



matt reeves_monstrum_2008

zoom_útok na pohled monstrum jako vedlejší postava

__Před deseti lety se v kinech objevil monstr-film s neurčitým originálním názvem *Deep Rising* pod českým distribučním titulem *Chobotnice*. Tehdy to našťvalo „jen“ tuzemské fanoušky, kteří se na rozdíl od těch amerických nemohli značnou část filmu společně s postavami dohadovat, kteráže nestvůra obyvatele lodi masakruje. Když se však distributor pokusil o totéž v případě mnohem neurčitěji pojmenovaného *Cloverfieldu* a přisoudil mu české pojmenování *Monstrum*, nemálo ovlivnil soubor diváckých očekávání a kladených nároků. Protože zatímco *Chobotnice* konečniců opravdu byla o obrovské chobotnici, *Monstrum* zase tak moc o monstu není a nedá se vyloučit, že si to někteří diváci ani po skončení filmu neuvědomí.

__Ačkoli se *Monstrum* může jevit jako monstr-film, čemuž napomáhá i matoucí český distribuční název, ve výsledku důmyslně kombinuje dvě žánrová pole: monstr-film a katastrofický film. To více okázalé a atraktivní z nich (monstr) přitom paradoxně upevňuje pozici toho formálně dominantnějšího (katastrofického). Hlavními artikly monstr-filmu jsou velikost monstra (případně množství menších příšer) a snaha je co nejpřesněji identifikovat, odhalit slabosti a na základě toho posléze v závěru nestvůru zlikvidovat. Film *Monstrum* však s tímto modelem nepracuje a během celého trvání – zprostředkovaný optikou ruční digitální kamery jednoho z hrdinů, případně záběry z televize – důsledně dodržuje odlišný žánrový model katastrofického filmu.

__Ten samozřejmě přenáší hlavní zaostření z monstra na hrdiny a jejich snahu vyrovnat se s nastalými okolnostmi. Makrorovinu monstr-filmu (snaha skrze postavy vojáků, vědců a politiků vytvořit co nejkomplexnější povědomí o monstu) tedy nahrazuje

mikrorovinou katastrofického filmu, kdy je vyprávění omezeno důsledně na skupinu (případně skupiny) hrdinů. Inovace v tomto žánrovém uspořádání dosud spočívaly většinou v postupném prolnutí jednoho do druhého (*Jurský park*) nebo v permanentním – velmi ironickým – střídání jedné a druhé roviny (jihokorejský *Mutant*, který se *Monstru* občas blíží). Ale až *Monstrum* modus příšery jako centralizované atrakce do značné míry vystředilo a věnuje se především postavám, jež jdou za jasným cílem, kterým však není likvidace monstra, nýbrž snaha o záchranu jiné postavy v jiné části města.

__Samotná příšera se tak navzdory všem pravidlům stává sekundárním prvkem vyprávění. Je sice jeho hlavním impulzem a původcem všech komplikací postav, ale není centrem filmu. Klasické vyprávění je podle Davida Bordwella systém o dvou liniích, na jejichž počátku je narušena rovnováha světa postav a do konce filmu je třeba jí opět dosáhnout. To se děje ve dvou rovinách akce: práce a milostného vztahu. V *Monstru* však příšera samotná nepředstavuje cíl uvedení všeho do rovnováhy. V úvodní části sledujeme rozlučkovou párty postav, ve které se jeden z hlavních hrdinů Rob pohádá s čerstvou skoropřítelkyní Beth, a ta z večírku odejde. Krátce poté zaútočí monstrum, načež Beth posílá zoufalou hlasovou zprávu Robovi, že je zraněná a nemůže se hýbat.

