

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Scenáristika a dramaturgie

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**MONSTRA V HLAVĚ TERRYHO GILLIAMA**

**Marie Stará**

Vedoucí práce: Mgr. Martin Ryšavý

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Film, Television, Photography and New Media

Scriptwriting and Dramaturgy

**BACHELOR'S THESIS**

**MONSTERS IN TERRY GILLIAM'S HEAD**

**Marie Stará**

Thesis Supervisor: Mgr. Martin Ryšavý

External Examiner:

Date of Defence:

Academic degree assigned: BcA.

Prague, 2019

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Monstra v hlavě Terryho Gilliana

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta

## Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



## **Abstrakt**

Bakalářská práce se věnuje monstrům a jejich povaze ve vybraných filmech scenáristy a režiséra Terryho Gilliama. Fantasijní světy, které ve svých filmech Gilliam tvoří, vždy zrcadlí realitu. Rostou z nevědomí hlavních hrdinů a ti se do svých imaginací buď utíkají před monstry schovat, nebo jim v nich čelit.

Cílem této práce je nalezení monster ve filmech *Brazil*, *Dobrodružství Barona Prášila*, *Král Rybář* a *Krajina přílivu* a určení jejich povahy. Filmy byly vybrány na základě režisérova přístupu k vytváření fantasijních světů. Každý film používá jiný přístup a i povaha monster se tak liší. Zaměřila jsem se především na vztah monstra k hlavnímu hrdinovi.

Podstatným při hledání a určování povahy monster pro mě byl výklad Daniely Hodrové, podle které se monstrem dají nazvat všechny fantastické bytosti. Při hledání původu monster je navíc použito přístupu analytické psychologie Carla Gustava Junga a to především kvůli jejich původu v nevědomí a mnohdy archetypové povaze.

Tímto způsobem se mi podařilo ve výše zmíněných filmech nalézt monstra, jejichž monstrozita se netýká jen jejich vnějších znaků, ale má hlubší původ. Zjistila jsem, že povaha opravdových monster v těchto filmech je mnohdy skrytá a na diváka působí pouze podprahově.

Hlavním zjištěním je, že pro výstavbu a funkci celého příběhu je nutný výlučný vztah mezi hlavním hrdinou a monstrem, kdy na sobě jejich existence bytostně závisí a vzájemně se ovlivňují. A dále původ fantasijního světa jako takového, kam hrdina před monstry buď utíká, nebo kam naopak musí dojít, aby jim čelil.

## **Abstract**

This bachelor's thesis is focusing on monsters and their nature in selected films of screenwriter and director Terry Gilliam. The fantasy worlds in his movies always reflect the reality. They grow from the unconscious of the main characters, who either tend to hide in them or they enter these worlds to confront the monsters.

The goal of this thesis is to find monsters in movies *Brazil*, *The Adventures of Baron Munchausen*, *The Fisher King* and *Tideland* and to determine their nature. These movies were chosen based on the director's approach to creating fantasy worlds. Each film uses a different approach and therefore the nature of the monsters is also different. I focused mainly on the relationship of the monster to the main character.

Essential in finding and determining the nature of the monsters for me was the interpretation of Daniela Hodrová. According to her, all fantastic creatures can be called monsters. In addition, Carl Gustav Jung's analytical psychology approach is used in the search for the origin of the monsters, mainly because of their unconscious and often archetype nature.

This way, I managed to find monsters in the above mentioned films whose monstrosity is not only related to their external characteristics, but has a deeper origin. I have found that the nature of true monsters in these films is often hidden and affects the viewer only subliminally.

The main finding is that an exclusive relationship between the main character and the monster is necessary for the construction and function of the whole story, in which they could interact with each other and in which their existence depends on each other. As well as finding of the fantasy world as a place, where the hero either goes to hide from monsters or where he has to go to face them.

## Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Martinu Ryšavému za jeho ochotu, trpělivost a shovívavost při vedení této bakalářské práce. Dále děkuji za cenné rady Lucii Kajánkové.

# Obsah

Úvod .....	1
1. Terry Gilliam .....	4
1.1. Světy Terryho Gilliama .....	6
2. Co je to monstrum .....	9
2.1. Původ slova monstrum.....	9
2.2. Monstrum a chaos.....	9
2.3. Čtvero pojetí monster podle Hodrové .....	9
2.4. Vztah monstra k hlavnímu hrdinovi .....	10
3. Stručné vysvětlení pojmů analytické psychologie.....	14
4. Brazíl.....	16
4.1. Monstrum totalitního režimu.....	17
4.2. Monstrum „úředník“ .....	18
4.3. Sny .....	18
5. Dobrodružství Barona Prášila.....	20
5.1. Smrtka .....	20
5.2. Dvojníci.....	22
5.3. Král Měsíce .....	23
5.4. Monstrum války .....	24
5.5. V bříše velryby .....	25
6. Král Rybář .....	26
6.1. Dvojnictví.....	28
6.2. Červený rytíř .....	29
7. Krajina přílivu .....	30
7.1. Osamělý dům.....	32
7.2. Velký žralok .....	35
Závěr.....	36
Bibliografie .....	38
Internetové zdroje.....	40
Filmografie .....	41



## Seznam obrázků

Obrázek č. 1 - členové Monty Pythonů (Terry Gilliam úplně vpravo) .....	4
Obrázek č. 2 - přípravná koláž "Potrubí vedoucí ložnicí" .....	16
Obrázek č. 3 - potrubí ve filmu .....	17
Obrázek č. 4 - Sam Lowry "úředník" .....	19
Obrázek č. 5 - dvojník ve snu "Monstrum", Obrázek č. 6 - dvojník ve snu "Hrdina" .....	19
Obrázek č. 7 - Smrtka, č. 8 .....	21
Obrázek č. 9, č. 10 .....	21
Obrázek č. 11 - Smrtka, č. 12 .....	22
Obrázek č. 13 .....	22
Obrázek č. 14 - Baron Prášil mizí v obraze .....	23
Obrázek č. 15 - velryba, č. 16 .....	25
Obrázek č. 17 - Spirálovité schodiště, po kterém Jack schází do budovy, ve které je ukrytý Svatý grál .....	27
Obrázek č. 18 - Sam Lowry se rozhodnul přijmout povýšení .....	27
Obrázek č. 19 - Červený rytíř, č. 20 .....	29
Obrázek č. 21 - Hranice dvou světů (realita vs. krajina přílivu) .....	32
Obrázek č. 22 - Andrew Wyeth. Christina's World. 1948 .....	34
Obrázek č. 23 - dům v Krajině přílivu .....	34

## Úvod

Ve své teoretické práci jsem se rozhodla věnovat monstrům a jejich výkladu ve čtyřech stěžejních filmech režiséra Terryho Gilliana, a to ve filmech *Brazil* (1985), *Dobrodružství Barona Prášila* (1988), *Král Rybář* (1991) a *Krajina přílivu* (2005). Filmy byly vybrány na základě přístupu, který v nich režisér uplatňuje při budování fantasijských světů a monster, která v těchto světech ožívají. Fantasijský svět - tedy svět, který je ve filmu postaven proti realitě, je v každém z vybraných filmů vystaven na jiném principu. Tím pádem se film od filmu mění i můj přístup k hledání a nahlížení jeho monster.

Téma bakalářské práce jsem si vybrala na základě obdivu, který chovám k práci Terryho Gilliana a k jeho volbám při budování svých filmových světů. Jeho rukopis je jasně čitelný a obsahuje to neuchopitelné „cosí“, co diváky vrací zpátky k sobě samým, probouzí zvědavost a nutí je vzpomenout si na své „vnitřní dítě“, které si hluboko v sobě každý neseme.

Abych se mohla věnovat jednotlivým monstrům ve výše zmíněných filmech, je nejprve nutné vymezit pojem „monstrum“ a co vše si pod ním lze představit. Ve své analýze se opírám především o výklad monster, který formulovala česká literární teoretička a spisovatelka Daniela Hodrová. Ta se ve svých teoretických dílech tématice zahrnující tajuplné světy a monstra soustavně věnuje. Podle jejího výkladu si pod pojmem „monstrum“ lze představit víc, než se může na první pohled zdát a sama uznává, že vzhledem k etymologii slova „monstrum“ jde o širší pojetí, než je obvyklé. Hodrová pod něj totiž zahrnuje všechny fantastické bytosti.

Pomocí jejího výkladu a dalších teoretických pramenů chci určit, co dělá monstrum monstrem, jaké jsou jeho hlavní znaky a jaký má vztah k hlavnímu hrdinovi. Ve chvíli, kdy budu mít povahu monstra ve filmu vymezenou, přistoupím k analýze jednotlivých výše zmíněných filmů. Ve fantastickém žánru, který je Terryho Gilliamovi blízký a prostupuje více či méně většinou jeho filmů se objevuje mnoho fantastických bytostí. Ne všechny jsou ale monstry ve smyslu, který odpovídá mému pojetí. Chtěla bych tedy oddělit mnou vymezená monstra od pouťových příšer. Jde mi nejen o to, aby vybraná monstra splňovala prvky monstróznosti, ale aby také hrála ve filmu stěžejní roli. To znamená, aby měla výlučný a specifický vztah k hlavnímu hrdinovi, v jehož důsledku jsou jeden na druhém závislí a jejich osud se odvíjí od jejich vzájemné interakce.

Při hledání monster a vysvětlení jejich podstaty a původu mi pomohl výklad hlubinné psychologie známého lékaře a psychoterapeuta Carla Gustava Junga a především pak přístup analytické psychologie, jejímž byl zakladatelem a která vysvětluje důležitost archetypů pro lidské nevědomí.

Nevědomí je totiž důležitá složka charakterů Gilliamových postav. Z nevědomí hlavních hrdinů se rodí jejich fantasijské představy a světy, které se v jeho filmech objevují. A tím pádem monstra, která v těchto světech vyrůstají, mají vždy specifický vztah k hlavnímu hrdinovi a přizpůsobují se jeho traumatům a duševním pohnutkám. Mají ale také své limity a hranice své působnosti a tudíž i jasně daná pravidla, kterými se musí řídit. Obvykle jsou provázána poselstvím, které určuje směr odvíjení příběhu. Reagují na hrdinu a hrdina reaguje na ně. To, že monstra vystupují z nevědomí postav, má ale za důsledek i skutečnost, že

monstra ve filmech Terryho Gilliama mnohdy nejsou pro diváka na první pohled rozpoznatelná a pojmenovatelná.

Použitím slova monstrum v případě této teoretické práce tedy rozhodně není míněna pouze příšera přítomná ve vnějším reálném světě, ve kterém se filmoví hrdinové pohybují, jako je tomu u monster typu Godzilla, Vetřelec, žralok z *Čelistí* nebo Samara Morganová z *Kruhu*.

Cílem mé bakalářské práce je, si nejprve ujasnit, co si lze pod pojmem monstrum ve filmové tvorbě představit a poté se pokusit svá zjištění aplikovat na případná monstra vyskytující se ve filmech Terryho Gilliama.

Ke každému z vybraných filmů přistupuji individuálně podle toho, v jakém vztahu se v něm monstrum vzhledem k hlavnímu hrdinovi vyskytuje. Vycházím přitom především z literárních zdrojů a odborných publikací zabývajících se podobnou tematikou.

*„Film ztratil příliš brzy chuť k dobrodružství, smysl pro záhadu a přestal být příliš rychle jarmarečným uměním.“*

Iordan Chimet

*„Měl jsem rád pošetilé obrázky nad dveřmi, plátna kejklířů, vývěsní štíty, lidové barvotisky, staromódní literaturu, kostelní latinu, erotickou literaturu s pravopisnými chybami, romány našich dědečků a babiček, pohádky o vílách, knížky z dětství, staré opery, hloupé refrény, naivní rytmy.“*

