

Články

PIKTO - FILM

François Jost

Zdá se, že existují dva způsoby, jak přistoupit ke vztahům mezi filmem a malířstvím: buď se tážeme po kódech, kategoriích a pojmech společných oběma oblastem a snažíme se měnit jejich rozsah a chápání – například když se pustíme do studia pohybu, nehybnosti, světla nebo barvy – nebo si vezmeme konkrétní díla (filmy, obrazy) a snažíme se vymezit to, co je vzájemně spojuje.

V takto hrubě schematizovaném rozdělení se samozřejmě žádný badatel nepozná, ba ani já bych nevěděl, kam se zařadit, kdybych se měl situovat v právě nastíněné alternativě. To proto, namítnete mi oprávněně, že jsou možné i jiné kombinace: některé filmy sestavují či vytvářejí fiktivní výtvarná díla (UMĚLCOVA SMLOUVA, L'HYPOTHÈSE DU TABLEAU VOLÉ), a tím ilustrují, exemplifikují, vypracovávají atd. výtvarnou koncepci určitých obrazových kódů; jiné filmy k výtvarným dílům ani vzdáleně neodkazují, přesto je však podepírá výtvarná vize oživeného obrazu (kinematografického či videografického).

Navíc bychom mohli problém nahlédnout také z opačného konce a hledat filmové citace ve výtvarných dílech. Nebo bychom mohli, pomíjejíce veškeré konkrétní reference, uvažovat o tom, jak jiná výtvarná díla zacházejí s pojmy kinematografického původu.

Abych si v této krajině, která je daleko spleťtější, než se na první pohled zdálo, našel svou cestičku, zvolil jsem titul *pikto-film*, jehož zjevná jednoduchost bude mou Ariadninou nití. Je-li pikto-roman (můj někdejší pojem¹⁾) psané vyprávění utvářené prostřednictvím křížování, protínání a prodlužování vizuální série tvořené výtvarnými díly, musí existovat také pikto-film, jehož specifičnost spočívá v místu, jaké v něm zaujímá výtvarno nebo výtvarné dílo, ať už existující či nikoli. Studium pikto-filmu tedy povstává spíše z druhého z postojů nastíněných před chvílí, bere však také v úvahu rozmanitě se projevující kódy umožňující vybudovat mosty mezi filmem a malířstvím.

Často zapomínáme na celou síť významů, kterou by v nás měl vyvolat výraz *posloužit si plátnem* (*se faire une toile*). A přece právě dějiny slova *plátno* rýsují příbuznost, jež částečně vysvětluje onen zároveň narativní a reprezentační model, jímž se film řídil ve svých počátcích. Připomeňme jen zhruba, že v oblasti malířství slovo *plátno* znamená nejprve podklad malovaného díla (1604), pak posunem významu malované dílo samotné (1729), a nakonec označovalo i malované divadelní kulisy nebo dokonce malovanou oponu. Je zábavné povšimnout si paralelní struktury sémantického pole onoho slova ve filmu, kde jsme přešli od podkladu projekce k promítanému dílu, a sémantického

1) François Jost, *Le pikto-roman*. „Revue d'esthétique“ 1976, č. 4.

pole daného pojmu v malířství, a to přesto, že výtvarné dílo a film jsou naprosto nesrovnatelné z hlediska nákupu: kupte si plátno malířského mistra a budete ho moci po libosti kontemplovat ve vašem salonu; zaplaťte si filmové plátno a o hodinu a půl později bude znovu bílé, nepopsané. Žerty stranou, už sám fakt, že slovo plátno leží na průsečíku malířství, filmu a divadla, zasluhuje, abychom se u něj zastavili.²⁾

Jak v počátcích filmu přispělo používání malovaného plátna k vytvoření specifické estetiky? Jak lze nějaké plátno, tentokrát malířské, transponovat do filmového vyprávění a proč? Jaký výtvarný postoj zaujímá ono bílé plátno či, Godardovými slovy, onen nepopsaný list, kterým je obrazovka?

To jsou otázky, které si kladu a které je třeba zkusit rozebrat, aniž bychom přitom zapomněli, že každá výtvarná citace či citace výtvarné aktivity je provázena sémiotickou transpozicí, *transsémiotizací*, která hloubí větší či menší rozestup, ve kterém se hroutí koncepce malířství i filmu.

1. Plátno jako kulisa: pikto-kinematografie

Je opodstatněný názor, že koncepce kulis v raných filmech ve velké míře zdědila rozpor, se kterými se těsně předtím střetlo divadlo při používání malovaných pláten.

