

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Scenáristika a dramaturgie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

ŘECKOST, ABSURDITA A PODIVNOST

Filmový styl režiséra Yorgose Lanthimose

Mgr. Josef Kokta

Vedoucí práce: doc. PhDr. Marie Mravcová, CSc.

Oponent práce:

Datum obhajoby: 4. 9. 2019

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

FILM AND TV FACULTY

Film, Television, Photography and New Media

Screenwriting and Script Editing

BACHELOR THESIS

GREEKNESS, ABSURDITY AND WEIRDNESS

The Signature Style of director Yorgos Lanthimos

Mgr. Josef Kokta

Supervisor: doc. PhDr. Marie Mravcová, CSc.

Opponent:

Defence Date: 4. 9. 2019

Degree Granted: BcA.

Prague, 2019

Poděkování:

Na tomto místě bych rád poděkoval především vedoucí mé bakalářské práce Marii Mravcové za cenné rady, připomínky, trpělivost a ochotu. Poděkování patří také rodině, především sestře Aleně Janušové a mámě Aleně Koktové. Nikdy bych to nezvládl bez podpory přátel, kteří mi neustále dodávali cennou motivaci.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucí 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 rozebírá čtyři filmy řeckého režiséra Yorgose Lanthimose: *Špičák* (2009), *Alpy* (2011), *Humr* (2015) a *Zabití posvátného jelena* (2017). Na základě analýzy vyprávění, filmového stylu a fikčních světů se snaží popsat režisérův unikátní autorský rukopis a jeho vývoj během let.

Abstract:

This bachelor thesis analyzes four films by Greek director Yorgos Lanthimos: *Dogtooth* (2009), *Alps* (2011), *Lobster* (2015) and *Killing of a Sacred Deer* (2017). Based on the analysis of narration, film style and fictional worlds, it tries to describe the director's unique authorial approach and its development over the years.

Klíčová slova:

Yorgos Lanthimos, řecká divná vlna, Špičák, Alpy, Humr, Zabití posvátného jelena, vyprávění, filmový styl, fikční světy

Key Words:

Yorgos Lanthimos, Greek Weird Wave, Dogtooth, Alps, Lobster, Killing of a Sacred Deer, Narration, Film style, Fictional Worlds

Obsah

1	Úvod	1
2	Kulturně-historický kontext	2
2.1	Nová? Divná? Řecká vlna	2
2.2	Yorgos Lanthimos a ti ostatní	4
3	Teoreticko-metodologická reflexe	6
3.1	Neoformalistická analýza	6
3.1.1	Filmová forma a vyprávění	7
3.1.2	Filmový styl.....	9
3.2	Fikční světy	12
4	Rozbory filmů	15
4.1	Špičák (2009)	15
4.1.1	Synopse.....	15
4.1.2	Filmová forma	15
4.1.3	Filmový styl.....	17
4.1.4	Fikční svět.....	19
4.2	Alpy (2011)	21
4.2.1	Synopse.....	21
4.2.2	Filmová forma	21
4.2.3	Filmový styl.....	22
4.2.4	Fikční svět.....	24
4.3	Humr (2015)	25
4.3.1	Synopse.....	25
4.3.2	Filmová forma	25
4.3.3	Filmový styl.....	27
4.3.4	Fikční svět.....	28
4.4	Zabití posvátného jelena (2017)	30
4.4.1	Synopse.....	30
4.4.2	Filmová forma	30
4.4.3	Filmový styl.....	32
4.4.4	Fikční svět.....	33
5	Závěr	35
6	Zdroje	39
6.1	Filmy	39
6.2	Literatura	40
6.3	Elektronické zdroje	41

1 Úvod

Řecký režisér Yorgos Lanthimos patří v současnosti mezi nejvýraznější světové tvůrce oscilující mezi artovou a mainstreamovou kinematografií. Jeho filmy vítězí na cinefilních festivalech, zároveň v nich hrají hollywoodské hvězdy získávající za své role Ceny Akademie nebo ceny BAFTA. Festivaly i filmoví novináři Lanthimose korunovali za nepsaného lídra neformálního hnutí nazývaného řecká divná vlna nebo nová řecká divná vlna, když v roce 2009 překvapil úspěchem svého druhého filmu *Špičák*. „Divná vlna“ získala svůj název na základě toho, že do ní patříci autoři točí zneklidňující filmy, ať už svým samotným tématem, způsobem vyprávění nebo filmovým stylem.

Ve své bakalářské práci se chci věnovat čtyřem Lanthimosovým filmům: *Špičák* (2009), *Alpy* (2011), *Humr* (2015) a *Zabití posvátného jelena* (2017). Díky jejich rozboru chci přijít na autorský styl Yorgose Lanthimose, jakým způsobem se vyvíjel, ale hlavně na společné prvky, které tohoto režiséra postavily na čelo řecké divné vlny. Důvodem výběru tématu jsou moje divácké i autorské sympatie k Lanthimosově tvorbě a také fakt, že o něm žádná ucelenější práce v českém jazyce doposud nevznikla. Reflexe jeho filmů je zúžena pouze na žurnalistické a kritické texty, ale nikdo se jim nevěnuje z teoretické perspektivy. Jediná mně známá teoretická práce věnovaná Lanthimosovým filmům, je diplomová práce *Dramaturgie paralelních světů*¹ Milady Těšitelové.

Struktura práce je následující: V druhé kapitole se budu věnovat kulturně-historickému kontextu. Zasadím a kriticky zhodnotím řeckou divnou vlnu, kontext jejího vzniku a stručně představím další tvůrce, kteří by se do ní mohli zařadit. Ve třetí kapitole představím teoreticko-metodologickou reflexi pojmů, které k popisu Lanthimosových filmů budu používat. Především se držím neoformalistické metody představené Davidem Bordwellem a Kristin Thompsonovou. Ve čtvrté kapitole rozeberu čtveřici filmů z pohledu vyprávění, stylu a fikčního světa. V závěru poznatky shrnu a představím výrazné znaky autorského přístupu Yorgose Lanthimose.

¹ Milada Těšitelová. *Dramaturgie paralelních světů*. Praha, 2018. Diplomová práce. FAMU.

2 Kulturně-historický kontext

2.1 Nová? Divná? Řecká vlna

Když v roce 2009 na filmovém festivalu v Cannes získal film režiséra Yorgose Lanthimose *Špičák* hlavní cenu v sekci *Un Certain Regard*, bylo to velké překvapení. O to větší, když se tento řecký snímek dostal do nejužší nominace Cen Akademie v kategorii nejlepší cizojazyčný film. Byl to největší úspěch zaznamenaný řeckou kinematografií v nultých letech. A to v době, kdy se na tento jižanský stát upíraly zraky spíše kvůli dluhové a ekonomické krizi a hrozilo, že Řecko bude muset opustit Eurozónu, pokud se neupíše k velkým úsporám a restrukturalizaci fungování státní správy. Lanthimosův *Špičák*, *Attenberg* (2010) režisérky Athiny Rachel Tsangari a několik další stylisticky i narativně „zvláštních“ filmů přišlo do kin právě v časech, kdy celá řecká společnost procházela rozčarováním. Redaktor britského *The Guardian* Steve Rose později sám sobě položil otázku, zda tato dodnes trvající vlna zneklidňujících řeckých snímků je výsledkem onoho ekonomického i společenského chaosu, v němž se země nacházela, nebo se jedná pouze o shodu náhod.²

Autor knihy *The Queer Greek Weird Wave* Marios Psaras ovšem takto jednoduchou korelaci odmítá. Připouští ale, že finanční krize byla jedním z důvodů, kvůli kterému se lidé z celého světa začali soustředit na Řecko a zkoumat, co se v této jihoevropské zemi vlastně děje.³ Řecká filmovědkyně Maria Chalkou v textu *A new cinema of „emancipation“: Tendencies of independence Greek cinema of the 2000s*⁴ argumentuje, že „nové kino emancipace“ vymezující se ať už vědomě, nebo nevědomě vůči předchozí řecké tvorbě, ovlivňuje více faktorů. Patří mezi ně expanze a prosperita řeckého komerčního audiovizuálního průmyslu v nultých letech, ale zároveň opakující se institucionální selhání filmového sektoru. Přispěl nepochybně též technologický vývoj umožňující větší tvůrčí svobodu, také ale decentralizovaná cinefilie bez předsudků, kterou umožnily nové distribuční a projekční platformy, jako byly nosiče DVD a internet. K tomu se přidala socio-politická krize, rostoucí napětím mezi běžnými lidmi a politickými autoritami i možnost občanů artikulovat své zájmy a názory veřejně skrze sociální sítě, jako jsou *Facebook* nebo *Twitter*. Každopádně od premiéry filmu *Špičák* v roce 2009 až do současnosti se neustále rozšiřuje seznam filmů, které jsou do řecké divné nové vlny řazeny, a společně s jinými hnutími, například rumunskou novou vlnou, se staly aktuálním fenoménem na poli artové a festivalové tvorby.

² Steve Rose. „Attenberg, Dogtooth and the weird wave of Greek cinema“. [online] *The Guardian*. Guardian News & Media Limited, 2011, 27. 8. 2011 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2011/aug/27/attenberg-dogtooth-greece-cinema>.

³ Marios Psaras. *The queer Greek weird wave*. Springer International Publishing, 2016. s. 23.

⁴ Maria Chalkou. „A new cinema of `emancipation`: Tendencies of independence in Greek cinema of the 2000s“. *Interactions: Studies in Communication & Culture*, 2012, 3.2: 243-261.

Skutečnost, že jakékoliv filmové hnutí je synergií více aspektů, potvrzuje i sociolog Terry Lovell. Podle něj se musí prokazování existence určitého filmového hnutí opírat o určitou kvalitu nebo kvantitu. Na příkladu francouzské nové filmové vlny si všiml, že během let 1958 až 1961 natočilo svůj debut přes sto režisérů. Z kvalitativního hlediska mnoho tehdejších filmů a filmařů přicházelo s inovativními stylistickými postupy a novými tématy, které se vymezovaly vůči předchozí francouzské tvorbě hanlivě nazývané jako „*cinema du papa*“. Zároveň poukazyval na další umělecké trendy a ekonomické faktory ovlivňující tehdejší kinematografii, bez nichž by nejspíše žádná *La Nouvelle Vague* nevznikla.⁵ To vše potvrzuje i případ současného Řecka.

Podobně jako to bývá u jiných filmových hnutí, také mnou zkoumaná řecká vlna určuje snímky těch tvůrců, kteří jsou spíše generačně, tematicky nebo esteticky spřízněni a kteří tvoří novátorské filmy, mnohdy formálně i stylisticky vymezující se vůči aktuální nebo předcházející národní tvorbě, spjatých určitým historickým a společenským obdobím. Nespojuje je žádný psaný manifest, jako to bylo například u dánského filmového hnutí *Dogma 95*. Mnohdy se proti samotné skupinové nálepce, vytvořené filmovými kritiky, teoretiky a festivaly, vymezují sami tvůrci (např. Yorgos Lanthimos⁶ nebo Athina Rachel Tsangari⁷), z nichž každý se považuje za jedinečného a originálního autora. Ono „značkování“ ovšem na druhé straně pomáhá jejich artovým filmům v propagaci a distribuci na světových festivalech.

Právě kvůli nejasnosti hranic se složitě určuje, koho do daného hnutí zahrnovat a koho nikoliv. Teoretikové a filmoví kritici si ale všímají určitých estetických a tematických podobností těchto filmů, které jsou do řecké divné vlny řazeny. Anna Poupou z aténské univerzity zmiňuje například tendenci nových řeckých snímků směřování k alegorizaci. V centru pozornosti filmů se mnohdy nalézají disfunkční rodina, která symbolicky zastupuje národ, společnost nebo politický systém. Podobně univerzálním tématem je otázka peněz, ať už jsou to peníze půjčené, ukradené, zapomenuté nebo dlužené. Nachází rovněž paralelu se současnou rumunskou novou vlnou, neboť i řecké filmy jsou protknuty silnou kritikou státních a úředních institucí, jako jsou policie, zdravotní systém, církve nebo vzdělávání. Řecké filmy si také hrají s významy slov, zkreslují pohled na některé fenomény, jako jsou smrt, násilí, ztráta někoho blízkého, zármutek nebo nostalgie, často spojené s ironií,

⁵ Roberta E. Pearson – Philip SIMPSON (eds). *Critical dictionary of film and television theory*. London: Routledge, 2014, s. 248-251. ISBN 978-1138007079.

⁶ Joshua Chaplonsky. „Yorgos Lanthimos Is Not The Leader of the Greek New Wave: An Interview With The Director Of ALPS and DOGTOOTH“. [online] *Screenanarchy*. ScreenAnarchy LLC., 13. 7. 2012 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://screenanarchy.com/2012/07/yorgos-lanthimos-is-not-a-prude-an-interview-with-the-director-of-alps-and-dogtooth.html>.

⁷ Martin Kudlac. „Playing a Game: An Interview with Athina Rachel Tsangari“. [online] *MUBI*. 13. 6. 2016 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://mubi.com/notebook/posts/setting-the-rules-playing-a-game-an-interview-with-athina-rachel-tsangari>.

sarkasmem, absurditou a morbidním stylem humoru. Groteskní a bizarní se protíná s vysokým a vznešeným.⁸

Afroditi Nikolaidou si zase všímá opakujících se tematických i estetických aspektů, jako je znetvoření, deformování nebo churavění lidského těla. Častý je motiv traumatu ze ztráty vlastní kontroly. Nikolaidou to dává do vztahu se socioekonomickou situací země. Estetičnost těchto filmů podle ní nese motivy šoku, destabilizace a nepříjemného pocitu ze současnosti. Badatelka mluví o provokativní estetice a nekonvenčních narrativech, kdy podle ní právě přemrštěná performativnost filmů, ať už právě svou estetikou nebo i způsobem hraní a vedení herců, spočívá v jádru těchto festivalových filmů.⁹

2.2 Yorgos Lanthimos a ti ostatní

Yorgos Lanthimos se narodil v řeckých Aténách. Kromě celovečerních filmů natočil řadu krátkých snímků, hudebních videí a televizních reklam. Režiroval také několik tanečních a divadelních představení. Svůj režisérský debut si odbyl v roce 2005 snímkem *Kinetta*, který se dostal na festival v Berlíně a v Torontu. V tu chvíli se o jeho tvorbu začali zajímat filmové přehlídky a jejich dramaturgové. Jak již bylo uvedeno výše, v roce 2009 překvapil na festivalu v Cannes snímkem *Špičák*, se kterým vyhrál cenu v sekci *Un certain regard* za nejlepší film i režii. Nakonec byl v roce 2011 nominován také na Oscara. V témže roce si z festivalu v Benátkách odnesl cenu za nejlepší scénář jeho třetí film *Alpy*.

Tím skončilo období snímků natáčených v řečtině v Řecku. Po *Alpách* se Lanthimos přesunul do Londýna a začal pracovat na snímcích v angličtině se známými herci. Jeho přístup k námětům a látce se nijak nezměnil, jen si mohl dovolit štědřeji naplňovat své stylistické i narativní vize. S Colinem Farrellem a Rachel Weisz natočil film *Humr* (2015) o dystopickém světě, v němž jsou všichni nuceni žít v páru, pokud se chtějí vyhnout izolaci nebo povinné proměně ve zvíře. Film získal několik ocenění na festivalu Cannes, včetně *Zlaté palmy*. O dva roky později přišel režisér s filmem *Zabití posvátného jelena*, v hlavní roli opět s Colinem Farrellem, dále s Nicol Kidman a Barry Keoghanem. I tímto projektem zabodoval v Cannes a získal cenu za nejlepší scénář. Do nejširšího diváckého povědomí se ale dostal až historickým snímkem *Favoritka* (2018) zasazeným na královský dvůr ve Velké Británii 18. století. Olivia Colman si za hlavní ženskou roli odnesla Oscara a Golden Globe, film získal také sedm ocenění BAFTA a mnoho jiných.

⁸ Anna Poupou. „Going Backwards, Moving Forwards: The Return of Modernism in the Work of Athina Rachel Tsangari“. *FILMICON: Journal of Greek Film Studies*, 2014, 2: 47.

⁹ Afroditi Nikolaidou. „The Performative Aesthetics of the 'Greek New Wave'“. *Contemporary Greek Film Cultures, Special Issue of Filmicon*, 2014, 2: 21-40.

