

Články

NĚKOLIK FASET LIDSKÉ POSTAVY
V HRANÉM FILMU¹⁾Margrit Tröhlerová – Henry M. Taylor²⁾

Lidskou postavou míníme onu takřka tělesnou „bytosť“, kterou intelektuálně a emocionálně vnímají filmoví diváci v její přítomnosti-absenci. Je oním druhým, k němuž je připoutána pozornost během projekce, centrem implikace i vcítění a také uzlem nespočetných odkazů. Film – s pomocí fikce a narace – je strojem na antropomorfizaci: takže postava na svých zádech často nese koherenci příběhu, mizanscény, střihu i rámování; bere na sebe většinu konfigurací vypovídání, a to buď v podobě neviditelného či explicitního vypravěče, nebo v podobě plně diegetické figury, symbolické entity, vizuálního či zvukového hlediska. Postava je samozřejmě konstrukcí filmového textu, analogickým, ikonickým a zvukovým znakem, pojem znaku tu však musí být chápán v širším, téměř metaforickém smyslu. Postava v hraném filmu je natolik mnohotvárná a hutná, že se v závislosti na hledisku zaujatém analýzou neustále přemisťují úrovně signifikantu a signifikátu. Je proměnlivým, mihotavým a dynamickým prvkem, který nám v posledku neustále uniká.

Ale jak se přiblížit k postavě trochu globálně, jako k fenoménu a ke struktuře? Jestliže postava představuje znak, tento znak neodkazuje k žádnému systému, ledaže bychom s americkým antropologem Marshallem Sahlinem přijali tezi, že „systém je pravidelnou syntézou reprodukcí a variací“.³⁾ A právě v tomto smyslu, jak komentuje Gérard Lenclud, „by byla struktura pevným prvkem analýzy, mřížovým (avšak v každém okamžiku zranitelným) kulturní sémantické výztuže“.⁴⁾ Sahlins historizuje Saussurovu strukturalistickou koncepci systému, jakož i strukturalistickou koncepci mýtu Clauda Lévi-Strausse. Zdůrazňuje nezávislost zkušeností, praktik a konvenčních významů, čímž struktuře dodává pragmatickou a dynamickou dimenzi. Jakmile je totiž struktura povolána k práci, vystavuje se nebezpečí. Dá se to říci jinak:

Nějaký objekt má vždy více vlastností – totiž nekonečně mnoho – než jen malé množství těch, jež v danou chvíli vymezují jeho smysl pro nějakou kulturu. Smysl

1) Pojem *film de fiction* překládám v souladu s českým územ jako hraný film (pozn. překl.).

2) Tento článek je součástí výzkumného projektu podporovaného švýcarským národním fondem pro vědecký výzkum pod vedením Christine N. Brinskmannové, profesorky na katedře filmových studií Curyšské univerzity, které tímto děkujeme za rady a návrhy.

3) Marshall Sahlins, *Des îles dans l'histoire*. Paris : Hautes-Etudes/Gallimard/Seuil 1989, s. 9 (anglický originál vyšel v roce 1985), viz zejména článek *Structure et histoire*, s. 142–161.

4) Gérard Lenclud, *Le monde selon Sahlins*. *Gradhiva* 1991, č. 9, s. 49–62.

je totiž konstituován součtem prototypických vlastností. [...] Lest světa způsobuje, že rozpoznaná věc se může znatelně lišit od všech věcí, z nichž sestává prototyp a které ji umožnily uvidět. Tím je nastolen rozchod mezi smyslem a referencí, který vede k modifikaci prototypu. Smysl je nucen rychle znovu dosáhnout referenci. Proto je dobře, že jedna část pojmové hodnoty se angažuje v praxi.⁵⁾

Postavu hraného filmu vnímáme jako jeden z oněch kulturních objektů, jímž prosvítají vlastnosti prototypu, který však svůj život žije ve výtvorech a modech recepce na pozadí nestabilních významů. A přestože se níže pokusíme na základě filmového textu odhalit v postavě jakousi strukturu, uvědomujeme si, že ji na obou svých pólech – jak na straně produkce, tak na straně recepce – přesahuje k mimofilmovému světu. V obou těchto světech, které jsou v daný okamžik součástí stejné společnosti a které se dotýkají ideálně na místě textové konfigurace, obraz postavy odpovídá koncepci, která je nejen historická, ale zároveň nutně transhistorická, neboť „prochází dějinami kumulativním způsobem“ a vepisuje se do tradice, která nedává zapomenout na zlomy a změny paradigmat, na to, „co je předchází a od čeho nás odděluje“.⁶⁾

Postava je znak interpretovaný ve svém odkazování ke světu a film jakožto výpověď širšího diskursu obsahuje to, co lze pozorovat a vyjádřit v určité epoše a co se projevuje v různých kódech: sociálních (což zahrnuje také rozdíly mezi pohlavími a mezi etniky), technických, narativních a estetických. Ještě jednou opakujeme, že bude třeba překonat lingvistické pojetí pojmů výpověď a diskurs a chápat je ve smyslu, jaký jim dává Gilles Deleuze (ve svém čtení Foucaulta), totiž jako konstitutivní složky „audiovizuálního archivu“ prostorových vrstev, jež nejsou nikdy dány, ale neustále nastávají, jako

„sedimentární vrstvy“ [které] jsou udělány ze slov a věcí, z vidění a mluvení, z viditelného a vyslovitelného, z pláží viditelnosti a polí čitelnosti, z obsahů a výrazů.⁷⁾

Diskursy procházejí filmovou postavou jakožto výtvarným, lingvistickým, viditelným a slyšitelným tělem (formou), vepisují se do ní a ona se vepisuje do nich. Na rovině výrazu a na rovině obsahu – převezmeme-li pojmy Louise Hjelmsleva, které zavádí Deleuze ve svém čtení Foucaulta a které v oblasti filmu plodně použil Christian Metz⁸⁾ –

5) Tamtéž, s. 55.

6) Paul Ricoeur, *Temps et récit. 2. La configuration dans le récit de fiction*. Paris : Seuil 1984, s. 3. (Česky: P. Ricoeur, *Čas a vyprávění. II. Konfigurace ve fiktivním vyprávění*. Praha : Oikymen 2002; pozn. red.) Ricoeur se zde připojuje k Foucaultově myšlence „specifických forem kumulace“ v diskursivních formacích. Michel Foucault, *Archéologie du savoir*. Paris : Gallimard 1969, s. 161 a násl. (Česky: M. Foucault, *Archeologie vědění*. Praha : Herrmann a synové 2002; pozn. red.) Sahlins naopak brání argument dialogu mezi „získanými kategoriemi a vnímanými kontexty“. Kultura se tak stává syntézou stability a změny. Srov. M. Sahlins, c. d., s. 150 a následující.

7) Gilles Deleuze, *Foucault*. Paris : Éd. de Minuit 1986, s. 55. (Česky: G. Deleuze, *Foucault*. Praha : Herrmann a synové 1996; pozn. red.) Viz také Rodowickovu četbu Deleuze a Foucaulta v textu: D. N. Rodowick, *Reading the Figural. Camera obscura* 1990, č. 24, s. 11–46; v souvislosti s nelingvistickou koncepcí výpovědi viz zejm. s. 16–19.

8) G. Deleuze, c. d., s. 55; Christian Metz, mimo jiné v *Langage et cinéma*. Paris : Albatros 1977, s. 157–179 a 184–190.

kde postava projevuje svou formu a svou látku (a/nebo svou substanci, to záleží na autorovi), se postava stává nerozpletným uzlem: na jedné straně stojí historické diskursivní podmínky a formy s jejich symbolickými významy (například diskurs o těle, jeho prezentace a reprezentace, nařízení Haysova kódu a způsoby jejich transgrese) a na druhé straně antropologické a filosofické konceptce lidské existence a „subjektu“, které jsou vyjadřovány ve specifických formách fikcionalizace (například narativní „subjektivita“ nebo psychologická neprůhlednost). I když se v nějaké dané době vnucuje koncept „vládnoucí postavy“ (*personnage régnant*)⁹⁾, existují vždy ve společnosti různé koexistující obrazy, jež podléhají proměnám v čase. Postava proto musí být považována za mnohočetné a často protikladné místo, na kterém se projevují nebo dají číst touhy a úzkosti: samozřejmě místo moci, ale také místo odporu. Postava je významným shifterem¹⁰⁾ v produkci obrazů a zvuků, jakož i v jejich četbě: na obou stranách vykonává neustálý proces pohybu sem a tam, pohybu „vyjednávání“ (*négociations*) – jak říká John Fiske, který tento pojem převzal od Gramsciho¹¹⁾ – mezi normami a jejich kritikou, mezi vládnoucí ideologií a jejími v dané epoše možnými transgresemi.

Tyto eklektické poznámky dávají zhlédnout rozlohu pole našeho pátrání a naznačují malou část z palety rozmanitých přístupů a možných koncepcí postavy. I když se dále omezíme na popis jen několika faset kostry postavy a přestože si za prototyp (v Sahlinsově smyslu), za diferenciální východisko, za nulový stupeň zvolíme postavu klasické kinematografie, nezapomínáme na to, že dějiny kinematografie znají také jiné způsoby výrazu, ani na to, že existují i jiné kultury a také jiné mediální nosiče, jako jsou například nové technologie: postava už se nevynořuje prostřednictvím analogického obrazu odkazujícího k reálnému tělu, tělo se stalo digitálním a virtuálním. Máme nicméně za to, že „lidské“ nebo obecněji řečeno antropomorfní forma si zachovává cosi ze svého dopadu, stejně jako přetrvává fascinace jiným, reprezentovaným, či vymyšleným. Samozřejmě se nabízejí nové otázky, vnucují se jiné přístupy.

