

Filmografie

- Dvě mladá srdce (Lonesome; Pál Fejös, 1928)
 Houpity — houpy — hou (Rock-a-Bye Baby; Frank Tashlin, 1958)
 Křížník Potěmkin (Broněnosěc Poťomkin; Sergej Ejzenštejn, 1925)
 Líbej mne až k smrti (Kiss Me Deadly; Robert Aldrich, 1955)
 Na Hromnice o den více (Groundhog Day; Harold Ramis, 1993)
 Padlý anděl (Fallen Angel; Otto Preminger, 1945)
 Paulina v nebezpečí (The Perils of Pauline; Louis J. Gasnier, Donald MacKenzie, 1914)
 Projekt inženýra Prajta (Projekt inženýra Prajta; Lev Kulešov, 1918)
 Přepadení (Stagecoach; John Ford, 1939)
 Silnější než život (Bigger Than Life; Nicholas Ray, 1956)
 Tajemství matky (Stella Dallas; King Vidor, 1937)
 Zlatá svoboda (Liberty; Leo McCarey, 1929)
 Zlatokopové z roku 1933 (Gold Diggers of 1933; Mervyn LeRoy, 1933)
 Zrůdy (Freaks; Tod Browning, 1932)

Thomas Elsaesser

Zrcadlo a pohlcení

Francis Ford Coppola a Dracula

Při snaze definovat postklasický Hollywood bude vhodné použít jako příklad největšího individualistu mezi charismatickými producenty–režiséry–auteury současné americké kinematografie a z jeho rozmanitého díla zvolit jeden z nejhybridnějších filmů. DRACULA Francise Forda Coppoly byl údajně (řeceno jazykem *auteurismu*) „komerčním“, a tedy méně „osobním“ projektem, který měl po krachu filmového studia Zoetrope a po naprostém neúspěchu filmu JEDNA OD SRDCE napomoci k obnově režisérovy pochroumané reputace ve filmovém průmyslu (Lewis, 1995: 160). Ale mohli bychom na něj také pohlížet jako na profesionálně sebejistý, chytře naplánovaný a výsostně sebereflexivní filmařský kousek, který si je plně vědom toho, že stojí na křižovatce velkých změn v hollywoodském umění a průmyslu: hledí současně zpět i dopředu a přitom získává zcela svébytnou pozici.

Postklasická filmová tvorba toho druhu, jaký představuje DRACULA, je nemyslitelná bez „nového Hollywoodu“, což je označení, odkazující především k ekonomickému oživení hollywoodské filmové tvorby v polovině 70. let.¹ Jeho počátky se datují od celosvětového úspěchu ČELISTÍ Stevena Spielberga, HVĚZDNÝCH VÁLEK George Lucase a KMOTRA Francise Forda Coppoly (viz Schatz, 1993: 8–36). „Nový Hollywood“ je tvořen třemi prvky: za prvé *novou generací režisérů* (někdy nazývanou „Movie Brats“)² (viz Pye — Myles, 1985), za druhé *novými strategiemi marketingu* (soustředěnými kolem blockbustera jako určitého konceptu distribuce a uvádění) (Schatz, 1993: 26–28) a za třetí *novými vlastnickými vztahy k médiím a novým stylem řízení* ve filmovém průmyslu (Balio, 1990). Bylo by možné ještě doplnit *nové technologie zvukové a obrazové reprodukce*, sahající od digitalizovaných speciálních efektů ke zvukovému systému Dolby, a *nové systémy šíření*. Zdá se ovšem, že právě druhý ze shora uvedených prvků — nové marketingové strategie, známé také jako „silná konceptualizace“ (*high concept*)³ filmové tvorby (Wyatt, 1994) — byl v mnoha ohledech tím nejzásadnějším. Měl-li film přežít, pak musel — alespoň podle všeobecně přijímaného názoru — zaujmout publika vychovaná televizí a populární hudbou, publika identifikující se s tolerantnějšími postoji a hodnotami *youth-culture*

1/ Podtitul Lewisovy knihy *Whom God Wishes to Destroy* zní *Francis Coppola and the New Hollywood*. Srov. také James Monaco, *American Film Now* (Monaco, 1979).

2/ *Brat* — spratek, fakan, škvrně, volně tedy přeložitelné jako „spratci od filmu“. (Pozn. překl.)

3/ K pojmu *high concept* srov. pozn. 12 na s. 353. (Pozn. překl.)

(nonkonformismus, rebelantství, sexuální svoboda, stylovost a okázalá konzumpce). Symboly, obrazy a zvuky této *youth-culture* nejprve od poloviny 50. let ovládaly velkou část domácího i veřejného prostoru ve Spojených státech a následně obsadily městskou krajinu každodennosti ve zbytku rozvinutého a rozvojového světa. Proto lze také tvrdit, že největší výzvou pro nový Hollywood byla nejistota, kterou průmysl pocítoval ohledně identifikovatelného publika (Corrigan, 1991). Dokonce ještě před příchodem a rychlým rozšířením nových, na spotřebitele zaměřených systémů přenosu, jakými jsou satelitní vysílání či domácí video, se rodinné publikum, tedy komodita, již si klasický Hollywood ještě mohl být jistý, začalo seskupovat okolo televize. Ale s revolucí kabelu, satelitu a videokazety, která poskytla divákům dosud neznámou míru svobody v užívání audiovizuálních produktů, se dokonce i toto publikum stalo „neviditelným“ pro statistické sledování, tvořící základ tradičních marketingových strategií filmového a televizního průmyslu. Timothy Corrigan, který si vypůjčil pojem poprvé použitý Robinem Woodem (Wood, 1986), dokonce tvrdí, že to vedlo k produkci „nečitelných textů“ (*illegible texts*).⁴

Jedním z nejpřekvapivějších jevů 90. let je, že se tuto krizi zřejmě podařilo „vyřešit“ právě Hollywoodu a filmové tvorbě, a nikoli televizi (která stále ještě zápasí s důsledky „zoufalého hledání publika“ /Ang, 1995/). Abychom porozuměli alespoň některým z těchto faktorů, je nutné rozhlédnout se do větší šíře a také ohlédnout zpět, a vzít tak v úvahu nejen zmíněné technologické a demografické změny, ale i oživení a prodejnost na mezinárodním trhu, které zaznamenaly nejprve evropské (francouzská nová vlna, nový německý film), a později také asijské národní umělecké a/nebo „kultovní“ kinematografie (tchajwanská, hongkongská a nová čínská kinematografie), jejichž reputace u filmové kritiky je zřejmě bez výjimky vystavěna na režisérech–hvězdách. Také Hollywood začal propagovat režisérské „osobnosti“ jako superhvězdy, přičemž se často jednalo o absolventy filmových škol, kteří měli za sebou nějaký kultovní či překvapivě úspěšný film, přispívající k jejich dobré pověsti. Po letech připomínajících jízdu na horské dráze, kdy se střídaly kasovní neúspěchy *auteurských* projektů konce 70. let, mezi nimiž je nejznámější westernový epos NEBESKÁ BRÁNA Michaela Cimina, s rekordními zisky, které přinesly otevřeně komerční produkce jdoucí ve šlépějích filmu ČELISTI, oscilovaly velké hollywoodské společnosti mezi poskytováním příležitostí novým talentům a podporováním konzervativnějších projektů. Ale význam této nové generace filmových tvůrců (jejíž linie vede od Martina Scorseseho, Paula Schradera a Briana de Palmy k Davidu Lynchovi, Quentinu Tarantinovi či Abelu Ferrarovi) spočívá také v tom, jak evropský film a jeho různé kritické tradice (jako např. „teorie *auteura*“) ovlivnily způsob, jímž

4/ „Od poloviny 70. let se mezinárodní filmový průmysl definuje spíše ekonomickým a výrobním soupeřením a proměnou než koherencí. (...) To zjevně vyplývá z nestability a nejistoty, pokud jde o recepci produktů, které mají příliš mnoho různých publik nebo jedno příliš vágně vymezené publikum: publikum, které může být označeno v dnešním žargonu hollywoodských producentů jen jako „ti tam dole“ (*fly-overs*), masa nediferencovaných tužeb, jež žije pod křídly letadel pohybujících se napříč Spojenými státy“ (Corrigan, 1991: 22–3).

americký film porozuměl sobě samému. Například míšení žánrů, posedlost citacemi a seberefrenčností, jež jsou tak typické pro současnou kinematografii, je možné sledovat až k francouzské nové vlně, jež obdivovala Hollywood 40. a 50. let, a k užívání filmových citací v dílech Françoise Truffauta, Jeana Luca Godarda, Jacquesa Rivetta nebo Claudea Chabrola.

