

__Mluvit o filmu *Speed Racer* jako o revolučním audiovizuálním díle je ošemetné. Jeho „revolučnost“ totiž spočívá především v dokonale syntetizující eklektičnosti, když otevřeně kombinuje stylistické a narativní postupy známé z japonských anime, videoklipů, klasické hollywoodské kinematografie nebo počítačových her. Cílem tohoto textu ale není odhalovat jednotlivé citační zdroje, nýbrž analyzovat u *Speeda Racera* proces ozvláštňování. Formální dominantou *Speeda Racera* je totiž vertikalizace hollywoodského vyprávění i stylu, umožňující filmu narativně rozkošnické uchopení modu kinematografie atrakcí.

__Modus kinematografie atrakcí až donedávna znamenal, že se od potěšení z narativního filmu hlavní část divácké pozornosti přesune k filmu jako producentovi smyslových atrakcí – vizuálních potěšení, přiznání vlastní filmové identity, ohromení trikovými technologiemi atd. *Speed Racer* bezostyšně dovádí prostředky kinematografie atrakcí mnohem dál než kdokoli dřív (oblíbenou hyperrealističnost triků nahrazuje naprostou antirealističností). Spojuje však atrakce s mimořádně sofistikovaným vyprávěním. Atrakce smyslová produkuje atrakci intelektuální a ironie filmu nakonec spočívá v podružnosti výsledné fabule.

__Tato druhá část dominanty je ale podmíněna právě zmíněnou vertikalizací běžně horizontálních procesů, která probíhá hned na třech úrovních: stylistické, narativní a prostorové.

- 1) V rovině stylu se na metaforické úrovni zpochybňuje řazení okének za sebe a film je mnohdy organizován spíše jako vertikální sloupec plátek obrazů, které se navzájem překrývají, odkrývají a prolínají.
- 2) Ve vyprávění nezřídka nedostáváme chronologicky organizovaný sled scén a významů, ale v rámci jedné scény nám film poskytne hned několik časových rovin z minulosti a budoucnosti. Komentátoři navíc slovně shrnují úseky, které nám v té chvíli ukázány nejsou.
- 3) V prostorovém významu pak jde o samotné automobilové závody, kde často samotný pohyb vpřed není zdaleka tak důležitý jako diagonální a vertikální pohyby vozů, které spolu svádějí souboje, skáčí do výšky, metají kozelce nebo kolmo vyjíždějí horské svahy.

STYLISTICKÁ VERTIKALIZACE

„Vertikální“ ozvláštňování klasických střihových a kompozičních figur hollywoodského filmu (záběr/protizáběr, celek – polocelek – polodetail – detail atp.) *Speed Racer* realizuje hned několika způsoby, které jsou všechny motivované umělecky (ještě více posilují kontinuitu filmu, ale zároveň na sebe strhávají pozornost) a kompozičně (napomáhají divákovi při konstrukci filmového prostoru).

__Důležitým rytmizačním stylistickým prvkem jsou stíračky „objektem“, jako například mluvicími komentáři během jednotlivých závodů. Samotný kompoziční efekt spočívá v tom, že se jeden obraz setře jiným obrazem například prostřednictvím „z prostoru vyřezaného“ komentátora. Ten na sebe upoutá diváckou pozornost, a střih jako kdyby vůbec neproběhl, protože zatímco torzo „pochodujícího“ komentátora z jedné strany stírá první záběr, z druhé strany už přichází záběr další (z hlediska historické poetiky jsme základ tohoto postupu mohli vidět už v *Čelitech*, kde mezi skokovými záběry procházely postavy a odváděly pozornost od střihu). Zároveň však film nezůstává u pouhé recyklace této stylistické figury a rozvíjí ji.

__Postupem času tedy po plátně „neputují“ jen komentátoři nebo opice, auta, rýsovací prkna a jiní hrdinové. Film například touto metodou částečně vytěsňuje figuru záběru/protizáběru, když se spolu baví dvě postavy, z nichž vidíme jen jejich horizontálně se pohybující „vyřezané“ hlavy odkrývající další obrazy. Extrémní formu stírání obrazů dílčím elementem obrazu předchozího však nabídne montážní sekvence, v níž rodina musí narychlo sestavit nové auto, aby měl Speed v čem jet během finálního závodu, který začne zanedlouho, a paralelně sledujeme přípravy na něj.

__Sekvence je složena ze dvou souběžně běžících linií – výroby auta a přípravy závodu, přičemž při výrobě auta jsou dominantní právě stíračky. Během celé sekvence (3 minuty a 24 sekund) je 38 střihů (pocházejících hlavně ze závěrečné části montáže) a 23 stíraček. Ty mají často právě podobu objektu, který svým přechodem přes filmový rám odhaluje další plátek obrazu. Samotná linie výroby auta je natočena téměř bez jakýchkoli střihů, obrazy se navzájem překrývají v naprosté hladkosti všemi směry, přičemž vyřezané objekty (jiné postavy) se ještě otáčejí kolem vlastní osy.