Až do zavedení elektrického osvětlení na divadle (to znamená zhruba až do roku 1880) byl zadní prospekt scény zajat v bludném kruhu: na jedné straně měl hledat světelné efekty dostatečně výrazné na to, aby vystupovaly z okolního více či méně stejnoměrného osvětlení, na druhé straně ale to, že měl vlastní osvětlení, ztěžovalo opuštění onoho okolního osvětlení ve prospěch světelných zdrojů situovaných na scéně.³⁾ Antagonismus světla a kulis zřetelně vyvstává v okamžiku, kdy jsou kulisy nadále malovány jako dříve, přičemž elektřina umožňuje pracovat s intenzitou světelných zdrojů. Sen z knihy *l'Essai sur l'architecture théâtrale* publikované v roce 1782 Pattem se stává možným:

„O kolik by se zvětšila iluze [...], kdyby se světlo dalo vysílat dle libosti na určité části scény nebo kdyby šlo odebírat jej z jiné části scény: jednou by se zeslabila intenzita barev, aby se vytvořila jemnost a soulad schopné příjemně pohládit divákovy oči, jindy by se na kulisy vrhly takové efekty šerosvitu, pozic světla a stínu, jaké nás okouzluje na plátnech velkých mistrů.“

Pomineme-li *transsémiotizaci*, ocitne se raná kinematografie, v té době fungující ještě bez elektřiny, v situaci zjevně dosti blízké situaci divadla na počátku 19. století. Navzdory všemu, co bylo řečeno o dosti velké vzdálenosti kamery od herců v tomto prvním reprezentačním modelu a o její blízkosti k hledisku divadelního diváka, vnucují se dva zřejmé fakty, které by nás měly varovat před pochybnými analogiemi: za prvé je vzdálenost

2) Slovo *toile*, jež Jost v textu používá, označuje ve francouzštině stejně tak filmové plátno, malířské plátno, resp. obraz na plátně namalovaný malířem, a divadelní kulisu, resp. malovaný zadní prospekt scény (pozn. red.).

3) Tato analýza se opírá hlavně o informace čerpané z knihy Pierre Sorel, *Traité de scénographie*. Paris 1943.

kamery od malovaného plátna daleko menší než vzdálenost divadelního diváka od zadního prospektu scény a za druhé je filmový herec k tomuto plátnu daleko blíže než herec divadelní. Z hlediska dispozitivu tedy film podědil daleko více od jarmarečního divadla s malovaným plátnem než od divadla městského.

Přejdeme k důsledkům takové transsémiotizace malovaného: zatímco s nástupem stavby kulis a hry perspektivy mohlo *odhalení* malovaného vypadat jako zvýšení realismu (entuziastickým divákům, ke kterým patřil například Zola), přiblížení zadního prospektu scény ve spojení s velkou hloubkou pole prvních kamer nutně muselo rušit dojem reality a materiálnosti spojených s kinematografií, ve smyslu, jaký těmto pojmům dává Chateau.⁴⁾ Ať už je umělecké ztvárnění malovaného plátna jakékoli, vstupuje v jakýsi materiální rozpor s „tělesností“ obrazu herců, a to kvůli vzdálenosti kamery – malovaná kulisa, kterou film dokáže ovládnout jedině tak, že s objevením elektriny ve studiích vrátí plátnu jeho statut pozadí, *odhalení*.

Dokonce i když se pomocí perspektivy snažíme herce zabudovat do kulis, zůstává tam vždy kvalitativní protiklad světla, které herce nezvratně odděluje od světa, ve kterém se pohybují. Podívejte se na nějaký „obraz“ („*tableau*“) z Mélièsovy CESTY NA MĚSÍC (zvláštní příklad k výkladu o *světle*!), jak se v něm mísí plastičnost malovaného plátna sugerující světlo slunce nebo měsíce a rozptýlené, takřka nečasové světlo, v němž se koupou herci. Odtud pocit podivnosti, který nepovstává z obtíže (způsobené zrakovým klamem) rozlišit pravé a falešné, reálný mobiliář a rozkouskovaný mobiliář malovaného plátna, jak tvrdí Sadoul,⁵⁾ nýbrž plyne spíše z tohoto spojení dvou neslučitelných světů, o němž mluví Alekan⁶⁾: světa ubíhajícího času, který navozuje hra světla a stínu kulis, a světa nečasového, spojeného s rozptýleným světlem obklopujícím postavy. Tato distribuce světla, z výše řečených důvodů daleko zřejmější než na divadle, je o to podivnější, že nečasovost stojí na straně lidí a časový běh na straně světa, ve kterém žijí (což, je třeba na to upozornit, rázně obrací romantický topos ubíhajícího času). Stejně paradoxní je dánský film Augusta Bloma OBCHOD S BÍLÝMI OTROKYNĚMI z roku 1910, ve kterém vidíme nahnuté stíny v kulisách pokoje, v němž není žádné okno, kudy by vcházelo světlo.