Nicméně i tato „avantgardní“ role Evropy je složitá a dvojznačná. Právě Hollywood totiž od okamžiku, kdy evropský film ve 20. letech dospěl, a poté opět po roce 1945, představoval implicitní referenční bod pro evropské národní kinematografie, ať už orientované na komerci či na tvorbu typu *art-et-essai*.⁵ Pro některé byl Hollywood soupeřem, pro jiné obdivovaným vzorem. Vzhledem k tomu, že velká část filmové kultury kteréhokoli evropského národa je implicitně „hollywoodská“ (protože právě hollywoodskou produkci většina lidí při návštěvě kina uvidí), platí pro oba případy, že žádné vztahy rivality a soutěžení nelze vnímat zcela jednoznačně, podobně jako ani samotný Hollywood zdaleka není celistvou entitou (Elsaesser, 1992: 50–53). Je „nový Hollywood“ Coppoly, Scorseseho či Altmana „nový“ v opozici ke „starému“ Hollywoodu (jiné jako stejné: Coppola hrající si na samotářského krále, jakým byl Howard Hughes, a na „prokletého *auteura*“, jakým byl Orson Welles)? Nebo je „nový“ tím, že asimiluje vlastní protiklad (stejně jako jiné): Arthur Penn s výpůjčkami z Truffauta, Altmanovy filmy ovlivněné Godardem, Woody Allen ovlivněný Bergmanem a Fellinim a Schrader Dreyerem a Bressonem, zatímco se Scorsese, zapřísáhlý obdivovatel Godarda a Truffauta, zastává též Michaela Powella a Jerryho Lewise, z nichž druhý se těší pověsti *auteura* jen v Evropě?

Abychom objasnili hry s citacemi, s parodií žánru, přítomnost klíše a pastiše v postklasické kinematografii (a šfeji, poukázali na spletitou skákavou logiku evropského zhodnocení amerického filmu / newyorského zhodnocení Evropy / reakce Hollywoodu na New York), musíme opustit samotný pojem „vlivu“. Pro tyto různé podoby vztahu láska–nenávisť se nabízí řada paradigmát, včetně „sebekolonizace“ (*self-colonisation*) a „volného otcovství“ (*elective paternity*) (Elsaesser, 1994: 283–302). Noël Carroll navrhl pojem „aluzionismu“,⁶ přičemž svoji tezi zakládá na předpokladu, že filmoví tvůrci a publikum vyrůstali spo-

5/ *Art-et-essai* — termín označující zvláštní právní status francouzských art kin (od r. 1961) a typ filmové produkce zde uváděné. Kina *art-et-essai* jsou podporována státem, aby mohla uvádět filmy podle předem daných kritérií: umělecky kvalitní, inovativní, ale nepřliš známé snímky, krátké experimentální filmy, reprízy klasických děl apod. Předchůdcem těchto kin bylo hnutí „ciné-clubů“ 20. a 30. let a expanze filmových klubů po druhé světové válce. (Pozn. překl.)

6/ „Rozmach aluzionismu je dědictvím amerického *auteurismu* a (...) označuje posedlost filmem, jež zachvátila tuto zemi v 60. a počátkem 70. let. Vyzbrojena seznamy Andrewa Sarris a kompatibilními estetickými teoriemi Eizenštejna, Bazina, Godarda a McLuhana se podstatná část generace vychovávaná v 50. letech zbláznila do filmu a vrhla se na filmové dějiny. Dychtivě pátrali po filmech, které ještě neviděli, obsesivně se vraceli ke starým oblíbeným titulům a snažili se všechny si je nějak zařadit. Mezi těmi, kdo se takto zapojili do objevování filmových dějin, zvláště těch amerických, bylo i několik lidí, kteří se stali filmovými tvůrci“ (Carroll, 1982: 54).

lečně a sdílí také společnou filmovou zkušenost, která formovala jejich zkušenost sociální. Robert Ray nabízí poněkud odlišný úhel pohledu, a to zčásti proto, aby vysvětlil, proč je nový Hollywood úspěšný, přestože se jeho primární publika zdají být mladší a různorodější. Podle něho je tento úspěch spojen s dvojitou inskripcí publik, kdy je divák oslovován jako zároveň naivní i ironický, nevinný i zasvěcený.⁷

Tato podvojnost má mnoho různých jmen: Fredric Jameson ji v poněkud odlišném kontextu nazval „prázdnou ironií“ (*blank irony*), tedy ironií bez příznakovou, nezúčastněnou či neutrální (Jameson, 1981: 207). Lze ji rovněž vztáhnout k pronikavému kulturnímu pocitu nostalgie, představujícímu konstitutivní prvek senzibility, jež si, řečeno slovy Gore Vidala, „pamatuje budoucnost a sní o minulosti“. Podle takovéto definice je nostalgie simultánní přítomností touhy po mýtu a cynického postoje k jeho účinnosti. Ze sociologického hlediska bychom mohli říci, že prázdná ironie je prostě jen největším společným jmenovatelem pro různorodá publika, rekonstruovaná v podobě subjektů schopných být na dvou místech současně.

Výjimečné ekonomické oživení, kterým prošel Hollywood koncem 70. let, může tedy být vnímáno jak z hlediska subjektivity, tak demografie. Společným pozadím obou hledisek je naladění kultury na mladá publika libovolného věku a sofistikovaná „naivita“ umožňující zaměření na příliv talentů. To vybavilo filmový průmysl výjimečným růstovým potenciálem, ale zároveň ho to uvrhlo do vysilující nestability, přičemž zavedení velkého množství nových technologií si vyžadovalo odlišnou logiku manažerského řízení a financování (což bylo označeno jako posun od „průmyslu“ k „obchodu“) (Hugo, 1984: 43–49; týž, 1986: 84–88). Poté, co všechna velká filmová studia téměř zkrachovala, se Hollywood opět zdál plný života, byť změnil svoji podobu k nepoznání. Rovnováha sil se proměnila překvapivým decentrováním a recentrováním, k němuž došlo vlivem sérií nákupů filmových studií nadnárodními korporacemi. Díky tomu se filmy v globálním zábavním průmyslu staly menšinovou záležitostí a zábavní průmysl samotný pouze jednou částí plánování nadnárodních korporací, zaměřeného na ropu, dopravu, parkoviště a obchody s nemovitostmi.⁸

7/ Ray v tom vidí vliv televize, která zajišťuje určitý druh filmové kultury: „Televize se svou nekritickou recyklací a bezmezným šířením základních paradigmat amerického filmu (...) zachránila před zapomněním nejkonzervativnější ztělesnění těchto kódů. V důsledku toho zřejmě budeme brzy svědky vzniku masových publik majících skutečně dvojitě vědomí, stírávané (nebo současně) přímé a ironické“ (Ray, 1985: 244).

8/ Další kolo nákupů proběhlo počátkem 90. let: Informace o fúzích vlastníků médií plnily titulní stránky novin, což se týkalo i společností jako Time Warner, Disney, Turner Broadcasting či Viacom, a v roce 1995 bylo ohlášeno založení nového studia KSG Dreamworks, v jehož čele stáli Jeffrey Katzenberg, Steven Spielberg a David Geffen. V období poststudiového systému se každý film stal mediální událostí, využívající hodnoty filmových hvězd či rozličných spektakulárních atrakcí, ať už jde o mechanického žraloka v ČELISTECH, filmovou hudbu (ústřední hudební motiv z HVĚZDNÝCH VÁLKY) nebo vtipné logo z BATMANA. Blockbusterový film si vypůjčil z hudebního a reklamního průmyslu formální rysy strategie „sdílených hodnot“ (reklama, vedlejší produkty, sequely) a sám staví na velmi rychlém koloběhu komerční exploatace, na

Občan Coppola

V takto proměněném kontextu podnikání, technologické inovace a kultury mládí a nostalgie zaujímá Coppolova kariéra symptomatické místo. Jeho nadání, úspěchy, ale i tragické omyly ozřejmují nejen jeho vlastní dílo, ale činí z něj a z mýtu vytvořeného kolem jeho osoby obzvlášť zřetelnou ukázkou různých alternativ mezi klasickým a postklasickým Hollywoodem i mezi modernistickým a postmoderním autorstvím. Coppola zjevně sám sebe vnímá v linii americké tradice, jako filmového režiséra srovnatelného s D. W. Griffithem nebo Johnem Fordem. To mu ovšem nebrání v tom, aby se identifikoval s Orsonem Wellesem, velkým outsiderem amerického filmu par excellence a přímým protikladem studiových režisérů klasického Hollywoodu.⁹ Ačkoli je Coppola Američan, je také součástí „evropského“ dědictví Ameriky. Patří totiž ke druhé generaci italských imigrantů a má silné emocionální a rodinné kořeny v jižní Evropě i silný smysl pro reálnou či „vysněnou“ minulost a pro možnou či „zapamatovanou“ budoucnost.

