

Fakulta
humanitních
Univerzity **studíí**
Karlovy



Katedra Elektronické kultury a sémiotiky

Fenomén zvaný pohyblivý obraz

(sémiotická analýza
televizního seriálu Četnické humoresky)

(Diplomová práce)

Anna Pokorná

Vedoucí práce: Mgr. Kateřina Krtilová

Praha 2008

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů.

V Praze dne 13.2.2008

.....
Anna Pokorná

Poděkování:

V první řadě bych ráda poděkovala mému manželovi, který mi byl po celou dobu psaní této práce svou tolerancí a trpělivostí obrovskou oporou.

Pochopitelně patří mé upřímné díky také paní Mgr. Kateřině Krtilové, která vedla mou práci velice svědomitě a která mě ohromovala svým přehledem a smyslem pro souvislosti. Její rady a podněty k zamyšlení pro mne byly a jsou velice cenné.

Děkuji též Mgr. Jakubovi Češkovi PhD. za odborné konzultace a zajímavé postřehy k sémiotické analýze.

V neposlední řadě musím poděkovat vyučujícím magisterského programu Elektronická kultura a sémiotika, kteří mi otevřeli oči: na média a masmédiá se již nemohu dívat tak jako tomu bylo dosud.

Děkuji.

Anna Pokorná

Úvod	5
I. Fenomén postmoderního univerza	8
1.1 Archeologie mediace: obraz, text a technický obraz (V. Flusser)	9
1.2 Magie technických obrazů	12
1.3 Důsledky převahy syntetických obrazů	13
1.4 Rozptýlení zvané seriál	20
1.5 Vybrané aspekty seriality	21
II. Problémy a východiska interpretace filmových děl	25
III. Povaha filmového znaku a komunikace jeho významu	31
3.1 Obecná koncepce znaku	31
3.2 Kinematografický znak	36
3.2.1 Umělecké ambice filmu vs. seriálu	36
3.2.2 Filmový znak a estetika mizení	38
3.2.3 Je film jazyk?	41
IV. Sémiotická analýza seriálu Četnické humoresky	45
4.1 Film jako médium masové komunikace	46
4.2 Fikční svět Četnických humoresek	48
4.2.1 Faktické vlastnosti fikčního světa	50
4.2.1.1 Typologie postav	52
4.2.2 Emoční významy spojené s fikčním světem	55
4.2.3 Normativní významy implicitní ve filmovém světě	57
4.2.4 Závěr	58
4.3 Analýza tematické struktury Četnických humoresek	59
4.3.1 Postavy příběhu	60
4.3.2 Události rozvíjení tématu (fabule)	64
4.3.3 Emoční vztah k tematické struktuře	67
4.3.4 Normativní významy implicitní v tematické struktuře	68
4.3.5 Závěr.....	69
4.4 Analýza formální struktury Četnických humoresek	70
4.4.1 Faktické významy vyjádřené danou formou	71
4.4.2 Emoce vyvolané formální strukturou	76
4.4.3 Normativní významy vyjádřené formálními prostředky.....	78
4.4.4 Závěr	79
Závěr	80
Seznam použité literatury a zdrojů	82

Úvod

Technický obraz je v porovnání s textem a obrazem médiem relativně mladým, avšak jeho rostoucí postavení ve společnosti je naprosto zřejmé. V. Flusser (2001) v rámci svých fenomenologických úvah zjišťuje, že se dnes člověk ocitá ve zvláštní situaci: stojí na pomezí Gutenbergovy éry (McLuhan, 2000) textu a vynořujícího se univerza technického obrazu. Oba tyto dominantní kódy totiž určují nejen *obsahy* našeho vědění, myšlení, vnímání atd., ale i jeho *formu*, matici, se kterou ke světu přistupujeme. J. Baudrillard (2001) podobně jako W. Benjamin (1989) si všímá, že spolu s rozvojem techniky výrazně narůstá technická reprodukce (serialita) a intermediální cirkulace znaků. P. Virilio (2004) navíc zdůrazňuje téměř světelnou rychlost této logistiky, tedy vynořující se paradigma synchronicity a vysoké rychlosti, která má podle něj ještě širší konsekvence: mění samotný časoprostor světa. Tyto skutečnosti tak v současnosti vytváří tlak nejen na přehodnocení obsahu našeho vědění a významu syntetických znaků, ale i možnosti interpretace světa prostřednictvím lineárního paradigmatu (dějinného, pojmového, racionálního diskurzu).

Technická podstata syntetického obrazu, jeho „nadpřirozená“ pestrost, barevnost a magická přitažlivost mu tak postupně získává převahu nad textem. A právě film (televizní tvorba) je jednou z jeho nejrozšířenějších forem. Že je film významný fenomén dokládají nejen divácké statistiky sledovanosti, tržby filmových studií, ale i zájem ze strany teoretiků nejrůznějších vědeckých disciplín (v této práci zmíním např. koncepce J. Monaca, J. M. Lotmana, U. Eca, R. Barthese, D. Bordwella, I. Ramoneta aj.). Jeho relace s textem (literaturou) byla předmětem reflexí a diskuzí v průběhu celé jeho historie. V oblasti filozofie médií patří mezi aktuální otázky např. problematika *intermediality* (*intertextuality*). Dříve byla ve středu pozornosti otázka vzájemného propojení filmu a textu (literatury). Dnes se těžiště přesouvá do pojetí filmu a textu jako svébytných médií, která se dostávají do vzájemné interakce. Otázka intermediality se objevuje i v koncepcích stěžejních autorů mé diplomové práce: V. Flussera, J. Baudrillarda a P. Virilia. V. Flusser (2001) si všímá úlohy intermediality a novodobé mýtičnosti (magičnosti) technického obrazu ve vztahu k programům jednotlivých médií komunikace, zvláště pak k programům aparátů. J. Baudrillard (2001) v souvislosti s intermediální (multimediální) směnou znaku poukazuje na jeho komodifikaci, postupné vyprazdňování (mizení reálného), kdy realita není zachycována, ale simulována. I P. Virilio (1997) si v tomto kontextu všímá rostoucí role techniky, která mění optiku současného časoprostoru a zakládá logistiku percepce a estetiku mizení.

Cílem této práce je tak teoreticko-empirická studie, která by měla zachytit fenomén filmu (seriálu) z několika perspektiv: jako technický obraz, jako médium užívající specifické filmové znaky a jako konkrétní masmediálně komunikované sdělení. Práce bude rozdělena do dvou částí: teoretické a praktické. V první části se pomocí komparativní analýzy pokusím vymezit teoretický a metodologický referenční rámec interpretace filmu jako technického obrazu a znakového systému. V části druhé pak pomocí sémiotické metody A. Tudora (1974) budu analyzovat televizní seriál Četnické humoresky I. a II.. Mým úkolem bude jednak zachycení některých z možných denotovaných a konotovaných významů komunikovaných prostřednictvím konkrétního filmového světa, obsahu a formy, případně jimi ověřit některá teoretická východiska a závěry první části této práce, a poukázat na techniky modelace významu ve filmové tvorbě. V rámci sémiotické analýzy využiji např. naratologické metody rozboru vyprávění L. Doležela, D. Bordwella a T. Todorova či interpretační přístupy J. Monaca, U. Eca či Ch. Metze.

V mé práci se pokusím ověřit následující hypotézy:

- 1) Technické obrazy vyžadují jiné pojetí reality.
- 2) Lineární paradigma přetrvává minimálně v narativní struktuře filmu a televizní produkce.

Co je to technický obraz a jak se jeho kodifikace liší od abstrakcí nižšího stupně? Čím nás přitahuje? Jaké univerzum se v současnosti vynořuje? Dochází skutečně ke krizi linearity? Jak tato situace ovlivňuje naši představu reality? Jakou roli zde sehrává serialita? Pomocí jakých kódů nám technický obraz (film) komunikuje svůj význam? Jaké znaky jsou pro něj charakteristické? Je možné jej chápat jako jazyk? Jak to, že film tak snadno pochopitelný? Jaké významy nám seriál Četnické humoresky komunikuje a jaké kódy a techniky k tomu využívá? Jsou to pouze významy denotované nebo se objevují i druhotné významy? Jaká témata, hodnoty, archetypy, mýty nám vypráví? Jaké paradigma tato vyprávění odráží? Ovlivňují emoční a normativní význam také žánrové charakteristiky? Jakým způsobem jsou významy v tomto seriálu strukturovány? Zrcadlí se v nich i imperativní program technického obrazu? To jsou některé z otázek, na které by měla tato diplomová práce odpovědět.

V závěru pak shrnu dosažené poznatky a pokusím se navrhnout, z jakých jiných perspektiv by bylo možné k Četnickým humoreskám (a k filmovému médiu vůbec) přistupovat, případně k čemu by se dala dále tato analýza využít. Přínos práce spatřuji především v možnosti zachytit fenomén filmu ve své komplexnosti: ukázat v jakém vztahu se má toto médium k postmoderně a praktickou analýzou konkrétního mediálního produktu ověřit, zda film toto paradigma reflektuje. Tato analýza by měla

ukázat, že sémiotika není pouze doménou lingvistiky, ale je interdisciplinární perspektivou a metodou.

I Fenomén postmoderního univerza

Jakou cestu musel člověk projít než dospěl od chápání světa jako součásti své existence přes hledání kauzálních a lineárních souvislostí k nutnosti okolní svět vnímat a interpretovat prostřednictvím aparátů? Co pro lidstvo vlastně „odstartovala“ první vyrobená soška, první jeskynní malba, vynález písma a první *technický obraz*¹? Co znamená pro společnost, vědomí člověka a představy o světě přechod od jazykově strukturované „skutečnosti“ k jejím technicky syntetizovaným obrazům? Je třeba jiného pojetí reality, které by reflektovalo dominanci interpretace světa pomocí kódu technického obrazu? To jsou otázky, které se v této kapitole pokusím zodpovědět. Stěžejními pro mě budou myšlenky filozofa médií a českého rodáka Viléma Flussera, filozofa médií Marshalla McLuhana, filozofa Jeana Baudrillarda a kulturologa a mediálního kritika Paula Virilia.

V. Flusser obhajuje myšlenku, kterou rozvíjí v řadě svých textů, že pro průběh kulturních dějin je charakteristické postupné vzdalování se skutečnosti, vycházející z transformace pojetí světa a prostředků komunikace. Tento proces nazývá *hrou abstrakce*. Člověk v souvislosti s dominantním médiem² komunikace, poznáním, vnímáním a prožíváním v průběhu evoluce rozšiřuje svou schopnost abstrahovat. Tím se nevědomě vzdaluje od světa, od jeho bezprostředního vnímání, aby jej uchopil a vnesl do něj smysl pomocí kódů – obrazu, textu a technického obrazu. (Flusser, 2001)

Obdobně i M. McLuhan (2000) ve své knize *Člověk, média a elektronická kultura* rozděluje dějiny lidstva na tři základní etapy: *období před gramotností, dobu Gutenbergovu a dobu elektronickou*. M. McLuhan spatřuje v moderních médiích a technologiích „extenzi člověka“, resp. prodloužení jeho orgánů a smyslů. Možná by ale bylo příhodnější je chápat jako prostředky „expulze člověka“, jakéhosi *vyhnání*. (Baudrillard, 2001: 44) Od jednoduchých médií jako různých ručních nástrojů (extenze ruky), kola (extenze nohy) či oděvu (extenze kůže), jsme totiž v elektronickém věku dospěli až k extenzi naší centrální nervové soustavy do multimédií. Realitu již vnímáme stále více prostřednictvím dominantního média a vyznáváme řadu kultů a rituálů s ním spojených. Jean Baudrillard (srov. Hubík 2006) hovoří o produktech této mediace jako o *padělcích*, které prostřednictvím vědeckých teorií a vyprávění o světě nejprve eliminovaly bezprostřední přístup k reálnému, poté realizací těchto teorií v praxi odstranily vytvořené a v postindustriální době eliminovaly i korespondence,

¹ Termín V. Flussera zachycující fakt, že současné obrazy jsou vyráběné pomocí techniky, proto technické či techno-obrazy. Viz. V. Flusser, *Do universa technických obrazů*, OSVU, Praha, 2001
² „Médiem“ zde nemyslím hromadný sdělovací prostředek (masmédium), ale prostředek komunikace vůbec.

vztahy reprezentace mezi realitou a simulakry³. Jak vysvětluje Jiří Bystřický (Bystřický-Mucha, 2002:12): „[...]namísto spotřebních předmětů či energií je produkována skutečnost syntetických obrazů, virtuálních světů, které neodlišitelně prostupují „reálným“ světem člověka. Svět simulovaného, tj. simulaker, je tak světem, v němž už rozdíly mezi realitou a fikcí jsou mimo dosah dosud funkčních a smysluplně diferencujících nástrojů poznání.“

1.1 Archeologie mediace: obraz, text a technický obraz

Prvním zlomovým okamžikem ve vztahu člověka a reality byla podle V. Flussera (Rukopis: 2) první soška. Ta totiž nebyla pouze prostým důkazem vývoje lidské zručnosti, ale také, což je podstatné, jeho schopnosti vidět svět jinak: nikoliv již jako nedílnou součást své existence, ale jako objekt, jako okolí, se kterým lze manipulovat, měnit jej a vtiskovat mu určitý význam. Tento krok nazývá V. Flusser *prvním stupněm abstrakce*, kdy lidská schopnost modifikovat věci kolem sebe člověku přinesla možnost *jednat*. Aniž si to tehdejší člověk uvědomoval, dokázal abstrahovat od jedné z dimenzí skutečnosti – času. Dokázal vytvořit z čtyřrozměrné skutečnosti „skutečnost“ trojrozměrnou.⁴

Člověk postupně rozvíjel svou imaginaci až byl schopen abstrahovat od dimenze hloubky a představit si tak trojrozměrný svět jako dvourozměrný: vytvořil svůj první obraz. „Imaginace znamená, přesněji řečeno, schopnost redukovat svět situací na scény a opačně rozeznávat scény, které nahrazují situace.“ (Flusser, rukopis: 23) Vytváření obrazu tak znamená synchronizaci situací do scény obrazu a jeho čtení pak dekódování, diachronizaci scén na situace.

Tímto *druhým stupněm abstrakce*, pro nějž je charakteristická komunikace pomocí obrazů, byla odstartována éra *magické formy existence*, která člověka vrhá do cyklického prožívání času. Archaický člověk se na svět díval jinak než jak ho vidíme dnes my: vnímal ho mýticky, magicky. Jeho poznávání a obraz světa tudíž nebyl založen na logicko–pojmovém uvažování, ale na základě emočních vněmů a smyslové představitivosti. Tato obrazová tvorba skutečnosti dávala světu význam a umožňovala mu ji prožívat jako jeho nedílnou součást.⁵ M. McLuhan (2000) si všímá jiného aspektu

³ Simulakrum je znak odvádějící reálné od sebe sama prostřednictvím simulace, tzn. kulturním transportem a transkripcí se z něj stává diferující znak struktury suplementu. „Suplement přichází pouze proto aby nahrazoval“, říká Derrida. (Hubík, 2006)

⁴ Uvádím v uvozovkách vzhledem k tomu, že se již nejedná o původní, bezprostřední skutečnost, ale o již „skutečnost“ abstrahovanou.

⁵ Takovýto způsob poznávání je možné nalézt u malých dětí, s nástupem do školy a rozvojem schopnosti psát se obrazově imaginovaná představa světa mění na jazykově strukturovanou.

vnímání a komunikace člověka tohoto období, ačkoliv dochází ke stejnému závěru. Kmenový člověk, jak jej tento autor označuje, svou pozornost soustředil ke sluchovým vjemům, či jinak: byl tzv. orálně-auditivní typ. Pro něj byla charakteristická komunikace pomocí řeči, která se narozdíl od psaného textu odehrává na emotivní bázi a vyvolává okamžitou reakci posluchače.

Člověk však u mýtického obrazu světa nezůstal. Lidské vědomí, uvažování a poznávání postupem času dosáhlo další zásadní změny, *třetího stupně abstrakce*. Byla vynalezena fonetická abeceda. Z počátku byla gramotnost a schopnost psát doménou elit a kleriků. Skutečný, populárně řečeno, „boom“ však přišel s vynálezem knihtisku s vyměnitelnými písmeny matrice z dílny J. Gutenberga v roce 1455. To pro člověka neznamenovalo pouze to, že vytvořil a naučil se používat určité psané znaky, které následovaly jeden za druhým a které komunikovaly určitý význam, ale předně to, že se naučil uvažovat v lineárních, kauzálních souvislostech. M. Nakonečný ve své knize *Lexikon magie* (1997: 196) píše: „[...] lidské myšlení se vyvíjí od mýtu k logu, tj. od emociogenního, synkretického poznávání, k poznávání logickému, racionálnímu. [...] Mýtus je tak historickým předstupněm poznávání zprostředkovaného pojmovým, logickým myšlením [...]“⁶ Někdo by mohl namítnout, že lineárně člověk uvažoval již od dob vzniku řeči. Souhlasím však s V. Flusserem (Rukopis: 11), který v této souvislosti říká: „Logický proces je „skutečný“ teprve v textu, čistě mluvený jazyk je pouhou tendencí k písmu. Ne-psaný jazyk je pouze možností diskursivního myšlení.“

Předhistorické magické vědomí člověka se změnilo na vědomí historické. Začaly se psát dějiny. Člověk začal prožívat čas jinak: dostal se z mýtické doby věčného návratu do doby lineárního času, dramatické neopakovatelnosti.⁷ Současně s tím se naučil uvažovat o světě jiným způsobem – abstrahovat od ploch k liniím. V. Flusser (2001) vysvětluje přechod od obrazu k textu tím, že svět se postupně stal natolik složitým, že jej bylo třeba nahlížet jiným způsobem - pomocí pojmů, logiky linearity. V obraze se totiž prvky, znaky neřadí lineárně, ale vytváří hustou tkáň vzájemných vztahů. Před tyto sítě vztahů se tak postavil diskurz psaného textu. „S vynálezem lineárního písma se před svět situací staví abstraktní svět procesů.“ (Flusser, rukopis: 4) Začalo se prosazovat paradigma racionality a přesného pojmového uvažování. Velká vyprávění⁸ byla postupně nahrazována vyprávěními nejrůznějších vědeckých disciplín.

Nikdo jistě nebude zpochybňovat, že vynález fonetické abecedy byl milníkem v rozvoji lidské společnosti. M. McLuhan (2000) jej považuje za zlomový moment v

⁶ *Logos* (λόγος) je původem řecký pojem znamenající (v neteologickém slova smyslu) „slovo“, „řeč“ či „rozum“.

⁷ Více viz Eliade, M., *Mýtus o věčném návratu*, OIKÚMENÉ, Praha, 1993

⁸ Termín M. Eliadeho. (srov. Eliade, 1993)

duchovním i fyziologickém vývoji lidstva. Podle něj totiž znamenal nejen odvrácení od holistického chápání světa k chápání fragmentárnímu, ale i změnu samotného procesu vnímání světa. Smyslové vnímání světa s nástupem abecedy a používáním nového komunikačního prostředku - písma, začalo daleko širším a intenzivnějším způsobem zapojovat zrak. Konsekvence, které z toho pro člověka vplynuly, se ve svých důsledcích zcela shodují se závěry V. Flussera. Tato změna podle M. McLuhana (2000: 67) vedla k fyziologické proměně lidského mozku, podmiňující priority v chápání světa - od integrovanosti lidské bytosti do přírody k instrumentálnímu přístupu k ní, spočívajícímu na abstrakci a systematizaci. Abeceda je svým charakterem lineární a sekvenční. Četba textu a abstrahování významu vyžaduje soustředěnou pozornost a zatížení levé mozkové hemisféry.

Z toho vyplývá, že tyto dva komunikační kódy - obraz a text - se od sebe výrazně liší, neboť každý z nich strukturuje naše vnímání, dorozumívání a myšlení jiným způsobem.

Hra abstrakce však tímto neskončila a člověk vkročil, slovy M. McLuhana (2000), do *doby elektronické*. Podle V. Flussera se tak dnes člověk dostává do situace, kterou ve svém eseji *Chvála povrchovosti* (rukopis: 6) charakterizuje jako „križi víry“. Víry v texty, které dávaly světu smysl: vysvětlení, ideologie, vědecké teorie. Jejich abstraktnost, zvláště pak vědeckých textů, dosáhla takového stupně, že již přesahují naši zkušenost. Postupně v ně ztrácíme víru, neboť rozpoznáváme jejich zprostředkující funkci. Svět a vědomí, které byly do této doby utkány z lineárních vláken, se s rostoucí abstrakcí a nedůvěrou v texty rozpadají do bodů, na sebe navazující informace do bitů a jednání do kvant. (Flusser, 2001: 20) Postupně si tak zvykáme na nelineární, dvourozměrné vnímání - ploch, kontextu, scén složených z bezrozměrných prvků. „Tyto prvky totiž nejsou ani uchopitelné, ani viditelné, ani zachytitelné.“ (Flusser, 1994: 21) Ale jak se má člověk v takovémto světě orientovat, jak jej má poznávat? Uchopit neuchopitelné, představit neviditelné, koncipovat nepochopitelné dokáží aparáty, které jsou schopné složit, komputovat tyto body do obrazů. (Flusser, 2001: 21) Tzv. *technický obraz* vzniká pomocí techniky (fotoaparátů, kamer a počítačů) a postupně vítězí nad textem (patrné např. v preferencích současné mládeže). Technický obraz obsahuje, vzhledem k bohatosti svého kódu, více informací a je přitažlivější než četba dlouhých textů. Kdo si dnes raději *Hamleta* od Williama Shakespeara přečte než by se podíval na jeho televizní zpracování?

Syntetizací bodových prvků v obrazy tak člověk může opět prožívat konkrétní příběhy. Že bychom se vraceli do doby předhistorické? Nikoliv. V porovnání s dvourozměrnými obrazy, které můžeme najít v galeriích, jsou technické obrazy, plochy pouze fiktivní. Podíváme-li se na ně zblízka, všimneme si, že jsou skutečně

složeny z bodů. Nejedná se tedy o skutečné plochy, přestože je tak lze chápat, ale o mozaiky plné mezer. Liší se ale i v jiném směru. Jak říká V. Flusser: „*Před-moderní obrazy jsou produkty řemesla („umělecká díla“), post-moderní obrazy jsou produkty techniky. Za obrazy, které nás programují, jsme schopni zjistit nějakou vědeckou teorii, což ale s jistotou neplatí pro před-moderní obrazy. Před-moderní člověk žil ve světě obrazů, které znamenaly „svět“. My žijeme ve světě obrazů, které se snaží znamenat teorie vztahující se ke „světu“. To je převratně nová situace.*“ (rukopis, 22) To, co je na explozi technických obrazů nové je nejen to, že se některé z nich pohybují a jsou audiovizuální, ale i skutečnost, že to jsou „modely“, ovšem nikoliv skutečnosti, ale pojmů a teorií.⁹

1.2 Magie technických obrazů

Jak jsme se zmiňovali výše, tradiční a technické obrazy se od sebe zásadně liší. Přesto mají něco společného – fascinují nás, působí na nás magicky. Jsme fascinováni pestrobarevnými plochami technických obrazů a aparáty, které nás obklopují téměř na každém kroku. Necháváme se svádět barevnými obaly výrobků, s napětím sledujeme nejrůznější programy televize (pohyblivé barevné obrázky), komunikujeme prostřednictvím satelitů a počítačových sítí (Skype, GPS, Internet). O jaký druh magie tu ale jde? Co nás tak přitahuje k televizním obrazovkám a monitorům počítačů?

Obraz (jeskynní malby, fresky, hieroglyfy a pod.) byl hlavním vyjadřovacím prostředkem v době před-moderní. S vynálezem lineárního písma došlo k překódování předhistorického magického vědomí na historické, spočívající na lineárním vnímání času a logicko-pojmovém myšlení. V současnosti jsme svědky návratu obrazů do našeho světa, kde technické obrazy postupně získávají nadvládu nad lineárními texty. Původně text vysvětloval obraz, dnes technický obraz vysvětluje text (např. někteří čtenáři si v novinách vybírají články podle fotografie). Jsme svědky návratu magie, která transformuje společnost do obrazového charakteru a to ve všech oblastech našeho života. Tyto sféry jsou navzájem propojené a svět se tak stává sítí kanálů, které se vzájemně podmiňují a zároveň využívají svojí energií.

Významové roviny jsou v obraze navzájem propletené a spíše než logicky působí synchronně. V. Flusser (1994: 48) uvádí příklad: „*Fotografie přistání na Měsíci se například může dostat z astronomického časopisu na americký konzulát, odtud na*

⁹ Za každým technickým obrazem je totiž možné vystopovat pojmy a teorie, které mu předcházely. Přesto nemáme žádný adekvátní program, kterým by je bylo možné dekodovat. Staré programy jako politika, filozofie či věda ztrácí na své účinnosti.

plakát propagující cigarety a konečně odtud na uměleckou výstavu. Podstatné je, že každý takovýto přesun do jiného kanálu dodá fotografii nový význam: Vědecký význam se mění na politický, politický na komerční, komerční na umělecký [...]“ Není to magické, že přistání na Měsíci ovlivní prodej cigaret? Vždyť to nemá žádnou logickou souvislost! Vysvětlení je nasnadě. Platí tu totiž podobný princip jako v předhistorické magii: technické obrazy oslovují (stejně jako tradiční i archaické obrazy) naše emoce a prezentují se v systémech korespondence. Ovšem až na to, že zatímco ve staré magii byly korespondence všeobecně ustálené a dalo se na ně relativně spoléhat, v nové magii jsou tyto vazby dynamické a neustále se nepředvídatelně mění.

Tím se dostáváme k nejdůležitějšímu poznatku: tato nová magie je jiné povahy než magie založená na tradičních obrazech, které vytvářel člověk. Není totiž lidská. Nová magie je založena na technických obrazech, jež nevytváří člověk, ale vstupuje tu nový mezičlánek – technika a technologie. A tento nelidský faktor je řízen programem. Rozdíl mezi starou a novou magií tedy podle V. Flussera (2001) spočívá v tom, že předhistorická magie byla založena na ritualizaci *mýtu*, zatímco nová magie je ritualizací modelů nazývaných *program*. Flusser ji nazývá *magií druhého stupně*.

Ač ještě není souboj obrazu s textem definitivně rozhodnut je zcela zřejmé, že technické obrazy získávají převahu. Města jsou plná technických obrazů (billboardy, neonové reklamy, fotografie). Televize, internet a mobilní telefony se stali součástí trávení volného času. Celé fungování společnosti se pozvolna transformuje do obrazového charakteru, kde jednotlivé významy nemají lineární logiku. Na obraze, ať již tradičním či syntetickým, nedokážeme racionálně zdůvodnit co je příčinou čeho, nelze určit kauzální vztahy. Obraz se totiž odehrává v rovině emocí: spojuje významy, které na první pohled nemají žádný kauzální vztah. Jeden prvek dává význam druhému a získává od něho svůj vlastní význam.

Proces transformace však ještě neskončil. Naše generace tak stále ještě hledá v technických obrazech linearitu, nějaký příběh, který mu dodá smysl. Nejvíce patrné je to u pohyblivých obrazů, které díky jejich časové dimenzi zůstávají nadále narativní. Jestli je tomu skutečně tak si budeme moci ověřit v sémiotické analýze (viz pododdlíl 4.5.1 *Faktické významy vyjádřené danou formou*).

1.3 Důsledky převahy syntetických obrazů

Ve světě kolem nás začínají dominovat syntetické obrazové kódy. Co vlastně technické obrazy znamenají, pokud vůbec znamenají? Považujeme je za reálné? Je tak

možné, aby představa „reality“ v kontextu rozvoje masmediálních systémů,¹⁰ nových technologií, aparátů a jejich technických obrazů obstála? Nebo současné univerzum vyžaduje nové pojetí reality? Co vlastně zahrnujeme do naší představy reality? Je to pouze bezprostřední realita kolem nás nebo si myslíme, že tam „patří“ také současné předvolební „aféry“, jak nám jej prezentují masmédia? Může však reinterpretace světa, reality překonat vzdalování se skutečnosti? Co je příčinou vzniku současné hyperreality?

Technické obrazy jsou magické svou pestrostí a evidentností a člověk v hloubi duše věří, že jsou pravdivé. Není třeba mentálních konkretizací, ale danou osobu, věc či fenomén máme vždy již před sebou. Technické obrazy osvobozují své adresáty od nutnosti pojmového, vysvětlujícího myšlení jako při četbě textu. To, co technický obraz ukazuje, vidíme „na vlastní oči“.¹¹ A člověk doufá, že konečně, na rozdíl od interpretace textem, dodají naší současné drolicí se realitě smysl a že jejich pomocí můžeme zachytit skutečný svět.

Jak si ale všímá řada autorů,¹² to, co divák vidí na svém monitoru, obrazovce, není skutečnost. Tzv. *padělky třetího stupně*, říká J. Baudillard (2001), produkty techniky, nejsou znaky skutečné reality, ale jsou to simulakra, pouhé *modely* reality, v níž jsou vztahy korespondence s realitou eliminovány. „*Na horizontu simulace nejenže vymizel svět, ale nemůže být položena ani samotná otázka po jeho existenci.*“ (2001: 14) Všímá si, že v současnosti dochází k nezadržitelné invazi jednak virtuálního do reálného (do našich domněle „bezprostředních“ zkušeností o světě), ale současně reálného do virtuálního (na úrovni znaků, tzv. stav *semiurgie*). Tato hyperrealita, jejíž rozmach pozoruje zvláště v Americe, redukuje kontrolní, zpětnovazebnou schopnost a znecitlivuje primární zkušenost. (Baudillard, 2000) V našich představách tak dnes reálné pouze „oživuje“ simulované a současně reálné postupně mizí přenesením do sekundární existence simulace. (Baudillard, 2001) To způsobuje jednak fakt, že znak se stává komoditou, či jinak: dochází ke *komodifikaci znaku*,¹³ kde se cokoliv může stát čímkoliv, znakem čehokoliv, pokud se to stane zbožím, a jednak proces

¹⁰ Masmédia neboli média masové komunikace proto, že díky procesu technické reprodukce, o které hovořil již v 70. letech W. Benjamin (1970), svá sdělení multiplikuji a šíří směrem k širokému, rozptýlenému, rozmanitému a individuálně neurčitému, anonymnímu publiku.