Na narativní rovině můžeme mít za to, že malované plátno si vynucuje nehybnost kamery. Jestliže jsou kulisy namalovány se záměrem zrakového klamu a jsou-li ploché, není možné změnit úhel, aniž bychom iluzi beze zbytku zničili. Přece však nebrání veškerému pohybu. Například v Mélièsově FAUSTOVI najdeme jakýsi ekvivalent vertikálního travellingu provázeného *follow shot*⁷⁾: Faust sestupuje do pekla, a my za ním vidíme plátno odvíjející se odspodu vzhůru. I zde nás zaráží právě směs účinků protikladných materiálností.

4) „Zdá se naopak, že *dojem materiálnosti* vyvolávaný filmem nebo jakýmkoli jiným vizuálním textem tvoří integrální součást dojmu reality. [...] Jestliže tedy diegeze přináší iluzi (za podmínky, že divák diegezi opanuje, tedy za cenu distance), pak výtvarné rysy obrazu (světlo, barvy, dimenze atd.) musí být podřízeny ikonickým kódům, aby ikonické znaky byly manifestací diegeze.“ Chateau, *Film et réalité: pour rajeunir un vieux problème*. „Iris“ 1983, č. 1, s. 63.

5) Georges Sadoul, *Histoire du cinéma mondial*. Paris 1972, s. 29. (Srov. G. Sadoul, *Dějiny světového filmu*. Praha 1963, s. 27.)

6) Henri Alekan, *Des lumières et des ombres*. Paris 1996.

7) *Follow shot* označuje záběr, kdy jízda kamery sleduje pohybující se postavu (pozn. red.).

Je třeba se také pozastavit nad podílem barvy na vytvoření tohoto rozporného reprezentačního modelu. Navzdory jemnosti nuancí a veškeré přesnosti se rozumí samo sebou, že kolorování němých filmů nemohlo brát ohled na pravidla chromatické perspektivy, ani na předpokládané osvětlení. Takže dokonce ještě v roce 1923, když byl přemalován film *LA SULTANE DE L'AMOUR* (Le Somptier a Burguet) natáčený v přirozeném prostředí, nedostatek chromatické perspektivy vstupuje do rozporu s lineární perspektivou utvářející obrazy; směr světla tu vlastně vyznačuje jen černá a bílá, kterou kolorování překrylo. Kresba tuší zachraňuje, co se dá.

Ve většině případů tedy zjišťujeme paradoxní směsici tradice spočívající na klasických pravidlech malířství a jistého druhu plochosti, která daleko víc připomíná Maneta. Jakoby podle pravidla, že stejné příčiny vyvolávají stejné účinky, zavedení elektriny do studií navrátí filmové osvětlení k modelu, který se před filmem pokoušelo imitovat divadlo, k modelu, který byl vytvořen právě v malířských ateliérech.

Tento kompozitní model má přesto své následovníky, nemůžeme si myslet, že úplně zmizel. I když ho kinematografie postupně vytlačila na okraj, video je v široké míře přístupné podobným analýzám. V první řadě proto, že inkrustace umožňující nechat herce hrát v jakémkoli, ať už nehybném či rozpohybovaném prostředí, obvykle rozehrává dvojí osvětlení. Je-li pozadí nehybné, narazíme na srovnatelné problémy, jaké jsme popsali výše, je-li rozpohybované, není v něm už příliš častá koherence světél. Podobnost s primitivním modelem tím však nekončí. Jelikož technika inkrustace vyžaduje natáčení ve studiu a extrémně přesné a složité nastavení osvětlení, pohyb herců je dosti omezen, z čehož poměrně nevyhnutelně vzchází určitá frontálnost. Navíc: inkrustace pozadí velice často omezuje pohyb v hloubi skoro stejně jako primitivní zadní prospekt scény: blížíme-li se k herci, tak podle realistických kritérií to předpokládá korelativně měnit zobrazenou část kulis, zónu hloubky pole a přesnost detailů. Pomocí dosti sofistikovaného dispozitivu lze dosáhnout paralelismu pohybů přístroje, nelze ale měnit hledisko zaměřené na pozadí samé (zejména je-li nehybné), lze ho leda rozšířit. Esteticky to zpravidla předpokládá změnu kulis v závislosti na měřítku záběrů (přecházíme například od krajiny v pozadí k nebi či černému pozadí), na druhé straně to vyžaduje onu paradoxní asambláž plastického a plochého, o které jsme už mluvili.

Jiný vizuální paradox stejného typu představuje syntetický počítačový obraz: je vytvořen podle pravidel lineární perspektivy, avšak nepřítomnost veškerého *sfumato* znereálnuje reprezentaci.

