

Theodore Roosevelt na portrétu Johna Singera Sargenta (1903)

STYL, ŽÁNRY A EINTOPFY:
JEZINKY A BEZINKY
DŘÍVE A DNES

Radomír D. Kokeš

Jezinky a bezinky
aneb Arsenik a staré tety
ARSENIC AND OLD LACE



Cary Grant (Mortimer), Raymond Massey (Jonitani) a Peter Lorre (Dr. Einstein)
ve filmu *Jezinky a bezinky*

Divadelní hra Josepha Kesselringa *Jezinky a bezinky* patří mezi bezesporu celosvětově nejznámější pokusy využít prvek známý čistě z filmové kultury jako důležitý motiv pro rozvíjení divadelního představení. Zároveň přitom *Jezinky a bezinky* představovaly provokativní spojení tragického s čistou fraškou... což by pro někoho konečkonců mohlo představovat i ono spojení vznešeného divadelního umění s hollywoodskou hororovou sérií třicátých let o Frankensteinově monstru (a našli by se takoví jistě i dnes). Dnes už je propojování norem hollywoodských žánrů a znalostí hollywoodských hvězd s poetikou divadelních her vcelku běžnou strategií – ale vzhledem k tomu, že *Jezinky a bezinky* ve své divadelní i původní filmové podobě (natočena 1941/1942, uvedena 1944) pořád představují značně neotřelý kousek, nezapadaly prachem automatizací svých estetických norem zdaleka tak, jak se to povedlo spoustě velkoustě oceňovaných filmů z let pozdějších. Když zůstanu u filmu, lze se ptát: do jakých filmových tradic vlastně *Jezinky a bezinky* z hlediska současné kinematografie spadají?

Styl: film a divadlo

Vztah mezi těmito dvěma uměními byl vždycky relativně úzký, což zejména v období prvních desetiletí kinematografie nebylo vnímáno jako klad a negativně vymezující srovnání filmu s divadlem bylo oblíbeným nástrojem, jak dokázat samostatnost kinematografie jako umění. Film se nicméně od divadla lišil už v tom základním aspektu, že byl snímán objektivem o nějaké ohniskové vzdálenosti, vůči kterému byla akce v rámu vztahována. Přítomnost rámu byla mnohem očividnější a „nelítostnější“ než u divadla, nehledě na okázalé maskování obdélníkového rámu clonami různých tvarů (např. v komediích Ernsta Lubitsche). V pozdějších obdobích kinematografie se paralela s divadlem a soustředěnost na uspořádání mizanscény (prostoru před kamerou) stala jedním z oblíbených nástrojů uměleckého filmu: barevné kódy kulís, počty plánů, geometrické uspořádání figur a jejich precizně organizovaný pohyb v prostoru. Výrazným představitelem této tendence byl a jistým způsobem stále je například maďarský režisér Miklós Jancsó. V Japonsku zase existovaly silné a do filmu se svými vzorci zásadně promítající tradice divadel nō, kabuki a bunraku.

Ačkoli jsou však *Jezinky a bezinky* přímo podle divadelní hry, jdou tradičnější cestou práce s divadelní předlohou. Sice relativně dodržují jednotu místa, času a děje, ale tuto se snaží filmově dyna-

mizovat přinejmenším vítanými „útky kamery“ mimo prostor jednoho domu: film začíná na sportovním zápase a ve sňatkové kanceláři, postavy vycházejí z domu, scházejí do sklepa a přesouvají se do cizích kanceláří. Tento princip práce s divadelní předlohou je relativně konvenční, ale tvůrčímu týmu takový prostorový únik podobně jako Alfredu Hitchcockovi (který adaptoval řadu divadelních her) či Fredu Zinnemannovi (jenž režíroval třeba slavných *Dvanáct rozhněvaných mužů*) nestačil. *Ježinky a bezinky* se vzpírají divadelní tradici ve své době nadprůměrně rychlým střihem a neustálým přesouváním divákovy pozornosti pomocí pohybu rámování.

Zatímco filmy klasického hollywoodského období měly průměrně osm až jedenáct sekund dlouhé záběry, *Ježinky a bezinky* se mohou pochlubit o něco rychlejším číslem: 7,5 sekundy. Ještě důležitější je ale pohyb rámu, kdy se takřka v každém záběru pohybuje kamera, jen aby se dynamizoval statický prostor a divák se v něm neustále přesouval (o to kontrastnější jsou pak spoře expresionisticky osvětlené scény přesouvání těl temným prostorem). Pohyb rámu a vedení divákovy pozornosti je v *Ježinkách a bezinkách* mnohem signifikantnější než detailní rámy (zkoumající herecké výrazy způsobem, jež divadlo neumožňuje) a pozorovatelné změny mizanscény (zvyšující se vedro), s nimiž později pracoval při adaptaci hry třeba Zinnemann. Ačkoli jsou však *Ježinky a bezinky* stylisticky vysoce sofistikované, není to pravděpodobně styl, co by je výrazně odlišovalo od jiných filmů divadelní tradice.

Žánry: vedle, skrz a střet

Kombinatorika vzorců vyprávění i témat, které se vzájemně nedoplňují, ale přinejmenším implicitně budí vedle sebe pocit čehosi nepatřičného, nesoudržného a vytrhávajícího z pohlcující síly filmového vyprávění: to jsou žánrové eintopf. Jako takové dokážou značně zneklidnit, protože divák nikdy neví, jestli se právě teď smát, teď se smí bát a jestli není za blbce, když se právě dojal. Někdy to divákovi film usnadňuje, když všechny žánry zařadí pod jednotný parodický rámec, a tak se může smát kdykoli... ačkoli mu někdy bude mrznout úsměv na rtech. V klasické hollywoodské éře vznikly sebereflexivní parodické šilenosti, které vlastně dodnes nikdo nepřekonal – např. *Helzapoppin* z roku 1941, ve kterém se dokonce objevují sánky z *Občana Kana*, který měl tentýž rok premiéru (jejich přítomnost je i okomentována: „Zatraceně, já myslím,



Boris Karloff ve filmu Frankensteinova nevěsta (1935)

že shořely.“). Nicméně podobně anarchistické výjevy točili už od předminulého desetiletí bratři Marxové, jejichž *Horse Feathers*, *Kachní polevka*, *Noc v opeře* či *Kobylkáři* patří mezi nejvtipnější filmy (nejen) třicátých let. Marxové kladli vedle sebe všechno: muzikál, válečný film, pantomimu, milostné drama, cokoli... a ze všeho si utahovali.

Souběžně s víceméně nezávislými šílenostmi bratrů Marxových se ve třicátých letech rozvíjela tradice precizně načasované sofistickované frašky, tzv. hollywoodské screwball komedie (bláznivých komedií) o válce mezi pohlavími, generacemi a třídami. Zejména v tzv. „pre-code období“ (před nástupem přísné hollywoodské cenzury) se zrodily filmy, kterým nebyl svatý žádný motiv a žádný žánr. Byly to snímky Howarda Hawkse (*Leopardí dívka*), George Cukora (*Příběh z Philadelphie*), Ernsta Lubitsche (*Láska mezi umělci*), Lea McCareyho (*Nahé pravda*) či právě Franka Capry (*Stalo se jedné noci*). Lze se jen dohadovat, nakolik autor divadelních *Ježinek a bezinek* Joseph Kesselring chodil do kina, ale mnohé z postupů ve hře by ovlivnění těmito filmy napovídaly – a postava, která vypadá jako Boris Karloff, hovoří koneckonců za vše. A tím se dostáváme k poslední tradici žánrových mixáží tohoto období (když nepočítáme dobrodružné filmové seriály typu *Tarzana* či *Sherlocka Holmese*), a sice k hororům, zejména těm od Univerzalu.

Filmy jako *Dracula*, *Frankenstein*, *Mumie*, *Vlčí muž*, *Neviditelný muž* či *Zvoník od matky Boží* pravda nebyly zrovna zážitky k potrhání bránice (třebaže některým dnešním mladým divákům už takové připadat mohou) a například *Neviditelný muž* je dodnes velmi zneklidňující film. Nicméně netrvalo dlouho a vlastní aspekty začal ironizovat sám hororový žánr, takže vedle seriózních hororových projektů vyráběl i očividně žánrové mixy, které občas s mírnou nadsázkou variovaly ikonické scény ostatních filmů. Brilantním příkladem takového projektu byla *Frankensteinova nevěsta*, kde Karloffovo monstrum prochází socializací a dává se dohromady se svéráznou monstryňí. Prává žeň sebezpožiracích tendencí ale nastala až ve čtyřicátých letech, kdy vznikl legendární crossover *Frankenstein meets the Wolf Man* a rozšiřovaly se řady Draculových, Frankensteinových či Vlkodlakových synů, dcer, vnúček, vnuků, duchů, hradů atp.

Ironické je, že sám Karloff se tomu úspěšným účinkováním v broadwayských *Ježinkách a bezinkách* vyhnul (žel se z téhož důvodu vyhnul i účinkování v jejich filmové verzi) a ve filmech hráli především Bela Lugosi a Lon Chaney jr. Nicméně je otázka, nakolik byly už tyto snímky ovlivněny právě popularitou *Ježinek a bezinek*. Bráno kolkolem, *Ježinky a bezinky* stály především na začátku a typ žánrového mixu, ve kterém se napínavé scény setkávají s okázalou fraškou, nabyly na dominantních funkcích až mno-

hem později. Nejenže se ironická práce se žánry (podobně jako kontrast vysokého a nízkého umění, jež *Ježinky a bezinky* hrdě představují) stala v šedesátých letech oblíbeným prostředkem k sebedefinování uměleckého filmu, ale s nástupem „postmoderní“ kinematografie se stala čím dál progresivnějším nástrojem k vyprávění vůbec.

Komedie jako *Vražda k večeři*, bondovky sedmdesátých a osmdesátých let, hongkongské akční filmy osmdesátých let a hlavně totálně tematicky nevypočitatelné jihokorejské žánrové kombinace posledních desetiletí, ve kterých se čistá fraška setkává s okázale dojemnými momenty, sebereflexivními odkazy, narušenými žánrovými vzorci a napínavými scénami. Je skoro neuvěřitelná schopnost hongkongských tvůrců – třeba filmu *The Beat* – přecházet mezi pokleslým humorem (kde se lidé počurávají, běhají po městě v trenkách a kopou se do zadku), brilantně propracovanými akčními sekvencemi (kdy se hlavní loser stane během jednoho střihu nejdrsnějším zabijákem) a tragickými okamžiky (znicelonic umře důležitá postava).

Ani tyto žánrové šarády však ani zdaleka nemají na jihokorejskou černočernou komedii/thriller/možná sci-fi/horor/drama/cokoli *Save the Green Planet*, kterou mohl fanouškům *Ježinek a bezinek* – pokud mají silnější nervy – vřele doporučit, případně podobně multizánrové jihokorejské *Monstrum*. Američané se oprávněně chlubí Tarantinem a bratry Coenovými (kteří koneckonců tradici americké černé komedie vděčí za mnohé), Irové Martinem McDonaghem a my třeba Milošem Macourkem. Jihokorejci nicméně zpísoby možného i zdánlivě nemožného kombinování žánrových vzorců dovedli ještě mnohem dál.

Kam teda s *Ježinkami a bezinkami*?

Ač jsou tedy *Ježinky a bezinky* primárně divadelní komedie a podle divadelní komedie natočená filmová komedie, jejich postupy nakonec nebudou tak očividně zakotvené jen v dramatické tradici, ale vděčí pravděpodobně vývoji filmu ve třicátých letech za více než jen za Karloffa. Ať už to však bylo jakkoli, *Ježinky a bezinky* se dosud hrdě vyjímají v seznamech brilantních černých komedií, v nichž ale nezůstaly osamoceny a zejména v posledních desetiletích jako by se filmaři k žánrovým a sebereflexivním motivům *Ježinek a bezinek* čím dál častěji vraceli.