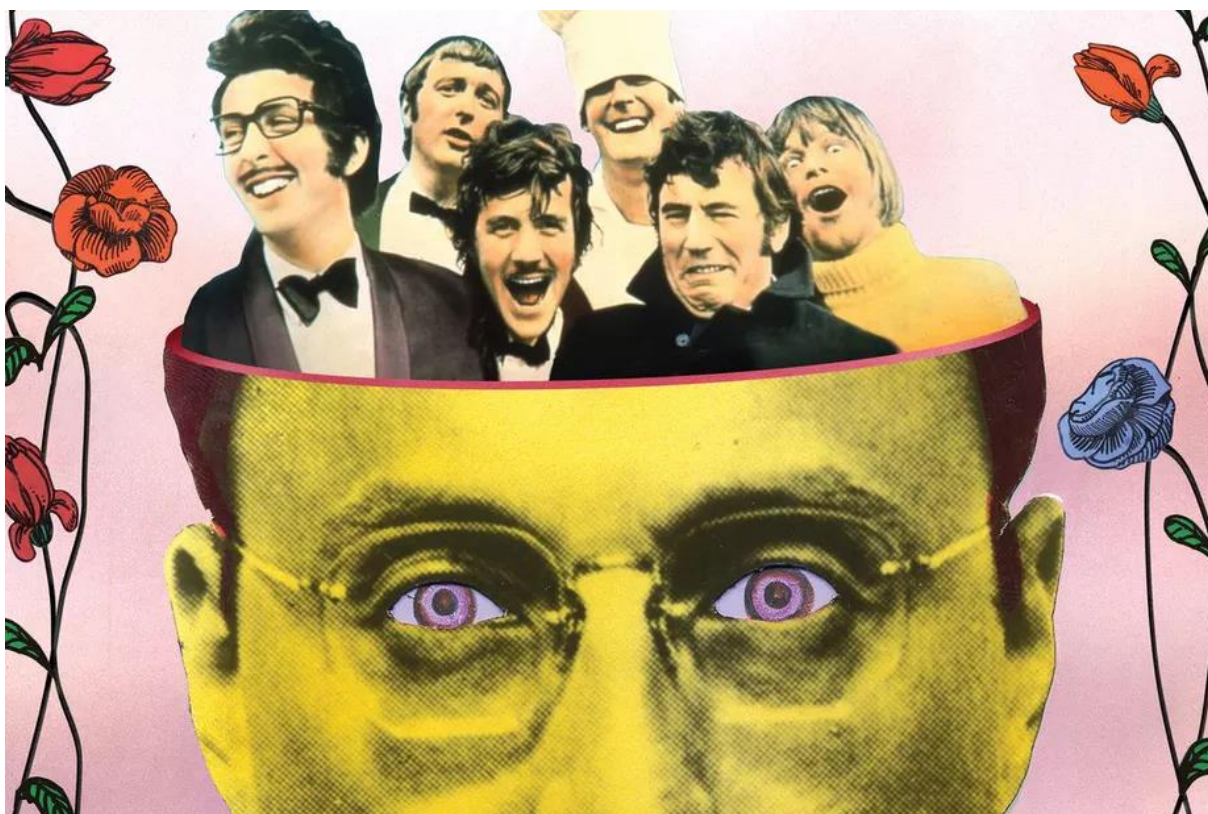
Rimbaud

## 1. Terry Gilliam

Terry Gilliam je režisérem, scénáristou, hercem, výtvarníkem a také jediným původně nebritským členem Monty Pythonů, pro něž vytvářel animované pasáže v jednotlivých dílech *Monty Pythonova létajícího cirkusu*. Později se rozhodl sám režírovat vlastní filmy a proslavil se kultovními snímky jako *Brazil* (1985), *Dobrodružství Barona Prášila* (1988), *Král Rybář* (1991), *Dvanáct opic* (1995) či *Strach a hnus v Las Vegas* (1998).

(Terry Gilliam o Monty Pythonech) „Eric má teorii – kterou považuji za dobrou -, že každý z nás byl svým způsobem trochu blázen, a všichni dohromady jsme tedy tvořili jedinou šílenou osobnost, která kupodivu dokázala normálně fungovat.“<sup>1</sup>

Obrázek č. 1 - členové Monty Pythonů (Terry Gilliam úplně vpravo)



Zdroj: <https://www.polygon.com/tv/2018/12/1/18120057/funniest-monty-python-flying-circus-sketches>

Náročná výprava a produkce jeho snímků mnohokrát vedla k tomu, že přetahoval rozpočet či se zadlužil. Vysloužil si tak mezi hollywoodskými investory pověst bláhového fantasy a snílka, který nestojí nohama na zemi. Nic to ale nezměnilo na faktu, že si v jeho filmech přejí hrát ty největší filmové hvězdy, které si jen dovedeme představit. Hrdina jemu samému tak podobný - Don

<sup>1</sup> Terry Gilliam – Ben Thompson. *Gilliameska: před-posmrtné memoáry*. Brno: JOTA, 2017, s. 135.

Quijote se stal nakonec jeho osudovou záležitostí, když při snaze dostat ho na plátna kin strávil jeho přípravou a opětovnou realizací dohromady třicet let. „Na rozdíl od propagandy některých pracovníků filmových studií byl pro mě úsporný rozpočet vždy velmi důležitý... [...] Pro mě to vždycky znamenalo koupit si svobodu dělat, co chci, a nic jiného...“<sup>2</sup>

Gilliamovi se rozhodl vyprávět příběhy, které jsou *podle něj* potřeba vyprávět, ne podle nikoho jiného, ať už filmových studií či producentů. Stejně jako se rozhodl neohnout hřbet, když po něm studio Universal chtělo, aby přestříhal *Brazil* tak, aby byl optimističtější a měl šťastný konec – tedy tak, aby to, co bylo původně natočeno jako fantastická sekvence, bylo předvedeno coby realita. Terry nakonec slavil vítězství, když udělal vše pro to, aby Universal neměl jinou možnost a pustil do distribuce ve Státech verzi, která byla jen o několik minut kratší, než byla původní metráž.

Chimet mluví o filmu, jako o současném umění, které bylo schopno „[...] sestupovat do srdce věcí, poletovat kolem oněch tří čtyř základních myšlenek, na nichž se vybuďovalo lidstvo, a pohybovat se mezi viditelným a neviditelným světem s živelnou přirozeností, kterou možná vlastní jen prostá duše dítěte, vizionáře nebo blázna.“<sup>3</sup>

Jedním z těch, kteří se o to ještě stále snaží, je i Terry Gilliam, i když v posledních letech s o poznání slabším diváckým ohlasem.

U Gilliamových filmů je důležitý vztah mezi fantasií a realitou, ve kterém jsou jasně nastavená pravidla, kterými se musí řídit jak realita, tak i fantaskní sekvence. Tato pravidla jsou podepřená staletými ověřeným modelem (i když třeba pomocí jiného média než jakým je film), na nichž kostra příběhu drží a film si pak může dovolit zdánlivě létat. Sám režisér o sobě říká, že jednou z jeho překvapivých a užitečných vlastností je schopnost přijmout realitu, i když se zdá, že o poznání později než většina jiných tvůrců.

„Všichni si myslí, že jsem snílek a fantasta; a svým způsobem jsem, ale také dokážu rozpoznat realitu – tam je, sedí tamhle. Neznamená to, že bych s ní chtěl zajít na oběd, ale když není zbylí, půjdu...“<sup>4</sup>

„[...] to, co dělám já, se týká chaotických, podivných, nečekaných věcí, které se rodí způsobem, jakým funguje realita.“<sup>5</sup> Gilliam neusiluje o dokonalost, naopak, na filmu ho vzrušuje pohled na něco lidsky drsného. Vytváření a vdechování života snovým světům je Gilliamovou specializací.

Léon Pierre Quint říká: „Pravým označením filmu je království snu... Nejlepší filmové pásy každé země jsou ty, které nás uvádějí do bájného světa...“<sup>6</sup>, Linda Aronsonová zas, že „scénář je cesta krajinou myslí hlavní postavy“<sup>7</sup> a Claude Mauriac dodává: „Plátno má při představení tu výhodu, že může navléknout na

---

<sup>2</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 11.

<sup>3</sup> Jordan Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*. Praha: Vyšehrad, 1984, s. 24.

<sup>4</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 229n.

<sup>5</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 234.

<sup>6</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 186.

<sup>7</sup> Linda Aronsonová. *Scénář pro 21. století*. Praha: AMU, 2014, s.93.

ireálno to nejkonkrétnější zdání reálna. A ještě víc: může vyvolat ireálno v samém lůně reálna.<sup>8</sup>

Stejně jako text literárního díla, tak i výrazové prostředky, které si vybere režisér pro vyprávění svého příběhu ve filmu (užití mizanscény, střih, zvuk, pohyby a úhly zabírání kamery, rámování obrazu atd.), působí na diváka a ovlivňují jeho vnímání fikčního světa, stejně jako předstíraná neumělost, expresivnost či porušování zavedených pravidel. Spolupůsobením těchto prostředků jsou diváci schopni odhadnout, o jaký druh příběhu jde, stejně jako dokáží odhalit jeho případnou monstrozitu. Potom samotná forma filmu je monstrózní, je „[...] obrazem světa jako ‚ohromné, šílené iluze‘ [...], světa jako ‚bujné hry‘ [...], světa jako blázince, života jako snu či ‚komedie‘.“<sup>9</sup>

Někdy se mi zdá, že s interpretací Gilliamových filmů mají diváci problém. Myslím, že dobře to popisuje Jean Claude Carrière (nebo také André Breton či jakýsi neznámý mudrc, jež oba cituje), nejde o to, co kdo chtěl říci, ale o to, co řekl.

„Skutečná otázka nezní: - Jaký je smysl tohoto příběhu? Kolika způsoby jej mohu chápat? Je možno jej zredukovat jen na jeden význam? - Otázka zní: - Může onen jedinec, k němuž se obracím, získat nějaký užitek z toho, co mu budu vypravovat? -“<sup>10</sup>

Myslím, že tak své dílo chápe i Terry Gilliam.

„Svět sám je kotrmelec a paradox a chyba a nesmysl.“<sup>11</sup>

Jestli si nějak představuji vnitřek Gilliamovy hlavy, pak ne jako podhoubí temného lesa, ze kterého se rodí monstra, ale jako místo plné barev, létajících nesmyslů a lidské laskavosti přetavené v obraz.

## 1.1. Světy Terryho Gilliama

Jak Gilliam sám říká, všechny jeho filmy jsou o boji skutečnosti s fantazií.<sup>12</sup> Více či méně by se to dalo říct o všech mnou vybraných filmech, i když u *Krále Rybáře* je toto tvrzení malinko sporné vzhledem k původu fantasijských představ a také tomu, že nefantazíruje hlavní hrdina, ale Parry.

V ostatních vybraných filmech, kterými jsou *Brazil*, *Dobrodružství Barona Prášila* a *Krajina přílivu* fantasijské světy vznikají a existují pouze díky existenci hlavních hrdinů.

V *Brazilu* utíká hlavní hrdina Sam Lowry do svých snů, kde může být tím, kým by si být přál. V hrůzně neosobním světě, ve kterém všichni dělají vše pro to, aby odstranili cokoli, co by je mohlo od ostatních odlišovat, není pro okřídlené hrdiny létající v oblacích místo. Ve svých snech si najde i lásku a tak namísto, aby se snažil držet krok v reálném světě s ostatními lidmi, pouze mezi nimi přežívá a

<sup>8</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 190.

<sup>9</sup> Daniela Hodrová. *Místa s tajemstvím*. Praha: Koniasch Latin Press, 1994, s. 169.

<sup>10</sup> Jean-Claude Carrière. *Vyprávět příběh*. v ČR 2. vyd. Praha: Limonádový Joe, 2014 [1. vyd. 1995], s. 64, 146.

<sup>11</sup> Ladislav Klíma. *Utrpení knížete Sternenhocha*. Brno: Res publica, 1990, s. 4.

<sup>12</sup> Rozhovor s režisérem Terryem Gilliamem o filmu *Muž, který zabil Dona Quijota* - Aktuálně.cz. *Magazín - Aktuálně.cz* [online]. Copyright © Economia, a.s. [cit. 31.07.2019]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/terry-gilliam-muz-zabil-don-quijote-film-rozhovor-vary/r~4f8c4dba7fa311e8b94e0cc47ab5f122/>

žije svými sny a představami. Když se mu jeho láska zhmotní v podobě Jill, začnou i jeho sny reflektovat dění ve skutečném světě. Bojuje o záchranu jak své hmotné a Jilliny existence, tak i ve svých snech usiluje o šťastný konec svých představ. V reálném světě, kde neexistuje individuální přístup a masa je řízena „shůry“ nemá Sam šanci. Jeho mysl tak navždy utíká do svých fantaskních představ, ve kterých láska vítězí a jeho tělo v reálném světě zůstává vegetovat jen jako schránka.

Podobný fantasijní svět je vytvořen i v *Krajině přílivu*. I v tomto filmu hlavní hrdinka Jeliza-Rose svými představami usiluje o přežití. Zde do vlastní představivosti vytvořeného světa utíká, aby unikla realitě, ve které se dějí věci, které není lidský, natož pak dětský mozek schopen přejít bez následků. Úmrtí obou rodičů v krátkém čase po sobě následkem předávkování se a fakt, že zůstala úplně sama na místě, kde nikoho nemá a kde žijí jen podivné postavy neřídící se pravidly normálního světa, uvrhnou Jelizu-Rose do hlubiny „krajiny přílivu“, o které jí vyprávěl její otec. Do světa, kde se rodí sny a kde si může člověk vymyslet vlastní pravidla hry. Život se tak pro ni stává hrou – hrou o přežití, aniž by nejspíš sama věděla, že vůbec hraje. Její představy jsou důkazem houževnatosti a odolnosti dětského myšlení. Dětský mozek pokud narazí na problém, se kterým si neumí poradit, zařadí výhybku, zvykne si na ni a příště už ho podobná věc nepřekvapí. Jeliza-Rose ale do svých představ sklouzne jen dočasně, aby uchránila svůj zdravý rozum, a nakonec se vrací zpět do reálného světa.

V *Dobrodružství Barona Prášila* fungují fantazijní světy na předpokladu, že v ně jejich vypravěč a jeho posluchači věří. Postava Barona Prášila je notorický lhář a tak zde dochází ke hře s divákem, kdy je na něm, jestli na hru přistoupí nebo ne. Sama postava Barona Prášila se mění - stárne a mládne podle toho, zda ve své schopnosti věří nebo ne. Pro příběh je nezbytná postava malé Sally, která představuje dětskou otevřenost mysli, kterou k zemi nekotví žádná racionální vysvětlení, proč něco funguje tak a něco zas onak. Baron ji i diváky provádí různými světy, které jsou zde mnohem více pohádkové než v jiných Gilliamových filmech a vítězí nad svými nepřáteli zpravidla pomocí víry. Víry, která je vlastní dětem a bláznům. Pohádkové světy často fungují na tomto principu, kdy svět fantazie může existovat, pouze pokud žije alespoň jedno dítě, které v něj věří.