Náš článek rozhodně nenabízí definice. Jeho cílem je pouze učinit nás citlivými k otázce různých faset postavy ve filmu. Nepředkládá „reálné kategorie, nýbrž imaginární stavy, s cílem napomoci nám k myšlení“¹²⁾, způsob čtení, jenž by v rámci konkrétních analýz měl být přehodnocen, přizpůsoben a specifikován vzhledem k mediálnímu nosiči, žánru, či konkrétní historické epoše, k autorovu stylu, fungování konkrétního filmu, k publiku, které se liší v závislosti na historickém období...

Abychom se při popisu a pojmenování faset postavy vyhnuli neologismům, uchýlovali jsme se nejčastěji k existující terminologii pocházející z literární a divadelní vědy anebo z běžné řeči. Tyto historické pojmy jsme přepracovali pro účely jejich fungování

9) Výraz Hippolyta Taineho citovaný Philipem Hamonem in: Philippe H a m o n, *Texte et idéologie*. Paris : P.U.F. 1997, s. 45.

10) Francouzsky *embrayeur* – „lingvistická jednotka, jejíž vlastností je uvádět do vztahu lingvistickou zprávu a mimolingvistickou realitu“ (Larousse), známější je anglický ekvivalent, který jsem použil (pozn. překl.).

11) John F i s k e, *Télévision Culture*. London – New York : Methuen 1987, mj. s. 64–66. U autora se však pojem vyjednávání týká jen diskursivní aktivity diváků. Anž bychom prohlubovali diskusi, troufneme si dočasně tento pojem rozšířit na pól produkce obrazů a zvuků.

12) G. L e n c l u d, c. d., s. 59.

v kontextu kinematografie, přičemž jsme se inspirovali pracemi André Gardiese¹³⁾ a Stephena Heathe¹⁴⁾, kteří navrhli cenné pojmy pro sémiologický a naratologický popis filmové postavy. Přijatý slovník však zdaleka není definitivní.¹⁵⁾ První použití později komentovaných termínů bude ostatně v textu vyznačeno závorkami. Kruhová architektura textu vyplývá z faktu, že jednotlivé fasety postavy mezi sebou nejsou ani ve vztahu vylučovacím, ani ve vztahu kauzality či podmíněnosti.

Postava, uzel referencí

Filmová postava v sobě zpravidla spojuje několik faset, takže v konkrétní výpovědi figuruje jako uzel referencí. Přezkoumáme-li analýzu literárního textu Philippa Hamona v souvislosti s kinematografií, získáme společně s autorem tři druhy odkazů v textu, které tvoří síť „výzev a připomenutí“¹⁶⁾ a které apelují na divákovy kulturní kompetence. Postava může v první řadě zaujmout „referenční“ funkci, a to pokud poukazuje k extratextovému a institucionalizovanému vědění, k rolím, již existujícím programům a (stereo)typům. Tuto funkci plní na jedné straně historické postavy a osobnosti a na straně druhé postavy, které odrážejí mytické, alegorické či heroické figury.

Kromě toho postava ve své funkci „shifteru“¹⁷⁾ poukazuje k vypovídací či vyprávěcí instanci, která nějakým způsobem představuje buď autorova zmocněnce, nebo jeho prostřednictvím diváka, nebo oba najednou. Toto shiftování (*embrayage*) chápeme ani ne tak v pojmech identifikace, nýbrž jako projev vypovídacího postoje, postoje vyprávěče nebo postavy jakožto *filtru* nebo *fokalizátoru*¹⁸⁾. Postava tak obsahuje prvky, které ji

13) André Gardies, L'acteur dans le système textuel du film. *Etudes littéraires* 1980, č. 1, s. 71–108; T ý ž, *Le récit filmique*. Paris : Hachette 1993, s. 66–81.

14) Stephen Heath, *Questions of Cinema*. Bloomington : Indiana UP 1981, hlavně s. 178–184.

15) Překlad pojmů z němčiny do francouzštiny ostatně provázely velké problémy protínání sémantických polí a termínů. V optice interlingvistických a interkulturních debat jsme se nicméně mezi němčinou, francouzštinou a angličtinou snažili najít ekvivalenty pro označení každé fasety postavy (pojem odpovídající podle nás ve francouzštině všeobecnému, druhovému, nebo neutrálnímu pojmu).

16) Philippe Hamon, Pour un status sémiologique du personnage. In: R. Barthes – W. Kazzser – W. C. Booth – P. Hamon, *Poétique du récit*. Paris : Seuil 1977, s. 115–180.

17) Na této funkci postavy hodně pracoval Michel Colin, srov. Michel Colin, La notion de figurant embrayur: l'exemple des Damnés. *Théorème* 1990, č. 1, „Visconti. Classicisme et subversion“, s. 221–242. Ohledně autoreflexivního aspektu jistých faset postavy viz článek Dominique Blüher, Cinéma dans le cinéma: L'acteur dans Bellissima ou Second traité sur „le cinéma anthropologique“. *Théorème* 1990, č. 1, „Visconti. Classicisme et subversion“, s. 137–153.

18) Seymour Chatman, *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca – London : Cornell UP 1990, s. 143 a násl. (Česky: S. Chatman, *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc : Univerzita Palackého 2000; pozn. red.) Autor rozlišuje tři „hlediska“ na události příběhu: zatímco *názor* (*slant*) vyjadřuje mentální postoj vyprávěče, který může být explicitní nebo implicitní, jenž však vždy vychází z pozice pozorovatele na okraji světa příběhu a je vnější diegetickému světu v pravém slova smyslu, *filtr* označuje postavu jakožto plátno vědomí – perceptivního, kognitivního, emocionálního a imaginárního – implikovaného v událostech příběhu. Pojem *fokalizátoru* se u Chatmana omezuje na doslovné optické a momentální hledisko postavy.

Dodejme, že v Chatmanově personalizované koncepci narace není vyprávěč *a priori* ztělesněn nějakou postavou: psychologický, sociologický a ideologický postoj prosvítající narací může být převzat

zapouští do historické situace filmové produkce, do filmové epochy (školy), do individuálního stylu. Postava tak ve své funkci shifteru svědčí o ideologických, morálních, estetických (a někdy také metadiskursivních) implikacích. Její sémantický obsah však zůstává neurčitý a dynamický a její status musí být pro každý film, nebo dokonce i v rámci jednoho filmu, redefinován.

Nakonec Hamon navrhuje „anaforickou“, intratextovou funkci, jež odkazuje k nějaké části filmového textu v jeho vývoji. Postava-anafora, jakožto mnemotechnická pomůcka, zaručuje filmu soudržnost a příběhovou koherenci mezi záběry, sekvencemi a narativními bloky příběhu. Prostřednictvím svých promluv a opakované vizuální přítomnosti divákovi usnadňuje distribuci informací v časoprostorovém univerzu diegeze.

Filmová postava se tak stává stále hutnější, více oscilující a dynamičtější konstrukcí: prostřednictvím vždy singulární kombinace faset a jejich funkcí je jakožto příběhová kompozice, integrovaná do diegetického a narativního kontextu nějakého konkrétního filmu v dané kultuře, rovnou zajata ve hře referencí. Obecným rámcem čtrnácti faset, které zde dále rozlišíme, je první, referenční rovina u Hamona (další dvě zasahují vnitřní popis daných faset). Navrhujeme ji rozdělit na čtyři nedílné a vzájemně interagující „sektory“, jež jsou definovány převládáním nějaké charakteristiky (a nikoli vyloučením ostatních charakteristik). Do těchto čtyř sektorů rozmístíme čtrnáct faset postavy. Kritérium, jež je v pravém slova smyslu referenční, bude zahrnovat fasety, které se vztahují k „afilmickému“ světu, jako je *osoba* nebo *osobnost* (nebo *celebrita*). „Protofilmické“¹⁹⁾ reprezentuje faseta *herce*. Fasety *statisty*, *filmovaného těla*, *„performance“*, *charakteru* a *protagonisty*, pokud jsou v úzkém vztahu s kinematografickou narací a estetikou, podle nás patří především k filmovému světu. Naopak fasety *hrdiny*, *typu*, *role*, *obrazu* a *hvězdy* se rovnou dovolávají intertextových a transtextových dimenzí – jestliže intertextovostí chápeme vzájemné odkazy jednoho filmu na druhý a transtextovostí odkaz nějakého filmu nebo postavy k jiným kulturním produktům (k literatuře, divadlu, televizi, rádiu, novinám atd.). Tyto čtyři sektory, zejména však dva posledně jmenované, v sobě zahrnují perspektivu, která je zároveň synchronní i diachronní a která prostřednictvím kulturního vývoje a rostoucí kulturní kompetence diváků nabývá onoho *kumulativního* aspektu, o němž mluví Ricoeur.

