

DVEŘE

FILMOVÉ OTÁZKY

Autorem lekce je:
José Bértolo,
Os Filhos de Lumière
(Portugalsko)

1 – Místa ve filmu Dveře

Města

Film Dveře začíná kradmým příchodem muže do města. Během filmu je toto město, které nikdy není jmenováno, ukázáno ve dvou časově odlišných momentech: před a po evakuaci, která následuje po havárii. Město se také v každém z těchto momentů jeví úplně jiné: v jednom je ještě obydlené, v druhém je bez obyvatel. To má vliv na zobrazení prostoru: ve scénách, které předcházejí evakuaci a sledují ji, jsou v záběru lidské postavy za denního světla, město ještě prozrazuje nějaký život; scény, které se odehrávají po evakuaci, jsou natočené za tmy, město je prázdné a má v sobě něco fantasmagorického, co mu dodává téměř nadpřirozený vzhled.

Po evakuaci je rodina přestěhována do jiného města. Po nočním příjezdu vidíme tyto tři lidi někde na ulici, pod obloukem, ztracené a ustarané, v nehybnosti kontrastující se zjevnou samozřejmostí, s níž okolo nich procházejí místní. Na rozdíl od kolemjdoucích se rodina v cizím městě, které nepřijala za své, cítí ztraceně a nepříjemně.

Byty

V průběhu filmu obývá rodina dva byty. První je jejich vlastní, který je v různých okamžicích filmu ukazován různými způsoby stejně jako město, kde se nachází. Před evakuací je byt obydlený, vyzdobený, proniká jím denní světlo, je to skutečný domov. Později, když se vrátí otec, vidíme stejný byt v noci – tím byt ztemní a stane se z něj nevlídné místo, které už neobývají lidé, ale stíny. Tím, že byt ukazuje velmi odlišnými způsoby ve dvou různých okamžicích vyprávění, dosahuje režisérka Juanita Wilson toho, že ten samý byt vypadá jako dva různé, přestože rozmístění předmětů v interiéru zůstává nezměněné. Tento rozdíl symbolizují rostliny, které jsou v jednu chvíli živé a zdravé v okně kuchyně, po evakuaci jsou stále na stejném místě, nyní však opuštěné a uschlé.

Druhý byt ve filmu je ten, kde se rodina ubytuje po evakuaci. Předtím měly postavy svůj byt samy pro sebe, nyní se musí dělit o prostor ve sdíleném bytě. Film takto naznačuje zásadní změnu ve způsobu života těchto lidí, kteří přišli o soukromí. Když se v jednu chvíli dcerka zeptá otce: „Kdy se vrátíme domů?“ má na mysli byt, kde žili sami, a nevědomky tak popírá, že by nový byt mohl být domov. Otec jí na to odpoví: „Tohle je teď náš domov“, protože ví, že původní byt, jejich skutečný domov, je nenávratně ztracený. Popředí interiéru druhého bytu nám ukazuje postavy přes okno s křížem dřevěného rámu a čtyřmi okenními tabulkami, nový byt tak působí jako vězení [viz obrázek 1].



Obr. 1

Nemocnice

Na rozdíl od bytů – míst, která slouží k bydlení, je nemocnice neosobní a přechodný prostor. Nemocnice ve filmu je místem, kudy postavy procházejí (scéna netrvá ani 2 minuty), aby jim byla předána zpráva, která jim definitivně převrátí osobní život a nasměruje celý film, přičemž předjímá jeho tragické rozuzlení: zprávu, že je dcerka nemocná. Z nemocnice vidíme dva různé prostory: ztemnělou chodbu, kterou tři postavy procházejí ruku v ruce v protisvětle, a ordinaci, kde holčičku vyšetřují a která je zalita bílým světlem. Nicméně toto téměř oslepující světlo nepřináší stejné kladné asociace jako tlumené světlo, které předtím osvětlovalo byt rodiny. Zde světlo podtrhuje sterilní charakter tohoto místa bez života. Velké okno ve zdi ordinace ukazuje nehostinný zasněžený exteriér, který můžeme chápat jako symbolické prodloužení interiéru nemocnice [viz obrázek 2].



Obr. 2

2 - Vyprávění: časová struktura a znalost příběhu

Divák si klade otázky

Film začíná in medias res (jde k jádru věci – pozn. překladatele), aniž by divákovi byly poskytnuty informace – určení kategorií prostoru, času, postav a děje – které by mu umožnily pochopit příběh ve všech souvislostech. V průběhu filmu budeme po troškách dostávat informace, díky nimž postupně budeme stavět směřování vyprávění.

Když se tedy díváme na počáteční sekvenci v nočním opuštěném městě, nemáme předchozí kontext, který by nám umožnil pochopit, co se odehrává. Když vidíme muže, který v noci vypáčí dveře opuštěného bytu a utíká před hlídačem, vede nás to k úvaze, že se jedná o zloděje. Když pak tento muž vysadí vstupní dveře, také nevíme, proč to dělá. Film tedy začíná ve znamení napětí a nutí diváka formulovat sérii otázek: Kdo je ten muž? Co je to za byt? Proč si odveze ty dveře? Touha po odpovědích na tyto otázky živí chuť diváka pokračovat ve sledování filmu (podobně jako u detektivek).