¹¹ Podobně jako jsme dříve věřili, že „co je psáno, to je dáno“.

¹² Např. J. Baudillard (2000), V. Flusser (2001), P. Virilio (2004), Luhmann (1996) aj.

¹³ Tato tzv. *komodifikace znaku* má podle J. Baudillarda (2001) za důsledek to, že se lidé přestávají řídit morálkou a stále více se orientují podle reklamy a zboží. Jsou to objekty, které si hledají své kupce, nikoliv naopak. Lidé jsou takto ovlivňováni a nemají žádný vliv na průběh a plynutí sociálního. Sociální běh tedy neurčují subjekty, ale struktury, které jsou tvořeny sítí věcí. Fungováním těchto sítí vznikají *nezamýšlené* následky, proto kauzalita, pravda, teorie a transparence jsou značně oslabeny. Věci fungují dále, i když se z nich vytratily ideje (pokrok, politika), neboť člověku zatím zůstává víra, že je ještě jedním subjektem.

intermediální cirkulace znaku. Masmédia totiž svým propojením vytváří multimediální kruh, ve kterém znak putuje z jednoho média do druhého (noviny – rozhlas – televize – internet.) a dostává se do procesu nekonečné seriálové produkce a reprodukce. Ovšem tam, kde již nelze vystopovat originál, tam není možné hledat (ani nalézt) realitu. Walter Benjamin (1979) hovoří o světě reprodukcí bez originálů: originální je pouze technika, s jejíž pomocí jsou reprodukce stále znovu reprodukovány. Ocitáme se na *poušti* významů.¹⁴ Skutečným důsledkem převahy simulaker podle J. Baudrillarda je, že reálného ubývá natolik, že je tak nelze označit a chápat jako fikce, neboť již nelze *myslet* jejich opak. Realita je tak podle něj, nezachytitelná, neboť mizí ve virtualitě, v hyperreálném.

V. Flusser (2003:12) s Baudrillardovým pojetím vztahu reálného a virtuálního nesouhlasí: *„Proto se mi také přiči pojem ‚simulace‘. Když je něco simulováno, tedy něčemu jinému podobné, musí existovat něco, co je simulováno. V pojmu ‚simulace‘ nebo ‚simulování‘ vězí hluboká metafyzická víra v něco simulovatelného. Tuto víru nesdílím. ... Když věřím, že můžu něco napodobit, tak také věřím v to, že existuje něco, co nenapodobuje – nejen ve smyslu originálu, nýbrž přímo v aristotelském významu nehybného hybatele, primus motor. Ve slovu ‚simulace‘ se podle mého mínění skrývá zbytek víry v absolutno.“* V. Flusser (2001:40) říká, že rozlišovat mezi reálným a virtuálním (pravdou – nepravdou) již nelze, ale pouze rozeznávat abstraktní a konkrétní. Technické obrazy jako produkty aparátů jsou konkretizací abstraktních bodových prvků. Neodkazují tak k realitě, ale realitu vytváří. (Flusser, 2001) Technické obrazy sice předstírají, že jsou skutečné, ale již samotná naše představa skutečnosti je konstruktem. Skutečná realita již není. Aparáty tak vytváří pouhou *iluzi* reality. Jejich smyslem není měnit svět, ale měnit jeho význam. Technické obrazy i jejich významy jsou vytvářeny synteticky, uměle pomocí stiskávání tlačítek aparátů. (Flusser, 2001:27) Jsou to programy aparátů, které definují, jak může daný obraz vypadat. Tyto přístroje ovšem fungují jako magické skříňky (*black box*): to, co se odehrává uvnitř, člověk přesně neví (víme, co se přesně odehrává v katodové trubici či plazmě našich televizorů?), proto nemůže tvorbu příliš ovlivnit. (Flusser, 1994) Je to program aparátů, který určuje naše možnosti (např. filmovatelné/nefilmovatelné). *„Funkcionář ovládá aparát tím, že kontroluje jeho vnějšek (input/output), a je jím ovládán tím, protože nemůže poznat jeho vnitřek. Jinak řečeno funkcionáři ovládají hru, pro niž nemohou být kompetentní* (Flusser, 1994: 25). Myslíme si, že aparát ovládáme a přitom on ovládá nás. Podobně uvažuje i J. Baudrillard (2001: 78): *„Naše technologie jako by byly jen nástrojem světa, o němž se domníváme, že ho ovládáme,*

¹⁴ Podrobněji k analogii použité viz J. Baudrillard, *Amerika*, Dauphin, Praha, 2000

ale je to on, kdo se prosadil prostřednictvím všech těch aparatur, pro něž jsme pouhými operátory." To je ironie techniky.

Paul Virilio (2004) si důsledků působení techno-vědy, nových telekomunikačních médií a technických obrazů na naše vnímání reality všímá také. Přináší zajímavé poznatky o rozšíření časoprostoru umožněné dnes již *absolutní rychlostí* distribuce informací a změnou *optiky*. (Virilio, 2004: 22) Podle jeho úvah přichází po období historického času světelný čas virtuální reality (čas tele-komunikace a tele-jednání).¹⁵ Virtuální perspektiva - vlada obrazu a propojení světa sítěmi telekomunikace - způsobuje takové zrychlení reálného času a kompresi reálného prostoru, že „dnes už neexistuje zde, všechno je nyní“. (Virilio, 2004: 134) Na fakt zrychlení mimochodem upozorňuje i V. Flusser, když hovoří o rychlosti stiskávání tlačítek aparátů. Tato nová *vlnová (aktivní) optika* jakoby obracela naruby geografické uspořádání Země. To, co bylo lokální, se stává periferií, okrajem vnitřní části globálního světa. Tato perspektiva, optika dává k dispozici (činí virtuálně dostupná) i ta nejvzdálenější místa světa (jejich aktivity a historické pravdy) tím, že je tzv. *přeexponováním* vytahuje ze stínu do světla live přenosu a činí je interaktivní. Chronologickou následnost, v důsledku obrovské rychlosti přenosu, nahrazuje interaktivita. Rozmach mediální perspektivy (satelity, live- a web-kamery) ukazuje převahu nad bezprostřední perspektivou prostoru a virtuální se nezadržitelně prolíná s reálným. Tato nová optika, upozorňuje P. Virilio (2004:24), ovšem obě reality – aktuální a virtuální – nestaví proti sobě. Nechává je působit společně, čímž se vytváří nový druh reliéfu – tzv. „*efekt pole*“ (podobně jako akustický efekt hloubek a výšek hi-fi přístrojů). S rozšířením výhledu tak muselo dojít ke změně horizontu, který dříve tvořil reálný obzor. Co ovšem tvoří horizont této „*stereo-reality*“? Je to prosté – rám obrazovky. Osa vnímání tedy již neprochází reálným prostorem, ale převodem veškeré reality na vlny, protíná reliéf nově nastoleného časoprostoru. Ve středu zájmu již nestojí to, co bylo nebo co bude, ale to, co se právě odehrává. Osou symetrie ubíhajícího času je tudíž „*přítomnost*“¹⁶. Linearita, posloupnost mizí v simultánnosti.

Myšlenka „krize“ linearity koresponduje s úvahami V. Flussera (rukopis, 25 ff). Ten shledává příčinu dominance technického obrazu a tím „*krizi*“ *linearity* v současné ztrátě víry člověka v textově strukturovaná - dějinně, kauzálně, pojmově, logocentricky uspořádaná - vysvětlení a pojmání světa.

¹⁵ Předpona *télé*, kterou Virilio v této knize často používá, znamená ve francouzštině něco, co se děje na dálku. Např. Televize – vidění na dálku, teledohled – dohled z dálky, teleskop – dalekohled.

¹⁶ Virilio upozorňuje, že její narušení by vedlo k úpadku, a to buď k pádu do „minulosti zapomnění“ nebo do „budoucnosti“ neblaze proslulého jako plánování (pětiletka).

P. Virilio však vidí příčinu v nově nastoleném čase *rychlosti a okamžitosti*, který modifikuje „pravdu každého trvání“ a zrychluje veškerou realitu: realitu věcí, bytostí, sociálně-kulturních fenoménů atd., které již tak není možné zapracovat do dějinné, příčinné konstrukce.¹⁷ Tato nová perspektiva rychlosti a okamžitosti, sleduje nikoliv věci, které mají hmotný objem, ale *události* v dimenzi *audiovizuálního* objemu. Okamžitý přenos a recepce analogických (poté numerických) signálů, tak k vnímání reálného prostoru hmoty (po dimenzi masy a látky), přidávají třetí dimenzi – informaci.

V době omezeného počtu zdrojů a informačních kanálů byla informace vzácností, jejíž získání vyžadovalo značné úsilí a kontakty. To se však postupně mění. S rozvojem nových technologií (ve vyspělých zemích) se zvyšuje dostupnost informací a současně možnost stát se jejich zdrojem (World Wide Web). Informace lze tedy již poměrně snadno získat. Vzhledem k anonymitě zdroje lze však pochybovat o jejich hodnotě – komplexnosti, pravdivosti a tím i její důvěryhodnosti.

Rozvoj nových technologií, rostoucí vliv masmédií ve vytváření našich představ o světě (prolínání virtuálního s reálným) a růst dostupných informací, má i jiný dopad: myšlenka integrity světa jako jednotného řádu, struktury či systému je dále neudržitelná. Čím více skutečnost mizí (stává se neuchopitelnou) tím více ji produkujeme pomocí aparátů. „Skutečnosti“ je nadbytek a nemožnost poskládat komplexního obrazu má za důsledek fragmentaci našeho poznání, vnímání.

Vezměme si kupříkladu televizní zpravodajství. Po pravdivých, úplných a občansky významných informacích není poptávka, poukazuje Ignacio Ramonet (2003). Svět je příliš komplexní a člověk potřebuje jeho jisté zjednodušení a nejlépe zábavnou formou. Dlouhé reportáže nejsou žádané (informace musí být krátká, snadná a zábavná). Velký zájem je naopak o zprávy senzační či šokující. Prioritou televize není pomocí investigativní žurnalistiky vysvětlovat události v širším kontextu, na to jsou zvláštní pořady (např. Reportéři ČT, Na vlastní oči), ale hlavně bavit, zprostředkovat podívanou. Prostě být všude, kde se něco děje. P. Virilio tuto proměnu pozoruje také. Změna funkce televize, resp. tele-vize¹⁸, v sobě ovšem neskrývá pouze nutnost reportérů být okamžitě na místě a tedy absenci času na jejich analýzu dané události, ale i to, že tzv. reakční čas na inteligentní úvahu chybí i divákům. (Virilio, 2004)

Nepotvrdila se tím naše hypotéza, že technické obrazy vyžadují nové pojetí reality? Není snad pravda, že většinu znalostí, které máme o světě, nám zprostředkovaly

¹⁷ Podobně, i když méně pesimisticky, uvažuje Gilles Deleuze – svět okolo nás se vyvíjí rychleji než naše schopnosti a techniky porozumění světu. (Deleuze, 2000)

¹⁸ Předpona „tele“ znamená ve francouzštině „na dálku“. Virilio ji s oblibou používá pro vyjádření skutečnosti, že je daná věc, jev či činnost zprostředkována superychlými přenosovými technologiemi (satelity, web kamery, on-line kamery apod.) V tomto případě se tedy jedná o médium umožňující pohled do celosvětového virtuálního prostoru a času. In. P. Virilio, *Informatická bomba*, Pavel Mervart, Červený Kostelec 2004

knihy, masmédia¹⁹ a internet? Zcela jistě ano. Může však tato reinterpretace světa, tj. zjištění, že naše běžná představa reálného je vlastně „pouhým“ *konstruktem*, překonat naši ztrátu reality? Dá se překonat zjištěním, že technické obrazy, které nás svádějí svou rychlostí, pestrostí, jednoznačností a které jsou reálnější než reálné, jsou fiktivní plochy? Nebo je vznik hyperreality, prolínání virtuálního a reálného, způsoben nastavením naší vlastní matrice vnímání, poznávání, myšlení?

V. Flusser souhlasí s oběma možnostmi. Vědomí naší generace je programováno lineárním, dějinným způsobem (stále věříme, že svět existuje dějinně). Proto současná emergence technických obrazů pro nás znamená „krizi“ – krizi hodnot, linearity, logocentrismu, vědy, neboť do našeho světa vstupují nelineární kódy, které zatím nedokážeme plně dešifrovat a uložit je tak ve své paměti. (Flusser, rukopis: 28) Technické obrazy tak začínají postupně vstřebávat lineární svět (televizní inscenace vstřebávají knihy, scénáře apod.): virtuální tak postupně prostupuje světem. Abychom technický obraz pochopili, musíme se naučit obraz chápat jinak, ne jako pravděpodobné, ale jako syntetizaci možného. „*Musíme začít myslet, cítit a jednat v kategorii možnosti.*“ (Flusser, rukopis: 5) Právě ono odhalení iluze reality (v našich představách a v produktech technického obrazu) a programu „rozptylování“ technických obrazů je prvním krokem k překonání ztráty reality a svobody. Teprve když tuto skutečnost uvědomíme a uvedeme jako téma celospolečenské diskuze vytvoříme nové horizonty, které nám ukáží, jak lze aparáty naprogramovat jinak (vytvořit tzv. alloprogram). V. Flusser (2001: 147) hovoří o dialogické hře *telematické společnosti*, kdy každý ze členů této sítě bude uzlovým bodem odesílání i přijímání informací. Jedině tak je možné jít proti matrixu, programu aparátu, proti jeho automatickému diskurzu. Jak by řekl Martin Heidegger (2004): kritizovat instrumentalitu techniky (jít proti „gestell“)²⁰ a pochopit jak jsme.

Obdobně uvažuje i J. Baudrillard (2001: 12). Současné bujení hyperreálného je podle něj způsoben naší přetrvávající vírou v materiálnost reality, jejích objektů a nás jako jednajících subjektů. Realita světa stále ještě vládne dnešnímu systému hodnot. „*Popírání reality je stále ještě morálně a politicky podezřelé. Princip simulace zůstává ekvivalentem principu Zla.*“ (2001:54) Máme strach odhalit nicotu, která se skrývá za touto iluzí reality. A právě tuto materiální iluzi světa je třeba identifikovat a zbavit se ji. Identifikovat, že funkcí znaku není realitu vytvářet, ale umožňovat jí, aby zmizela a současně tento efekt maskovat. Pochopit, že simulace nejsou realitou ani zrcadly. „*Je*

¹⁹ Pojem „médium“ používám ve smyslu komunikačního kanálu, „masmédiu“ pak jako instituci masové komunikace.

²⁰ Užívat techniku nikoli jako nástroj a nechávat věci nám sloužit („*Gestell*“ doslova znamená „býti na skladě“), ale ve smyslu „*Hervorbringung*“, k vytváření nového pomocí techné.

těžké se zmocnit všech pravděpodobných zdání, protože nic už nechce být exaktně pozorováno, ale jen vizuálně absorbováno a chce cirkulovat, aniž by zanechalo stopy." (2001: 14) Jak ale říká: naštěstí zločin není nikdy dokonalý. Je třeba se zmocnit věcí za okolností, kdy od sebe samých absentují. Otázkou zůstává, kam uložit tento „odpad“, realitu, redundantní informace odložit?²¹

S myšlenkou vzniku *stereo-reality* v důsledku našeho „nastavení“ na jiné kódy P. Virilio nemůže zcela souhlasit. Naopak ukazuje, že způsob fungování virtuálního mění naše vnímání času, prostoru a informací. Jedna informace je rychle střídána jinou, aniž je a mohla být uložena na nějakém nosiči, zvyšuje se hustota interakce v rámci rostoucího virtuálního prostoru sítě. Naše vnímání, prožívání, myšlení je tak formátováno touto rychlostí. Vnímáme náš život, svět v rychle se střídajících sekvencích (např. škola – práce – koníčky), současně se však dříve stabilní a trvající věci (kupř. manželství) pro nás stávají efemérní záležitostí. (Hubík, 2006) Toto kinematografické vnímání světa způsobuje jeho fragmentarizaci. Problém současného prolínání virtuálního s reálným tak podle P. Virilia nespočívá v nekorespondenci našeho nastavení na současné změny spojené s rozvojem technovy a nových technologií, ale v našem nekritickém postoji vůči obrovskému zrychlení a rostoucí interaktivitě naší pozdně moderní doby. Přijatelnost našeho současného stavu tzv. *synoptismu*, totiž spočívá v tom, že mizení znaků, bezprostřední komunikace, reality se odehrává *esteticky*. Může však vůbec přehodnotit naši situaci, našeho chápání reality zabránit explozi infromatické bomby, jejíž současné „syčení“ předznamenává konec dějin a absolutní moc a bohatství pro ty, kdo budou informační zdroje ovládat, jak o tom mluví P. Virilio? (2004; 1997)

Shrneme-li tedy předchozí úvahy, musíme konstatovat, že důsledky převahy technických obrazů jsou značné. Podle V. Flussera a J. Baudrillarda je to způsobeno tím, že stále doufáme, že technické obrazy něco znamenají. Cítíme nostalgii po původním souladu reality a naší představě o ní. Technické obrazy však neznamenaají nic jiného než že program mizení „reálného“ ve virtuálním. Naše hypotéza nutnosti přehodnotit naše pojetí „reality“ se ukázala jako pravdivá. „Realita“, tak jak nám ji prezentuje technický obraz a jak se domníváme, že je, je pouhým konstruktem, iluzí. Ovšem konstruktem velmi složitým a rychle se obměňujícím, který již není možné zachytit komplexně (ať již pomocí dějinné konstrukce, vědeckého vysvětlení či nějakého nosiče). Aniž si tedy uvědomujeme, jak nám mizí i ty zbývající stopy po reálném, postupně přijímáme fragmentarizovaný a zjednodušený pohled na „realitu“

²¹ Více k této problematice viz Flusser, 2001: 103

kolem nás v té míře, v jaké jsme schopni si jej zapamatovat. Necháváme se okouzlovat technickými obrazy a estetikou mizení.

1.4 Rozptýlení zvané seriál

„Člověk je tvor tak neblahý, že by pociťoval nudu, i kdyby k ní neměl žádnou příčinu. A je tak malicherný, že může mít k nudě tisíc naléhavých příčin a přesto ho stačí rozptýlit ta nejnepatrnější věc jako třeba kulečník a koule, do které strká. Podařili se nám přimět člověka, třeba sebevíc zkormouceného, k účasti na nějaké kratochvíli, najednou je pro tu chvíli šťastný; a sebešťastnější člověk, není-li rozptylován a upoután nějakou vášní nebo zábavou, která zaplaší nudu, brzy podlehne chmurám a zoufalství.

Jediné, co nám v našich bédách poskytuje útěchu, je rozptýlení, a přitom je samo naší bídou největší.“

Blaise Pascal

Lidé se nechtějí nudit a beze smyslu bloumat, ale chtějí se bavit. Důkazem může být v současnosti se dynamicky rozvíjející průmysl volného času, internetových a televizních služeb. Jsou budovány nejrůznější sportovní komplexy, zábavní a nákupní centra, rozvíjí se cestovní ruch a s tím spojené možnosti dopravy, lidé utrácejí za nejmodernější technické a technologické hračky, sledují stále pestřejší a poutavější program televize atd. Lidé prostě touží být rozptylováni.

Program rozptylování je aparátům vlastní (Flusser, 2001). To ovlivňuje nejen obsah masmediálně prezentovaných informací, ale i jejich forma. Odborníci ve službách masmédií proto hledají takové formáty a obsahy, které udrží pozornost diváka. To je například výrazně patrné na proměně zpravodajství České televize (ČT). Ta je v rámci veřejné služby svázána jistými pravidly, které musí ze zákona dodržovat. Vždy jsem dávala přednost jejímu „objektivnímu“, nebulvárnímu a emočně nezabarvenému zpravodajství. Dnes se však situace výrazně změnila. V konkurenci s komerčními televizemi totiž sledovanost ČT silně pokulhávala, proto musela zvýšit svou atraktivitu příklonem k většímu emočnímu náboji zpráv. Ke komercializaci vysílání, které mají zvýšit sledovanost, v současnosti dochází i v Českém rozhlasu. Ač se tomu jeho ředitelka Barbora Tachecí brání, takováto reorientace totiž zcela odpovídá systémové logice masmédií. (Luhmann, 1996) O podobných praktikách masmédií píše i I. Mucha (2002: 172). Diváka je třeba *iritovat*, vydráždit jeho pozornost. Veřejnost zajímají katastrofy, násilí, nevšední události a jiné emocemi nabitě informace..

Televize celým charakterem působení, svými neustále zdokonalovanými možnostmi obrazového vyprávění v kontextu re-orientace diváků na pohyblivý audiovizuální obraz, má v tuto chvíli suverénní a neotřesitelné postavení v masovém produkovaní příběhů, zvláště pak příběhů na pokračování: umí je vyprávět, k dispozici má nejmodernější techniku, umožňující všelijaká vizuální kouzla. Televizní produkce (film) může lidem poskytnout vše: od zábavy, přes napětí, erotické vzrušení až po zpravodajství o dění ve světě. Tento uměle vytvářený svět sice neukazuje ke smyslové realitě, ale tato simulovaná realita je mnohem pestřejší, diferencovanější a hlavně srozumitelnější než bezprostřední realita. A to diváka baví, přitahuje a rozptyluje. Může zapomenout na nudu všedního života a odevzdat se mechanismu identifikace a projekce do modelů, které mu televize nabízí. Jak ale upozornil B. Pascal (2000), v rozptýlení je především skryt i metafyzický aspekt poznání - úsilí poznat člověka a tím také sám sebe. Proces pozorování bližních je podle něj zároveň procesem sebepoznávání - svých postojů, citů a vztahů. Paradoxně tak člověk utíká od sebe, ze své situace, aby se k sobě zase vrátil skrze filmové postavy. A právě seriál má možnost zachytit své postavy mnohem detailněji a ve více situacích nežli film. Spolu s postavami příběhu divák prožívá jejich seriálový čas, to je také velmi důležité. Jakoby se vytrhnul ze „skutečného“ času a přemístil se do času fikce, která probíhá v jiném tempu.

1.5 Vybrané aspekty seriality

Jak si tedy stojí seriály v preferencích diváků, resp. v programu televizí, které se těmito ukazateli řídí? Co nás na seriálech přitahuje? Jak zaznívá v myšlenkách P. Virilia či J. Baudrillarda (srov. Hubík, 2006): jednou z podmínek komodifikace znaku je jeho seriálová produkce, lidé si na něj musí nejprve zvyknout, aby jej přijali. S jakými typy seriality se lze tedy setkat? Jaké formáty a témata jsou divácky nejatraktivnější?

V pátek 22.6. 2007 odvířila TV Nova 10 seriálů (6 amerických, 2 německé, 1 australský a 1 český) a 1 pravidelný pořad. Ve stejný den pak TV Prima vysílala 11 seriálů (3 jihoamerické, 3 americké, 3 německé, 1 francouzský a 1 britský). Denní vysílání doplnily 2 pravidelné pořady. ČT 1 pak v tento den divákům nabídla 9 seriálů (3 americké, 2 britské, 1 francouzský a 2 české výroby). Svůj program doplnila o 12 pravidelně se opakujících pořadů. ČT 2 pak mohla diváky zaujmout 5-ti seriály (2 české, 1 finský a 2 americké) a 13-ti pravidelnými pořady či reprízami pořadů programu ČT 1.

V tento náhodně vybraný den mohli diváci čtyř kanálů základní nabídky celoplošných zemských vysílatelů (nepočítám zde ostatní celoplošné vysílatele s licenci

a provozovatele převzatého vysílání šířené v kabelovém systému či pomocí družic) vidět celkem 37 seriálů a 28 pravidelných pořadů. Je tedy jasné, že seriál je u diváků žánrem velmi oblíbeným. A nejen v České republice. Díky rychlé a snadné reprodukci a distribuci, o níž hovoří J. Baudrillard (2001) a P. Virilio (2004), lze stejné seriály - od jihoamerických telenovel přes dokumentární cykly až po americké soap-opery či krimiseriály, sledovat ve všech koutech světa.²²

Čím se však tyto seriály liší? Serialita je složitý jev: znamená jednak proces intermediality v rámci multimediálního kruhu, o němž jsme hovořili výše, a jednak způsob, jakým se opakuje. Arthur Berger ve své knize *Žánry populární kultury* (1992) nabízí čtyř-prvkovou typologii seriality: *nové pokračování* („retake“), *nová verze* („remake“), *série* a *sága*.

Nové pokračování (retake) velmi dobře známe zvláště z filmové tvorby. Příkladem mohou být filmy jako *Matrix* či *Taxi, taxi*, kdy na základě jejich prvního zpracování vznikl další díl (*Matrix reloaded*, *Matrix Revolution*, *Taxi, taxi 2*). Obvykle se na vzniku nového pokračování podílejí stejní režiséři a herci, struktura jeho kompozice je tak obvykle dosti podobná té předchozí (zachovává stejný žánr), avšak příběh se liší svým obsahem. Tzv. *remake*, který se ujal i v české filmové terminologii, je novější verzí již dříve natočeného filmu nebo novější verzí původního zdroje (hry, novely, příběhu atd.), podle kterého byl daný film natočen. Obvykle se však termín „remake“ užívá v souvislosti s filmem, který byl natočen na motivy již dříve natočeného filmu, než ve spojitosti s dalším filmovým zpracováním stejného zdroje. Např. film *Dannyho partáci* (v originále *Ocean's Eleven*) z roku 2001 je remakem stejnojmenného filmu z roku 1960, film *Miami Vice* z roku 2006 vychází z úspěšného stejnojmenného seriálu vysílaného v televizi NBC v letech 1984-1989 nebo film *Pět překážek*, který je pětinasobným remakem (adaptací) filmu *The Perfect Human* z roku 1967.

Série a *sága* jsou pak podle Bergerovy typologie tím, co v českém prostředí nazýváme seriálem. Oproti sáze je pro *sérii* charakteristická uzavřená kompozice jednotlivých dílů, epizod. Tedy kolem jedné nebo více ústředních postav je v každé z epizod vytvořen nový příběh či nová sada příběhů, který končí katarzí, přičemž dějová linie nemusí nutně navazovat na předchozí díly. Příkladem mohou být mnohé kriminální a detektivní seriály, řekněme *Komisař Moulin*, *Hříšní lidé města pražského* či *Kriminálka Las Vegas*. Divák zde sice přichází o napětí, které plyne z rozvíjení dlouhého vyprávění, ale to bývá nahrazeno napětím spočívajícím ve volbě daného

²² Fenoménu technické reprodukce a jeho negativním dopadům na auru, jedinečnost děl se podrobněji věnuje Walter Benjamin ve svém textu *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. (Benjamin, 1979)

případu a způsobu, jakým jej hrdina řeší a vyřeší. V Čechách se sice termín „série“ vžil spíše jako označení pro seriálovou „řadu“ než určitý typ seriálu, já jej však budu užívat v jeho původním smyslu kompozičně uzavřené epizody. V sáze naopak všechny jednotlivé díly spojuje jeden gradující příběh, který postupně směřuje k vyvrcholení a katarzi. Divák je tak „nucen“, nechce-li ztratit dějovou linii, sledovat všechny díly. Příkladem mohou být seriály, ságy jako *Dallas*, *Ztraceni* či *Ordinace v růžové zahradě*. V některé odborné literatuře se lze setkat s rozlišením seriálu *otevřeného*, který odpovídá Bergerově charakteristice ságy, a *uzavřeného*, který je svou kompozicí analogický se sérií.

Nejpočetnější skupinu tvoří seriály, jejichž podobu a strukturu není možné takto jednoznačně formulovat, neboť se jednotlivé typy vzájemně překrývají a prolínají.²³ Do této kategorie patří i televizní seriál *Četnické humoresky*, který bude předmětem našich pozdějších úvah a analýz. V každé z jeho epizod je sice uzavřen nějaký kriminální případ, což by znamenalo, že se jedná o sérii, současně však režisér Antonín Moskalyk rozehrává hru mezilidských vztahů, které se vyvíjejí v průběhu všech dílů, což jsou naopak rysy ságy. Dalším příkladem může být např. Škvoreckého *Prima sezóna*, i když ji by bylo příhodnější charakterizovat spíše jako cyklus povídek, které mají společnou hlavní postavu Dannyho Smiřického a stejné téma: snaha svést určitou dívku (pokaždé se objevuje jiná).

U. Eco (2004: 103-111) tuto klasifikaci doplňuje o další typ, který je pro nás z hlediska cirkulace znaku a masmediálních sdělení velmi důležitý: tzv. *intertextový dialog*. Ten se projevuje v „citaci“ jiných děl, sdělení a žánrových schémat. Aby si však divák mohl tuto strategii vychutnat, musí znát to, k čemu je odkazováno. Bez znalosti původních, kupř. parodovaných, prvků si tak nikdy nelze zcela vychutnat intertextualitu filmů jako např. *Asterix a Obelix*, *Simpsonovi* či *Scary movie* apod.)

Jak je tedy patrné intertextualita není charakteristická pouze pro významná díla světové kinematografie, ale i pro produkty masové kultury. Ovšem tyto produkty v porovnání s intertextualitou více umělecky ambicióznějších děl, počítají s publikem naivních diváků a tudíž jsou tyto odkazy vždy zřetelně „uvozovány“. Ať však seriál spadá do jakékoliv z předchozích kategorií seriality, U. Eco (2004:107) upozorňuje, že spíše než fakt interakce opakování a variací, je při hledání estetické hodnoty díla důležitější samotná možnost nekonečné variability.

