

Filmová bitva jako mýtus, historie a příběh

Luboš Ptáček

Mýtus, historii a umělecký příběh nelze jednoduše porovnávat. Jmenované kategorie spojuje pouze analogická základní časová struktura, která uspořádává daný soubor prvků. Tato časová spřízněnost umožňuje vzájemné výpůjčky. Paul Ricoeur v knize *Čas a vyprávění I* upozorňuje na propojenosti fikce a historie, kde jsou historická fakta či jejich souvislosti nahrazeny fikcí. „Dějiny se píší tak nesnadno, že většina dějepisců se musí uchýlit k báje-slovné technice.“²

Základní rozdíl vyplývající z rozdílných funkcí zmiňovaných kategorií vytváří jejich vztah k statutu reality. Historik objevuje, dešifruje a rekonstruuje, vypravěč tvoří. Jeho fantazie však využívá analogických postupů jako při konstrukci reality. Teoretik filmu Torben Grodal³ vycházející z pozic kognitivní psychologie definuje realitu jako speciální mentální a emocionální konstrukci. Fikce není alternativou „nereálné“ aktivity, ale je úzce vztažena k naší schopnosti konstruovat realitu. V uměleckém díle je statutu reality nadřazený status fikce. Status fikce umožňuje divákovi přijímat na jednotlivých úrovních různě strukturované konstrukce reality, které vřazuje do fiktivního rámce uměleckého díla, kde dochází k sjednocení parciálních úrovní reality a fikce. Fikce jako kategorie není fixována statutem reality. Grodal rozlišuje mezi lokální a globální realitou. „Epizoda může být kvazi-dokumentární, čistá fantazie nebo může být založena na pravdivém příběhu, narrativ může být fiktivní, ale vytvořen v lokalitách New Yorku a užívat skutečné policejní vozy, nebo pracovat s pozadím ve studiu nebo cokoli jiného. V realistickém obýváku by mohlo na gauči sedět fantastické stvoření.“⁴

Bitva jako mýtus a struktura

Tato studie se bude věnovat analýze obrazu filmové bitvy v několika radikálně odlišných příbězích, které ovlivňuje výchozí statut příběhu *Staré pověsti české* (mytologie), *Marketa Lazarová* (lokální historie), *Pán prstenů I. – III.* (fantasy) a *Gangy New Yorku* (retrofilm). Tyto filmy zároveň vznikly v odlišných producentských podmínkách a uplatňuje se v nich rozdílný autorský rukopis, přesto jejich tvůrci využívají při zobrazení bitev shodných filmových postupů.

Filmová bitva bývá pro diváka většinou přitažlivým vrcholem filmu. Dramatický vrchol, zrychlený rytmus boje i bohatost obrazové a zvukové složky svádějí tvůrce k odhalení jinak skrytých filmových postupů, protože se spolehají, že divákovo pozornost plně strhne dra-

matická akce. Bitva jako osudové střetnutí (jednotlivců a mnohdy i národů) koncentruje dramatický čas a zároveň nabízí rozlehlý prostor bojiště, který je nutno vtěsnat do rozměrů filmového plátna takovým způsobem, aby si divák alespoň částečně uchoval prostorovou orientaci. Před hrdinou vyvstávají nejen otázky, cti a odvahy, ale i emocionální zátěž, která v mnohem méní „přirozené“ vnímání prostoru a času. Již od vzniku kinematografie filmaře přitahovaly slavné historické události a zejména velké bitvy historie. V obraze historických bitev často pro větší zatraktivnění využívají nejen anachronické vojenské techniky, ale i strategie, čímž dochází k narušení statutu historie. Výslednou podobu bojiště ovlivňují nejen samotné prostory, kde se bitva odehrává, ale především strategie a taktika boje, vyspělost bojové techniky, volba zbraní a zejména celkové vyznění příběhu.

Jedním z možných způsobů uchopení bitvy ve filmu je popsání jeho rituálních významů. Jeleazar Moisejevič Meletinský v knize *Poetika mytu*⁵ rekapituluje základní proudy výklady rituálu a mýtu (ritualismus a funkcionalismus, sociologická škola, symbolická teorie, analytická psychologie, strukturalismus). Tato studie zdůrazňuje pojetí strukturalistů.

Strukturu lze obecně chápat jako síť rozdílů a vztahů mezi prvky. Jednotlivé prvky struktury označují strukturalisté jako funkce. Pomocí transformací jednotlivých funkcí se mohou struktury měnit, vždy však zachovávají kontinuum (strukturní uzavřenost) a nepřekračují své hranice, proto všechny prvky (funkce) vždy zachovávají zákony struktury, ke které patří.

Mýtus lze tak chápat jako uspořádaný sled vět, vyprávění. Jedná se o konkrétní jazykový fenomén, jehož sekvence nelze vytrhnout z místa na ose času. Na jedné straně ho charakterizuje linearita, která je nezvratná, na straně druhé struktura, jejíž matrice je naprosto bezčasá, proto musí být mýtus charakterizován vždy dvěma složkami: synchronií (současností) a diachronií (posloupností v čase).

Lévi-Strauss v *Strukturální antropologii*⁶ vymezuje mýtus z hlediska jiného protikladu: přírody a kultury. Toto vymezení nahlížíme zároveň jako synchronní, etnografický prostor a jako diachronní, historický čas. Proti Jungově teorii univerzálních archetypů respektuje navíc etnografické pozadí: jednotlivé prvky struktury jsou navíc členěny různými „rovinami“ a „kódy“ podle kulturního kontextu (např. podle sociálních a ekonomických infrastruktur). Předlohou mýtu se pak stává jazyk jako nástroj informace. Mýtus sám je ale v zásadě nepřeložitelný, dochází v něm pouze k zobrazení nevědomých struktur, čímž dochází k paradoxu. Mýtus, který je jistým stupněm jazyka jakožto nástroje informace, se sám stává informačně ochuzený – tentýž obsah je sdělován různými kódy, které se dají mezi sebou srovnávat.

