

Články

2001: PROPASTNÁ NUDA

Altiero Scicchitano

*Mileráda by Zemi obrátila v prach
a jedním zívnutím by spolkla celý svět.*

Charles Baudelaire

*Co budu dělat?
Nevím, co dělat.*

Jean-Luc Godard, BLÁZNIVÝ PETŘÍČEK

Ihned po svém zveřejnění v podobě tiskového prohlášení studia Metro-Goldwyn-Mayer, otištěném v časopise *Variety* jednadvacátého února roku 1965¹⁾, vzbudil oznámený projekt zvědavost úměrnou naprostému utajení, které pak provázelo celou jeho realizaci. Na první promítnutí filmu 2001: VESMÍRNÁ ODYSSEA dne 1. dubna 1968 reagoval však newyorský tisk téměř jednohlasně: neuspokojivé, megalomanské, pomalé, nesrozumitelné.

Stanley Kubrick si upevnil své postavení díky předchozímu úspěchu DOKTORA DIVNOLÁSKY z roku 1964, a mohl se proto konečně pustit do uskutečnění snu, který jej podle svědectví Alexandra Walkera²⁾ provázel přinejmenším od roku 1957: proměnit publikem oblíbený, avšak kritikou přehlížený žánr – natočit první snímek science-fiction, jenž by byl určen dospělým divákům. A právě od realizace VESMÍRNÉ ODYSSEJE nabývá Kubrickova tvorba rysů, které byly tak často zdůrazňovány: stále delší přestávky mezi jednotlivými filmy, vyplněné často nepravděpodobnými fámami, perfekcionismus, díky němuž se produkce protahují na rekordní dobu, úmorné čekání, částečně využívané pro reklamní účely, prověřování technické kvality sálů, stahování kopií po uvedení do kin a následný nový střih, první záporné kritiky (výjimkou je film FULL METAL JACKET), po nichž následují náhlá přehodnocení, a tak podobně.

Tváří v tvář tak ambicióznímu a jedinečnému objektu, na jaký opravdu nebyli připraveni, reagovali mnozí kritici zíváním, úšklebky, nepřátelstvím (což filmu skutečně na několik týdnů komerčně uškodilo, poté ovšem nastal mohutný zvrat, způsobený rostoucí oblibou u stoupenců alternativní kultury, která si snímek možná neprávem přivlastnila). Mezi celou řadou článků lze jako jeden z nejprizmatičtějších uvést text novinářky z deníku

1) V té době ještě pod původním názvem *Journey Beyond the Stars*, od něhož bylo upuštěno o dva měsíce později.

2) Srov. Alexander Walker – Sybil Taylor – Ulrich Ruchti, *Stanley Kubrick, director: A Visual Analysis*. London 1999.

New York Times, Renaty Adlerové, uveřejněný prvního července 1968.³⁾ Záporné, nicméně nuancované hodnocení filmu klade důraz na několik momentů, které nejsou při prvním čtení příliš výrazné, přičemž zcela opomíjí vlastní hodnotu a novátorskou sílu díla. Adlerová lakonicky shrnuje svůj celkový dojem tvrzením, že VESMÍRNÁ ODYSSEA je filmem oscilujícím „mezi hypnózou a propastnou nudou“. S nevelkým významovým posunem lze tuto formulaci pokládat za zcela dokonalou.

* * *

VESMÍRNÁ ODYSSEA diváka okamžitě zarazí posvátně strnulou malátností (délka filmu, trvajícího dvě hodiny dvacet jednu minutu, je ale méně nezvyklá, než se zdá – a každopádně méně únavná než dvě hodiny čtyřicet první verze, která byla promítnuta tisku), nedějovými pauzami (zlomyslná Pauline Kaelová, která necítí očividně o nic větší sympatie k mistru natahování Antonionimu, píše se šťastnou intuicí, že „2001 jako by natočil hrdina ZVĚTŠENINY“⁴⁾), dlouhými odmlkami (velmi vzácné a čistě informativní dialogy jsou pronášeny pomalu, ledovým tónem a s nekonečnými zámlkami mezi jednotlivými replikami, přičemž v úvodní a závěrečné části neslyšíme ani jediné slovo), téměř naprostou absencí akce (která se omezuje na sekvenci napětí, jež plyne z „pomatení“ počítače a trvá podle zvoleného hlediska buď padesát nebo čtyřicet dvě minuty – je HAL 9000 nemocný již od samého počátku, anebo onemocní ve chvíli, kdy předpokládá falešnou poruchu v komunikačním systému, jenž spojuje Zemi s kosmickou lodí Discovery?), a absencí citových výlevů (někdy se tvrdívá, že jedinou opravdu dojemnou scénou je „vražda“ počítače: tedy pět minut).

Jedním z Kubrickových záměrů bylo vyvolat v divácích dojem, že sledují dokumentární film o budoucnosti, v němž by měla být snaha o vědeckou pravděpodobnost stejně významná jako svůdnost fantastična. Jednalo by se tedy o uchopení výrazu „science-fiction“ v jeho naprosté doslovnosti, jak ostatně sám autor neustále opakoval v rozhovorech: „Myslím, že když jsme stáli před úkolem vytvořit takový a takový *design*, museli jsme zodpovědět dvě otázky. První by mohla znít takto: může snad něco z toho působit jako logicky neslučitelné s lidskými představami o budoucnosti? A druhá: je to zajímavé?“⁵⁾