Coppolovy ambice měly vždy shakespearovské proporce. V poměrně mladém věku (po úspěchu KMOTRA) se stal bohatým a slavným a vytvořil vlastní filmové studio Zoetrope, z něhož chtěl udělat v každém ohledu prototyp filmařské práce jedenadvacátého století (Cowie, 1990: 43–58). Forma a téma Wellesova OBČANA KANEA jsou v Coppolových filmech všudypřítomné: počínaje rolí, kterou hraje Marlon Brando v KMOTROVI, a jeho postavou v APOKALYPSE, až k pozdějším filmům DRACULA a FRANKENSTEIN. Beverle Houstonová jednou nazvala Wellesovy hrdiny „mocňátky“ (*power-babies*): jsou to muži posedlí touhou ovládat a velmi dobře vybavení k tomu, aby vládu vykonávali, ale současně jsou v jistém smyslu také ochromení nezralostí, touhou a bažením po pozornosti druhých (což má kořeny v jejich dětství), jsou nestřídmí, nenasytní a bez zábran (Houston, 1982: 2). Takovéto vlastnosti Coppolových fikčních postav ovlivnily i mýtus vytvořený kolem jeho osoby: odtud pochází jeho pověst megalomana a hazardního hráče, muže, který na sebe bere nadměrné riziko a zanechá po sobě stopy destrukce stejně jako skvělého úspěchu a velkolepých výkonů.

Nový Hollywood v podobě, v jaké jej ztělesňuje Coppola, přepisuje „staré“ „novým“ i v dalším smyslu. Skutečný klasicismus, který jsme zvyklí spojovat s Hollywoodem, jeho zlatým věkem, kanonickými režiséry a mistrovskými díly, do značné míry nebyl pojmenován a definován v USA, ale francouzskou novou vlnou, přesněji řečeno generací kritiků-filmařů, jako jsou Godard, Truffaut, Chabrol či Rohmer. Ti zase dvojitým způsobem ovlivnili americký film: jednak tím, že prozradili nové generaci amerických tvůrců, kdo a co bylo důležité

vysoké viditelnosti zajišťující, že po prvotním uvedení do kin bude následovat nasycení snad ještě ziskovějších sekundárních trhů, jaké představuje videodistribuce a počítačové hry. Producenti nehledají ani tak způsoby, jak oslovit různorodá publika, ale spíše se snaží oslovovat publika různorodě.

9/ „Dal bych cokoli za život, jaký prožil Orson Welles“ (cit. in Cowie, 1990: 222).

v jejich vlastní kinematografii, jednak tím, že je inspirovali k inovaci stylu, vprávnění a vnímavosti. Ale od 80. let už právě Coppola poskytli protislužbu mladší evropské generaci, především představitelům nového německého filmu. Jeho filmové studio Zoetrope přivedlo do USA Wima Wenderse (který zde natočil HAMMETTA), a Coppola také umožnil distribuci filmů Wenera Herzoga, stejně jako Syberbergova snímku HITLER: FILM Z NĚMECKA. Do tohoto obrazu zapadá i Coppolovo rozhodnutí přivést do Spojených států Ganceova NAPOLEONA, velkolepě restaurovaného Kevinem Brownlowem. Zkomponování hudby a dirigování jejího provedení s živým orchestrem se na jeho žádost neujal nikdo jiný než jeho vlastní otec Carmine Coppola. Aguirre, Hitler, Napoleon — evropští megalomani, neúspěšní dobyvatelé světa, zkoumaní americkým filmovým magnátem s nenuceným, ale sotva náhodným zaujetím. Tento magnát buduje mediální moc vyvolávající dojem, že se chystá k převzetí vlády nad světem, ale zároveň je stále dostatečně Evropanem na to, aby se osudově zamiloval do krachu velkých ambicí: prvky mytologie, která je snad až příliš plodná, než aby jí bylo možné odolat. Nenaznačuje to snad také Coppolův ironicky sebereferenční vztah k Draculovi, a skrze tento mýtus také k dějinám jako filmovému hororu?

Pro nový Hollywood je typické vědomé užití starých mytologií, žánrových stereotypů a samotných filmových dějin. Ale ještě nápadnější je oživení žánrů, na které se v 50. letech pohlíželo jako na „béčkové“: sci-fi, filmy se stvůrami (*creature-feature*) či s monstry (*monster film*) a mnoho dalších variací na hororové filmy. Když Hollywood v 80. a 90. letech začal navazovat na konvence béčkových filmů, byla tím do mainstreamové kinematografie uvedena obdobná trhlina v realismu (chápaném ve smyslu narativní koherence, cestlivých postav a struktury příběhu založené na směřování k dosažení cíle), jakou evropští filmaři vnesli do své modernistické praxe uměleckého filmu v 60. letech. Narozdíl od plně rozvinutého (literárního) modernismu Alaina Resnaise či Michelangela Antonioniho ovšem zdroje a postupy, které rozštěpily narativy nového Hollywoodu, pocházejí převážně z amerického filmu samotného, z jeho okrajových žánrů a zlehčovaných modů. Zejména hororový film umožnil odchylky od norem reprezentace i jejich překračování. V kontrastu ke klasickému filmu, zachovávajícímu koherentní diegetický svět a pravidla narativní kauzality, narušují filmové horory téměř z definice vzorce příčiny a následku obsažené v takových klasických postupech, jako je záběr/protizáběr, kontinuitní střih a střih střídající protilehlá hlediska, a to s cílem vytvořit dojem tajemství, překvapení, čehosi neočekávaného, nesmyslnosti a hrůzy, přičemž je divák záměrně klamán: buďto prostřednictvím zatajování informací, nebo je kauzální činitel, tj. monstrum, udržován tak dlouho mimo záběr, jak je to jen možné.

V této hře s prostorovými vztahy, určujícími, co je a co není vizuálně přítomné, hrál vždy zvlášť důležitou roli zvuk. Ovšem zatímco v klasickém kontinuitním filmu synchronizace zvuku a obrazu dokonale reprodukuje vzorec lineárního narativu mající podobu otázka/odpověď, protože divák identifikuje

zvuk na základě zobrazení jeho zdroje, horor oproti tomu zdůrazňuje přítomnost zvuku proto, aby si mysl uvědomila absenci jeho zdroje zřetelněji — a více jako fantasma (Chion, 1994). Tento žánrový postup hororového filmu, který narušuje hladkou synchronizaci obrazu a zvuku, když zdroj zvuku skrývá a udržuje mimo záběr, pomáhá také destabilizovat převahu diegetického světa příběhu nad světem extradiegetickým nebo nediegetickým. Obratné užití zvuku může výrazně zaměřovat pozornost na omezené a dílčí perspektivy postav i diváků, aniž by se uchylovalo k nadpřirozeným silám či mimozemským bytostem. Zdá se, jakoby formální zvukové postupy v hororu ohlašovaly všechny druhy jiných společenských či politických „hrůz“, ale výchozí bod zde není ideologický ani mimetický. Nesmyslné vraždění, společenská nespravedlnost nebo lidské zlo tedy nevyžadují žánr filmového hororu jako způsob, jak se nejhodněji „zrcadlit“ či nejaděkvatněji „reprezentovat“. Je tomu spíše opačně: například ve filmech z Vietnamu nepředstavuje džungle ztělesnění hrůzy proto, že váhaví američtí odvedenci čelí odhodlanému a nemilosrdnému nepříteli. Úspěšnost těchto filmů v jejich snaze „vyjádřit“ tělesné pocity ohrožení tváří v tvář příslušníkům Vietkongu je dána tím, že čerpají z tropu „monstra v bažinách“, známého z hororového žánru (monstra, které není možné zahlédnout, ale když je uslyšíte, je na nějakou účinnou akci pozdě).¹⁰ Jinými slovy, v případě hororového žánru se už nenacházíme v epistémě „realismu“ nebo „odrazu“, ale setkáváme se s filmovou zkušeností jako zkušeností především tělesnou, která je cílem o sobě, a nikoli prostředkem k dosažení cíle politického, reprezentačního či jiného. Řada z těchto filmových postupů, převzatých z hororového žánru a explicitně využívajících vizuální dezorientaci a ztrátu zachytných bodů v čase, je výrazně použita v Coppolově snímku APOKALYPSA,¹¹ ale také ve vizuálních a zvukových efektech DRACULY: v tom, co by mohlo být nazváno sluchovou podobou efektu *trompe-l'œil* — jako když Jonathan Harker, než je znásilněn trojicí Draculek, prochází bludištěm hraběcích komnat a slyší zvuk vody kapající vzhůru.