__Tento vrstvicí model pak eskaluje v závěrečné závodní sekvenci, kdy po plátně putují i čtveřice nebo pětice pohybujících se „hlav“ současně, takže se rám změní v jakýsi kaleidoskop dílčích překrývajících se obrazů (viz fotografie). V této sekvenci také styl definitivně opustí snahu o prostorovou konkrétnost. Speedovo auto často projíždí čím dál abstraktnějším vrstveným prostorem, přerušovaným nemotivovanými světelnými liniemi. Prolínáčky a stíračky probíhají zároveň a změť obrazů rytmizují krátké prostřihy do řvoucích diváků. Samotné finále závodu pak probíhá v totální obrazové abstrakci výbuchů a prostorových spirál.

NARATIVNÍ VERTIKALIZACE

Vyprávění ve *Speedu Racerovi* operuje dvěma různými způsoby. Jedno je horizontální a konvenčně lineárně popisuje osudy postav. Pro náš text je ale přirozeně důležitější druhý a mnohem komplikovanější způsob vyprávění, který je vertikálně organizovaný a během jedné scény současně mapuje několik časových úseků. Jako případové použijeme dvě dlouhé souvislé sekvence: 1) úvodní téměř šestnáctiminutovou (15 minut a 44 sekund), která je rámovaná prvním Speedovým důležitým závodem, 2) sekvenci, v níž padouch Royalton Speedovi vysvětluje, co se stane, když s ním nepodepíše smlouvu.

Úvodní sekvence

První čtvrt hodinu filmu tvoří série šesti propojených narativních linií. Jednotlicí je Speedův závod na okruhu (současnost), ze kterého se přepíná do ostatních časových linií v minulosti. Zároveň je i on sám o sobě dost komplikovaný, protože během něj musíme všechny poskytnuté informace zpracovat do komplexního obrazu o hrdinech, jejich minulosti, přítomnosti a světě, který obývají. Přepnutí je motivováno několika zdroji: Speed (potažmo jeho rodina), Trixie a komentátoři.

__Speed – sedící v šatně nebo jedoucí v autě – vzpomíná na dětství s Rexem, který pro něj hrál v jeho životě velkou roli. Další linií je Rexův závod na stejném okruhu v minulosti. Ten však nesledujeme jen ve Speedových vzpomínkách, ale i současně se Speedovým závodem. Styl přechody v čase řeší hladkými grafickými návaznostmi. Speedovo bílé auto se prolne do Rexova červeného – a to pak zpátky do bílého, takže podle barvy poznáme, čím závod právě vidíme. Nicméně v okamžiku, kdy se Speed vyrovná

ná v rychlosti svému bratroví, vidíme oba závody současně: vedle sebe jedou po okruhu jak Speedovo bílé auto v přítomnosti, tak lehce rozostřené imaginární Rexovo červené auto (jako přítomný zástupný znak Rexe z minulosti).

__Zároveň nám oba závody umožní zorientovat se ve Speedově rodině. Vidíme Speeda jako chlapce, který fandí Rexovi... a o chvíli později ve stejné pozici Speedova mladšího bratra Spritlea s opičákem, jak fandí Speedovi. Vedle rodiny v současnosti sedí i Speedova přítelkyně Trixie, skrze jejíž vzpomínky se dostaneme do jiné části Speedova dětství. Z té kromě jejich vztahu pochopíme i to, že Racerovi byli i v minulosti někomu trnem v oku a bránili se bombovým útokům.

__Komentátoři – jejichž stylistickou funkci už jsme si popsali – mají navíc narativní funkci, když ve svých glosách k závodu elipticky rekapituluji Rexovu minulost a následně i jeho podivnou smrt. Jejich mediální vzpomínky se prolínají se Speedovými osobními. Flashback Rexova odchodu od rodiny ale narativně mate, protože začíná jako Speedova vzpomínka, ale končí jako otcova. Obraz se na jejím konci z detailu otce v minulosti prole do detailu otce v současnosti.

__Prvních necelých šestnáct minut tedy sice rozsáhle a celistvě odpovídá na značný soubor možných diváckých otázek, ale implicitně stále nechává některé z nich otevřené pro další vyprávění. To potvrdí hlavně v závěru úvodní sekvence vystoupení tajemného X, u něhož si nejsme jisti identitou a pozicí v dalším dění.

Royaltonovo „prorocství“

Zatímco úvodní sekvence má hlavně rozsáhlou rekapitulační funkci, ta u Royaltona určuje běh dalšího vyprávění. Nejdříve Speedovi i divákovi v montáži archivních záběrů naprosto převrátí jistoty o chodu a historii závodnického světa, a pak radikálně posune vyprávění vpřed. Royalton totiž začne Speedovi vyjmenovávat, co všechno se stane, když nevýhodnou smlouvu s ním nepodepíše. Souběžně s jeho slovy pak v eliptických zkratkách vidíme, jak se to opravdu děje.