Stejná dokumentaristická ambice se projevuje v pojetí osmnáctého století ve filmu BARRY LYNDON: v obou případech se jedná o opravdovou výzvu adresovanou možnostem kinematografického aparátu, který nemohl být přímým svědkem ani jedné z těchto epoch. Tím se rovněž částečně vysvětluje dojem, že listujeme antropologickým pojednáním o člověku z budoucnosti, v němž jsou vyčerpávajícím způsobem popsány veškeré možné situace, aniž by přitom mělo jít o něco jiného než o vytvoření katalogu (v tomto smyslu byla první verze ještě „úplnější“). Společenské a rodinné vztahy, ekonomické, vědecké a politické postřehy, sport a záliby, potrava, spánek, dokonce i obtíže spojené s používáním toalet ve stavu beztlíže atd.: vše je popsáno s maniakálním realismem, až na sex, jenž je v daném kontextu sice pokládán za nenáležitý, přesto je však do celku

3) Tento článek je nyní přetištěn v knize *The Making of "2001: A Space Odyssey"*. New York 2000, s. 146n.

4) Viz tamtéž, s. 144.

5) Viz Charlie Kohler, *Stanley Kubrick Raps*. In: *The Making of "2001: A Space Odyssey"*, s. 247.

začleněn skrze dominantní vizuální metafory filmu, ve tvarech kosmických plavidel, v několika obrazech Bowmanových halucinací, a samozřejmě v závěrečné proměně ve hvězdné embryo.

Spíše než údajný chlad postav a jejich emocí (přes nepopiratelnou nepřítomnost veškerého hollywoodského sentimentalismu) však tato budoucnost probouzí hlavně dojem jednotvárnosti, pociťované tím, kdo je nucen v ní žít. Stejně jako jsme i my nutně uvězněni v naší *de facto* repetitivní, obvyklé, normativní přítomnosti. Snadno si dokážeme představit nadšení člověka z doby renesance, jemuž by byl nabídnut telefonní přístroj, ale bylo by nesmyslné tvrdit, že nás neodolatelné vzrušení zaplaví pokaždé, když vidíme, jak se v naší pračce otáčí prádlo. Filmař nás jistě nechtěl zbavit slasti z podívané („hypnózy“), jeho smysl pro čestnost a realismus vedl ovšem k tomu, že budoucnost pozorujeme zevnitř, jako kdybychom již byli její součástí („nuda“).

Běžný výklad, jenž redukuje VESMÍRNOU ODYSSEU na chladně mechanickou vizi lidstva, se z tohoto hlediska jeví jako sporný; a ještě méně přesvědčivý mi připadá jeho ironický důsledek, jenž pokládá počítač HAL 9000 za jedinou „lidskou“ postavu filmu, a dokonce snad celé Kubrickovy tvorby. Stačí si vzpomenout na scénu, v níž vysoce postavený úředník Heywood Floyd telefonuje z orbitální stanice své dceři, aby jí popřál všechno nejlepší k narozeninám. Vždyť z čeho by mohl čerpat svůj patos banální telefonický dialog ve světě, v němž jsou cesty mezi Zemí a Měsícem každodenní a rychlé, v němž je videokomunikace každodenním úkonem, přičemž ani život Floyda ani jeho dcera nejsou v ohrožení a otcův návrat není nijak zvlášť vzdálený? Tím, co zde kamera objektivně zaznamenává, je běžný prvek rodinných vztahů, a nikoli loučení Hektora s Andromaché.

Nuda, kterou se vyznačuje VESMÍRNÁ ODYSSEA, však nenabývá jen banálních konotací jednotvárnosti existence. Celým filmem prochází a pomalý rytmus mu vtiskuje ještě jiný prvek; jedná se o melancholii v tom nejklašičtějším smyslu slova, doprovázenou typickými symptomy: euforií, depresí, paranoidními pocity, k nimž přičtíme estetické cítění a agresivní pud.

* * *

První obraz 2001: VESMÍRNÉ ODYSSEJE ukazuje Zemi, Měsíc a Slunce seřazené v jedné řadě, čímž do popředí okamžitě vystoupí jeden z vizuálních leitmotivů snímku. Hned vzápětí je mezititulkem „Úsvit lidstva“ uveden sled dvanácti záběrů (trvajících dohromady jednu minutu a třicet dvě vteřiny), po nichž začíná samotné vyprávění. Začít a skončit – přinejmenším od LOLITY klíčová otázka pro režiséra, jenž si je vědom toho, že divákovo zaujetí a rozhodující dojem, který projekce vtiskne do jeho mysli a jeho smyslů, závisejí z velké části na způsobu, jímž bude tento problém vyřešen. Avšak vedle tradičních požadavků překvapení a okouzlení není možné opominout posedlost, s níž Kubrick včleňuje do těchto povinných etap základní záměry filmu, a někdy dokonce samotné jádro celého svého kinematografického díla.⁶⁾ A z tohoto hlediska nejsou první obrazy VESMÍRNÉ ODYSSEJE ničím pouze úvodním.

6) Srov. Altiero Scicchitano, *Paint it, black: spectres et soldats selon Stanley Kubrick*. „La Voix du regard“, č. 11, s. 44 – 50.