2. Pikto-film

Vedle této pikto-kinematografie, která za určitý počet svých charakteristik vděčí materiálu, který zpracovává (plátno, inkrustovaný obraz), existuje také pikto-film, jehož narrativní jádro se vytváří kolem toho, co bychom mohli nazvat (parodujícíe Mallarmého): „absence veškerého plátna“. Kinematografický obraz rekonstruuje nějaké výtvarné dílo, jehož je figurou *in absentia*. To je zejména případ filmu *LA MARQUISE D'O* a Füssliho obrazu *Le cauchemar* (Noční můra), KRÁSNÉ ZAJATKYNE a stejnojmenného Magrittova obrazu, ale také obrazu *L'exécution de l'empereur Maximilien* (Poprava císaře Maximiliána) a filmu VÁŠEŇ rekonstruuujícího obrazy *Le trois mai* (Třetí květen) a *La ronde de nuit*

(*Noční obchůzka*). Ale abychom všechny tyto citace seriózním způsobem (tedy ani hravým, ani satirickým, jak by řekl Genette)⁸⁾ nemíchali, je vhodné rozlišit několik typů intervence výtvarného ve filmovém.

V první řadě může mít transfiguralita⁹⁾ dva typy funkcí v závislosti na tom, jestli zpracovává reprezentativní či narativní pól:

- buď je naprosto diegetizována a výtvarná reference do vyprávění vstupuje jen jako způsob inscenace vyprávění, jako jakási okrasa narativního; *výtvarné dílo*, *obraz* zde tedy má stejnou funkci, kterou rétorika připsuje názornému líčení;
- nebo hraje roli ve vytváření, struktuře či organizaci vyprávění.

LA MARQUISE D'O je podle mě na straně prvního pólu, a to v té míře, v níž odkaz na Füssliho umožňuje především reprezentaci vyprávění podle výtvarných referencí Kleistovy doby (což nijak neubírá Bonitzerovu narativnímu vysvětlení¹⁰⁾). KRÁSNÁ ZAJATKYŇĚ a VÁŠEŇ čerpají každá svým způsobem z druhého postoje.

Na druhé straně transsémiotizace obrazů zná dva velké mody:

- *oživení, rozhybání reprezentovaného*;
- *zpochybnění výtvarného dispozitivu quattrocenta množováním hledisek, pohybem kamery, montáží*. Tato práce na reprezentaci hraje roli v ekonomii vyprávění.

Oba mody vlastně spočívají na rozdílných koncepcích výtvarného: první má tendenci chápat výtvarné dílo jako něco nehybného, přičemž narativní mnohoznačnost daného díla může být odstraněna jedině rozpohybováním (tento postoj více méně podpírá L'HYPOTHÈSE DU TABLEAU VOLÉ a KRÁSNOU ZAJATKYŇI); druhý předpokládá, že pohyb je už v obraze (VÁŠEŇ a zejména SCÉNARIO DU FILM PASSION); filmař může samozřejmě kombinovat obě koncepce.

2.1. Film si slouží plátnem: pikto-film I

Podívejme se na první typ, který bychom mohli nazvat *heterosémiotickou transdiegetizací* nebo dokonce *pragmatickou transpozicí*, chápeme-li *pragma* stejně jako Genette v aristotelském významu události či aktu.¹¹⁾ Jeho dobrý příklad najdeme ve Walterově „noční můře“ na konci filmu KRÁSNÁ ZAJATKYŇĚ, ve které se odkazuje v podstatě na čtyři výtvarná díla. Na tři Magrittovy obrazy: *L'assassin menacé* (*Vrah v ohrožení*), *Le mois des vendanges* (*Doba vinobraní*), *La belle captive* (*Krásná zajatkyň*) a jeden Manetův obraz *L'exécution de l'empereur Maximilien* (*Poprava císaře Maximiliána*). Je-li transpozice *La belle captive* v podstatě jen oživením, které nezasahuje ikonickou strukturu obrazu, jiné záběry uspořádávají prvky patřící k vícero obrazům: záběr, na kterém vidíme byt oběti, celkově vzato přebírá strukturu obrazu *L'assassin menacé* (tělo oběti, gramofon a lidé špěhující oknem) s vynecháním předpokládaného vraha a dvou mužů, kteří ho

8) Gérard Genette, *Palimpsestes*. Paris 1982.

9) G. Roque definuje transfiguralitu takto: „studium transformací obrazu, a to nejenom ve „vlastním poli“, nýbrž také napříč jejich přesuny do jiných polí“. G. R o q u e, *Ceci n'est pas un Magritte*. Paris 1983, s. 16.

10) Pascal Bonitzer, *Décadrages (Peinture et cinéma)*. Paris 1985, s. 31.

11) G. Genette, c. d., s. 341.

střeží. Vypůjčuje si ostatně detaily z ostatních obrazů: buřinky slídilů z *Le mois des vendanges* a moře z *La belle captive*.

Jestliže se vrah nenachází v pokoji jako u Magritta, je na oplátku na pláži vedle své oběti, „krásné zajatkyně“, a brzy bude *ohrožován popravčí četou* uniklou z univerza Manetova obrazu. Názvy obrazů jsou jako podněty, které filmový obraz reinterpretuje diegetickou transpozicí: nakažena pozadím *La belle captive* jsou okna bytu pocházející z obrazu *L'assassin menacé* obrácena k moři a zločin je přemístěn na písek, který bude také fungovat jako narativní síto otevírající další výtvarnou referenci.