Jaké seriály patří podle diváckých preferencí mezi nejoblíbenější? Podíváme-li se do televizního programu libovolného dne, jednoznačně převažují seriály vyprávějící o

²³ Domnívám se, že k tomu přispívá i atmosféra současné filmové tvorby a především „duch doby“, který technický obraz ustavuje a který působí, že svět kolem nás (včetně umění) ztrácí řád a proto přesně vymezený styl přestává být váženou a potřebnou nutností.

mezilidských vztazích. City, vztahy, vášně blízkých lidí ať v rodině či v určitém kolektivu, láska a nenávisť – to je to, co diváky nejvíce přitahuje. Možná jako zrcadlo, vzpomínky, sny a iluze, jako odreagování toho, co sami prožili či prožívají. Rodinné příběhy či příběhy o vztazích mezi lidmi v nejrůznějších prostředích divákům umožňují nejintenzivnější identifikaci s postavami – promítat do osudů hrdinů vlastní city a představy. Proto některé současné seriály komerčních televizí slaví takové úspěchy. Příkladem mohou být *Velmi křehké vztahy*, který se odehrává v divácky oblíbeném prostředí nemocnice. Již sám název a jeho podtitul „Vaše pravidelná dávka emocí“ napovídá, že ústředním motivem jsou především mezilidské vztahy a city: průměrná sledovanost 1 150 000 diváků.²⁴ Nebo *Ordinace v růžové zahradě*, kde se děj odehrává v gynekologické ordinaci porodnice, tedy v prostředí plném emocí, očekávání, zázraků i zklamání stejně jako v životě diváka. I zde podtitul hovoří jasně: „Zachraňují zdraví, životy i vztahy. Sami často záchranné lano potřebují.“ Průměrná sledovanost tohoto seriálu je rekordní a zcela převyšuje sledovanost ostatních seriálů – 2 100 000 diváků.²⁵ Jak jsem již psala výše, důraz na mezilidské vztahy je tím, co je charakteristické i pro Četnické humoresky. I jim je dopřávána velmi vysoká sledovanost diváků (a tudíž vysoká návratnost investic). Ta v průměru dosahuje hodnoty 1 450 000 diváků. Proto jejich zařazení do divácky nejatraktivnějšího vysílacího času pátečního večera má své opodstatnění.

²⁴ Viz <http://playall.cz/serialy/sledovanost-prima-a-ct1>

²⁵ Viz <http://playall.cz/serialy/sledovanost-nova>

II Problémy a východiska interpretace filmových děl

Naše výchozí perspektiva, oproti perspektivě lingvistické, tedy koncepcím „čtení“ filmu z perspektivy logocentrismu, je založena na chápání filmu jako technického obrazu. V rámci vymezování fikčního světa, tak již nelze film chápat jako pouhý text a hodnotit, zda jsou jeho obrazy pravdivé či nikoliv. V koncepci V. Flussera (2001) se technické obrazy chápány jako produkty přístrojů, aparátů, které konkretizují (aktualizují) jednu z možností programu. Film je také jedním z produktů aparátu: technickým obrazem, který může více či méně odrážet snahu tvůrců pohrávat si s jeho programem. Ať tak či tak, film, stejně každý technický obraz, pouze *předstírá*, že to, co zachycuje je skutečnost. To, co prezentuje je pouhá konstrukce reality, která je navíc založena na imperativním programu. (Flusser, 1994: 22) Můžeme se tak spolu s U. Ecem domnívat, že lze tento program charakterizovat jako iterační? Jaká témata²⁶, příběhy, ideologie, mýty nám jsou v Četnických humoreskách předkládány? O jaké „realitě“ vypráví? Pomocí jakých kanálů nám film komunikuje svůj význam?

Chceme-li odpovědět na tyto otázky, je třeba nalézt analytický nástroj (přístup), který by nám mohl při interpretaci pomoci. Pro pochopení významu, informace je podstatné, že „jejich „obsah“ – „poselství“ informace – se dozvídáme teprve tehdy, když si osvojíme jejich „formu“ – „kód“, v němž je informace zašifrována.“ (Flusser, Krize víry, 2) Hledáme tedy jak významy komunikované prostřednictvím svého obsahu, tak, vzhledem ke zřejmé specifičnosti filmového znaku, své formy, či jinak: pro naši interpretaci je důležité nejen *co* nám film sděluje, ale i *jakým způsobem*. V některých analýzách filmu, zvláště pak při použití lingvistických analytických nástrojů nebo nástrojů soustředících se na hledání filmové gramatiky, je patrné upřednostňování formy na úkor obsahu. „Řeč filmu“ je tím ovšem omezena na pouhé formální charakteristiky (především montáž). Narativní význam, významy odvozené z dané látky, obsahu a z kombinací jednotlivých prvků tak v těchto přístupech zůstávají mimo hru. Řešením podle A. Tudora (1974) tak není tuto distinkci forma/obsah odmítnout, ale je třeba ji chápat pouze jako analytický nástroj. „*Forma není struktura a obsah není význam.*“ (Tudor, 1974: 109) V čem tkví problematika analýzy a interpretace filmu pokud jej budeme chápat jako médium masmediální komunikace, které je nositelem jistých sdělení? Jak tyto analýzy zohledňují specifičnost filmového znaku?

Úkolem této kapitoly bude nastítnit možnosti přístupu a interpretace filmových děl z hlediska sémiotiky v pojetí vybraných autorů. Při jejich výběru jsem vycházela z

²⁶ Podrobněji k problematice nastolování témat v masmediálních systémech viz Luhmann, 1996

doporučení odborníků z oboru sémiotiky.²⁷ Sémiotika jako vědecký postup je metodou interdisciplinární. I zde se proto objeví propojení s nejrůznějšími obory: s filmovou teorií v pojetí Jamese Monaca (2004), s psychologií v pojetí Christiana Metzze (1991), se sociologií u Andrewa Tudora (1974) a s filmovou naratologií v pojetí Davida Bordwella (1985).

J. Monaco (2004) nabízí ve své knize *Jak číst film* velice pestrý přehled možností interpretace filmu. Nezabývá se však pouze jedním filmem, ale ukazuje nejrůznější perspektivy teoretického přístupu, filmové kritiky a analýzy (praktické, deskriptivní a evaluační) dějin filmu vůbec. Film je podle něj možné chápat jako umělecké dílo, jako produkt technologie i práce s obrazem a zvukem, jako nositele významu, jako médium, jako součást dějin filmu atd. Rozlišuje sice různé možnosti přístupu k filmu podle funkcí ve vztahu k teorii a praxi, nenabízí však žádnou vhodnou metodu analýzy filmu z hlediska distribuce významu. Navíc, jak naznačuje již sám název této knihy, J. Monaco považuje film za syntaktický materiál (jako jazyk), který je možné číst. Můžeme však apriori vycházet z předpokladu, že existuje filmový jazyk, aniž si tento předpoklad ověříme? (viz pododdíl 3.2.3 *Je film jazyk?*)

Ovšem otázce analogie filmu a jazyka a specifičnosti filmového znaku se věnuje ve své studii *Imaginární signifikant* (1991), v níž zajímavým způsobem propojil psychoanalýzu Jacquese Lacana se sémiotikou a psychologii percepce filmu s teorií filmové naratologie. Klíčovou se zde stává hypotéza J. Lacana, podle níž je sice lidské podvědomí strukturováno jazykem, ale zároveň se mu vymyká, protože snové obrazy, jejichž prostřednictvím s námi podvědomí komunikuje, nejsou do jazyka plně převoditelné. Cílem úsilí Ch. Metzze zde není výklad symbolů, ale popsání analogických struktur. S pomocí psychoanalytického hlediska se soustředí na vysvětlení procesu vnímání filmu a identifikace diváka, kde svou zásadní úlohu sehrává proces ustavení Já. J. Lacan jako zásadní označil tzv. *stadium zrcadla*, které nastává při přechodu od reálného, přes imaginární (obrazové) k symbolickému (kulturně – jazykovému), kdy dítě vedle své matky v zrcadle identifikuje obraz (imago) sebe sama. Dítě zrcadlo obraz fascinuje mimo jiné i proto, že působí dokonaleji než vlastní nemotorné tělo. Tato první abstrakce od reálného k imaginárnímu vytváří předpoklad abstrakce druhé, která vede od imaginární k symbolické úrovni, kterou vytváří především jazyk a další kulturní (naučené) fenomény.

Filmové obrazy, signifikanty (označující), kterým se Ch. Metz věnuje především, jsou podle něj imaginární, protože nejsou (kupříkladu oproti divadlu) reálné. To znamená, že nejsou zrcadly reality. Nevylučuje však, že mohou odrážet konstrukce,

²⁷ Mé díky tímto patří Prof. PhDr. B. Palkovi, Dr.Sc. (FF UK), PhDr. J. Bystřickému, CSc. (FHS UK) a Mgr. J. Češkovi, Ph.D. (FHS UK)

keré si o realitě vytváříme. Zároveň ale nejsou plně symbolické jako jazyk, neboť mu chybí schopnost tzv. *druhé artikulace*, což zjednodušeně řečeno znamená, že u nich nemůžeme rozlišit jednotlivé znakové jednotky (jako fonémy v případě jazyka).²⁸ Nepřítomnost této artikulace tak umožňuje filmu zůstat na úrovni podvědomí. To k nám rovněž promlouvá nepřímo - prostřednictvím snových obrazů, které jsou až sekundárně interpretovány do symbolického řádu.²⁹ Na lacanovskou analýzu navazuje Ch. Metz zajímavými analogiemi: filmové plátno je v jeho pojetí jakýmsi druhým zrcadlem, které umožňuje za plného vědomí znovuprožití slasti primárního uvědomění si svého Já. Film se tak stává fetišem a jeho vnímání analogické dennímu snění.

Ch. Metz však uvažuje dál: pokud film není jazyk, je možné v něm alespoň nalézt rétorické figury? Ch. Metz zde neotřelým způsobem dává do souvislosti úvahy Romana Jakobsona o podstatě metafory a metonymie, které odvodil z analýzy narušeného jazyka, a Lacanovo ztotožnění psychoanalýzy (konkrétně snové práce) s rétorikou: metafora, která funguje na základě kombinace a podobnosti, je analogická s procesem kondenzace; metonymie, která se řídí výběrem a blízkostí, funguje na základě přesunu. Oba procesy lze nalézt v myšlenkách Sigmunda Freuda (1994) jako základní typy snové práce. Ch. Metz v rámci lacanovsko-jakobsonovského spojení popisuje i další rétorické figury. Nejdůležitější pro něj, a současně i pro naši analýzu, zůstává specifický vztah filmové metafory a metonymie: zjišťuje totiž, že podstatou většiny filmových metafor je metonymie.³⁰ Přístup Ch. Metz nám tedy ukazuje, že filmové znaky oslovují naše podvědomí, které oproti jazyku není symbolické, ale pracuje s filmovými znaky na úrovni imaginace. Z tohoto důvodu není podle Ch. Metz možné chápat film jako jazyk a proto svou koncepci analýzy filmového materiálu vystavěl jako protiklad k tradičním myšlenkám založených na „filmové gramatice“, kde distinkci forma/obsah chápe jako pouhý nástroj analýzy. Jádrem jeho analýzy jednotlivých aspektů filmu je odlišení jednak označujícího v rovině výrazu (signifiant) a označovaného v rovině obsahu (signifié) a jednak formy a substance. (Tudor, 1974: 110)

²⁸ Podrobněji k problematice analogie filmu a jazyka viz pododdíl 3.2.3 Je film jazyk?

²⁹ Obdobně, přestože nikoliv z psychologizujícího hlediska, uvažuje také R. Barthes (1961, 1988, 2004), který ve svých analýzách zdůrazňuje především konotativní stránku masmediálního sdělení: mýty a ideologie.

³⁰ Ch. Metz uvádí v této souvislosti příklad z kultovního filmu Sergeje Eisensteina *Křižník Potěmkin*. Při vzpouře posádky je hozen přes palubu lékař, pro kterého byl charakteristický jeho lorňon. "*Lorňon carského lékaře v Křižníku Potěmkin (...) vykonává u diváka představu lékaře samotného: synekdocha. Ale v předchozích obrazech jsme viděli lékaře, jak je vybaven lorňonem: metonymie. Lorňon konotuje aristokracii: metafora.*" (Metz, 1991:194)

Tab. 1: Schematické znázornění rovin filmové analýzy Ch. Metz

	substance	forma
rovina obsahu (označované)	tzv. <i>human content</i> či "realita"	tematická struktura
rovina výrazu (označující)	mediální látka (<i>medium materials</i>)	technická struktura

Každou z rovin (viz Tab. 1) lze rozdělit na vztah substance-forma daného obsahu a vztahu substance-forma výrazu. *Substance obsahu* odkazuje k „realitě“ (*human content*) filmové fikce (filmovému znaku), *forma obsahu* odkazuje k formální struktuře, v rámci které se „filmová realita“ rozptyluje a vytváří tematickou strukturu. *Substance výrazu* zde zahrnuje to, čemu se tradičně říká „materiál média“ (*materials of the medium*): pohyblivé obrázky, zvuk, řeč a hudba. *Forma výrazu* obsahuje modelování těchto základních prvků (této oblasti se ovšem Ch. Metz příliš nevěnuje). Ačkoliv Ch. Metz navrhuje analýzu filmu, která zohledňuje jak rovinu obsahu, tak formy, vychází z koncepce filmového znaku jako vztahu „označování“. Jestliže je však pro filmový znak charakteristický obraz, vztah „označování“ zde tudíž nemůže platit. Z Metzova přístupu je však zřejmé, že forma a obsah filmu nejsou na sobě nezávislé, ale jsou to dvě strany téže mince. Na tuto skutečnost je proto třeba brát při naší analýze ohled.

Na příhodnost a úskalí některých teoretických a metodologických koncepcí filmu poukazuje ve své knize *Image and Influence* A. Tudor (1974). Polemizuje tak např. s Calvinem Pryluckem, který, ovlivněn S. Eisensteinem, považuje za zásadní rys procesu filmové komunikace juxta pozici.³¹ Původní Eisensteinova myšlenka juxta pozice ovšem znamenala, že význam je vytvářen kombinací jednotlivých prvků. (Tudor, 1974: 107) S. Eisenstein z této koncepce také odvodil svou metodu analýzy: tzv. *vertikální montáž*, kterou aplikuje na hlavní primární prvky – filmový obraz, barvu, mluvený projev, zvuk a hudbu. A. Tudor však upozorňuje na úskalí Pryluckovy a Eisensteinovy centralizace montáže v procesu filmové komunikace. Řada otázek totiž zůstává nezodpovězena: Jak lze charakterizovat narativitu fikčního filmu? Jaké významy připisujeme objektům filmového světa? V rámci svých úvah nad teoretickým, kulturním a sociologickým kontextem filmu, se věnuje filmu mj. jako *médiu* komunikace a jako *sdělení*. A. Tudor navrhuje velice propracovanou metodologii (viz Tab. 2), která respektuje nejen existenci významů v rovině obsahu a formy, ale i

³¹ V lingvistickém slova smyslu znamená složeninu, kterou lze opět rozložit (např. pantáta), zde je však myšlena spíše z pohledu syntaktiky jako montáž.

v rovině konstruované „reality“. Dodává však, že sémantická pole zkoumání jsou tak široká a pestrá, že by bylo velmi obtížné, pokud vůbec možné, všechny tyto oblasti zpracovat skutečně důkladně a všestranně.³²

Tab. 2: Schematické znázornění rovin filmové analýzy A. Tudora

		Kanál komunikace významu (<i>channels of meaning</i>)		
		Povaha filmového světa (FS)	Tematická struktura (TS)	Formální struktura (FoS)
Aspekty významu	kognitivní	Faktické vlastnosti FS Typ 1	Události rozvíjení tématu Typ 2	Faktické významy vyjádřené danou formou Typ 3
	expresivní	Emoční významy spojené s FS Typ 4	Emoční vztah k TS Typ 5	Emoce vyvolané FoS Typ 6
	normativní	Normativní významy implicitní ve FS Typ 7	Normativní významy implicitní v TS Typ 8	Normativní významy vyjádřené formálními prostředky Typ 9

Autor navrhuje analyzovat dvě různé stránky schopnosti filmu předávat význam: aspekty významu (*aspect of meaning*) a kanál komunikace významu (*channel of meaning*).³³ (1974: 106, 128) Dimenze *aspektů významu* je založena na klasické distinkci mezi kognitivním, expresivním a normativním významem. Kognitivní zde znamená faktický význam filmu (na základě informativních prvků filmu – akcí, vystupování, událostí atd.) Expresivní je pak to, co vyvolává emoce – nadšení, smutek, naštvaní, rozhořčení v důsledku toho, co vidíme.³⁴ Normativní významy jsou pak etické či hodnotící závěry, které z filmu vyvozujeme.

³² Např. S. Eisenstein se při zkoumání emocí vyvolaných formální strukturou díla (Typu 6) soustředil především na techniku montáže a jejích emocionálních důsledků. (Sborník *Film jako znakový systém*, 1971) Nebo se lze zaměřit pouze na etické významy, jež jsou implicitní v tematické struktuře (Typ 8). Předmětem našeho zájmu mohou podle A. Tudora být dokonce pouze některé z oněch devíti typů, je však třeba zohlednit existenci všech.

³³ Hledisko *komunikace významu* (channel of meaning) vlastně zahrnuje Ch. Metzem navržené oblasti zkoumání: *povahu filmového světa* (Metzův „*human content*“), *tematickou strukturu* a *formální strukturu*. Tzv. *materiál média* není podle A. Tudora pro praktickou analýzu relevantní.

³⁴ S. Eisenstein byl fascinován možnostmi filmového umění zasahovat emoce. Tvrdil, že synchronizace smyslů, která je neodmyslitelně spjata s percepcí filmu, je nejmocnější forma emoční stimulace. (<http://www.davidbordwell.net/blog/?p=342>)

Zaměření na kognitivní, expresivní a normativní aspekty významu v souvislosti s prostředkem jejich komunikace považuje A. Tudor za *primární paradigma* sémiotické analýzy. Použití této metody totiž mělo filmové analýze, resp. jednotlivým významovým rovinám, zaručit rovnoměrnost pozornosti. Současně však zde zůstává jistý prostor pro využití dílčích metod a přístupů i z jiných oblastí (teorie žánru, filmu, filmové techniky, naratologie atd.), které se věnují danými sémantickým polím. Tato metoda se tak umožňuje zachytit nejen na významy komunikované svým obsahem a formou, ale i prostřednictvím své „reality“. Z tohoto důvodu považuji tuto metodu za velmi přínosnou: analýza oblastí, na které zaměřuje naši pozornost, nám může pomoci zodpovědět naše otázky po charakteru „reality“, fikčního světa Četnických humoresek, tématech, příbězích, mýtech, paradigmatech a způsobech percepce filmu, které nám tento seriál předkládá.

A. Tudor ovšem ve své analýze zdůrazňuje i paradigma *sekundární*: nutnost opustit mýtus objektivit (jiný než subjektivní a osobitý přístup k jednotlivým komponentům není možný).

III Povaha filmového znaku a komunikace jeho významu

Podobně jako obrazy tradiční, říká V. Flusser (2001), i obrazy technické se prezentují v síti korespondenčních vztahů jednotlivých bodových prvků (viz pododdíl 1.2 *Magie technických obrazů*). Specifičnost technických obrazů spočívá v tom, že tyto vztahy korespondence, které určují celkový význam, jsou dynamické. To je podle V. Flussera příčinou našeho magicko-rituálního chování. Jsou také filmové znaky založeny na vztazích korespondence? Jaká jsou vlastně specifika filmového znaku? Film k divákům bezesporu hovoří a divák mu bez větších problémů rozumí. Mluví však jazykem? Potvrdí se úvodní hypotéza, že kódy, se kterými film pracuje (obraz, mluvený projev, zvuk, hudba), nelze označit za systémy analogické jazyku?

3.1 Obecná koncepce znaku

Film (i jeho seriálová forma) je nositelem jistých sdělení. Mezi diváky je distribuován pomocí *technických prostředků* (mediálních nosičů) a *institucí masové komunikace* (televize, internet, kino). Stejně jako v případě jazykové komunikace, i zde jsou významy, které při sledování filmu získáváme, znakové povahy. Co je to však znak? Jak je ustavován význam znaku v rámci svého kódu? Jakým způsobem je určována vazba mezi ním a jeho významem? Může se tato vazba měnit? Lze význam znaku chápat jinak než jako jeho lexikální význam? Čím se liší základní koncepce znaku? Lze je bez omezení použít v rámci interpretace filmového znaku? To jsou otázky, na které se pomocí komparativní analýzy pokusím v této kapitole odpovědět.

Masmediální komunikace probíhá pomocí různých kanálů: psaného a mluveného jazyka, technických obrazů, hudby, zvuků, nebo jejich kombinací. Všechny tyto kanály kódují sdělení svým specifickým způsobem. Společné však mají to, že pracují se znaky, s jejichž pomocí předávají určitá sdělení, významy. Příjemci (čtenáři, diváci a posluchači) dokáží použítá slova, stejně jako audiovizuální kódy (obrazy a zvuky), interpretovat a skládat do celků, které jim dávají smysl. Sami vysílatelé je navíc prezentují takovým způsobem, aby určitý smysl podpořili (tzv. *agenda setting*). Aby bylo něco takového možné, měli by se vysílatelé (tvůrci) i příjemci v podstatě shodovat v tom, co si lze při použití daných slov, obrazů či zvuků představit. S jakým významem si daný znak spojit. V rámci konstituování a dešifrace významu jsou klíčovými pojmy *znak* a *kód*.

Disciplína, která se zabývá studiem procesů společenské produkce významů prostřednictvím znakových systémů (kódů) a jejich užitím v komunikační praxi, se

nazývá sémiotika. Znaky zakódované v obrazech, jazyce, technických obrazech, zvucích a jiných kódech kolem nás jsou nositeli určitého významu. Například obraz červené koule nad rozvlněnou tmavou plochou reprezentuje západ slunce nad mořem, zvuk s opakujícím se akordem tercie interpretujeme jako blížící se hasičské auto, pod pojmem „sklenice“ si představíme skleněnou nádobu na pití, upravený a sympatický člověk dívající se na nás zpoza stolu ve studiu znamená, že sleduji televizní zpravodajství atd.

Přestože je sémiotika často mylně spojována hlavně s lingvistikou, lze ji považovat za vědeckou metodu, přístup aplikovatelný v řadě oborů: psychologii, přírodovědě, matematice, logice, lékařství atd. Obecná sémiologie (dále jen sémiotika) vyrostla v Evropě na základech knihy *Kurz obecné lingvistiky* Ferdinanda de Saussure (1996) a ve Spojených státech amerických pak na koncepci a klasifikaci znaků Charlese S. Peirce (srov. Palek, 1997). V rámci interdisciplinárních diskuzí o povaze znaku se lze setkat s řadou rozličných a dokonce protichůdných pojetí, většina z nich se však vymezuje právě vůči koncepcím znaku dvou výše zmiňovaných autorů: dyadické koncepci F. de Saussura a triadickému pojetí znaku Ch. Peirce.

Dyadická koncepce znaku F. de Saussura je založena na distinkci jeho dvou částí: *označujícího* (signifiant), který chápe jako fyzický prvek (slovo, akustický obraz) a *označovaného* (signifikát), který je mentálním konceptem označovaného objektu (může jím být jak hmotný předmět, tak abstraktní kategorie). Znak je tedy vztahem *označování* mezi těmito dvěma prvky, který je obecně *arbitrární* povahy (tzn. libovolného, nemotivovaného charakteru). Není nic, co by předurčovalo, že se kupříkladu pes musí označovat právě sledem hlásek p-e-s, francouzsky c-h-i-e-n, anglicky d-o-g či italsky c-a-n-e atd., neboť podle koncepce F. de Saussura jsou obě složky k sobě vázány na základě *konvence*. Z toho ovšem vyplývá, že takovéto pojetí znaku platí jednak pouze pro lingvistické znaky (jazyk), pro něž je arbitrárnost typická, a jednak pro kategorii obecnin. Navíc ani některé jazykové znaky (slovní druhy) nelze touto koncepcí postihnout (např. deiktické prostředky či onomatopoická slova). Filmový znak, který je množinou obrazových, jazykových a zvukových prvků, tedy i ne-jazykových znaků, není touto koncepcí zachytitelný. Navíc filmové znaky jsou ale charakteristické proměnou významu nejen v souvislosti s kontextem ne-jazykových znaků, ale i samotnou perspektivou samotné interpretace.

F. de Saussure ale upozorňuje, že znak (v jeho logocentrickém přístupu jazykový), je definován svou *funkcí*, tj. vztahem k ostatním jevům či znakům daného systému. (srov. Marcelli, 2001: 212) Žádný znak tak nemá význam sám o sobě, ale získává jej v kontrastu k jiným znakům (na tzv. paradigmatické ose) a v korelaci

s nimi (na ose syntagmatické). Při komunikaci nějakého významu, a to jak na straně zakódování sdělení, tak jeho dekodování, vždy volíme význam vzhledem k určité skupině znaků. Například v rámci jazykového kódu je rozdíl, pokud řekneme „Vezmi si deštník.“/„Vezmi si čepici.“ V prvním případě se jedná o upozornění, že venku prší (nebo bude pršet), v druhém pak, že je venku zima. Právě „výběr“ slov *in presentia* se vymezuje vůči slovům *in absentia*. V rámci filmového kódu je však výčet *přítomných* prvků velmi rozsáhlý. Slovy Ch. Metzeho (1971: 95) je „[...] otevřenější než nejotevřenější lingvistický inventář“ a vztahy k nepřítomným prvkům zbytečné a nesnadné. Není však třeba, aby byl divák schopen všechny nepřítomné prvky vyjmenovat, ale aby jejich absenci zohlednil. Abychom však mohli správně interpretovat význam určitého znaku, je třeba vzít ohled i na kontext v rámci syntagmatických vazeb s ostatními znaky. Řekneme-li například, že „Masmediální témata ovlivňují celospolečenskou diskuzi“ znamená to něco jiného než když řekneme, že „Celospolečenská diskuze ovlivňuje masmediální témata.“ To platí i v případě interpretace kinematografického znaku. Pro pochopení podstatné jednak to, co vidíme v záběru (vůči tomu, co tam není) a jednak jaký záběr následuje. Chceme-li porozumět významu nějakého znaku je třeba přihlídnout ke kontextu (k systému vztahů k ostatním znakům). Na straně interpreta (recipienta) se však ani v případě syntagmatických vazeb nepředpokládá znalost technik filmového syntagmatu (např. pravidel stříhu). Je však třeba, aby divák chápal syntaktické prvky jako přirozenou součást filmového kódu (např. ostrý stříh jako přirozenou filmovou změnu prostoru či času) a uměl je dekodovat (význam uspořádání záběrů).

Jako relevantní vzhledem k sémiotické analýze filmu a nastoleným teoretickým otázkám proměn reference znakových systémů v období postmoderny však považují konceptualizaci znaku Ch. Peirce (Palek, 1997), která zachycuje nejen ne-jazykové znaky, ale i dynamiku proměny jejich významů. Podle motivovanosti vztahu „označujícího“ a „označovaného“³⁵ rozlišuje mezi ikonickými, indexálními a symbolickými znaky, které tak dokáží obsáhnout pestré znaky audiovizuálního kódu.³⁶ „Cokoli, ať již kvalita, existující individuum, nebo zákon, je IKÓNEM nějaké věci, pokud je to té věci podobné a užívané jako její znak.“ (Palek, 1997: 43) Ikonický znak je tudíž založen na vztahu podobnosti své formy (tzv. *vehikula* či *representamen*) a objektu (*denotátu*). Příkladem ikonického znaku tak může být právě filmový (technický) obraz. *Index* je pak podle této koncepce znak, který není založen přímo na vztahu podobnosti, ale na ukazování či příčinné souvislosti mezi daným vehikulem

³⁵ Uvádím v uvozovkách proto, že vztah mezi těmito dvěma prvky není v Peircově koncepci založen na vztahu označování, ale zastupování.

³⁶ Ch. Peirce předkládá podrobnou a vyčerpávající klasifikaci znaků obsahující celkem 66 tříd.

a denotátem. Jako příklad zde můžeme použít již výše zmíněný znak (zvuk) jedoucího hasičského auta. *Symbol* je znakem, jehož vehikulum se vztahuje k objektu na základě konvence. Tudíž vztah mezi formou (representamen) a denotátem je arbitrární bez jakékoli podobnosti s ním. Mezi symbolické znaky patří jazykové znaky (kromě deiktických prostředků, které odkazují na určité objekty či osoby a jsou tudíž indexy, a onomatopoická slova, která díky prvku podobnosti patří do třídy ikonických znaků).

Mezi koncepcí F. de Saussura a Ch. Peirce je zde však i další podstatný rozdíl, který je nutné považovat za východisko pro naši analýzu. Oproti de Saussurovu pojetí je koncepce znaku Ch. Peirce založena na triadickém modelu. „*Znak je něco, co zastupuje něco jiného vzhledem k něčemu dalšímu*“. (Palek, 1997: 8) Podle Ch. Peirce tak (nestačí, aby *něco* stálo na místě *něčeho jiného* (označovaného předmětu, jevu nebo události), ale je také třeba, aby *někdo* (*interpretant*) takový vztah patřičným způsobem chápal. Jinými slovy: bez *interpretanta*, tedy někoho, kdo daný znak rozpozná jako znak, by žádný znak neexistoval. Význam, který člověk danému znaku přisoudí Ch. Peirce nazývá *interpretans*. Tento poslední člen triády tak bere ohled na okolnosti a způsob interpretace daného významu. Znaky tak získávají svůj význam dynamicky. To je základem nového fenomenologického pojetí znaku Ch. Peirce, která je označována jako faneroskopie, která respektuje rozdílnost a proměnlivost významu znaků. Tzv. faneron, obsah myslí, je místem sémioze (místem chápání znaku jako znaku), ale i vzniku nového významu daného znaku. Proces sémioze je dynamický proces, který umožňuje znakům získávat nové, *konotované* významy. Ch. Peirce (Palek, 1997: 10) nazývá tento proces *nekonečnou sémiozou* (*sémiozou ad infinitum*).³⁷ Používání a interpretace znaků se totiž nezastavuje na úrovni označení, denotace,³⁸ ale může pracovat i s tzv. konotovanými významy. Znak totiž nemusí „znamenat“ svůj slovníkový ekvivalent (denotovaný význam), ale může (právě vzhledem k procesu *sémioze ad infinitum*) mít další význam odkazující k postojům, pocitům a hodnocením spojených s daným znakem.

V případě symbolických znaků, které lze charakterizovat jako multiplikační odkazy,³⁹ to znamená, že v odlišném kontextu může takovýto znak nabývat různých významů. Tyto „multiplikované“ významy jsou pak užíváním určitou sociální skupinou či případně celou kulturou připojeny k řetězci dalších významů. To si můžeme si to sami ověřit v běžné interpersonální komunikaci. Např. výpověď "Mám okno" nebude v určitém kontextu chápána jako konstatování o vlastnictví zaskleného otvoru ve zdi,

³⁷ Podobné uvažování lze nalézt i v koncepci M. Bachtina (1980)

³⁸ Denotace je rovinou vztahu signifikantu a signifikátu a odpovídá lexikálnímu významu.