Na začátku filmu ukazuje deset záběrů neplodnou, kamenitou, bezútěšnou krajinu, slabě osvětlenou sinalým soumrakem a ponořenou do úzkosti budícího ticha: ve třetím, čtvrtém a šestém záběru je velmi bledé slunce uprostřed. Oproti veškerému očekávání necítíme v těchto obrazech žádnou plynulost, ale spíše jazykovou vyprahlost, která vyvolává dojem něčeho nepříjemného. Obrazy nenavazují prolínáním, ale jsou ostře odděleny stříhem; devět z těchto záběrů je navíc zcela nehybných. Některé se vzájemně téměř neliší, jiné probouzejí naši pozornost výrazněji: šestý ukazuje poušť dosti podobnou melancholickým mořím Caspara Davida Friedricha, ale bez přítomnosti člověka; devátý, jímž je hladká a pokřivená skála, připomíná sochy Henryho Moora (VESMÍRNÁ ODYSSEA, stejně jako následující MECHANICKÝ POMERANČ, je silně ovlivněna současným uměním a designem, stejně jako tehdejší experimentální filmem: o samotném monolitu režisér prohlašuje, že má „samozřejmě rysy jungovského archetypu a minimalistického umění“⁷⁾. Desátý záběr je ze všech nejdelší (dvacet tři vteřiny) a napovídá blízkost rozhodující změny v monotónní řadě obrazů: kamera se dává velmi zvolna do pohybu, zvedá se z terénní vyvýšeniny, a dosavadní ticho zároveň přeruší slyšitelný poryv větru. Mohlo by snad jít o poslední váhání, předcházející vstupu do vyprávění, o ideální přechod, jímž je divák žádán o to, aby změnil způsob vnímání a připravil se na opravdový začátek. Kubrick tohoto gramatického zlomu využívá též v opačném smyslu, ke znehybnění pohledu, jemuž odpovídají opět nehybné obrazy jedenáct a dvanaáct: vidíme lebku prehistorického zvířete, a potom ještě holou pláň, na níž leží kostra jednoho z předků člověka. Teprve poté, když se na scéně objeví živé bytosti (lidoopi a zvířata), začíná příběh (*histoire*).

Zprvu jen neurčitě pociťovaný záměr nabývá výslovné podoby v těchto posledních obrazech, které jsou dvěma očividnými *vanitas*, figurami s ústředním postavením v alegoriích melancholie. Režisér si ostatně vždy liboval v rozsévání jemných a zábavných odkazů, jimiž je protkána celá jeho tvorba. S DOKTOREM DIVNOLÁSKOU se obecenstvo loučilo při pohledu na obrovské atomové hříby, které provázel ironický příslib „znovu se setkáme“, zpívaný Verou Lynn. Kdyby nebylo mezititulku, jenž dává soumrakému světlu význam úsvitu, začátek VESMÍRNÉ ODYSSEJE by nakonec mohl velmi dobře evokovat vizi světa po apokalypse.

Mnozí antropologové tvrdí, že přechod od lovu k zemědělství byl jednou z příčin zrození umění a civilizace: dlouhá období čekání a opakování životního cyklu podle vzorce ročních období by přiměly lidské bytosti k hledání nových strategií, určených k *zabíjení času*. Vztah mezi evolucí a melancholií nelze zdůraznit jasněji, než to činí začátek VESMÍRNÉ ODYSSEJE. Vynálezem zbraně spustil lidoop (jenž nese v románu Arthura C. Clarka jméno „Moonwatcher“ – ten, kdo hledí na Měsíc, což je jméno naznačující schopnost kontemplanace a předjímající příští kapitolu) evoluční proces, který jej dovede až k nadvládě nad celým potravním řetězcem. Tato zbraň pochází z kostry téhož zvířecího druhu, jenž se objevil v první *vanitas*.

* * *

7) Joseph Gelmis, *Un film doit être une illumination. Entretien avec Stanley Kubrick*. „Positif“ 1999, č. 460 (říjen), s. 16.

Pokračování filmu je stejně bohaté na odkazy k melancholii, čímž propůjčuje cestám za monolitem (nejprve na Měsíc, poté k Jupiteru⁸⁾ příchut' zcela odlišnou od polohy dokumentu. Při vyprávění příběhu lidí, kteří směřují za nejdůležitějším objevem svého života, prokazuje Kubrick ohromující odvahu riskantním předváděním toho, že se tito lidé nudí. Čas je odměřován návštěvami ultrafialového solária, výměnou formálních zpráv, partii šachů, každodenní údržbou strojů, vyplňováním protokolů, jídlem bez chuti, spánkem. Nejsmutnějším obrazem je jogging kosmonauta Franka Poola po obvodu kruhové plošiny Discovery, osamělým a neurotickým během boxera, jehož údery dopadají do prázdna. Je třeba znovu zdůraznit, že nejde jen o pravděpodobnost vědeckou, ale též psycho-metafyzickou: nuda často zakoušeli středověcí asketové ve chvílích blížícího se mystického prozření.

A mezi řadou různých *rozptýlení*, která film nabízí, nabývá zvláštního významu jeden detail. Když HAL 9000 žádá, aby mu Dave Bowman ukázal papíry, po nichž kosmonaut právě čará, nespatriíme předpokládané záznamy o cestě, ale tužkou kreslené portréty vědců ve stavu hibernace. Jakožto antropologické pojednání o budoucnosti nemohl film opominout vztah člověka a umění. Přesto se lze domnívat, že tento detail je méně bezvýznamný než ostatní, protože rozehrává vztah dvou ústředních postav a protože se jedinečně vepisuje do mozaiky zápletky. Bezprostředně poté, co komentoval Bowmanovy náčrty, hlásí HAL 9000 neexistující poruchu v satelitním komunikačním systému, následně pak zabíjí Franka Poola a tři zmrazené vědce, a konečně vyvolává své vlastní zničení.

