

## CO SE DĚJE PŘI ADAPTACI?

Linda Hutcheonová

Posléze jsem zjistil, že mezi mé nejlepší vzpomínky na natáčení patří rozhovory (opilecké i jiné), které jsem vedl s [režisérem] Fredem [Schepisim]. Oba jsme se v nich, myslím, shodli na tom, že filmové režiséry a romanopisce spojuje přes nepopiratelné rozdíly jedna nepolevující posedlost, totiž posedlost tajemstvím vyprávění příběhů: správným načasováním, rytmem a přesně odměřeným zprostředkováním informací a emocí.

Graham Swift o adaptaci svého románu *Poslední přání*

### Návrat ke specifičnosti média

Adaptace, coby tvůrčí a interpretativní transpozice díla nebo děl, která jsou v ní rozpoznatelná, je jistým druhem palimpsestu a často zároveň také překódováním adaptovaného díla podle jiných konvencí. Takové překódování někdy, ale ne vždy, zahrnuje změnu média. Ačkoli se zde zaměřujeme především na různé mody zapojení, které se při adaptaci uplatňují (modes of engagement), má médium jakožto materiální prostředek vyjádření adaptace zásadní význam. Jak ale upozorňuje William J. T. Mitchell: „Médium neleží mezi autorem a příjemcem; tyto dva aspekty v sobě zahrnuje a konstituuje.“<sup>1)</sup> Náš důraz na adaptaci coby proces (a výrobek) znamená, že sociální a komunikační stránky média jsou neméně důležité, a to i tehdy, když se pozornost, jako v našem případě, soustředí především na formu.

Dochází-li při adaptaci ke změně média, nevyhnutelně se nám vybaví dlouhá historie sporů o formální specifičnost umění – a tedy i médií. Takové pojetí formuloval v jedné z nevlivnějších prací na toto téma Gotthold Ephraim Lessing, konkrétně v „eseji o hranicích malířství a poezie“ z roku 1776, nazvané *Láokoón*. Adaptace se často dovolává (většinou ve svůj neprospěch) myšlenky hierarchie v oblasti umění. Toto hodnotící východisko hrálo po staletí důležitou roli právě v diskusi o specifičnosti umění a rozdílech mezi uměními. Spisovatelé a literární kritici nevyhnutelně utvářejí hierarchii umění na základě vlastních preferencí. V roce 1940 však kritik výtvarného umění Clement Green-

1) W. J. Thomas Mitchell, *What do Pictures Want? The lives and loves of images*. Chicago: Chicago University Press 2005, s. 204; viz také Raymond Williams, *Marxism and Literature*. New York: Oxford University Press 1977.

berg v reakci na protiromantický *The New Laoköon: An Essay on the Confusion of the Arts*<sup>2)</sup> (Nový Láokoón: esej o směřování umění) Irvinga Babbitta přišel s esejí „Towards a Newer Laocöon“<sup>3)</sup> (K novějšímu Láokoónu), kde, jak známo, tvrdil, že každé umění vykazuje svou vlastní formální a materiální jedinečnost, čímž také definoval sebereflexivní zaměření modernismu právě na tuto jedinečnost.<sup>4)</sup> Zmíněná esej už má také za sebou dlouhou historii, protože se implicitně objevuje v mnoha kritických reakcích na nová média, jako je film; jako by totiž žádné umění nemohlo nabýt kulturního kapitálu, dokud nepodrobí teoretické reflexi svou vlastní jedinečnost coby média, a to na základě vlastních formálních a znakových prostředků.<sup>5)</sup> Jen se podívejme třeba na takovéto prohlášení:

Nakolik kterékoli médium prozkoumává, kombinuje a zmnožuje „dobře známé“ výrazové prostředky – rytmus, pohyb, gesto, hudbu, řeč, obraz, psaní (antropologicky řečeno naše „základní“ média) – natolik takové médium [...] disponuje svou vlastní komunikační energií.<sup>6)</sup>

Tyto spory se samozřejmě dotýkají adaptace v nejmenší míře tehdy, když se nemění médium ani modus: komiksově verze jiných komiksů nebo filmové remaky s sebou nutně nepřinášejí otázky po jedinečnosti média,<sup>7)</sup> podobně to neplatí ani pro hudební cover verze nebo jazzové variace. *Hamlet – stroj* Heinerja Müllera může být adaptací Shakespearova *Hamleta*, ale je to stále divadelní hra, ať už se obě hry jakkoli liší. Adaptace se zapojují do složitých sporů nad jedinečností jednotlivých médií nejspíše tehdy, když přecházejí od jednoho modu ke druhému, a tedy od jednoho média ke druhému, zvláště pak při nejběžnějším přechodu od tištěného textu k představení divadelní nebo rozhlasové hry, tanečnímu, opernímu, muzikálovému, filmovému nebo televiznímu představení. To samé platí, pokud se jedná o adaptaci psaného textu nebo nějakého představení do podoby interaktivního média s jeho mnohočetnými smyslovými a sémiotickými kanály.<sup>8)</sup> Platí-li skutečně, že všechny „základní součásti všech umění“ je možné určit, jak tvrdil Greenberg,<sup>9)</sup> objevuje se otázka po rozdílných vyjadřovacích schopnostech jednotlivých umění. Podle Lessinga je literatura uměním časovým, zatímco malířství uměním prostorovým,<sup>10)</sup> ale představení v divadle nebo na plátně je obojím zároveň.

- 2) Irving B a b b i t t, *The New Laokoon: An Essay on the Confusion of the Arts*. Boston: Houghton Mifflin 1910.
- 3) Clement G r e e n b e r g, *Towards a Newer Laocöon*. *Partisan Review* 7, 1940 (Fall), s. 296–310.
- 4) Viz Thierry G r o e n s t e e n, *Fictions sans frontières*. In: Thierry G r o e n s t e e n (ed.), *La transécriture: Pour une théorie de l'adaptation*. Québec: Editions Nota Bene 1998, s. 11.
- 5) James N a r e m o r e, *Introduction: Film and the Reign of Adaptation*. In: James N a r e m o r e (ed.), *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press 2000, s. 6.
- 6) André G a u d r e a u l t – Philippe M a r i o n, *Transécriture et médiatique narrative*. In: Thierry G r o e n s t e e n (ed.), *La transécriture*, s. 65.
- 7) André G a u d r e a u l t, *Variations sur une problématique*. In: Thierry G r o e n s t e e n (ed.), *La transécriture*, s. 270.
- 8) Marie-Laure R y a n, *Will New Media Produce New Narratives?* In: Marie-Laure R y a n (ed.), *Narrative and New Media: The Language of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press 2004, s. 338.
- 9) Clement G r e e n b e r g, *Towards a Newer Laocöon*. In: John O ' B r i a n (ed.), *The Collected Essays of Clement Greenberg*, Vol. 1. Chicago: Chicago University Press 1986, s. 29.

O filmu se většinou tvrdí, že je z performativních umění „nejeklektičtější“ a je schopen nejobsáhlejší syntézy:

Ve smíšeném jazyku, který s sebou přináší rozmanité výrazové prostředky – sekvenční snímání, hudba, mluvené slovo a zvuky – „zdědil“ film všechny umělecké formy spojené s těmito výrazovými prostředky [...] – vizuálnost fotografie a malířství, pohyb tance, dekorativnost architektury a divadelní herectví.<sup>11)</sup>

Ale taneční představení, muzikál a televizní show mají každý svá vlastní složitá pravidla a mohlo by se říci, že dokonce i vlastní gramatiku a syntax, jež strukturují význam pro přihlížející obecenstvo. Když Paul Karasik a David Mazzucchelli adaptovali jazykově a narativně složitý román Paula Austera *Skleněné město* do podoby grafického románu,<sup>12)</sup> museli příběh přeložit do „prajazyka komiksu“, jak jej označuje Art Spiegelman, do „přísné, pravidelné okénkové mřížky“ s „mřížkou v podobě okna, dveří cely, bloku domů, čtverečkového papíru na piškvorky; s mřížkou jako metronomem, jenž udává tempo narativním posunům a dějovým úsekům“.<sup>13)</sup> Jako všechny formální konvence také mřížka cosi vymezuje a zároveň cosi umožňuje; nepřipouští jedny možnosti a otevírá možnosti nové.

Dobře známý posun od „telling“ k „showing“ (od vyprávění, diegésis, k předvádění, mímésis – pozn. překl.), a konkrétněji od dlouhého složitého románu k jakékoli podobě představení, se většinou chápe jako transpozičně nejobtížnější. Jak důrazně připomíná režisér Jonathan Miller,

většinu románů neodvolatelně zničíte, protože byly napsány bez jakékoli myšlenky na nějakou podobu představení, zatímco pro divadelní hry je hrané představení konstitutivním prvkem jejich identity a překlad mezi jevištěm a filmovým plátnem pozměňuje jejich identitu bez toho, aby ji opravdu zničil.<sup>14)</sup>

Samotné rozdíly v materiálních prostředcích činí adaptaci románu do podoby představení obtížnou, ale to samozřejmě platí i opačně. Když napsal François Truffaut „cinéroman“ na základě svého scénáře (na němž se spolupodíleli Suzanne Schiffmanová a Michel Fermaud) k filmu MUŽ, KTERÝ MILOVAL ŽENY, byla výsledkem krátká a velmi nerománová kniha, přestože využívala sebereflexivní struktury románu v románu.

10) Gotthold Ephraim L e s s i n g, *Laocöon: An essay on the limits of painting and poetry*. Přel. Edward Allen McCormick. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1984, s. 77; česky Gotthold Ephraim L e s s i n g, *Laokoon čili o hranicích malířství a poesie*. Přel. Alois Otoupalík. Praha: Státní nakladatelství literatury, hudby a umění 1960, s. 132.

11) Robert S t a m, *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation*. In: James N a r e m o r e (ed.), *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press 2000, s. 61. Viz též Michael K l e i n, Introduction. In: Michael K l e i n – Gillian P a r k e r (eds.), *The English Novel and the Movies*. New York: Frederick Ungar 1981, s. 1–13, zde 3.

12) Paul K a r a s i k – David M a z z u c c h e l l i, *Paul Auster, City of Glass*. New York: Picador 2004.

13) Art S p i e g e l m a n, *Picturing a glassy-eyed Private I*. In: Paul K a r a s i k – David M a z z u c c h e l l i, c. d. b. p.

14) Jonathan M i l l e r, *Subsequent Performances*. London: Faber and Faber 1986, s. 66.

Naopak pokud má být dramatinován román, je třeba jej zhustit, zmenšit jeho rozsah a nevyhnutně také zjednodušit. Spisovatel a režisér Todd Williams se proto pro svůj film *DVEŘE V PODLAZE* rozhodl adaptovat pouze první třetinu románu Johna Irvinga *Rok vdovou*. Většina recenzentů vnímala zkrácení negativně, jako ochuzení předlohy, ovšem zhuštění a koncentrace zápletky mohou někdy adaptaci učinit působivější. Když roku 1975 Stanley Kubrick adaptoval Thackerayův román *Paměti urozeného pana Barryho Lyndona*, dal celé románové struktuře sevřenější tvar, „čímž dodal Thackerayovu široce pojatému pikaresknímu vyprávění hypnotickou a fatální linearitu“.<sup>15)</sup> O tomto zhuštění můžeme uvažovat také tak, že v něm vypravěčská redundance ustupuje vypravěčské preciznosti, jako je tomu v některých adaptacích žánru *film noir*.<sup>16)</sup> Někdy dokonce i romanopisci souhlasí s výhodami, které změny jejich děl přinášejí. Stačí si přečíst reakci Zadie Smithové na vynechávky provedené v jejím rozvláčeném románu *Bílé zuby* při jeho televizní adaptaci:

Něco se vynechat muselo, aby se to tlusté a nepořádné dítě stalo snesitelným, a přinejmenším jedna ze změn je vsutku brilantní [...] Něco se vynechalo; přibyla dějová motivace a výsledkem je umělecká jasnost. Když jsem film viděla, vyrazil mi dech – kdybych byla použila stejný postup, mohla být tato část románu podstatně lepší. [...] V románu se člověk přehrabuje hlušinou a hledá motivaci, nebo se uchyluje ke zdobnému jazyku, aby nedostatek motivace zamaskoval. Ve filmu ale takové maskování divák tolerovat nebude. Když pozorujeme, jak někdo něco předvádí na filmovém plátně, hodnotíme pravdivost jeho gest spíše podle intuíce než na základě myšlenkového úsudku. To se zfalšovat nedá.<sup>17)</sup>

Smithová na konci svých poznámek poukazuje nejen na zkracování, ale v tomto případě také na přidávání, konkrétně dějové motivace, jež je v tak naturalistickém médiu, jakým je film, nezbytná. Filmové adaptace samozřejmě přidávají také tělesnost, hlasy, zvuk, hudbu, rekvizity, kostýmy, stavby apod.

Když Raymond Chandler adaptoval román Jamese M. Caina *Pojistka smrti* pro režiséra Billyho Wildera, zjednodušil sice dějovou linii a vyřadil vysvětlující pasáže, zároveň však dodal dialogům na vtipu, doplnil je o cynické sebereflexivní hříčky, vyostřil erotické scény a přidal ústřední morální otázku. Ve zkratce: udělal z Cainovy prózy spíše svůj vlastní román.<sup>18)</sup> V adaptacích do performativních umění se s podobnými stylistickými a dokonce etickými dodatky setkáváme často. Adaptace však mohou také přidávat nové postavy nebo zesilovat napětí. Autor adaptace může upevnit strukturu volného epizodického nebo pikareskního vyprávění pomocí obvyklého dějového vzorce založeného na postupném rozvíjení děje a stupňování napětí rozuzlením, s jasným začátkem, prostředkem a koncem. Může dokonce úmyslně potlačit nevýslovnou tragédii nebo hrůzu a nahradit

15) Neil S i n y a r d, *Filming Literature: The Art of Screen Adaptation*. London: Croom Helm 1986, s. 133.

16) Patrick C a t t r y s s e, Film (Adaptation) as Translation. *Target* 4, 1992, č. 1, s. 56.

17) Zadie S m i t h, „White Teeth“ in the Flesh. *New York Times*, 2003, 11 May, Arts and Leisure, s. 10.

18) Richard S c h i c k e l, *Double Indemnity*. London: British Film Institute 1992, s. 52.

je šťastným koncem, jak to v roce 1990 učinili třeba režisér Volker Schlöndorff a scenárista Harold Pinter ve filmovém ztvárnění temného dysutopistického příběhu Margaret Atwoodové *Příběh služebnice*.

Většinou ovšem o adaptacích uvažujeme v negativním smyslu, totiž že se při nich něco ztrácí. Někdy to znamená prosté zmenšení rozsahu: zkrácení délky, vynechání některých detailů nebo komentáře.<sup>19)</sup> Scénář k Hustonově filmové verzi Melvillovy *Bílé velryby*, který napsal Ray Bradbury, nám může posloužit jako typický příklad pragmaticky motivované nutnosti zjednodušit rozvleklý román tak, aby se časově i prostorově vešel do filmu, protože většinou zabere více času nějakou činnost zahrát než přečíst její popis. Jindy se však na podobné změny pohlíží spíše jako na problém kvalitativní než kvantitativní. Abychom zůstali u Melvilla: morálně komplikovaný příběh novely *Billy Budd* je ve filmové verzi Petera Ustinova z roku 1962 zachycený černobíle, a to jak doslovně, tak i na rovině etické. V rámci tohoto negativního přístupu k adaptacím se argumentuje tím, že performativní média nejsou schopna vyjádřit jemné jazykové odstíny a komplikovanost vyprávění nebo reprezentovat psychologický či duchovní rozměr. Uvádí se, že žádný film nemůže být natolik experimentální, jako *Plačky nad Finneganem* Jamese Joyce.<sup>20)</sup>

Nejčastěji se však z hlediska kvalitativních i kvantitativních ztrát poukazuje na operu, z důvodu extrémního zhušťování předloh. Jistě trvá déle řádek textu zazpívat než vyslovit, o jeho přečtení nemluvě. Operní recyklace prý román zbavuje jeho životné podoby, „a redukuje jej na kreslený film nasprejovaný fluorescenčními barvami, s obrysy obtaženými zvýrazňovačem“.<sup>21)</sup> Jak ale ještě uvidíme, opera *Billy Budd* Benjamina Brittena (autory libreta jsou E. M. Forster a Eric Crozier) je ve svém výsledku psychologicky i stylisticky rafinovanější než Ustinovův film; někdo by dokonce mohl říci, že je rafinovanější než Melvillova novela. Jinými slovy, navyklá teoretická zobecnění o specifičnosti médií je třeba zpochybnit prozkoumáním praktických výsledků adaptací. A to je také hlavní záměr předkládaného zamyšlení nad tím, „co“ se při adaptaci děje, čemuž budeme jednoduše říkat forma nebo formy adaptace. Nejprve se však podívejme na formální složky z hlediska tří modů, jež se adaptaci nabízejí.

### „Telling“ ← → „Showing“

Nejčastěji se mluví o takových adaptacích, které mění „telling“ na „showing“; většinou pak tištěný text na nějaký typ představení. Není však možné přehlížet rozkvět průmyslu „novelizací“ (přepracování do románové podoby). Podobně jako čtenáři dříve populárních „cineromanzi“ (kinorománů) nebo „fotoromanzi“ (fotorománů), mohou si i dnešní

19) Gerald P e a r y – Roger S h a t z k i n (eds.), *The Classic American Novel and the Movies*. New York: Frederick Ungar 1977, s. 2–8.