Městské divadlo Brno



Joseph Kesselring

Jezinky a bezinky

aneb Arsenik a staré tety

ARSENIC AND OLD LACE

Čtvrtá inscenace
šedesáté osmé sezony 2012 / 2013

Premiéra 15. a 31. prosince 2012
na Činoherní scéně

MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO
příspěvková organizace
ředitel Stanislav Moša



Program k 696. premiéře
a čtvrté inscenaci v sezoně 2012/2013 připravili:

redakce, výběr ilustrací a grafická úprava
Jan Šotkovský

texty
Radomír D. Kokeš

jazyková korektura
Jitka Šotkovská

obálka
Petr Hloušek

fotografie
Jef Kratochvíl

fotografie z české premiéry v Divadle ABC
Jaromír Svoboda
(za vstřícnost děkujeme dědicům a Justině Kašparové)

sazba
Petr Konečný

předtisková příprava a počítačová grafika
Martin Konečný

Autorská práva hry i překladu zastupuje DILIA, divadelní, literární,
audiovizuální agentura, občanské sdružení, Krátkého 1, Praha 9

Vyrobila agentura CONY CZ, s. r. o., Brno

B | R | N | O |

STATUTÁRNÍ MĚSTO BRNO
FINANČNĚ PODPORUJE
MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO,
PŘÍSPĚVKOVOU ORGANIZACI

Inscenaci hry
Jezinky a bezinky
aneb Arsenik a staré tety
uvádí
Městské divadlo Brno

za finanční podpory
Ministerstva kultury ČR
a Jihomoravského kraje

Jihomoravský kraj

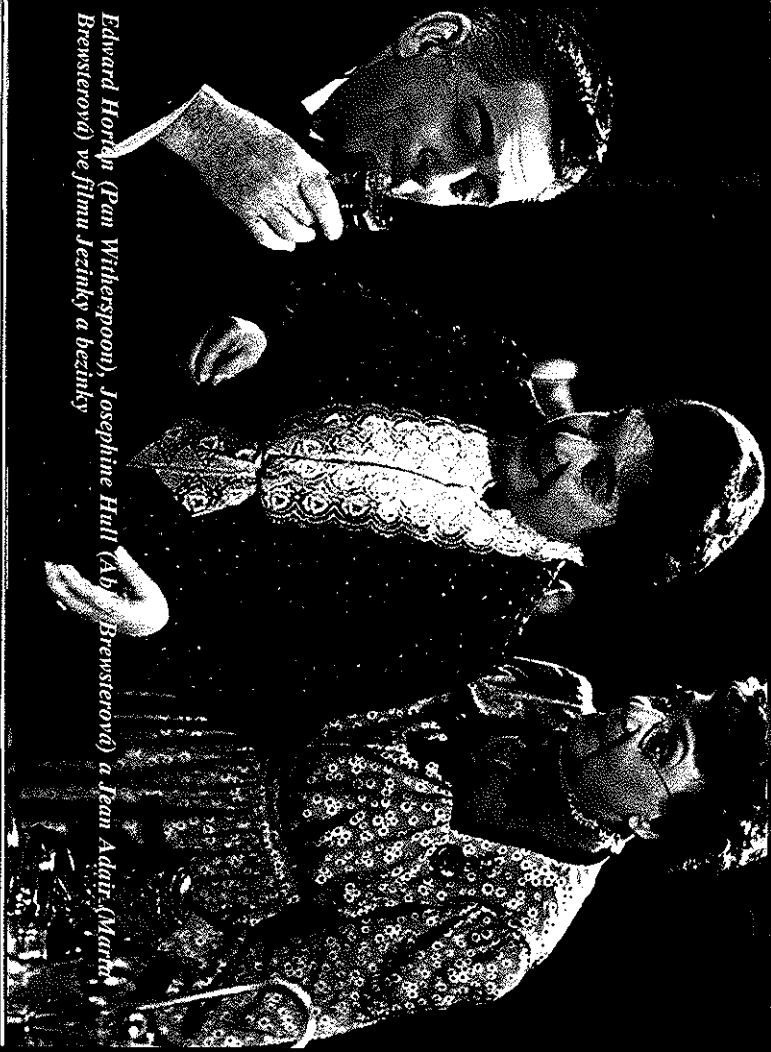


Gary Cooper při natáčení
Jezinky a bezinky

DRAMATICKÉ VERSUS
FILMOVÉ VYPRÁVĚNÍ
JEZINEK A BEZINEK

Radomír D. Kokeš

Jezinky a bezinky
aneb Arsenik a staré tety
ARSENIC AND OLD LACE



Edward Horan (Pan Wilkespoon), Josephine Hull (Abba Brewsterová) a Jean Adair (Marta Brewsterová) ve filmu *Ježinky a bezinky*

Srovnání dramatické a filmové podoby *Ježinek a bezinek* se zaměřením na analýzu filmu může vést k řadě otázek, přičemž mě bude zajímat míra pravdivosti obecně přijímané teze, že klasický hollywoodský film je do značné míry založený na přejímání dramatických vyprávěcích vzorců. Bylo poměrně přesvědčivě historicky dokázáno, že klasický hollywoodský film vděčí za mnohé například i tradici americké časopisecky vydávané povídky a manuálům za tímto účelem vydávaným. I přesto se staletí (až tisíciletí) předávané, upravované a pilované vzorce optimálního uspořádání dramatu do podoby hollywoodského vyprávění promítly – otázkou ovšem je, co s nimi udělal film. V tomto textu si samozřejmě nekladu za cíl na tak složitou otázku odpovědět, ale pokusím se analyticky založeným srovnáním některých postupů dramatické a filmové verze *Ježinek a bezinek* poukázat na to, že klasický hollywoodský film většinou nezůstává pouze u využití prostředků hry, ale signifikantně je seshora i zespoda zpevňuje.

SOUVISLOSTI

Ježinky a bezinky vznikly *de facto* na vrcholu klasického studiového období (1941–1942), kdy filmová studia měla ještě obrovskou moc. Vzhledem k účelovému využívání hollywoodské mašinérie pro válečné účely ještě tato moc nenabývala i přes množství se žaloby antimonopolních organizací vážnějších trhlin. Natočil je jeden z nejprestižnějších hollywoodských režisérů třicátých let – Frank Capra, jehož filmy jako *Stalo se jedné noci*, *Pan Smith přichází* nebo *Úžasná událost* představovaly přední hity své doby. Scénář napsali na základě úspěšné hry Josepha Kesselringa velmi zkušenými profesionálky, bratři Julius a Philip Epsteinovi (podepsali třeba *Casablanca*, společně s Caprou pak dělali na legendární sérii propagandistických dokumentů *Zač jsme bojovali*). Za kamerou stál neméně zkušený filmař Sal Polito (měl za sebou desítky filmů, třikrát byl nominován na Oscara), stříhal Daniel Mandell (desítky velmi slavných filmů, za svou kariéru získal tři Oscary, na dva další byl nominován). Hlavní roli si pak zahrál Cary Grant, přední hvězda své doby, tehdy stále ještě na příkrém vzestupu své kariéry. Jinými slovy: *Ježinky a bezinky* se mohou jevit jako tvůrčí výkladní skříň své doby. Prakticky však šlo o tehdejší normu a většina jejich tvůrců za sebou měla mnohaletý vzestup v rámci systému, desítky nevýznamných, méně významných i významných snímků a k *Ježinkám a bezinkám* přistupovala jako k práci, která musela být odve-

dena i na efektivní hollywoodskou mašinérii překvapivě rychle. Svůj běh s dobou nakonec stejně nevyhráli, protože snímek ve finální podobě neodpovídá té, kterou si Capra a jeho tým představovali. Nestihli už přetočit podle nich problematické scény – Japonci zaútočili na Pearl Harbor a všem trochu pozměnili pracovní plány, zejména Caprovi. Když si vezmete, že Capra se začal o film zajímat v květnu roku 1941 a až později se pustil s Epsteinem do přepisování scénáře, točit se začalo na konci října, přičemž snímek byl do půli prosince dokončen a začátkem roku 1942 se už jen po přestávce piloval střih, byl celý ten proces velmi rychlý... až šibeniční. I přesto ale můžeme pozorovat zásadní posuny od Kesselringova dramatického textu přes scénář (ke kterému jsem se v původní podobě nedostal) až k hotovému filmu.

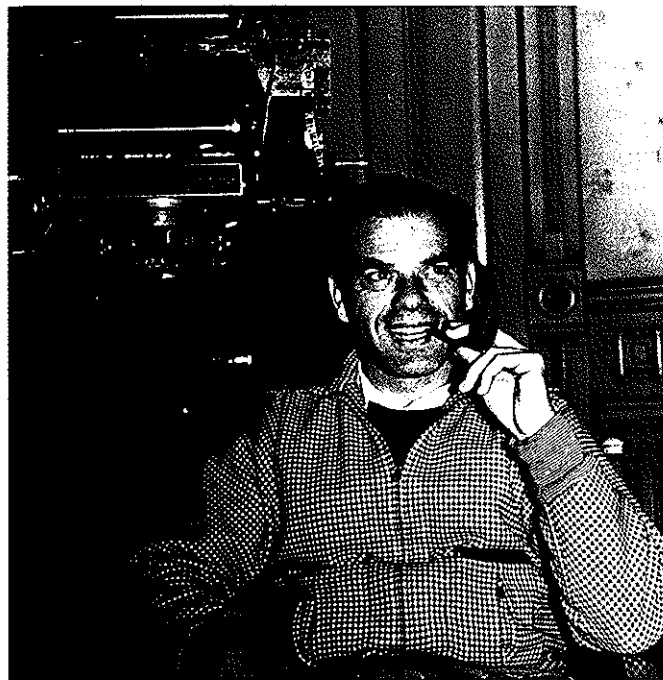
TEZE A ŘÍDÍCÍ KONSTRUKČNÍ PRINCIP

Právě podchycení, analýza a vysvětlení dominantních z těchto posunů představuje jádro tohoto textu. Budu dokazovat, že už sama sevěřená struktura divadelní hry odehrávající se během jedné noci v jednom domě s omezeným množstvím postav rozvíjejících několik výchozích situací byla při převodu do hollywoodského vyprávění na všech úrovních ještě signifikantně posílněna, a to na několika úrovních:

- (a) posílením funkce konkrétních cílů postav na úkor pouhého rozvíjení situací,
- (b) posílením kompoziční motivovanosti prvků,
- (c) posílením souboru variujících se motivů.

Tento obecný postup na třech úrovních pak podle mě představuje řídicí konstrukční princip uspořádání filmových *Jezelek a bezinek* jakožto vyprávěcího systému.

Na příkladu vyprávění jednoho filmu bych současně rád nepřímou naznačil způsoby, jimiž sice hollywoodský styl využívá normy dramatického uspořádání narativní formy, ale tyto zároveň mnohem výrazněji strategicky svírá do systému vzájemně provázaných a dynamizujících se prvků vedoucích diváckou pozornost. Začnu svůj výklad od nejvyšší úrovně, kdy srovnám globální strategie vyprávění ve hře a ve filmu, přičemž se dominantně zaměřím na první jednání hry/část úvodu filmu, u nichž lze nejlépe demonstrovat odlišnou práci se situacemi, postavami a kauzálním propojením narativních událostí. Posléze pak tento výklad doplním o vysvětlení dvou nižších úrovní.