Také počítač, jenž osciluje mezi vytržením a depresí, mezi blaženou důvěrou ve své schopnosti a náhlým zhroucením pod tlakem pociťované odpovědnosti, je zasahován návaly černé žluči, které na sebe berou iracionální a vražednou podobu (násilnická povaha je přece jedním z nejčastějších projevů melancholie). Nemožnost rozmlouvat s oběma kosmonauty o letu, způsobená tajemstvím obestírajícím jeho cíl, paranoidní pochybnost, zda snad některá fakta nebyla skryta i před ním samotným, uvrhává počítač do samoty obdobné té, kterou zakouší v SHINING Jack Torrance, zavřený v hotelu Overlook a zmítaný mezi nesnesitelnou jednotvárností svých povinností hlídače a strachem, že nedostojí očekávání svých „pravých“ zaměstnavatelů (přízraků).⁹⁾

Bowmanovi, jenž jako jediný přežil, se na konci filmu podaří v jistém smyslu završit cestu, která jej vede do místnosti zařízené v lehce kýčovitém stylu osmnáctého století.

8) Kubrick a Clarke byli v jednu chvíli v pokušení nahradit Jupiter Saturnem. Tato myšlenka se neujala, protože práce na zvláštních efektech byla příliš pokročilá a začít znovu od začátku by zvýšilo náklady, které i beztak značně přesáhly předpokládaný rozpočet (šest milionů dolarů: konečné náklady přesáhly deset milionů na rok a půl trvající natáčení). Clarke přesto tuto myšlenku uchová ve svém románu. Kubrick byl prý fascinován především prstenci této planety, avšak volba Saturna, boha melancholie, nemohla mít jen tento důvod.

9) Srovnávací studie by jasně ukázala analogie mezi HALem 9000 a Jackem Torrance, zejména mezi emfatickými a sebeomluvnými proslovy počítače a hysterickými a prudkými slovními výlevy, jimiž Jack reaguje na prosby své ženy Wendy, aby opustili hotel a odvezli syna k doktorovi. Na jemnější významové rovině se do obou postav promítá sám režisér. HAL 9000 zakouší pýchu a úzkost toho, kdo musí mít po celé měsíce pod neustálou kontrolou všechny stránky výpravy a kdo zná jako jediný její pravý význam, stejně jako Kubrick musel po celá léta, dnem i nocí, ovládat různé stránky (produkční, technické, hudební, poetické, filosofické) svého kolosálně ambiciózního díla.



Gary Lockwood jako Frank Pool (nalevo) a Keir Dullea jako David Bowman (napravo) se skrývají v kosmické kabině, aby mohli rozmlouvat o tom, zda by snad HAL 9000 neměl být odpojen. Skrze okénko uzavřeného prostoru vidíme oko počítače. Oba muži mu však nevěnují pozornost – přesněji řečeno, nevidí ho –, protože jsou přesvědčeni, že jim přerušení rádiového kontaktu skýtá ochranu před všetečnými pohledy. Ale v tom se oba mylí, neboť si neuvědomují, že HAL 9000 může vidět, co říkají, když jim odezívá ze rtů. Rámování záběru a mimoobrazové pole se stávají jedním a tímž. U Kubricka každopádně platí, že nevidět vždy znamená zemřít.

Foto archiv

Tato místnost je pravděpodobně projekcí kosmonautovy obraznosti. Nelze si v ní nevšimnout pastorálních obrazů a neoklasických soch, jimiž je ve filmu po druhé výslovně zpřítomněno umění.¹⁰⁾ Kubrick, jenž předvádí nezdar vědeckého racionalismu (HAL 9000 a kosmonauti ve stavu hibernace), se rozhoduje zachránit člověka, o němž se nedozvíme téměř nic, dokonce ani to, zda je nějak zvlášť inteligentní: podřízeného, jemuž nebylo odhaleno téměř nic ohledně příčin a cílů cesty, jenž je však nadán estetickým citem stejně jako odvahou a lstivostí hodnou Odyssea – prokazuje ji svou schopností vrátit se na palubu Discovery ve chvíli, kdy se mu HAL 9000 snaží znemožnit vstup.

Nejsme patrně oprávněni tvrdit, že film upřednostňuje vztah přímé identifikace s postavami, můžeme však připomenout, že navzdory částečně nietzscheovskému ladění nejsou protagonisté VESMÍRNÉ ODYSSEJE („Moonwatcher“, Floyd, Bowman) nikdy *hrdiny*

10) Při práci na druhé verzi filmu Kubrick raději vyřadil sekvenci, v níž Heywood Floyd prochází skleníkem (na orbitální stanici nebo na základně Clavius), v němž se dívky účastní výuky kreslení. Před malířským stojanem přitom figurovaly obě děti režiséra a jeho žena, Christiane Harlanová, která je sama malířka.

v mytologickém smyslu slova (stejně jako takovým hrdinou není ani Odysseus), to jest polobohy, a nejsou dokonce ani nadlidmi. Na první pohled nápadným rysem celé filmografie Stanley Kubricka jsou vždy naprosto obyčejní a nijak výrazní protagonisté, s rameny jen stěží dost širokými na snášení tíhy běžné existence, kteří jsou vrženi do metafyzických zápletek: což platí od Humberta Humberta v *LOLITĚ* až k Jacku Torranceovi, od vojáků námořní pěchoty ve *FULL METAL JACKET* až k Williamu Harfordovi v *EYES WIDE SHUT*, nemluvě o *parvenu* Barry Lyndonovi a *petit bourgeois* Alexovi z *MECHANICKÉHO POMERANČE* (o němž reklamní plakát hlásal, že miluje Beethovena a drsné násilí). Pokusní králíci, nucení zakoušet na vlastní kůži něco většího, než jsou oni sami (válka, smrt, Dějiny, „Bůh“), přičemž jsou jejich zážitky skrytě pozorovány s očekáváním bodu, v němž se zlomí – za účelem ověření, do jaké míry je tyto vnucené zkušenosti zničí, a co se z nich následně stane.

