

## Články

ESTETIKA DISKREPANCE:  
PRAVIDLA HRY

Kristin Thompsonová

## Dominanta Pravidel

Předpokládáme-li, že realismus je formálním, historickým rysem filmů, formujícím roviny tématu, vyprávění i stylu, v čem potom spočívá realismus *Pravidel hry*? Téma vysoké společnosti a propracovaný paralelismus tohoto filmu jej okamžitě odlišují od *Zlodějů kol*. André Bazin, který hluboko pronikl i do tohoto filmu, se zřejmě více než kterýkoliv jiný teoretik podílel na uznání, jakého se tomuto filmu dnes dostává od filmové komunity. Následující pasáž ilustruje silná i slabá místa Bazinovy analýzy.

„Jedním z nejparadoxněji působících aspektů díla Jeana Renoira je to, že je v něm vše tak nahodilé. Je jediným filmovým tvůrcem na světě, který si může dovolit zacházet s filmem s takovou zdánlivou nedbalostí. Bylo třeba Renoira, aby přišel s tou troufalostí nafilmovat Gorkého na březích Marny nebo aby se ujal castingu *Pravidel hry*, kde jsou téměř všichni herci, kromě služebnictva, obsazeni tak úžasně mimo své obvyklé postavy. Kdyby se mělo Renoirovo umění popsat jedním slovem, dalo by se definovat jako estetika diskrepance.“<sup>(1)</sup>

Zda Renoir dosahuje svých účinků tak lehce, jak si Bazin zřejmě myslí, to je ovšem věc další (Bazin to nazývá „zdánlivou nedbalostí“). Bazin poněkud mysticky předpokládá, že Renoir jednoduše respektuje povahu prostředí, herců a předmětů, které filmuje, a umožňuje tak, aby jejich realita zazářila skrze jeho fikci a přetvořila ji. Jaké prostředky Renoir užívá, aby dosáhl tohoto zdánlivě snadného, nahodilého účinku, můžeme určit pomocí formální analýzy. Přesto se Bazinův pojem diskrepance jeví jako cenný a charakterizuje *Pravidla hry* možná výstižněji než jakýkoliv jiný Renoirův film. Z neoformalistického pohledu tak Bazin říká něco o dominantě filmu.

Řekla bych, že *Pravidla hry* dosahují realistického účinku vytvářením diskrepancí – ale nikoliv jen diskrepancí mezi konstruovanou fikcí a esenciální realitou, kterou Renoir zachovává nedotčenou. *Pravidla hry* spíše obsahují rozsáhlé struktury založené na klasických filmařských principech, jichž využívají převážně jako pozadí, oproti kterému

Thompson, Kristin: BREAKING THE GLASS ARMOR.

Copyright © 1988 by Princeton University Press.

Translated and printed by permission of Princeton University Press.

1) André Bazin, *Jean Renoir*. New York 1973, s. 30.

umísťují jiné struktury, které se od oné tradice značně liší. Diskrepance mezi konvenčním klasicismem a těmito jinými elementy nás nutí chápat je jako realisticky motivované. *Pravidla hry* tak nepřijímají pozadí klasického filmu a zcela se od něj vzdalují (stejně jako to činí filmy Bressonovy či Tatiho). Ani na toto pozadí neodkazují, byť jen letmo, jen proto, aby poukázaly na svou vlastní odlišnost (jako to často činí filmy Ozuovy). Klasická tradice místo toho zůstává v *Pravidlech hry* v rozsáhlé míře přítomna a s filmem nerozlučně spjata, ale také v rozporu s význačnými „renoirovskými“ rysy, což činí film tak poutavým. Tato juxtapozice klasických a neklasických prostředků existuje na všech úrovních filmu: v narativní linii, v prostorovém a časovém rozvržení celku a dokonce i ve formálních strukturách tematického materiálu. (V tom je odlišnost od *Zlodějů kol*, ve kterých jsou jisté techniky „znevíditelněny“ jejich přizpůsobením klasickému použití – střih, zvuk – zatímco jiné techniky se vzdalují od klasicismu směrem k realismu.) V tomto druhém smyslu se *Pravidla hry* zabývají kontrastem mezi konvenčními a společenskými jevy a nekonvenčními odchylkami od nich. Tak prostředek diskrepance mezi konvencemi a odchylkami od normy působí jako dominanta stejným způsobem, jakým působí přesahy v *Prázdninách pana Hulota* a separování v *Všechno je v pořádku*.

### Vyprávění: paralelismus versus dvojznačnost

Jedním z nejpozoruhodnějších rysů filmu je rozsáhlé, systematické a explicitní užívání paralelismu. Kritiky neustále vybízejí ke srovnávání mezi třídami služebnictva a panstva, mezi honem a slavností a mezi různými konkrétními postavami. André a Marceau jsou oba pytláci – Marceau doslovně i metaforicky – a jejich simultánní pokusy svést ženu jiného muže nakonec vedou k Andrého smrti. Robert a Schumacher jsou rozzuřenými manželi a oba se během večírku utkají se svými rivaly. Octave se určitým způsobem podobá Marceauovi, Christine jako by se snažila v jistých rysech vyrovnat Lisettě. *Pravidla hry* předvádějí tyto paralely skutečně velmi explicitně, například když Marceau poznamenává, že André byl při lovu zabit jako nějaké zvíře, nebo když se Corneille po Robertově příkazu, aby přestal s tou fraškou, ptá: „A s kterou?“ Každý divák si těchto paralel všimne při prvním zhlédnutí filmu. Přesto jim kritici často věnují až příliš značnou část svých analýz. To je jeden z příkladů, jak může být film díky lpění na interpretaci jako na hlavním kritickém nástroji podán banálně: kritici tím, že interpretují již explicitní významy, prostě automatizují základní struktury *Pravidel hry* a snižují význam těch systematicky podnětných struktur, které dělají film zajímavým.

Paralelismus dodává filmu zdání pevné narativní konstrukce. Postavy a akce byly pečlivě rozvrženy, aby spolu byly v souladu či kontrastu, a jelikož je zde mnoho postav a událostí, vychází z toho husté předivo vzájemných vztahů. Částečně díky paralelám jsme schopni snadno sledovat základní dějovou linii. Je zde možná mnoho postav, ale ty všechny vystupují v konvenčních situacích, kde je předváděna nevěra versus věrná láska, čestnost apod. Paralelismy se skutečně stávají tak důležitými, že hrají při sjednocování filmu téměř stejně velkou roli, jakou hraje kauzalita.

Paralelismy jsou součástí obecné aplikace určitých principů francouzského dramatu 18. století. *Pravidla hry* k této tradici odkazují, především v úvodních titulcích, které

obsahují citát z Beaumarchaisovy Figarovy svatby. (Tento citát se vrací v sekvenci slavnosti, kde první záběr začíná na detailu sešitu s notami na klavíru, na kterém jsou vyobrazení andílci střílející své šípy – což evokuje konec Beaumarchaisova textu: „Má-li láska křídla / neměla by létat?“) Kánony klasického francouzského dramatu zacházely ve vyžadování dokonalé motivace příčinného řetězce doprovázené jednotou času a místa do extrému. Obecné konvence komedie zahrnovaly záměnu identity, převleky, častou změnu romantických partnerů a paralely mezi pány a služebníky. *Pravidla hry* některé z těchto prostředků přejímají, ale přejímají je selektivním, sebevědomým způsobem.

Proti takovému pečlivému strukturování však film staví své nekonvenční narativní pohledy. Těsný paralelismus a tradiční žánrové konvence jsou důležité, ale protože film zatajuje několik klíčových událostí a motivů postav, zůstávají části filmu nevysvětlené či dvojnásobné. Nejednoznačnost vyvstává především proto, že vyprávění odmítá poskytnout informace o vztahu Christine a Andrého před jeho letem přes Atlantik. Přesto jsme zpočátku náchylní si vypuštění této části fabulačních událostí nevšímát. Zdá se, že vyprávění *Pravidel hry* je obzvláště objektivní a disponuje velkým záběrem a hloubkou znalostí, které nám sděluje komunikativním způsobem. Vyprávění od samého začátku etabloje svou schopnost pohybovat se v důležitých okamžicích děje od postavy k postavě: když se André zmiňuje radioreportérovi o Christine, okamžitě se přesouváme do Christininu ložnice. Vyprávění nám prostřihem představuje dotýcnou ženu (ale její výraz, když vypíná rádio, neprozrazuje žádnou reakci). Podobně brzy vidíme reakce Octava a Roberta. Když Robert telefonuje své milence, rovněž ji okamžitě můžeme vidět, a schůzka, kterou si přitom dohodnou, vede k brzkému setkání, při kterém hovoří o svém vztahu. Zkrátka jsme přesvědčováni, že nás vyprávění povede do toho nejkauzálnějšího prostoru a času, kde se nám volně dostane veškerých informací. Vyprávění se navíc jeví jako zcela informované: nevytváříme si žádné prostorové pouto k jednotlivé postavě či skupině, které by nějak limitovalo to, co zjišťujeme o ostatních. Vyprávění zná všechny postavy stejně dobře. Filmovou naraci tedy můžeme považovat za zvláště hutnou; v rychlém sledu dostáváme značné množství informací o velkém počtu postav (někdy simultánně). (Bressonovy filmy naopak dávají rychle najevo to, že jejich vyprávění nám odmítá poskytnout přílišný přístup k fabulačním informacím.) Vyprávění *Pravidel hry* přesto svévolně zatajuje informace o minulých a přítomných reakcích Christine – informace, které bychom potřebovali ke konstrukci fabulační linie bez nejednoznačností.

Jako součást své zdánlivé komunikativnosti nás vyprávění informuje o některých minulých fabulačních událostech – oněch událostech, které se udály předtím, než Andrého letadlo přistálo v úvodní scéně. Zde jsou základní informace, které se dozvídáme o předchozích událostech. Všechny přitom vlastně dostáváme v prvních scénách, nebo když se poprvé setkáváme s příslušnou postavou.

1. Octave a Christine vyrostli spolu ve Vídni, kde Octave studoval u jejího otce, slavného dirigenta, který je nyní již mrtev. Octavovi se nepodařilo stát se dirigentem.
2. Marceau ztratil v důsledku krize své zaměstnání čalouníka.
3. Robert a Geneviève jsou milenci již déle než tři roky.
4. Christine a Robert se vzali asi před třemi roky.
5. Lisette a Schumacher se vzali asi před dvěma roky.
6. Lisette a Octave spolu nějakou dobu flirtují či mají poměr.

