

Ročníková práce

Bůh masakru

Komparace dramatu s filmovou adaptací

Vypracovala: Vanda Zaplatílková Hutařová

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra divadelní vědy

4. ročník, Bc.

Akademický rok 2014/15

Vedoucí ročníkové práce: Mgr. Petr Christov, Ph.D.

Obsah

Úvod.....	3
Bůh Masakru.....	4
Struktura a žánr	4
Kontrasty a témata	7
Masakr.....	8
Struktura a žánr	9
Od divadelních prostředků k filmovým	11
Prostor	12
Vizuální kontrasty	14
Auditivní kontrasty	15
Vztah mezi vnitřním a vnějším prostředím	16
Herecké postavy	18
Závěr.....	21
Bibliografie.....	22

Úvod

Cílem této práce je porovnat filmovou adaptaci *Masakr* s jeho původní divadelní předlohou *Bůh masakru* a pozastavit se v krátkosti nad jednotlivými aspekty proměny divadelního jazyka ve filmový. Z důvodu lepší přehlednosti je práce členěna na dvě větší kapitoly, které se zvláště věnují každému z médií.

První kapitola se pokouší stručně analyzovat drama Yasminy Rezy *Bůh Masakru* v překladu Michala Lázňovského. Tato část práce se zabývá výstavbou textu, jeho žánrovým zařazením, okruhy témat hry a krátkou charakteristikou hlavních postav.

Druhá kapitola *Masakr* pojednává o filmu Romana Polanskiho. Zaměřuje se na průběh adaptace, hledá rozdíly mezi dramatem a filmem a snaží se pochopit jejich vklad. Kapitola se člení do tří podkapitol, které se věnují struktuře scénáře, přechodu od divadelních prostředků k filmovým a hereckým postavám.

V závěru jsou pak shrnuty výsledky komparace.

Bůh Masakru

Divadelní hra Bůh masakru Yasminy Rezy byla poprvé uvedena ve Francii v roce 2008 v Théâtre Antoine de Paris (o rok dříve v lednu 2007 byla publikována v edici Albina Michela) a pojednává o dvou měšťáckých manželských párech, které se sešly kvůli roztržce svých potomků.

První pár Veronika a Michal Houlliéovi schůzku iniciovali a hostí u sebe doma pár druhý - Anetu a Alaina Reilleovi - s nadějí, že v rámci dobrých mravů a civilizovaného chování projednají a vyřeší konflikt mezi jejich jedenáctiletými dětmi. Syn Reilleových napadl syna Houlliéových klackem a vyrazil mu dva zuby. Veronika, matka napadeného, by tento případ ráda vyřešila exemplárně, zatímco Alain by celou záležitost rád uzavřel jako pojistnou událost. Od začátku tedy panuje mezi páry neshoda, která v průběhu děje nabobtná do nevyřešitelného problému. Původní rodičovský záměr o slušné a inteligentní rozpravě vedoucí k pozitivnímu výsledku se tedy zvrtné, falešnost a zvířecnost ukrývaná pod masku civilizovanosti je odhalena a divák náhle vidí skutečné tváře všech postav, které mnohdy až hystericky hájí své stanovisko a svůj životní postoj.

Struktura a žánr

Děj celé hry probíhá v reálném čase a na jednom místě - v obývacím pokoji Houlliéových. Do děje nevstupují žádné jiné postavy, pouze jsou zmiňovány ve vyprávění čtyř hlavních postav. Nejdůležitější aktéři příběhu, dva jedenáctiletí chlapci, kteří celý konflikt způsobili, se tedy ve hře objevují pouze nepřímo jako objekty diskuze. Právě třemi jednotami (děje, místa, času) může hra připomínat klasicistní tragédii. Ovšem pět dějství,

které jsou určující pro tuto formu, chybí. Hra představuje od začátku do konce jednotlý a nepřetržitý tok dialogů, členěných jen občasnými scénickými poznámkami. Přesto lze děj částečně strukturovat na bázi dějových zvrátů a okruhu témat, kolem kterých se dialogy neustále pohybují.

Při rozčleňování dramatu do jednotlivých pasáží lze samozřejmě postupovat různými způsoby. Z mého pozorování vyplynulo, že se hra, přestože to tak není dáno formálně, dělí na pět částí. Podle Aristotelovy výstavby tragédie by schéma vypadalo následovně:

Expozice: Hra začíná zdánlivým ukončením konfliktu. Rodiče sepíší pojistnou událost, dají si spolu koláč a loučí se relativně v dobrém.

Kolize: Neuskuteční se odchod, při druhém hrnku kávy dojde k prvním myšlenkovým střetům mezi rodiči. Napětí stoupá.

Krise: Aneta pozvrací konferenční stůl a začíná ostrý slovní střet mezi rodičovskými páry, který vrcholí i střety mezi manželi, soubojem dvou pohlaví (ženy a muži drží spolu).

Peripetie: Aneta vhodí manželův telefon do vázy, nyní každý hraje sám za sebe, vášnivě obhazuje své filozofické a životní stanovisko.