Toto setkání mezi něčím výjimečným a prostředností staví režiséra do blízkosti americké zkušenosti Fritze Langa – Kubrickova židovská rodina z Bronxu měla sama středoevropské kořeny –, jenž byl po útěku před nacistickým režimem postaven před nutnost sloučit svou výchovu, prodchnutou německým idealismem, s americkým pragmatismem. Právě v pozornosti věnované tomuto konfliktu lze podle všeho hledat prvek zbavující film *VESMÍRNÁ ODYSSEA* podezření z toho, že se stal jedním z inspiračních zdrojů kultury *new age*. Jedná se nepochybně o mystický film, jenž se však nikdy neuchyluje k laciné mystifikaci.

Ještě jeden motiv prochází napříč epochami a spojuje postavy *VESMÍRNÉ ODYSSEJE*: spánek. Je samozřejmě zmiňován také proto, že patří k úplné klasifikaci biologických funkcí (spát pomáhá bránit se šílenství, a tak se nezdá, že by program počítače HAL 9000 zahrnoval odpočinek), to ale není zdaleka vše. Kubrickovo dílo obsahuje řadu scén spánku a probouzení, které jako by odhalovaly režisérovu kafkovskou tvář (trýznivé zážitky *Proměny*, *Procesu* a *Zámku* začínají probuzením hlavní postavy). Je dobře známo, že spánek rozumu může plodit obludy (jako v *SHINING*, když se Jack Torrance s křikem probudí, protože se mu právě zdálo, že zabíjí svou ženu a syna), zároveň je však živlem, v němž se duch otevírá neznámu a objevům. Kubrick si je tohoto protimluvu dobře vědom. Když se probouzejí ze své neklidné malátnosti, lidoopi z filmu *VESMÍRNÁ ODYSSEA* objevují monolit; krátce poté vynalézají nástroj, jenž jim umožňuje zabíjet (kost, podobnou baseballové pálce, s níž se ohání Wendy Torrance), a tím ovládnout přírodu. Heywood Floyd spí předtím, než dorazí na orbitální stanici; tři vědci jsou ponořeni do hlubokého (a definitivního) spánku hibernace; konečně jeden krátký záběr nám umožňuje zahlédnout dřímajícího Dave Bowmana, zatímco Frank Poole přebírá hlídku. Ve společné ložnici ze snímku *FULL METAL JACKET* probouzejí vojáci Velrybu, aby ho podrobili krutému křtu, přičemž ho bijí mýdlem v ručníku, a tentýž Velryba zabíjí před svou sebevraždou seržanta Hartmana ve chvíli, kdy všichni ostatní spí. Je zbytečné komentovat zde vztah mezi spánkem a skutečností v *EYES WIDE SHUT* čili téma, které obsahuje již sám oxymoron názvu.

Všem silným okamžikům *VESMÍRNÉ ODYSSEJE* předchází dlouhé sekvence prakticky bez děje, a to až v míře, která se dotýká experimentální formy podobné snímku Andy Warhola, v němž se objevuje absence děje zcela příkladná: spící člověk. Také v tomto případě se jedná o snahu zavést do klasického filmu rytmické zlomy, a poté pozorovat, pochopitelně vždy skrytě, jaké budou jejich účinky.

* * *

Když pracoval na nějakém námětu, užíval Kubrick výrazu „nepotopitelné bloky“, jímž označoval různé části, z nichž se bude skládat osnova zápletky a jejichž vymezení pro něj bylo nezbytnou podmínkou přechodu k sepsání scénáře.¹¹⁾ Jakmile je film dokončen, kterýkoli divák dokáže tyto segmenty individualizovat, neboť jejich oddělení zůstává nadále naprosto zřetelné, ne-li přímo zdůrazněné a podtržené: pomocí mezititulků na plátně, jako je tomu ve VESMÍRNÉ ODYSSEJI, BARRY LYNDONovi a v SHINING, nebo užitím výrazně odlišných stylistických prostředků jako v DOKTORU DIVNOLÁSCĚ a ve FULL METAL JACKET.

Právě počínaje DOKTOREM DIVNOLÁSKOU se ostatně tento sklon soustřeďovat strukturu příběhu kolem různých a zcela autonomních pólů stává zjevným. V tomto filmu užívá Kubrick systematicky a naposled paralelní montáž, a to s dosti jedinečným cílem i výsledkem. Stejně tak ve filmovém jazyce jako v dekoracích zde režisér *izoluje* tři místa jedné jediné krize: vojenskou základnu, na níž se zabarikádoval šílený generál, jenž vydal rozkaz k zahájení jaderného útoku; kruhový sál Pentagonu; bombardér B-52 nesoucí bombu. Zápletka nevyhnutelně vyústí v apokalypsu právě kvůli nemožné či groteskní komunikaci mezi těmito různými místy. Dokonce ani přítomnost Petera Sellerse ve třech různých rolích (kapitán Mandrake na vojenské základně, president Spojených států a Divnoláska v Pentagonu) nemůže vytvořit pouto mezi trojím prostorem. Tento herec měl být původně i uvnitř letadla a ztělesnit postavu majora T. J. „King Konga“, ale do této role byl na poslední chvíli obsazen Slim Pickens. Kdyby byl býval původní záměr dodržen, byl by britský herec jedinou spojnici mezi třemi bloky, výjimkou, která by potvrzovala pravidlo a svou nestoudnou a posměšnou vyumělkovaností zdůrazňovala přísně paralelní postup zápletky.

