

*Dvoj pohled***Obrazy v obrazech a obrazy, které opisují**

Film sa občas až obsedantne podujíma zhodnocovať svoje vlastné praktiky: odkazuje na ne svojimi témami či dokonca príbehom, katalogizuje ich a skúma, aký majú dopad na to, čo vnímame ako skutočnosť. V istých prípadoch sa dokonca dá hovoriť o vzniku určitého kinematografického diskurzu (diskurzu v obrazoch) vo vnútri samotného média. Alebo ešte lepšie: o jeho vzniku prostredníctvom tohto média. Reč však nebude o Jean-Luc Godardovi alebo Chris Markerovi, ako by sa možno dalo očakávať, ale o filme H. C. Pottera *HELLZAPOPPIN*.

No povedať iba, že ide o film o filme alebo vo filme, by zrejme bolo primálo. *HELLZAPOPPIN* nie je len jedným z prvých filmov, ktoré sa priamo vyjadrujú k vlastným obrazom a ku kinematografickým (čiže viac-menej neliterárnym a nelineárnym) možnostiam rozprávania príbehu a budovania vierohodných základov nejakého možného sveta. Je to azda prvý film v histórii filmu, ktorý predkladá provizórnu enumeráciu rozličných rovín filmového obrazu, pričom tieto obrazy zoskupuje do akejsi nepravidelnej kaskádovitej štruktúry, kde však vládne presná hierarchia. Každá rovina má vo vzťahu k ostatným i ku svetu mimo film určený iný štatút a tým pádom má aj inú mieru referenčnosti. Možno sa zdá absurdné dávať *HELLZAPOPPIN* do súvisu s už spomenutým Markerom, konkrétne s jeho filmom *LEVEL 5*, ale istá paralela medzi nimi existuje.¹⁾ Tak ako sa *LEVEL 5* podujíma definovať vzťahy medzi hyperrealistickým filmovým obrazom alebo videoobrazom tváriacim sa ako dokument, a historickou udalosťou, pohráva sa *HELLZAPOPPIN* s fenoménom divadelného spektaklu, inscenovaného obrazu i so vzťahom tohto obrazu ku filmovej fikcii i mimofilmovému svetu. Oba filmy samozrejme ponúkajú rôzne (veď ich od seba delí viac ako päťdesiat rokov), no jasne diferencované výklady povahy kinematografickej udalosti, ktorá sa chce vydávať za „skutočnosť“ a oba sa túto „skutočnosť“ zároveň pokúšajú zrekonštruovať z už preexistujúcich, vopred hotových obrazov. Treba však poznamenať, že kým Markera zaujíma rekonštrukcia historickej udalosti, v prípade filmu *HELLZAPOPPIN* ide skôr o rekonštrukciu (dekonštrukciu) divadelnej hry, a „skutočnosťou“ sa tým pádom myslí práve nerozbitná filmová, čiže len viac alebo menej dokonalá ilúzia skutočnosti.

Pri prvom sledovaní sa môže *HELLZAPOPPIN* javiť ako ťažko stráviteľný konglomerát priestorov, kúskov príbehov, ich digresíí, náhodných motívov a na seba navrstvených obrazov. Zjavuje sa v ňom alúzia na už existujúcu rovnomenú divadelnú šou, na archív

1) Rovnako dobre by sa však *HELLZAPOPPIN* dal prirovnávať k Der Graafovmu *MORU*, KTORÉ MYSLÍ a k jeho budovaniu obrazov v obrazoch. Toto prirovnanie by bolo možno ešte adekvátnejšie vzhľadom na textové utváranie (písanie) filmu. Na druhej strane ale Der Graaf stavia predovšetkým na ilúzii typu obrazov Mauritza Echera, na klamaní oka, a nie na klamaní mysle diegetickou, príbehovou ilúziou.

