

Články

KINEMATOGRAFIE JAKO
TVŮRČÍ VYUŽITÍ
REALITY

Maya Derenová

Filmová kamera je snad nejparadoxnější ze všech přístrojů – může totiž být zároveň autonomně aktivní i nekonečně pasivní. Heslo z dřevních časů firmy Kodak: „Vy jen stisknete knoflík – zbytek obstará kamera“, nebylo nijak přemrštěným reklamním sloganem; ve spojení s jednoduchou samospouští dokáže kamera dokonce dělat obrázky docela sama. Zatímco přitom srovnatelný vývoj a zdokonalování u jiných typů mechanismů obvykle vedl k rostoucí míře specializace, pokroky dosahované co do šíře záběru a citlivosti objektivů a emulzí ve svých důsledcích obdařily kameru nesmírnou dávkou receptivity a zároveň i nelítostné věrnosti. K tomu je nutno připočíst skutečnost, že toto médium pracuje, nebo je schopno pracovat, s prvky té nejelementárnější reality. V souhrnu pak lze říci, že s prakticky minimálním úsilím dokáže vyprodukovat maximální výsledky: po svém operátorovi nežádá víc než nejnutnější dávku zručnosti a energie, od své tematické látky pak nepotřebuje nic než její existenci, a konečně od svého publika vyžaduje toliko schopnost dívat se. Na této elementární úrovni funguje ideálním způsobem jakožto masové médium sloužící komunikaci stejně elementárních myšlenek.

Fotografické médium je vlastně natolik amorfní, že není jen nenápadné – je prakticky transparentní, a jako takové je náchylnější než kterékoli jiné médium ke služebnosti ve vztahu ke kterémukoli z ostatních médií. Tato schopnost podříditi se má ohromnou cenu, jelikož sama o sobě dotyčnému médiu zajišťuje právo na život a zároveň je všeobecně akceptována jakožto jeho vlastní funkce. To ovšem také tvoří jednu z hlavních překážek procesu definice a vývoje kinematografie jakožto kreativní umělecké formy – tedy formy schopné tvůrčí akce na základě svých vlastních prostředků –, neboť je ze své podstaty latentním zobrazením, jež se samo o sobě projeví pouze není-li mu podsunuto žádné jiné zobrazení, které jeho podstatu zastře.

Ti, jimž jde o vyjevení této latentní formy, musí tudíž přijmout jakousi částečně ochrannou úlohu. V této souvislosti lze připomenout radu jednoho učitele výtvarné výchovy, který řekl: „Jestli vám dělá těžkosti kresba vázy, zkuste nakreslit prostor kolem ní.“ Stejně tak definice tvůrčí formy kinematografie v současné době vyžaduje stejně uvážlivou pozornost tomu, čím tato forma není, jako tomu, čím je.

Pohyblivé obrazy

V posledních letech dochází k čím dál výraznějšímu trendu, jenž se projevil nejprve na experimentálních okrajích filmového světa a který lze v současnosti pozorovat i v obecnější rovině, na úrovni komerčních uměleckých kin, definovatelnému jako „výtvarná škola animovaného filmu“. Takové filmy, v nichž se pojí abstraktní pozadí s identifikovatelnými avšak nikoli realistickými figurami, jsou koncipovány a malířsky vypracovávány školenými a talentovanými výtvarníky, kteří při tom využívají sofistikovaných, plně zažitých znalostí bohaté pokladnice existujících výtvarných technik včetně koláže. Důležitým faktorem přispívajícím ke vzniku této školy je ohromný pokrok, k němuž dochází v technice i laboratorních postupech v oblasti barevného filmu a zpracování barevného materiálu, a v jehož důsledku nyní tito výtvarníci mohou přistupovat ke dvojrozměrnému čtyřúhelníku filmového plátna se stejnou mírou svobody, s jakou přistupují k plátnu malířskému.

Podobnost filmového a malířského plátna rozpoznali již dávno v minulosti umělci jako Hans Richter, Oskar Fischinger a další, které ovšem nelákaly výtvarné možnosti (jež byly v jejich době velice omezené), ale spíše vzrušující nový potenciál filmového média, zejména možnost využití jeho časové dimenze – rytmu, prostorové hloubky vytvářené zmenšujícím se čtvercem, iluze trojrozměrnosti vyvolávané rotacemi spirálovitého obrazce atd. Tito umělci propůjčili své výtvarné schopnosti do služeb filmového média a docílili rozšíření výrazu jazyka kinematografie.¹⁾

Zmíněná nová výtvarná škola na toto dřívější usilování nijak nenavazuje – postupuje spíše opačným směrem, neboť umělci tu filmového média využívají jako jakousi nástavbu stávajících výtvarných technik. Zvlášť jasně se to ukáže, provedeme-li analýzu principu pohybu, který je zde uplatňován; obvykle se totiž jedná o pouhé sekvenční členění – jistý druh časově podmíněné artikulace – dynamiky, jež je normálně implicitně přítomná ve schématu konkrétní jednotlivé kompozice. Nejpřiléhavější termín pro označení takových děl, jež jsou často zajímavá a vtipná a určitě patří do oblasti výtvarného umění, je „pohyblivé obrazy“.

Tento průnik malířství do filmového média nabízí jisté paralely s uvedením zvuku do kinematografie. Némý film k sobě kdysi vábil osobnosti, jež pro něj měly talent a jimž nabízel inspirativní příležitost zkoumat a rozvíjet novou a jedinečnou formu výtvarného projevu. Připojení zvuku pak otevřelo dveře verbalistům a dramatikům. Spisovatelé, vyzbrojení veškerou autoritou, mocí, zákony, technickými prostředky, dovednostmi a znalostmi, jež si ctihodná říše písemnictví nashromáždila v průběhu staletí svého vývoje, si ani nestačili povšimnout onoho slaboučkého odporu kladeného jim „původními“ filmaři, kteří předtím měli sotva deset let na to, aby mohli zkoumat a rozvíjet tvůrčí potenciál svého média.