Filmem VESMÍRNÁ ODYSSEA dovádí Kubrick reflexi o narativních strukturách DOKTORA DIVNOLÁSKY k vyššímu stupni zralosti. V tomto smyslu se mu radikálností zvolených postupů vyrovná snad jen FULL METAL JACKET. Přestože si napříště zapoví užívání paralelní montáže¹²⁾ – jejíž vynález je tradičně připisován D. W. Griffithovi a díky níž přechází film od jednoduchého lineárního příběhu ke složitější artikulaci –, režisér dokáže působit na kolektivní obraznost pomocí čistě filmového jazyka,¹³⁾ přičemž se však vyhýbá

11) Za tuto informaci vděčím Johnu Baxterovi, autoru knihy *Stanley Kubrick* (Paris 1999), jenž tento postup popsal v našem rozhovoru pro italskou řadu televizních dokumentů *Stanley and us project* (Flying Padre Productions).

12) Pozoruhodnou výjimku představuje SHINING, v němž dospěje k obdobnému výsledku jako v DOKTORU DIVNOLÁSCĚ. Když se ve sněhem zasypaném a od vnějšího světa zcela odříznutém hotelu začínou projevovat Jackovy vražedné úmysly, jeho syn Danny přivolá telepaticky na pomoc kuchaře Halloranna, jenž je v té době na Floridě. V klasické nápodobě griffithovské montáže pak následující scény střídají Jackovy záchvaty zuřivosti a Hallorannovu cestu k Overlooku (podrobněji ukázanou v první verzi filmu, kterou režisér později sestříhal do kratší podoby). Sotva však kuchař překročí práh hotelu, zaryje se do něj Jackova sekera. Jakmile jsou jednou zadány parametry rovnice, kubrickovský systém se uzavře do sebe, jako by trpěl klaustrofobií. S odkazem na deleuzovský výraz film-mozek pak dramatický moment spočívá v průniku do mysli druhé bytosti (například odpojením počítače HAL 9000) nebo v úspěšném úniku ze svého vlastního vědomí (což je jeden z možných výkladů závěru VESMÍRNÉ ODYSSEJE, od psychedelických vizí až po Bowmanovy proměny). V Kubrickově filmu-světě (šachovnici) je tedy paralelní montáž protismyslem a je užitá jen proto, aby byla vzápětí surově popřena.

13) V období VESMÍRNÉ ODYSSEJE režisér prohlásil: „Nikdy mě ani nenapadlo, že bych tímto filmem sdělil nějaké slovy vyjádřitelné poselství. 2001: VESMÍRNÁ ODYSSEA je zkušeností neverbálního typu; snímek

jedné z jeho základních forem. Jeho dílo se vyznačuje protichůdnými volbami a situacemi, jejichž syntéza je neustále odkládána: od mnohoznačného monolitu ve VESMÍRNÉ ODYSSEJI až po poslední obraz SHINING, jenž včleňuje našeho současníka Jacka Torrance do fotografie z roku 1921, od Alexova tajemného „byl jsem opravdu vyléčen“ v MECHANICKÉM POMERANČI až po závěrečné Alicino „fuck“ v EYES WIDE SHUT. Kubrick hledá antiteze také, a především, ve volbě nečekaných prvků filmového jazyka, díky nimž se 2001: VESMÍRNÁ ODYSSEA stává superprodukcí science-fiction, v níž je kamera téměř vždy nehybná a v níž se hrozba, navzdory šíři formátu Super Panavision, skrývá velmi často mimo záběr.¹⁴⁾

Čtyři „nepotopitelné bloky“, z nichž se skládá 2001: VESMÍRNÁ ODYSSEA (na dvě části rozdělený „Úsvit lidstva“ – lidoopi objevují monolit na Zemi a kosmonauti z budoucnosti objevují monolit na Měsíci; „Mise Jupiter o 18 měsíců později“; „Jupiter a za nekonečnem“), by mohly být pokládány za čtyři samostatné filmy. Různé momenty každé z těchto kapitol pak dále opakují „primitivní“, před-griffithovskou formu stříhové skladby, takže film postupuje kupředu skrze jednotlivé mikro-příběhy, které jsou prostě kladeny vedle sebe, zbaveny klasických přechodů. Výrazné je to zejména ve druhé části „Úsvitu lidstva“, začínající slavným valčíkem kosmických korábů, po němž následují: 1. video-telefonický rozhovor mezi Heywoodem Floydem a jeho malou dcerou; 2. diplomatická schůzka Floyda se sovětskými vyslanci; 3. cesta z orbitální stanice na měsíční základnu Clavius; 4. n-tá cesta z Clavia na místo, kde byl vykopán monolit; 5. setkání s mimozemským artefaktem.

V tomto výčtu jsou středníky a čísla grafickým pokusem o oživení dojmu diskontinuity, jenž provází celou tuto část filmu. Přecházíme zde od velmi spektakulárních scén, bohatých na vyvolávání úžasu, ale chudých z hlediska akce (kosmické obrazy), ke scénám narativním, avšak anekdotickým a vyvolávajícím opačný účinek (telefon, rozhovor s Rusy, diskuse), v nichž se napětí ochlazuje a překvapení je narušováno normalností života v kosmu, jenž je nahlížen jako něco již běžně známého, pragmatického, byrokratického, majícího vlastní společenské vztahy, pravidla slušnosti, diplomatickou hantýrku. K těmto vyčerpávajícím přechodům od euforie ke studené sprše zklamání a zpět se

trvající dvě hodiny a devatenáct minut obsahuje méně než čtyřicet minut dialogu. Pokoušel jsem se vytvořit vizuální zkušenost, která obchází jazykové škatulkování a svým emocionálním a filosofickým obsahem proniká přímo do podvědomí.“ Viz Eric Norden, *«Playboy» interview with Stanley Kubrick*. In: *The making of “2001: A Space Odyssey”*, s. 272.