Z předchozí kapitoly (2.1) vyplývá, že určení filmů, které by bylo možno zařadit do kategorie řecká divná vlna, je poměrně složité. Jelikož nechci ve své práci postihnout celý tento fenomén, ale jen jednoho autora, zmíním zde pouze hlavní tvůrce, jejichž filmy byly na festivalech označeny právě touto nálepkou nebo jsou nejčastěji zmiňovány v kontextu tohoto fenoménu. Pokud existuje český distribuční nebo festivalový název, budu používat ten, pokud nikoliv, tak název anglický, popřípadě řecký, je-li totožný.

Kromě Yorgose Lanthimose, jemuž jsem se věnoval v předchozím odstavci, byla jako další zmíněna Athina Rachel Tsangari. Ta kromě zmíněného *Attenbergu* dosud natočil filmy *Kapsle* (2012) a *Chevalier* (2015). V roce 2009 měl premiéru film Panose H. Koutrase *Strella*. Tentýž režisér později natočil také snímek *Xenie* (2014). Často zmiňovaným filmem je *Chlapec pojídající ptačí zob* (2012) Ektora Lygizose. Alexandros Avranas natočil v roce 2013 film *Miss Violence* problematizující vztah v jedné řecké rodině, o tři roky později film *Dark Crimes* a v roce 2017 film *Love Me Not*. Babis Makridis má za sebou zatím snímky dva, a sice *L* (2012) a *Lítost* (2018). Agyris Papadimitropoulos natočil v roce 2011 společně s Janem Vogelem *Zmařené mládí* a posléze už sám *Slunce života* (2016). Yannis Sakaridis zase stojí za filmy *Wild Duck* (2013) a *Americké náměstí* (2016). Do této kategorie konečně patří také režisérka Elina Psikou a její filmy *Věčný návrat Adonise Paraskevase* (2013) a *Sofiin syn* (2017).

Ačkoliv by bylo možné zmínit celou řadu dalších režisérů a tvůrců, pro potřeby této práce považuji tento základní výčet jmen současných mladých řeckých filmařů za postačující. Jako to bývá u jiných národních vln artových filmů, ani filmy řecké vlny nejsou v zemi svého původu výrazněji komerčně úspěšné. Jak uvádí Jimmy DeMetro z *Hellenic Film Society* v New Yorku, tyto filmy získávají úspěchy spíše na festivalech. Filmy Yorgose Lanthimose však podle jeho názoru měly a mají vliv na rozpačité mladé řecké filmaře, neboť jim ukazují, že mohou se svými snímky klidně mířit na mezinárodní festivalový trh a ne pouze do lokální řecké distribuce, kde je čeká spíše nezájem.¹⁰

¹⁰ Eric Kohn. „The Favourite Director Yorgos Lanthimos Reveals the Method to His Madness“ [online] *IndieWire*. 21. 11. 2018 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2018/11/yorgos-lanthimos-interview-the-favourite-greece-1202022576/>.

3 Teoreticko-metodologická reflexe

Pro svou práci jsem se rozhodl pokusit se analyzovat filmy Yorgose Lanthimose neoformalistickým způsobem, který je představen v knihách Davida Bordwella a Kristin Thompsonové *Narration in the Fiction Film*¹¹ a *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*¹². Výhoda jejich přístupu spočívá v tom, že přinášejí jednotný a srozumitelný pojmový aparát, díky němuž lze ke každému filmu přistupovat individuálně a díky hypotézám odhalit jeho funkční principy. Danou metodu rozvádí v českém prostředí například Radomír D. Kokeš v knize *Rozbor filmu*¹³. Okrajově se dotknu i *teorie fikčních světů*, která se dá lehce propojit s neoformalistickým přístupem, protože oba pohledy vycházejí z podobných premis.

3.1 Neoformalistická analýza

Kristin Thompsonová a David Bordwell se ve svém neoformalistickém přístupu ptají, co všechno film je, jaký je a proč je právě takový. Nesnaží se v první řadě film interpretovat, jako to dělají jiné teorie (např. psychoanalytická, genderová, ideologická, apod.). Nepřístupují k němu z vnějšku, ale staví do středu samotný text, tedy v našem případě film, a ten rozebírají. Tento způsob analýzy umožňuje reflektovat a rozebírat film jako formální celek jako systém, který je složen z jednotlivých částí, které jsou navzájem provázány tak, aby určitým způsobem zapůsobily na diváka. Pokud si tedy u Lanthimosových filmů všímáme rozrušujících nebo neklasických prvků, ať už na úrovni narace nebo filmového stylu, tak právě přístup Bordwella a Thompsonové je vhodný, neboť umožňuje, abych onu jinakost odhalil a popsal.

S výše uvedeným pak úzce souvisí pojem *ozvláštnění*, které Bordwell s Thompsonovou přebírají od ruských formalistů. Sdílí totiž obdobný názor, že tvůrčí intence spočívá v „ozvlášťování“ věcí a reality, čehož se dosahuje vypravěčskými nebo stylistickými postupy, které činí dané dílo originálním nebo novátorským. To, co vidíme na plátně, se nějakým určitým způsobem odlišuje od naší žité nebo divácké zkušenosti. Každé konkrétní ozvláštnění ale závisí na historickém kontextu. Proto třeba ve své době originální snímky mohou z perspektivy dnešního diváka působit nudně a neobjevně. Určité žánrové postupy se mohou časem vyčerpat, ale později vyvstat v nových podmínkách a nabýt obnovené působivosti.¹⁴

Pokud předpokládáme, že je film soustavou vzájemně souvisejících a provázaných prvků, musí logicky existovat nějaké principy, které dané

¹¹ David Bordwell. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013. ISBN: 978-0299101749.

¹² David Bordwell – Kristin THOMPSON. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

¹³ Radomír D. Kokeš. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

¹⁴ Kristin THOMPSON. „Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod“. *Illuminate*, 1998, 10, s. 7.

vztahy pomáhají utvářet. Bordwell s Thompsonovou si uvědomují, že v umění neexistují žádná nezpochybnitelná pravidla, přesto navrhuje pět obecných principů pro filmovou formu: *funkce, podobnost a opakování, odlišnost a variace, vývoj a soudržnost, nesoudržnost*. Badatelé předpokládají, že každý prvek má v díle nějakou *funkci* a že jeho užití je nějak motivováno (*kompozičně, realisticky, transtextuálně* nebo *umělecky*). Pro porozumění jakémukoliv filmu jsou *podobnost a opakování* naprosto klíčové. Máme-li být například schopni rozpoznat osobitý charakter hlavní postavy, poslouží k tomu třeba nějaká činnost opakující se napříč filmem nebo jeho částmi [například agent Holden Ford v seriálu *Mindhunter* (2017 - současnost) se na prvních rozhovorech s vrahy stydí, neví, jak s nimi komunikovat, aby pak vyznělo jeho nabyté sebevědomí]. *Odlišnost a variace* zase zajišťují odlišení jedné postavy od druhé nebo odlišnost mezi začátkem a koncem příběhu či jeho úseky. *Vývoj* souvisí s diváckou přirozeností hledat vývojové vzorce a logiku mezi tím, jak jsou prvky řazeny za sebou. Například v detektivkách předpokládáme, že se na konci dozvíme, kdo je vrah. Princip *soudržnosti a nesoudržnosti* určuje, jak moc jsou jasné jednotlivé vztahy mezi složkami příběhu. To je ale relativní, protože žádný film není tak ucelený, aby vysvětloval úplně vše.¹⁵

Bordwell s Thompsonovou se vymezují vůči tradičnímu odlišování formy a obsahu, protože obsah je tradičně brán jako to důležité a forma pouze jako „schránka“, do níž něco vsadíme. Oni naopak rozlišují dva vzájemně provázané systémy filmového díla, které nelze od sebe oddělit. Nazývají je *formou* a *stylem*. Forma může nabývat nenarativní a narativní podoby. U hraného filmu většinou pracujeme s vyprávěním nějakého příběhu, proto Radomír Kokeš v knize *Rozbor filmu* používá namísto filmové formy termín *vyprávění*.¹⁶

3.1.1 Filmová forma a vyprávění

Formou můžeme nazývat celkový systém vztahů, který lze mezi jednotlivými prvky filmu najít. Části filmu jsou pospojovány na základě vzorců jako opakování a variace, dějových linií nebo rysů postav. V našem případě budeme pracovat s narativními filmy, tedy s takovými, které vypráví určitý příběh (samozřejmě i v nenarativním filmu se dá najít kauzalita). Vyprávění neboli narace se dá definovat jako „*příčinné propojení řetězce událostí, které se odehrává v čase a prostoru*“¹⁷. Bordwell s Thompsonovou pracují s koncepcí aktivního diváka, jenž vyprávění rozumí, pokud jednotlivé události pochopí jako navzájem propojené. Díky tomu si lze dovodit informace o postavách a fikčním světě, které nemusí být ve filmu vůbec explicitně přítomny.

¹⁵ Tamtéž, s. 10.

¹⁶ Radomír D. Kokeš. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, s. 17. ISBN 978-80-210-7756-0.

¹⁷ David Bordwell – Kristin THOMPSON. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 111-112.

K tomu je třeba dodat, že neoformalisté přejímají po vzoru ruských formalistů také koncepty *syžetu* a *fabule*. Syžetem se rozumí vše, co ve filmu lze spatřit a uslyšet v určitém uspořádání. Oproti tomu *fabule* představuje soubor všech událostí v chronologickém pořadí, které jsou ve filmu využity nebo naznačeny k tomu, abychom si mohli některé věci dovodit. Máme tedy nějaký fikční svět příběhu, z něhož vidíme pouhý výsek, a to v takovém pořadí, v jakém ho uspořádali tvůrci filmu.

Jak už jsem zmínil, tradiční vyprávění je ovlivněno *kauzalitou*, tedy příčinou a následkem, *časem* a *prostorem*. Nositeli *kauzality* bývají v narativním filmu většinou postavy mající určité vlastnosti (sémy), které je definují. Na základě těchto vlastností divák dovozuje a předpokládá způsob, jakým se bude postava chovat a jednat. Když sledujeme film, konstruujeme čas fabule podle toho, co nám syžet předkládá. Tedy přestože nám mohou být různé scény ze života postav představovány v různém pořadí, například za využití flashbacků nebo flashforwardů, jsme si schopni děje chronologicky seřadit a pochopit je. Na základě *temporálního pořádku*, tedy jak jsou jednotlivé obrazy a scény seřazeny za sebou, si dokážeme dovodit *trvání* syžetu i fabule [*Chlapečtví* (2014) Richarda Linklatera trvá 158 minut, ale pojme 12 let v životě chlapce Masona] a přiřknout jim nějakou *frekvenci* (většinu událostí vidíme ve filmu jen jednou, ale může se stát, že i vícekrát, z třeba z jiného úhlu).¹⁸

Z toho tedy vyplývá, že vyprávění (narace) nám (divákovi) pomocí syžetu (toho co vidíme) a stylu (jak to vidíme) dává informace, abychom si sestavili fabuli (jak funguje svět, co se stalo a proč). Přirozeně každý film selektuje určité informace, které nám jsou předávány prostřednictvím konkrétních scén v konkrétní chvíli. Autoři vědomě pracují s mezerami příběhu, aby například zvyšovali napětí. Například Hercule Poirot už dávno ví, kdo je vrah, ale čeká na vhodnou chvíli, aby ho odhalil. My jako diváci mu ale do hlavy nevidíme, takže čekáme, než vraha sám označí. S tím souvisí tři vlastnosti narace, které Bordwell s Thompsonovou označují jako 1) *vědění* 2) *komunikativnost* a 3) *sebeuvědomělost*.¹⁹

Vědění ovlivňuje řada faktorů, ale mezi nejdůležitější patří *rozsah* a *hloubka* informací. *Rozsahem* se rozumí, kolik toho víme o fikčním světě. Zde se pohybujeme mezi dvěma póly. Narace může být omezená například na vědění jedné postavy [máme jen tolik informací, co ona samotná, jako ve filmu *Apokalypsa* (1979) Francise Forda Coppoly] nebo na prostředí [např. ve filmu *Dvanáct rozhněvaných mužů* (1957) jsme v jedné místnosti soudu]. Oproti tomu stojí vševědoucí narace, kdy jako diváci víme víc, než všechny postavy pohybující se ve fikčním světě. *Hloubka* informací je dána tím, jak hluboce se syžet ponořuje do psychologických stavů postav. Syžet nám může ukazovat pouze to, co postavy dělají a co říkají. V tu chvíli je velmi *objektivní*. Může však být také *subjektivní*, jako například při použití hlediskového záběru

¹⁸ Tamtéž, s. 116-126.

¹⁹ Tamtéž, s. 126-135.

imitujícího pohled postavy, nebo tehdy když slyšíme stejně špatně jako postava a tím nám chybí důležitá informace k dané situaci. Syžet může být ale až natolik subjektivní, že pronikáme do *mentální* stránky postavy a slyšíme třeba její myšlenky ve voiceoveru, halucinace, sny nebo vzpomínky.

Druhou zmíněnou vlastností narace je *komunikativnost*. Tedy míra toho, jak moc nám vyprávění sděluje z toho, co lze poznat. Například když víme víc než hlavní postava – narážky a vodítka pro pochopení příběhu se k nám dostávají v určitou chvíli, abychom mohli pochopit a dovodit si jeho pokračování, nebo nás naopak svedou k mylným závěrům. Příkladem může být film *Klub rváčů* (1999), v němž máme pocit, že je narace velmi komunikativní a sledujeme příběh dvou přátel, abychom nakonec zjistili, že celou dobu existoval pouze v představě jednoho z nich.

Třetí vlastností narace je *sebeuvědomělost*, tedy to, do jaké míry vyprávění poukazuje samo na sebe. Jako příklad lze uvést seriál *Dům z karet* (2013 až 2018), v němž politik Frank Underwood pravidelně zahledí přímo do kamery a začne komunikovat s divákem. V ten moment vyprávění a film jako takový poukazuje samo na sebe jako na médium a na svou umělost. Dalo by se ale říct, že každá narace na sebe více či méně poukazuje, ať už je to zmíněným výběrem scén, neustálým odpíráním vodítek k pochopení příběhu (což je běžný dramaturgický princip) nebo redundantním připomínáním jmen postav či důležitých událostí, abychom se dostatečně orientovali v příběhu.

Pozastavit se můžeme také nad tím, kdo příběh vypráví. V tomto ohledu se film liší od literatury. V ní vždycky nějaký vypravěč, tedy zprostředkovatel, existuje, ať už se jedná o postavu, která je součástí fikčního světa, nebo zastupuje autora a stává se vševědoucím hlasem média. Ve většině filmů jsou nám věci pouze zobrazeny, v některých se ale vypravěči uplatňují. Může to být diegetická (ve fikčním světě existující) postava, která vypráví nebo na nějakou událost vzpomíná. Příkladem je *Zelená míle* (1999), v níž někdejší dozorce Paul vypráví 60 let starý příběh o věžňovi Johnovi. Vyprávěcí postava může být dokonce už po smrti, jako ve filmu Billyho Wildera *Sunset Boulevard* (1950). Objevuje se ale i vševědoucí nediegetický vypravěč (neexistující ve fikčním světě) podobný tomu literárnímu jako v *Amélii z Montmartru* (2001), kde nám neznámý vševědoucí hlas sděluje, co mají a nemají postavy rády. Někdy se s odhalováním vypravěče pracuje jako s narativním postupem, kdy se na počátku může zdát, že se jedná o nediegetického vypravěče, ale nakonec se v průběhu vyprávění vyjeví jako jedna z postav. Tento postup použil právě Lanthimos ve svém filmu *Humr*.

3.1.2 Filmový styl

V přechodí podkapitole jsem stručně popsal, jak může být film organizován pomocí narativní formy. Abychom pochopili jakékoliv umění, musíme znát médium, v našem případě narativní film, se kterým se pracuje. Jaké prostředky má k dispozici a jak je využívá. Proto je nezbytné zkoumat *filmový*

styl, který by se dal definovat jako „systematické a signifikantní využití technických prostředků a uměleckých postupů v určité době na určitém místě, za účelem vytvořit účinky na diváka“²⁰. Zde určitě stojí za připomenutí, že filmový styl nelze rozebírat bez filmové formy, protože oba tyto systémy jsou vzájemně propojené a působí na sebe. Například ve filmu *Single Man* (2009) vzroste v intimních chvílích, kdy je hlavní postava vysokoškolského profesora zahlcena emocemi a vzpomínkami na mrtvého přítele, sytost barev v záběru. Díky tomuto postupu rozumíme jeho emocím a citovým pochodům a vysvětlujeme si jeho chování v příběhu.