20) Důkladnější argumentaci nabízí například Sarah W. R. S m i t h, *The Word Made Celluloid*. In: Michael K l e i n – Gillian P a r k e r (eds.), *The English Novel and the Movies*. New York: Frederick Ungar 1981, s. 301–312.

21) Joel H o n i g, *A Novel Idea*. *Opera News* 66, 2001, č. 2, s. 22.

fanoušci HVĚZDNYCH VÁLEK nebo AKT X přečíst romány vycházející z filmových a televizních scénářů. Problémem je opět rozměr či měřítko. Jak provokativně říká William Burroughs: „Pokud byste vzali skutečný scénář ČELUSTÍ a udělali z něj zase román, bez jakékoli vazby na román původní, a využili k tomu pouze scénář, s největší pravděpodobností by z toho byl velmi nezajímavý román, navíc dost krátký.“<sup>22)</sup> Dnes mohou být filmové adaptace téměř jakéhokoli média (znovu) přepracovány do románové podoby. Kevin J. Anderson například převedl roku 2004 do románové podoby filmovou adaptaci komiksově série a grafického románu Alana Moora a Kevina O'Neilla *Liga výjimečných*, kterou natočil roku 2003 James Robinson. Musel samozřejmě zachovat změny, k nimž došlo ve filmové adaptaci u důležitých prvků děje, jako je postava zlosyna nebo počet postav, ale protože byl scénář příliš krátký, Anderson mohl doplnit popisy a rozpracovat dějovou motivaci postav, a proto se často obracel k původnímu grafickému románu. Postupujeme-li opačným směrem – tj. od „telling“ k „showing“, zvláště pak od tištěného textu k nějaké podobě představení – můžeme narazit na otázku, kde leží hranice adaptace. Každé živé představení tištěné divadelní hry můžeme totiž teoreticky považovat za adaptaci. Text hry nutně neříká, jaká gesta, výraz a tón hlasu by měl herec použít, aby tištěná slova přesvědčivě zahrál.<sup>23)</sup> Je na režisérovi a hercích, aby text realizovali, interpretovali a poté opětovně vytvořili, a tím jej v jistém smyslu adaptovali pro jeviště. V hudebním dramatu je také nutné partituru pro diváky oživit a „předvést“ ji ve zvukové podobě; není možné ji ponechat pouze v podobě neživotných černých not na papíře. Na jevišti se fyzicky předvádí viditelný a slyšitelný svět – ať je to v divadelní hře, muzikálu, opeře nebo jiném druhu představení – vytvořený z grafického znázornění slov a notového zápisu. Většina teorií zde ale vytváří určitou hranici a tvrdí, že pouze *některé* divadelní produkce si zaslouží označení adaptace. Nejsou to pouze divadelní a filmové režiséři jako Peter Brook (který je tím nicméně proslulý), kdo podstatně zasahují do tištěného textu, přemísťují dějové události, připisují monology a dialogy jiné postavě nebo postavy vynechávají. Přesto si radikální přeinterpretování prostřednictvím představení, jak je provádí například zmíněný Brook, většinou zaslouží označení adaptace v tom smyslu, že se intenzivně kriticky a tvořivě zabývají konkrétním textem. Verze Ibsenovy *Nory* (v anglickém překladu *A Doll's House*), kterou představila divadelní společnost Mabou Mines pod vedením režiséra Leea Breuera, byla trefně přejmenována na *Doll-House* – naznačuje se tak, že se jedná o adaptaci. Všichni muži, kteří v představení hráli, byli menší než 1,5 metru a naopak všechny ženy byly mnohem vyšší, čímž tato adaptace či produkce původní text obohatila o dalekosáhlý, otevřený vizuální komentář skandální sexuální politiky Ibsenovy hry.

Většinu z nás však při úvahách nad přechodem od psaného textu k představení napadne běžný a známý fenomén románové adaptace. Romány obsahují spoustu informací, jež je možné na jevišti nebo filmovém plátně rychle přeložit do podoby nějaké činnosti či gesta, nebo se bez nich úplně obejít, jak konstatuje romanopisec a literární vědec David

22) William S. Burroughs, *Screenwriting and the Potentials of Cinema*. In: Keith C o l l e n (ed.), *Writing in a Film Age: Essays by Contemporary Novelists*. Niwot: University Press of Colorado 1991, s. 76.

23) Jonathan M i l l e r, *Subsequent Performances*. London: Faber and Faber 1986, s. 48.

Lodge. Při přechodu od „telling“ k „showing“ musí performativní adaptace dramatizovat, což znamená, že je nutné popis, vypravování a vnitřní myšlenky převést do mluvy, činnosti, zvuků a vizuálních obrazů. Konflikty a ideologické rozdíly mezi postavami je nutné zviditelnit a nechat zaznít.<sup>24)</sup> V procesu dramatizace se nevyhnutelně objevuje jistý posun v závažnosti jednotlivých témat, postav a děje.

Z důvodu nutných změn by měl román v dopisech představovat takřka samozřejmě nejobtížnější materiál dramatizace. Epizodický román *Nebezpečné známosti* Choderlose de Laclose, napsaný jako řada dopisů, se však přesto v poslední době dočkal mnoha různých adaptací. Tak třeba ve hře Christophera Hamptona z roku 1986 zaznívají románové dopisy jako jevištní dialogy; tím se také pozměňuje původní dalekosáhlý ironický pohled na dekadentní aristokracii do podoby intenzivního myšlenkového souboje dvou vzájemně se manipulujících postav. Když ale podle své hry napsal Hampton scénář pro film Stephena Frearse, stal se příběh přímočarou moralitou o potrestání zla. Pod taktovkou Miloše Formana (scénář napsal Jean-Claude Carrière) se příběh objevil pod názvem VALMONT a vzal na sebe spíše podobu Molierovy komedie než Frearsova hollywoodského zpracování morální tragédie z předešlého roku.<sup>25)</sup> Frears přetvořil epistolaritu románu ve vizuální, filmu vlastní motiv tajného odposlouchávání: nakukování klíčovou dírkou a schovávání za zástěnami. Když ale roku 1959 románovou předlohu adaptoval a aktualizoval Roger Vadim, použil pro vyjádření obsahu některých dopisů literárnější postup: hlas mimo obraz (voice-over). Fakt, že se objevila také televizní minisérie, opera, několik baletů a velké množství dalších divadelních i filmových adaptací tohoto románu v dopisech, naznačuje, že na formální obtíže při adaptaci se možná pohlíží spíše jako na výzvu než na něco, co by od adaptace odrazovalo.

Když teoretikové uvažují o adaptaci tištěného textu do performativního média, soustředí se většinou na vizuální stránku, na posun od představivosti ke skutečně viděnému. Nicméně slyšitelné je při této změně stejně důležité. V první řadě, jak připomíná Kamilla Elliottová, se ve filmech hodně mluví;<sup>26)</sup> nalezneme zde také oddělené zvukové stopy, které umožňují, aby se proplétal třeba hlas mimo obraz s hudbou a ruchy. Pro autora adaptace představuje hudba ve filmu „jakýsi emulgátor, který dovoluje rozpustit jistou emoci a nasměrovat ji určitým směrem“, jak říká zvukař Walter Murch.<sup>27)</sup> V ideálním případě pak hudba „kumuluje a usměrňuje dříve vytvořenou emoci“.<sup>28)</sup> Zvuková stopa ve filmu tedy posiluje a zaměřuje reakci publika na postavy a děj; to platí i o videohrách, v nichž se hudba obdobně prolíná se zvukovými efekty, aby zvýraznila nebo vytvořila emocionální reakci. Zvuk lze ve filmu použít k méně nápadnému propojení vnitřních a vnějších stavů, než to svedou záběry kamery: adaptace Joyceových „Nebožtíků“ Johna

24) Viz David Lodge, *Adapting Nice Work for Television*. In: Peter Reynolds (ed.), *Novel Images: Literature in Performance*. London: Routledge 1993, s. 196–200.

25) Mark Axelrod, *Once Upon a time in Hollywood; or, the commodification of form in the adaptation of fictional texts to the Hollywood cinema*. *Literature/Film Quarterly* 24, 1996, č. 2, s. 200.

26) Kamilla Elliott, *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge: Cambridge University Press 2003, s. 78.

27) Michael Ondaatje, *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*. Toronto: Vintage Canada 2002, s. 103.

28) Tamtéž, s. 122.

ustona z roku 1987 využívá hudbu (zpěv písně „Lass of Aughrim“) a rozdílných irských přízvuků (na jedné straně hosté, na straně druhé služka Lily) nejen, aby prezentovala repliky jednotlivých postav, ale také aby upozornila na specificky irské politické pozadí celého příběhu.

V divadelních muzikálech se hudba označuje jako „ztělesnění přemíry“: když totiž mluvící postavy začnou zpívat, naznačují, že „život není možné obsáhnout v jeho obyčejnosti, je nutné jej překročit či přesáhnout rytmem, zpěvem a pohybem“.<sup>29)</sup> V opeře je nepochybně hudba stejně důležitým prostředkem vyprávění jako slova; tato funkce je doplňkem k jejím zřejmým emocionálním a dokonce mimetickým dispozicím. V této souvislosti se nám vybaví nechvalně proslulá schopnost Richarda Strausse učinit hudbu obrazově sugestivní, stejně jako emocionálně působivou.

Adaptace románu do podoby rozhlasové hry vynáší do popředí důležitost slyšitelného, protože v tomto případě není k dispozici nic jiného. Do hry vstupují okolnosti společné všem dramatickým, a to především zhuštění, protože všechny postavy či hlasy musejí být jednoznačně rozlišitelné, nemůže se jich objevovat mnoho. Z tohoto důvodu se většina rozhlasových her soustředí pouze na hlavní postavy a zjednodušují také dějovou a časovou posloupnost, jak to provedla roku 2001 Lindsay Bellová ve své adaptaci románu Virginie Woolfové *K majáku* pro CBC (Canadian Broadcasting Corporation). Postavy, které zůstaly, vystupují také v roli vypravěčů, ale řada jich byla vynechána, aby se příběh mohl soustředit na rodinu Ramsayových a Lily Briscoeovou. Slova, jež slyšíme, pocházejí z románu, ale jsou přesouvána, dostávají se do jiných kontextů a pronášejí je jiné hlasy. Tyto změny dovolují rozhlasové podobě románu, aby zprostředkovala dojem románové jazykové textury, asociativní šíře a rytmu románového vyprávění. Jako ve všech rozhlasových hrách i zde se k jazykovému textu připojují hudba a zvukové efekty, aby napomáhaly posluchačově představivosti. Takové doplnění se ukázalo jako zvláště účinné v šestadvacetidílné adaptaci BBC Tolkienova *Pána prstenů* z roku 1981, protože posluchačům umožnilo vstoupit do sluchového fantazijního světa. V jistých ohledech se však rozhlasové hry v ničem neodlišují od jiných performativních médií; herci, kteří jako u každé dramatisace svým způsobem adaptují pod režisérovým vedením scénář, musejí udat rytmus a tempo, vytvořit psychologickou a emocionální vazbu s publikem.

Baletní adaptace nepřidávají pouze vizuální rozměr, ale současně odnímají jazykovou stránku, přestože mohou zachovat původní hudbu, a to především tehdy, když adaptují opery. Čajkovského operní adaptaci Puškinovy *Pikové dámy* adaptoval v roce 2002 do podoby baletu Kim Brandstrup pro Les Grands Ballets Canadiens de Montréal, ale existuje množství dalších příkladů, v nichž pohybující se tělo nahrazuje hlas v opeře jako primární zdroj významu i emocí zprostředkovaných hudbou. Na adaptaci románu nebo povídky pro (mluvené) jevištní představení se podílí vizuální rozměr, stejně jako jazyková stránka. S přidaným rozměrem se zároveň vynořují očekávání publika, nejen co se týče zvukové stránky, ale také, jako v případě tance, co se týče stránky vizu-

29) Jeremy T a m b l i n g, *Opera, Ideology and Film*. Manchester: Manchester University Press 1987, s. 101.



ální, a to s tím, jak se pohybujeme od našich vizualizovaných představ k přímo vnímanému.

Omezení daná skutečným jevištěm také limitují zobrazení některých dějových událostí a popisů. O všech performativních médiích se tvrdí, že posunem k externalizaci ztrácejí postavy vnitřní motivaci.<sup>30)</sup> Faktická omezení jeviště tuto ztrátu potenciálně ještě zintenzivňují. Když se Salman Rushdie podílel na adaptaci svého jazykově a vypravěčsky komplikovaného románu *Děti půlnoci* do podoby divadelní hry, setkal se s výsledkem s očekávaným nářkem fanoušků románu, protože způsob provedení hry byl stejně tak stylizovaný a skrovný, jako je román bohatý a složitý. Minimum jevištních rekvizit a dekorací přineslo vizuální kontrast s barokně košatým jazykem románu i divadelní hry. Adaptace se však pokusila formálními prostředky zařadit do hry spleť časové a ontologické roviny: na jevišti bylo v pozadí použito velké diagonálně rozdělené filmové plátno, na němž se objevovaly jak historické, tak magicky realistické scény.

Takové využití filmových postupů poukazuje na jednu z velkých výhod, jíž filmy oproti divadelním adaptacím románu disponují. Je jí použití vícestopého média, které díky zprostředkovávajícímu pohledu kamery může usměrňovat i rozšiřovat možnosti vnímání. Většinou však podobným způsobem neuvažujeme. Mnohem častěji se dozvídáme, že kamera omezuje to, co lze vidět, protože vylučuje děj odehrávající se stranou, jenž by mohl zaujmout naši pozornost, pokud by se odehrával na jevišti. Divadelní produkce se neliší pouze jiným zaměřením pozornosti, ale také jinými konvencemi, než je tomu u filmu nebo televizních show. Mají odlišnou gramatiku; rozmanitost filmových záběrů, jejich propojení a střih nemají na jevišti žádnou obdobu. Film má svou vlastní „formální řeč“, abychom použili termínu Bély Balázse.

Žádné performativní médium však není schopno bez problémů překódovat psaný text. „Telling“ není „showing“. Jak divadelní, tak filmové adaptace musejí využívat ten druh znaků, které Charles Sanders Peirce označil jako indexy a ikony – tj. konkrétní lidi, místa a věci – zatímco literatura používá znaky symbolické a konvenční.<sup>31)</sup> Možná právě z tohoto důvodu je jednodušší do filmu převádět grafické romány. Podle řady noirových příběhů Franka Millera nazvané *Sin City* natočil roku 2005 Robert Rodriguez vizuálně úchvatný surreální film s živými herci, ale digitálně vytvořeným prostředím, které upomíná na původní komiksovou podobu. Když ovšem roku 2002 režisér Terry Zwigoff přenesl na filmové plátno *Přízračný svět* Dana Clowese, fanoušci cítili, že se tak vytratilo něco, co považovali za dokonalou, byť chorobnou analogii k životům obou poflakujících se cynických a ironických dívek – vybledlý zelenomodrý nádech stránek komiksu.

Jedním důvodem této ztráty může být fakt, že konvenční film, na rozdíl od filmu avantgardního, je ve způsobu reprezentace důsledně naturalistický, nebo, jak to vyroceněji formuluje Malcolm LeGrice, film nabízí „ultranaturalistickou reprezentaci na všech úrovních od mizanscény až po stereotypy chování a herecké konvence, jež ve spojení

30) Ben B r a d y, *Principles of Adaptation for Film and Television*. Austin: University of Texas Press 1994, s. 3.

31) Robert G i d d i n g s – Keith S e l b y – Chris W e n s l e y, *Screening the Novel: The Theory and Practice of Literary Dramatization*. London: Macmillan 1990, s. 6.

s montáží a umístěním kamery zintenzivňují iluzi bezprostřednosti<sup>32)</sup>. Máme-li věřit manuálům psaným pro scenáristy, vyžaduje realistický film motivaci založenou na principu příčiny a následku, v zásadě lineární a uzavřený děj, stejně jako sourodou charakterizaci. Když Thomas Mann v novele *Smrt v Benátkách* představuje hlavní postavu spisovatele Gustava von Aschenbacha, zdůrazňuje jeho komplikované estetické a psychologické rozpory od samého začátku, přičemž představuje i jejich vnitřní motivaci, která předurčuje čtenářova očekávání. Luchino Visconti ve stejnojmenném filmu odkrývá před divákem rozpory hlavní postavy postupně.<sup>33)</sup> Ze spisovatele se ve filmu stává hudební skladatel, jehož hudební tvůrčí síla je tak bezpochyby jednodušeji zachytitelná, nebo alespoň představuje větší potenciál pro její poutavé ztvárnění pomocí slyšitelného a viditelného, než by tomu bylo v případě úvahově a jazykově orientovaného spisovatele.