1) Signifikantní je, že Hans Richter, jenž byl průkopníkem takového využití filmu, od tohoto přístupu záhy upustil. Všechny jeho pozdější filmy, stejně jako filmy od Légera, Mana Raye, Dalího a malířů, kteří se podíleli na Richterových filmech z pozdějšího období (Ernst, Duchamp a další), svědčí o hlubokém chápání rozdílnosti malířského a fotografického zobrazení, a vyznačují se nadšením a tvůrčím pojednáním fotografické reality.

Podobně i rychlý úspěch „pohyblivých obrazů“ pramení z toho, že také ony přicházejí s výzbrojí tvořenou úctyhodným dědictvím veškerých tradic a technik výtvarného umění. A právě tak jako zvukový film přerušil vývoj filmové formy na komerční rovině poskytnutím jaksi úplnější náhražky, jsou už dnes „pohyblivé obrazy“ postupně akceptovány jako forma filmového umění v oněch nemnoha oblastech (distribuce 16mm krátkých filmů v rámci filmových řad a spolků), kde dosud existuje publikum ochotné sledovat formální experimenty na poli kinematografie.

Filmové médium disponuje neobyčejně širokým výrazovým rozpětím. S výtvarným uměním ho pojí skutečnost, že i v něm jde o vizuální kompozici promítanou na dvojrozměrnou plochu; s tancem má společné to, že se může zabývat aranžováním pohybu; s divadlem to, že dokáže dávat událostem intenzivní dramatický náboj; s hudbou to, že zvládá kompozici, jejíž rytmy a frázování jsou podmíněné časem, a že je může doprovázet zpěv a instrumentální hra; s poezií to, že může tvořit souvztažné řady obrazů; a s literaturou obecně to, že do svého zvukového pásu může pojmout abstrakce, jež jsou vlastní výhradně jazyku.

Zdá se, že právě tato hojnost nabízejících se možností vyvolává v myslích valné části filmových tvůrců zmatek, který redukuje vytěsněním většiny těchto možností ve prospěch jedné či dvou, na jejichž základě potom vystaví ten který film. Umělec by však neměl hledat bezpečné útočiště v bezkonfliktním zvládnutí látky za cenu zjednodušení a záměrného ochuzení. Měl by naopak projevit tvůrčí odvahu a čelit nebezpečí, že náporu oné hojnosti případně podlehne, ovšem až po usilovném zápase o její usměrnění do řečiště jednoduchosti a úspornosti.

Jakkoli se film spadající do kategorie „pohyblivých obrazů“ omezil na malý úsek potenciálu filmového umění, vydobyl si uznání na základě toho, že dozajista využívá jisté umělecké formy – totiž formy výtvarného umění – a že se zdá, že vyhovuje obecné podmínce kladené na filmovou tvorbu: že totiž sděluje své poselství v podobě obrazu uvedeného do pohybu. Tato skutečnost otevírá širokou otázku týkající se toho, zda fotografie spadá do téhož řádu zobrazení, jako veškeré další formy. Není-li tomu tak, existuje vůči ní v kreativním kontextu odpovídajícím způsobem odlišný přístup? Ačkoliv je fotografický proces základním stavebním kamenem filmového média, svědčí o jeho seberedukci do služebného postavení skutečnost, že se dosud nevěnovala prakticky žádná pozornost jeho vlastní povaze a z ní plynoucích kreativních implikací.

Uzavřený okruh fotografického procesu

Termín „obraz“ („image“, původně odvozený z „imitace“) značí ve svém prvotním smyslu vizuální zpodobení nějakého reálného předmětu či osoby, přičemž právě prostřednictvím aktu specifikace fyzické podoby vyčleňuje a zakládá samostatnou kategorii vizuální zkušenosti, jejímž obsahem *není* reálný předmět či osoba. V tomto specificky negativním smyslu – v intencích tvrzení, že fotografie koně není kůň jako takový – je fotografie obrazem.

Termín „obraz“ má ovšem i pozitivní implikace: předpokládá určitou rozumovou činnost, ať už v její nejpasivnější podobě (jako „mentální obrazy“ vnímání a paměti),

nebo – jak je tomu v umělecké oblasti – v podobě kreativního zapojení fantazie realizované prostřednictvím daného uměleckého nástroje. V tomto případě je realita nejprve přefiltrována přes selektivní síto individuálních záměrů a modifikována předpojatým vnímáním tak, aby se stala zkušeností; jako taková je pak kombinována s podobnými, kontrastními či modifikujícími zkušenostmi, a to jak zapomenutými, tak uchovanými v paměti, aby byla následně asimilována do nějakého konceptuálního obrazu; ten je potom podroben manipulacím prováděným příslušným uměleckým prostředkem, a konečným produktem tohoto procesu je plastický obraz, který představuje autonomní realitu svého druhu. Dané malířské dílo tak v zásadě není portrétem či zobrazením koně – je portrétem určitého myšlenkového konceptu, který snad může koně připomínat, nebo který nemusí, jako například v abstraktním malířství, v žádném viditelném smyslu odkazovat k jakémukoli reálnému objektu.