Žádný tvůrce nemůže aplikovat všechny technické možnosti filmu. Bývá omezen například finančně, možnostmi dostupných technologií nebo třeba historickými okolnostmi. Každý filmař prochází procesem volby, jaké stylistické prvky použije. Můžeme se například ptát kameramana Jaroslava Kučery a režiséra Jana Němce, proč se rozhodli otevřít film *Démanty noci* (1964) tehdy ojedinělou dlouhou kamerovou jízdou. Bezesporu má tento motiv vztah k příběhu samotnému a nejedná se o pouhé „umění pro umění“. Filmaři si obvykle v narativních filmech vyberou omezený počet stylistických prvků a postupů, které používají a rozvíjejí napříč filmem. Právě díky tomu, že tento výběr je záměrný a omezený, můžeme popsat jedinečný a originální styl konkrétního filmaře.

Bordwell s Thompsonovou dělí filmový styl do čtyř složek: 1) *Mizanscénu* 2) *Kameru* 3) *Vztah mezi záběr neboli střih* a 4) *Zvuk*.²¹

Pojmu *mizanscéna* by se zjednodušeně dalo rozumět tak, že se jedná o vše, co vidíme v rámu obrazu. Režisérovi kontrole *prostředí, osvětlování, kostýmy i herecké ztvárnění*. V případě *prostředí* filmový štáb místo natáčení pečlivě vybírá nebo ho staví v ateliéru. K tomu využívá i rekvizity a celkovou scénografii. Podobně jako prostředí také *kostýmy a masky* mohou plnit své funkce v celkovém filmu. Mohou upevňovat narativní a tematické vzorce, být stylizované i připoutávat na sebe pozornost nebo hrát klíčovou roli v příběhu [případ prstenu v trilogii *Pán prstenů* (2001 až 2003)]. Kostýmy postav mohou vypovídat o jejich charakteru, původu nebo době, v níž žijí. S tím pak souvisí také masky a líčení, které může být mnohdy neviditelné, ale také nabírat klíčového významu.

Osvětlení nám zase říká, kam máme jako diváci upoutat svou pozornost, modeluje prostor i fyzicky navozuje náladu, můžeme pracovat se stíny, tmou, použít různé zdroje, ať už skutečně existující v zobrazovaném prostředí nebo umělé za pomoci lamp. Díky využití filtrů může osvětlení získat nejrůznější škálu a tonalitu. Běžně si diváci u většiny filmů svícení ani nevšimnou, protože odpovídá více či méně našim zkušenostem se světlem z běžného života.

²⁰ Tamtéž, s. 158.

²¹ Tamtéž, s. 158- 320.

Chování postav a jejich herecké ztvárnění v mizanscéně je plně pod kontrolou režiséra. S tím je spojena neutuchající debata o povaze filmového herectví a o tom, co je považováno za jeho realistické ztvárnění.

Důležitý je způsob snímání mizanscény, tedy to, jak funguje *kamera*, aby zachytila, co se nalézá před ní. Podstatné jsou vlastnosti *fotografického obrazu*, jeho *rámování*, jeho pohyb a trvání. *Fotografický obraz* je ovlivněn technickými možnostmi kamery. Jinak se pracuje s kamerou na filmový materiál a jinak s dnešními digitálními kamerami. S tím souvisí *barva a tonalita filmového materiálu*, zda se točí například černobíle nebo v barvách a jaké důsledky tato volba bude mít na výslednou podobu. Není pochyb o tom, že by na nás působil jinak *Turínský kůň* (2011) Bély Tarra, kdyby byl v pastelových barvách místo ponuré černobílosti. Způsob snímání můžeme ovlivnit i rychlostí pohybu, která závisí na rychlosti natáčení i rychlosti projekce. Kameramani používají zpomalené záběry nebo naopak zrychlené. Někdy se sám čas stává tématem. Příkladem může být film čínského režiséra Gan Biho *Poslední večery na zemi* (2018), v němž jeden dlouhý záběr trvá téměř hodinu a dotváří celé téma vzpomínání na čas v minulosti.

S technologií kamery souvisí i *perspektiva* obrazu. Ta je ovlivněna volbou objektivů s různými ohniskovými vzdálenostmi. Ty určují i *hloubku* a *ostrost* záběru. Klíčové je i *rámování*, tedy jak rám aktivně vymezuje prostor. Velikost a tvar rámu může ovlivňovat náš pocit a podporovat příběh. Například v rumunském filmu *Monstra* (2019) velikost rámu dotváří osamělost a uzavřenost postav tím, že se různě rozšiřuje a zužuje. V případě rámování je třeba si uvědomovat *výšku* (velikost rámování), *úhel* a *rovinu*. To, jak uvidíme později, je důležitým prvkem v Lanthimosově filmu *Špičák*. Rám se může pohybovat, pak mluvíme o nejrůznějších panoramách, švencích, jízdách nebo záběrech z jeřábu či dronu.

V případě *stříhu* si všímáme, jakým způsobem jsou jednotlivé záběry spojeny k sobě. K tomu se váže využívání zatmívaček, roztmívaček, prolínaček a dalších postupů. Nejklasičtější je ale využití přímého stříhu. Mezi dvěma záběry můžeme pozorovat nejrůznější vztahy: především kompoziční, rytmické, prostorové a časové. Jejich volbu a chápání určuje mimo jiné dobová konvence a divácká zkušenost.

U většiny filmů nelze opomenout zvukovou složku, ačkoliv ticho by se také dalo chápat jako specifická zvuková kulisa. Ve filmech se objevují tři druhy *zvuků*: *mluvené slovo*, *ruchy* a *hudba*. To vše je smícháno dohromady k podpoře filmového zážitku. Všechny tři elementy mohou existovat v diegetické i nediegetické podobě, tedy mohou a nemusí existovat ve fikčním světě.

Bordwell s Thompsonou doporučují při analýze stylu postupovat pomocí čtyř kroků.²² Nejprve 1) *určit organizační strukturu*, tedy jak film drží pohromadě jako celek. To souvisí se vším, co jsem zmínil v kapitole věnující se formě a vyprávění – jak nás syžet navádí k sestrojení fabule, jak je manipulováno s kauzalitou, časem a prostorem, jaký je vývojový vzorec apod.

V dalším kroku by se měl určit 2) *charakteristický postup*. To znamená definovat, jak filmař pracuje s barvami, kostýmy, osvětlováním, rámováním, střihem a zvukem. Například ve filmech Wese Andersona si na první zhlédnutí všimneme využití teplých pastelových barev nebo symetrického rámování kamery. Pro analýzu není třeba popsat vše, ale vybrat to, co řeší náš cíl. V mém případě je to propojenost narativních a stylistických zvláštností v Lanthimosových snímcích.

Dále je třeba 3) *vypracovat vzorce postupů*. Když už víme, jaké postupy filmař používá, tak je nezbytné si všimnout toho, jak jsou uspořádány, jak se opakují, varíují a vyvíjejí napříč filmem. Když si vymežíme stylistické vzorce, můžeme se ptát, kdy a proč se objevuje například ten či onen druh záběru či rámování nebo jakou funkci má ta která barva [např. modrá barva ve filmu *Tři barvy: modrá* (1993) Krzystofa Kieślowského]. Možným způsobem, jak vzorce postupů určit, může být přemýšlení o pocitech, které v nás vzbuzují. Jindy si všimáme, jak prvky stylu fungují ve vyprávění, aby podpořily vývoj příběhu.

Posledním krokem je 4) *návrh funkce charakteristických postupů a vzorce, které je vytvářejí*. Určíme, motivaci a důvod použitého stylistického prvku. Z toho pak můžeme dovodit i jejich význam. Například v případě výše zmíněné Kieślowského „modré“ tato barva zastupuje prázdnotu a smutek hlavní hrdinky vyrovnávající se se ztrátou svých blízkých.

3.2 Fikční světy

Fikční svět a jeho teorie je poměrně složitým problémem, který se objevuje v literární teorii zhruba od 70. let. Vychází z filozofie a její *teorie možných světů*, tedy předpokladu mnohosti světů a zkoumání vztahů mezi nimi, především mezi vztahem *aktuálního* (našeho skutečného žitého světa) a ostatních *možných* nebo *vymyšlených světů* (např. v literatuře a filmu). Teorie fikčních světů pojímá světy fikce jako specifické možné světy vytvořené estetickou činností. Pro účely mé práce jsou důležité především publikace *Heterocosmica: Fikce a možné světy* Lubomíra Doležela²³ a *Meze interpretace* Umbra Eca²⁴. Těmto knihám, s výjimkou stručného zastavení u Eca, se ve své práci nebudu více věnovat, je však důležité zmínit tyto autory především

²² Tamtéž, s. 399-407.

²³ Lubomír Doležal. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.

²⁴ Umberto Eco. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0740-9.

proto, že z nich vychází Radomír D. Kokeš v publikaci *Rozbor filmu*²⁵. Kokeš používá stejné termíny a dělení na vyprávění a styl jako Bordwell a Thompsonová. Ovšem k těmto dvěma přidává ještě třetí systém. Ten nazývá právě *fikčním světem*.²⁶ Ten definuje jako „časoprostor utvářený dílem, a sice časoprostor zahrnující v sobě různé soubory podmínek: podmínky možného, hodnotného, povoleného či věděného, a zároveň představuje tematickou úroveň díla“²⁷.

Autor nesouhlasí se závěry Davida Bordwella, že se divák vždy snaží především o sestavení fabule, tedy toho, co se ve filmu děje, dělo nebo bude dít. Místo toho zmiňuje několik případů hraných filmů, v nichž se divák v první řadě snaží pochopit, jaký svět představují a až v druhé řadě řeší příběh. Jako příklad udává dystopické filmy *Metropolis* (1927), *451 stupňů Fahrenheita* (1966) nebo tvorbu modernistických a postmoderních autorů jako jsou Andrej Tarkovskij, Michelangelo Antonioni nebo David Lynch. Podle Kokeše jde v případě těchto filmů divákovi o vzrušení, které prožívá, když objevuje zvláštnosti a zneklidňující vize světa nebo soubor určitých podmínek a stavů věcí. Hodnotový řád se najednou stává důležitější než vyprávění samotné.²⁸

Kokeš navrhuje na filmové dílo nahlížet z pozice fikčního světa, „který je složen z různých oblastí, jejichž vzájemné střetávání utváří a) dění uvnitř tohoto světa a zároveň b) tematické uspořádání díla, jež odkazuje k řádu, který platí uvnitř tohoto světa a nemusí nutně odkazovat ke světu našemu“²⁹. Autor navrhuje dvě základní kategorie, na základě nichž fikční světy člení. První je odvozena od postavy a zahrnuje její vlastnosti, sny, přání, cíle a představy. Tu nazývá *mikrosvět*. Druhé kategorii říká *subsvět*. Ta označuje oblast fikčního světa, kterou sdílí minimálně dvě postavy, přičemž jde o určitý soubor vědění, pravidel a hodnot. Například ve filmu Sophie Coppolové *Ztraceno v překladi* (2003) nacházíme mikrosvěty postav herce Boba a mladé dívky Charlotte. Každý z nich má jiné sny, touhy a své cíle, ale příběh je svedl dohromady. Můžeme nalézt několik subsvětů, byť tím dominantním je Japonsko jako takové se svými od Ameriky odlišnými kulturními normami. Zároveň zde ale jsou subsvěty hotelu, kde žijí, a Tokia kolem nich, kde je pravidlem, že narážejí na jeho odlišnosti, což je sblíží. Kokeš tvrdí, že díky tomuto dělení můžeme popsat významovou organizaci fikčního světa včetně ideologických modelů a na druhé straně rozkrývat vyprávěcí dynamiku. Když se mikrosvěty a subsvěty začnou navzájem ovlivňovat, mluvíme o *dění*.³⁰

V této části kapitoly bych se rád krátce vrátil ke knize *Meze interpretace*. Umberto Eco v ní přináší koncept tzv. *malých světů*, jak nazývá fikční světy,

²⁵ Radomír D. Kokeš. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

²⁶ Tamtéž, s. 41.

²⁷ Tamtéž, s. 41.

²⁸ Tamtéž, s. 41-42.

²⁹ Tamtéž, s. 42.

³⁰ Tamtéž, s. 43.

protože jsou ze své podstaty neúplné a sémanticky nehomogenní. Zkráceně řečeno, fikční svět je dán tím, co nám o sobě prozrazuje, což je přirozeně jen malý zlomek. Nejedná se o komplexní systém, jako je náš aktuální svět. Z této perspektivy pak fikční světy posuzujeme. Podle Eca máme tedy *pravděpodobně možné světy* odpovídající naší aktuální zkušenosti, například si dokážeme představit nějakou dějinnou etapu v historickém románu. Druhými světy jsou *nepravděpodobně možné světy*, například ty, v nichž zvířata mluví a dějí se nadpřirozené věci.³¹ To je typické například pro sci-fi nebo fantasijní literaturu.

Výše zmíněné zajímavě rozpracovává Nancy H. Traillová v knize *Možné světy fantastiky: Vznik paranormální fikce*.³² Jak už z názvu vyplývá, autorka navrhuje typologii fantastických příběhů na základě sémantiky možných světů. Fantastika je podle Traillové založena na opozici fyzikálně možného a fyzikálně nemožného, tedy *nadpřirozeného* a *přirozeného*. Jednotlivé mody dělí na základě míry narativní autentifikace fikční existence nadpřirozeného. Předkládá tedy následující mody: *disjunktivní* (jako podtyp má fantazijní modus), *nejednoznačný*, *modus naturalizace nadpřirozeného* a *paranormální modus*.³³

V *disjunktivním modu* běžně koexistují přirozené a nadpřirozené entity příběhu vedle sebe a nejsou vysvětleny snem nebo halucinací. Vystupují v něm postavy jako démoni nebo duchové. Jeho podtyp *fantazijní modus* představuje takový fikční svět, v němž nadpřirozená oblast vyplňuje celý svět. Přirozená úplně chybí nebo se objevuje pouze rámcově. *Nejednoznačný modus* je založen na dvojznačnosti a nejasnosti toho, zda je nadpřirozená oblast skutečná. Nechává čtenáře váhat. Až do konce vyprávění je fikční status nadpřirozena nestálý a přirozená vysvětlení jsou zpochybněna nebo brána za nepravděpodobná a nejednoznačná. V modu *naturalizace nadpřirozeného* je nadpřirozeno konstruováno jako v disjunktivním modu, ale nakonec bývá poskytnuto přirozené vysvětlení podivných událostí. Mohlo jít například o sen, halucinace, drogy, projev strachu, šílenství apod. Příkladem je třeba *Alenka v říši divů* Lewise Carrola. Poslední *paranormální modus* pracuje s vyloučením opozice přirozeného a nadpřirozeného. Vycházejí z toho, že nadpřirozené věci se v přirozeném světě běžně dějí, jak je tomu např. u telepatie, vidění do budoucnosti apod. Proto mohou být nadpřirozené jevy reinterpretovány a začleněny do paradigmatu přirozeného. Z filmových světů bychom do tohoto modu mohli začlenit například sérii o X-Manech nebo o superhrdinech obecně. V tomto modu dochází k přehodnocování fyzikálních zákonů.

Důvodem, proč jsem se především v druhé polovině této podkapitoly věnoval typologii *nemožných světů* je, že v některých filmech Yorgose Lanthimose se s určitými nadpřirozenými prvky pracuje a díky zmíněným autorům budu moci jeho fikční světy mnohem lépe popsat a zařadit.

³¹ Umberto Eco. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004, s. 84-87.

³² Nancy H. Traill. *Možné světy fantastiky*. Praha: Academia, 2011. Možné světy. ISBN 978-80-200-1908-0.

³³ Tamtéž, s. 23-32.

4 Rozbory filmů

4.1 Špičák (2009)

4.1.1 Synopse

Yorgos Lanthimos natočil film *Špičák* v roce 2009 jako svůj druhý celovečerní film. Jak už jsem zmínil, do povědomí se zapsal především svým vítězstvím na canneském festivalu a nominací na Ceny Akademie.