*Král Rybář* se z těchto představ o fantazijních světech vymyká tím, že hlavní hrdina Jack Lucas žije tělem i myslí v reálném světě. Do světa svých bludných představ sklouznul bezdomovec Parry poté, co prožil trauma, když byl svědkem zastřelení vlastní ženy. Jack, který byl nepřímým viníkem této tragédie, se nachází v bodě života, kdy je ztracen. Aby došel vykoupení, musí přijmout Parryho představy a uvěřit v jejich skutečnost. Jinak totiž tyto představy nemají žádnou moc a trofej je jenom trofej a ne žádný Svatý grál. Pokud ale Jack uvěří, může se zachránit. Opět se tedy nacházíme ve fikčním světě, který oplývá svou mocí pouze za předpokladu, že v něj hlavní postava věří.



Jak říká Baron Prášil: „Vaše realita jsou jen samé lži a pitomosti, takže jsem rád, že tu vaši realitu nechápu.“<sup>13</sup> a Terry Gilliam: „[...] já mezi fantazií a realitou nerozlišuji, je to můj problém. Proto mě neustále sráží na kolena.“<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> *The Adventures of Baron Munchausen* [film]. Režie Terry Gilliam. Velká Británie, Itálie, Německo: Columbia Pictures, 1988.

<sup>14</sup> Rozhovor s režisérem Terryem Gilliamem o filmu *Muž, který zabil Dona Quijota* - Aktuálně.cz. *Magazín - Aktuálně.cz* [online]. Copyright © Economia, a.s. [cit. 31.07.2019]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/terry-gilliam-muz-zabil-don-quijote-film-rozhovor-vary/r~4f8c4dba7fa311e8b94e0cc47ab5f122/>

## 2. Co je to monstrum

### 2.1. Původ slova monstrum

Kořen slova má původ v praindoevropském \**men-*, což znamená „myslet“. Z toho vzniklo latinské *monere* – „pokárat, varovat, radit“, později *monstrum* „boží znamení (zejména značící neštěstí), předzvěst, znamení; neobvyklý tvar; nestvůrnost“ přeneseně také „odpudivý charakter, předmět děsu, strašný skutek, ohavnost“. Ve starofrancouzštině se později objevuje *monstre*, *mostre* „zrůda, obludnost“. Na počátku 14. století potom anglické *monster* „znetvořené zvíře nebo člověk, tvor postižený při narození“.

Abnormální nebo ohromná zvířata byla považována za předzvěst či znamení hrozícího zla. Označení se na konci 14. století rozšířilo o bájná a pohádková stvoření (kentaury, gryfové, atd.). V roce 1520 se anglické *monster* objevuje ve spojení se „zvířetem ohromné velikosti“; roku 1550 pak ve smyslu „osoby nelidsky kruté nebo podlé; osoby považované za hrůznou kvůli morální deformitě“. Jako přídavné jméno znamenající „neobvyklou velikost“ se objevilo roku 1837.<sup>15</sup>

### 2.2. Monstrum a chaos

Monstrum, jakožto něco nenormálního, vystupujícího z řady je „[...] vždy nějakým způsobem projevem řecké *hybris*, francouzské *démesure*, ne-řádu, chaosu“. Chaos je zde ovšem pojednáván jako skrytý řád, zárodek dosud nepoznaného a ne zcela pochopitelného řádu.

Principem struktury chaosu je opakování, což je i principem existence monstra jakožto postavy literárního (a já se domnívám, že i jakéhokoli jiného narativu, tedy i filmového) díla. Tento princip se promítá v dualismu (já – dvojník) i pluralismu (já – dvojník – dvojník dvojníka atd.), kdy se individuum štěpí.

### 2.3. Čtvero pojetí monster podle Hodrové

Jedním z těch, kteří se monstry (v literatuře) hlouběji zabývají, je Daniela Hodrová. A já se domnívám, že se její výklad dá v mnohém aplikovat i na film. Stěžejní pro tuto práci je, že Hodrová mezi monstra zahrnuje *všechny fantastické bytosti*, což jak sama uznává, je v souvislosti s etymologií slova „monstrum“ širší pojetí než je obvyklé. Monstra podle ní mohou mít mnoho podob a jsou emblematickými postavami fantastického žánru.<sup>16</sup> Tímto způsobem jsem se rozhodla nazírat filmy Terryho Gilliana, kde se to fantastickými bytostmi jen hemží.

---

<sup>15</sup> Abnormal or prodigious animals were regarded as signs or omens of impending evil. Extended by late 14c. to fabulous animals composed of parts of creatures (centaur, griffin, etc.). Meaning "animal of vast size" is from 1520s; sense of "person of inhuman cruelty or wickedness, person regarded with horror because of moral deformity" is from 1550s. As an adjective, "of extraordinary size," from 1837. (vlastní překlad)

monster | Origin and meaning of monster by Online Etymology Dictionary. *Online Etymology Dictionary* | Origin, history and meaning of English words [online]. Copyright © 2001 [cit. 04.08.2019]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/monster>

<sup>16</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 164.

Hodrová poukazuje na paralelu mezi monstrem a *sebou samým* na základě starověkých mýtů, ve kterých díky záhadě (hádance), kterou hrdinům předkládala k vyřešení právě monstra, poznávali hrdinové sami sebe. Hrdinové zaujímali vůči monstrům postoj zápasníka, ať už zápasili pomocí zbraní nebo své moudrosti.

Ve středověkých cestopisech bylo monstrum běžnou součástí cesty, kdy jakožto podoba *jiného/druhého* nabízelo hrdinům možnost poznání světa a sebe samého. Zjevení monstra bylo momentem spektakulárním. Cestovatel ale zaujímá postoj pouhého diváka, s monstrem nebojuje.

Ve třetí kategorii, kterou vymezuje Hodrová a která nabývá na četnosti v romantismu, je hrdina v roli tvůrce monstra. To je pro nás zajímavé, protože Gilliamova monstra, i když nejsou jeho hrdiny tvořena ve smyslu Frankensteinova Marry Shelleyové, se rodí z jejich fantazie nebo můžeme také říct, že vystupují v podobě archetypů z nevědomé části jejich mysli.

Do čtvrté, poslední kategorie, která vznikla s díly 20. století, spadají monstra zjevující ne-řád, chaos ve světě i v nás. Tento ne-řád je ve skutečnosti skrytým řádem nebo zárodkem řádu nového, který nebyl dosud pochopen.<sup>17</sup>

Tyto kategorie se prostupují a často tak není možné jednu od druhé zcela oddělit, přesto jedna zpravidla dominuje.<sup>18</sup>

## 2.4. Vztah monstra k hlavnímu hrdinovi

Důležitým aspektem povahy monstra je motiv ukazování, zjevování a spektakulárnosti.

Ve vztahu k hrdinovi se dá říct, že vše, co se za určitých okolností zjevuje jako *ty, druhý*, je monstrum. Určitým typům charakterů se zjevují určitá monstra.

„Na jedné straně se totiž monstra zjevují mimořádným jedincům, těm, kteří jsou vyvoleni, mají být zasvěceni [...], a děje se tak v rámci legend, iniciačního románu, na druhé straně se zjevují těm, jejichž existence je neautentická, kteří se vzdálili bytí a kterým naopak hrozí, že pozbudou své identity.“<sup>19</sup>

Mezi ty, kteří se vzdálili bytí a hrozí jim ztráta identity, patří Sam Lowry (*Brazil*), který žije ve světě, ve kterém není pro individualitu prostor. I Baron Prášil (*Dobrodružství Barona Prášila*), který potřebuje někoho, kdo bude jeho výmyslům věřit, aby měla jeho existence smysl. A také sem patří postava Jelizy-Rose (*Krajina přílivu*), která z existenčních důvodů uniká do světa fantazie s jeho monstry, a tak se dočasně vzdaluje bytí.

Monstrum má vždy výlučný stav k hlavní postavě.

Monstrum ve filmech Terryho Gilliana má vždy výlučný vztah k hlavním hrdinům. Díky monstru poznává hrdina sám sebe. Přičemž monstrum nemusí stát ve středu díla, monstroznost a její prvky zachvacují v různé míře i ostatní

<sup>17</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 163n.

<sup>18</sup> Tamtéž, s. 164.

<sup>19</sup> Tamtéž, s. 165.

postavy a ty jsou pak díky tomu s hlavním hrdinou spjaty zvláštním poutem, dá se říct, že si hlavního hrdinu určitým způsobem nesou v sobě.

„Každá mytická postava představuje určitý způsob existence, určitý postoj a s ním související ideje. Každý bůh projektuje svůj božský logos, otevírá tak oko psýchy, takže ta pak pozoruje svět jeho zvláštním preformovaným způsobem“<sup>20</sup>

Dalším specifickým monstra je jeho ambivalence, tedy to že se proměňuje v závislosti na tom, komu a za jakých podmínek se zjevuje.

Je spjato se smrtí (*Krajina přílivu*), rozpadem jedince (*Král Rybář*), s možností obnovy života (*Dobrodružství Barona Prášila*) a také s přerodem života tělesného v život duchovní (*Brazil*).

Setkání hrdiny s monstrem ruší hranice mezi hmotou a duchem a následuje po něm metamorfóza, to platí zejména pro příběhy s iniciační tematikou. Hrdina přechází buď do jiného stavu, nebo do jiného světa. Monstrum představuje analogii obřadů přechodu.

Monstra Terryho Gilliama přicházejí z hlubin myslí jeho hrdinů, analogií může být Minótauros či Golem přicházející z hlubin prostoru (obě tato monstra souvisí s obřadem iniciace).

Všetchna monstra ve všech příbězích jsou zredukována na určité své rysy a to v závislosti na tom, v jakém stavu vědomí se nachází hrdina. Monstrum na hrdinu reaguje. Je na něm, jaké rysy pro něj monstrum oživí, životadárné či smrtonosné.<sup>21</sup>

Monstrum s sebou přináší tajemství, znamená neznámé a to může být jak příznivé tak neblahé. Jedním ze znaků monstra je jeho nejednoznačnost a i hranice tajemství jsou nejasné. Tajemství může posilňovat například maska či kresba.

Monstrum se v průběhu času proměňuje. Postupně se stává vnitřní podobou člověka, jeho skrytou dimenzí – něčím neoddělitelným. Proces interiorizace monstra v literatuře nastává již ve starověku, ale především potom ve středověku.<sup>22</sup> Pro film s jeho dominancí obrazu jsou atraktivní monstra „vnější“, oddělená od postavy, které se zjevují. Terry Gilliam využívá přenesení „monstra“ z vnitřního světa hrdiny do světa vnějšího, kde je monstrum jasně oddělitelné a definovatelné a přesto ve svém výkladu zůstává hrdinovou součástí, protože z něj pochází. Nebýt hrdiny, nebylo by ani monstra.

„Jestliže objev (zjevení) monstra zpravidla souvisí se sestupem člověka do hloubi vlastního bytí, s procesem sebeuvědomění a v této fázi dochází k rozdvojení, fragmentarizaci, pak v další fázi by měl nastat pohyb směřující k sjednocení s těmito odcizenými částmi [...]. Neboli zážitek setkání s monstrem, ať už se jedná o něco odděleného od individua, nebo o něco, co je v něm samém [...], je zcela nezbytný pro procitnutí individuality [...]. Vlastně se tedy jedná o odhalení iracionálních, mystických principů světa, k němuž mohou dospět ti, kteří se

<sup>20</sup> Rudolf Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií (Esejistická studie o analytické psychologii C. G. Junga)*, Praha: Prostor, 1990, s. 104.

<sup>21</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 166.

<sup>22</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 173.

s monstrem setkají nebo kteří si je v sobě nesou v podobě svého bloudství nebo šílenství [...].<sup>23</sup> S takovým typem šílenství se potýkají postavy Barona Prášila, Jelizy-Rose (*Krajina přílivu*) i Parryho (*Král Rybář*).

Je zajímavé, že ostatní postavy Gilliamových filmů, které tímto procesem neprocházejí, jsou více či méně považovány za lidi „bez duše“. Na popření duše upozornil zejména C. G. Jung. Takový člověk potom „[...] namísto duše má už jen cosi na způsob signální soustavy.“<sup>24</sup>

Démonologie dnes přítomná především v pohádkách, pověstech a pověrách podle Junga není jen výtvořem svévolné fantazie, ve které by se odrážely materiální podmínky vnějšího života, ale svědčí o lidské duši a tom, co je v ní autentické, autonomní a schopné ovlivňovat či dokonce formovat člověka a jeho myšlení, chování i životní prostředí.<sup>25</sup>

Hrdinové čelí pocitu světa jako divadla a pocitu života jako snu.<sup>26</sup>

Mistr hororu Stephen King, který si vymyšlením monster zajistil docela slušnou obživu, je přesvědčen, že díky „[...] pocitu reintegrace, obnovení starého pořádku, jenž vyvstává z oboru specializujícího se na smrt, strach a nestvůrnost, je danse macabre tak obohacující a kouzelný... a mimo to je i onou bezbřehou schopností lidské představivosti vytvářet nekonečné snové světy a potom jim vdechnout život.“<sup>27</sup>

Když on sám vymýšlí svá monstra, začíná vždy u sebe. Je lehké představitelné, že toho, čeho se v hloubi duše bojíme my sami a co nás drží v noci vzhůru, to způsobuje podobné stavy i ostatním. Stačí jen zabrnkat na tu správnou strunu, která propojí nevědomí s vědomím a čtenáře/diváky má autor na lopatě.