Northrop Frye⁷ v rituálním pojetí mýtu hlásá absolutní jednotu mýtu a rituálu na jedné straně a mýtu a archetypu na straně druhé. Mýtus je tak ústřední formující síla, která vdechuje archetypální význam do rituálu. Z rituálu pak vzniká drama, protože rituál těhne k čistému vyprávění – rituál se sice cyklicky opakuje, jednotlivé opakování ale charakterizuje přísná časová posloupností dějů (časová následnost jednotlivých úkonů rituálu musí být vždy zachována). Frye vychází z toho, že umělecké rytmus jsou úzce spjaty s přírodním cyklem synchronizací organismu s přírodními rytmusy. Z této synchronizace vzniká rituál. Frye vymezil čtyři fáze v životě přírody ve vztahu k určitým mýtům a archetypům postav a žánrů (např. jaro – vyprávění o narození hrdiny, žánr: rapsodická poezie, romance; léto – svatba, žánr: komedie, román; podzim – pád, žánr: tragédie, elegie; zima – triumf temných sil, žánr: satira apod.). Fryeova teorie nachází stejné transformace i v moderní próze a poezii (Joyce, Kafka). V archaických společnostech podstupuje každý jedinec rituál iniciace, který má u různých kmenů různou podobu. Jednotlivec v archaické společnosti musí překonat překážku, aby mohl na své cestě postoupit dále (např. chlapec je přijat mezi dospělé muže,

když jde sám do džungle a tam uloví nějaké určité zvíře). Zkušenost bitvy vytváří analogickou iniciační situaci.

Pokus o charakteristiku tvorby mýtu – abstraktní mytizaci bez antropologických konsekvencí učinil Roland Barthes v *Les Mytologies*,⁸ kde se snaží definovat mýtus pomocí saussurovské struktury jazyka. Mýtus lze definovat jako sémiologický systém, jako součást vědy o znacích. Sémiologie postuluje vztah mezi dvěma termíny, označujícím a označovaným, který je vztahem ekvivalence, ne rovnosti. Z tohoto vztahu se formuje třetí termín – znak. **Mýtus je tedy trojrozměrné schéma (označující, označované, znak), které je však zvláštním systémem vybudovaným na sémiologickém řetězci, který existuje již před ním, je to druhotný sémiologický systém.** Ať už se jedná o mýtus jazykový či obrazový, v této podobě se mýtus stává jakožto celek znaků, nebo globální znak, posledním termínem prvního sémiologického řetězce. A tento poslední termín se stává prvním termínem, či termínem částečným rozšířeného systému, který buduje. Tím Barthes zavádí následující schéma, aby ukázal závislost jednoho sémiologického systému na druhém:

Jazyk	Označující	Označované	Znak		
Mýtus			Označující	Označované	Znak

Označující tedy může být nahlíženo v mýtu ze dvou hledisek: buď jako konečný termín lingvistického systému, nebo jako počáteční termín systému mýtického. V prvním systému je Barthes nazývá smyslem, v druhém systému formou. Co se týče označovaného, Barthes mu v obou systémech ponechává název pojem (obsah). Třetí termín je korelací obou předchozích, v systému jazyka je to znak, zatímco v systému mýtu je to signifikace (označení).

Samotná bitva je pak zobrazována většinou jako deskriptivní freska s vloženými mikronarativy jednotlivých soubojů. Množství dějů a událostí koncentrovaných do místa děje vyžaduje jednoduchou formu zobrazení. Narativ je pro tuto chvíli příliš složitý, komplikovaný a hlavně zdlouhavý, proto většina bitev bývá ukazována pouze v deskriptivním náhledu, do kterého jsou vloženy jednotlivé mikronarativy hlavních i vedlejších hrdinů. I přes toto zjednodušení ztrácí divák často orientaci. Mnohdy se tak děje záměrně ze strany tvůrců. Vypjaté emoce, které přináší bitva se promítají do ztráty prostorové orientace. Prostor ztrácí nejenom svoji rozlehlosť, ale i svoje kauzální zákonitosti. (Například jde o smazání rozdílu blízké – vzdálené díky letícím palným a střelným zbraním nebo o vztah živého a mrtvého.)

Dominantní roli zaujímá deskripce již při představování bojiště. Kamera často mapuje bojiště společně s postupem vojáků, kteří obsazují pozice podle rozkazů vojevůdců. Přípravné práce, hloubení zákopů, stavba obranného valu, rozmístnění dělostřelectva, nastrazení léček, zdůrazňuje divákovi orientační body, které často mění funkci (stávají se klíčovými místy dramatických zvratů, tragických událostí). Tento vizuální posun se děje na základě stejněho sémiotického mechanismu, který Barthes popsal u mýtu, a jehož analogie se uplatňuje u animovaného filmu. Konec boje často přináší inverzní proměnu. Deskripce bitvy přechází opět do deskripce bojiště, nastává rekapitulace ztrát, kterou často doprovází argumentační podtext (např. oběti nebyly zbytečné, proč se to všechno seběhlo, příště to nesmíme dopustit...). Prostory bojiště nabývají svých původních funkcí. Již je opět vnímáme jako pole, město, jezero, kde se bojovalo. Devastace těchto prostor, jejich nefunkčnost umocňuje doznívání boje (pole, kde nic neroste, město, kde se nedá bydlet, voda, která není pitná).

Ve *Starých pověstech českých* je na místě boje navršena mohyla, která připomíná osudové střetnutí i po úplném návratu bojiště k původnímu stavu. J. R. R. Tolkien často popisuje budoucí stav bojiště v deskriptivním „flashforwardu“. „Na tomto místě tráva již nikdy ne-

rostla.“ Dvojznačnost vztahů se objevuje i na jiných úrovních. Zbroj, která měla chránit svého majitele, se může změnit v jeho zhoubu (utonulí rytíři v *Alexandrovi Něvském*, věrný kůň krále Theodéna se stává přičinou jeho smrti v bitvě na Pelennorských polích).