Fotografie je ovšem proces, jehož prostřednictvím vytváří předmět svůj vlastní obraz v důsledku působení světla či materiálu citlivého na světlo. Představuje tak jakýsi uzavřený okruh, a to přesně v bodě, kde dochází u tradičních uměleckých forem k tvůrčímu procesu, při němž se umělec nechává prostupovat realitou. Důsledkem takového vyloučení umělce v daném okamžiku je na jedné straně absolutní věrnost fotografického procesu, na straně druhé pak rozšířené přesvědčení o tom, že fotografické médium samo o sobě nemůže být kreativní uměleckou formou. Od takovýchto konstatací je pak už jen krůček k závěru, že jeho využití ve smyslu jakési vizuální tiskárny nebo jako nástavby nějaké jiné kreativní formy se rovná úplné realizaci potenciálu tohoto média. Přesně v tomto duchu se fotografického postupu využívá právě v rámci žánru „pohyblivých obrazů“.

Pokud se ale přistupuje k aplikaci kamery na objekty, jež jsou již hotovými obrazy, jedná se tu skutečně o kreativnější využití daného prostředku, než například u naučných filmů, kde se jeho atribut věrného zpodobení aplikuje na realitu v součinnosti s umocňujícím působením teleskopických či mikroskopických objektivů a se srovnatelným použitím motorového pohonu?

Právě tak jako nám zvětšení dané objektivem zaměřeným na vzorek nějaké látky poskytne pohled na jakousi hornatou, zvrásněnou krajinu, jež se jinak jeví jako hladký povrch, dokáže zpomalený záběr odhalit skutečnou strukturu pohybů nebo proměn, které v reálném životě buď zpomalit nelze, nebo u nichž by změna tempa průběhu vedla ke změně jejich podstaty. Při aplikaci na let ptáka například zpomalený záběr odhalí jinak nepozorovatelný sled nesčetných dílčích pnutí a nepatrných pohybů, z nichž se let skládá.

Zmínkou o teleskopickém použití motorového pohonu jsem měla na mysli teleskopické zachycení času, jehož se docílí například načasováním samospouště kamery ke snímání keře vinné révy v desetiminutových intervalech. Při projekci běžnou rychlostí pak film odhalí svrchovanou uspořádanost, bezmála inteligenci projevující se v pohybu révového stonku provázejícím jeho růst a otáčení za sluncem. Takováto fotografie využívající teleskopického zachycení času se aplikuje na sledování chemických přeměn a fyzikálních metamorfóz, jejichž pomalé tempo je jinak prakticky nepostřehnutelné.

I když zde filmová kamera funguje spíše jako nástroj vědeckého poznání než jako kreativní prostředek, i v tomto případě produkuje typ obrazu, jehož výskyt je, na rozdíl od zobrazení vytvářených v „pohyblivých obrazech“ (samotná animace představuje jednu

z aplikací principu teleskopického zachycení času), omezen výlučně na oblast filmového média. Může být tudíž považován za ještě důležitější základní prvek kreativní filmové formy založené na význačných vlastnostech tohoto média.

Realita a rozpoznávání

Výsledkem aplikace fotografického procesu na realitu je zobrazení, jež je v několika ohledech jedinečné. Za prvé, jelikož prvotním předpokladem existence fotografie je existence nějaké konkrétní skutečnosti, není daná fotografie toliko svědectvím o existenci příslušné reality (právě tak jako je kresba důkazem existence kreslíře), nýbrž je takřka beze zbytku jejím ekvivalentem. Tato ekvivalence vůbec nesouvisí s věrností zobrazení – je zcela jiného řádu. Jestliže je realismus termínem pro výtvarné zobrazení, které vytváří přesnou simulaci nějakého reálného objektu, pak je třeba vymezit oproti němu fotografii jakožto *vlastní formu reality*.

Toto rozlišení hraje mimořádně důležitou úlohu v určování přístupu ke každému z těchto typů zobrazení. Cílem výtvarného umění je zviditelnění významu. V procesu tvorby nějakého zobrazení, jehož výslovným účelem je komunikace, si umělec v první řadě klade za cíl vytvořit nejúčinnější možnou podobu, a to s využitím veškerých zdrojů, jež mu skýtá jeho výtvarná technika. Fotografie se ovšem zabývá živoucí realitou, jež je primárně strukturována s ohledem na přetrvání, a jejíž konfigurace jsou uspořádány tak, aby sloužily právě tomuto účelu, tedy nikoli s ohledem na komunikaci svého významu; někdy dokonce mohou sloužit k zamaskování zmíněného účelu, ve smyslu jakéhosi obranného opatření. U fotografie tedy začínáme rozpoznáváním nějaké reality, přičemž se do hry zapojují naše související znalosti a postoje; jediné pak, ve vztahu k takto poznané realitě, nabývá příslušná podoba smysluplnosti. Abstraktní tvar stínu v nějakém nočním výjevu tak zůstává naprosto nepoznán až do chvíle, kdy ho odhalíme a identifikujeme jako lidskou postavu; jasně rudý tvar na bledém pozadí, který by v nějakém abstraktním výtvarném kontextu mohl komunikovat pocit veselí, pak bude vypovídat o čemsi zcela odlišném, rozpoznáme-li v něm obraz poranění. V průběhu sledování filmu je průběžný akt rozpoznávání, jehož se účastníme, čímsi připomínajícím pás vzpomínek odvíjející se pod vlastními obrazy filmu a tvořící neviditelnou spodní vrstvu jakési implicitní dvojité expozice.

Proces vymezující naše chápání abstraktního výtvarného obrazu je tudíž takřka diametrálně protikladný procesu našeho chápání fotografie. V prvním z obou případů nás podoba přivádí k významu, zatímco v druhém případě je chápání, jež pramení z rozpoznání, klíčem k našemu hodnocení podoby.