__Rob sužovaný výčitkami svědomí se rozhodne navzdory všem okolnostem jít do nejnebezpečnější části města a zachránit Beth. Připojí se k němu skupina přátel, z nichž jeden je náhodně zvolený kameraman, skrze jehož kameru celý film sledujeme. Prostřednictvím „přeskoků“ v postupně smazávané původní nahrávce Roba a Beth v kameře zároveň odhalujeme krátkou histo-

rii jejich vztahu a dostáváme dost vodítek k tomu, abychom rekonstruovali celý milostný rámec, aniž nám ho postavy musejí vysvětlovat. Jsme tak svědky postupně ve dvou časových liniích paralelně odhalovaného již existujícího a zároveň znovu se rodícího vztahu, když se Rob snaží k Beth za každou cenu dostat – tedy v rovině „práce“.

__Ve struktuře netradičně vystavěného klasického vyprávění tak má monstrum spíš úlohu sekundárního katalyzátoru událostí, což je v monstr-filmu – kde bývá příšera hlavní atrakcí – přinejmenším nečekané a obdivuhodné. Zdurohtnění pozice příšery v *Monstru* je vedeno třemi způsoby, které jsou samozřejmě propojené: ve *vyprávění*, ve způsobu *konstrukce otevřeného kontaktu* a ve *formě mediální reprezentace*.

monstrum ve vyprávění

Monstrum je výrazně omezené časově i hlediskově (na pohled jedné postavy). Takto omezená narace přitom nejen promyšleně operuje s možnostmi klasického vyprávění, ale nabízí i mimořádně sevřenou rytmizovanou strukturu na rovině syžetu i fabule. V rámci ní útoky monstra působí jako naplánované vstupy do proudu událostí, které se samotného monstra de facto netýkají. Nikdo z hrdinů neprojevuje nejmenší aktivitu monstrum zničit (o to se až v druhém nebo třetím plánu snaží jen kolem pobíhající armáda) nebo se opravdu snažit zjistit, co je zač. Padne několik vágních hypotéz postav, které se ale de facto kryjí s hypotézami diváckými (Je z moře? Co o tom ví armáda?), nicméně samo o sobě je monstrum jen důvodem pro obavy o hrdiny, kteří mají zcela odlišný žánrový cíl: zachránit dívku z mrakodrapu.

__Film tuto druhotnost monstra navíc posiluje tím, že ho zmnožuje o další a ještě obtížněji identifikovatelná monstra, důsledky jejichž útoků navíc nikdy otevřeně neukáže (nepočítáme-li ošklivé krvavé šrámy). V téměř symptomatické scéně úmrtí jedné z postav právě na následky útoku „blech hlavní příšery“ jsme vydáni na pospas stejným dohadům jako hrdinové, kteří si nejsou jisti, zda skutečně viděli, co viděli (Opravdu se ta sympatická dívka nafoukla a rozprskla na všechny strany?). Nikdo nic jistého neřekne, vojáci nic neví a nikoho to vlastně nezajímá – možná kromě diváků, kterým je odepírána tradiční žánrová rozkoš v podobě odhalování původu monstra.

__Vyprávění je navíc pečlivě rytmizováno do dílčích devítiminutových celků. Ty jsou veskrze motivovány různými úniky postav do dalších a dalších iluzorních úkrytů, ze kterých vedení cílem zachránit Beth nakonec vždycky odejdou, a musí se konfrontovat s dalším nebezpečím.

9. minuta – Po defilé vedlejších postav se na scéně otevřeně objevuje hlavní hrdina Rob (předtím jsme ho viděli jen ve „flashbacku“ s Beth).

18. minuta – Monstrum poprvé zaútočí.

27. minuta – Hrdinové s davem dalších lidí přecházejí přes most do bezpečí na pevnině, ale monstrum zaútočí, a kromě jiných zemře i Robův bratr.

36. minuta – Hrdinové po největším útoku monstra „tváří v tvář“ pronikají do prostor metra, ale rozhodnou se tunely putovat dál směrem k Beth.

45. minuta – Po útoku „blech“ se hrdinové ukryjí v kanceláři v podzemí, ale vydávají se nahoru, protože Marlena (jedna z hrdinek) je zraněná a Beth možná někde umírá.

