

JSEM OBRAZOVKA, JSEM TICHU MEZI DVĚMA ZVUKY

(Poznámky k reflexivnímu stylu Gerta de Graaffa)

Petr Szczepanik

Film *Moře, které myslí* holandského režiséra, kameramana a střihače Gerta de Graaffa jsme nedávno mohli vidět na LFŠ v Uherském Hradišti. Reakce, které vyvolal, svědčí o tom, že je snadné v něm vidět jen vyumělkovanou disputaci o nepostižitelnosti pravé podstaty lidského já. Na rozdíl od Petra Marka, jenž film v Cinepuru¹ charakterizoval jako pohodlné chytračení s happy endem, bych se rád pokusil obrátit divákovu pozornost od abstraktního „chytračení“ ke konkrétnímu kritickému myšlení v obrazech a zvucích o obrazech a zvucích, které je hlavní silou filmu. Základním předpokladem tohoto myšlení je obrat od obrazu k tomu, co obraz umožňuje, k podmínkám jeho existence: od inscenované filmové scény k filmovému štábu, od televizního obrazu k obrazovce, od filmu k projektoru, od viditelných tvarů k odleskům a stínům, které je vykreslují, od písmen k prázdným místům mezi nimi, od zvuků k tichu, jež je odděluje, od viděného k aktu vidění. Tento obrat sice není nový ve filozofii ani v malířství, je ale poměrně originální v umění technických obrazů.

De Graaffův film nelze ani pod vlivem jeho uvedení na jihlavském festivalu dokumentárního filmu (26. – 29. 10. 2001) pokládat za dokument. Odlišuje se i od mezních forem dokumentu autoreflexivního a mystifikačního. Jeho místo je možné spatřovat spíše na pomezí autoreflexivního hraného filmu a videoartu. *Moře, které myslí* rozvíjí řadu motivů a tradic reflexivity v rovině vyprávění, obrazu i mizanscény.

Na jedné straně svou narativní konstrukcí navazuje na tradici filmů o nemožnosti dokončit film (*8 1/2, Stav věcí*), na druhé straně svými obrazovými formami odkazuje na některé postupy Zbigniewa Rybczyńského (technika tzv. *coherent image*, jež kombinuje živé herce s různými heterogenními modely pozadí, případně nerozlišitelně spojuje různé vrstvy obrazu) či Billa Violy (experimenty s hraničními stavy vnímání, imateriálními chimérickými obrazy, oko kamery jako nástroj sebereflexe, kamera mechanicky připou-

¹ Petr Marek, *Myslicí moře*, in: Cinepur č. 17 / 2001, s. 11.

taná k tělu), ale také experimentálního filmu (když se kamera odvrací od rozpoznatelných tvarů k duhovým světelným efektům na jejich površích, k reflexům a stínům kolem nich, k dezorientujícím makrodetailům, které těží z obyčejných předmětů abstraktní rýsy, a tím je ozvláštňují). Linie brechtovského antiiluzionismu a zcizovacích efektů, která je v dějinách hraného i dokumentárního filmu bohatě rozvinutá, zde dostává specifickou apolitickou funkci danou vazbou na proces radikální sebereflexe subjektu: nerozrušuje se jen dojem reálnosti, identifikace herce s postavou a identifikace diváka s postavou, ale na tematické rovině také identifikace uvnitř subjektu, ztotožnění se s nějakým vlastním „já“. Zcizující efekty zde již neupominají (jako u Brechta) na realitu za fikcí, ale spíše tvoří přechody mezi různými fikčními světy, seřazenými do ne-možné hierarchie, v níž přestává být důležitá otázka, který ze světů je blíže „objektivní skutečnosti“ a který dále, čímž odkazují na postupy postmoderní literatury. Asi nejstarší tradicí, jež se ve filmu ozývá, je tradice malířských iluzionistických triků, která má kořeny v antice, dalšího rozkvětu dosáhla za renesance a specifické znovuoživení prožívá v rámci počítačové grafiky, která svými simulacemi paradoxních objektů a obrazů navazuje na fyzikální a matematické teorie čtvrtého rozměru a zakřivení časoprostoru.