7. Saint-Aubin Christine již nějakou dobu obdivuje.
  8. Christine zná Andrého již několik měsíců a právě ona ho inspirovala k tomu, aby jí dokázal svou lásku letem přes Atlantik.
  9. Robert a Christine nedávno naplánovali loveckou slavnost na jejich zámku.
  10. Schumacher napsal dopis, ve kterém žádá, aby byla na zámek dopravena Lisette.
- Většina těchto informací zahrnuje situace postav a jejich vzhů, spíše než konkrétní události, které bezprostředně vedly k následkům, jež vidíme v úvodních scénách. Andrého poznámky do rádia jsou urychlující příčinou, která během filmu nějakým způsobem ovlivní všechny ostatní vztahy. (Lovecká slavnost tvoří další izolovanou událost, jež slouží jako motivace pro shromáždění všech postav, takže jejich interakce může být prezentována sevřeným způsobem.)

Ale zdánlivě komunikativní vyprávění ve skutečnosti zatajuje několik klíčových fabulačních informací, které by nám umožnily pochopit příčinu Andrého vzplanutí a také různé následky, které to přináší. Konkrétně se nikdy nedozvíme, co se stalo během těch několika měsíců přátelství mezi Andrém a Christine. Měli spolu milostný vztah? Byla Christine zamilovaná do Andrého, ale věrná svému muži? Brala Andrého jen jako přítele? Byla si snad nejistá svými vlastními pocity? Co vedlo Andrého k tomu, aby očekával její lásku? Přesto, že se zde o jejich vztahu hodně mluví, dozvídáme se o něm velmi málo. (Týž druh nejednoznačnosti se týká i Saint-Aubinova zbožňování Christine. Povzbudila ho nějakým způsobem? Když se ptá Lisetty na přátelství s mužem, může se to týkat i jeho, jak zjišťujeme, když se na něj Christine během večírku neočekávaně obrací jako první.)

Jedním z konvenčních způsobů, kterým bychom mohli získat informace o vztahu Andrého a Christine, by bylo včlenění nějakého flashbacku z doby před jeho letem, ve kterém by byli spolu. Také by o svém vztahu mohli spolu nebo s někým jiným mluvit. Oni to však kupodivu spolu nikdy neprobírají a svým přátelům toho řeknou jen velmi málo. Mohli bychom očekávat, že se něco dozvíme z dialogu mezi Andrém a Octavem po autohavárii, ale André místo toho, aby vyprávěl svému příteli o Christine, jednoduše pomlouvá Roberta a znovu říká, že letěl přes Atlantik kvůli Christine. Octave později ujišťuje Roberta, že se mezi Andrém a Christine nic nestalo – ale jak to ví? Má pravdu?

V podstatě známe jen účinek, jaký má tento vztah na Andrého. Je do Christine zamilován. Potřebujeme o něm vědět o trochu víc, jelikož jeho hlavní funkcí je urychlovat změny v existujících vztazích. Avšak zbytek vyprávění se točí kolem Christine, a o jejích motivech a pocitech toho víme jen málo.

Mnohé z toho, co se o ní dozvídáme, pochází z poznámek jiných postav. A skutečně každý její postavu v jednom či dvou bodech nějak shrnuje. To je standardní způsob vyprávění, jak podávat informace o postavách, ale opět máme problém rozhodnout, které postavy mají pro to, co říkají, nějaký podklad. Geneviève ji považuje za naivní cizinku, což však může být její pařížský šovinismus. Octave jednou naznačuje, že Christine je stále jako dítě a potřebuje ochranu – ona však přesto velmi dobře sama zvládne řeč o přátelství a přinejmenším v rozhovoru s Geneviève ráno po honu hraje ona roli té sofistikované. (Zdá se, že Christine věří, že je to Octave, kdo potřebuje ochranu; její vyznání lásky Octavovi obsahuje výrok, že se o něj bude starat: „Je vais m'occuper de toi“; to připomíná slova, která užila Lisette ve scéně, v níž tyto dvě ženy hovoří o tom, co to znamená mít

děti: „Seulement ça occupe beaucoup.“) Jackie říká Andrému, že s Christine máří svůj čas, ale to může říkat z žárlivosti. Téměř každá postava filmu může být podezřívána, že její pohled na Christine se jen snaží udržovat určité zdání.

Vyprávění ve vztahu k ostatním postavám jejich motivaci či minulé činy nijak nepotlačuje. Na té nejjednodušší rovině je shluk menších postav, které jsou charakterizovány ve stylu klasické divadelní komedie, kdy je každé postavě přisouzen jeden rys. Mezi postavami z vyšší třídy je Charlotte se svou vášní pro karty, hypochondrická Madame La Bruyère, homosexuál, o kterém se dozvídáme jen to, že je homosexuál; generál oddaný tradičním aristokratickým hodnotám atd. Tito lidé, kvůli kterým musí Christine udržovat zdání a kteří zde slouží jako jakýsi průřez společenskou smetánkou, dodávají většině scén ironický nádech – a především slouží k tomu, abychom se v poslední scéně zaměřili místo na Andrého smrt především na Robertovo a Christininu chování. Díky těmto postavám, které nemusí být pro vykonávání své funkce nijak složité, se *Pravidla hry* stávají spíše než tragédií, hořkou satirou. Podobně je přisouzen jediný rys většině služebníků (Corneillova komornická obratnost, řidičův antisemitismus, kuchařův pragmatismus) nebo se jim nedostává vůbec žádné individuální charakteristiky. Obecně řečeno, tyto figurky představují normu přímé charakterizace, oproti které vystupuje Christininu nejednoznačné chování.

Další hlavní postavy spadají mezi tyto dva extrémy. Každá sestává z trsu docela jasných rysů, ke kterým nám vyprávění umožňuje přístup, jelikož tyto postavy často vyjadřují své vzájemné postoje a názory. Ty mohou být neupřímné či proměnlivé, ale i to si obvykle uvědomujeme. Vcelku však zůstávají konzistentní a chovají se podle očekávání – *kromě* toho, když jedná s Christine. Jelikož jí asi ani jedna z těchto postav úplně nerozumí, reagují vůči ní tak, že jejich činy nabývají jistého stupně nejednoznačnosti, která charakterizuje ji. Například Octave se obvykle chová rozumně konzistentním způsobem, ale jeho reakci na Christininu vyznání lásky je těžké interpretovat. Začínáme si o něm klást stejné otázky, jaké jsme si předtím kladli o ní. Opravdu si náhle uvědomuje, že Christine romanticky miluje, nebo jen prostě říká to, co si myslí, že ona chce, aby říkal (nebo-li ji znovu ochraňuje)? Vcelku však nejsou postavy temné. Například Robert se chová nadále tak, jak bychom očekávali podle jeho vyznání lásky Christine a podle jeho přiznané slabosti, která umožňuje ostatním postavám, aby s ním manipulovaly. Geneviève vyjadřuje hned zpočátku touhu zůstat s Robertem, a ačkoliv později předstírá, že je ochotná se s ním rozejít, tato scéna naznačuje, že si ve skutečnosti přeje v jejich vztahu pokračovat; její chování na slavnosti tyto náznaky potvrzuje. Marceau, Schumacher a Lisette se všichni chovají podle očekávání, která v nás vzbuzují jejich prohlášení a činy (např. Marceauův okamžitý zájem o Lisettu, Schumacherova hrozba, že Marceaua zastřelí, Lisettiny názory na flirtování).

Christine zůstává zdrojem většiny nejednoznačností ve vyprávění, což nás vede k otázce hereckých výkonů v *Pravidlech hry*. Od prvního uvedení tohoto filmu se kritici všeobecně vyjadřovali k tomu, jak jsou určité role zahrány. Bazin tvrdil, že všechny role vyšší třídy byly obsazeny proti typu a že z toho vyplývající nesrovnalosti Renoir využil k realistickým účelům. Jiní poukazovali na Renoirův vlastní výkon v roli Octava, příležitostně k Daliově domnělé fyzické nevhodnosti pro roli francouzského aristokrata a nutně k fyzickým a hereckým „problémům“ Nory Grégorové v roli Christine. Alexandru Sesonkem

se v jeho celkově užitečné analýze Grégorová zdá „chladná a toporná“, ale to se mu jeví jako tematicky náležité vzhledem k jejímu postavení cizinky, která není schopná zapadnout do francouzské společnosti. Raymond Durgnat se zmiňoval o jejím „nedostatků dramatické zkušenosti“ a tvrdil, že její obsazení změnilo Christininu charakteristiku (což implikuje, že se nehodila pro původní požadavky scénáře). Christopher Faulkner shledal její výkon neadekvátním, nastolujícím „kritickou hádanku“. Gerald Mast ji považoval za fyzicky nepřitažlivou a celkově špatně obsazenou, ale souhlasil s Bazinem v tom, že toto nesprávné obsazení vnáší do filmu dodatečnou nejednoznačnost a tajemství.<sup>2)</sup> Někteří z těchto pisatelů rozvádějí názor, že Grégorová byla nezkušená a že ji Renoir jednoduše obsadil proto, že v ní viděl jisté kvality, které do role zapadaly. Grégorová byla ve skutečnosti herečkou němého filmu (nejpozoruhodnější role v Dreyerově filmu *Michael*), která odešla do Hollywoodu, kde hrála v několika německých verzích filmů MGM během krátkého období multijazykové produkce kolem roku 1930. Od počátku třicátých let byla zřejmě mimo film, ale sotva to byla nezkušená amatérka. Když se díváme na její výkon, měli bychom se ptát, jestli její zvláštnost plyne z nepřiměřenosti role, nebo z nějakého jiného důvodu a jestli Christininu nejednoznačnost vyplývá z hereckého výkonu Grégorové. Já tvrdím, že její výkon je ve skutečnosti pro její roli adekvátní, podobně jako Renoirův Dalio a Toutainův Roland. Jak jsme už viděli, vyprávění systematicky zachází s Christine odlišně od ostatních postav, opomíjí její klíčové minulé činy a dopřává jí jen málo okamžiků, kdy vyjadřuje své pocity a názory stejně otevřeně jako jiné postavy.

