

Václav Tille KINÉMA¹

Po předměstích, poutích a výstavách množí se dřevěné boudy, v nichž hrčí míhavé, skvrnitě obrázky různých bioskopů² a kinematografů; novostavby, hotely, koncertní sály velkých měst plní se stálými divadly tohoto druhu, různých kvalit, a akciové společnosti na výrobu živých obrazů rozesílají své agenty s aparátem do všech koutů zeměkoule, aranžují si v ulicích i po venkově živé scény, objednávají pantomimické hry, sehrávané v schválně upravené dekoraci, vymýšlejí zázraky a překvapení, uzavírají smlouvy na dodávání kusů s literárními a uměleckými společnostmi, zdokonalují o závod reprodukční techniku – miliony peněz se octly v horečném pohybu a statisíce lidí se těší novou zábavou, novým požitkem, vyvolaným starým prostředkem výtvarným, stínem.

Stín ani loutka nejsou uvedeny v Aristotelově *Poetice* mezi výtvarnými prostředky umění, ale je dosti pravděpodobno – ačkoliv není o tom dokladů – že již za jeho doby na východě umělci dramatičtí a výtvarní vyvolávali umělecké nálady a požitky stínem a loutkami – jediným výtvarným prostředkem, jímž lze, mimo lidské tělo, umělecky vytvořit živý pohyb v umění.

¹ Data o loutkách a stínohře jsou vzata z Magninových *Dějin loutek v Evropě* [Charles Magnin, *Histoire des marionettes en Europe*. Paris: Michel Lévy frères 1852] a z Rehmovy *Knihy loutek* [Siegfried Rehm, *Das Buch der Marionetten*. Berlin: Fernsdorff 1905]. Mimoto studoval jsem figury východní stínohry a loutky na sbírce národopisného muzea v Berlíně a o wayangu dal mi některé zprávy ústně pan Dawton z Cejlonu. Data o turecké stínohře jsou z knih Jacobových [Georg Jacob] o tomto předmětu. (Pozn. V. T.) Termín „kinéma“, odvozený z řeckého výrazu pro pohyb, byl jedním z řady dobových označení kinematografie (vedle biografu, kinematografu ad.), který čeští autoři používali ještě počátkem desátých let, většinou ovšem v podobě „kinema“ (František Langer, bratři Čapkové). V Praze pod tímto názvem vzniklo také kino (1908) a výrobně-distribuční společnost (1913).

² Termín bioskop (*bioskope*, *bioscope*, *bioscop*) byl původně používán jako název konkrétních vynálezů – roku 1895 Maxem Skladanowským v Berlíně (dvojitý projektor s frekvencí osm okének za sekundu), 1897 Charlesem Urbanem v USA (upravený kinematograf bratří Lumièrů) –, nicméně Tillemu (stejně jako např. bratrům Čapkovým) sloužil k obecnému označení projekčního zařízení, případně jako synonymum výrazů kinematograf a biograf. To odpovídalo i dobové kinematografické praxi: řada cestovních kin z počátku století měla v názvu „bioskop“.

Stín je poddajnější, poslušnější výtvarný prostředek než loutka, vyvolává jednodušší a hlubší nálady, vyhovuje lépe snům fantazie a je schopnější rozvíjet její nejbizarnější a nejgrotesknější výtvoř. Kulturní národové východu našli v něm již v dávných dobách svých úžasných kulturních period, z nichž zbylo pro nás tolik převzácných památek vytvořených uměleckými dušemi, prostředek k vytváření podivuhodných, skvělých a barevných snů, k ztělesnění nejkřehčích výtvořů své fantazie, budující neznámé, tajemné světy, zalidněné miliony podivuhodných, nepozemských bytostí. Nevíme, odkud poprvé se vyrojily ty zářivé stíny pestrých barev, jež míhají se v osluňující nádhře na napjatém plátně, zda z Indie či z Číny rozletly se do indického archipelu, Siamu, Japonska, Samarkandu, Arábie, Sýrie, Palestiny, Persie, Egypta, Tunisu a Turecka – ale ještě dnes po všech těchto zemích rojí se drobné ty postavíčky z průsvitné kůže a rozechvívají svými střelhibitými pohyby vznětlivou fantazii diváků. Historických zpráv, hloub do minulosti, je malá hrstka, ale sám útvar figurek a obsah jejich her mluví zřetelně o dávných dobách, o samém prameni duševního života národů.

Indický archipelag vytvářel po staletí legie stínových postav. Sbíрка v berlínském národopisném muzeu má rozkošný výběr smělých reků, líbezných princezen, divokých loupežníků, obrů, netvorů, opic, čarodějů, zářících jako tropické rajky žhavými barvami, oděných v nádherný šat plný zbraní a šperků, s výrazným, oduševnělým obličejem a útlými, živě pohyblivými údy. Nejsou to kopie lidských postav a tváří, ale fantastické přízraky, jak po staletí vznikaly a rostly v bujných lidských snech, služebníci dobra a zla, zvláštní plémě hrdin a démonů, kteří zrodili se a žijí v kouzelných světech lidské fantazie. Šlechtné a smělé plémě reků má útlá, protáhlá hrdla, čelní a nosní čáru prodlouženou v jedné přímce, muži hrdinný a dívky líbezný výraz v podlouhlých mandlových očích a stišťených, téměř usmívavých rtech. Jsou to útlé postavy pružných boků, křehkých, něžných údů, s účesy rozpuštěnými hluboko po ramenou neb vázanými v silný nezapletený cop, jenž se vrací tenkým zakončením k hlavě. Plémě démonů a zlých má hranaté rysy, kulaté vystouplé oči, vyceněné zuby a hrubou hlavu nasazenu na krátkém krku, rostoucím ze hřmotného těla. Jejich vlasy a přílby jsou divě rozčezeny a holé lebky netvorů, překonávajících výstředními formami těla nejfantastičtější podoby Priapa, jsou pokryty řídkým chmýřím. Všechny figurky jsou s nesmírnou pečlivostí malovány na průsvitné buvolí kůži, upevněny na tenké stopce, a tenčí stopičky pohybují volnými rukama. Jací umělci řezali a malovali tyto křehké stíny lidské fantazie, s jakou láskou, jakým zanícením vdechovali do tváří líbezných dívek úchvatnou něhu, do výrazu hrdin mužnou smělost a do masek démonů vzteklou zlobu! S jak úžasnou pílí a vkusem zpodobovali řasy jejich šatu, drobnoukú ozdůbky jejich šperků a zbraní, výraz očí a něžné obrysy obnaženého těla!

S králi, reky, princeznami a démony vystupují celé zástupy vojsk, opic, démonů, obrů, řezaných se zázračným uměním z celých pruhů býčí kůže, pomalovaných stohlavými zástupy podivných postav.

O výročních slavnostech, při svatbách, porodech, hostinách zámožných domů malajských na Jávě prostrou bohaté koberce na podlahu, na tenkém bambusovém rámcu stojí napjatá, na pět metrů dlouhá a přes půltřetího metru vysoká stěna, před ní posedají v těsném chumáči ženy a dívky, za ní, kolem koberce, muži a na koberci, uprostřed hudebníků, skříněk, zvonků a figurek, s koflíkem kávy a opiovou dýmkou sedí „dalang“, ředitel hry. Před ním vrhají svrehu hustě olejem napojené knoty rovnoměrně rozptýlené světlo na bílou plentu, na níž po obou stranách stupňovitě srovnání tkví již rekové, démoni vojska v těsném zástupu stále menším až ku středu, kde se tyčí vrch, „gunung’an“, se symbolickým stromem. Konečně je dalang hotov s přípravami, zní hudba, vrch zprostřed plenty zmizí, nastupují figury hrdin, král se svými dvořany, a zvolným, vážným tempem eposu rozvíjí se děj. „Wayang“, stínová hra počíná.