Osoba, osobnost, herec, figurant²⁰⁾

Osoba označuje jedince, lidskou bytost nesoucí osobní jméno a příjmení. Osoba je psychickou a fyzickou entitou představující základ performance „herce“ a lidské postavy ve

antropomorfním zmocněncem (který ve filmu někdy zůstává neviditelný ve formě vypravěčova hlasu), jeho komentář se však nicméně svou povahou a svým původem liší od komentáře postavy-filtru.

19) Pojmy afilmické a protofilmické jsou užívány ve významu užitém E. Souriauem v knize: Etienne Souriau, *L'univers filmique*. Paris : Flammarion 1953, s. 7.

20) Ve francouzštině *la personne*, *la personnalité*, *l'acteur*, *le figurant*. V němčině: *Person*, *Persönlichkeit*, *Schauspieler*, *Darsteller*. V angličtině: *person*, *personality* (nebo *celebrity*), *actor*, *player* (nebo *performer*).

filmu. Tento pojem jako takový bude z naší analýzy vyloučen a bude nám sloužit jen pro odlišující srovnání, abychom tak řekli srovnání skrze negaci, s postavou.²¹⁾

Také *osobnost* je zapuštěna v historické, politické a kulturní skutečnosti, jedná se však především o veřejnou osobnost obdařenou mediálním obrazem, která už tedy je v jistém smyslu fikční postavou. Společnost se slavnou osobností prostřednictvím všemožných mediací udržuje vztah vědění a někdy také intimnosti. Jakmile se objeví v nějakém filmu (jako například Louis Armstrong ve filmu Anthony Manna THE GLENN MILLER STORY), vnáší do něj svůj už ustavený mimofilmový „obraz“, jenž je buď znovu inscenován, nebo popřen (každopádně však zůstává obrazem obrazu): „hvězdy“ mohou hrát svůj obraz pod svým vlastním jménem jakožto *cameo* jako například ve filmu Roberta Altmanna HRÁČ. Naopak v životopisných filmech je osobnost ztvárněna fikční postavou, pro niž slouží jako zdroj inspirace a kterou ztělesňuje nějaký herec. V takovém případě se obě těla vrství přes sebe jako v dvojexpozici. Historická postava tak bojuje za, nebo proti svému modelu. Vždy je v tom „jedno tělo navíc“, jak napsal Jean-Louis Comolli.²²⁾

Výsledek schopnosti hrát, kterou projevuje lidská bytost, je charakterizován už faktem, že patří k protofilmickému univerzu a že poukazuje k pojmu *herce*. Hra herce obsahuje záměrnou mimetickou činnost, která může nebo nemusí být výsledkem určitého školení. V tomto poli analýzy tedy můžeme rozlišit neprofesionální herce, profesionální herce a hvězdy (které přesahují pojem herce, vrátíme se k tomu). Ve hře herců pak můžeme rozpoznat různé školy a metody. Prostřednictvím svého vzhledu a své individualizované hry zůstává herec v osobnosti hmatatelný v průběhu celého filmu, čímž odkazuje k její podvojně identitě.

Během přechodu protofilmického ve filmické se každá postava postavená před kameru stává automaticky *figurantem*. Tento pojem chápeme v jeho etymologickém významu figurace: označuje každé lidské tělo v jeho mimetické a reprezentativní funkci na té nejneutrálnější rovině. Faseta figuranta klade důraz na konstrukci postavy jakožto znaku, nebo dokonce jakožto celého diskursu v nitru filmu. Z hlediska recepce je postava vnímána jako tělo, které je zároveň konkrétní i imaginární a které je nejprve součástí fikce. Od chvíle, kdy se Louis Armstrong nebo Alfred Hitchcock objeví ve filmu, stávají se také oni figuranty, aniž by se přitom nutně stali „charaktery“. Tato faseta tak představuje analytickou kategorii, která abstrahuje od reálného historického těla a označuje sémiotickou bázi postavy, která ještě vůbec není narativní. Můžeme rozlišit tři druhy figurantů (jedná se o rozlišení podle velikosti): komparsisty (nebo figuranty v běžném slovy smyslu), kteří jsou využiti jako „hrubý materiál“ pro scény navozující atmosféru, pro ustavení prostředí nebo pro masové scény; charaktery (neboli postavy v úzkém slova

21) V němčině rozdíl sémantických polí slov *Person* a *Figur* neodpovídá rozdílu mezi „personne“ a „personnage“ ve francouzštině. Literární nebo divadelní postava tak dlouho mohla být označována pojmem *Person*. Ještě dnes se teoretikové, přestože přijímají pojmovou hranici mezi skutečnou lidskou bytostí a postavou jako uměleckým a/nebo mediálním produktem, úplně neshodují, pokud jde o její vyznačení na lingvistické úrovni, viz například v divadelní oblasti diskusi mezi Bernardem Asmuthem (Bernard Asmuth, *Einführung in die Dramen-analyse*. Stuttgart : Metzler 1994, s. 91 a násl.) a Manfredem Pfisterem (Manfred Pfister, *Das Drama*. München : Fink 1994 /1. vyd. 1977/, s. 221 a násl.). Pokud jde o nás, zastáváme jasné rozlišení mezi reálnou *Person* a textovou *Figur*.

22) Jean-Louis Comolli, Un corps en trop. *Cahiers du cinéma* 1977, č. 278, s. 5–16.

smyslu), které mohou být více či méně propracované, průhledné či neprůhledné, dynamické či statické a které v sobě spojují více než jednu prostou funkci a jsou proto obdařeny individuálními rysy; a konečně hvězdy, které jakožto jádra sociálně kulturní komunikace přesahují síť ostatních postav a význam jediného filmu.

Filmované tělo, „performance“²³⁾

Filmované tělo představuje postavu, pokud je vnímána, abychom tak řekli, fenomenologickým způsobem, totiž její quasi fyzický dojem. V klasickém hraném filmu založeném na rozpořbovaném analogickém obraze poukazuje k mimofilmovému lidskému tělu, které je z definice nepřítomné a které je ve dvojrozměrném obraze filmu vnímáno jako trojdimenzionální. Gardies, aniž by mluvil o těle, definuje tento aspekt postavy následujícím způsobem: jedná se o „materiální formu stop zjistitelných na samotném filmovém pásu, o ikonickou figuru herce, jejímž je fotografie pouhým aspektem“.²⁴⁾ Tělo tak představuje smyslový základ postavy na zvukové a ikonické rovině, primární (ale ne nepostradatelnou) instanci v emocionální nebo ještě spíše empatické implikaci diváka.²⁵⁾ Nezávisle na faktu, že tělo v tomto smyslu patří tomu či onomu herci, jenž je nositelem individuálních a singulárních indicií, představuje *filmované* tělo estetický a sociální konstrukt s potenciálem fyzického a psychického výrazu, jímž jsou nadány jediné postavy v kinematografii²⁶⁾ (neboť televize vytváří už jiná expresivní těla): černobílý obraz činí očividným fakt, že lidské tělo je „filmovým“ tělem, to znamená tělem inscenovaným ve filmu a skrze film, jeho specifickými výrazovými prostředky, které z něj činí také „kinematografické“ tělo.

Jestliže je tato *přítomnost* těla na plátně atributivní fasetou postavy, „performance“, tělo v akci, představuje její prediktivní doplněk: jedná se o vyjádření filmovaného těla pohybem. Richard Maltby a Ian Craven²⁷⁾ rozlišují „integrovanou“ *performanci* a „autonomní“ *performanci*. První se vztahuje ke shodě mezi hercovou figurativní performancí

23) V němčině: *gefilmter* nebo *filmischer Körper* (eventuálně *Körperbild*), „Performance“. V angličtině: *the filmic (filmed) body* nebo *body image, performance*. Němčina i francouzština (i čeština – pozn. překl.) se sjednocují s angličtinou ohledně významu slova *performance*. To ve všech zmíněných jazycích označuje představení, skrze něž se tělo vystavuje podívané.

24) A. Gardies, *L'acteur dans le système...*, s. 72.

25) Jsme si vědomi faktu, že postava hraného příběhu na jedné straně nepotřebuje nutně tělo, aby existovala, a že na druhé straně může nabýt lidské formy ve filmu, který nemusí sestávat ani z pohyblivých obrazů (viz film Chrise Markera *RAMPA* anebo film Agnès Vardové *BUĎTE ZDRAVÍ, KUBÁNCI*), ani z obrazů analogových (jako například animované filmy), a konečně, že nemusí ani odkazovat k reálnému tělu (například virtuální obraz). Přestože tento teoretický text nepostupuje touto cestou, analýza fenomenologických rozdílů postav v závislosti na nosiči by se mohla situovat na této rovině. Zpočátku by se mohla inspirovat analýzou relevantních rysů obrazu navrženou R. Odinem v knize: Roger Odin, *Cinéma et production du sens*. Paris : Armand Colin 1991, s. 41–58.

26) Tento aspekt filmovaného těla souvisí s debatami, které se ve 20. letech vedly kolem „fotogeničnosti“ a „fyziognomičnosti“.

27) Richard Maltby – Ian Craven, *Hollywood Cinema. An Introduction*. Oxford – Cambridge : Blackwell 1995, s. 234 a násl.