Avantgardní film samozřejmě nabízí adaptaci další prostředky a není bez zajímavosti, že se jich nejvíce využívá při převodu poezie do filmové podoby. Dostupné technické možnosti se od dob raného, neavantgardního filmu mnohonásobily – od němého filmu *PIPPA PASSES* Davida W. Griffitha, který použil v mezititulcích básně Roberta Browninga, až po nedávný film *LADY LAZARUS* Sandry Lahireové, který je svébytným komentářem k veršům Sylvie Plathové, přednášeným autorkou. Poezie, básnická próza a písně Leonarda Cohena byly adaptovány nejrozličnějšími způsoby od fotografické montáže (*POEN* Josefa Reeva) až po animaci (*I'M YOUR MAN* Roslyn Schwartzové). Pokaždé se však texty buď čtou, nebo zpívají, přičemž složky tvořící příběh a dokonce metaforický jazyk textů jsou přeloženy do evokativních vizuálních obrazů.

Zhudebnění básní také představuje adaptaci z „telling“ do „showing“, jsou-li předváděna na jevišti. Roku 2005 adaptoval skladatel William Bolcom *Písně nevinnosti a zkušenosti* Williama Blakea pro více než 400 členů orchestru a pěveckého sboru. Ale tato adaptace je jen dalším pokračováním dlouhé tradice *Lieder*, zhudebněných básní, zpívaných s klavírním nebo orchestrálním doprovodem. Přesto nedávno Simon Keenlyside adaptoval dokonce i „Lieder“ či písňový cyklus do ještě performativnějšího média, když ve spolupráci s choreografkou Trishou Brownovou vytvořili taneční verzi známého písňového cyklu Franze Schuberta *Zimní cesta* pro sebe a další tři tanečníky.

Když se literární díla adaptují do podoby opery a muzikálu, vyplývají z posunu od „telling“ k „showing“ obvyklé formální důsledky, protože zestručnění je u divadelních her i u románů nezbytné. Ulrich Weisstein vysvětluje, že ke změnám v procesu adaptace vedou také další zákonitosti:

Protože hudba postrádá rychlost a verbální pohotovost jazyka, je v opeře zapotřebí méně slov než v divadelní hře obdobné délky. Libreta jsou většinou kratší než texty většiny dramát [a to nemluvíme o románech] [...]. Často se v nich pracuje s opakováním [...]. Tato drastická redukce textu si, ve spojení s vysoce smyslovou

32) Malcolm L e G r i c e, *Virtual Reality – Tautological Oxymoron*. In: Martin R i e s e r – Andrea Z a p p (eds.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. London: British Film Institute 2002, s. 232.

33) Monique C a r c a u d - M a r c a i r e – Jeanne-Marie C l e r c, *Pour une approche sociocritique de l'adaptation cinématographique*. In: Thierry G r o e n s t e e n (ed.), *La transécriture*, s. 157 a 167.

povahou hudby, vynucuje zjednodušení děje i postav, přičemž emoce vyjádřené v ucelených hudebních částech opery zabírají velkou část času běžně vyhrazeného dějovým událostem.<sup>34)</sup>

Ve výsledku jsou tedy postavy definovány „stroze a přímo“,<sup>35)</sup> díky tomu se však mohou jevit jako nedostatečně motivované.

Zjednodušení děje nicméně může přinést soudržný a silný dramatický účinek, jako se to podařilo Peteru Pearsovi, když zredukoval pro operní adaptaci Benjamin Brittena Shakespearovu *Sen noci svatojánské* přibližně na polovinu. Muzikál, využívající dialog, může zachovat slova literárního textu – příkladem budiž Richard Nelson a jeho muzikálová adaptace části mnohosvazkového Proustova *Hledání ztraceného času*, nazvaná *Můj život s Albertinou* – ale pro vyjádření svého tématu může zároveň sáhnout i k prostředkům jiného média. Ve zmiňované adaptaci využívá jevištní verze opakování hudebních motivů, aby mohlo obecenstvo přímo vnímat Proustovo téma času a paměti, přičemž dělá z Marcela skladatele, a ne spisovatele.

Přechod od „telling“ k „showing“ může kromě změny média znamenat také změnu žánru a s tím související posun v očekávání publika. Román Williama R. Burnetta *Asfaltová džungle* byl adaptován jako stejnojmenný kriminální film (1950), jako western (BADLANDERS), caper movie (CAIRO) a dokonce jako blaxploitation film (COOL BREEZE).<sup>36)</sup> Stejný žánrový posun může nastat u rozdílných médií v rámci jednoho modu. Aktualizovaná filmová verze (1995) Shakespearova *Richarda III.* v režii Richarda Loncrainea byla označována jako žánrová směsice britského filmu „národního dědictví“ (heritage film) a americké gangsterky,<sup>37)</sup> čímž bezesporu u diváků vyvolávala rozporuplné reakce. Když se hra stejného dramatika, *Romeo a Julie*, proměnila v jevištní muzikál *West Side Story* Leonarda Bernsteina a stejnojmenný film, její žánrové zaměření se měnilo spolu s médiem. Podobně tomu bylo i tehdy, když choreograf a hiphopový básník Rennie Harris vytvořil politickou alegorii *Rome and Jewels* o moci a touze, v níž na jevišti nikdy Jewel/Juliet/Julii nevidíme, protože zůstává neviditelnou projekcí mužské touhy a politiky mužských gangů. Tyto poslední příklady však naznačují, že formální vlastnosti jednotlivých médií využívajících „showing“ je třeba pečlivěji rozlišovat.

„Showing“ ← → „Showing“

Příběhy předváděné v jednom performativním médiu jsou vždy adaptovatelné do jiného performativního média: filmy a dokonce i filmové adaptace se stávají divadelními muzikály (*Mary Poppins*, *Producenti*, *Lví král*) a vracejí se zpět do filmové podoby (například MALÝ KRÁMEK HRŮZ). Francouzskou divadelní frašku *Klec bláznů* zfilmoval roku 1978 režisér Edouard Molinar, a poté následovaly její dvě filmová pokračování; roku 1983 se

34) Ulrich W e i s s t e i n, The libretto as literature. *Books Abroad* 35, 1961, s. 19.

35) Tamtéž, s. 19.

36) Viz Leo B r a u d y, Afterword: Rethinking Remakes. In: Andrew H o r t o n – Stuart Y. M c D o u g a l (eds.), *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*. Berkeley: University of California Press 1998, s. 331.

37) James N. L o e h l i n, „Top of the world, Ma“: *Richard III* and Cinematic Convention. In: Linda E. B o o s e – Richard B u r t (eds.), *Shakespeare, the Movie*. London: Routledge 1997, s. 72–74.



jako životopisným údajům o vzájemných příbuzenských vztazích, aby tak proti sobě postavil rozdílné světy obou hlavních postav, televizní verze dosahuje stejného výsledku velmi rychle a účinně. Vědomou sebereflexivní divadelnost Kushnerových her – v první řadě vylíčení onoho tajemného Anděla – vyjádřila televize s pomocí technických kouzel; když však roku 2004 zkomponoval Peter Eötvös na základě her operu, použil různé vokály a hudební styly spolu se zvukovými efekty, aby dosáhl stejného druhu halucinačního efektu.

Méně bychom již očekávali operní adaptaci televizního pořadu. Nejkontroverznějším příkladem je *Jerry Springer – Opera* (hudbu složil Richard Thomas, libreto napsal Steward Lee). Tato opera hudebně přetváří „trash TV“ na formu vysokého umění, přičemž zachovává neomalenost ve vyjadřování a ději. Ironií osudu se veřejnost při vysílání záznamu této operní adaptace televizní stanicí BBC v roce 2005 rozhořčovala nad protikřesťanskou alegorií, která podle ní není pro operu v televizi vhodná!

Také filmům se dostalo operní podoby: SVATBU Roberta Altmana „zoperatizovali“ roku 2004 Arnold Weinstein a William Bolcom pro Chicago Lyric Opera, opět v režii Roberta Altmana. Adaptace snižuje počet postav ze čtyřiceti osmi na šestnáct zpívaných rolí; rozvláčný a chaotický (protože improvizovaný) filmový příběh s mnoha dějovými rovínami je v opeře přímočařejší. Umělejší zpívaná jevištní verze oslabuje břitkou společenskou satiru realistického filmu, vulgaritu zbohatlíků, snobismus a pokrytectví aristokracie a jejich zbožnou úctu k instituci svatby – možná kvůli konvencím komické opery. Jako model tohoto moderního svatebního příběhu totiž jednoznačně posloužila Mozartova komická opera *Figarova svatba* založená na problematice třídní společnosti, přičemž směs komedie mravů a milostného příběhu pravděpodobně přispěla k jemnějšímu a shovívavějšímu portrétu postav, než umožnil filmový realismus. Hybridní formy, které k již natočeným (často němým) filmům přidávají písně, představují částečné převody mezi médii. I ty fungují jako adaptace. *Kráska a zvíře* Philipa Glasse přidává k filmu Jeana Cocteaua z roku 1946 nová slova pro živé zpěváky, jejichž zpěv není nikdy zcela synchronizovaný s událostmi na plátně. Projekt Benedicta Masona *Chaplinoperas* (Chaplinoperas, 1988) adaptuje tři Chaplinovy krátké filmy z roku 1917, CHAPLIN STRÁŽCEM VEŘEJNÉHO POŘÁDKU, CHAPLIN VYSTĚHOVALCEM a CHAPLIN UPRCHLÝM TRESTANCEM, tak, že k původním filmům opět přidává živě zpívané a hrané písně. Ty jsou v tomto případě synchronizované s dějem na plátně, ale často spíše parodicky než realisticky.

Převrácením tohoto vztahu mezi filmem a hudebním divadlem může být ona podivná smíšená forma, často považovaná za jistý druh adaptace: operní film nebo „opera na plátně“, v níž se využívá naturalistických filmových konvencí k překladu nejméně realistické jevištní formy. Integrita hudební partitury a jazykového libreta se většinou zachovává navzdory odlišným požadavkům obou médií, ačkoli je možné něco vynechat. Části hudebního doprovodu mohou být dokonce nahrány v jiném tempu, aby se vyhovělo potřebám filmového režiséra, jak tomu je v případě filmové verze Verdiho *Otella*, kterou roku 1986 natočil Franco Zeffirelli. Ve filmu se však orchestr ztrácí ve zvukové stopě a postrádáme také fyzickou přítomnost dirigenta coby „horizontu stabilizujícího úroveň umělosti, jejíž přijetí se po publiku vyžaduje“.<sup>40)</sup> Naproti tomu je možné natáčet

40) Jonathan Miller, *Subsequent Performances*, s. 209.

operní filmy v exteriérech, i když nikoli nutně na místě uvedeném v libretu – Mozartův *Don Giovanni* se ve filmu Josepha Loseyho neodehrává v Seville, ale v přepychové paláciovské architektuře Benátska. Zdá se, že lidé zpívají na otevřeném prostranství, ale zvuk, který slyšíme, je zvukem koncertní síně nebo nahrávacího studia. Napodobují „zpívání“, ale detailní záběry prozrazují, že se jejich ústa a krk nenapínají jako při skutečném zpěvu. Ztělesnění dramatu a intenzitu živého představení nenahrazuje ani tak realismus, jako spíše konvence, které určují, co je ve filmu jako realismus přijatelné: detailní záběry neriskují, že vystaví na odiv samotnou fyzičnost zpívání, včetně „odpudivých detailů na zubní plomby a chvějící se jazyk“.<sup>41)</sup> Zmenšení, k němuž dochází při sledování videonahrávky nebo DVD, v tomto případě obrací gigantický účinek detailního záběru na velkém plátně. Všechna výše zmiňovaná média jsou performativní. Mají tedy společný modus, „showing“, přičemž se odlišují specifickými omezeními a konvencemi jednotlivých médií. Když Andrew Bovell adaptoval svou vlastní divadelní hru *Zmatení jazyků* pro film (ten dostal název *LANTANA* a režíroval ho Ray Lawrence), zjistil, že musí změnit nerealistickou zápletku divadelní hry, založenou na náhodě, aby odpovídala naturalistickým pravidlům pravděpodobnosti ve filmu. Když však John Guare přenesl svou hru z roku 1990 nazvanou *Šest stupňů odloučení* do filmu, ponechal text v podstatě nedotčený, ale změnil divadelní samolibost hry, v níž postavy vyprávějí příběh publiku, do filmovější a realističtější podoby. Publikum filmového příběhu tak představuje proměnlivá skupina přátel, kteří se scházejí kvůli dalšímu pokračování na různých společných setkáních. Není „showing“ jako „showing“.

### Interakce ← → „Telling“ nebo „Showing“

Formální a hermeneutické komplexnosti vztahů mezi „showing“ a „telling“, jíž jsme doposud věnovali pozornost, se jistě vyrovná posun mezi úrovněmi a posun úrovně a typu zapojení při přechodu od „showing“ nebo „telling“ k participativnímu modu interaktivity. „Záměrná činnost uživatele či účastníka“, abychom citovali Marie-Laure Ryanovou, je v digitálních médiích společně s interfejsem a databází<sup>42)</sup> považována za zásadní a „skutečně odlišující“ rys.<sup>43)</sup> Záměrnou činnost uživatele (hráče) vyžaduje například i adaptace románu Jane Austenové *Pýcha a předsudek* do podoby deskové hry, kde se hráč pohybuje na základě hodů kostkou a vítězem se stává ten, kdo se dostane nejdříve do kostela, aby se vdal nebo oženil. Nejčastěji se však tento způsob adaptace objevuje u počítačových her. Román Niky Bertramové *Modus Kahuna* má i podobu počítačové hry,<sup>44)</sup> která se podle hráčů mění s tím, jak kdo čte a interpretuje román. Většina videoher má ale blíže k filmu než k próze, pokud se přímo neprolínají, a to nejen v evidentním případě, kdy jsou kniha a hra součástí jedné franšizy.

Počítačově animovaný PŘÍBĚH HRAČEK 2 začíná sebereflexivním tématem hraní her, které se v něm stále opakuje. Pro platformu Playstation vznikla herní adaptace *Buzz Raketák*

41) Tamtéž, s. 208.

42) Viz Lev M a n o v i c h, *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press 2001.

43) M. L. R y a n, c. d., s. 338.

44) Dostupné online: <<http://www.kahunamodus.de/swave.html>>, [rev. 21. 2. 2009].

z *Hvězdného komanda* s postavou Buzze, která vychází ze zmíněného filmu i ze hry, v níž se má odehrávat ona úvodní sekvence filmu.<sup>45)</sup> Série filmů nazvaných *SMRTONOSNÁ PAST* zplodila hry *Die Hard Trilogy* a *Die Hard Trilogy 2*, u nichž děj filmů představuje oporu hráčské zkušenosti. Na rozdíl od filmů v nich ale není jisté, že hlavní postava přežije; tato nejistota nebo napětí je samozřejmě součástí zábavy. Stejně jako v případě rozličných podob hypermédií je zde důležitý proces, nikoli konečný nebo uzavřený výrobek. Pro videohry je často nejdůležitější adaptovaný heterokosmos, ohromující svět digitální animace, do nějž hráč vstupuje. Naše tělesné reakce na imerzivní zkušenost zprostředkovanou vizuálními a zvukovými efekty nás do hry natolik „intenzivně zapojují“,<sup>46)</sup> že tomu žádná jiná média nemohou konkurovat.

Interaktivnost je ale také zodpovědná za rozdílné formální postupy. Dojem soudržnosti je prostorový a vytváří jej samotný hráč uvnitř prostoru hry, který si jej pouze nepředstavuje, a už vůbec jej pouze nevnímá, ale je s ním aktivně spojen.<sup>47)</sup> Heterokosmos filmu ve hře prožíváme v intenzivnější podobě „zástupné kinestézie“ a jako bychom jej přímo vnímali,<sup>48)</sup> ať už se jedná o svět *HVĚZDNÝCH VÁLEK*, nebo o *ZÁHADU BLAIR WITCH*. Možná z tohoto důvodu je herní verze survival hororu *Silent Hill* (do roku 2004 se jich objevilo pět) považována za mnohem strašidelnější než cokoli, čeho by mohl Christophe Gans dosáhnout ve filmové verzi. Logika programování her je navíc v porovnání s filmem ještě více zaměřená na dosahování určitého cíle. Ve hrách není tolik prázdných míst, která ve své mysli diváci a čtenáři musí zaplnit, aby dílu dodali smysl. Digitální hry mohou čerpat z televizních, fotografických a filmových postupů, tropů a asociací, ale vždy mají svou vlastní logiku.<sup>49)</sup>

Stejně interaktivní, i když jiným způsobem, jsou zábavní parky (theme parks), v nichž vstupujeme přímo do světa Disneyho filmů, stejně jako zkušenost virtuální reality, která navozuje v našich tělech pocit, že vstupujeme do adaptovaného heterokosmu. Velká část virtuálního umění nám iluzionisticky nabízí nějaký mytický kontext prostřednictvím multisensorického interfejsu.<sup>50)</sup> „Interaktivně vyprávěné příběhy“, ať už v internetové podobě nebo na CD-ROM, nás do sebe vtahují méně, ale pořád více než jiná média. Uživatelé se aktivně podílejí na volbě dalšího směřování děje v určitých uzlových bodech vyprávění. Platí však také, že když „navigují scénériemi a scénami, dochází u nich k ‚interakci‘ jak s místy, tak, což je důležitější, s virtuálními herci, z jejichž pohledu událos-

45) Paul W a r d, Videogames as Remediated Animation. In: Geoff K i n g – Tanya K r z y w i n s k a (eds.), c. d., s. 133.

46) Geoff K i n g, Die Hard/Try Harder: Narrative spectacle and beyond, from Hollywood to Videogame. In: Geoff K i n g – Tanya K r z y w i n s k a (eds.), *Screen Play: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press 2002, s. 63.