Katastrofa: Rozházení tulipánů po bytě, sčítání obětí slovního napadení.

V této formě, působí rozčlenění poněkud komicky, což je zřejmě zapříčiněno tím, že se jedná o výstavbu tragédie, kdežto hra je leckdy vnímána spíše jako konverzační komedie. Tento žánrový rozpor by snad částečně mohla vysvětlovat slova samotné autorky, přetlumočená Danielle Mages Amato v článku „*From the left bank to the left coast*“ (*Performances magazine The Old Globe*

2012)¹: „My plays have always been described as comedy, but I think they're tragedy. They are funny tragedy, but they are tragedy. Maybe it's a new genre.“² Z autorčina vyjádření můžeme usuzovat, že je vzniklý žánrový paradox zřejmě záměrný. Formálně a v celkovém vyznění se jedná spíše o tragédii, ale obsah působí komediálně.

Podobný postup nakládání s humorem lze pozorovat například u čechovovských her. Toto domnělé spojení autorky s výrazným ruským dramatikem 19. a 20. stol. potvrzují i mnozí kritici. Jedním z nich je i Petr Christov, který ve svém článku „Yasmina Reza, aneb Příběhy herečky, dramatičky, spisovatelky, režisérky“ (Blog o divadle, literatuře, sportu, a dalších uměleckých aktivitách... 2012)³, uvádí o jiné autorčině hře *Přechod zimy*: „Zaznívá v ní autorčin obdiv k ruské dramatice obecně, ale především pak k tvorbě Antona Pavloviče Čechova. Mísí se v ní řešení vážných rodinných a mezilidských problémů s humorným pohledem na situaci. Láska, nenávisť, vtip a vážnost – a vše zahaleno hávem zdravého a někdy až drsnějšího ironického nadhledu.“ Totéž by se v podstatě dalo napsat i o hře *Bůh masakru*, kde postavy prožívají svou tragédii všedního dne, zatímco divák je pobaven jejich malostí a malicherností.

¹ MAGES AMATO, Danielle: *From The Left Bank to The Left Coast, The Global Phenomenon of Yasmina Reza*. In: Performances magazine [online]. 2012. Dostupné z: http://www.theoldglobe.org/_pdf/Programs/2011-12/God_of_Carnage_Program.pdf

² Volný Překlad autora práce: „Moje hry byly vždy popisovány jako komedie, ale myslím si, že jsou to tragédie. Vtipné tragédie, ale stále tragédie. Možná je to nový žánr.“

³ CHRISTOV, Petr: *Yasmina Reza, aneb Příběhy herečky, dramatičky, spisovatelky, režisérky*. In: P.C.H. píše, čte, glosuje... Blog o divadle, literatuře, sportu, a dalších uměleckých aktivitách... [online], November 22, 2012. Dostupné z: <http://petrchristovculture.blogspot.cz/2012/11/yasminareza-aneb-pribehy-herecky.html>

Kontrasty a témata

V dramatu však nepůsobí kontrastně pouze žánrové zařazení, ale hra je celá založená na konfliktech a kontrastech. Každý okruh témat, kterým se postavy zaobírají, v sobě nese nějaký rozpor. Vezmeme to postupně od probíraných témat:

1. Rozbroj v parku mezi dvěma chlapci - rozpor mezi slovním a fyzickým násilím.
2. Michelovo téma: Křeček vyhozený na ulici - rozpor mezi svobodou a ochranou.
3. Alainovo téma: Léky s vedlejšími účinky - rozpor mezi hájením práv klienta a etickým jednáním.
4. Veroničino téma: Konflikty v Africe - rozpor mezi civilizovaným a morálním a necivilizovaným a amorálním chováním.

Ve hře spolu nejčastěji kontrastují názory Alaina a Veroniky, kteří vždy zastávají pohled opačný. Životními filozofiemi a postoji právě těchto dvou postav se blíže zaobírá profesorka humanitních studií Sylvie Coly v kapitole „*Fondements philosophiques*“ (Yasmina Reza, *Le dieu du Carnage, Livret du professeur 2011*)⁴, která píše, že zatímco Alain zastává Nietzscheho právo silnějšího, Veronika hájí Pascalovo smýšlení o civilizovanosti a kulturnosti. Právě z těchto filozofií vzejde v příběhu hry mnoho vedlejších názorů, jakožto i mnoho argumentů. Zásadní vliv na vnímání problému klade i rozdílnost mezi uvažováním muže a ženy nebo jiný pohled různých společenských rolí (otec/matka). Nakonec, podle profesora literatury Thakaa Muttib Husseina, jak píše v úvodu své doktorandské práce (*La*

⁴ COLY, Sylvia: Yasmina Reza, *Le dieu du carnage, livret du professeur*. Nord Compo, Villeneuve-d'Ascq: Classiques et Contemporains 2011, s. 3-7

quête identitaire dans le théâtre de Yasmina Reza, 2009)⁵, je nutné položit si základní rozporuplnou otázku: Kdo je vlastně oběť a kdo je kat? Ačkoli se zdá, že úlohy jsou od začátku rozdané, během hry divák zjišťuje, že lze role snadno zaměňovat a že jedinec mezi antagonickými silami ztrácí svou vlastní identitu.