Inverze vitálnosti umírajících bojovníků a pohybující se mrtvé hmoty vnáší do filmu zvláštní náladu, kterou umocňují působivé okamžiky před útokem, vteřiny plné nehybnosti, které jsou zároveň zaplněné nejistotou příštího osudu. A náhle přichází útok, běžící lidská masa připomínající lávu zaplavuje prostor. Zde neexpanduje pouze pohybující se šik, ale všechna ta dychtivost, nejistota, strach, provalený kráter emocí boje. Akira Kurosawa se ve filmu *Krvavý trůn* soustřeďuje pouze na chvíle před začátkem boje. Předvedení emocionální zátěže před bitvou nahrazuje obraz samotné bitvy. Tohoto účinku si všiml již Griffith (bitvy ve *Zrození národa* a v *Intoleranci*). K dokonalosti ho přivedl Ejzenštejn ve filmu *Deset dnů*, které otřásly světem, kde revoluční šiky zaplavují nádvorí Zimního paláce. Vznešený rád carské moci ustrnulý v architektuře v ten okamžik imploduje pod náporem revoluce. Z velkého celku snímaného davu nelze vydělit jedince ani jiný orientační bod, vše splývá – linie prostoru se hroutí – imploze. Kompozičně protikladně pojal Ejzenštejn bitvu u Ladožského jezera v *Alexandru Něvském*, kde se jedná o souboj organizovaných prostorových objemů jako baletní stylizace pohybů a divadelní kompozici prostoru. Obdobný postup zvolil Kurosawa ve svých Shakespearových adaptacích *Krvavý trůn*, *Ran*. Ráz prostoru modelovaného stylizací pohybů v tomto případě zakrývají přinejmenším dvě vrstvy odlišné modulace. Za prvé je to vědomí divadelnosti původní Shakespearovy hry, i když v případě Kurosawových ekranizací je jejich divadelní původnost oslabena o přesazení do japonských středověkých reálií. Pro evropského diváka potom zároveň působí určitá neznalost japonského kulturního prostředí i historie, takže není schopen rozpoznat hranici realističnosti. Na japonského diváka v opačném směru zase působí odlišná divadelní tradice a větší přítomnost prvků, které režisér transformuje ze západních filmových konvencí.

Obdobně bitva u Kurosawy není pouze střet dvou armád, soupeři se střetávají na několika úrovních, z nichž pro režiséra je nejdůležitější „zápas ducha“. U Kurosawy obdobně jako u Shakespeara nerozhoduje materiální převaha, počet bojovníků, taktika vojevůdce, hrdinství, ale množství hřichů na straně záporného hrdiny, které se „zhmotní v nejméně vhodný okamžik před bitvou.“ Richarda III. vyčerpá před rozhodující bitvou noční rozmluvou s přízraky zavražděných. *Macbetha* (Wašizu) zradí proroctví zlých duchů.

Pravidelnost do obrazu boje vnášejí filmařské postupy (technika snímání, žánrová schéma apod.), které dokáží strukturovat totální chaos boje. Filmaři tak mohou ukázat divákovi nejen rozlehlost zaplněného „pohybujícího se“ prostoru, ale i jeho rozmanitost. Důležitou roli hraje měřítko. Konfrontace individuálního příběhu jednotlivce a celkových pohledů mapujících průběh boje je základní metodou vynalezenou Griffithem. Tato metoda odpovídá bitevnímu panoramu tvoreném namalovaným pozadím kombinovaným s prostorově modelovaným popředím. Akčnost bitvy prostorového panoramu je však umístněna do malovaného velkého celku. Popředí tvoří detailní doplňky. Pohozené zbraně, rozbitý husitský vůz v případě Maroldovy *Bitvy u Lipan*. Detailní a polodetailní záběry filmu diváka naopak vrhají doprostřed akčního prostoru. Přesunutí centra do pozadí kompenzuje v panoramu trojrozměrnost části bojiště, na které navazuje tradiční perspektiva. Film je kromě střihu odkázán pouze na iluzi perspektivy často kombinovanou s panoramou a jízdou kamery. Perspektivě samozřejmě napomáhá výběr místa, rozmístění a pohyb vojska, způsob nasvícení – viz Kurosawa a bitvy za úsvitu či noci nebo boje utopené v mlze a dešti (obdobně *Staré pověsti české*, *Pán prstenů*). Zde se zároveň uplatňuje napojení obrazu bitvy na přírodní ritualizující cykly. Iluzi trojrozměrnosti nahrazuje pohyb kamery. Nekonečné mož-

nosti kombinace kamery, pohybující se střídavě synchronně a asynchronně se snímaným objektem.

Robert Bresson úvodní a závěrečné bitevní pasáže filmu *Lancelot od Jezera* nasnímal bez velkých celků a střet rytířů umístil do lesa, bez deskripce bojiště. Tímto vybočením z obvyklých prostorových konvencí snímání boje spolu s úsečným naturalismem udává režisér základní tón své antimýtické variaci artušovské legendy, na kterou navazuje absencí historických kulis a chudou zbrojí rytířů.

Uprostřed masy stojí vždy individualita – bojovník. I on zaujímá místo v prostoru a je charakterizován svou prostorovou tělesností, kterou ve významné míře dotváří jeho zbroj. Nejvýraznějším prvkem se stává meč, symbolem krále, rytíře, který často nese vlastní jméno (např. Excalibur v artušovských legendách). Bez znova ukutého meče Andúrilu, zděděného po předcích, by budoucí král Aragorn nepřivedl k poslušnosti Armádu mrtvých. Popis zbroje není pouhým výčtem jednotlivých částí, mechanickou deskripcí, ale navozuje základní dynamický způsob, který mnohdy vytváří předobraz samotného boje. Tento dynamický postup oblekání zbroje se objevuje už u Homéra až po akční film *Komando s „božským“ Arnoldem*.