Nic totiž nemůže diváka překvapit a ohromit víc než odhalení věčných pravd lidstva, odjakživa tušených, známých a předpokládaných.<sup>28</sup>

Mám za to, že Gilliam svými monstry nechce děsit, možná snad někdy znechutit jako to dělá v *Krajině přílivu*, což koresponduje s jeho karnevalovým viděním světa, na které není dnešní divák toliko naladěný. Jeho monstra často povstávají z chaosu a hrdinové se díky střetnutí s nimi vracejí ke svému vnitřnímu pořádku. Monstra pocházejí z nitra hrdinů, z hlubiny jejich nevědomí a konfrontací s nimi pak čelí svým vnitřním děsům.

V Gilliamových příbězích je důležitá katarze – očista z rozpoznání své situace hrdinou – jejíž podstata bývá všelidská.

Příběh zahrnuje přechod z reality do Faerie, její návštěvu. Vypráví se o cestách tam a zase zpátky. Hrdina je vyslán na *zkušenou* a vrací se se zkušeností obou světů. Faerie se nachází za horizontem, kam nevidíme – v zázvěti. Po návratu

---

<sup>23</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 175.

<sup>24</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 18.

<sup>25</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 166.

<sup>26</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 186.

<sup>27</sup> Stephen King. *Danse macabre: svět hororu*. Praha: BETA, 2017, s. 49. (kurzíva S.K.)

<sup>28</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 25.

domů je hrdina jiný. Cenou za zasvěcení je to, že už nikdy nebude doma tak, jako byl před odchodem. Nyní má zcela jiný postoj ke světu.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Zdeněk Neubauer. *Do světa na zkušenou čili O cestách tam a zase zpátky*. Praha: Doporučená četba, 1990, s. 16-22.

### 3. Stručné vysvětlení pojmů analytické psychologie

V následujících kapitolách zabývajících se konkrétními monstry ve vybraných filmech se mnohdy odvolávám na jungovskou analytickou psychologii a používám jejich pojmů. Pro lepší pochopení tedy zde uvádím krátké vysvětlení těch, které jsou pro tuto práci stěžejní.

Pokud se pozastavíme nad pojmem psychologie, zjistíme, že se skládá ze slov *psýché* a *logos*, tedy bráno doslovně je „řečí duše“.

V Jungově analytické psychologii se k *duši* přistupuje jako k „prvopočáteční a nejbezprostřednější realitě, která je nám dána v podobě psychologické zkušenosti, příp. prožitku.“<sup>30</sup>

*Fantazie* neboli vytváření fantaskních obrazů je nejvlastnější a nejbezprostřednější činností psýchy. Patří do oblasti *nevědomí*.

Povaha naší existence je dvojaká, zčásti vědomá a zčásti nevědomá.

Středem vědomého pole je *Ego*. Nevědomím nazýváme neznámý vnitřní svět. Středem psychického celku (lidského mikrokosmu) je *Svébytnost*. Svébytnost označuje celistvou osobnost člověka a zahrnuje jeho jak vědomou tak nevědomou část. Svébytnost se dá také charakterizovat jako archetyp vnitřního řádu, orientace a smyslu. Symbolem Svébytnosti je mandala.

Procesem *individuace* je myšlena proměna osobnosti, při které je střed životního těžiště přesunut z Ega do Svébytnosti.

*Jáství* neboli egotismus je stav, kdy se životní těžiště nachází v Egu.<sup>31</sup>

*Archetypy* jsou jednotky *kolektivního nevědomí*. (Kolektivní nevědomí se skládá z instinktů a archetypů.) Jsou to věčně proměnlivé praobrazy mytických postav, personifikace nevědomí. Patří mezi ně např. archetyp Dítěte, Věčné matky, Hrdiny, „obrazu Božího“ s jeho mytickými a primitivními formami a mnoho dalších. Archetypy se zrcadlí ve snech.

Archetypy můžeme nahlížet jako instinkty nadané obrazy nebo jako obrazy vážící na sebe energii instinktů. Mají neoddělitelnou tendenci „vidět se“ ztělesněny v okolním světě lidí a předmětů., proto se do konkrétního světa v daném čase můžou promítnout jen částečně. Archetypové obrazy jsou absolutní, věčně platné a plné vnitřních protikladů

*Psychická inflace* je „krátkozraká identifikace individuálního vědomí s nově nabytými obsahy kolektivního nevědomí.“<sup>32</sup> Jde o zbytnění a znevolnění lidské psýchy. Je provázena nadměrným vzestupem sebevědomí a pocitem vlastní důležitosti, který se střídá s pocitem méněcennosti a depresiemi (tento stav se nazývá *psychická deflace*). Jako by si individuální Já nakonec uvědomilo, že to,

---

<sup>30</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, 1990, s. 11.

<sup>31</sup> Tamtéž, s. 200.

<sup>32</sup> Tamtéž, s. 138.

co mu „stouplo do hlavy“ mu nepatří, je čímsi cizím, nadosobním a pomíjejícím. Zároveň je tomu ale Já vydáno napospas, protože ztratilo vědomý přístup.<sup>33</sup>

*Stín* je obsahem nevědomí (niko celým nevědomím). Jedná se o odvrácenou stránku našeho vědomého Já či také skrytého protivníka našeho vědomého Já. Je afektivní, mimorozumový, „temný“. Proniká do našeho života a měl by být přijat jako součást povahy, jinak člověk ztrácí svoji celostnost.

Stín má archetypový základ, patří mezi psychické pravzory. Archetyp Stínu je založen na tom, že své „temné“ Já projikujeme na obraz nepřítele. V příběhu bývá Stín převráceným obrazem hrdiny, jeho nepřítelem.

*Invaze* je stav, kdy nadvládu nad vědomím přebere Stín. Je to invaze nevědomých obsahů do vědomí, nevědomí má v tuto chvíli plnou moc.

„*Persona* je ‚funkční komplex‘ odpovídající vnější osobnosti člověka. Naproti tomu *Anima* – duše ve vlastním slova smyslu – je funkční komplex, který lze personifikovat jako vnitřního člověka (přičemž u muže je jím vždy žena) a který představuje navyklý způsob, jakým se člověk chová ke svým vlastním psychickým procesům, ke svému nitru, k nevědomí.“<sup>34</sup>

„*Nový člověk*“ je posedlý vědomím a odmítá existenci nevědomých systémů, tím dochází v moderní době ke „*krizi imaginace*“.

---

<sup>33</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 148.

<sup>34</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 188.



#### 4. Brazil

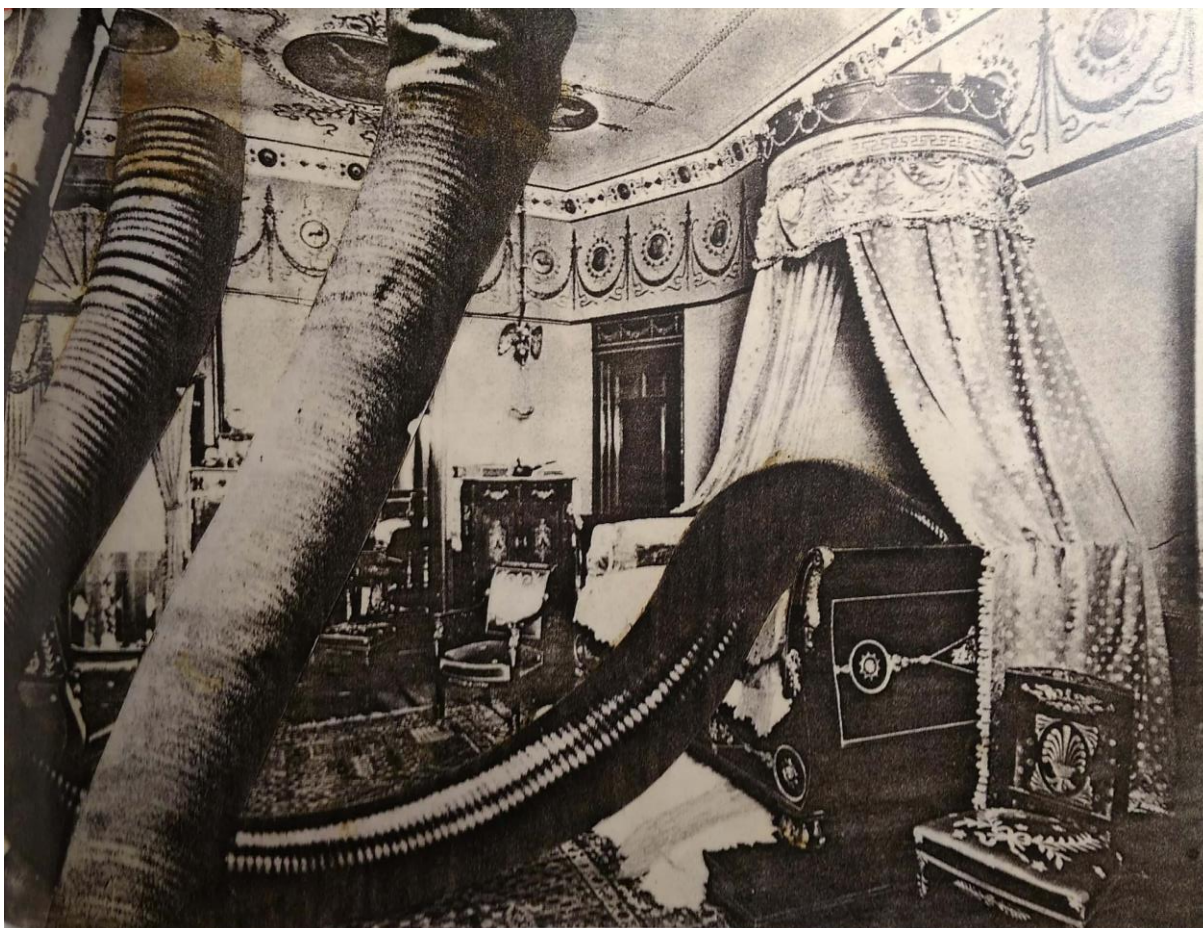
„Nápad natočit Brazil se zrodil z několika různých okamžiků, kdy jsem pocítil krajní odcizenost [...]“<sup>35</sup>

Čtyřicátými lety inspirovaný Brazil nabízí pohled na budoucnost Británie v osmdesátých letech. Natáčelo se na místech, která po sobě zanechala industriální éra. Co ho fascinovalo na postavě Helpmanna, byl fakt, že je pouhým náměstkem ministra, zemi podle něj totiž nikdo neřídí.

Svět, ve kterém „[...] lidé nedělají skoro nic jiného, než že sledují staré filmy na maličkých obrazovkách, jedí odpuzivá extravagantní jídla a neuváženě podstupují zákroky plastické chirurgie, to vše ve stínu neustálé hrozby teroristických útoků [...]“<sup>36</sup>

Podle Terryho Gilliama se na film dá dívat jako na dokument stejně jako dystopii.

Obrázek č. 2 - přípravná koláž "Potrubí vedoucí ložnici"



Zdroj: Terry Gilliam – Ben Thompson. *Gilliameska: před-posmrtné memoáry*. Brno: JOTA, 2017, s. 203.

<sup>35</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 109.

<sup>36</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 201n.



Screenshot, *Brazil* (01:51:54).

#### 4.1. Monstrum totalitního režimu

Lidé jsou v něm zobrazeni jako „davový člověk“, který má původ v totalitní společnosti. Mizí jeho individuální zájem a stává se shodným se zájmem státu, jde o zájem celospolečenský. Tedy už ani nemůže dojít ke střetu svědomí jedince s mocnostmi totalitního světa. Zároveň je tím člověk zbaven odpovědnosti. Stává se de facto dítětem.

Do popředí se staví hmota, duch je upozaděn a s ním i všechny jeho potřeby, jakými je třeba snění. Vzniká bezduchá materiální realita, ve které se užívá jediná pravda: *veškerá pravda a dobro jsme nyní my sami*.

Odpůrce takového systému se stává pro davového člověka protivníkem - Stínem. Přičemž vlastní Stín je ignorován.

Totalitní režim není snadné porazit právě proto, že povstává z psýchy novověkého člověka a její nevědomé potřeby zbavit se svých běsů, které neodpovídají rozumu. Davový člověk se stává dítětem bez odpovědnosti a stát kvazirodičem, který mu poskytuje ochranu a péči. Nad člověkem zvítězila jeho individuální existenciální slabost.<sup>37</sup>

„Zdá se, že mechanizace, materializace a technické směřování dvacátého století jen dodaly na síle a výraznosti současným Kirké a Kyklopům.“<sup>38</sup>

Z monstra totalitního režimu povstává nové monstrum – „úředník“.

<sup>37</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 182-186.