Obecně řečeno, obsazení rolí sleduje celkovou strategii filmu tím, že zapojuje značné množství herců, jejichž vzhled a chování jsou konzistentní s klasickými konvencemi filmového hraní; oproti těmto portrétům vystupují hlavní výkony ne-sloužebnických rolí jako realističtější. Carette byl známý díky svým komickým rolím sluhů; podobně hrála služky v předchozích francouzských filmech Paulette Dubostová; a Gaston Modot, který působil ve filmu již několik desetiletí, hrál vše, od komických rolí až po hloubavé padouchy. Všichni tři hrají přesně, jak by člověk očekával, trochu zešíroka – jako paroháč (Modot) či klaun (Carette). Marceauova drobná gesta, když vede Roberta ven, aby mu ukázal svá oka na zajíce (obr. 1) jsou příkladem přehánění, jež je konvencí pro takovou roli. Herci v menších rolích hrají ještě více zešíroka. Například poté, co Madame La Bruyère žádá o hrubou sůl, obrací pomocný kuchař oči k nebi (obr. 2). Chování homosexuála nemá daleko k herecké škole Franklina Pangborna a obecně vzato by mohli všichni herci těchto štěků okamžitě přejít přímo do nějaké hollywoodské společenské komedie.

Oproti těmto příkladům standardního dobového herectví se herci v hlavních rolích vyšší třídy v různé míře odlišují. Nejblíže normě je snad Mila Parélyová jako Geneviève. Ale vzhledem k tomu, že je to afektovaná, sofistikovaná Pařížanka, máme sklon nahlížet na její herecký výkon jako na herecký výkon a snažit se za jejími afekty hledat „skutečné“ pocity. Ústřední okamžik zde nastává poté, co řekne Robertovi v mokřinách, že ji

2) Alexander S e s o n s k e, *Jean Renoir: The French Films 1924 – 1939*. Cambridge, Mass. 1980, s. 418; Raymond D u r g n a t, *Jean Renoir*. Berkeley 1974, s. 186; Christopher F a u l k n e r, *Jean Renoir: A Guide to References and Resources*. Boston 1979, s. 120; Gerald M a s t, *Filmguide to the Rules of the Game*. Bloomington 1973, s. 22.



obr. 1



obr. 2



obr. 3



obr. 4

také nudí a že je ochotná se s ním rozejít. Náhlý záběr zblízka, ve kterém se odvrací od Roberta, zdůrazňuje okamžik, kdy si říká o sbohem, které by ji vrátilo o tři roky zpět, kdy ještě žádná Christine neexistovala. Intenzita skrytá za jejími slovy je odhalena spíše nám než Robertovi (který je mimo ohnisko záběru a který se na ni nedívá) a naznačuje, že její pocity zrazují její slova. Dalio se pravděpodobně zdá většině moderního obecenstva pro roli Roberta dokonale vhodný; pocit neslučitelnosti židovského herce s rolí francouzského aristokrata, který pravděpodobně měli někteří lidé v roce 1939, zřejmě u většiny moderních diváků již zmizel. Nyní se zdá, že se jeho zjev pro tuto roli zcela hodí, že jeho gesta a výrazy jsou dokonalé – třeba když náhle přechází od elegantního vystupování k frenetickým pohybům, když Robert upustí vývrtku, v jeho pronikavém lusknutí prsty na signál Marceauovi, že na břehu nikdo není, a v jeho slavné sérii triumfálních, ale zároveň rozpačitých pohledů na své obecenstvo a na svou novou bryčku, když ji předvádí během slavnosti.

Moderní publikum má asi větší potíže s Toutainovým střídáním divokých výbuchů a flegmatické zamlklosti v roli Andrého – ale ve své době byl tento muž ve Francii hvězdou akčních „béčkových“ snímků a vědělo se o něm, že v soukromém životě jezdí se sportovními vozy. Zdálo se tedy, alespoň publiku roku 1939, že je obsazen přesně podle typu. Ale i dnes se jeho výkon jeví jako účelný, za předpokladu, že se nebudeme koncentrovat na Andrého vlastní reakce, ale na účinek, jaký mají jeho činy na lidi kolem něj. Rozhodně sdílí spolu s Renoirem a Grégorovou fyzickou neohrabanost, která mu jako konvenčnímu romantickému hrdinovi příliš nepřispívá – ale znovu je třeba zopakovat, že tím on být

nemá. Renoirův výkon jde ještě o jeden krok dál za klasickou normu, která je ve filmu přítomna. Mluví mnohem rychleji, než je obvyklé a užívá velmi široká gesta, zvláště v dialozích po havárii.

Ještě problematičtější to je s Grégorovou, která jistě nezapadá do konvenční role romantické hrdinky, zvláště ne *femme fatale*, jež ve filmu přitahuje tolik mužů. Není nijak zvlášť krásná, je trochu stará na to, aby hrála naivní manželku tři roky po svatbě a je poněkud neohrabaná (viz její rozpačitá gesta v pozadí scény, kdy reaguje na to, jak Geneviève objímá Roberta); když ostatní herci mluví, jen se na ně dívá a sotva přítom nějak mění výraz. Ale to spolu se všemi dalšími nekonvenčními hereckými výkony ve filmu naznačuje realistickou motivaci. Pokud nechceme tyto výkony zamítnout, můžeme je ospravedlnit tak, že se odvoláme k myšlenkám jako: (1) ne všichni lidé se chovají stejným způsobem (někteří výrazně gestikulují, jiní jsou nevýrazní); (2) i méně úchvatní lidé se zamilovávají (páry, které by byly tak úžasné jako filmové hvězdy, jsou ve skutečnosti výjimkou); a (3) ne vždy rozumíme tomu, proč lidé jednají tak, jak jednají. Pár kritiků poukázalo na to, že rvačka mezi Andrém a Saint-Aubinem možná vypadá hloupě, ale pravděpodobně se více podobá skutečné rvačce, než aranžované pěstní souboje s pečlivou choreografií, které známe z hollywoodských westernů.<sup>3)</sup> To je podle mého přesně ten druh ospravedlnění, který po nás *Pravidla hry* pro některé své výkony vyžadují.

Nahlédnuto tímto způsobem, zprostředkovává nám herecký výkon Grégorové pravděpodobně vše, co obsahoval scénář pro Christine ve smyslu charakterových rysů a reakcí. Když Christine žertuje s Octavem na své posteli, její slova: „Nechci být příčinou zkázy velkého hrdiny...“, nám docela dost podkrývají její postoj. Grégorová to říká posměšně a přehání pompézní tón své řeči a Octave se tomu směje. Tento okamžik – reflektovaný jak v samotných slovech, tak v jejich podání – odhaluje, že Christine je méně naivní, než za jakou ji považují některé další postavy (a následně někteří kritici). Je zřejmé, že zná konvence, které jsou na veřejnosti vyžadovány a že své pocity maskuje. Tento krátký moment s Octavem také zdůvodňuje to, jak dokáže později obratně promluvit a zakrýt trapnou situaci při příjezdu Andrého na zámek; zde se představuje nikoliv jako „příčina zkázy“ ale jako přátelská inspirátorka „velkého hrdiny“. Grégorová není ani v této řeči, ani v dalších momentech, které se dotýkají Christininých pocitů, neadekvátní. Její napůl pobavená, napůl znuřená reakce, když jí Madame La Bruyère začíná vyprávět o vakcíně proti záškrtu, naznačuje, že Christine je možná svojí rolí vysoce postavené hostitelky unavená; to pomáhá vysvětlit, proč se během slavnosti obrací dokonce na tři potenciální milence. Její slova v lovecké scéně o tom, že ztratila chuť střílet, jako by tento náznak potvrzovala. (Zde nejde jen o to, že by byla citlivou duší, které se nelíbí zabíjet zvířata.) Její touha mít děti nás vede stejným směrem. Všimněte si, že důvodem, proč je chce, je to, že člověku zaplní čas. Když Lisette říká: „Je třeba s nimi trávit veškerý čas, jinak nemá cenu je mít,“ Christine odpovídá: „To je na tom právě to úžasné. Už nepřemýšlím o ničem jiném.“ (Tato odpověď se zdá odporovat tomu, když Lisette předtím říká Octavovi, že Christine nemůže v noci spát proto, že myslí na Andrého – ještě jeden sporný případ charakterového soudu o Christine.) Podobně v dalších scénách s Octavem je Grégorová expresivní, jak jen jí to role umožňuje. Christine jako nejednoznačnou postavu

3) G. Mast, c. d., s. 54; A. Sesonkske, c. d., s. 402.



zobrazuje spíše narace než hraní. Její nejednoznačnost se pak občas přenáší i na jiné postavy a jejich činy.

Jestliže těsná struktura klasického francouzského dramatu, zvláště jeho paralelismus, dodávají *Pravidlům hry* narativní pozadí, potom hlavní odklon od tradice tvoří směsice tónů a nejednoznačnost filmu. Přestože se *Pravidla hry* odvolávají ke klasickému dramatu, zdá se, že nechtějí být zařazena do nějakého známého žánru; zůstávají znepokojící směsicí komických a tragických konvencí. Různé změny partnerů a případy změny identity vedou ke smrti namísto k romantické idylce šťastných párů. Ale Andrého smrt přichází jako důsledek nehody, když se snaží hanebně uloupit ženu svému hostiteli – což je sotva hrdinská smrt ve stylu velkých francouzských tragédií (např. Hippolytova záhuba mořskou příšerou, popisovaná tak exaltovanými slovy v Racinově *Faidře*). Náhlé změny tónu a nejednoznačnost ve vyprávění mohou být nejsnadněji ospravedlněny dovoláváním se realistické motivace, stejně jako je tomu u hereckých výkonů. Realita není strukturovaná a tudíž připouští rozporuplnost a nejednoznačnost. Lidem nemusíme vždy rozumět; tudíž nemůžeme rozumět ani jejich činům. Mezery v informacích poskytovaných vyprávěním naznačují neúplnost. Zatímco v klasickém filmu obvykle víme vše, co potřebujeme, ve skutečnosti nikdy nic neznáme úplně kompletně. Nejednoznačnost se tak stává jedním ze způsobů, jak nás přimět k tomu, abychom brali vyprávění filmu jako realistické.

Od konce čtyřicátých let, v důsledku úspěchu mezinárodního uměleckého filmu, se nejednoznačnost jakožto znak realismu stala důvěrně známou konvencí. Italské neorealisticke filmy, jako např. *Zloději kol*, se svými otevřenými konci a nahodilými událostmi byly mezi prvními filmy, které z ní značnou měrou čerpaly. Později, když se filmy nové vlny vzbouřily proti francouzské soudobé klasické normě „Cinema of Quality“, částečně tak činily dovoláváním se realismu. Filmování v reálu a další stylistické rysy byly důležité, ale tyto filmy také užívaly rozvolněné zápletky a kauzální mezery a závorky pro vytvoření nejednoznačnosti (jako při zastaveném záběru v závěru snímku *Nikdo mne nemá rád*). Antonioniho psychologická dramata, Bergmanův stále záhadnější symbolismus a podobné kvality, které vedly k oblibě evropského uměleckého filmu u amerických intelektuálů, to vše upevňovalo spojení nejednoznačnosti s realismem – realismem vždy kontrastujícím s oněmi tak úhlednými a tak pochopitelnými hollywoodskými filmy.

