

Univerzita Hradec Králové

Filozofická fakulta

**Bakalářská práce**

2022

Martin Dufek

Univerzita Hradec Králové

Filozofická fakulta

Katedra filozofie a společenských věd

**Filmové násilí jako filozofický problém**

Bakalářská práce

Autor: Martin Dufek

Studijní program: B6101 Filozofie

Studijní obor: 6101R029 / Filozofie a společenské vědy

Forma: Prezenční

Vedoucí práce: Mgr. et. Mgr. Jan Černý, Ph. D.



## Zadání bakalářské práce

<b>Autor:</b>	<b>Martin Dufek</b>
Studium:	F18BP0181
Studijní program:	B6101 Filozofie
Studijní obor:	Filozofie a společenské vědy
<b>Název bakalářské práce:</b>	<b>Filmové násilí jako filozofický problém</b>
Název bakalářské práce AJ:	Violence in Film Fiction as a Philosophical Problem

### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

Sociální vědci zkoumají, zda existuje vztah mezi násilím zobrazeným ve filmech a reálně páchaným násilím; jak se ale na filmové násilí dívají filozofové a samotní filmoví tvůrci? Bakalářská práce nejprve představí filozofickou reflexi násilí jako takového a poté popíše způsob, jakým s násilím pracuje některý z významných filmových tvůrců (např. Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Claire Denis) a jak je toto filmové zobrazení násilí filozoficky interpretováno.

Lorenz, K., Takzvané zlo, Mladá fronta, Praha 1992. Arendtová, H., O násilí, OIKOYMENH. Praha 2011. Slavoj Žižek, Násilí, Rybka Publishers, Praha 2013. Freud, S., Nespokojenost v kultuře, Hynek, Praha 1998. Bordwell D., Thompsonová, K., Dějiny filmu, Nakladatelství Lidové noviny, Praha 2011. Greene, R., Silem, M. K., Quentin Tarantino a filozofie. Jak se filozofuje kleštěmi a letlampou. XYZ, Praha 2009.

Zadávací pracoviště:	Katedra filosofie a společenských věd, Filozofická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. et Mgr. Jan Černý, Ph.D.
Oponent:	Mgr. et Mgr. Michal Rigel, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	13.2.2020

## **Prohlášení**

Tímto prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval (pod vedením vedoucího bakalářské práce) samostatně a že jsem v rámci jejího vypracování uvedl veškeré použité prameny informací a literaturu.

V Hradci Králové 20.6. 2022

Martin Dufek

## **Abstrakt bakalářské práce**

Předmětem této bakalářské práce je prozkoumání způsobu zobrazení násilí ve filmech režiséra Quentina Tarantina, a to jednak ze strany vizuálního zobrazení a zároveň ve vztahu k narativnímu kontextu daného filmu. Jeho specifický styl zobrazení násilí zde chápeme jako určité stanovisko ohledně zobrazení násilí v umění, specificky pak ve filmu. Jako základ této práce nám slouží psychoanalytické poznatky Sigmunda Freuda a vycházíme z jeho stanoviska, že násilné tendence jsou přirozenou součástí člověka, především pramenící z potlačování pudů, což je jedním ze základů fungující společnosti. Umění hraje klíčovou roli v poskytování alespoň částečné úlevy od již zmíněného potlačování. Tarantinovský styl zobrazení a práce s násilím ve filmu pak představuje určitou adaptaci tohoto freudovského stanoviska, jelikož možnost pozorování násilí ve filmu lze chápat jako určitý druh náhrady projevů násilí v realitě. Ovšem s tímto stanoviskem jsou spojené určité problémy, především proto, že v tomto stylu tvorby je zároveň kladena snaha vyobrazit násilí s cílem emočně šokovat diváka. Zároveň je podobné zobrazení násilí často doprovázeno prvky komedie, ironie a nostalgických odkazů ke starším filmům. Tyto prvky působí tak, že zmenšují vážnost daných scén. Tyto prvky chápeme jako určité projevy postmodernismu. Takto chápané zobrazení násilí představuje zdroj zábavy. Jelikož už nepracujeme pouze s tím, že násilí chápeme pouze jako znepokojivý prvek filmového narativu, ale nyní i jako prvek zábavy, musíme zobrazení násilí připisovat nový význam, který se liší od chápání násilí v realitě. V konečném důsledku pak dospíváme ke stanovisku, že filmové násilí vyobrazené jako zábava lze chápat jako něco odlišného, co nemusí být dáváno do spojitosti s násilím v realitě. Takový závěr může platit pouze za podmínky, že si tuto skutečnost divák uvědomuje.

### **Klíčová slova:**

Quentin Tarantino, násilí, kinematografie, realita, simulace, emoční prožitek, nostalgie, postmodernismus, Sigmund Freud, psychoanalýza, Jurij Michaljovič Lotman, sémiotika.

### **Anotace**

DUFEK, Martin. *Filmové násilí jako filozofický problém*, Hradec Králové: Filozofická fakulta, Univerzita Hradec Králové, 2022, Bakalářská práce.

## **Abstract of bachelor thesis**

The subject of this bachelor thesis is the analysis of the cinematic work of director Quentin Tarantino and as such, we will examine both the graphical style and the way it is depicted in connection to the narrative. We consider his specific style of the depiction of violence as a certain viewpoint, which determines how to understand violence in art, specifically in movies. The foundation of this thesis is the psychoanalytical work of Sigmund Freud and as such, we work with his statement that inclination to violence is a natural part of the human mind, mainly as a consequence of the suppression of passions, which is one of the crucial aspects of functional human society. Art plays a key role in providing at least partial relief from the aforementioned suppression. The style of Tarantino's depiction of violence represents a certain adaptation of Freud's statement, since the chance of seeing a depiction of violence in movies can be considered a certain substitution for the manifestation of real-life violence. However, there are certain problems surrounding this viewpoint, mostly because of the style of depiction, since there is a great amount of effort to ensure that the violence is depicted to put the viewer in emotional discomfort. Nevertheless, such depiction of violence is frequently adjusted with aspects of comedy, irony, and nostalgic references to older movies. These aspects then tend to lessen the seriousness of certain scenes. We consider these aspects to be a sign of postmodernism. As such, movie violence can be considered a form of entertainment. Since we no longer consider the depiction of violence only as a disturbing aspect of narrative and now it can also be considered to be a certain kind of entertainment, we must add new meaning to the depiction of violence, which is different from its real-world counterpart. We conclude, that movie violence can be considered to be something that does not need to be connected to real-life violence. Such a conclusion can only be achieved under the condition, that the spectator is fully aware of this fact.

### **Keywords:**

Quentin Tarantino, violence, cinematography, reality, simulation, emotional experience, nostalgia, postmodernism, Sigmund Freud, psychoanalysis, Jurij Michajlovič Lotman, semiotics.

### **Annotation**

DUFEK, Martin. *Violence in Film Fiction as a Philosophical Problem*, Hradec Králové: Philosophical Faculty, University of Hradec Králové, 2022, Bachelor Thesis.

## Osnova práce

<b><u>1. Abstrakt</u></b>	<b><u>str. 1-2</u></b>
<b><u>2.Osnova</u></b>	<b><u>str. 3.</u></b>
<b><u>2. Úvod – uvedení do tématu práce</u></b>	<b><u>str. 4-5.</u></b>
<b><u>3. Kapitola První – Definice fenoménu násilí a role násilí v umění</u></b>	<b><u>str. 5-8.</u></b>
<b><u>4. Kapitola Druhá – O roli narativu a emočním prožitku diváka</u></b>	<b><u>str. 8-23.</u></b>
<b><u>5. Kapitola Třetí – Role hudby a filmových odkazů ve vztahu k násilí</u></b>	<b><u>str. 23-29.</u></b>
<b><u>6. Kapitola Čtvrtá – Mezi realitou a nerealitou</u></b>	<b><u>str. 29-37.</u></b>
<b><u>7. Kapitola Pátá – Symbolická povaha násilí</u></b>	<b><u>str. 37-41.</u></b>
<b><u>8. Kapitola Šestá – Násilný obraz jako znak</u></b>	<b><u>str. 41-44.</u></b>
<b><u>9. Závěr bakalářské práce</u></b>	<b><u>str. 44-46.</u></b>
<b><u>10. Seznam použité literatury</u></b>	<b><u>str. 46-48.</u></b>

## Úvod

Zobrazení násilí v umění představuje jev, který lze v lidské kultuře spatřit již v nejranějších fázích lidské civilizace. Lze ho nalézt již v nejranějších formách umění až po současnost. Vzestup kinematografie na konci 19. století pak představoval důležitý bod ve vývoji umění. Díky své dostupnosti velkému množství diváků se film poměrně rychle stal velmi oblíbeným druhem umění. Film má navíc k dispozici řadu nástrojů, které mu poskytují značnou kreativní výhodu nad jinými druhy umění. Kromě samotného pohyblivého obrazu, tu jsou nástroje jako možnost sestříhu záběrů, barevné a stylistické filtry a mimo jiné možnost vložení diegetických a nediegetických uměleckých prvků. Mezi ně můžeme počítat například užití hudby či naraci ze strany vypravěče. Kinematografie tak umožňuje velmi realistické zobrazení skutečnosti, a to více než většina jiných druhů umění.

Avšak díky skutečnosti, že objev kinematografie poskytl tyto možnosti realistického zobrazení, se otevřela také cesta kritice určitých aspektů kinematografie, které byly označeny za potenciálně škodlivé. Jedním z aspektů filmové tvorby, který se stal předmětem této kritiky je zobrazení násilí ve filmu. Díky filmu je nyní možné vyobrazit jak psychické, tak fyzické násilí, utrpení a smrt mnohem realističtěji než kdy předtím.