Kontrasty a konflikty se však nenachází pouze v ději a v myšlení postav, ale i v prostředí - mezi vnitřním a vnějším prostorem. Zatímco vnitřní prostor - obývací pokoj - se zdá až úzkostlivě vymezený, venkovní a ve hře pouze abstraktní svět se rozpíná do nekonečnosti. Takové ohraničení vnitřního jednoduchého a malého prostranství působí jako katalyzátor emocí, vyhrocuje situaci, vyvolává klaustrofobii. Postavy několikrát podniknou pokus o útěk z místnosti, nakonec ale pokaždé setrvají. Místnost působí jako klec, vymezený prostor, kde dochází kyslík, ale zvyšuje se napětí. Velká koncentrace kontrastních sil v tak malém prostoru má za následek přímou konfrontaci postav a demaskování jejich povahy.

Masakr

Film „Carnage“⁶ byl natočen v roce 2011 podle divadelní hry Yasminy Rezy, která se přímo podílela na tvorbě scénáře k filmu společně s jeho režisérem Romanem Polanskim. V témže roce získal snímek ocenění na filmové přehlídce v Benátkách a také cenu za nejlepší adaptaci roku. V následujících odstavcích se budeme věnovat komparaci tohoto snímku s jeho divadelní předlohou.

⁵ MUTTIB HUSSEIN, Thakaa: *La quête identitaire dans le théâtre de Yasmina Reza*. Lyon, 2009. Thèse de doctorat. Université Lumière École doctorale Lettres, langues, linguistique, arts. s. 12

⁶ Překl.: Masakr

Struktura a žánr

Než se pustíme do řešení transformace divadelních prvků do filmového prostředí, zastavíme se u textové podoby, konkrétně u struktury hry a filmového scénáře. V předchozí kapitole jsem uvedla jednu z možností členění textu (viz Bůh masakru, Struktura a žánr str. 2) podle aristotelovské tragédie na pět dějství. Toto neformální rozdělení spojené s dodržáním jednot času, děje a prostoru napovídá k autorčině inspiraci klasicistní tragédií. Filmový scénář se však s původním textem už ve své struktuře rozchází. Jednak hned od začátku proměňuje podobu fabule. Postup příběhových událostí se jeví nadále jako chronologický, ale přeskakuje v čase, dějích i prostoru. Za druhé pak splývá některé dějové zvraty, což zapříčiňuje jiné strukturování příběhu.

Zásadní vliv má na strukturu vložení příběhu chlapců, kteří se poperou v parku a na konci scénáře se opět skamarádí. Tento paralelní příběh vyprávěný ve dvou obrazech proměňuje nahlížení na události hlavního děje v bytě Houlliéových. Navíc je v závěru dokončen i mini příběh křečka, který zde stále žije. Tyto dva vložené vnější děje, o kterých v originálním textu probíhá pouze zmínka, mají funkci obdobnou jako prolog a epilog. V prologu je řečeno, co se bude v následujících minutách řešit jako hlavní problém. Epilog pak uzavírá všechny příběhy a staví předchozí děj do nového světla (podtrhuje banálnost a malichernost vzniklé hádky).

Mohlo by se zdát, že vklad prologu s epilogem pomáhá k lepšímu členění scénáře, ve skutečnosti se však vnitřní struktura oproti originálu rozpadá. Vložený prolog na sebe částečně přebírá i funkci expozice, začátek v bytě Houlliéových (ve filmu Longstreetových) zase ihned mísí expozici s kolizí, neboť Reilleovi (ve filmu Cowanovi) chtějí odejít mnohem dříve

než v originálu, vlastně ihned po sepsání výpovědi pro pojišťovnu. Podobný princip prolínání dvou dějových fází hry se objeví ještě u katastrofy a epilogu. Při aplikaci stejného postupu rozčlenění hry jako v předchozí kapitole, by struktura filmového scénáře vypadala následovně:

Prolog (+ expozice): Uvedení do základního problému hry (jeden chlapec napadne druhého).

Kolize (+ expozice): Vyplnění pojistné listiny, odchod Reilleových (Cowanových), jejich první návrat kvůli koláči, opětovný pokus o odchod, druhý návrat kvůli kávě. Během pokusů o odchod se seznamujeme se smýšlením postav, které se takřka ihned staví do konfliktů. Napětí je budováno spěchem a odchody, nikoli pauzami, jak je tomu v originále.

Krise: Aneta (ve filmu Nancy) pozvrací konferenční stůl a po jejím návratu z koupelny začíná mezi rodičovskými páry ostrý slovní střet. Nejprve vystupují páry proti sobě, pak ženy proti mužům.

Peripetie: Aneta (Nancy) vhodí manželův mobil do vázy s tulipány. Nepatrnou chvíli hrají každý proti všem, vzápětí se však páry spojují zase dohromady. Tento aspekt opětovného spojení se v originále explicitně nevyskytuje, je pouze možnou interpretací.