Naneštěstí pro Renoira nebyla nejednoznačnost pro těch pár diváků, kteří *Pravidla hry* viděli v roce 1939, tak rychle pochopitelnou konvencí. Některé evropské filmy, které aspirovaly na vysoké umění, ji ovšem užívaly již ve dvacátých letech. *Kabinet doktora Caligariho* má například nejednoznačný konec (je ten doktor opravdu takový hodný člověk, nebo je to stejný darebák jako sám Caligari?). Epsteinův film *Trojdielné zrcadlo* je strukturován zcela kolem naší neschopnosti určit který, pokud vůbec nějaký, ze tří velmi odlišných popisů muže jeho třemi milenkami, je přesný. (Zde nás již titul a další silné kontextuální náznaky varují, že dominantou je zde nejednoznačnost.) Tyto a další podobné filmy dvacátých let byly otevřeně označovány jako radikální odklon od hollywoodských filmových kánonů a podobně jako pozdější generace „uměleckých filmů“ apelovaly především na intelektuální diváky se zájmem o složité filmové formy a interpretační strategie. Hlavní ne-klasická stylistická hnutí skončila počátkem třicátých let; mezitím začal být i klasicismus ovlivňován z pozic realismu. První předchůdci neorealismu se

objevili v řadě zemí: *Ocel* Waltera Ruttmanna v roce 1933 v Itálii, Renoirův *Toni* (1935) ve Francii, Ozuův *Hostinec v Tokiu* (1935) v Japonsku. Tyto filmy však nezávisely na nejednoznačnosti jakožto znaku realismu, ale na zřejmějších prvcích, jakými bylo filmování v reálu, prostředí dělnické třídy a témata orientovaná na hospodářskou krizi (v kontrastu k studiové zářivosti klasického filmu).

Za této situace Renoirova zvláštní směs klasických narativních norem, nejednoznačné kauzality a charakterizace představovala pravděpodobně příliš velké sousto pro publikum roku 1939. Jestli byly odmítavé reakce diváků způsobeny, jak se Renoir zřejmě domníval, jejich rozmrzelostí ze sociálního komentáře filmu, je nyní těžko odhadnout. Vzhledem k tomu, že diváci zřejmě často shledávali jako nepochopitelnou postavu Octava (Renoirovy následné střihy postihly hlavně tuto roli), domnívám se, že tento problém přinejmenším částečně vyplýval z prostého nedostatku náležitých diváckých schopností – což nás nemůže na konci třicátých let překvapovat. Neocenitelný článek Claude Gauteura *Pravidla hry* a kritika v roce 1939 zdůrazňuje, že kritické přijetí *Pravidel* nebylo jednohlasně odmítavé.<sup>4)</sup> Ale jak Gateur naznačuje, nekvalifikované nepřátelské recenze se objevovaly i v denících s vysokým nákladem jako *Le Matin*, *Le Figaro*, *Paris-Midi* a v dalších, což mělo značný dopad. A ti recenzenti, kteří psali příznivě, měli často i výhrady, obvykle k hereckým výkonům Grégorové a Renoira. Ty nejpozitivnější úvahy se objevovaly v malých, specializovaných filmových a uměleckých časopisech, jako třeba recenze Maurice Bessyho v *Cinéma*. Gateur tyto kritiky třídí – několik jich napadalo Renoira jako levicového filmaře, častěji nemohli prostě pochopit míchání žánrů, jako například James de Coquet (*Le Figaro*):

„O co panu Jeanu Renoirovi jde? To je otázka, kterou jsem si neustále opakoval, když jsem odcházel z této podivné projekce. O satirickou komedii v žánru, který vydělal Franku Caprovi jmění? Ale tato těžkopádná fantazie, ztvárněná těžkými dialogy, je přesným opakem ironického ducha. O společenskou komedii mravů? Ale jakých mravů, když postavy nenáležejí k žádnému známému společenskému typu? O drama? Zápletka je předložena tak dětinským způsobem, že tuto hypotézu musíme opustit.“<sup>5)</sup>

Další kritici vyjadřovali v podstatě týž názor.

Kritizována byla také charakterizace postav; jeden recenzent, když psal o slavnosti, prohlásil:

„Všechno tenhle zmatek nás nejprve baví, ale potom nás začne zneklidňovat. Uvědomujeme si, že jsme nyní ve dvou třetinách filmu a že v podstatě nevíme nic o hlavních postavách. Pan Renoir se úžasně zmocnil jejich tiků a jejich zevnějšků. Ale za tím nerozznáváme nic. Jestliže nám chtěl režisér ukázat prázdnotu jejich hlav a jejich srdcí, zašel příliš daleko. Dokonce i lidem, kteří se podobají směšným motýlům, zůstává navzdory všemu určitá konzistence v jejich touhách či zálibách. Bohatého muže nepopisujeme jen prostřednictvím jeho mánie ve sbírání hudebních skříněk (François Vinnueil, *L'Action Française*).“<sup>6)</sup>

4) Cit. podle Claude Gauteur, *La Règle du jeu et la critique en 1939*. „La Revue du cinéma image et son“ 1974, č. 282, s. 56.

5) Tamtéž, s. 60.

6) Tamtéž, s. 61.

Ačkoliv někteří okamžitě rozpoznali kvality *Pravidel hry* (a je zajímavé, že to byli převážně filmoví historici), převládající reakcí bylo nepochopení.

Nicméně návrat restaurovaného filmu v roce 1959 na Benátském filmovém festivalu a jeho postupné znovuobjevování v šedesátých letech příznivě koincidovaly s obdobím největšího zájmu o umělecký film, kdy byla konvence nejednoznačnost/realita již pevně etablována. Nejednoznačnost rozhodně není jediným způsobem, jak naznačit realistickou motivaci a toto není její jediné možné použití. Různé okolnosti, které doprovázely první uvedení *Pravidel hry* a jejich revival, svědčí o historicky specifické povaze realistické motivace.

### Prostor a čas

Filmové techniky, které v *Pravidlech* vytvářejí prostor, sledují dominantní strategii podobnou narativní rovině. Film například obsahuje mnoho segmentů pojatých hollywoodským stylem kompozice, osvětlení, rámování a střihu. Některé dialogy jsou zobrazeny prostřednictvím záběru a protizáběru a dalších technik střihu a každý herec je nasvícen tříbodovým osvětlením. Ale jiné scény znamenají značný odklon od klasických hollywoodských zvyklostí: pečlivé propojení práce v reálu s prací studiovou jde za obvyklou rutinu Hollywoodu a spojení ohromného, mnohapokojového zámku s úzkými, ohraničenými chodbami je neobvyklé. Větší pohyb kamery umožněný takovým uspořádáním je považován za specificky „renoirovský“. Mnohé scény se rovněž vyhýbají střídání záběrů a protizáběrů a nechávají v záběru zároveň více postav, než je obvyklé v klasickém filmu.

Bazinovo soustředění se na prostor a na hloubku mimo záběr jako na rysy realismu bylo u tohoto filmu nepochybně správné. I když jak jsem již naznačila, žádný filmový rys není realistický sám o sobě. V kontextu tohoto filmu se tyto techniky kombinují a sugerují dojem realistického prostoru. Vyprávění nás svým námětem soudobých společenských mravů, systematickým směřováním tónů a užitím nejednoznačnosti vede tímto směrem. V pozadí se pak všechny zvukové a vizuální prostředky spojují, aby sugerovaly prostor, který existuje souvisle ve všech směrech. Prostor mimo záběr není podemílán nekonzistentními či nemožnými náznaky jako ve *Vampýrovi*,<sup>7)</sup> či podáván zcela neutrálně jako v *Siegfriedovi*. Prostřednictvím častého odhalování či zatajování prostoru vně záběru pohybem postav, pohybem kamery, uspořádáním scény a zvuků mimo obraz se *Pravidla* vztahují k našim schématům prostoru v reálném světě. Reálný prostor nemá žádné hranice; za tím, na co se díváme a ve všech směrech, vždy ještě něco je. Součástí diegetického světa jakéhokoliv filmového příběhu se stává pouze omezený úsek prostoru, ale filmař může zvolit techniky, které prostor mimo záběr zdůrazní či potlačí jakožto konzistentní extenzi prostoru viděného.

V *Pravidlech* je při vytváření našeho pocitu neobvykle rozsáhlého a konzistentního prostoru klíčovým prvkem uspořádání scény. Jen několikrát se zde respektuje klasická norma: uspořádání Christiny ložnice v pařížském domě se podobá ložnici z nějakého hollywoodského filmu. Ale přízemí zámku bylo vybudováno jako jeden celek, což

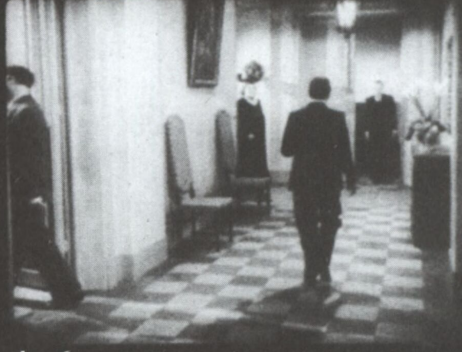
7) David Bordwell, *The Films of Carl Theodor Dreyer*. Berkeley 1981, s. 103 – 109.

# ILUMINACE

Kristin Thompsonová: Estetika diskrepance – Pravidla hry



obr. 5



obr. 6



obr. 7



obr. 8



obr. 9



obr. 10



obr. 11



obr. 12

v hollywoodském filmovém stylu nebývalo běžné. Ve Spojených státech se vícepokojové scény sice stavěly přinejmenším od počátku druhého desetiletí 20. století, ale jeden celek obsahující více než dvě či tři místnosti byl neobvyklý. Eugène Lourie, Renoirův scénograf, postavil interiér zámku tak, aby se shodoval s vnější podobou skutečného zámku, který byl použit pro natáčení exteriérů; vymyslel vstupní halu jako střed, kolem kterého jsou ostatní pokoje.