Ve *Špičáku* sledujeme pětičlennou rodinu: matku, otce, syna a dvě dcery. Rodiče drží své děti absolutně izolované od okolního světa, o němž si vymýšlí odrazující historiky: že jejich pozemek obklopuje nebezpečná divočina, kde řádí krvelačné kočky, které člověka rozsápe na kusy, že letadla jsou malé hračky, které padají z nebe, že se slánka nenazývá slánka ale telefon. Matka s otcem své děti vychovávají ve zvráceném systému založeném na neustálém soutěžení o nálepky, aby se jednou za čas ukázalo, kdo zvítězil a může vybrat zábavu pro zbytek rodiny. Děti podomácku poznávají významy slov - hned v první scéně jim kazeta namluvená jejich matkou říká: „*Moře je kožené křeslo*“. Později, když se syn zeptá, co jsou to zombie, odpoví mu matka, že to jsou malé žluté květy. Křičí na ni později ze zahrady, že jim tam vyrostly dvě zombie. Všichni se k sobě občas chovají nepochopitelně násilně a ubližují si.

Jediný, kdo do rodiny přichází z vnějšího světa je Christina, žena pracující jako bezpečnostní ochranka v otcově továrně, která pravidelně jezdí do rodinné vily sexuálně uspokojovat syna. Nesmí znát cestu, její oči jsou vždy zakryté černou škraboškou na spaní. Když přestane být synem dostatečně uspokojována, začne s nejstarší ze sester výměnný obchod - nabídne jí např. čelenku, gel na vlasy nebo videokazetu - a ona jí za to orálně uspokojí. Christine coby vnější element začne ale mezi děti vnášet nejistotu, až se nakonec starší dcera pokusí v kufru auta uprchnout mimo dům poté, co si činkou vyrazí špičák. Takové je totiž hlavní pravidlo: Nikdo nesmí opustit dům, pokud mu nevypadl levý nebo pravý špičák. Naučit se řídit auto, jediný stroj, v němž lze bezpečně ve vnějším světě cestovat, může jen ten, komu špičák zase doroste. Tímto totalitním pravidlem rodiče upevňují ve svých dětech přesvědčení, že není možnost uniknout. V momentě, kdy se dcera dostane pryč z domu, snímek končí a vytváří nejistotu, co se stane dál.

4.1.2 Filmová forma

Špičák se odehrává v jakémsi bezčasní. Sledujeme jednotlivé scény ze života rodiny, které ale velmi těžce zasazujeme do nějakého širšího kontextu. Dokonce ani jednou nezazní jména rodinných příslušníků. Jedinou postavou se jménem je zmíněná Christine. Předpokládáme, že ukázané scény jdou po sobě chronologicky. Vodítkem nám může být zranění syna a jeho obvázaná ruka, či uspokojení nebo portrét otce, který syn maluje. Kolik času z fabule reálně uplyne je nejasné. Mohou to být týdny, ale také několik měsíců. Každopádně roční doba se nijak během filmu nezmění. Jako diváci si ale dovozujeme, že

děti v této izolaci žijí od narození, protože z jejich způsobu chování nic nenasvědčuje tomu, že by měly nějakou zkušenost s vnějším světem. Nikdy nedohlédneme do minulosti (prostřednictvím flashbacků), nedovíme se, jak rodina fungovala dříve apod.

Rozsah divákovy vědění je ve *Špičáku* různý. Z hlediska postav je poměrně široký, protože sledujeme jak trojici dětí doma, tak částečně otce v továrně, kde pracuje a tajně se domlouvá s matkou, jak stále sofistikovaněji budou budovat svou lež. Nedá se ale říct, že bychom věděli o moc víc než všechny postavy dohromady. Jsme omezeni na jejich individuální vidění světa, ta však dokážeme díky tomu propojit dohromady, takže přeci jenom víme více než tři hlavní vězněné a obelhávané děti. Například vůbec nevíme, jaká je reakce vnějšího světa. Kdyby se například úřady začaly domáhat toho, aby děti chodily do školy a chystal by se policejní zásah na vilu, tak by to bylo něco jiného.

Poměrně omezené je vědění z hlediska množství prostředí. Ty se ve filmu objevují jen tři: domov, továrna a psí cvičebna. Nikdy například nevidíme otce, jak nakupuje nebo obstarává ryby, které následně vypustí do bazénu. Nikdy nepronikáme ani do myšlenek postav. Vše vidíme jako pozorovatelé, z vnějšku. Jakým způsobem postavy, především děti, přemýšlí, je prezentováno pouze dialogem a chováním. V části věnované filmovému stylu se ještě vrátím ke sterilnosti, se kterou film pracuje. Ale určitý minimalismus se dá vysledovat i ve výběru scén, kdy se autor omezuje na záběry ze života rodiny, jak bratr a sestry tráví svůj volný čas, ať už za přítomnosti rodičů, nebo jen matky. S rituální pravidelností se vrací slavnostní večeře k nejrůznějším příležitostem či běžná společná konzumace jídla obecně a jeho příprava. Opakuje se soutěžení o nálepky, příjezdy Christiny nebo odjezdy či příjezdy otce z práce. Opakují se také scény tematizující slepotu nebo nevidomost: například když si Christina musí zakrývat oči škraboškou, aby neviděla, kde rodina žije, nebo když děti se zavázanýma očima slepě následují hlas matky a soutěží v tom, kdo se k ní přiblíží první. Motiv slepoty by se dal vztáhnout i na celý film, protože sledujeme trojici dětí, která nemá možnost vidět, co se děje za plotem jejich domu. Nejstarší ze sester, když se rozhodne prozívat, musí si agresivním způsobem vyrazit špičák, aby naplnila pravidlo, že jen ten, komu vypadne tento zub, může opustit dům a spatřit odpíranou skutečnost.

Lze říci, že narace *Špičáku* je, podobně jako řada uměleckých filmů, velmi nekomunikativní. Na své nekomunikativnost je vlastně založen jeho hlavní princip. Informace o světě postav poskytuje v omezené míře. Divák musí neustále revidovat a rozšiřovat platná pravidla. Nikdy se ale například nedozví, proč se rodiče rozhodli své děti schovávat před vnějším světem, proč otec riskuje prozrazení kvůli sexuálnímu uspokojení svého syna nebo zda trojice sourozenců skutečně dříve měla bratra, nebo se stal uprchlý bratr jen součástí mýtu o zlobě vnějšího světa. K tomuto všemu se vrátím v kapitole věnované fikčnímu světu Lanthimosova filmu, protože vyprávění ve *Špičáku* není

založeno převážně na kauzálním příběhu, ale právě na objevování pravidel fikčního světa, jak o nich píše Radomír Kokeš v *Rozboru filmu*. Atraktivnost tu přitom neplyne z příběhu jako takového, ale ze zvláštního a naprosto se vymykajícího chování postav, kdy paradoxně otec s matkou jsou zřejmě více „mimo“ než děti samotné. Ty se totiž chovají racionálně a přirozeně, tedy dle způsobu, jakým byly vychovány. Otec s matkou oproti tomu vytváří z vnějšku zcela iracionálního režim strachu.

Špičák neustále oddaluje rozjezd jakéhokoliv dramatického vyprávění. Fáze, která film uzavírá - tedy celý život izolovaná dcera se dostává do vnějšího světa - by se v klasickém filmu objevila buď na konci expozice, nebo nejpozději v polovině filmu, a my bychom napjatě čekali, co bude dál. Přemýšleli bychom, jak se dcera ve vnějším světě vyzná, zda ho pochopí, jak se v něm naučí pohybovat, zda neuteče raději zpět tam, kde už to zná. Nic z toho ale není tématem Lanthimosova filmu. *Špičák* funguje jako laboratoř. Zde platí maximální izolace, a sleduje se, kam tato izolace může člověka dovést.

4.1.3 Filmový styl

Filmový styl *Špičáku* překvapí především svou režii herců a způsobem, jakým spolu postavy mluví a jak se k sobě navzájem chovají. S tím souvisí také pojetí mizanscény. Ta je velmi minimalistická, omezujeme se na několik málo prostředí, která jsou velmi sterilní a působí mnohdy až surrealisticky nebo dystopicky. Dalším výrazným rysem je rámování pracující s „odříznutými“ částmi těla postav: většinou hlav nebo rukou či nohou. Zajímavý je též způsob využití pouze diegetické hudby.

Jak už jsem zmínil, pro *Špičák* je velmi specifický způsob herectví. Na první pohled se tu postupuje proti něčemu, co bychom v současnosti nazvali realistickým herectvím. Postavy mnohdy jednají iracionálně, což se projevuje například tím, že se v rámci svého světa chovají až s překvapivou mírou surovosti. Jedna z dcer přijde například k bratrovi a řízne ho dlouhým kuchyňským nožem do ruky nebo ho později v noci začne bít kladivem. Když otec trestá nejstarší dceru a nakonec i Christinu, první z nich bije VHS kazetou přilepenou ke své dlani a druhou přehrávačem na kazety. Rovněž nepochopí, kdy je konec legrace: když nejstarší sestra přehrává scénu z filmu *Čelisti* a nevidí, že už si bratr nechce hrát. Ten pak s naprostým klidem zabije kočku velkými zahradními nůžkami, zatímco jeho sestra nůžkami na manikúru stříhá končetiny malé panence a přitom křičí. Tento křik je skoro jedinou velkou emocí, která se ve *Špičáku* objeví. Snad jen s výjimkou scény, kdy si otec myslí, že nejstarší dcera utekla z domu poté, co si činkou vyrazila špičák, a lze na něm vidět čirý strach. Otázkou zůstává, zda se bojí o ni, nebo o sebe, kdyby se ukázalo, co dělá se svými dětmi, nebo kdyby se zbytek dětí dozvěděl, že svět kolem není vůbec tak nebezpečný, jak tvrdí.

Celkově lze konstatovat, že dětem i rodičům chybí emoční inteligence, bratr a sestry jednají pouze na základě naučených vzorců a bez kritického úsudku je naplňují. Rodiče toho využívají a tím je drží v pasti. Postavy pravidelně prožívají sex bez jakékoliv formy emočního uspokojení, sex se stává pouhou mechanickou činností. Děti si mezi sebou mění různé věci. Nejdříve mění například ponožky za gumu na gumování, postupně ale po příchodu Christiny si po jejím vzoru začnou jako protislužbu žádat olizování nejrůznějších částí těla. Fyzický kontakt je jen způsobem, jak získat něco jiného. Právě od emocí oproštěný sexuální styk je motiv objevující se v Lanthimosových filmech pravidelně, jak ukáží v dalších kapitolách.

Zvláštní je i způsob komunikace a používání jazyka. Děti mluví, jak mezi sebou tak s rodiči, spisovně a slušně bez sebemenšího protestu k systému, který jim rodiče nastavují a nutí je v něm žít. Cokoliv jim rodiče řeknou, to přijímají. Souvisí to již se zmíněnou sterilitou. Ani v nejvyhrocenější a nejdramatičtějších situacích postavy nijak nevybočí z polohy naprosto bezemočního plochého jednání. Když se například dcera zeptá matky, co to je vagína, ona jí s klidem odpoví, že je to velké světlo a rovnou nabídne i příklad jejího použití ve větě. Děti naopak vagíně říkají klávesnice nebo slánce telefon. Postavy spolu na první pohled komunikují prostřednictvím mnohdy nicneříkajících absurdních konverzací. Tímto stylem mluví všechny postavy, takže dotváří nereálnost nebo až surreálnost světa Lanthimosova filmu.

Se sterilitou promluv a postav souvisí i výběr a vzhled prostředí, v němž žijí. Hlavním místem je rodinná vila s velkou zahradou a bazénem. Sterilita je naznačena už první scénou odehrávající se v bílé vykachličkované koupelně. Jednotlivé pokoje dětí nenesou žádnou známku nějaké osobnosti nebo zájmů. Holé stěny, na poličkách pouze se nacházejí věci jako gumy, metry, modely letadel apod. Na první pohled je jasné, že tyto děti nemůžou být normální, když jim v pokoji nevisí třeba filmové nebo hudební plakáty, nebo když nemají v poličce žádné knihy apod. Neosobností se vyznačuje i zbytek domu, kde je vše pouze funkční a praktické: video se pustí jen za odměnu, stejně tak gramofon. Tato sterilita je ale pravidelně ozvláštňována: když otec vypustí do bazénu ryby, matka hodí na zahradu model letadla, nebo když dcery tančí společný tanec na počest výročí svatby svých rodičů.

Základní polohou *Špičáku* je absurdní a černým humor a ironie. V předchozích odstavcích jsem popsal několik příkladů. Jako další by se dala uvést třeba scéna, v níž si otec před návratem domů roztrhá oblečení a pokape se umělou krví, aby dětem ukázal, jak může být nebezpečné existovat ve vnějším světě. Absurditě přináleží i motiv tajemného imaginárního bratra, který možná kdysi opustil dům. Sourozenci s ním mluví přes plot, hází na něj kameny nebo mu posílají jídlo. Lanthimos obdobně využívá otcovo sdělení dětem, že v nejbližší době jejich matka porodí dvojčata a psa a všichni se na to musí tudíž připravit. Mladší dcera zase tvrdí, že bratra přepadla kočka s kládivem. Všechny tyto bizarní informace dotváří absurdní a černě humorný svět *Špičáku*, který se ale u Lanthimose dokáže ve vteřině proměnit ve vážnou situaci, z níž zamrazí.

Pokud jde o tonalitu, dominují teplé barvy jako bílá, béžová, světle hnědá, zelená barva trávy a zahrady, modrá vody bazénu a šedivá tovární haly. Naopak scény pod zářivkou nabývají zelenomodrých odstínů. Kvalita a barva obrazu souvisí s tím, že Lanthimos použil 35mm kameru Moviecam Compact MK2 na filmový materiál. Do ní použil film od Fujifilmu Eterna Vivid 160T a Eterna 500T.

Většina záběrů je statických, jen v několika případech Lanthimos použije z ruky branné záběry sledující zezadu utíkající posty, nebo letmé švenky sledující postavy pohybující se místností.

Špičáku dominují polocelky, polodetaily a detaily. Důvod je zřejmý. Ve většině scén spolu komunikuje více postav a v detailech sledujeme jejich strohé reakce. Výrazná je práce s rámováním. Postavy jsou často do rámu zasazeny až do samotných rohů, nikoliv do třetin, jak činí tradiční filmy. Zajímavé je, že pravidelně se objevují záběry, v nichž postavy mají useknuté nějaké části těla jako nohy či hlavu nebo třeba dokonce chybí celá polovina těla. Postavy například mluví a vidět jsou jen její nohy a ten, ke komu se obrací. To samo o sobě také vytváří zvláštní náladu filmu.

Ve *Špičáku* nezazní žádná nediegetická hudba, neobjevuje se ani v úvodních, ani v závěrečných titulcích. Lanthimos uplatňuje přirozené zvuky prostředí (šplouchání vodu v bazénu, zvuky továrny, gumové zvuky neosobního sexu nebo ruchy apod.). Hudba se objevuje, když syn hraje na klavír, nebo prapodivnou gotickou kytarovou píseň ke zvláštnímu tanečku svých sester. Jednou se objeví puštěná deska Franka Sinantry, o němž otec tvrdí, že to zpívá dědeček dětí. Překládá jim anglický text do řečtiny, ale vědomě mění vyznění písně, aby podporovalo rodinnou soudržnost. Jen využívá cizích slov k potvrzení rodinného mýtu.

4.1.4 Fikční svět

Fikční svět *Špičáku* sestává ze světa fungujícího v rodinném domě a přilehlé zahradě. Jeho paradox a vnitřní pravidla spočívají v tom, co divák objevuje a co stojí v popředí minimalistického příběhu. Typická je pro něj nejasná časová ukotvenost a po celou dobu nabízené „návnady“. Ty nutí domýšlet si pravidla zobrazeného světa s tím, že domněnky jsou buď potvrzeny, nebo vyvráceny.

Pokud použijí Kokešovo dělení na mikrosvěty a subsvěty, *Špičák* pracuje s několika rovinami jejich vzájemného působení. Dominantní je subsvět světa rodiny, který působí na jednotlivé děti. Například hned v první scéně se děti učí nová slova z magnetofonové pásky. Zprvu tomu nerozumíme a až z dalších částí filmu pochopíme, že vytváření vlastního slovníku a neobvyklé významy slov jsou způsoby, jak se rodiče snaží chránit své děti před vnějším světem. Je jasné, že nikdy neuvidí moře a je třeba pro něj najít jiný význam, telefon se

zase stává možnou nástrahou umožňující kontakt s vnějším světem, rodiče proto tímto slovem označí slánku. Podobně naloží i s už zmíněnými slovy jako zombie nebo vagína, která rovněž slouží k upevňování systému. Lze soudit, že Lanthimos, ať už vědomě či nevědomě, kritizuje současnou společnost, v níž lidé nejsou schopni spolu navzájem komunikovat. Zároveň odhaluje sílu jazyka v prosazování jakékoliv ideologie.