Síla fotografie a „řízená náhoda“

Jakožto realita se fotografický obraz vůči nám staví s nevinnou arogancí objektivního faktu, takového, který existuje jako autonomní jsoucnost, jež je indiferentní vůči našemu postoji. My sami pak se na oplátku na něj můžeme dívat s indiferencí a odstupem, jichž

nejsme schopni ve vztahu k obrazům vytvořeným člověkem v jiných oblastech umění, které vyzývají a kladou požadavky na naše vnímání a vyžadují od nás odezvu, aby došlo k naplnění komunikace, již iniciují a jež tvoří jejich *raison d'être*. Zároveň ovšem právě z titulu našeho uvědomění toho, že náš osobní odstup nijak neumenšuje věrohodnost fotografického obrazu, vyzařuje tento obraz sílu, jež je co do dopadu srovnatelná toliko se silou působnosti samotné reality.

Právě na této působnosti je založena celá škola sociálního filmového dokumentu. Jakkoli jsou dokumentaristé zběhlí ve výběru nejúčinnějších výseků reality a ve využívání úhlu záběru a umístění kamery v zájmu zdůraznění relevantních a efektivních prvků této reality, řídí se ve své práci zásadou minimálního zasahování – jejich zájmem je tu zapojení síly působnosti reality, jež má umocnit morální poselství daného filmu.

Oblast zájmu dokumentárního filmu úzce souvisí se zájmy, jež jsou vlastní jeho tematické látce. Filmy tohoto typu zažívaly období konjunktury zejména během války. Tato popularita pak přispěla k tomu, že si producenti dějových filmů jasněji uvědomili účinnost a sílu reality, přičemž toto uvědomění vedlo ke vzniku „neorealistického“ filmového slohu a přispělo k dodnes sílícímu trendu směrem k natáčení v reálných exteriérech.

V divadle vytváří fyzická přítomnost účinkujících zdání reality, které nás vede k akceptování konvenčních geografických symbolů, pauz zastupujících průběh času a dalších konvencí, jež jsou součástí jevištního umění. Filmy s takovouto fyzickou přítomností účinkujících počítat nemohou. Mohou ovšem uvedené umělé divadelní prostředky nahradit skutečností krajiny, jakož i reálnými vzdálenostmi a místy; prodlevy v podobě divadelních přestávek tu lze transponovat v přechody, které dokáží udržet a dokonce i umocnit napětí dramatického děje, zatímco děje a epizody, jež by v kontextu jevištních prostředků nemusely ze své logické podstaty nebo na základě své vnějškové podoby vyznít přesvědčivě, lze ve filmu opatřit zdáním autenticity, které vyzařuje z reality jejich krajinného zasazení, slunečního svitu, městských ulic a domů.

V některých ohledech může ve filmu právě onen nedostatek fyzické přítomnosti účinkujícího, tedy čehosi nesmírně důležitého pro divadelní médium, dokonce přispět k posílení našeho dojmu reality. Tak jsme například schopni uvěřit v existenci nějaké obludy, pokud se od nás zároveň nežádá, abychom uvěřili, že tato nestvůra je právě s námi v téže místnosti. Pocit důvěrnosti, který v nás vzniká působením fyzické reality uměleckých děl z jiných oblastí, nám poskytuje možnost alternativního výběru: buď se s těmito díly identifikovat, nebo odmítnout zkušenost, již nabízejí, nebo se úplně stáhnout do odtahitého vnímání dané reality jakožto pouhé metafory. Avšak filmový obraz – jehož nehmatatelná realita sestává ze světél a stínů procházejících vzduchem a zachycovaných na ploše stříbrného plátna – nám připadá jako odraz nějakého jiného světa. S takovýmto odstupem jsme schopni akceptovat i realitu těch nejmonumentálnějších a nejextrémnějších obrazů, a z této perspektivy je dokážeme vnímat a chápat v jejich plném rozsahu.

Sílu působnosti reality mohou získat i nejartificiálnější konstrukty za předpokladu chápání fotografie jako umění „řízené náhody“. Pojmem „řízená náhoda“ mám na mysli udržování křehké rovnováhy mezi tím, co tu existuje spontánně a přirozeně na důkaz autonomního reálného života, a osobami a činnostmi, jež jsou cíleně uváděny na scénu. U malíře, pro něhož je primárním prostředkem sdělení jeho záměru vzhledový aspekt, se očekává, že bude věnovat maximální péči detailnímu proaranžování výjevu odehrávajícího se,

dejme tomu, na pláži. Oproti tomu filmový tvůrce si obvykle vybere pláž, která má požadované vzhledové charakteristiky – je smutná, nebo veselá, opuštěná, nebo plná lidí –, přičemž se naopak musí přehnaně péče o vzhledovou stránku věci vystříhat, chce-li zachovat sílu působnosti reality. Filmování takové scény musí být připraveno a rozvrženo s ohledem na vytvoření kontextových hranic, v jejichž rámci je veškeré probíhající dění kompatibilní s ideovým záměrem dané scény.

Fiktivní událost, jejíž uvedení následuje, je sice uměle vytvořená, vypůjčuje si ovšem realitu z reálných prvků příslušné scény – z přírodního vlání vlasů, nepravidelného pohybu vln, z autentičnosti struktur skalisek a písku; krátce, z veškerých nekontrolovaných, spontánních prvků, které jsou vlastnostmi skutečnosti. Pouze ve fotografii lze – prostřednictvím jemné manipulace, které tu říkám řízená náhoda – včleňovat přírodní jevy do oblasti naší vlastní kreativity za účelem vytvoření obrazu, v němž reálná existence stromu přenáší svou opravdovost na děje, jež jsou naším přičiněním podsouvány do jejího podkladu.