Pro začátek je nutné uvést, že tato práce se nebude zabývat zkoumáním toho, zdali existuje kauzální vztah mezi násilím ve filmu a projevy násilí v realitě. Tato práce se spíše bude zaměřovat na zkoumání specifického způsobu zobrazení násilí. Způsobů, jak vyobrazit násilí, je velké množství a různí filmoví tvůrci chápou umělecké užití násilí odlišně. V této práci se nejdříve pokusíme definovat samotný fenomén násilí v lidské společnosti, přičemž budeme vycházet z psychoanalytické teorie Sigmunda Freuda.

Následně se zaměříme na to, jakým způsobem se zobrazením násilí pracuje specifický filmový režisér. Pro tuto práci se zaměříme na tvorbu režiséra Quentina Tarantina, kterého jsme zvolili kvůli jeho pozoruhodnému způsobu práce s filmovým násilím. Jeho tvorba si v průběhu let získala poměrně unikátní postavení ve světové kinematografii, to především díky způsobu, jakým kombinuje scény relativního klidu, které jsou doplněné důmyslnými a vtipnými dialogy a scény brutálního násilí a utrpení.

Jak bude patrné při analýze jednotlivých filmů tohoto režiséra, klíčovou roli zde hraje důmyslná hra s emocemi diváka a mimo jiné užití symboliky. Emoční ovlivňování diváka je klíčový prvek pro Tarantinovu filmovou tvorbu. Tyto filmy se více než na



jednoznačné výpovědi o podstatě násilí zaměřují na prožitek, který divák má z různých druhů násilí. To však nutně neznamená, že by zde nebyla snaha poskytnout o násilí určité výpovědi a řada těchto filmů se více či méně pokouší o odpovědi na otázky, týkající se motivů morálky, pomsty a podobných témat.

Avšak předmětem této práce není ani tak sám Tarantino jako režisér a tvůrce, ale jde zde spíše o zkoumání jeho způsobu práce, jako jeden z mnoha přístupů k tématice filmového násilí, která zároveň měla vliv na následující generace filmových režisérů. Chápejme tedy Tarantinův styl filmové tvorby jakožto určité stanovisko, spjaté s tématem zobrazení násilí v umění. Pro naše zkoumání bude také hrát klíčovou roli již zmíněný emoční prožitek a vztah reality a filmové projekce, specificky pak se zaměřením na násilí.

Toto stanovisko prozkoumáme napříč devíti hlavními filmy tohoto režiséra, počínaje jeho prvním významným filmem Gauneři. Zvolili jsme tyto filmy, jelikož můžeme říct, že nejlépe reprezentují styl zobrazení násilí, kterému se chceme věnovat. Z tohoto důvodu jsme se rozhodli vynechat filmy jako Čtyři pokoje či Jackie Brownová.<sup>1</sup> I když totiž můžeme v těchto filmech dohledat postmoderní prvky, nejsou v nich přítomny prvky brutálního násilí, které je předmětem našeho zkoumání.<sup>2</sup>

V této práci se také věnujeme vztahu reality a simulace, ale jak jsme už uvedli předtím, nejde nám o prokázání existence kauzality. Jak bude zřetelné v pozdějších kapitolách této práce, hra s realitou představuje velmi důležitou součást této práce. Existuje mnoho způsobů, jakým lze násilí zobrazit a v této práci se pokusíme prozkoumat jen jeden specifický způsob tohoto zobrazení.

## **Kapitola I. – Definice jevu násilí a role násilí v umění**

Než však budeme moci přejít k analýze filmového zobrazení násilí a specificky pak u tvorby Quentina Tarantina, musíme nejdříve dojít k definici samotného jevu násilí a jeho původu v lidské společnosti. Existuje značné množství úhlů pohledu, které by nám mohli k prozkoumání fenoménu násilí pomoci a nyní se pokusíme některé z nich

---

<sup>1</sup> Nutno podotknout, že ve filmu Jackie Brownová násilí vyobrazeno je, nicméně je stylově odlišné od jiných filmů tohoto režiséra, především pak v tom, že brutalita násilí zde prakticky není zobrazena. Tento film tak nesplňuje požadavky, nutné k tomu, aby byl předmětem našeho zkoumání.

<sup>2</sup> Za zmínku také stojí film Od soumraku do úsvitu (From Dusk till Dawn), jelikož režisérem tohoto filmu je Quentin Tarantino a jedná se o film obsahující krvavé násilí. Jedná se ale o společný projekt Quentina Tarantina a Roberta Rodrigueze. V našem zkoumání se zaměřujeme na filmy, které jsou specifickým výtvozem Tarantina.

prozkoumat. Ve snaze zodpovědět otázku po původu násilí se můžeme pokusit využít psychoanalytické poznatky Sigmunda Freuda, specificky pak z jeho díla *Nespokojenost v kultuře*.<sup>3</sup>

Dle Freuda můžeme za původce násilí v lidské společnosti označit nespokojenost a frustrace, které se pojí se vznikem a následným udržováním lidské společnosti. Tyto frustrace se dle Freuda pojí s tím, že v lidské kultuře existují pudová omezení, kterým se jedinec, jakožto člen této kultury, musí podrobit. Kdyby totiž každý jedinec plně uspokojoval veškeré své pudové tužby, nebylo by možné kulturu dlouhodobě udržet.<sup>4</sup>

Platí tedy, že jednotlivé kultury musí být nutně stavěny na tomto principu potlačování, tedy jak uvádí on sám: „*Každá kultura spočívá na donucování k práci a zřikání se pudů a vyvolává proto nevyhnutelně opozici těch, kdož jsou těmito požadavky postiženi*“.<sup>5</sup>

Donucovací tlak, který je zprvu zvnějšku, se posléze proměňuje ve vnitřní formu donucování, za kterou je odpovědně takzvané lidské Nadjá. To je pak odpovědné za tvorbu morálních zábran a vede k vytvoření zdravých sociálních vztahů. Nicméně to není jediný kulturní výdobytek, který hraje při zkulturnění jedince svou roli. Svou důležitou roli hrají ideály a umělecké či kulturní výtvořky, kterých si může jedinec užívat.

Svou důležitou roli pak dále u Freuda hraje tzv. pud smrti. Tento druh pudu představuje protiklad pro druhý velmi důležitý pud tzv. pud sexuální či eros. Pud smrti definuje Freud jako *destruktivní pud*, který může být namířen „*vůči vnějšímu světu a ostatním živým bytostem*“.<sup>6</sup>

Hlavním cílem lidské bytosti je pak dle Freuda touha po štěstí čili dle jeho vlastních slov: „*Touží po štěstí, chtějí se stát a zůstat šťastnými. Toto snažení má dvě stránky: pozitivní a negativní cíl, chce jednak nepřítomnost bolesti a nelibosti, jednak prožitek silných pocitů slasti*.“ Tento princip pak představuje takzvaný *program slasti*.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup> FREUD, Sigmund. *Nespokojenost v kultuře*. Praha: Hynek, 1998, přeložil: Ludvík HOŠEK, ISBN 80-86202-13-5.

<sup>4</sup> Tamtéž, str. 7.

<sup>5</sup> Tamtéž, str. 9-10.

<sup>6</sup> FREUD, Sigmund. *Mimo princip slasti a jiné práce z let 1920-1924*, Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1999, 383 s., ISBN 80-86123-09-X, str. 211-212.

<sup>7</sup> FREUD, Sigmund. *Nespokojenost v kultuře*. Praha: Hynek, 1998, přeložil: Ludvík HOŠEK, ISBN 80-86202-13-5. Str. 69.

Dle Freuda umělecká tvorba představuje způsob sublimace pudů, kdy dochází ke zvýšení „zisku slasti ze zdrojů psychické a intelektuální práce“.<sup>8</sup> Toto uspokojení pramení z radosti z tvorby, která může být nezávislá na vnějším světě, tj. může pramenit z „fantazijních představ“. A toto uspokojení se nemusí nutně vztahovat pouze na toho, kdo tvoří, ale i na toho, kdo i na toho, kdo netvoří.

Pro upřesnění zde můžeme citovat Freudovu představu toho, co chápat pod tímto pojmem. Freud zde říká, že: „Nejvýše mezi těmito fantazijními uspokojeními stojí požitek z uměleckých děl, který je prostřednictvím umělce zpřístupněn i tomu, kdo sám netvoří. Kde je vnímavý pro vliv umění, oceňuje jej jako zdroj slasti a životní útěchu velice vysoko. Avšak mírná narkóza, do níž nás umění uvádí, nedokáže víc než nás letmo přenést z nesnází života a není dost silná, aby nám dala zapomenout na reálnou bídu.“<sup>9</sup>

Uměleckou tvorbu, a tedy i divácký prožitek, který z této tvorby pramení, lze chápat jako prostředek útěku před realitou, jelikož umožňuje únik do světa fantazie. Tento únik pak představuje alespoň dočasnou úlevu od skličujících problémů reality, včetně frustrací, které pramení z potlačování pudů.

Pro Freuda tedy představují produkty kultury potenciální zdroj úlevy od útrap, které pramení ze strany potlačovaných pudů a zároveň ze strany nepřátelského, kompetitivního světa. Dle Freudovy teorie zároveň utrpení pramení utrpení ze tří zdrojů. Mezi tyto zdroje patří utrpení ze strany našeho vlastního těla, ze strany vnějšího světa, a nakonec ze strany jiných lidí, specificky pak našeho vztahu k nim. Obzvláště pak poslední zmíněný zdroj pak představuje dle Freuda nejpotentnější zdroj utrpení.<sup>10</sup>

Freud dodatečně uvádí, že mezi potlačovaná pudová přání patří ještě mimo jiné incest, kanibalismus a krvežíznivost. Tato přání představují skryté tužby každého jedince, které se znovuobjevují s každým narozeným jedincem.<sup>11</sup> Pro účely našeho zkoumání je však nejpodstatnější třetí zmíněné přání, tedy krvežíznivost. Vezmeme-li v úvahu Freudovu hypotézu, tak platí, že tato pudová přání jsou nutnou součástí lidské přirozenosti, a tudíž je nelze nikdy trvale odstranit, leda působením kultury.