³⁹ Více k matici multiplikace viz Bystřický, J., 2002: 125-133

ale jako výpadek paměti. Týž znak nám však může asociovat nepříjemné pocity, trapnost, stud, ale také nepřiměřené pijáctví apod. V procesu nekonečné semiózy se tak významy mohou přenášet: na základě podobnosti (metaforicky), kvalitativního věcného vztahu (metonymicky) či věcného vztahu kvantitativního (synekdochicky). (Palek, 1997) Odtud ona polysémičnost, mnohovýznamnost znaku, která pramení z existence sekundárních sémiotických systémů.

Roland Barthes (1961, 1977, 1988), který je řadou sémiotiků zatracován (pro svou nevědeckost) a řadou jiných citován (pro svou bystrost), věnuje tématu konotativních významů značnou pozornost. Co tedy znamená *konotace* v Barthesově koncepci? Shrneme-li její obsah, konotace je "vše, co nás napadá" a co není předmětem slovníkové definice daného znaku. Konotace, nebo též přenesený či druhotný význam, odhaluje různé odlišné až konfliktní kontexty - vytvářené hodnotami a diskurzy, preferovanými danou kulturou (ideologií). Např. pes - věrný přítel člověka.

Některé konotované významy znaků (dominantní hodnoty a soudy) dosáhly takového stupně společenského rozšíření, že o nich panuje všeobecná společenská shoda. Především díky všeobecnému užívání těchto významů, které francouzský sémiotik R. Barthes (1966) označil jako *mýty*, působí dané hodnoty jako přirozené. Například současný mýtus přírody se skládá z množiny představ, jako že je dobrá, přirozená, že osvěžuje, je oduševnělá. Mýty v rámci svého ideologického působení lze efektivně využít např. v reklamě. Šťastná rodina svačící na louce (hned vedle potůčku a pasoucí se srnky) Lučinu s pečivem, co jim připravila maminka, evokuje pohodu a přirozenou zdravotnost tohoto mléčného produktu, ale i přirozenost genderové role ženy-matky. Nebo Novohradská voda, kterou lesní zvířata (sama příroda) považují za vrchol gastronomického požitku. Reklama slouží jako rozbuška, která aktivuje naše mýty přírody, rodiny, role jednotlivých pohlaví, vztahu pracovního a volného času atd.

Řada autorů zdůrazňuje důležitost druhotných významů (konotací) v případě uměleckého znaku. Např. Jan Mukařovský (1995) či Charles W. Morris (srov. Doubravová, 2002), kteří se zabývají otázkou konceptualizace a působení estetického znaku, ukazují, že jindy pevný vztah mezi signifikantem a signifikátem je v umění narušován, neboť právě pro umění je charakteristická práce s druhotnými významy znaku, konotacemi. Z toho vyplývá, že proces dekódování sdělení na straně recipienta je v případě komunikace prostřednictvím uměleckých znaků ztížen. Luboš Ptáček (2006) k tomuto dodává: „*Umění jako znakový systém vystupuje z pohledu klasické komunikace, která požaduje co nejpřesnější a nejjednoznačnější přenos sdělení, jako deficitní. Na druhou stranu umožňuje umělecký znakový systém mnohem pestřeji a rychleji vyjádřit aktuální jevy, ukázat věci běžné potřeby z nového úhlu, jakoby*

poprvé, neotřele." Akcentace konotovaných významů, záměrná polysémičnost a nedourčenost umožňuje jednu ze základních funkcí umění: zabarvovat a ozvláštňovat.

Vzhledem k analýze filmovému materiálu tedy musíme koncepci znaku F. de Saussura odmítnout, neboť ta je aplikovatelná pouze na arbitrární jazykové znaky. Oproti tomu koncepce Ch. Peirce se nabízí podrobně propracovaný a vysoce relevantní teoreticko referenční rámec jak pro interpretaci jazykových znaků, tak i znaků nelingvistických znaků. Otázkou tedy zůstává, do jaké míry a zda vůbec má daný filmový materiál umělecké ambice.

3.2 Kinematografický znak

Filmový znak je díky procesu intertextuality znak specifický. Svůj význam totiž - oproti tradičnímu obrazu - komunikuje nejen prostřednictvím obrazového kódu, ale i kódů jiných - jazyka (mluveného a psaného), zvuků a hudby. Technický obraz, říká V. Flusser (2001), získává význam, narozdíl od textu, nikoliv na základě kauzálních souvislostí, ale souvislostí korespondence. Sám obraz tak nemá odpovídající prostředky, aby mohl zasadit reprezentovaný objekt do širšího rámce (časového, prostorového, kauzálního atd.). Obraz je sice oproti řeči nemezerovitý, přesto, jak upozorňuje U. Eco, *„...obraz je vždy zatížen jistou nejasností a – i když to vypadá paradoxně – snadněji označuje věci obecné než zvláštní; spíše představí nosorožce vůbec než určitého nosorožce v časoprostorových souřadnicích.*“ (Eco, 1972: 172) Znamená to tedy, že aby mohl film zachycovat objekty v určitém časoprostorovém kontextu, musí v sobě nést prvek linearity a dějovosti? Jaké prostředky má pak film k dispozici? Odráží se při jeho interpretaci změna paradigmatu a změny, ke kterým došlo v souvislosti se změnou optiky, o které hovoří P. Virilio? A jaká jsou vůbec specifika filmového znaku a předpoklady jeho interpretace? Může i filmový znak pracovat s konotovanými významy? Na tyto otázky bychom měli v následujících pooddílech nalézt odpověď.

3.2.1 Umělecké ambice filmu vs. seriálu

Umění jako lidskou kulturní činnost, píše se ve *Wikipedii*, je možné charakterizovat ze dvou perspektiv: *individuální* a *sociální*. Na úrovni individuálního je základním kritériem umění (umělecké hodnoty) jeho *estetický účinek*. Ten je však závislý na dosavadní osobní zkušenosti a tudíž individuální a nutně subjektivní. Z hlediska sociálního je umění (umělecký proces) vytváření nových i inovace stávajících znaků, o němž píše L. Ptáček (2006). Jaké má filmový tvůrce k dispozici prostředky

pro realizaci svého uměleckého záměru? Je možné, že seriál v porovnání s filmem příliš nepracuje s uměleckými technikami či druhotnými významy? Pokud ano, co je toho příčinou?

Vezměme si kupříkladu film a prostorové charakteristiky jeho obrazu. Jak říká P. Virilio (2004), v současné době dominuje *nová optika*, jejíž horizont tvoří *ráma* našich obrazovek či plátno kinosálu. Uměleckým záměrem tvůrců pak může být překračování těchto hranic filmového prostoru. To je přesně to, co V. Flusser (2001) označuje snahou „jít proti programu aparátu“, v tomto případě proti horizontu filmového okénka. V 30. letech minulého století přichází J. Mukařovský s myšlenkou, že zde ze strany tvůrců existuje rovněž útok na plochost obrazu, a to konkrétně pomocí zvuku. Sami velmi dobře známe rozdíl v dojmu, který v nás zanechá sledování filmu v kině (i domácím) a v televizi s mono-reproduktorem. V současnosti se také pracuje s efektem velkého plátna či trojrozměrným způsobem natáčení (IMAX). Populární experimenty lze nalézt ve způsobu umístění akce na ploše plátna. Řítící se vlak na diváky je velmi efektní díky pocitu organičnosti plátna a obav, že vlak plátno opustí a vjede do obecenstva. Stejně děsivě působí i neočekávané sémantické prvky, např. kývnutí sochy. (Hitchcock, 1987) Inovací tzv. *hloubkové stavby záběru* může být např. umístění detailního záběru v popředí (předscéně), zatímco v pozadí se odehrávají události nekonečného filmového světa. (Sborník, 1971: 70) Takto se útočí na hloubku obrazu *zevnitř*, což umožňuje vytvořit trojrozměrnou filmovou realitu (viz např. filmy Françoise Truffauta). Hluboký záběr spolu s téměř nepostřehnutelnou montáží je základem úspěšné fikce „reálnosti“ světa filmu. Tímto způsobem lze totiž maximálně imitovat dynamiku a nerozčleněnost lidského života.

Ozvláštňujícím uměleckým prvkem byl v počátcích kinematografie i detailní záběr, který útočil na hranice plátna svou metonymickou povahou. Detail poukazuje k celku, který je (a my si to při sledování uvědomujeme) za hranicemi plátna. Může se však stát, a to se děje poměrně často (např. i v případě detailního záběru), že se takováto inovativní technika či význam znaku stane konvenčním. Původně umělecký znak tak po jisté době přechází do obecně sdíleného znakového systému.

Je zřejmé, že se četnost ozvláštňujících uměleckých prvků u jednotlivých filmů značně liší. Samozřejmě, díla filmových (televizních) tvůrců nemusí mít umělecké ambice. Někteří chtějí svým dílem hlavně pobavit a rozptýlit publikum. Takový film oproti uměleckému dílu nevyžaduje žádné výrazné interpretační úsilí, nepřepokládá vyšší intelektuální kapacitu diváka ani nutnost soustředění. Není mým záměrem hodnotit umělecké dovednosti či svévolně rozlišovat mezi vysokým a nízkým uměním. Je však, domnívám se, relevantní zamyslet se nad možnou závislostí intenzity práce s konotovanými významy a délkou daného filmového (seriálového) materiálu. Jakoby

dostatek času a prostoru seriálu ubíral na hutnosti překládaných významů (např. v jihoamerických telenovelách budeme asi stěží očekávat nekonvenční techniky natáčení, hru s druhotnými významy apod.) Tím nechceme tvrdit, že všechny současné seriály jsou inovačně neplodné. Některé si umělecky pohrávají s časem a prostorem filmové reality, jiné s obrazovými prostředky či technikami natáčení a postprodukce. Domnívám se, že příčiny jsou dvě. První se skrývá ve specifikaci cílové skupiny daného seriálu. Pokud chce tvůrce seriálu oslovit co nejpestřejší spektrum diváků, je třeba vyhnout se nedourčenosti uměleckého znaku, který u diváka předpokládá jisté zkušenosti. „Řídkost“ metaforických znaků, informačně redundantní opakování některých motivů (témat) a narativních schémat by však mohlo mít i jinou příčinu. Aby byla zachována kontinuita příběhu (a současně s tím divácké sledovanosti), je třeba, aby si divák mohl *zapamatovat* obsah daného seriálu. Ovšem jak upozorňuje V. Flusser: „*Ukládají se jen takové informace, na které je paměť naprogramována.*“ (Krise víry: 2) Co si tedy pamatujeme? Přibližné časoprostorové charakteristiky, základní dějovou linii a postavy, které se ve vyprávění objeví (příp. jejich charakter či úlohu) a jaké vztahy panují mezi postavami. Čím jednodušší a srozumitelnější bude jejich reprezentace (konstrukce), tím snáz si je divák zapamatuje. Tedy: čím méně se bude měnit seriálový čas a prostor, čím lineárnější bude vyprávění, čím archetypálnější budou postavy a příběhy, tím snáze se zachová kontinuita seriálu nejen formálně, ale i ve vědomí diváka. Není to tedy sám fakt seriálovosti, který vyžaduje, aby byla použita klasická narativní kompozice a omezeny možné „rušivé“ umělecké prvky? Nebo je to díky programu technického obrazu komputovat jednotlivé body do střípků, aby mohly být uloženy v našich pamětech?

3.2.2 Filmový znak a jeho estetika mizení

S jakými kódy pracuje film? V jakém jsou tyto kódy vztahu? V čem spočívá specifičnost filmového znaku? Jakým způsobem jsou uspořádány? O čem může film vzhledem ke svému kódu vypovídat? Jak se v případě filmu projevuje estetika mizení? Je možné nalézt nějaké souvislosti mezi syntagmatickým uspořádáním filmových záběrů a našeho vnímání a poznávání světa?

Jak jsme si již řekli v úvodu tohoto oddílu film je médiem syntetizující kód obrazu, zvuku, jazyka a hudby do velice efektního audiovizuálního kódu. Absenci některého z nich si divák může vysvětlit jako avantgardní autorský záměr, technickou závadu nebo skutečnost, že se nejedná o filmový znak. Jsou však tyto kódy jediné, se kterými film pracuje, nebo lze v jejich rámci nalézt i jiné významotvorné prvky, kódy? Podle *teorie množin* (srov. Monaco, 2004: 425) film propojuje jak *kódy sdílené* s doménou divadla

(např. mise-en-scène), *specificky filmové kódy* (zvláště montáž), tak *nespecifické filmové kódy*, které jsou současně obecně kulturními kódy (např. nasvícení či vyprávění). Všechny tyto kódy, přestože je možné je analyzovat odděleně (s přihlédnutím k faktu existence ostatních),⁴⁰ tvoří jeden syntetický celek dávající smysl. „*Film je složitě strukturované sdělení, v němž se všechny prvky podílejí na utváření komplexní sémantické kvality, smyslu.*“ (Macurová – Mareš, 1993: 70) Rovnoprávnost kódů ovšem neznamená stejné sémantické zatížení – obraz a jazyk hrají při komunikaci významu prvořadou úlohu. Podle analýz Reinholda Rauha (srov. Macurová – Mareš, 1993: 82) lze sémantické relace jazyka a obrazu rozdělit do čtyř možných vztahů: 1) *intenzifikace*, kde jazyk a obraz tvoří jeden celek (vzájemně se doplňují), 2) *modifikace*, kde jazyk a obraz nejsou plně přiřaditelné a kde vzniká významová protikladnost, 3) *paralelnost*, kde jazyk a obraz prezentuje tytéž významy (filmová postava říká, že telefonuje, což ukazuje i obraz) a 4) *divergence*, kde jazyk a obraz nemají sémantické spojnice (na obraze vidíme přírodu a slyšíme dialog (o něčem jiném) postav mimo obraz).

Z hlediska Peircovy klasifikace znaku (druhé trichotomie) působí film jako primárně ikonický systém. Vidíme obraz doprovázený jazykem, hudbou a zvuky. Zároveň se však může záběr vyznačovat indexální (příznakovou) charakteristikou uvnitř ikonicky označovaného. Např. detail tváře neoznačuje pouze tvář filmové postavy, ale je zároveň poukazuje k jejímu psychickému stavu v kontextu filmového vyprávění. Stejně tak pochodující nohy vojáků mohou ve filmu reprezentovat začátek války či slavnostní vojenskou přehlídku.

Terminologií Ch. Metze (Tudor, 1974: 110) bychom mohli říci, že *forma* označujícího je ikonická, zatímco *substance* může být indexální. Tuto podvojnost připouští i Ch. Peirce. (Přednášky Palek, 2006) I kinematografický znak tudíž může zachytit indexální a symbolické znaky včetně konotačních nánosů. Z tohoto důvodu má film vícevrstevnatou vypovídací schopnost. Vypovídá o módě, sociální stratifikaci, genderových rolích, etice, estetice, mýtech... atd. Záznam mizanscény, tzv. mise-en-scène (předkamerové reality) totiž není mechanický.⁴¹ Již základní filmové prostředky užívané pro snímání obrazu (způsob nasvícení scény, velikost záběru, perspektiva, typ objektivu) v sobě ukrývají potenciál transformace primárního ikonického znaku do symbolických významů.⁴²

Důležitým aspektem filmového znaku je však skutečnost, že signifikant a signifikát vystupují téměř jako identické prvky, neboť distinkce mezi obsahem a vyjádřením se

⁴⁰ Přesto A. Macurová s P. Marešem dodávají, „...kódy jako jazyk a hudba získávají v rámci filmu nové významy a funkce, jiné než při užití samostatném.“ (1993: 75)

⁴¹ Více o mise-en-scène viz Monaco, 2004

⁴² Více k filmovým technikám v oddílu 4.5 *Analýza formální struktury*.

téměř stírá (označující je obraz, označované je to, co obraz představuje). Pole artikulace tak leží v rovině označujícího, nikoliv označovaného. Proto V. Flusser (2001:49) říká, že technické obrazy (jejich program) lze dešifrovat pouze na straně označujícího. To je umožněno technickou podstatou filmu, která prostřednictvím fotochemického či digitálního procesu zaznamenává objekt před kamerou velice věrně. J. Monaco (2004: 154) v této souvislosti hovoří o filmovém znaku jako o znaku *zkratovaném*. „*Síla jazykových systémů spočívá v tom, že tu je velký rozdíl mezi signifikantem a signifikátem. Síla filmu spočívá v tom, že tu tento rozdíl není.*“ Jak výstižně pronesl Ch. Metz: „*Ve filmu je všechno přítomno: z toho plyne evidentnost filmu, ale také jeho neprůhlednost. ...Film je tak těžké vysvětlit, protože je tak snadné ho pochopit.*“ (srov. Sborník, 1971: 95) Vysoký stupeň ikoničnosti označovaného jevu umožňuje jeho transparentnost, takže vyvolává efekt obdobný přímému dotyku s realitou, které všichni rozumíme. (Macurová – Mareš, 1993: 70) A právě z tohoto důvodu je obtížné filmový znak charakterizovat. Nikoliv však pouze pro věrnost zachycení, ale i vzhledem ke skutečnosti, že emočně věříme, že to, co vidíme na vlastní oči je skutečnost. Proto nás mohou fiktivní příběhy dojímat, rozčilovat, děsit atd., přestože víme, že danou postavu hraje herec a stojí před kamerou s celým štábem. Technické obrazy oslovují naše emoce (pravou hemisféru) a prezentují se v systémech korespondence, které jsou dynamické a neustále se nepředvídatelně mění. To vytváří ono sémantické napětí pohyblivého filmu.

Technický obraz o sobě nemá prostředky, aby zachycoval objekty v časoprostorových souřadnicích, film to ale dokáže - vypráví příběhy. Tuto „slabinu“ technického obrazu lze totiž vyrovnat jednak komplementaritou s ostatními filmovými kódy (jazykem a hudbou), které jsou uspořádány lineárně a tudíž v sobě nesou prvek časovosti, a jednak díky možnostem filmového materiálu simulovat pohyb. Nevadí, že čas fikce je traktován odlišným způsobem než jak tomu je v bezprostřední realitě kolem nás. Odráží tak film onu změnu optiky a paradigmatu, ke které došlo v souvislosti s rozvojem nových technologií komunikace, jak o tom hovoří P. Virilio? Zcela určitě. Dlouhé záběry nejsou žádané, film musí mít spád. „*[Filmové obrazy] ... jsou přítomné, protože rychle mizí. Navozují dojem pohybu, protože mizí ihned poté, co byly zachyceny naším vnímáním.*“ (Virilio, 1997: 86) Rychlé střídání filmových obrazů má však za důsledek, že (na rozdíl od obrazu tradičního) na něm divák nemůže utkvět pohledem a oddávat se proudu asociací. (Virilio, 2004) Přesto ale divákovi rychlé střídání záběrů při sledování filmu nevadí ani nebrání v pochopení. Současné obrazy totiž podle P. Virilia mizí *esteticky*.

Fenomén tzv. *estetiky mizení* podle P. Virilia souvisí se situací současného člověka, který se nachází ve stavu *synoptismu* a kterému je tak vlastní fragmentární a nikoliv

celostní způsob vnímání. Film je uměním fragmentarizovaného pohledu. Jak říkal F. Kafka: „...kino znamená uniformování oka.“ (<http://www.phil.muni.cz/fil/etika/texty/virilio.htm>) Čas nastolený masovými médii a estetika mizení tak určují, jakým způsobem divák vnímá nejen film, ale i samotnou realitu kolem sebe. Očekává, že události se budou odehrávat rychle, i když fragmentárně. Pohybujeme se v programu technických obrazů.

Shrneme-li předchozí výklad, můžeme o filmovém znaku říci, že je součástí vícevrstevnatého audiovizuálního kódu. Díky filmovým technikám a technologiím v sobě totiž unikátním způsobem spojuje složku obrazovou, jazykovou, zvukovou a hudební. Rozhodující zde není to, že může některý z kódů dominovat, ale to, že kódy vstupují do vzájemných relací. Významy, které dešifrujeme, však nemusí být pouze denotované, ale mohou odkazovat také na konotované (symbolické) významy nebo na kulturní, politické či ideologické mýty. Ač je film bezesporu fikcí, v důsledku obtížné distinkce mezi signifikanty a signifikáty jeho primárně ikonických znaků, technických možností a dovedností tvůrců, jej můžeme vnímat, alespoň na chvíli, jako skutečný. I syntagmatické prostředky (střih, montáž) tak obvykle (pokud to není stylistickým záměrem autora) usilují o maximální efektnost při vytváření iluze „reality“, která je ještě stále lineární. Estetické mizení sekvencí, které je pro film příznačné, nám tak nejen předává jistá sdělení o formě a obsahu daného filmu, ale současně reflektuje změnu přicházející s technickými obrazy: rychlost a fragmentárnost. Vliv tohoto traktování informací je podle mého názoru možné sledovat v modifikaci vnímání a jednání lidí (např. z právě shlédnutého filmu si pamatují jiné informace než má o 18 let mladší neteř: já si pamatuji kauzální souvislosti, ona situace).

3.2.3 Je film jazyk?

V 50. a 60. letech minulého století se začaly vést vědecké disputace o „filmové gramatice“, tedy zda vymezení filmového znaku a syntagmatu odpovídá gramatice jazyka. Tyto teorie naznačovaly (a někteří současní autoři to dosud předpokládají), že slovo je analogické záběru, věta scéna a odstavec sekvenci a tudíž že lze film nahlížet čistě z pohledu jazykovědy a teorie literatury. (Lotman, 1984: 74) Mýlil se V. Flusser když říkal, že technický obraz již není tvořen lineárně strukturovanými významy, ale významy vetkanými do sítí vztahů? Z úvodní kapitoly *Po stopách postmoderního univerza* víme, že se technický obraz a lineární kód textu liší jednak ve způsobu naší percepce, ale i ve způsobu kódování zachycované „skutečnosti“.

Mediální determinista M. McLuhan (2000) formuloval v 60. letech dnes již proslulou větu „*médium je poselství*“. Tím chtěl říci, že změny ve společnosti nepůsobí *obsahy*

přenášené médii, ale *samo médium* jako neviditelný obal, který si podprahově diktuje způsob recepce, přesněji konfiguraci, intenzitu a rytmus zapojení našich pěti smyslů. M. McLuhan tak rozlišil tzv. média *horká*, která způsobují zapojení jednoho smyslu, ovšem na nízké úrovni (např. kniha atakující pouze zrak), a média *chladná*, která si vynucují spolupráci (synestetickou souhru) více smyslů. Ty se však tentokrát podle M. McLuhana zapojují silně, hloubkově, protože signál má nižší hustotu definice, a člověk tak silně participuje na vytváření sdělení, tím, že svým techno-imaginativním způsobem percepce činí signál plně vnímatelný. Toto hloubkové vtažení má za následek zcela jiné vnímání světa i mimo působení signálu média. Podobně jako V. Flusser (2001), i tento autor zdůrazňuje, v důsledku toho lidé přestávají myslet lineárně a kauzálně (jako při otáčení stránek knihy), ale začínají cítit běh věcí simultánně a synchronně.

Texty a filmy mají však něco společného: vypráví příběhy. Film nám je ale vypráví jinak než jazyk. Proč by se jinak natáčely filmové adaptace románů? Je tedy možné přistupovat k filmu jako k lingvistickému systému? Nebo je film pouze *jakýsi* jazyk?

Dokonale zpracovaná oblast lingvistického jazyka nám umožňuje s analogií filmu a jazyka polemizovat. Začneme tím zásadním: povaha lexikálních jednotek. Lexika přirozeného jazyka mohou oproti ikonickým znakům filmu označovat jak předmět, tak skupinu předmětů, dokonce i předměty abstrakce libovolného stupně. Ikonický znak abstrakci neumožňuje, je zatížen původní konkrétností. Proto vytvoření abstraktního jazyka je jen velmi obtížné. V případě přirozeného jazyka hovoříme o fonémech, morfémech, slovech, větách a promluvách jako základních významových jednotkách. I film je sice složen z dílčích prvků rostoucí komplexnosti, ovšem chceme-li jej takto analyzovat, pak se toto schéma zhroutí. Kdybychom chápali slovo jako záběr, pak foném by musel odpovídat nejmenšímu filmovému prvku – okénku. Okénko je však oproti fonému nositelem nikoliv pouze jednoho významu, ale obsahuje velké množství informací na mnoha úrovních (obrazu, zvuku, hudby a mluveného projevu).

Jak již víme z kapitoly II. *Problémy a východiska interpretace filmových děl*, Ch. Metz (srov. Sborník, 1971) se domnívá, že filmu oproti jazyku chybí schopnost tzv. *druhé artikulace*. Nelze jej tedy jednak rozložit na nejmenší významové jednotky, které již nenesou význam, a jednak chápat distinkci signifikant- signifikát. I technika práce se znaky se ve filmu liší, neboť nepodléhá přísné gramatice, ale naopak nabízí prostor pro inovaci a ozvláštňení. J. Lotman (1984), přestože je zastáncem „filmové gramatiky“, hovoří existenci *nekodifikovaných* prvků filmu (např. tzv. panotravelling kamery, výrazové rakurzy nebo posunutý či transformovaný zvuk aj.), které potvrzují hypotézu o nemožnosti plné analogie jazyka jako kodifikovaného systému filmového materiálu. Opominu-li jazykovou složku filmu, pak jej není třeba překládat, je téměř

všude srozumitelný (výjimku tvoří lidé, kteří nemají zkušenost s technickým obrazem a estetikou mizení, kteří jsou tudíž naprogramováni jiným způsobem). Navíc film je svojí povahou i časové umění, kde jsou jednotlivé záběry řazeny za sebou v jisté časové struktuře. Záběr tak na rozdíl od slova zabírá čas. J. Monaco (2004: 156) proto hovoří o filmovém znaku jako o *významovém kontinuu*. Není to pouze *obraz-pohyb*, ale *obraz-čas*. (Deleuze, 2000) Přesto sehrává pohyb jako významový kód velmi důležitou úlohu. Lze se setkat s třemi typy pohybu: jednak přemísťování snímaných objektů v čase a v prostoru fikčního světa, pohyb kamery (tzn. pohyb zorného úhlu) a jednak střih. Právě koncentrace na techniku propojení (střih) řadí Ch. Metz mezi autory, kteří se postavili tradičním myšlenkám založených na „filmové gramatice“. Přichází s vymezením čtyř hlavních syntagmatických postupů ve fikčním filmu (1991: 183-184): 1) *referenční srovnatelnost a promluвовá styčnost*, tedy spojení dvou prvků na základě podobnosti nebo kontrastu, 2) *referenční a promluвовá srovnatelnost*, kdy asociované prvky jsou spojeny jako předchozí typ, ale rozhodující je zde moment volby dané varianty, 3) *referenční styčnost a promluвовá srovnatelnost*, tedy spojení prvků asociovaných na základě své „reálné“ nebo diegetické styčnosti, a nikoli na základě své podobnosti nebo kontrastu a 4) *referenční a promluвовá styčnost*, která propojuje prvky na základě asociace stejným způsobem jako u typu 3, ale ve filmu figurují oba a kombinují se v něm. K spojování jednotlivých záběrů a scén tak film sice používá syntax (střih), ten ale není oproti jazyku pevně daný a není tak součástí žádné gramatiky.⁴³ Filmu totiž v porovnání s jazykem schází organizovanost a systémovost.

Ch. Metz (1991: 82) píše: „*Film vznikl spojením různých existujících forem vyjadřování, jejichž vlastní zákony se zcela neztrácejí /obraz, slovo, hudba, zvuky/.*“ Z toho ovšem vyplývá, že všechny tyto filmové složky je možné a *nutné* komponovat, což není u jazyka možné (mluví-li někdo anglicky, nemluví zároveň německy). Ukazuje se tedy, že film je spíše obdobný řeči (parole), u které je takovéto spojení kódů možné (např. spojení řeči a gest, nebo řeč, hudbu a tanec v muzikálu). Slovo „řeč“ však můžeme chápat různě, vezmeme-li v úvahu její metaforické významy. (Sborník, 1971: 89) Jednak „řeč“ můžeme myslet některé systémy, které se svou formální strukturou podobají struktuře jazyka (např. řeč počítače na základě binární kodifikace) a jednak vše, byť sebeméně lingvistické, co je pociťováno jako řeč (řeč květů, ticha, obrazů). Film se pohybuje mezi těmito dvěma extrémy. Některé jeho prvky jsou skutečnou řečí

⁴³ V případě konvenčních znaků jazyka je syntagmatika snadná (je možné je rozdělit je na přesně formulované gramatické jednotky, které lze v rámci daných pravidel systému vázat do vět), ovšem v případě ikonických vztahů je syntax značně složitý.

(mluvený projev, titulky), některé „řeči“ v přeneseném smyslu slova (hudba, obraz, zvuky).

Podle Ch. Metzeho film nelze chápat jako jazyk, pro který je charakteristická systematická systematičnost. Film je spíše systém relativně otevřený, a tudíž obtížně kodifikovatelný. Jeho jednotky neodpovídají lingvistickému slovu, ale jsou spíše tzv. *aktualizačními indexy*. „Záběr revolveru z blízka neznamena „revolver“, ale nejméně „Hle, tady je revolver““, ilustruje Ch. Metz. (1971: 91) Přístupovat tedy k filmu jako k jazyku by jednak znamenalo komplikace ve vztahu k nekodifikovaným a inovačním prvkům a jednak upřednostnění formy na úkor obsahu.

Jak jsme si tedy ukázali, naše hypotéza, že film není možné chápat ani koncipovat jako jazyk, byla správná. Je tudíž pošetilé očekávat, že analýza filmu pouze lingvistickými metodami jeho význam vyčerpá. Naopak je pravděpodobné, že mimo matici poznávání mohou zůstat zajímavé a důležité významotvorné momenty a prvky.