(hereckou hrou), estetickou přítomností, inscenováním těla a jeho integrací do narace. O autonomní *performanci* se naopak jedná tehdy, když se tělo vydává podívané, což se děje buď prostřednictvím kódovaného výrazového stylu (jako tělo div v desátých letech), anebo intradiegetickou inscenací varietních „čísel“, zpěvu či tance, které mohou být eventuálně umístěny do diegetického dispozitivu odpovídajícího spektaklu. V tomto případě vzniká silný dojem virtuóznosti spojující *performanci* filmovaného těla a kinematografie (který je ve vztahu k „filmovému obrazu“). Tyto spektakulární momenty často přesahují rámec vyprávěného příběhu a narušují proud vyprávění.²⁸⁾

Charakter (aneb postava v úzkém slova smyslu)²⁹⁾

Pojem *charakter* patří do divadelní a literární tradice a v průběhu různých epoch se v umělecké praxi silně proměnil. Podle divadelní teorie Bernharta Asmutha se charakter – od Aristotelova žáka Theofrasta až po francouzské moralisty – netýká celé fiktivní lidské bytosti, nýbrž výlučně jejího morálního a intelektuálního postoje, v jehož rámci označuje jen jeho konstantní rysy (*ethos*) a nikoli momentální stav jeho duše (*pathos*). Od začátku moderní epochy se důraz přesunul z normativního a moralistického hlediska k popisnému a od všeobecné koncepce ke koncepci individuální.³⁰⁾

Eugene Vale, autor četných scénářů hollywoodských filmů, ve své příručce³¹⁾ vysvětluje, že při vytváření postavy je třeba rozlišovat charakterizaci, charakter a charakteristiky: charakterizace obsahuje *všechny* fakty o nějaké lidské bytosti, jejímž je charakter jen *jedním* aspektem; charakteristiky jsou pak singulární složky, z nichž charakter sestává.

28) Stephen Heath (c. d., s. 113 a násl.) tyto dvě úrovně performance doplňuje dalšími dvěma, které jsou v nepřímém vztahu k postavě: na jedné straně se jedná o *performanci* kamery a promítačky, které umožňují zhlédnutí filmu; na druhé straně je situován divák, jenž nutně přispívá ke zrození filmu svým pohledem a svou symbolickou aktivitou. Sledovat film, jít do kina implikuje také „[the] performance of you – subject – in time. [...] Performance as a remembering, the production of a memory“ (s. 122).

29) Německy: *Charakter*. Anglicky: *character*. Jestliže v němčině můžeme snadno vyhradit pojmy *Charakter* a *Figur* různým sémantickým polím, přestože jsou často užívána jako synonyma, angličtina a francouzština narážejí na podobný problém: *character* se používá jako rodový pojem (my zde budeme používat pojem *figura*) a to i v úzkém slova smyslu. Ve francouzštině jsme také zvolili pojem *caractère*, jenž označuje uměleckou tvorbu *analogonu* lidské bytosti, protože chceme zdůraznit fakt, že postava v úzkém slova smyslu nesplyvá s postavou v širokém slova smyslu a že každá postava není nutně charakterem (pokud se týká synonymního pole použití srov. Partrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Dunod 1996, s. 41). Poznamenejme, že tento pojem je použit i v překladu Aristotelovy *Poetiky* (Paris : Seuil 1980, s. 55 a násl.). My se však od aristotelské koncepce vzdalujeme, protože pro něj jsou charaktery důležité jen jako *agenti*, jakožto jednající postavy podřízené akci, zápletky. Akce určuje rovněž vyčnívající rysy postavy, která představuje vždy jen dodatečný prvek, není dokonce ani zásadní pro úspěch tragédie. K tomuto tématu viz komentáře S. Chatmana: Seymour Chatman, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca – London : Cornell UP 1978, s. 108–133. Autor navrhuje koncepci soustředěnou více na *caractère*, ke které se rádi připojujeme s tou výhradou, že tato koncepce nebere vůbec v úvahu specifičnost kinematografie.

30) B. Asmuth, c. d., s. 91 a také P. Pavis, c. d., s. 41 a 247 a násl.

31) Eugene Vale, *The Technique of Screen & Television Writing*. New York : Simon & Schuster 1982, s. 104 a násl.

V kinematografii existuje individuální charakter jen latentním způsobem a vyjadřuje se jedině v akcích lidských bytostí, z nichž divák vyvozuje jejich charakteristické vlastnosti.

Touto klasickou koncepcí postavy prosvítají premisy aristotelské teorie, v níž dominuje akce a postavy jsou především jednajícími postavami. Pro kinematografii nám však nepřipadá příliš vhodná (ať už se jedná o narativní, sémiologickou či estetickou rovinu), takže navrhuje použít pojem charakter v obecném smyslu, který Vale dává charakterizaci – a to přesto, že existuje dialektický vztah mezi charakterem a akcí, mezi „být“ a „dělat“. Kromě činnosti a promluv tedy zahrnujeme pod pojem charakteru také biografické faktory (pohlaví, věk, sociální postavení), vztah charakteru k ostatním postavám a jeho integraci do diegetického kontextu. Charakter zahrnuje individualizované psychické kvality, postoje jednání a schopnost intelektuálního a emocionálního vývoje – jestliže je postava charakterem, má nějakou identitu a nějakou historii. Čímž se také situuje do dialektického vztahu mezi všeobecným a jednotlivým: charakter „je velice přesný, každému z nás nicméně nechává prostor pro své uzpůsobení“.³²⁾

Z tohoto hlediska představuje charakter vždy ryzí pojem, ideu, signifikát. Avšak jestliže i v literatuře obsahuje exteriorizované individuální rysy spojené s jeho fyzickým, pohlavním a také sociálním vzhledem, v kinematografii se většinou aktualizuje v těle nějakého herce, jenž ho poznamenává svou hrou a *interpretuje* jej. Společně s filmovaným tělem a *performancí* představuje charakter nejhutnější stav figuranta. Je fiktivním *analogonem* lidské osoby v jejím celku, „maketou osoby“, jak to vyjádřil Hans J. Wulff.³³⁾ A jestliže představuje onen „balíček diferenciálních prvků“ popsany Lévi-Straussem,³⁴⁾ který může být prostřednictvím svých atributivních a predikativních rysů analyzován jako imaginární bytost, nemůžeme abstrahovat od pohyblivého obrazu postavy a všech indicií neverbální komunikace: na této rovině zaujímají privilegovaný status tvář a hlas, a to především kvůli divákově emocionální implikaci. Charakter se však může také projevoval prostřednictvím ruchů, písní, nebo se objevovat pouze v dialogích jiných postav. Pojem charakter je tak v kinematografii mnohem komplexnější než v literatuře nebo i v divadle, a to díky mnohosti látek výrazu a díky všem estetickým prostředkům, které ho mohou ztvárnovat.³⁵⁾ Charakter také představuje centrální aspekt postavy, neboť v sobě sjednocuje mnoho jiných faset. To však neznamená, že by každá postava byla charakterem.

V univerzu fikce je entita figurant-charakter definována svým bytím a svým jednáním. Alespoň v klasických filmech mají její akce dopad na zápletku, která jí zase napomáhá

32) P. P a v i s, c. d., s. 42. Srovnej také na téže straně pasáže o charakterizaci.

33) „Der Entwurf einer Person“, Hans J. Wulff, *Personenwahrnehmung – Charakter/Figur/Rolle – soziale Interaktion*, nepublikovaný text, 1996. Viz také jeho článek v tomto čísle (La perception des personnages de film. *Iris* 1997, č. 24, s. 15–32; pozn. red.) o percepci postavy v hraném filmu.

34) Claude L é v i - S t r a u s s, *Antropologie structurale deux*. Paris : Plon 1973, s. 170. Výraz byl pro analýzu literární postavy převzat a diskutován Philippem Hamonem (P. H a m o n, *Pour un statut sémiologique...*, s. 126) a André Gardiesem pro analýzu filmové postavy (A. G a r d i e s, *L'acteur dans le système...*, s. 80) a také Marcem Vernetem (M. V e r n e t, *Le personnage de film*. *Iris* 1986, č. 7, s. 82 a násl.). Dodejme zde, že myšlenky vyložené v tomto článku těmto autorům za mnohé vděčí.

35) Jurij Lotman zdůrazňuje tento bod, srov. J. L o t m a n, *Esthétique et sémiotique du cinéma*. Paris : Editions sociales 1977, s. 148–150; stejně jako A. G a r d i e s, c. d., s. 94 a násl.

odhalovat se v interakci s jinými postavami a s celkem diegetického univerza. Charakter přináší postavě svou schopnost vývoje psychologicky motivovaného narativním kontextem a/nebo žánrem.³⁶⁾ Nakonec však charakter nějaké postavy vždy ve velké míře závisí na divákově interpretaci, a proto je tento pojem jedním z nejdynamičtějších a nejprehavějších.