Nejsou to jen zábavy dětí neb lehké hry vznětlivé fantazie. Hra je vážný úkon, zahajovaný obětí, dalang je osobou požívající značné úcty a příběhy, jež znázorňuje svými figurkami na plátně, jsou součástí staletých, snad tisíciletých národních tradic, z nichž nejstarší jsou zbytky dávných, podivuhodných malajských mýtů o stvoření světa, jež daly vzniknout oněm úžasným a pestrým malajským řezbám, nejpodivuhodnějším obrazům a povídkám, jež svými primitivními kosmogonickými názory, vyprávěnými v úchvatných a dojemných symbolických dějích, nemají sobě rovny. K starým mýtům druží se dlouhé příběhy z *Mahábháraty* a *Rámájany*, plné vzrušujících scén, bojů s obry a démony, a příběhy z obširných románů Pandži³ o smělém rekovi, podnikajícím nekonečná dobrodružství. Rek podniká odvážné výpravy, zápasí se zlými obry, scény hrdinné, milostné a komické se rychle střídají, šaškové provázející reka vysmívají se těžkopádným obrům, velká vojska svádějí nesčetné bitvy, stále krvavější, a když se již rozednívá, silné olejové knoty hasnou, hrdinové zvítězí, oddávají se slavným hodům a nakonec líbezná Gumbjong, nádherně vyzdobená dřevěná tanečnice, tančí přirozenými pohyby půvabný tanec, jímž wayang při hlučné hudbě končí. Po celou noc hýří na bílém plátně pestrý, zářivý rej ohnivě barevných stínů, tak vášnivých v lásce, hněvu i nenávisti, za něž jejich vládce mluví a zpívá tak dokonale stupnicí ostře odstíněných a vroucně mluvených hlasů, že dovedou uchvátiti i chladnou fantazii Evropana. Míhavé stíny nabývají tolik života, tolik vnitřního výrazu, jsou tak dokonale a tak umělecky stylizovány, že vzbuzují hluboké nálady jako dokonalé umělecké dílo. Je to čisté a krásné umění naivních duší, něžných malířů, kteří vytvářejí tyto postavy, herců, kteří s vášnivostí jim vdechují život, a oněch tvůrců kosmických mýtů, rekovských příběhů a dobrodružných románů nesmrtelných postav indické poezie.

V Siamu je nálada stínové hry ještě vážnější, barevný účinek ustupuje světelnému záření a stínu, hra „Nang“ (stín), hraná jen při smutných a vážných slavnostech, při tryznách za mrtvé, při spalování mrtvol, zná jen jediný děj, v nekonečných příbězích,

³ Javánský cyklus příběhů o princovi Pandžim.

ježž vypravuje *Rámájana*. Hrdinný Ráma žije vyhnán v pralese se svojí líbeznou choťí Sítou a nevlastním bratrem Lakmanem. Sítu unese mnohohlavý Ravana, král ceylonských démonů; král opic Sugriva a jeho moudrý rádce Hanuman pomáhají Rámovi hledat choť, opice postaví most na Ceylon, Ravana je nakonec zabit, Síta dokáže ohnivou zkouškou svoji čistotu. Jaké množství divokých i něžných epizod je naseto do tohoto prostého rámce, kolik krvavých bitev, vražd, kouzel, úkladů, lstí dovede vyjádřit herec svými groteskními figurkami, jež mají typické kontury slavnostního siamského oděvu s vinutou a špičatou pokrývkou hlavy! Průsvitná kůže, na kterou jsou malovány pohyblivé postavičky, i dlouhé kůže, poseté sty bojovníků, démonů a opic, jsou probodány tisícerými dírkami, jež označují pečlivě záhyby šatu, skvosty i zbraně. Když ozáří tyto mrtvé stíny světle za oponou, rozžehne se na tmavých obrysech tisíce žhavých teček a kreslí v spletitých liniích těla, oděvy, zbraně i celé zástupy, jimiž pomocníci hercovi pohybují se zázračnou zručností. Obřad představení je provázen hrou několika živých vážných masek, žerty veselé figury a deklamací dvou přednášečů, recitujících národní epos. Všichni diváci znají zpaměti ty vášnivé a hrdinné scény, Ráma i Síta, Lakman, Ravana jsou jejich osobní přátelé a nepřátelé, každý ví dopodrobna už předem jejich osud, ale znovu a znovu uchvacuje obecenstvo vážný rytmus básně, bez dechu naslouchají prostým i vášnivým zpěvům i zpěvné próze a sledují s rozkoší rej světlých jisker a stínů na bílém plátně, živý stín staré historie, která tradicí srostla s duší národa.

Čínská stínohra odpoutala se od literární tradice, není jen stínem starých mýtů a národních epů, nevytvořila na plátně jen živé postavy fantazie, ale obrátila se ke skutečnému životu. A vedle draků, démonů, kouzelníků a zázraků objevují se města, ulice, hemžení lidí na náměstích, interieury čajoven, opiových skryšů, bazary a přístavy s loďmi. Postavy ze života hrají humoristické, strašidelné, vážné i groteskní scény, ze zástění zaznívají steré zvuky pouličního ruchu, hvizd ptáků, komické dialogy, hrající umělci cítí a vidí život kolem sebe a přenášejí na své plátno své dojmy i city a představy současných lidí. Bývají to umělci hluboce, dokonale výtvarně citící a dovedou s neobyčejnou technickou zručností vyvolávat dekoraci, hrou i deklamací vroucí nálady. Sta a staletá tradice zdokonalila toto umění. Nejstarší doklad o stínové hře, z 11. století, je čínský. A čínští umělci, kteří v Samarkandu hráli synovi Tamerlanovu stínovou hru, dovedli již zpodobiti věrně divokého koně vlekoucího starce, za vlasy přivázaného.

Rehm popisuje z moderních her tuto scénu: V magickém přítmí zrcadlí se v tiché vodě jezera pagoda. Přichází syn, jemuž zemřela matka, obětuje božstvu, kouř oběti stoupá v obláčkách k nebi a syn prosí vládce zásvětí, aby propustil stín matčin. Zazní struny čínské citery, pagoda mizí, rozvíří se v barevné kruhy a v nich zjeví se stín milované matky, vypráví tajemství onoho světa, dýchá těžce, prsy se dmou, tvář jeví vzrušení, až dozní hlas, stín se ztrácí a opět zrcadlí se pagoda v tiché vodě, zasvitne měsíc a na jezeře plují labuť.

Není to jen fantazie, ale nálada a iluze života, jenž, díky technice výtvarného prostředku, přestupuje zákony skutečného světa a realizuje i lidské sny.