IV Sémiotická analýza seriálu Četnické humoresky

V úvodní, teoretické části této práce jsme se zabývali filmem z perspektivy technického obrazu a média užívající specifické znaky. Věnovali jsme se tak konkvencím v souvislosti s nově se prosazujícím postmoderním univerzem: proměnám matric a příležitostí našeho poznávání světa v souvislosti s Flusserovou hrou abstrakce, postupnému prolínání virtuálního a reálného, intermedialitě a obrovskému zrychlení komunikace a distribuce informací, které vedou k nutnosti chápat realitu jako konstrukt vzešlý z vlivu současného technického obrazu světa na naši matici poznávání, vnímání, prožívání atd. Neopomenuli jsme ani otázky spojené s možnostmi a úskalími interpretace filmu. Poukázali jsme na různé koncepce znaku obecně a znaku filmového, který je specifický svou snadnou pochopitelností a obtížnou konceptualizací. Vzali jsme též v úvahu spojení filmu a estetiky mizení, seriality (reprodukce znaku) a uměleckých ambicí.

V této části práce se budeme zabývat filmem jako konkrétním masmediálně komunikovaným sdělením. Ještě než přikročíme k samotné analýze, si tak v rámci koncepcí L. Tondla, J. Doubravové či L. Kunczika nejprve ukážeme, jakým způsobem vůbec probíhá komunikace nějakého smyslu. Jak vyplynulo z kapitoly II *Problémy a východiska interpretace filmových děl*, nejpříhodnější pro sémiotickou analýzu filmu se ukázala metoda A. Tudora (1974: 128). Její pomocí se tak pokusíme nalézt některé významy na úrovni pre-narativního fikčního světa, na úrovni událostí, které se v něm odehrávají, ale taktéž i významy interpretované z formálního uspořádání a technik tvůrčího zpracování, které nám jsou prostřednictvím Četnických humoresek komunikovány. Názvy jednotlivých pododdílů tak budou korespondovat s označením A. Tudora (viz kapitola II *Problémy a východiska interpretace filmových děl*). Budeme si všimnout nejen denotovaných významů, ale i možných konotativních nánosů, mýtů a ideologií, o kterých hovoří R. Barthes (2004). V rámci samotné sémiotické analýzy využijí přístupů nejrůznějších autorů např. naratologické metody rozboru vyprávění L. Doležela, D. Bordwella a T. Todorova či interpretační přístupy J. Monaca, U. Eca či Ch. Metz, ale současně se pokusím poukázat na možnosti modelace významu v kinematografii (televizní tvorbě).

Jak víme z první části práce, se změnou paradigmatu se současný člověk ztrácí oporu v lineární konstrukci světa. Film je však podle V. Flussera médiem, který v sobě prvek linearitě stále uchovává. Dochází skutečně ke krizi linearitě? Jakou roli zde sehrává serialita, intermedialita? Jakým způsobem jsou významy ve filmu strukturovány? Zrcadlí se v nich i imperativní program technického obrazu? To jsou

některé z otázek, na které se budu tázat a kterými se pokusím ověřit mou hypotézu, že lineární paradigma přetrvává minimálně v narativní struktuře filmu a televizní produkce.

Dovolte mi však, abych ještě v úvodu vysvětlila, proč jsem si jako předmět analýzy zvolila právě seriál Četnické humoresky. První kritérium mé volby znělo: filmový (seriálový) produkt, který by bylo možné zařadit do detektivního žánru, ale který je svým zpracováním či tematikou specifický. Dalším kritériem byla kulturní blízkost (vzhledem k metodě sémiotické analýzy a potencialitě významových a jazykových komunikačních šumů). Proto jsem z tohoto výběru eliminovala zámořské seriály jako Miami vice, Sopranos, Kriminálky Miami a Las Vegas či 24 hodin a seriály staršího data produkce. Minimalizovat významové distorze tak bylo možné výběrem ze seriálů české produkce posledních let. V tomto bodě byla rozhodujícím kritériem sledovanost diváků: zvítězily Četnické humoresky. V souladu s jednou z možností přístupu k filmu J. Monaca (2004), se tedy budeme zajímat o jediný filmový produkt (nikoliv sledování určitého fenoménu či tématu ve více filmech), který v rámci svých dvou řad (tj. 26-ti dílů) skýtá téměř 37 hodin podívané.

4.1 Film jako médium masové komunikace

Stejně jako jiná masmediálně prezentovaná sdělení i film obsahuje informace (ať již v podobě řeči, obrazů, hudby, zvuků), ze kterých divák rekonstruuje určitý význam a jež v něm zanechávají určitý dojem. Jak ovšem vůbec takováto komunikace probíhá? Jaké předpoklady je třeba splnit, aby příjemce pochopil sdělovaný obsah? Jaké překážky mohou při komunikaci nastat? To jsou některé z otázek, na které se v této kapitole pokusíme odpovědět.

Modelů procesu komunikace je celá řada, přes veškeré nuance v terminologii či detailnosti se však všechny shodují s klasickým modelem Ladislava Tondla (2006: 29-31): je tu nějaký *vysílač*, nějaký *kanál* a nějaký *příjemce*. Informace je nejprve zakódována na straně vysílatele a poté dekódována na straně příjemce. Proces komunikace přehledně znázorňuje následující schéma. (srov. Světlík, 1992: 15)

Komunikační proces

Odesílatel → Zakódování → Kanál → Dekódování → Příjemce

Komunikace je však úspěšná jsou-li splněny jisté podmínky. J. Světlík (1992) upozorňuje na kritéria na straně vysílatele (v případě filmu jeho tvůrce): musí vědět „komu“, „co“ a „proč“ chce sdělit. Zamýšlíme-li se nad tím, kdo by dle obsahu mohl být cílovou skupinou Četnických humoresek, zjistíme, že pestrost obecnstva by mohla být značná. Obsahují totiž motivy (mezilidské vztahy a kriminalistická práce)

podané takovým způsobem, který dokáže přitáhnout a kterému porozumí všechny věkové kategorie bez ohledu na pohlaví či sociální postavení. To dokazují i statistiky sledovanosti a podílová procenta diváků tohoto televizního pořadu. (více viz <http://telemanie.wz.cz/csledovanost.htm>)

Jsou zde však i předpoklady úspěšné komunikace společné obou stranám. „*Chceme-li se domlouvat pomocí jmen nebo označení, předpokládáme, že ten, se kterým komunikujeme, je uživatelem stejného systému znaků jako my.*“ (Doubravová, 2002: 15) Není neobvyklé, že některé zahraniční filmy (zvláště pak tradiční asijské) nám jsou kulturně, sociálně a hodnotově tak vzdálené, že jejich význam nám může uniknout. Na straně příjemce pak může i v kulturně blízké masmediální komunikaci vzniknout problém jazykové či znalostní bariéry, což může naše pochopení značně zkomplikovat. Nářečí, slang, jazykově, historicky či tematicky vzdálený diskurz, to jsou potenciální překážky, které by měl vzít režisér v úvahu. A. Moskalyk si tohoto problému byl zcela jistě vědom. Hlavní postavy Četnických humoresek, přestože pochází z Brna a žijí v 30. letech minulého století, nehovoří brněnským nářečím a neužívají výraziva typického pro tuto oblast, ale užívají jazyk současného diváka. Divák však přesto nemusí zachytit všechny konotované významy spojené s danou dobou (historickým a politickým skutečností), spojené s jinými literárními či filmovými díly (intertextualitou) či významy implikované technikou filmového zpracování. Dešifrace denotovaných významů však divákovi problém nečiní.

Ovšem i přes splnění těchto podmínek může dojít k neporozumění. Sdělení totiž může být při zakódování i dekodování zkresleno tzv. komunikačními šumy (akustickými, významovými aj.), které jsou výsledkem působení vnitřních i vnějších vlivů. V běžné komunikaci je účinek zprávy zjišťován zpětnou vazbou, která jde od příjemce zpět k odeslateli a která vyjadřuje reakci příjemce na zprávu a porozumění sdělení. V masmediální komunikaci však jde o komunikaci jednosměrnou, neboť vysílatel a příjemce sdělení si nemohou své postavení vyměnit a tudíž zde chybí přímá zpětná vazba. (Kunczik, 1995: 17) To ovšem neznamena, že k „replikám“ recipientů vůbec nedochází. Reakce na komunikovaný masmediální materiál lze v případě filmové tvorby nalézt ve filmových kritikách, celospolečenských, internetových či soukromých diskuzích. V současné době je zcela běžné, že i filmy a seriály mají své webové stránky s informacemi, downloady, fotogalerií, diskusními fóry atd. I Četnické humoresky nejsou výjimkou (<http://www.cetnickehumesky.cz>).

Úspěšnost/neúspěšnost masové komunikace pomocí filmového média lze sledovat nejen z hlediska samotného procesu kódování a dekodování sdělení, ale i z hlediska úspěchů/neúspěchů merchandisingu a tudíž pozitivní/negativní ekonomické bilance.

V případě kinematografie jde především o ukazatele zisků z prodeje vstupenek a z realizace multimediálních projektů (prodej DVD nosičů, počítačových her, soundtracků, předmětů s postavami či scénami z filmu atd.) spojených s daným filmem. V případě televizní produkce jde ve většině případů především o indikátory v podobě sledovanosti (a tudíž zisků z prodeje reklamních časů).

Z hlediska atraktivity a ziskovosti tak Četnické humoresky slavily úspěch. Oblíbenost a vysoká sledovanost však nemusí nutně znamenat pochopení významu filmu. Jak jsme ukazovali výše komunikační proces může být rušen řadou šumů: jak na straně kódování sdělení tvůrcem (např. přílišná složitost, netradiční zpracování či techniky), tak i straně dekódování příjemcem (vzdělání, osobnost diváka, obecné kulturní klima doby, náboženské, filozofické předsudky atd. zabarvují naše vnímání). Interpretace se tak může lišit jak u jednotlivých diváků, tak u jednoho čtenáře v různých obdobích a kontextech. Příjemce je totiž individuum, které má své osobité zkušenosti se světem, s nimiž porovnává vlastnosti fikčního světa a techniky a stereotypy filmového vyprávění.

4.2 Fikční svět Četnických humoresek

„Víra v reálnost fikce není dokladem omezenosti diváků, spíš je dokladem působivosti tohoto tvaru a potřebou kompenzace stereotypů každodennosti“.

Jan Míka

Metodologickým předpokladem, o který se opírá teorie fikčních světů, je zásadní rozdíl mezi fikčním světem a světem aktuálním. L. Doležel (2003), v rámci úvah o literatuře, upouští od akcentování její mimetické povahy a funkce. Svou teorii buduje na poznatku, že *„fikční text referuje k fikčnímu světu“*, tedy k tomu, co sám vytvořil a nikoliv ke světu aktuálnímu. (Doležel, 2003: 27). Tato myšlenka tak koresponduje s koncepcí našich stěžejních autorů: V. Flussera, J. Baudrillarda a P. Virilia. Přesto se podle něj umělecké dílo vymezuje primárně právě vůči aktuálnímu světu, běžné skutečnosti. Není však rozlišení mezi reálným a virtuálním postmoderní době technického obrazu (televizní a filmové tvorbě) problematické? Jakým způsobem tedy lze charakterizovat „realitu“ tohoto konkrétního díla? Jakým způsobem ji vnímáme? Jakými prostředky je nám komunikována? Co znamená sledovat film jako fikci?

Technický obraz dokáže simulovat „skutečnost“ velice věrně, proto může jeho virtuální svět působit velmi věrohodně. Jak píše ve své knize *Imaginární signifikant* Ch. Metz (1991: 60): *„Kinematografický signifikant pracuje tak, že smazává své*

vlastní stopy, aby naši pozornost bezprostředně upoutal určitý signifikát (příběh). Aby se na něj zapomnělo. Hrané filmy se tedy od ostatních neodlišují nepřítomností vlastní práce signifikantu, ale její přítomností v modu popření." Film tak podle Ch. Metzze vytváří tzv. *referenční iluzi*, že to, co signifikant představuje, existovalo již dříve (přestože je tento signifikát ustavován právě jím). Filmy nám totiž nevyprávějí pouze příběhy, ale pomocí audio-vizuálních signálů evokují filmovou realitu (Metzův *human content*), která vždy do jisté míry přesahuje hlavní dějovou linii a existenci postav. V určitém smyslu může dokonce přetrvávat i po skončení závěrečných titulků filmu, existovat jako jakási alternativní realita, možný svět, do níž je možné při sledování dalšího dílu seriálu opět „vstoupit“.

Podle Jana Kučery (Cinepur, květen 2006) lze filmovou realitu, "diegezi" charakterizovat jako "svět postav a příběhu". Podobně jako filozofické úvahy V. Flussera, i J. Kučera poukazuje na to, že diegeze je pro diváka podmínkou a výchozím bodem vnímání narace a fikce. Abychom mohli prožívat příběh, musíme nejprve z dvojrozměrné, rámem obrazovky/plátna vymezené plochy, vytvořit trojrozměrný svět, do kterého lze „vstoupit“. Na jeho pozadí (v jeho univerzu) se odehrávají vyprávěné příběhy. „*V narativní komunikaci [...] se tedy narativní text uplatňuje jako prostředek konstrukce a rekonstrukce fikčního světa. Narativní fikční svět je mnohorozměrová významová struktura, jejímiž hlavními složkami jsou děj, postavy a prostředí (přírodní a kulturní).*“ (Doležel, 1993: 10). Fikčním světem tedy L. Doležel rozumí takový svět, který je možným světem vytvořeným textem. Zdůrazňuje, že struktura fikčního světa je plně podmíněna strukturou narativního textu, od něj se odvíjí jeho vlastní úplnost či nedoučenost.

Záleží ovšem také na kontextu sledování a hledisku diváka, neboť i fikční film lze sledovat "nefikčně", budeme-li místo prožívání příběhu např. analyzovat způsob stříhu, herecký styl, narativní kompozici, druhotné významy atd. Co znamená sledovat film jako fikci? J. Kučera ve svém článku *Fikce* (2006) uvádí definici fikčního modu Rogera Odina „... jako specifický způsob vztahu divák-film, kdy divák:

1) přestane vnímat dvojrozměrné vzorce světla promítané na plátno a vstoupí do diegeze (světa filmu),

2) začne vnímat příběh, tj. nechá se zaplést do sítě vztahů a procesů identifikace,

3) představí si jako zdroj sledovaného filmu fikčního (nikoli skutečného) vypovídajícího.“

D. Bordwell (1985) se v rámci své naratologické analýzy také ptá, do jaké míry se film explicitně obrací přímo k divákovi. J. Kučera (2006) v rámci rozlišení mezi fikčním

a nefikčním (dokumentárním) filmem poukazuje na to, že fikční film k divákovi „nehovoří“ jako ke skutečné osobě, ale jako k divákovi fikce, a předkládá mu informace, které jsou neověřitelné (nelze kupříkladu zpochybnit jejich pravdivost). Fikčnímu filmu ověřitelný (skutečný) referent chybí. Jak jsme si ale říkali v úvodu této práce, absence „skutečného“ referentu není charakteristická pouze pro filmový znak, ale pro současné masmediální znaky obecně. Stejně jako J. Baudrillard (2001), i V. Flusser (2001) či P. Virilio (2004) v této souvislosti zdůrazňují, že tuto vazbu k realitě jsme ztratili již dávno. Přesto se najdou lidé, kteří například kritizují historické filmy, že neodpovídají realitě. Ale proč? Věří snad, že film nám ukazuje skutečnost? Nebo si absenci „skutečného“ referentu uvědomují a mají obavu, že diváci podlehnou věrnosti simulovaného obrazu a nebudou jej chápat jako pouhý model reality? Že uvěří, že se takto ona historická událost skutečně odehrála? Ale vždyť filmové znaky odkazují ke světu fikce! V následujícím textu se tak pokusím nalézt některé z faktických, charakteristik fikčního světa Četnických humoresek a v něm implicitních expresivních a normativních významů, které nám možná pomohou objasnit, proč a zda je vůbec možné, aby naivní divák považoval tento fikční svět za „skutečný“.

4.2.1 Faktické vlastnosti fikčního světa

Jaké atributy charakterizují fikční svět Četnických humoresek? Je možné jej označit za věrohodný? Časoprostor Četnických humoresek je reprezentován jako „realistický“, tzn. objevují zde reálie dané doby (věcné, sociální či kulturní), tak si je diváci představují, nebo jak tvůrce chtěl, aby si toto období představoval. Tomuto pre-narativnímu světu lze ale připsat i jiné přívlastky. Zprv je to prostředí venkovské. Četníci se tak jednak s řadou obyvatel tehdy ještě malého Brna znají, což jim usnadňuje posoudit, ale dává zda jde o „klukovinu“ anebo kriminální případ, a jednak je zde patrná sociální stratifikace (děvečky, řemeslníci, sedláci, starostové, majitelé podniků, poslanci, ministři atd.), což jim častokrát pod tlakem z „vyšších míst“ vyšetřování naopak komplikuje. S růstem postavení totiž roste ve všeobecném povědomí i „presumpce nevinny“. To však hlavní hrdiny nikdy odradí a ve snaze dosáhnout spravedlnosti se pouštějí i do vyšetřování vysoce postavených lidí (šlechticů, lékařů a dokonce i poslance). Zadruhé je to prostředí oproti současnosti velmi prosté. Prostory pátrací stanice (stejně jako pokoje četníků) jsou velmi jednoduché. Stejně tak technické vybavení a tehdejších úrovní vědeckých a odborných znalostí je v porovnání s dnešní dobou skromné, což do značné míry definuje děj, neboť určuje způsoby a možnosti zločinu i jeho následného vyšetřování. Proto metody zpracování a analýz fyzických důkazů, které tehdy nebyly na takové

úrovni, aby stály v centru pozornosti, nemohou být motivem divácké atraktivity a sledovanosti. Nebo naopak v centru pozornosti být mohou, ale spíše ze zvědavosti, jak si daná postava s tak prostými prostředky poradí, neboť tehdejší metody mnohdy mohou budit v divákovi úsměv ve tváři. Žádné laboratoře s nejrůznějšími technickými přístroji, superrychlými počítači, technologickými vymoženostmi zde nenajdeme. Není tedy možné, aby nás četníci například překvapili s nějakou „zázračnou tekutinou“ ve spreji, která dokáže pod ultrafialovým světlem odhalit stopy krve, ověřili si podezřelou osobu v databázi rybářů, kteří vlastní loď, či porovnali nalezený otisk s databází zločinců odsouzených za loupežné přepadení v Los Angeles. Nejsou to samotné metody, které upoutávají naši pozornost, ale osobité pátrání a přístup četníků.

Přes svou obyčejnost věcnou je to prostředí sociálně bohaté: přátelské, laskavé, pohodové a plné emocí. Četníci sice mají své profesní povinnosti (musí dbát na udržování pořádku v ulicích a pokud dojde ke zločinu musí odhalit pachatele), ale jsou prezentováni z perspektivy jejich lidské stránky, jako obyčejní lidé prožívající své lásky a zklamání. Aktuální emoce četníků (změny nálad velitele a situace ve vztazích mezi četníky a vztazích některých z nich s ženami) v některých epizodách ovlivňují ráz celého vyšetřování a někdy dokonce odsouvají samotný proces vyšetřování do pozadí. Z hlediska konotovaných významů je zajímavý prostor jídelny, neboť ta je jakousi metaforou *domova* a blízkých „*rodinných*“ vztahů. Zde se při společném jídle vážně i s humorem probírají osobní i profesní úspěchy a neúspěchy. To je ono místo, kde se vytváří a formují přátelské vztahy mezi četníky, které pak „legitimují“ mušketýrskou sounáležitost při akci v terénu. Současně pokud v jídelně panuje napjatá atmosféra, je to vždy pro diváka signálem, že něco není v pořádku (velitel je naštvaný, stala se nějaká tragédie, blíží se návštěv Ministra Četnictva apod.). Jídlna je tedy jakýmsi barometrem vzájemných vztahů a prožívaných emocí postav. Dalším důležitým místem je společný pokoj Arazíma a Jarého. Ten zde figuruje jako jakási *zповědnice* těchto dvou postav: někdy se zpovídají divákovi jednotlivě (pomocí monologu, případně dialogu s fenou Kikinou), jindy odhalují své nitro ve vzájemných dialogích.

Zajímavý je také fakt absence studiových scén a velký podíl scén v exteriérech. To vyvolává nejen dojem věrohodnosti, ale i otevřenosti: současným trendem je totiž snaha prostor zužovat (např. do jedné věznice v *Útěku z vězení*, do laboratoře v *Kriminálce Las Vegas* či časoprostorové uzavřenosti jednoho dne v seriálu *24 hodin*) a vytvářet tak jistý „klaustrofobický“ efekt.

Svou roli zde sehraává i zvuk. Jak říká J. Monaco (2004: 210): „[zvuk] má vliv na vytváření prostoru a času.“ Ve vztahu k obrazu vytváří jakýsi „tón prostoru“ a současně udává tempo pocitu plynutí času. A. Moskalyk byl zastáncem tzv.

diegetického,⁴⁴ autentického zvuku, nikoliv zvuku z postprodukce. Jediné, co je přidáno, je podbarvující hudba (pouze motivy z úvodní seriálové melodie). Autentický zvuk tak divákovi usnadňuje vžít se do osudů hlavních hrdinů a sžít se s jejich vlastním poklidným tempem malého města, kde panuje rovnováha a klid. Dokud ovšem nedojde k nějakému zločinu. To pak musí četníci zanechat legráček a vzájemného slovního „pošťuchování“ a vrhnout se s maximálním nasazením do akce.

Relativně přísný chod instituce pátrací stanice (nemožnost dovolených, pěstování koníčků, nutnost hlásit odchod či žádat velitele o dovolení k svatbě), dlouhé služby, nízký plat a životní peripetie však dokáží četníci hravě překonávat: díky svému životnímu nadhledu a humoru.⁴⁵ Právě humor je to, co je pro Četnické humoresky specifické, co ozvláštňuje jinak vcelku běžné schéma detektivních příběhů a co odlehčuje expresivní a dramatickou dějovou linii.

4.2.1.1 Typologie postav

Jak by bylo možné charakterizovat postavy Četnických humoresek? Je možné, že některé postavy jsou typické svou archetypálností? Jakou roli zde sehrává otázka žánru?

V detektivních příbězích (podobně jako ve westernech 70.let, pohádkách, hororu atd.) se lze setkat s typologií kladných a záporných postav. Signifikantní je zde nejen jejich jednání, ale i tvář a oděv. Např. v komiksu mívá zloduch ostřejší rysy, temné oči, velký nos, přísná ústa a tenké rty. Oděv pak souvisí s prostředím příběhu - tajemné postavy využívají kápě, dlouhé pláště, tmavé oblečení apod. Ve filmovém zpracování bývají kladní hrdinové reprezentováni upravenými a pohlednými herci, kteří vyvolávají naše sympatie (mohou se jimi paradoxně stát i anti-hrdinové, např. v seriálu *Podfukáři* či *Útěk z vězení*). I práce s kamerou a nasvícení pomáhá vytvářet pozitivní dojem (postavy se pohybují v nasvícených místech scény). Temné, neupravené a nesympatické postavy pak většinou chápeme jako záporné postavy. I zde tuto impresi podtrhuje hra světla a stínů, kdy je scéna nasvícena a snímána tak, aby byl pachatel v přitmě nebo aby mu alespoň nebylo vidět do tváře. V Četnických humoreskách se ovšem s takovými stereotypy neseznamujeme. Ani kamera a nasvícení nám žádné indicie nepodává. Kladné a záporné epizodické postavy, vynechám-li hlavní a vedlejší postavy, které se v průběhu série nemění, nejsou takto výrazně typizovány. Navíc zločiny páchají lidé všech sociálních kategorií a charakterů,

⁴⁴ Více k problematice diegeze viz Bordwell, D., *Narration in the fiction film*, University of Wisconsin Press, Madison, 1985

⁴⁵ Svou roli zde sehrávají také hospodyně, které svou laskavostí vytvářejí pocit domova a zázemí.

proto se zde nelze spoléhat na metonymický vztah mezi vnějším vzhledem a povahovými rysy pachatele. Jediné podle čeho se může divák orientovat je fakt, že se příběhy odehrávají ve 30. letech, kdy četníci nosili uniformy, proto jsou protagonisté od antagonistů v první řadě odlišeni oděvem. Jaká z epizodických postav je však kladná a která záporná musí divák rekonstruovat na základě nejrůznějších indicií (jednání, chování, charakterové vlastnosti).⁴⁶ Tato skutečnost posiluje napětí tápajících diváků.

V některých filmech a seriálech se navíc můžeme setkat se zvláštní „hrou s divákem“: jsou mu po určitou dobu úmyslně předkládány záběry, které nasvědčují o protikladném charakteru dané postavy než jakou ve „skutečnosti“ je. Divák si tak o charakteru některých postav vytváří mylnou představu, aby posléze s překvapením zjistil, že postava je jiná než si z počátku myslel. Tento proces tak může divákovi přinést mnoho proměn v chápání řady postav. Aby byla tato hra s divákem co nejnapínavější, indicie jsou záměrně klamné. Například když se v detektivních či kriminálních seriálech mluví o možném zrádci v řadách policistů kamera obvykle zabere neklidný nebo potměšilý obličej jednoho z nich. Divák tak začíná podezírat právě snímanou postavu, aby se později dozvěděl, že podezřelý byl ve skutečnosti ten nevinný nebo jedna z obětí nějakého tabu. Tato technika slouží ke zvýšení napětí, vyplývajícího z nejistoty diváka v otázce kdo je pachatel či viník. Tato filmová technika se objevuje také v Četnických humoreskách, týká se ovšem pouze epizodních postav. Například v úvodním díle *Slepice versus Slepíčka* je vážený poslanec Slepíčka prezentován jako poškozený (v jeho revíru někdo pytláčí), avšak divák se na konci tohoto dílu dozví, že on sám je pachatelem ještě závažnějšího trestného činu (krade elektrický proud pro svůj velkostatek). Častokrát nás ale dokáže ošálit pouze vizuální stránka. Třeba když četníci pátrají po pachateli zločinu a kamera se „mimochodem“ zaměřuje na nervózní či podivné chování některého z podezřelých.

Z hlediska funkce kladných a záporných lze obecně o detektivních seriálech říci, že se setkáváme s postavami, které porušují jistý řád, zákon (antagonisté), a s postavami, které jej opět uvádějí na pravou míru, zatýkají viníka (protagonisté). Zde však vedle četníků mezi kladné postavy patří také sekundární postavy, které tento řád neporušují ani nebrání: ženské postavy, které ovlivňují život hlavních hrdinů. Zajímavou skupinu postav tvoří „svědci“, které může divák častokrát jen těžko zařadit do kategorií kladných a záporných postav. Tato nejistota je nejvíce spojována s příběhy, kdy je daná postava považována četníky za jednoho ze svědků, avšak divák

⁴⁶ Podrobněji k indiciím ve filmové tvorbě viz Bordwell, D., *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge, 1989

tuší, že se jedná o pachatele (*Doktor Smrt, Čest rodu, Volavka*). Spíše než kladný/záporný lze tedy svědka klasifikovat např. podle dichotomie: věrohodný/nevěrohodný, ochotný/neochotný s četníky spolupracovat, nevinný/vinný, sympatický/nesympatický atd.

Zajímavá typologie se však nabízí v souvislosti s charakterem hlavních postav. R. Barthes ve svých *Mytologiích* (2004: 15) poznamenává, že fyzický zjev, kromě rozpoznání dobrého a zlého hrdiny, určuje celý příběh. Nevysvětluje sice peripetie děje, ale říká čtenáři (divákovi), o jaký příběh (mýtus) se vlastně jedná. Domnívám se, že v případě postav Četnických humoresek se jedná o mýty „mužské jemnosti“ a „chlapáctví“. Tento mýtus lze pozorovat v dichotomii typologií dvou hlavních postav: „chlapáctví“ Karla Arazíma (Tomáš Töpfer) a „éteričnosti“ Bedřicha Jarého (Ivan Trojan). Zprvu je zde patrný výrazný rozdíl ve fyzickém vzhledu. Trochu obtlouklá, leč statná postava Arazíma je hodna role velitele pátrací stanice. Naproti tomu jemná figura Jarého napovídá, že bude hrát roli sekundární (avšak přesto ústřední). Stejně tak povaha a jednání obou postav je značně rozlišné: Arazím je svérázný a suverénní, Jarý je citlivý a zprvu značně nesmělý. Prvotní roztržitost a nešikovnost Jarého ovšem není chápána jako prvek brzdící vyšetřování, ale jako humorná složka.⁴⁷ Charaktery těchto postav se ovšem s postupem času modifikují. Jarý se stane sebejistější, naučí se získat si u lidí respekt: Arazím ho tak jmenuje svým zástupcem a dá mu požehnání ve vztahu s jeho dcerou. Arazímovu přísnost a „chlapáctví“ je naopak obměkčena – setkáním s dvěma osudovými ženami a narozením jeho dvou dětí.

Z hlediska žánru se postavy Četnických humoresek pohybují na hranici humorných (komediálních) a seriózních (detektivních) postav. Při výkonu své profese jsou velice schopní a plní nasazení, nechybí však ani humorné momenty. Nejedná se však o komické situace, ale spíše o vtipné reakce postav. Karel Arazím, hlavní protagonista, je tak sice mezi četníky uznávanou autoritou, ale na rozdíl od typických detektivních hrdinů je schopný sebeironie a častokrát neunikne narážkám svých podřízených: „*Jdeš dneska do práce, vožralo, nebo co?*“, pokřikuje na Arazíma mezi dveřmi Čenda (jeden z nejstarších členů pátrací stanice). „*Nemluv takhle před mým psem!*“ napomíná ho Arazím s ručníkem ovázaným kolem hlavy. Stejně tak ostatní pošklebky a vzájemné rýpavé narážky mezi četníky nejsou znakem nesympatičnosti dané postavy, ale vždy působí dojmem laskavého humoru a přátelského popíchnutí.

Shrneme-li předchozí charakteristiky a typologie, hlavní hrdinové Četnických humoresek jsou jednoznačně kladnými postavami. Jsou to čestní, morální, hrdí, práci oddaní lidé, kteří dodržují zákon. Proto se zde v řadách četníků nesetkáme ani

⁴⁷ A. Moskalyk zde jistě kalkuloval i typickým hereckým projevem Ivana Trojana – humorná až tragikomická figura, typická intonace, dikce, gesta.

s korupčním jednáním, ani s pokušením napomáhat zločinu či z něj nějakým způsobem těžit ve svůj prospěch. Překážky, které musí překonávat tak nesouvisí s nějakým vnitřním bojem mezi dobrými a stinnými stránkami jejich Já, ale s jejich osobními vztahy a s komplikacemi a nejasnostmi při vyšetřování.