47) Wee Liang T o n g – Marcus Cheng T a n, Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in film and Computer Games. In: Geoff K i n g – Tanya K r z y w i n s k a (eds.), c. d., s. 107.

48) Andrew D a r l e y, *Visual Digital culture: Surface Play and Spectacle in new Media Genres*. London: Routledge 2000, s. 152.

49) Geoff K i n g – Tanya K r z y w i n s k a, Cinema/Videogames/Interface. In: Geoff K i n g – Tanya K r z y w i n s k a (eds.), *Screen Play: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press 2002, s. 2.

50) Oliver G r a u, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Přel. Gloria Custance. Cambridge: MIT Press 2003, s. 350.

ti vnímají, s atmosférou a náladami, s nimiž se setkávají a které zažívají: vše musí být vědomě vytvořeno a musí se respektovat přísná pravidla. Mohli bychom to nazvat „inscenováním interakce“.<sup>51)</sup> Tato pečlivě vytvořená elektronická inscenace nejlépe vyhovuje adaptaci určitých druhů narativních struktur, a tedy i žánrů, jmenovitě thrillerů, detektivních příběhů a dokumentů.

Když jsme při úvahách o adaptaci a jedinečnosti médií zmiňovali generickou kategorii formy, spojovali jsme to, co by Gérard Genette (v knize *Introduction à l'architexte*)<sup>52)</sup> rozdělil na „formu“ (próza, poezie, obraz, hudbu, zvuk), „žánr“ (román, divadelní hra /komedie, tragédie/, opera) a „modus“ (narativní, dramatický). Směr našeho vlastního teoretického uvažování, soustředícího se na posun mezi mody „telling“, „showing“ a „interacting“, s sebou zdánlivě přinesl směřování jednotlivých kategorií. Abychom detailněji prozkoumali komplexnost těchto přechodů, vybrala jsem několik formálních problémů, které jsou nejspornější, nebo se v nich objevuje nejvíce „daností“ či přijímaných truismů, a proto je potřeba je zpochybnit. Například historické teleologické pojetí filmu jako kulminačního stupně ve vývoji jiných žánrů a médií, nebo alespoň jako média nejobsažnějšího, vypadá takto: „Z historického pohledu je román nástupcem dramatu, přičemž přejal některé jeho části (postava, dialog) a přidal své vlastní (vnitřní monolog, hledisko, reflexe, komentář, ironie). Podobně i film původně sledoval základní principy narativní prózy a kopíroval jevištní drama,“ přičemž rozvíjel své vlastní postupy a formy, stejně jako své vlastní prostředky výroby, distribuce a konzumpce.<sup>53)</sup> Z tohoto dlouhého seznamu je to právě vnitřní monolog, hledisko, reflexe, komentář a ironie, spolu s dalšími tématy, jako jsou mnohoznačnost a čas, které přitahovaly největší pozornost v kritických a teoretických pracích věnovaných přechodu od tištěného textu k jakémukoli druhu představení či inscenace a odtud k participaci. Proto se dále zaměříme především na nejběžnější teoretické truismy nebo klišé, které ověříme na adaptační praxi.

### Klišé č. 1:

**Pouze „telling“ (zvláště v próze) umožňuje ztvárnit jak intimnost, tak odtažitost hlediska (point of view)**

Jak jsme viděli, a každá základní kniha o vyprávění příběhů a konečně každá pokročilejší kniha o naratologii to potvrdí, vyprávět příběh není to samé jako jej ukázat. Avšak vzájemné vztahy mezi románem a filmem naznačují, že takové jednoduché konstatování s sebou přináší i problémy. Joseph Conrad v předmluvě k *Černochovi z lodě Narcissus* napsal proslulou větu: „Úkolem, kterého se snažím dosáhnout, je silou psaného slova nechat čtenáře zaslechnout, pocítit – a především pak vidět.“<sup>54)</sup> Literární vědci se roz-

51) Eku Wand, *Interactive Storytelling: The Renaissance of Narration*. In: Martin Rieser – Andrea Zapp (eds.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. London: British Film Institute 2002, s.166.

52) Gérard Genette, *Introduction à l'architexte*. Paris: Seuil 1979.

53) R. Giddings – K. Selby – Ch. Wensley, c. d., s. ix–x.

54) Joseph Conrad, *Condition of Art*. In: Morton Dauwen Zabel (ed.), *The Portable Conrad*. New York: Viking Press 1968, s. 708.



cházejí v názoru, jestli moderní román ve využívání více hledisek, elips, fragmentace a diskontinuity něco dluží filmu, nebo je tomu naopak.<sup>55)</sup> Romanopisec Claude Simon tvrdí: „Nemohu své romány psát jinak, než že neustále definuji rozdílné pozice, které vypravěč nebo vypravěči zauímají v prostoru (pole viděného, zorné pole, pohyblivost vzhledem k popisované scéně – nebo, chcete-li, úhel kamery, detail, polodetail, panoráma, nehybný záběr atd.).“<sup>56)</sup>

Příslušník starší generace teoretiků adaptace George Bluestone tvrdil, že filmové adaptace se ve skutečnosti objevují až tehdy, když román prošel počátkem dvacátého století krizí identity a změnil se na „drama jazykové neadekvátnosti“.<sup>57)</sup> Protože byl film schopen reprezentovat vizuální a dramatické vyprávění tak živě, omezil se román na popis interiority.<sup>58)</sup> Podobné teorie činí z filmových adaptací jakousi pomstu příběhu, který román ve svém zaměření na jazykovou stránku opustil. Jako by byly filmové verze odpovědí na pokus o literární prognostiku z roku 1927, pojmenovanou *Šeherezáda, neboli budoucnost anglického románu* (Scheherezade, or the Future of the English Novel). Podle jejího autora, Johna Carrutherse, odloží budoucnost představitele vysokého modernismu někam na skládku a nahradí je „obnoveným důrazem na příběh, děj“<sup>59)</sup> prostřednictvím „reinkarnací Šeherezády, vypravěčky PŘÍBĚHŮ“.<sup>60)</sup> Jak přesně by měly tyto budoucí Šeherezády vyprávět své příběhy ve filmu nebo na divadle? Nebo je možné dosáhnout na jevišti důvěrnosti vyprávění v první osobě? Jsou performativní média omezena na hledisko třetí osoby? Nebo je možné při představení dosáhnout intimnosti vypravěče v první osobě? Fungují zde takové postupy, jako je hlas mimo obraz nebo monolog? Jak chápat sílu detailního filmového záběru a jeho schopnost nabídnout „mikrodrama lidského výrazu“?<sup>61)</sup>

Pokud máme věřit *Příběhu*, bibli scenáristů z pera Roberta McKee, filmy by se nikdy neměly uchýlovat k „literárním“ prostředkům nebo jejich ekvivalentům, jako je *deus ex machina* nebo hlas mimo obraz; v tom případě by se jednalo o „telling“, nikoli o „showing“. Skvělý vtip ve filmu ADAPTACE, kde se McKee „objeví“, spočívá samozřejmě v tom, že film jeho poučku zároveň dokládá i ničí. Populární příručka adaptace Lindy Segerové *Umění adaptace: jak převést fakta a fikci do filmu* označuje postupy, jakým je například hlas mimo obraz, za rušivé,<sup>62)</sup> protože nás nutí soustředit se na slova, která slyšíme, a nikoli na děj, jenž se před námi odehrává. Není proto nijak překvapivé, že Bapsi Sidhwaová trvala na použití hlasu mimo obraz ve filmové adaptaci svého románu *Pukající země* který režírovala Deepa Mehtaová (pod názvem ZEMĚ), ani to, že tento po-

55) K. Elliott, c. d., s. 113–114; Geoffrey W ag n e r, *The Novel and the Cinema*. Rutheford: Fairleigh Dickinson University Press 1975, s. 14–16.

56) Cit podle: Bruce M o r r i s s e t t e, *Novel and Film: Essays in Two Genres*. Chicago: University of Chicago Press 1985, s. 17.

57) George B l u e s t o n e, c. d., s. 11.

58) K. Elliott, c. d., s. 52.

59) John C a r r u t h e r s, *Scheherezade, or the Future of the English Novel*. London: Kegan Paul, Trench and Trubner 1927, s. 92.

60) Tamtéž, s. 95.

61) G. B l u e s t o n e, c. d., s. 27.

62) Linda S e g e r, *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. New York: Henry Holt 1992, s. 25.

žadavek přivedl režiséru do rozpaků.<sup>63)</sup> Film *MILLION DOLLAR BABY* Clinta Eastwooda vznikl podle scénáře Paula Haggise, který zadaptoval několik povídek z knihy *Spáleniny od provazů: příběhy z rohu ringu* F. X. Toola (pseudonym Jerryho Boyda). Zde se objevuje hlas mimo obraz průběžně v celém filmu, a tím vytváří z jedné postavy (Eddie Scrap-Iron Dupris) morální úběžník celého díla. Když však použil Robert Bresson hlas mimo obraz pro reprezentaci deníkových zápisů ve své filmové adaptaci z roku 1950 podle *Deníku venkovského faráře* Georsege Bernanose, kritikové se okamžitě rozdělili na dva tábory s protichůdnými názory na adekvátnost využití této techniky. Pokusy využít kameru pro vyprávění z pohledu první osoby – nechat diváka vidět pouze to, co vidí hlavní postava – jsou zřídka. Navzdory proslulému příkladu adaptace Chandlerovy *Dámy v jezeře* Robertem Montgomerym z roku 1946, v němž byla kamera umístěna na hrudi hlavní postavy, filmy snímané z hlediska pohledu první osoby se často označují jako „těžkopádné a nápadně až okázale artistní“.<sup>64)</sup> Ti, kdo zpracovávají film do podoby románu, se naopak musejí rozhodnout pro hledisko, jež by kopírovalo pohled kamery, a jejich úkol může být stejně obtížný. Většina filmů využívá kamery jako jistého pohyblivého vypravěče ve třetí osobě pro reprezentaci hlediska rozličných postav v různých okamžicích.<sup>65)</sup> To se stalo normou do té míry, že když se film drží konkrétního hlediska, upozorní na sebe – což je případ známého Kurosawova snímku *RAŠOMON*, jenž podává rozdílné verze událostí z pohledu čtyř postav. Když v roce 1966 převedla stanice BBC do televizní studiové podoby operu Benjamina Brittena *Billy Budd*, kamera učinila z kapitána Vere a ústřední postavu způsobem, který autor libreta E. M. Forster ostře odsoudil;<sup>66)</sup> přesto však můžeme poznamenat, že samotný text opery při adaptaci Melvilova románu již činí Vereovo hledisko centrálním, protože jej na scéně nechává vyprávět začátek a konec příběhu.

Užívám pojem „hledisko“, existuje však rozdíl mezi tím, co postavy, a tedy i diváci *vidí*, a tím, co mohou skutečně *vědět*.<sup>67)</sup> V adaptaci vypravěčsky matoucího románu Michaela Ondaatjeho *Anglický pacient* režiséra Anthonyho Minghelly z roku 1996 je hlavní postava hlavním fokalizátorem. Určuje, co víme. Naše perspektiva je však ve skutečnosti mnohem širší díky hlasům mimo obraz a informacím od jiných postav, často zprostředkovaným pomocí flashbacků.<sup>68)</sup>

Ve vícestopém médiu může k předvedení hlediska sloužit vše: úhel snímání kamery, ohnisková vzdálenost, hudba, mizanscéna, způsob hraní nebo kostým.<sup>69)</sup> Robert Stam tvrdí, že důležitější než uvažování nad první a třetí osobou vyprávění je „autorská kontrola

63) Bapsi Sidhwa, *Watching My Novel Become Her Film*. *New York Times*, 1999, 5 September, Arts and Leisure, s. 21.

64) R. Giddings – K. Selby – Ch. Wensley, c. d., s. 79.

65) Robert Stam, *Beyond Fidelity*, s. 72.

66) J. Tambling, c. d., s. 88.

67) François Jost, *The Look: From Film to Novel*. Přel. Robert Stam. In: Robert Stam – Alessandra Raneogo (eds.), *A Companion to Literature and Film*. Oxford: Blackwell 2004, s. 73.

68) Bronwen Thomas, *Piecing together a mirage: Adapting The English Patient for the screen*. In: Robert Giddings – Erica Sheen, *The classic novel: From page to screen*. New York: St. Martin's Press 2000, s. 197–232, zde 222.

69) Robert Stam, *Introduction: The Theory and Practice of Adaptation*. In: Robert Stam – Alessandra Raneogo (eds.), c. d., s. 1–52, zde 39.

blízkosti a vzdálenosti, odstínění možností přístupu ke znalostem a do vědomí postav“.<sup>70)</sup> Příkladem může být autobiografický román Gustava Hasforda z roku 1983, nazvaný *Za pár* (Short-Timers). Vypráví jej postava jménem Joker, který píše pro mariňácké noviny a příběh podává epizodickým, útržkovitým, nespojitým stylem – údajně jako objektivní korelát „nesmyslnosti“ války ve Vietnamu, jak ji subjektivně vnímají postava i autor. Když Stanley Kubrick a Michael Herr adaptovali tento román pro film nazvaný *FULL METAL JACKET*,<sup>71)</sup> nahradili ironičtější, odtažitější novinářskou perspektivu sebereflexivnějším pohledem na vytváření obrazů války a na válku samotnou v jejich morální absurditě.

Také adaptace filmů do podoby videoher zpochybňují truismus o všestranných možnostech prozaické fikce. Dokonce i bez využití virtuální reality, jež představuje skutečné ztělesnění perspektivy první osoby, umožňuje počítačová animace větší rozmanitost, než se jí většinou přiznává. Můžeme si vybrat mezi střilečkami z pohledu první nebo třetí osoby a máme také možnost multiplayeru. Existují i varianty, které spojují obě možnosti: můžeme *jednat* z pozice první osoby, ale *vidět* jako třetí osoba – zpoza postavy nebo avataru. Z hlediska první osoby se hráči pouze pasivně nedívají, spíše se jim dostává „zástupného pohledu na hrací svět zpoza očí jejich postavy na obrazovce“.<sup>72)</sup> To nabízí bezprostřednější vztah s postavou a dokonalejší vtažení do animovaného světa hry. Střilečky z pohledu třetí osoby používají předrenderované (prerendered) úhly kamery, které směřují hráčovu pozornost, v mnohém podobně, jako když kamera ve filmu vede divákův pohled. Přesto však toto klišé o hledisku v různých modech zapojení poukazuje na širší a živě diskutované téma schopnosti rozdílných médií prezentovat vnitřní a vnější světy, subjektivitu a fyzický svět. Ačkoli se analýzy tohoto tématu v teoretické literatuře omezují na „telling“ a „showing“, mohou se vztahovat také k modu participace, který nemusí sdílet společné vlastnosti literatury a filmu: „více nebo méně rozvinuté užití dialogu, řeči a jazyka“.<sup>73)</sup>

### Klišé č. 2:

**Interiorita je územím „telling“; exterioritu je nejlépe možné zpracovat pomocí „showing“ a zvláště v modu interakce.**

Jinými slovy: jazyk, zvláště literární fikce, svou vizualizací, konceptualizací a intelektualizovaným uchopením „zvládá“ interioritu nejlépe. Performativní umění, které sluchově a vizuálně přímo vnímáme, stejně jako umění založené na participaci, s jeho možnostmi fyzicky se ponořit do ztvárněného světa, se lépe hodí pro reprezentaci exteriority. Lze tvrdit, že modernistická fikce ještě prohloubila rozdíl mezi tištěným textem a filmem, zvláště tím, že dala nový význam vnitřnímu životu postav, spletitosti psychologie, myš-

70) R. S t a m, *Introduction: The Theory and Practice of Adaptation*, s. 35.

71) V české distribuci se občas objevuje i pod titulem *OLOVĚNÁ VESTA*.

72) Jo B r y c e – Jason R u t t e r, *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-person Shooters*. In: Geoff K i n g – Tanya K r z y w i n s k a (eds.), c. d., s. 71.