<sup>38</sup> J.-C. Carrière. *Vyprávět příběh*, s. 113.

## 4.2. Monstrum „úředník“

Sam Lowry by se dal podle Hodrové zařadit do kategorie monster nazvané *Úředník*. K monstrozitě totiž tíhnou jak postavy obdařené výjimečnými vlastnostmi (umělci, světci, ...), tak postavy přízemní, nijaké. *Úředník* získává rysy monstra svou distancí od „normálního“ člověka. Jeho monstrozita je méně výrazná a úředník, též „malý“, „obyčejný člověk“ se na první pohled jeví jako protiklad monstra. Postava úředníka v literatuře<sup>39</sup> nezřídka propadá šílenství a postupně se stává obětí svých fixních idejí. Stereotypnost jejího banálního řemesla určuje i stejně stereotypní existenci, která je monotónně cyklická. Zdá se, že až nevyhnutelně vyústí v sebedestruktivní, sadomasochistické chování projevované buď podřízeností, nebo naopak velikáštvím. Vede k objevení monstra v „obyčejném člověku“. Chaos se rodí z pořádku, řádu a spořádaného života a mění ho ve varianty skutečnosti. Je lákavý, nabízí dobrodružství. Člověk z této spořádané idyly utíká buď sám, nebo do ní chaos vtrhne, např. v podobě nepochopitelné viny.<sup>40</sup>

## 4.3. Sny

Výrok „štěstí přichází ve snách“ je pro Sama Lowryho životní realitou. Jeho snění je leporelem archetypů (např. silný archetyp Matky, ve kterou se promění i jeho milá Jill), které mu předhazuje jeho nevědomí. Zároveň snění kopíruje dění v reálném světě (rozhodne se přijmout povýšení = přijde o křídla atd.).

Pokud se snaží psychoanalytik dovést pacienta k pochopení hlubin neznalosti sebe samého, musí pacient překonat prvotní strach z cesty do neznáma a poté se jeho dobrodružství promění v hrůznou a odpudivou pouť do temné říše fantasmagorických strachů. Náročnost úkolu spočívá v rozdílu mezi tím, jaký by měl podle našich vědomých představ život být a jaký je doopravdy.

Kdo hledá život za životem, musí se vznést do neposkvrněného vyššího prostoru.<sup>41</sup>

Sen je symbolickým obrazem, ve kterém se vyjevuje nevědomí. Sen sám nemá strukturu: začátek, vývoj a konec. Existuje v jiné dimenzi času i prostoru, má své vlastní meze.

Sny Sama Lowryho jsou plné dvojníků. Dvojník je typický pro hrdiny, kterým hrozí ztráta identity, jejichž existence je neautentická (více o dvojnících v kapitole zabývající se filmem *Král Rybář*). Samovo nevědomí mu skrze dvojníky v jeho snech projikuje silné archetypální obrazy. Ožívá v nich Sam „Hrdina“ i Sam Monstrum“. Zobrazují toho, kým není, ale kým být může. V jeho šedém světě úředníka není pro takové extrémní místo. Postupem příběhu se mění v Sama „Hrdinu“, proti molochu „davového člověka“ ale nemá šanci.

<sup>39</sup> Např. úředníci N. V. Gogola (*Plášt*), F. M. Dostojevského (*Zápisky z podzemí*), E. Hostovského (*Ztracený stín*), J. Havlíčka (*Neviditelný*)

<sup>40</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 171n.

<sup>41</sup> Joseph Campbell. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000, s. 115n.

Obrázek č. 4 - Sam Lowry "úředník"



(00:14:11)

Obrázek č. 5 - dvojník ve snu "Monstrum"



(00:57:27)

Obrázek č. 6 - dvojník ve snu "Hrdina"



(02:00:08)

Příběh se obrací k našemu osobnímu a kolektivnímu podvědomí. Sam do svého fantasijského světa snění uniká před realitou. Když se mu v podobě krásné Jill začne sen zhmotňovat v realitě, je ochotný udělat cokoli, aby ho udržel naživu. V reálném světě, kde ho obklopuje monstrozita na každém rohu, ale nemá šanci. Individuum do světa „davového člověka“ nepatří. Nakonec si vybere svět své imaginace a jeho mysl navždy odpluje do nevědomí, v reálném světě nakonec zůstává jen jeho tělesná schránka ve vegetativním stavu. Porazí monstrum „úředníka“ tím, že zešílí.

## 5. Dobrodružství Barona Prášila

Příběh fantastického světa Barona Prášila, ve kterém svádí boj romantická duše Barona s myslí nové doby.

Gilliam si pro své příběhy rád vybírá nespolehlivého vypravěče, ať už tady v podobě lháře Barona Prášila nebo dítěte Jelizy-Rose v *Krajině přílivu*, které se věnuji níže.

V realitě příběhu, kde je město okupované Turky, přistupují lidé k monstrům podobně jako k šilencům. Monstra jsou jako něco, co se odchyluje od normy - „od přirozenosti“ vyřazena ze společnosti a také celkově ze světa (z přírody). Stejně jako postava šilence/blázna její součástí ani nikdy nebyla.<sup>42</sup>

Proto má nejbližší k monstrům Baron, který je považován za starého blázna a Sally, která je coby dítě házena do stejného pytle právě s šilenci a bláznou. Pouze oni dva jsou schopní se do světů monster dostat.

Z divadelní féerie<sup>43</sup> se Baronovým vyprávěním propadáme do Faerie „skutečné“ a prožíváme jednotlivá neuvěřitelná dobrodružství.

Baron prášil coby snílek a fantasta usiluje o nalezení cesty z „krize imaginace“ moderního člověka, o navázání na stále živé kořeny, kterými jsou archetypové obrazy, vize a bludy, které ovšem pro něj nejsou o nic méně skutečné. Dávají mu odvalu a životní smysl. V tušení hrozby nové doby je ochoten *zhloupnout*.<sup>44</sup> Podobnost postav Dona Quijota a Barona Prášila není náhodná. „[...] oba tito vyzáblí snílci představují dvě strany téže mince. Rozdíl mezi nimi spočívá v tom, že Prášil je lhář, zatímco Quijote všemu věří.“<sup>45</sup>

Příběh o tom, že stačí, pokud na pohádkách a příbězích záleží jednomu člověku, v tomto případě malé holčičce Sally. Povídačky Barona Prášila, kterým možná mohou věřit jenom děti, ožívají.

Baron Prášil: „Jsem unavený a svět je unavený ze mne.“<sup>46</sup>

### 5.1. Smrtka

Které baron neustále uniká. Kolikrát mu zbývá v přesýpacích hodinách poslední zrno života, smrtka Barona ale nedostane.

Nejprve ji vidíme jako sochu držící přesýpací hodiny na vršku jedné z budov při bombardování města. Smrtka vrhá stín svých křídel na Sally (Sally byla vybrána). Později smrtka ožívá a přichází si pro Baronovu duši. To jí ale překazí Sally, která smrtku zapálí. Přesýpací hodiny, ve kterých zbývá pár posledních zrněk Baronova života, převrhne a tak přeruší jejich tok na neurčito.

Po Baronově probuzení má za sebou Sally rekvizitu andělských křídel.

Baron: „Jsem unavený světem a svět je evidentně unavený mnou.“

<sup>42</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 164.

<sup>43</sup> Výpravná divadelní hra s fantastickými ději a postavami

<sup>44</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 84.

<sup>45</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 217.

<sup>46</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 218.

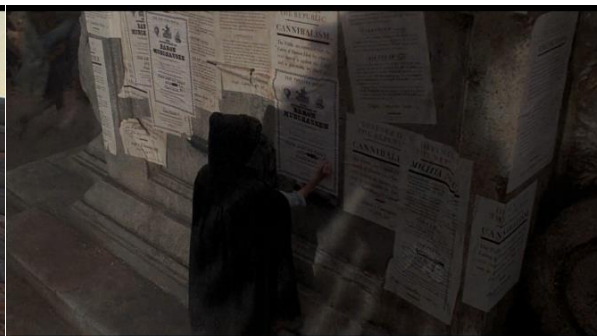
Znovu jí uniká, když letí smrtka k městu a Baron ji mívá na své dělové kouli a později je provází na jejich dobrodružstvích. Ať už při cestě na měsíc či v břiše velryby, kde rozdává karty (znovu ji zažene Sally, která odmítá nechat Barona zemřít).

Obrázek č. 7 - Smrtka

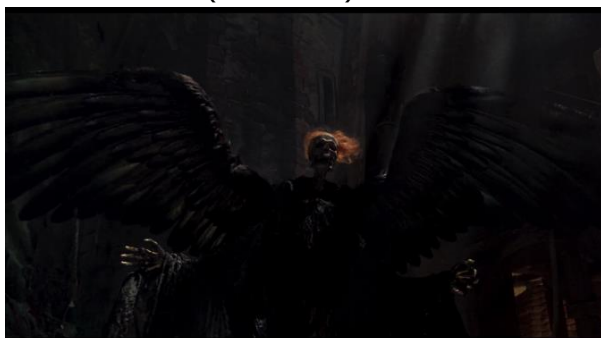
8



(00:03:08)



(00:03:12)



9 (00:29:37)



10 (00:30:23)

Screenshot, *Dobrodružství Barona Prášila*.

V závěru filmu se prostředníkem smrtky stane Správce pořádku Horatio Jackson a Barona zastřelí. Odpovídá tomu jeho umístění při střelbě, kdy stojí soše smrtky za zády. Smrtka v tu chvíli ožívá, personifikuje se do postavy doktora, kterou jsou opět schopni prohlédnout jen Sally, Baron a pes.

Baron umírá, jeho vrahem se stává Správce pořádku, který je Baronovým protikladem. Zastává vše, čím Baron opovrhne, především pak potřebu vše racionálně vysvětlit rozumem, kdy nezůstává žádný prostor pro fantazii a báčorky. Nic jiného než slepý rozum Barona zabít nemohlo.



(01:52:54)

(01:53:30)

13



(01:54:06)

Screenshot, *Dobrodružství Barona Prášila*

Vše se ukáže být jedním z Baronových příběhů, když se vrátíme na začátek filmu, kde Baron přerušil divadelní féerii, aby divákům vyprávěl o tom, jak přelstil smrt.

## 5.2. Dvojníci

Ve filmu se objevuje mnoho podob dvojnicství.

Dvojník je typický pro hrdiny, kterým hrozí ztráta identity, jejichž existence je neautentická. Monstrum se v tomto případě jeví jako něco druhého, jiného, ale současně je dvojník velmi podobný svému protějšku, rodí se z jeho štěpícího se vědomí. Jeho existence se stává neautentickou současně s tím, jak se mění v monstrum. Monstrum v tomto případě se svým skutečným já splývá. „[...] já se zjevuje monstrum v podobě ty, v němž já rozpoznává sebe sama.“<sup>47</sup> Přesto, i když my - diváci víme, že monstrem je hrdina sám, on se s monstrem stále potýká.

Zde jde o jiný druh dvojnicství. Samotné postavy, kterých se týká, si ho sice také nejsou vědomy (kromě samotného Barona, který je ale nespolehlivým vypravěčem), ale přesto musí postavy projít cestou sebepřijetí. Postavy samy musí uvěřit ve svou identitu, aby nabyly schopností svého druhého Já - svého dvojníka - obrazu svého zrcadlení.

<sup>47</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 165.

Pokud jsou herci v divadle svým vědomým Já, pak nadlidskými silami nadané (karnevalové) postavy z Baronových příběhů jsou jejich nevědomými dvojníky. Zároveň je tu vztah mezi minulostí a současností příběhů, kdy se nevěřící Albrecht, Adolphus, Berthold a Gustavus stali dvojníky dvojníka (dochází k štěpení individua) a musí sami uvěřit ve své schopnosti, aby splynuli se svou podstatou.

Nejdůležitější postavu dvojníka však zobrazuje samotný Baron Prášil. Pro diváka je snadno rozpoznatelná díky procesu stárnutí a mládnutí. Ve chvílích, kdy sám věří ve své schopnosti a svůj osud, mládne. Když propadá skepsi, stárne. Zároveň je na každém z nás, jestli věříme v jeho existenci nebo ne.

To nám Gilliam usnadní koncem filmu, ve kterém Baron ikonicky mizí na plátně obrazu (viz Obrázek č. 14). Stáváme se tak součástí hry a sami sebe se můžeme zeptat, jestli potřebujeme pohádky k přežití jako Sally nebo ne.

Obrázek č. 14 - Baron Prášil mizí v obraze



Screenshot, *Dobrodružství Barona Prášila* (02:06:17).

Podle slov Terryho Gilliama je klíčem k přežití snaha udržet naživu *vnitřní dítě*. Tato snaha je společná mnoha jeho hrdinům.

### 5.3. Král Měsíce

Jak pro Gilliama příhodné, udělat z krále luny blázna („*lunatic*“).

Králova domýšlivá hlava, která nechce sedět na jeho těle plném nízkých pudů.