„Chtěl jsem postavit všechny pokoje tohoto podlaží jako jednu scénu, aby se objasnilo vizuální spojení mezi pokoji a abych dopřál Jeanovi více plynulosti při inscenování Modotova neutuchajícího pronásledování unikající Carette. Nabízelo to elegantnější způsob filmování, aniž by bylo nutno při přechodu z jedné scény do druhé používat střih. Kombinací těchto dvou scén jsem získal užitnou plochu přibližně 50 x 20 metrů.“<sup>8)</sup>

Louriemu šlo o historickou autentičnost i o kontinuální prostor; koupil skutečné dubové schodiště ze 17. století a postavil kolem něj halu. Rovněž se vyhnul normální praxi francouzské produkce a malované tapety na podlaze nahradil skutečnými parketami, mramor simuloval betonovými deskami. Pokoje byly vytapetovány v různých stylech, což mělo dodat dojem postupných změn majitelů. Zrcadla v pařížském domě byla navržena tak, aby připomínala skutečnou módu v bohatých salónech koncem třicátých let. Pro klasický film byla neobvyklá dlouhá chodba v horním patře, tak okázale předvedená ve svém celku během jízdy, kdy kamera sleduje Roberta (obr. 4, 5, 6). Její extrémní délka a téměř úplné uspořádání se čtyřmi stěnami (s pouze malým přerušením pro obsluhu kamery a její zařízení) naznačuje důsledný pokus o přiblížení se skutečnosti. (Mezi další příklady takových interiérů patří jídelna pro služebnictvo a kuchyň – další extrémně důkladná scéna – a velká hala s ústředním schodištěm v pařížském domě.)

Jen málo kritiků se věnovalo zkoumání scénografie *Pravidel*, i když ta obsahuje snad nejrealističtější soubor prostředků v celém filmu. Bazin lpí na rámování užitém pro zobrazení prostoru, ale značný pohyb kamery a velká hloubka záběru by nebyly možné bez takového uspořádání scény, které by je obsáhlo. Snad se Bazin domníval, jako asi i mnoho diváků, že se i interiéry točily v reálu. Lourieho scéna úspěšně navozuje dojem skutečného interiéru zámku. (Jeden z důkazů jeho umění můžeme vidět v přechodu z exteriéru – ze záběru, kdy Corneille drží deštník nad Genevièvou /obr. 7/, do jízdy směrem ke dveřím, kdy Geneviève stojí uvnitř a zdraví ostatní hosty v hale /obr. 8/. Jen obtížně poznáme, že právě zde nastává přechod do studiové scény, a nikoliv až v následném střihu do interiéru haly; obě scény se prolínají naprosto dokonale.)

Scéna v *Pravidlech* poskytuje dobrý příklad toho, jak může být realismus vytvářen zručnou formální manipulací. Lourie vzpomíná: „Od samého počátku našeho pátrání jsme byli rozhodnuti točit interiérové scény v dokonalých kulisách. Renoir dával jako obvykle přednost kontrolovaným podmínkám postavených dekorací před nahodilým přizpůsobováním se reálným prostorům.“<sup>9)</sup> Pečlivého osvětlení scény by ve srovnatelných reálných interiérech, a zvláště v úzkých horních chodbách, nebylo možné dosáhnout. Díky pečlivému plánování a koordinaci stylistických prostředků filmaři dosahují účinku realistického prostoru.

8) Eugène Lourie, *My Work in Films*. New York 1985, s. 62.

9) Tamtéž, s. 57.

Renoir s Louriem na návrzích scény nepracoval, ani je nenechal dělat s tím, že by měl na mysli nějaké specifické rámování. Podle Lourieho se Renoir tím, že prodlužoval točení v reálu, bránil tomu, aby mu scéna příliš zevšedněla, než začne pracovat ve studiu. A skutečně: „Interiér plesového sálu s přilehlými chodbami vzadu poskytl Jeanovi konkrétní nápady jak inscenovat plesovou sekvenci a začátek Schumacherova pronásledování.“<sup>10)</sup> Zdá se, že Lourie, který pracoval na předchozích Renoirových filmech, dopředu plánoval, jak dopřát Renoirovi maximum flexibility pro jeho charakteristickou hloubkovou práci s prostorem a s pohybem kamery. Lourie přitom možná své původní výtvarné principy přeháněl, aby Renoirovi umožnil posunout tyto techniky oproti jeho dřívějším filmům ještě dále.

Díky této možnosti sugerovat rozsáhlý kontinuální prostor uvnitř zámku Renoir vytváří složité předivo stylistických prostředků, které opět představují odkazy k realistickému času, prostoru a ději na pozadí jejich konvenčnějšího užívání. Většina stylistických prostředků se točí kolem dojmu značně překotné aktivity a interakce mezi postavami. To nijak nepřekvapuje, jelikož *Pravidla* jsou společenskou satirou, která směřuje od konání reprezentativního vzorku postav ke generalizaci. Realismus v *Pravidlech* by v tomto smyslu mohl být podezírán z ideologických cílů: mají-li nám *Pravidla* umožnit chápat obsáhlý a tematický materiál filmu jako aplikovatelný na soudobou francouzskou společnost, vyžadují po nás, abychom vnímali ústřední postavy jako realistické a jako součást hustého dějového vzorce.

Pocit překotnosti a interakce prolíná stejně prostorovou i temporální rovinou. Zatímco v hollywoodském filmu máme pocit, že jeden důležitý děj probíhá po ději jiném (odtud linearita přisouzená tomuto stylu), v *Pravidlech* se rytmus děje zdá být díky simultánnosti rychlejší. Prostor je jakoby neustále v pohybu, je neustále značně extenzivní a probíhají v něm časté změny a zhuštěné akce.

Inscenace akcí tvoří základ pro pohyb kamery, pro aktivaci prostoru mimo záběr a pro další realistické techniky. V mnohem větší míře než ve většině klasických filmů jsou postavy *Pravidel* ve frenetickém pohybu. Jsou zde samozřejmě i relativně statické konverzační scény; zvláště v několika úvodních, ale dokonce i v některých hlavních expozičních scénách se postavy neklidně pohybují sem a tam, přičemž se k nám někdy otáčejí i zády (což v Hollywoodu až do *Občana Kanea* rozhodně nebyl běžný prostředek). Například technika střídání záběru a protizáběru a rámovací pohyb kamery v dialogu Christine s Robertem hned po rozhlasovém vysílání v první sekvenci jsou dostatečně známé z hollywoodských filmů; ale Robert se od Christine během jejich hovoru vzdaluje (jeho pohyb je motivován tím, že pokládá mechanickou panenku na stůl). Po určité části jeho důležité promluvy, kdy se jí ptá, proč nejela na letiště, je otočen zády k divákovi. Christine se otáčí, když vyjadřuje svoji úlevu. Celkově zůstávají postavy v tomto filmu jen zřídka delší dobu v klidu. Ve srovnatelných amerických filmech stejného období, např. *Prázdniny* a *Ninotchka*, postavy při dlouhé konverzaci sedí. (Všimněte si, jak často hollywoodské postavy sedí nebo se příležitostně o něco opírají, takže jsou při záběrech a protizáběrech na stále stejném místě.) Jediná delší scéna se záběry a protizáběry sedících postav se v *Pravidlech* odehrává během večere služebnictva, kde stručná

---

10) Tamtéž, s. 66, 69.

expozice nových postav, mnoho postav, které mluví (často mimo záběr) a příchody a odchody v pozadí brání jakémukoliv dojmu statické scény.

Jiné scény zase umísťují postavu tak, že není čelem ke kameře. Genevièvu poprvé spatříme, jak sedí zády k nám a telefonuje s Robertem. Na zámku během konverzace s Christine se obě ženy v jednom okamžiku odvracejí od kamery, což je tentokrát motivováno tím, že Geneviève jde ke svému toaletnímu stolku. Ve všech těchto případech, chceme-li vysvětlit nedostatek narativní jasnosti, který mohl vzniknout z toho, že nevidíme postavy či jejich reakce, se můžeme odvolat na realistické pojetí.

Překotný ruch na scéně se často navrácí. Octave a Robert se usazují na pohovce, aby probrali pozvání Andrého na zámek, což je podáno standardními záběry a protizáběry (obr. 9, 10). Ale Octave se téměř ihned zvedá a záběr/protizáběr se kombinuje s pohybem kamery, až se nakonec oba dostávají do extrémně velkého celku; tento vzdálený pohled pokračuje, zatímco oni se pohybují kolem centrálního stolu a Octave pronáší důležitá slova o tom, že každý má svůj rozum. Rozvržení této scény je pro tento film typické, postavy se nezjevují jen tak kdekoliv; střih užívá klasické fázování scény, pak od něj upouští.

Příjezdem na zámek se zesiluje užití překotného pohybu, jelikož zde se všechny postavy scházejí dohromady. Příjezd Geneviève zahajuje první z mnoha záběrů, ve kterých se méně významné postavy rychle objeví a opět zmizí. Genevièveu zdraví celá řada postav, čímž vzniká ohromné tempo. Zpočátku jsou takové okamžiky zcela prosté; základním dějem je zde pouze pozdravení Geneviève a my nemáme žádnou potřebu rozlišovat různé postavy a gesta. Zdravení je „podestou“ schodovité konstrukce celé scény. Když to všechno končí, kamera najíždí na dvojzáběr, ve kterém Genevièveu vítá Robert, čímž se film vyhýbá riziku, že bychom o jejich reakce přišli.

Tato scéna nás připravuje na Andrého příjezd, který je podán podobným, ale složitějším způsobem. Robert spěchá, aby si s Andréem potřásl rukou, a okamžitě se kolem shlukují další hosté (avšak všimněte si pečlivého odstranění postav, abychom se mohli soustředit na generálovu řeč k Andrému o tom, že patří k vymírajícímu druhu – počátek důležitého motivu). Během Christininý řeči o tom, že je Andrého přítelkyní, je záběr nabitý pohybem a nabízí mnoho bodů pozornosti. Začíná prostým záběrem na Christine s Andréem v pozadí (obr. 11); kamera potom odjíždí do dvojzáběru s vyváženým pozadím (obr. 12), kde kráčí Octave s Robertem, kteří se nervózně mračí (obr. 13). Jak Christine pokračuje, začínají se usmívat a rámování se roztahuje na „americký plán“ celé skupiny (obr. 14) ve chvíli, kdy Christine gratulují a Robert navrhuje slavnostní večírek (obr. 15). Kamera ho sleduje k Charlottě (obr. 16), a když Christine stanoví datum (obr. 17), opět se vrací zpět. Záběr končí nájezdem na Octava na schodišti (obr. 18); ten tam zůstává s Genevièveou poté, co ostatní postavy odcházejí doprava. Tento záběr demonstruje, jak *Pravidla* vytvářejí pocit téměř neustálého pohybu, ale také má zajistit, abychom si povšimli důležitých dějů, i když probíhají současně.