Figurky, dekorace, světelné účinky, jichž je potřeba ke komickému, náladovému a grotesknímu realizování života, jsou složitější než v Siamu a malajském archipel. Ve figurkách jeví se rovněž stará domácí tradice, v kostymech i v úpravě hlavy, s groteskní, zkraslenou, ale výraznou tváří, s vysokým bohatým účesem a s členitými pohyblivými údy. Napodobí mnohem věrněji pohyby lidského těla než figury siamské a javánské, upevněné za nehybné tělo a pohyblivé ruce na tyčinkách zezdola. Trojčlenné ručky, dvojčlenné nohy visí na nitkách a vykonávají i vášnivé, složité pohyby tak měkce a věrně, že i v tom je hra mnohem realističtější než strnulý, stereotypní pohyb figur indických mýtů a epů. V Japonsku vedle bohatě rozvité stínové hry ještě víc než v Číně vzrostla záliba v nádherných loutkách.

O Arabech víme, že od pradávnych dob prováděli divy ve stínové hře drobných figur; panovníci jejich, i slavný Saladin, s vášnivou zálibou sledovali hbitou stínohru, třeba odvážlivě karikovala a satirou stíhala vážné záležitosti. Dlouho nahrazovala jim stínohra drama – i v archipel, v Siamu a v Číně loutky a živé masky jsou mladší než živé stíny – a stínohra provázela Araby i do Egypta, i do Evropy. V Escorialu je uložen rukopis tří stínových her arabského lékaře († 1311), předpisující množství rozmanitých figur a složité, rušné scény. Mají opět literární ráz a jedna z nich nápadně se shoduje s podivuhodnými živými alegoriemi evropského středověku. Počíná beraními, kohoutími a býčími zápasy, al-Mutajjam dá ze svého poraženého býka přistrojiti hostinu, nachystá množství vína a seze kohokoliv z ulice k pitce. Přicházejí podivní, příšerní hosté. Alegorie lidských neřestí v realistických postavách účastní se hodů, zpíjejí se do němoty, až zjeví se poslední host – anděl smrti. Al-Mutajjam, tento arabský předchůdce Dona Juana, ptá se s úzkostí, zbývá-li mu čas na pokání. Anděl smrti sečkává, hříšník rozplývá se v kajícím vyznání, v oslavě všemocného Boha a s modlitbou na rtech, prost hříchů, vchází do bran ráje.

Po staletí honily se v arabských zemích živé stíny na napjatém plátně, neoživovaly však jen literární fantazie a nezpodobovaly jen prosté scény ze života – byly i útočné, stíhaly satirou politické události, a v 16. století v Kairu potlačovala vláda nebezpečné stínové hry roznecující revoluční hnutí.

Satirický, posměšný, groteskní a sexuální živel, jenž v Siamu a indickém archipelagu tvoří jen podružnou součástku posvátné obřadnosti a v Číně i v Japonsku je podkladem zvláštních her vedle vážných a náladových kusů, ovládl úplně moderní stínohru tureckou, která si vytvořila svoje nové typy a situace. Zprávy o turecké stínohře v 13. věku jsou dosti pochybné, ze 17. století víme jen, že stínohra již rozkvétala za Murada IV., z 18. století pocházejí zmínky evropských cestovatelů o turecké stínohře, a teprve 19. století studuje ji soustavně v její nové, ustálené formě, hlavně pracemi Jacobovými. Omezila se, mimo výjimečná představení, na měsíc ramazanu, odstěhovala se do kaváren, do bazarů, malých hostinců, spokojuje se malým, as čtve-

reční metr velkým jevištěm, na němž černými stíny v dekoraci ulic, průplavů, bazarů a náměstí drobné kožené figurky, příčnými tyčinkami tlačené na bílé plátno, rozvádějí nekonečné dialogy. Hlavním obsahem jsou příhody prohnaného šelmy Karagöze a jeho uhlazeného přítele Hadževada. Karagöz, hloupý, prohnaný, smyslný, žravý, sprostý i vtipný hrdina nemotorných i lascivních příběhů, je jednou z figur onoho věčného groteskního typu, jenž v nejrozmanitějších podobách Dandina, Truberta, Enšpíglu, Sancha Panzy, Falstaffa, Leporella, Harlekýna, Kašpárka⁴ stále znovu a znovu se rodí v literárním světě. Karagöz je příznačný zvláště po smyslné stránce a pak nemotorným vtipem, jímž rozjařuje s podivuhodnou snadností dětské i dospělé obecenstvo. Prosté příběhy – někdy jen pouhé dialogy –, v nichž vystupují divoký arnaut,⁵ směšný „Frank“, cizinec, evropský doktor, prohnaný i šlechtitný žid, Arab, Peršan, žena Karagözova, dcera Hadževada, jankovitý osel, štekavý pes i drak – vypravují většinou jen o Karagözových nesnázích, milostných výpravách, obchodních podnicích a mají mnoho realismu, mnoho imitace skutečného života. Herci těží ovšem také z výhod, jež jim poskytuje stínová reprodukce, a Karagöz nerozpakuje se například, chce-li se skrýt, představovat nehybné přístavní kůl, na nějž se uvazují pak koně, neb utvořit ze svého těla most přes průplav, přes který pak jezdí kočáry a přechází lidé. „Chajal“, turecká stínohra, kterou hraje obratný a inteligentní „chajaldži“, je prý velmi vtipná, neobyčejně zručně a živě hraná, zabíhající ovšem častěji do odvážných erotických výjevů. Avšak populárnější formy *xajálu*, jak se hraje v tureckém i v arabském území, v Sýrii, Palestině, Egyptě, Tripolisu, kde Karagöz i jeho přítel Aiwas se předstihují v hrubostech a výstřednostech, je velmi hrubého zrna a dosahuje v Tunisu vrcholu zvrhlosti a sprostoty.

Dobré i špatné hry, mimo komické a choulostivé situace a mimo neustálé slovní hříčky, vzbuzují smích diváků chybou výřečností a dialektickými poklesky svých typických figur a se zvláštní oblibou se vysmívají evropským doktorům a cestovatelům. Obřadná vážnost a hluboká tragika i úchvatné nálady východu zmizely již nadobro v tomto naivním, groteskním a hrubém tanci třepetavých stínů na malém bílém plátně, jež se pokorně i drze lísají jen smyslnými vtipy, výsměchem cizincům a naivními hloupostmi svému nevybíravému obecenstvu. Ideový úpadek, z východu na západ a z minulosti k přítomnosti postupně pokračující, jeví se v jiných zemích, například v Persii, třebaže hercům neubývá technické zručnosti při hře a vynalézavé fantazie k vytváření groteskních scén.

⁴ Odkazy na komické postavy z divadelních her, románů a širších literárních či dramatických tradic: z Molièrovy komedie *Georges Dandin ou le mari confondu*, románu *Trubert* Douina de Lavesna, německých příběhů o Tillu Eulenspiegelovi, na Cervantesova *Dona Quijota*, Shakespearova Johna Falstaffa, na sluhu Dona Giovanniho Leporella, Arlecchina z italské commedie dell'arte a nakonec Kašpárka (neboli Kasperla) z české a německé loutkové tradice.

⁵ Postava Albánce, obvykle sloužícího v turecké armádě.