- 14) Příkladnou ilustrací tohoto postupu je sekvence ze SHINING, během níž Hallorann prochází prázdnou halou hotelu Overlook těsně předtím, než bude rozsekán Jackovou sekerou: vertikální jízda kamery pokrývá jako ďábelská přítomnost, která je postupujícímu kuchaři v patách a přitom zůstává za jeho zády, celou místnost, ale za sloupem ukrytý Jack se objeví až na konci, aby zasadil smrtící úder. Během celé scény byl v poli záběru, ale nemohli jsme ho vidět – stejně jako Hallorann. V případě VESMÍRNÉ ODYSSEJE máme co činit s jiným, ale stejně zvráceným nápadem: když se Bowman a Poole ukryjí do kosmické kabiny, aby mohli rozmlouvat o tom, zda by snad HAL 9000 neměl být odpojen, vidíme skrze okénko uzavřeného prostoru oko počítače. Oba muži mu však nevěnují pozornost – přesněji řečeno, nevidí ho –, protože jsou přesvědčeni, že jim přerušení rádiového kontaktu skýtá ochranu před všetečnými pohledy. Ale v tom se oba mylí, neboť si neuvědomují, že HAL 9000 může vidět, co říkají, když jim odezírá ze rtů. V obou případech se rámování záběru a mimoobrazové pole stávají jedním a tímtéž. U Kubricka každopádně platí, že nevidět vždy znamená zemřít.

navíc přidává to, že každá sekvence žije svým vlastním životem, aniž by věděla o tom, co se ukazovalo o několik minut dříve. Popis kosmických cest se třikrát opakuje v téměř reálném čase, bez opominutí těch sebemenších technických detailů (beztřížný stav, používání toalet, syntetická strava, přistávání).

Kubrick opakuje okouzlení, jako by pokaždé nastávalo poprvé, tak jako děti, které rády znovu a znovu naslouchají témuž příběhu, přičemž podstupuje riziko proměny celku v únavný zvyk (nesmíme ovšem zapomínat, že opakování je nevyhnutelným stylistickým prostředkem klasické a středověké epopeje).¹⁵⁾

Přechod od jedné sekvence ke druhé se ve filmu odehrává skrze zatmívačky nebo prudké střihy,¹⁶⁾ a především v úvodní části „Úsvitu lidstva“ je zárukou křehké kontinuity zatmívačka, čímž je převrácena tradiční filmová syntax. Celý film si nakonec dopřává jen jediný okamžik přímé korelace, jímž je stejně tak slavný jako paradoxní střih, jenž spojuje kost vymrštěnou k nebi a kosmickou loď; pro diváka je tak snazší obsáhnout miliony let, které oddělují prehistorii (lidoopi jsou chimérické bytosti, před-neandrtálské a před-kromaňonské) od blízké budoucnosti, než cítit obvykle snáze uchopitelné sepětí dvou časově blízkých dějů. Kromě tohoto příkladu naznačuje střih v Kubrickových filmech – a ve VESMÍRNÉ ODYSSEJI zvlášť – spíše trhlinu v časoprostorové tkáni, metaforické násilí, a někdy i násilí skutečné. Zabití kosmonauta Franka Poola jeho vlastním modulem, který na dálku řídí HAL 9000, je znázorněno sledem nadměrně rychlých střihů, přičemž jednotlivé záběry se stále více přibližují šarlatovému oku počítače: takové zřetězení nahrazuje přímé zobrazení násilí, protože je samo o sobě násilím vizuálním (stejně tak ilustruje v MECHANICKÉM POMERANČI rychlý sled maleb a pop-artových obrazů vraždu dámy s kočkami – či snad touto vraždou přímo jsou).

„To cut“, střihat (*monter, couper*): vidíme HAL 9000, poté Poola, jenž se rychle vzdaluje do hloubi kosmu a jehož pohyb se v netečném prázdnu nikdy nezastaví. Poole se zoufale snaží znovu si připnout hadici s kyslíkem: ruce-protézy modulu se díky svým kloubům otevřely, zívajíce jako tlama lidožrouta (či snad Polyféma?, modul má stejně jako počítač jen jedno oko, nenasytné okno), ale při následné snaze sevřít se a obejmout kosmonauta *odstřihly* jeho životní funkce. Kubrick vyráží dech. Dvojčata-přízraky našeptávají Dannymu, aby si s nimi šel hrát „navždy“. Nemylí se: šlapat po celé měsíce sám na tříkolce není asi tím ideálním *rozptýlením*, a tatínek to dobře ví, vždyť rediguje svůj životní román tím, že posedle vyfukává na psacím stroji stále dokola jedinou větu „All work and no play makes Jack a dull boy“ – samou prací a žádnou hrou je Jack otupělý. Jack podvědomě tuší, že je opravdu na čase probudit se a pustit se vážně do plnění úkolu. A nezáleží na tom, zda očekávaná práce spočívá v psaní či zabíjení (je to koneckonců totéž); důležité je naopak nikdy nezapomenout, že se nikdy nemá odkládat

15) Tato část je zároveň vystavěna tak, že divák krok za krokem ztrácí zájem o představení zvláštních efektů a připravuje se na vyvrcholení „kapitoly“, závěrečnou scénu setkání s monolitem.