54. minuta – Marlena je mrtvá a hrdinové z relativního bezpečí vojenského centra dojdou k mrakodrapům, z nichž v jednom je uvězněná Beth.

63. minuta – Všichni se na poslední chvíli i s Beth dostanou do posledního vojenského transportu před likvidací Manhattanu a vypadá to, že jsou definitivně zachráněni.

A protože do konce filmu zbývá deset minut (bez epilogu v podobě „flashbacku“ devět), interval se zkracuje na tři minuty.

66. minuta – Vrtulník havaruje, protože monstrum přežilo a zaútočilo na něj.

69. minuta – Monstrum zabije kameramana a kameru přebírá Rob.

72. minuta – Rob všechny události shrnul do kamery a vyprávění končí, následuje minutový epilog, jakýsi ironický happy end Roba a Beth, kdy na konci pásky vidíme konec postupně přehrávaného záznamu z jejich společného dne v lunaparku.

__Podobnou rytmickou preciznost můžeme pozorovat i v čase fabule, kdy nám občas se objevující hodiny na kameře odhalují, kdy se záběr odehrává. Celý příběh začíná 27. dubna ráno v 6.42, kdy se čerstvý pár (Rob a Beth) rozhoduje, kde bude trávit svůj den. Pokračuje pak 22. května v 6.42 večer, kdy posléze na Manhattan zaútočí monstrum. A končí opět v 6.42 ráno následujícího dne, což nám sdělí Rob, nahrávající do kamery svůj poslední vzkaz „dalším generacím“.

__V oněch devítiminutových intervalech se monstrum jen málokdy přímo objeví a většinou sledujeme spíš důsledky jeho destrukce, s nimiž jsou postavy nuceny se vyrovnávat a mezi které lze svým způsobem zařadit i „blechy“, co z monstra padají. Všechna setkání s monstrem jsou víceméně náhodná, stejně jako s vojáky, pro které je monstrum „žánrovým centrem“, a kdybychom sledovali film z jejich pohledu, naplnil by obvyklé nároky. Náhodnost těchto setkání postrádá obvyklou fascinaci a postavy reflektují monstrum nikoli jako objekt hodný zvrhlého obdivu nebo čiré hrůzy, ale spíš jako něco zasluhujícího si maximálně otrávené konstatování.

__Druhotnost monstra a prvenství katastrofického modelu můžeme nejlépe pozorovat v žánrově seberefrenční scéně na mrakodrapech. Mrakodrap, ve kterém bydlí Beth, je pobořen a opřen o jiný mrakodrap. Postavy tedy musí nejdříve vylézt na ten stojící a v jednom z pater přelézt na střechu pobořeného, aby se dostali k Beth. Přelézání domu nicméně není prezentováno jako činnost, při níž bychom se měli o postavy bát. Ačkoli totiž dělají vysloveně nebezpečné věci, chovají se u toho, jako by šlo o naprosto přirozenou činnost.

__Jako by se na rozdíl od světa, kde musí řešit „nežánrové“ problémy s monstrem, dostali do svého žánrového světa, ve kterém je přelézání něčeho nad propastí základním žánrovým artiklem (vzpomeňme na mrakodrapy ve *Skleněném peklu*, propast s lávou v *Když se čas naplnil* nebo různé nebezpečné překážky v *Dobrodružství Poseidonu*). Právě v mrakodrapech se chovají nejsebejistěji a lehce ironicky úsečně vysvětlují dezorientované Beth, co je to za příšeru likvidující mrakodrapy za okny („Hrozná věc. Jdeme.“) a co to na ně vyskočilo na chodbě („Další nestvůra. Taky strašná.“).

pohled monstra na monstrum

V tak otevřeně hlediskově omezeném filmu jako *Monstrum* lze pochopitelně snadno sledovat, jak je příšera vnímána přinejmenším kameramanem, který kameru nepustí z ruky. Všimli bychom si, kdyby na ni ohromně zíral, protože objektiv kamery můžeme až na občasná odložení na zem reflektovat jako jeho hledisko.