Bitva jako příběh a historie

Jiří Trnka našel pro svůj film *Staré pověsti* české ideovou záštitu v Nejedlého koncepci dějin, která mimo jiné vycházela i z Jiráskova literárního odkazu. Pradávná minulost byla ideově nezávadná. Jako druhý inspirační zdroj posloužila část *Kosmovy kroniky*. Pohanské motivy, kterou jsou v úvodních scénách zdůrazněny, postupně mizí a jsou nahrazeny nábožensky neutrálním pozadím. Sekvence Perunova hněvu, oběti a následného požáru vesnice mohou být interpretovány protinábožensky, stejně jako protipohansky.

Fabule šesti epizod nejsou originální, ale mají kořeny v univerzální světové mytologii: příchod národa, symbolický sňatek Země s oráčem-králem, udolání nebezpečného zvířete, vzpoura Amazonek, střet se sousedním národem jiného vyznání, falešný vojevůdce.

Narativ Trnka používá jako hlavní řídící složku na úrovni jednotlivých epizod. (Slouží mu k dramatizaci jednotlivých epizod a především k možnosti uplatnění rytmického dialogu uvnitř jednotlivých příběhů.) Spojující složkou jednotlivých příběhů je potom deskripce. Obdobně Trnka pospojoval poměrně různorodé příběhy v jeden celek a přitom celek nepůsobí jako epický, ale dramatický útvar. Argument nechává Trnka promluvit až v závěrečné části filmu v epizodě lucké války (sebepotvrzení svobody národa je nutné i za cenu válečné oběti). Motiv sebepotvrzení národa prostřednictvím válečné oběti je jednou ze základních „archetypálních“ situací, kterou nelze zpochybnit žádným režimem. Trnka použil strukturu mýtu, aniž by ho nějakým způsobem zpochybnil, či dokonce reflektoval jeho strukturu. Pouze v závěru „narovnává“ cyklus mýtického času a vřazuje ho do počátku českých dějin.

Mýtickému obrazu *Starých pověstí českých* výrazně napomáhá i médium animovaného filmu, které sice oproti hranému filmu přináší „chudé“ obrazy, ale výraznou možností stylizace umocňuje obsahovou složku mýtu. Oproti hranému filmu animovaná stylizace oslabuje divákovi emocionální víru v realističnost filmového obrazu, a tak mu napomáhá odlišit „jiný“ svět mýtu od světa historické reality. Tento mýtový potenciál animovaného filmu vyplývá z jeho sémiotického systému. Jurij M. Lotman definuje animovaný film jako znak znaku: „Výchozí vlastnost jazyka animace spočívá v tom, že operuje se znaky znaků. To, co se odehrává před očima diváka na plátně, představuje zobrazení zobrazení. Násobíme-li přitom pohyb iluzivnosti fotografie, násobí také stylizovanost kresleného záběru. Je charakteristické, že se animovaný film zpravidla orientuje na kresbu, která zřetelně vyjadřuje spe-



Staré pověsti (eskde - 1952). Výjev z bitvy mezi Čestmírem a Neklanem. Umocňuje vlastislavovou armádu umocňující poslava včela skřeta.

s Neklanovým svědomím. Podobně agresivně se pohybuje i kamera a jako protivníka „oživuje“ Neklanův stín, jako předzvěst bitvy, která zarovená navozuje její velikost, slouží obrazu dobytých Třebíče a Buděje, které se objeví na zadní stěně síně. Vize se vzápětí vraci při zmínce o Vlastislavové reakci na Neklanovo poselství, umocněně Vlastislavovou přeměnou ve vlka. Nalehavost hrozby se prolne do stropu místnosti a vyplní celý záběr. Po Čestmírově převzetí Neklanovy role vojevůdce se děj přenáší na bojiště. S despektem pronašená řeč o vojsku Čechů zarovená charakterizuje profil bojiště. Vítř si pohrává s černým pláštěm Vlastislavovým, prosvítá jeho červený rub. Charakteristiku černého rytíře dotváří vlčí skřet uvázaný na provaze. Tento nehumanoid umocňuje nelidskost Vlastislavovy armády. Obdobně vystavena, jen tisíckráté znásobena, je i armada Zla v Pánovi prstenů. Lucké vojsko se zarovená „utápi“ ve vysoké trávě. Naproti tomu řeč Čestmírova připomíná promluvu Shakespearova Jindřicha V., nevzbuzuje hrázu, ale dodává naději. Kromě obrazové stylizace postav využívá Trnka i jiné přednosti animovaného media, které mimo jiné umožňuje vést stejně lidi, zvířata a předměty. Na tom je založen úvod bitvy, kdy Lučané vypouštějí dravce a vlky, proti kterým letí jako odpověď roj šípů. Majestátnou působivost množství dravců a šípů umožňuje zejména různý pohyb jednotlivých individui. Totalní nadvláda režiséra nad animovaným prostorem umožňuje i symbolické změny denní doby umocněně změnou počasí, zejména kvůli západu (taktika identické obrazy se objevují v bitvách Jacksonovy trilogie).