Další zajímavost představuje systém trestů a odměň uplatňovaných v rámci světa *Špičáku*. Na začátku filmu vidíme synovu postel polepenou nálepkami a až později zjišťujeme, že se jedná o nálepky, které děti získávají za výhru v soutěžích. Naopak porušení pravidel jsou trestána bezprecedentním násilím, jako v případě nejstarší sestry, která je zbита tím, čím se provinila, tedy VHS kazetou. Se systémem cukru a biče souvisí pravidelné rituály. Patří mezi ně především společné trávení času členů rodiny, ať už je to u společného jídla nebo při plnění úkolů. Tato pravidelnost dovytváří zmíněnou sterilnost. Nijak nepronikáme do tužeb postav, pouze skrze jejich chování odhalujeme pravidla hry. S tím souvisí i fakt, že neznáme jejich jména, ani jejich vnitřní tužby. To opět navozuje určitou distanci.

Méně důležité je paradoxně vzájemné působení subsvěta domu a subsvěta existujícího mimo něj. S výjimkou továrny a cvičiště pro psy o vnějším světě nic nevíme, ale předpokládám, že v něm platí stejná pravidla našeho aktuálního světa. Nezodpovězenou otázkou zůstává, před čím otec tak dogmaticky chrání své děti, protože ve filmu není nijak naznačeno, v čem spočívá hrozící nebezpečí.

Jak už jsem uvedl výše, do subsvěta domu začne pronikat vnější subsvět skrze mikrosvět Christiny. Ona sama ale svět uvnitř domu nijak nerozporuje a na první pohled to působí, že do něj perfektně svým chováním zapadá. Motivace, proč ho začne narušovat nabízením nejrůznějších darů mladší a starší sestře, není jasná. Vypadá to, že ji žene touha po sexuálním ukojení, protože po nich chce orální sex. Film ale nijak její důvody nezřejmuje. Jisté je pouze to, že jí nejde o to, aby dětem pomohla.

Fikční svět *Špičáku* s sebou nese především téma nemožnosti osvobození a opuštění světa, v němž děti žijí. Lanthimos v poskytnutých rozhovorech tradičně odmítá intelektuální pozadí svých filmů. Je nicméně lákavé začít na *Špičák* pohlížet jako na alegorickou kritiku současného světa nebo dobového Řecka svázaného mnohdy nesmyslnými a nicneříkajícími fiskálními pravidly, ale i dlouholetým pojetím striktní tradiční rodiny apod. Tuto alegoričnost podtrhuje nejen bezčasí světa ale i fakt, že neznáme jména postav. Za oboje si můžeme pak dosadit libovolné příklady z reálného světa.

4.2 Alpy (2011)

4.2.1 Synopse

Jaké by to bylo, kdyby nám najatí herci pomohli se vyrovnat se ztrátou našich blízkých tím, že budou přehrávat scény ze života zemřelých? To je základní premisa Lanthimosova třetího celovečerního filmu *Alpy* z roku 2011. Film sleduje čtveřici lidí, kteří tvoří skupinu nazvanou *Alpy*, v níž si sami mezi sebou rozdělují přezdívky podle alpských vrcholů. Lídr skupiny a nemocniční zdravotník si nechává říkat Mont Blanc. Skupinu s ním dále tvoří mladá gymnastka, její trenér a zdravotní sestra s přezdívkou Monte Rosa. Právě její působení ve skupině film sleduje. Především to, jak hraje nejlepší kamarádku slepé staré ženy, s níž ji v minulosti podváděl její manžel, cukrovkou trpící přítelkyni anglicky mluvícího prodejce starožitností a mrtvou nadanou tenistku. Následně ale začne zřejmě porušovat pravidla, která si skupina *Alpy* stanovila, a začne se svými klienty spát nebo se vnučovat do jejich přítomnosti, když o ni ale už nikdo nestojí.

4.2.2 Filmová forma

Alpy nabízí o poznání realističtější svět než Lanthimosův předchozí film *Špičák*, co do vlastností narace i stylu si ale jsou oba filmy dosti podobné. Linie příběhu *Alp* sleduje zdravotní sestru, která se dopustí lži v souvislosti s jedním z případů. V nemocnici si totiž společně s vůdcem skupiny vytipují mladou tenistku, která byla vážně zraněna při autonehodě. Předpokládají, že zemře, domluví se tedy, že její rodině nabídnou své služby v podobě inscenování situací ze života tenistky, aby se lépe smířili s její ztrátou. Sestra ale o úmrtí tenistky zalže a sama začne docházet do rodiny hrát roli mrtvé dcery. Začne dokonce i spát s jejím přítelem a obecně i v případě dalších klientů překračuje předem vytyčená pravidla skupiny. To vede k jejímu vyloučení z *Alp*, s čímž se neumí smířit.

Ve struktuře syžetu se pravidelně střídají porady skupiny, práce jednotlivých členů pro klienty a vzhled do osobního života zdravotní sestry. Tato pravidelnost ale není redundantní, protože každá další scéna nám poskytuje nové informace o fungování skupiny i o jejich jednotlivých členech. Míra vědění je ale omezená převážně na hlavní postavu zdravotní sestry. Většinu scén nahlížíme skrze její chování a pocity. Omezené vědění podporuje rovněž malá komunikativnost narace, protože nám toho sděluje velmi málo. Dlouho nechápeme, co je vlastně skupina zač a co je jejím záměrem. Nabízí se, že se možná jedná o teroristickou nebo jinou militantní skupinu chystající nějaký útok. Až ale ve více než třetině filmu se dozvídáme o náplni jejich práce. Od té chvíle se zaplétáme a postupně objevujeme jednotlivé sestřiny role, které hraje pro pozůstalé. Kromě zmíněné tenistky je také nejlepší kamarádkou a milenkou manžela staré slepé ženy nebo kanadskou přítelkyní obchodníka se starožitnostmi. Vzhledem k omezenosti „vědění“ o její postavě, nelze skrze její emoční plochost plně pochopit její pohnutky a jaký citový boj v ní probíhá. Emoční chladnost platí i pro zbytek postav, nejvíce ale asi pro pozůstalé. Ti

sledují scény ze života svých zemřelých, jako kdyby byli součástí nějakého divadelního představení. Nutí „náhradníky“ přeříkávat stejné fráze, dokud nejsou spokojení, nebo po nich chtějí, aby dělali stejné aktivity a co nejvíce se chovali jako mrtví.

I v *Alpách* se opakují scény podobné *Špičáku*. Častým a variujícím motivem tu je slepota, ať už v případě slepé klienty nebo atletky předcvičující se zavazanýma očima. Dalo by se i říct, že lidé ze skupiny využívají neochoty pozůstalých vidět realitu, připustit si, že jejich blízcí už nejsou mezi živými, a radši se propůjčit slepotě.

Nízká míra komunikativnosti trvá až do samého konce filmu a nechává nás tváří v tvář ambivalentnímu konci, ještě zmatenějšímu než je v průběhu celého filmu. Jako diváci si postupně budujeme představy o světě filmu, abychom konečně zvládli jasně oddělit soukromý a pracovní život zdravotní sestry. Lanthimos však zpochybní i toto, protože nám naznačí, že postava, o níž jsme si celou dobu mysleli, že je otcem zdravotní sestry, je dost možná jeden z jejích dalších klientů. Podobně nejednoznačná je i povaha dalšího člena skupiny – trenéra. V poslední scéně k němu jeho svěřenkyň totiž přiběhne a zopakuje mu větu: „Jsi nejlepší trenér na celém světě“, kterou jsme už ve filmu slyšeli. Nechá nás tak na pochybách, zda gymnastka vůči trenérovi také nehraje jen roli dublérky.

Syžet divákovi v případě *Alp* dává jen velmi málo informací k dotvoření fabule. Nedozvíme se, jak skupina vznikla, jaká jsou její pravidla, pouze jaké jsou tresty za jejich nedodržení. Nikdy nevidíme například při práci vůdce skupiny, pouze ostatní členy. Podobně jako v případě *Špičáku* jde hlavně o hru na hledání pravidel. Vyprávění plné mezer nutí diváka aktivně přemýšlet, neboť neustále zpochybňuje naše divácké úsudky, svádí nás na slepé cesty, aby nám nakonec nedalo odpověď vůbec na nic. Zůstává jen absurdní plochý bezemoční svět plný ironie a černého humoru.

4.2.3 Filmový styl

Alpy jsou na první pohled nízkorozpočtovým snímkem. To se projevuje i ve využití lokací a omezeným počtem prostředí. Pravidelně se pracuje s prostředím nemocnice, tělocvičny a místy, kde žije sestra a její klienti. Soukromá prostředí jsou neosobně sterilní a vyznačují se, podobně jako ve *Špičáku*, plochým vnitřním světem postav a jejich životů. Prostor ani rekvizity nedávají téměř žádné informace. Když se například dozvídáme o tom, jaký hrneček má v práci lídr skupiny, je to informace, která nám nijak nepomáhá v pochopení jeho motivací nebo příběhu samotného. Jakákoliv informace plynoucí z prostředí nebo využití rekvizit jen zamotává a znejišťuje divácké úsudky nebo poskytuje mylná vodítka. Lokace jsou často potměšilé nebo chladně světlé, laděné do chladných modro-zelených a hnědých barev.

Lanthimos v *Alpách* skvěle používá kostýmy. Jejich různorodost nám pomáhá například chápat, že se postava sestry nachází v různých situacích, a zároveň se podtrhuje absurdita a fixace pozůstalých na materii. Sestra v práci nosí přirozeně zdravotnický úbor, když ale hraje mrtvou tenistku, je převlečená do jejího sportovního oblečení, ačkoliv se třeba dívá s rodiči na televizi nebo spí v posteli. Když hraje kanadskou přítelkyni, nosí růžový svetřík, u slepé ženy zase černé šaty. Využití těchto kostýmových variant nám zjednodušuje orientaci, v jakém prostředí se aktuálně nacházíme.

Herectví a vedení postav je velmi podobné jako ve filmu *Špičák*. Postavy přirozeně existují v absurdních situacích a nijak je nerozporují. Absurdnost podtrhují i zvláštní dialogy. O tom svědčí scéna z počátku filmu, kdy lídr skupiny přichází s návrhem, že si budou říkat Alpy a každému členovi rozdá seznam alpských hor s podrobným popisem a chce po něm, aby výběr své přezdívky jasně odůvodnil. Monolog, který sestra vede s rodiči zemřelé tenistky, je neosobní, strohý, což se i později podtrhne, když jim řekne, že jejich dcera neměla vůbec žádnou šanci na přežití, že potítka pro štěstí je komické a že by ji stejně v zápase porazila. Rodiče ji jen poslouchají a přináší další oblečení mrtvé dcery. Normální by přitom byla reakce zlosti, naštvaní či smutku. Komicky absurdní je rovněž situace, v níž sestra prosí trenéra, aby gymnastce umožnil cvičit na popovou píseň. Nabídne mu, že pro něj udělá cokoli. Lanthimos tu chytře naznačí moment před sexem, ale uspokojení trenéra pramení v touze, aby mu sestra umyla hlavu a ostříhala ho, protože mu zemřel kadeřník, k němuž chodil 12 let. Pravidelně se vrací nesmyslné scény, v nichž se někdo někoho ptá na oblíbeného herce. Celý film je prakticky zkonstruován z těchto více či méně absurdních situací. Jako v předchozím Lanthimosově filmu způsob herectví a využití jazyka odpovídá neobvyklosti celého fikčního světa. Dialogy jsou nesmyslné, absurdní, beze smyslu, postrádající informace, na jejichž základě je možné dozvědět se o fikčním světě něco víc. Absurdním motivem je i nečekané bezprecedentní násilí, ať už ve scéně, v níž lídr skupiny zbije sestru kuželem na cvičení, když sestra prohodí židli oknem, aby se vrátila zpět k rodině tenistky, nebo když napadne tanečnického partnerku svého otce. Toto násilí je bezdůvodně drastické a můžeme si ho všimnout i v dalších Lanthimosových filmech.

Odtažitost filmu na první pohled kontrastuje s výběrem záběrů. Podobně jako ve *Špičáku* i v *Alpách* převládají polocelky, polodetaily a detaily. Tyto záběry většinou budují intimitu mezi postavami, v případě *Alp* je ale tato intimita narušena zmíněným zvláštním chováním a promluvami. Intimita tedy naráží na sterilitu, což je opět jedním ze znaků Lanthimosova stylu. Podobně jako rámování postav, kterým se opět docíluje „uřezáváním“ částí těl postav, protože jsou inscenovány do krajů nebo mimo filmový obraz.

Ani *Alpy* nepracují s jinou než diegetickou hudbou. Oproti *Špičáku* se ale objevuje častěji, ať už je to *Carmina Burana*, *Blue* od *Eiffel 65* znějící při cvičení gymnastky, nebo písně, které si pouští sestra v pokoji. Jako komický

prvek se hudba objevuje v případě plesu, kam jde sestra se svým otcem. Na něm hrající taneční odrhovačky doplňují trapnost tančících staříků.

4.2.4 Fikční svět

Fikční svět *Alp* je vybudován podobně jako v Lanthimosově předchozím filmu. Nejde ani tak o příběh samotný jako o odhalování toho, jak je svět konstruován. Oproti *Špičáku*, ale svět *Alp* nabírá mnohem menší alegorické podoby. Zůstává ale opakující se motiv neznalosti jmen hlavních postav a vytváření přezdivek.

Nejdřív tento svět diváka přesvědčí, že jde o střet subsvěta skupiny s vnějším subsvětem běžné reality. Oba tyto světy se ale navzájem prolínají a následně nelze určit, co je hra na mrtvé lidi a co je skutečný život postav. Za dominantní mikrosvět lze považovat svět sestry střetávající se se subsvětem skupiny. Z nejasného důvodu se rozhodne překračovat předem daná pravidla, což vede k jejímu vyloučení, s nímž se nemůže smířit.

Jednání sestry otevírá otázku, co pro ni vlastně vžívání se do životů mrtvých lidí znamená. Podle její reakce v jedné z posledních scén, kdy se rozhodne násilně vniknout do domu rodičů tenistky a předstírat, že dál hraje roli mrtvé, naráží na to, že jednotlivé role jsou pro ni už tak přirozené, že neví, kým je, a za každou cenu se chce držet daných scénářů, což je mnohem jednodušší než žít vlastní život. Střetává se s otázkou vlastní identity a táže se, kdo jsme, kdo jsme pro ostatní, kdo jsme sami pro sebe, jací jsme a kým bychom chtěli být. Postava sestry si tyto otázky neklade, protože jsou její role jasně stanovené. Když o ně přijde, nastává pro ni krize identity a zmatení a možná už několikrát zmíněná slepota nebo neochota nahlédnout na svůj vlastní život.

Nejasné je i vzájemné působení mikrosvětů jednotlivých postav. Jen málo jsou nám naznačeny jejich vzájemné vztahy, byť sestra a lídr skupiny jsou kolegové z nemocnice. Jasný vztah by se dal najít mezi trenérem a gymnastkou, ovšem i ten je znejistěn poslední scénou, podobně jako vztah sestry a jejího otce. Jejich motivace a vlastní světy jsou nám skryty.

V případě *Alp* jen těžko získáváme ze syžetu více informací o fabuli. V tomto ohledu je narace velmi omezená a tím pádem nám dává též málo vodítek ke konstrukci pravidel fikčního světa. Podobně jako ve *Špičáku* se dostáváme do autoritativního systému jasných a často absurdních pravidel. Výjimkou je, že v předchozím Lanthimosově filmu se chce ovládaná postava dostat ven, v případě *Alp* se chce sestra za každou cenu udržet uvnitř systému, protože jí pravidla dodávají jistotu. Sestra nechce opustit subsvět *Alp*, chce v něm zůstat tak dlouho, jak to jen jde.

Je zajímavé, že Lanthimos v press kitu, který připravil pro novináře, když *Alpy* kolovaly po festivalech, sepsal patnáct pravidel skupiny *Alpy*. Ty by bylo zajímavé vztáhnout k samotnému filmu, a tím jasně odhalit pravidla, kterými

se členové skupiny řídí, pak by bylo snadnější říci, v jakých bodech byla sestrou porušena. Ovšem Lanthimos v několika rozhovorech rovněž přiznal, že tato pravidla napsal až ex post pro marketingové účely filmu.