Ovšem monstrum samotné se dostává do pohledu kamery jen velmi zřídka, většinou jen nějaká jeho část (sedmkrát), a to leckdy pouze prostřednictvím záběrů televizních obrazovek (čtyřikrát). Frontálně se s monstrem setkáme jen pětkrát a ve všech případech jde o extrémní situace, charakteristické svou náhodností a nepatřičností, když příšera vnikne do záběru čistě omylem a bez výjimky agresivně, ve dvou případech možná bez vědomí kameramana a v jednom jen v rychlém zoomu tam a zpět.

__Právě díky své nevypočitatelnosti slouží tato frontální setkání pohledu kamery s monstrem ve výsledku jako další rytmizační prvek, protože nejsou v moci postav, ale jen v moci vyprávění, které posiluje naše zapojení do filmu. Čtyři z těchto frontálních setkání s jinak neustále pohledu unikajícím monstrem se navíc odehrají až v oněch třinácti závěrečných minutách, kdy je divácká participace nejdůležitější. Postavy totiž už splnily úkol „katastrofického žánru“ (zachránit Beth z mrakodrapu) a chtějí si „jen“ zachránit kůži. Čtyři přímé pohledy na monstrum mají navíc podobu jeho jakýchsi útoků na kameru/kameramana/náš pohled, a tak neumožňují ono fascinující si vychutnání impozantní hrůzosti, charakteristické pro oba využívané žánry, ale jen fyzicky atakují.

__Jen jeden záběr je přiblížený z dálky prostřednictvím rychlého zoomu, nicméně monstrum běží směrem ke kameře a postavy prchají, takže pocit ohrožení a tékavosti „setkání“ je stejně intenzivní. Ačkoli jsou tyto záběry velmi podobné, pokaždé se ocitají v trochu jiném kontextu. V prvním jde o primární přímé setkání (těsně předtím, než ve zmíněné šestatřicáté minutě vběhnou do metra) a kratičkou interakcí diváka s příšerou. V druhém můžeme pozorovat jakousi snahu o paralelu s překvapením Beth, která o existenci monstra až dosud neměla tušení (zoom). Ve třetím je střet prvek, který posiluje napětí během zbesíleho úprku k vojenským vrtulníkům. Případy čtyři a pět jsou ale specifičtější, protože pracují s dosud vytěšňovaným modelem fascinace.

__Když hrdinové odlétají ve vrtulníku, poprvé mají současně pocit bezpečí i splnění úkolu, a tak se monstrum posouvá z druhotné pozice na prvotní – přičemž už ale vzniká určitá distance, protože postavy se na příšeru dívají s tím, že už jim nemůže ublížit. Monstrum se před jejich očima kroutí bolestí způsobenou raketami dopadajícími na jeho tělo, snaží se zachytit o mrakodrapu a vstát. Jde o impozantní pohled, zcela žánrový a doprovázený výkřiky „Můj bože!“. Vypadá to, že monstrum je mrtvé. Chvilé jáso, když v tom se z prachu nad Manhattanem vynoří rozrušené monstrum a zaútočí na pohled/kameru/vrtulník, který začne padat.

__Zdánlivě distancovaný pohled je ostře utnutý nečekaným frontálním výpadem, který je motivovaný spíš kompozičně než realisticky (monstrum bylo příliš daleko), ale je stejně šokující pro postavy i pro diváky, téměř jako trest za chvilku žánrového potěšení. Ještě intenzivnější je ale pátá frontální konfrontace, kdy se v Central Parku kameraman setká s monstrem tváří tvář. V tomto případě však film relativizuje přinejmenším na sémantické úrovni dosud pečlivě udržovanou identifikaci pohledu kamery a kameramana. Monstrum je totiž v tu chvíli objektem „bezpečné“ fascinace pro nás jako diváky, zatímco kameraman je zároveň naopak objektem fascinovaného pohledu monstra, které si ho dlouze a zvědavě prohlíží, než zaútočí a kameraman se i s kamerou octne v jeho tlamě.