Frank Capra při práci

DIVADELNÍ HRA

Kesselringova hra používá postavy především jako nástroje pro volné rozvíjení střetů tragicko-fraškovitých situací, přičemž postavy jsou především karikované typy a nemají jasné cíle, k nimž by směřovaly veškeré své jednání. V důsledku toho pak konflikty jednotlivých cílů neslouží jako východisko vyprávění, ale podobně jako postavy pouze k rozvíjení jednotlivých situací – a hra končí otevřeně, když představitel zdánlivého řešení velmi pravděpodobně umírá otrávený bezovým vínem.

Dovolte mi poněkud popisné zachycení výchozího jednání hry. To se odehrává v domku tetiček Brewsterových, kde se čtenář – předpokládejme, že pracujeme s dramatickým textem – seznamuje s jednou z tetiček, s reverendem Harperem (o jehož dceru Elaine se uchází jejich synovec Mortimer), s Teddym (který si myslí, že je Roosevelty) a s dvojicí policistů (kteří slouží k tomu, aby o něco později vysvětlili mimořádně pozitivní pověst obou tetiček). Posléze vstoupí druhá z tetiček a čtenář se dovídá, že Harper zařídil umístění Teddyho po smrti obou tetiček do luxusního ústavu pro slabomyslné, přičemž druhý nebo další den má přijít dr. Witherspoon z tohoto ústavu, aby vše zařídil.

V polovině prvního jednání vstupuje na scénu synovec Mortimer, o němž se čtenář dosud dověděl jen to, že se uchází o Elaine a je divadelní kritik – požádá Elaine o ruku a domluví se, že půjdou večer do divadla na představení, na něž má Mortimer napsat recenzi. Elaine posléze odejde, načež Mortimer objeví v lavici mrtvolu neznámého muže. Nejdříve se domnívá, že jde o Teddyho práci, ale tetičky ho vyvedou z omylu: muž otrávil ony, stejně jako jedenáct předtím... a všichni jsou pohřbeni ve sklepech. Mortimer se v šoku snaží telefonátem s šéfredaktorem zbavit povinnosti psát recenzi, odvolá rande s Elaine a zabrání hrozící smrti dalšího cizího muže.

Zbavit se povinnosti se mu nakonec nepodaří, tak jen varuje své tetičky, aby nikoho nepouštěly dovnitř, a odejde do divadla. Do domu vstupují dávno ztracený synovec Jonathan s dr. Einsteinem, přičemž Jonathan musí přesvědčit své tetičky, že ačkoli má jinou tvář (Borise Karloffa), je to stále on – a z dialogu mezi muži vyplývá, že mají v autě mrtvolu muže, které se chtějí zbavit. V domě je navíc laboratoř po šileném předkovi, kde mohou provést další plastickou operaci. Nakonec zůstávají.

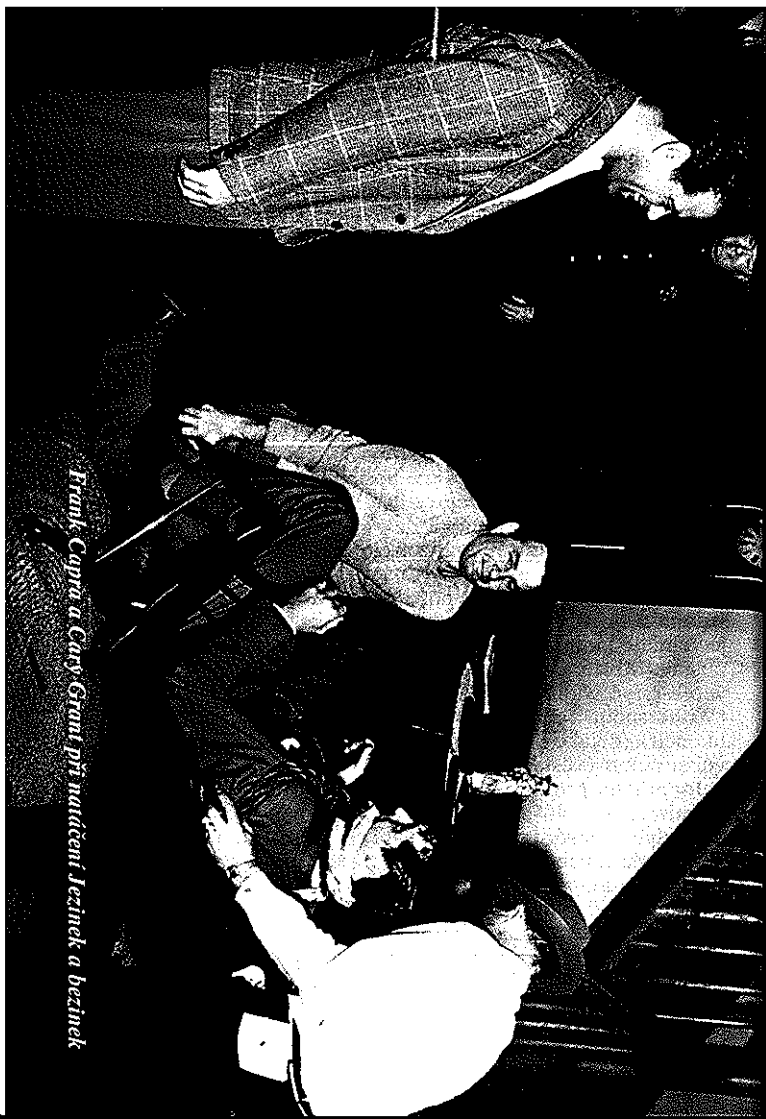
Vyjdou-li z textu, který jsem měl k dispozici, tak počet stran samotné hry (bez titulní strany a seznamu postav) je devětapadesát, přičemž první jednání je na třiadvaceti z nich, tedy představuje 39 procent celkového textu. Mortimer přijde na osmé a odejde na devatenácté (tj. není aktivní ani polovinu prvního jednání) a na dvacáté straně se nečekaně objeví Jonathan s Einsteinem, kteří jednoduše vystřídají Mortimera, jenž odešel bez jakékoli příčinné návaznosti na dění u tetiček do divadla.

První jednání je řízeno sledem narativních situací, které se volně rozvíjejí a zase končí, aniž by měly nějaké přímé důsledky –

a to s výjimkou avizované návštěvy dr. Witherspoona, který na konci hry umožní sérii fraškovitých situací jako deus ex machina ukončit, byť jen zdánlivě (protože je otráven, jakkoli tuto informaci čtenář už jen vyvozuje). Mortimer požádá Elaine o ruku a mají jít na rande, ale třebaže v důsledku událostí rande zruší, do divadla stejně jde, jako by do něj šel, i kdyby nezjistil, že tetičky vraždí muže na posezení. Harper v rozhovoru s jednou z tetiček říká, že mu vadí Mortimerova láska k divadlu, ale jinak proti Mortimerovi jakožto otec Elaine nic nemá, takže daný rozhovor slouží především k rozvíjení Mortimera coby karikatury kritika, nikoli k rozvíjení zápletky. Policisté Brophy a Klein se ve scéně objeví, aby zaprvé nepřímou poukázali na kontrast mezi pověstí tetiček a jejich vražednou zálibou a aby se zadruhé mohli stejně jako Witherspoon ve druhé půli třetího jednání s ostatními policisty objevit a rozvíjení situací zastavit. Později klíčový policista-dramatik O'Hara se naopak v prvním jednání překvapivě neobjeví a náhodně se zjeví až v jednání druhém, kdy nepřímou poskytně záminku, aby Jonathan s Einsteinem nemuseli odejít, a následně v jednání třetím, v němž zabrání zavraždění Mortimera – a padoucha prostě vyprávěním své hry uspí, takže ten ztratí touhu svého bratra bolestivě zabít.

Ačkoli postavy v prvním jednání stanovují své cíle (jít večer do divadla, zařídít Teddymu pozdější odchod do ústavu, posečkat v domě a provést plastickou operaci), jejich kompoziční motivace je velmi jednoduchá. Slouží (a) k motivování budoucích odchodů postav (Mortimera je pro potřebu vyprávění nutné dostat na část večera pryč z domu), (b) k motivování budoucích příchodů postav (Witherspoon a policisté se v závěru vrátí a umožní řetězení situací ukončit), (c) jako nástroj posunu od jedné situace k další, která ale vůbec nemusí vést k naplnění původního cíle (plastická operace je u Jonathanu promptně nahrazena upřednostněným cílem zabít Mortimera).

Kdyby v závěru prvního jednání nepřišli Jonathan s Einsteinem a jejich plány nebyly koncem jednání přerušeny, vlastně by nenastal žádný zásadní posun od stavu věcí ve fikčním světě hry na začátku jednání, s výjimkou vědění některých postav: Mortimer už ví, čím se jeho tetičky baví, Elaine už ví, že si jí chce Mortimer vzít. Mortimer sice zabrání smrti dalšího muže, ale ten by byl jen další víceméně anonymní jedinec v řadě, nicméně k nějakému řešení nepřistoupí a odejde do divadla. Elaine čeká doma – a neví, že Mortimer je v divadle.



Frank Capra a Cary Grant při natáčení *Ježíšek a bezínek*

FILM

Podívejme se na tentýž narativní úsek (respektive jeho část) ve filmu. Úvod filmu jakožto první narativní akt v jeho případě nekončí ve stejný okamžik jako první jednání, ale už samotným Mortimerovým odchodem. Příchodem Jonathana s Einsteinem tak začíná druhý akt (komplikace děje), protože Mortimerův odchod plní odlišnou funkci než ve hře. Na hollywoodský film je úvodní akt překvapivě (takřka dvojnásobně) dlouhý, zahrnuje totiž včetně úvodních titulků 39 minut ze 113 minut celkové délky projekce, což je pravděpodobně dáno právě jeho divadelní předlohou. (Pokud by vyprávění filmu zůstalo zaměřené na Mortimera a upozadilo by cíle Jonathana s Einsteinem jako jemu podřízené, končil by úvod v devatenácté minutě Mortimerovým objevením mrtvoly. Ale protože i ve filmové verzi Mortimer dočasně odchází, byť z jiného důvodu, a pozornost je výrazněji věnována dvěma lumpům, končí úvod skutečně až v momentě, kdy Mortimer opustí dům svých tetiček.) Od prvního jednání hry se však úvod filmu v řadě ohledů liší: určité prvky zachovává, určité prvky doplňuje a určité prvky nahrazuje jinými, i když vnější podoba dějové akce je stejná (tetička se baví s pastorem Harperem o Mortimerovi, šokovaný Mortimer telefonuje). Tyto posuny jsou formálně motivovány, aby významně posílily vnitřní sevřenost vyprávění příběhu a podřídily tok informací jasnému vedení divákovy pozornosti, a to na všech třech výše vymezených úrovních.

Vyprávění filmových *Ježíšek a bezínek* nejdříve diváka pomocí titulku ukotvuje v čase a v prostoru („Toto se stalo o Halloweenu v Brooklynu, kde se může stát a stává ledacos. Ve tři odpoledne toho dne se dělo toto...“). Po nečekané, ale jen krátké sekvenci rvačky na fotbalovém stadionu pak divák vidí další titulky („V téže době za řekou [...] visel ve vzduchu románek.“), po němž film střihne na ceduli „SŇATKY“ a přerámuje kamerou na dvojici zvědavých bulvárních reportérů, kteří slouží jako další zdroj dějových informací, ukotvený už ale uvnitř fikčního světa. Jejich dialog průběžně soustřeďuje divákovu pozornost na důležité detaily a informace:

A: Jestlipak se dnes žení nějaké velké zvíře?

B: Jako by se každý den brali ti samí moulové. Pojdme.

A: Hele, ten chlápek v brýlích. [Následuje střih na Caryho Granta ve frontě v černých brýlích, jak se nervózně přikrčuje, zvedá si límeček]

kabátu a obrací obličej své nastávající od reportéru. Samotná přítomnost hvězdy v hlavní roli naznačuje, že další dialog je důležitý.]