Rozlehlosť bojiště, kterou naznačilo v úvodu zejména hejno dravců, smečka vlků, roj šípů a šíky bojovníků, je postupně redukována na souboj bílého a černého rytíře. Pozvolný povídající rytík boje přechází v lyrickou písni, která je vložena do úst umírajícímu bojovníkovi českého vojska. Taktika „klasický“ stříh soubojové scény doplňuje pohled na zraněné ustupující jeho tvář do černého pozadí. Trnka opět uplatňuje stylizační prvek vlastní možností animovaného filmu. Souboj však netvoří emocionalní a dramatický vrchol scény. Před Čestmirem se otevírá nový prostor – lesní palouček zaplněný Lučany – hrdina se ocitá sam

cíku svého jazyka: na karikaturu, dětskou kresbu, fresku. Divákovi se tak nepředkládá nějaký obraz vnějšího světa, ale například obraz vnějšího světa v jazyce dětské kresby přeložené do jazyka animace.⁷³ V případě animovaného filmu dochází k analogickému sémiologickému posunu, jaký popisuje Barthes v mytických strukturách.

Jiří Trnka využívá ve *Starých pověstech* českých rituál boje v jeho klasickej mytické podobě. Mytologické střetnutí vojevůdce povyšuje na hlavní osu celé bitvy. Význam příběhu navíc rozděluje osudy vojevůdce a národa: individuální oběť končící smrtí jednotlivce oznamuje vlivěství národa. Bitva tvoří konvenční dramatické vyvrcholení filmu poskládaného z jednotlivých epizod. Předbítevní atmosféru vytváří scéna osamělého Neklana v rozlehlých síních Vyšehradu, na kterého útočí výčtkou hlas výpravě, který zarovená můžeme ztotožnit

proti mnohonásobné přesile. Trnka nenechá hrdinu pošpinit přímým kontaktem s nepřáteli – ti se omezují na útok z bezpečné vzdálenosti pomocí šípů a oštěpů. Čestmír se mění v dobývanou pevnost. První spršku střel zadrží věrný kůň. Jeho oběť je předzvěstí Čestmírových volby, kterou pronesl před bojem. Zkáze dalších náporů postupně podlehají štít a zbroj. Trnka však nenechává diváka rozptýlit rozezněním sentimentu hrdinovy smrti – uprázdněný prostor okamžitě zaplňuje vítězné tažení šiků českého vojska. Bitva končí. Před závěrečnou trýznou za mrtvého hrdinu, která se prolne v naplnění jeho vize, je ještě vložena překvapivá scéna. Vlčí skřet hledá mezi mrtvými svého pána. Po nálezu ho přikryje pláštěm a ve vlivém postoji mu vzdá poctu před chladným měsícem. Zlidštění démonického soupeře jako by předpokládalo velkorysost vítěze a zároveň toto polidštění nepřítele zvyšuje velikost vítězů. Moment, který se nenachází ve většině historických bitev zobrazených totalitními kinematografiemi.

Trnka volí pohyb v prostoru, postupně nechává krystalizovat dva pohyby: přímý (jízda kamery, leticí dravci a šípy, vlastní útok) a kruhový (panorama, střed vojevůdců, kroužící poraněný pták); úderná síla přímého pohybu se však netříší v kruhu, ale rotací nabývá další energie, což Trnkovi umožňuje, aniž by ztratil dramatický náboj, volit delší dobu jednotlivých záběrů.

Bitvu v *Marketě Lazarové* Františka Vláčila lze vzhledem k masovosti historických soubojů o bytí a nebytí národů či celých civilizací přirovnat k bezvýznamné potyčce hejtmanského šiku s nepoddajnými loupežníky během vnitřní války vzbouřeného kralevice Přemysla proti Václavovi I.¹⁰ Účastníci boje nejsou bájní rytíři či mýtičtí herojové, ale spíše strýcové naverbovaní do sedláckého regimentu bojujícího s družinou lapků. Hlavní střet si dovolil režisér téměř zcela vypustit. Přesto nabývá souboj podobu lité řeže, ničím si nezadající s velkými filmovými bitvami. Toho úcinku dosahuje Vláčil naplněním dílčích osudů postav důvěrně známých z předchozího děje a subjektivizací pohledu skrze přítomnost Bernarda a Kristiána.

Bitva v *Marketě Lazarové* není rozhodně dvou či více vrstevná konvenční podívaná od strategie vojevůdců po činy prostých vojáků, ale vřava vášní pramenících ze zlomové situace téměř všech hrdinů. Pouze zbabělému Lazarovi byla oproti Vančurově předloze odepřena účast. Samotnou bitvu rozprostírá Vláčil do dvou narativně radikálně odlišných kapitol. Rituál boje nechává režisér naplňovat od soumraku do svítání. Oproti velkým bitvám nechává autor hrdiny i diváky v nevědomosti, o to více potom dolehne „náhle“ sama bitva. Tím sice režisér přichází o možnost ukázat strategii vojevůdců a plánované přípravy na boj. Intuitivně tušená předzvěst bitvy vede zejména Kozlíka k úvahám, kterým se venují i hrdinové ze shakespearovských filmových adaptací (*Richard III.*, *Jindřich V.*). Kozlík při noční hostině účtuje s životem, konkrétní strach před osudem bitvy tu však nahrazují až téměř existenciální úvahy, které se přelévají nikoliv v existenciální úzkost, ale takřka v renesanční furiantství, kdy nutnost smrti je brána jako vítězství člověka nad nesmrtelností. V tomto okamžiku se také Vláčil významově nejvíce přiblížuje Vančurovi. Milenecká čtveřice tráví čas v řetězech. Marketa se tak proti své prvotní vůli smířuje a sbližuje s Mikulášem, který filosofuje a obstarává potravu dravcům a nakonec upozorní na blížící se nebezpečí, čímž odčiní své provinění z okamžiku, kdy kvůli Marketě opustil stráž. Mezitím Adam hejtmanův šik zavádí do bažin.