Pokud nejsme ochotni tyto překrývající se akce zaznamenat, přijdeme o hodně, proto nás film na důležitost tohoto prostředku upozorňuje. To se ukazuje ve scéně mezi Andréem a Octavem v jejich ložnici, hned po rozruchu na chodbě, kdy se Octave neklidně prochází po místnosti a André se ptá: „T'as fini de gesticuler comme ça?“ Podobně záběr, kdy Robert rychle téká pohledem ze své bryčky na zástup a na zem (obr. 19), zdůrazňuje

# ILUMINACE

Kristin Thompsonová: Estetika diskrepance – Pravidla hry



obr. 13



obr. 14



obr. 15



obr. 16



obr. 17



obr. 18



obr. 19



obr. 20



neustálou aktivitu herce. (Takové těkavé pohledy, komické a dojemné zároveň, se objevují znovu v zlověstnější podobě, když Robert svým hostům oznamuje Andrého smrt a chová se do značné míry stejně – viz obr. 29).

Ve scéně karnevalového večírku se stejně jako ostatní stylistické prostředky filmu zesiluje i rušný pohyb. (Podobně jako mnoho vysoce originálních filmů i *Pravidla hry* postupně zvyšují složitost všech svých prostředků a naznačují divákovi, které divácké schopnosti bude potřebovat, aby je mohl vnímat.) V záběru (229)<sup>11)</sup> Christine reaguje na Geneviévino objímání se s Robertem, potom popadne Saint-Aubina a odchází s ním, zatímco André to sleduje; tento záběr je natolik naplněn dějem, že je téměř nečitelný. Záběrů pohybujících se mezi různými postavami během následných hledání, honiček a potyček, které je obtížné napoprvé zaznamenat, je zde poměrně dost. Potyčka mezi Andréem a Robertem, kdy rváči i knihy vlétávají do záběru z prostoru mimo záběr, a honička přeplněným tanečním parketem jsou příkladem stupňujícího se užití frenetických a simultánních dějů.

Existuje řada možností, jak takový pohyb na scéně pojednat prostřednictvím rámování a střihu. Sovětská škola střihu by to pravděpodobně rozčlenila do mnoha krátkých záběrů, zatímco klasický film by asi udržoval děj relativně mělký, s mnoha změnami rámování a snad s relativně dlouhými záběry (jako v rychle fázovaných scénách z tiskárny ve filmu *Jeho děvče Pátek*). Renoir kombinuje změnu ohniskové vzdálenosti s rámováním, což v určitých momentech vytváří značnou hloubku.

Skutečně hloubkové přeostřování se objevuje až ve scéně, kdy Octave navštěvuje Robertův dům (obr. 21). Později v téže scéně, kdy Lisette vstupuje do pracovny s Octavovou snídaní (obr. 22), ponechává záběr skrze dveře Roberta a sluhy hledající upadlou vývrtku momentálně v pozadí (obr. 23). To je potom běžnější ve scénách na zámku, kde to začíná Andrého příjezdem a kulminuje ve scéně z večírku. Zde velkolepá boční jízda, která ukazuje Schumachera hledajícího Lisettu a Andrého, jenž sleduje, jak Christine flirtuje se Saint-Aubinem, kulminuje odchodem druhého páru; kamera je sleduje, až jsou v nejhlubším bodě záběru a vstupují do karetního salonu (obr. 24). Od tohoto okamžiku záběry s velkou hloubkou ostrosti spojují děje, které zároveň probíhají v řadě místností. Například v záběru 242 Octave hovoří se Saint-Aubinem v popředí loveckého salonu a v pozadí vidíme skrze halu a dveře karetního salonu až na tančící přízraky v plesovém sále (obr. 25). Během tohoto záběru můžeme v různých meziplánech zahlédnout Schumachera, Lisettu a Andrého.

Toto užití hloubky ostrosti k zarámování reakcí postav v popředí a tangenciálních akcí v pozadí se liší od klasické praxe. Většina hollywoodských filmů třicátých let řadila své akce lineárním způsobem a dokonce i post-kaneovský styl velké hloubky ostrosti jen zřídka nabízel divákům různé konkurující si akce v rámci jednoho záběru. (Hloubka ostrosti často jen postavy odsouvala, aby umožnila záběr přes rameno a protizáběr.) Celkově je kamera v optimální pozici, aby zachytila hlavní děj. Podle Bazina je zaplněná, hemžící se scénou podaná ve své hloubce ideální pro navození dojmu realismu. Takové rámování se bezpochyby vztahuje k realistické motivaci, ale měli bychom mít na mysli, že tyto akce byly pečlivě inscenovány a snímány tak, aby tento dojem vyvolaly – není to zmocňování

11) Všechna čísla záběrů jsou z „L'avant scène cinéma“ 1962, č. 52 (říjen).

# ILUMINACE

Kristin Thompsonová: Estetika diskrepance – Pravidla hry



obr. 21



obr. 22



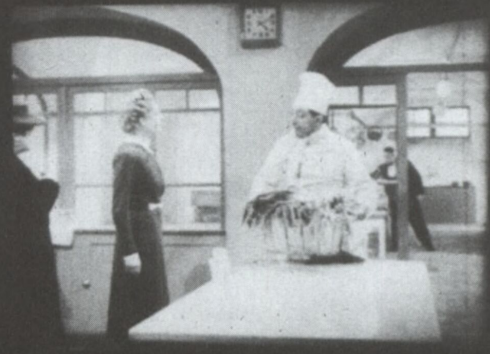
obr. 23



obr. 24



obr. 25



obr. 26



obr. 27



obr. 28

se již existující hloubky prostoru. Díky tomuto přístupu jsou akce prezentovány méně lineárně; jejich aranžovaná kvalita vytváří pocit něčeho, co můžeme považovat za obdobu skutečných událostí.

Ale *Pravidla* přerušují tyto hloubkové kompozice kdykoliv, kdy je třeba zaměřit naši pozornost na nějaký konkrétní děj. Když v záběru 247 André vstupuje do loveckého salonu a dochází ke konfrontaci se Saint-Aubinem, vchází za ním Jackie a zavírá dveře, čímž vytváří mělký uspořádaní plánů s méně rušivými vlivy v pozadí. Octavovo toulání se po zámku na začátku večírku nám pomáhá vytvořit si dojem chaosu, který se po zámku šíří, a toto tušení probíhající akce mimo záběr v reálném prostoru se přenáší i do scén s omezenějším dramatickým dějem. Užití hloubky je v *Pravidlech* nesouvislé a střídají se zde momenty, kdy zájmy realismu dominují, s okamžiky, kdy narativní jasnost převládá a hloubka je potlačena.

Pro dosažení orchestrace realistických a kompozičních motivací prostoru Renoir užívá řadu více či méně konvenčních prostředků. Mezi ty nejjednodušší patří stříh nebo zavření dveří, které redukuje počet viditelných plánů. Ale Renoirův pohyb kamery používá i některé odlišné metody manipulace pozornosti směrem k hloubce. Jedna taková metoda zahrnuje soustavné užívání obloukových jízd kamery a 90° panorám, které vnášejí do zorného pole nový segment prostoru bez stříhu. Druhou technikou je „choreografie“ jízd a pohybů kamery kolem pohybů mnoha postav.

Otáčivé pohyby kamery začínají v pařížském domě, když Christine přechází ze své ložnice do Robertovy pracovny (záběr 17). Malý pohyb kamery odkrývá větší část haly a zabírá další služebnictvo, čímž nám rychle tlumočí sociální status páru. Později nám v této scéně rychlý nájezd a jízda vpřed odhalují Lisettu v přilehlém pokoji, kde jí Robert říká, že Schumacher písemně požádal, aby jela na zámek. Tento způsob se ještě jednou prosazuje na zámku, když kamera zabírá vítání Genevièvy v zámecké hale, nebo v následné kuchyňské scéně, kdy se kamera otáčí o 90° kolem stolu během konverzace s rozčileným kuchařem (srov. obr. 26 a 2 – dvě fáze téhož záběru). Pohybem kamery se zde dostávají do záběru další sluhové; jednoho z nich potom kamera sleduje, a znovu tak zabírá Christine a Madame de la Bruyère, které si povídají na kuchyňských schodech.

Další příklad větší hloubky se objevuje o tři záběry později, nejprve vidíme tyto dvě ženy vycházet z kuchyňských dveří v poměrně mělké kompozici, kdy je kamera kolmo ke stěně (obr. 27). Když se ohlédnou směrem k hlavním dveřím, rychlý 90° obrat nám umožní podívat se za Christine na Andrého, který v hloubce záběru vstupuje dovnitř (obr. 28). Během večírku se několikrát tento pohyb kamery opět objevuje a odkrývá určité děje mimo záběr, zatímco jiné zase opouští. Panorámování je užito stejným způsobem; v jednom okamžiku začínáme s relativně mělkým záběrem Christine a Andrého (obr. 29), a prostor zůstává mělký i když Marceau, Schumacher a Lisette proběhnou kolem přímo před tímto párem. Ale potom obrat o 90° odkrývá Roberta, který se na to dívá, a Corneille za ním (obr. 30). Prostou konverzací v omezeném prostoru podobně začínají či končí i záběry z dlouhé chodby v horním patře (jako v záběru 286, což je panoráma naznačená na obr. 31 a 32). Všechny záběry směřující k okamžiku, kdy Corneille nachytá Schumachera, a tím končí s honičkou, takové pohyby obsahují. Obecně vzato, dojem frenetičnosti večírku má částečně původ v náhlých přesunech kamery od jedné akce k akci další, předtím skryté mimo záběr, o jejímž průběhu jsme ztratili přehled během rychlých změn

# ILUMINACE

Kristin Thompsonová: Estetika diskrepance – Pravidla hry



obr. 29



obr. 30



obr. 31



obr. 32



obr. 33



obr. 34



obr. 35



obr. 36

scény. Podobné i když méně složité a náhlé pohyby se objevují ke konci filmu ve venkovních scénách, kdy Schumacher a Marceau špehují, co se děje ve skleníku a v jeho okolí.