---

<sup>88</sup> FREUD, Sigmund. *Nespokojenost v kultuře*. Praha: Hynek, 1998, přeložil: Ludvík HOŠEK, ISBN 80-86202-13-5, str. 73.

<sup>9</sup> Tamtéž, str. 74-75.

<sup>10</sup> Tamtéž, Str. 67-70.

<sup>11</sup> Tamtéž, Str. 10.

Ostatně Freud zastává názor, že agresivní sklony jsou významnou součástí pudových sklonů jedince a platí, že odstranění těchto sklonů je značně obtížné. Freud k tomu dodává: „*následkem toho znamená pro něho jeho bližní nejen potenciálního pomocníka a sexuální objekt, ale též pokušení, aby na něm uspokojil svou agresivitu, aby bez náhrady využil jeho pracovní sílu, aby ho bez jeho svolení sexuálně zneužil, aby se zmocnil jeho majetku, ponižil ho, způsobil mu bolest, aby ho mučil a usmrtil.*“<sup>12</sup>

Jestliže jsme tedy na základě Freudovy teorie došli k definici fenoménu násilí ve společnosti, musíme se nyní pokusit vztáhnout tyto poznatky k tarantinovskému zacházení s zobrazením násilí. Umělecké zobrazení násilí, a tedy i filmového násilí pak můžeme chápat jako určitou náhradu reálných projevů násilí a uspokojování agresivních sklonů. Takový druh prožitku v umělecké tvorbě můžeme interpretovat opět jako určitý druh úlevy, jelikož projevy násilí jsou v lidské společnosti krajně nežádoucí, a tedy vybití násilných tendencí prostřednictvím filmu představuje užitečný nástroj kultury.

Na závěr této kapitoly musíme podotknout, že Freudovo vysvětlení příčiny projevů násilného chování ve společnosti nepředstavuje konečnou pravdu o podstatě násilí ve společnosti. Tématu původu násilí ve společnosti se vyjádřili i jiní autoři.<sup>13</sup>

## **Kapitola II. – O roli narativu a emočním prožitku diváka**

V předešlé kapitole jsme se pokusili o definici násilí, jakožto jevu v lidské společnosti a zároveň jsme se pokusili prozkoumat roli, kterou zobrazení násilí zastává v umění má na základě Freudovy teorie. Nyní se tedy pokusíme prozkoumat, jakým způsobem s tímto násilím nakládá režisér Quentin Tarantino.

Již od premiéry svého prvního filmu *Gauneři* v roce 1992 se Tarantino proslavil svým jedinečným stylem tvorby, ve kterém se mísí scény brutálního a leckdy sadistického násilí s dialogy a scénami, které s násilím nemají nic společného, a které jsou plné popkulturních odkazů a odkazů k jiné umělecké i filmové tvorbě. A tento fenomén není nutně spjatý pouze s tímto filmem.<sup>14</sup>

Násilí, ať již ve formě psychického útlaku nebo fyzického násilí na člověku je tedy jedním z hlavních prvků této filmové tvorby. Tato skutečnost byla též předmětem

---

<sup>12</sup> FREUD, Sigmund. *Nespokojenost v kultuře*. Praha: Hynek, 1998, přeložil: Ludvík HOŠEK, ISBN 80-86202-13-5, Str. 106.

<sup>13</sup> Jako příklad může uvést například dílo *Násilí* od Slavojě Žižky nebo dílo *Takzvané zlo* od Konrada Lorenze.

<sup>14</sup> *Gauneři (The Reservoir Dogs)*, [film]. režie Quentin Tarantino, distributor: Miramax Films, USA, 1992.

kritiky, která v 90. letech označovala tento styl tvorby za takový, který „vede publikum do světa bezprecedentního násilí, které má jen minimální souvislost s reálným světem.“<sup>15</sup>

Je pravdou, že tento film byl v době svého vzniku značně znepokojivým, a to hned z několika důvodů. Kromě přehnanosti zobrazeného násilí můžeme nalézt určitou znepokojivost v tom, jak na sebe navazují scény v rámci narativu samotného filmu. Pravděpodobně nejlepší bude uvést praktický příklad.

Už v prvních deseti minutách se s tímto jevem můžeme setkat, kdy jsou nám ve zpomaleném záběru představeni herci jednotlivých členů gangu za doprovodu nediegetické hudební skladby Little Green Bag od George Bakera.<sup>16</sup> Následně je uveden název filmu, obraz se zatemní, a zatímco skladba pomalu dohrává, můžeme slyšet zoufalé výkřiky. Po chvíli se záběr opět rozjasní a my vidíme jednoho ze členů gangu, který se svíjí v bolestech na zadním sedadle auta, zatímco se ho jeho kolega snaží utěšit.

Tento souhrn filmových scén není znepokojivý jen kvůli krvavosti scény, ale spíše kvůli způsobu, jakým přecházíme z relativně klidné scény do značně znepokojivé scény. A toto není ani nejslavnější scéna tohoto filmu, ve které se s tímto kontrastem můžeme setkat. Tou je scéna, ve které se jeden ze členů gangu, pan Světlý, chystá mučit zajatého policistu, aby zjistil, kdo prozradil informace o přepadení policii. Zbytek přeživších členů gangu mezitím odešel ze scény, a na místě zůstává pouze zajatec, pan Světlý a poraněný pan Oranžový, který je v bezvědomí.<sup>17</sup>

Pak ale pan Světlý pronese větu: „*Je mi úplně jedno, co víš nebo ne, mučit tě budu tak jako tak*“, pak pustí rádio, ze kterého můžeme slyšet hrát klidnou rockovou baladu *Stuck in the Middle with You* od skupiny *Stealers Wheel* a pan Světlý začne tancovat do rytmu hudby.

---

<sup>15</sup> SHONE, Tom. *Tarantino: retrospektiva*. Praha: Dobrovský s.r.o., 2018, přeložil: Petr Štika: ilustrace, portréty; 31 cm. Str. 17. ISBN 978-80-7390-850-8. Str. 19.

<sup>16</sup> Tento termín označuje umělecké prvky, které sice nejsou součástí reality, ve které se děj odehrává, nicméně i tak hrají důležitou roli ve snaze navodit požadovanou atmosféru. Jako nejlepší ukázkou můžeme uvést již zmíněnou hudbu, případně naraci, která nezávisle na realitě filmu, popisuje divákovi, co vidí, aniž by existovala v dané realitě a působila na ni. V kontrastu k tomuto fenoménu pak můžeme najít prvky diegetické, které v dané realitě existují a reagují na ni.

<sup>17</sup> Aby zachovali svou anonymitu, členové gangu používají barvy jako krycí jména: Pan Hnědý, Pan Světlý, Pan Oranžový a podobně.

Tuto podivnou scénu potom následuje obzvláště znepokojivá scéna, při které zmíněný gangster připraví zajatce o ucho pomocí břitvy.

Kamera v této scéně není ani zaměřena tak, abychom přímo viděli, jak k činu dochází, to však této scéně neubírá na brutalitě, jelikož po chvíli se pan Světlý opět dostává do záběru a v ruce drží ucho mučeného zajatce. Toto je pravděpodobně nejvíce šokující scéna z celého filmu a skutečnost, že je doprovázena diegetickou hudbou, navíc klidnou, dodává celé scéně pocit kontrastu.

Na tento šokující, ironický kontrast upozorňuje například Trevis Anderson v knize Quentin Tarantino a filozofie. Anderson zde cituje Tarantinův výrok, zaměřený na použití hudby jako kontrastně-ironického prvku: *„Líbí se mi představa využití „žvýkačkové“ muziky, rock'n'rollu pro čtrnáctileté. Na téhle hudbě jsem jako teenager vyrůstal. A považuji za skvělý ironický kontrast k drsnosti, neurvalosti a znepokojující povaze filmu, když ho doprovází hudba, u níž si člověk říká: „Co je na tom vlastně blbě?“ Svým způsobem to snímek odlehčuje a z druhé strany to díky tomu působí ještě tísnivěji.*<sup>18</sup>

Tato brutální scéna je pak následována další, neméně skličující scénou, kdy se pan Světlý chystá zajatce upálit. Než se mu to ale povede, probudí se zraněný pan Oranžový a do pana Světlého vystřílí celý zásobník, čímž ho zabije. Zde můžeme pravděpodobně vidět počátky určitého jevu, který pak můžeme vidět v budoucí tvorbě tohoto režiséra.

Scéna, ve které je vidět sadismus pana Světlého je zdrojem sklíčenosti, jelikož divák si pravděpodobně dovede poměrně živě představit, co se bezbrannému zajatci stane. Násilí jako zdroj emocionální sklíčenosti je něco, co můžeme vidět v několika dalších filmech, především pak v Pulp Fiction, Kill Bill, ale i Nespoutaný Django či Hanební parchanti.

Na druhou stranu, když se pan Oranžový probudí a pana Světlého zastřelí, můžeme zde pravděpodobně vidět počátky jiného druhu násilí, se kterým se také setkáváme v pozdější Tarantinově tvorbě. Smrt sadistického pana Světlého je značně uspokojující pro diváka, který dosud v hrůze přihlížel stoupající brutalitě tohoto gangstera. Toto násilí, jako vzepření proti agresorovi, je pak plně rozvinuto v obzvláště ve filmech jako

---

<sup>18</sup> ANDERSON, Trevis, *Vřava v tragickém hudebním dramatu*, In GREENE, Richard. MOHAMMAD, A.K., *Quentin Tarantino & filozofie: jak se filozofuje kleštěmi a letlampou*. Praha: XYZ, 2009, ISBN 978-80-7388-226-6, str. 73-76.

Kill Bill a Kill Bill 2, Nespoutaný Django a můžeme ho vidět i v Tarantinově nejnovějším kinematografickém příspěvku Tenkrát v Hollywoodu.