Volba Magrittových obrazů a *L'exécution de l'empereur Maximilien* nás samozřejmě u filmaře Robbe-Grilletova typu nepřekvapuje: snadno si domyslíme, že Magrittova odpoutanost a „lhostejnost“ Manetova obrazu k tomu, co vypráví (Bataille)¹²⁾, se musela nevyhnutelně setkat s dílem filmaře, jehož Vulgáta s chutí opakuje chlad. Toto případné vysvětlení by však nemělo zatemnit narativní důvody této asambláže pláten.

Intervenci výtvarného zde řídí myšlenka, že narativní nedostatek výtvarného díla ve srovnání s oživeným obrazem je pro vyprávění výhodou, a nikoli překážkou. Vidíme, co můžeme vyzískat z Magrittova obrazu *La belle captive*: zobrazení panenského a paradoxního prostoru bez historie a také nosný titul pro eminentně robbe-grilletovská fantasmata. *L'assassin menacé* (*Vrah v ohrožení*) svým titulem pro změnu poskytuje dosti jasnou narativní strukturu – někdo spáchal zločin a doléhá na něj předpokládaná vina –, ale zároveň také zobrazuje daleko nejasnější scénu. Způsob, jakým Magritte zkonstruoval své dílo kolem celé sítě znaků, samozřejmě napomáhá k vytvoření vyprávění prostřednictvím syntagmatizace pikturálníhoho. Zajatkyně, vražda, poprava: nerozpoznáváme v tomto pořadí prvků tři periody, či tři ingredience detektivního příběhu? Magrittovy názvy obrazů *La belle captive* a *L'assassin menacé* v sobě nesou zárodek akce a identity postav a prostor zobrazený obrazy přináší diegetický rámec. Z narativního hlediska je zde tedy výtvarné dílo pojato jako jakási časová, nutně polysémická pauza, jejíž rozhýbání filmovým pohybem spouští fikci: osudem každého oživení výtvarného je, že díky přidání událostí, gest a detailů všeho druhu s sebou nese transdiegetizaci či pragmatickou extenzi (když se toto rozhýbání vztahuje na imaginární obrazy jako v *L'HYPOTHÈSE DU TABLEAU VOLÉ*, nese to s sebou hlavně pragmatický rozvoj).

Jestliže video rozehrává reprezentační model odlišný od obvyklého filmového obrazu, jak jsem tvrdil před chvílí, musíme nyní zkoumat jeho dopady na toto konkrétní vyprávění.

Podívejme se nejprve na záběr, ve kterém vidíme mladou ženu ležící na podlaze pokoje v kaluži krve vedle gramofonu. Oknem ji pozoruje šest naprosto identických mužů. Kamera postupuje, prochází otevřeným oknem, odkrývá pláž na břehu moře a oběť, která obrácená ke kameře pomalu kráčí po písku. Odkud se bere onen dojem podivnosti čišící z tohoto obrazu?

V první řadě ze světla, které je naprosto rozporné. Okno se rýsuje na zemi, stejně jako stín vrhaný zábradlím, a přece nevidíme stíny lidí stojících mezi zdrojem světla a tímto zábradlím. Tito lidé jsou podle všeho osvětleni čelně, a v rozporu se všemi naturalistickými konvencemi: nelemuje je žádný efekt protisvětla. Dokonalý výřez ženského těla na

12) Georges Bataille, *Manet*. Skira, 1996.

pozadí, bez nejmenší halace, vystupuje s neobyčejnou přesností. V okamžiku, kdy nastupuje zoom, mimo to pozorujeme, že její pravá noha, která je zprvu v oblasti světla vykrojené oknem, postupně přechází do stínu, a to přestože nevykonává žádný pohyb, který by takovou změnu motivoval. K tomu se přidává jakási nekonečná hloubka pole, vděčící za svůj vznik faktu, že pro konstrukci scény byly spojeny dvě kamery, nezvyklé poměry velikosti (mezi gramofonem a obětí, mezi ženou, pláží a obětí), zmnožení jednoho pozorovatele v šest naprosto identických pozorovatelů (díky digitalizaci obrazu), klony mizející v naprosté synchronii a konečně lehká nesrovnalost v zoomu: kulisami okna postupujeme o něco rychleji než obrazem podlahy. Tento rozpor mezi perspektivním prostorem a plochostí světla, který z části vyplývá z použité techniky a z části z estetického záměru, vytváří pocit o to podivnější, že stojí proti přirozenému, slunečnímu osvětlení exteriéru. Našli jsme tu jeden typ estetického antagonismu obsahující afinity s ranou kinematografií.