4.3 Humr (2015)

4.3.1 Synopse

Jste single? Máte smůlu, tak to nemůže zůstat. Pojedete do hotelu, kde si během 45 dní musíte najít vhodnou partnerku, nebo partnera, jinak budete proměněni ve zvíře dle vašeho výběru. Tím začíná film *Humr*, první snímek Yorgose Lanthimose natočený za hranicemi Řecka se západními filmovými hvězdami, jako jsou Colin Farrell, Rachel Weisz, Léa Seydoux, Olivia Colman, ale také Angeliki Papoulia, která hrála ve dvou jeho předchozích filmech. *Humr* vypráví o krátkozrakém architektovi Davidovi, kterého opustila žena. Musí se proto neprodleně odebrat do hotelu, kde se bude snažit najít lásku svého života, a to s perfektní shodou aspoň v jedné základní charakterové vlastnosti. Hraní golfu, plavání v bazénu, společné plesy i vztahové instruktáže jsou proloženy honem po singles, kteří divoce žijí v okolních lesích. Jeden ulovený single znamená jeden den navíc v hotelu.

Protože se Davidovi nedaří náležitou partnerku najít, rozhodne se nakonec, že bude předstírat bezcitnost, aby vytvořil pár s ženou držící rekord v ulovených singles. Její základní vlastností totiž je, že nemá žádné srdce. Na jeho lež žena ale přijde a hodlá ho udat vedení hotelu. Danielovi se však podaří utéci do lesů a připojit se k neméně autoritativním lesní komunitě singles. Zde ale potkává krátkozrakou ženu, s níž si navzdory všem pravidlům skupiny vybuduje vztah a rozhodne se s ní utéct do města. To ovšem nebude tak jednoduché, zejména proto, že krátkozrakost dvojice, která ji spojuje, zmizí. Dá se i přes neexistenci jediné společné charakterové vlastnosti vytvořit vztah? Ve světě stvořeném Lanthimosem na základě speciálních pravidel nikoliv.

4.3.2 Filmová forma

Humr má oproti *Špičáku* i *Alpám* mnohem zřetelnější a dramaturgicky ucelenější hlavní dějovou linku, včetně jasnějších motivací hlavních postav.

Syžet by se dal rozdělit téměř na dvě poloviny. V první se architekt David dostává do hotelu pro singles, kde se setkává s místním osazenstvem. Ať už je to sebevědomá manažerka a její manžel, hotelový personál a hlavně ostatní hosté, kteří stejně jako on, čelí hrozbě proměnění ve zvíře, pokud si co nejrychleji nenajdou náležitého partnera. David se seznamuje i s kulhajícím Jamesem a šíšlajícím Robertem, kteří se během pobytu v hotelu stanou jeho nejbližšími přáteli. Osvojuje si místní pravidla a z nich plynoucí odměny a tresty. Patří mezi ně například zákaz masturbace nebo povinnost účastnit se společných aktivit a lovů na singles. Při nich ale zřejmě není moc úspěšný, protože jeho počet dnů, jež by si mohl lovem získat, stále klesá. Když jím

vybraná bezcitná přítelkyně zabije jeho psa (jde ve skutečnosti o jeho proměněného bratra), nezvládne už předstírat nulové emoce a rozpláče se. Bezcitná žena ho chce udat, on ji ale omráčí a pomstí smrt bratra, tím že ji promění ve zvíře.

V druhé polovině filmu David utíká z hotelu do okolních lesů. Jedinou jeho možností je připojit se ke skupině lovených singles a přijmout jejich pravidla, jakými jsou zákaz fyzického kontaktu a flirtování s ostatními, zásadně tančit sám a to jen na elektronickou hudbu nebo se starat jen sám o sebe a o nikoho jiného. Za odměnu mohou masturbovat nebo poslouchat hudbu, kdy chtějí, což je významný rozdíl oproti životu v hotelu. Systém singles se ale vyjeví stejně autoritativním jako systém hotelové manažerky. Když se David sblíží s krátkozrakou ženou, je mu jasné, že jediná možnost, jak s ní být je utéci do města. To ale není snadné obzvláště poté, co vůdkyně singles krátkozrakou ženu oslepí, čímž se ztrácí jediná společná vlastnost, která z nich doposud vytvářela ideální pár.

Jak už jsem zmínil, narace je v případě *Humra* mnohem komunikativnější. Snadněji si skrze syžet vytváříme poznatky o fabuli, protože veškeré důležité informace a vodítka pro konstrukci dějové linie i světa jsou nám dány. Oproti dvěma předchozím filmům se tu více pracuje s kauzalitou a logičností jednotlivých kroků hlavních aktérů. Lanthimos ve vyprávění konstruuje postavy s jasnými cíli, které jsou divákovi jasně představeny. V první polovině se chce David dostat z hotelu a nebyť proměněn ve zvíře, v druhé polovině chce zůstat s krátkozrakou ženou. Ve fikčním světě existuje skupina singles a lidí z hotelu, kteří proti sobě vedou nekonečný boj. Syžet nám sice nedává informaci o tom, jak se systém nakládání s nezadanými ve fikčním světě nastavil, ale na první pohled je to jediná zvláštnost odlišující tento svět od světa aktuálního.

Humr zajímavě pracuje s rozsahem a hloubkou vědění. Co do rozsahu poznáváme fikční svět skrze prožívání hlavní postavy. Málokdy ji opouštíme a vidíme situace, v nichž se nevyskytuje. Oproti tomu se dostáváme poměrně hluboko do Danielovy psychologie a myšlenkových pochodů. Ovšem ty nejsou zjeveny prostřednictvím jeho voiceoveru, ale hlasem krátkozraké ženy. Skutečnost, že hlas patří právě jí, zjistíme až za polovinou filmu. Lanthimos si tak zajímavě hraje s postavou vypravěče: zprvu se tváří jako niediegetický, pak se ale ukáže, že patří jedné ze singles a Davidově budoucí přítelkyni. Děj je vyprávěn chronologicky, z jakého místa v čase je ale vypravěččin hlas, není jasné. Je ale pravděpodobné, že se jedná o zápisky v jejím deníku, který ještě před útekem do města najde vůdkyně skupiny. To je ostatně jednou z příčin, proč se krátkozrakou ženu rozhodne oslepit.

Syžet *Humra* je konstruován na základě podobností, variací a odlišností. Střet světa hotelu a světa lesa, které tvoří symetrické dominanty syžetu, nutí diváka k jejich porovnání a hledání jinakostí či podobností. Jestli se na první pohled svět singles zdá svobodnější, tak jen do chvíle, než si divák uvědomí

jeho základní premisu založenou na povinnosti nepárovat se za jakoukoliv cenu, prosazování individualismus, egocentrismus a sobectví. Svět hotelu zase vytváří jasný tlak na to být spárováný. Jasná paralela existuje i mezi manažerkou hotelu i vůdkyní - obě jsou kruté a využívají totalitních praktik. Svět hotelu a lesa představují v *Humrovi* extrémní pohledy na jeden problém a stejně jako Lanthimosovy předchozí filmy v divákovi zanechává ambivalentní pocit.

4.3.3 Filmový styl

Jak jsem již předestřel, v *Humrovi* jsou dvě dominantní prostředí: hotel a les. Kousek stranou se nalézá město. Byť tu má fikční svět určité dystopické znaky, mizanscéna prosazuje realističnost. Ačkoliv se nám všechny kulisy příběhu zdají známé a pochopitelné, žádná z postav nemá například mobil. Přesto singles tančí díky iPodům uprostřed lesa. Lanthimos opět uplatňuje svou vlastní alegorickou realističnost, která je nám v drtivé většině případů známá, ale překvapivá ve svých detailech: třeba když jeden z trestů v hotelu je vložení ruky do rozžhaveného toustovače nebo když se volně po, zřejmě britském, lese prochází velbloudi nebo plameňáci, což jsou nejspíš proměnění lidé.

Film opět výborně pracuje s kostýmy, které tu jasně oddělují lidi z hotelu a lidi z divočiny. Ti první mají k dispozici stejné šedivé kalhoty, černé boty a modré a bílé košile se sakem a kravatou, ženy nosí stejné šaty. Když se pak všichni sejdou ke společnému tancování, vidíme stejně oblečené muže a ženy, z nichž nikdo nevyčnívá. Tak se můžou najít skutečně jen ti, kdo k sobě patří. Oproti tomu singles nosí stejné pláštěnky. Každý ze dvou hlavních světů má tedy svou uniformu.

Jak je pro Lanthimosovy filmy typické, herectví i jeho projevy jsou plné absurdity, ironie a černého humoru. *Humr* je vlastně sérií absurdních situací: instruktážní představení v hotelu prezentující, že být singles je na životě ohrožující, nebo klínový taneček služky, který má zvýšit sexuální tužby hostů a tím i snahu najít si partnerku, protože masturbace je zakázaná. Dalším příkladem je scéna v bazénu, kde James mluví s dívkou, kterou chce získat, a vedou nesmyslný rozhovor o preferencích plaveckého stylu. V lesích si zase musí každý single předem vykopat svůj hrob, aby byl pro ostatní co možná nejmenší zátěží. Podobně absurdní je scéna, v níž si David s krátkozrakou dívkou vytvoří znakový jazyk, kterým spolu komunikují.

Lze říci, že oproti předchozím dvěma filmům má pro diváka chování postav a jejich promluvy mnohem větší informační význam. Už nejsou tak náhodné, matoucí a nicneříkající. Přesto je v nich stále přítomná bezemočnost, chladnost a plochost. Například nikdo nerozporuje etickou rovinu chytání lesních odpadlíků ani fakt, že je povinnost žít v páru nebo naopak být bezcitným singles. Opět se objevují nenadálé výbuchy agresivního chování, kdy se postavy z naprosté apatie nečekaně uchýlí k zlobě a násilí.

Lanthimos v *Humrovi* uplatňuje rozmanitější postupy a hojně využívá možnosti kamery. Může za tím být fakt, že je to jeho první film, který točil na digitální kameru, v tomto případě ARRI Alexa, a ne na filmový materiál. Kameraman Thimios Bakatakis využíval přirozeného světla lokací a herci hráli bez make-upu. Dle vlastních slov se režisér a kameraman snažili o navození „voyeuristického“ pocitu tím, že snímali herce a situace z větší dálky za pomoci objektivu s delším ohniskem. Maximálně využívali i přirozených barev prostředí ponurého podzimního Irska. Jako v předchozích Lanthimosových filmech dominují chladné barvy jako šedivá, hnědá, zeleno-modrá, aby stylizací podtrhly dystopickost světa. Využívá se opět vyprázdněného prostoru v rámu a zvláštního rámování postav. Ty se například dostávají do okrajů rámu a za nimi je mělký prostor nebo stěna. Znovu se také objevuje Lanthimosova záliba v „uřezávání“ částí těl postav. Například ve scéně, kdy přijde Davida přivítat celé vedení hotelu a ptá se ho, v jaké zvíře by chtěl být proměněn. Zatímco v *Alpách* se objevil jen jeden zpomalený záběr, v *Humrovi* je této možnosti využito mnohem více. Zpomalené záběry se stávají výraznou složkou práce s obrazem.

Lanthimos před *Humrem* vlastně nepoužíval nediegetickou hudbu. V *Humrovi* hraje naopak velmi důležitou roli. Režisér si zvolil především klasickou hudbu od Igora Stravinského, Richarda Strausse, Dmitrije Šostakoviče nebo Ludwiga van Beethovena. V rozhovoru o hudbě v jeho filmech řekl, že v předchozích jeho snímcích nediegetickou hudbu nevyužíval, protože posouvala význam scény nebo s ní prostě nefungovala.³⁴ V *Humrovi* ale hudba funguje trochu jinak. Lanthimos s ní nepracuje jako se složkou doplňující atmosféru scény nebo jako s komentářem k pocitům postavy: hudba tu je vědomě využita k tomu, aby kontrastovala a byla v opozici. Proto se využívá romantických a melodramatických melodií (například ve voiceoveru krátkozraké ženy), aby šly proti bezemočním a plochým promluvám. V *Humrovi* se objevuje i několik diegetických skladeb: např. na úvodním plesu nebo píseň *Where The Red Roses Grow* od Nicka Cavea a Kylie Minogue. Obě písně jsou milostné duety, což opět kontrastuje s tematickým vyzněním filmu.

4.3.4 Fikční svět

V *Humrovi* Lanthimos poprvé vystupuje ze zvláštních, ale stále realistický, světů svých předchozích filmů a vrhá se do světa dystopie, tedy do pesimistické vize společnosti. Představuje nám dva proti sobě stojící subsvěty hotelu a lesa a jejich členy a řád. V *Humrovi* se Lanthimos posouvá od organizace světa jako takového k postavám v nich žijícím a jejich narážení na jasně daná pravidla.

³⁴ Edith Bowman. „Episode 64: Yorgos Lanthimos On The Music Of 'Dogtooth', 'The Lobster' & 'The Killing Of A Sacred Deer'.“ [online] *Podtail*. 10. 11. 2017 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://podtail.com/podcast/soundtracking-with-edith-bowman/episode-64-yorgos-lanthimos-on-the-music-of-dogtoo/>.

Film pracuje s několika úrovněmi, danými tím, jak se mikrosvěty a subsvěty vzájemně ovlivňují. V první řadě je tu zmíněný subsvět civilizace, tedy města a především hotelu. Pravidla pro nezadané lidi jsou v nich dána. Každý musí být v páru, a pokud není a nezvládne si během 45 dní najít nového partnera či partnerku, je proměněn ve zvíře dle svého vlastního výběru. Pokud si partnera najde, tak následně dva týdny s ním musí žít v dvojlůžkovém pokoji a následně dalších 15 dní v izolaci na jachtě v blízkosti hotelu. Pokud začne mít vztah trhliny, je dvojici přiděleno dítě, které má případné trable zažehnat.

Druhým subsvětem je svět singles. Ačkoliv se na první pohled zdají liberálnější, opak je pravdou. Za líbání nebo soulož mezi singles hrozí trest pořezání samo sebe žiletkami. Každý je nucen tančit sám se svými vlastními sluchátky. Společný tanec nebo dotýkání se během tance je zakázáno. Bavit se s ostatními singles je v pořádku, nesmí se ale flirtovat a už vůbec nesmí vzniknout mezi jednotlivými členy nějaké milostné pouto. Každý se musí spoléhat jen sám na sebe, nikdo si nesmí pomáhat, a pokud je zraněn a je schopen dohnat skupinu, tak je vše v pořádku. Pokud ne, musí se odebrat do svého hrobu, který si sám povinně vykopal, a zalehnout do něj.

Oba tyto světy, jejichž protichůdné tendence jsou zosobněny v postavě hotelové manažerky a vůdkyně singles, spolu navzájem soupeří. Hoteloví hosté singles loví, čímž si prodlužují svůj pobyt, tedy možnost nebýt proměněn ve zvíře. Singles zase rozbíjí navázané vztahy tím, že hotelovým hostům ukazují absurditu jejich počínání být spolu jen na základě jedné společné charakteristiky. Sdílená vlastnost obou světů je, že jsou autoritativní a beroucí svobodu jednotlivce. Byť každý ze subsvětů věří, že dělá to nejlepší, aby byl člověk šťastný.

Hlavní dějovou linku *Humra* ale tvoří střet Davidova mikrosvěta s oběma zmíněnými subsvěty. David nemá nijak vyhraněný cíl. Jeho snahou je prostě žít svůj život. Ani jeden ze subsvětů nechce zničit, toleruje existenci obou, protože jsou přirozenou součástí skutečnosti, v níž žije. Tolerovat jejich pravidla ale přestane v momentě, kdy je k tomu buď donucen (když mu žena bez emocí zabije bratra), nebo mu nic jiného nezbyvá (když se rozhodne s krátkozrakou ženou vytvořit pár).

Zajímavým pravidlem celého fikčního světa *Humra* je, že pár mohou vytvořit pouze lidé, kteří mají aspoň jeden shodný tělesný rys nebo charakterovou vlastnost. Tedy například lidé, kteří kulhají, šišljají, teče jim krev z nosu nebo nemají žádné emoce. Typickou vlastností Davida je, že je krátkozraký. Proto s ženou v lese tvoří dokonalý pár. Problém ale nastává v momentě, kdy je žena oslepena a tato shoda přestane existovat. David marně hledá další vlastnosti, ale nic nenachází. Rozhodne se proto také oslepit. Toto pravidlo Lanthimosem konstruovaného fikčního světa je zajímavé v tom, že si David, přestože revoltoval proti pravidlům hotelu i singles, uvědomí, že nikdy nebudou moci spolu se svou dívkou v klidu žít, pokud nebudou mít nic společného. Vlastně se nakonec pokorně vrací zpět do civilizace a přijímá její

pravidla, aby mohl být se ženou, kterou miluje. Do mikrosvěta krátkozraké ženy pronikáme jen velmi slabě. Přestože ve voiceoveru slyšíme její slova, týkají se téměř výhradně pocitů Davida. Asi je do něj zamilovaná, ale stejně jako další postavy existující ve fikčním světě *Humra* to neumí naplno projevit.