Do evropské kultury přilétly tyto východní stíny koncem 18. věku a staly se hračkou Ludvíkova dvora as čtvrtstoletí před revolucí. Mladý herec Séraphin François bavit roku 1780 svými *ombres chinoises* dámy ve Versaillu, i samého krále, v Palais Royal dopřál několik let nato této královské zábavy i Pařížanům, a francouzští autoři rádi psali jemu i jeho potomkům, kteří udrželi divadlo to až do francouzsko-německé války,⁶ fantastické i sentimentální kusy po pařížském vkusu. Literární a umělecká obec pařížská zmocnila se však s vášnivou zálibou tohoto nového výtvarného prostředku a vytvořila v slavném Chat Noir úžasné a neobyčejně půvabné zázraky z barevných i černých stínů, jichž veselohry, oratoria, mysteria, výpravné hry, pantomimy i groteskní fantazie daleko předstihly všechny své napodobitele po Evropě.

Ale „čínské stíny“ versaillského dvora byly přes svůj půvab jen bizarní hračkou dekadentní společnosti, požitky znavené, a stínohry v Chat Noir, přes svoji podivuhodnou dokonalost, jen hříčkou rafinovaného uměleckého světa; nestaly se součástí národního umění a kultury jako v Orientu. Živý stín zajímal evropské lidi již od staletí jinak než jako výtvarný prostředek lidské fantazie. Od 16. věku, od náčrtků Leonarda da Vinci k tmavé komoře, v níž možno zřít barevné pohyblivé skutečnosti, od pokusů mnohomluvného dobrodruha Della Porty s promítáním průsvitných obrázků pomocí čočky, počaly ony zpočátku tajemné úkazy vyvolávání živých stínů, ono zpodobování čertů a mrtvých v živé podobě na plátně a v pohyblivém kouři, jež inkvizici způsobilo tolik starostí, až jezovita Kircher v 17. století zjednal „kouzelnou svítlnou“ těmto příšerným zjevům oficiálního uznání, a století 18. si vymýšlelo různé přístroje, pokoušejíc se vším úsilím realizovat vidiny stínové a dosíci různými kombinacemi zvláštních účinků, často pro různé tajemné a šarlatánské seance. Ale jeden problém zůstával neřešen. Camera lucida předváděla na ploše pohyb i barvu skutečnosti v zmenšeném měřítku, ale nedovedla zachytit a ztrvalit tento měnivý obraz, odpoutat jej od skutečného objektu. Camera obscura daguerrotypem, pak vlhkými a konečně suchými deskami zachycovala sice obraz skutečnosti trvale, ale bez barev a bez pohybu. Zatím podivné mutoskopy pokoušely se řadou rychle otáčených obrázků znázornit primitivním způsobem postavy a předměty v pohybu,⁷ až konečně kombinací všech těchto tří prvků vytvořena pásma mžikových fotografií skutečnosti a nalezen prostředek, jak vyvolat na plátně živý stín, mechanicky věrně reprodukovat dle předmětů.

Stará východní stínohra byla nucena vytvářeti si pohyblivé předměty, z kterých daly se na průsvitné stěně kombinovati živé stíny, evropská laterna magika reprodukovala na plátně nepohyblivé obrazy, kinematograf pomocí fotografie učinil obraz pohyblivým, odpoutal jej od objektu, zachytil trvale pohyb skutečnosti.

⁶ Prusko-francouzská válka (1870–1871).

⁷ Viz vysvětlující poznámku k mutoskopu u článku K. Scheinpfluga v této antologii na s. 82.

Nálezu zmocnila se věda a znázornila přesně let ptáka, pohyb člověka a stroje, vzrůst rostliny. Zmocnil se ho však též podnikavý obchodník a počal tvořit novou stínohru, i kopii skutečnosti, i technické zázraky, vyvolané tímto novým prostředkem výtvarným, i výtvořily lidské fantazie. Prozatím však, jak to bývá, zůstalo toto umění v rukou obchodních podnikatelů, technických řemeslníků, lidí vyhovujících především vkusu platícího davu a řídících se i ve výběru, i v zdokonalování technickém především zálibami svého obecnstva. A tak vznikají o překot kinematografie, bioskopy, živá divadla s přepestrým programem, v němž střídají se obrazy cizích krajín s komickými, kouzelnými, senzačními a sentimentálními scénami, o jichž úpravě rozhoduje především sám výtvarný prostředek, jeho zvláštnosti – i jeho nedostatky.

Reprodukce skutečných krajín spadají v obor populární vědy. Zřízení kinematografických firem podnikají daleké výpravy od polárního kruhu až k rovníku a vybírají nejrozmanitější krajinné procházky, výjevy válečné, průmysl, dopravní prostředky ze všech dílů světa – vše to slouží za předmět jejich objektivů, jež dostihují v reprodukci denně větší dokonalosti. Obrázky jsou povětšinou věrné, jen výjimečně vypomáhá malá retouche, vložky ze zoologické zahrady vyplňují nekonečné stopování při honbě lvů, která odehrává se v neviditelné ohradě na pobřeží a je obratně umístěna do tropického pralesa. Honba na polární medvědy má pěkné obrázky ze širokého moře u pobřeží severního Německa, pokud se jedná o střelení alk a tuleňů, ale lední medvědi jsou proloženi do této scenerie z jiných reprodukcí, a když dojde na medvědí honbu, nahradí bílého obra dosti krotký medvídek Hagenbeckovy ohrady.⁸ Studentský život na Boul' Mich' je sice zcela doopravdy sehrán dobrovolnými ochotníky, ale noční kankán v Bal Bullier je až příliš znatelně komponován najatými dámami v divadelní dekoraci při umělém osvětlení.⁹ V těchto případech však kompozice a imitace jen pomáhá překonávat technické obtíže při reprodukci skutečnosti, při níž může spolupůsobit umění výtvarné nanejvýš výběrem a úpravou předmětů. Ovšem, pokud je tu možno vůbec mluvit o umění, když výběr řídí se povětšinou jen vkusem cestujících zřízenců ateliéru.

Ještě méně opravdového umění je v scénách komponovaných na témata literární, ve veselohrách, sentimentálních a senzačních dramatech, jimiž má být v obecnstvu vzbuzena určitá nálada. Vynález je tu dosud cele ve službách vydělávání peněz a provádění je svěřováno lidem beze všeho vkusu a literárního svědomí.

Komponování scén je do značné míry závislé na způsobu provádění. Fotografie nejživěji a neúčinněji zachycuje buď vzrušující, rychlý výjev na jednom místě neb

⁸ Slavná hamburská zoo, založená Carlem Hagenbeckem roku 1907.