V začátku bitvy přechází Vláčil na subjektivní pohled, jeho „vyvoleným“ se stává Bernard, který se díky soukromé patálii s hledáním ovečky, dostává přímo doprostřed dění. Bernardovo ranní procitnutí a nález jeho „milované“ vede režisér paralelně vedle obrazů předbitevního shonu. Po nálezu mrtvé zvířecí hlavy odchází Bernard z ležení s angažova-

nou kamerou v zádech. I ona zakolísá, když se odcházející Bernard automaticky rozloučí s Kozlíkem, který v údivu pozdrav opětuje i přes zaujetí předbitevní atmosférou. Bernard i kamera se zastaví až po shledání druhého šiku uprostřed neutrálního uzemí. Sledují vzájemné slovní potyčky, kterým dominuje Kozlíkův proslov o božské podstatě války. Adamův útek vyprovokuje živelný útok, zde má také naposled Kozlíkova strana navrch. Platí však draze – Adama dostihuje smrt. Zakolísá však i Pivo, jedinkrát v průběhu filmu se události vymkly jeho kupeckým počtům, ztratil kontrolu nad svým vojskem: zoufale se snaží odradit vojáky od následků vyprovokovaného útoku. Neúprosný zákon boje hrstky proti přesile však nakonec vítězí. Do doznívajícího boje vkládá režisér epitaf války; kamera se soustřeďuje na Bernarda, který si klackem ověruje Adamovu smrt a potom se šklebem mísícím vzpomínu, bolest, pomstychtivost, zadostiučinění i údiv děkuje Bohu.

Další průběh bitvy je vynechán. Druhou kapitolu ovládl rytmus Kristiánových horečnatých vzpomínek, které se míísí s vizemi vyvěrajícími z okamžiků, kdy byl ohrožen jeho život (přepadení na cestě, Roháček, začátek bitvy). Skrze roztěkanost děje režisér buduje hypnotickou stavbu na logicky promyšlených základech předchozího příběhu. Chaotičnost boje umocňuje Vláčil souběžným těkáním vzpomínek Kristiána mezi samotnou bitvou a dalšími místy, kde byl ohrožen smrtí. Doznívání bitvy doprovází bolestnou rekapitulace vzpoury proti otcovské autoritě spojená s výčitkou. Následně se vzpomínky transformují ve vize alternativních konců. Počáteční impulz dodává bloudění močalem, ve kterém identifikuje místo zimního přepadení, vše se vrací na počátek, Kristiánovi defilují v mysli okamžiky smrti (Mikulášův meč, Adamova sekyra, oprátka v ležení), střety s otcem a výjevy z bitvy. Vzpomínky jako by se vtělily do stíhání angažované kamery. Zejména obraz Drahušiny smrti rozdírá vědomí mnohem více než v aktuálním čase krvinky tvář. Psychický tlak syntetizuje odlišné entity „vzpomínka – kamera – šíp – fúrie“ v Kristiánovo šílenství, které ho dostihuje s duhou v zádech. Přechod do šílenství lemuje roztríštěnost a neurčitelnost času a prostoru, která zároveň splývá v jedinečnou atmosféru výjimečnosti smrti. Filmový rytmus tu Vláčil stupňuje do takových obrátek, že se přes svoji zběsilost jakoby zastavuje.

Na vypáleném Roháčku pak Kristiánovi otevírá bránu druhý svědek boje – jeho antipod: obživu honící Bernard si v tiché samomluvě rekapituluje boj. Kruh se uzavírá. Teprve zde dospívá bitva degradovaná mumláním reptalovým k definitivnímu konci. Kolem Bernarda prošly dějinné události, aniž ho poznamenaly.

Jestliže první část boje Vláčil ritualizuje podle představ vytvořených uměleckým zpracováním středověkých soubojů a bitev, pak v druhé části naplňuje samotnou podstatu filmového metarituálu. Bitva není ukazována ve smyslu ukazování (*showing*), ani vypravována ve smyslu vypravování (*telling*).

Na scénu, kdy se Kristián brodí močalem, je střízena scéna, kdy jej v zimě pronásleduje Mikuláš, přičemž režisér neopakuje identický záběr z úvodu filmu, ale vybírá si tu část děje, která byla v úvodní scéně „přeskočena“ stříhem. Tyto časové i prostorové synekdochy jsou zvláštního rádu. Probíhají mezi dvěma různými vrstvami, dvěma různými způsoby vyprávění, jež sjednocuje pouze rytmus. Opakování spojené se změnou diskurzu vyprávění doprovázené střídáním ukazování a vypravování (*showing a telling*) uvádí diváka v nejistoti, na kterou je právě odkazováno, již viděl nebo mu o ní bylo pouze vypravováno, nebo při střídání deskripce, argumentace a narrativu ke změně způsobu vyprávění buje provedené změně, ale zároveň na tuto změnu upozorňuje. Vláčil plynule přechází bez změny rytmu nejen při střídání ukazování a vypravování, deskripce a narrativu, ale i při změně filmového času: z hlediska rytmu nerozlišuje retrospektivu, současnost ani vizi.

Obraz bitvy se vymyká původní deskripci bojiště, roztahuje se bez nároku na určitý bod přítomnosti. Tedy nejen v rytmu, ale i v obraze se rituál boje začíná vyprazdňovat – přechází v metarituál, který odkrývá narativní ustanovení mýtu, které jsem v úvodu studie definoval ve smyslu Barthesově: tedy jako na mýtus ustanovený ne předmětem svého sdělení, ale způsobem tohoto sdělení. Mýtus, který se historicky neustavuje, ale který se děje, který je promluvou historie