mediální reprezentace monstra

Ovšem snaha vyhnout se přímému pohledu je ukotvena i v určité seberefekční rovině celého filmu, simulujícího pohled digitální videokamery. Patologická snaha hrdinů konzervovat současnou zážitky „na potom“ úzce souvisí s tím, jak se de facto nesnaží nechat se ohromovat přítomností, když ji tříští soustředěním se



na to, aby se zachovala na jindy. Záměrem tohoto textu není pokoušet se odhalovat paralely mezi hrdiny a současným světem, ve kterém může být sdílení (audio)vizuálních požitků/zážitků na Youtube nebo Flickru stejně důležité jako původní prožitky samotné (nenatáčím nebo nefotím něco jen proto, abych si to později připomněl, ale abych se o to posléze podělil s ostatními).

__Nicméně ve světě hrdinů *Monstra* to přesně tak funguje, a tak můžeme sledovat jejich posedlost simulakry, snahou okamžik spíš zachytit a prožívat později jeho záznam než prožít „originál“. Ostatně potvrzuje to už celé úvodní defilé s věnováním do kamery a Robův příchod, během kterého můžeme v obraze (videokamery) sledovat hned několik dalších natáčejících mobilních telefonů nebo minivideokamer. Když dopadne na bulvár hlava Sochy svobody, slyšíme sice hysterické „Můj bože“, ale zároveň vidíme blikat fotoaparáty a minimálně dva lidé chodí navzdory evidentnímu nebezpečí a všudypřítomné panice kolem torza s mobilními telefony a točí.

__Zcela příznačná sekvence z obchodu s elektronikou, v níž kameraman ohromeně natáčí kamerou záběry monstra z jiných kamer v televizi, i když se všechno odehrává jen několik desítek metrů od něj. Zachycuje už zachycené. Desítky lidí v obchodě sledují televizní obrazovky, ale nikoho nenapadne vyběhnout ven a podívat se na monstrum na vlastní oči. Mediální reprezentace příšery je skutečnější a fascinacehodnější než skutečná příšera. Jako by ta ani nestála za pozornost, což ostatně dokazují i hrdinové v čele s kameramanem, kterému se do záběru dostane pořádně jen pětkrát a většinou omylem.

__Promyšlená žánrová nejednoznačnost *Monstra* na pomezí katastrofického filmu, monstr-filmu a částečně i remarrriage filmu (příběhu o znovuoostavení rozpadlého páru) se promítá i do chování postav. U nich se racionalita jednání a nežánrová ignorace monstra jako fascinace hodného objektu mísí se zcela iracionální potřebou zachycovat vše na kameru v nezlomné víře v užitečnost tohoto kroku (což plně dokazuje závěrečný Robův komentář do kamery) a zcela žánrovou touhou dostat se k Beth i přes nutnost neustálého opouštění bezpečných úkrytů.

__Jak se text snažil dokázat, je tato hybridita na všech rovinách tak pečlivě rytmizovaná, že ve výsledku se všechny kroky jeví jako zcela logické, i když by na první pohled logické být neměly. Jeden z nejintenzivnějších monstr-filmů se většinu času obejde bez monstra a žánrových pravidel monstr-filmu. Na jednu skupinu postav a jednu subjektivní kameru omezený reálný čas záznamu má preciznější rytmus a kompozice než leckterý standardně vystavěný film. A v duchu ideologie mediálních simulací je nakonec jediný, kdo přežije naprosto všechno od pádu vrtulníku po pobyt v obrovské tlamě, právě objektiv kamery.

radomír d. kokeš



téma **_svět v obrazech** (populárně vědecký a naučný film) glosy **_mff rotterdam...**
rozhovor **_jurij civjan** profil **_p. t. anderson** zoom **_cormac mccarthy...**
kritiky **_venkovský učitel; než ďábel zjistí, že seš mrtvej; tahle země není pro starý;
pokání; control; na vlastní nebezpečí; zaklínač, hrdinové...**