„*Tělo je mrtvé, ať žije hlava!*“

Hlava je přesvědčena, že je všemohoucím vládcem všeho - celého univerza, které stvořila, i když si to nepamatuje. Řídí se heslem: „*Myslím, tedy jsi.*“



Nicméně pokud je dynamický, tvořivý chaos podstatou vesmíru<sup>48</sup>, pak vládce všeho, který ztratil hlavu a propadl šílenství, je jeho příhodným kormidelníkem. Podle Junga by se Králův stav dal nazvat psychickou inflací. Jeho vědomé Já se identifikovalo s archetypem božské postavy. Do hlavy mu doslova stoupla představa o vlastní skvělosti, výjimečnosti a bezmezná sebejistota o svých mimořádných schopnostech.<sup>49</sup> („Právě jsem stvořil jaro.“, „Musím řídit přílivy! Směřovat komety!“)

Tělo, které usiluje, aby k sobě hlavu opět připoutalo a uzemnilo ji, jí způsobuje stavy deprese typické pro vystřízlivění (opuštění vyšších cílů).

Král Měsíce je typickým příkladem Jáství (egotismu), jeho životní těžiště leží v jeho Egu a to způsobuje jeho dětinskost.<sup>50</sup>

Oddělitelné tělo s hlavou. Rozpor mezi intelektuální a instinktivní složkou osobnosti, vědomím a nevědomím.

#### 5.4. Monstrum války

*Vulkán* je zosobněním odosobnění vůči krutostem války. Z pozice boha si to může dovolit, válka se ho dotýká jen skrze gáži, kterou mu ta či ona válčící strana vyplatí. Důležité je, aby se válčilo a lidé jím vyrobené zbraně kupovali.

Vulkán je stejně jako Král Měsíce příkladem psychické inflace, ostatně stejně jako zřejmě všechny božské nebo polobožské figury. Vulkán sám je bohem, pod sebou má své obří zaměstnance, Kyklopy.

Římané boha Vulkána (též Mulciber/řecký Héfaistos) uctívali na slavnostech Vulcanaliích. Bůh ohně a kovářství podle nich žil i s Kyklopy na Sicílii, kde měli dílnu pod Etnou a na jednom z Liparských ostrovů.

V Gilliamově podání je zatížený na peníze, potenciálně v sobě tedy nese i archetyp boha Saturna s jeho lakotou. Ze své pozice boha, kdy se ho nic z lidského hemžení netýká, vyrábí Vulkán zbraně pro kohokoli, kdo zaplatí – Řeky, Římány, Trojany, Huny. Zobrazuje hrozbu neosobnosti válek, která přišla s novou dobou a zbraněmi hromadného ničení řízenými na dálku. Na to upozorňuje puma, o které Vulkán básní, u které stačí jen zmáčknout tlačítko z bezpečí místa tisíce mil vzdáleného od nepřítele, který je rozmetán, aniž bychom se na to museli dívat.

Mimo boha Vulkána, který válku sytí municí, je po celou dobu filmu monstrum války připomínáno pomocí Sally, která Baronovi neustále připomíná, že si musí pospíšet na pomoc městu, které obléhají Turci.

Jak se dozvíme ze závěrečného posezení sultána s Horatiem Jacksonem, lidé jsou pouhými nevědomými figurkami v mocenské hře těch, kteří zastávají vysoké funkce.

---

<sup>48</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 164.

<sup>49</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 149n.

<sup>50</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 200.

## 5.5. V břiše velryby

Hrdinu pohltí neznámo a zdá se, že zemřel. Jde o jednu z možností překročení magického prahu. Samotný akt je jistou formou sebezničení, ale hrdina se jím dostává do oblasti znovuzrození. Opět jde o cestu směrem dovnitř, kde panuje ušlechtilý klid. Dvě řady velrybích zubů ho brání před těmi, kdo ho nejsou schopni pojmout. Zuby také předznamenávají proměnu, kterou ten, kdo vstupuje, prodělává. Světská podstata zůstává vně. Pro daný okamžik, kdy se nachází uvnitř velryby, zemřel a vrátil se pupku světa.<sup>51</sup> Nezáleží na tom, jestli může fyzicky projít každý, protože pokud není schopen pojmout smysl sestupu do útrob, zůstává ve skutečnosti mimo. Jde o akt přerušení spojení mezi hrdinou a jeho egem. Pak může vstupovat a vystupovat, kam se mu zachce.

„Právě v tom tkví jeho schopnost chránit a zachraňovat: jeho odchody a návraty dokazují, že nestvořené a nezničitelné zůstává navzdory všem jevovým rozporům a že se vlastně není čeho bát.“<sup>52</sup>

*Berthold: Očkem svým já vidím něco, co začíná na „M“.*

*Albrecht: Je to démon z hlubin!*

*Berthold: To začíná na „D“, ty hňupe! „M“ jako monstrum!<sup>53</sup>*

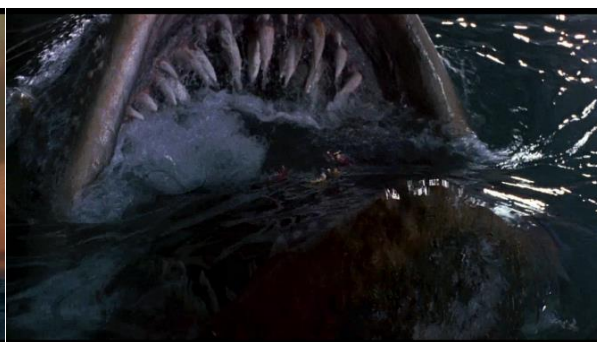
Baron při sestupu do velryby opět zestárne, všichni kromě Sally se obávají, že zemřel. Gustavus a Adolphus, kteří už v břiše nějakou dobu pobývají, jsou přesvědčeni, že jsou mrtví. Jen se hádají, jestli se nachází v pekle nebo v nebi. Baron musí opět nalézt ztracenou naději, kterou mu přinese jeho věrný bělouš Bucephalus.

Obrázek č. 15 - velryba

16



(01:27:56)



(01:28:18)

Screenshot, *Dobrodružství Barona Prášila*.

<sup>51</sup> „Pupek světa je symbolem neustálého tvoření: tajemství udržování světa skrze neustálý zázrak oživení, jež pramení uvnitř všech věcí.“ (*Tisíc tváří hrdiny*, s. 51)

<sup>52</sup> J. Campbell. *Tisíc tváří hrdiny*, s. 89-91.

<sup>53</sup> *The Adventures of Baron Munchausen* [film]. Režie Terry Gilliam. Velká Británie, Itálie, Německo: Columbia Pictures, 1988.

## 6. Král Rybář

Po problémech s rozpočtem na filmu *Dobrodružství Barona Prášila* a s nálepkou problémového režiséra, byl Terryemu Gilliamovi nabídnut scénář Richarda LaGravenesea a protože se mu líbil, dokázal se identifikovat s postavami a nebyl tak realizačně náročný jako jeho předešlé snímky, rozhodl se poprvé natočit film podle cizí látky.<sup>54</sup>

Jack Lucas, hlavní protagonista snímku *Král Rybář*, prochází iniciačním procesem ke znovunalezení své duše, o kterou přišel, když svými neuváženými slovy zavinil tragédii, při které byla zastřelena Parryho žena. Nad jeho bytím podle Jungova pojetí lidské psýchy převzal nadvládu Stín. Postavy *Krále Rybáře* kopírují daný vzorec iniciačního románu.

Musí projít třemi základními fázemi, kterými je bloudění světem, sestup do podsvětí (symbolická smrt) a katarze (očista), která je spojená se symbolickým znovuzrozením.<sup>55</sup>

Příběh je moderním podobenstvím hledáním Svatého grálu, kdy je oslabena mystická povaha cesty hrdinů.

Přestože zámek Svatého grálu je ve vnějším světě, ústředním toposem příběhu je místo vnitřní. Jde o proces zvnějšňování, kdy srdce nebo duši promítáme do architektonických či krajinných obrazů. Pomocí Svatého grálu hledá hrdina sebe sama. Nejdříve ale musí projít cestou vnějším světem, aby nakonec našel to, co hledá uvnitř sebe samotného. Prožívá deziluzi ze světa, dostává se do vyhnanství, dokonce na své cestě svět odmítne (Jack se chce zabít), prochází askezí, martýriem... musí se stát mučedníkem či poustevníkem, aby se stal vidoucím. Tato cesta je charakterizována jako *návrat*, návrat k sobě samému. Vnitřní místo samo není místem ve smyslu vymezeného prostoru ale cestou. Člověk, který se na cestu vydá, musí nejprve vyjít ze sebe - „vyvinouti se“ (opouští svůj střed) a při návratu se opět „zavinout“, což sugeruje ideu kruhu v pohybu, tedy *spirály*.

---

<sup>54</sup> Hořkosladkou pravdou, proč byl scénář nabídnut právě Gilliamovi, bylo, že byl přítelem Robina Williamse, se kterým spolupracoval na *Baronu Prášilovi* a mohl ho do *Krále Rybáře* s sebou přitáhnout.

<sup>55</sup> Daniela Hodrová. *Hledání románu: Kapitoly z historie a typologie žánru*. Praha: Československý spisovatel, 1989, s. 176.

Obrázek č. 17 - Spirálovité schodiště, po kterém Jack schází do budovy, ve které je ukrytý Svatý grál



Screenshot, *Král Rybář* (02:17:39).

(Na Obrázku č. 18 je vyobrazena analogická situace z filmu *Brazil*, kdy se hlavní hrdina Sam Lowry rozhodne převzít vlastní osud do svých rukou a přijmout povýšení.)

Obrázek č. 18 - Sam Lowry se rozhodnul přijmout povýšení



Screenshot, *Brazil* (00:59:10).

Zámek často bývá uprostřed lesa, zde se nachází uprostřed džungle Manhattanu a představuje se jako dokonale uzavřený prostor. Věž, typická pro pohádkové

zámky symbolizuje přiblížení k nebesům s jejich morálním řádem a duchovním systémem.

Jung toto snažení nazývá *hledáním ztracené duše*, které je typické pro moderního člověka, který ji pozbyl v důsledku hypertrofie vědomého Ega. Důsledkem je *krize moderního člověka*. Doprovází ji domýšlivost, rozpad lidské individuality v davový fenomén (a poté nástup totalitního státu, což je proces, který probíhá ve filmu *Brazil*). Jedině znovuzískání duše může vést k prožívání světa jako dramatu, které se nás osobně týká.<sup>56</sup>

James Hillman cituje J. Keatse z dopisu jeho bratru Georgovi: „Chceš-li, nazývej svět ‚údolím utváření duše‘. Pak pochopíš, k čemu je svět [...]“<sup>57</sup>

## 6.1. Dvojnictví

V iniciačním žánru je dvojníkem zasvětitel – tedy Parry. Parry je postava s tajemstvím, jeho šílenství je přechodný stav mezi nevědomím a duchovním poznáním. Hlásí se skrz něj iracionálně. Šílenství je zde spjato s fází iniciační katabáze, sestupu, blouděním symbolickým prostorem.<sup>58</sup> Dvojník v tomto případě bývá „nizká“, karnevalově pojatá bytost, která svým příběhem realizuje jednu z možných variant hrdinova života nebo hrdinův život ‚opakuje‘ v parodické, snížené poloze.“ Může jít o postavu tuláka, poutníka, šibala, blouda nebo blázna.

To, jak se bude vyvíjet Parryho bytí, úzce souvisí s životem Lucase. Oba kopírují stejnou křivku, jen jsou posunuti v čase.

Neautenticita Jackova života je spojována s monstrózností. Jack se tedy stává monstrem. My diváci jsme svědky jeho neautentické existence a jeho proměny v monstrum poté, co nepřímo zavíní střelbu v baru, při níž zemře Parryho žena. Monstrum se rodí z jeho štěpícího se vědomí. Znamená to tedy, že samo já je monstrem. „Já se zjevuje monstrum v podobě ty, v němž já rozpoznává sebe sama.“ Vždy ale zůstává epická diference mezi hrdinou a monstrem umožňující, aby hrdina monstrum hledal a potýkal se s ním.<sup>59</sup>

Ve filmu se povoluje záměna funkcí mezi dvojníkem a stínem protože většinou splývají v jednu entitu. Člověk je komplexní lidská bytost, v níž se neustále střetává dobro se zlem a ani jedno neovládá jen určitý aspekt osobnosti, ale osobnost komplexní, integrální. To povoluje myšlenku rozdvojeného člověka. Stín představuje nečisté vrstvy lidského bytí. Rozštěpení osobnosti je považováno za nejspodnější stupeň existence stínu (nebo dvojníka).<sup>60</sup>

---

<sup>56</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 18.

<sup>57</sup> James Hillman. *The Myth of Analysis: three essays in archetypal psychology*. Evanston: Northwestern University Press, 1972, s. 51

<sup>58</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 167n.

<sup>59</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 165n.

<sup>60</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 156n.

Dokud se sám Jack Lucas nevydá na cestu, představuje vnějšího člověka a Parry jeho protiklad, člověka vnitřního – což úzce souvisí s vnitřním a vnějším místem. Jack je osobou úzce spjatou s fungováním ve světě, zatímco Parry představuje *duši* putující dovnitř. Pro Parryho nevede cesta vnějším světem, ale časem.

„Vpravdě – praví poutník – jdu odnikud nikam, jen putuji v *něčem*; nejsou to místa, kudy vede ta cesta; mnohem spíše je to určité trvání, napětí v čase, spíše jen v stavu.“<sup>61</sup>

Na tuto cestu dovnitř sebe samého se musí vydat i Jack.