73) B. M o r r i s s e t t e, c. d., s. 13.

lenkám a pocitům. James Joyce sice mohl tvrdit, že jeho paměť funguje jako „kinematograf“, ale jeho klasická modernistická díla z něj také podle některých autorů učinila předchůdce nových médií: „Tématem se nyní stává samotný proces myšlení, a je tak možné opustit lineární a zřejmý svět logiky. Joyce [...] používá proudu vědomí, aby vyjádřil prolnutí subjektu a světa, vnitřního a vnějšího.“<sup>74)</sup> A podle této logiky našla „rizomatická síť“ *Plaček nad Finneganem* důstojného dědice v hypertextu coby narativní strategii.<sup>75)</sup>

Bez ohledu na to musíme nicméně podotknout, že vždy existoval jistý rozpor mezi spojováním Joyceova proudu vědomí s filmem nebo dokonce s novými médii a názorem, že jsou jeho jazykově a strukturálně složitá díla ve skutečnosti pro film neadaptovatelná.<sup>76)</sup> Avšak filmové adaptace Joyceových románů, jejichž autorem je Joseph Strick, hledaly čistě filmové ekvivalenty takových témat, jako je napětí mezi realismem a abstrakcí. V *ODYSSEOVI* použil například širokoúhlý objektiv, asociativní typy střihu a zvukový doprovod, který narušuje logiku a kontinuitu.<sup>77)</sup> Stručně řečeno: odmítá standardní hollywoodské konvence znázornění subjektivity (záběr/protizáběr, střih v souladu s pohledem postavy /eye-line match/) a využívá namísto toho avantgardních filmových postupů včetně experimentování se zvukem a pracuje dokonce se záběry naprosté tmy. Ve své pozdější adaptaci *PORTRÉTU UMĚLCE V JINOŠSKÝCH LETECH* použil Strick sekvenčních flashbacků a flashforwardů, aby zprostředkoval dojem Štěpánovy nalomené subjektivity. Ve filmové verzi příběhu se stává hlavním tématem spíše internalizovaná vina než zrod umělecké tvořivosti. Režisér se opírá o dva verše „Pull out his eyes / Apologise“ (Vyklubou mu očka / jen ať počká)<sup>78)</sup> a vybírá si obrazový motiv očí v detailu a v symbolické montáži, aby ztvárnil a nastolil toto téma již v prvních minutách filmu. Štěpánův osobní deník hraje ve filmu menší roli než v románu, ale v závěrečných scénách, kde se objevuje, používá Strick hlas mimo obraz a montáž, přičemž nedovoluje, aby slyšitelné a viditelné dokonale souznělo, až dokud se deník neobjeví počtvrté jako znak své „přítomnosti“; když se deník objeví popáté, hlas mimo obraz umožňuje, aby se popisovaná scéna odehrála.<sup>79)</sup> Můžeme předpokládat, že obecnost si touto dobou již deníkový kód osvojilo, i když se na konci hlas mimo obraz pro jistotu ještě jednou vrací. Je nutno přiznat, že důraz, který klade román na jazyk – Štěpánovu posedlost slovy, psanými nebo mluvenými – a na ostatní smysly (pachy, zvuky, počítky), obětuje filmová adaptace ve prospěch vizuálního. Jedním z důsledků je, že se nám přerod Štěpána v umělce zdá bez motivace, přesto však film nalézá obrazové vizuální prostředky, jež nám dávají nahlédnout do Štěpánovy duše a jeho představivosti.

74) Söke D i n k l a, *The Art of Narrative – Towards the Floating Work of Art*. In: Martin R i e s e r – Andrea Z a p p (eds.), c. d., s. 30.

75) Tamtéž, s. 31.

76) Luke G i b b o n s, „The Cracked Looking Glass“ of Cinema: James Joyce, John Huston, and the Memory of „The Dead“. *Yale Journal of Criticism* 15, 2002, č. 1, s. 127.

77) Maria P r a m a g g i o r e, *Unmastered Subject: Identity as a Fabrication in Joseph Strick's A Portrait of an Artist as a Young Man and Ulysses*. In: Michael P. G i l l e s p i e (ed.), *James Joyce and the Fabrication of an Irish Identity*. Amsterdam: Rodopi 2001, s. 56.

78) James J o y c e, *Portrét umělce v jinošských letech*. Přel. Aloys Skoumal. Praha: Odeon 1983, s. 30.

79) Robert A. A r m o u r, *The „whatness“ of Joseph Strick's Portrait*. In: Michael K l e i n – Gillian P a r k e r (eds.), c. d., s. 284.

Ať je to jak chce, i přes tyto filmové pokusy může filmová kritička Pauline Kaelová z *New Yorkeru* přece jen se větší sebejistotou prohlásit, že „Filmy jsou vhodné pro vyjádření děje; nejsou vhodné pro reflexivní nebo pojmové myšlení. Jsou vhodné pro bezprostřední podnět“.<sup>80)</sup> S takovým tvrzením se ocitá ve vybrané společnosti. Také Bertold Brecht tvrdil, že film vyžaduje „vnější akci a nikoli introspektivní psychologii“.<sup>81)</sup> Film prý se nehodí k tomu, aby nám zprostředkoval nitro postavy, protože může ukázat pouze vnějšek a nikdy není schopen vyjádřit, co se děje pod viditelným povrchem. Manuál Lindy Segerové to říká takto: „Vše, co se týká vnitřních psychologických pochodů, soustředí se na vnitřní myšlenky a pohnutky, bude náročně dramaticky vyjádřit.“<sup>82)</sup> Rozhodně platí, že komplikované vnitřní monology a analýzy vnitřních stavů jsou obtížně vizuálně reprezentovatelné, ale jak ukázal Strick v *PORTRETU*, zvuk a avantgardní filmové postupy je přesto možné použít k tomu, aby interioritu nějak vyznačovaly. Virginia Woolfová si nenechala ujít příležitost zaútočit na samotnou myšlenku filmové adaptace *Anny Kareninové*, jejíž hrdinka by se před námi podle Woolfové objevila jako „prostopášná dáma v černém sametu a s perlami“. Jednoduše ji odmítla uznat, protože trvala na tom, že jako čtenářka románu poznala Annu „téměř výlučně prostřednictvím jejího nitra – jejího šarmu, vášně, beznaděje“.<sup>83)</sup> Bez podobných informací o Annině nitru její podstatu vůbec nepochopíme. Moment hrůzy, který zažívá Helen Schlegelová („Panika a prázdno!“), se ve filmové adaptaci *RODINNĚHO SÍDLA* Ismaila Merchanta a Jamese Ivoryho objevuje jako pouhý abstraktní popis při přednášce o Beethovenovi. Proto se tvrdí, že nám film může ukázat postavy, které cosi prožívají nebo na něco myslí, ale nemůže nikdy odhalit jejich zážitky nebo myšlenky bez „literárního“ hlasu mimo obraz.

Jak jsme však již měli možnost pozorovat, film je schopen nalézt a skutečně nalézá filmové ekvivalenty. Určité scény je například možné natočit tak, aby nabyly symbolické hodnoty a vnitřní svět postavy se stal pro diváka srozumitelným. Tak třeba hlavní postavu stárnoucího muže ve Viscontiho *SMRTI V BENÁTKÁCH* promění holič obarvením vlasů a pomocí líčidel v parodii obrazu mladého muže, schopného zamilovat se do krásného mladíka. Stejná scéna se vyskytuje i v Mannově novele, ale ve Viscontiho filmové podobě má mnohem větší význam a dopad: s ohledem na samotnou sílu vizuálního obrazu a nenápadné herectví Dirka Bogardea se napětí mezi Aschenbachovými mukami a jeho touhou, mezi jeho strachem a nadějí na filmovém plátně ukazuje v brutálním detailu.

Vnější vzhled slouží jako zrcadlo vnitřních pravd. Jinými slovy: je možné vytvořit vizuální a sluchové koreláty vnitřních událostí, přičemž film má k dispozici mnoho postupů, jimiž jazykové texty nedisponují. Síla detailního záběru, která vytváří psychologickou blízkost (vzpomeňme třeba na Bergmanovy filmy) je tak zjevná, že jej režiséři mohou využívat pro ztvárnění silné a pronikavé vnitřní ironie: v dříve popisované filmové adaptaci Stephena Frearse *NEBEZPEČNÉ ZNÁMOSTI* pozoruje Valmont bolestivý potrat jeho vlastního dítěte, přičemž detail jeho tváře ukazuje chladný odstup.

80) Cit. podle: Gerald P e a r y – Roger S h a t t e r k i n (eds.), c. d., s. 3.

81) Bertold B r e c h t, The film, the novel and epic theatre. In: Týž, *Brecht on Theatre*. Přel. John Willett. New York: Methuen 1964, s. 50.

82) L. S e g e r, c. d., s. 55.

83) Virginia W o o l f, The Movies and Reality. *New Republic* 47, 1926, 4. 8., s. 309.

Ačkoli je film ve většině případů naturalistický, je také schopen vytvářet vizuální, exten-  
nalizované analogie subjektivních prvků – fantazijních nebo magicky realistických – tak-  
kovými postupy, jako je zpomalený záběr, rychlý střih, deformující objektivy (rybí oko,  
teleobjektiv), nasvětlení nebo využití rozličných druhů filmových materiálů.<sup>84)</sup> Stam tvr-  
dí, že „jako technologie reprezentace je film ideálně vybaven schopností magicky násobit  
čas a prostor; umí smíchat rozdílné časy a prostory“.<sup>85)</sup> Střih se stává tím, co Susan  
Sontagová kdysi nazvala „ekvivalentem kouzelnického triku“,<sup>86)</sup> protože na rozdíl od di-  
vadla může film reprezentovat *cokoli*. Flashbacky a flashforwardy mohou přispět k pocí-  
tu nereálna, což samozřejmě platí i pro zvukové efekty a hudbu. Použití stínu a prostoru  
ve Wellesově adaptaci Kafkova *Procesu* z roku 1962 nebo využití barvy v Cormanově  
verzi Poeovy *Masky rudé smrti* z roku 1964 jsou dalšími příklady toho, jak může film re-  
prezentovat filmovými prostředky subjektivitu.

Filmové ztvárnění snových stavů se ve skutečnosti postupem času dočkalo své ustálené  
vizuální a zvukové podoby. Dadaisté a surrealisté měli tedy dobrý důvod k tomu, vidět  
ve filmu privilegovaný způsob zobrazování nevědomí. Bezpochyby měli na mysli avant-  
gardní expresionistický film se zvláštními úhly snímání, nezvyklým nasvícením, zpoma-  
lenými záběry a scénami, které se opakují nebo jsou prezentovány pozpátku.<sup>87)</sup> Ale i tra-  
diční dějový film má konvenční prostředky k reprezentaci interiority, z narativního  
hlediska často velmi propracované. Oddělení zvukové a obrazové stopy například dovo-  
luje, aby byl vnitřní stav postavy zprostředkován divákům, zatímco ostatním postavám  
na plátně zůstává skrytý. Hugo Münsterberg tvrdil již v roce 1916, že na rozdíl od diva-  
delní hry je „fotogra“ neboli film schopen na plátně reprezentovat mentální procesy:  
„chová se spíše podle pravidel mysli než podle pravidel vnějšího světa,“ přičemž přetvá-  
ří materiál na „nedokonalé záblesky paměti, fantazijní vize, neukotvené v čase“.<sup>88)</sup> Ro-  
manopisec a filmař Alain Robbe-Grillet o mnoho let později potvrdí tuto myšlenku  
z opačné perspektivy, přičemž prohlásí, že francouzské autory nového románu (*nouveau  
roman*) nelákala objektivita kamery jako analogie jejich práce, ale spíše její možnosti  
v oblasti subjektivního, fantazijního.<sup>89)</sup>

Lawrence Kramer uvádí, že je to hudba, co nás ve filmu „spojuje s podívanou na plátně  
tím, že evokuje pocit hloubky, interiority, vypůjčený z našich vlastních tělesných reakcí  
při poslechu neustále vytvářených rytmů, zabarvení tónů a změn v dynamice“.<sup>90)</sup> Platí-li  
něco takového o filmové hudbě ve zvukové stopě, musí to platit ještě více o živém oper-  
ním představení, v němž, jak se tvrdí, hudba přenáší rytmus emocí zároveň s tím, jak je  
pojmenovává jazyk: „Sloučení hudby a slov, časového a prostorového, obecného a kon-

84) Viz William J i n k s, *The Celluloid Literature: Film in the Humanities*. Los Angeles: Glencoe 1971, s. 36–37.

85) Robert S t a m, *Literature through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation*. Oxford: Blackwell 2005, s. 13.

86) Susan S o n t a g, *Film and Theatre*. In: Leo B r a u d y – Marshall C o h e n (eds.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Oxford: Oxford University Press 1998, s. 256.

87) B. M o r r i s s e t t e, c. d., s. 13.

88) Hugo M u n s t e r b e r g, *The Film: A Psychological Study*. New York: Dover 1970, s. 41.

89) Alan R o b b e - G r i l l e t, *Pour un nouveau roman*. Paris: Gallimard 1963, s. 161.

90) Lawrence K r a m e r, *Musical Narratology: A Theoretical Outline*. *Indiana Theory Review* 12, 1991, s. 156.

krétního, by mělo teoreticky vyústit do uspokojivějšího obrazu duševního světa, než by se to jednotlivým složkám podařilo odděleně.<sup>91)</sup> Ačkoli se jedná mnohem častěji o ide-  
maximálně „jevištní“ umělecké formy.

Postavy v opeře nebo muzikálu nám mohou připadat dvojrozměrné v důsledku nezbytného zhuštění příběhů. Hudba však bývá přirovnávána k jejich neverbalizovanému podvědomí. Slova, která zpívají, se mohou *obracet* k vnějšímu světu, ale hudba *reprezentuje* jejich vnitřní život.<sup>92)</sup> Proč? V opeře je zvykem, že postavy na jevišti neslyší hudbu, kterou zpívají, s jedinou výjimkou, když vědomě předvádějí takzvané „phenomenal songs“ (ukolébavky, přípitky apod.). Pouze obecenstvo slyší všechnu hudbu; pouze obecenstvo má přístup k této významové úrovni.<sup>93)</sup> Proto může hudba reprezentovat interioritu. Ve skutečnosti však opera disponuje také ustáleným prostředkem reprezentace interiority, árií. Děj a konverzace se během árie zastavují a my tajně nasloucháme okamžiku introspekce a reflexe.<sup>94)</sup> V „prokomponovaných“ operách bez árií, jako je tomu v hudebních dramatech Richarda Wagnera, mohou hudební repetice a variace – většinou označované jako leitmotivy – nabídnout uším posluchače to, s čím se postavy nemohou vědomě konfrontovat. Izolda může ve Wagnerově díle pojmenovaném po legendárních milencích zpívat o své nenávisti k Tristanovi, ale její zpěv doprovází hudba, kterou si spojujeme s její láskou.

Jak jsme viděli, zdá se, že filmové adaptace oper působí dokonce proti konvencím žánru, které umožňují zprostředkovávat interioritu. Existují však dva způsoby jak toho přece jen dosáhnout. Televizní verze Pucciniho opery z roku 1904, *Madam Butterfly*, natočená v roce 1976 Jean-Pierrem Ponellem, předvádí v obrazové rovině tezi, že árie zprostředkovávají vnitřní myšlenky a emoce postav tak, že zpěváci během árií nepohybují rty. Árie slyšíme, ale nevidíme, že by je někdo zpíval. Franco Zeffirelli využívá k externalizaci vnitřního světa ve filmové verzi Verdiho *La Traviaty* z roku 1983 jiných prostředků. Opírá se o text, který opera ve skutečnosti adaptuje, totiž o *Dámu s kaméliemi* Alexandra Dumase mladšího, a nechává Violettu, aby se opakovaně prohlížela v zrcadle. Ačkoli je tato činnost filmově realistická (ujišťuje se, jestli je stále krásná, nebo vypadá nemocně), je to také zároveň sebereflexivní způsob, který nám jednak sjednává přístup k jejím myšlenkám, jednak nám ukazuje, jak internalizovala mužské pohledy, jež na ni pohlížejí jako na objekt. Režisér ukázal a zdůraznil tento typický mužský způsob pohledu na Violettu tím, že na začátek filmu přidal obraz zvědavého a toužebného pohledu mladého muže. Zeffirelli také dovoluje kameře v jistém smyslu vstoupit do Violettiny mysli a ukázat divákovi, jak pohlíží na svého milence, zvláště kdy je nemocná a v horečkách.<sup>95)</sup>

91) U. W e i s s t e i n, c. d., s. 18.

92) Viz Michael H a l l i w e l l, „The Space Between“ Postcolonial Opera? *Australasian Drama Studies* 28, 1996 (April), s. 89; Gary S c h m i d g a l l, *Literature as Opera*, New York: OxfordUniversity Press 1977, s. 15; U. W e i s s t e i n, c. d., s. 20.

93) Carolyn A b b a t e, *Unsung Voices: Opera and Musical Narrative in the Nineteenth Century*. Princeton: Princeton University Press 1991, s. 119.

94) U. W e i s s t e i n, c. d., s. 18.

95) Jeremy T a m b l i n g, *Opera, Ideology and Film*, s. 182.