Přepisování a autoreferenčnost, palimpsest a *mise en abîme*

Důvody, proč jsem jako materiál pro zkoumání předělu mezi klasickým a postklasickým filmem zvolil DRACULU, jsou tedy částečně založeny na úvahách o žánru a na zvláštním převrácení, ke kterému zřejmě došlo mezi technologií a referentem, mezi motivací a postupem. Kromě toho, jestliže je novému Hollywoodu v ekonomickém smyslu (už zmíněná obnovená úspěšnost amerického filmového průmyslu) a postklasickému Hollywoodu v textuálním smyslu (tj.

10/ Ve filmu APOKALYPSA je v obou případech, kdy na hřídkový člun zaútočí bojovníci Vietkongu, vyjádřena přítomnost útočníků nejprve zvuky jejich pušek a šípů, a když jsou v obraze konečně vizuálně zachyceni (a povšimnou si jich američtí vojáci), je na únik příliš pozdě: vždy přijde některý z vojáků o život.

11/ Elsaesser — Wedel, 1997. Část materiálu použitého v přítomném textu je převzata z této eseje a s vděkem přiznávám podíl Michaela Wedela.

filmy s vizuální působivostí „silné konceptualizace“, nejlépe v modu thrilleru)¹² společná mohutná refigureace — textu a jeho hranic, stejně jako produktu a jeho trhu —, pak můžeme definovat tuto novou (postmoderní) epistému spojením ekonomického a textuálního excesu. Z toho plyne, že v 90. letech vyrobený film o Draculovi, čili o excesivní figuře par excellence a zároveň o stvoření, které je bytostně spojeno s pojmem hranice a které hranice překračuje, nevyhnutelně poukazuje k možnosti různých forem zapojení publika, k různým způsobům, jak být zároveň uvnitř a vně, pokud jde o identifikaci a participaci. Spoléhat na demografii nového publika a na odpovídající rozštěpený modus oslovení znamená „postklasicky“ nakládat s často velmi klasickými narativy, znamená to nový způsob práce se zvukem a obrazem nebo přinejmenším s hierarchickými vztahy mezi nimi. Coppolův DRACULA je podle mého názoru symptomatický, protože v něm jsou zřetelně artikulovány klasické, postklasické i postmoderní principy. Dvojnáčnost reakcí či podrážděnost, kterou tato skutečnost vyvolala mezi kritiky,¹³ je zřejmě negativním potvrzením neuchopitelného, autoreferenčního a sebezsměšňujícího postoje, který film zaujímá ke svému místu ve filmové historii. Ovšem tato nad-determinovaná hybridnost, která se evidentně obrací na nepostižitelná hollywoodská publika, je svůdná, a to zřejmě v neposlední řadě díky tomu, že film představuje věčně mladého hrdinu, který si pamatuje budoucnost, zatímco žije v minulosti, jež se ještě neodehrála. To, co Pierre Sorlin naznačuje ve vztahu k filmovým dějinám všeobecně — tvrdí, že pokud nemohou existovat dějiny bez singularity či absence, pak filmy žádné dějiny nemají, neboť jsou plně „přítomné“ při každém promítání (Sorlin, 1996: 27) —, tedy velmi přesně poukazuje nejen k hraběti Draculovi, ale také k naší „postmoderní“ pozici ve vztahu ke klasickému filmu: díky své povaze nemrtvého film zřejmě nemá žádné dějiny (období, stylů, modů). Může mít pouze své fanoušky, klany a vyznavače, navěky se shromažďující za účelem vzkříšení fantasmatu či traumatu, vzpomínky či předtuchy.

Tento poslední bod se DRACULY týká ještě v jiném ohledu. Ve zprávě pro tisk a v rozhovorech Coppola zdůrazňoval svoji věrnost literární předloze, ovšem scénář ve skutečnosti vychází z knihy Leonarda Wolfa *The Annotated Dracula* (Biodrowski, 1992: 24). Dokonce i u těchto zdrojových materiálů se tedy setkáváme s komentářem o komentáři, přičemž jimi tvořená struktura *mise en abîme* může být prohlášena za specifickou autenticitu tohoto filmu. Tento dojem ještě zesílí, uvědomíme-li si, do jaké míry je Coppolova adaptace Stokerova románu přeplněna citacemi jiných filmů: v konečném součtu jde alespoň o 60 snímků. I po odečtení více než třiceti filmů o Draculovi zůstává hustá intertextuální síť,

12/ Postklasický film je spojován s režiséry jednak z Východního pobřeží, jako jsou Scorsese, de Palma, Schrader či David Lynch, jednak ze Západního pobřeží, např. se Spielbergem, Lucasem a Coppolou (z filmových škol USC a UCLA). Postklasické filmy ovšem natáčel také Adrian Lyne a Alan Parker, Ridley Scott a Paul Verhoeven, a v poslední době i Wolfgang Petersen za zjevného přispění Michaela Ballhause, kameramana DRACULY: je zde tedy přítomný nejen vliv reklamy (v čemž vynikají Britové), ale i kinematografického talentu kontinentální Evropy.

13/ Srov. Richard Dyer: „Dracula and Desire“. (Dyer, 1993: 8–12).

třebaže ne tak znalecky pedantská jako v případě Kubrickova BARRY LYNDONA, v němž Omar Calabrese s jistotou identifikoval 271 různých obrazů.¹⁴ Abychom jmenovali alespoň několik z řady filmů přítomných v DRACULOVÍ: PŘÍJEZD VLAKU Louise Lumiéra, PÁD DOMU USHERŮ Jeana Epsteina, KRÁSKA A ZVÍŘE Jeana Cocteaua, KRVAVÝ TRŮN Akiry Kurosawy, PSANCI Waltera Hilla, SRDCE ZE SKLA Wenera Herzoga, rovněž Herzogův UPÍR NOSFERATU, který je sám remakem slavného Murnauova filmu. Nabízí se nám tu tedy text, který je vysoce autoreferenční ve vztahu k filmovým dějinám, ale také ve vztahu k technologii, zejména technologiím záznamu, vizualizace a reprodukce: deníky, fonografy, diktafony, peep show či kinematograf hrají ve filmu význačnou a narativně důležitou roli.

Také aluze k malířským dílům jsou zde téměř stejně nápadné jako poukazy k jiným filmům či k záznamovým prostředkům: jde například o obraz, na který hrabě upozorňuje Harkera jako na portrét svého předka Vlada, my však víme, že ve skutečnosti se jedná o portrét samotného hraběte. Pozicí figury i kompozicí obraz odkazuje na Dürerův slavný autoportrét, který sám je *Autoportrétem jako mladého Krista*,¹⁵ což činí z portrétu v Draculově hradu citaci a současně její *mise en abîme*, rozvíjející se kolem tropu „já jako jiný“. Ve filmu se objeví také *Mona Lisa*, jeden z nejslavnějších obrazů západního kánonu, na který se zřetelně odvolává scéna z kavárny s Minou/Elizabetou pijící absint: v okamžiku, kdy se Mina „rozpomíná“ na Transylvánii, otevírá se za ní davinciiovská lesnatá (*sylvan*) krajina, poukazující na to, že film je pastišem malířského „klasicismu“. Slouží tak postmoderní subjektivitě „kolonizované paměti“ a „traumatu“, přičemž — jako v tomto filmu tolikrát — zároveň upozorňuje na samotné označující, a to skrze vizuální/verbální hříčku se slovem „Transylvania“ („za lesy“).

Celkově 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 doslechl 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 upírský film způsobil stát se zároveň prototypem filmových dějin i postmoderny. Témata opakování a seriality, klišé a stereotypu, přepracování a návratu se významným způsobem vztahují jak k upírskému mýtu, tak k jeho statusu trvale oblíbeného filmového námětu, a to přinejmenším od Murnauova UPÍRA NOSFERATU z roku 1922. Dracula se stal téměř synonymem dvojnáčné nostalgie a ve stejné míře zůstává také archetypálním filmovým motivem, protože samotné téma nemrtvého spočívá přímo v jádru moci filmu a jeho přítomnosti v kultuře. Vnučuje se zde myšlenka na stále žijící staré filmové hvězdy, které poskytují rozhovory v televizi a dívají se na svá dřívější já na stříbrném plátně. Nejsou snad všechny svým vlastním Draculou, který se snaží převtělit a ještě jednou vyvolat okouzlení, a neschopny

14/ Omar Calabrese: „I Replicanti“. Přednáška přednesená na sémiotické konferenci v Urbinu v roce 1986.