hraných filmov i na už dlhodobo fungujúci rekvizitár kinematografických kliše. Výcho-disko filmu je však jasné a príbeh, ktorý sa z mäteže rôznorodých fragmentov napokon dá vyskladať, dokonca viac než banálny. HELLZAPOPPIN však stavia práve na zmätku spô-sobenom vpádom ruchu a šumu do klasickej dramaturgie žánrového filmu a predovšet-kým na neprehľadnom striedaní jednotlivých rovín obrazu. Spočiatku ide o muzikál či estrádu, no tá sa načisto rozpadá príchodom dvoch hlavných hrdinov, komikov Olsena a Johnsona, hrajúcich – ako obvykle – samých seba a zároveň pôsobiacich ako katalyzá-tor i inhibítor sentimentálneho a jemne melodramatického príbehu lásky bohatej Kitty a divadelného amatéra Jeffa. Film sa napokon opäť uzatvára estrádou, avšak už odmoc-nenou vďaka tomu, že ide o šou vo vnútri šou, konkrétne o šou naskúšanú práve filmo-vou postavou Jeffom.

Príkladov odmocňovania ale aj umocňovania jednotlivých motívov vo filme HELLZA-POPPIN nájdeme hneď niekoľko. Dokonca aj dve najfrekventovanejšie postavy sa občas ocitajú v situácii „na druhú“, keď ich dômyselne vrstvený obraz nechá zjaviť sa v ňom dvojmo. HELLZAPOPPIN však nie je len o divadelnej hre, ktorú Olsen a Johnson od sep-tembra 1938 skutočne hrávali na Broadwayi, či o filme, ktorý sa vo vnútri filmu HELLZA-POPPIN má po a) nakrúcať a po b) odohrávať; jeho témou je skôr upozorňovanie na kódy, prostredníctvom ktorých filmové médium komunikuje rôzne obsahy a vytvára súdržný svet obrazov podobný tomu, v akom žijeme. Toto upozorňovanie má však za následok, že kódy sú náhle vytrhnuté zo svojho obvyklého kontextu a tým pádom prestávajú fungovať. Film sa zdanlivo rozpadá na množstvo skečov, založených na trikoch vlastných filmové-mu aparátu, ako je stoptrik či spätný chod premietacky. Na tie sa však ihneď nabaľuje neustále odkazovanie k existencii premietacej kabíny, filmového kotúča i premietача, ktorý bdie nad správnou postupnosťou, rámcovaním a ostrosťou filmu. Akonáhle sa pre-mietacia kabína zjavuje v obraze i s premietачom, ktorý má moc manipulovať s filmovým pásom, dochádza k zapadnutiu prvotného filmového obrazu do obrazu na o stupeň vyš-šej úrovni. Odhaľovanie vyšších či naopak nižších úrovní obrazu, zapadajúcich do seba ako bábiky matriošky, je vzápätí povýšené na princíp. Cieľom filmu teda nie je insceno-vanie nejakého príbehu, ale opis toho, ako sa z rôznorodých obrazov tento príbeh skla-dá. No výsledkom je napriek tomu film s rozprávaním príbehu – naratívny film, ktorému však dominuje metanarácia o tom, ako sa takýto naratívny film utvára. Preto metanará-cia ovládne obraz vždy vo chvíli, keď začne vnútrofilmová fikcia (konkrétne milostný príbeh Kitty a Jeffa) bujniť natoľko, že by sa ňou divák mohol nechať uniesť.

Ak bola divadelná hra *Hellzapoppin* založená na podvracaní štandardných muzikálových postupov neočakávanými, často improvizovanými vstupmi, film HELLZAPOPPIN k tomuto podvracaniu pridáva hru so svojim vlastným materiálovým podkladom. Populárna diva-delná šou možno narúšala stereotyp, vpúšťala do svojho vnútra chaos nedodržiavaním dramaturgických pravidiel hry, nemala však možnosť upozorňovať na svoju technickú stránku, čo sa filmu obzvlášť dobre darí a vďaka čomu sa môže doslova fyzicky ocitnúť sám v sebe, byť tam implantovaný, vkopírovaný, vrhať seba samého do svojej vlastnej priepasti: film má možnosť nielen citovať a parafrázovať, ale aj reprodukovať a reprodu-kovať sa (zdvojovať, strojovať atď., skrátka vytvárať *mise-en-abyme*).