Tento první film nám poskytuje zajímavý náhled do Tarantinova filmového světa a do principů, podle kterých postupuje při zobrazení násilí i v dalších filmech, které v průběhu své kariéry vytvořil. Nutno podotknout, že Tarantino si i tak ponechává určitou volnost v tom, jak ve své tvorbě postupuje, tudíž je obtížné jednoznačně dohledat trvalé, charakteristické rysy jeho tvorby.

Keith Booker o tomto filmu a stylu, který kombinuje násilí a každodennost řekl následující: „*Film Gauneři jde dál než díla režisérů Peckinpaha a Wooa a to tím, jak je v něm vyobrazeno krvavé násilí, což se následně stalo symbolickým prvkem jiných Tarantinových filmů. I tak je ale ve všech Tarantinových filmech toho násilí vyvažováno zábavnými, důmyslnými dialogy, které navíc často nejsou o ničem jiném než o trivialitách každodenního života.*“<sup>19 20</sup>

Zaprvé je nutné říct, že klíčovou roli zde hraje kontext, ve kterém je násilí vyobrazeno a zároveň zde hraje důležitou roli to, v jakém prostředí se odehrávají příběhy jednotlivých filmů.

Ať již se jedná o fiktivní příběhy z kriminálního podsvětí nebo o pseudo-historické události, násilí je vždy vyobrazováno v kontextu, ve kterém bychom ho v realitě zcela očekávali. Ovšem i přes značnou snahu Tarantina o vytvoření zajímavých světů a na první pohled do reality zasazených příběhů pro děj svých filmů, můžeme tvrdit, že prostředí těchto filmů jsou vzdálená jejich reálným předlohám.

Tom Shone ve své práci *Tarantino: retrospektiva*, poskytuje poznatek od významného filmového kritika Davida Thomsona, který se vyjádřil k otázce nerealistického zobrazení kriminálníků, tomu řekl: „*Tarantino nezná a vůbec v sobě nemá ten život, který je vlastní filmům Howarda Hawkse. Jeho postavy jako by se odvíjely od herců či kurzů herectví. Lze předpokládat, že se nikdy nesetkal se skutečným gangsterem.*

---

<sup>19</sup> BOOKER, M. Keith. *Postmodern Hollywood: Whats New in Film and Why it Makes Us Feel so Strange*, Westport: Praeger Publishers, 2007, ISBN 978-0-275-99900-1, Str 92.

<sup>20</sup> Z anglického originálu: „*Reservoir Dogs ultimately goes beyond even such predecessors as Peckinpah and Woo in the levels of its graphic and bloody violence, a tendency that would itself become a trademark of Tarantino's films. Yet this violence, in all of Tarantino's films, is balanced by segments of cool, snappy dialogue, generally about nothing more than the trivialities of everyday existence*“. Přeložil autor této práce.

*Rozhodně nikdy neviděl, jak to vypadá, když někomu ustřelíte hlavu. K americké filmové historii ale přistupuje se zbožným obdivem.*“<sup>21</sup>

Protagonisté i antagonisté těchto příběhů jsou často již více či méně součástí složité hierarchie násilné společnosti a důvodem násilí je často nevyhnutelný střet mezi jedinci, často jako důsledek jejich příliš vysokých ambicí anebo jsou důsledkem destruktivní povahy těchto jedinců.

Můžeme zde uvést jedno z nejúspěšnějších děl Tarantinovy kariéry, které následovalo po již zmíněných Gaunerech. Tímto dílem je film *Pulp Fiction: Historky z podsvětí*.<sup>22</sup> Tento film je sérií příběhů, které se vzájemně nelineárně prolínají, přičemž protagonisty jsou jednak gangsteři Jules Winfield (Samuel L. Jackson) a Vincent Vega (John Travolta), a zároveň je jím boxer Butch Coolidge (Bruce Willis). Tyto příběhy pak sledují jejich působení a osudy v kriminálním podsvětí.

Uvedme nyní specifickou scénu z tohoto filmu, abychom mohli pochopit pozoruhodný přechod mezi situacemi klidu a násilnými momenty, na který již upozornil Booker, když hovořil o filmu Gauneři.

V prvních pěti minutách tohoto filmu můžeme pozorovat rozhovor muže a ženy o těžkostech ozbrojeného přepadení v různých místech, od banky po obchod s lihovinami. Konverzace pak zajde k tématu, proč nikdo nevykrádá kavárny, když jsou tak snadným cílem. Tato konverzace vrcholí tím, že již zmíněný pár vytáhne zbraně a ohlašuje přepadení. Náhle se spustí velmi svižná, rocková, nediegetická znělka Misirlou, kamera se zatemní, je uveden název filmu a po jejím doznění je záběr kamery přesunut do minulosti.<sup>23</sup>

Nyní jsme svědky rozhovoru v autě mezi již zmíněným Julesem a Vincentem, kteří probírájí kulturní rozdíly mezi Amerikou a Evropou. Když dorazí na místo, zaparkují před hotelem, připraví své zbraně a přesunou se před dveře apartmánu, kde se ukrývají

---

<sup>21</sup> SHONE, Tom a Petr ŠTIKA. *Tarantino: retrospektiva*. Praha: Dobrovský s.r.o., 2018, 255 stran: ilustrace (převážně barevné), portréty; 31 cm. ISBN 978-80-7390-850-8, Str. 19.

<sup>22</sup> *Pulp Fiction: Historky z podsvětí (Pulp Fiction)*, [film]. režie Quentin Tarantino, distributor: Miramax Films, USA, 1994.

<sup>23</sup> Což v dané chvíli nemůže divák vědět, jelikož chronologická struktura filmu není zcela lineární. Tarantino tímto způsobem zkouší, zdali divák pozorně sleduje děj filmu. Navíc tato nelineární struktura vyprávění dodává filmu určitý aspekt tajemnosti, když je divák ponechán s otázkami typu: A co předcházelo tomu, co nyní vidíme?



jejich cíle čili Brett a jeho společníci, kteří ukradli kriminálnímu šéfovi Marsellovi jakýsi kufr.<sup>24</sup>

Následuje krátká debata o burgerech, během které Jules jednoho ze společníků zastřelí. Potom se Brett ptá, zdali vypadá Marsellus jako prostitutka, a střílí zmateného Brett do ramene. Potom výřečně poučuje o tom, jak je špatné podvádět někoho, kdo je tak vlivný jako je Marsellus a začne recitovat pasáž z bible, konkrétně část Ezechiel 25:17. Je ale nutné podotknout, se nejedná o přímou citaci z bible, ale o text inspirovaný pasáží Ezechiel.<sup>25</sup> Celá scéna končí tím, že potom co Jules dokončí citát slovy: „*Seznáš, že mé jméno je Zákon, až na tebe sešlu svou pomstu!*“<sup>26</sup> je Brett rozstřílen společnou palbou Julese a Vincentem. Kamera však místo na Brett, je zaměřena na střelce Julese a Vincenta. Kamera zatemní, děj se posune časově dopředu a jsme svědky konverzace mezi boxerem Butchem a kriminálním šéfem Marsellem.

A tato scéna není ani nejvíce znepokojující z celého filmu. Tou je scéna, která následuje po potyčce mezi Marsellem a boxerem Butchem, který porušil dohodu, dle které měl prohrát určitý zápas. Když pak nešťastnou náhodou potká, dojde k pronásledování, které končí v zastavárně, kde jsou oba zajati. Jejich vězniteli jsou vlastník již zmíněné zastavárny Maynard a policista Zed. Marsellus se stává obětí znásilnění a je zachráněn jen díky tomu, že se ho Butch rozhodl zachránit. Jako zbraň si pak Butch zvolí katanu, což každopádně odpovídá tématu, které je s touto postavou značně spojené, tedy symbolika cti. Butch potom Maynarda zabije a osvobozený Marsellus střílí Zeda brokovnicí do rozkroku a na důkaz své vděčnosti je ochoten Butchovi odpustit a nechá ho odejít. Téma cti, které začalo celý střet mezi Marsellem a Butchem, ho tak i ukončilo.

Není zřejmě nahodilou volbou, že hrdinové těchto příběhů jsou často přímo ovlivněni nějakým činem, který má na svědomí buď sám antagonist a nebo případně sociální prostředí, ve kterém se nachází. Uvedme jako příklad dva nejpoblárnější filmy tohoto režiséra, tedy Kill Bill 1<sup>27</sup> a Kill Bill 2, které jsou především filmy o pomstě. Původcem zápletky těchto filmů jsou ambice a panovačná povaha hlavního antagonisty Billa,

---

<sup>24</sup> Tento kufr hraje zde hraje roli tzv. macguffinu – tento termín označuje určitý předmět, který hraje důležitou roli v daném ději, nicméně sám o sobě tento předmět není ničím. Jeho hlavní charakteristikou je to, že ho chce každý získat.

<sup>25</sup> Tarantino tento text vytvořil tak, aby se hodil do kontextu Pulp Fiction a děje okolo postavy Julese.

<sup>26</sup> Z anglického originálu: „*And you will know, my name is the Law, when i lay my vengeance upon thy!*“.

<sup>27</sup> *Kill Bill* (Kill Bill: Volume 1), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2003.

vůdce speciální jednotky nájemných vrahů, jehož touha mít absolutní kontrolu nad vším v jeho okolí se setkávají s nepochopením jeho milenky, elitní vražedkyně Beatrix.

Ta se po zjištění, že otěhotněla, rozhodne tajně opustit svět plný násilí, ve kterém doposud žila. Sama si přeje vychovávat své dítě v bezpečném a nenásilném prostředí. Tento čin se neseťká s pochopením ze strany Billa, který posléze Beatrix najde a společně s týmem jejich bývalých kolegů-vrahů ji během svatebního obřadu brutálně napadne.

Poté zůstane hlavní hrdinka čtyři roky v kómatu a když se probudí, s hrůzou zjistí, že dítě je pryč, a Beatrix žije v domnění, že dítě umřelo následkem již zmíněného útoku. Tato událost pak odstartuje „*vír krvavé odplaty*“, během něhož Beatrix systematicky vyhledává a likviduje své bývalé kolegy-vrahy.