Mnoho témat *Humra* se jako v předchozích Lanthimosových filmech dá vztáhnout na současnou společnost. Lze ho chápat jako alegorii k současným mezilidským vztahům, ke způsobu hledání partnerů i k tomu, jak nahlížíme na lásku. Dnešní randění protkané sociálními sítěmi a aplikacemi jako *Tinder* přetváří způsob, jakým se hledá láska. Často nám stačí podívat se na jednu fotografii a z krátkého popisku si ověřit, zda máme něco společného, jako třeba lásku k literatuře, ke sportu nebo k divadlu. Mnohdy nám to stačí k tomu, abychom se rozhodli s někým být a vytvářet uměle šroubované vztahy za pomoci počítačové technologie a umělé inteligence. *Humr* nás svou absurditou dráždí, protože poukazuje na dvě extrémní pozice viditelné i v naší společnosti, která nás nutí s někým být, protože to přece „není normální“ chtít být jen sám. Skuteční singles se setkávají s tlakem, aby si někoho našli nebo s někým za každou cenu byli, přestože ten vztah třeba není přesvědčivý a perspektivní.

4.4 Zabití posvátného jelena (2017)

4.4.1 Synopse

Úspěšný kardiolog Steven má skvělou manželku Annu a děti Kim a Boba. Jeho život vypadá perfektně, až do chvíle, kdy začne do své rodiny vpouštět šestnáctiletého Martina. S ním se Steven pravidelně schází, protože pochybil při operaci jeho otce, který při ní zemřel. Steven měl v té době problémy s alkoholem a operoval pod jeho vlivem. Martin po Stevenovi vyžaduje stále větší pozornost, kterou mu už doktor není schopen a ani nechce poskytovat. Martin stále více infiltruje lékařovu rodinu. Syn Bob jednoho rána ale nemůže vstát z postele, protože má ochrnuté nohy. Přes všechny lékařské testy mu prokazatelně nic není. V tu chvíli Martin Stevenovi vysvětlí, že je to trest za to, co chirurg udělal jeho otcí. Dává mu ultimátum: on mu zahubil jednoho člena rodiny, Steve teď na oplátku musí zabít jednoho svého, jinak všichni postupně onemocní a zemřou. Lékař nejdříve odmítá na pravidla hry přistoupit, ale nakonec mu nezbyvá než se rozhodnout, kdo z jeho nejbližších bude tím, jenž svým životem vykoupí jeho vinu.

4.4.2 Filmová forma

Yorgos Lanthimos v anotaci ke scénáři *Zabití posvátného jelena* zmiňuje, že příběh je inspirován tragédií *Ifigenie v Aulidě*³⁵ od antického dramatika Euripida. Původní hra vypráví o králi Agamemnonovi, který je se svým

³⁵ Euripidés. *Ifigenie v Aulidě*. 1. Větrné mlýny, 2009. ISBN 978-80-86907-80-2.

vojskem připraven vyplout na trestnou výpravu do Tróje, kam Paris unesl Helenu. Ovšem bohové výpravě nejsou nakloněni. Bohyně Artemis totiž požaduje lidskou oběť v podobě Agamemnonovy dcery Ifigenie za to, že otec zabil její laň. Bez prolítí krve nevinné dívky nelze vyrazit do boje, protože bude jinak dál panovat bezvětří. Otec nakonec musí přistoupit na to, že jeho dcera bude obětována ve jménu obce. Pod záminkou svatby s vojevůdcem Achilleem dceru vyláká do vojenského ležení v Aulidě, zde se dcera i její matka Klytaimnéstra dozvídají hrůznou věštbu. Ve hře je z psychologického hlediska zajímavý vývoj Ifigenie a jejího podvolení, kdy se sama dobrovolně rozhodne oběť podstoupit. Když ji ale kněz probodne na obětním oltáři, zůstane místo ní na kameni ležet krásná laň.

Zabití posvátného jelena si nebere jenom tematické motivy z Euripidovy hry, ale přejímá charakteristické rysy tragických hrdinů. Aneta Bartoníková ve své práci *Pojem zla a viny v antické tragédii* mluví o několika charakteristických rysech tragického hrdiny. Patří mezi ně vina, její skrývání a často snaha se s touto vinou naučit žít. Hrdinové se snaží svou vinu mnohdy napravit, ale uvědomují si, že to není možné, což vede k pocitu zoufalé bezmoci.³⁶

Cosí z těchto tradic lpí i na postavě kardiochirurga Stevena. Ten si nese vinu za to, že zkažil operaci Martina otce. Provinění se snaží napravit tím, že se s Martinem stýká, finančně ho i jeho matku podporuje a dává mu nejrůznější dárky, například v podobě drahých hodinek. To jeho pocitu viny ale neulevuje a tak se rozhodne Martina seznámit se svou rodinou. Ani to však nestačí. Když Martin získá pocit, že mu lékař nevěnuje dost pozornosti, spustí osudový trest, kterému nelze zabránit, je nevyhnutelný. Stevenovi nezbyvá než svůj úděl přijmout a podrobit se mu.

Už na základě dramatického oblouku svázaného s hlavní postavou je patrné, že *Zabití posvátného jelena* přejímá tradiční strukturu antických tragédií, kdy se hrdinové snaží za každou cenu zabránit naplnění osudové věštby, ale zjistí, že bohům se nedá vzdorovat. Právě jasnost a přehlednost dějové linky dělá z páteho filmu Yorgose Lanthimose ten doposud divácky nejpřístupnější. A to také díky tomu, že až na nejasnost původu záhadné nemoci, jsou všechny konflikty a motivace postav vcelku jasné. Martin chce pomstu, Steven ochránit svou rodinu a zbavit se pocitu viny. Máme tu rovněž jednoznačného protagonistu a antagonistu. Ne jako v předchozích Lanthimosových filmech, kde antagonistou byl spíš celý fikční svět se svými pravidly.

Z letmého porovnání je patrné, že *Zabití posvátného jelena* si z antické tragédie bere především motiv viny a její postupné přijetí. Steven se podobně jako Agamemnon vzpírá požadavku, že by měl obětovat své dítě. Anna, na rozdíl od Klytaimnéstry, nezbytnost oběti pochopí, když přesvědčuje Stevena, že jsou oba dost mladí na to, aby mohli mít další dítě. Kim se zase podobně,

³⁶ Aneta Bartoníková. *Pojem zla a viny v antické tragédii*. PhD Thesis. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. 2009. s. 16-17.

jako Ifigenie, chce nakonec dobrovolně obětovat pro vyšší dobro, tedy pro záchranu zbytku rodiny. Na Euripidovu hru a motiv laně bohyně Artemis, kterou Agamemnón zabil, odkazuje už samotný název filmu.

Z výše zmíněného je patrné, že narace je v případě *Zabití posvátného jelena* velmi komunikativní a dává nám dostatek informací k sestrojení fabule příběhu. Ve vědění jsme omezení především na postavu kardiologa, ale objevují se i scény, při nichž jsou třeba pouze děti, Martin nebo žena Anna. Ty ale nebývají klíčové, často spíše jen dotváří absurditu tragické situace nebo doplňují potřebné informace vedlejším postavám. Jedinou nezodpovězenou otázkou zůstává, jak logicky vysvětlit nemoc, kterou na kardiologovu rodinu „seslal“ Martin. Tu je nutno brát jako projev osudovosti, která si žádá odčinění viny za spáchaný zločin. Sám Martin ve scéně, kdy Stevenovi osvětluje, co se stane s jeho rodinou, říká, že je to něco, co oba věděli, že musí někdy nastat.

Ve filmu se pravidelně opakují voiceovery nebo obrazy ze scén, které teprve přijdou. Například v závěru filmu slyšíme Kimin hlas, jak otci říká, že je smířená s tím, že bude obětovat ji. Mezi tím ale sledujeme situaci, kdy Kim zmizí ze své postele, doplazuje se za Martinem a přesvědčuje ho, aby spolu utekli. Ten ale odmítá. Kim pak zmizí, až ji otec najde daleko od domu. Její monolog ale přichází až po této scéně, kdy ji otec ošetřuje rozedřená kolena. Podobně se několikrát voiceover objeví, když Martin uhání Stevena. Až na těchto několik případů si ale výstavba drží chronologickou linii.

4.4.3 Filmový styl

V *Zabití posvátného jelena* je několik stylistických prvků, které výrazně dominují nad ostatními. Patří mezi ně především využití postavení kamery, její pohyb a využití širokoúhlých objektivů. Opakuje se i několik prvků společných pro předchozí Lanthimosovy filmy. Je to především způsob rámování postav v obrazu nebo zvláště odcizené chování a promluvy postav.

Jestli se Lanthimos v *Humrovi* snažil vzbudit voyeuristický pocit pomocí kamery, tak v *Zabití posvátného jelena* tento postup posunul ještě dál, a to díky tomu, že kamera je téměř neustále v pohybu. Jedním způsobem je transfokace: pomalé přibližování nebo oddalování od postavy či prostředí. Z klasických filmů jsme zvyklí, že přibližování je vázáno například na postavy. V *Zabití posvátného jelena* se ale stává, že z velkého širokoúhlého celku se pomalu začne přibližovat do středu rámu. Postavy do tohoto místa však nejsou komponované, nachází se na krajích levé nebo pravé kantny. Mnohdy tak zůstávají jen oříznutá torza jejich těl nebo postavy ze záběru úplně zmizí a zůstane jen prázdný chladný prostor. Tento stylistický prvek vytváří pocit cizí entity a úzkosti, něčeho, co nesouvisí s postavami a žije si samo pro sebe.

Druhým výrazným působením kamery jsou dlouhé jízdy. Ty buď dostávají podobu sledujícího záběru, v němž ve stále stejné vzdálenosti sledujeme chůzi

postavy (nespočet scén, v nichž Steven kráčí po nemocniční chodbě). Časté pak jsou pomalé jízdy z jedné místnosti do druhé, kde se odehrává děj. Scéna například začne na chodbě nemocnice a pomalu najede do nemocničního pokoje, kde stojí Steven a Anna u postele. Oba tyto typy záběrů jsou umocněny úhlem a postavením kamery. Ta se často nachází buď vysoko nad hlavami postav, nebo naopak u jejich pasu nebo kolen. Kamera je také často nepřírozeně umístěna v rohu místnosti. Tato zvláštnost je ještě umocněna častým použitím širokoúhlého objektivu blížícímu se až téměř rybímu oku. Tento typ objektivů ze své podstaty deformuje obraz na jeho okrajích a opět vytváří nepříjemný pocit. Vše výše zmíněné se snaží vytvořit klaustrofobní, otažitý a voyeuristický pocit, že postavy sleduje něco neviditelného a neznámého. Navíc pomalé nájezdy pak budují napětí samy o sobě.

I v *Zabití posvátného jelena* je působení výše uvedených záběrů umocněno o nediegetickou hudbou. Lanthimos znovu využívá především klasické hudby od Bacha nebo Schuberta. Výrazné jsou především táhlé děsivé tóny violoncella. V některých momentech scény získávají díky hudbě až hororový nádech. Tímto využitím hudby se *Zabití posvátného jelena* odlišuje od *Humra*, protože v tomto filmu Lanthimos hudbu využívá k umocnění pocitu, nikoliv jako kontradikci, což je příznačné pro předchozí snímek.

Jako stálý rys Lanthimosova režírování herců zůstává jejich zvláštní chování a odosobněné promluvy podporující pocit sterility a vyprázdněnosti fikčního světa. Nejsilněji se to projevuje u postavy Martina. Příkladem je scéna v nemocnici, kdy Martin vyjevuje Stevenovi, co se stane s jeho rodinou. Kluk se staví do role toho, kdo nechce kardiochirurga obtěžovat, takže mu všechno řekne, co možná nejrychleji a ještě se omluví. Nejchladnější z postav je jednoznačně manželka Anna. Vše řeší strohou bezemoční racionalitou, včetně sexu, kdy ví, že jejího manžela vzrušuje soulož, při níž předstírá, že je pod celkovou narkózou. Podobně zvláštní je i dialog Kim s Bobem, v němž sestra žádá bratra, zda až zemře, by si mohla vzít jeho hudební přehrávač. Chování postav je propojené s komickými prvky, absurditou a ironií. Například když se Bob rozhodne vstát z postele podobně jako sestra, ale místo toho tupě padá na nemocniční zem, stejně jako ve scéně, kdy se ho našťvaný otec snaží donutit chodit. Absurdní je i scéna, v níž se Steven setkává s Martinovou matkou, která po něm „vyjede“ a nehodlá ho pustit pryč, dokud neochutná její dort. Mrazivě absurdní a ironická je především závěrečná scéna, kdy si Steven dává přes hlavu čepici a ve stylu ruské rulety střílí kolem sebe se záměrem zastřelit náhodného člena rodiny, aby se nemusel rozhodovat. Scénou prostupuje zoufalá bezmoc hlavního hrdiny, ale zároveň morbidní komičnost, když se nemůže trefit a dál se poslepu točí, dokud nezasáhne.

4.4.4 Fikční svět

Boj jednotlivce proti něčemu, co ho převyšuje a nedá se pochopit, jen přijmout. Tak by se dal vystihnout základní konflikt *Zabití posvátného jelena*. Oproti zmiňovaným antickým tragédiím je ale děj filmu zasazen do 21. století.

Postavy mají poslední modely iPhonů, jezdí v jasně rozpoznatelných značkách aut. Rozdíl je i v tom, že zde nevystupují postavy bohů a Stevenův trest není tak jasně logicky odůvodnitelný jako v případě příběhu o Ifigenii. Reálný subsvět se zde ale setkává subsvětlem nadpřirozeným, kterému postavy nejdříve nechtějí věřit, ale nakonec ho musí akceptovat za možný. K tomu nutí příběh i diváka. Ten se sice může ptát po věrohodnosti a hledat logické odůvodnění, ale zjistí, že mu žádné takové nebude poskytnuto.

Uprostřed tohoto kolbiště fyzikálně možného a nemožného stojí mikrosvět Stevena a jeho rodiny, kteří možný svět zastupují. Bohatá rodina úspěšných lékařů má všechno, co si jen mohou přát. Jediným jejich problémem je, jak si svůj už tak krásný život ještě více zvelebit. Z jejich pozice doktorů automaticky vyvstává silně racionální přístup ke světu. Na opačném pólu stojí Martin. Stává se nadpřirozenou postavou s nevysvětlitelnými schopnostmi a zřejmě neomezenými možnostmi racionální svět zlovolně narušovat.

Z pozice Umberta Eca by se svět představený v *Zabití posvátného jelena* dal označit jako *nepravděpodobně možný svět* právě kvůli přítomnosti nadpřirozených jevů. Pokud bych použil typologii Nancy H. Traillové, tak by se tento svět dal zařadit do tzv. nejednoznačného modu, který je založen na nejasnosti toho, zda nadpřirozený svět skutečně existuje. Protože podobně jako v Lanthimosově snímku jsou všechna přirozená vysvětlení zpochybněna, nebo nepravděpodobná. Divák tak zůstává v pochybnosti až do samého konce.

5 Závěr

Ve své bakalářské práci jsem se snažil za pomoci neoformalistické terminologie pojmenovat výrazné formální a stylistické prvky objevující se ve čtyřech filmech Yorgose Lanthimose. Vědomě jsem vybral dva filmy *Špičák* a *Alpy* z jeho řeckého období a snímky *Humr* a *Zabití posvátného jelena* produkované ve Velké Británii nebo v koprodukcii s dalšími západními zeměmi. Mou základní premisou bylo odhalit nálepku „divnosti“ a „zvláštnosti“, kterou často filmoví kritici a festivaly jeho filmům přisuzují, a tím odhalit opakující a proměňující se autorské postupy, ať už na úrovni formy, stylu nebo výstavby fikčního světa.