Na otázku, zda film lze redukovat na plané filozofování či nikoli, může uspokojivě odpovědět jen formální analýza. Tvrdím, že De Graaffův film nelze adekvátně popsat na základě explicitně formulovaných tezí, oněch mouder proklamovaných v nekonečném monologu, který si hlavní hrdina Bart Klever² přehrává na magnetofonu jako záznam jakéhosi interview. Tyto explicitní významy jsou totiž vtaženy do formální hry spolu s prvky z jiných „pater“ díla, dostávají se s nimi do různých dynamických vztahů a procházejí procesem ozvláštňení. V rovině tematické (primárně reprezentované monologem, citáty z knih a optickými hlavolamy) je pátrání po pravé podstatě vlastního „já“ chápáno jako proces rozbíjení identifikací s domnělými „já“, jako potřeba vystoupit ze sebe sama, změnit hledisko, učinit „obrat o 180°“, aby se iluze o „já“ rozplynula. A současně: zapomenout na to, co vím o viděném, abych mohl skutečně vidět, zapomenout sám na sebe, abych mohl bezprostředně vnímat vnější svět.

Je pravda, že k modelu sebereflexe, který je takto prezentován, lze mít řadu výhrad. Projevuje se zde určitý alibismus, který neospravedlní ani citáty z buddhistických příruček, ani poněkud křečovitá sebeironie: za všemi domnělými „já“ se údajně skrývá jakési inertní prázdné pole, jež zůstává konkrétními ději nedotčeno, podobně jako obrazovka televize není zasazena emocemi televizních pořadů. Abychom se vrátili k sobě samému, musíme své iluze vypnout, vymazat, vystoupit z nich. Alibismus se projeví i v některých autotematických vazbách: třeba toporná anketa na téma „kdo jsi?“ je ja-

² Postavy ve filmu mají jména herců – další hra s rozhraním fikce / „realita“.



Foto: www.theseathatthinks.com

Plagát k filmu *More*, ktoré myslí (2000).

koby ospravedlňovaná pred možnou kritickou reakciou poukazem na to, že je vlastne zinscenovaná; upovidanosť filmu má byť neutralizovaná kritickou poznámkou strihača, že ve filme je príliš mnoho textu. Proč by obrat k sobě samému nemohl mít naopak povahu radostnějšího uvědomění si plurality vlastních „já“ a rozkoše z tvoření dalších verzí sebe sama, bez snahy určit, která je ta pravá? Ani tato (provizorně formulovaná) námitka by však neměla zastřít konkrétní estetické kvality filmu, jenž svou problematickou koncepcí sebereflexe vtěluje a rozpouští v komplexní, originální, koherentní a intenzivní formě.

Reflexivní obrat totiž není realizován jen verbálně, nýbrž stává se stylovou dominantou, jednotícím principem, jenž působí ve všech vrstvách filmové formy a vztahuje je k sobě. Není tu jen sebereflexe „já“, ale také autoreflexivní obraz, pohyb kamery, rámování, světlo a další prvky mizanscény. Paradoxní (čas)prostory nejsou přítomny jen v rovině hlavolamů-artefaktů, ale také v narativní konstrukci filmu. Formální analýzu zde nemohu provést v úplnosti, ale pokusím se selektivně naznačit alespoň některé její motivy, ty, jež se vyhnou explicitně formulovaným „ponaučením“, aby ukázaly fungování dominanty i na jiných rovinách filmu.

Vyprávění si uvědomuje sebe samo skrze zpřítomňování různých simulovaných subjek-

tů a aktů vypovídání, jež hrají roli fiktivních původců samotného De Graffova filmu. Vidíme herce, jak vstupuje a vystupuje ze své role, přičemž není jasné, kdy předstírá, že spí, a kdy doopravdy spí, kameramana, jenž ho natáčí, ale možná je jen součástí hercovy snu, redaktora odhalujícího manipulativnost ankety, nitro televizoru projektujícího své umělé vize, magnetofon, kazetu a nakonec i samu magnetickou pásku jako média interview, jež si Bart přehrává jako inspiraci pro psaní scénáře. Barta jako autora scénáře o sobě samém sledujeme při procesu jeho psaní a „přemýšlení“, přičemž většina obrazů a zvuků filmu má být současně již plodem tohoto psaní. Vidíme stříhače, jak upravují film o Bartovi. Vyprávění stupňovitě odkazuje na stále další vypravěče a vypovídací akty, aby systematicky komplikovalo divákovu vnějškovost diegetického světa, aby stáče-lo pozornost od výpovědi k vypovídání, čili k tomu, co výpověď umožnilo.³