Katastrofa: Rozházení kytěk po stole je vyvrcholením hádky v obýváku, ale konec přináší až zvonění vzkříšeného telefonu, na které plynule naváže Epilog.

+ Epilog: Pokračuje v negaci nepříznivé katastrofy a ke vzkříšení telefonu připojí ještě vzkříšeného křečka a vztah obou chlapců. Vyznění katastrofy je tak proti originálu opačné.

Dějové členění scénáře tedy nebuduje důsledně jednotlivé fáze aristotelovské tragédie, jako to činí (i když neformálně a s úsměvem) drama. Nedodrжуje ani tři jednoty, čímž zásadně poruší

další ze strukturálních pilířů hry. Formální úprava původního textu - tedy jednodušnost a nepřetržitost dialogů přerušována pouze scénickými poznámkami - také není kvůli střihům a proměně prostředí a času dodržena i přesto, že dialogy nebyly takřka kráceny a upravovány. Co snad tedy ve scénáři zůstalo, je vnitřní žánrová polemika. „Happy end“ a téměř původní dialogy podporují představu, že se jedná o konverzační komedii s nádechem čechovovského humoru. Paradoxně však, i když se scénář mnohem více vzdálil od struktury klasicistní tragédie, nakonec hlavní děj působí překvapivě tragicky (hořce, malicherně, zbytečně). Tento rozpor nezapřičiňuje text, ale nejspíš vizuální podoba filmu (realističnost) a výklad postav (snaha o větší psychologizaci), které neumožňují divákovi se zcela distancovat od děje. Tento vnitřní žánrový paradox způsobuje, že film je v kritikách a recenzích uváděn jako komedie/drama nebo hořká komedie.

Od divadelních prostředků k filmovým

V předchozích odstavcích jsme srovnávali textovou strukturu scénáře a dramatu. K celistvějšímu uvažování o rozdílech mezi *Masakrem* a *Bohem Masakru* je však potřeba zvážit vedle literárních proměn i audiovizuální stránku. Ve filmové interpretaci díla totiž hraje zásadní roli odlišný způsob komunikace s divákem. Protože divadlo/drama promlouvá ke svému divákovi jinými nástroji než film, je zapotřebí hru adaptovat pro vlastní médium.

Na začátek tedy vyjasníme bazální rozdíl mezi filmovým a divadelním jazykem. V této oblasti se teoretikové v zásadě shodují na tom, že zatímco film promlouvá především obrazem, činoherní divadlo volí jako hlavní dorozumivací prostředek slovo a herce. Zatímco v dramatickém textu nás zajímá především to, co je a není řečeno a v divadle je nosičem příběhu herec (postava),

ve filmu je hlavním narátorem celkový obraz, jeho šíře x detail, stříh. Vzhledem k tak výrazné dominanci vizuality se stává hlavním klíčem ke srovnání filmu a divadla prostor.

Prostor

Určujícím rozdílem prostoru ve filmu a na divadle se šíře zabývá i Anthony Davies v kapitole *Cinematic and theatrical space (Filming Shakespeare's Plays 1988)*⁷. Zde uvádí, že divadelní prostor je determinovaný psychologickým obrazem, jež si divák utváří, a reálnou architekturou jeviště. V divadle se podle něj jedná o „*playing the game of theatre*“⁸, kdy divák respektuje veškeré technické záležitosti zákulisí, o nichž ví, jak fungují a vidí do nich. S odkazem na Andrého Bazina, který se také zabýval vztahem mezi divadlem a filmem, ovšem Davies upozorňuje, že i u filmu musíme také přistoupit na určitý typ hry: „*(...)the screen is not a frame like that of a picture, but a mask which allows only part of the action to be seen. We accept that a character moving off screen is out of sight, but he continues to exist in his own capacity at some other place in the décor which is hidden from us.*“⁹ Stejně tak, jako nám film neukazuje život mimo záběr, neukazuje ani techniku, která nám obraz zprostředkovává. Proto působí filmový obraz zpravidla realističtěji než divadelní jeviště.

Daviesovy postřehy pochopitelně platí i ve vztahu *Boha Masakru* a *Masakru*. Prostor v dramatu je cíleně určen autorkou

⁷ DAVIES, Anthony: *Filming Shakespeare's Plays, The adaptations of Laurence Olivier, Orson Welles, Peter Brook and Akira Kurosewa*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988. s.5-9