⁹ Boulevard Saint-Michel, ulice v Latinské čtvrti v Paříži, byla známá jako centrum studentského života. Také pařížská tančírna Bal Bullier byla původně hojně navštěvována studenty. Podle sdělení Jaye Leydy zde Tille pravděpodobně píše o filmu LES ÉTUDIANTS DE PARIS (Harry Ray, 1906). Viz L. Linhart, *První estetik filmu Václav Tille*. Praha: Filmový ústav 1968, s. 191.

rychlý pohyb v kolmém směru k divákovi. A tak veselé, dramatické i sentimentální kusy snaží se buď nahromadit na jednom místě množství prudkých a význačných pantomimických pohybů, k nimž netřeba slovního výkladu – nedostatek slova byl dosud jen s malým úspěchem nahrazován gramofonem – neb sestavují takový děj, v němž je základem prudký útěk a pronásledování směrem k divákovi neb od něho v scenerii volné, co možno však plastické neb protínané kolmými linkami, silnicemi, drahou, řekou, směrem k obecenstvu. Tím tyto scény se stávají dosti monotónní; připouštějí jen dosti omezenou řadu výjevů vskutku vzrušujících (útěk ve skalách, skok do vody, běh ulic, jízdu koňmo podél dráhy, jedoucí vlak, loďky v proudu) a výběr je ještě zúžen okolností, že předměty se vzdalující rychle se menší na minimum a přestávají v poměrně malé distanci být plastickými. Je tu ještě dosud neřešený problém rozdílu divadla a skutečnosti. Divadlo počítá jen s plošným obrazem, jež promítá perspektivně zadním prospektem – a divák zvykl již této neskutečnosti. Ve skutečnosti vzdalující se dramatický výjev buď nutí diváka k následování, aby udržel mezi sebou a výjevem stejnou vzdálenost, neb mizí rychle z jeho obzoru. Kinematograf pomáhá si sice úpravou výjevů v divadelním smyslu, ale v tom případě je klam příliš průzračný; neb přerušuje výjev a sleduje jej v rychlých intervalech v různém prostředí, čímž však nedovede dosud překonat obtíž, aby jednotlivé okamžiky pohotového výjevu navzájem souvisely.

Vůči divadlu je kinematograf ve výhodě tím, že může naopak scény při tvoření kusu skládati bez ohledu na jejich postupný vývoj. Výjevy, jež nutno připravovati s několikahodinovými pauzami, dají se na plátně spojití okamžikem těsně za sebou, bez ohledu na změnu dekorací, terrainu, převlékání osob atd. Milostný román, počínající ve skutečné londýnské ulici, pokračující v restaurantu, pak na lodi, plující několik týdnů do Jižní Afriky a končící na búrském bojišti, je složen ze snímků na všech těchto místech, na nichž byl doopravdy týmiž osobami sehrán. A proti divadlu má divák kinematografu stále vědomí, že komponovaný děj rozvíjí se v kopii skutečnosti, ne v sestavené dekoraci. Tím je dosažen těsnější styk umění s reálným světem, jímž stupňuje se dojem scény na diváka. Typickým příkladem skládání snímků je dosti pěkně koncipovaný výjev o zachránění malého děvčátka psem a koněm ze skaliska v přílivu. Děvčátko hraje si v parku vily se svým psem a ponyem a dostane dovolení běžet se psem k moři. Běží přes široké dýny až k vodě, svlékne punčochy a brouzdá se za odlivu do moře k nízkému skalisku, na němž si hraje se psem. Nastane příliv, jenž zaplaví celé okolí skaliska a stále stoupá. Děvče posílá psa do vln, aby běžel domů pro pomoc. Pes plove, aparát sleduje jej až na břeh, vidíme jej běžet po zaplavených dýnách až k vile, vběhnout do stáje, vyvolat koníka a oba pádí zas zpět k vodě a plovou ke skalisku, které vyčnívá již jen nepatrně z vln. Zatím však je na skalisku již jiná, dospělejší dívka, jejíž obraz je přiměřeně zmenšen oddálením aparátu, a ta podnikne dosti odvážný skok na koně, jenž by ve skutečnosti byl malému dítěti nebezpečný, a hraje velmi pravděpodobně svoji úlohu; promočená, unavená

stěží se drží na koni, až s ní doplove k mělčině. Do vily, kde zoufalí rodiče hledají svoje dítě, dojíždí na koníkovi opět ono malé děvčátko, a je to jen nedopatření regisseura, že nechá ji přijíždět v suchých šatečkách a s punčochami na nohou.¹⁰

Herci těchto výjevů musí ovšem hrát a upravovat masku zcela jinak než na divadle. Na divadle věrná kopie života, nevytvářená účelně do rámce scény a dle jejích požadavků, ruší pravděpodobnost. V kinematografu ohraničení obrazu není rámcem uměleckého díla, naopak obraz je jen výsekem skutečnosti, rámcem neomezené, a musí nechat diváka zapomenout, že dívá se do života čtyřhranným otvorem. Kdykoliv regisseur sáhne k úpravě divadelní, působí i v nejdramatičtějších scénách komicky neb navýsost nemotorně. Paruky, nalepené vousy, divadelní gesta a grimasy jsou přímo odporné. Živý stín na plátně nepřipouští divadelní konvenci a oko divákovy vyžaduje mnohem věrnější realitu detailu než na scéně, která svým rámcem a svou perspektivní úpravou i osvětlením přímo vynucuje smlouvanou úpravu. Nejlépe ještě daří se komické, groteskní scény a dramatické výjevy z lidového života. Komikové bývají výteční akrobati, kteří dovedou nemotornou jízdu na koni neb na kole, přemety do vody, rvačky, divokou honbu ve skalách prováděti s mistrnou virtuozitou a zázračnou mrštností. Přehnaná grotesknost těchto výjevů poutá do té míry pozornost, že oku uniká plátěná často dekorace neb dosti chatrná kopie živých pohybů, vyjadřujících duševní stavy. I dramatické výjevy prudkého rozmachu, přepadání, vraždy, pumové atentáty, požáry, odvracejí pozornost od násilné často kompozice, zato však přece jen nutné scény přechodné a přípravné rušivají naprosto iluzi. Je stále ještě příliš znáti, že autorem je řemeslný regisseur, jenž stará se především o pohnutý výjev, aby násilně zaujal diváka, a ne o umělecké a rovnoměrné zpracování látky. Tato snaha po náhlém, násilném účinku, po stálém udržování napětí řadou pohnutých scén, po odvracení pozornosti od vady reprodukce je základním nedostatkem režie těchto pantomim, jež myšlenkově jak v komice, tak v tragice jsou veskrz ubohé, cele ve vleku fraškového humoru, kalendářové sentimentality a novinářské neb románové senzace.

Některé operují čistě jen onou výhodou umělých, nepozorovaných pauz, jimiž mohou sestrojiti napínavý výjev bez nebezpečí pro hrající živé figurky. Otec, jemuž u nohou si hraje děťátko, nabíjí revolver, je odvolán listonošem a nechá revolver na stole. Děvčátko vezme revolver, dumlá na ústí hlavně a pokouší se vsí mocí stisknout natažený kohoutek. Matka přichází a padá do mdlob, dítě pokračuje ve své hře, otec se vrací, v smrtelných úzkostech láká dítě pamlsky a hračkami, až se mu podaří vzít mu z rukou opatrně zbraň, z níž pak vystřílí do terče všechny ostré náboje. Divák, jenž nepozoroval, že odložený nabitý revolver byl v nefotografovaných pauzách vyměňován, aby děcko si mohlo hrát nenabitou zbraní, prožívá smrtelné úzkosti a neví-

¹⁰ Dle sdělení Jaye Leydy se jedná o film DUMB SAGACITY (Cecil Hepworth, 1907). Viz L. Linhart, c. d.

má si ani, že úloha matky je herečkou dosti povrchně odbyta.¹¹ Takové výjevy, které nezamýšlejí nic víc než docílení senzačního účinku, dosahují aspoň svého cíle, nepodléhající literární a umělecké kritice. Hůře však dopadají pantomimické hry, které se pokoušejí o umělou kompozici, o realizaci nového divadla. Jejich myšlenková podstata není pravidelně nic jiného než kalendářová sentimentalita, novinářská senzace neb virtuoza napínavého románu. Je dosti podivno, že nelze postihnout ani stopy reálného cítění a myšlení v těchto kinematografických hrách, vážně dramaticky komponovaných, které přece svým způsobem provedení musí nutně být realističtější než divadlo samo. Výtvarný prostředek je patrně ještě příliš nový, příliš odvislý od těch, kteří jej dovedou technicky ovládati, než aby byl neomezeně přístupný moderním dramatickým tvůrcům. A tak dramatické němohry jeví ve své kompozici jen odpadky duševní tvorby minulých period, kolující v omšelých nakladatelských výrobcích v širších vrstvách, neb povrchní názor na nápadné události, jaký vnáší denní lokálky do myslí obecnstva, neb konečně zručnou úpravu literatury, vypočtené na dráždění fantazie – indiánské, spiklenecké, kriminální a detektivní četby.