Abstrakce a archetypy

Jelikož se ostatní umělecké formy nekonstituují bezprostředně z reality, vytvářejí si pro realitu metafory. Naproti tomu fotografie, jež je sama o sobě realitou nebo jejím ekvivalentem, může právě této své reálnosti využívat jakožto metaforického zástupu za ideje a abstrakce. V malířství je obraz abstrakcí vzhledové podoby; ve fotografii vzniká v důsledku abstrakce nějaké ideje archetypální obraz.

Toto pojetí není v kinematografii ničím novým, jeho vývoj však byl přerušen průnikem divadelních tradic do oblasti filmu. Počátky filmové historie se hemží množstvím archetypálních zjevů, jmény jako Theda Baraová, Mary Pickfordová, Marlene Dietrichová, Greta Garbo, Charles Chaplin, Buster Keaton ad. Ti všichni fungovali jako dramatické postavy, nikoli jako lidé nebo osobnosti, a filmy, jež kolem nich vznikaly, připomínaly jakési monumentální mýty oslavující světoborné pravdy.

Invaze moderních dramatiků a herců do světa filmu sebou přinesla i koncept realismu, který tvoří kořenný základ jevištní metaforiky, a který je v apriorní realitě fotografie absurdně nadbytečný a jako takový tu dokázal jediné – totiž zbavit kinematografii jejího tvůrčího rozměru. Je signifikantní, že vzdor veškerým snahám ambiciózních producentů, režisérů a filmových kritiků usilujících o zvýšení své profesní prestiže přejímáním metod, názorů a kritérií platných v tradiční a respektované oblasti divadelního umění, skutečně důležité osobnosti – a to jak nejpopulárnější filmové hvězdy, tak nejpodnětnější režiséři (jako např. Orson Welles) – pokračují v práci založené na oné starší archetypální tradici. Jak doložil Marlon Brando, ukázalo se dokonce, že je možné přesáhnout hranice realismu a přitom se stát archetypálním realistou, byť se může zdát, že jeho raná intuitivní síla se později zhroutila pod nápořem repertoárové kumulace, jež je dalším prvkem přeneseným z divadelní oblasti, kde fungovala jako prostředek umožňující příslušné společnosti nabídnout publiku kasovně výhodnou paletu her a zároveň svým členům zajistit stálé zaměstnání. Prosazování praxe repertoárového balíku rolí pro herce činné ve zcela odlišných podmínkách filmového umění je ovšem naprosto neospravedlnitelné.

Jedinečnost fotografických obrazů

Dosud jsem pojednávala výlučně o případech, kdy věrnost, realističnost a působivost fotografického obrazu plní funkce, jež jsou primárně modifikační a podpůrné. Ve skutečnosti ovšem se časový sled našeho vnímání fotografie – zahrnující počáteční identifikaci, následovanou interpretací vzhledového aspektu na základě této identifikace (spíše než podle primárně vzhledových kritérií) – stává nezvratným a přiřazuje vzhledu význam způsobem platným výlučně pro fotografické médium.

V předchozím výkladu jsem označila zpomalený filmový pohyb za jakýsi časový mikroskop; kromě toho však plní i funkce výrazové a rozkrývací. V závislosti na tématu a kontextu ho lze použít buď k vyjádření ideálního uvolnění, nebo naopak tísnivé frustrace, buď jako prostředek důvěrné a láskyplné meditace o pohybu, nebo ke zprostředkování pocitu tíživé vážnosti dodávající příslušné akci rituální váhu; anebo jím lze do reality vnést onu dramatickou představu úzkostné bezmoci, jakou jinak zažíváme pouze v tíživých snech pronásledujících nás v dětství, kdy nám nohy vypovídají poslušnost a cosi děsivého, co nás pronásleduje, je čím dál blíž.

Zpomalený záběr však neznamená čistě jen menší rychlost. Je to vlastně cosi, co existuje v našich myslích, nikoli na plátně, a co lze vytvořit pouze ve spojení s identifikovatelnou realitou fotografického obrazu. Sledujeme-li nějakého muže provádějícího pohyby, jež navozují dojem běhu a identifikujeme-li tuto činnost jako běh, je jedním z vědomostních prvků přispívajících k takovéto identifikaci vědomí tempa charakteristického pro dotyčnou činnost. Právě proto, že jsme si vědomi obecně známého tempa dané identifikované činnosti, zatímco sledujeme její průběh v tempu, jež je nižší, dochází k našemu prožitku časové dvojexpozice, kterou známe jako zpomalený záběr. K podobné věci nemůže dojít u abstraktního filmu, kde se může vyskytnout například rychle či pomalu se pohybující trojúhelník, jelikož však s ním není spojena žádná představa ustáleného tempa, nemůže být vnímán jako zpomalený záběr.

Další jedinečný způsob zobrazení, jehož lze docílit pomocí kamery, je zpětný pohyb. Jeho smysluplné použití nevyvolává ani tak prostorový pocit pohybu opačným směrem, jako spíš pocit zhroucení času. Jedna z jeho nejpozoruhodnějších aplikací v tomto smyslu se vyskytuje v Cocteauově filmu KREV BÁSNÍKA, ve scéně, kde salva výstřelů při popravě sedláka zároveň rozmetá krucifix zavěšený na zdi za ním. Po tomto výjevu následuje tatáž akce ve zpětném pohybu – mrtvý sedlák tu vstává ze země a krucifix na zdi se skládá do původního tvaru; nato přijde opakování salvy, sedlák klesá a krucifix se tříští, načež se ještě jednou opakuje filmové vzkříšení. Ani zpětný pohyb pochopitelně neexistuje v abstraktních filmech.