B: Před čím se schovává? Není to Mortimer Brewster?

A: Mortimer Brewster, ten divadelní kritik?

B: Ne, to není on. Škoda, mohl to být trhák! Autor Bible starého mládence se žení. Příliš hezké, než aby to byla pravda. (...)

A: Počkej, at víme, kdo to je.

Film střihne na akci v popředí, kdy se na řadu dostává muž v brýlích. Dívka se představí jako Elaine Harperová, muž se ošivá, mluví potichu a je nucen své jméno opakovat: *Mortimer Brewster*. Jakmile ho zaslechnou novináři a vyběhnou za ním, popadne snoubenku, utečou z místnosti a schovají se v telefonní budce.

Mortimer (k Elaine): Nechápeš? Jak si tě mohu vzít? Já, symbol staromládenectví. Smával jsem se každému románu. Napsal jsem čtyři miliony slov proti sňatku! Nejenže se žením, ale s reverendovou dcerou, dívkou z Brooklynu. *[Nakonec Brewster jejímu slzávému pohledu podlehne a oba se vrátí zpět do fronty.]*

Uběhlo pět minut projekce, skončila první scéna a film divákoví představil hlavního hrdinu a postavil do kontrastu jeho jednu profesi (divadelní kritik), jeho druhou profesi (autor bestsellerů zaměřených proti manželství) a jeho soukromý život, kdy tyto složky jsou pravděpodobně navíc v rozporu s názorem jejího otce reverenda. Na rozdíl od Kesselringova *typového* uvedeného Mortimera skrze vyprávění tetičky, jak je Mortimer kritik, který nesnáší divadlo, je tu *postava* Mortimera, která je nejdříve časoprostorově zařazena, následně zprostředkována skrze svůj mediální obraz a nakonec zachycena uprostřed konfliktu, kdy musela provést zásadní rozhodnutí... a pravděpodobně se právě oženila.

Druhá scéna pak vzorcem variuje první, když představuje tetičky. I tentokrát se tak děje nejdříve časoprostorově titulkem, kterým se film jako zdroj informací ukotvený mimo fikční svět s divákem rozloučí: „A nyní zpět do jednoho z brooklynských nejlepších obvodů... Odtud budete pokračovat sami.“ Místo novinářů nyní jako zdroj informací využije vyprávění dva policisty, kdy jeden – O'Hara – je v okrsku nový, a zároveň je to ten policista, který se u Kesselringa objeví nepředstaven předem až ve druhém jednání a posléze ve třetím jednání:



Cary Grant (Mortimer) a Priscilla Lane (Elaine Harper) ve filmu Jezáběl

Brophy: O'Haro, nebud' nevděčný. Neuvědomuješ si, že ti předávám nejhezčí a nejlepší rajón v Brooklynu. (...) Podívej na ten starý dům.

O'Hara: Jsou tam stále původní majitelé?

Brophy: Nevtipkuj o sestřích Brewsterových. Jsou to dvě nejskvělejší, nejkouzelnější staré dámy na zemi. Jsou vzácnost, jako uschlé růžové plátky.

O'Hara: Uchlé růžové plátky? [*Na domu je cedule „K PRONAJMUTÍ“.*] Ta děvčata jsou asi v tísní.

Brophy: Starý pán je zabezpečil na celý život. (...)

O'Hara: Tak proč pronajímají pokoje?

Brophy: Nepronajímají. Ale vsad' se, že když někdo hledá pokoj, nepustí ho bez dobrého jídla a pár babek. [*Nápis „BREWSTEROVI“.*] Je to jejich způsob, jak prokazovat lidem dobro.

Ještě než divák uvidí tetičky, dostane podobně jako u novinářského popisu Brewstera jejich mediální obraz, který může dále srovnávat s informacemi, které dostane – a které vlastně variují v pokřivené podobě to, co bylo řečeno: když někdo hledá pokoj, skutečně ho nepustí bez pohoštění a skutečně je to způsob, jak prokazují lidem dobro. A sice tím, že staré osamělé muže, kteří shánějí pokoj k pronajmutí, vraždí otráveným vínem, aby pánové našli svůj klid. To ale divák v danou chvíli netuší a je nucen se stejně jako O'Hara vyrovnat pouze s důležitou otázkou: proč je na domě cedule, že pronajímají pokoje, když je ve skutečnosti nepronajímají? Druhá scéna je paralelou k první, akorát s opačným vyzněním: tam se negativní mediální obraz stává základem pro jeho pozitivní převrácení, tady se pozitivní obraz stává základem pro jeho negativní převrácení.

Třetí scéna pak diváka obrazně řečeno vpusť do prostoru Brewsterovic domu, přičemž už ale otevřeně příčinně staví na jeho znalosti scény první a je vůči ní v konfliktu. Jedna z tetiček se baví s reverendem Harperem a ptá se jej, zdali mu – vzhledem k tomu, že se Mortimer stýká s jeho dcerou – vadí, že je Mortimer kritik. Zatímco ve hře mu spíše náznakem vadí právě a pouze tohle (nejde o základ konfliktu), využívá film nového motivu, kterým je Mortimerova spisovatelská činnost. Harper rozhořčeně ukazuje na Mortimerovu knihu „Manželství, podvod a omyl“ a vysvětluje, jak mu „nevadí, že je kritik, ale [že] žádný muž s jeho veřejným postojem

by neměl ničit dceru nikam brát.“ Divák už ale ví, že Mortimer pravděpodobně nebere Elaine jen někam, ale že si ji doslova vzal za ženu – a že tento spor bude třeba vyřešit.

Následně policisté vstoupí do domu a Brophy představí tetičce strážníka O'Haru jako svého nástupce, přičemž vyprávění tak do klíčového prostoru domu uvede důležitou postavu, která je kompozičně motivovaná nejen svou pozdější rolí ve vyprávění, ale i skutečností, že stejně jako divákovi potřebuje leccos vysvětlit, ale nejdříve mu představí postavy, zejména pak Teddyho, který si o sobě myslí, že je Roosevelt. Teddy O'Haru vzápětí vyděsí, když se zuřivým výkřikem „Zteč!“ vyběhne schody, přičemž třes schodů a hluk shodí ručičku u skříňových hodin, které odbíjí. Jde o jeden z řad v průběhu filmu pravdělně se opakujících volných motivů, které na nejnižší úrovni propojují celek formy a sugerují představu jeho soudržné povahy. Jen během následujících pěti minut se tento vzorec zopakuje třikrát.

Nováček O'Hara i nadále kompozičně slouží divákovi k tomu, aby pronikal do systému šilenství a kvazi-řádu Brewsterovic domu, které zřejmě všichni krom něj považují za zcela běžné. Teddy hlasitě zatroubí, opět O'Haru vyděsí, vyslouží si Brophyho napomenutí a vytvoří kompozičně motivovaný prvek hlasitého troubení, který bude v ty pravé chvíle během vyprávění navracet policisty (zejména O'Haru) zpět do domu. Scéna končí odchodem policistů a následně odchodem reverenda Harpera, kterému tetičky sdělí, že Mortimer Teddymu zařídil, aby mohl jít do ústavu pro slabomyslné, až ony odejdou na onen svět.

Ačkoli třetí scéna na globální úrovni sledem příchodů a odchodů relativně kopíruje druhou až šestou stranu divadelní hry, dochází k významovým posunům, které naznačují konflikty cílů postav a určují kompozičně motivované prvky, na něž se bude později navazovat: (a) Harperův konflikt s Mortimerem (byť tento zůstane celý film jako dynamický prostředek v pozadí, nikdy k němu nedojde, ale stále se připomíná), (b) s Brophyem jde do domu nováček O'Hara, kterému (a s ním divákovi) se pokřivený řád věcí v domě přirozeně vysvětlí, a zároveň se ustaví jako důležitá postava, jež se později může opakované z konkrétních důvodů – troubení – do domu vracet, (c) Mortimer – nikoliv Harper – zařídil, že Teddy půjde do ústavu, a tak v tom může i pokračovat. Definují se určitá jasně zapamatovatelná opakování (troubení, vyběhávání schodů s výkřikem „Zteč!“), a zároveň se z textu hry vynechávají



*Raymond Massey (Jonatan), Cary Grant (Mortimer)
a Peter Lorre (Dr. Einstein) ve filmu Jezinky a bezinky*

odbočky neposouvající příčinné řetězce: debaty o politice či o kritice, vzpomínky na rodinnou minulost.

Po krátké scéně doslova převzaté ze hry, kde se naznačuje, že jedna tetička na druhou s něčím nepočkala (s vraždou), že Teddy bude hloubit plavební komoru (hrob) a že je něco v lavici pod oknem (mrtvola), přichází k domu Elaine, která přijela taxíkem s Mortimerem ze svatby – a tady už nastává klíčový odklon od předlohy, který na ty dílčí předcházející posuny navazuje. Mortimer chce jen pozdravit tetičky, setkat se s reverendem Harperem (a vyřešit tak dosud udržovaný konflikt) a následně s Elaine odjet na svatební cestu tímž taxíkem, kterým přijeli a který má čekat, až do něj zase nastoupí (čeká celý film a tvoří další dynamizující prvek vyprávění: deadline a variující se komický motiv).

Zbytek filmového vyprávění pak na základě příčinné logiky řídí následující prostředky: načasovaný odjezd, krize novomanželského vztahu a Mortimerova zoufalá snaha vyřešit konflikt způsobený objevem mrtvoly. Ten ve filmu nevolá svému šéfredaktorovi, ale zatímco ho nahání žena a do domu se dostanou Jonathan s Einsteinem, pokouší se vyjednat se soudcem a šéfem ústavu pro slabomyslné, aby tam mohl jít Teddy hned druhý den ráno. Zatímco film v dalších fázích vyprávění sleduje Jonathana s Einsteinem, zároveň přitom paralelně poskytuje informace o Mortimerově jednání s úředníky (jeden konflikt k řešení). Mortimerův stoupající děs, že se bude muset kvůli svému šílenému příbuzenstvu nechat rozvést (další konflikt k řešení) je zase dynamizován snahou dostat se domu Jonathana s Einsteinem (ti jsou překážkou k naplnění cíle dostat Teddyho z domu a zastavit vražedný cyklus svých tetiček), a dokonce i fraškovitě vyvrcholení je řízeno konflikty a zájmy postav. Einstein v něm má na rozdíl od hry vraždění dost a postaví se proti Jonathanovi hned dvakrát: nejdřív varuje Mortimera (stejně jako ve hře), později jej omráčí, čímž vyprávění logičtěji motivuje příchod i bezpečný odchod O'Hary z domu v průběhu Jonathanova vražedného amoku (ve hře ho O'Hara svým povídáním prostě uspí). Mortimer se pak pokouší v úplném vyvrcholení děje (a) přesvědčit Teddyho podepsat souhlas s pobytem v ústavu svým vlastním jménem (první cíl), (b) přesvědčit policisty, že kdokoli mluví o třinácti mrtvolách ve sklepě, je taky blázen (druhý cíl), (c) zabránit své manželce, aby prozradila, co ve sklepě viděla, a odjet s ní konečně na líbánky (třetí cíl).