15/ Elsaesser zde má zřejmě na mysli Dürerův autoportrét, známý pod názvem *Vlastní podobizna v kožichu* či pouze *Autoportrét* (1500). (Pozn. překl.)

klidně spočinout ve své penzijní hrobce, nestávají se duchem na oslavě další retrospektivy? Příznačná tragédie fotografie a filmu — že totiž budí dojem, jako by vzdorovaly času — je v Draculovi zakořeněna stejně hluboko jako v literárních tématech typu Wildeova *Obrazu Doriana Graye* či *Medailónu* Edgara Allana Poea.

Pojem „palimpsestu“ se sice může pro aplikaci na film zdát příliš literární a hrozí, že zůstane pouhou metaforou, je nicméně vhodné použít jej způsobem, který, jak doufám, poskytne novou perspektivu pro reinterpretaci „klasického“ a mytologického v DRACULOVĚ vzhledem k jeho „postklasické“ cirkulaci modů oslovení, mediálních forem a propagovaných komodit. Například změny, které provedl Coppola se svým scenáristou zejména pokud jde o Van Helsingovu přítomnost jak uvnitř narativu ve funkci vykonavatele msty na Draculovi, tak vně narativu jako vševědoucího vypravěče/průvodce vyprávěním — přičemž je jeho dvojí funkce vyjádřena pouze rozpoznatelným hlasem Anthony Hopkinse, čili další aurální hříčkou —, naznačují nejen decentrování těla a hlasu, ale také „textu“, „subtextu“ a „intertextu“. Připravuje se tím „splynutí“ *Míny* 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“.

Kinematografie „fin de siècle“: klasická, postklasická, nebo postmoderní?

Ozvuky díla Oscara Wildea a Edgara Allana Poea v onom ústředním tématu nemrtvého nás vracejí zpět k Bramu Stokerovi jako spisovateli své doby. Naznačuje to, že pojem postmoderny nemá k tomuto předmodernistovi až tak daleko: ve změní motivů, na které se tento komerční autor snažil nalákat čtenáře, bychom totiž mohli nalézt cosi, co lze příležitostně nazvat „dekadence“ či „fin de siècle“. A podíváme-li se na DRACULU z hlediska jeho intertextuálních vztahů k malířství, pak v Coppolově práci s postavami v rámci mizanscény samozřejmě rozpoznáme filmové ekvivalenty meandrovitých motivů na způsob Aubreyho Beardsleye či monster Gustave Moreaua, pulzujících v postavách upírek, jež jsou Gorgonami a Medusami, hadími ženami se svjejícími se prameny vlasů a rozšířenými očima. Samotná Mina, která na konci filmu stíná Draculovi hlavu, připomíná Salome, tedy jeden z nejtýpějších motivů francouzské a evropské dekadence: jestliže 90. léta 19. století věděla vše o pohlavní dvojznačnosti, pak s 90. léty století dvacátého sdílí pocit nejistoty v oblasti rodu a reprezentace. Coppola zřejmě nebral datací příběhu rokem 1897 na lehkou váhu, a my tak můžeme sledovat příznačnou blízkost malířství konce století a zrodu kinematografie, které Coppola propojuje ve scéně svádění *Míny*, jejíž děj se přesouvá do *chambre séparée* typické pro „nevázaná devadesátá“. Ovšem místo tanečniců

z *Moulin Rouge* je možné při pohledu skrze matová okna rozpoznat Lumièrovo filmové představení v londýnské polytechnice.

Tyto reflexivní citace dobových detailů, které propůjčují Stokerově literární dekadenci další vrstvu „autentické“ filmové patiny, nicméně nejsou tím hlavním, k čemu směřuji. V DRACULOVĚ totiž nacházíme například odkazy na piktorialismus prerafaelitů, které lze chápat také tak, že režisérovi poskytují historicky zakotvené východisko pro mnohem nejistější pokus: rozehrát několik různých systémů reprezentace, jejichž koexistence a vzájemné napětí v tomto filmu pomáhají určit, co mohlo být — takřkajíc ze zpětného pohledu — v sázce při přechodu od klasického k postklasickému, a to jak z hlediska estetického, tak z hlediska mediální technologie a publika. Pojem palimpsestu se v tomto případě zdá být výstižný, protože v DRACULOVĚ je klasické chráněno právě samotným přepsáním a podobně jako další opozice (např. Hollywood/Evropa), je i tato zachována nebinárním způsobem. V tomto smyslu provádí film jistý typ dekonstrukce systému reprezentace, založeného na lineárním narativu a monokulární perspektivě, tedy systému, který *film studies* ztotožnila s pojmem klasičnosti. Tento model narativu, kterému dominuje „kauzalita soustředěná kolem postav“ a který je věrný volněji chápaným aristotelským principům (jednota času, místa a děje), je organizován podle jasných řetězce příčin a následků neustále motivujícího jednání postav a vykazuje vysokou míru „konzistence postavy“ (což znamená, že pokud to neumožňuje žánr, protagonisté obvykle nejednají v rozporu s rolí, a také nemění fyzickou podobu či zjev, pokud se nejedná o příběh s magickými či fantastickými prvky).

Oproti tomu o postklasickém filmu bychom mohli říci, že zavedl dvě velké změny: v mnoha filmech mainstreamové či populární produkce 90. let je narativní vývoj zcela zavinitý do sebe a jednotlivé segmenty jsou spojeny komplexními časovými schémata — zde přichází na mysl řada filmů s motivem cestování v čase, jako *NÁVRAT DO BUDOUCNOSTI*, *PEGGY SUE SE VDÁVÁ* a *DVANÁCT OPIC*, či narativy o více liniích (*multi-strand narratives*), jaké najdeme ve filmech *PULP FICTION* nebo *PROSTRÁHLY*. Druhá změna se týká „konzistence postavy“; i v tomto bodě mohou být současné filmy poměrně radikální. Můžeme si připomenout Johna Malkoviche ve filmu *POD PALBOU*, Arnolda Schwarzeneggera a jeho soupeře v *TERMINÁTOROVĚ 2* a stejného herce v *TOTAL RECALL*, vesmírné veřtelce z filmu *VETŘELEC*, hru s rozdvojenými osobnostmi v Lynchově seriálu *TWIN PEAKS* a filmu *ZTRACENÁ DÁLNIČKA* či nemožnost určit, kdo je replikant a kdo člověk v *BLADE RUNNEROVĚ*. Podobné „odchylky“ jsou přítomné i v DRACULOVĚ: zdánlivě lineární temporalita náhle po úvodní části skočí o nějakých 400 let dopředu, a navíc, jak už bylo ostatně naznačeno, je poměrně komplikovaně proplétána prostřednictvím různých rovin vzpomínek a paměti *Míny* i pomocí všudypřítomnosti a nemrtvosti hraběte. Navíc se Dracula předvádí v překvapivě mnoha podobách, z nichž jen několik je zakotveno v samotném mýtu. Namísto konzistence postavy konfrontuje postklasický film diváka se sériovými vrahy, kteří mění svoji podobu, s nenasytně vitálními upíry či v čase putujícími terminátory a zároveň se stále ještě snaží vyrovnat se s koncepty identity, jednotlivce a

jednání. To může být další důvod, proč neměli kritici DRACULU v oblibě a proč si stěžovali na zmatenou zápletku a svévolnost aluzí, popřípadě tvrdili, že film na hlubší rovině zničil potenciál mýtu, a že tím Coppola vrazil smrtící kůl do hrudi všech filmů o Draculovi.¹⁶