Doposud jsme se zabývali jednou polovinou druhého klišé, přičemž jsme naznačili způsoby, jimiž mohou performativní média v modu „showing“ „vyrobit“ interioritu, a to navzdory tvrzením, že to nejde. Je však důležité věnovat pozornost také druhé, opačné, části zmíněného klišé: že totiž performativní umění zvládá exterioritu lépe než tištěný text. Siegfried Kracauer trval na tom, že filmové adaptace dávají smysl „pouze tehdy, je-li obsah románu pevně zakotven v objektivní skutečnosti, nikoli v duševní nebo duchovní zkušenosti“.<sup>96)</sup> Takže *Zabiják Emila Zoly* by byl adaptovatelný, kdežto Bernanosův *De-ník venkovského lékaře* nikoli. Avšak právě Bernanosovy předlohy se statečně chopil Robert Bresson, jak jsme již zmínili. Jsou však filmové adaptace při podání exteriority vždy nutně lepší než romány samotné? Vždyť popis v próze může být hodně dlouhý, ale může také vybírat detaily, jež jsou pro vyprávění důležité: ve filmu jsou všechny prvky přítomné současně, mají stejnou váhu, a tudíž jsou i stejně významné – alespoň do té doby, dokud se u některého prvku kamera nezastaví na delší dobu, nebo nasvětlení nenasměruje naši pozornost. V románu je možné postavu popsat jedinkrát pomocí pečlivě vybraných detailů, ale ve filmu je vidíme znovu a znovu, takže význam jednotlivých rysů jejich vzhledu se opakováním vytrácí, stanou se přirozenými. Film je, jak to formuluje střihač a zvukař Walter Murch, „vysoce redundantní“ médium, zatímco román se vyznačuje „přemírou příběhu“, a pokud autoři adaptací tento rozdíl nezohlední, koledují si o „filmářský problém“.<sup>97)</sup> V románu *Nadějné vyhlídky* byl Dickens posedlý jak přirozenou, tak symbolickou hodnotou oblečení a vzhledu, ale popisu Jaggerse se záměrně vyhnul. Avšak „v obrazově naturalistickém médiu, jako je film, je nutné postavu také popsat, pokud ji máme vidět, přestože popis, zviditelnění postavy ničí právě onu subtilnost, s níž román postavu utváří“.<sup>98)</sup>

Animace ve filmu, ve videu, v interaktivních fikcích nebo videohrách nezachycuje vnější děj kamerou rychlostí dvaceti čtyř políček za sekundu, ale vytváří se po jednotlivých políčkách. Takovým způsobem fungují triky, které umožňují adaptace komiksů do filmové podoby – jako třeba filmy o Spidermanovi. Podobně také platí, že nadpřirozený svět čarodějnictví a příšer v příbězích Harryho Pottera je možné zviditelnit, a to realisticky, pomocí počítačové animace. Ale podobně jako spatřoval Ejzenštejn v montáži ekvivalent dialektického rozumu, tvrdí Lev Manovich v článku „Od externalizace psychiky k implantaci technologie“ (From the Externalization of the Psyche to the Implantation of Technology), že nové obrazové technologie, od Galtonových fotografií k novým médiím, se skutečně využívají k externalizaci a objektivizaci myšlenkových pochodů.

Je to důvod, proč lze využít animované světy videoher k vytvoření interiority i exteriority (která je buď zlověstně naturalisticky doslovná, nebo zcela fantazijní)? Využití prostoru perspektivy, přesné podání povrchových detailů a schopnost zachytit realisticky pohyb ve hrách, jako je *Shrek*, společně umožňují „technologické uchopení skutečnosti“.<sup>99)</sup> Přestože může platit, že postavy nebo avatary nemají žádnou skutečnou interioritu, hrá-

96) J. Dudley A n d r e w, *The Major Film Theories: An Introduction*. London: Oxford University Press 1976 s. 121.

97) M. O n d a a t j e, c. d., s. 127.

98) R. G i d d i n g s – K. S e l b y – Ch. W e n s l e y, c. d., s. 81.

99) P. W a r d, c. d., s. 132.



či ji mají, a při manipulaci s postavkami jim samozřejmě mohou v kontextu hry přiřazovat své vlastní motivy, touhy, naděje a strachy.<sup>100)</sup>

Reprezentace interiority a exteriority tento prostorový rozměr bezesporu zahrnují, a to nikoli jen v případě animace; avšak čas je pro formální rozměr adaptace také důležitý – jak čas příběhu, tak „vypravování“ (v jakémkoli modu či médiu). Měl-li Lessing pravdu, když nazval literaturu časovým uměním (a malířství prostorovým), můžeme očekávat, že „telling“, třeba v rozsáhlejší narativní fikci, bude pro zachycení času nejvhodnější, čímž ovšem vytváří konkrétní problémy při adaptaci do jiných modů. Opět je však nutné ověřit teoretické truismy v praxi.

### Klišé č. 3:

**„Showing“ a modus interakce mají pouze jediný čas – přítomnost; pouze „telling“ je schopný podat vztahy mezi minulostí, přítomností a budoucností.**

O kameře se, stejně jako o jevišti, říká, že se dotýká pouze přítomnosti, bezprostředního okamžiku. Stejná věc se tvrdí o elektronických technologiích. Z této logiky vyplývá, že pouze próza může všestranně pracovat s časovými osami a schopností přesunout se několika slovy do minulosti nebo budoucnosti, přičemž tyto schopnosti prý nemají žádný skutečný protějšek v performativních nebo interaktivních médiích. Alespoň podle realistické estetiky se příběhy v těchto médiích uskutečňují v přítomném čase; více se soustřeďují na to, co se má stát, než na to, co se již událo.<sup>101)</sup> „Při přenosu literatury do filmu se střetává ‚bylo nebylo‘ s ‚tady a teď‘.“<sup>102)</sup> Proto také ve srovnání s románem film nesnese přílišné „zpomalování“ děje,<sup>103)</sup> dokonce i pokud má toto zpomalování sloužit budování napětí. Avšak na rozdíl od jeviště je film skutečně schopný flashbacků a flashforwardů, a bezprostřednost filmu může učinit tyto časové posuny potenciálně ještě účinnějšími, než je tomu v próze, kde vyprávěcí hlas stojí mezi postavami unášenými časem a čtenářem. Jinými slovy: postupy v performativních médiích slučují a uvádějí do vzájemných vztahů minulost, přítomnost a budoucnost.

Například literární „zatímco“, „kdesi jinde“ a „později“ vyjádří film pomocí prolínačky, jeden obraz přechází postupně do obrazu jiného a čas se prolíná s prostorem ještě bezprostředněji, než toho dosáhnou slova. S časovou prolínačkou nedochází jen k syntéze času a prostoru, ale také příčiny a následku.<sup>104)</sup> Je to také jeden z postupů, díky nimž se staly adaptovatelnými modernistické romány využívající proud vědomí a vnitřní monolog. Podobně pak mohou vizuální a sluchové leitmotivy ve filmu sloužit sugesci minulosti prostřednictvím paměti – přičemž paměť publika replikuje paměť postav, i když na

100) Grahame W e i n b r e n, *Mastery (sonic c'est moi)*. In: Martin R i e s e r – Andrea Z a p p (eds.), c. d., s. 186.

101) Viz G. B l u e s t o n e, c. d., s. 50; L. S e g e r, c. d., s. 24.

102) R. G i d d i n g s – K. S e l b y – Ch. W e n s l e y, c. d., s. xiii.

103) Porter H. A b b o t t, *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press 2002, s. 109.

104) B. M o r r i s s e t t e, c. d., s. 18–19.

jiné narativní úrovni. Můžeme tedy prohlásit, že externalizované vnitřní znaky Marcela Prousta – čajový koláček „madlenka“ a vyčnívající dlažební kostka, jež provokují paměť hlavního představitele *Hledání ztraceného času*, předznamenávají filmařské postupy. A jak připomíná Robert Stam, ve skutečnosti existuje mnoho způsobů, jimiž je možné ve filmu reprezentovat minulost nebo „uplynulost“: pomocí výpravy, kostýmů, rekvizit, hudby, titulků (třeba: Londýn 1712), barvy (sépiové tónování), starobylých nahrávacích zařízení a falešnými nebo skutečnými záběry z historie.<sup>105)</sup> Románový popis děje, prostředí nebo postavy může být dlouhý nebo krátký, detailní nebo vágní a čtenář posuzuje význam dané pasáže podle času, který vypravěč popisu věnuje. To je další stránka uvedeného truismu. Ve filmu se postavy objevují na konkrétním místě a uprostřed děje, a to najednou, bez postupného zprostředkovávání informací divákovi. Avšak druh záběru (celek, polocelek, detail, úhel kamery, zpětný pohled), nemluvě o délce záběru, se vždy řídí dramatickou závažností toho, co se filmuje. Neřídí se tedy délkou nebo tempem skutečného děje. Role režiséra, střihače nebo kameramana je skutečně zprostředkovávající a neomezuje se jen na vizuální oblast. Na rozdíl od živého představení na jevišti, jež se odehrává ve skutečném čase a v němž jsou zvuky a obrazy v přesně daných vztazích, ve filmu je vztah mezi zvuky a obrazy záležitostí konstrukce. Záběry na filmovém páse je možné kombinovat s různými zvukovými stopami (dialogy, hlas mimo obraz, hudba, ruchy), přičemž střih pozměňuje časoprostorové vztahy.

Jinými slovy: autoři filmových adaptací mají k dispozici nepřeberné množství technických možností, srozumitelné a akceptované konvence, které určují, jak se vypořádat s posunem od tištěného textu na plátno, a to dokonce i u textů, jež jsou z časového hlediska složité nebo se zabývají vnitřním světem postav. To však neznamená, že nemusejí čelit problémům. Thomas Mann má ve své novele *Smrt v Benátkách* k dispozici spoustu času na to, aby nechal proniknout chlapcovu krásu jak do mysli hlavní postavy, Aschenbacha, tak do mysli čtenáře. Ve filmové adaptaci na nás musí Visconti „vrhnout obraz prostřednictvím pohledného Björna Andresena“, aby se příběh mohl začít rozvíjet. Místo toho, abychom pomalu přejímali Aschenbachův idealizující (vlastně helénizující) pohled jako při čtení novely, vidíme ve filmu, jak si Aschenbach s chlapcem „vyměňují dlouhé pohledy, jejichž sexuální explicitnost dělá z Aschenbacha bláznivého starého prasáka a z chlapce krásného malého pokušitele“.<sup>106)</sup> Čas a načasování jednoznačně představují pro adaptaci do jiného média skutečnou výzvu.

Jeviště disponuje jinými a možná skromnějšími prostředky, jak se vypořádat s problematikou temporality, protože, jak jsme právě poznamenali, živé představení se odehrává ve skutečném čase. Adaptace musí zohlednit nejen časové posuny v příběhu, ale také technickou stránku věci, například čas potřebný pro změnu scény. Kracauer nás upozorňuje, že u jevištních operních představení narážíme na další časový problém, árie v nich vlastně zastavují čas příběhu. Nejenže árie představují v rámci operních konvencí okamžiky interiority ve zdánlivě velmi exteriorizované umělecké formě, jak jsme již poznamenali,

105) R. S t a m, *Introduction: The Theory and Practice of Adaptation*, s. 21.

106) Paul Z i m m e r m a n, citováno v Geoffrey W a g n e r, *The Novel and the Cinema*, s. 343.

ale také pozastavují děj: „zpívané vášně [v nich] přetvářejí fyzický život namísto toho, aby jím pronikaly“.<sup>107)</sup> Z tohoto důvodu, jak Kracauer dále uvádí, „stojí svět opery na premisách, které se radikálně vzpírají filmovému přístupu“.<sup>108)</sup> Může nám připadat, že rafinovanost této zpívané, jevištní formy je naturalismu televize a filmu cizí, ale to nezabránilo opeře v tom, aby se v obou médiích znovuzrodila, a to spíše díky adaptacím oper než nahrávkám živých představení.

Ačkoli se děj opery odehrává v reálném čase, její tempo se odlišuje od divadelní hry, přičemž důvodem je hudba.<sup>109)</sup> Výmluvně to formuloval skladatel Virgil Thomson: „Opera není koncert v kostýmech. Není to ani divadelní hra, ke které se přidává hudba. Je to dramatický děj nahlížený prostřednictvím poezie a hudby, oživovaný a řízený souvislou hudbou. Poezii vděčí opera za mnohé ze své majestátnosti, hudbě pak za veškerý svůj rytmus.“<sup>110)</sup> Pulzování hudby, v opeře stejně jako v muzikálu, poskytuje další časovou dimenzi, kterou jiné umělecké formy nedisponují. Představuje výhodu i omezení. Režiséři a střihači videoverzí oper často odvozují rytmus záběrů kamery od rytmu hudby – včetně akordových struktur a harmonií.<sup>111)</sup>

Jeden zvláštní problém při adaptaci nastává u všech médií: jak reprezentovat nebo tematizovat běh času – což je v próze tak snadné. Filmy z klasického období upozorňovaly diváky na ubíhající čas prostřednictvím záběrů na otáčející se listy kalendáře. V románu se postavy mohou začít nudit: můžeme číst o tom, jak běží čas a jak se nuda stupňuje, a přece se my sami nudit nemusíme. V grafickém románu můžeme skutečně vidět, jak k takovému otupení dochází, aniž bychom byli sami otupeni. Ve filmu však není ve skutečnosti možné proces toho, jak se někdo začíná nudit, jednoduše zachytit. Naturalistické zachycení takového procesu by totiž vyžadovalo příliš dlouhou metráž. To zjistil i Claude Chabrol, když se pokusil dramatizovat nudu Emy Bovaryové ve své filmové adaptaci Flaubertovy *Paní Bovaryové* z roku 1991. Skok dopředu v čase (obrazově nezachycený) však představuje filmovou konvenci, které divák rozumí. Opakované scény snídaně v OBČANU KANEVI Orsona Wellese také zprostředkovávají rostoucí nudu, a to právě díky jednoduchému opakování.

Televizní adaptace mají samozřejmě většinou k dispozici více času, a proto jsou pružnější. Romány jako *Pěkná práce* Davida Lodge byly adaptovány do podoby seriálu. Takový přechod však s sebou nese jiná časová omezení, jako třeba potřebu rozdělit vyprávění do určitého počtu úseků o stejné délce. Lodge, který k tomuto seriálu napsal také scénář, říká: „Žádné narativní médium není časově tak omezené jako jeden díl televizního seriálu. Při vysílání se musíte vejít do předem určené mezery, a to s přesností na minuty a dokonce na vteřiny.“<sup>112)</sup> Ačkoli scenárista musí tuto přesně určenou dobu trvání zohlednit, je samozřejmě na střihači, aby se do ní nakonec vešel. Ale právě zde narážíme

107) Siegfried K r a c a u e r, *Opera on the Screen*. *Film Culture* 1, 1955, s. 19.

108) Tamtéž, s. 19.

109) M. H a l l i w e l l, c. d., s. 87–88.

110) Virgil T h o m p s o n, *On Writing Operas and Staging them*. *Parnassus: Poetry in Review*, 1982 (Fall), s. 6.

111) Brian L a r g e, *Filming, Videotaping*. In: Stanley S a d i e (ed.), *New Grove Dictionary of Opera*. London: Macmillan 1992, s. 201.

112) D. L o d g e, *Adapting Nice Work for Television*, s. 193.

na další omezení. Televizní médium je zpravidla rychlejší než film. Autor adaptace musí vzít tento rytmus do úvahy, i když pracuje s nevyhnutelně „pomalejšími“ literárními texty. Pokud se pro televizi adaptují klasické romány, uchovávají si děj a pohyb kamery čas to jakousi rezonancí spojení s literárním textem, přičemž nám připomínají, že čtení je ve srovnání s televizí spíše „oddechovým poklidným hloubáním“.<sup>113)</sup> Vizuální a zvuková bezprostřednost performativních médií může skutečně vyvolat dojem kontinuální přítomnosti, ale zacházení s časem a časovými souvislostmi je v procesu adaptace mnohem složitější, než by se z tohoto konstatování zdálo. Důkaz nalezneme u parodií. V třicetisekundových variacích na klasické filmy, které vytvořila animátorka Jennifer Shimanová, jsou příběhy dekonstruovány, rekonstruovány a opět ukázány za pomoci svědomitých kreslených králíčků. Na opačném konci pak stojí Douglas Gordon, který používá známé filmy a roztahuje je – natáhnul Hitchcockovo *PSYCHO* na délku dvacet čtyř hodin a Fordův film *PÁTRAČI* na pět let (kdybychom chtěli sledovat celé dílo). Oba uvedené případy umělecké parodie ironicky upozorňují na filmové konvence týkající se nakládání s časem. „Okamžitá přítomnost“, kterou umožňují telekomunikační systémy, se objevila v minulém století (telefon, rozhlas, televize), a právě ona dovoluje, abychom přijali iluzi, že se film odehrává v přítomnosti a že jsme tomuto odehrávání přítomni.<sup>114)</sup>

Videohry založené na filmech jdou samozřejmě ještě dál a nechávají nás ponořit se do času a tempa skutečného života, a přitom si stále uchovávají filmovou iluzi. Elektronické technologie však obecně nabízejí řadu nových možností pro adaptaci, a to se týká i re prezentace času. Lev Manovich tvrdí, že v komputerizovaném filmu mohou čas a paměť nabýt prostorového rozměru prostřednictvím montáže:

Logika nahrazování [jednoho obrazu jiným], která je pro film typická, ustupuje logice přidávání a koexistence. Čas se stává prostorovým, je rozmístěný na povrchu obrazovky. V prostorové montáži se potenciálně nic nezapomíná, nic se neztrácí, nevymazává. Při používání počítačů hromadíme nekonečné texty, zprávy, poznámky a údaje. Člověk v průběhu života hromadí více a více vzpomínek, minulost postupně dostává větší váhu než budoucnost. A stejným způsobem může prostorová montáž hromadit události a obrazy s tím, jak postupuje vyprávěním. Na rozdíl od filmového plátna, které sloužilo primárně jako záznam vnímání, obrazovka počítače slouží jako paměťový záznamník.<sup>115)</sup>

Zatím nevíme, jestli budou adaptátoři využívat těchto možností, protože většina doposud takto vytvořených filmů není ve skutečnosti adaptacemi. Nová média jsou však připravená k využití; nabízejí vskutku podnětné možnosti, jak adaptovat časově a prostorově složitá díla. Hoss Gifford vytvořil (v produkci společností Screenbase Media a Canongate

113) Sarah C a r d w e l l, *Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel*. Manchester: Manchester University Press 2002, s. 112.

114) M. L e G r i c e, c. d., s. 232.