DRAMATICKÉ JEZINKY VS. FILMOVÉ BEZINKY

Kesselringova hra tedy účelově zapojuje mnoho volných motivů (časté exkurze do rodinné minulosti, satirické prvky), dějově nevyužitě prostory (laboratoř), náhodné příchody postav ve správnou chvíli (O'Hara, Witherspoon) a otevřený konec (kdy tetičky na poslední chvíli znemožní realizaci řešení). Její vyprávěcí systém je založený na řetězení situací, kdy jedna volně vyústí v další a kumuluje se zmatek, jakkoli je předem daný rámeček. Hra se odehrává v jednotném čase, prostoru a v dějově uzavřených blocích (kdy je třetí jednání rozděleno na dvě části, aby bylo možné učinit časovou výpustku během O'Harova vyprávění) a je seřvena avizovaným příchodem Witherspoona a skutečným příchodem Witherspoona. Filmová verze *Jezinek a bezinek* pomocí komplexního přebírání,

vynechávání a přidávání motivů tento model upravuje pro potřeby klasického hollywoodského vyprávění. To je založeno zaprvé na mnohem signifikantnější motivické sevřenosti jednotlivých částí. Zadruté klasický hollywoodský film často staví na systematické dynamizaci vyprávění na základě střídajících se, případně si vzájemně konkurujících linií práce (vraždy, ústav, návštěvníci) a soukromí (dialog s Harperem, novomanželská krize, odjezd na líbáňky). Zatřetí je hollywoodský film postaven na sérii scén, které jsou vzájemně provázány pomocí logických a příčinných řad (obvykle nějak vázaných na postavy, jejich vědění, jejich cíle), kdy vždy zůstává nějaká příčinná řada otevřená, aby na ni bylo možné navázat a divák se mohl stále ptát: „A jak dopadne/se vyřeší tohle?“ A nakonec, začtvrté, hollywoodský film směřuje k jednotnosti, takže na konci by měly být všechny příčinné řady alespoň zdánlivě zdárně uzavřeny: to se děje i na konci *Jezelek a bezinek*, ačkoli se nikdo netrápí tím, že tetičky za jejich dvanáct (pardon, vlastně jedenáct) chladnokrevných mordů nikdo nepotrestá.

Kesselringova hra je strukturně založená na střetávání se rozporných postupů, kdy se setkává soudržnost tragédie s anarchistickou nespoutaností frašky, kdy vyprávění posouvají volně se rozvíjející situace a dramaticky sevřené celky, jako by byly rozptýleny mezi nimi, aby mohly být kdykoli zase zesměšněny. Filmová verze tento koncept přebírá, ale svazuje ho do jednotné formy na vyšší úrovni pomocí posilování dějové funkce cílů postav (ačkoli tedy většina fraškovitých scén ze hry zůstává zachována, jsou podřízeny logice na globální úrovni). Fraškovité scény propojuje film na nižší úrovni kompozičními motivacemi, takže třeba O'Hara se v domě neobjeví náhodně jako úplně nová postava, ale jako postava představená hned ve druhé scéně. Rozvratná funkce je přesto zachována v tom, že divák dopředu neví o O'Harových ambicích autora divadelních her. Nicméně i tento prvek se zdvojní, když přichází se svou hrou za Mortimerem i sám Witherspoon, a tak se stává systémově zakotveným vzorcem.

Tím se dostávám k nejnižší úrovni, na níž je nespojitý a pokřivený svět šilenců, kterým se dějí ještě šilenější věci, ve filmu svázán ještě souborem variujících se volných motivů: Teddyho vybíhání schodů, Elainin signál, čekající taxikář, Jonathanova karloffovská vizáž, vstupování do pokoje dramaticky oknem nad lavicí s mrtvolou, cvrlikavý hudební motiv u cupitavého pohybu tetiček po domě. Tyto vzájemně se variující dílčí motivy ale přinejmenším sugestivně

provazují události mezi sebou a činí celek v divákových očích soudržnějším. V posledním záběru vidíme taxikáře napodobujícího pumpu a Mortimera konečně běžícího s Elaine v náručí do reverendova domu, zatímco křičí: „Zteč!“ Tři neustále variující se (taxikář, pokřik: oboje šestkrát) či odsouvané (rozovor s reverendem) motivy se v posledním záběru setkají a vytvoří působivý dojem vnitřní soudržnosti filmu jako celku.

ZÁVĚR

Analýza narativní formy filmových *Jezelek a bezinek* tedy odhalila a snad i vysvětlila na jedné straně systém paradoxního střetávání se jednotných a nejednotných prostředků, na základě kterého je vystavěna Kesselringova hra, a na druhé straně deformativně-formativní sílu hollywoodského stylu. Hollywoodský styl totiž i to nepodvratnější a na mnoha místech nespojitě vyprávění nenápadně seshora i zespona uchopí do svých spárů a dodá mu jako celku dojem logicky uspořádané a vnitřně soudržné struktury. A to i přesto, že často zůstává pouze u dojmu a pod rouškou precizní motivovanosti se skrývá i u *Jezelek a bezinek* tatáž podvratná práce s náhodnými řešeními situací a kombinace zdánlivě nekombinovatelných žánrových vzorců (romantická komedie, thriller, komedie omylů, horor, satira na úředníky). Hollywoodský film tak (přinejmenším) v případě *Jezelek a bezinek* vychází z dramatických tradic a většinu času zůstává dějově upoután na jeden prostor, ale významným způsobem tyto tradice zpevňuje, přičemž klade větší důraz na cíle postav, doplňkové kompoziční motivace a systematické propojování zdánlivě nepodstatných dílčích motivů. A jak už to s hollywoodskými filmy z klasické studiové éry chodí, na rozdíl od řady pozdějších filmů ani *Jezelek a bezinky* jako by nestárnuly a neztratily nic ze své lehce zvrácené hravosti – ale to v tomto případě konečkonců platí i pro Kesselringovu předlohu.

Městské divadlo Brno



Joseph Kesselring

Jezinky a bezinky

aneb Arsenik a staré tety

ARSENIC AND OLD LACE

Čtvrtá inscenace
šedesáté osmé sezony 2012 / 2013

Premiéra 15. a 31. prosince 2012
na Činoherní scéně

MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO
příspěvková organizace
ředitel Stanislav Moša



Program k 696. premiéře
a čtvrté inscenaci v sezoně 2012/2013 připravili:

redakce, výběr ilustrací a grafická úprava
Jan Šotkovský

texty
Radomír D. Kokeš

jazyková korektura
Jitka Šotkovská

obálka
Petr Hloušek

fotografie
Jeř Kratochvíl

fotografie z české premiéry v Divadle ABC
Jaromír Svoboda
(za vstřícnost děkujeme dědicům a Justině Kašparové)

sazba
Petr Konečný

předtisková příprava a počítačová grafika
Martin Konečný

Autorská práva hry i překladu zastupuje DILIA, divadelní, literární,
audiovizuální agentura, občanské sdružení, Krátkého 1, Praha 9

Vyrobila agentura CONY CZ, s. r. o., Brno

B | R | N | O |

STATUTÁRNÍ MĚSTO BRNO
FINANČNĚ PODPORUJE
MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO,
PŘÍSPĚVKOVOU ORGANIZACI

Inscenaci hry
Jezinky a bezinky
aneb Arseník a staré tety
uvádí
Městské divadlo Brno

za finanční podpory
Ministerstva kultury ČR
a Jihomoravského kraje

Jihomoravský kraj

Městské divadlo Brno

**David Yazbek
Terrence McNally**

DONAHIA

Devátá inscenace
šedesáté osmé sezóny 2012 / 2013

Premiéra 17. a 19. května 2013
na Činoherní scéně





Machete (režie Robert Rodriguez, 2010)

Radomír D. Kokeš

PROMĚNLIVOST UPÍRSKÉHO FILMU

MĚSÍČNÍ KAMEN



Bela Lugosi jako Dracula (1931)

Tématem následujícího textu je *upířský film*, což se může jevit jako relativně nekomplikované zadání – ale co vlastně takový upířský film přesně je? Lze se poměrně snadno shodnout na atributech upíra: nemrtvý antropomorfní jedinec, který je biologicky předurčen žít se krví, přičemž upřednostňuje lidskou. A teď už vidím tu spršku námitek, co všechno v takto nastavené definici chybí. Jenže pokud má jít o upíra, který nám bude spojovat všechny upířské filmy jako Ariadna na nit, nic dalšího v ní už být nemůže, protože jde o to jediné, co mají všichni ti konzumenti červených krvinek společného.

Upířský film si posléze můžeme volně definovat jako celovečerní audiovizuální dílo určené pro kinodistribuci, ve kterém se fyzicky objevuje entita odpovídající atributům upíra, jak byl vymezen výše. Po le všech audiovizuálních děl s upírem v nějaké roli je totiž gargantuovsky rozsáhlé – pro demonstraci snad postačí informace, že jen Drákula se přinejmenším podle Mezinárodní filmové databáze IMDb objevil ve 225 filmech a televizních seriálech. Jenže i přes naši zužující definici pořád nepřípadá v úvahu nějaký shrnující chronologický soupis všech upířských filmů, nehledě na to, jak nesnesitelně nudný by byl.

Pokusím se tedy učinit úrok stranou, nedělat žádné seznamy filmů (existuje jich dost) a zabývat se upírem coby filmovou postavou z jiných pohledů, především sémantického a pragmatického. Inspiruji se tu filmovým badatelem Rickem Altmanem, který ve své knize *Film/Genre* došel k názoru, že filmové žánry lze nahlížet ze tří perspektiv: sémantické (vztah mezi dílem a významem díla), syntaktické (vztahy prvků uvnitř díla) a pragmatické (vztah mezi dílem a divákem). Vezmeme si velmi zkratkovitě klasický model drákulovského příběhu, jak jej napsal irský spisovatel Bram Stoker, na který si tyto kategorie zjednodušeně aplikujeme.

Právě na *Drákulovi* totiž postavím příští kapitoly následujícího textu, ve kterých se budu zabývat otázkou hororovosti upířského filmu a problémem (ne)monstróznosti upíra jako *individuality*, abych se posléze mohl posunout na úroveň upířských *kolktivů*.

OSY ČTENÍ

Sémanticky se v *Drákulovi* objevují: Drákula jakožto tajemný transylvánský hrabě, který má schopnost manipulovat s lidmi, je nemrtvý, pije krev a jeho savý apetit se soustředí na mladé dívky. Přes den spí



*Frank Langella
jako Dracula (1979)*

v rakvi, přičemž biologickou podmínkou je, že musí spát na domovské transylvánské zemině. Platí na něj česnek a kříže. Příběh se odehrává převážně v Transylvánii a v Londýně. Drákulovým antagonistou je vzdělanec Van Helsing, odborník na okultní vědy, který si dokáže s upíry poradit. Další postavy tvoří primárně dívky Mina a Lucy, šlechetný Renfield plus skupina mladíků v čele s právníkem Jonathanem Har kerem.

Syntakticky je příběh vyprávěn z různých perspektiv, bohatě využívá deníkové formy, bohatě využívá paralelismů (Transylvánie/Londýn, Drákula/Van Helsing, Mina/Lucy) a kvazivědeckých vstupů, kdy čtenáři zprostředkovává všechny důležité informace o upírech ústy zasvěceného odborníka Van Helsinga. Dynamika vyprávění důsledně staví na práci s informacemi, kdy různé perspektivní změny vrství uspořádání fikčního světa a průběžné zpřístupňování dat je korigováno dlouhými Van Helsingovými monology, které všechny informace

staví do rozsáhlejších souvislostí: na základě toho je možné těchto závěřů používat jako posuvníků pro další vyprávění.

Pragmaticky – tedy z pozice čtenáře textu a dalšího využití textu – se ale bude využití románu dost měnit. Na konci devatenáctého století byl čten rozhodně jiným způsobem než dnes, kdy se jeho děj stal nedílnou součástí obecné kulturní encyklopedie našeho světa. Ačkoli zdaleka nešlo o první upířský příběh v dějinách literatury, stal se etalonem konvencí, ke kterým se další upířské fikce vymezují, varují je nebo okázale porušují. Bez sémantického půdorysu *Drákuly* by Stephen King nikdy nenapsal román *Prokletí Salemu*, jenž ale současně funguje jako zcela samostatné dílo, které významovou pozici stokerovského upíra v kontextu Kingova fikčního světa zásadně proměňuje.