Společný vliv těchto změn ve schématech časové chronologie a v konceptu identity postavy je možné sledovat na osudu dalšího charakteristického rysu klasického filmu. Tím je struktura dvojité zápletky, v níž jsou dobrodružná a milostná zápletky zároveň výrazně odlišené i vzájemně propletené. První z nich většinou představuje pátrání, vyšetřování či sledování nějakého cíle, zatímco druhá je vždy soustředěna na vytvoření heterosexuálního páru, přičemž tato druhá linie (tj. vytvoření páru) obvykle určuje podmínky završení příběhu. Postklasická zápletky je naproti tomu schopna vydobýt si větší míru svobody a uniknout těmto omezením. Například závěry jsou v postklasickém filmu často natolik otevřené a dvojnásobné (srov. též ZÁKLADNÍ INSTINKT, DVANÁCT OPIC, TOTAL RECALL), že není ve skutečnosti možné hovořit o „vytváření“ heterosexuálního páru. Pokud není závěrečná situace dvojnásobná, je nepokrytě hroživá (jako v případě MLČENÍ JEHŇÁTEK) a má dostatečně otevřený konec, aby zajistila možnost pokračování. Když DRACULA dekonstruuje klasický model jeho excesivní realizací, je v tomto ohledu symptomatickým příkladem. Zápletky sestává z utváření dvou párů, Jonathan Harker/Mina a Dracula/Mina: oba páry se zároveň překrývají i vytlačují, a to díky časovému posunu, který umožňuje postavám existovat ve dvou časových rovinách současně. Konzistence postav, která je v klasickém modu přesvědčivě pozorovatelná, může být (jak už bylo zmíněno) překračována v okrajových žánrech klasického modu, jako jsou horor, sci-fi a fantasy. Ani zde se postklasické nestaví do opozice ke klasickému, ale namísto toho je empaticky recentruje právě tím, že z marginálních žánrů činí žánry dominantní a že zaměřuje pozornost na neobvyklou časovou strukturu, nový způsob práce se zvukem či expresivní vizuální styl a vtahuje je do samého středu, aniž by tím neutralizovalo jejich znepokojivou aberantní povahu. Co se týče narativně-vizuálního završení, skýtá DRACULA zvlášť výrazný příklad klasického principu, který byl doveden do „excesu“: jeho závěr je velmi podivuhodným způsobem již zakotven v úvodu a vrací se k němu.

Připomeňme si, že Coppolou přidáný začátek příběhu je umístěn do roku 1497, tedy do doby po pádu Konstantinopole. Hrabě Vlad v bitvě za záchranu křesťanského světa porazí Turky, ale ztratí svoji nevěstu Elizabetu, která obdrží nepravdivou zprávu o smrti hraběte a spáchá sebevraždu. Hrabě prokleje Boha a přísahá si, že bude pátrat po Elizabetě, čímž se sám odsuzuje k nepřirozené, nelidské existenci uvězněné mezi životem a smrtí. Coppola tak poskytuje svému Draculovi naprosto jednoznačně „klasickou“ motivaci, ovšem ve vizuální konfiguraci, která suspenduje trajektorii narativu. Úvodní sekvence totiž končí ustavením dvojí absence: jednak Elizabetina neživého těla, jednak

16/ Srov. speciální číslo časopisu *Sight and Sound*, roč. 3, č. 1, January 1993, zejména texty Iana Sinclaira (s. 15) a Richarda Dyer (s. 8–12).

nespárovaného záběru Draculy dívajícího se vzhůru, k němuž není připojen protipohled. Tato mezera je zaplněna až v závěrečné scéně, odehrávající se opět v kapli Draculova hradu, kdy na místě Elizabetina ležícího těla nyní vidíme umírajícího Draculu, který se s očima upřenými k nebi chystá ke svému vysvobození do smrtelnosti. Poté co Mina/Elizabeta setne Draculovi hlavu, je nám dopřáno vidět, na co se Dracula dívá/díval: totiž klenbu kaple s nástrojnými malbou, zobrazující Draculu společně s Elizabetou. Tím se „suturuje“ hlediskový záběr z úvodní scény, což skýtá dokonalý vizuální rým, ačkoli ne v modu „opakování/rozřešení“,¹⁷ ale pomocí spletité výměny pohledů přes odklad — nejen odklad završení filmového narativu, ale také divákova zjištění, že úvodní scéna byla viděna z hlediska nástrojných malby, které vyznačuje utváření páru, Draculův pohled a touhu a také divákovo hledisko. Zrcadlovost úvodní scény tak disponuje vlastní temporalitou a pamětí, konstruovanými v modu byvší budoucnosti toho, „co v budoucnu bylo“, a skýtá/odpírá naplnění ještě před příslibem, zatímco zachycuje náš pohled v pohledu Druhého.

Takovéto barokní časo-prostorově-zrcadlové uzávorkování celého filmu výrazně přitahuje pozornost ke statusu perspektivního prostoru v postklasické kinematografii. Eukleidovská geometrie a renesanční způsob vidění, či spíše z nich vyplývající architektura pohledů (mezi postavami samotnými, mezi divákem a plátnem, mezi kamerou a postavami), údajně ustavují vizuální režim klasického paradigmatu a — podle toho, co nás naučila psychosémiologie — drží subjekt „na svém místě“ pomocí voyeurismu a zrcadlové identifikace. Zdá se, že výše citovaná scéna uvrhuje právě tento režim do nekonečného regrese, jestliže dekonstruuje zrcadlovost takovéto kinematografie jejím dramatickým zviditelněním pomocí chybějícího protizáběru a optativu realizovaného v jeho časovém odkladu. V dalších scénách DRACULA neopouští známou geometrii reprezentace a jí implikovanou „hru upřeného a letmého pohledu“ (*play of gaze and glance*),¹⁸ spíše se zde zrcadlovost stává přebytkem a doplňkem v rámci jiného modu, založeného na odlišném typu obrazu. Například to často vypadá, že zde obraz nemá žádný rám, ani není vždy zcela jasné, kde přesně a jak jeden záběr končí a druhý začíná (srov. případ, kdy je Draculova přítomnost naznačena steadicamem snímanou jízdou kamery, jež jako by náhle explodovala ve výstřelu, který „odmrští“ Texasana Quincyho). Jindy se prostor smršťuje a rozpíná, jako ve scéně Draculovy návštěvy u Mina, kdy do místnosti náhle vpadne Van Helsing: intimní ložnice se náhle promění v rozlehlý velkolepý sál a Dracula, původně v podobě netopýří příšery zavěšené na stropě, se promění v obrovskou přízračnou postavu s krunýřem a brněním.

17/ Tyto pojmy použil Raymond Bellour pro popis fungování vizuálně-narativní ekonomie klasického filmu (srov. Bellour, 1986).

18/ „Abyste získali obraz, musíte mít nějakou scénu, určitou distanci, bez níž není žádné dívání možné, neexistuje žádná hra pohledů umožňující věcem, aby se objevily či zmizely. Právě v tomto smyslu shledávám televizi obscenní, protože zde není žádná rampa, žádná hloubka, žádný prostor pro možnost pohledu, a tedy ani pro možné svádění.“ (Baudrillard, 1989: 69)

Proto chci do protikladu k „zrcadlovosti“ postavit pojem „pohlčení“ (*engulfment*), abych ukázal, jak takováto nezrcadlová, tělesně založená poddajnost obrazu může proměnit podmínky subjektové pozice diváka. Zdá se totiž, že jsme svědky „dekompozice“ obrazu jako reprezentace a plátna jako ohraničeného rámu, a v tom případě by reprezentační modus postklasické kinematografie skutečně změnil pozici klasického malířství i fotografie. To by také vysvětlilo, proč Coppola vsadil raději na piktorialismus a ty reprezentační kódy, které můžeme považovat za předchůdce abstraktního umění, zejména na symbolistické malířství, expresionistická barevná schémata a secesní ornamenty.

Jako klíčového technického prostředku či figurálního tropu bylo k dosažení tohoto cíle použito prolínačky. Ta se objevuje i v klasické kinematografii, tam je ale použita buď pro naznačení posunu v čase a prostoru, nebo k ohlášení přechodu do nitra, tj. k myšlenkám postavy. Ovšem v postklasickém filmu typu *DRACULY* je prolínačka osvobozena od těchto konotací a nadále už neslouží pro vyznačení hranice. Klíčovým příkladem je scéna loučení Jonathana Harkera a Míny, v níž je milenecký pár umístěn v zahradě do popředí tak, aby vytvořil zveličenou perspektivu ve vztahu k rozáriu a fontáně daleko vzadu. Náhle se vynoří paví pero, které brání našemu pohledu na polibek milenců až do okamžiku, kdy se „oko“ na peru otevře jako irisová clona v raném filmu, ve skutečnosti se ale proměňuje v železniční tunel, jímž se už řítí vlak unášející Jonathana od Míny. Co umožňuje těmto metamorfózám podílet se na nové pevnosti a materiální konzistenci obrazu, jsou paradoxně zvukové efekty této scény, v nichž se křik páva mění v pískot lokomotivy, a poté v tklivý hlas Míny čtoucí dopis, který jí Jonathan napsal v onom vlaku.