Jestliže Kill Bill 1 je film nabitý akcí, tak Kill Bill 2 je podstatně pomalejší, nicméně stále nabitý násilím.<sup>28</sup> Nyní však již nejde o „*vír krvavé odplaty*“, jde o pomalejší vývoj konfliktu. Beatrix se nejdříve neúspěšně pokusí zabít svůj další cíl, Billova bratra Budda. Ten proti ní použije brokovnici, připraví ji o její katanu a poté se rozhodne, že ji pohrbí zaživa. Zachrání ji pouze disciplína a vytrvalost, které se naučila pod vedení mystického učitele Pai Meie, který byl předtím učitelem Billa.

Beatrix se potom vrací do Buddova karavanu, aby se znovu pokusila Budda zabít. Budda mezitím zabila vražedkyně Elle Driver, které zároveň v tomto filmu hraje roli rivalky Beatrix. Driver zabila Budda, jelikož ji znechutilo, jakým způsobem se s Beatrix vypořádal, tedy, že ji nechal pohrbít zaživa, což považuje za potupnou smrt. Následně se rozpoutá jeden z mála soubojů v tomto filmu, kdy proti sobě bojují Elle a Beatrix. Zatímco Beatrix nemá zpočátku k dispozici žádnou zbraň, Elle je vyzbrojena katanou, která patří hlavní hrdince. Po krátkém boji nalezne Beatrix Buddovu katanu a následuje konverzace, během níž Elle odhalí, že otrávila mistra Pai Meie, jako pomstu za to, že ji za neposlušnost a drzost připravil o jedno oko. Za doprovodu dramatické hudby se pak střetnou katany dvou bojovnic. Ale už nedojde k další bojové scéně, protože Beatrix připraví Elle o druhé oko za pomoci rychlého hmatu a zanechá ji svému osudu v opuštěném karavanu.

---

<sup>28</sup> *Kill Bill 2* (Kill Bill: Volume 2), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2004.

Závěrečná kapitola filmu je pak o hledání samotného Billa a konfrontaci s ním. Když pak ale dochází k závěrečnému setkání, Beatrix zjišťuje, že její dcera B.B., kterou považovala za mrtvou, přežila a Bill ji nyní vychovává sám. Když se Beatrix vzpamatuje z šoku nad tím, že její dcera žije, rozhodne se s ní chvíli být, než se vydá za Bille, kterého je rozhodnuta zabít. V následné konverzaci Bill poukazuje na nesmyslnost její snahy dostat se ze světa kriminality a dodává, že být vrahem je její přirozenost. To Beatrix ale odmítá a trvá na to, že Bill a jeho svět není místo pro jejich dceru. Tím pak začíná závěrečná konfrontace, ale místo toho, aby došlo na souboj, Beatrix Billa odzbrojí a pak provede tajnou techniku Pěti bodů a puklého srdce, čímž Billa odsoudí k smrti. Ten je překvapen, že ji Pai Mei tuto techniku naučil a jelikož ví, že zemře, tak se s Beatrix rozloučí. Bill vstane a po pěti krocích umírá. Beatrix se tak konečně shledá se svojí dcerou a má konečně možnosti ji vychovávat v jiném světě, než ve světě vrahů a intrik. Poslední záběr nám ukazuje Beatrix, jak objímá svou dceru a za doprovodu klidné skladby Malagueña Salerosa se pak záběr zatemní a objeví se text: „*Lvice je opět se svým lvíčetem a v džungli je vše tak, jak má být.*“<sup>29</sup>

Dále je nutné ještě uvést film *Auto zabiják*.<sup>30</sup> Děj tohoto filmu se soustředí na vražedného kaskadéra Mika (Kurt Russell), který využívá svého speciálního auta, ve kterém jako řidič nemůže zemřít. Své auto využívá k tomu, aby vyhledal a pomocí řečeného automobilu vraždil atraktivní ženy. Film samotný je pak rozdělen na dvě části. První se odehrává ve městě Austin v Texasu, kde Mike nejdříve zavraždí jednu ženu, když ji vezme jako spolujezdce a později během přímé srážky zabije další čtyři. Tato srážka je po obrazové stránce značně znepokojivá a je přehrána čtyřikrát ze čtyř různých záběrů, pokaždé vyobrazující specifický druh zranění, které každá z žen utrpěla.

Druhá část se odehrává o 14 měsíců později a děj se přesouvá do města Lebanon v Tennessee. Mike zde opět vyhledal další čtyři oběti pro své vraždění. Naneštěstí pro něj jeho oběti jsou samy kaskadérky. Následně se pokusí nabourat do jejich auta, a to zrovna ve chvíli, kdy jedna z nich předvádí kaskadérský kousek na kapotě během jízdy. Když se jim pak vysmívá, jedna z nich ho postřelí a pustí se do jeho pronásledování.

---

<sup>29</sup> Z anglického originálu: „*The lioness has rejoined her cub and all is right in the jungle.*“. Přeložil autor této práce. Nutno podotknout, že český dabing tuto větu překládá: „Lvice je opět se svým lvíčetem a v džungli se jim daří dobře“.

<sup>30</sup> *Auto zabiják* (Death Proof), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Dimension Films, USA, 2007.

Nakonec se trojici hrdinek podaří nabourat do jeho auta, ze kterého ho pak ještě vytáhnou z jeho nyní zničeného auta a zmlátí, čímž ho pravděpodobně zabijí.<sup>31</sup>

Tyto dvě části filmu svým způsobem demonstrují něco podobného, o čemž jsme se již zmínili při rozebírání filmu *Gauneři* při dělení násilí do skličujícího a zábavného. Tomuto jevu je však ještě budeme dále věnovat, jelikož ho lze dohledat i v dalších Tarantinových filmech.

Jestliže pak v těchto filmech byla pomsta namířena vůči násilnému jedinci, tak v případě filmu *Nespoutaný Django* je pak pomsta namířená vůči celé společnosti či jejím principům, které jsou zdrojem utrpení protagonisty.<sup>32</sup>

Tento fiktivní příběh se odehrává dva roky před vypuknutím občanské války v USA a popisuje nebezpečný život afroamerického otroka Djanga (Jamie Foxx), který se díky lovcovi odměň Kingu Schulzovi (Christoph Waltz) dostává na svobodu a vydává se na cestu pomsty s konečným cílem osvobodit svou ženu z rukou otrokářů.

Mezitím se však musí neustále vypořádávat s rasistickými předsudky společnosti ve které se nachází. Zde mu poslouží jeho jedinečné střelecké schopnosti a důvtip, díky čemuž je schopen se s případným nebezpečím vypořádat.

V tomto filmu je kladena značná snaha vykreslit utrpení afroamerické populace v Americe v době před občanskou válkou s určitou snahou o realistické zobrazení. V průběhu tohoto filmu jsme svědky toho, jak hlavní hrdina projíždí ulicemi města, skrze které jsou vláčeni otroci v okovech a stejně tak jsme svědky brutálního zacházení, které tito lidé museli vytrpět. I přesto se ale nemá jednat o klasické drama, jde spíše o kombinaci akčního filmu a dramatu.

Samotné postavy, které v tomto filmu vystupují, jsou pak více či méně fiktivní a mají především symbolickou roli. Sám Django pak hraje roli symbolického mstitele veškerého bezpráví páchaného na Afroameričanech. On sám se totiž dostává do pozice, kdy má jako jeden z malá možnost se aktivně vzepřít vůči otrokářské společnosti, a tedy i osudu, který by ho mohl jinak čekat.

---

<sup>31</sup> Závěr filmu o jeho osudu neposkytuje další informace.

<sup>32</sup> *Nespoutaný Django* (Django Unchained), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2012.

Téma pomsty hraje ústředí roli i ve filmu *Hanební parchanti*, který se odehrává v průběhu Druhé světové války. Jedná se o fiktivní příběh odvety vůči nacistickému Německu a jeho hlavním představitelům, odehrávající se v okupované Francii. Hlavní hrdinka, židovka Shosanna Dreyfus (Mélanie Laurentová), je svědkem popravý celé své rodiny rukou důstojníka SS Hanse Landy (Christoph Waltz), který ji nechá naživu.<sup>33</sup>

Mezitím ve Francii působí elitním komando židovsko-amerických vojáků, které vede poručík Aldo „Apač“ Raine (Brad Pitt) a jehož cílem systematická likvidace příslušníků Wehrmachtu napříč Francií ve snaze pomstít vraždění Židů v Evropě. Jejich prvotním cílem je působit na území Francie a šířit hrůzu mezi okupanty. Po nepovedeném setkání s dalšími agenty, které se promění v krvavou přestřelku, se cílem komanda stává setkání klíčových osobností Třetí říše ve specifickém kině v Paříži.

Vyvrcholení tohoto boje pak představuje likvidace samotného Adolfa Hitlera a hlavních představitelů NSDAP během promítání německého propagačního filmu. Toto promítání se navíc ironicky koná v kině, které vlastní již zmíněná židovka Shosanna. Ta mezitím připravila svůj vlastní plán na likvidaci plánovaného shromáždění. Svou klíčovou roli zde sehraje zrada již uvedeného důstojníka Landy, který se o plánovaném atentátu dozví. Ten si však vědom skutečnosti, že se Třetí říše válku nevyhraje a výměnou za možnost uniknout do USA se rozhodne atentát nevyzradit.

Oba plány atentátu tedy vyjdou a proběhnou zároveň. Po odehrání části propagačního filmu se projektor přepne na filmovou zprávu, kterou nahrála sama Shosanna a skrze kterou se vysmívá nacistům a oznamuje jim, že všichni zemřou. Její kolega mezitím zapálí archívy s vysoce hořlavými filmy a zatarasí dveře, aby nacisté nemohli uniknout. Dva z několika zbývajících členů komanda mezitím rozpoutají v kině přestřelku a pak střílejí do davu zmatených nacistů. Celé kino exploduje a nikdo nepřežije.