Všechny tyto prostředky vytváření mnohočetných ohnisek pozornosti v rámci jediného záběru mají částečně za úkol zdůraznit zdánlivou objektivitu a informovanost vyprávění. V klasickém filmu se vyprávění přesouvá do pozice, která je pro sledování klíčových akcí nejvýhodnější. Narace v *Pravidlech* obsahuje stále více mnohočetných akcí, které probíhají současně – a tak rychle jako by předbíhaly schopnost vyprávění nás informovat. Například během večírku občas zahlédneme z karetního salonu centrální halu. Robert a Geneviève odcházejí chodbou doprava dozadu a my vidíme, jak Lisette a Schumacher jdou zřejmě směrem ke kuchyni (obr. 33). Potom kamera sleduje Octava a mívá přitom hráče karet (obr. 34). Když Octave přichází k protějším dvěřím, které vedou do haly, najednou neočekávaně spatříme, jak se blíží Schumacher a Lisette a jsou mnohem blíže, než byli předtím (obr. 35). Takovými záběry Renoir dosahuje efektu mnoha zároveň probíhajících dějů, které jsou zcela nezávislé na narativní kontrole. Vyprávění zachycuje podle všeho jen fragmenty těchto dějů a poskytuje nám přinejlepším pouze částečný pohled na jakoukoliv vedlejší zápletku. Ale opět bych měla zdůraznit, že tento pocit letmo zachycených okamžiků probíhajících událostí je formálním efektem díla, nikoliv skutečným zachycením reality. Divák tyto „matoucí“ události může nejspíše uchopit jakožto koherentní, bude-li k nim přistupovat z hlediska realistické motivace.

Při vytváření dojmu neustále spěchajícího a přesouvajícího se vyprávění, které se tímto způsobem snaží udržovat krok s nabitým dějem, také pomáhá „choreografie“ pohybů kamery. V některých záběrech, kdy pohyby postav směřují od sebe, kamera jako by váhala, na kterou postavu se zaměřit. Například po záběru do hloubky na Andrého příchod (obr. 27 a 28), ukazuje stříh v protizáběru Christine, která zdraví Octava (obr. 36); ten bere její ruku a kamera přechází na střední záběr, kdy Christine zdraví Andrého (obr. 37). Jak Octavovy, tak i Christininovy pohyby zpočátku motivují směr kamery, když Octave prochází v popředí a zastavuje se vlevo vzadu a Christine kráčí na druhou stranu od Andrého. Kamera nenapodobuje ani Octavův, ani Christinin pohyb, i když bere oba jejich směry v úvahu. Renoir často spojuje pohyby kamery s celým souborem prvků v rámci mizanscény – stanoviště postav, pohledy a pohyby – způsobem, který odpovídá způsobu, jakým klasický film spojuje podobné prvky se svým kontinuálním stříhem. Klasický film samozřejmě pohyb kamery s pohybem postav také váže. Ale Renoir dosahuje komplexnosti tím, že bere v úvahu víc než jen pohyb jednoho herce, a jelikož se různí herci pohybují různými směry, je výsledná dráha kamery určitým kompromisem mezi nimi. Kamera tak neimituje prostě jen akce postav, ale místo toho mezi nimi a kolem nich opisuje jinou, ale organizovanou dráhu. Mám-li užít metafory s choreografií, stává se kamera dalším tanečníkem, který se pohybuje s ohledem na ostatní tanečníky, ale který má svůj vlastní a odlišný obrazec kroků.

Celkovým efektem je tedy vyprávění zaplavené ohromným množstvím akcí, které nám musí předat – vyprávění, které neustále zkoumá, zvažuje a mění náš úhel pohledu, aby nám předalo více informací. Další záběr uprostřed večere služebnictva (záběr 117) je dalším příkladem tohoto účinku spěchu a přesouvání, kdy kamera panorámuje a zastavuje podle toho, jak děj pokračuje. Schumacher, který hovořil s Lisettou, se přesouvá

do pozadí a když přichází kuchař, aby přednesl svou řeč o bramborovém salátu, kamera panorámuje doleva. Potom, když kuchař odejde, kamera panorámuje znovu doleva se Schumacherem, jen proto, aby opět panorámovala doprava a rámovala Marceauův příchod. A jelikož stůl služebnictva zůstává v popředí, panorámující pohyb zabírá ve správné chvíli i Corneillův dialog s Marceuem.

Toto schéma, podobně jako většina dalších prostředků filmu, kulminuje ve scéně slavnostního večírku v jízdě (záběr 239) mezi diváky vzadu v sále – je to záběr, který bez jediného stříhu simuluje křížovou montáž. Počáteční motivací pro jízdu doprava je Schumacherův paralelní pohyb chodbou (obr. 38). Když se Schumacher přesune doprava za stěnu, mimo dohled, přebírá motivaci jízdy pohyb sluhu, který kráčí stejným směrem, ale uvnitř místnosti (obr. 39). Kamera nechává sluhu odejít doprava mimo záběr a zastavuje se na protějších dveřích právě v okamžiku, kdy se Schumacher opět objevuje (obr. 40). Ten nyní kráčí doprava a opět mizí a kamera ho sleduje, přičemž jakoby neúmyslně zachycuje rozhovor mezi Christine a Saint-Aubinem o její opilosti. Kamera pokračuje v jízdě bez zastávky, ale panorámuje zpět, aby je udržela v záběru (obr. 41), jako kdyby vyprávění litovalo nezbytnosti opustit tuto dějovou akci. Kamera, která opět panorámuje doprava, zachycuje Lisettu a Marceaua, kteří se objímají ve třetích dveřích, a kamera se zaměřuje na tyto dveře právě ve chvíli, kdy k nim doráží Schumacher. Bez ohledu na drobnou scénu se Saint-Aubinem a Christine, kamera zůstává věrná původní motivační postavě, Schumacherovi. Ale když se Marceau s Lisettou rozejdou, kamera panorámuje mírně doprava, aby odkryla Andrého, který mimo záběr žárlivě hledí na Christine; on a Schumacher jsou jediné viditelné postavy na konci tohoto pohybu kamery (obr. 42), která směřuje doprava. Panoráma zpátky doleva odhaluje Marceaua, který odchází chodbou doleva a Lisettu, která se ho snaží následovat. Schumacher ji zastavuje a vydává se doleva za Marceuem a kamera opět jede paralelně s jeho pohybem. Schumacher nám opět mizí za stěnou, Saint-Aubin s Christine se zvedají k odchodu a kamera pokračuje v jízdě za nimi stejnou rychlostí (obr. 43). Ale nyní je pohyb kamery zcela motivován jejích pohybem, a když se zastavují, aby se vzdorně ohlédli na Andrého, jízda vpřed se zpomaluje. Nakonec levá panoráma jejich odchodu končí finální kompozici se značnou hloubkou záběru.

Tento záběr, jeden z nejkomplicovanějších v celém filmu, demonstruje to, jak může kamera váhat mezi akcemi a modifikovat svoji dráhu, aby zabrala nové postavy, které se náhle objevují. Celá následující scéna pronásledování obsahuje mnoho takových pohybů, i když jak se děj zrychluje a stává se chaotičtější, jednotlivé záběry stále více postrádají pečlivou symetrii a střídání pohybů. Všechny takové pohyby kamery odkazují k pojetí, že prostor mimo záběr obsahuje potenciálně stejně zajímavé akce, jako jsou ty, které sledujeme v jakémkoliv daném okamžiku, a že všechny tyto akce, v záběru i mimo záběr, náleží do konzistentního, neroztříštěného, reálného světa.

Všechny scény ale nejsou tak nabity dějem. Naznačila jsem, že scény předcházející scénám ze zámku, jsou pojaty konvenčněji, a že i v rušné sekvenci slavnosti jsou ostrůvky klidu, v nichž několik postav poklidně hovoří. V konverzačních scénách, kdy se narace snaží ukázat všechny postavy zároveň, dochází paradoxně k oslabení důrazu na prostor mimo záběr. Jedním z prostředků, které Renoir soustavně užívá pro pojednání rozhovorů, je umístění dvou postav, často profilem ke kameře a čelem k sobě, do předního

# ILUMINACE

Kristin Thompsonová: Estetika diskrepance – Pravidla hry



obr. 37



obr. 38



obr. 39



obr. 40



obr. 41



obr. 42



obr. 43



obr. 44

plánu. Někdy se mezi nimi v pozadí objevují další postavy. Takové uspořádání se objevuje hned na začátku, když André a Octave konverzují na letišti. Nejprve jsou zde jedinými významnými postavami (obr. 44), ale přesně ve chvíli, kdy Octave říká Andrému, že Christine za ním nepřišla, objevuje se vzadu mezi nimi trochu rozmazaný radioreportér. Takový druh přímého pohledu do polokruhového, mělkého prostoru se objevuje v průběhu celého filmu. Tento prostředek umožňuje Renoirovi vyhnout se nevýhodám, které s sebou může v jistých situacích nést užití techniky střídání záběru a protizáběru. Technika záběru a protizáběru nás obvykle nutí soustředit se buď na mluvčího nebo na naslouchajícího, protože toho druhého alespoň částečně vypouští ze záběru. V Renoirových mělkých dvojjáběrech vidíme obě postavy zároveň a jako rovnocenné.

Orientace naší pozornosti na mluvčího a naslouchajícího díky střídání záběru a protizáběru usměrňuje jednotlivé narativní informace do stejnoměrného, lineárního toku. Z hlediska narativních funkcí, záběr/protizáběr minimalizuje simultánnost v prezentaci akce a zároveň omezuje reakci postavy jen na ty nejdůležitější momenty. Renoirova alternativa mělkého dvojjáběru systematicky udržuje mluvčího a naslouchajícího na plátně, takže naše pozornost vůči kterémukoliv z nich je méně schematická. To neznamená, že Renoir v takových scénách naši pozornost neusměrňuje pomocí pohybu, zvuku a rozmístění postav, ale je zde rozhodně mnoho momentů, kdy je toho uvedeným způsobem zdůrazněno víc, než může být zdůrazněno střídáním jednotlivých postav. Při konverzaci na letišti jsou Octave a André snímáni z profilu a pokud jde o to, kam se nyní dívat, je toho jen málo na výběr. V hovoru se rychle střídají a jejich výrazy se při promluvě toho druhého rychle mění. Octave se například náhle přestává smát, když se André zeptá, jestli přijela Christine. Naopak když na zámku Robert Christine děkuje za to, jak zvládla trapnou situaci s Andrém (záběr 123), budeme pravděpodobně každou chvíli pátrat v její tváři po nějaké reakci. Ale její tvář neprozrazuje žádné emoce a při jeho řeči se sotva pohne. Naše zvědavost však povede k tomu, že budeme v tomto rovnocenném dvojjáběru tékat očima z jednoho na druhého, i když zde většinou hovoří a nějak se pohybuje jen Robert. Další příklady této techniky se objevují: po autohavárii – mezi Andrém a Octavem (záběr 42); když Marceau říká Robertovi, že vždy chtěl být sluhou (záběr 93); a ve většině konverzačních záběrů, které se vyskytují v sekvenci večírku.