Třeba v tom, že postavy světa znají sémanticko-syntaktické uspořádání upířského příběhu a na základě toho s hlavním padouchem na americkém maloměstě bojují. Znalost Stokerova *Drákuly* se rozprostírá v kulturní encyklopedii Kingova světa a postavy (spisovatel na jedné straně a filmový fanoušek na druhé) se mohou samy sobě stát „Van Helsingy“ v konfliktu s upířovou mocí. Naopak čtenář znalý *Prokletí Salemu*, který ještě nečetl *Drákulu* a chce si to doplnit, bude pragmaticky zpracovávat Stokerův text radikálně odlišným způsobem, než kdyby to činil obráceně. Svého druhu žánr drákulovského příběhu je využíván různými způsoby k různým druhům čtení.

Literární i filmová díla nestojí ve vzduchoprázdnu a krátkými anotacemi doplněné chronologické řazení děl za sebe, jak byly natočeny, nám poví jen málo o jejich pozici v celkové síti fikčních děl s upíry. Základním východiskem pro tento text je tedy čtení optikou sémanticko-pragmatického využití výše nadefinovaného upíra ve filmové fikci.

UPÍŘSKÝ FILM JAKO HOROR?

Proč ne v hororové fikci? Uvedme si pět drákulovských filmů: *Upír Nosferatu* (1922), *Drákula* (1931), *Horror of Dracula* (1958), *Dracula* (1993) a *Van Helsing* (2004). Budu přitom zohledňovat, jak se drákulovský moderní mýtus proměňoval ve službách filmového stylu, vyprávění i oslovování, kdy centrem zájmu bude horor. Velmi zjednodušeně řečeno, horor (respektive umělecký horor, ve kterém vystupují monstra) podle filmového teoretika Noela Carrola v článku *Podstata hororu* představuje dílo, ve kterém jeho postavy považují monstra za anomálie a reagují na ně s odporem či hnusem, přičemž



Dracula (1992)

ideální stav nastává, pokud emocionální stavy postav souzní s reakcemi diváka. Štítlivé a vyděšené responze postav jsou podle něj klíčem k reakcím diváků. V knize *The Philosophy of Horror* pak Carroll důkladně popisuje strategie vytváření napětí, které horor jako žánr uplatňuje.

Drákulovské filmy z let 1931 a 1958 bezesporu horory jsou, čemuž odpovídá i jejich organizace vyprávění o monstru do dějových segmentů objevení, odhalení, potvrzení a střetnutí, jak je rozeznává Carroll. Jenže *Upír Nosferatu* hororem ještě není a *Dracula* s *Van Helsingem* jím už nejsou. A třebaže všechny zmíněné filmy více či méně obsahují napětí i odpor (některých) postav k monstru, tak u tří jmenovaných filmů o hororech mluvit nelze – nebo jen ve značně vágním smyslu. Murnauův *Upír Nosferatu* je především umělecký experiment na poli německého expresionismu, natočený navíc v době, kdy horor jako žánrová kategorie ve filmu neexistoval. Spíše než příběh je klíčové jeho estetické ztvárnění, nálada dílem vytvářeného světa – a má mnohem bližší k imaginativnímu Dreyerovu *Vampýrovi* (1933) než k hororům v duchu výše zmíněných.

Dracula v režii Francise Forda Coppoly je zase umělecký experiment období postklasického Hollywoodu s monstrem jako tragickou postavou, film o dějinách malířství a hlavně filmu. Filmový teoretik



Van Helsing (2004)

a historik Thomas Elsaesser ve studii *Zrcadlovost a pohlcení: Francis Ford Coppola a Dracula* píše, že „Celkový film působí jako jakýsi druh palimpsestu stoletých dějin filmu: *Dracula* přijíždí do Londýna v roce 1897 a jako důvod své cesty uvádí nešťastné Mině, že se do slechl o novém zázraku vědy, o kinematografu. Nic tedy není případnějšího než myšlenka, že by *Dracula* měl Minu svěst při návštěvě filmového představení, a ukázat tak, jak je dnes upířský film způsobilý stát se zároveň prototypem filmových dějin i postmoderny.“ Obloukem se tak můžeme dostat i k *Upírovi Nosferatu*, protože snímek *Ve stínu upíra* (2000) taktéž spojuje dějiny upířského filmu s dějinami filmu jako takového a vypráví o natáčení právě *Upíra Nosferatu*, přičemž představitel hlavní role Orloca se skutečně ukáže být upírem.

Van Helsing pro změnu tvoří postmoderní žánrový pastiš, ve kterém se monstra pro ostatní postavy nejeví ani tolik anomální, jako se spíše zmnožují do komplikované sítě vztahů, v níž lidští hrdinové nejsou nutně nejdůležitější – případně se dobrovolně monstry stávají, přičemž zjišťují, že už dávno (jen jinými) monstry jsou. Snímek *Van Hel-*

sing se nesnaží děsit a hororové konvence či motivy se stávají funkčními prvky v jeho uvědoměle sebeironické hře, kdy téžavě bruslí mezi horory, westerny, japonskými monstr-filmy, bondovkami, dobrodružnými filmy a mezi desítkami dalších cinefilních odkazů.

Jde o digitálními efekty přehlcený film pádící kupředu jako na horské dráze, ve kterém nic nemá pevnou podobu a roli, ale může se během několika vteřin stát něčím úplně jiným či něčemu jinému sloužit. Nečiní se tu příliš velké rozdíly mezi vlkodlakem, panem Hydem či Frankensteinovým monstrem. Dracula v celém systému sice hraje klíčovou úlohu Van Helsingova antagonisty, ale má mnohem blíže k excentrickému padouchovi z bondovky (i když ti pravda nechodí zuřivě gestikulující po zdech a neplodí miliony vajec malých upírů) než k temné a zneklidňující postavě, která by měla děsit a vyvolávat odpor.

Ačkoli tedy upířský film operuje s monstry, není vždy nutně hororem a upír se jeví jako sémanticky mimořádně pružný model filmové postavy, jak ukáží dále.

UPÍR JAKO MONSTRUM?

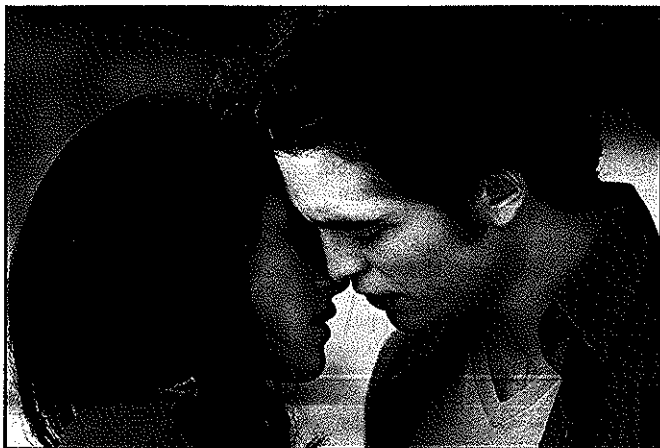
Obecně řečeno, upír se jako nadpřirozená entita objevuje v celých dějinách západní civilizace a na poznámky implikující prokletí z pítí krve narazíme už v Bibli: „A řekl synům izraelským: nepojíte krve z každého těla, neboť duše těla v krvi jest a kdokoliv by ji jedl, zahyne.“ Upír se v různých formách šířil v lidových vyprávěních a v průběhu 19. století i v kratších prózách (nejznámější je asi *Upír* od Johna Williama Polidorioho). Nicméně to byl až Stoker se svým viktoriánským románem *Drákula*, kdo dal upírovi onu aristokratickou podobu „nadčlověka“ definovaného nejen svými fyzickými dispozicemi, ale i společenským postavením. Drákula dokáže biologicky manipulovat s lidmi, dělat z nich monstra, fyzicky nad nimi vítězit, a přitom být víceméně nesmrtelný. Jeho převaha je však založena i společensky: je aristokrat a podle toho se i chová, což z něj při síle osobnosti, kterou vládne, dělá mnohem nebezpečnější postavu než z jiných monster typu vlkodlaka nebo zombie. Když půjdou chronologicky po pětici výše představených draculovských filmů napříč dlouhými dekádami filmové historie, není problém rozpoznat, jak se Drákula jako fikční postava upíra může flexibilně proměňovat.

V *Upírovi Nosferatu* jde o animální monstrum, které se navíc kvůli problémům s autorskými právy nejmenuje Drákula, ale Orloc. Orloc

je plně podřízen svým predátorským pudům, využívá lidi jako živočišný poddruh – ale nakonec je to ženská krása, co jej zabije. V *Drákulovi* už je do popředí postavena padouchova aristokratičnost, ale antihrdina je nahlížen především skrze postavy kolem sebe, racionálně plní svůj plán v podivně nepřítomném, ale uhrančivém podání Bely Lugosiho. V britském *The Horror of Dracula* – produkovaným legendárním studiem Hammer – už v sobě postava Draculy spojuje vypočítavou racionalitu s očividnou sexuální agresivitou (tento trend je ještě výraznější v až „nadrženém“ *Draculovi* z roku 1979 s Frankem Langellou v hlavní roli). Především je už ale plnou součástí vztahů mezi postavami. Zatímco v předchozích jmenovaných filmech vždycky působil upír jako svého druhu bytost z jiného světa, kterou postavy na základě kusých informací musí prohlédnout a porazit, v *The Horror of Dracula* je postaven na stejnou úroveň jako Van Helsing.

Van Helsing v podání Petera Cushinga se tolik nemusí postupně „dozvídat“, ale spousta už ví a po Draculovi nelitostně jde (ostatně i právníka Harkera posílá do Transylvánie jako zvěda). Z role průvodce a rádce ostatních postav se dostává do pozice centrálního akčního prvku vyprávění. Současně tak Dracula sestoupil z výšin neuchopitelného a tajemného, ale je představen jako velmi konkrétní entita: opět je živočišný, ale už ne jako animální monstrum odkudsi odjinud jako v *Upírovi Nosferatu*, ale spíše ve smyslu dekadentního parchanta, který svou moc využívá s očividným sexuálním potěšením. Drákula s tváří Christophera Lee je brutální a nelitostný, ale i mnohem lidštější a poznatelnější – ta tam je Lugosiho seladonská nonšalance. Konflikt Van Helsinga a Drakuly se v *The Horror of Dracula* od boje člověka s monstrem (které je zlé svým biologickým nastavením, nemá na výběr) přesunul na rovinu konfliktu mezi dvěma muži – byť fyzicky nerovnými.