Kromě toho, že závisí na způsobu vyprávění (na autorově stylu, na epoše, na žánru), může být charakter nějaké postavy, ať už je průhledná, anebo naopak temná, více či méně propracován v závislosti na místě, jaké zaujímá v hierarchii vztahů hlavních a vedlejších rolí. Často vlastně můžeme mluvit o charakteru jediné v souvislosti s „hlavní postavou“ (eventuálně s hlavními postavami v množném čísle) a s první řadou „vedlejších postav“. Forster³⁷⁾ rozlišuje tyto „hutné“ („round“) charaktery od „plochých“ („flat“) charakterů. Ty mají blízko k typům, nebo ještě spíše k šaržím (*emplois*)³⁸⁾, jak je chápe divadlo 17. a 18. století, standardizovaným postavám, ztuhlým rolím definovaným prostými protiklady, které vzešly z *Commedia dell'Arte* a převzalo je francouzské divadlo.³⁹⁾ Rozlišení mezi typem (v našem významu „rolí“) se zobecnitelnými rysy a charakterem získává smysl teprve ve chvíli, kdy byl v 19. století charakter příkrášlen individuálními a osobními rysy. Na rozdíl od „dynamického“ charakteru zůstává typ (role) „statický“ a nepřekvapuje nás: „Nejenom že jeho atributy zůstávají identické, ale navíc nejsou příliš početné a často představují nějakou kvalitu nebo její nedostatek ve vyšším stupni.“⁴⁰⁾ Přibližují se tak k tomu, co Barthes nazývá „figurou“, která je „neslušnou, neosobní, achronickou konfigurací symbolických vztahů“.⁴¹⁾

Vzhledem k síti postav nějakého filmu budeme tyto ploché charaktery raději nazývat „funkčními postavami“ nebo „pomocnými postavami“ a termínu typ vyhradíme užší význam. Stejně jako rozlišujeme zjevnou formu postavy od jejího sémantického programu, budeme odlišovat typ od role. Oba tyto termíny, obě tyto fasety postavy se spojují v pojmu *typ*, jak byl popsán v literatuře nebo v divadle, filmová teorie by se však od tohoto pojetí měla osvobodit a toto rozlišení zachovat (vrátíme se k tomu).

Dodejme zde, že postava může být inspirována – jako v každé fikci – skutečnou osobou nebo historickou osobností. Je-li identifikována, představuje postava pro diváky referenční prvek, aniž by přesto nějak existovala mimo text. Můžeme také odlišit původní charaktery od charakterů, které se vztahují k modelům preexistujícím v literatuře, v divadle nebo v kinematografii – zde analýza vstupuje do rozsáhlé oblasti adaptací a *remaků*. Zatímco původní charaktery povstávají ze scénáře filmu abychom tak řekli *ex nihilo*, ty druhé svědčí – jako například paní Bovaryová – o afirmované intertextové a/nebo transtextové dimenzi. Každá tvorba postavy však očividně více či méně

36) V nep psychologických nebo poetických filmech se může vývoj charakteru odehrávat bez zjevného důvodu, přesto je třeba se ptát zda popis charakteru, jak ho zde nahlížíme, platí také pro tento typ postav.

37) E. M. Forster, *Aspect of the Novel*. London : Edward Arnold & Co 1927, s. 93 a násl. Srovnej také Seymour Chatman, *Story and Discourse*, s. 131 a násl.

38) P. Pavis, c. d., s. 115. V němčině se v tomto případě mluví o *Rollenfach* a v angličtině o *character type*.

39) B. Asmuth, c. d., s. 88.

40) Oswald Ducrot – Tzvetan Todorov, *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris : Seuil 1972, s. 289 a násl.

41) Roland Barthes, *S/Z*. Paris : Seuil 1970, s. 74.

explicitním a vědomým způsobem spočívá na imitovaných a modifikovaných kulturních vzorech (charaktery, role a typy).

Protagonista, hlavní a vedlejší postavy⁴²⁾

Pojem *protagonista* označuje už ve starověkém řeckém divadle herce, jenž hraje nejdůležitější part. Druhá role (role je zde chápána ve svém běžném významu) je nazývána *deuteragonista* a třetí role *tritagonista*. Dokonce i v divadle se dnes používá jen první pojem, a to pro postavy, které se nacházejí v centru akce a konfliktů.⁴³⁾

S pojmem protagonisty, jenž implikuje hierarchii mezi postavami, definitivně vstupujeme do pole narativity. Distribuce hlavních a vedlejších postav je syntagmatické a paradigmatické povahy. Závisí na jejich důležitosti nejen vzhledem k akci a k ostatním postavám, ale také vzhledem k jejich přítomnosti na plátně, ke způsobu jejich režijního ztvárnění v rámci mizanscény a vzhledem k jejich narativní funkci. V klasickém modelu s sebou hlavní postava přináší prvotní klubko zápletky a představuje nejpropracovanější charakter, který na sebe soustředí implikace diváků. Svou dominantní přítomností vytváří ohnisko a přináší textu – ale také fikci, diegezi, montáži atd. – nutnou soudržnost, představuje jakoby perspektivní a intencionální centrum reprezentace a vyprávění. Narace, jakožto zjevný akt, je prostřednictvím optické a/nebo narativní objektivace také často fokalizována na něj a jeho prostřednictvím⁴⁴⁾ (Hitchcockova REBECCA a OKNO DO DVORA). V tomto prototypickém modelu si hlavní postava (nejčastěji v jednotném čísle⁴⁵⁾ v průběhu celého trvání filmu podržuje svůj status „dominantní“⁴⁶⁾ postavy. Vždy však může uvnitř nějakého narativního segmentu (scény, sekvence, aktu) přepustit své privilegované místo jiné postavě. Avšak jakmile jsou různé funkce protagonisty rozděleny na několik postav, text se stává polyfonickým a divákově centrum percepce a porozumění se stává méně jednoznačným (tak jako v Premingerově filmu LAURA nebo v Lumetově PARTĚ).

Z technického hlediska vyprávění protagonista nebo protagonistka (*main character*) organizuje síť ostatních postav, které na ni nebo na něj odkazují ve svých pozicích a aktivitách a které mohou být roztříděny na vedlejší *protagonisty* (Syd Field je nazývá *major characters*)⁴⁷⁾, na vlastní vedlejší postavy (*personnages secondaires*) a na pomocné

42) Německy: *Protagonist/in*, *Hauptfiguren* a *Nebenfiguren*. Anglicky: *protagonist*, *main character* a *minor character*.

43) P. P a v i s, c. d., s. 274. Dodejme, že antagonistu nepatří do stejné definiční řady jako tři citované pojmy.

44) Marc Vernet, *Personnage*. In: Jean Colette (ed.), *Lectures du film*. Paris : Albatros 1980, s. 177–180.

45) Ohledně antropocentrismu v jednotném čísle (mužského rodu), jenž určuje mnoho vyprávění, a to včetně vyprávění s konstelací páru nebo příběhů ve třech srov. Margrit Tröhler, *Hierarchien und Figurenkonstellationen*. In: Britta Hartmann – Eggo Müller (eds.), *7. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium, Postdam '94*. Berlin : Gesellschaft für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 1995, s. 20–27.

46) Ve smyslu Romana Jacobsona: R. J a c o b s o n, *La dominante*. In: T ý ž, *Huit questions de poétique*, Paris : Seuil 1977, s. 77–85.

47) Syd F i e l d, *Screenplay. The Foundation of Screenwriting*. New York : Dell 1979, s. 23.

postavy v kulisách nebo v pozadí (ty by se daly shromáždit pod pojem „terciální“ postavy). Hierarchie, která vyvěrá ze statutu postav – spojená s komplexností jejich charakteru a funkcí – je vztahová a musí být upravena pro každý film.⁴⁸⁾

Abychom se naladili na přehršel *vedlejších postav*, navrhujeme rozlišovat vlastní vedlejší postavy, pomocné postavy a postavy čistě funkční. První z nich ještě mají individualizovaný charakter, přestože počet jejich rysů je omezen. Dvě zbývající se sice nedají popsat jako charakter (podle Fostera jsou plochými charaktery anebo „typy“), jsou však přece hutnější než prosté postavy v pozadí nebo v prostředí. Přestože jsou sotva individualizovány a zůstávají anonymní, objevují se ve filmu opakovaně a definuje je nějaká charakteristická činnost (prediktivní funkce sluhu) anebo nějaký kvalitativní rys (atributivní funkce vzdálené důvěrnice nebo šaška), které většinou nemají žádný skutečný narativní dopad. Zatímco pomocné postavy jsou přiděleny jednomu nebo několika protagonistům, funkční postavy jsou podřízeny přímo struktuře vyprávění, ve kterém zaujímají, abychom tak řekli, čestné či ornamentální místo. Žádná z nich nemá psychologickou hloubku, ani vlastní identitu. Mohou tedy sledovat minimální předurčenou „rolí“, aniž by vytvořili konzistenci charakteru – naopak postava-charakter může vždy naplnit tuto funkci. Funkční postavy bez těla, jako například Godot, reprezentují čiré ideální koncepty, a to přesto, že jejich status ve struktuře vyprávění může být veliký.

Narativní síť postav se rozpíná přes síť sociálních útvarů, obě tyto sítě však nejsou nutně určeny stejnými hierarchiemi a závislostmi. Protagonistka tak může být součástí páru, rodiny, profesní skupiny, nebo se vepisovat do nějaké sociální třídy. Možná má přátele (přítelkyně), nepřátele (kteří reprezentují pozice a póly, které mohou být samy analyzovány vzhledem ke sféře akce, k rolím atd.). Každá postava, ať už se jedná, nebo nejedná o propracovaný charakter, je situována v sociální struktuře a ocitá se „tak jako v samotném životě ukotvena v různých vztazích, které ji orientují“. Z tohoto důvodu navrhuje Hans J. Wulff⁴⁹⁾ pro popis změn identity postav-charakterů analyzovat jejich sociální vzdálenost či blízkost v jednotlivých jejich formacích a vzájemné závislosti.