Multiplikace a vkládání různých fikčních světů do jiných fikčních světů vyvolává několikrát zcizující „prožření“, jež nám stupňovitě odhalují hry ve hře ve hře ve hře... podle principu matrjošky. V první části filmu přecházíme ze snu filmového herce Ricka de Leeuwa do paralelního světa natáčeného filmu, v němž hraje spícího, pak do světa, kde se film natáčí, pak do světa, kde je scéna ze světa natáčení sama ukázána jako sen, pak do světa, kde je snem probuzení ze snu, pak do světa, kde je toto již několikrát probuzení sledováno na obrazovce televizoru. Nebo: od hlavního hrdiny, scenáristy Barta píšícího scénář filmu, jenž právě sledujeme, do světa, kde se film o Bartovi stříhá, pak do střížny, kde se stříhá film o první střížně. Propletenost fikčních světů má ale složitější strukturu, než by se mohlo zdát – zmíněný princip matrjošky platí jen vnějškově, protože v jistých momentech se nejmenší matrjoška promění v tu největší a vytváří tak cosi jako paradoxní zakřivení časoprostoru. V druhé části filmu neznámý muž sleduje v podkrovní místnosti televizi, v níž staří manželé sledují televizi, v níž vidíme okno, v němž se odrážejí mraky podobné prvním záběrům filmu; jindy v jejich televizi vidíme předměty z Bartova pokoje, které se vracejí v závěru. Konstrukce spojující alternativní světy se tedy sama stává „nemožnou strukturou“, v níž se vnitřek obrací ve vnějšek a v níž se tedy současně zrcadlí charakter nemožných objektů, které se jako specifické „autoreflexivní“ rekvizity, hlavolamy objevují napříč celým filmem.

V druhé části filmu, začínající hned po titulcích, se na obraze objeví tři záhadné,

³ Tato ambice je v důsledku samozřejmě čirou utopií, neboť skutečný proces vypovídání může být divákoví zpřítomněn vždy jen prostřednictvím svých příznaků, nikoli ve své aktuálnosti. Nikdy nemůžeme vidět práci aparátu, který produkuje právě tento film, na nějž se díváme: vždy jde o aparát zásadně jiný, simulovaný. Nikdy například nemůžeme ve filmu vidět projektor, který nám tentýž film promítá. Mohou ale vznikat situace, kdy je zdrojový aparát figurativně, alegoricky ztvárněn prostřednictvím náhradních, fiktivních aparátů. Podobně je tomu i s pozicí a viděním samotného diváka – i ten může být ve filmu alegoricky zpřítomněn.

téměř nepostřehnutelné skvrny: vlevo uprostřed, vlevo nahoře a vpravo nahoře. Někde za výjevy z přepínaných televizních programů (např. *Medvídko Pú* či Wendersova *Tokyo-Ga*) tušíme obrysy stále téhož televizního diváka a jeho pokoje. Vidící se tak promítá do viděného, skvrny odkazují ke skleněnému povrchu obrazovky, na niž dopadá světlo z okna.

Skvrny mizí ve třetí části, kdy se hledisko kamery obrátí „o 180°“ a ztotožní se s centrálním bodem televizní obrazovky. Také hlas monologu začne znít, jako by byl zavřený v „bedně“. Zevnitř televizoru nevidíme obrazy, ale to, jak je vidí diváci. Přepínány již nejsou programy, ale různé specifické recepční situace: domov důchodců, ložnice s mužem a ženou na lůžku (je to mimochodem hlavní hrdina Bart, kterého divák ještě nezná, a pravděpodobně jeho žena, kterou zde vidí poprvé a naposled), bar, obchod s televizory, opravna televizorů, kde znovu vidíme Barta a kde se obraz deformuje vlivem „poruchy“ přístroje, sedmnáctiletého chlapce s rodiči. Najednou se obraz zastaví a stříh nás přenese k Bartovu počítači, kde na monitoru vidíme fragment scénáře popisujícího právě tuto scénu: „Rodina v obýváku – den – ve stylu raných 70. let – Bartovi je 17.“ Další zmáčknutí klávesy spustí zastavený obraz rodiny. Opět zde dochází k zakřivení časoprostoru: když některý z diváků vezme dálkový ovladač a zmáčkne knoflík, přepne tak sám sebe na jiného diváka. Tito diváci, včetně Barta, jsou ale jen postavami ve filmu, jehož scénář píše Bart na počítači (a kterýžto scénář v závěru filmu nenávratně vymaže!). Otáčivý pohyb o 180° je vzorcem, který se refrénovitě vrací napříč celým filmem, a to nejen jako obrat od televizního obrazu k divákovi, ale také jako změna hlediska odhalující iluzivní povahu objektu, případně jako duchovní obrat od falešných „já“ k pravému „já“, jež je jejich prázdnou možností.