Něco vizuálně stejně paradoxního najdeme v transpozici obrazu *La belle captive* a v jeho transformaci v *L'exécution de l'empereur Maximilien*. Jestliže v *La condition humaine* (Lidský úděl) plátno představuje „část krajiny, jež je zakrytá tímto obrazem“ (Magritte), v *La belle captive* plátno prodlužuje dvakrát zakrytou krajinu, protože ji zacloňuje obraz a rudá opona. Bazinovskými pojmy bychom mohli vizuální nesourodost obrazu *La belle captive* formulovat tak, že ukazuje rám vymezený obrysy plátna, avšak tento rám přesto funguje jako maska, protože zachycuje část univerza, které ho obklopuje. Jestliže video dokáže tuto myšlenku dokonale ztělesnit, rozhýbání ji umožňuje dotáhnout ještě dál. Zčásti díky účinku suplementární reality vytvářeném samotným materiálem a zčásti díky tomu, jak nastoluje hru s tím, co je mimo záběr.

Je-li rám dostředivý, jak tvrdí Bazin, pohyb kamery směrem k plátnu je ještě daleko dostředivější, z principu může jedině zvětšit to, co už se na něm nachází. Zde je však pohyb k tomu, co by mělo být záběrem, provázen překvapivou proměnou hlediska, která nám v předpokládaném výtvarném prostoru odhaluje, co jsme v něm nemohli vidět. Rám se brutálně proměňuje v masku a osvobozuje přitom naprosto nepředvídatelný a rozporný, jelikož dostředivý, prostor *off*, odkud se vynořují vojáci.

Těchto několik příliš rychlých úvah dává zhlédnout, že transpozice malířství – film není jen figurální, nýbrž že za pomoci kinematografických či videografických prostředků přetváří nejen ideu malířství, ale také některé z jeho charakteristik: naprostá absence chromatické perspektivy, rozpornost přirozeného a umělého osvětlení (kterou zvlášť dobře pozorujeme na Magrittově obraze *L'assassin menacé*) a samozřejmě princip paradigmatické série několika vizuálních prvků řídících přechody od jednoho obrazu k druhému. U Robbe-Grilleta je pláž místem magrittovského zločinu i místem Manetovy *popravy*. Hodí se tedy říct několik slov o způsobu, jímž je posledně zmíněný obraz kinematograficky *popraven*.

Tato transdiegetizace malíře, který sám z „výpůjčky“ udělal estetické pravidlo, není neškodná. Stejně jako Magritte v obraze *Perspective* (Perspektiva) parodoval obraz *Le balcon* (Balkon), Robbe-Grillet významně přetváří ducha obrazu *L'exécution de l'empereur Maximilien* tím, že reteatralizuje scénu, ze které se Magritte snažil smýt „veškerou divadelní obraznost“, jak tvrdí Bataille. Již červená opona obrazu *La belle captive* představuje samozřejmě první vpád divadla do tohoto filmu. Existuje však ještě jeden důvod pro

tento fenomén, a lze se tázat, není-li inherentní vůbec každé filmové transpozici výtvarného. Každý odkaz k výtvarnému dílu v nějaké chvíli předpokládá zastavení, byť jakkoli krátké, okamžik, kdy obraz, ale také divák, znehybňuje výtvarnou reprezentaci. Najednou všechno v pohyblivém vnějším vzhledu filmového obrazu nachází jakýsi řád. Prchavá věčnost! Takže transpozice nějakého Manetova díla nyní musí jít proti duchu toho, kdo „do pózy zavedl neuspořádanost“, jak říká Bataille.

2.2. Obrazovka jako plátno: pikto-film II

Druhým *modem* transsémiotizace nějakého výtvarného díla je, jak jsem řekl před chvílí, rozhybání nikoli „tématu“, nýbrž samotného kinematografického dispozitivu. Spíše takový je Godardův postoj ve VÁŠNI. V tomto filmu se nejenom kamera pohybuje kolem živých obrazů a mezi nimi, přechází od jednoho k druhému, ale navíc montáž přispívá k vytvoření dynamických analogií mezi „reálným světem práce“ a mizanscénou pláten.

„Principem bude užívat scény z natáčení superprodukce [= živé obrazy] jako čistě emotivní velké detaily, které budou jinak v akčních scénách prakticky nepřítomné [...]. Co ukážeme jako právě natáčené lidmi (od filmu nebo televize, to nevíme), nebude nic jiného než prodloužení předcházející (nebo následující) reálné akce.“¹³⁾

Všechno se děje, jako kdyby výtvarné dílo na tomto místě i jinde hrálo roli jakési alternativní signifikace, která je sice implicitní, přece však pracuje ve fikci. Transpozice výtvarných děl je spíše axiologickým a metaforickým operátorem než narativním zárodkem příběhu. Nemůžu se bohužel pustit do detailů fungování vyprávění. Omezím se proto na několik poznámek týkajících se reprezentace.