Přesto nám však osazenstvo nějakého vyprávění v dané narativní konfiguraci, stejně jako jeho sociální spletenec, podle všeho nabízejí nejméně dvě úrovně analýzy, jež mohou vstoupit do konfliktního vztahu. Na jedné straně stojí status postav vzhledem k jejich funkci ve vyprávění: perspektivní centrum může být představováno jednou nebo několika postavami (například více méně homogenní skupina ve filmu Assi Dayana ŽIVOT PODLE AGFY, nebo mozaika postav ve filmu Roberta Altmana PROSTŘÍHY). Na druhé straně stojí integrace postav do sociálních útvarů. Vypracování jejich charakteru a projevy jejich konfliktů mimoto závisí na fokalizaci vyprávění, na zvoleném žánru atd. Tak například při vytváření páru, ve kterém jen jednu jeho část zosobňuje protagonista, může navzdory předpokládané minimální sociální vzdálenosti jeho druhá část ustoupit

48) K tomu bychom se mohli inspirovat rozlišením, které navrhuje specialistka na scénáře Linda Segerová: L. Seger, *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. New York: Henry Holt & Co. 1992, s. 123 a násl.

49) Hans J. Wulff (*Personnenwahrnehmung – Charakter/Figur/Rolle...*, s. 18–20) v reakci na typologii konstelací postav spojených se svým narativním statutem navrženou Margrit Tröhlerovou: M. Tröhler, *Hierarchien und Figurenkonstellationen*, s. 23 a násl.

do pozadí a fungovat zde jen jako funkční postava nebo jako kulisa vzhledem k obrazu a vyprávění. Nebo si obě dvě mohou naopak rozdělit narativní status protagonisty a jejich jednota se může vepsat do vztahů podobnosti, antinomie, rozdílu nebo komplementarity⁵⁰⁾ a pokaždé přitom implikovat jiný sociální vztah (jenž mimo jiné závisí na rozdílu pohlaví). Referenční sociální síť může také být úplně převrácená, jestliže protagonistu vyprávění představuje sluha a pán domu je odsunut do pozadí (SOUMRAK DNE Jamese Ivoryho, nebo SLUHA Josepha Loseyho).

Tyto textové, narativní a sociální struktury mají v každém případě silný dopad na intelektuální, emocionální a kulturní operace na straně receptce.⁵¹⁾ Aby diváci pochopili nějaký film, musí být schopni kombinovat několik vztahových sítí, jež se dovolávají diváckých kompetencí týkajících se uměleckých (*fictionnels*) textů i sociálních zkušeností jejich každodenního života.

Hrdina, hrdinka⁵²⁾

V klasickém vyprávění na sebe často jediná hlavní postava bere fasetu hrdiny, pokud oba tyto aspekty postavy organizují text vertikálním způsobem. Hrdinský postoj ovšem přesahuje jednotlivý film a vepisuje postavu do archetypální dimenze, jak ji popsal Edgar Morin: hrdina označuje „nadřazený a ideální charakter“ vybavený morálními hodnotami a ctnostmi.⁵³⁾ Představuje atributivní a symbolickou kategorii, která vytváří perspektivní pohled na rovinu příběhu. Je charakterizována svou povahou či podstatou. Šťěstí a neštěstí, které hrdinu zasahuje, je vždy výsledkem nějaké vnitřní kvality nebo vady, jež však obsahuje něco *osudového*, co do jisté míry odindividualizuje jeho chování a jeho akce. Je to herold, nositel poselství, které přesahuje jeho osobní osud. Dokonce i antihrdina, jeho negativní, ironický či groteskní protějšek, vždy vystupuje nad konstelace ostatních postav. Existují však vyprávění bez hrdinů, nebo s diskvalifikovanými „hrdiny“ odsunutými na místo vedlejší role.⁵⁴⁾

Hrdina je vždy nositelem mýtické dimenze, která sahá až ke starověkým řeckým polobohům. V průběhu dějin se nicméně významně proměnil. Klasický hrdina řecké tragédie, jenž sám podléhá božským zákonům a představuje ještě vyšší a nedosažitelnou bytost, ztrácí v moderní době svůj příkladný charakter. Následkem postupného snižování může hrdina označovat také komickou figuru: pojem začíná být užíván jako více méně

50) Ohledně těchto čtyř forem vztahu srov. M. V e r n e t, *Le personnage de film*, s. 85.

51) K tomuto všeobecnému přístupu k formám divácké implikace z kognitivního hlediska srovnej Murray S m i t h, *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford – New York : Oxford UP 1995.

52) Německy: *Held/in*. Anglicky: *hero / heroine*.

53) Edgar M o r i n, *Les stars*. Paris : Seuil 1972, s. 117 nebo s. 20. Lpíme ovšem na rozlišení hrdiny a hvězdy, stejně jako pojednáváme postavu jakožto protagonistu a postavu jakožto hrdinu jako dvě odlišné fasety – na rozdíl od Gardiese (*L'acteur dans le système...*, s. 75), který je směšuje. Gardies omezuje funkci hrdiny na „*vnitřní* usouvztažnění různých postav jednoho vyprávění“ a staví ji proti „*roli*“, která „*postupuje prostřednictvím vnějšího usouvztažnění vzhledem k dílu*“ (s. 75, zvýr. kurzívou autory). K roli se vrátíme později.

54) Vzhledem k literárnímu programu naturalistických spisovatelů srovnej P. H a m o n, *Texte et idéologie...*, mimo jiné s. 70 a násl.

synonymní s pojmy protagonista (hlavní postava) a charakter.⁵⁵⁾ My zde hájíme omezené použití tohoto pojmu (rozhodně alespoň pro rozlišení různých aspektů), neboť ne každá hlavní postava, ne každý hutný charakter je hrdinský. Každopádně v kinematografii, jakož i jinde, hrdina existuje, i když není nikdy víc než jen skromnou individualizovanou replikou klasického hrdiny (epického či tragického).

Faseta hrdiny není spojena s žádným specifickým modelem výrazu vyprávění a je silně ovlivněna žánrem – a tedy „rolí“. Situuje se rovnou na intertextové a transtextové rovině. Heroická dimenze však může případně podpírat jednotlivou postavu nějakého filmu a vepisovat se do jejího charakteru, který je její aktualizovanou variantou.

Bude třeba se ptát na pohlavní diferenciaci mezi hrdinou a hrdinkou. Hrdina a hrdinka implikují nejen různé hodnoty tím, že s sebou nesou různé sociální a ideologické interpretace, udržují také jiné vztahy s ostatními postavami a s postavami opačného pohlaví. Dokonce ani v pozici protagonisty není jejich vliv na akci a na vývoj vyprávění stejný. Tyto otázky by se staly ještě komplikovanějšími, kdybychom analyzovali implikace etnické příslušnosti hrdiny a hrdinky v naší západní kultuře.⁵⁶⁾

Typ a role⁵⁷⁾

Vztahy mezi fasetami typ a role jsou úzké, ale ne nutné. Pozdržme se nejprve u typu. Tento pojem se zde omezuje na jeden aspekt významu, který pro něj stvořila literární a divadelní tradice, a má spíše blízko k sémantickému poli, jaké mu připisuje běžná řeč.

Typ se rýsuje na základě hercova fyzického vzhledu, na kulturní konstrukci toho, jak má nějaká postava „vypadat“, na sociálním a historickém schématu a na jeho estetické inscenaci (*mise en scène*). Tyto aspekty typu jsou ve vztahu permanentní vzájemnosti: mají společné to, že charakterizují postavu podstatnými fyzickými rysy, které jsou však exteriorizovány a více či méně singularizovány (vždy jsou však „typické“). *Role*, na rozdíl od *typu*, odpovídá abstraktnímu programu, který se týká jednání postavy. Divák samozřejmě může na základě typu vyvodit závěry o chování, vystupování nebo o roli, ty však nemusí být postavou během filmu nutně uskutečněny.

Typ na jedné straně obsahuje individuální fyzické charakteristiky herce (a postavy), jež jsou zatíženy konotacemi a jež se hned také jeví jako kulturní rysy. Přestože volba typů reaguje na mediální konstrukci a ovlivňuje například *type-casting* (v němž se kombinuje typ, role a hra herce, aby určila především všechny ty opakující se vedlejší role), reference i zde zůstávají ve velké míře mimofilmové, tedy pokud jsou spojeny s konkrétním tělem – to znamená s fyzickými a sociálními momenty vzhledu, gestuálnosti, znělosti hlasu, dikce atd., zkrátka s kvalitami, které do filmu přináší herec a které přetváří – a skrze toto tělo s historickým kontextem.

Na druhé straně se hercovo tělo objevuje jako kulturní a estetický znak: jakožto signifikantní konstrukce obsahuje *look* postavy, který je ve vztahu k módním fenoménům

55) P. Pavis, c. d., s. 159 a násl.

56) Viz například Mary Ann Doane, *Femmes Fatales. Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. New York – London : Routledge 1991, s. 209–248. Transkulturní studie klasického hrdiny s maskulinní dominantou viz Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*. New York : Bollingen Foundation 1949.