Například VENDETTA: taneční scéna ve španělské krčmě, v dekoraci z *Carmen*, se statisty zcela mezinárodního typu, s divadelními kostýmy; souboj o milenku, zavraždění soka a útěk. Domek kdesi v Campagni, starý otec s chuchvalci vaty na obočí a kolem úst, milenka, jejíž hnědou pleť na nohou nahrazuje trikot, a vrah prchající před italskými četníky, jejichž oděv je už předem zjednodušen na další výpravu. Útěk skalami, přes potok, mořem, vinicemi – četníci v ohromných jezdeckých botách a s šavlemi po boku jsou stále v patách mrštnému uprchlíkovi, aby nezmizeli z dohledu fotografické čočky – pak návrat do chalupy, vzájemná střelba, nakonec samovraždy vraha a závěrečná scéna, v níž onen divadelní stařec kroutí očima a dřevěně divadelní pantomimou naznačuje malému hochovi, že bude musit otce pomstít. Koho dnes zajímá toto téma – nehledě k nemotorné souhře – tak oblíbené před Solferinem?¹² Jiný příklad společenské etické sentimentality: Lékařova dceruška trochu churaví, lékař opouští netrpělivě ženu i dítě, jde do veselé společnosti skvělého demimonda, zpíjí se šampaňským. Děvčátko dusí se doma záškrtem, zoufalá matka posílá za otcem, sluha přivádí jej zpitého domů. Před dusícím se děvčátkem vystřízlívá nevěrný muž, osvěží se vodou, přikročí k tracheotomii, zachrání dítě a je sám vrácen rodině.¹³ Osoby nepůsobí tak maškarním dojmem jako v předešlé hře, hlavně děvčátko hraje s dokonalou virtuoziitou – děti, psi, zloději a vrazi hrají nejpřirozeněji v těchto hrách – ale jejich gesta i tváře čpí odporně beletristickými přílohami rodin-

¹¹ Podle Jaye Leydy Tille pravděpodobně popisuje film TERRIBLE ANGOISSE (Lucien Nonguet, 1906). Viz L. Linhart, c. d.

¹² Krvavá bitva u severoitalského Solferina (1859), kde francouzsko-sardinská vojska zvítězila nad rouskou armádou.

¹³ Podle L. Linharta se jedná o film VATER! DEIN KIND RUFT (Německo, 1908). Viz L. Linhart, c. d., s. 182.

ných listů, právě tak jako celý kus páchne morálkou závěrečných románových kapitol. Horlivé čtenáře novin uspokojuje například nihilistický atentát, zabarvený ideově hůř než senzační novinářská lokálka. Schůze nihilistů, losování – los, provést atentát, padne na mladou dívku. V kanceláři ruského vysokého úředníka dostanou varovný list, úředník loučí se s dětmi, odjíždí, nedbaje výstrah, v automobilu – to vše střídá se mžikem v nejrozmanitější, opravdové dekoraci. Jízda automobilu – oblíbený účinek dlouhých kolmých chaussées a náhlých záhybů – útok pumou a výbuch automobilu. Umělá, nefotografovaná pauza mezi útokem neškodnou pumou na opravdový automobil a mezi uměle přivoděným výbuchem dřevěného automobilu na témž místě dá se postřehnout jen nápadně plátěným a dřevěným vzeřením rozbitých součástek vozu. Pak útěk nihilistky, kozáci na koních – efekt dlouhého útěku, uměle perspektivně prodlužovaného – pak zas účinek na nervy, surové vlečení nihilistky, přivázané ke koňům, vysokým sněhem a konečně hanebně sentimentální konec. V plátěné dekoraci vězení navštíví nihilistku vdova zavražděného s dětmi, odpouští jí, půjčuje jí svůj plášť a klobouk, aby mohla uniknout, a sama pak oznámí strážcům, co vykonala.¹⁴

Tragické scény, útočící především na divákovu soustrast, jsou pravidelně chatrně myšleny, ale mívají někdy výjevy dosti přirozeně a pravdivě sehrané. Viděl jsem například SLEPCOVU SMRT, jejíž divadelní účinek zachraňuje pes svoji přirozenou, neviditelným regisseurem virtuózně dirigovanou hrou. Hraje si přítulně s nemocným slepcem na loži, běží s cedulkou k lékaři, rovnou cestou spletými ulicemi, na nichž je plno lidí a vozů, lékař přichází, píše recept, dává slepci peníz, pes opět běží do lékárny, domlouvá se posunky o lék, čeká na vyhotovení, vrací se k slepci, který zatím umírá. Smuten cape pes vytrvale za pohřebním vozem až na hřbitov, uléhá na hrob, nedá se vyhnat hlídačem, který několikrát jej odhání, a nedá se ani zlákat pamlsky, které mu nabízejí soucitní lidé. Dojem hry byl úplně přirozený a podařilo se vyvolat soucit s hlubokým žalem oddaného zvířete.¹⁵

Poměrně nejlépe bývají komponovány hry kriminalistické a detektivní. Herci hrají neobyčejně věrně a přirozeně – bezpochyby, že mnozí z nich nejsou skutečným takovým scénám v životě příliš vzdáleni. Vadivají jen ony dva příliš často se opakující triky s přehnanou živostí vzrušených scén klubka osob na jednom místě a dlouhých, kolmo od diváka a k divákovi prováděných útěků, jimiž je nutno zvyšovati obrazný účinek. Ideově jsou to módní dnes detektivní romány, jichž posledním cílem je senzace a stálé napětí, kořeněné spíš užíváním nejrůznějších moderních vynálezů než staromódní sentimentalitou. Odpovídají též látkou svou oné zrychlené živosti kinematografického projekčního aparátu a onomu požadavku stručnosti, konciznosti

¹⁴ Pravděpodobně se jedná o film LE NIHILISTE (Pathé Frères, 1906).