⁸ Volný překlad autora práce: „Hraní hry na divadlo.“

⁹ Volný překlad autora práce: „Obrazovka není jen zastavený zarámovaný obrázek/políčko, ale představuje masku, která nám dovoluje nahlédnout pouze na část obrazu, která má být spatřena. Přijímáme fakt, že postava se pohybuje ven ze záběru, aniž by přestala existovat ve své celistvosti v jiné části kulisy, která nám je momentálně skryta.“

jako minimalistický a nerealistický; Yasmina Reza ve scénických poznámkách z kraje hry *Bůh masakru* (Překlad: Michal Lázňovský, 2008)¹⁰ píše: „Salon. Žádný realismus. Žádné zbytečnosti.“, kdežto prostor filmu tento předpis porušuje a dosazuje si realismus. Obě média se toho dopouštějí s ohledem na svého diváka. A zatímco prostor hry dává vyniknout herci na jevišti, trojrozměrnému a živému, prostor filmu se pokouší svou realističností charakterizovat své postavy – objekty. Jak poznamenává Davies: „*There man and background are of the same stuff, both are mere picture and hence there is no difference in the reality of man and object.*“¹¹ Právě pro určitý typ neživotnosti herce je tak důležité prostředí, do kterého režisér celý film umístí. Je to totiž právě prostor, který zastává důležité intuitivní funkce. Jak píše dramaturg a scénárista Pavel Aujezdský v kapitole *Prostředí (Od knížky k televiznímu filmu 2009)*¹²; „*Prostředí má kvality nejen vizuální, architektonicko-urbanistické nebo přímo výtvarné, ale také emotivní, psychologické (navozuje v divácích pocity pohody, stísněnosti, vznešenosti, ubohosti apod.) a sociální (prostředí je výrazem sociálního zařazení postavy, uskutečňují se v něm společenské kontakty, svým charakterem na postavy působí). Zároveň je užší prostředí (např. byt) odrazem jedinečné individuality osobnosti hrdiny.*“

¹⁰ REZA, Yasmina: *Bůh masakru*. Praha: Činoherní klub, 2008. s. 1

¹¹ Volný překlad autora práce: „Zde je člověk a prostředí na pozadí ze stejného těsta, oba představují pouze obraz a proto neexistuje žádný rozdíl mezi bytím člověka a předmětu.“

¹² AUJEZDSKÝ, Pavel: *Od knížky k televiznímu filmu, Úvod do problémů televizní adaptace pro studenty rozhlasové a televizní dramaturgie a scenáristiky*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2009. s.25

Vizuální kontrasty

Výpravu dostal v *Masakru* na starosti výtvarník Dean Tavoularis, který se o svém záměru s prostorem vyjádřil v článku Jacka Egana *Contender - Production Designer Dean Tavoularis, Carnage* (internetový magazín *Below the Line* 2011)¹³; „*I like to look for contrasts in a film I'm working on, going from one atmosphere to another, an exterior to an interior - you can play off of these.*“¹⁴ Pro výtvarníka bylo zpočátku složité vyrovnat se s tím, že se vše odehrává v jednom pokoji, navíc měl dojem, že ve scénáři chyběly kontrastní situace a tak se je pokusil vytvořit nejen rozporem a prolínáním mezi vnějším a vnitřním prostředím, ale i kontrastem světla a stínu. Právě tenhle jeho záměr měl velký vliv na interpretaci samotného filmu. Nejenže se společně s režisérem tímto počinem podílel na rozboření jednoty času, ale vzniklým kontrastem mezi vnějším a vnitřním světem předurčil děj ke vzniku jiného zdroje napětí.

První případ Tavoularisova vlivu - narušení jednoty času - je částečně způsoben i stříhy a vložením paralelních dějů (souboj mezi chlapci, přechody do kuchyně a koupelny). Nás ale zajímá výtvarníková práce se světlem a stínem, která vyvolává v divákovi iluzi, že děj přesahuje reálný čas filmu (79min). Světlo a stín, jak se shodují mnozí teoretikové, dopomáhá ve filmu vytvářet především plastičnost obrazu. Tzv. 3D, které je v divadle samozřejmostí, neboť na jevišti o určité hloubce stojí živý herec, je třeba na dvojrozměrném plátně vytvářet uměle. V případě *Masakru* má stín ještě další roli, a sice že podtrhuje

¹³ EGAN, Jack: *Contender - Production Designer Dean Tavoularis, Carnage*. In: *Below the Line, Voice of the Crew* [online], December 16, 2011. Dostupné z: <http://www.btlnews.com/awards/contender-%E2%80%93-production-designer-dean-tavoularis-carnage/>

¹⁴ Volný překlad autora práce: „Rád bych se zbýval především kontrastem ve filmu, na kterém pracuji, proměnou jdoucí z jedné atmosféry do druhé, změnou exteriéru v interiér - s tím se dá pohrát.“

dramatičnost situací a proměňuje čas. Zatímco v dramatu jednota děje a nepřetržitý proud dialogů určují i jednotu času (čas hry = reálný čas), zde časové vnímání ovlivňuje i světlo. Rodičovská schůzka začne v prostoru, kam proniká ostré denní světlo a skončí, když zapadne slunce. Toto jednoduché působení denního cyklu působí tak, že zanechá v divákovi představu několika hodinové unavující schůze.

Světlo a stín mají vliv i na dramatičnost děje stejně jako další kontrast, který výtvarník ve filmu umocnil: rozpor mezi vnějším a vnitřním světem.