4.2.3 Emoční významy spojené s fikčním světem

Jaké charakteristiky filmového světa jsou schopné v divácích vyvolat emoce? Jakou roli, pokud vůbec nějakou, zde sehrává stereotypizací hereckého obsazení a profily jednotlivých postav? Jaké konsekvence z hlediska emočních reakcí mají žánrové charakteristiky?

Oblast emočních významů implikovaných ve realitě filmového světa do jisté míry souvisí s problematikou žánru. Psychologický horor v nás vyvolává strach a úzkost z neznámého (např. *Psycho* Alfreda Hitchcocka z roku (1960)), akční film napětí a akci (např. *Nepřítel státu* Tonyho Scotta (1998)), milostné drama dojetí a něhu (např. *Mluv s ní* Pedra Almodóvara (2002)), válečná komedie smích a napětí (např. *M.A.S.H.* Roberta Altmana) atd. S kategoriemi filmových žánrů se setkáváme velice běžně: neobejdou se bez nich programy kin, půjčovny, recenze, encyklopedie. I divák často volí filmy, které bude sledovat, na základě uváděných žánrových charakteristik a emocí, které v něm tyto žánry obvykle vyvolávají. Chce bát? Smát? Sledovat kruté válečné scény? Prožívat milostný příběh?

Definovat žánr ovšem není nic snadného. Jednu z ucelenějších koncepcí, syntetizující sémanticko-syntaktické pojetí nabízí Rick Altman (srov. *Iluminace*, 1989). Sémantický přístup, vymezující žánrový "slovník" (motivů, postav, rekvizit, filmových hvězd), ve spojení s přístupem syntaktickým, zachycující širší formální a významotvorné struktury spjaté s daným žánrem (např. hraniční střet civilizace s divočinou ve westernu), skýtá prostředek k zachycení specifičnosti jednotlivých žánrů a dynamiky jejich míšení a křížení. R. Altman totiž přichází se zajímavým zjištěním: volba sémantických prvků spolu s atmosférou prostředí vyvolává u diváka specifickou syntax, se kterou je obvykle daná sémantika spojována. „*Toto syntaktické očekávání, vyvolávané sémantickým signálem je doprovázeno paralelní tendencí očekávat specifické syntaktické signály, poukazující k předurčeným sémantickým polím.*“ (*Iluminace*, 1989: 29) Např. když se v právě sledovaném detektivním seriálu přihodí, že jeden z kriminalistů komicky zakopne a upadne (cizorodý sémantický signál), budou naše syntaktická očekávání akční scény uvedena „do rozpaků“. Ovšem

právě díky těmto „zklamáním“ našich očekávání se mohou žánry rozvíjet.⁴⁸ Původní invazivní vniknutí cizorodých sémantických či syntaktických prvků se mezi diváky „vžije“ do té míry, že dojde k ustavení samostatného žánru (např. černá komedie, akční thriller, splatter-horor atd.) I Četnické humoresky nejsou pouze detektivním seriálem, ale vzhledem k propojení kriminálních příběhů, osobních dramát hlavních postav a humoru, stojí na pomezí žánru detektivního, dramatu a komedie. Z této klasifikace také vyplývají diváková očekávání a s tím spojených jeho emotivních reakcí: napětí, zvědavost, překvapení, humor. Prvky detektivního žánru divákovi přináší nejen pocity napětí, očekávání, ale i radost ze hry s indiciemi, stopami zločinu. Humorné prvky diváka rozesmávají a přináší pocit odlehčení a rozptýlení.

I cílenost výběru hereckého obsazení ve spojitosti se stereotypizací jejich rolí a image a fakt existence kultu filmových hvězd lze považovat jako konstitutivní prvek filmového světa a jako zdroj citové náklonnosti diváků.⁴⁹ Divák tak na některé herce reaguje jistými emocemi a vytváří si určitá apriorní očekávání týkající se jeho role: např. Charlie Chaplin může vyvolat pozitivní emoce a očekávání nějaké úsměvné scény, Julia Roberts očekávání kladné role ve filmu (či pocity deziluze diváka, který se domníval, že má nejširší úsměv na světě), Sharon Stone v některých mužských divácích krásné pocity a očekávání svůdných pohledů, Robert Redford v určitých řadách ženského publika pocit mužnosti a očekávání projekce sebe sama po bok tohoto ideálního objektu lásky. A. Moskalyk s jistou „pověstí“ a intertextualitou hereckého obsazení počítal, neboť řada herců vystupujících v roli četníků v Četnických humoreskách se již objevila v jeho seriálu Dobrodružství kriminalistiky z roku 1992 (Tomáš Töpfer, Ivan Trojan, Petr Kostka, Stanislav Zindulka, Radek Brzobohatý, Marek Vašut).

Všednost prostředí tohoto fikčního světa může nechat vyniknout životním postojům a humornému nadhledu ústředních postav. Divák je programově „modelován“, aby jako objekty své identifikace přijal hlavní hrdiny, kteří jsou definováni jako ryze kladné postavy. Ty v něm tak vyvolávají pozitivní emoce: jsou to lidé respektující nejen normy zákona, ale i normy mravní. Přes pestrost svých charakterů to jsou hrdí,

⁴⁸ Jakub Kučera, působící v Ústavu filmu a audiovizuální kultury FFMU, ve svém článku *Filmový žánr* (<http://www.cinepur.cz/article.php?article=942>) uvádí, že : „...*žánrové filmy lze také chápat jako dynamické místo střetu žánrových a kulturních hodnot*“, tedy jako konflikt dvou ekonomí: žánrových rozkoší a kulturních zákazů. Podle něj lze žánrem kodifikované rozkoše v obecném kontextu kultury chápat jako podvrtné (divák stojí na straně zločineckého páru na útěku před zákonem), a to navzdory skutečnosti, že se v závěru zpravidla potvrdí hodnoty společnosti (zločinecký pár je dopaden, společenský řád vítězí nad ne-řádem). Představuje-li každý žánr dvojí horizont očekávání (žánrových a kulturních), je zároveň i dynamickým polem, na kterém je možné daná pravidla a očekávání proměňovat.

⁴⁹ Mimoto, čím populárnější herci jsou obsazeni, tím vyšší je sledovanost (zisk) televize filmové produkce. Např. v propagační kampani k nějakému filmu pak postačí na plakát umístit postavu hlavního hrdiny/hrdinky, nějaký trefný slogan a úspěch je zajištěn.

svobodní a především laskaví lidé. Emoce však může vyvolat i časoprostor, ve kterém se Četnické humoresky odehrávají: může prožívat pocit uvolnění a odlehčení, dočasně zpomalit, vystoupit z rychlého tempa dnešní doby (díky moderním technickým zařízením a superrychlým technologiím)⁵⁰ a ponořit se do 30. let minulého století. Nebo snad prožívat pocity nostalgie po demokracii, svobodě a morálních hodnotách První republiky, jejíž pozitivní „obraz“ nám seriál nabízí?

4.2.4 Normativní významy implicitní ve fikčním světě

Je možné ve filmové realitě Četnických humoresek nalézt nějaké normativní významy? Jsou tyto významy denotované nebo se ukazují spíše na rovině konotací? Souvisí tato problematika s otázkou žánru?

Oblast normativních významů fikčního světa je podle mého názoru komunikována především pomocí symbolických, konotovaných významů. V Četnických humoreskách lze vystopovat úsilí upevnit jisté konotace s obdobím 30. let 20. století. Zde je prezentováno atributy morálního, čestného jednání, národní hrdostí, svobodou a demokracií. Je zde také upevňována vazba těchto hodnot s postavou prezidenta první samostatné Československé republiky T. G. Masaryka, jehož podobizna se objevuje v pozadí některých scén. Události zločinu jsou pak prezentovány jako rušivý element, který narušuje harmonii fikčního světa a onu pomyslnou rovnováhu mezi dobrem a zlem. Prvek humoru skýtá pro diváka důležitý apel: ať život přináší nejrůznější zklamání a neštěstí, vždy je dobré brát jej s nadhledem a humorem.

Fikční svět Četnických humoresek je světem četníků, kteří v rámci výkonu své profese reprezentují zákon. Do jaké míry postavy detektivních seriálů a filmů zákonné normy naplňují ovšem závisí na jejich charakteru a jednání. Není výjimkou, že se v detektivních filmech (seriálech) policista či kriminalista nechová tak, jak divák od policisty očekává, a někdy se dokonce přidává na stranu zločinu. V takovém případě se pak obvykle v divákovi potvrzuje společenské status quo a hranice právního a protiprávního jednání nikoliv příkladem zkorumpovaného policisty, ale faktem, že takovéto jednání bude záhy potrestáno. Četníci A. Moskalyka jsou však lidé, kteří normy jak mravní, tak i zákonné reprezentují se vší hrdostí a oddaností. Neúnavně hledají pachatele trestných činů, aby neušli spravedlivému trestu.

Podle charakterizace detektivního žánru (Buton-Jirák, 2001: 181) se kriminální příběhy vyznačují následujícími rysy: objevuje se v nich tematika zločinu, vyšetřování a hledání pachatele. Soustředí se nejen na kriminalistu jako vyšetřovatele, ale i na

⁵⁰ Více o důsledcích superrychlé komunikace viz Virilio, P., *Informatická bomba*, P. Mervart, Červený kostelec (2004)

povahu zločinu a na odplatu za zločin. Podle distribuce moci musí četníci reprezentovat pouze moc výkonnou, to znamená, že otázka výše trestu jim nepřísluší. To dodržují opravdu důsledně: svými výkony sice divákovi ukazují, že dané zločiny nejsou správné, ale viníka netrestají ani se mu nemstí. Vůči pachatelům nedávají najevo své (možná oprávněné) znechucení, ale dotyčného vždy poctivě vyslechnou a zjistí, jaké byly jeho motivy. Pachatelé tak v očích četníků neztrácejí „lidskou tvář“, neboť není na nich, aby je soudili. To je důležitý prvek ideologie daného pre-narativního světa, který je spojen s výkonem moci četníků. Navíc tak divákům ukazují, že každé protiprávní jednání bude jednou spravedlivě potrestáno.

4.2.5 Závěr

V úvodu tohoto oddílu jsme si položili otázku: proč a zda je vůbec možné, aby naivní divák považoval fikční svět za „skutečný“? V čem spočívá přitažlivost a působivost technických obrazů a světa, který nám ukazují? V. Flusser (2001) říká, že jsme ztratili víru v texty a velká vyprávění vědy a právě technické obrazy jako produkty aparátů jsou dnes to jediné, v co doufáme, že může dát současnému fragmentárnímu světu smysl. Primární ikoničnost technického obrazu, která vybavuje své znaky jasností, a „realističnost“ zpracování Četnických humoresek tak způsobuje, že svodům diegeze reprezentovaného světa lze podlehnout poměrně snadno. Výraz „realističnost“ v mediálních studiích označuje „...postupy a prostředky, jimiž se potlačuje či zastírá mediovaná (konstruovaná a konveční) povaha sdělení a zdůrazňuje se iluze jeho opravdovosti.“ (Burton-Jirák, 2001: 213) Myšlenky V. Flussera s tímto pojetím do jisté korespondují, ovšem dodává, že zde figuruje též novodobá mytičnost technického obrazu, která diváka zaplétá do sítí synchronních vazeb. Četnické humoresky svou „realističnost“ vytváří přesvědčivým způsobem. Divák tak může alespoň na chvíli prožívat „realitu“ zde simulovaných 30. let (bez politického a válečného kontextu, osobních rozporů mezi přáteli a negativních charakteristik četníků). Divák, který neví nic o 30. letech minulého století, si tak může myslet, že takto „neproblematicky“ (vzhledem ke značnému zjednodušení daného období)⁵¹ se tehdy opravdu žilo.

Fikční svět Četnických humoresek je prezentován jako konzistentní, kde morálka a pozitivní životní postoj jsou základní ideologií, která určuje jeho vývoj. Je založen na hodnotách moderního světa a divák tak může při sledování prožívat pocit

⁵¹ Více k meziválečnému období viz Klimek, A.: *Velké dějiny zemí Koruny české, 1918-1929*, Paseka, Praha, 2000 nebo Klimek, A., *Vítejte v první republice*, Havran, Praha, 2003

bezpečí a smysluplnosti, v situaci kdy se tato jistota z aktuálního světa pomalu vytrácí. Je-li pak ideologie (tj. přesvědčení, hodnoty, názory a postoje), jak říká van Dijk (1996), systémem imaginárních vztahů, které nahrazují vztahy skutečné (fiktivní příběhy zde zkreslují skutečné konflikty a problémy dané doby), mohou Četnické humoresky a detektivní žánr vůbec představovat jeden z nástrojů, který napomáhá upevňovat postavení moci (četníků, policistů) a udržovat společenský status quo. Otázkou však zůstává do jaké míry se může prolínat virtuální svět filmu do divákovy představy reality, tedy do jaké míry je ona stereo-realita ovlivněna směnou kinematografického znaku.

4.3 Analýza tematické struktury

Jak jsme si ukázali v předchozích kapitolách technický obraz (film) pracuje se znaky, které neodkazují ke skutečnosti, nereprezentují skutečnost. *„Jde o substituci reálna znaky reality, tj. o výkon zrazování, zrazování reálných dějů jejich operacionálním zdvojováním, jde o prostorový, bezchybný signální kód, produkující veškeré znaky reality.“* (J. Baudrillard, srov. Bystřický, 2006) To, co tedy technický obraz (film) ukazuje je pouhá *iluze reality*. Technický obraz však dokáže naši představu reality simulovat velice věrně, proto může jeho virtuální svět působit velice věrohodně.

„Kinematografický signifikant pracuje tak, že smazává své vlastní stopy, aby naši pozornost bezprostředně upoutal určitý signifikát (příběh). Aby se na něj zapomnělo. Hrané filmy se tedy od ostatních neodlišují nepřítomností vlastní práce signifikantu, ale její přítomností v modu popření.“ (Metz, 1991:60) Jedním z aspektů filmové, resp. narativní fikce je tedy *příběh (story)*, slovy ruských formalistů *fabule*, tedy *„to, co se skutečně přihodilo“*. (Todorov, 2002:144) D. Bordwell chápe fabuli jako mentální reprezentaci příběhu rekonstruovaného divákem. (Bordwell, 1985: 40) Divák si jej konstruuje na základě vodítek v syžetu a stylu v interakci s narativním schématem. Zdůrazňuje též význam mezer, tj. míst, které film nezachycuje, divák si je tudíž musí domýšlet. S. Rimmon-Kenanová (Rimmon-Kenanová, 2001: 11), v rámci definice narativní fikce, příběhem označuje *„... vyprávěné události, abstrahované od jejich rozložení v textu a uspořádané chronologicky, a zahrnuje také účastníky těchto událostí.“*

Aby ovšem filmová realita, či jinak: jeho *iluze reality* působila na diváka co nejpřesvědčivěji, „realisticky“, je třeba, aby to, co prezentuje, bylo do jisté míry kompatibilní s divákovou představou „reality“ (sociální, prožívané, každodenní) - jejím uspořádáním, hodnotami, emocemi či mýty. Uplatňují se v příbězích Četnických

humoresek prvky divákovy „reality“? S všeobecně přijímanými mýty? Jaká témata nám jsou vůbec nabízena? Jakou roli v příběhu sehrávají postavy? Nabízejí nám postavy věrohodné modely identifikace?

4.3.1. Postavy příběhu

Aby byl seriál divácky úspěšný, musí mít svého hrdinu (ovšem neznamená to, že musí být nutně jen jeden). Hrdina musí mít takové vlastnosti, aby oslovil diváka a získal si ho na svou stranu. Většina obvyklých seriálových hrdinů se sice ve skutečném životě vyskytuje jen zřídkakdy, ale diváci je obdivují, spolu s nimi prožívají jejich strasti i slasti, ztotožňují se s nimi.⁵² Někdy je iluze reality fikčního světa tak silná, že některým divákům dokonce splyne role postavy s jejím hereckým představitelem, takže např. posílají svatební dary čerstvým seriálovým novomanželům, píší jim dopisy, v nichž je oslovují jmény postav, které v příběhu představovali, nebo jako tomu bylo u seriálu *Nemocnice na kraji města* považují postavy za skutečný zdravotnický personál. Jaké postavy se objevují v Četnických humoreskách? Jakou roli při procesu percepce filmu sehrávají? Jakým způsobem nám jsou ve fabuli prezentovány?

Nejdůležitější z hlediska prezentace protagonistů je první díl *Slepice versus Slepíčka*, neboť jeho úkolem je divákům představit hlavní postavy. Proto se v této epizodě řeší vcelku banální detektivní případy (pytlák v revíru poslance Slepíčky a krádeže slepic) a největší prostor je zde ponechán postavám. Ústřední postava, Karel Arazím (Tomáš Töpfer), přichází na scénu jako hrdina: před aplaudujícím parlamentem Československé republiky je Ministrem četnictva povýšen do funkce vrchního strážmistra. Medaili mu na červeném polštářku přináší půvabná dívka, která se mu po dlouhém vášnivém pohledu vrhá k nohám a líbá mu ruce. Arazím se tváří, že je mu to trapné, ale současně na jeho tváři probleskuje pocit blaha... Tato sekvence je však natočena se žlutým neostrým koloritem, často užívaným pro snové scény. Probouzí se a zklamán zjišťuje, že to, co mu laskalo jeho ruku byl jeho pes: fena Kikina. Předchozí den měl svátek Karel a i Arazím jej notně oslavil: „*To je zajímavý. Víš, jak já spím v botách, tak mi vždycky druhý den bolí hlava*“, říká Arazím s kocovinou Kikině. Pak se Kikině (své *důvěřnici*) ospravedlňuje, že pil, a vypráví, jak k tomu došlo.

Tato úvodní scéna, přestože se její plný význam osvětlí divákovi až v průběhu této epizody, prozrazuje důležité informace o charakteru hlavního protagonisty (neobvyklý

⁵² Jak ovšem upozorňuje Ch. Metz, identifikace diváka s filmovou postavou je ztotožněním až sekundárním. Primárně se divák musí identifikovat se sebou samým jako divákem a současně přijmout hledisko kamery. (Metz, 1991: 54)

způsob jak divákům ukázat, co si o sobě myslí sám hrdina): je schopný četník, touží být povýšen, je rád ve společnosti půvabných žen a má smysl pro humor. Shromážděním různých povahových indikátorů z obou řad tohoto seriálu lze Arazíma charakterizovat jako statečného (nejen proto, že během První světové války bojoval v českých legiích v Rusku), práci oddaného, schopného a chytrého četníka. Pozitivní atributy jeho charakteru jsou kompenzovány jeho paličatostí, svérázností, náladovostí. Není dokonalým a bezchybným hrdinou, ale je to pouze „obyčejný“ člověk, který navíc čas od času podlehe pozemským svodům (alkoholu či krásným ženám). Jako četník je však velice schopný. Jeho povaha je definována *přímo* - občasnými poznámkami četníků jako např. „*To zas bude Arazím zuřit,*“ nebo v případě zmínky slečny Ludmily Horké o Arazímově pověsti: „*Skvělý v práci a hubatý sukničkář v civilu.*“ Především však je, stejně jako charakter ostatních postav, prezentována nepřímým způsobem – svým počínáním a vystupováním (jednáním a vyjadřováním v průběhu pátrání i v soukromém životě).

Četnický sbor je divákům představen zajímavým způsobem, a to pomocí zápisu docházky, kdy se každý z četníků musí po přečtení svého jména přihlásit. Že se všichni dobře znají a panují mezi nimi přátelské vztahy dokazují vtipné připomínky, kterými si tuto nudnou evidenci zpříjemňují.

Stručně lze tento kolektiv četníků charakterizovat asi takto: štábní strážmistr Václav Jaroš (Jan Grygar) - bývalý voják, který má na starosti administrativu, avšak občas s ostatními vyjíždí do terénu a nezkaží žádnou legraci; řidič Sláva Jiroušek (Aleš Jarý) - své práci oddaný četník se smyslem pro humor; praporčík Josef Ambrož (Zdeněk Junák) - jediný svobodný, rád jí, hraje na kytaru a zpívá, vcelku lenivý; strážmistr Karabela (Martin Sláma) - snaživý a zodpovědný, nahrazuje Jana Turka, který odchází do penze; vrátný František Řepa (Oldřich Mikulášek) - svědomitý četník ovšem s méně rozvinutým intelektem; strážmistr Antonín Šebestík alias Toníček (Pavel Doucek) - tichý a nenápadný psovod, který v 9. dílu umírá a nahrazuje jej (nejen ve službě, ale i ve vztahu k Anděle) štábní strážmistr Václav Ryba (Jan Apolenář); strážmistr Zahálka (Erik Pardus) - největší vtipálek pátračky, který má vřelý vztah k ženám; štábní strážmistr Čeněk Němec (František Švihlík) - starší, uvážlivý, rozumný a klidný technik, který zajišťuje všechny stopy i fotodokumentaci. V druhé sérii však odhalí divákům svou lidskou stránku a podlehe půvabům nové kuchačky Blaženky; praporčík Jan Turko (Stanislav Zindulka) - klidný a poctivý pomocník s administrativou.

V docházce figuruje také Bedřich Jarý (Ivan Trojan), strážmistr a řidič motorového kola, který se objevuje hned v následující scéně a který je druhým nejdůležitějším protagonistou této série. Je trochu popletený, ale studovaný a bystrý nováček

oplývající laskavým humorem. Zprvu plní Jarý funkci Arazíмова *průvodce* (Marsyas, 1948: 211-212) „[...] tedy osobnost poněkud pasivní a oddanou, jež mu někdy pomáhá a častěji mu slouží za posluchače, obveseluje ho svou neschopností a mnohdy je pak kronikářem a bardem jeho výkonů.“⁵³ Tato dvojice již od úvodních dílů vytváří, rozdílností svých povah a přístupu k životu, řadu úsměvných situací a svými průpovídkami koření celý průběh série. Jarý však dělá jako nováček velké pokroky a brzy si Arazíma získá na svou stranu. Stanou se schopným „týmem“ v práci a přátelé v životě soukromém.



Internetový zdroj: <http://www.cetnickehumoresky.cz/fotky/>

Vedlejší postavy nejsou o nic méně důležité. Z hlediska své funkce se významně podílí na vytváření atmosféry (humor) a akční stránky Četnických humoresek. Vyprávění se odehrávají nejen v pracovním prostředí četníků, ale nahlíží i do jejich soukromého života, kde figuruje ženský element. Hlavní z vedlejších postav je tak slečna Ludmila Horká - milá, půvabná a vždy elegantní majitelka květinářství, která miluje Arazíma a tajně doufá, že se s ní ožení. Další postavou je slečna Anděla Uhlířová (Andrea Elsnerová) - hodná a usměvavá dívka z prostých poměrů, která je do pozdního těhotenství (otcem je zesnulý psovod Toníček) hospodyní na pátrací stanici. Andělku pak nahrazuje paní Blaženka (Vlasta Peterková) - milá a vitální žena v letech, která je nejen zdatnou kuchařkou, ale „mužstvu“ vytváří pocit domova, podporuje je a sem tam přispěje do debat svou neomylnou ženskou logikou. Poslední postava, která je neodmyslitelně spjata s osudy „pátračky“ je paní Šiktancová (Zdena Herfortová) -

⁵³ Typologie vztahu „schopného vyšetřovatele a neschopného asistenta“ je v detektivních příbězích docela běžná (např. Sherlock Holmes a Dr. Watson či Tom Barnaby a Gavin Troy v seriálu Vraždy v Midsomeru)

elegantní a velmi společenská manželka vysloužilého velitele Šiktance, která pomáhá, kde může. Přátelí se s Ludmilou a snaží se je dát s Arazímem dohromady.

Série Četnických humoresek je atraktivní neobvyklým herectvím téměř všech zúčastněných postav. Mezi epizodními postavami se objevují herecké kapacity jako Miroslav Donutil, Jiřina Bohdalová, Oldřich Lipský či Radovan Lukavský. Vzhledem k faktu seriality a poměrně početnému množství postav, které se v příbězích objevují, tak musí být určitým způsobem divákovi umožněno si postavy zapamatovat a poskytnout mu pocit jistoty. Proto jsou postavy prezentovány jako konzistentní osobnosti, které se ve vyprávění příliš nemění. Svou roli zde sehrává také archetypálnost postav: četníci jsou především filmovými archetypy „neúplatného policisty“. Ve svých úvahách nad otázkou identifikace diváka s tzv. *dramatickou postavou*⁵⁴ jsem si položila otázku, zda by mohla být míra ztotožnění spojena s něčím, co bychom mohli nazvat národní mentalitou. Domnívám se, že ano. Porovná-li totiž zahraniční seriálové postavy současnosti s postavami seriálů domácích, zjistím výrazný rozdíl (sledovanost českých seriálů je vyšší). Zatímco např. hrdinové německých a amerických detektivních seriálů (Semir Gerkhan z Kobry 11, Andy Sipowicz z Policie New York či Gil Grissom z Kriminálky Las Vegas) jsou pohádkově oddáni své práci (téměř ani nespí, kromě občasné svačiny nemají žádné fyziologické potřeby), jsou silní a neporazitelní, mají k dispozici nejmodernější technologie a techniku, se kterou umí neuvěřitelné kousky, hrdinové českých seriálů jsou jiní. Naši diváci tak podle mého názoru dávají přednost tomu, aby příběh seriálu nebyl jen čistě fantaskní, vykonstruovaný, postavený jen na technických kouzlech, ale aby jistým či přijatelným způsobem „odpovídal realitě“. Aby se jednalo spíše o seriál „ze života“. To bylo také, dle mého názoru, cílem i A. Moskalyka. Všechny postavy série Četnických humoresek jsou hrány a prezentovány tak, aby působily maximálně věrohodně. Hrdinové nepřitahují svou dokonalostí, fyzickými výkony, nadlidskými schopnostmi, encyklopedickými znalostmi či krásou, ale svou všedností a pozitivním přístupem k životu a práci.

⁵⁴ *Dramatickou postavou* chápu postavu „napsanou“, její smyšlené pozadí, repliky, které sděluje divákovi na základě scénáře, a její akce, které jsou nezbytné pro fabuli. Naproti tomu je *herecká postava* výsledkem herecovy tvůrčí činnosti, jeho předvádění a hraní, jeho ztvárnění dramatické postavy. *Dramatickou osobou* chápu divákův celkový dojem z herecké postavy a dramatické postavy, modifikovaný vlastní zkušeností, sympatiemi a asociacemi.

4.3.2 Události rozvíjení tématu (fabule)

Fabuli Četnických humoresek tvoří dvě základní dějové linie: epizodické příběhy a příběhy procházející celou sérií. O jaké příběhy se jedná? Jaké motivy se v nich objevují? Jsou blízké našim životům?

První z dějových linií vypráví o pátrání po pachatelích trestných činů. Páteří jednotlivých epizod je obvykle dvojice kriminálních případů (výjimečně jsou monotematické zato rozvětvené, např. *Volavka* či *Hypnotizér*), jednoho závažného a druhého méně závažného, někdy dokonce i směšného. Na konci každého dílu následuje rozuzlení včetně dopadení a usvědčení pachatele. Druhou osu tvoří příběhy procházející celou sérií, jejichž ústředním motivem jsou osobní vztahy četníků: jednak přátelské vztahy mezi četníky, které podbarvují celý příběh, a jednak jejich vztahy milostné. Své milostné příběhy prožívají nejen oba hlavní hrdinové, ale i členové četnické stanice. Zásadní pro dramatickou stavbu této série je vývoj vztahů Karla Arazíma.

Pokud bychom tedy rekonstruujeme nejdůležitější události fabule a chronologicky je uspořádáme, bude znít takto: První a opravdovou láskou Arazíma byla ruská kněžna, se kterou se jako mladý voják setkal za války v Rusku. Okolnosti války tehdy způsobily, že tomuto vztahu nebylo přáno a Arazím musel s legionáři postupovat dál. Obrazová složka filmu však zachycuje Arazímovy vztahy až od aféry se slečnou Fanynkou. Konflikt nastal v okamžiku, kdy z Arazímovy strany míněný nezávazný vztah byl Fanynkou a jejím otcem mylně interpretován jako příslib brzké svatby. Hned v úvodním dílu se tak s ní Arazím (za přítomnosti nově přichozího Jarého) teatrálně rozchází. Do jeho života shodou náhod vstupuje půvabná a inteligentní Ludmila Horká, emancipovaná majitelka květinářství, která se do Arazíma zamiluje. Přestože si zpočátku Arazím nepřipouští, že cítí totéž (snaží se maskovat lhostejností), brzy jej Ludmila očaruje svým šarmem, smělostí a krásou. Jejich vztah se zdárně vyvíjí a celá pátrací stanice doufá, že bude svatba. Svatební přípravy se ovšem konají v případě hodné a všemi oblíbené hospodyně Andělky Uhlířové a četnického psůvoda Toníčka. Její matka je ovšem proti: bojí se, když si vezme četníka, může skončit jako ona – bez muže a k tomu na starosti hospodářství a dítě. Nakonec však svolí. V radostné předsvatební atmosféře se plní Arazímův tajný sen: vrchní velitel Četnické pátrací stanice Jaroslav Šiktanc (Petr Kostka) odchází do penze a tak svěřuje Arazímovi svou funkci.

Kletba rodu Uhlířů se však potvrdila.⁵⁵ Při nebezpečné akci je poslední večer před svatbou Andělčin snoubenec zabit. Současně vychází najevo, že s ním Andělka čeká dítě. Zesnulého Antonína Šebestíka však ve službě nahrazuje nový psovod Václav Ryba, kterému se Andělka na první pohled zalíbí a zamiluje si nejen ji, ale i dosud nenarozené děťátko. I ona opětuje jeho city.