Vrátit se do minulosti

Postava, která by mohla být kriminálník, noční svět plný hrozivých stínů a hra pronásledování mezi úřední osobou a uprchlíkem, celá úvodní sekvence je reminiscencí na filmový žánr populární ve 40. a 50. letech: film noir [viz obrázek 3]. Jedním z typických rysů tohoto žánru je právě začátek vyprávění in medias res a pozdější návrat do minulosti, obvykle prostřednictvím flashbacku, který nám vysvětlí různé souvislosti událostí, které se dějí v přítomnosti.

Taková je i narativní struktura filmu Dveře. Na konci úvodní sekvence vidíme protagonistu, jak se vzdaluje od města, řídí motorku, na níž odváží dveře. Slyšíme jeho hlas jako voice over, který odkazuje na určitý den v jeho minulosti, a tak začíná flashback. Hlas se stává prvkem, který spojuje dva časové momenty. Flashback nás přenesení do minulosti a umožní nám konečně začít nacházet odpovědi na některé otázky: například se dozvídáme, že byt, do něhož se hlavní hrdina na začátku vloupal, je jeho vlastní byt, který musel v minulosti opustit kvůli havárii.

Struktura s flashbackem, tedy návratem do minulosti, divákovi umožní lépe pochopit události, které se odehrávají v přítomnosti.



Obr. 3

3 – Co je vidět a co je skryté

Film je ze své podstaty umění viditelného, vzhledem k tomu, že filmová kamera – stejně jako fotografie – vytváří obraz světa podobně, jako jej můžeme vidět na vlastní oči. Nicméně už od prvních adaptací Neviditelného, sci-fi románu od H. G. Wellse, se filmové umění také tvrdohlavě pokouší překonat toto omezení a různými způsoby se snaží vyrovnat s oblastí neviditelného.

Film Dveře staví na dynamickém vztahu mezi tím, co lze a nelze vidět, a také tím, co film aktivně ukazuje a skrývá. V rámci této problematiky můžeme vyzdvihnout událost samotné havárie. Ta je spouštěčem celého filmu, ale vlastně k ní dojde mimo jeho čas. Následkem toho divák není svědkem této události. Dokonce i v sekvenci flashbacku, umístěné v minulosti, už ke katastrofě došlo: vidíme rodinu v bytě připravovat se na odchod a zvenku slyšíme hlas (aniž bychom viděli člověka), který říká: „Došlo k závažné havárii.“

4 – Řečené a nevyřčené

Ve filmu zaznívá jen málo dialogů a brzy je zjevné, že Dveře jsou film vystavěný na tichu. Absence zvuků zdůrazňuje jeho introspektivní a pochmurné tóny a jedinou výjimkou z tohoto pravidla je sekvence evakuace, kde zvuk sirén a hlas z megafonu vtiskují filmu frenetický rytmus. Hudba je také používána velmi střídavě, ale nabývá na významu tím, že je slyšet jen v sekvenci v nemocnici a v závěrečné sekvenci.

Namísto práce s logikou explicitace podléhá film logice náznaku, podle níž zve diváka, aby příběh poznával dešifrováním různých indicií a narážek, které vyprávění provázejí.

Havárie, o níž se mluví ve scéně evakuace, je velká událost, která není vidět a ani se o ní nikdy přímo nemluví. Existuje pouze promluva vojáka mimo záběr, který vyzývá obyvatele, aby opustili své domovy, protože došlo k „závažné havárii“. Nicméně divák se nikdy nedozví, o jakou havárii jde. Následkem toho lze na film nahlížet dvěma způsoby: 1) jako na nezávislý subjekt, který nemusí nezbytně odkazovat na konkrétní historickou událost, nebo 2) z kontextu dojít k závěru, že zachycená událost je historická a faktická (a nikoli pouze fiktivní): jmenovitě jaderná havárie, k níž došlo v Černobylu na jaře 1986.

Stejně tak se nikdy explicitně neuvádí, jakou nemocí dítě trpí, a divák je nucen spojovat si různé informace, které má k dispozici, jako by skládal dílky puzzle, aby nakonec pochopil, že původcem nemoci je radioaktivita. Stejně jako se nikdy nezmiňuje Černobyl, ani o radioaktivitě se nikdy nemluví, a tak musí divák využít vlastních znalostí, aby pochopil, co přesně se děje. Nicméně i zde je interpretační hra dvojí: můžeme považovat radioaktivitu za původce nemoci (pokud přijmeme historický pohled) a zrovna tak můžeme chápat nemoc jako něco tajemného, bez identifikovatelného zdroje (přijmeme-li pohled nehistorický).