Drama sází na jeden pokoj, klec s houstnoucí atmosférou, vyvolávající klaustrofobické pocity. Svět tam venku patří do jiné kapitoly, čas odehrávající se v něm je abstraktní. Film proti tomu spoléhá právě na znázornění vnějšího světa, jeho barev a světelnosti. Už v prologu je vnější svět zamračený a šedivý. Stromy v parku, kde dojde k potyčce, jsou holé, scenérie budov za bezvýraznou vodou šedivé a nepřívětivé. Rodičovská schůzka začíná v bytě, kde je výhled na šedivou masu budov a silnic, na nádraží, případně holé zdi. Do pokoje přichází bílé studené, ale intenzivní světlo, které postupně slábne, jak se venku šeří. Světlo v bytě pak přebírají malá lampová osvětlení, jejichž teplo je sice ve většině případů teplé a žluté, zato má malý dosah svítivosti a tím vytváří stín. Právě tento prohlubující se stín na tvářích herců proměňuje jejich rysy, dává vyniknout vráskám a dokonce v určitých chvílích (například během křiku nebo křivého úsměvu) podtrhuje jejich ošklivost. Světlo vnitřní i vnější tak ovlivňuje dramatičnost děje, ale je to kupodivu stín, který odhaluje skryté tváře všech postav.

Auditivní kontrasty

Když opustíme rozbor osvětlení a barevnosti filmu, zjistíme, že kontrast mezi vnějším a vnitřním světem je způsoben

i zvukem, který taktéž zvyšuje dramaticčnost děje. Na téma důležitosti soundtracku filmu hovoří v několika odstavcích v kapitole *WHAT? Telling ← → Showing* teoretička Linda Hutcheon (*A Theory of Adaptation 2006*)¹⁵. Podle ní nelze při tvoření adaptace zanedbat zvukové či hudební motivy. S odkazem na Kamillu Elliot uvádí, že ve filmu na nás zvukově působí nejen slova, která jsou řečená herci, ale i cizí vnější hlasy, hudba a prolínající se ruch. Autorka v téže kapitole cituje i zvukového editora Waltera Murche: „*For the adapter, music in film functions as an emulsifier that allows you to dissolve a certain emotion and take it in certain direction(...)*.”¹⁶ Tento důležitý postřeh se v *Masakru* projevuje naplno. Vnější prostředí je totiž často spojováno se zvuky nebo hudbou, zatímco vnitřní s tichem nebo mluveným slovem. V prologu hrají cimbály evokující nějaký dramatický čin, během schůzky umocňují napětí zvuky zvenčí: štěkot psa, zvuk nemocničních/policejních sirén, troubení aut, zvuky projíždějícího vlaku apod. Tím vzniká kontrast mezi vnitřním, poměrně tichým prostředím, a vnějším rušivým prostranstvím. Tyto nepříjemné zvuky doplňuje i další element propojující vnitřní a vnější svět - telefon. Jeho neustálé vyzvánění vyvolává v postavách vnitřní nepokoj. Tlak vnějšku nakonec vydráždí postavy ke stejně hlasitým a nepříjemným projevům, vnitřek každé postavy vyvstane navenek.

Vztah mezi vnitřním a vnějším prostředím

Z pozorování nastíněných v předchozích podkapitolách je patrné, že vztah vnitřního a vnějšího prostředí se oproti předloze výrazně změnil. Drama nechává děje vnějšího světa volně

¹⁵ HUTCHEON, Linda: *A Theory of Adaptation*. New York: Taylor & Francis Group, 2006. s.40-41

¹⁶ Volný překlad autora práce: „Pro adaptátora hudba ve filmu funguje jako rozpouštědlo/ spouštědlo emocí, které vede emoce určitým směrem.“

probíhat bez toho, aby významně determinovaly děje vnitřní. Myšlenky postav uvězněných v jednom pokoji jsou určeny právě čtyřmi stěnami, které fungují jako katalyzátor akcí. Film naproti tomu volí vnějšek jako katalyzátor, který podněcuje vnitřní prostředí postav. Vnější svět neustále tlačí a rozpíná se směrem do vnitřního, až „nepřátelskost“ vnějšku (hlasité nepříjemné zvuky, barvy v odstínech šedi a hnědi) pohltí vnitřní útulný byt Houlliéových (ve filmu Longstreetových).

Rozpor mezi vnitřním a vnějším světem se také projevuje v samotných závěrech dramatu a filmu. Drama ponechává závěr otevřený. Po telefonátu dcery, která se ptá po křečkovi, říká Michel: *„Michel: Možná si to zvíře touhle dobou někde hoduje... Veronika: Ne. (Ticho) Michel: Jak říkám.. Co my víme?“*¹⁷

Tím se uzavírá pouze děj vnitřní, který společně prožily všechny čtyři postavy, kdežto děj vnější, který je celou dobu abstraktní, poskytuje jakousi naději, že když uvnitř došlo k definitivnímu přetrhání vztahů, že tam venku může být svět mnohem pozitivnější, než jak si postavy uvězněné v pokoji představují.

Film je důslednější v pozitivním zakončování. Na konci Masakru dojde totiž k jakémusi vzkříšení: vzkříšení telefonu, křečka, kterého považovali za mrtvého, i vztahu mezi chlapci. Vnitřní děj zůstává kvůli nenadálému zvonění telefonu otevřený, kdežto důležité vnější děje se uzavřou, čímž v podstatě zakončí a odsoudí i hlavní děj.