Na scéně se objevuje další půvabná žena: Arazíмова dcera Klaudie, která neohlášeně přijíždí, aby po smrti matky poznala svého otce. Arazím zjišťuje, že po jeho dávném vztahu s kněžnou zůstaly plody, o kterých nevěděl. Přes Arazímovo rázné varování „*kdo na ni šáhne, tomu hnáty zpřerážím*“ se Jarý do Klaudie hluboce zamiluje a ona do něj. Arazím na Jarého žárlí. Mezi Arazímem a Jarým dojde k vážné hádce a rvačce. Jarý dostane ultimátum: buď se nechá přeložit nebo Klaudie odjede. Napětí panuje i ve vztahu mezi Arazímem a Ludmilou. Jejich vztah se dostává do okamžiku, kdy se již musí Arazím rozhodnout, zda si Ludmilu vezme. Ten se však stále ženit nechce a tak Ludmila odjíždí s bratrem do USA. Klaudie se vrací do Francie odkud přijela a kde byla přijata na Sorbonu.

Tehdy se Arazím při ošetření zraněné nohy seznamuje s šikovnou a milou medicíkou Karličkou Formánkovou. Četníci na něj naléhají, aby se s Jarým udobřil, ten však tvrdohlavě odmítá. Dochází však k obratu: Jarý je při akci zraněn a je v bezvědomí. Arazím si uvědomuje, že mu na Jarým záleží a že má ho rád. Sklání se nad bezvládným tělem: „*No tak, Bédó, co jsme si, to jsme si. Ale ty jseš jako můj kluk. Vždyť jsem si tě vychoval jako vlastního.*“ (díl 16: *Vdavky za všechny prachy*) Vše dobře dopadne a Jarý je po krátkém pobytu v nemocnici opět na „pátračce“. Na stanici opět vládne pohoda. Arazím se s Karličkou a jejím synem Ondřejem velice sbližuje. Jednou na společné večeři se jí dokonce svěřuje – o sobě, svém vztahu k otci, o svých láskách, o kterých by se divák vzhledem k jeho povaze jinak nedozvěděl.

Přichází dopis od Klaudie, přijede. Jarý je však hluboce zklamán a velice nešťastný, neboť Klaudie se chová vůči němu chladně. Arazím se chystá požádat Karličku o ruku, kupuje prstýnek. Nastává však dramatická situace, Arazímovi se podařilo najít Ondrovi ztraceného otce. Svou žádost o ruku tak odkládá, do doby než se Karlička rozhodne, zda se k němu vrátí. Ta mu i přes jeho psychiatrické problémy způsobené dlouhým a krutým vězněním dává šanci a s Arazímem se rozchází. Napětí panuje i v dalších vztazích. Klaudie se zlobí na otce, že zatímco byla Ludmila pryč, navázal vážný vztah s Karličkou, aniž jí to dal vědět (rozzlobená je ale hlavně proto že si přeje, aby si vzal Ludmilu). Arazím je zoufalý, jak se svěřuje Čendovi, miluje obě ženy. I vztah Karličky

⁵⁵ Zde intertextuální odkaz na Černou vdovu z televizního seriálu *Všichni dobří rodáci* (1968)

a jejího manžela je vyhrocený: po svém návratu prožívá traumatický šok a nedokáže s nikým komunikovat. Navíc Klaudie stále neprojevuje vůči Jarému žádné city.

Dochází však k pozoruhodné změně: Arazím si uvědomí, že Jarý by nebyl špatný zeť (ukázka z dílu *Doktor smrt II*).

Jarý: „*No, tak to děkuju. Vy byste se mně jako tchán taky líbil.*“

Arazím udiveně: „*Jo?*“

Jarý: „*No, tak nějaký mouchy by se našly, ale jako celek... dobrý.*“

Konflikt, který panoval mezi těmito četníky, je tímto překonán. V závěru téhož dne přijíždí také Ludmila, která má v USA vážnou známost. Ludmila však Arazíma odmítá, stále básní o svém úžasně velkorysém Howardovi, kterého si bude po návratu do USA brát. To Jarý a Klaudie, kteří se opět udobřili a hned záhy zasnoubili, jen neradi slyší. Ukazuje se však, že láska mezi Arazímem a Ludmilou je stále živá. Arazím se rozhodne: požádá Ludmilu o ruku. Na prstýnku je však věnování pro Karličku, které tam nechal Jarý tehdy vyrýt. Ludmila se sice cítí dotčeně a chystá se s bratrem vrátit za oceán. Ten si však neočekávaně zlomí nohu a tak zůstávají.

Další dramatické odhalení však na sebe nenechá dlouho čekat. Ludmila čeká s Arazímem dítě. Zjištění, že Ludmiliny nevolnosti nezpůsobila zákeřná nemoc, ale její těhotenství je pro Arazíma zlomovým okamžikem. Představa, že bude otcem pro něj představuje moment „dospění“ (ze záletníka v zodpovědného muže). Jarý a Klaudie se budou brát. Klaudie vymyslí a zorganizuje důvtipný plán, aby si své „ano“ řekli i Ludmila a její otec. Ti se však potají vezmou dobrovolně. Krátce po svatbě dostává Jarý příležitost pracovat ve Francii pro tajnou službu a tak společně s Klaudií odjíždí.

Manželé Jarý se vrací nečekaně právě v momentu, kdy je již Ludmila v porodnici. Napětí a očekávání narození potomka vyvrcholí zjištěním, že dítě není jedno, ale jsou to dvojčata: Ludmila a Karel. Z původního svérázného a přísného Arazíma se tak stává otec, který nakonec podléhá roztomilosti svých potomků.

Milostné vztahy četníků a jejich partnerek se vůči ostatním vztahům zachycených v Četnických humoreskách vymezují povahou jejich lásky: je čistá, nevinná a upřímná. Není v ní ani náznak intrik, vypočítavosti či zákeřnosti, s jakou se můžeme setkat například v románu *Nebezpečné známosti* Choderlose de Laclose (1990). Není však samozřejmé, že těmto láskám bude osud přát a zůstane na celý život. Některé milostné vztahy (Andělky a Toníčka, Arazíma a Karličky či Zahálky a Anežky) jsou poznamenány zklamáním a tragédiemi, které četníci musí překonat.

Současně s událostmi na úrovni osobních osudů musí četníci ovšem řešit kriminální případy. Tak např. v třetí epizodě *Medovina* četníci pátrají po neznámém žháři, který podpálil hospodářům několik stodol plných podestýlky pro dobytek. Fotografie z místa činu, na kterých se objevuje táž osoba s fascinovaným pohledem na oheň, a svědectví

svědků je přivede na stopu jednoho chlapce z okolní vesnice. Díky pozorovacím schopnostem Jarého se však ukáže, že pachatelem není daný chlapec, ale jeho matka. Ta však raději spáchá sebevraždu (podpálí se v domě). Napjatou atmosféru tohoto dílu odlehčuje paralelní případ svérázné paní Menšíkové, která si chodí na stanici stěžovat na liknavost při vyšetřování krádeže jejích včelích úlů. Vezme tudíž vyšetřování do vlastní rukou a po rituálním obřadu, za pomoci smrdutých mastí a svých přítelkyň, zloděje vypátrá sama. Nebo v epizodě *Hypnotizér* četníci vyšetřují vraždu zdravotní sestry Anežky, kterou se chystal strážmistr Zahálka požádat o ruku. Mezi podezřelými je ale i sám Zahálka, neboť byla zastřelena jeho zbraní. Četníci se tak svým pátráním snaží očistit Zahálkovo jméno. Stopy a svědectví je přivádí na statek skutečného vraha a kriminálního, kde je držena další zdravotní sestra, která se stejně jako Anežka stala pachatelem nepohodlnou. Četníci přijíždí právě včas a dívku zachraňují. Na místě pak nalézají řadu erotických fotografií, ke kterým byly dívky v hypnóze donuceny. I zde tedy vše končí happy-endem: pachatel je odhalen a oběť zachráněna.

Je tedy *iluze* reality modelovaná prostřednictvím dějové linie a událostí věrohodná? Domnívám se, že ano. V příbězích se objevují motivy sociální interakce a mezilidských vztahů, s jakými se lze setkat i ve skutečném světě, nebo alespoň v naší *konstrukci* světa. Stejně tak detektivní příběhy jsou kompatibilní s divákovou představou možného průběhu tehdejšího vyšetřování. Důležitá je však i skutečnost, že postavy nežijí životem, který by byl vzdálen tomu našemu. Mají starosti, řeší problémy, prožívají lásky, emoce, které prožíváme v každodenním životě i my.

4.3.3 Emoční vztah k tematické struktuře

Ústřední pro fabuli Četnických humoresek (příběhů zločinu a sociálních vztahů) je motiv pestrosti lidského charakteru a mezilidských vztahů. Ptáme-li se tedy po způsobu konstrukce fikčního světa, je zřejmé, že v případě Četnických humoresek spočívá na postavách. A právě postavy ve filmu prožívají emoce, které v nás vyvolávají jistou emoční reakci. Jednání kladných a záporných postav, konfliktní, radostné, napínavé, dramatické situace, láska (ať již opravdová, nešťastná či tragicky ukončená), humor, projevy přátelství - je to, co přitahuje divákovu pozornost a co mu umožňuje intenzivnější identifikaci s postavami. B. Pascal (2000) v procesu identifikace spatřuje metafyzický aspekt lidského úsilí poznat člověka a tím také sebe sama, či jinak: poznávání druhých je současně sebepoznáváním. Tím poznáváme nejen postoje, city a vztahy postav fikčního světa, ale projekcí svých vlastních poznáváme i sami sebe.

Emoce, které v nás příběhy a charaktery postav Četnických humoresek vyvolávají, jsou velice pestré. Např. tragická smrt psovoda a nastávajícího manžela Andělky Toníčka, může v citlivém divákovi vyvolat takový smutek, že se neubrání slzám. Nebo spáchané zločiny mohou v divákovi vyvolat znechucení, pocit nespravedlnosti, neštěstí či zoufalství. Divákovo odsouzení si mohou vysloužit motivy lidského jednání jako pomsta, žárlivost, zrada, pomluvy či podvádění, které v některých případech končí dokonce zločinem.

Detektivní linie příběhu vyvolává v divákovi emoce typické pro detektivní žánr: pocit napětí, očekávání, radost ze hry s indiciemi, ale i uspokojení, pokud je pachatel odhalen, nebo znepokojení pokud (dosud) odhalen není. Divák však může prožívat i překvapení: z náhlého obratu při vyšetřování, že postava, kterou divák spolu s četníky podezíral, se ukázala jako nevinná či z odhalení skutečného pachatele. Aspekty humoreskní složky přináší divákovi zábavu a odlehčení.

Přátelství, humor, láska, příjemné události atd. v nás vyvolávají pozitivní emoční reakce: empatii, radost, vzájemnost. Soucítíme s chudákem, kterému umírá dcerka a on nemá na zaplacení ošetření v nemocnici a prožíváme radost, když se děvče uzdraví a on získá práci. Radujeme se spolu s četníky z narození dvojčat Arazíma a Ludmily. Je nám líto vdovy po zavražděném sedlákovi, jsme zklamáni, že vztah Arazíma a Karličky byl náhle ukončen. Pozitivně definované povahové rysy a jednání hlavních a vedlejších celo-seriálových postav vyvolávají převážně naše sympatie. Není však vyloučené, že takováto pozitivní charakterizace postav může diváka iritovat.

V průběhu jednotlivých epizod, ať již v souvislosti s událostmi či prezentací postav, divák prožívá nejrůznější emoce (pozitivní, negativní, či jejich smíšení), které mu přinášejí rozptýlení, zábavu. Přestože divák ví, že film vypráví o fiktivních událostech a jednotlivé postavy ztvárňují herci, kteří jednají podle scénáře, film prožívá a vstupuje do jeho diegeze. To by dokazovalo myšlenku V. Flussera, že člověk podléhá magii technickým obrazům a emočně jim věří. Navíc skutečnost, že samotné postavy prožívají takové emoce, které v každodenním životě prožívá sám divák, vytváří dojem „realističnosti“.

4.3.4 Normativní významy implicitní v tematické struktuře

Významy, které nám komunikuje fabule Četnických humoresek, jsou i normativního charakteru. Jaké však jsou? Jaký je vztah četníků k zákonům? Obsahuje fabule nějaké významy na symbolické rovině?

V oblasti sociálních vztahů je zde výrazný motiv sociální sounáležitosti. Arazím při zaučování nové četnické posily strážmistra Karabely doslova říká: „*Jeden zákon musíte*

dodržovat v dobrým i ve zlým – držet partu." (díl 20: *Táta*) Přátelství a vzájemnost je tak četníků zásadní hodnotou a normou. Důležitý je však nejen přátelský vztah, ale i nadhled a humor, se kterým lze překonat nejrůznější životní nesnáze.

Objevuje se zde však i prvek komparace kulturně podmíněných vzorců chování Čechů a Američanů: v jednání McGregora. Ten v jedné situaci explicitně říká: *„Já jsem se v Americe naučil jednu důležitou věc: Člověk musí myslet v první řadě na sebe.*" Seriál však usiluje o to, aby diváka přesvědčil, že tento postoj není ani správný. Z tohoto důvodu je tato postava prezentována tak, aby v divácích vyvolávala značné nesympatie. Dějová linie tak obsahuje prvky morální a sociální kritiky. V opozici k postojům a normám četníků stojí lidé, kteří normy, ať zákonné či morální, porušují. Porušování zákona (vraždy, krádeže, zhářství, vlastizrada atd.) je vždy prezentováno tak, aby v divákovi vyvolalo negativní postoj. Porušování etických norem (tehdy ještě legálního domácího násilí, porušení listovního tajemství, drzost) je v tomto fikčním světě hodnoceno negativně. Momenty rozčarování četníků (zábavné momenty pro diváka) jsou také spojeny s tehdejšími společenskými tabu (většinou týkající se lidského těla a jeho fyziologických a sexuálních potřeb).

„Narace je struktura, která je pochopitelná na úrovni postav a jejich jednání a současně na úrovni pojmů, diskurzů a mýtů." (Burton – Jiráček, 2001: 230) Vyprávění je tedy možné chápat i na symbolické rovině.

Dramaticky strukturovaný vývoj vztahu mezi Jarým a Arazímem je vlastně mýtem o dospění chlapce v muže, který musí projít zasvěcovacím rituálem. Aby si Jarý „vysloužil“ Arazímovu dceru Klaudii, musí překonat svou „éteričnost“, získat si (Arazímův) respekt a stát se mužem. Podobně však musí svůj charakter a životní hodnoty změnit i Arazím. „Chlapáctví“ a nevázanost musí ustoupit pravé lásce a rodině. Láska zde tedy představuje hodnotu, za kterou je třeba, a stojí zato, bojovat (i když někdy vyžaduje změny životního stylu a odhodlání dělat kompromisy).

„Souboj“ mezi kladnými a zápornými postavami (zločinci) v rovině epizodních příběhů Četnických humoresek je vlastně mýtickým motivem, metaforickou transformací boje mezi silami zajišťujícími pořádek a rozkladnými tlaky, mezi dobrem a zlem. Divákovi jsou tak předkládány modely dobra a zla, lásky a nenávisti, slušného a neslušného chování. Tento seriál, stejně jako v jiné produkty detektivního žánru, tak v sobě skrývá zásadní mýtus: mýtus konečného vítězství dobra nad zlem.

4.3.5 Závěr

Jak jsme si říkali v úvodu tohoto oddílu, filmové znaky (technické obrazy) nemají skutečný referent, tzn. že to, co konstruují není realita, ale pouhá iluze reality. Navíc

filmový signifikant pracuje takovým způsobem, aby soustředil naši pozornost na příběh, nikoliv na způsob, jakým tuto fiktivní realitu vytváří. Pracuje v modu popření sebe sama. Motivy každodenního života, starostí, lásek a radostí s tím spojených vyvolávají v divákovi dojem, že tento příběh je možný. Jakou „realitu“ konstruují filmové znaky v Četnických humoreskách?

Podobně jako v jiných masmediálních produktech jsou i zde postavy a příběhy archetypální povahy. V postavy četníků ztělesňují především archetyp „neúplatného policisty“, který za všech okolností hájí spravedlnost a zákon. Dějová linie milostných vztahů pak vypráví univerzálně nadčasové příběhy o lásce: o opravdové lásce, která překoná i nepřízeň osudu, či o zklamáních a vášních lásky. Linie kriminálních příběhů divákům vypráví příběhy o boji dobra se zlem, nepravdu a spravedlnosti. V rámci toho hodnotí, jaké chování, postoje a hodnoty jsou správné a které nikoliv (mohou se stát motivem zločinu). Důležitým aspektem Četnických humoresek, stejně jako jiných televizních seriálů detektivního žánru, je ovšem fakt, že hrdina boj se zločinem vždy vyhraje - odhalí a zatkne zločince. Divák tak zde může nalézt útěchu a uspokojení: mýtus vítězství dobra nad zlem se opět stal „skutečností“.

Archetypálnost postav a příběhu, jejich přehlednost a jednoduchost, mohou být sice znakem nevýrazných uměleckých ambic seriálu, avšak pro kontinuitu seriality jsou velmi důležité. Umožňují divákovi zapamatovat si děj, postavy a vztahy mezi nimi.

Jaké paradigma je divákovi v Četnických humoreskách prezentováno? V souvislosti s důsledky současné převahy technických obrazů, rychlých tele-komunikačních prostředků a komodifikace znaku jsme hovořili o změně paradigmatu (srov. Virilio, 2004). Zde však postmoderní paradigma rychlosti a trhu nenalezneme (působilo by neadekvátně, nevěrohodně a možná i komicky). Myšlenka integrity světa jako jednotného řádu, struktury či systému, která je v současné době neudržitelná, zde zůstává neporušena. Zásadní je nalézání kauzálních vztahů a příčin zločinu, racionální (vědecké) metody hledání pachatele a sociální soudržnost, které jsou typické moderní paradigma a s ním spojený lineární, dějinný diskurz.

4.4 Analýza formální struktury

Právě oblast formální struktury je tematicky nejbližší k naší úvodní, teoretické části. Je tedy možné, že se zde projeví některé současné změny přicházející s technickým obrazem? Podle V. Flussera se v současné době dostáváme do situace, kterou označuje jako „krize víry“ v texty, které dosud dávaly našemu světu smysl a které stavěly mezi nás a svět dějinný, pojmový diskurz. Technické obrazy modelují

svět nelineárně a „nastavují“ novou matici našeho vnímání, vědomí, přístupu ke světu. Na nelineární, dvourozměrné vnímání - ploch, kontextu, scén složených z bezrozměrných prvků si teprve zvykáme. Z předchozích kapitol víme, že film je specifickým technickým obrazem: je to obraz, který nám vzhledem ke své formě a obsahu vypráví příběhy. Obsahuje tak prvek dějovosti, linearity. Potvrdí se tak na příkladě Četnických humoresek naše hypotéza, že ve filmu i nadále přetrvává linearita, která se jinak ze světa kolem nás postupně vytrácí?

Stejně jako jazykově kódovaná sdělení i film jakožto sdělení, vyprávění lze analyzovat z hlediska základních narativních struktur, tedy jistého vnitřního významového uspořádání narace. V teorii filmu (stejně jako literatury) se v tomto ohledu hovoří o syžetu (plot). Syžet je způsob, jakým jsou ve vyprávění uspořádány tematické složky (tj. děj, postavy, vypravěč, prostředí) a jakým jsou zprostředkovány informace o fabuli. Jedná se tedy o způsob, jakým je divákovi prezentován fikční svět daného díla, který si rekonstruuje. Fikční svět, ať již filmový či literární, detektivní či hororový je tedy vytvářen dějem, postavami a prostředím (přírodním a kulturním). (Doležel, 1993: 10) Jaký je tedy vztah mezi ustavujícími složkami fikčního světa Četnických humoresek? Je symetrický, nebo je některá z jeho ustavujících složek dominantní? Je možné zde nalézt nějaké narativní schéma? Jakým způsobem pracuje syžet s časem? Jakou roli zde sehrává serialita? Těmito a dalšími otázkami týkající se formální struktury se budeme zabývat v tomto oddílu?

4.4.1 Faktické významy vyjádřené danou formou

Jestliže, jak říká Doležel (1993: 10) „... se tedy narativní text uplatňuje jako prostředek konstrukce a rekonstrukce fikčního světa“, měla by také struktura textu odpovídat struktuře fikčního světa, jehož hlavními složkami jsou děj, postavy a prostředí.⁵⁶ Platí to i v případě filmu (televizního seriálu)? V jakém poměru jsou jednotlivé složky modelující filmovou „realitu“? Jakým způsobem je vůbec fikční svět Četnických humoresek konstruován? Jakou roli zde sehrává serialita? Měl U. Eco pravdu, když říkal, že pro produkty masové umělecké tvorby je typické opakování určitého schématu?

Chceme-li nalézt narativní schéma musíme vzít nejprve v úvahu fakt seriality. Jak říká ve své knize *Skeptikové a těšitelé* Umberto Eco (2006), redundantní sdělení a serialita jsou typickou vlastností masové umělecké tvorby. Zkrátka, zatímco znakem

⁵⁶ V případě filmu nám jsou tyto složky prezentovány pomocí audiovizuálního kódu (mluveného projevu, zvuku, hudby a obrazu), kde ovšem ústřední úlohu, jak jsme si ukazovali v oddíle 3.2.2 *Filmový znak a jeho estetika mizení*, sehrávají ikonické znaky (obraz) a znaky jazykové povahy.

avantgardní (postmoderní) estetiky je vznik nového, v komerčním filmu, televizní tvorbě, komixu či detektivce jde především o návrat starého v zdánlivě novém. Ovšem abychom mohli posuzovat to, co nazýváme „schématem“, je nutné, aby se jednalo o sérii několika děl. Jestliže budeme posuzovat pouze jednotlivé dílo (anebo jen jeden díl série) bez přihlédnutí k širšímu kontextu, není možné rozhodnout, které jeho rysy jsou modelové a které naopak zcela specifické, a tudíž pro stanovení schématu irelevantní. Dvacet šest epizod Četnických humoresek je tudíž dostatečně rozsáhlým materiálem pro naši analýzu.

Dříve odborníci na produkty masmédií soustředili převážně na opakování jako vztah narativním schématem a prvkem inovace. Právě nalezení inovačních prvků měla zabránit degradaci daného produktu. U. Eco (2004: 108) ovšem upozorňuje, že schéma není nic pejorativního, něco strnulého, ale stává se naopak něčím, co je pro dané dílo důležitější než jeho nezávislé komponenty a epizodické změny. Ve filmových produktech masové kultury nejde podle tohoto autora o vylíčení nových skutečností, ale naopak o „*opakování starého, už známého schématu osvěžujícím způsobem tak, aby výsledek vzbudil u diváka pocit bezpečí a slast z poznání poznání*“ (Eco, 2004: 108) Důležitá je tedy podle U. Eca vazba mezi schématem a jeho variací, přičemž jsou oba prvky stejně hodnotné. Opakování určitého schématu lze pozorovat i v Četnických humoreskách. D. Bordwell (1985) jej dává do souvislosti s tzv. kanonickým příběhem. Zde se jedná o schéma detektivních příběhů, kde platí důsledné kauzální vztahy. Podle klasifikace detektivních příběhů Tzvetana Todorova (2000: 101-111) by schéma Četnických humoresek, přestože nesplňuje všechny Todorovy charakteristiky, odpovídalo jednak románu s tajemstvím a současně románu s napětím. Pro narativní schéma příběhů obdobným románu s tajemstvím je charakteristické, že příběh zločinu se již odehrál před samotným začátkem vyprávění (platí zde tedy podmínka existence oběti) a vyšetřovatel musí retrospektivně pátrat po neznámém pachateli, není tudíž v bezprostředním nebezpečí. Fabule i zde používá racionální diskurz. Toto schéma vyvolává v divákovi zvědavost, kdo je záhadný vrah či jiný zločinec. Snadno podléhá svodům diegeze, neboť styl vyprávění je téměř nepozorovatelný. Příkladem mohou být epizody *Klaudynka* či *Repetent* Četnických humoresek, detektivní seriály *Hercule Poirot* či *Kriminálka Miami*. V narativním schématu našeho seriálu lze ale nalézt i jeho jisté variace: např. se zde objevuje motiv lásky, který T. Todorov v souvislosti s tímto typem odmítá.

Některé epizody naproti tomu odpovídají spíše románu s napětím, který vznikl kombinací s proslulým tzv. černým románem. Do příběhu vstupujeme sice již poté, co došlo k zločinu, ovšem jeho okolnosti a konsekvence zasahují do současného příběhu vyšetřování. Kriminalista tak může být další potenciální obětí. V epizodách jako

Svatba, Ochotníci či *Vdavky za všechny prachy* ovšem stejně jako v tzv. černém románu⁵⁷ vyprávění nezačíná zločinem, neboť ten se teprve chystá. Vyšetřující četník tak může být sám ohrožen. Motiv profesionální vraždy (často vykonané někým z řad kriminalistů), hrubého a krvavého násilí a kruté leč vášnivé lásky nebo anti-realistického⁵⁸ obrazu, které T. Todorov uvádí ve spojení s tímto schématem, však v Četnických humoreskách nenalezneme. Zato zde objevují další společné rysy s románem s napětím. Mezi podezřelými může být i některá z hlavních postav (např. v epizodě *Hypnotizér, Vdavky za všechny prachy* či *Slavnost*), která musí očistit své jméno a nalézt skutečného pachatele.

Narativní schémata uplatněná detektivních příbězích Četnických humoresek se tak sice liší v časových charakteristikách momentu zločinu a tedy v přítomnosti/nepřítomnosti ohrožení četníků, společné však mají to, že četníci pátrající po pachateli jej vždy dopadnou. To je ono iterativní schéma. Jak ale víme z předchozího výkladu, samotné detektivní příběhy jsou zasazeny do konstrukce dramatické kompozice vyprávění (žánrový prvek ságy) o osudech četníků a jejich mezilidských vztazích. Primárně tedy při interpretaci fikčního světa a způsobu jeho komunikace musíme vycházet z kontextu života četníků jako civilních osob, nikoliv událostí zločinu. To platí i pro hledání poměru sémantického zatížení ustavujících složek fikčního světa a úsilí charakterizovat narativní strukturu této série. Z této perspektivy pak lze o fikčním světě říci, že je modelován převážně postavami. Postavy totiž i v samotných detektivních příbězích nechápeme jako anonymní vyšetřovatele, ale jako individua, která svým osobitým způsobem určují průběh děje a ke kterým máme jisté citové vztahy (ať již pozitivní či negativní).

Skutečnost, že se jedná o seriálové vyprávění, navíc maximalizuje prostor pro zachycení postav v nejrůznějších životních i profesních situacích a pro vystavění dramatické klenby. Jak trefně vystihuje dramatickou strukturu seriálu (divácky atraktivní kompozici) Jaroslav Dietl (časopis *Scéna*, 1979): „[...] když má třináct pokračování, musí mít třináct oblouků, které nesou celkovou klenbu jako ty klasické staré mostní konstrukce. A aby se klenba nikde neprohýbala, musí mít každý oblouk, každý díl své dramatické peripetie [...]“ Musí tedy být ovšem vystavěn tak, aby konec jedné z epizod byl východiskem pro konflikt v následující epizodě. V průběhu každého dílu Četnických humoresek tak proběhne krize a katarze v rámci dějové linie kriminálních případů (vrah, podvodník, zloděj je odhalen a zadržen), avšak drama pokračuje dějovou linií vzájemných vztahů a osobních příběhů. Zde se totiž konflikt, katastrofa a katarze neodehrává v rámci každé epizody, ale dramatická struktura je

⁵⁷ Mistrem tohoto žánru a vytváření napětí ve filmu noir byl např. Alfred Hitchcock

⁵⁸ Použito ve smyslu fantastična.

rozvržena do třinácti dílů. Je tedy zřejmé, že zde byly aplikovány, i přes svou seriálovou podobu, klasické principy dramatické tvorby. Epizodní narativní struktura má také zvládnutou kompozici stereotypními nástroji audiovizuálního kódu: začátek i konec zřetelně oddělují úvodní (jména tvůrců a název epizody) a závěrečné titulky (jména herců a těch, co se na epizodě podíleli) a typická melodická znělka.

Jak lze charakterizovat narativní kompozici Četnických humoresek? Je pro ni charakteristické lineární uspořádání, jak předpokládáme v úvodní hypotéze? Podle charakteristik autorů tzv. wisconsinské školy je linearita typická pro tzv. *klasický narativ*. D. Bordwell (srov. Skopal, 2005) v této souvislosti píše: „[...] *klasická scéna buďto pokračuje v rozvíjení vztahů příčiny a následku v souvislosti s předchozí scénou, nebo je uzavírá a otevírá nové kauzální linie pro další rozvíjení. [...] díky tomu lze hovořit o linearitě.*“ Syžet klasického narativu má zpravidla dvě linie zápletky (dvojitou kauzální strukturu), které jsou na sobě závislé a vzájemně ovlivňují. Naproti tomu pro postklasický syžet je charakteristická složitá narativní architektura, která využívá jak syntagmatického, tak paradigmatického uspořádání. Syžet tak tvoří několik kauzálních i paralelních linií, které se vzájemně proplétají, a z nichž některé jsou často k velkému překvapení diváka náhle přerušeny. Příkladem postklasického filmu, který pracuje se syžetem několika paralelních linií, může být *Jackie Brownová*, *Sin city* či seriál *24 hodin*. Vedle narativní struktury paralelních příběhů se lze setkat s postklasickými syžety, které D. Bordwell označuje jako *narativy větvičích se linií*, jejichž název naznačuje složitost jejich kompozice. Divák si tak v průběhu percepce postklasického narativu musí, chce-li se v příběhu orientovat, vytvářet tzv. mentální (kognitivní) mapy.

V sérii Četnických humoresek se nesetkáváme ani s časovými inverzemi ani s prolínáním složitě rozvětvené fabule. V rovině epizodické se zde sice zpravidla odehrávají dva paralelní příběhy (vyšetřování dvou zločinů), není si ale třeba konstruovat žádné složité kognitivní mapy. Lineární (příčinná) souvislost a dramatická stavba je zde striktně dodržována jak v rámci epizodních vyprávění, tak linie mezilidských vztahů. A právě modelace fikčního světa lineárním a „realistickým“ způsobem a soustředěním se na postavy jako na hybatele vlastního vyprávění charakterizuje Četnické humoresky jako příklad klasického narativu. Jak doplňují autoři G. Burton a J. Jiráček (2001: 235) v knize *Úvod do studia médií*, klasický narativ se snaží příjemce (v tomto případě diváka) „vtáhnout do příběhu“ a to tím, že je mechanismus narace téměř neviditelný. Naproti tomu některé postklasické filmy svou narativní strukturu neskrývají, ale naopak staví do popředí, reflektují ji.⁵⁹ Klasické

⁵⁹ Tyto tzv. *obnažené* syžetové postupy lze pozorovat např. ve filmu *Pulp Fiction*.

paradigma Četnických humoresek tak zdůrazňuje dramatickou jednotu, pravděpodobné motivace a soudržnost jednotlivých částí vyprávění.