Upířský hrdina Coppolova *Draculy* už je vysloveně tragická lidská postava, kterou dokonce na začátku filmu ještě jako člověka i vidíme. Roku 1497 se po tragické smrti své ženy Elizabety, která si v domnění, že jí manžel zabili v boji, vezme život, Dracula rozzaří na Boha a je proklet. Jeho hrdina je monstrum v úplně jiném smyslu, než ho pojímá Carroll – nevyvolává odpor, byť Draculovo jednání je přirozeně v rozporu s nastavením hodnot většiny ostatních postav. Ačkoli se Coppola odkazuje ke Stokerovu románu (dokonce i v původním názvu filmu *Bram Stoker's Dracula*), scénář ve skutečnosti vychází z knihy Leonarda Wolfa *The Annotated Dracula*. Původní příběh o bo-



Emo upír ve filmu Stmívání (2008)

ji s monstrem – který navíc mimo obraz vypráví Van Helsing – je mnohem více romantickým dramatem o muži „zakletém“ v čase. Důležitým motivem vyprávění je zdvojení milostného vztahu, kdy Mina Harkerová (manželka právníka Harkera) není pojímána jako Drákulova oběť, ale coby partnerka. Dochází tak podle Elsaessera ke „spojení“ Miny a Elizabety, k němuž Coppolův narativ směřuje, aby spojil Dracula s jeho věčnou láskou, jež mu vždy náležela. Dracula si budoucnost skutečně pamatuje, a proto nemá jeho bloudění staletími jiný cíl než získat zpět, co mu již jednou náleželo, dokud jej o jeho majetek nepřipravil jediný osudový okamžik „chybného načasování“. Ačkoliv základní sémantické vztahy původního Stokerova románu zůstávají přítomny a Drákula je stále nemrtvým aristokratem pijícím lidskou krev a manipulujícím lidmi, jako celistvá fikční postava konkrétního (ne obecného) upíra už nemá nic společného s žádným z předchozích jmenovaných filmových vampýrů. Od animálního monstra přes efemérního aristokrata a dekadentní člověka připomínající zrůdu se Drákula stal plnohodnotným člověkem, postavou stejně

psychologicky bohatou, jako jsou ostatní hrdinové jeho filmového světa.

Zároveň můžeme na všech popisovaných drákulovských filmech vidět, jak se měnilo užívání „upírského filmu“, který je sice stále založen na dodržování sémantických vazeb k původnímu Stokerovu příběhu, ale pokaždé je pojat úplně jinak a jako zcela rozdílně oslovující potenciální publikum. Zároveň můžeme v každém dalším z filmů pozorovat, jak je navázán nejen na román, ale i na filmy předchozí: *Drákula* se v expresionistickém stylu odkazuje k *Upírovi Nosferatu*, *The Horror of Dracula* variuje konvence obou z nich, *Dracula* je encyklopedií nejen upírských filmových dějin, ale filmových dějin obecně – a *Van Helsing* na mnohem povrchnější a banálnější úrovni dělá totéž v jakési encyklopedii zavedených žánrových motivů. A není samozřejmě náhoda, že v souvislosti s *Van Helsingem* se dostala do prodeje i luxusní DVD kolekce hororů studia Universal: šlo o jasnou formu propagace filmu na průsečíku dosavadních žánrových představitelů, které *Van Helsing* nejen sémanticko-syntakticky využívá, ale pragmaticky na tuto svou činnost upozorňuje a vyžaduje od diváků plnou spolupráci.

Nicméně bych nerad vyvolával zcela falešný dojem, že výše popsané proměny upíra ve filmu byly teleologický fenomén, tedy že by drákulovské filmy směřovaly k nějakému cíli udělat z upíra jako monstra upíra jako člověka. Vybral jsem tyto filmy, abych a) ukázal, že upír nemusí být jen monstrem, podobně jako že upírský film nemusí být jen horor, b) vysvětlil proměňující se užívání „upírského filmu“ jako svého druhu subžánr a princip vzájemného využívání filmů mezi sebou. Avšak postava upíra i upírský film jako vyprávění o upírech, případně vyprávění s upíry jako svou součástí jsou lákavé koncepty, které se už devadesát let úspěšně variiují, popírají a zase navrací ve své původní podobě – není tam žádná dominantní linie, natož linie proměn k nějakému „lepšímu cíli“. Šlo mi tedy jen o návrh několika možností, jak se dá různými způsoby interpretovat upír coby individualita.

Ostatně upír jako romantický hrdina se stal horkým hitem posledních dekády a v současné době jsme doslova zavaleni variacemi upíra, u kterého jsou prvky monstróznosti pouze prostředky posilování jeho sexuální atraktivity pro náctileté hrdinky (a divačky) v hormonálním rozpuku. A zatímco v televizním seriálu *Buffy, přemožitelka upírů* byl tento koncept součástí sofistikované postmoderní hry, v literárně-fil-



Od soumraku do úsvitu (1996)

mové sérii *Stmívání* už... už o významové vrstevnatosti mluvit nelze. Respektive asi lze, jen já nejsem ten pravý, kdo by se měl do debaty pouštět. Ale je dobré připomenout, že i v době človičkovsky-zamilovaných krvepíjců existují ve filmové fikci i krvepíjci zcela nelidsky monštrózní, jako například v (příšerném) filmu *Dracula 3000* (2004), odehrávajícím se poněkud nepřekvapivě na vesmírné lodi.

A na závěr tématu upíra jako individuality si dovolím poslední poznámku k filmu *Martin* (1977). Ten natočil americký režisér George A. Romero, který se jako tvůrce proslavil zejména svými společensky kritickými filmy o zombiích, a posunul problematičnost upíra jako monstra na novou úroveň. Hrdinou je mladík Martin, který se vydává za upíra a tvrdí, že je mu přes osmdesát let – ale nemá k tomu fyzické dispozice, přepadává své ženské oběti pomocí „oblbováku“ ve stříkačce a ke krvi se dostává pomocí žiletky. Civilní kvaziupírský film zneklidňuje především tím, jak nechává posuzovat diváka, co je vlastně Martin za monstrum – nechává ho se většinu filmu užírat otázkami po Martinově identitě, biologickém statusu a svého druhu obhajobě, které pro své jednání možná má. Protože kdyby byl monstrum, měl by u diváka větší šanci být – s výhradami – brán jako člověk, ale jako člověk je mnohem větší monstrum než libovolný upír.



Ples upírů (1967)

ČLOVĚK MEZI UPÍRY

Zatím jsem se zabýval jen pozicí upíra-individuality (v případě *Dráculy* navíc velmi silně) v dominující fikční společnosti lidských postav. Nyní tento stav obrátím a učiním z dominantního prvku svého analytického zájmu člověka (nebo skupinu lidí) v dominující společnosti upírů. Opět si pro tuto potřebu vyberu skupinu filmů: *Od soumraku do úsvitu* (1996), *Ples upírů* (1967) a *Já, legenda* (2007).

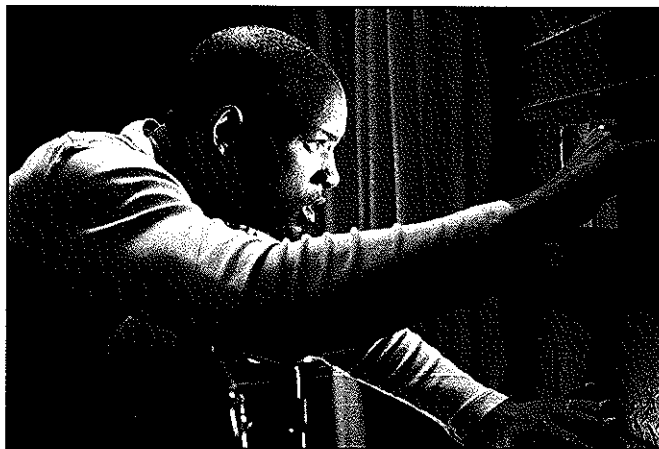
V *Od soumraku do úsvitu* se k upírům dostává divák poměrně nečekaně – byť mu název napovídá, že se tak stane – až v druhé půlce filmu. Scenárista Quentin Tarantino do své vypravěčské hry zapojuje výše popisovanou problematiku monštróznosti. První polovina filmu nemá nic společného s hororem a monstry svého druhu je bratrská dvojice vraždících lupičů, která vezme jako rukojmí nevinnou rodinu pastora, procházejícího zrovna krizí víry. Rozdělení na dobré a špatné se ale setře ve chvíli, kdy skupina navečer dorazí do pouštního baru plného lotrů a násilníků – kde se po soumraku místní personál promění v upíry a začne své zákazníky nelitostně vyvražďovat.

Morální rozdělení lidských postav ve fikčním světě na ty dobré a na ty špatné, které doteď řídilo vyprávěcí dynamiku filmu, ironicky přestane hrát roli, protože pozici monster definitivně ve vyprávění převzou krvežízniví upíři, kterých do pouštního baru míří pořádné množství. Lidé se hodnotově dostávají na stejnou úroveň – a pokud přežijí, budou si pomáhat, i když by si za jiných okolností nelitostně ubližovali. Naopak upíři se od určité chvíle vyjeví jako nerozeznatelná homogenní masa monster, univerzální nebezpečí ze všech stran. A zatímco totiž zpočátku působili jako soubor relativních individualit, velmi rychle tento stav pomine a jedinými individualitami jsou hrdinové.

Jiná situace nastane v Polanského černě-humorném filmu *Ples upírů* (nebo v jeho českém nepřiznaném „remaku“ *Svatba upírů* – 1993), kde se lidští hrdinové dostanou do sídla plného upírů – z nichž každý je zároveň (často ne leccjaký) individualita žijící v pokojném společenství. Dříve tak očividnou diferenciaci na upíra a na člověka tu i přes násilné upířské scény v čisté podobě nenajdeme, což vede i k tomu, že se mladý hrdina (v podání samotného režiséra) zamiluje. Lidská a upířská společnost žije vedle sebe velmi podobným způsobem, přičemž upířská pochopitelně exploatuje tu lidskou. O to ironičtější je z lidské pozice relativně špatný konec mladého sympatického hrdiny – zvláště poté, čím vším si během svého stresujícího dobrodružství s vampýry prošel.

Pokud ale dosud platilo, že lidé v hodnotovém uspořádání fikčního světa stojí na morálně vyšší úrovni než upíři, ačkoli třeba v lidském společenství patří mezi zavrženihodné osoby, tuto skutečnost teoreticky (!) relativizuje snímek *Já, legenda*, který vznikl podle slavného stejnojmenného románu Richarda Mathesona. Ačkoli existují už dvě starší zpracování předlohy – *The Last Man on Earth* (1964) a *The Omega Man* (1971) –, soustředím se na to nejnovější. Učiním tak z jednoho prostého důvodu: verze v kinech a alternativní konec filmu na DVD každý radikálně mění nahlížení filmu na celé téma vztahu mezi člověkem jako civilizovaným jedincem a upíry jako animálními monstry (ačkoli nejde o upíry zcela odpovídající naší definici).

Hlavní hrdina, vědec Robert Neville je pravděpodobně poslední člověk na Zemi. Zbytek lidstva následkem Nevillem vyrobeného „léku na rakovinu“ buď zemřel, nebo zmutoval do podoby monster mimo jiné silně citlivých na světlo. Neville je přes noc pečlivě zabarikádo-



Já, legenda (2007)

vaný ve svém bytě a přes den loví nebo odchytává monstra, aby na nich mohl dělat pokusy a najít protilek na destruktivní účinky svého původního preparátu. Pointa Mathesonova románu je v tom, že kromě nelidské masy albánských tvorů se souběžně vyvinula i jejich inteligentní forma, zakládající novou civilizaci – což ovšem Neville dlouhou dobu neví. Název „Já, legenda“ je ironický, protože on představuje svého druhu legendu pro novou civilizaci: monstrem, které vychází jen ve dne a vraždí „lidi“. Nastavení upířského filmu se obrací, oním „Drákulou“ je najednou lidský hrdina.

Filmové zpracování z roku 2007 je zvláštní v tom, že verze v kinech tuto myšlenku popřela. Monstra zůstala monstry a lidé zůstali na vrcholu hodnotového žebříčku. Hrdina se obětuje, aby mohl předat hotovou vakcínu dvojici dalších přeživších. Ti se dostanou na uzavřenou vojenskou základnu a závěrečný ženský monolog potom mluví o Nevillovi jako o legendě ve smyslu, že dal lidstvu naději. Antropocentrická dominance zůstala zachována – a to i za cenu toho, že to odporuje zbytku filmu. Ten měl původně končit mnohem blíže románo-

vému vyznění, tato verze finále byla natočena a vyprávění k němu směřovalo. Postupně totiž buduje povědomí o tom, že (přínejmenším některá) zdánlivě animální monstra ve skutečnosti (a) dokážou velmi vynalézavě přemýšlet, (b) jednají na základě svých citů.