¹⁷ REZA, Yasmina: *Bůh masakru*. Praha: Činoherní klub, 2008. s.83

Herecké postavy

Stejně jako se proměňuje filmové prostředí oproti původnímu předpisu hry, mění se i postavy. Interpretace postav je podobně jako změna prostoru nejen žádoucí, ale i nevyhnutelná.

Tím, že režisér pro postavu vybere určitý typ herce, už se dopouští interpretace. Herec, který pak postavu ztvárňuje v mezích své vlastní osobnosti, pak tuto interpretaci znovu násobí, dříve než vůbec začne budovat hereckou postavu. Rozdíl proti divadlu, kde samozřejmě herecké typy hrají taktéž svou nepopíratelnou roli, spočívá v tom, že filmový herec nemůže popřít vlastní osobnost a hrát „proti-úkol“. Jedním z teoretiků, kteří vysvětlují tento problém je i Anthony Davies, který v kapitole *The film actor (Filming Shakespeare's Plays 1988)*¹⁸ cituje Pauline Keal: *„In the theatre a competent actor can make many roles his own, but in movies what an actor knows and can do is often less important than what he simply is - the way he looks, how he photographs, what he inadvertently projects... The camera exposes the actor as a man of certain age, with definite physical assets and liabilities. There he is in close-up, huge on the screen, and if he's trying to play something that is physically different from what he is, he looks like a fool.”*¹⁹

Celkový náhled na každou postavu a její chování je ve filmu *Masakr* vyostřenější než v *Bohu masakru*. Paradoxem je, že film se pokouší maloměstácké typy psychologizovat, čímž dochází k většímu zplošťování postav. K psychologizaci dochází

¹⁸ DAVIES, Anthony: *Filming Shakespeare's Plays, The adaptations of Laurence Olivier, Orson Welles, Peter Brook and Akira Kurosewa*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988. s. 167-8

¹⁹ Volný překlad autora práce: „V divadle příslušný herec může sám zastat mnoho rolí, ale ve filmu je mnohdy to, co herec umí a zná, méně důležité, než čím jednoduše je - jak vypadá, jak působí na kameře, jakou energii bezděčně vysílá k divákovi. Kamera ukazuje herce jako člověka v určitém věku, s určitými fyzickými aktivy a pasivy. Zde je vidět herec zblízka, obrovský na obrazovce, a pokud se pokusí hrát něco fyzicky odlišného, než čím je, působí jako blázen.“

pravděpodobně kvůli realistickému prostředí, které vytváří domnělý život postav, barevnosti a světelnosti interiéru a exteriéru, které podtrhují určité spektrum hereckého jednání, i kvůli pohybu kamery a záběrům střídající detaily s celkem. Snaha o to nahlédnout na postavy rozsáhleji je však nabourávána samotným textem, který se už v dramatu nepokoušel o psychologizování, a nyní ve scénáři došel ještě k větší typologizaci, jasnějšímu kategorizování manželských párů. Houlliéovi (Longstreetovi) určil jako pseudointelektuály a Reilleovi (Cowanovi) jako „business class“.

Určitý vliv na zplošťování postav měla i snaha o amerikanizování scénáře. Nejde však jen o přejmenování postav (Houlliéovi – Longstreetovi, Reilleovi – Cowanovi), ale i o změnu spektra zvyků a národnostních rysů, což přispívá ke sklouzávání do stereotypů. O něco rozsáhleji se tématem amerikanizace zabývá profesor Noah Isenberg a knižní editor Rob White dialogu zveřejněném na internetu (*Carnage and All: A Discussion 2012*)²⁰. Rob White v něm upozorňuje na drobné detaily, které posouvají význam textu, aby „politicky uspokojily“ dva rozdílné diváky. Uvádí jako jeden z příkladů rozpor mezi původním slovním spojením ze hry, kdy spolu diskutují Alan a Veronika a používají termín: „*possibility of improvement*“²¹, kdežto ve filmu ve stejném místě mluví o „*possibility of correction*“²². Řeší i důvod, proč se tomu tak děje, proč dochází k amerikanizaci a proč se mění dokonce i jména postav, které se v příběhu vůbec neukážou (dcera Veroniky a Michela byla přejmenována z Kamily na Courtney): „*The assumption is that Carnage needed, census-like, to be as*

²⁰ ISENBERG, Noah and Rob WHITE: *Carnage and All: A Discussion*, Noah Isenberg and Rob White debate the politics of Roman Polanski's stage-play adaptation. [online], Spring 2012. Dostupné z: <http://noahisenberg.com/wp-content/uploads/2011/07/Carnage-dialog.pdf>

²¹ Volný překlad autora práce: „Možnost rozvoje“

²² Volný překlad autora práce: „Možnost nápravy“

sociologically accurate as possible in order to satisfy viewers likely to say, 'I am these people'."²³

A v neposlední řadě dochází ke zplošťování postav kvůli hereckému příspěvku. V *Masakru* vdechli svým postavám život herci Jodie Foster (Penelope/Veronika), Kate Winslet (Nancy/Aneta), Christoph Waltz (Alain/Alain) a John C. Reilly (Michael/Michel). Jejich herectví v podstatě ukazuje tři fáze emocí, jaké můžeme vidět i na plakátech k filmu. Úsměv, strnulé tváře a křik. Muži jsou ti kteří tak nějak více filozofují a ženy ty, které podléhají hysterii. Návrat postav k typizaci pak ve filmu způsobuje mezi-žánrový rozpor (komedie/drama).