__Předpovídá mu prohru ve Fuji, kterou souběžně sledujeme. Vrátime se zpět do současnosti, kde Speed směrem k Royaltonovi výhrušně řekne, že se uvidí ve Fuji. Po jeho odchodu od Royaltona už následuje stříh na Speeda vzpomínávajícího se z prohry. Royaltonova scéna (počínaje jeho proslovem) trvá jen 7 minut a 42 sekund, ale díky své vertikální organizaci zrekapituluje obrovské časové období ve vyprávění.

Retardace, kauza X a přepisování významů

Vyprávění navíc výrazně rytmičuje komická dvojice mladšího bratra Spritlea a jeho opičáka Chim Chima (plnohodnotného člena rodiny). Ta se většinou objevuje ve vypjatých okamžicích a narušuje tok informací, takže se zvyšuje touha vědět, co se bude dít dál. Například přerušují a oddalují romantické okamžiky mezi Speedem a Trixie, případně vstupují do nejnepínavější části závodu v Casa Cristo nebo do zmíněného Speedova rozhovoru s Royaltonem. A) vždy posílí dopad přerušené scény, jakmile se k ní vrátíme; B) často poskytnou důležitou narativní informaci.

__Podobnou roli hraje zamaskovaný závodník X, jehož skutečná identita je dost dlouho zřejmá (zdánlivě mrtvý Rex). Speed ale taky začne mít podezření. X si tedy masku sundá a přesvědčí Speeda, že není Rex, čímž vyvrátí hypotézu i nám. Touha zjistit odpověď do té doby rytmižovala vyprávění, ale od určitého okamžiku už musí Speed bojovat sám za sebe. Bylo tedy potřeba Rexovu linii utnout a soustředit se jen na Speeda. Až v úplném závěru se motiv vrátí a my (nikoli rodina) zjistíme, že Rex si nechal udělat plastickou operaci.

__Podobné navrácení motivů je však charakteristické nejen pro dílčí linie s Rexem, ale pro celkové významové sdělení filmu. Téměř celou stopáž nám snímek nabízí příběh o boji rodiny se zákeřným koncernem – tématem je rodina. Během finálního závodu se ale přepne rámec čtení. Centrem najednou není rodina, ale závodění a nutnost vyjasnit Speedův vztah k němu. Postupně se vrací důležité momenty z filmu, které skoro bez výjimky měly rodinné poselství a podporovaly primární ideologické čtení filmu. Tytéž momenty však najednou proměnou optiky vypovídají o závodění, získávají úplně novou pozici a posilují katarzní moment finálního automobilového mače.

VERTIKALIZACE PROSTORU

Třetí rovina je prostorová vertikalizace, v rámci níž auta nejenže jedou dopředu, ale důležitější je, že umí skákat, srážet se ve vzduchu a metat salta. Vrcholem této tendence je pak scéna na horských svazích, v níž Speed přeskočí autem z jednoho srázu na druhý a za pomoci kovových ostnů na kolech kolmo vyjede zpět na trasu. Vertikální vnímání prostoru se však netýká jen aut a lze ho vypořadovat v celém filmu: závody jsou nezdělaná pozorovaná z vysoko posazených bodů (vrtulníků), hrdinové koukají na města z ptačí perspektivy, mnohé stíračky jsou vedeny zdola nahoru a nejkurióznější je „vertikálně integrovaná“ výroba aut v Royaltonově továrně. Právě tento moment vlastně tematizuje, co dělá film samotný – přenáší čistě ekonomický fordistický termín „vertikální integrace“ do metaforické roviny, kdy jsou auta skutečně vyráběna na vertikální lince.

SMYSLOVÝMI ATRAKCEMI K INTELEKTUÁLNÍM

Samotná produkce smyslových audiovizuálních atrakcí ve *Speedu Racerovi* tedy tvoří jen jednu část mnohem komplexnějšího prožitku, který je do značné míry veden hlavně v intelektuální rovině odhalující komplikovanost vyprávění, hru s mizicemi a objevujícími se motivy nebo přepisování dominantního ideologického významu mnohem intimnějším vztahem hrdiny a sportu. Samotná fabule do značné míry kopíruje fabuli *Matrixu* (virtuální svět vytvořený stroji je jen nahrazen virtuálním světem vytvořeným koncerny a médii), ale oprostuje ji od mytických a kvazifilozofických konceptů. Nabízí její svobodomyšlnější a hravější interpretaci, která je co do spolupráce stylu a vyprávění paradoxně mnohem komplikovanější.

radomír d. kokeš

__stíračky





téma **filmové herectví**, elfriede jelineková o peterovi lorrem
glosy **3x cannes 2008, udine 2008, oberhausen 2008, anifest 2008...**
fenomén **wet dream film festival, současný tanec a film**
rozhovor **isild le besco, werner nekes zoom_2 x speed racer, až na krev**
kritiky **el orfanato; indiana jones a království křišťálové lebky, indické nokturno,**
stalo se, u mě dobrý, kuličky, františek je děvkař, máj, street kings...