V závěru filmu jsme pak svědky toho, jak Aldo Raine, druhý zbývajících členů komanda Utivich, důstojník Landa a německá řidič směřují k americkým pozicím. Když pak zastaví auto, Aldo Raine zastřelí řidiče a Landovi sděluje, že i když může sundat uniformu, tak mu na památku daruje něco, co nepůjde sundat. Raine vyřeže Landovi nožem hákový kříž na čelo.

---

<sup>33</sup> *Hanební parchanti (Inglourious Basterds)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2009.

Osm hrozných je film, který se dějově vrací do doby po konci občanské války v USA.<sup>34</sup> Vypráví příběh lovce odměň Johna Rutha (Kurt Russell), který se snaží přepravit nebezpečnou vražedkyni Daisy Domerque (Jennifer Jason Leigh) na popraviště ve městě Red Rock. Během cesty přes zasněženou divočinu potkává dalšího lovce odměň a bývalého vojáka Marquise Warrena (Samuel L. Jackson), sedícího na třech zabitých zločincích. Ruth se s Warrenem už v minulosti setkal, a tak s ním uzavře dohodu, že pokud mu pomůže hlídat zajatky, nenechá ho umrznout, a navíc mu pomůže hlídat již zmíněná těla zločinců. Brzy se potkávají s dalším poutníkem, kterým je syn vůdce konfедераčních rebelů a budoucí šerif Red Rocku Chris Mannix (Walton Goggins), které vezmou jako dalšího pasažéra.

Tento film již v prvních momentech navozuje skličující atmosféru, která se z filmu nevytrácí až do posledních momentů. Co se týče brutality násilí, tento film se v jakémukoli zobrazení násilí dostává velmi pomalu.<sup>35</sup>

Sněhová bouře je přinutí najít útočiště v osamělém, od světa odtrženém hokynářství, ve kterém přebývá několik dalších cizinců. Mezi těmito cizinci jsou dva cestovatelé, Mexičan Bob, který spravuje hokynářství a generál Smithers, bývalý velitel konfедераčních vojsk. Warren je osobně obeznámen s krutostí, s jakou tento generál bojoval proti Unii a bývalý generál přitom nejeví žádné známky lítosti nebo pocity viny. Na to Warren odpoví tím, že ví, co se stalo se ztraceným Smithersovým synem, který se před lety ztratil v horách, což v generálovi vzbuzuje zvědavost a naději.

Warren pak barvitě líčí, jak ve chvíli, kdy zjistil, že se jednalo o generálova syna, rozhodl se ho zajmout, donutil ho nahého pochodovat přes zasněženou krajinu, a nakonec ho i sexuálně zneužil a nechal umrznout. Generál je po tomto vyprávění v šoku a snaží se sáhnout po zbrani. Warren je ale rychlejší a generála zastřelí.

Po incidentu, během něhož je John Ruth otráven a umírá, však vychází najevo, že se někdo chce pokusit vražedkyni osvobodit. Warren je nucen odhalit vraha a zabránit tomu, aby vražedkyně unikla spravedlnosti. Svým způsobem jde o určitou adaptaci kriminálního příběhu či noir filmu, kombinovaného s revisionistickým westernem.

---

<sup>34</sup> *Osm hrozných* (The Hateful Eight), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2015.

<sup>35</sup> Svou důležitou roli zde opět hraje užití hudby, navozující značně skličující atmosféru. Skladba *L'ultima diligenza* di Red Rock od Ennia Morriconeho působí téměř hororově a je užitá jednak v prvních momentech filmu a zároveň v násilném vyvrcholení filmu.

Podobně lze vnímat Tarantinovo nejnovější dílo *Tenkrát v Hollywoodu*.<sup>36</sup> Na první pohled je tento film podstatně mírnější než dřívější režisérova tvorba a více než utrpení, uzurpaci a násilí, je tento film zaměřený na nostalgii Hollywoodu 60. let. 20. století. Specificky se pak zaměřuje na životní úděl fiktivních postav neúspěšného herce Ricka Daltona (Leonardo DiCaprio) a jeho kaskadéra Cliffa Bootha (Brad Pitt). Tento příběh nabere nový směr ve chvíli, kdy se na scéně objeví postavy Charlese Mansona (Damon Herriman) a herečky Sharon Tate (Margot Robbie). Děj filmu se tedy odehrává v době, kdy v reálném světě došlo k brutální vraždě již uvedené herečky Tate a jejich společníků, k níž došlo v roce 1969 v Hollywoodu.

Podobně jako Hanební parchanti, i tento příběh představuje alternativní výklad historie a jsou to právě fiktivní hlavní hrdinové, kteří svou přítomností zajistí změnu původního příběhu. Zůstane právě na nich, aby se vypořádali s přívrženci Charlese Mansona. A je to právě vůči členům této sekty, kdy jsme poprvé svědky nějakého násilí.<sup>37</sup>

Poprvé se s krvavým násilím setkáváme ve chvíli, kdy se kaskadér Booth shodou náhod dostane na Spahnův ranč, kde odhalí, že na se zde usídlila již zmíněná Manson Family. Když se pak ujistí, zdali vlastník ranče o přítomnosti Manson Family na svém pozemku vůbec ví, rozhodne se odejít, nicméně jeden z členů kultu, pod jménem Clem, mu mezitím propíchl kolo nožem.<sup>38</sup> Na to kaskadér reaguje tím, že Clema vytrvale mlátí, aby ho donutil k tomu, aby kolo vyměnil. Pokaždé, když Booth udeří, se záběr zaměří ve zpomaleném čase na dopadajícího Clema. Nakonec je tímto svérázným způsobem přesvědčen, aby kolo vyměnil a Booth odjíždí zrovna ve chvíli, kdy se na ranč vrací další z členů kultu, Tex, který zároveň hraje roli hlavního antagonisty filmu.<sup>39</sup>

Avšak toto je jen jakási předehra k násilí, které se odehrává ke konci filmu, o kterém jsme se již zmínili. Tex a další dva členové kultu se zde připravují spáchat vraždu Sharon Tate, když se ale neočekávaně setkají s Rickem Daltonem a změní cíl své plánované vraždy. To se ovšem ukáže být krajně nešťastným rozhodnutím, jelikož

---

<sup>36</sup> *Tenkrát v Hollywoodu (Once Upon a Time in Hollywood)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Sony Pictures Releasing, USA, 2019.

<sup>37</sup> Respektive, v prvních minutách filmu jsme svědky scény z fiktivního filmu Ricka Daltona pod názvem *The Fourteen Fists of McCluskey*, kde za pomoci plamenometu upálí několik německých vojáků. Tato scéna ovšem postrádá onu přehnanost a brutalitu, tolik význačnou pro Tarantina. Ovšem v kontextu filmu to dává smysl, jelikož se jedná o černobílý film, natočený někdy před rokem 1969.

<sup>38</sup> Ve filmu je jmenován pouze jako Clem, přičemž v realitě je známý jako Steven Dennis „Clem“ Grogan.

<sup>39</sup> Celým jménem Charsel Denton „Tex“ Watson, tento člověk se podílel na vraždách Tate-LaBiance. Po samotném Mansonovi byl Watson jedním z nejvýznamnějších členů tohoto kultu. Navíc, jelikož se v tomto filmu se Charles Manson vyskytuje jen velmi krátce, hlavním antagonistou je právě Tex.

v Daltonově domě se momentálně nachází i jeho kaskadér Booth. Když se trojice útočníků dostane do domu, tak je Booth momentálně pod vlivem LSD a přepadení ho spíše pobaví.<sup>40</sup> Navíc útočníky rozpozná a na Texe poštvě svého psa a po druhé útočnici hodí plechovku, čímž jí poranění obličej. Texe mezitím zabije jeho vlastním nožem a tím, že mu šlápne na krk. Když na něj zaútočí třetí členka skupiny a nedopatřením mu do boku zabodne nůž, Booth útočnici systematicky omlacuje hlavu o nejrůznější předměty, dokud ji nezabije.<sup>41</sup> Sám však zkolabuje a poslední útočnici pak musí zlikvidovat sám Dalton, který mezitím odpočíval v bazénu, do kterého zmatená útočnice spadne. Ten na tuto nečekanou situaci odpoví tím, že vytáhne svůj stále funkční plamenomet z natáčení jednoho ze svých filmů a upálí ji.

Celá událost tak ve filmu končí jinak, než jak skončila v reálném světě. Rick Dalton se hned po incidentu setkává s Sharon Tate a jejími společníky. Tím se mu zároveň splní jedno z jeho přání, kterým bylo setkání s touto filmovou hvězdou. Film tak za doprovodu melancholické hudby končí a to poslední, co vidíme je text: Tenkrát... v Hollywoodu.

Tarantino se tedy vždy snaží o vytvoření poutavých příběhů, jejichž postavy často působí symbolicky. Tyto postavy a jejich vlastnosti často vycházejí z určitých ideální předloh, často jiných filmových postav či určitých stereotypů. Například jedna z klíčových vlastností již zmíněného Djanga je to, že je nerealisticky dobrý pistolník a zároveň má neskutečné štěstí. Tyto postavy jsou však zároveň schopni vést dialogy o každodenních věcech, které nemají nutně s dějem filmu nic společného.

Tato skutečnost neznamena, že by narativní části filmu hrály pouze roli jakési kulisy, skrze kterou se děj posouvá vpřed. I když totiž krvavé, brutální násilí hraje velmi významnou roli, nemůžeme říci, že by šlo pouze o sadistické násilí na nevinných obětech.

Sledování těchto filmů vyvolává v divákovi otázky, které se týkají nejrůznějších dilemat, kupříkladu ospravedlnění pomsty či problematice morality v kriminálním prostředí. Na tuto skutečnost upozorňuje například Bruce Russell, když říká: „*V moři brutality a nemorálnosti tak Tarantino přesto zobrazuje lidi jak dobré, tak špatné, kteří*

---

<sup>40</sup> Ironicky z cigarety, kterou mu předtím prodala jedna z členek Manson Family.