²³ Volný překlad autora práce: „Předpoklad je, že s ohledem na získané informace o lidech, je co nejdůležitější uspokojit sociální (politické) vnímání diváka (být politicky i sociálně akurátní), aby si mohl říct: Jsem jeden z nich. (jedna z postav).“

Závěr

Během vyhledávání rozdílů mezi filmem *Masakr* a jeho dramatickou předlohou *Bůh masakru* jsem došla k závěru, že při tvorbě adaptace hrají důležitou úlohu dva typy interpretace. První, která je nevyhnutelná a druhá, která je nevynucená.

V prvním případě se jedná o výklad předlohy, bez kterého by film vzniknout nemohl. Jde o převod prostředků literárních nebo divadelních ve filmové. Jak jsme mohli vidět v předchozí kapitole, každé médium volí pro komunikaci s divákem jiný druh jazyka. Zatímco divadlo klade důraz na slovo a herce, film se točí především okolo obrazu, případně zvukových a hudebních motivů, které dotvářejí obraz auditivně. V posunu od dramatu k filmu tedy stěžejní úlohu představuje interpretace vizuální (prostor, volba herců, barev, světla apod.), která, ačkoli se může ubírat různým směrem, zůstává nevyhnutelná, neboť to je prostředek, jakým film s divákem komunikuje.

V druhém případě - interpretace nevynucené - už hovoříme o samotném příspěvku režiséra, který vykládá příběh po svém - proměňuje jeho sdělení. Jedná se o interpretaci významovou, která není nevyhnutelná. V případě *Masakru* se jedná například o vložení prologu a epilogu, amerikanizaci prostředí apod.

Hodnocení posunu adaptace od originálu se tedy bude odrážet především o interpretaci nevynucenou, která, ačkoli se v našem případě tváří nenápadně, zásadně proměňuje vyznění filmu. Pozitivní závěr filmu obrátil význam otevřeného konce hry, kde se upíráním pozornosti k vnějšku (jakmile se dostaneme ven, bude nám lépe) zlehčují události vnitřní. Zde se zlehčením událostí vnějších zvážňuje situace vnitřního malicherného střetu.

Bibliografie

AUJEZDSKÝ, Pavel: *Od knížky k televiznímu filmu, Úvod do problémů televizní adaptace pro studenty rozhlasové a televizní dramaturgie a scenáristiky*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2009

COLY, Sylvia: *Yasmina Reza, Le dieu du carnage, livret du professeur*. Nord Compo, Villeneuve-d'Ascq: Classiques et Contemporains 2011

DAVIES, Anthony: *Filming Shakespeare's Plays, The adaptations of Laurence Olivier, Orson Welles, Peter Brook and Akira Kurosewa*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988

HUTCHEON, Linda: *A Theory of Adaptation*. New York: Taylor & Francis Group, 2006

REZA, Yasmina: *Bůh masakru*. Praha: Činoherní klub, 2008

MUTTIB HUSSEIN, Thakaa: *La quête identitaire dans le théâtre de Yasmina Reza*. Lyon, 2009. Thèse de doctorat. Université Lumière École doctorale Lettres, langues, linguistique, arts.

EGAN, Jack: *Contender - Production Designer Dean Tavoularis, Carnage*. In: *Below the Line, Voice of the Crew* [online], December 16, 2011. Dostupné z: <http://www.btlnews.com/awards/contender-%E2%80%93-production-designer-dean-tavoularis-carnage/>

CHRISTOV, Petr: *Yasmina Reza, aneb Příběhy herečky, dramatičky, spisovatelky, režisérky*. In: P.C.H. píše, čte, glosuje... Blog o divadle, literatuře, sportu, a dalších uměleckých aktivitách...

[online], November 22, 2012. Dostupné z:
<http://petrchristovculture.blogspot.cz/2012/11/yasminareza-aneb-pribehy-herecky.html>

ISENBERG, Noah and Rob WHITE: *Carnage and All: A Discussion, Noah Isenberg and Rob White debate the politics of Roman Polanski's stage-play adaptation.* [online], Spring 2012. Dostupné z: <http://noahisenberg.com/wp-content/uploads/2011/07/Carnage-dialog.pdf>

MAGES AMATO, Danielle: *From The Left Bank to The Left Coast, The Global Phenomenon of Yasmina Reza.* In: Performances magazine [online]. 2012. http://www.theoldglobe.org/_pdf/Programs/2011-12/God_of_Carnage_Program.pdf