Ač se v příbězích Četnických humoresek setkáváme s lineárním uspořádáním, nesmíme si namlouvat, že jde o dokonale chronologické zachycení příběhu. Jak upozorňuje T. Todorov (2002: 145), i když v souvislosti s psaným textem: „*Příčina je v tom, že pro zachování tohoto uspořádání bychom v každé větě museli přeskakovat z jedné osoby na druhou a říkat, co tato druhá postava zrovna „v té době“ dělala. Neboť příběh je zřídka kdy jednoduchý: nejčastěji obsahuje několik „linií“ a tyto linie se spojují teprve až od určitého okamžiku.*“ Ani ve filmu není běžné divákovi prezentovat několik paralelních dějových linií najednou. To by bylo možné říci o lineárním příběhu, v němž by vystupoval pouze jeden herec. V Četnických humoreskách však vystupuje početná skupina postav. Snaha zachytit příběh zcela chronologicky by znamenala mít na obrazovce několik okének, kde by se odehrávaly příběhy všech postav současně. S náznaky takového to uspořádání se lze setkat např. v kriminálním seriálu *24 hodin*, jehož děj se má podle úvodního titulku odehrávat v „reálném čase“ („*Events occur in real time*“). V průběhu každé z 24 epizod, přičemž každá z nich trvá právě hodinu, na což nás upozorňuje všudypřítomná časomíra, se tak divák čas od času stává svědkem několika scén najednou – právě pomocí tzv. polyekranu se záběry akcí několika postav. Tak například když hlavní postava, agent Jack Bauer, telefonuje, je možné v polyekranu vidět osobu, se kterou hovoří. Přestože tak bylo pravděpodobným záměrem režisérů navodit atmosféru kvazireálného průběhu, má divák spíše opačný pocit: nepravděpodobnost a vykonstruovanost celého příběhu. Je tedy naše vnímání stále naprogramováno lineárně? Domnívám se, že ano. Divák, dle mého názoru, více důvěřuje filmovému vyprávění pokud je strukturováno lineárně, tedy pokud si bude co nejméně vědom toho, že je ve filmu manipulováno s časem a prostorem že jsou i jiné děje, které se musí logicky „odehrát“ mimo záběr kamer. Zde zaujímá svou významnou úlohu montáž, resp. stříh.⁶⁰ Čas ideální filmové skutečnosti je v Četnických humoreskách zkracován velice „diskrétním“ stříhem Jaroslava Rásocha, který na švu vypouští dramaticky neproduktivní, popisné úseky. Jednotlivé přechody mezi dějovými liniemi a časoprostorovými změnami jsou téměř nepostřehnutelné (tzv.

⁶⁰ Rozpor mezi časem subjektivním, empirickým a časem ideální filmové skutečnosti mistrně využívá Alfred Hitchcock (Hitchcock, 1987). Např. ruka hrdinky odemykající dveře bytu se chvěje, nemůže zasunout klíč do zámku (časová dilatace), zatímco pronásledovatel se nebezpečně blíží. To je jedna z jeho brilantních technik gradace napětí. Víme sice, že v čase fyzikálním by pronásledovatel hrdinku již dávno dostihl, ale fyzikální čas akce je pro ideální realitu filmovou zcela irrelevantní. Právě komparací empirického času a času ideální reality filmu je možné zesílit napětí diváka (divák podvědomě cítí, že hrdinka musí být každým okamžikem dostižena). Čas ideální filmové skutečnosti Četnických humoresek je montáží upraven tak, aby se stal ve vztahu k času empirickému pravděpodobný.

zabalený syžetový postup). Žádné flashbacks a retrospektivy, časová osa zůstává jednosměrná.

Lineární paradigma našeho chápání světa se s příchodem technického obrazu ocitá v „křizi“. Nevěříme, že „realitu“ je možné uchopit pouze pomocí lineárního kódu. Přesto ve filmu hledáme a nalézáme příběhy, tedy jistou dějovost, procesualitu. Jsou však filmy, které jistým způsobem narušují lineární kompozici, pohrávají si s logickým či chronologickým uspořádáním a specificky filmovými znaky (např. filmové či seriálové zpracování *Městečka Twin peaks* nebo *Sin city* od známých režisérů R. Rodrigueze, F. Millera a Q. Tarantina). Ovšem filmy, televizní seriály experimentující se stříhem záběrů bez logických a lineárních posloupností vyvolávají v divácích nejistotu a pocit „nepřirozenosti“. Nejoblíbenější proto nadále zůstávají, jak ukazují výzkumy diváckých preferencí, televizní pořady, které staví na vyprávění, na lineárně uspořádaném příběhu. To by tudíž potvrzovalo závěr, ke kterému jsme dospěli již v teoretické části: i přes současné modifikace našeho vnímání „reality“, lidé (naši generace) v rámci interpretace, reflexe filmu a televizní produkce k nim přistupují jako k lineárnímu médiu, nadále jej „čteme“.

4.4.2 Emoce vyvolané formální strukturou

V rámci úvah o povaze a způsobu kodifikace technického obrazu, poukazuje V. Flusser (1994), na jeho novodobou mytologii, magický charakter. Technický obraz, podobně jako obraz tradiční či archaický,⁶¹ není založen na kauzálních vztazích, ale na systémech korespondence, které pracují s našimi emocemi. Jak jsme si ale již měli příležitost ověřit v případě Četnických humoresek, pohyblivý technický obraz (film) si stále uchovává dějovost, linearitu. Jakými prostředky lze tedy v případě filmu ovlivnit prožívané emoce diváka? Jaké emoce v nás vyvolává formální struktura Četnických humoresek?

Primární ikoničnost technického obrazu a neodlišitelnost signifikátu a signifikantu činí z filmu v porovnání s kódem textu (psaného, mluveného) perceptivnější médium. Z hlediska kódu a filmových znaků jsou Četnické humoresky charakteristické vysokým stupněm transparentnosti znaků a komplementarity jazyka a obrazu, kde oba tyto kódy tvoří jeden celek a vzájemně se doplňují. To v divácích vyvolává iluzi reality předkládaných obrazů a jejich obsahů opravdu přesvědčivě, což zesiluje míru

⁶¹ Ovšem až na to, že zatímco ve staré magii byly korespondence všeobecně ustálené a dalo se na ně relativně spoléhat, v nové magii jsou tyto vazby dynamické a neustále se nepředvídatelně mění.

prožívaných emocí. Mezi technické prostředky, kterými lze ovlivnit emoce diváka na úrovni jednotlivých obrazů, patří např. perspektiva kamery. Vezmeme-li v úvahu psychologické souvislosti percepce filmu, jak o ní hovoří Ch. Metz (1991: 50), to primární, s čím se divák při sledování filmu identifikuje, je hledisko kamery. Volba mezi subjektivní (z pohledu filmových postav) a objektivní perspektivou kamery ze strany tvůrce je tak následně hlediskem diváka. Divák si tak vůči ději vytváří objektivní nebo subjektivní postoj, který ovlivňuje míru emocionálního účinku toho, co nám film sděluje. (Burton-Jirák, 2001: 232) V Četnických humoreskách si divák, vzhledem k perspektivě kamery, vytváří objektivní postoj. Nemá tudíž pocit, že je sám aktérem daných událostí, ale že je jejich „nepřítomným“ svědkem.⁶² I zde se však působení perspektivy kamery vztahuje na emoce spojené s narativitou obrazu. Spolu s faktem nepříznakového užití kamery mě vede k závěru, že emoční významy v případě Četnických humoresek jsou spojeny hlavně s dějovou složkou, narativní strukturou. Navíc vzhledem k estetice mizení, o níž hovoří P. Virilio (1997), ani nemáme šanci zachytit emoční významy jednotlivých okének.

Filmové médium dokáže komunikovat expresivní význam nejen proto, že vzhledem k věrnosti simulace „reality“ a příběhů, které vypráví, ale i např. způsobem montáže. Ta nabízí nesčetné množství technik - propojení střihu, tempa, kompozice, hudby, zvuků a řady dalších prvků, které dokáží výrazným způsobem ovlivnit prožívané emoce diváka a udržet tak jeho pozornost. V příbězích Četnických humoresek založených na narativním schématu románu s napětím se tak lze například setkat s použitím tzv. křížového střihu, který sleduje dva prvky dramatické zápletky – ohroženého/„zachránce“ či prchajícího zločince/vyšetřovatele – a efektním způsobem stupňuje divákovu napětí. Podobný efekt má stupňující se tempo střihu, vypjatá hudba v dramatických situacích.

Ovšem již samotný fakt přítomnosti určitého opakujícího se schématu umožňuje pracovat a kalkulovat s emocemi diváka. „*Seriál v tomto smyslu reaguje na infantilní potřebu poslouchat stále stejný příběh, nechat se utěšovat „návratem Stejného“, jen povrchně zamaskovaného.*“ (Eco, 2004:96) Četnické humoresky, přestože se v jednotlivých epizodách schémata detektivních příběhů střídají, přinášejí divákovi nejen rozptýlení, ale i potěšení, že je schopen budoucí události děje předvídat. Navíc prodlevy reálného času mezi jednotlivými díly zvyšují zvědavost a napětí diváka, jak se bude dramatický příběh na úrovni postav dále vyvíjet.

Seriál má také oproti filmu větší „prostor“, aby mohl plně prokreslit charakterystiku jednotlivých postav. Divák pak k nim může vytvořit určitý vztah či zaujmout určitý

⁶² Současně je tím ovšem nucen přijmout neautentifikované hledisko kamery jako perspektivu absentujícího vypravěče.

postoj (jsou např. postavy, které nás iritují, které se nám líbí či které v nás vyvolávají lítost atd.). Ústřední postava Četnických humoresek Karel Arazím je tak sice neohrožený chlapík a vykonává statečné činy, nicméně má také někdy strach, propadá pochybnostem, zmocňuje se ho nejistota – a to v takové míře, kterou by v jediném celovečerním filmu nebylo možné zachytit. Divák, si tak k němu vytváří vztah, neboť jen tak může prožívat strach, když se dostane do nebezpečné situace.

4.4.3 Normativní významy vyjádřené formálními prostředky

Jaké normativní významy nám přináší narativní struktura a technické prostředky, kterých tvůrci Četnických humoresek využili? Je možné o těchto prostředcích říci, že posunují denotované významy do roviny symbolické?

Normativní významy lze do filmu vnášet pomocí řady filmových technik: filmového stylu, technik natáčení a kompozice mizanscény. A. Tudor (1974: 130) jako příklad uvádí tzv. „intelektuální montáž“, se kterou rád pracoval např. S. M. Eisenstein (*Křižník Potěmkin*). Ta je založena na ironické juxtapozici dvou nesouvisejících prvků, které ovšem tímto spojením vytváří význam nový. Nejslavnějším příkladem intelektuální montáže v tomto filmu je prolnutí záběrů na červy, prohánějící se ve shnilém mase, se záběrem nespokojených námořníků. Triviální asociace červ-námořník tak vytváří představu, že prostý člověk je v očích buržoazie pouhým červem, žeroucím shnilé maso. Intelektuální montáž, ani jiné techniky uměleckého a inovativního zpracování filmového materiálu, se ovšem v Četnických humoreskách neobjevují. Všednost a obyčejnost (nikoliv však nudnost) je tak charakteristická nejen pro tematickou strukturu, ale i pro strukturu formální. Nenajdeme zde žádné experimenty, avantgardní či percepčně náročné zpracování. Divákovi musí být vše na první pohled zřejmé.⁶³

I *styl kamery* se drží nepříznakových technik práce s obrazem: objektivní perspektiva, vertikální a horizontální pohyb kamery, nedeformovaný záběr a neutrální tempo pohybu. To by naznačovalo, že pro *styl filmu* je zde charakteristická práce s denotovanými významy.

Jak jsme si mohli v analýze ověřit, film vypráví příběhy: v případě Četnických humoresek lineárním způsobem, tedy pomocí klasické narativní kompozice. Jak na úrovni fabule, tak i syžetu je možné jej označit za lineární médium. Normativní

⁶³ Petr A. Bílek (in Barthes, 2004: 161) shrnuje poznatky R. Barthes o novodobých mytologiích, které se dají vztáhnout i na mytologii současné masové filmové produkce: „[...] není zde žádný symbol, žádná narážka, vše je dáno vyčerpávajícím způsobem; gesto, neponechávající nic ve stínu, vyškrtává jakýkoli parazitní smysl a obřadně před publikum staví čistou signifikaci, okrouhlou jako Přírozenost. Tato emfáze není ničím jiným než lidovou a starodávnou představou dokonale srozumitelné skutečnosti.“

význam na této úrovni tak v případě Četnických humoresek zní: ještě stále je možné mě „číst“.

4.4.4 Závěr

Jak jsme si mohli v tomto oddílu ověřit, fikční svět Četnických humoresek je založen na asymetrickém vztahu mezi ustavujícími složkami, kde dominantní složkou jsou postavy. Od toho se odvíjí nejen interpretace příběhů a divákův postoj k dějové linii, ale i jeho emoce. Pro naši výchozí perspektivu koncepce filmu jako technického obrazu však byly důležitější poznatky o syžetové stavbě fabule, tedy narativní struktuře. Ta je v Četnických humoreskách postavena na lineární kompozici, striktně kauzálních souvislostech a racionálním, pojmovém diskurzu. To je důležité jednak pro orientaci v příběhu, ale i pro zapamatování souvislostí v rámci celého seriálu. Z hlediska kompozice seriálu na úrovni epizodní dějové linie je zde ovšem důležitá ještě další skutečnost: objevuje se zde iterativní schéma: zločin – pátrání – dopadení pachatele. Tedy, jak píše U. Eco (2004: 108), *„opakování starého, už známého schématu osvěžujícím způsobem tak, aby výsledek vzbudil u diváka pocit bezpečí a slast z poznání poznaného“*. V souvislosti s postmoderní situací to neznamená pouze konsekvence na rovině emocí, ale, a to je podstatné, na rovině seriálové produkce vůbec jejich magický návrat, jejich nekonečnou seriálovou reprodukci, o které hovoří J. Baudrillard (2001). V rámci opakování se informace vyčerpávají a stávají se redundantními. Již nelze najít originál a tudíž realitu. (Benjamin, 1979)

P. Virilio (1997: 86), podobně jako V. Flusser v rámci úvah o technickém obrazu, však upozorňuje, že film divákovi vnucuje určitý způsob vnímání skutečnosti, založený na estetice mizení (viz pododíl 3.2.2 *Kinematografický znak a jeho estetika mizení*). Nejenže tedy film diváka informuje na rovině sdělení, ale současně, slovy V. Flussera (2001: 158), in-formuje jeho vědomí, vnímání, prožívání a hodnocení světa kolem něj. Generace, která se již narodila do univerza technických obrazů, tak vnímá (nejen technický obraz, ale i samotnou „skutečnost“) jiným způsobem než my, kteří jsme naprogramováni lineárním textem (dokáže např. zaregistrovat rychlejší střih, pamatuje si filmové scény apod.). Ještě stále jsme „svázáni“ procesualitou a linearitou, se kterou k filmu apriori přistupujeme a kterou ve filmu hledáme. Jinému způsobu percepce se teprve pozvolna učíme. Působení technického obrazu a masmédií se nelze vyhnout. Svě představy „reality“ jsme nuceni skládat ze střípků rychle se střídajících obrazů. „Reálné“ proto nelze vnímat a proto ani chápat jako jeden spojitý celek. Naše lineární „nastavení“ vědomí je v krizi.

Závěr

Perspektiva zahrnující pojetí filmu jako technického obrazu, média užívajícího unikátní způsob kodifikace znaků a jako konkrétního sdělení, nám umožnila nejen dojít k zajímavým poznatkům, ale i nahlédnout vysokou relevanci tohoto přístupu. Postihnout fenomén filmu totiž neznamená pouze porozumět jeho sdělení, ale i možnosti kodifikace jeho znaků, které nabízí jeho program, a konsekvencí postmoderní situace člověka v kontextu vysoké rychlosti distribučních sítí a nových technologií. Dnes je pošetilé věřit, že nám technické obrazy ukazují realitu: nejsou okny do světa, ale jsou to projekce významů, které jsou do nich vkládány nikoliv pomocí techné (v Heideggerově smyslu), ale techniky. V kontextu „krize víry“ v texty a magičnosti pestrobarevných ploch obrazů dochází k prostupování virtuálního do reálného. Jak jsme tedy správně předpokládali, dnešní realita vyžaduje nové pojetí. „Realita“ je spíše „stereo-realitou“ nově nastoleného časoprostoru globální optiky, kdy ovšem i naše představa reálného je vždy již nějakým způsobem zprostředkovaná (vědomím, jazykem, textem, obrazem apod.).

V jistém směru se tak film podobá textu: vypráví příběhy. Přesto jej nelze chápat jako jazyk. Film je jen velmi obtížně kodifikovatelným systémem, který v sobě oproti jazyku syntetizuje a synchronizuje několik kódů. Jeho znaky jsou spíše významová kontinua než lexikální jednotky podléhající přísné gramatice. Navíc filmový znak je specifický i v jiném směru: jeho signifikant a signifikant nelze odlišit. To je důvodem jeho primární ikoničnosti, která se vzpírá jak koncepci znaku F. de Saussura, tak čistě lingvistické (logocentrické) interpretaci filmu. Spíše než jazyk je film řečí v širším slova smyslu.

Je tedy zřejmé, že chceme-li analyzovat film (technický obraz) znamená to soustředit se nejen na obsah, ale i na formu. Metoda sémiotické analýza A. Tudora toto respektuje: sleduje jak významy na úrovni pre-narativního fikčního světa a fabule, ale i syžetu. Měli jsme tak příležitost nahlédnout do relativně všedního světa počátku minulého století, kde ovšem humor, morálka, životní nadhled, vzájemnost a přátelské vztahy jej činí světem neobyčejným. Žánrové míšení, o kterém píše R. Altman (1989) a které je možné pozorovat i v Četnických humoreskách – detektivní příběh, humoreska a drama - tak pracuje s nejrůznějšími emocemi diváka: napětím, radostí, smutkem, soucitem atd. Současně se však v divácích naplňují sémantická očekávání vítězství dobra nad zlem, láskou nad nenávisť (lhostejností). Archetypální však nejsou pouze příběhy, které v sobě zrcadlí moderní paradigma lidské sounáležitosti, morálky a racionality, ale i postavy „neúplatných policistů“. Tyto

obsahové charakteristiky spolu s faktem absence nepříznakových a nekodifikovaných filmových technik, ukazují, že seriál je určen širokému publiku, které musí významy nejen snadno pochopit, ale i zapamatovat.

Jak jsme mohli ověřit, časový rozměr filmových znaků (pohyb) a narativní dimenze filmu skutečně poukazuje k přítomnosti linearity, reflexe dějinného paradigmatu. I Četnické humoresky obsahují naraci, kterou navíc modelují prostřednictvím lineární kompozice syžetu. Objevují se však i charakteristiky, které lineární paradigma negují. Dějová linie detektivních příběhů (zločin – pátrání – dopadení pachatele) a linie mýtických vyprávění v symbolické rovině jsou totiž iterativním schématem: důkazem současné nekonečné seriálové produkce a reprodukce, o níž hovoří např. J. Baudrillard (2001), W. Benjamin (1979) či U. Eco (2004). Právě serialita je totiž příčinou současného vyčerpávání původního významu znaku, mizení reálného. Domnívám se, že právě tento cyklický „návrat Stejného“ momentem oné „krize“ naší (dosud lineární) matrice poznání, vnímání, prožívání, která touží po neopakovatelných událostech, jenž tvoří dějiny. Ovšem nejen serialita, ale i estetika mizení, je v rozporu s přetrvávající *iluzí* reality a její linearity. Estetika mizení (reálného), která je nejočividnější právě v případě filmu, signalizuje ustavující se paradigma postmoderní doby: rychlost a fragmentárnost. A právě ona estetičnost je důvodem přijatelnosti pře-nastavení našich matic vnímání. Začínáme vnímat kinematograficky, v rychle se střídajících sekvencích. Lineární nastavení našeho vědomí je stále více konfrontováno s nelineárními kódy, které jej pozvolna modifikují. I film je jedním z nich.

Jsem si vědoma, že film (technický obraz) je mnohvrstevnaté médium, které lze sledovat z mnoha pohledů, koncepcí i vědeckých oborů (psychologie, sociologie, ekonomie, filmové teorie, chemie, fyziky apod.). Domnívám se však, že se mi podařilo dosáhnout záměru mé práce a zachytit fenomén filmu z výše nastíněných perspektiv a ověřit si úvodní hypotézy, že film, přestože dosud je lineárním médiem, není jazykem, ale díky své specifické kodifikaci vyžaduje nové pojetí reality. Ověřila jsem si také, že lingvistika je pouze jednou z disciplín sémiotiky.

Na tuto práci lze navázat např. koncepcí masmediální reality a jejím prolínáním se sociálními systémy N. Luhmanna (1996), otázkou mediality a režimu propojení v koncepci J. Bystřického (2002, Bystřický-Mucha 2002), S. Krämer (2007) či M. Höbige (2007) či otázkou svobody a moci v koncepci M. Foucaulta (2005) Paula Virilia (2004, 1997) či N. Chomsky (1998). Film (technický obraz) lze také sledovat z hlediska změn percepce, intermediality či intertextuality. Samozřejmě však také z řady dalších perspektiv, témat, oborů a kontextů.

Seznam použité literatury a zdrojů

Literatura

- Bachtin, M. M., (1980), *Román jako dialog*, Odeon, Praha
- Barthes, R., (1988), *Camera Lucina: Reflections on photography*, Noonday Press, New York
- Barthes, R., (2004), *Mytologie*, Dokořán, Praha
- Barthes, R., (1961), *Mýtus Dnes*, Fotografická zpráva, Communications, 4. trimestr
- Baudrillard, J., (2000), *Amerika*, Dauphin, edice Studie, Praha
- Baudrillard, J., (2001), *Dokonalý zločin*, Priplum, Olomouc
- Benjamin, W., (1979), *Dílo a jeho zdroj*, Odeon, Praha
- Berger, A. A., (1992), *Popular Culture Genres*, Sage Publ, Newbury Park
- Bordwell, D., (1989), *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge
- Bordwell, D., (1985), *Narration in the fiction film*, University of Wisconsin Press, Madison
- Burton, G., Jiráček, J., (2001), *Úvod do studia médií*, BARRISTER & PRINCIPAL, Brno
- Bystřický, J., (2002), *Virtuální a reálné*, SOFIS - Pastelka, Praha
- Bystřický, J., Mucha, I., (2002) *Simulace, systémy a kontingence*, 999, Pelhřimov
- Čapek, K., (1948), *Marsyas*, Fr. Borový, Praha
- De Fleur, M. J., Ballová-Rokeachová, S. J., (1996), *Teorie masové komunikace*, Karolinum, Praha
- De Laclouse, Ch., (1990), *Nebezpečné známosti*, Odeon, Praha
- Deleuze, G., (2000), *Obraz-pohyb*, Národní filmový archiv, Praha
- Derrida, J., (1999), *Gramatologie*, Archa, Bratislava
- De Saussure, F., (1996), *Kurz obecné lingvistiky*, Academia, Praha
- Dlouhý, M., (2002), *Případy pátrací služby*, Pragoline, Praha
- Doležel, L., (1993), *Narativní způsoby v české literatuře*, Český spisovatel, Praha
- Doležel, L., (2003), *Heterocosmica: fikce a možné světy*, Karolinum, Praha
- Doubravová, J., (2002), *Sémiotika v teorii a praxi*, Portál, Praha
- Eco, U., (2004), *Meze interpretace*, Karolinum, Praha
- Eco, U., (1972), *Pejzaž semiotyczny*, Warszawa, In: Mareš, P., Macurová, A., (1993) *Text a komunikace: Jazyk v literárním díle a ve filmu*, Karolinum, Praha, str. 75
- Eco, U., (2006), *Skeptikové a těšitelé*, Argo, Praha
- Eliade, M., (1993), *Mýtus o věčném návratu*, Oikuméné, Praha
- Foucault, M., (2005), *Je třeba bránit společnost*, Filosofia, Praha

- Flusser, V., rukopis překladu K. Krtilové z orig. *Lob der Oberflächlichkeit* (Bollmann 1998) a *Medienkultur* (Fischer 1997), připraveno pro tisk v nakladatelství o.p.s., Nymburk, 2008
- Flusser, V., (2001), *Do univerza technických obrazů*, OSVU, Praha
- Flusser, V., (1994), *Za filozofii fotografie*, Hynek, Praha
- Freud, S., (1994), *Výklad snů*, Nová tiskárna, Pelhřimov
- Heidegger, M., (2004), *Věda, technika a zamyšlení*, Oikoyomenh, Praha
- Hitchcock, A., (1987) *Rozhovory Hitchcock – Truffaut*, Československý filmový ústav, Praha
- Chomsky, N., (1998), *Perspektivy moci*, Karolinum, Praha
- Jiráček, J., Köpplová B., (2007), *Média a společnost*, Portál, Praha
- Klimek, A., (2002), *Velké dějiny země Koruny české, 1918-1929*, Paseka, Praha
- Klimek, A., (2003), *Vítejte v první republice*, Havran, Praha
- Kunczik, M., (1995), *Základy masové komunikace*, Karolinum, Praha
- Kristeva, J., (1999), *Slovo, dialog a román*, SOFIS - Pastelka, Praha
- Luhmann, N., (1996), *Die Realität der Massenmedien*, Westdeutscher Verlag
- Luhmann, N., (2002), *Láska jako vášeň*, Prostor, Praha
- Mareš, P., Macurová, A., (1993), *Text a komunikace: Jazyk v literárním díle a ve filmu*, Karolinum, Praha
- Marcelli, M., (2001), *Príklad Barthes*, Kalligram, Bratislava
- Metz, Ch., (1991), *Imaginární signifikant*, Český filmový ústav, Praha
- Monaco, J., (2004), *Jak číst film*, Albatros, Praha
- Monaco, J., (2001), *Nová vlna*, AMU, Praha
- McLuhan, H.-M., (2000), *Člověk, média a elektronická kultura*, JOTA, Brno
- McQuail, D., (1999), *Úvod do teorie masové komunikace*, Praha, Portál
- Mukařovský, J., (1995), *Básnická sémantika*, Karolinum, Praha
- Nakonečný M., (1993), *Lexikon magie*, Železný, Praha
- Palek, B., (1997), *Sémiotika*, Karolinum, Praha
- Pascal, B., (2000), *Myšlenky*, Mladá fronta, Praha
- Ramonet, I., (2003), *Tyranie médií*, Mladá fronta, Praha
- Rimmon-Kenanová, S., (2001), *Poetika vyprávění*, Host, Brno
- Sborník *Film jako znakový systém*, (1971), Filologický sborník, č. 7, Český filmový ústav, Praha
- Světlík, J., (1992), *Marketing – cesta k trhu*, EKKA, Zlín
- Todorov, T., (2000), *Poetika prózy*, Triáda, Praha
- Tondl, L., (2006), *Problémy sémantiky*, Karolinum, Praha
- Tudor, A., (1974), *Image and Influence*, Georgie Allen&Undin Ltd, London

- Van Dijk, T., (1998), *Ideology: a multidisciplinary approach*, Sage, London
- Virilio, P., (2004), *Informatická bomba*, Pavel Mervart, Červený Kostelec
- Virilio, P., (1997), *Open sky*, Verso, London
- Vybíral, Z., (2000), *Psychologie lidské komunikace*, Portál, Praha
- Výbor z prací francouzského strukturalismu, (2002), *Znak, struktura, vyprávění*, Host, Brno
- Výbor z prací kostnické školy recepční estetiky, (2001), *Čtenář jako výzva*, Host, Brno
- Wellek, R., Warren, A., (1996), *Teorie literatury*, Votobia, Olomouc

Časopisy a články

- Altman, R., (1989), *Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru*, Iluminace 1
- Kučera, J., *Fikce*, Cinepur, č. 45, květen 2006
- Ptáček, L., *Filmový znak*, Cinepur, č. 48, listopad 2006
- Rozhovor s Florianem Rötzerem, Mnichov 1991, In: Röller, N., Wagnermaier, S., (2003), *Absolute Vilém Flusser*, Orange press, str.12
- Skopal, P., *Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu*, Cinepur, č.40, červenec 2005

Přednášky

- Bystřický, J., (2006) *Média a filozofie postmoderny*, vyučovaná v rámci Magisterského programu Elektronická kultura a sémiotika na FHS UK, 30.3.
- Hubík, S., (2006) *Znaková tvorba skutečnosti*, vyučovaná v rámci magisterského programu Elektronická kultura a sémiotika na FHS UK, 23.2 a 2.3.
- Höbig, M., (2007) *Média a prostředky*, Goethe-institut, Praha, 14.5.
- Krämer, S., (2007), *Média jako střed a prostředníci. K základům teorie médií z ‚ducha doručení poselství‘*, Goethe-institut, Praha, 30.4.
- Palek, B. (2006) *Úvod do sémiotiky* vyučované v rámci magisterského programu Elektronická kultura a sémiotika na FHS UK, 23.2 a 2.3.
- Svoboda, J., (1999) *Ontologická povaha filmové řeči a výuka filmové režie*, habilitační přednášky přednesené 22. dubna (dostupné on-line na <http://svobodajiri.euweb.cz/habilitace.htm>)

Internetové zdroje

<http://www.cetnickehumesky.cz/fotky/>

<http://www.phil.muni.cz/fil/etika/texty/virilio.htm>

<http://telemarie.wz.cz/csledovanost.htm>

Kučera, J., *Filmový žánr*, Cinepur, (dostupné na

<http://www.cinepur.cz/article.php?article=942>)

Skripta

Lotman, J. M., (1984) *Semiotika filmu a problémy filmové estetiky*, Ústředná knihovna a ŠIS VŠMU, Bratislava