<sup>41</sup> A zde se opět vrací užití kontrastu, jelikož během boje v pozadí hraje klidná, psychedelická, diegetická skladba *You Keep Me Hanging on* od Vanilla Fudge z roku 1967.



*se chovají obdivuhodně a projevují nefalšované lidské city.*<sup>42</sup> Postava pana Bílého v Gaunerech je přímou ukázkou tohoto jevu, jelikož i když se jedná o profesionálního zločince, tak věrnost, kterou prokazuje při péči o pana Oranžového dokazuje, že určité morální zásady uznává.

Vrátíme-li se opět k filmu Kill Bill 1, tak sice platí, že pomsta se stala prostředkem odplaty, avšak pomsta zde není vyobrazena jako bezproblémový prostředek. Hrdinka Beatrix totiž v průběhu své snahy o pomstu systematicky povraždila své bývalé kolegy, čímž se jí dostalo zasloužené odplaty za to, co jí způsobili.<sup>43</sup>

Na druhou stranu Beatrix během vykonávání své pomsty zabila Vernitu Green, její bývalou spolupracovnici-vražedkyni, která zatímco byla Beatrix v kómatu, si založila rodinu a narodila se jí dcera. Během následujícího střetu pak Beatrix zabije Vernitu nožem a dcera Vernity je svědkem matčiny smrti. I když tedy bylo dosaženo „spravedlnosti“ stále zde zůstává otázka, zdali byly činy hlavní hrdinky ospravedlnitelné, obzvláště, zvážíme-li, že se dopustila vraždy na matce. Divákovi je tak umožněno zamyslet se nad tím co viděl a dojít k vlastním závěrům.<sup>44</sup>

Toto dilema představuje jakousi výpověď o povaze násilí, kdy násilné činy jsou pouze zdrojem dalšího násilí. Tento princip „*kruhu násilí*“ popisují Bence Nanay a Ian Schnee tak, jak ho můžeme pozorovat v Pulp Fiction. Dle jejich slov ve vztahu k tomuto filmu platí, že: „*násilná událost v jedné zápletky je katalyzátorem další zápletky a násilí, které se v ní odehrává.*“<sup>45</sup>

Zde také platí, že rozdíl mezi protagonistou a antagonistou těchto příběhů je často dílem úhlu pohledu. O protagonistech totiž nelze říct, že by se jednalo o absolutně morální jedince, naopak často se sami vykazují vlastnostmi tradičně spojovanými se zápornými postavami. Například již mnohokrát zmíněná Beatrix je sice obětí brutálního pokusu o vraždu, ona sama předtím žila jako nájemný vrah, ochotný zlikvidovat jakýkoli cíl.

---

<sup>42</sup> RUSSELL, Bruce. *Tarantinovy filmy: O čem jsou a co se z nich můžeme dozvědět*, IN GREENE, Richard. MOHAMMAD, K. Silem. *Quentin Tarantino & filozofie: jak se filozofuje kleštěmi a letlampou*. Praha: XYZ, 2009, ISBN 978-80-7388-226-6. str. 23-27.

<sup>43</sup> *Kill Bill* (Kill Bill: Volume 1), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2003.

<sup>44</sup> Tamtéž, Kapitola I: 2.

<sup>45</sup> NANAY, Bence, SCHNEE, Ian. *Travoltův elvisák a nietzscheovský nadčlověk*, IN GREENE, Richard. MOHAMMAD, K. Silem. *Quentin Tarantino & filozofie: jak se filozofuje kleštěmi a letlampou*. Praha: XYZ, 2009, ISBN 978-80-7388-226-6. Str. 296-297.

Django byl v průběhu svého života obětí rasového útlaku a byl podroben mučení a nelidskému týrání. Avšak on sám je ochoten obětovat nevinného, aby zaručil, že plánovaná záchrana jeho ženy z plantáže Candyland proběhne bez komplikací.

Něco podobného platí i pro postavy z *Pulp Fiction*, jakými jsou například Vincent Vega a Jules Winnfield, kteří jsou aktivními členy kriminálního podsvětí a jsou ochotni plnit rozkazy jejich šéfa Marsella Wallace, včetně zastrašování, vraždění a podobných aktivit. V případě Julese zde však platí, že i když je ochoten vraždit, tak má určité morální zásady, které se obzvláště projeví potom, co je málem zastřelen po již zmíněné scéně s postavou Bretta.<sup>46</sup>

To samé platí i pro protagonisty z filmu *Hanební parchanti*.<sup>47</sup> V případě Hanebných parchantů hrají roli protagonistů členové elitního židovsko-amerického komanda, kteří na území okupované Francie systematicky napadají a brutálně likvidují členy SS a Wehrmachtu. Na jednu stranu lze chápat činy tohoto komanda jako morálně správné, jelikož bojují proti nacistické okupaci, a tímto způsobem bychom je pravděpodobně, jakožto diváci, měli i chápat. Na druhou stranu je zde scéna, během které jsou zajati tři členové Wehrmachtu, kteří jsou podrobena výslechu.

Zde také přichází jedna ze značně znepokojivých scén, kdy je jeden z německých vojáků umlácen baseballovou pálkou, když odmítl poskytnout informace o jiné vojenské hlídce. Další ze zajatců je zastřelen při útěku a poslední je sice ponechán naživu, nicméně až potom, co mu je nožem vyřezán na čele hákový kříž, jako upomínku, kterou „*nikdy nesundá*“. Členové komanda jsou však přesvědčeni o absolutní správnosti svých činů a stejně tak o tom, že brutalita jejich činů je odpovědí na brutalitu nacismu.

V případě postav filmu *Osm hrozných pak* už nemůžeme mluvit o morálnosti žádné z hlavních postav, jelikož každá z nich se vykazuje zápornými vlastnostmi. To platí i pro postavy, které hrají roli protagonistů příběhu, tedy postavy Johna Rutha (Kurt Russell) a Marquise Warrena (Samuel L. Jackson). I když se však jedná o protagonisty, nelze je rozhodně chápat jako morální, jelikož oni sami se dopouštěli brutálních činů.

---

<sup>46</sup> *Pulp Fiction: Historiky z podsvětí (Pulp Fiction)*, [film]. režie Quentin Tarantino, distributor: Miramax Films, USA, 1994.

<sup>47</sup> *Hanební parchanti (Inglourious Basterds)*, [film]. režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2009.

Oba jsou lovci odměn, kteří za účelem dosažení svých cílů uplatní jakékoli prostředky, přičemž Warren má na svědomí smrt bezpočtu nevinných vězňů v jižanském zajateckém táboře, ze kterého se snažil utéct.

Prakticky tak žádná postava se zde nejeví jako tradiční hrdina příběhu a platí, že každá postava je antagonistická. Místo očekávání vítězství protagonisty zde máme napínavé očekávání toho, jak se toto pomyslné divadlo s různými nemorálními postavami vyvine.

Lámání konvenčního dělení mezi morálními a nemorálními charaktery, které mají postavy mít, je standardním rysem této tvorby. Povahové rysy, které bychom standardně možné přisouvali spíše antagonistům, se zde již neomezují pouze ně. Protagonisté se tak nachází v určité *šedé morální oblasti*, a i když jsou stále hrdiny svých příběhů, už je zaručeně nelze zcela označit za ztělesnění ctností či dobra. Zcela morálně neposkvřené protagonisty bychom tak v těchto filmech hledali marně.

Tarantino se ani nesnaží o to, aby protagonisté jeho filmů byli nějakým ideálním ztělesněním ctností, ani žádné jiné specifické vlastnosti. Stejně tak mu nejde ani o to vyobrazit střet protagonisty a antagonisty jako střet dobra a zla.

### **Kapitola III. Role hudby a filmových odkazů ve vztahu k násilí**

Jeden z aspektů Tarantinovské tvorby si však zaslouží zvláštní pozornost, a tímto aspektem je značné množství odkazů k předešlé filmové tvorbě, hudbě a popkultuře obecně. Jako ilustraci zde můžeme použít již mnohokrát zmíněný film *Kill Bill*, konkrétně pak scénu, která předchází závěrečnému souboji mezi Beatrix, O-Ren-Shi a yakuza klanem Šílené Osmaosmdesátky.<sup>48 49</sup>

Zatímco O-Ren-Shi vstupuje ve zpomaleném záběru v doprovodu své ochranky do Domu modrých listů, můžeme slyšet nediegetickou skladbu *Battle Without Honor or Humanity*. Použití této energické rockové skladby však zřejmě není nahodilé, jelikož tato skladba se již objevila v yakuza filmu *New Battles Without Honor or Humanity* z roku 2000 a zde je použita v novém, leč opět násilném kontextu.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> *Kill Bill* (Kill Bill: Volume 1), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2003.

<sup>49</sup> O-Ren-Shi byla ve stejné skupině nájemných zabijáků, ve které působila Beatrix a podílela se na brutálním útoku v kostele, kdy probíhala svatba Beatrix. Po tomto útoku se postupně stala vlivnou vůdkyní yakuzy.

<sup>50</sup> Nutné podotknout, že už tento film představuje přepracování staršího filmu pod názvem *Battles Without Honor or Humanity*, pocházejícího z roku 1973.

Podobný jev lze nalézt ve filmu *Nespoutaný Django*, kdy úvodní znělka z původního spaghetti westernu pod názvem *Django* od Luise Bacalova je opět použita, tentokrát však v poněkud ironickém kontrastu. Původní hlavní hrdina Django, z filmu Sergia Corbucciho z roku 1966, představuje stereotyp potulného pistolníka a během úvodní scény tato skladba navozuje pocit určité nespoutanosti a osamění, když protagonista kráčí krajinou. Django z roku 1966 je symbolický osamělý hrdina, typický pro western své doby.

Nicméně tarantinovský Django je *spoután* a jakožto otrok je veden krajinou vstříc svému nejistému osudu, a jen díky souhře náhod je mu poskytnuta možnost změnit svůj osud a vzepřít se. Užití té samé hudební skladby se tak jeví jednak nostalgicky a zároveň ironicky. A rozhodně zde nejde jen o využití hudby.