Při srovnání čtyř filmů je patrné, že se Lanthimos na formální úrovni vyvíjel od volného a málo komunikativního vyprávění ke stále uzavřenější formě pracující jasněji s kauzalitou, dramatickým obloukem i motivacemi postav. Struktura *Špičáku* a *Alp* je založena na pomalém dávkování informací, na manipulaci s divákovým očekáváním. Divák je často zaváděn do slepých uliček díky motivům, které například nejsou nijak rozvinuty nebo nemají žádný význam pro příběh samotný. Lanthimos vědomě pracuje s aktivním divákem, o němž předpokládá, že se bude snažit pochopit, ale vědomě tuto snahu používá k jeho zmatení. Vyprávění obou řeckých filmů je založeno na epizodické struktuře. Napříč příběhem se varíují podobné typy situací tak, aby každá z nich poskytla nějakou novou informaci, ať už užitečnou, nebo naopak pro konstrukci celkové fabule filmu zavádějící. Ve *Špičáku* vidíme rodinné rituály, skrze něž poznáváme zvrácená pravidla, v nichž musí žít tři teenageři. *Alpy* zase ukazují výjevy sestry pracující jako dublérka za mrtvé, její pravidelné setkávání s klienty, postupné překračování profesionálního odstupu až k posedlosti touto prací. Ve *Špičáku* a *Alpách* je důležitější pochopení kontextu a fikčního světa, v němž postavy žijí a jednají, než kauzálního příběhu založeného na cílech nebo motivacích postav, protože ty jsou zpravidla pasivní nebo nesledují žádný konkrétní záměr. Oba filmy používají otevřený konec a z něho vycházející ambivalentní pocit.

Jinak tomu je u filmů *Humr* a *Zabití posvátného jelena*. Ty svou strukturou odpovídají způsobu vyprávění, který Bordwell s Thompsonovou nazývají modus *klasického hollywoodského filmu*. Jedná se o dominantní způsob vyprávění propracovaný během studiové éry Hollywoodu. Toto pojetí sleduje především jednotlivé postavy jako hybatele vyprávění a soustředí se na psychologické příčiny, na to, jaké mají cíle a touhy a jak jich chtějí dosáhnout nebo je naplnit. V tom jim často něco brání, vzniká konflikt, se kterým se postava musí nějak vyrovnat. V *Humrovi* je to postava krátkozrakého Daniela, který je kvůli rozchodu se ženou vhozen do koloběhu hledání nové partnerky. Za každou cenu se snaží nebýt proměněn ve zvíře (jako jeho bratr) a žít si svůj život. Cestu mu komplikují manažerka hotelu, bezcitná žena nebo lídryně singles. V *Zabití posvátného jelena* je hlavní postavou kardiochirurg Steven, proti němuž stojí teenager Martin, který personalizuje osudovost a evyhnutelnost trestu za spáchaný zločin. Steven se nejprve snaží

vyhovět Martinovi a ulevit svému svědomí. Následně před ním musí uchránit svou rodinu. Byť jsou konce obou filmů dvojznačné, právě díky nim se celé vyprávění uzavírá. V *Humrovi* sice nevíme, zda si Daniel opravdu vypíchne oči a povede to k tomu, že s krátkozrakou ženou budou konečně spolu, ale je to vlastně už jediná překážka, která před nimi stojí, ostatní zvládl překonat. Podobně v *Zabití posvátného jelena* Steven zabije svého syna, čímž se věštba naplňuje a celý svět se vrací do rovnováhy. Narace je tedy v obou případech velmi komunikativní, jako diváci dostáváme prakticky veškerá potřebná vodítka ke konstrukci fabule a pochopení příběhu i jeho vyznění.

Pokud se Lanthimos na úrovni vyprávění vyvíjel ke stále uzavřenější formě, tak na úrovni stylu svou paletu stylistických prostředků s každým filmem rozšiřoval. V jádru ale zůstává několik prvků, které se prolínají od *Špičáku* po *Zabití posvátného jelena*. Jedná se především o režírování postav, práci s jazykem a dialogy, sterilnost a odtažitost prostředí a práci kamery.

Mám za to, že ona přisuzovaná zvláštnost a divnost pramení především z postav, kolem nichž Lanthimos své filmy buduje. Daly by se nazvat antihrdiny, protože postrádají klasické pozitivní atributy, jaké většinou hrdinové mívají. Ve *Špičáku* jsou děti k sobě přehnaně násilnické, v *Alpách* hlavní hrdina nabízí problematickou službu, v *Humrovi* je Daniel pasivní poslušnou postavou nechávající sebou cloumat až do chvíle, kdy opravdu musí konat, a v *Zabití posvátného jelena* je Steven odpovědným za smrt pacienta, bývalým alkoholikem, egoistickým racionálním chirurgem, věřícím, že peníze a dary lze srovnat všechno. Pro prakticky všechny postavy Lanthimosových filmů je typická jejich bezemočnost, chladnost, strohost nebo zvláštní tužby. U prvních třech filmů je tato distancovanost podpořena i tím, že neznáme jména postav. Mají buď nějakou přezdívku, nebo jsou něčím definovány, nějakou svou vlastností – „ta žena, co má ráda sušenky“. Jejich vlastnosti se projevují především v nesmyslných dialogích a způsobu chování – starší ze sester ve filmu *Špičák* žádá, aby jí mladší sestra olizovala rameno. V *Humrovi* je použit zvláštní znakový jazyk dvou milenců, v *Zabití posvátného jelena* doktor nechává náhodě, kdo z jeho rodiny zemře. Komické a bizarní chování se projevuje hlavně v sexuálním styku. Ve všech čtyřech filmech se opakuje motiv bezemočného mechanického sexu. Ten je sice v každém případě motivován touhou postavy, ale jejich chování tomu neodpovídá. Jde pouze o nějakou povinnost, kterou je potřeba splnit, protože se to tak dělá - v *Zabití posvátného jelena* chirurgova žena Anna předstírá při sexu celkovou narkózu.

Dalším opakujícím se motivem je násilí. Postavy ze své chladnosti a apatie přecházejí k afektované zlosti nebo hrubosti. Zásadní je ale pro pocit odcizení použití jazyka. Promluvy mezi postavami jsou vyprázdněné, bez jediné špetky emocí, i když se řeší tak silná témata, jako je smrt. Vytváří se pocit, jako by někdy postavy ani nemluvily spolu, ale jen deklamovaly monolog, k němuž se někdo jen připlétl. Často se jedná o fádňní promluvy neposkytující divákovi sebemenší vodítko k pochopení vyprávění. Ve *Špičáku* děti mluví uměle zkonstruovaným jazykem a v *Alpách* se zase dubléři učí dokonale nazpaměť

repliky zemřelých. V Lanthimosových filmech je totiž jazyk indexem svobody nebo spíše nesvobody, možnost svobodně mluvit má každý, ale většinou toho není využito.

Zvláštnost a divnost podporuje i práce kamery. V prvních Lanthimosových filmech převládaly hlavně statické záběry. Dávaly prostor lidským tvářím a sterilnímu prostoru. S *Humrem* a *Zabitím posvátného jelena* dostala kamera více pohybu a stala se stěžejním stylistickým prvkem. Jak jsem zmínil v jednotlivých rozborech, kamera se v těchto snímcích dostává do nezvyklých úhlů nebo používá přehnaně širokoúhlé objektivy k dosažení „voyeuristického“ nebo „stalkerského“ pocitu umocněného ještě pohybem v podobě pomalých transfokací na postavy nebo pomalého vjíždění z jednoho prostředí do jiného. S tím souvisí i rámování postav. Několikrát jsem popsal, jak se napříč filmy opakuje takové rámování postav, při němž z rámu vypadávají nebo postavy jednotlivé kantny „řežou“ a v obraze zůstávají jen části jejich těl. Díky obojímu vzniká volný prostor, který bývá tradičně mělký a vyprázdněný. V Lanthimosových filmech je důležitá hra barev. *Špičák* a *Zabití posvátného jelena* byly natočeny na filmový materiál, *Alpy* a *Humr* na digitál. Ve všech případech režisér barvy používá k dotvoření snovosti světa. Interiéry domácností mají zpravidla teplé barvy hnědé a zelené, interiér nemocnice v *Zabití posvátného jelena*, tělocvična v *Alpách* nebo prostory hotelu či města v *Humrovi* jsou zpravidla chladnější – šedivé nebo modré barvy. Exteriéry jsou zbarveny do modro-zeleného nádechu.

Špičák, *Alpy* i *Zabití posvátného jelena* jsou zasazeny do naší současnosti nebo blízké minulosti. Stranou stojí *Humr*. Jeho příběh je zasazen do nejasného dystopického světa připomínajícího náš aktuální svět, ovšem některé, především mezilidské vazby, v něm fungují jinak. Každopádně všechny filmy pracují s určitým bezčasím a neukotveností v prostoru. Nevíme, v jaký přesný moment se příběhy odehrávají. Nijak nejsou pojmenována ani místa, do nichž jsou děje zasazeny. Zobrazované světy nám jsou velmi povědomé, ale chování postav a další stylistické prvky zmíněné výše, v divákovi vzbuzují pocit zvláštnosti, sterility a distance od postav i od světa samotného. S tím souvisí, že v každém z fikčních světů hrají důležitou roli pravidla fikčního světa a s nimi spojené odměny a tresty. Motiv narušování a překračování pravidel a snaha jim čelit se například ve *Špičáku* projevuje nekritickým přijímáním rodinných pravidel, ale i ve snaze nejstarší dcery dům opustit. V *Alpách* zase sestra začne mít příliš intimní vztahy s klienty, až ji to samotnou pohltí a za trest je ze skupiny vyloučena. V *Humrovi* Daniel také toleruje všechna pravidla včetně proměny ve zvíře i života se singles, ale situace ho vždy donutí se proti pravidlům v určitém momentu vzbouřit. Nakonec pravidla stejně přijímá, což potvrzuje i poslední scéna, kdy je ochoten si vypíchnout oči, aby se připodobnil partnerce. *Zabití posvátného jelena* je zase snahou vzdorovat osudovosti nebo pravidlům, které nás jako lidské bytosti převyšují. Prakticky jde vždy o vzdor jednotlivce proti vnějšímu symbolickému systému. Opakujícím se motivem je i tematizace sleposti a nevidomosti. Objevují se nevidomé nebo oslepené postavy (v *Humrovi* a *Alpách*). Jindy si na to postavy

pouze hrají, předstírají to, nebo jsou k tomu donuceny (děti ve *Špičáku*, gymnastka při tanci v *Alpách* nebo rodina v *Zabití posvátného jelena* při popravě). Nevidomost a vidění souvisí se zmíněnou konformitou nebo kritikou vůči hodnotám světa. Postavy často žijí ve slepé nevědomosti, chtějí vidět, ale nemohou, prozřou nebo jsou do slepoty vrženy. Další typickou vlastností Lanthimosových fikčních světů je ironie, absurdita a černý humor působící jako další odcizující a „zdivňující“ element projevující se především v bezcitnosti, emoční plochosti, mezilidských vztazích i v přístupu k sexu nebo násilí.

Yorgos Lanthimos se v posledních letech stal známým režisérem. Přispěl k tomu především úspěch jeho posledního celovečerního filmu *Favoritka* (2018), díky němuž se dostal do širšího diváckého povědomí. Na tomto filmu nespolupracoval scenáristicky, ale pouze jako režisér, přesto se v něm dá rozpoznat jeho rukopis. Podle posledních informací Lanthimos chystá knižní adaptaci kriminální novely Jima Thompsona *Pop. 1280*. Bude zajímavé dál sledovat, jak se bude Lanthimosův styl vyvíjet a zda bude dál variovat svůj „divný“ přístup a hledat nové cesty, nebo se tento koncept vyčerpá a řecký režisér se posune jiným směrem, možná více do středu mainstreamové kinematografie.

6 Zdroje

6.1 Filmy

Špičák

Kynodontas

Režie: Yorgos Lanthimos

Země: Řecko

Rok: 2009

Minutáž: 94 min

Scénář: Yorgos Lanthimos, Efthymis Filippou

Kamera: Thimios Bakatakis

Hrají: Christos Stergioglou, Michele Valley, Angeliki Papoulia, Mary Tsoni, Hristos Passalis, Alexander Voulgaris, Anna Kalaitzidou, Steve Krikris

Alpy

Alpeis

Režie: Yorgos Lanthimos

Země: Řecko, USA, Francie, Kanada

Rok: 2011

Minutáž: 93 min

Scénář: Yorgos Lanthimos, Efthymis Filippou

Kamera: Christos Voudouris

Hrají: Angeliki Papoulia, Aris Servetalis, Ariane Labeled, Johnny Vekris, Stavros Psyllakis

Humr

The Lobster

Režie: Yorgos Lanthimos

Země: Irsko, Velká Británie, Řecko, Francie, Nizozemsko

Rok: 2015

Minutáž: 119 min

Scénář: Yorgos Lanthimos, Efthymis Filippou

Kamera: Thimios Bakatakis

Hrají: Colin Farrell, Rachel Weisz, Léa Seydoux, Ben Whishaw, John C. Reilly, Jessica Barden, Olivia Colman, Ashley Jensen, Ariane Labeled, Angeliki Papoulia

Zabití posvátného jelena

The Killing of a Sacred Deer

Režie: Yorgos Lanthimos

Země: Irsko, Velká Británie

Rok: 2017

Minutáž: 121 min

Scénář: Yorgos Lanthimos, Efthymis Filippou

Kamera: Thimios Bakatakis

Hrají: Colin Farrell, Nicole Kidman, Barry Keoghan, Raffey Cassidy, Sunny Suljic, Alicia Silverstone, Bill Camp

6.2 Literatura

- BARTONÍKOVÁ, Aneta. *Pojem zla a viny v antické tragédii*. 2009. PhD Thesis. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- BORDWELL, vi. *Narration in the fiction film*. Routledge, 2013. ISBN: 978-0299101749.
- CHALKOU, Maria. A new cinema of 'emancipation': Tendencies of independence in Greek cinema of the 2000s. *Interactions: Studies in Communication & Culture*, 2012, 3.2: 243-261.
- DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.
- ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0740-9.
- EURIPIDÉSE. *Ifigenie v Aulidě*. 1. Větrné mlýny, 2009. ISBN 978-80-86907-80-2
- KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.
- NIKOLAIDOU, Afroditi. The Performative Aesthetics of the 'Greek New Wave'. *Contemporary Greek Film Cultures, Special Issue of Filmicon*, 2014, 2: 21-40.
- PEARSON, Roberta E. a Philip SIMPSON, ed. *Critical dictionary of film and television theory*. London: Routledge, 2014. ISBN 978-1138007079.
- POUPOU, Anna. Going Backwards, Moving Forwards: The Return of Modernism in the Work of Athina Rachel Tsangari. *FILMICON: Journal of Greek Film Studies*, 2014, 2: 47.
- PSARAS, Marios. *The queer Greek weird wave*. Springer International Publishing, 2016. ISBN: 978-3319403090.
- TĚŠITELOVÁ, Milada. *Dramaturgie paralelních světů*. Praha, 2018. Diplomová práce. FAMU.
- THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Iluminace*, 1998, 10: 5-35.
- TRAILL, Nancy H. *Možné světy fantastiky*. Praha: Academia, 2011. Možné světy. ISBN 978-80-200-1908-0.

6.3 Elektronické zdroje

BOWMAN, Edith. Episode 64: Yorgos Lanthimos On The Music Of 'Dogtooth', 'The Lobster' & 'The Killing Of A Sacred Deer'. In: *Podtail* [online]. 10. 11. 2017 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z:

<https://podtail.com/podcast/soundtracking-with-edith-bowman/episode-64-yorgos-lanthimos-on-the-music-of-dogtooth/>

CHAPLONSKY, Joshua. Yorgos Lanthimos Is Not The Leader of the Greek New Wave: An Interview With The Director Of ALPS and DOGTOOTH.

In: *Screenanarchy* [online]. ScreenAnarchy LLC., 13. 7. 2012 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://screenanarchy.com/2012/07/yorgos-lanthimos-is-not-a-prude-an-interview-with-the-director-of-alps-and-dogtooth.html>

KOHN, Eric. The Favourite Director Yorgos Lanthimos Reveals the Method to His Madness. In: *IndieWire* [online]. 21. 11. 2018 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2018/11/yorgos-lanthimos-interview-the-favourite-greece-1202022576/>

KUDLAC, Martin. Playing a Game: An Interview with Athina Rachel Tsangari.

In: *MUBI* [online]. 13. 6. 2016 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z:

<https://mubi.com/notebook/posts/setting-the-rules-playing-a-game-an-interview-with-athina-rachel-tsangari>

ROSE, Steve. Attenberg, Dogtooth and the weird wave of Greek cinema.

In: *The Guardian* [online]. Guardian News & Media Limited, 2011, 27. 8. 2011 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z:

<https://www.theguardian.com/film/2011/aug/27/attenberg-dogtooth-greece-cinema>