V Jacksonově trikovém velkofilmu *Pán prstenů* jsou bitvy představeny jako velkolepé vizuální atrakce zprostředkované rutinními narativními postupy. Žánr fantasy umožňuje zapojit do bitvy nehumanoidní postavy (skřeti, trollové, nazgulové) a nadpřirozené síly (kouzla a armádu mrtvých). Vizuální bohatství obrazu doplňuje konvenční střihová skladba, která představuje rozvětvený příběh v paralelních záběrech. Výjimečnou podívanou se stala především bitva na Pelennorských polích a obléhání Minas Tirith. Bitva plně využívá možnosti vysokorozpočtového filmu, technické možnosti umocňuje nápaditost a filmařsky vhodně stvořené místo pro boj. Obraz není předimenzován jako v případě nových dílů *Hvězdných válek*, kde velkolepě pojaté pozadí často ruší jak melodramatické, tak akční scény. Jackson střídá denní a noční záběry, deformuje světelné pozadí boje (záminkou se stala Sauronem vyslaná temnota), tím proměnuje rytmus a atmosféru boje, která odráží aktuální stav bitvy. Filmová podoba Minas Tirith působí mnohem přesvědčivěji než Helmův žleb a Hláska, které ve druhém filmu nebyly dílem pradávného stavitele, ale projevem manýrismu filmového architekta. Nelogičnost stavby ztěžovala obranu a nedala vyniknout statečnosti obránců, stejně jako oslabovala divákovi orientaci i přesvědčení. Ve fantasy filmu sice nesvazuje filmaře obraz reality, hledisko pravděpodobnosti je ale neméně důležité. I méně zdatný stavitel pevnosti v jakémkoliv světě bude stavět opevnění tak, aby plnilo svůj základní účel. Minas Tirith sice také působí vizuálně bombasticky, zejména díky useknuté převislé skále, která podpírá rozlehlé nádvoří před chrámem, ale jinak je vše podřízeno strategii obrany. Sedm bran stočených po spirále hlavní cesty vytváří přehlednou obranou linii, kterou režiséra divákovi zafixuje ještě před scénami dobývání. Napřed nechává projet tryskem Gandalfa na Stínovlasovi směrem nahoru. Následně ve zpětném pohybu dolů skrápí cestu květiny a smutek, když šílený Denethor nechá svého posledního syna vyjet na smrt.

Pelennorské údolí nemá mimo strmých svahů žádný výrazný orientační bod. O to více vynikají přechodné útvary: mocné dobývací věže tlačené trolly, mohutné beranidlo, jízda olifantů. Žádná terénní vlna ani další překážka netříší směr a rychlosť klínového útoku Rohirů, který je pro větší efekt částečně snímaný z nadhledu. Obdobně efektní je i nástup a rozestavení skřetí armády zabírané z pozice obránců. Útoků Rohirů zase předchází burcující řeč krále Théodena měnící strach a napětí v odhodlání, to vše umocněno válečným křikem a troubením. Podle osvědčeného postupu masové bitevní scény střídají epizodní příběhy. Odlehčení přináší opakování Legolasovo a Gimliho soutěžení i chování skřetího vojevůdce, které kopíruje gesta W. Churchilla. Král Théoden umírá pod svým koněm, Éowyn usmrzuje Prstenový přízrak, který nemůže zabít žádný muž (stejný motiv se objevuje v *Macbethovi* nebo staroindické *Mahábháratě*).

A mezitím se o nový zvrat pokusí těžkotonážní jízda olifantů. V jejich útoku se kloubí ozvěna římské hrůzy z Hanibalových slonů a filmové mystérium oživlých soch z Griffithovy *Intolerance*. Útočících olifantů není mnoho, jejich vzhled však umocňuje pohyb, který je synchronizován se stříharem filmu. Vizuální přesvědčivost korunují rozkomíhané útočné kosy.

Jackson vypustil efektní setkání Aragorna a Eoméra uprostřed bitevního pole, zásah armády mrtvých pak bitvu negraduje, ale spíše usekává. (V knize si bitvu museli vybojovat sami lidé.) Místo nevybylo ani na scény z domů uzdravování, kde mj. dojde ke sbližení Éo-

wyn a Faramira, Jackson tak vynechal odvrácenou tvář hrdinství: devastaci osobnosti způsobenou napětím, bolestí a vyčerpáním.

Symbolický význam bitvy působí oproti vizuální podívané mnohem střízlivěji. Bitva nekorunuje příběh jako např. ve *Starých pověstech českých*, rozrešení nepřináší ani nedokončené bitva před branou Mordoru. (Např. Otakar Vávra z obdobných důvodů ve filmu *Proti všem* změnil skutečnou i Jiráskovu posloupnost událostí: nejdříve přišlo ztrestání pikartů a až potom bitva – dramatický vrchol filmu.) Konečné rozuzlení příběhu přináší Frodova cesta. Nevyhratelná bitva slouží pouze jako záminka k odlákání pozornosti. Tomu je uzpůsobena i obrazová koncepce, Aragornova armáda se ocitá obklíčená přesilou na malé vyvýšenině. Vizuální pestrost předchozí bitvy i vynalézavý způsob snímání střídá prostý boj muže proti muži (skřetovi, trollovi).

Příběh filmu Martina Scorseseho *Gangy New Yorku* se odehrává na pozadí občanské války v USA. Samotný film rámuje dvě bitvy mezi znepřátelenými newyorskými gangy. V první bitvě umírá otec hlavního hrdiny – vůdce gangu. V druhé bitvě se dospělý hrdina pomstí. Klasický archetypální obraz pomsty se prolíná s demytizujícím pohledem na historické události. Scorsese ukazuje protičernošsky zaměřený New York (divadelní fraška ukazující karikováno A. Lincolna zavěšeného na nebesích, lynchování černochů). Oba příběhy se střetnou ve scénách odkazujících k prorůstání zločinu a politiky (gangy sbírající hlasy pro politiky). Druhou bitvu významně ovlivní zásah armády proti nepokojům vzniklých na základě vojenských odvodů do armády. Pravidelná armáda za pomocí námořního dělostřelectva rozpráší nejen nepokoje, ale i oba gangy. První bitva tvořící prolog filmu před titulkami byla vytvořena podle klasického vzorce: začíná nástupem gangu, oba vůdcové promlouvají ke svým bojovníkům, vlastní bitva vrcholí krátkým soubojem obou vůdců, jejich střet rozhodne o osudu bitvy. Během celého filmu se události bitvy hrdinovi vrací v krátkých retrospektivách. Charakter obou bitev ovlivňují historické reálie, které jsou nenápadně stylizované. Scorsese nenarušuje globální statut historie, použité zbraně, způsob boje, místo boje jsou historicky pravděpodobné, přesto vtiskuje bitvě symbolický rozměr.