Tato nová materiální hustota neperspektivního, figurativního obrazu je ovšem sama iluzí, protože její konzistence je spíše než taktilitou percepce zajišťována rozehráním sémanticko-kognitivních efektů, jejichž příkladem mohou být vizuální a aurální hříčky jako už zmíněné paví oko či hvízdání lokomotivy. Jiný příklad by představovala hra se slovem *AB(SIN)THE*¹⁹ ve scéně, v níž Dracula svádí Mínu a která začíná detailem nalévaného nápoje, jenž tvoří vír měnící se v oko způsobem nepostrádajícím jistou podobnost se sérií proměn voda/výlevka/oko ve sprchové scéně filmu *PSYCHO*. Coppola využívá oko, sklenici, nápoj a láhev: překvapivé změny perspektivy vyvolávají ostražitost, protože takové výpady proti vidění a percepci nutně evokují ještě divočejší útok na oko v *ANDALUSKÉM PSU* Luise Buñuela. Coppola tento efekt zopakuje ještě jednou v téže scéně, když Dracula nabízí Mině/Elizabetě diamantový prsten, který jakoby „škrábnul“ její oko, což ovšem v tomto případě vede k rozvíjení trsu romantických asociací, procházejících od oka přes hvězdy a diamanty k slzám, protože nyní může Dracula, který zachytil Míny slzy na její tváři, s kouzelnickým gestem rozevřít dlaň a odhalit, že se slzy proměnily v drahokamy.

19/ „Sin“ — hřích. (Pozn. překl.)

Pohlčení: za hranice narace a perspektivismu?

Při všech těchto vizuálních hříčkách a dvojsmyslech, z nichž některé jsou vulgární či groteskní, jako například přechod vytvářející rým mezi tím, jak Van Helsing krájí krvavé pláty hovězího, a tím, jak stíná hlavu Lucy, vzniká pocit nejistoty, jak vlastně chce být „Coppola“ (tj. vyprávěcí instance) čten: dělá si legraci z diváka, či ze svých postav? Jde o ironii (ať už prázdnou či velmi šťastnou), parodii, nebo pastiš? Je to suchý, zvrácený, nebo černý humor? O jaký modus zapojení diváka a jaký interpersonální tón a oslovení se zde jedná? Nebo se zde setkáváme s jakýmsi druhem poněkud odpudivé spoluviny, jež zde nahrazuje voyeurismus a fetišizaci, tedy mody „identifikace“ spojené s klasickým modelem? To vše přispělo k podrážděné reakci, kterou film vyvolal díky tomu, že jeho postoj není čitelný v „klasických“ pojmech. Co z hlediska filmového modernismu evropské umělecké kinematografie může být chápáno jako „obnažení postupů“, by se z pozice „klasické kinematografie“ jevil jako pouhé samoučelné „předvádění se“, jako „špatný vkus“ běžkových filmů či dokonce jako matení diváka blokováním narativního vývoje a transparence. Ovšem z ještě jiného pohledu se takovéto výkyvy tónu a celkového rázu dovolávají zcela odlišných diváckých zkušeností a návyků: takových, které nejsou zkušeností kina ani televize, ale zkušeností obrazové plochy jako monitoru, jako plochého povrchu, na který může být ve videografickém vrstvení vyvoláno současně libovolné množství prvků: grafických motivů, obrazů, písma, textu, zvuku, hlasu, jinak řečeno celé sady mediálních signálů. V tomto případě Coppola (zde méně jako *auteur* a dědic Fordovy a Wellesovy tradice a více jako zakladatel–vlastník filmového studia Zoetrope a někdejší příjemce finančních prostředků z výzkumných a vývojových fondů společnosti Sony) zřejmě zamýšlel prozkoumat multimediální diváckou zkušenost (která je dnes očividně rozšířenější), ačkoli — můžeme-li věřit tvrzení propagačního oddělení, že film neobsahuje žádné digitální efekty — realizovanou jako „autentický pastiš“ dravého entuziasmu a hrlosti na řemeslnou dovednost, spojovaných s vynálezci–brikoléry–průkopníky z období raného filmu.²⁰

Stejně jako film prvních desetiletí vyvinul sofistikované systémy prostorového uspořádání a upřednostňoval jemnější formy divácké participace, v některých případech na úkor narativu, také Coppolův film je možné chápat tak, že potlačuje narativ ve prospěch prostorové hry či aurálního perspektivismu, byť jsou samotné tyto momenty pseudoprimitivismu propracovanými sémantickými

20/ Tento ironicky shovívavý postoj ve vztahu k filmovým dějinám považuji za jednu z věcí, které odlišují Coppola od jiných realizátorů multimediálního modu v dnešní kinematografii, například Petera Greenawaye s jeho videoexperimenty (jako jsou *PROSPEROVY KNIHY*) či nedávnými filmy určenými pro kina, jako je *KNIHA SNŮ*. U Greenawaye lze silněji pocítit tvůrčovo přesvědčení o tom, že celá tradice klasického Hollywoodu je z hlediska vývoje filmu jako umělecké formy bezvýznamnou záležitostí.

tickými skládačkami, sestrojenými s cílem napadnout narativ na jeho vlastním území pomocí dekonstruování jeho logiky fungování, motivace, temporality a kauzálního řetězce. Ovšem navzdory svým šokovým účinkům neposkytuje DRACULA divákovi videoherní zapojení na způsob „střílej je, zabíjej je, pronásleduj je, děs je“. Jeho vlastní modus nabízí takový druh artikulace, v němž jsou následky, motivy a souvislosti stále ještě důležité, kde nicméně převládá odlišná forma participace a zapojení. Pohlcení tak má vyjadřovat odlišný modus následku, souvislosti a vzájemného vztahu. Označuje jednak určitý typ oslabené kauzality, ale také něco nebezpečnějšího, co již není možné udržet v té distanci, jakou zajišťuje zapojení skrze oko a mysl. Namísto ohraničeného obrazu pracuje tento modus zapojení s obrazem–prostředím, v němž zvuk je tím, co „lokalizuje“, „navozuje“, a dokonce „vypráví“ obraz, přičemž produkuje tělesněji zakotvený soubor percepce; namísto voyeurismu a fetišistické fixace nastupuje prostorová dezorientace; namísto logiky „scény“ organizují pochopení a narativní transformaci sémantické trsy, mentální mapy či prostorové metafory.

A konečně pojem „pohlcení“ ohlašuje i změny způsobu, jakým lze uvažovat o narativu a kauzalitě v sociálním či politickém kontextu. Oproti v zásadě agonistickým/antagonistickým principům aristoteléské poetiky či dokonce strukturalistickému modelu binárních opozic a logické transformace (Lévi-Strauss nebo Greimas) implikuje „tělesnější“ nexus v rámci postklasického modelu spíše gradienty síly a smyčky zpětných vazeb, jež mohou zahrnovat vztahy „kontaminace“, ale i bezděčné přitažlivosti: vztahy paměti a traumatu, anticipace a *après coup*, jednostranné a vzájemné závislosti, návyku, hostitele a parazita, přičemž všechny odkládají a zároveň posilují hegelovskou dialektiku pána a raba, s níž bývá drákulovský mýtus často spojován.

To umožňuje pochopit, jak mohl drákulovský mýtus posloužit Coppolovi dvojnásobně: za prvé umožňuje převrácení klasického paradigmatu (v němž transparentnost příběhu činí technologii neviditelnou a neslyšitelnou) ve prospěch rematerializace filmového označujícího pomocí postupů, jež jsou v DRACULOVĚ často převzaty z raného filmu a „dekadentní“ vizuální kultury. Kde by snad jiní postmoderní režiséři mohli fetišizovat „nové“ technologie a ve svých filmech „testovat“ nové výsledky vývoje v oblasti zvuku (Dolby), obrazové plochy (speciální videoefekty vrstvení a morfing) a snímání (steadicam), tam se Coppola zdá být více ironicky distancovaný a snad i melancholicky vědomý toho, že neodbytně znepokojuje přítomnost coby průkopník a komr téměř všech těchto oblastí. Za druhé drákulovský mýtus posloužil Coppolovi tím, že již sám o sobě vyjadřuje onu odlišnou kauzalitu kontaminace a vzájemné závislosti, stejně jako „kauzalitu“ mediálních událostí či, přesněji řečeno, blockbusterového fenoménu. Vysoká schopnost těchto mediálních epidemií pronikat do všech oblastí státu a veřejné sféry, společně s jejich příznačnou absorpcí minulosti v přítomnosti a jejich virovou schopností multiplikace, se zdá být emblematická pro nestabilitu postbinární, postantagonistické a poststudenoválečné (ne)uspořádanosti světa.