115) Lev M a n o v i c h, *Spatial Computerization and Film Language*. In: Martin R i e s e r – Andrea Z a p p (eds.), c. d., s. 71.

Books) interaktivní internetové stránky<sup>116)</sup> „inspirované“ románem Yanna Martela *Pí a jeho život*. Vybral několik scén z románu a zpracoval je do směsi animace a interaktivní hry s poutavými vizuálními efekty. Zvuková složka, ať už se jedná o slova nebo zvuky, umocňuje vizuální stránku (v podobě komputerovaných obrazů a slov). Plynutí času vnímáme stejně jako ve filmu, ale v herních úsecích jej také kontrolujeme, což s sebou přináší úchvatný hybridní časový rozměr.

Hledisko, problém interiority a exteriority a čas se staly spornými otázkami i bohatým zdrojem otřepaných teoretických frází o adaptaci a specifičnosti jednotlivých médií. Připojuje se k nim ještě další skupina volně svázaných témat, dotýkajících se jazykové a narativní komplexnosti, a ty si také zasluhují ověření v porovnání s praxí.

#### Klišé č. 4:

**Pouze „telling“ (v jazyce) může plně vystihnout takové složky, jako je nejednoznačnost, ironie, symbol, metafora, zámlky a chybění; zůstávají „nepřeložitelné“ do „showing“ a interaktivních modů.**

Henry James roku 1898 vydal a v roce 1908 přepracoval novelu *Utažení šroubu*, kterou sám považoval za dílo psané pro peníze. Edmund Wilson v roce 1934 vyprovokoval (i když nebyl první, kdo se tímto problémem zabýval) zřejmě nekonečnou vědeckou diskusi nad tím, jak tento tajemný text interpretovat. Spory se vždy týkaly podstatných a záměrných nejednoznačností textu. Trpí vychovatelka halucinacemi, když vidí Quinta a Jessela (kteří mají být mrtví), v důsledku potlačování vlastní sexuality? Jsou děti, o něž se vychovatelka stará, nadány nějakými nadpřirozenými, zlovlnými silami, které vychovatelka odhalí, nebo naopak trpí ona neurotickými představami? *Utažení šroubu* by mělo být do performativního média adaptovatelné jen stěží. Jsme však svědky pravého opaku. V jedné z mnoha filmových adaptací, v *NEVINÁTKÁCH* (scénář napsali Truman Capote a William Archibald) Jacka Claytona, se divákovi nabízí možnost posoudit důkazy pro i proti těmto možným rozdílným interpretacím. Výsledkem je neustálé přesouvání našich sympatií v reakci na vychovatelčinu obrazotvornost. Kamera také někdy mění úhel pohledu, například při závěrečné konfrontaci vychovatelky a jednoho z jejích svěřenců, Milese.<sup>117)</sup> Zvukový doprovod nemá jen naznačovat interioritu, ale také podpořit vícevýznamovost: jsou děsuplné zvuky, které slyšíme, pouze ve vychovatelčině mysli, nebo naznačují něco nadpřirozeného? Rozpor mezi slyšeným a viděným může být ve výsledku díky sugestivitě plodnější, než kdyby se skutečně objevili nějakí duchové. V naturalistickém filmovém médiu je však nakonec víceznačnost Jamesova vyprávění zavržena, i když pozoruhodným, všeobjímajícím způsobem: Quint skutečně existuje a Milese ovládá, vychovatelka je také posedlá a na konci se zmocňuje i mrtvého Milese.<sup>118)</sup>

116) Online: <[http://hossgrifford.com/pi/promo/life\\_of\\_pi.htm](http://hossgrifford.com/pi/promo/life_of_pi.htm)> [v době otištění textu v *Iluminaci* již nedostupné].

117) Jeanne T. Allen, *Turn of the Screw and The Innocents: Two Types of Ambiguity*. In: Gerald Peary – Roger Shatzkin (eds.), c. d., s. 136.

118) *Tamtéž*, s. 140.

Když Myfanwy Piperová a Benjamin Britten roku 1954 adaptovali Jamesův příběh do podoby komorní opery, čelili ještě větší výzvě než scenáristé filmu – jak reprezentovat takovou mnohoznačností v živém, zpívaném ději na jevišti. Nakonec je to však Brittenova hudba, která tuto mnohoznačnost zprostředkovává. Každá z krátkých, oddělených scén, z nichž se opera skládá, je spojena s předchozí scénou opakovaným hudebním tématem (s variacemi), které rotuje podobně jako utahovaný šroub.<sup>119)</sup> Děti hudebně nezní jako Claytonova „neviňátka“, protože i když vypadají bezelstně a zpívají „Tom, Tom, the Piper’s son“, daří se jim znít velice zlověstně. Duchové se zde vyskytují, ale jejich děsivá a exotická hudba jednoznačně oznamuje, že přicházejí z jiné dimenze, byť je jejich zhoubný, ale svůdný vliv na děti hmatatelný – i slyšitelný. Proslulá mnohoznačnost novely je zachována až do samotného konce, hudba podtrhává pochybnosti kolem skutečné příčiny Milesovy smrti prostřednictvím hlasového partu vychovatelky, který se vytrácí v chromatické disonanci.

Tento příklad se zdá být v rozporu s proslulým prohlášením Patricka J. Smithe, že v operních adaptacích „je nutné vynechat nebo utlumit jakékoli víceznačnosti nebo rozdílná čtení možná v kterémkoli velkém uměleckém díle [...] ke škodě nejen originálu, ale také samotné adaptace“.<sup>120)</sup> Jazykové a narativní rozpory je skutečně nutné v performativních médiích drammatizovat, ale provedení takového úkolu není ani zdaleka nemožné. Něco můžeme v tomto procesu získat a něco se ztrácí. Vizuální a zvuková bezprostřednost takové drammatizace se nemůže vyrovnat dokonce ani próze Henryho Jamese. Jaká je cena? (V adaptaci se vždy jedná o směnný obchod.) Je-li divadelní hra nebo opera uvedena na jevišti, režisér a herečtí představitelé činí volby, jež nevyhnutelně redukuje „interpretativní bohatost“ psaného textu;<sup>121)</sup> ve filmové nebo televizní adaptaci jsou tyto volby definitivní, navždy zaznamenané. Z pohledu spisovatele, jenž klade hlavní důraz na jazyk, se jedná o vážné omezení, jak to odhaluje Patrick McGrath, který adaptoval svůj vlastní román *Pavouk* pro film Davida Cronenberga z roku 2002:

Přistupuje-li spisovatel poprvé k psaní scénáře, často tak činí poněkud blaho-sklonně. Říká si, že to přece nemůže být tak těžké; musí prostě jenom zpracovat holou kostru příběhu. Takže se pustí do práce a čeká, že mu to půjde samo a nakonec z toho budou lehce vydělané peníze, a možná taky nějaká ta troška slávy. Brzy je ale z tohoto pyšného omylu vyveden. Uvědomuje si, že má k dispozici pouze sled po sobě následujících dramatických obrazů. S nimi musí vykonat práci, kterou kdysi vykonal s pomocí nekonečných možností anglického jazyka.<sup>122)</sup>

Pro vizuálně zaměřené filmaře platí pravý opak. Od jednostopého jazykového média se přesunují k médiu vícestopému, a tak mají možnost nejen konstruovat význam na více úrovních, ale obracet se také na jiné lidské smysly.

119) Arnold W h i t t a l l, *The turn of the screw*. In: Stanley S a d i e, *New Grove dictionary of opera*. London: Macmillan 1992, s. 846–849, zde 847.

120) Patrick J. S m i t h, *The Tenth Muse*. New York: Knopf 1970, s. 342–343.

121) Robert S c h o l e s, *Narration and Narrativity in Film*. *Quarterly Review of Film Studies*, 1976, s. 285.

122) Patrick M c G r a t h, *Inside the Spider’s Web*. *Globe and Mail*, 2002, 30 October, R1.

„Nekonečné možnosti“ angličtiny – nebo jakéhokoli jiného jazyka – zahrnují symboly a metafory, a pokud je chceme ztvárnit v modu „showing“ v performativním médiu, je možné, aby je postava prostě pronesla, nebo musí být fyzicky vyjádřeny v ikonické podobě, nebo jiným způsobem převedeny do příslušných ekvivalentů. Navzdory pocitu mnoha kritiků, že žádná z více než sta jevištních, filmových nebo rozhlasových adaptací *Nadějných vyhlídek* Charlese Dickense nebyla schopna dosáhnout prolínání naturalismu a symbolismu v jazykové struktuře románu,<sup>123)</sup> performativní média opět mají k dispozici svébytné prostředky, jichž mohou využít. Již jsme měli možnost poznat, že opery a muzikály mohou využívat hudbu k symbolickým cílům. Stejně jako Shakespearův Othello postupně přejímá Jagův vzhled, operní *Othello* Verdiho a Boitoa poznenáhlu přejímá Jagovu hudbu (nejslyšitelnější je to v triolách a tečkovaných rytmech), s tím, jak hlavní postava v divadelní hře i opeře sestupuje na úroveň svého protivníka. Dokonce i ve filmu, s jeho naturalistickými požadavky, může střih navodit metaforické vyznění tím, že spojí dohromady různorodé obrazy. Kamera může izolovat některou součást scény a obdařit ji významem i symbolickým rozměrem, pokud ji zapojí do kontextu. Hlavní postava románu Thomase Hardyho *Tess z d'Urbervillů* má podle autora „rty jako pivoňky“ a filmová podoba od Romana Polanského s názvem *TESS* tuto informaci zprostředkovává záběrem plných rtů Nastasji Kinské, které se pootevírají, aby si vzaly jahodu od Alexe.<sup>124)</sup>

Jazyková ironie představuje pro adaptaci do performativních médií zvláštní výzvu, samozřejmě nikoli ironie v dialogu, ale pokud je jí použito v modu „showing“. Připomeňme si již dříve zmiňované dílo, román Williama Thackeraye z roku 1844 *Paměti urozeného pana Barryho Lyndona*. Toto dílo prezentuje sám vypravěč v první osobě jako příběh „úspěchů a neúspěchů soucitného a duchapřítomného gentlemana z osmnáctého století“. Díky Thackerayově obratné ironii se nám ve skutečnosti do rukou dostává „deník zlomyslného, do sebe zahleděného surovce“.<sup>125)</sup> Měli jsme již možnost pozorovat, že vyprávění v první osobě je obtížné zpracovatelné do filmové podoby a vševědoucí vyprávění kamery Stanleyho Kubricka v *BARRY LYNDONovi* se vzdává blízkosti ve prospěch odstupu; co se ztratí z našeho prožitku promlouvajícího tupého, egoistického člověka, získáme zpět prostřednictvím pocitů jednotlivce obklopeného snobskou společností. Výsledkem však je, že tento Barry Lyndon je nám mnohem sympatičtější než Barry Lyndon z Thackerayova románu, navzdory tomu, že ve filmu mezi scénami zaznívá ironický hlas mimo obraz.

Obtíže při dramatizaci takových jazykových figur a tropů, jako jsou ironie, víceznačnost, metafora nebo symbolismus, blednou ve srovnání s problémy, jimž musí čelit adaptátoři při dramatizaci toho, co není přítomné. Chybění a zámlky v prozaickém vyprávění zpravidla převádějí performativní média v cosi přítomného (nebo to alespoň tvrdí příslušná část zmíněného klišé), čímž ovšem ztrácejí svou sílu a význam. Ale musí tomu tak nutně být? V další části ověříme platnost tohoto truismu důkladnějším rozbořením jednoho příkladu z adaptační praxe. Ten dokládá nejen uvedený konkrétní bod, ale téměř všechna

123) Viz R. Giddings – K. Selby – Ch. Wensley, c. d., s. 86–87.

124) K. Elliott, c. d., s. 234.

125) N. Sinyard, c. d., s. 130.

témata týkajících se modu a specifičnosti média, která jsme doposud zmínili. Poslouží nám proto jako shrnutí či závěr.

### Poučení z praxe

Na konci čtyřicátých a začátku padesátých let dvacátého století adaptoval Benjamin Britten s pomocí tehdy už postaršího E. M. Forstera a mladšího „člověka, co žije divadlem“ (jak se sám nazval), Erica Croziera, pro operní scénu poslední, nedokončené a důsledně mnohoznačné dílo Hermana Melvilla nazvané *Billy Budd*. Spousta badatelů se zabývala problémy spojenými s nepřesnými a upravovanými vydáními Melvillova textu; pro nás je však důležité a zajímavé, že výše zmínění libretisté použili vydání Williama Plomera z roku 1946, který také jako první otevřeně hovořil o homosexuálních a homosociálních tématech novely. Děj se odehrává v osmnáctém století na palubě britské námořní lodi po několika vzpourách, po nichž jsou důstojníci otřesení a na pozoru; vypráví příběh Billyho, „pohledného námořníka“ – prezentovaného jako jakýsi námořnický stereotyp – který je souzen a popraven pro vyprovokované zabití zákeřného zbrojmistra Johna Claggarta, který sám plánoval Billyho zničit. Ačkoli bylo možno na zabití pohlížet jako na nehodu, jediný svědek, kapitán Vere, se rozhodne obětovat oblíbeného a čestného mladíka. Podle mě totiž obávám, že by události mohly vést ke vzpouře. Adaptace tohoto příběhu naráží na zjevné obtíže. Většina kritické literatury zaměřené na tuto adaptaci se soustředila na postavu kapitána Vere, protože v Melvillově textu umírá nedlouho potom, co je Billy pověšen, zatímco v opeře žije dál a vlastně celé vyprávění rámuje. Touto změnou se operní adaptace potenciálně vyhýbá dvěma bezprostředním problémům: ztrátě vypravěčského hlasu a obtížím s charakterizací postavy v důsledku zhuštění děje, protože tato postava zpívá o svých motivech a obavách. Formální a emocionální pozadí operní verze tvoří Vereova neustálá muka nad jeho vlastními činy nebo tím, co neučinil, a nakonec pocit rozhrěšení, kterého dosáhne díky Billyho odpuštění a lásce. Forster uvedl, že tyto změny provedli proto, aby „zachránili Vere před Melvillem“.<sup>126)</sup> Jiné hlasy však byly při hodnocení těchto změn méně shovívavé, i když je otázkou, jestli také přesnější. Robert Martin adaptaci napadá s tím, že Vere se mění z „nabubřelého a domýšlivého pokrytce“ na „intelektuála zmítaného dilematem svědomí“.<sup>127)</sup> Výsledkem podle něj je, že opera depolitizuje a deerotizuje Melvillův text, přičemž svazuje jeho „subverzivní éros“ do podoby „sentimentálního rodinného obrázku“.<sup>128)</sup> Podle Erica Croziera se však libretisté domnívali, že jsou věrni Melvillovu textu a jeho záměrům, alespoň tak, jak je sami interpretovali, přičemž vycházeli z Plomerova vydání.<sup>129)</sup> Ve svých zásazích do postavy kapitána Vere toho nakonec změnili příliš. Melvillův Vere se neod

126) Cit podle: Philip B r e t t, *Salvation at Sea: Billy Budd*. In: Christopher P a l m e r (ed.), *The Britten Companion*. London: Faber and Faber 1984, s. 135.

127) Robert M a r t i n, *Saving Captain Vere: Billy Budd from Melville's Novella to Britten's Opera*. *Studies in Short Fiction* 23, 1986, č. 1, s. 52.

128) Tamtéž, s. 55.

129) Viz Eric C r o z i e r, *The Writing of Billy Budd*. *Opera Quarterly* 4, 1986, č. 3, s. 12–14, s. 16–17 a s. 21.



lišuje od postavy opery pouze svým morálním profilem a délkou života, ale nabízí také racionální důvody pro Billyho smrt – loď se nacházela ve válečném stavu a panovaly obavy ze vzpoury. V opeře se vzpoura objevuje jako hrozba teprve *poté*, kdy je Billy, kterého měla posádka ráda, popraven. Vereovy pohnutky v opeře jsou prezentovány jako zmatečné nebo nejednoznačné, což je rozhodnutí, které se vykládalo jako formální chyba.<sup>130)</sup>

Ale co když bylo toto zmatení záměrné? Co když to byl dokonce hlavní bod adaptace? Britten byl pacifista a válečná léta těsně před tím, než napsal tuto operu, strávil ve Spojených státech. Co když byl vojenský příběh pro autory adaptace zajímavý právě svou nejednoznačností, nedokončeností a neurčitostí? Scéna opery, jež nám nabízí právě takovou interpretaci, upozorňuje přesně na ty otázky, které nás zde zajímají: jak v dramatickém umění reprezentovat takové prvky, jako je interiorita, úhel pohledu, a zvláště mnohoznačnost, nejednoznačnost nebo dokonce absence.