Asi ve třicáté minutě začíná čtvrtá, nejdelší část, v níž Bart napíše a zničí scénář filmu *Moře, které myslí*. Kamera srovnává povrchové kvality elektronického obrazu, stránek vytrhaných z knih s texturou bílého plátna, kůže Bartovy ruky a tváře, písčiny plání, okna, po němž stékají kapky deště, hlíny vsakující vodu, prachu v ranním slunci. Taktilní kvality materiálů, lokální barvy, vrhané stíny či odražené světlo jsou pro kameru důležitější než hotové tvary a absolutní barvy. Obraz simuluje zpřítomnění materiality vlastního média: zrychlené převijení, zastavení, zpětný posun videobrazu ukazujícího Bartův pokoj a posléze i střížnu, světelné odlesky na ploše obrazovky, odraz divajícího se v televizním obraze, holčička ťukající na skleněnou obrazovku, v níž dočasně sídlí hledisko kamery, a měnící dálkovým ovladačem barevné a světelné parametry téhož televizního obrazu. Příbuzné otázky si kladli již moderní malíři od Constabla přes Cézanna po kubisty: jak malovat nikoli to, co vím, že vidím, čili tvary s jasnou identitou a konturami, ale to, co je vidět umožňuje, co je kolem nich, to, jak se tvary rodí v součinnosti s tělem pozorovatele: vidět nejdříve světelné kvality okna, skrze něž se dívám, a až pak výhled

za ním, vidět nejdříve hru nedefinovatelného, práci vidění, které v něm pátrá, a až pak určité objekty.

De Graaff konfrontuje obraz s jeho krajními možnostmi a mezemi: zalití světlem, zatmění, nedefinovatelné odlesky a stíny, makrodetaily, zakletí ve stále dílčí optické perspektivě, ne-lidská či ne-možná hlediska. Ve všech svých motivech jeho film sestupuje od hotových tvarů a významů až k elementárnímu: od filmu k světelným paprskům, od knihy ke stránkám a k útržkům papíru, od textu ke grafickému znaku, od obrazu písmene k elektronickému bodu na monitoru, od věty ke zvukům a tichu mezi nimi, od tvarů ke světlu, jež se spojuje s okolím a dává jim kontury a objem.

V rovině mizanscény se objevuje řada iluzionistických efektů na principu trompe l'oeil simulujících třetí dimenzi tam, kde být nemůže, fragmentů odlesků a stínů jako obrázkových hádanek, optických klamů založených na jednostranné interpretaci objektu ze statického hlediska, nemožných objektů a obrazů (připomínající Eschera), úkazů nesprávné perspektivy jako podle Hogartha (postava zmenšující se při horizontálním průchodu místností, zapalovač z popředí přenesený do středního plánu zůstává stále neúměrně veliký vzhledem k Bartově ruce). To ale není vše: scéna je vyplněna vlastně výhradně rekvizitami, jež hrají aktivní roli v odhalování své stavební struktury, podmínek své existence, případně své viditelnosti. Předměty zde nemají dokreslovat charakter prostředí, jejich realistická motivace je minimalizována. Stávají se svým způsobem meta-objekty, když mění vlastní identitu, plní funkci odrazných ploch, ztrácejí se ve světelných hrách, fungují jako ztělesněné citáty ve formě hřbetů knih či útržků stránek, odhalují své abstraktní kvality v makrodetailech, otevírají průhledy do svého vnitřního života (počítač, televizor, magnetofon).