57) Německy: *Typ, Rolle*. Anglicky: *type, rôle*.

a který také zahrnuje rekvizity sloužící k jeho identifikaci, pózy, postoje, zkrátka inscenaci těla na protofilmické, filmické i kinematografické rovině.

Pojetí typu na základě jeho nerozpletně spjatých složek se točí kolem dvou pólů. Na referenční rovině typ (ve smyslu Ejzenštejnovy a také neorealisticke „typáže“) označuje představitele nějaké skupiny nebo sociální třídy (dělník a dělnice, ale také adolescent nebo adolescentka *hip-hopové* generace), poukazuje například k ideji „muže nebo ženy z ulice“. Typ je tak nositelem historických a někdy také transkulturních referencí. Buď podléhá vývoji, nebo se zastavil v dané epoše a stává se tak strnulým signifikátem nějaké abstraktní ideje. Nový referenční typ se může zrodit ze vzájemného působení mediální konstrukce a sociálního vývoje: obraz „nových lidí“, který veřejně vyhlašují média, nachází svůj doplněk v určitém *looku* dnešních mladých lidí, aniž bychom mohli rozlišit příčinu a účinek.

Typ jakožto kategorie, která je už rovnou umělecká a imaginární, je na intertextové a transtextové rovině vtělením abstraktní ideje (má blízko k Barthesově *figuře*, zdůrazňuje však signifikantní aspekt). Třebaže obsahuje sociálně historické faktory, neodkazuje typ přímo k afilmickému světu: rozpoznáme-li ho u empirické osoby, snadno usoudíme, že se tato osoba podobá karikaturnímu portrétu. Zde figuruje mediální obraz (v širokém slova smyslu) jako vzor. Mezi tímto mediálním obrazem a odpovídající rolí často existuje úzký vztah. Jedná se například o přehnané vizuální atributy, které u Billa Wildera definují roli chamtivého kapitalisty: je spíše tlustý, arogantní, oblečený v šedivém obleku, kouří tlustý doutník a houpe se v křesle uprostřed velké kanceláře vybavené několika telefony (viz James Cagney/C. R. MacNamara ve filmu *RÁZ, DVA TŘI*). Také role *femme fatale* odpovídá různým možným typům jako je například italská diva desátých let, obraz Louisy Brooksové jakožto *flapper*, blondýny ve *filmech noir* nebo různé obrazy Lolity.

Tyto mediální aspekty typu mohou působit ahistorickým způsobem nebo se přizpůsobovat proměnám v čase. Vždy platí, že si typ podržuje několik rysů, které jsou s ním spjaty, což ho činí snadno rozpoznatelným. Individuální charakteristiky nějakého herce mohou mimoto vytvořit nesoulad mezi prvním a druhým aspektem typu, mezi jeho fyzickým vzhledem a jeho *lookem*, nebo si pohrávat s nesouladem mezi typem a rolí. Nebo se ony charakteristiky mohou naopak naprosto rozpustit v typu, jenž může odpovídat charakteru (je-li přítomen charakter). Avšak od chvíle, kdy už vztah mezi typem a rolí nepřipouští individuální aktualizaci a tedy variantu a kdy se přínos charakteru stává bezvýznamným, nastoluje se tendence ke *stereotypu*, k „předem známému a velice často opakovanému schématu“, ve kterém už postava nemá „ani tu nejmenší individuální volnost akce“⁵⁸⁾: nacházíme zde postavu-loutku, jaká vystupuje v reklamních filmech a jiným způsobem také slavné *šarže* (*charges*) výmarské kinematografie, které amalgám herce, typu a role dotáhly napříč různými postavami na nejvyšší stupeň a dosáhly vysoké hodnoty podívané a úspěchu u dobového publika.⁵⁹⁾

58) P. Pavis, c. d., s. 339.

59) Jedná se například o herce Kurta Gerona, Rosu Valettiovou a Juliuse Frankensteina v analýze Karla Prümma: K. Prüm, Erneutes Lob der Charge. *Filmwärts* 1992, č. 23/3. Viz také jiné články v tomto sborníku. Jak se různé lidové typy vyvíjely v literatuře během 19. století směrem ke stereotypům viz Ruth Amossi, *Sémiologie du stéréotype*. Paris: Nathan 1991, s. 49 a násl.

Pokud se týká *role*, běžná řeč ji používá v kvantitativním smyslu: mluví se totiž o distribuci rolí – hlavních a vedlejších – podle jejich důležitosti ve filmu. V tomto smyslu role označovala u Řeků a Římanů svitek pergamenu obsahující text, jenž měl být přednesen a pokyny k jeho interpretaci⁶⁰⁾ – ve filmové oblasti to poukazuje ke scénáři. Protože role chápána v tomto smyslu je často používána jako ekvivalent pojmů hrdina, protagonista, hlavní a vedlejší postava, označili jsme ji v němčině a angličtině termínem *Part/part*. I když toto použití pojmu není nutné měnit, představuje jen první aspekt.

Na jiné rovině je třeba rozlišovat roli a *aktanta* (*actant*). V greimasovském aktanciálovém schématu se aktant situuje nejen na úrovni projevu, ale také na úrovni logiky akce. Odkazuje k šesti jednajícím silám, z nichž každá je definována svých vztahem k ostatním. Pro Greimase role naopak představuje prostřední úroveň mezi aktantem a hercem, vepisuje se mezi narativní úroveň a textový povrch (ale ne na rovině reprezentace, neboť pro to musí být ztělesněna nějakým hercem). V této koncepci tedy role figuruje jako místo přechodu, „oživená figurativní, avšak anonymní a sociální entita“, které poskytuje individuaci herec, jenž jich spojuje a může spojovat několik.⁶¹⁾

Aniž bychom tuto definici vyvraceli, zvolíme si nicméně s Gardiesem pojem role, který divadlo definovalo jako soubor kódovaných rysů⁶²⁾ (obě definice se ostatně částečně spojují). Gardies považuje roli za rodovou figuru, za soubor neměnných rysů, které mohou být singularizovány a které obsahují abstraktní program akce. V konkrétním textu roli odpovídá – na rozdíl od hrdiny – *horizontální* distribuce, která spočívá na kulturním modelu a vytváří určitý horizont očekávání.⁶³⁾

Dodejme, že role může být oporou pro charakter, nebo se naopak při tvorbě nějaké postavy může projevovat převládajícím způsobem a vytlačit charakter ve vlastním slova smyslu. Může prosvítat v typu, ale její charakteristiky se mohou rovněž utopit v individuálních rysech a působit na jednání postavy jen skrytě – přesto ji bude vepisovat do známého kulturního schématu.

Zdá se, že v kinematografii nám referenciální povaha rolí, jež je v úzkém vztahu s dějinami kinematografie a žánru, nabízí četné možnosti analýzy. Rozlišíme dva druhy rolí. První jsou zakotveny na rovině transtextové – role zrádce, krále nebo sluhy existují také v literatuře a v divadle – nebo intertextové (ty jsou definovány kinematografickými specifičnostmi). Je nicméně otázka, zda existují specificky filmové role, nebo jestli se ve skutečnosti vždycky jedná o novou podobu aktualizace nějaké literární nebo divadelní role. Nelze roli *side-kick* ve filmech Johna Forda hranou Walterem Brennanem převést na roli Sancho Pansy anebo Zanniho (prohnaného komického sluhy *Commedia dell'Arte*)? Odpověď analýzy bude v posledku záviset na zaujatém hledisku a na kontextu úvahy: na kontextu kulturního zobecnění a na kontextu strukturní redukce definice rolí. Paleta rolí v narativní kultuře není ani homogenní, ani jednou provždy ustrnulá.

60) P. Pavis, c. d., s. 307.

61) Algirdas Julien Greimas, *du sens*. Paris : Seuil 1970, s. 256. Později bude autor rozlišovat aktanciální role a role tematické, srov. A. J. Greimas, *du sens II*. Paris : Seuil 1983, s. 61 a násl.

62) Srov. Anne Übersfeld, *Lire le théâtre*. Paris : Ed. Sociales 1993, s. 102 a násl.

63) A. Gardies, *L'acteur dans le système...*, s. 75 a násl.

Přestože jsou role více či méně kódované, vyvíjejí se v čase nebo se přizpůsobují novým nosičům. Mohou se tedy zrodit nové role.

Vedle těchto rolí, které patří k umělecké tradici, pozorujeme, podobně jako u typu, jiné role, jež mají blíže ke skutečnosti. Mají sociální zakotvení a vyvolávají v textu referenční účinek, aniž by proto byly *a priori* méně imaginární nebo méně mediální. Role otce, matky, dělnice či řidiče taxi popisují sociálně určenou aktivitu nezávislou na herci, který ji aktualizuje.

Musíme předpokládat, že všechny tyto role, ať už jsou spíše fiktivní, nebo spíše referenční, jsou ve vztahu vzájemného ovlivňování. Tak například feministické hnutí vyvolalo od konce minulého století vynoření nových rolí pro ženy, které se zároveň staly inspirací pro fikční role. Mohou se vyvíjet paralelně se sociální skutečností, někdy se však od ní odtrhují a integrují do sebe autonomní modifikace kulturních praktik; na oplátku za to mají jistý dopad na společnost.