Rozpohybovat výtvarné dílo a nehybat přitom příliš hlediskem se rovná tomu myslet výtvarné dílo v narativních pojmech: nehybnost výtvarného díla stojí proti vyprávění a zároveň ho oživuje. Přemisťování se v prostoru obrazu, proměňování jeho perspektivního nastavení, jeho fragmentace montáží, jakou výtvarnou koncepci v tom můžeme číst?

Mám za to, že některé prvky odpovědi můžeme získat analýzou filmu SCÉNARIO DU FILM PASSION, který neinscenuje přímo mistrovská díla, ale který vychází z úvahy o jiném plátně: o obrazovce.

Godard se sám režíruje před obrazovkou, která je zprvu bílá. Mluví o svém odmítnutí psát scénář, o své vůli vidět ho: „nechceš psát... chceš vidět... chceš znovu-získat (*re-ce-voir*)...“ Ale co vidět? Dispozitiv, ve kterém se Godard představuje, naznačuje opatrnou odpověď. Nejdříve se zdá, že vidí obrazy promítající se na obrazovce, jenže si velice rychle všimneme, že záběry vyvstávající na bílém povrchu před ním tento povrch daleko přesahují a že se právě vepsaly na celou plochu jiné obrazovky, obrazovky, kterou sledujeme. Obrazovka naproti Godardovi funguje jako maska, jelikož obsahuje zlomek

13) Jean-Luc Godard, *Passion. Introduction à un scénario*. In: *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*. Paris 1985, s. 491n.

širšího filmového prostoru, ale dvojexpozice tento prostor spojuje s prostorem studia, ve kterém se filmař nachází. Ten, koho jsme považovali za privilegovaného diváka, je vlastně hercem v obraze, který ho obklopuje. Kdo vidí tento paradoxní záběr, ve kterém se mísí dopředu natočené záběry a pseudo přímý přenos linoucí se z televize? Tato otázka se vnucuje o to spíše, že nám Godard vysvětluje, že televizní novinář má vždycky v zádech obrazy, které nevidí. Takže: kdo vidí? Samozřejmě to není Godard sledující – nebo hrající si na sledování – bílou obrazovku před ním, protože může být jako pouhý herec překryt celou sérií písmen vyslaných nějakým generátorem, sérií písmen, která uvidíme vepisovat se za jeho zády. Ne, vidí ten, kdo sleduje obrazovku monitoru odesílajícího finální obraz: tedy režisér a poté televizní divák. Godard se inscenuje podle modelu Magritovy kresby¹⁴⁾, na které vidíme zarámovaného muže obráceného zády k nám s tímto popiskem: „nevidím nic z krajiny kolem“, a po vzoru obrazu *Krásné zajatkyně* vytváří paradoxní kontinuitu mezi režisérovým světem a světem fikce. A to tak dokonale, že už obraz *nezachycuje* realitu skrytou povrchem plátna, nýbrž sama realita je kontaminována vytvořeným obrazem, který jakoby uprchl z plátna-obrazovky. Aby mluvil o obrazech, přeměňuje se Godard před našima očima, které se musí naučit vidět, v obraz. Překrývá se písmem se ocitá mezi dvojí plochostí: plochostí reprezentované obrazovky a plochostí fantomatické dvojexpozice. Zároveň se stává reprodukcí Godarda (stejně jako tvrdí, že filmy vysílané v televizi jsou jen reprodukce filmů).

Vlastně jde jen o to *vidět* Godarda, jak jemně hýbe páčkou přivolávající prolínaný obraz, jak velkými pohyby rýsuje linie nebo znaky na obrazovce, abychom pochopili, že vidět znamená dělat a že ukazovat znamená dělat gesta. Zde je podle mého názoru třeba hledat Godardova výtvarného ducha: ani ne tak v oku, jako v ruce. Jak říká Passeron, „výtvarné je více spojeno s chováním malíře, než s jeho viděním světa, spíše s jeho rukou, než s jeho okem“.¹⁵⁾ O tomto postoji ostatně hodně vypovídá tato filmařem vyprávěná anekdota:

„Kdyby mi někdo nabídnul, nebo kdyby mě nějaký kalif odsoudil, řka: „dobrá, budete dál dělat filmy, ale musíte si zvolit mezi oslepením a useknutím ruky. Jaká je vaše volba?“ Myslím, že bych si zvolil oslepení, to by mi vadilo méně [...]. Při natáčení filmu by mi víc vadilo, že si nemůžu posloužit rukama než očima.“¹⁶⁾

Jestliže pro Aristotela je ruka prodloužením mozku, pro Godarda je kamera prodloužením ruky (srovnej také: „rámuje z ruky“¹⁷⁾). Což znamená, že v dokončeném výtvarném díle je třeba najít malířovo gesto. Z tohoto úhlu pohledu je veškeré malířství pohybem a nemá cenu ho oživovat. V kompozici je třeba vidět gesto, které nanese barvu

14) Tuto kresbu najdete v článku G. Roque, *Voir la peinture par la bande*. „Cahiers de la bande dessinée“ 1986, č. 70 (červenec – srpen).