Ještě dalším markantním případem je užití negativního fotografického obrazu. Ten není přímou výpovědí v bílé barvě na černém podkladě, nýbrž navozuje dojem jakéhosi převrácení hodnot. Je-li tento prostředek aplikován v souvislosti s nějakou rozpoznatelnou postavou či scénou, vyvolává pocit zásadní kvalitativní změny, jako např. v případě jeho použití v záběru krajiny na druhé straně (v říši smrti) v Cocteauově ORFEOVI.

Jak tyto extrémní způsoby zobrazení, tak i běžnější typy, jež jsem zmínila předtím, využívají filmového média jako formálního prostředí, v němž je význam příslušného obrazu produktem našeho rozpoznání nějaké známé reality a odvozuje svou působnost

z bezprostředního vztahu mezi realitou a obrazem v rámci fotografického procesu. Ačkoliv tento proces připouští určitou míru zásahu ze strany umělce jakožto úpravce dotyčného obrazu, existují toleranční hranice této míry, jež lze definovat bodem, v němž se původní realita stává nerozpoznatelnou, nebo kdy začíná být irelevantní (jako v případě použití rudě zbarveného zrcadlení na hladině rybníka výlučně s ohledem na tvar a barvu tohoto odrazu, bez současné kontextové spojitosti s vodou nebo rybníkem jako takovým).

V takovýchto případech dochází k tomu, že se úloha umělce vlastně přisuzuje samotné kameře, přičemž se užívá zkreslujících objektivů, několikanásobných expozic a podobně k docílení simulace kreativních funkcí zraku, paměti atd. Podobné dobře míněné snahy o tvůrčí využití filmového média prostřednictvím násilného vřazení tvůrčího aktu do postavení, jež mu tradičně přísluší v oblasti výtvarného umění, namísto toho končí destrukcí fotografického obrazu jakožto reality. Tento typ obrazu, disponující jedinečnou schopností zaujmát nás na několika rovinách současně – z titulu objektivní působnosti reality, v oblasti našich poznatků a hodnotových soudů, jež této realitě přiřazujeme, silou bezprostředního působení svého vzhledu a účinkem manipulovaných souvztažností mezi těmito rovinami – je stavebním kamenem v procesu tvůrčí aplikace filmového média.

Zařazení tvůrčího aktu a časoprostorové manipulace

Kde tedy potom filmový tvůrce přistupuje ke svému zásadnímu tvůrčímu činu, jestliže se v zájmu zachování uvedených vlastností obrazu omezí na řízení náhody v předfotografické fázi procesu a přitom akceptuje téměř naprosté vyloučení z fotografického procesu?

Jakmile jednou opustíme pojetí obrazu jakožto konečného produktu a naplnění tvůrčího procesu (jímž je v oblasti výtvarného i divadelního umění), můžeme zaujmout širší pohled na dané médium v jeho celistvosti a uvidíme, že nástroj filmové tvorby sestává vlastně ze dvou částí, jež tvůrce obklopují z obou stran. Obrazy, jež mu poskytuje kamera, připomínají zlomky trvalé, neúplné paměti; jejich individuální realita není nikterak závislá na jejich reálné časové posloupnosti, a lze je vzájemně pospojovat k vytvoření libovolné výpovědi z několika nabízejících se možností. Ve filmu obraz může a musí být toliko počátkem, základním materiálem tvůrčího aktu.

Všechno co souvisí s vynalézáním a tvorbou spočívá primárně ve vytváření nějakého nového vztahu mezi známými dílčími částmi celku. Obrazy tvořící film pojednávají reálné skutečnosti, jež, jak jsem zdůraznila v předešlé části, jsou strukturovány s ohledem na plnění svých rozličných funkcí, nikoli za účelem komunikace určitého konkrétního významu. V důsledku toho mají současně několik atributů, kupříkladu jako stůl, který může být zároveň starý, červený a vysoký. Při jeho odděleném posuzování si pak starožitník všimne jeho stáří, umělec jeho barvy a dítě jeho nedosažitelné výšky. Ve filmu však může po jednom záběru následovat jiný, v němž se stůl rozpadne a konkrétní aspekt jeho stáří tak konstituuje jeho význam a funkci pro danou sekvenci, přičemž se všechny ostatní atributy stanou irelevantními. Filmový střih vytváří posloupnostní vztah, který obrazům přiřazuje konkrétní nebo nový význam *v závislosti na jejich funkci*;

stanoví určitý kontext, formu, která je proměňuje, aniž by zároveň zkreslila jejich vzhled, redukovala jejich reálnost a působnost, nebo ochudila onu rozmanitost potenciálních funkcí, jež je charakteristickým rozměrem reality.

Ať už jsou tyto obrazy propojeny vztahy podobnosti či kontrastu, ať sledují kauzální logiku událostí charakteristickou pro narativní styl nebo logiku myšlenek a citových hnutí typickou pro poetické podání, je struktura filmu vždycky sekvenční. Tvůrčí akt se tedy v oblasti filmu odehrává v jeho časové dimenzi; z tohoto důvodu je film, nehledě na to, že je složen z prostorových obrazů, primárně *časově podmíněnou formou*.

Stěžejní podíl tvůrčího činu spočívá v manipulaci s časem a prostorem. Nemám tu na mysli pouze zavedené filmové postupy jako je reminiscence (flashback), časové zhuštění, paralelní akce atd. Tyto prostředky nemají vliv na akci samotnou, nýbrž na metodu jejího vyjevování. Použití reminiscence nijak neimplikuje jakékoli s ní souvisící narušení chronologické celistvosti samotného děje zásahem, jakkoli neorganickým, paměťového prvku. Paralelní akce, kdy například sledujeme zároveň hrdinu spěchajícího na pomoc a hrdinku, jejíž situace se stává čím dál kritičtější, postuluje všudypřítomnost kamery jako svědka daného děje, nikoli jako jeho tvůrce.