Režisér proti sobě postavil demytizující příběh a mytizující kompozici obrazu. Gang obývá rozlehlé podzemní prostory osvětlené pochodněmi a otevřenými ohni. Toto uzavřené

podzemní město plní všechny své funkce (bydlení, zábava, náboženské obřady, výroba zbraní atd.), které jsou mimoděk představeny při nástupu bojovníků, když se k vůdci postupně přidávají jeho druhotné. (Obdobným způsobem se ke králi Theodénovi připojují šiky jeho rytířů při odjezdu do Gondoru.) Po rozražení dveří se členové gangu ocitnou na sluncem prozářeném zasněženém náměstí. Samotný boj je zobrazen v naturalistických záběrech, stříh umocňují zrychlené záběry, který dodávají scéně dojem hrůzostrašného masopustního karnevalu. Po skončení bitvy se kamera skokově vzdaluje v totálním nadhledu, z místa bitvy se stává nepatrnná částečka města. Toto měřítko nicnosti se vrací na konci filmu, válku gangů, které se zdaly všemocné, smete jen tak mimocho-



Gangy New Yorku (2002, r. Martin Scorsese). Vůdce gangu (Leonardo DiCaprio) svolává před bitvou druhy...

dem pravidelná armáda poslaná proti vzbouřenému davu. Potlačení rebelie ovlivní i závěrečný souboj, který se zase odehraje v kouřové mlze dělostřelecké palby. Hrdinovi (i divákovi) je odepřena slast z pomsty a vítězství. Tento záběr má podobnou funkci jako nedokončená závěrečná bitva v *Pánu prstenů*. (Výsledek boje není důležitý.)

Popisované bitvy ukazují, že jejich obraz výrazně ovlivňují konvence zobrazení. Klíčovou roli sehrává jejich postavení v rámci syžetu. Její časový průběh se povětšinou řídí variujícím se rituálem. Klíčovým okamžikem je pak podoba kompozice filmového obrazu, který v popisovaných případech využívá zaběhnuté konvence vytvořené v průběhu existence kinematografie, filmaři zároveň vyzývají narativní postupy a obrazové kompozice převzaté z ostatních umění. Ve zmiňovaných filmech jsou potlačeny historické i dramatické události, jejichž obraz-znak se stává v duchu Barthesova schématu mytologickým obrazem. Trnka využil univerzální mytologický motiv, který umocnilo médium animovaného filmu. Oproti nezastírané Trnkově stylizaci použil Jackson prostředků vysokorozpočtového filmu k navození realisticky přesvědčivého obrazu ztvárňujícího bitvu vedenou „nereálnými“ bytostmi. Ač se jedná o umělý příběh, jeho motivy kopírují základní mytologické archetypy, obrazovou velkorysost podporuje klasická střihová skladba. Vláčil použil ritualizovaných postupů pro obraz začátku bitvy, pak přechází k zprostředkování vnitřního prožitku hrdiny.

Mnohem méně ovlivňuje podobu bitvy statut příběhu. Tedy, zda se jedná o obraz z historie, mýtu nebo umělé fantasy. Například motiv nedokončené závěrečné bitvy se tolkienovsko-jacksonovská fabule přibližuje fabuli filmu *Gangy New Yorku*, ač tento film zdánlivě dodržuje statut reality. Obdobně bitva v *Marketě Lazarové* netvoří vrchol příběhu, historicky se jedná o bezvýznamnou potyčku, nejedná se ani o mytologický souboj dobra a zla, statut reality a historie není ničím narušen. Strhující dojem navozuje rozbitý syžet, subjektivizace a tomu odpovídající střihová skladba.

Na obraz všech bitev tak můžeme uplatnit kritérium, které nastolil Aristotelés při hodnocení Homérova obrazu Trojské války: uměleckou zdatnost.

Luboš Ptáček, Filmová bitva jako mýtus, historie a příběh

- 1) Paul RICOUER, Čas a vyprávění I, Praha 2000.
- 2) Tamtéž.
- 3) Torben GRODAL, *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford 1999.
- 4) Tamtéž, s. 34.
- 5) Jeleazar Moisejevič MELETINSKIJ, *Poetika mýtu*, Praha 1989.
- 6) Claude LÉVI-STRAUSS, *Štrukturálna antropologia*, Bratislava 2000.
- 7) Northrop FRYE, *The Anatomy of Criticism*, Princeton 1957.
- 8) Roland BARTHES, *Les Mytologies*, Paris 1957, s. 222.
- 9) Jurij Michajlovič LOTMAN, *O jazyku animovaných filmů*, in: Tartuská škola, Praha 1995, s. 78.
- 10) Na tomto místě (rovněž v pasážích věnovaných *Starým pověstem českým, Proti všem a Pánovi prstenů*) autor laskavě akceptoval editorovy historické připomínky. A) Změna: bitva neprobíhá „během hlubokého míru“, ale během vnitřní války... Avšak vzhledem k tomu, že Vláčil byl nakonec nucen vypustit „královské obrazy“, vytratila se z filmu vlastně i souvislost s Přemyslovým povstáním. B) Vypuštěna věta (o bitvě): „Primitivní výzbrojí odkazuje až někam hluboko za samotný středověk.“ Výzbroj většinou odpovídá 13. století. Srov. článek o Marketě Lazarové v tomto sborníku. (Pozn. editora.)