16) Prolínačky jsou zde natolik vzácné, že se mi podařilo najít pouze jednu jedinou, a to ve chvíli, kdy se Bowmanovi podaří vrátit se do Discovery, načež jej vidíme jak prochází tunely, které vedou až do srdce-mozku počítače HAL 9000. Dokonce i ve vizionářské části Kubrick ochlazuje „psychedelický tok“ a odděluje obrazy vtiskované do Bowmanovy sítnice tvrdými střihy, čímž zabráňuje jejich slévání i proměně jednoho obrazu v obraz následující.

na zítřek to, co lze udělat dnes. Stačí však jediné mrknutí, jedno otevření a zavření clo-ny, okamžik *očí dokořán zavřených*, abychom zjistili, že sympatické dívenky z hotelu Overlook, učiněné nesmrtelnými již na slavné fotografii Diany Arbusové, jsou *stále zde*, připraveny znovu a znovu obnovit své vyzvání na cestu: tentokrát ale s řeznými ranami a stopami sekery, rozsekané na kusy. Nyní víme, proč hollywoodští producenti nikdy nedůvěřují režisérům, kteří požadují právo na „final cut“.

* * *

Svým rozhodnutím rozbít klasické románové vyprávění, a dát tím přednost postupným přískokům, narušuje Kubrick kontinuitu, přičemž nevyrazuje ani tak samotný vztah příčiny a účinku jako spíše jeho tradiční plynulost, která je nahrazena parataktickým frázováním. Neboť popřena není kauzalita jako taková, ale její lineární pojetí, místo něhož nastupuje kauzalita jiného typu. A to především typu filmového: připomeňme ještě jednou stříh kost/kosmická loď. Dvojí záměr snímku 2001: VESMÍRNÁ ODYSSEA tím vyvstane zcela názorně (a účinně, což dokládá celosvětový úspěch filmu): sestrojít mýtus přítomného a budoucího světa, epopej evokovanou názvem, za použití dětinské či alespoň archaické techniky vyprávění, založené na prostém „a pak... a pak... a pak“¹⁷⁾, s níž zde autor experimentuje poprvé zcela systematicky a která bude mít určující význam pro celé jeho další dílo.

V tomto ohledu se umělec Stanley Kubrick jeví jako mnohem lidštější, než se často tvrdívá, a rovněž mravně čestnější: pouze na divákovi záleží, jaká si zvolí spojení a jaké hierarchie; a básník si nemůže osobovat právo na svrchované rozhodnutí o zamýšleném ponaučení a významech. Těm, kdo na tuto hru odmítají přistoupit, však může tento film opravdu připadat propastně nudný.

Přeložil Karel Thein

17) Při opětném čtení prvních kritických reakcí po promítnutí filmu je zábavné povšimnout si toho, že slavní novináři jako Pauline Kaelová a zejména Renata Adlerová tento moment zaznamenávají, ale využívají jej jako záminky k posměchu. Kaelová konstatuje epickou ambici snímku, ale implicitně ji spojuje s nacistickou ideologií; Adlerová vypočítává většinu prvků spjatých s dětskou kulturou, ale chce tím film ukázat jako dílo nezralého a málo kultivovaného ducha.

2001: Vesmírná odysea

(2001: A Space Odyssey)

Metro-Goldwyn-Mayer Inc., Stanley Kubrick Production, 1968 (USA)

Režie, produkce, návrh a režie fotografických efektů: Stanley Kubrick. **Námět:** podle povídky Arthura C. Clarka *Hlídky*. **Scénář:** Arthur C. Clarke, Stanley Kubrick. **Kamera:** Geoffrey Unsworth. **Střih:** Ray Lovejoy. **Hudba:** Aram Chačaturjan, György Ligeti, Johann Strauss, Richard Strauss. **Architekt:** John Hoesli. **Kostýmy:** Hardy Amies. **Produkce:** Tony Masters, Harry Lange, Ernest Archer. **Hrají:** Keir Dullea (David Bowman), Gary Lockwood (Frank Poole), William Sylvester (dr. Heywood Floyd), Daniel Richter (hlídka), Douglas Rain (hlas HALa 9000), Leonard Rossiter (Smyslov), Margaret Tyzack (Elena), Robert Beatty (Halvorsen) ad.

Další citované filmy:

Barry Lyndon (Stanley Kubrick, 1975), *Bláznivý Petříček* (Pierrro le fou; Jean-Luc Godard, 1965), *Doktor Divnoláska aneb Jak jsem se snažil nedělat si starosti a mít rád bombu* (Dr. Strangelove; or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb; Stanley Kubrick, 1964), *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999), *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987), *Lolita* (Stanley Kubrick, 1962), *Mechanický pomeranč* (A Clockwork Orange; Stanley Kubrick, 1970), *Shining* (The Shining; Stanley Kubrick, 1980), *Zvětšenina* (Blow-Up; Michelangelo Antonioni, 1966).

Poznámka o autorovi

Altiero Scicchitano, narozen 1971 v Římě, žije a pracuje v Paříži. Studoval literaturu a filmovou teorii na universitách Paříž IV a VII, absolvoval s prací o Jorge Luis Borgesovi. Externě spolupracuje s francouzskými a italskými časopisy (Les Temps modernes, La voix du regard, Micro-mega, Bianco & Nero, La Stampa). Vydal knihu *Emidio Greco – Lo splendore del nula* (Edizione Scriptorium, Torino 1995). Francouzská verze textu o VESMÍRNÉ ODYSSEJI vychází současně v časopise Trafic.