Scéna, na niž narážíme, se objevuje po Claggartově smrti poté, co byl Billy postaven před důstojnický soudní tribunál, kterého se Vere neúčastní, protože musí svědčit jako jediný svědek smrtelné události. V části, jež nás zajímá, musí Vere informovat Billyho, který opustil kajutu, o výroku soudu: za svůj „zločin“ bude pověšen na ráhno. V novele tak Vere činí ve scéně, která není předmětem vyprávění. Melvillův upovídaný a povětšinou vševědoucí vypravěč najednou změni směr a tvrdí: „Nikdo se asi nikdy nedoví, co se odehrálo při tomto setkání, kromě sdělení rozsudku.“<sup>131)</sup> Přesto si uchovává takový vhléd do postavy, že si může dovolit, jak říká, „určité dohady“. Domnívá se, že Vere před Billym nezatajil nic, co se týká jeho vlastní role nebo motivů a že Billy přijal tuto zповěď v duchu, v němž byla podána. Vypravěč dodává:

Možná se stalo ještě víc. Možná že se v kapitánu Verovi nakonec ozval cit, jindy skrytý pod stoickým či lhostejným zevnějškem. Byl tak stár, že by mohl být Billyho otcem. Tento přísný ctitel vojenské kázně a povinnosti možná roztál, přičemž v něm ožilo to, co v naší formalizované lidskosti zůstalo z dávných dob. Snad ho Billy velmi dojal, asi tak jako možná dojal Abrahama mladý Izák právě v okamžiku, kdy se pevně rozhodl, že ho obětuje, řídě se přemrštěným příkazem.<sup>132)</sup>

Nebude přehnané, prohlásíme-li, že dramatizovat v opeře zmlklou scénu nebo takovou, která sestává z pouhých vypravěčových dohadů, představuje velkou výzvu. Tím, kdo v operní verzi vypráví, je Vere, a nikoli Melvillův anonymní a (zjevně) pouze částečně vševědoucí vypravěč. Ale dvojsmysly a nejednoznačností, jichž Melville dosahuje propojením ticha a domněnek, jsou opětovně vytvořeny v modu „showing“ – a to tím nejvýnalézavějším způsobem. V libretu se říká, že Vere zmizí do kajuty, v níž je držen Billy; na jevišti nedochází k ničemu. Namísto toho publikum slyší třicet čtyři jasných, třítónových akordů, z nichž každý harmonizuje se základním tónem kvintakordu v F dur a je zahrán odděleně. Jazykové ticho a absenci děje na jevišti, jinými slovy, doprovází zvuk hudby – ale zvuk bez skutečné melodie a bez nějakého rytmu.

130) Barry E m s l i e, *Billy Budd and the Fear of Words*. *Cambridge Opera Journal* 4, 1992, č. 1, s. 51.

131) Herman M e l v i l l e, *Billy Budd, Benito Cereno*. Praha: Vyšehrad 1978, s. 96.

132) H. M e l v i l l e, c. d., s. 96.

Jiné adaptace tohoto příběhu do modu „showing“ nebyly tak málomluvné. Hra určená pro Broadway Louise O. Coxe a R. H. Chapmana, která měla premiéru ani ne rok před operou, v roce 1950, vypravěčovy domněnky dramatizuje. Billy otevřeně žádá Vereu, aby mu pomohl porozumět rozsudku. Vereova odpověď – že svět je plný dobrého i zlého a že „většina to zjistí velmi brzy a proplová někde uprostřed“ – má dostačovat tomu, aby Billy pochopil, že „možná je v lidech jakási krutost, která je stejně tak jejich součástí, jako jí je laskavost“.<sup>133)</sup> Kritikové se po léta prou, jestli je scéna v novele funkční, nebo ne, ale divadelní verze účinně ničí její nejednoznačnost. Filmová adaptace zmíněné divadelní hry režírovaná Petrem Ustinovem, který si zároveň zahrál roli Vereu, scénu také dramatizuje, ale odlišně. Ve filmu Vere říká, že na Billyho otázku neexistuje žádná odpověď, ale potom žádá odsouzenec, aby jej nenáviděl, a tak překonal svůj strach. Billy odpovídá, že se ve skutečnosti nebojí: „Konal jsem jen svou povinnost. Vy jste konal tu svou.“ Ustinov doprovází tuto scénu melodramatickou hudbou Antonyho Hopkinse, která se nemůže více lišit od zvláštních a zcizujících akordů opery.

Brittenova hudba, která má nahrazovat ticho, se vykládá několika způsoby. Některá čtení jsou vysloveně mimetická, přičemž kritikové spatřují v proměňujících se akordech změny nálad a emocí obou mužů za zavřenými dveřmi; to znamená, že kritikové nabízejí „určité dohady“ ne nepodobné dohadům Melvillova vypravěče. Akordy se proto většinou vykládají jako vyjádření posunu od překvapení k hrůze, rezignaci a vyrovnanosti. Jiní pak vykládají akordy tematicky jako hudební ztvárnění citů, nebo jako náznak pozitivní či dokonce idealizované podoby homosexuálního citu, o němž se v té době nemohlo otevřeně hovořit ze strachu ze soudního stíhání. Pro další je pak význam symbolický či metafyzický. Fakt, že akordy slyšíme ve dvou pozdějších scénách opery, má na tato čtení jistý vliv: slyšíme je ihned po zmiňované scéně v poslední odsouzenecově árii, nazývané „Billy in the Darbies“ (Billy v okovech), v okamžiku, kdy Billy dospívá na vrchol svých morálních a psychických sil a přijímá svou smrt. Akordy slyšíme opět v závěru Vereovy „Epilogu“, když zpívá Billyho melodii a slova (která, reálně vzato, nemohl nikdy slyšet): „Však spatřil jsem v bouři plachtu, do daleka zářící plachtu a jsem klidný.“ Má snad opakování některých z těchto akordů naznačit, že Vereovo vykoupení se počalo za zavřenými dveřmi? Pokud tomu tak je, mají tam počátek také Billyho smíření a vnitřní síla. Arnold Whittall poukazuje na to, že skladatelé „často používají úseky pomalu se odvíjejících akordů ve velkém tónovém rozsahu, aby tak reprezentovali vznešenost, monumentálnost, ale zřídka, pokud vůbec, přitom zároveň zcela odvrhují melodii nebo lineární pohyb, jako je tomu zde“.<sup>134)</sup> Harmonie zde podle něj může být užito jako způsob vyjádření interiority. Pokud tomu tak je, jedná se o další příklad, jak může hudba přičiněním nebo nahradit to, co se ztratí, když se úvahy v próze transponují do performativního média. Carolyn Abbateová přenesla poznatky literární naratologie do studia hudby a částečně díky jejímu dílu se začalo běžně tvrdit, že vypravěče v próze nahrazuje v operě orchestr. V diskutované scéně *Billyho Budda* vytváří dialektika chromatických a diatonických akordů podivnou, nestálou tonalitu v F dur, jež pro pozorné uši představuje

133) Louis Coxe – Robert Chapman, *Billy Budd: A Play in Three Acts*. Princeton: Princeton University Press, 1951, s. 68.

134) A. Whittall, c. d., s. 157.

hudební ekvivalent Melvillova jazykového dvojsmyslu (pro obsáhlejší analýzu viz citovaná Whittalova studie). To také naznačuje, že – navzdory vizionářskému *jazyku* libretistů, kteří hovoří o Vereově vykoupení a vnitřním smíru – *hudební* konec opery je beze sporu mnohoznačnější a složitější: „není sporu o tom, že Brittenova hudba se musí riskantně, ale vyváženě pohybovat na ostří nože, zpochybňuje tonální syntaxi, ale nevzdává se jí, stejně jako velkého operního tématu vykoupení skrze lásku“.<sup>135)</sup>

Nejednoznačnost hudby se však jako v zrcadle odráží v nedostatku děje. Je to vrcholný neoperní okamžik opery, v němž slova a hudba *nepůsobí* společně, v němž slova *nepomáhají* interpretovat hudbu, kterou slyšíme. Ve skutečnosti jsme zbaveni vizuálních i jazykových vodítek. Není divu, že diváci jsou často touto scénou zmateni. Domnívají se, že se jedná o předehru střetnutí mezi Verem a Billym, a tak se mohou stát netrpělivými. Mají dojem, že se na jevišti nic podstatného neodehrává, a mají samozřejmě pravdu, děj se odehrává mimo jeviště, za zavřenými dveřmi. Ale dopad oněch akordů je takový, že nereprezentované se může stát silnějším než to, co je reprezentováno přímo. Vše samozřejmě záleží také na schopnosti jednotlivých režisérů prostřednictvím představení podněcovat naši představivost, přimět nás, abychom překonali vzniklou mezeru.

Teorie čtení Wolfganga Isera – týkající se toho, jak čtenáři zaplňují narativní mezery, které tvoří součást literárních textů – zde má také své místo.<sup>136)</sup> S tím, jak pozorujeme a posloucháme, neponecháváme průchod volným asociacím; namísto toho zaplňujeme mezery, přičemž nás společně vedou dramatický výjev konfrontace v předchozí scéně a oněch třicet čtyři akordů v jejich nepopsatelné a sugestivní mnohoznačnosti.

Proslulá scéna se zavřenými dveřmi v *Billy Buddovi* velmi dobře dokládá obtíže vyplývající z transpozice mezi mody a médii. Podobně jako realistický film, jen možná ještě ve větší míře, není samozřejmě jevištní představení opery médiem, jež by vycházelo vstříc reprezentaci nejednoznačnosti, mnohoznačnosti či absence. V této scéně však odmítnutí ukázat děj na jevišti nebo jej verbalizovat, spolu se zcizující hudbou, nabízejí společně možnost, jak takovou komplexnost vyjádřit. Zároveň nám také přináší příklad z umělecké praxe, který zpochybňuje velkou část klišé týkajících se neadekvátnosti performativních médií ve srovnání s prozaickou fikcí. Autory těchto truismů, musíme dodat, nejsou autoři adaptací, ale kritikové ochraňující literaturu nebo sebeochraňující spisovatelé jako Virginia Woolfová, která psala velice živě o malém významu filmových adaptací prozaických děl: „Takže se potácíme a prosekáváme si cestu nejproslulejšími světovými romány. A čteme je v podobě jednoslabičných slov, načmáraných klikyháky negramotného školáka.“<sup>137)</sup> Musíme nutně věřit těmto slovům? Neměli bychom pro změnu chvíli naslouchat autorům adaptací?

Přeložil Miroslav Kotásek

Přeloženo z anglického originálu: Linda Hutcheon, *What? (Forms)*. In: *táž, A Theory of Adaptation*. London and New York: Routledge 2006, s. 33–77.

135) Tamtéž, s. 170.

136) Viz také P. H. Abbott, c. d., s. 114–116, kde pojednává o narativních mezerách v rozličných médiích.

137) V. Woolf, c. d., s. 309.

## ILUMINACE

Linda Hutcheonová: Co se děje při adaptaci?

### Citované filmy:

*Adaptace* (Adaptation; Spike Jonze, 2002), *Anglický pacient* (The English Patient; Anthony Minghella, 1996), *Asfaltová džungle* (The Asphalt Jungle; John Huston, 1950), *Angels in America* (TV seriál; Mike Nichols, 2003), *Badlanders* (Delmer Daves, 1958), *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975), *Billy Budd* (Peter Ustinov; 1962), *Billy Budd* (Basil Coleman, 1966), *Bílá velryba* (Moby Dick; John Huston, 1956), *Blues Brothers 2000* (John Landis, 1998), *Buzz Lightyear of Star Command* (TV seriál; Steve Loter, 2000), *Cairo* (Wolf Rilla, 1963), *Cool Breeze* (Barry Pollack, 1972), *Čelisti* (Jaws; Steven Spielberg, 1975), *The Dead* (John Huston, 1987), *Deník venkovského faráře* (Journal d'un curé de campagne; Robert Bresson, 1951), *Don Giovanni* (Joseph Losey, 1979), *Dveře v podlaze* (The Door in the Floor; Todd Williams, 2004), *Earth* (Deepa Mehta, 1998), *Flintstoneovi* (The Flintstones; Brian Levant, 1994), *Hvězdné války* (Star Wars; George Lucas, 1977), *Chaplin strážcem veřejného pořádku* (Easy Street; Charles Chaplin, 1917), *Chaplin uprchlým trestancem* (The Adventurer Charles Chaplin, 1917), *Chaplin vystěhovalcem* (The Immigrant; Charles Chaplin, 1917), *Im* *Your Man* (Roslyn Schwartz, 1996), *Impérium vrací úder* (The Empire Strikes Back; Irvin Kershner, 1980), *Jerry Springer – Opera* (Peter Orton, 2005), *Jsem agent* (I Spy; Betty Thomas, 2002), *Kabaret* (Cabaret; Bob Fosse, 1972), *Klec bláznů* (La Cage aux folles; Edouard Molinaro, 1978), *Klec bláznů II* (La Cage aux folles II; Edouard Molinaro, 1980), *Kráska a zvíře* (La belle et la bête; Jean Cocteau, 1946), *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), *La Traviata* (Franco Zeffirelli, 1983), *Lady Lazarus* (Sandra Lahire, 1991), *Lantana* (Lantana; Ray Lawrence, 2001), *Liga výjimečných* (The League of Extraordinary Gentlemen; Stephen Norrington, 2003), *Luvi král* (The Lion King; Rob Minkoff, Roger Alers, 1994), *Madama Butterfly* (Jean-Pierre Ponnelle, 1976), *Malý krámeček hrůz* (Little Shop of Horrors; Frnk Oz, 1986), *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964), *Maska rudé smrti* (The Masque of Red Death; Roger Corman, 1964), *Maverick* (Richard Donner, 1994), *Mechanický pomeranč* (A Clockwork Orange; Stanley Kubrick, 1971), *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004), *Mission: Impossible* (Brian De Palma, 1996), *Muž, který miloval ženy* (L'homme qui aimait les femmes; François Truffaut, 1977), *Návrat Jediho* (The Return of Jedi; Richard Marquand, 1983), *Nebezpečné známosti* (Les Liaisons dangereuses; Roger Vadim, 1959), *Nebezpečné známosti* (Dangerous Liaisons; Stephen Frears, 1988), *Nevinnátky* (The Innocents; Jack Clayton, 1961), *Nice Work* (TV seriál; Christopher Menaul, 1989), *Občan Kane* (Citizen Kane; Orson Welles, 1941), *Odysseus* (Ulysses; Joseph Strick, 1967), *Olovená vesta* (Full Metal Jacket; Stanley Kubrick, 1987), *Otello* (Franco Zeffirelli, 1986), *Pátrači* (The Searchers; John Ford, 1956), *Paní Bovaryová* (Madame Bovary; Claude Chabrol, 1991), *Parsifal* (Hans-Jürgen Syberberg, 1982), *Pavouk* (Spider; David Cronenberg, 2002), *Pippa Passes; or, The Song of Conscience* (Davida W. Griffitha, 1909), *Pojistka smrti* (Double Indemnity; Billy Wilder, 1935), *Portrait of the Artist as a Young Man* (Joseph Strick, 1978), *Proces* (The Trial; Orson Welles, 1962), *Producenti* (The Producers; Mel Brooks, 1968), *Příběh služebnice* (The Handmaid's Tale; Volker Schlöndorff, 1985), *Ptačí klec* (The Birdcage; Mike Nichols, 1996), *Přízračný svět* (Ghost World; Terry Zwigoff, 2001), *Psycho* (Psycho; Alfred Hitchcock, 1960), *Ptačí klec 3: Svatba* (La Cage aux folles 3 – 'Elles' se marient; Georges Lautner, 1985), *Rašomon* (Rashōmon; Akira Kurosawa, 1950), *Rodinné sídlo* (Howard's End; James Ivory, 1991), *Silent Hill* (Silent Hill; Christophe Gans, 2006), *Sin City – město hříchu* (Sin City; Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005), *Smrt v Benátkách* (Morte a Venezia; Luchino Visconti, 1971), *Smrtonosná past* (Die Hard; John McTiernan, 1988), *Smrtonosná past 2* (Die Hard 2; Renny Harlin, 1990), *Smrtonosná past 3* (Die Hard: With a Vengeance; John McTiernan, 1995), *Starsky & Hutch* (Todd Phillips, 2004), *Svatba* (A Wedding; Robert Altman, 1978), *Šest stupňů odloučení* (Six Degrees of Separation; Fred Schepisi, 1993), *Tess* (Roman Polanski, 1979), *Toy Story 2: příběh hraček* (Toy Story 2; Ash Brannon, John Lasseter, Lee Unkrich 1999), *Valmont* (Miloš Forman 1989), *Waynův svět* (Wayne's World; Penelope Spheeris, 1992), *West Side Story* (Jerome Robbins, Robert Wise, 1961), *White Teeth* (TV film; Julian Jarrold, 2002), *Záhada Blair Witch* (The Blair Witch Project; Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999)

**Poznámka o autorce:**

**Linda Hutcheonová** je profesorkou anglické a srovnávací literatury na Univerzitě v Torontu. Její badatelský zájem je velmi široký: zaměřuje se na postmoderní kulturu, kritické teorie a literární komparatistiku. Publikovala řadu studií věnovaných problémům intertextuality, naratologie, postkolonialismu i feminismu. Společně se svým manželem Michaelem Hutcheonem napsala několik knih o opeře. Ve své poslední monografii *A Theory of Adaptation* obrátila svoji pozornost k intermediálnímu fenoménu adaptace (zásadně překračuje hranice disciplín a zabývá se literaturou, filmem, operou, baletem i videohrami). K jejím hlavním autorským a editorským publikacím patří *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms* (London and New York: Methuen 1985), *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction* (London and New York: Routledge 1988), *The Politics of Postmodernism* (London and New York: Routledge, New Accents 1989), *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony* (London and New York: Routledge 1994), *Rethinking Literary History: A Dialogue on Theory* (spolu s Mariem J. Valdéssem, New York: Oxford UP 2002).