Manipulace s časem a prostorem, o jaké tu pojednávám, se sama o sobě stává součástí organické struktury příslušného filmu. Tak například existuje rozšíření prostoru časem i nastavení času prostorem. Délku schodiště lze nesmírně protáhnout sestřihem tří různých záběrů osoby vystupující po schodech (snímané z rozdílných úhlů, takže není vidět, že je zabíráno stále totéž místo) tak, že uvedená akce působí souvisle a výsledkem je obraz usilovného stoupání k jakémusi vysoko položenému cíli. Pomocí stejného postupu lze protáhnout i výskok do vzduchu, v tomto případě ovšem, vzhledem k tomu, že filmová akce je tu časově nastavena daleko za hranice normálního trvání reálného úkonu, je výsledným účinkem pocit napětí, s nímž očekáváme okamžik, kdy se dotyčná postava konečně vrátí zpátky na zem.

Čas lze nastavovat pouhým kopírováním jediného filmového políčka, jež způsobí, že postava jakoby zamrzne uprostřed akce; takto zastavené políčko pak vytváří moment zadržené animace, který může v závislosti na kontextovém umístění buď vytvářet dojem osudového zaváhání (jako v případě ohlednutí Lotovy ženy), nebo působit ve smyslu komentáře o stavech nehybnosti a pohybu, například k ilustraci protikladu života a smrti. Kopírování scén zachycujících nějakou všední situaci s účastí několika osob lze využívat buď pro prezentaci fenoménu *déjà-vu* v kontextech zahrnujících prorocké výjevy, nebo lze přesnou replikací takových spontánních pohybů, výrazů a interakcí docílenou sestřihem kopírovaných záběrů způsobit kvalitativní přesun daného výjevu z neformální polohy do polohy stylizované, blízké tanci; přemístěním důrazu z účelu dotyčného pohybu na tento pohyb jako takový se netanečníkům přiřadí atribut tance, v důsledku čehož získá jejich původně neformální setkání rozměr a dosah rituálu.

Podobně lze pohyb kamery přiřadit jednotlivým postavám vystupujícím v dané scéně, jelikož velký pohyb postavy je ve filmu nesen změnami vztahu mezi dotyčnou postavou a rámcem projekčního plátna. Zachová-li se režisér jako já ve svém nedávném filmu *THE VERY EYE OF NIGHT* a vyloučí z obrazu linii horizontu i veškeré prvky pozadí, jež by vypovídaly o pohybu celkového zorného pole, přijme oko diváka rámec plátna jako nehybnou konstantu a veškerý pohyb si spojí s postavou uvnitř. Ruční kamera v pohybu

a otočkách kolem bílých postav na zcela černém pozadí vytváří obrazy, kde je pohyb těchto figur tak oproštěný od tíže a tak trojrozměrný, jako pohyb ptáků ve vzduchu nebo ryb ve vodě. Při neexistenci jakéhokoli absolutního orientačního bodu se tu stává tím nejzávažnějším dialogem oscilace jejich vzájemných vztahů.

Manipulací času a prostoru mám na mysli i nastolování vztahů mezi různými časovými pásmy, místy a osobami. Zhoupnutím kamery (*swing-pan*) – kdy se záběr jedné osoby ukončí prudkým odklonem a stejně prudkým vyhoupnutím přechází v počátek záběru jiné osoby nebo místa, přičemž oba záběry se následně propojí v rozostřeném poli obou zhoupnutí – se docílí dramatického sblížení lidských aktérů, míst a akcí, u nichž by se v reálu dala předpokládat značná vzájemná odlehlost. Můžete tak filmovat různé osoby v různých časech a dokonce i na různých místech, přičemž je necháte předvádět přibližně totéž gesto či pohyb, a uvážlivým propojením jednotlivých záběrů tak, aby si zachovaly plynulost pohybu, se daná akce sama o sobě stane dynamickou dominantou, která stmeluje vše, co tu bylo odloučené.

Odloučená a vzdálená místa lze nejen uvádět do souvztažnosti; lze mezi nimi i vytvářet spojitost, a to na základě plynulé spojitosti identity a pohybu, představované případem, kdy nějaká osoba začne dělat určité gesto v jednom prostředí, přičemž bezprostředně po tomto záběru následuje pohled na tutéž ruku v naprosto jiném prostředí, kde dané gesto dokončí. Tuto techniku jsem použila ve scéně, kde jsem přemístila tanečnicka jediným krokem z lesa do bytu, načež jsem ho stejným způsobem přesouvala z jednoho místa na Zemi na druhé, takže se mu jevištěm vlastně stal celý svět. Ve filmu *AT LAND* jsem v tomto smyslu použila postup, jehož působením dochází k obrácení dynamiky *Odyssey* – hrdinka nepodniká dlouhou plavbu za dobrodružstvím, nýbrž zjišťuje, že princip dynamické akce, který býval prerogativem lidské vůle si nyní uzurpoval sám vesmír, jenž ji teď vystavuje nutnosti jakési pomíjivé a neodbytné metamorfózy, při níž je jedinou konstantou její osobní identita.

Toto je jen několik ukázek z pestré škály kreativních časoprostorových vztahů, jichž lze docílit smysluplnou manipulací se sekvencí filmových obrazů. Jedná se přitom o tvůrčí činnost řádově omezenou na oblast kinematografie jakožto fotografické médium. Prostředky zhuštění a nastavení, oddělení a usouvztažnění, jež se v jejím rámci uplatňují, využívají v nejširší možné míře rozmanitých atributů fotografického obrazu: jeho věrnosti (jež zakládá identitu osoby sloužící jako transcendentní síla sjednocující veškeré rozdílné roviny času a místa), jeho reálnosti (jako základu pro ono rozpoznávání, jež aktivuje náš repertoár vědomostí a hodnot, a bez níž by nemohla existovat geografie lokace a dislokace) a jeho působnosti (jež přesahuje rámec neosobnosti a nehmataelnosti obrazu a dodává mu sílu autonomního a objektivního dopadu).