## 6.2. Červený rytíř

Barva násilí, utrpení, vášně a krve. Může být předzvěstí či varováním očekávané smrti. Ve světě barev jde o barvu agresivní. Obrazně by se dalo říct, že červený rytíř roznáší na kopytech zárodek šílenství dál, do jinak vyrovnaných oblastí reality.<sup>62</sup>

Červený rytíř plní roli (můžeme mluvit i o archetypu) strážce prahu – to je neúprosná postava, která hlídá vstup do jiného světa.<sup>63</sup>

Zosobňuje Parryho šílenství a skopává ho zpátky do jeho hlubin. Pokaždé, když cítí, že by se od něj mohl Parry odpoutat, zjeví se. Parry je před ním bezbranný. Tím se nakonec jeho osud stává zcela závislým na tom Jackovo. Červený rytíř se podle Parryho slov, Jacka bojí. Protože i když to Jack neví a sleduje cestu vlastního vykoupení, on je tím, který ho může zahnat.

Obrázek č. 19 - Červený rytíř

20



(00:47:25)



(01:39:17)

Screenshot, *Král Rybář*

<sup>61</sup> Josef Čapek. *Kulhavý Poutník*. 10. vyd., v Čes. spis. 2. vyd. Praha: Čs. spisovatel, 1985 [1. vyd. 1936], s. 39-40 (kurzíva J.Č.)

<sup>62</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 171.

<sup>63</sup> L. Aronsonová. *Scénář pro 21. století*, s.32.

## 7. Krajina přílivu

Příběh vybudovaný na podobném principu jako *Faunův labyrint* Guillerma del Tora a zároveň variace na *Alenku v říši divů* Lewise Carrola.

Je dobré nejen pro dospělé ale i pro děti, aby je pohádky šokovaly a vystrašily. Pohádky nás připravují na život, který je v pravdě stejně děsivý. Gilliamovi je vlastní karnevalový princip i s neodmyslitelnou ambivalentností smíchu. Smích nepochází jen z vtipného ale i hrůzného, ale nikdy není negativní. Směje se vesele a zároveň se tvrdě vysmívá, pohřbívá a obrozuje. Smějeme se tedy světu a svět se směje spolu s námi, smějeme se tak i sobě samým - smích je všelidový. Tento druh smíchu, radostný i ironický je vlastní kromě bláznů i dětem a do světa Jelizy-Rose jednoznačně patří.<sup>64</sup>

Stejně tak ambivalentně je zde vykreslena smrt. Proces taxidermie Noahova těla je groteskním obrazem. Tělo je mrtvé, ale pro postavy filmu znovu ožívá. Nachází se ve stavu zániku i vznikání.

Monstrem může být i mrtvola, především pokud ožívá. Nezáleží na tom, jestli ožívá doopravdy nebo jde jen o přelud chorobného vědomí.<sup>65</sup> V mrtvolách Noaha a Delliny matky je stejně umrtvujícího jako obrozujícího a nemají v tomto případě monstrózní povahu.

Ošklivost a šaškovství si zachovává nadsázku, je oproštěno o nenávist a ponechává si veselí, které je nevinné právě proto, že je karnevalové. A také je nevinné proto, že je dětské.

Stejně jako za karnevalu hraje sám život a hra se na čas stává životem, tak i Jeliza-Rose se na čas propadá do svých představ a žije v nich. Tomu odpovídá i dvojí vysvětlení konce příběhu.

Gilliam se v *Krajíně přílivu* opět napojil na své vnitřní dítě a podle svých vlastních slov měl vždy podezření, že je to holčička.<sup>66</sup> Děti mají silně vyvinutý instinkt přežití. Nejsou vždy zcela nevinné a ani tak zranitelné, jak si myslíme a jejich obranné mechanismy fungují lépe než u dospělých.

Podle Jungova výkladu by se dalo říct, že nad Jelizou-Rose přebral nadvládu Stín. Říká tomuto stavu, kdy má nevědomí plnou moc *invaze*.

Ale stejně jako musí skončit karneval a společnost se vrátit k zavedeným pořádkům, tak se i Jeliza-Rose musí na konci filmu vrátit do skutečného světa a opustit svou krajinu přílivu.

Po smrti svého otce se Jeliza-Rose propadá do introverze a aktivuje svou dětskou a archetypovou představivost. To může vyústit dvěma možnostmi: může dojít k úplnému rozpadu vědomí nebo naopak k nadlidskému stupni sebeuvědomění. Lidské vědomí tímto způsobem reaguje generální stávkou nebo odmítáním na životní podmínky, které jsou mu nabízeny. Problém přeneseme do jiné významové roviny, kde je schopno se s ním vypořádat.<sup>67</sup>

Gilliam zde předvádí neobvyklý smysl pro dětské vnímání světa a fantazii.

---

<sup>64</sup> Michail Michajlovič Bachtin. *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Praha: Argo, 2007, s. 11-14.

<sup>65</sup> D. Hodrová. *Místa s tajemstvím*, s. 166

<sup>66</sup> T. Gilliam – B. Thompson. *Gilliameska*, s. 268.

<sup>67</sup> J. Campbell. *Tisíc tváří hrdiny*, s. 68n.

Dítě stejně jako světec nebo blázen se spolčuje se světem zvířat, rozumí mu a je jím také přijímán (postupem příběhu probíhá antropomorfizace hlav panenek i veverka).

(Mluvicí hlavy panenek, motiv, který se už objevil v *Králi Rybáři* - u mluvících, i když neviditelných „malých lidí“ promlouvajících s Parrym. Tedy se objevují a promlouvají s člověkem na hraně šílenství. I o Jelizu-Rose se pokouší stav podobný šílenství, absolutní popření reality.)

Dítě postrádá systém hodnot, žije mimo zákon, nedokáže rozlišit přirozené od nepřirozeného, hranice se stírají, jde o nespolehlivého vypravěče, ztrácí pozornost, upoutávají ji různé svody, analogie motýlího letu (proto i příběh nemá zdánlivě žádný hlavní směr, který bychom sledovali). Žije s emotivitou síly snu. Nebezpečná imaginativnost dětské mysli, která roste z pudu přežití. Pozemský ráj splývá s pozemským peklem. Žije mimo rozměry smrti, je divákem všeobecného apokalyptického dění, kdy jsou všechny životní jistoty rozmetávány.<sup>68</sup>

Surová realita je zastřena únikem do fantazijního světa.

Podle Iordana Chimeta je důležitý proces metamorfózy, abychom byli schopni přijmout fantastické jevy v jinak reálném světě, který sám není schopný takové proměny.<sup>69</sup>

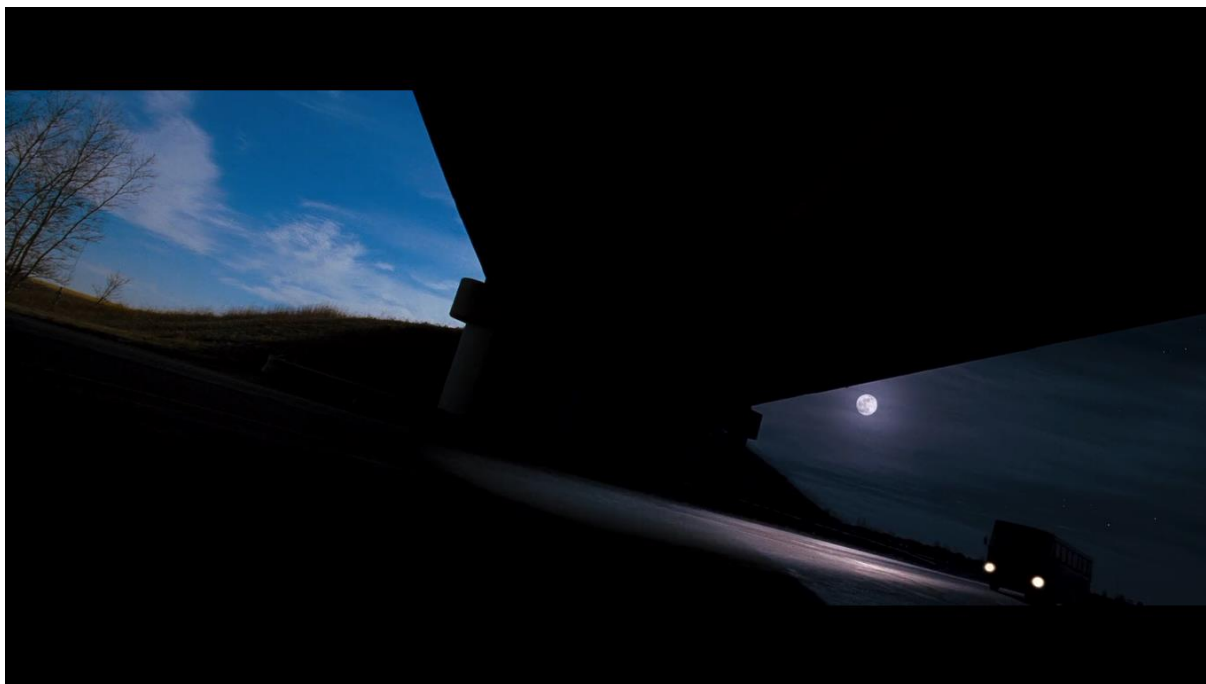
Cílem filmové metamorfózy není nastolení chaosu, ale pochopení poetického pořádku obohaceného o fantazii, kombinuje dva světy a podle svých potřeb mění existující formy a vzory.

---

<sup>68</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 211-216.

<sup>69</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 147.





Screenshot, *Krajina přílivu* (00:14:24).

## 7.1. Osamělý dům

Nedílnou součástí vybudování podmínek, ve kterých může monstrum Velkého žraloka obstát, je svět, ve kterém hrdina (Jeliza-Rose) existuje.

Topos osamělého domu se může vyskytovat téměř kdekoli, i uprostřed města, pak musí být jeho izolovanost vytvořena jinak, například nepříznivými podmínkami jako je bouře, mlha atd.

V reálném světě *Krajiny přílivu* se dům nachází uprostřed pustiny. V otevřeném prostoru, kde se široko daleko táhnou pole zlatistých klasů.

Ve fantastickém světě Jelizinych představ stojí dům uprostřed moře, do kterého se potápí. V moři číhá hrozba Velkého žraloka, ale Jeliza-Rose se nebojí, protože je přesvědčená, že Dickens ji před ním ochrání.

Mentálně narušený Dickens si mořský svět, ve kterém je kapitánem své ponorky a loví Velké žraloka, vymyslel. Jeliza-Rose na jeho hru přistoupí.

Jeliza-Rose: „(Dickens) Plaví se pod moří. Potápí se hluboko do míst, kde se rodí sny. Prochází osamělým pobřežím pokrytým sny a nadějemi.“ Což jsou slova, kterými popisoval své drogové výlety její otec Noah.

Vyloučením okolního prostoru, kdy se jakoby nacházíme na opuštěném ostrově, se vytvoří chráněné prostředí, které je potřebné pro manifestace podvědomí. Příroda – změny počasí, střídání světla a tmy - tu hraje také svou roli. Slouží jako ukazatel emoční linky příběhu a Jelizinych nálad. Změny počasí kopírují dějové zvraty buď jako jejich předzvěst nebo naopak jejich dozvuk.

I dům se v průběhu děje proměňuje a kopíruje tak fázi Jelizina propadnutí do svých představ. Dům je zároveň takzvaným *domem vzpomínky* - rodným domem, který přináší pocit neznalosti a zapomnění. Zvenčí je domem idylické pohody zasazeným do středu idylické krajiny. Skýtá útočiště před „hrozným

světem“, ve kterém by byla Jeliza-Rose otci odebrána. Vnitřek domu ale zhmotňuje pravý opak pohody. Dům je místem, kde Noah zemře a jeho tělo se postupně rozkládá až do jeho renovace Dell.

Naopak s příchodem „nové rodiny“ zosobněné v Dell a Dickensovi je celý interiér domu přemalován na bílo.

Černá barva s sebou v průběhu věků nese jasně danou symboliku. Gilliam zde zasévá pochybnost, co se týče nevinnosti bílé barvy. Výklad bílé barvy může být dvojaký. Barva čistoty, neposkvřenosti a nevinnosti, barva panen. Ale také běloba umrlců značící smrt či nebezpečí bílé velryby (*Moby Dick*, Herman Melville).<sup>70</sup>

Barevný paradox, který je tím působivější, že staví vzhůru nohama morální symboliku a v rovině materiálního světa tak dochází k něčemu nepředvídanému, co přináší nejistotu. Je to o to zajímavější, že nejde o ukázání prstem na netvora. Ne, jen je do divákova podvědomí zaseto pochybnost, zda jsou bílá barva nebo dětství opravdu nositelem nevinnosti.

V krajině přílivu nepůsobí vnější vliv okolního světa a Dell, která sem patří, byla zde první, je dospělá a má nad Dickensem psychickou převahu, určuje pravidla. Může tady tedy tvořit své taxidermické experimenty jak na zvířatech, tak na své matce a Noahovi, svém bývalém milenci, aniž by byla jakkoli stížena. Dickens ji kvůli jejímu taxidermickému umu dokonce nazve Ježísem.