Na druhou stranu může někoho popouzet skutečnost, že se Coppola zpro-
nevěřil tomuto mýtu přidáním rámu příběhu, který vyměnil jeho hlubší
pravdivost za politicky korektní tah nedvojznačného ztotožnění Draculy s
historickou postavou Vlada Napichovače, a tematizoval tím takzvaný „střet
civilizací“, při němž ortodoxní křesťanství „zachránilo“ Západ před islámem a
Turky. Podobně je možné Coppolu obvinít z toho, že posunul obraz Dracu-
lovy sexuality od bezuzdné polymorfně perverzní touhy k dimenzím romanti-
ckého příběhu o nešťastných nevyhnutelných osudech, zbytečných sebevraž-
dách a „lásce, která nikdy neumírá“, přičemž správně by měl upír symbolizovat
touhu, která nikdy neumírá. Jakékoli jiné řešení prý oslabuje potenci samot-
ného pojmu nemrtvého, a obětuje tak psychickou ekonomii erotu a thanatu na
ubohý oltář heterosexuální *Liebestod*.

Ovšem ani takovéto rozpory nelze vyřešit bez přihlídnutí k úvahám, které
ovlivnily i tuto kapitolu: zejména, že tento film nabízí různá paradigmata a po-
nechává na divákovi, zda se bude zapojovat jako (již) postklasický divák v rámci
klasického modu, nebo jako (stále ještě) klasický divák v rámci modu postkla-
sického. Podle jednoho z možných závěrů bude muset metafora perspektivy,
která v oblasti *film studies* tak dlouho převládala, ustoupit odlišnému metafo-
rickému trsu: ten, který je zde navržen pro DRACULU, odkazuje nikoli překvapivě
k pojmům „traumatu“ a „kontaminace“, ale stejně tak by se mohlo jednat o jiný
„figurativní“ prostor, například „viscerálního“ a „tělesné hrůzy“ (*body horror*).
Takový film jako DRACULA se nabízí nejen k velmi odlišným způsobům čtení,
ale je také schopen spojit diváckou zkušenost velkého plátna a malé obra-
zovky, monitoru a videoherního automatu, a právě díky tomu patří do nového
Hollywoodu, do filmových dějin i do jejich posmrtného života. Přinejmenším
v tomto ohledu je Coppolův snímek autentickým ztvárněním drákulovského
mýtu: tento skutečný Dracula filmu ještě jednou vstal z hrobu po (hojně dis-
kutované) „smrti filmu“ a (kasovní) „smrti Coppoly“, aby nás všechny děsil —
doufejme, že ještě po nějakou dobu, protože kdo by nechtěl, aby film byl láskou,
která nikdy neumírá?

(Thomas Elsaesser: *Specularity and Engulfment*. Francis Ford Coppola and *Bram Stoker's Dracula*. In: *Contemporary Hollywood Cinema*. Eds. Steve Neale — Murray Smith. London — New York: Routledge 2000, s. 191–208, přeložil Pavel Skopal.)

Citovaná literatura

- Ang, Ien (1995): *Desperately Seeking the Audience*. London: Routledge.
Balio, Tino (ed.) (1990): *Hollywood in the Age of Television*. Cambridge, Mass.: Unwyn Hyman.
Baudrillard, Jean (1989): *Baudrillard Live*. London: Verso.
Bellour, Raymond (1986): *The Obvious and the Code*. In: Phil Rosen (ed.): *Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University Press; přel. Diana Matias (*L'évidence et le code*, 1973).
Biodrowski, Steve (1992): *Coppola's Dracula*. *Cinefantastique*, roč. 23, č. 4.
Carroll, Noël (1982): *The Future of an Allusion*. *October*, č. 21, s. 51–81.

- Corrigan, Tim (1991): *A Cinema Without Walls: Movies and Culture After Vietnam*. New York — London: Routledge.
- Cowie, Peter (1990): *Coppola*. London: Faber.
- Dyer, Richard (1993): Dracula and Desire. *Sight and Sound* 3, č. 1, s. 8–12.
- Elsaesser, Thomas (1992): National Cinema: the Competition with Hollywood. *Skrien*, č. 186, s. 50–53.
- (1994): German Postwar Cinema and Hollywood. In: David W. Ellwood — Robert Kroes (eds.): *Hollywood and Europe*. Amsterdam: Vrije Universiteit.
- Elsaesser, Thomas — Wedel, Michael (1997): The Hollow Heart of Hollywood: Sound Space in Apocalypse Now. In: Gene Moore (ed.): *Conrad on Film*. Oxford: Oxford University Press, s. 151–175.
- Houston, Beverle (1982): Power and Dis-integration in the Films of Orson Welles. *Film Quarterly*, roč. 35, č. 4, s. 438–454.
- Hugo, Chris (1984): The Economic Background, část I. *Movie*, č. 27/28, s. 43–49.
- (1986): The Economic Background, část II. *Movie*, č. 31/32, s. 84–88.
- Chion, Michel (1994): *Audiovision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press; přel. Claudia Gorbman.
- Jameson, Fredric (1981): *The Political Unconscious*. London: Methuen.
- Lewis, Jon (1995): *Whom God Wishes to Destroy. Francis Coppola and the New Hollywood*. London: The Athlone Press.
- Monaco, James (1979): *American Film Now*. New York: Oxford University Press.
- Pye, Michael — Myles, Lynda (1985): *The Movie Brats*. London: Studio Vista.
- Ray, Robert (1985): *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema*. Princeton: Princeton University Press.
- Schatz, Thomas (1993): The New Hollywood. In: Jim Collins — Hilary Radner — Ava Preacher Collins (eds.): *Film Theory Goes to the Movies*. London: Routledge, s. 8–36.
- Sinclair, Ian (1993): Invasion of the Blood. *Sight and Sound* 3, č. 1.
- Sorlin, Pierre (1996): Ist es möglich, eine Geschichte des Kinos zu schreiben? *Montage a/v*, roč. 5, č. 1, s. 23–37.
- Wood, Robin (1986): *Hollywood from Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University Press.
- Wyatt, Justin (1994): *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press.

Filmografie

- Apokalypsa* (Apocalypse Now; Francis Ford Coppola, 1979)
- Andaluský pes* (Un chien andalou; Luis Buñuel, 1928)
- Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975)
- Batman* (Tim Burton, 1989)
- Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)
- Celisti* (Jaws; Steven Spielberg, 1975)
- Dracula* (Bram Stoker's Dracula; Francis Ford Coppola, 1992)
- Dvanáct opic* (Twelve Monkeys; Terry Gilliam, 1995)
- Frankenstein* (Kenneth Branagh, 1994)
- Hammert* (Wim Wenders, 1982)
- Hitler: film z Německa* (Hitler: Ein Film aus Deutschland; Hans-Jürgen Syberberg, 1977)
- Hvězdné války* (Star Wars; George Lucas, 1977)
- Jedna od srdce* (One from the heart; Francis Ford Coppola, 1982)
- Kmotr* (The Godfather; Francis Ford Coppola, 1972)
- Kráska a zvíře* (La Belle et La Bête; Jean Cocteau, René Clément, 1945)

- Krvavý trůn* (Kumonosudžiro; Akira Kurosawa 1957)
- Mlčení jehňátek* (The Silence of the Lambs; Jonathan Demme, 1991)
- Napoleon* (Napoleon vu par Abel Gance; Abel Gance, 1927)
- Návrat do budoucnosti* (Back to the Future; Robert Zemeckis, 1985)
- Nebeská brána* (Heaven's Gate; Michael Cimino, 1980)
- Občan Kane* (Citizen Kane; Orson Welles, 1941)
- Peggy Sue se vdává* (Peggy Sue Got Married; Francis Ford Coppola, 1986)
- Knih snů* (Pillow Book; Peter Greenaway, 1996)
- S nasazením života* (In the Line of Fire; Wolfgang Petersen, 1993)
- Prosperovy knihy* (Prospero's Books; Peter Greenaway, 1991)
- Prostřihy* (Short Cuts; Robert Altman, 1993)
- Přijezd vlaku* (L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat; Louis Lumière, 1895)
- Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960)
- Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)
- Srdce ze skla* (Herz aus Glas; Werner Herzog, 1976)
- Terminátor 2: Den zúčtování* (Terminator 2: Judgment Day; James Cameron, 1991)
- Pád domu Usherů* (La Chute de la maison Usher; Jean Epstein, 1928)
- Psanci* (The Long Riders; Walter Hill, 1980)
- Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990)
- Twin Peaks* (David Lynch, 1989–1990)
- Upír Nosferatu* (Nosferatu: Phantom der Nacht; Werner Herzog, 1979),
- Upír Nosferatu* (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens; Friedrich W. Murnau, 1922)
- Vetřelec* (Alien; Ridley Scott, 1979)
- Základní instinkt* (Basic Instinct; Paul Verhoeven, 1992)
- Ztracená dálnice* (Lost Highway; David Lynch, 1997)