¹⁵ Pravděpodobně: THE FAITHFUL DOG (a.k.a TRUE TO THE END; Urban-Eclipse, 1907).

a zjevnosti děje, vyvolanému jednak vynucenou pantomimou, jednak způsobem reprodukce pohybu, jenž je v řadě po sobě následujících snímků tím přirozenější a méně trhavý, čím je rychlejší a určitější. Vzpomínám na dva příklady ne bez literární obratnosti komponované. V jednom detektiv stíhá penězokazy. Do policejního bureau přinesou falešné peníze, komisař povolá prototyp Sherlocka Holmesa, jenž s nerozlučnou dýmčičkou v ústech a rukama v kapsách vydá se na lov. Sedí v americkém baru, odkud falzifikáty přišly, postihne elegantního pána v plesové toilettě, jenž platí falešným zlatem, sleduje jeho automobil až do zřícenin v lese, vnikne s policisty do tajné chodby. Dílna penězokazů je v plné práci, stráž hlásí útočníky, zločinci podloží patrony do chodby a prchají; detektiv předvídá výbuch, vyvolá jej předčasně, honí pak uprchlíky. Zastřelení policisté i zločinci padají ze značné výšky po balvanech, honba za náčelníkem prodlužuje se jen z ohledu na zajímavé efekty reprodukční, až octnou se náčelník a detektiv sami proti sobě s namířnými revolvéry na vysokém strmém útesu. V rozhodné sekundě zastrčí detektiv s úsměvem revolver, ukáže gentlemanským gestem svému elegantnímu protivníkovi na propast před sebou a řadu detektivů na strmé stezce pod sebou. Muž ve fraku pochopí navlas jako Jókaiova „černá maska“ svou situaci a střelil se sám do hlavy.¹⁶ Detektiv s policisty pak opět navlas jako gentleman Holmes vyjme svou dýmající dýmčičku ze rtů a smekne před mrtvolou svoji nezbytnou čepici. Čtenáři Jókai i Doyle pociťují blahé uspokojení.¹⁷

Američtěji je sehráno přepadení automobilu. Muž na motocyklu zastaví uprostřed silnice, položí stroj doprostřed dráhy, vytasí dva browniny a čeká na automobil, obsazený pány a dámami. Donutí je výstřely zastavit, vyházet peníze a šperky, pak vypustit všečen benzin – hra obličejů i rukou je virtuózní – vsedne na moto a ujede. Přijede druhý automobil, rozjedou se k policejní stanici a za uprchlíkem. Policisté připojí přenosný telegraf na drát telegrafních tyčí, vzbouří policejní stanice podél silnice, před uprchlíkem; lupič je přepaden v hostinci, vymkne se, donutí dokonce pistolí šoféra automobilu ujíždět s ním v šilném letu, automobily řítí se za sebou přes koleje těsně před vlakem, mihnou se městem, vjedou do lesa a bažin a zápas končí v řece, kde opěšalý lupič je udolán.¹⁸

V takovýchto kusech je již děj kombinován značnou měrou s krajinářskými obrazy. A jiné scény, které dovedou prostý děj sloučit s podáním zvláštní scenerie, projevují sice méně snahy po účinku, ale zato více vkusu a zdrželivosti, dosahující hlubších dojmů. Jedním z nejzdařilejších takových výjevů je NEŠTĚSTÍ V HORÁCH, fotografované ve skutečné scenerii rakouských Alp. V údolním hostinci scházejí se za

¹⁶ Odkaz na román Móra Jókai *Ubozí boháči* (Szegény gazdagok, 1860).

¹⁷ J. Leyda se domníval, že Tille zde mohl odkazovat na třetí epizodu ze seriálu o detektivu Nicku Carterovi pod názvem NICK CARTER, LE ROI DES DÉTECTIVES – ÉPISODE 3: LES FAUX-MONNAYEURS (Victorin-Hippolyte Jasset, 1908). Viz L. Linhart, c. d., s. 191.

¹⁸ Praviděpodobně: BRIGANDAGE MODERNE (Pathé Frères, 1905).

časného jitra vůdcové, nosiči a členové alpského spolku. Stoupají lesy, pak firmem až do ledovců, prolézají ledovými stržemi a vystupují po sněhových hřebenech až k hluboké ledovcové puklině pod zasněženým ledovým pólem a černými vrcholy. Horský vůdce spouští se do pukliny a nalézá na dně dvě mrtvoly. Dává vytahovat jejich rance a pikle, balí jim plátnem hlavy a zavazuje zmrzlá těla do pytlů, je s nimi vytažen vzhůru a pak celý průvod s nosítky podniká těžkou cestu pláněmi a stržemi až k jezírku na ložky, jimiž odvázejí mrtvé na druhý břeh.¹⁹

Po celý dlouhý příběh nerozeznal jsem ani z tváří účastníků, ani z pohybu přenášených těl, jedná-li se o divadelně upravenou scénu, ale úprava byla tak prostá a tak účinná, že působila velmi opravdově i umělecky. Účinek na fantazii a cit bývá, není-li úprava figur neb pohybů příliš nemotorná neb teatrální, pravidelně velmi mocný – tím spíš třeba litovati, že reprodukční technika a vynucená pantomima dosud nepřipustily dokonalejší umělecké zpracování vážnějších témat.

Bude k tomu potřebí ještě dlouhého studia a mnohých pokusů, než tvořivost si přizpůsobí tento nový výtvarný prostředek a než autoři dovedou jej účelně ovládati.

Scény groteskní a komické nalézají ve stínových výrazech tváře a v pohybech, ve snadném měnění dekorace, v pohodlné přípravě scén a v technických výhodách, jimiž nemožné možno učiniti na obraze skutečným, mnohem vděčnější výtvarný prostředek než vážné dramatické výtvoř. A tento komický genre, jenž též víc odpovídá duševním schopnostem dosavadních regisseurů i herců, vytvořil, mimo hojný brak, vskutku nové, účinné kompozice ne sice valné literární ceny, ale technicky velmi dobře udělané. Účinkují přeháněním a zesilováním zdánlivě skutečných výjevů až za mez možnosti a využívají často velmi vtípně a obratně oněch technických výhod stínohry, zčásti již Orientu známých, jimiž skutečnost přenáší se do říše nemožností, snů a divokých fantasií. Některých výstředností docilují herci i režie sami svou hrou. Vybírají dokonalé akrobaty, kteří v obleku prostých občanů provádějí na ulicích a v přírodě všední úkony ze života neuvěřitelně hbitým a přehnaným způsobem. Upravují předem srážky vozů a koní s pěsci, rozbíjení celých domů jediným silákem, šplhání celé čtyř strážníků po průčelí pětipatrového domu, skok s kolem do řeky z vysokého mostu, rvačku, při níž vyletují vyhazovaní mohutným obloukem z oken druhého patra, propadání celé společnosti čtverým poschodím až do přízemku – všední nehody a výkony stávají se zázračnými výjevy.

Jiné úchytky od skutečnosti, komicky a groteskně působící, připouští sám fotografický aparát: náhlé mizení osob ze šatů, záměnu osob v loži aneb ve skrýších, výměnu scenerie kolem osob hrajících, kolísání ulic a domů kolem vrávorajícího opilce, uskutečněné sny zlatokopa, nemožné obrázky v dalekohledu, to vše jsou hry se snímky skutečného života, tak obratně technicky provedené, že v mysl divákově vyvolávají živé představy a zdání skutečnosti. I tato technická dovednost je však

¹⁹ Pravděpodobně: CATASTROPHE IN THE ALPS (Urban-Eclipse, 1907).

dosud v plenkách a vydá v budoucnosti jistě mnohem rafinovanější a účelnější komponované výtvary.