Renoir jako obvykle těží z výhod obou způsobů, takže užívá i konvenční hollywoodský záběr/protizáběr, obvykle pro ty nejdůležitější promluvy postav, nebo prostě když jsou postavy příliš daleko od sebe na dvojjáběr. Například první dialogy Christine s Lisettou jsou snímány sériemi dvojjáběrů (se zrcadly, která zde mají za úkol, jako i jinde, získat varianty dvojjáběru profilu tím, že umožňují i frontální pohled na zrcadlené postavy); ale když Christine odchází a otáčí se, aby se zeptala Lisetty, je-li možné mít přátelský vztah s mužem, scéna pokračuje způsobem záběr/protizáběr. Zde jak prostorová vzdálenost, tak i potřeba zdůraznit to, co ženy říkají, motivuje změnu techniky. Střídání záběru a protizáběru se opět objevuje: mezi Robertem a Genevièveou v jejím apartmá, když André říká Jackie, že ji nemiluje, a během večere služebnictva. (V posledně jmenované scéně záběry a protizáběry vykreslením frenetičnosti děje přebírají obvyklou funkci pohybu kamery.) Celkově je více konverzačních scén pojato vyváženým, prostorově mělkým rámováním než technikou záběru a protizáběru. Ze zhruba dvaceti osmi konverzací



je ve filmu osm nafilmováno technikou střídání záběru a protizáběru, třináct vyváženým rámováním a sedm jejich kombinací. Chceme-li vysvětlit Renoirovo užívání zdánlivě statictější alternativy dvojzáběru, potom můžeme opět hovořit o realistické motivaci. Simultánní předvedení promluvy a reakce se vztahuje k pojetí simultánnosti událostí, které probíhají v mnohosti otevřeného světa. Na druhé straně lineárnost střídání záběru a protizáběru, ačkoliv podporuje narativní jasnost, jako by tuto mnohost redukovala a filtrovala, a tudíž se vztahuje k motivaci kompoziční. (Přínejmenším tak činí ve smyslu realismu, který *Pravidla* konstruuje; byly i pokusy ospravedlnit techniku střídání záběru a protizáběru jako realistickou, především pomocí teorie, že tato technika sleduje přirozenou pozornost neviditelného pozorovatele na scéně.)

Podobně jako je tomu u mnoha těchto prostorových prostředků, i v temporální struktuře se *Pravidla* drží mnoha konvenčních strategií. Narativní akce začíná *in medias res*, jako je tomu v mnoha klasických filmech. Scény mají temporální kontinuitu a není zde ani eliptický stříh, ani přesahy. Dialogy spojují scénu se scénou zřetelným způsobem a četné schůzky a odkazy k nastávajícím událostem nám rovněž pomáhají rozumět temporálním vztahům mezi scénami. Nejsou zde žádné flashbacky či záběry předjímající budoucí děj, které by mátlly temporální řád fabule.

Ale čas je v *Pravidlech* používán i nekonvenčně. Důležité úvodní události, jen letmo naznačené úvodem typu *in medias res*, nejsou expozicí doplněny zcela jednoznačně – jak je tomu s otázkou minulosti vztahu Andrého a Christine. Kontinuita v rámci scén spolu často míchá četné simultánní události, které by klasický film oddělil a pojal lineárnějším způsobem pomocí stříhu či kratších scén. V tomto smyslu se například sekvence honu se svými střídavými stříhy na malé skupinky odvolává k normě, ale slavnost užívá zhuštěnější renoirovskou prezentaci. (Lov je samozřejmě úžasná scéna, ale její značná konvenčnost a zřetelnost prostředků vedla k tomu, že se pozornost kritiků soustředila výlučně na ni a opomněla jiné, stejně zajímavé a podnětnější scény.) Podobně i dialogy, ačkoliv navazují a schůzky udržují jasnou časovou posloupnost, nám nevysvětlují, proč bylo vypuštěno šest dní mezi konverzačními scénami ráno po lovu a začátkem slavnosti – bez nějaké následné zjevné změny v situacích postav. Konečně nepoužití flashbacků činí naraci filmu ve skutečnosti méně jasnou. Jeden či dva flashbacky na předchozí události by byly užitečné – pokud by ovšem byla cílem klasická zřetelnost.

### Závěry

*Pravidla hry* sice kombinují konvenční a nekonvenční prostředky, ale nepokoušejí se je nepostřehnutelně míchat dohromady. Rozdíly zůstávají na první pohled zřetelné a často nás zneklidňují. Kontrast mezi jasností a nejednoznačností, náhlé změny tónu a zvláštní směsice stylistických technik zneklidnila i ty kritiky, kteří chtěli přisoudit filmu co nejvíce jednoty. Domnívám se, že jedním z důvodů, proč si Bazin vybral *Pravidla hry* jako příkladný realistický film (ačkoliv to taktó samozřejmě neformuloval), je to, že pevně zakotvují svůj realismus právě v rámci těch norem, které mají tendenci realismus narušovat. *Pravidla hry* tudíž svůj realismus nepředvádějí pouze tím, že odkazují k předstávám o tom, jaký život skutečně je, ale vytvářením náhlých a provokativních juxtapozic

k jiným filmařským normám. (Naproti tomu motiv odkazů ke klasickému filmu ve *Zlodějích kol* situuje jejich vlastní realismus jako výrazně odlišný od normy.)

Výsledkem tedy podle všeho je, že si divák nemůže nikdy na nějakou delší dobu vystačit s jedním druhem diváckých schopností. Tento film po nás vyžaduje častá přizpůsobení se a v tomto smyslu se velice liší od klasického filmu. Divácké schopnosti vyžadované klasickým filmem jsou rozsáhlé (více než se zřejmě většina současných kritiků a teoretiků domnívá), ale jsou tak důvěrně známé, že pro většinu z nás již nepředstavují žádnou skutečnou výzvu. Z velkého množství klasických filmů si jich jen vzácná hrstka směle zahrává s naším očekáváním. (Ve filmech *Tréma* a *Laura* lze vidět relativně omezené příklady takové hry v rámci klasického způsobu filmování; *Zloději kol* přinášejí vyváženou směs realistických a klasických rysů.) V *Pravidlech hry* vedou drobné provokace k pocitu různosti a relativně širokého spektra percepčních a kognitivních zážitků. Vynořuje se zde i pocit realismu, protože nás film dovádí k tomu, že se nám toto spektrum jeví podobné spektru, které zažíváme v reálném světě, a nepodobá se omezením, která zakoušíme v konvenčních uměleckých dílech. Realismus samozřejmě není realita; v jakémkoliv historickém období se skládá z nového souboru konvencí, které se odklánějí od standardních norem, zvláště vztahováním se k motivaci, kterou je možno považovat za realistickou. Jak čas plyne a takové vztahování se stává stále běžnějším, jeho konvenčnost začíná být zřetelnější a zřetelnější, a tento nový soubor náznaků ztrácí svou schopnost divákovi zprostředkovávat realistickou motivaci. Realismus se může, stejně jako jiné styly, zautomatizovat. Ale po období, kdy realismus není běžnou normou, může opět získat svoji ozvláštňující sílu.

Myslím, že žádná filmová technika či metoda kombinace technik není sama o sobě realistická. A právě proto, že film (tedy i film *Pravidla hry*) vyžaduje celou řadu diváckých schopností, nevytváří realistický účinek automaticky, jak ukazuje třeba systematická nejednotnost Godardových filmů. Účinek realismu vytvářejí celky filmů, které existují na specifickém historickém pozadí.

Přeložil Zdeněk Böhm

Přeloženo z anglického originálu:

Kristin Thompson, *An Aesthetic of Discrepancy: The Rules of the Game*.

In: Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*.

Princeton University Press, Princeton 1988, s. 218 – 244.

## ILUMINACE

Kristin Thompsonová: Estetika diskrepance – Pravidla hry

### *Pravidla hry*

(La Règle du jeu)

La Nouvelle Edition Française, 1939

**Režie:** Jean Renoir. **Scénář:** Jean Renoir, Camille François, Carl Koch. **Asistent režie:** André Zwobada, Henri Cartier-Bresson. **Kamera:** Jean Bachelet. **Střih:** Marguerite Houlet-Renoirová. **Hudba:** Roger Desormières. **Výprava:** Eugène Lourié. **Kostýmy:** Coco Chanel. **Produkce:** Claude Renoir.

**Hrají:** Marcel Dalio (Robert de la Chesnaye), Nora Grégorová (Christine de la Chesnaye), Roland Toutain (André Jurieu), Jean Renoir (Octave), Mila Parélyová (Geneviève de Marrast), Paulette Dubostová (Lisette), Gaston Modot (Schumacher), Julien Carette (Marceau), Anne Mayenová (Jackie), Pierre Nay (Saint-Aubin), Pierre Magnier (generál), Odette Talazacová (Charlotte), Roger Forster (homosexuál), Claire Gérardová (Madame de la Bruyère) ad.

### **Další citované filmy:**

*Hostinec v Tokiu* (Tokyo no yado; Jasudžiro Ozu, 1935), *Jeho děvče Pátek* (His Girl Friday; Howard Hawks, 1939), *Kabinet doktora Caligariho* (Das Kabinett des Dr. Caligari; Robert Wiene, 1919), *Laura* (Otto Preminger, 1944), *Michael* (Carl Theodor Dreyer, 1924), *Nikdo mne nemá rád* (Les 400 coups; François Truffaut, 1958), *Ninotchka* (Ernst Lubitsch, 1939), *Občan Kane* (Citizen Kane; Orson Welles, 1941), *Ocel* (Acciaio; Walter Ruttmann, 1932), *Prázdniny* (Holiday; George Cukor, 1938), *Prázdniny pana Hulota* (Les vacances de Monsieur Hulot; Jacques Tati, 1953), *Siegfried* (Die Nibelungen, 1. díl; Fritz Lang, 1922 – 1924), *Toni* (Jean Renoir, 1934), *Tréma* (Stage Fright; Alfred Hitchcock, 1950), *Trojdílné zrcadlo* (La Glace à trois faces; Jean Epstein, 1927), *Vampyr* (Carl Theodor Dreyer, 1931), *Všechno je v pořádku* (Tout va bien; Jean-Luc Godard, 1972), *Zloději kol* (Ladri di biciclette; Vittorio De Sica, 1948).