V původně natočeném, ale v kino-verzi nepoužitém závěru tak na konci Neville nevyhodí svou laboratoř se sebou i s vůdcem monster do vzduchu, ale naopak je vpusť dovnitř. Nakonec vyplyne, že žena-monstrum na Nevillově pokusném stole je právě jeho partnerka. Komunikace převládá nad agresivní xenofobií. Při pohledu na desítky fotografií předcházejících „pokusných objektů“ na zdi laboratoře vyjde najevo i nezáměrná monstróznost hlavního hrdiny, který se v iluzi své civilizizační nadřazenosti stal mnohonásobným vrahem.

Když se podíváme na výše uvedené filmové příklady optikou konstrukce představy o upířském filmu, vidíme několik jasně odlišných variant vztahu lidé-upíři. V prvním případě jsou lidé jasně společensky nadřazení upírům a jejich kolektiv je jen masa na likvidaci, která je apriorně podřazena lidem – ať jsou jacíkoli. *Od soumraku do úsvitu* buduje axiologickou (systém hodnot) dominanci lidské kultury. V případě *Plesu upírů* už je tato dominance relativizována, i když film stále jasně stojí na straně lidí – upíři jsou monstra, i když částečně civilizovaná. Naopak *Já, legenda* ve své alternativní verzi nabízí přesně opačný pohled a axiologicky předchází „rovnici“ přepólovává.

UPÍŘSKÁ SPOLEČNOST

Pokud jsem dosud mluvil o upírech jako o jedincích, případně o upírech jako o kolektivech, příklady vykazovaly antropocentrickou perspektivu: vědění o fikčním světě bylo divákům prostředkováno především skrze lidské postavy. A to s částečnou výjimkou filmů *Martin*, jenž vyznívá nejednoznačně, a *Dracula*, v němž se perspektiva zmnožuje – ale vypravěčem mimo obraz je člověk Van Helsing. Ovšem dominantní perspektiva se samozřejmě může i obrátit a nahlížet svět filmového díla z pozice upírů. To si ukážeme na filmech *Interview s upírem* (1994), *Blade* (1998), *Underworld* (2003) a *Světání* (2009).

Snímek *Interview s upírem* vznikl podle prvního dílu románové série Anny Riceové a rámcově staví na tom, že několikasetletý upír Louis vypráví svůj „životní“ osud současnému reportérovi: i když jde skutečně spíše o obecné zarámcování než o dominantní narativní prostředí. Louis se stal upírem na konci 18. století po tragické smrti své



Blade (1998)

ženy – a to, když kývl na nabídku nesmrtelnosti, kterou mu učinil mnohem starší upír Lestat. Film tematizuje z pozice upírů problematiku nesmrtelnosti i vyrovnání se s vlastním osudem. Klasický konfliktní model postava-člověk versus postava-monstrum je zcela upozaďen, respektive je posunut na úroveň boje se sebou samým. K podobnému motivu se pak vrací i *Blade*, o kterém budu psát za chvíli, který ho zpracovává na poli akčního filmu.

Interview s upírem vlastně číní z upířství jednu z norem svého světa, centrální perspektivu k jeho pozorování. Upíry lze tím pádem mezi sebou porovnávat jako plnohodnotné individuality, heterogenní společnost – která ale třeba transylvánské upíry reflektuje jako monstra! Existenciální otázky dalece překonávají dosavadní rámce upířského filmu. Zdeněk Holý v článku *Interview s upírem: Upír jako metafora údělu moderního člověka* v Cinepuru píše: „Louis zkoumá, jaký má smysl zabíjení lidí, ke kterému je odsouzen. Claudia [upírka navždy „uvězněná“ v těle malé holčičky] zase nemůže zestárnout. Oba tak mají otázky týkající se jejich existence. [...] Jaký je smysl, účel to-

hoto tvora obdařeného mimořádnými schopnostmi, jakým je upír/člověk.“

Američtí hrdinové – na rozdíl třeba od pařížských upírů – jsou vykolení z doby a podle Holého se Louis „pokouší převyprávěním svého života udělat z něj příběh, který by získal smysl, pokud by byl druhým pochopen.“ Tím se radikálně mění funkce člověka v systému fikčního světa. Film nabízí vizi zvrstvené upírské společnosti, plnohodnotné alternativní k té lidské. Nejde o společnost žijící v lidském stínu, případně masovou kolektivní entitu. K upírské společnosti jako hierarchizovanému systému se obrací i akční thriller *Blade*. Hlavní hrdina je napůl člověk a napůl upír, přičemž musí celý život bojovat se svým biologickým nastavením: Má potřebu pít lidskou krev (a dopuje se náhražkami), ale na rozdíl od ostatních upírů třeba snese denní světlo.

Blade je bojovník s upíry, ale jeho postoj už nevnímá lidstvo jako automaticky „vyš“ a upíry „niž“, nýbrž představuje výsledek osobního rozhodnutí. Upírská společnost si ve vztahu k lidem uchovává onen aristokratický status, který je jasně čitelný v *Drákulovi* – a který napopak z lidí dělá tvory nižší úrovně. Jenže v *Drákulovi* podobný přístup odsuzuje lidská perspektiva jako pokřivenou ideologii monstra. Pluralitní organizace fikčního světa *Bladea* ho však bere jako plnohodnotnou alternativu lidské perspektivy: být fandí lidem. A protože *Blade* sám je do jisté míry monstrem a jeho život je neustálý konflikt se sebou samým, do děje se dostávají i otázky povrchněji zapojující motivy popisované v *Interview s upírem*. Akční snímek *Underworld* pak situaci komplikuje tím, že proti sobě nestaví jen upíry a lidstvo, ale i upíry a vlkodlaky – a mezi obě „rasy“ monster pak zasazuje příběhovou variaci na *Romea a Julii*. Lidé se dostávají spíše na vedlejší kolej.

V českých kinech se pak v roce 2010 objevil ještě relativně levný thriller *Svitání*, který nejdříve perspektivu vztahu lidí a upírů otevřeně kloní na druhou stranu: téměř celá pozemská společnost je upírská, lidé jsou jen chování na krev. Jenže krev dochází a upířský hrdina se spojí se zbytky lidstva, z nichž jeden vědec vynajde antiupířskou vakcínu. Jde o látku, která změní upíry zpět na lidi. Když vrátím do diskuze onu rovnici o apriorní nadřazenosti lidí nad upíry, ve *Svitání* se nakonec hodnotový systém fikčního světa přihlásí k lidské straně. Podobně jako v případě kino-verze *Já, legendy* odmítá příznat upírům možnost stát se novou civilizací obývající Zemi.

UPÍRSKÝ FILM – ŽÁNŘ? OZVLÁŠTNĚNÍ?

Zejména na „kolektivních upířských filmech“ šlo dobře pozorovat, že upířský film se dá naplnit prakticky jakýmkoli významem, ohnout podle libosti, zkombinovat s jakoukoli další žánrovou kategorií – a prakticky vždycky se tím do fikčního světa bez větší námahy vnese jasně rozeznatelný konflikt. Upír se v něčem velmi podobá člověku a zároveň zneklidňuje pro svou monstróznost: ze své povahy člověka ohrožuje. Zombie, geneticky zmutované zvíře nebo vlkodlaka musíte jako filmaři vždycky nějak uvést – a navíc je složité donutit je s lidmi komunikovat jinak než agresí. Naopak upír se prostě může objevit, komunikovat a není třeba jeho dispozice příliš vysvětlovat. Také proto je upířský film vlastně výrazně amébovitá „žánrová“ kategorie. Lze mluvit o drákulovském filmu, protože má relativně rozpoznatelné sémanticko-syntakticko-pragmatické konvence. A to navzdory tomu, že se mohou podstatně posouvat například na škále horor-nehoror, člověk-monstrum, jak jsem ostatně vysvětlil několik stran zpátky. Takže co se (ne)skrývá pod upířským filmem?

Nemá nutně žádné syntaktické znaky, protože může být spojen s jakýmkoli žánrem. Dokonce i sémanticky je upířský film dost vágní: upír jako entita sice musí splňovat nějaké podmínky, ale třeba jeho slabiny a prostředky k jeho zabití se neustále varíují/přepisují. Pouhá přítomnost upíra je ke všemu příliš málo na sémantickou definici žánru. A pragmaticky se upířský film nakonec ve smyslu žánru vlastně skoro nepoužívá (pomineme-li drákulovské adaptace), případně jen v adjektivním spojení s jiným už zavedeným: upířský akční film, upířský horor, upířské krimi, upířská komedie, upířská romance, upířský pornofilm, případně upířský gay/lesbický pornofilm atp. A když se tak děje, tak většinou jen v textech kritiků. Málodky podobná spojení figurují v marketingových strategiích příslušných snímků.

Ve výsledku je tedy přítomnost upíra spíše ozvláštňení: stylistický postup. O filmu noir lze mluvit jako o syntaktickém žánrovém parazitovi, jenž deformuje zavedené žánrové formy z pozic technických a narativních. Upířský film je naopak žánrový parazit sémantický. Zavádí do fikčního světa jisté typy významů, konfliktů a druhových odlišností od ostatních postav: entitu stojící přesně na pomezí lidského a nelidského. Proto je upířských filmů tolik, proto jsou tak rozmanité, a proto se k nim filmová historie neustále vrací.

LITERATURA:

ALTMAN, Rick (1999): *Film/Genre*. London: BFI.

CARROLL, Noel (1993): Podstata hororu. In: *Illuminace*, č. 3, s. 53-63.

CARROLL, Noel (1990): *The Philosophy of Horror. Or Paradoxes of the Heart*. New York – London: Routledge.

ELSAESSER, Thomas (2004): Zrcadloovost a pohlcení. Francis Ford Coppola a Dracula. In: Petr Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann a synové, s. 323–341.

HOLÝ, Zdeněk (1999): Interview s upírem: Upír jako metafora údělu moderního člověka. In: *Cinepur*, č. 12.

/ Autor je filmový vědec, doktorand Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MU, zabývá se zejména filmovou naratologií a teorií fikčních světů.





MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO

Bourbon Kid
Petr Štěpán
Jan Šotkovský
Stano Slovák

MĚSÍČNÍ KAMEN

Devátá inscenace
šedesáté šesté sezony 2010 / 2011

Premiéra 9. a 10. dubna 2011
na Činoherní scéně

MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO
příspěvková organizace
ředitel Stanislav Moša



Program k 675. premiéře
a deváté inscenaci v sezóně 2010 / 2011 připravili:

redakce, výběr ilustrací, grafická úprava
Jan Šotkovský

texty
Radomír D. Kokeš, Jan Šotkovský

obálka
Petr Hloušek

fotografie
**Jef Kratochvíl
Tino Kratochvíl**

sazba
Iveta Moravčíková

předtisková příprava a počítačová grafika
Martin Konečný

jazyková korektura
Jitka Šotkovská

Autorská práva zastupuje DILIA, divadelní, literární,
audiovizuální agentura, občanské sdružení, Krátkého 1, Praha 9.
Vyrobitel agentura CONY CZ, s.r.o., Brno

B | R | N | O

STATUTÁRNÍ MĚSTO BRNO
FINANČNĚ PODPORUJE
MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO,
PŘÍSPĚVKOVOU ORGANIZACI

Inscenaci hry
Měsíční kámen uvádí
Městské divadlo Brno

za finanční podpory
Ministerstva kultury ČR
a Jihomoravského kraje



Jihomoravský kraj