Dnes působí hlavně svou novotou a svádí ke zvláštním samostatným kompozicím, jež nechťí býti než kouzelnickou produkcí. Kouzla prováděná dají se svést na několik, nemnohých dosud, optických klamů. Pohyblivé obrázky lze fotografovati znovu s jiným, rovněž pohyblivým obrazem, v poměrně malých rozměrech vůči druhému snímku. Tím možno nechat tančit malinké dívky u přítomnosti jiných živých osob v životní velikosti na stole a v zrcadle, zasazovat živé dívčí hlavy do šperků, do spon u pasu a do drahokamů v prstenech, nechat libovolně mizet a zjevovat se živé bytosti v mlhách rybníka, ve vzduchu, vypouštět z malých oříšků celé zástupy pestře se hemžících figur, stínat živé hlavy, vyvolávat strašidla na hřbitovech, sehrát stíny děsící Richarda III. a jiné s úžasnou životností. Fantazie regisseurů, kouzlicích tyto příšerné i zázračné zjevy, je dosud velmi krotká, naivní a někdy hodně nevkusná – tak jako v ostatních genrech. Východní stínohra ovládá mnohem dokonaleji, virtuózněji i rafinovaněji svoje primitivní prostředky; kinematograf je proti ní dosud v zárodcích, ale ze zárodků těch může vyklíčit v rukou skutečných umělců nový a neobvykle účinný umělecký genre. V nedlouhé době bude způsob reprodukce do té míry zmechanizován a lidé, aparát obsluhující, budou do té míry dokonale technicky vycvičeni, že bude možno spisovatelům a výtvarným umělcům, kteří zatím zvyknou zvláštnostem, obtížím i výhodám nového výtvarného prostředku, vytvářeti jím bez ohledu na překonávání technických překážek skutečná umělecká díla – a starý výtvarný prostředek dramatického umění Orientu, stín, v nové, dokonalejší podobě, odpoutaný od skutečných předmětů, které jej vytvářejí, a nezávislý na uměle vyrobených šablonách a figurkách, bude látkou, z níž evropský umělec bude moci vzbuzovati náladu a vyvolávati dojmy v divákovi uměleckými díly, jichž základem bude zobrazený skutečný pohyb a výraz tváře ve skutečném prostředí. Je to sice velmi křehká a prchavá látka pro umělecké tvoření, ale její měnivost, těkavost, střelhitost, poddajnost připouští neobvykle silné rozvíjení fantazie a způsob, kterým se dá ovládati složitá příprava, kterou připouští, nechává volné pole nejmělejší kompozici.

Dosud výroba těchto scén – jež nepřekročila stádium pokusů – omezuje se na západní Evropu a Ameriku, kde počínají první pokusy dát kinematograf k dispozici tvůrčím uměleckým duchům.

Francouzská literární obec je nejcilejší. Formigé zřídil v Paříži, v rue Chauveau, malé divadlo, kde společnost herců, literátů a umělců vytváří pro kinematograf umělecké scény.²⁰ Anatole France, jenž s vášnivou zálibou navštěvuje novou stínohru, je

²⁰ Francouzský architekt Jean-Camille Formigé (1845–1926) spoluzakládal výrobní společnost Film d'art, jejíž ambicí bylo natáčet filmové adaptace umělecky hodnotných divadelních her se slavnými herci, prominentními divadelními režiséry a původními hudebními partiturami. Formigé pro společnost navrhl studio, které bylo roku 1908 postaveno na rue Chauveau v Paříži.

horlivým rádcem nového ústavu, jehož literárním ředitelem je Henri Lavedan a regisseur Le Bargy z Comédie française. Nejdříve zkusili upravit pod názvem OTISK starou Rouffovu pantomimu *Krvavá ruka*. Pak Lavedan napsal scénář ZAVRAŽDĚNÍ VÉVODY GUISE, k němuž sám Saint-Saëns složil hudbu, a Jules Lemaître upravil scénicky NÁVRAT ODYSSEA, jež hudbou doprovodil Georges Huë. Sára Bernhardtová, Bartetová, Mounet, Sully, Delaunay i jiní vynikající herci pařížští sehráli hlavní úlohy, snímky těchto prvních pokusů putují již Evropou pod jménem Films d'art. Úprava scény i hra jsou ještě příliš divadelní a slovní doprovod gramofonem nevyvolává dokonalou iluzi. Jiným způsobem pokusila se o umělecké tvoření pro kinematograf společnost herců Odeonu. Sahrála Daudetovu ARELATKU ne na divadelní scéně, ale v skutečném jejím prostředí. Ve venkovském statku v okolí Arles, v tamější staré aréně, kde na sedadlech rozvíjí se milostná zápletka mezi Frédéricem a Arelatkou, zatímco dole v aréně se konají býčí zápasy, v tiché uličce města, v ovocných sadech, v hlubokém klínu lesa a v polích u studánky pod stromem, kde se nešťastnému milenci zjevuje v myšlenkách stín nestálé milenky. Toto skutečné prostředí svědčí mnohem lépe mimickým scénám, virtuózně sehraným, a dopřává hercům mnohem volnější a přirozenější pohyb i výraz tváře než v divadelních kostýmech mezi plátěnými dekoracemi.

Je pro ně dojista cosi svůdného v tomto novém výtvarném prostředku; v těch tichých, hbitě, míhavě a hravě se hemžících stínech je cosi podivuhodného, lákavého, co tak nápadně vyvolává v duši dojem vlastních snů, tajemných, nedomyšlených, bleskem ve vědomí osvětlovaných a zhasínaných obrazů, jež bez naší vůle se zažehují v mozku, nabývají groteskních podob, blednou a zabarvují se, vyvolávány nepostižitelnými podněty – všechnu tu hru představ vnitřního života, kterou intelekt a vědomí neustále se snaží zachycovati, zdržovati a která buď ve vířivém rejži neb v líně se ploužících mlhách myšlenkových zapadá zase sama pod práh vědomí. V primitivním člověku již barevný odraz ve vodě, pohyblivý stín těla i oblaků, měsíční strašidelné stíny předmětů, fata morgána i horské strašidlo²¹ vzbuzovaly úžas, rozechvívající jeho fantazii, a nutily jej k přemýšlení o nadpřirozených a božských věcech. Prosté duše kulturního prostředí promítají dosud své sny do tmavých a pohyblivých kontur nočních stínů a spřádají z nich své nebeské i pekelné vidiny. Moderní fotografický aparát zmechanizoval tvoření těchto vidin na plátně, zmechanizoval onen pochod, jímž skutečný objekt mění se na sítnici lidského oka v obraz, vnikající do vědomí, a tím dal tvůrcům uměleckých děl prostředek, jak ze snímků pohyblivé skutečnosti vytvořit na plátně pohyblivý, živý svět lidské fantazie. Dosud je tento svět oživen jen odpadky starých myšlenek a neobratnými pokusy o realizaci všedních dojmů ze sku-

²¹ Tzv. brockenský horský přízrak (název podle hory Brocken v německém pohoří Harz) – ohybový optický jev vznikající jako stín pozorovatele vržený na blízkou mlhu nebo mraky, kolem něhož se ukazují barevné kruhy čili gloriola.

tečna, šablonovitě vytvářených novinami, běžným románovým zbožím a komikou varietních clownů. Je cítit však v té prudké, nemotorné a tápavé, ale horečné činnosti, s kterou pokračuje zdokonalování moderní stínohry, klíčení nového uměleckého genu.

Novina 1, 1908, č. 21 (6. 11.), s. 647–651; č. 22 (13. 11.), s. 689–693; č. 23 (20. 11.), s. 716–720.