Ve scéně příjezdu Bartovy manželky Margy můžeme pozorovat sebeuvědomění samotného vidění filmu, intencionality pohyblivého oka kamery. Její pohyb zklamává naše očekávání a namísto toho, aby sledoval napjatou hádku, jež je reprezentována ve zvukové stopě, klouže po jednotlivých předmětech pokoje: v momentě vstupu manželky do bytu setrvává na černobílém aktu neznámé ženy jménem Lois⁴, povrch fotografie zčásti zakrývají nazelenalé odlesky. Od fotografie kamera vykoná pozvolný odjezd kombinovaný s panoramou vlevo o 180°, do rámu se postupně dostává stolní lampa, model automobilu s otevřenými dveřmi (z podobného později Bart za jízdy vyskočí), skleněné těžítka se zatavenými bublinkami, kousek knihy a klávesnice, rozostřený budík. Zvuková stopa během záběru: zvonek u dveří... ženský hlas: „Proč jsi mi nedal zprávu?“ / Bart:

⁴ Po několika minutách se fotografie do záběru vrátí a následuje detail na lístek pověšený na okně s ručně psanou poznámkou: „Divák si myslí: Lois = Marga.“ Předpokládaná reakce diváka, který je maten tím, že nevidí Margu, je takto explicitně reflektována uvnitř filmu.

„Nemám čas“ / „Kdo si myslíš, že jsi?“ / „To je srandovní, že se na to ptáš... Mieke právě usnula“ / „Vedle v pokoji?“ / „Jdi a podívej se“ / „Probudí se?“ / „Ne, nechci pusu.“ Pak hádka postupně kulminuje, rytmus dialogu je přerývaný, tempo se zrychluje. Kamera zatím v dlouhých záběrech zabírá odpolední odrazy v pomalu se otevírajících prosklených dveřích, modrou vázu prozářenou světlem, kolem níž se pozvolna vznášejí částičky prachu, další víry prachových zrn, nakonec kamera plných třicet vteřin zoomuje na fragment oblého vyřezávání nohy od stolu, až do velkého detailu, kdy je zřetelná textura starého dřeva. Bart mezitím vysvětluje, o kom že to vlastně psal svůj scénář, žena mu vztekle odsekává. Rozštěp mezi zvukem a obrazem nás vede k tomu, že samotný zaměřující pohyb rámování, čili intencionální aktivitu vidění, vnímáme jako hlavní primární vizuální předmět pozornosti, jako figuru na pozadí předmětné scény. Kamera neintenduje do světa, dřevěná noha stolu a pohyb zoomu nemají jakýkoli kauzální, analogický či kontrastní vztah k dialogu, neposkytují sebemenší narativní informaci – filmové oko se tak obrací k sobě samému, ke své vlastní aktivitě, vidí své vlastní vidění. Podobně lze chápat opakované scény rychlé chůze, jízdy na kole a jízdy autem, které jsou čas od času vsouvány mezi výjevy z pokoje. Kamera trackingem sleduje pohyb Barta, ale vždy z pozice vysoko nad ním, pohledem kolmo k zemi.⁵ V popředí pozornosti se opět neocitá objekt, nýbrž sama aktivita vidění, konkrétně neobvyklé, jakoby odtělesněné hledisko.

Myslím si, že tento sestup na „molekulární úroveň“, k možnostem a podmínkám existence obrazů, znaků, slov a tvarů, a také onen obrat od viděného k vlastnímu vidění jsou pohyby, jež esteticky ozvláštňují i onu cestu k podmínkám vlastního já, ono „chytračení“ (a obdobně i zdánlivou samoučelnost optických hlavolamů a iluzionistických efektů), a zbavují film pachuti salónního filozofování. Reflexivní obrat k sobě samému, ať už s jeho filozofickým pojetím, jak se prezentuje v monologu, souhlasíme, či nikoli, prochází jako stylová dominanta i ostatními vrstvami filmu, je hlavním činitelem ozvláštňování. Abstraktní spekulace je „obalena“ živoucím tělem filmu a stává se tak ohromující uměleckou výpovědí.

Mgr. Peter Szczepanik

Interný doktorand Ústavu divadelnej a filmovej vedy Filozofickej fakulty Masarykovej Univerzity v Brne, Oddelenia teórie a dejín filmu a audiovizuálnej kultúry.

(Adresa: Ústav divadelnej a filmovej vedy FF MU, Arne Nováka 1, 660 88 Brno)

⁵ Záběry byly – podle vyjádření samotného režiséra při diskusi na LFŠ 2001 – pořízeny s pomocí speciální konstrukce pohybující se spolu s postavou a vozidlem, přičemž při následné digitální úpravě byly z obrazu vymazány viditelné části této konstrukce.