Umělecká forma dvacátého století

Na začátku tohoto pojednání jsem se zmínila o snaze definovat to, čím tvůrčí filmové umění není, jakožto prostředku, jenž nám nakonec umožní dopracovat se k definici toho, čím toto umění je. Toto východisko doporučuji jako jedinou smysluplnou alternativu všem opatrovatelům klasifikací, sestavovatelům katalogů a zvláště všem těm těžce

zkoušeným knihovníkům, jejichž náplň práce tvoří nekonečné prokrustovské úsilí o vměstnání kinematografie do té či oné přihrádky dramatických či výtvarných uměleckých forem.

Rádio není zvučnějším hlasem, letadlo není rychlejším automobilem, a podobně ani film (jenž je vynálezem pocházejícím z téhož historického období) nesmí být chápán jako rychlejší forma malířského umění nebo reálnější odnož umění dramatického.

Všechny tyto formy jsou kvalitativně odlišné od forem, jež jim předcházely. Nesmí být chápány jako vzájemně nespojitě cesty, jež jsou spolu svázány toliko náhodnými spoji, nýbrž jako rozličné projevy nového způsobu myšlení a nového životního stylu – takového, v němž je hodnocení času, pohybu, energie a dynamiky bezprostředněji smysluplné, než je tomu v souvislosti se známým pojetím hmoty jako statické pevné látky ukotvené ve stabilním vesmíru. Tato změna náhledu nachází odraz ve všech oblastech lidského konání – například v architektuře, kde byl přístup založený na strukturách vzniklých vršením hmot nahrazen soustředěním na oproštěnou sílu oceli a dynamiku rovnováh tvořených konzolovými nosníky.

Je to skoro jako by si nová doba z obavy, že všechno, co tu již bylo, bude napříště neadekvátní, předsevzala, že přistoupí s úplně novou výbavou i k médiu filmového umění, které tak má být vzhledem ke svému výslovnému uzpůsobení k zacházení s pohybovými a časoprostorovými vztahy uměleckou formou nejústrojněji a nejlépe schopnou vyjádřit pomocí prostředků své vlastní paradoxně nehmatatelné reality morální a metafyzické pojmosloví člověka tohoto nového věku.

Tím nechci říci, že by film měl nebo dokázal nahradit ostatní formy umění – stejně tak třeba létání nemůže nahradit potěšení z chůze anebo z pohodového panoramatického pohledu na ubíhající krajinu sledovanou z jedoucího auta či vlaku. Pouze tehdy, slouží-li nové věci dokonaleji témuž účelu, nahrazují věci staré. Umění však se odehrává v oblasti idejí; čas pak nepřináší jejich popření, nýbrž může toliko způsobit, že se příslušné ideje stanou irelevantními. Pravdy starých Egyptanů tak nejsou méně pravdivé jen proto, že nenabízejí odpovědi na otázky, které z nich prostě nikdy nevyplynuly. Kultura je kumulativní a každá doba k ní musí přinést svůj vlastní příspěvek.

Čím zdůvodníme fakt, že v rámci celého širokého společenství vynálezů dvacátého století je právě umění oním nástrojem, jenž je stále nejméně prozkoumaný a využitý, a že zrovna umělec – od něhož kultura tradičně očekává ta nejjasnozřivější a nejprozíravější stanoviska – nejvíce zaostává v rozpoznávání toho, že formální a filosofické koncepty jeho doby jsou implicitně obsaženy ve vlastní struktuře nástroje jeho činnosti a v technických postupech jeho média?

Jestliže má kinematografie zaujmout místo plnohodnotné partnerky ostatních uměleckých forem, musí přestat toliko zaznamenávat skutečnosti, jejichž vlastní existence není nikterak podmíněna existencí filmového nástroje. Namísto toho musí vytvářet jakousi totální zkušenost, jež bude do té míry vycházet ze samotné povahy tohoto nástroje, že bude nerozlučně spjata s jeho prostředky. Musí se vzdát narativních disciplín, jež si vypůjčila z literatury, jakož i své praxe nesmělého imitování kauzální logiky narativních dějových zápletek, tedy formy, která prožívala svůj rozkvět jakožto oslava pojetí času, prostoru a vztahovosti držícího se při zemi a postupujícího krok za krokem, jež bylo součástí primitivního materialismu devatenáctého století. Namísto toho musí kinematografie

vytvořit slovník filmových obrazů a vypracovat syntax filmových technik použitelných pro jejich zprostředkování. Musí ustanovit disciplíny, jež jsou s tímto médiem inherentně spjaté, objevit své vlastní strukturální mody, prozkoumat nové sféry a dimenze, do nichž dokáže proniknout, a obohatit tak naši kulturu v uměleckém smyslu stejnou měrou, jakou ji ve své oblasti obohatila věda.

(1960)

Přeložil Ivan Vomáčka

Přeloženo z anglického originálu: Maya Deren, *Cinematography: The Creative Use of Reality*.
In: Gerald Mast – Marshall Cohen (Ed.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*.
New York 1979, s. 51 – 65. Původně in: „Daedalus“ 89, 1960, č. 1 (zima), s. 150 – 167.

Citované filmy:

At Land (Maya Deren, 1944), *Krev básníka* (Le Sang d'un poète; Jean Cocteau, 1930), *Orfeus* (Orphée; Jean Cocteau, 1949), *The Very Eye of Night* (Maya Deren, 1959).