Pokud jde o osobní drama – postavy nikdy neprojevují své obavy a strachy prostřednictvím řeči – s výjimkou jediné scény, kde se rodiče baví o nemoci své dcery. Divák musí tuto bolest vyčíst z ticha, pohledů a gest. Scéna v ordinaci je typickým příkladem tohoto jevu: lékař dítě prohlédne, ale svou diagnózu následně neverbalizuje, nejspíš proto, aby ochránil dítě před strašnou pravdou. Pouze krátce pohlédne na matku a pak skloní hlavu. Prostřednictvím tohoto tichého gesta rodičům potvrdí, že je dítě vážně nemocné. Následuje němá hra pohledů mezi několika postavami, jež jsou součástí dramatu: matka vrhne na lékaře sklíčený pohled a přitom hladí dcerku po vlasech; otec, který se díval do země, se konečně podívá na dceru a nesměle se usměje, ona jediná totiž neví, jak vážný je její zdravotní stav.

5 – Drama bytostí a věcí

V tomto filmu o lidské tragédii hrají zvířata a předměty důležitou roli v symbolické úspornosti, zdůrazňují napětí mezi přítomností a nepřítomností, vlastnictvím a ztrátou.

V úvodní sekvenci najde otec při příchodu domů otevřený kufřík na dětské posteli. Během filmu se ukáže, že tento opuštěný kufřík symbolizuje všechno, co rodina mívala a musela to nechat za sebou. Na závěr sekvence, když se muž vrací na motorce, říká jako voice over: „Toho dne jsme nepřišli jen o město. Přišli jsme o celý náš svět.“ Vidíme motorku vjet do záběru a zmizet v pozadí, jen její malé zadní světlo osvětluje zasněženou krajinu (konečně začíná svítat).

Brzy nato přichází flashback, který začíná záběrem na kocoura. Nejprve je však slyšet, jak rozrušeně mňouká, a teprve potom ho uvidíme. Otec se snaží zavřít malého Šušu do kufříku, ale ukáže se, že to nejde. „Šuša nechce, abys ho dával do kufříku,“ říká holčička. Vzhledem k tomu, že se nedá zabalit, otec prohlásí, že Šuša bude muset zůstat. O chvíli později hlas zvenku oznamuje lidem, že budou muset opustit své domovy a nesmí si s sebou vzít nic víc než oblečení, co mají na sobě: „Převážení majetku bude považováno za trestný čin.“ Po tomto oznámení si rodina uvědomí, že všechno, co má, tu bude muset nechat: oblečení, věci atd.

Dívanka nicméně přesvědčí otce, aby i přes zákaz tajně vzal na cestu pár pastelek. Později ji vidíme, jak pastelkami kreslí na zemi společné kuchyně [viz obrázek 4]. Jak říká otec ve voice overu, všechny přivezené věci jsou „časované bomby“. A tak i pastelky, které si holčička přiveze do nového města a používá je při kreslení ve sdíleném bytě, jsou „časovaná bomba“. Díky tomu vytušíme, že tyto zjevně neškodné předměty, symbolicky spjaté s dětstvím a nevinností, mohou mít spojitost se smrtí dítěte.



Obr. 4

6 – Hranice

Už od jednoho z prvních filmů v dějinách kinematografie, Dělníci odcházející z Lumièrovy továrny v Lyonu (1895) bratrů Lumièrových, byl soustavně využíván symbolický potenciál hraničních prvků, jako jsou dveře nebo okna. Tyto prvky vymezují hranici mezi prostory a zároveň tyto prostory spojují a umožňují tak přecházet z jednoho do druhého a naopak. Ve filmu Dveře jsou různé hraniční prvky, které symbolizují zároveň rozdělení i možnost přecházet.

V úvodním záběru [viz obrázek 5] hlavní postava přeleze ostnatý drát, který ohraničuje město, a tím se zároveň vrací domů a překračuje zákon, což jsou obvykle činnosti neslučitelné; za normálních podmínek návrat domů nepředstavuje trestný čin. Ještě v první sekvenci za noci hlídač rozbije okno do kuchyně bytu, čímž naruší prostor, který byl dříve nenarušitelný a nyní je zničený: rodinný prostor [viz obrázek 6]. V sekvenci flashbacku je záběr na interiér bytu, kde dřevěná stěna odděluje dvě jeho části a odděluje tak i dceru a otce [viz obrázek 7]. Když později otec připravuje dveře, aby na ně uložili tělo dcerky, vidíme jej zarámovaného zárubněmi jiných dveří, což slouží k podtržení jeho osamělosti a zoufalství v daném okamžiku [viz obrázek 8].



Obr. 5



Obr. 6



Obr. 7



Obr. 8

Materiály vznikly v rámci projektu **Shortcut – malé příběhy, velká témata** založeného na evropských krátkých filmech. Cílem projektu je zlepšit povědomí mladých diváků o společensky důležitých tématech a zároveň posílit pedagogické dovednosti vyučujících ve vzdělávání skrze film a o filmu. Realizátory projektu jsou čtyři evropské organizace: Centrum Edukacji Obywatelskiej – CEO (Polsko), The Nerve Center (Severní Irsko), Jeden svět na školách (Česká republika) a Os Filhos de Lumière (Portugalsko).