15) René Passeron, *Sur l'apport de la poétique à la sémiologie du pictural*. „Revue d'esthétique“ 1976, č. 1, s. 60.

16) J.-L. Godard, *Le chemin vers la parole*. „Cahiers du cinéma“ 1982, č. 336 (květen); in: *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, s. 504.

17) J.-L. Godard, *Genèse d'une caméra*. „Cahiers du cinéma“ 1983, č. 350 (srpen); in: *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, s. 548.

na plátno (Aumont míří stejným směrem, když poznamenává, že u Godarda se „práce rámu, nějakého rámu, spojuje s dotekem“¹⁸⁾). Avšak něco z malířské práce, z fáze jejího vypracovávání, znovu objevuje právě dvojexpozice, protože pracuje s časem. Odtud pokus ve SCÉNARIO DU FILM PASSION položit přes sebe obraz Isabelle Huppertové a Tintoretův obraz *Bakchus a Ariadna*, či Goyův obraz *Třetí květen* a zatmívačky filmu GRANDEUR ET DÉCADENCE D'UN PETIT COMMERCE DU CINÉMA. Odtud také ono nedorozumění mezi Godardem a jeho týmem týkající se filmu VÁŠEŇ: „Ukázal jsem jim tohle,“ říká a ukazuje přitom bílou obrazovku, „a oni už viděli hotový obraz [*Bakchus a Ariadna*]... a já jsem byl přitom ještě tady [obraz velmi bílého plátna]... nebo možná tady [o něco výraznější barva].“¹⁹⁾ Ideálem tohoto filmaře by bylo filmovat jako malíř: tedy vytvářet, mazat a předělavat proto, aby nakonec uviděl: tato koncepce částečně vysvětluje jeho při s Beauviallem ohledně kamery 8-35 i Godardovu zálibu ve videu, přemazatelném médiu.

Přemístit se do nějakého výtvarného díla, přiblížit postavy pomocí analogií forem, asociací myšlenek, proměňovat měřítko záběrů, tedy neznamená ani tak zpochybnit divákovy hledisko vzhledem k výtvarnému dílu, nýbrž najít ekvivalent svobody malířova gesta. Taková podřízenost duchu malířství samozřejmě otevírá jinou oblast studia, silně odlišnou od transpozice. Bohužel na ni mohu pouze poukázat.

* * *

Používání malovaného plátna, transpozice známého plátna, zacházet s obrazovkou jako s výtvarným plátnem. Tyto tři způsoby, jak si film může *posloužit plátnem* (*se faire une toile*) – vidět výtvarné dílo, vyprávět nebo popisovat nějaký obraz, malovat – povstávají v hloubi ze tří rozdílných postojů, které mají různé důsledky.

Přesto je zajímavé konstatovat, že bez ohledu na tuto rozmanitost vpád výtvarného díla do filmu vždy vyvolává pocit podivnosti: reprezentační podivnosti z juxtapozice času a věčnosti, narativní podivnosti ze směsi pohybu a pózy, života a smrti, pocit nepatříčnosti z nemístného postoje: postoje filmaře, který se považuje za někoho jiného, za malíře.

Zatímco vztahy filmu a literatury, divadla a filmu jsou tak důvěrně blízké, že na ně takřka zapomínáme, výtvarné nás ve filmu vždycky zarazí. Možná, že právě v této podivnosti tkví specifičnost vztahů mezi kinematografií a malířstvím.

Přeložil Michal Pacvoň

Přeloženo z francouzského originálu:

François Jost, *Le pikto-film*. In: Raymond Bellour (ed.), *Cinéma et peinture, approches*. Coliartco, PUF, Paris 1990, s. 110 – 123.

18) Jacques Aumont, *Godard peintre*. „Revue belge du cinéma“ 1981, č. 16 (léto), s. 42.

19) K tomu viz Jean-Louis Leutrat, *Des traces qui nous ressemblent*. In: J. Aumont – A. Gaudreault – M. Marie (eds.), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*. Paris 1989.

Citované filmy:

Cesta na měsíc (La Voyage dans la lune; Georges Méliès, 1902), *Faust* (Faust aux enfers; Georges Méliès, 1903), *Grandeur et décadence d'un petit commerce du cinéma* (Jean-Luc Godard, 1986), *L'Hypothèse du tableau volé* (Raoul Ruiz, 1979), *Krásná zajatkyně* (La belle captive; Alain Robbe-Grillet, 1983), *Obchod s bílými otrokyněmi* (Den hvide Slavenhandels; Auguste Blom, 1910), *Scénario du film Passion* (Jean-Luc Godard, 1983), *Umělcova smlouva* (The Draughtsman's Contract; Peter Greenaway, 1982), *Vášeň* (La Passion; Jean-Luc Godard, 1982).