Do svého světa nepouští žádné cizince. Její pozici i funkci v příběhu odpovídá její démonický charakter a zjev.<sup>71</sup>

Dell díky svému nevidomému oku vidí, jak říká, víc než většina lidí i se zavřenými očima. Zobrazuje vševidoucího a všudepřítomného. Říká: „Vidím všechno, co si dokážeš představit.“

Dell: „Když něco miluješ, nemusí to zemřít, nemusí to jít do země. Nic se nemusí změnit, protože já jsem opatrovatel němých duší. Amen.“<sup>72</sup>

Jeliza-Rose stojí na rozhraní dvou světů, jednoho vnitřního, kde panuje bezčasí i bezmístí a vnějšího, časově a prostorově daného. Dochází k jejich střetu, který může mít jak tvořivý tak destruktivní charakter. Faktická realita vnějších podmínek dává vzniknout archetypovým obrazům a *zhuštěným dramatům* s nimi spjatým. Jeliza-Rose se jakoby dostává do časové smyčky, kdy se stále opakuje tentýž vzorový děj.<sup>73</sup>

---

<sup>70</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 170.

<sup>71</sup> I. Chimet. *Hrdinové & fantomy & myši*, s. 164n.

<sup>72</sup> *Tideland* [film]. Režie Terry Gilliam. Kanada, Velká Británie: Recorded Picture Company, 2005.

<sup>73</sup> R. Starý. *Potíže s hlubinnou psychologií*, s. 75.

(Zajímavost: inspirací pro místo, kde se *Krajina přílivu* odehrává, byl Terryemu Gilliamovi obraz Andrew Wyetha.)

Obrázek č. 22 - Andrew Wyeth. *Christina's World*. 1948



Zdroj: <https://www.moma.org/collection/works/78455>

Obrázek č. 23 - dům v *Krajině přílivu*



Screenshot, *Krajina přílivu* (00:56:11)

## 7.2. Velký žralok

V angličtině „monster shark“.

Celou dobu příběhu trvá Dickensem vyslovená hrozba příchodu Velkého žraloka. A má pravdu, Žralok je hrozbou, i když v jiném smyslu, než v jakém on sám chápe. Hrozba žraloka – vlaku je po celou dobu přítomná také v podobě kolejí, které jsou jen kousek od domu, kde Jeliza-Rose bydlí.

Žralok představuje rozbití Jelizina světa *za zrcadlem*. Probourání vratkých stěn imaginativního světa, který kolem sebe vystavěla za účelem přežití. A jakmile vlak jednou jeho snovou realitou pronikne, bezčasí přestane být bezčasím a tajemné místo úkrytu bude prozrazeno. Žralok se svou mechanickou obludností vnějšího světa přináší konec fantasmie a návrat do skutečného světa. Představuje civilizaci, okolní svět se svým řádem a nedostatkem prostoru pro sny a pohádky. Ale také místo, kde nebude Jeliza-Rose ponechána sama sobě napospas, místo kde existují hranice a mantinely, které ona stejně jako ostatní děti potřebuje.

Monstrem je ve skutečnosti okolní svět, vlak je jeho prodloužená ruka.

Jak Dickens předpovídá, když umísťují na koleje nábojnice: „Nastane konec světa...“ – konec světa z Jelizinych představ, ale „... Velký žralok nikdy neumře.“.

## Závěr

Pro mou bakalářskou práci byl stěžejní výklad pojmu „monstrum“. Určující pro mě byl výklad Daniely Hodrové, která pod pojem monstrum zahrnuje všechny fantastické bytosti. Díky tomu jsem měla volnější ruce při hledání monster ve filmech Terryho Gilliana. Svě analýze jsem podrobila čtyři z jeho filmů a to *Brazil*, *Dobrodružství Barona Prášila*, *Krále Rybáře* a *Krajinu přílivu*.

Ve všech mnou vybraných filmech je postava monstra úzce spjata s postavou hlavního hrdiny. Co mě překvapilo, byla povaha některých monster. Během psaní své bakalářské práce se změnil můj přístup k nazírání toho, co vše může ve filmu zastávat postavu monstra. Od začátku, kdy jsem se pro téma své bakalářské práce rozhodla, mi byla povaha některých monster zřejmá. Jak jsem se ale problematikou zabývala hlouběji, vyplouvaly na povrch nové přístupy, v jejichž světle se odhalovala monstra nová. Monstra, která jsou schovaná hlouběji pod povrchem a ač je divák podprahově vnímá a uvědomuje si jejich podstatu, třeba na ně nedokáže ihned ukázat prstem. Já nedokázala.

Každý z mnou vybraných filmů používá jiný způsob, jinou cestu, jak vytvořit svůj fantasijní svět, který v něm konkuruje realitě. Co mají ale společné, je práce s nevědomím hlavních hrdinů. Monstra, o kterých má práce pojednává, vystupují z nevědomí postav nebo v případě filmu *Brazil* z takzvaného kolektivního nevědomí. Do imaginativních světů tvořených svým nevědomím se tak hrdinové před skutečnými monstry mnohdy utíkají schovat. Z toho důvodu pro mě bylo nezbytné seznámit se se základy analytické psychologie, podle které se kolektivní nevědomí lidstva skládá z archetypů (pravzorů).

Jakmile jsem našla svůj klíč pro práci s monstry, přistupovala jsem ke každému z výše zmíněných filmů individuálně podle povahy monstra, se kterým se hlavní hrdina potýká. To byl další ukazatel, kterým jsem se řídila. Výlučný vztah monstra k hlavnímu hrdinovi. Doslova osudové spojení mezi dvěma světy, kdy jedno ovlivňuje druhé a monstrum bez hlavního hrdiny nemůže existovat a hrdina díky monstu prochází nezbytnou proměnou, jakýmsi svým přerodem. Některá monstra uvedená v této bakalářské práci mají blíže k těm pohádkovým, jako je tomu například v *Dobrodružství Barona Prášila*, tato monstra jsou povětšinou odvozená od archetypů neboli pravzorů a diváci jsou schopni jejich podstatu dobře chápat a na příběh se tak napojit. Monstra ve filmu *Král Rybář* jsou zase průvodními postavami procesu zasvěcení. Iniciační žánr je lidstvu známý od dob antiky a i v něm se pracuje s nevědomím hrdiny. Legenda o Svatém grálu, jejíž dějovou linku *Král Rybář* kopíruje, pochází ze středověku. Zajímavým zjištěním pro mě byl vznik monstra „úředník“ ve filmu *Brazil*, kdy monstrum v podobě hlavního hrdiny vzniká díky jinému monstu – monstu davového člověka, které funguje v monstu totalitního režimu. Monstróznost tohoto snímku je všudypřítomná a hrdina-monstrum se jí snaží uniknout. Podobnou, i když ne tak do očí bijící monstrozitu jako v *Brazilu* jsem při svém rozboru objevila i v *Krajině přílivu*. Rozdíl je v tom, že hrdina *Brazilu*, aby se zachránil, nemá kam jinam uniknout než do světa své fantazie a v reálném světě plném monstrozity nakonec zůstává jen jeho tělesná schránka ve vegetativním stavu. Naproti tomu v *Krajině přílivu* se do světa fantazie uchyluje hlavní hrdinka dočasně za účelem zachování zdravého rozumu. Dočasně sklouzne do světa

tvořeného představami svého nevědomí, aby své vědomí uchránila a mohla se vrátit do reálného světa. U obou filmů monstrum pochází z reálného světa a jeho stvořitelem je civilizovaná společnost.

Cílem mé bakalářské práce bylo vymezení pojmu monstrum a nalezení případných monster ve čtyřech uvedených filmech Terryho Gilliana. Monster, jejichž existence je úzce spjata s hlavním hrdinou a jsou tak nezbytná pro konstrukci celého příběhu. To, se mi podařilo, jak už jsem ostatně předpokládala i na začátku. Všechny mnou vybrané filmy taková monstra obsahují, ale povaha těchto monster se u některých filmů ukázala být jiná, než jakou jsem původně čekala. Řekla bych méně očividná. Asi by se dalo říct, že ne vše, co má rohy, je čert. A naopak. Povaha některých monster uvedených v mé bakalářské práci se blíží pohádkám, jiná mají až nepříjemně blízko světům, které si každý neseme v sobě.

Vzhledem k povaze monster, kterými jsem se v této práci zabývala a jejich neoddělitelnosti od prostředí, ve kterém se nacházejí, si myslím, že by bylo zajímavé dále rozpracovat právě místa, ze kterých se případná monstra rodí.

## Bibliografie

1. ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.
2. BACHTIN, Michail Michajlovič. *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Přeložil Jaroslav KOLÁR. Praha: Argo, 2007. Každodenní život. ISBN 978-80-7203-776-6.
3. CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.
4. CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. Vyd. v ČR 2. Přeložil Tereza BRDEČKOVÁ, přeložil Jiří DĚDEČEK. Praha: Limonádový Joe, 2014. ISBN 978-80-905624-2-4.
5. ČAPEK, Josef. *Kulhavý poutník: co jsem na světě uviděl*. 10. vyd., v Čes. spis. 2. vyd. Praha: Čs. spisovatel, 1985. Slunovrat (Československý spisovatel).
6. GILLIAM, Terry a Ben THOMPSON. *Gilliameska: před-posmrtné memoáry : bio(logicky odbouratelná) autografie T.G., první individuální, v první osobě napsaná, palinovsko dronická biografie : mé mé mé memoáry*. Přeložil Simoneta DEMBICKÁ. V Brně: Jota, 2017. Biografie (Jota). ISBN 978-80-7565-005-4.
7. HILLMAN, James. *The myth of analysis: three essays in archetypal psychology*. Evanston: Northwestern University Press, 1972. ISBN 0810103648.
8. HODROVÁ, Daniela. *Hledání románu: Kapitoly z historie a typologie žánru*. Praha: Československý spisovatel, 1989.
9. HODROVÁ, Daniela. *Místa s tajemstvím: (Kapitoly z literární topologie)*. Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1994. ISBN 80-85917-03-3.
10. CHIMET, Iordan. *Hrdinové & fantomy & myši*. Přeložil Eva STREBINGEROVÁ. Praha: Vyšehrad, 1984.
11. KING, Stephen. *Danse macabre: svět hororu*. Přeložil Milan ŽÁČEK. Praha: Beta, 2017. ISBN 978-80-7306-928-5.
12. KLÍMA, Ladislav. *Utrpení knížete Sternenhocha: groteskní romaneto*. Brno: Res publica, 1990. ISBN 80-85205-00-9.

13. NEUBAUER, Zdeněk. *Do světa na zkušenou, čili, O cestách tam a zase zpátky: [malá rukověť k trilogii J.R.R. Tolkiena Hobit, Pán prstenů, Silmarillion]*. Praha: Doporučená četba, 1990. ISBN 80-7111-000-0.
14. STARÝ, Rudolf. *Potíže s hlubinnou psychologií: esejistická studie o analytické psychologii C.G. Junga*. V Praze: Prostor, 1990. ISBN 80-85190-03-6.



## Internetové zdroje

1. monster | Origin and meaning of monster by Online Etymology Dictionary. *Online Etymology Dictionary | Origin, history and meaning of English words* [online]. Copyright © 2001 [cit. 04.08.2019]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/monster>
2. Rozhovor s režisérem Terryem Gilliamem o filmu Muž, který zabil Dona Quijota - Aktuálně.cz. *Magazín - Aktuálně.cz* [online]. Copyright © Economia, a.s. [cit. 31.07.2019]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/terry-gilliam-muz-zabil-don-quiote-film-rozhovor-vary/r~4f8c4dba7fa311e8b94e0cc47ab5f122/>
3. Andrew Wyeth. Christina's World. 1948 | MoMA. [online]. Copyright © 2019 The Museum of Modern Art [cit. 02.08.2019]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/78455>
4. 11 funniest Monty Python's Flying Circus sketches now on Netflix - Polygon. *Polygon* [online]. Copyright © 2019 [cit. 06.08.2019]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/tv/2018/12/1/18120057/funniest-monty-python-flying-circus-sketches>
5. Kyklop – Wikipedie. [online]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kyklop>

## Filmografie

1. *Brazil* [film]. Režie Terry Gilliam. Velká Británie: 20th Century Fox (Evropa), Universal Pictures (USA), 1985.
2. *The Adventures of Baron Munchausen* [česky Dobrodružství Barona Prášila] [film]. Režie Terry Gilliam. Velká Británie, Itálie, Německo: Columbia Pictures, 1988.
3. *The Fisher King* [česky Král Rybář] [film]. Režie Terry Gilliam. USA: Hill/Obst Productions, 1991.
4. *Tideland* [česky Krajina přílivu] [film]. Režie Terry Gilliam. Kanada, Velká Británie: Officine UBU, 2005.
5. *Gojira* [česky Godzilla] [film]. Režie Iširó Honda. Japonsko: Toho, 1954.
6. *Alien* [česky Vetřelec] [film]. Režie Ridley Scott. USA, Velká Británie: 20th Century Fox, 1979.
7. *Jaws* [česky Čelisti] [film]. Režie Steven Spielberg. USA: Universal Pictures, 1975.
8. *The Ring* [česky Kruh] [film]. Režie Gore Verbinski. USA, Japonsko: DreamWorks, 2002.
9. *El laberinto del fauno* [česky Faunův labyrint] [film]. Režie Guillermo del Toro. Španělsko, Mexiko, USA: Warner Bros. Pictures, 2006.