Obraz a hvězda

Mezi transtextovými nebo specifickými filmovými referencemi se v první řadě vnucuje obraz a hvězda. Ve filmu jde hlavně o výtvarný obraz těla filmovaného v jeho přítomnosti, v jeho *performanci*, mizanscéně a fragmentaci. Takže v širokém slova smyslu zastávaném Heathem⁶⁴⁾ každé filmované tělo – včetně nepřítomných, neviditelných postav – vlastní obraz. Tento obraz se rodí na estetické rovině (s tendencí k fetišismu): povaha filmového signifikantu z lidského těla dělá tělo imaginární, konglomerát specifických obrazů a zvuků nesoucích kvazi citelný, latentní, nikdy nezastavený význam. Obraz je tedy filmovou a kinematografickou konstrukcí, která se však rodí jen v hlavě diváků, kde se vyvíjí, doplňuje a je obdivována. Obraz nějakého herce nebo herečky tak má mimofilmovou dimenzi, prodlužuje se svým oběhem v různých médiích, novinářskou promluvou, diskusí v soukromí, zkrátka prostřednictvím celého sociálního imaginária, a stává se transmediální konstrukcí. Herec přináší do filmů tento obraz, který je mu ušitý na tělo. Obraz má zkrátka tvrdý kořínek, je docela odolný, v průběhu času však může být popřen nebo se může proměnit.⁶⁵⁾

Obraz dotažený na svůj nejvyšší stupeň se stává obrazem hvězdy. Tento sociálně kulturní fenomén je v kinematografii určitě nejvýraznější, i když divadlo, televize nebo hudba také znají jeho význačné variace.⁶⁶⁾ Hvězda je samozřejmě v úzkém vztahu k mýtu, jenž se pojí k filmovému tělu nějaké herečky či herce prostřednictvím určité kontinuity rolí, typů a dokonce i charakterů, které živí její *obraz* a jsou jím živeny. To jí nabízí více či méně rozmanitou a proměnlivou síť atributů. Postava ztělesněná nějakou hvězdou ve filmu často vystupuje jako silný a hutný charakter (což neimplikuje, že je průhledná

64) S. Heath, *Questions of cinema*, s. 181.

65) Richard Dyer, *Stars*. London : BFI Publishing 1979, s. 72 a násl., kde autor analyzuje vývoj obrazu Jane Fondové.

66) O televizních *personalities* a jejich vztahu k divákům na rozdíl od vztahu diváků k filmovým hvězdám srovnej John Fiske, *Television Culture*, s. 150 a také John Ellis, *Visible Fictions, Cinema, Television, Video*. London – New York : Routledge 1982, s. 91 a násl.

a psychologizovaná) a jako protagonista a/nebo hrdina či hrdinka dominuje ostatním postavám. Hvězda často představuje dominantní fasetu postavy, kterou obklopuje specifickou auroou, jíž do filmu rovnou vnáší. Představuje také fasetu nejkomplexnější, neboť individuálnost a konkrétní jedinečnost jejích rysů jí v jejím polysémickém ba přímo rozporném obraze umožňují integrovat a překonat schematismy typu a role.⁶⁷⁾ Fenomén nabývá své skutečné velikosti a hvězda se stává celebritou teprve ve chvíli, kdy intratextovou váhu star konsolidují intertextové a zejména transtextové diskursy (psaný tisk, fanouškovské časopisy, televize atd.).

I když se koncepce hvězdy od počátků kinematografie silně proměnila a hvězdy se staly lidštějšími a pozemštějšími, často vyhlašovaný konec hvězdného systému se doposud nekonal. Hvězdy stále ztělesňují sociálně kulturní hodnoty, určitou ideu krásy, erotiky, mládí, mužnosti a ženskosti. A tyto hodnoty, přestože se mění, jsou často pro různé generace diváků koexistujících v dané epoše zobecnitelné. Obraz hvězd se v dané epoše definuje vždy vztažným způsobem a nabízí paletu možností pro napodobení ve skutečném životě.

Postava,⁶⁸⁾ třpytivé prizma

Postavu charakterizují všechny fasety, které jsme právě popsali a to jsme určitě na nějaké zapoměli. Žádná nich však pro konstrukci postavy není nepostradatelná a nepodílí se na ní stejně významným způsobem.

Postava může být zkrátka řečeno popsána z hlediska atribuce („všechno tohle je/tvoří postavu“), stejně jako z hlediska diferenciálního a dynamického – to znamená prostřednictvím aspektů, které ji nutně nedoprovází a nejsou ani konstantní.⁶⁹⁾ Všechny tyto fasety postavy musí být vždy uvedeny do vztahu k fasetám ostatních postav a musí být také integrovány do sociálního kontextu diegeze a také do vývoje vyprávění. Tak se postava konstruuje – na diskursivní nebo narativní rovině a jakožto podívaná – podél paradigmatické a syntagmatické osy.

Fyzický obraz není pro vytvoření postavy vždy nezbytný. Svědčí o tom všechny ty nepřítomné a neviditelné postavy, které se procházející dějinami filmu, postavy, které jsou pouhým hlasem nebo se rodí jen v dialozích ostatních postav. Nebo také lidská silueta natočená náhodou v nějaké pouliční scéně nebo nějaké tělo utopené v pozadí, které možná nemají ani narativní funkci, ani hodnotu podívané, jakožto lidé však mají vždy jistý dopad: jsou to postavy.

V třpytivé komplexnosti postavy – postav, které se nám vryly do paměti – obíhají aspekty a funkce, kladou se přes sebe, částečně se směšují, ale nikdy úplně nesplynou (právě to z ní dělá „figuru“, jak ukázal Heath⁷⁰⁾). U propracovaných postav, u kterých existují

67) V posledních letech jsme byli svědky rozkvětu rozsáhlé literatury o hvězdách, z níž zde připomeneme jen sborník pod vedením Christine Gledhillové: Ch. Gledhill (ed.), *Stardome: Industry of Desire*. London – New York : Routledge 1991.

68) Francouzsky: *personnage*. Německy: *Figur*. Anglicky: *figure*.

69) Srovnej také A. Gardies (*Le récit filmique*, s. 56 a násl.), kde autor navrhuje analýzu podél os atribuce a difference.

70) S. Heath, *Questions of Cinema*, s. 182.

bohaté možnosti četby, se v setkání a směně mezi lidským tělem, vyprávěním a kinematografickým strojem produkuje „nadhodnota“, jak to vyjádřil André Gardies.⁷¹⁾ Tento nadbytek významů z postavy dělá empatické a emocionální centrum podepřené tím, co Frank McConnell nazývá „existenciálním paradoxem kinematografie“, jenž spočívá na hlubokém romantismu spojeném s dispozitivem: nepřítomné lidské bytosti jsou reálně přítomny ve filmu a nakonec právě na nich je založena přitažlivost plátna.⁷²⁾ Postava se tedy podobá tomu, co Barthes nazývá *punctum*: „co na mě míří“,⁷³⁾ co vždy přesahuje konkrétní film a nakonec uniká analýze. Jakožto fenomén, který svůj plný účín vytváří jedině v (historickém) momentě své recepcce, postava oscilující v prizmatu svých faset podněcuje touhu a fascinaci kinematografií: vždy na útěku, nikdy neuchopitelná, představuje sekundární imaginární signifikant, po tom prvním, primárním, jímž je kinematografie.

Přeložil Michal Pacvoň

Přeloženo z francouzského originálu:

Margrit Tröhler – Henry M. Taylor, De quelques facettes
du personnage humain dans le film de fiction.

Iris 1997, č. 24 (podzim), s. 33–57.

Citované filmy:

The Glenn Miller Story (Anthony Mann, 1954), *Parta* (The Group; Sidney Lumet, 1965), *Hráč* (The Player; Robert Altman, 1992), *Laura* (Otto Preminger, 1944), *Okno do dvora* (Rear Window; Alfred Hitchcock, 1954), *Ráz, dva, tři* (One, Two, Three; Billy Wilder, 1961), *Prostřihy* (Short Cuts; Robert Altman, 1993), *Rampa* (La rampe; Chris Marker, 1962), *Rebecca* (Alfred Hitchcock, 1944), *Buďte zdraví, Kubánci* (Salut les cubains; Agnès Vardová, 1963), *Sluha* (The Servant; Joseph Losey, 1963), *Soumrak dne* (The Remains of the Day; James Ivory, 1993), *Život podle Agfy* (Life According to Agfa; Assi Dayan, 1992).

71) A. Gardies, L'acteur dans le système..., s. 81 a s. 89 a násl. a *Le récit filmique*, s. 63 a násl.

72) „The real presence of human figures and faces who, although they are never really there as we watch the screen, are nevertheless the best and only reason anyone has for looking at the screen.“ Frank D. McConnell, *The Spoken Seen: Film and the Romantic Imagination*. Baltimore : Johns Hopkins UP 1975, s. 168, cit. in: R. Maltby – I. Craven, c. d., s. 235. Tento fantomatický a magický aspekt filmové postavy zaujal už Edgara Morina: E. Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*. Paris : Ed. de Minuit 1956.

73) Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*. Paris : Ed. de l'Etoile/Gallimard/Seuil 1980, s. 73. (Česky: R. Barthes, *Světlá komora. Vysvětlivka k fotografii*. Bratislava : Archa 1994; pozn. red.)