Tým sa otvára vždy aktuálny problém obrazu a jeho referenta. Lenže všetky roviny filmo-vých obrazov odkazujú v tejto snímke jedine na seba navzájom, takže film vlastne nemá

možnosť vystúpiť zo svojho uväznenia obrazom a preraziť až do sveta skutočného diváka. Premietacia kabína vo vnútri filmu síce odkazuje k reálnej existencii premietacej kabíny (ak film pozeráme v kine a nepúšťame si ho z videa), neustále ale stavia medzi plátno a diváka nepriepustnú bariéru. Jedine vo vnútri snímky majú jednotlivé roviny k sebe priamy prístup, navzájom spolu komunikujú, sú interaktívne. Olsen a Johnson môžu komandovať premietачa, aby pustil spätný chod pásu a takisto aj premietач môže spôsobiť chaos na tej obrazovej úrovni, kde sa nachádzajú Olsen a Johnson, a to púhym pomiešaním kotúčov s rôznymi filmami. A ten istý alebo aj iný premietач na celkom inej obrazovej rovine môže pokojne vsunúť pred filmový obraz celofánový titulok s nápisom „Smradľoch Miller nech ide domov“, no rovnako môžu smradľocha Millera vyzvať k odchodu aj postavy práve premietaného filmu. Následne na to smú dokonca vyfabrikovať obraz podobného typu, ako bol premietачov celofánový titulok, tak, že bielou farbou maľujú na sklo umiestnené tesne pred kamerou domček a postavičky. HELLZAPOPPIN teda neustále odkazuje rovnako k projekcii ako i samotnému nakrúcaniu filmu, k procesu jeho utvárania. No jediným, kto má prístup až k hotovému artefaktu a kto teda nie je interaktívnym participantom, ale len pasívnym konzumentom, je reálny filmový divák v reálnej kinosále: ten totiž nemá ani najmenší vplyv na postupnosť kotúčov, rýchlosť projekcie, ani na ostrosť záberov. (Ak, pravda, nezačne klepať na okienko projekčnej kabíny alebo nahlas hvízdať, aby sa premietач prebudil, ak náhodou obraz zavisol mimo svojho rámca či sa prinajmenšom rozostřil. No takýchto situácií už však dnešnom období numerických projekcií závratne ubúda.)

Kvôli pasivite „skutočného diváka“ je teda film odsúdený na to, aby bol – aj napriek zdanlivej expanzívnosti obrazovej *mise en abyme* do sveta diváka v kinosále – naveky uzavretý vo svojom vlastnom koncepte upozorňovania na filmové praktiky i na bežné schémy percepcie filmových obrazov. Práve táto ukončenosť, definitívnosť mu však umožňuje, aby sa svojimi metanaratívnymi opismi filmových postupov priblížil k textom o filmovom médiu a aby tak trochu na ich spôsob formuloval tvrdenia o štatúte obrazov, ktoré sám produkuje i ukazuje. Jeho hlavným zámerom je scudzovať divákovi pohlcujúce obrazy žánrového filmu a viesť ho, aby aj on predefinoval jednotlivé roviny, ktoré pred ním film rozkrýva. HELLZAPOPPIN narúša vieru v objektívny obraz, príbeh a svet simulovaný hraným filmom. HELLZAPOPPIN teda predostiera stav vecí a z času na čas sa sám na tomto stave ochotne, úprimne a bez úskokov podieľa. Možno je to banálne, no na film ukotvený približne v polovici éry vlády filmových obrazov to nie je málo.

Mária Ferenčuhová