A jsou zde i další prvky, které původně pocházejí z jiné filmové produkce a jsou k vidění v rámci Tarantinových filmů. Kupříkladu jasně žlutý oblek, který nosí hrdinka Beatrix během boje v *Domě modrých listů* v *Kill Bill*, je až nápadně podobný obleku, který nosila postava herce Bruce Leeho ve filmu *Bojových umění Hra smrti* z roku 1972.<sup>51</sup>

Dále je zde například postava Pai Meie, mistra klanu Bílého lotusu, která hraje důležitou úlohu v řadě filmů z produkce Shaw Brothers Studio<sup>52</sup>, a která se krátce objevuje v *Kill Bill 2*. Na rozdíl od její role v původních filmech, tato postava nehraje antagonistickou roli a místo toho zastupuje roli mentora, který Beatrix poskytne speciální trénink v bojových uměních.

Můžeme tedy říct, že Tarantinova tvorba cíleně využívá bezpočtu prvků z mnoha sfér kultury, především pak kinematografie a často se k nim v nostalgickém duchu obrací, vkládá je do nového kontextu anebo jim přinejmenším vzdává určitý holt. Avšak nejde zde nutně o vzdávání respektu původní tvorbě.

Ohledně rozhodnutí využívat tyto filmové prvky se již dříve vyjádřila Tarantinova blízká spolupracovnice Sally Menkeová: „*U Tarantina jde o to najít správnou kombinaci. Studujeme i pasáže z jiných filmů, ale jen proto, abychom našli pro naši scénu tu správnou atmosféru. Například při střihu té scény z Kill Bill, ve které se Uma*

---

<sup>51</sup> Poslední film, ve kterém působil Bruce Lee před svou náhlou smrtí v roce 1973.

<sup>52</sup> Jako příklad můžeme uvést filmy *Executioners of Shaolin* (1977) či *Clan of the White Lotus* (1980).

utká s Šílenou osmaosmdesátkou, jsme se inspirovali několika detailními záběry z filmů Sergia Leoneho. Naším stylem je imitovat, nikoliv vzdávat poctu. Jde nám o filmový jazyk re-kontextualizovat tak, aby působil v novém žánru svěže. Zacházíme do nejmenších detailů.“<sup>53</sup>

Tuto nostalgii bychom mohli interpretovat s pomocí Fredrica Jamesona, který popisuje tento druh vztahování k minulosti jako určitý druh pastiše, jehož povaha nepředstavuje nutně parodii původního uměleckého zobrazení. Existence tohoto pastiše, je dle Jamesona nutně spojena s „novým hladem konzumentů po světě přeměněném v pouhé obrazy sebe sama, po pseudoudálostech a „spektáklech“.<sup>54</sup>

Dále dodává, že „nostalgický film nebyl nikdy otázkou nějaké staromódní „reprezentace“ historického obsahu, nýbrž „minulost“ uchopoval skrze stylistickou konotaci, její minulostní charakter zprostředkovával pomocí atraktivního lesku obrazů a charakter třicátých a padesátých let 20. století evokoval prostřednictvím atributů módy.“<sup>55</sup> Nostalgické vzpomínání v rámci filmové tvorby tak nepředstavuje snahu o korektní zobrazení té minulosti, ale spíše její opětovné využití. A nemusíme nutně mluvit pouze o roli, kterou hraje nostalgie, jelikož zde můžeme dohledat i další prvky, které můžeme chápat jako projevy postmoderní tvorby.

Keith Booker též pracuje s Jamesonovým pojetím postmoderní nostalgie či pastiše a dodává, že pastiš tak představuje dalekosáhlý postmoderní fenomén, v rámci kterého je novější filmová tvorba stavěna na předešlých „kulturních artefaktech“, tedy na předešlých filmových interpretaci světa, místo toho, aby pracovala s realitou. K tomu dodává: „Nejzřetelnějším aspektem tohoto fenoménu je zvyšující se tendence toho, že filmy si nejrozmanitějšími způsoby berou jiné filmy jako předmět toho, co vyobrazují.“<sup>56</sup>

57

Nutno podotknout, že Jameson se k postmodernímu užití nostalgie staví kriticky. Dle jeho názoru se jedná o únik mimo realitu. Umění zde již podle jeho názoru nereflektuje

---

<sup>53</sup> SHONE, Tom a Petr ŠTIKA. *Tarantino: retrospektiva*. Praha: Dobrovský s.r.o., 2018, 255 stran: ilustrace (převážně barevné), portréty; 31 cm. ISBN 978-80-7390-850-8, Str. 16.

<sup>54</sup> JAMESON, Fredric. *Postmodernismus: Neboli kulturní logika pozdního kapitalismu*, Praha: Rybka Publishers, 2016, z anglického originálu přeložili Olga Sixtová a Josef Šebek, ISBN 978-80-87950-27-2. str. 40-43.

<sup>55</sup> Tamtéž, str. 45.

<sup>56</sup> BOOKER, M. Keith. *Postmodern Hollywood: Whats New in Film and Why it Makes Us Feel so Strange*, Westport: Praeger Publishers, 2007, ISBN 978-0-275-99900-1. Str. 90-91.

<sup>57</sup> Z anglického originálu: „The most obvious aspect of this phenomenon is the increasing tendency of films, in a variety of ways, to take other motion pictures as their objects of representation.“. Přeložil autor této práce.

nic z reality a jen jaksi přebírá prvky starší filmové tvorby a různých prvků kultury. Ve vztahu k Tarantinovi je ale únik z reality záměrem. Jeho cílem není snaha vyobrazit násilí tak, jak je v reálném světě a udělovat mu negativní konotace. Ale zároveň se nejedná o úplný únik z reality.

Jiným prvkem, který je význačný pro postmodernismus a který lze v této filmové tvorbě dohledat, definuje Wolfgang Welsch ve svém díle *Naše postmoderní moderna*. Tímto prvkem je pluralismus.<sup>58</sup>

Dle jeho slov je možné chápat postmodernu „*jako stav radikální plurality*“ a „*postmodernismus pak hájíme jako jeho uchopení*“.<sup>59</sup> Pluralitu zde můžeme chápat jako různorodost přístupu ke světu a různorodost interpretací jeho částí. V kontrastu s modernou, postmoderna se dle Welschových slov „*zasazuje o různorodost koncepcí, jazykových her a životních forem nikoli z nedbalosti a nikoli ve smyslu laciného relativismu, nýbrž z důvodů dějinné zkušenosti a z motivů svobody*“.<sup>60</sup>

Skutečnost, že můžeme tvorbu tohoto režiséra označit za postmoderní, nám poskytuje možnost uchopit i fenomén zobrazení násilí v rámci postmoderního paradigmatu. Zobrazené násilí už nemusíme chápat jako něco zavrženíhodného.

Ve vztahu k umělecké tvorbě pak tuto definici můžeme totiž chápat tak, že již neexistuje jeden obecně uznávaný způsob ohledně toho, co je přípustné zobrazit a jak to zobrazit. V případě brutálního násilí pak můžeme argumentovat, že zobrazení tohoto násilí nemusí znamenat vždy něco negativního a něco podobného lze pravděpodobně říct o zavedených konvencích ohledně toho, co chápeme jako esteticky přijatelné zobrazení.

Stejně nestabilní je i tradiční dělení mezi morálním a nemorálním, a platí, že protagonisté či hrdinové se již nemusí vykazovat čistě morálními rysy a stejně tak antagonisté nemusí být nemorální postavy. Postmoderní pluralitu můžeme spatřit právě v různorodosti morálních interpretací.

---

<sup>58</sup> Skutečnost, že používáme poznatky od Welsche, Jamesona a Bookera se může zdát jako problém. Nicméně Welsch se k popisu postmodernismu staví neutrálně, zatímco Jameson a Booker se k němu staví kriticky. Tyto úhly pohledu se vzájemně nevylučují, naopak jejich kombinace může posloužit k lepší definici fenoménu postmodernismu.

<sup>59</sup> WELSCH, Wolfgang. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, 198 s. ISBN 80-7113-104-0. str. 12-15.

<sup>60</sup> Tamtéž. Str. 13.

Musíme zde upozornit ještě na jeden aspekt Tarantinovy tvorby, kterému jsme nevěnovali mnoho pozornosti, ale který též hraje svou důležitou roli. Tímto aspektem je linearita děje a času, respektive způsob, jakým je tato linearita přerušována. Linearita děje již není spojena s pluralitou, avšak ji též můžeme označit za určitý postmoderní prvek.

Tento jev můžeme dobře pozorovat ve filmu *Pulp Fiction*, kdy se jednotlivé příběhy různých protagonistů odehrávají v různých časových pásmech, které na sebe mohou navazovat, jindy představují narativní posun zpět nebo naopak dopředu.

A tuto situaci nacházíme opět ve filmu *Kill Bill 1*. V první kapitole tohoto filmu dochází k souboji mezi Beatrix a Vernitou Green, které je jednou z vražedkyň odpovědná za masakr, který se odehrál během svatby Beatrix. Druhá kapitola ale nepokračuje lineárně dopředu, a místo tohoto jsme přesunuti zpět na místo řečeného masakru a pak do nemocnice, kde přebývá zraněná hlavní hrdinka.<sup>61</sup>

Další kapitola je opět nelineární, a navíc zde dochází k proměně stylu zobrazení, jelikož celá tato kapitola je vytvořena ve stylu japonského anime a popisuje tragické a brutální mládí a život dalšího z nájemných vrahů, vražedkyně O-Ren-Shi. Krátce před koncem kapitoly se děj vrací do chvíle, kdy došlo k masakru během svatebního obřadu.<sup>62</sup>

Tarantinovu filmovou tvorbu lze považovat za postmoderní. Přesto zde nadále zůstává otázka, kterou je nutné zodpovědět. Jakou roli hraje skutečnost, že tuto tvorbu označíme za postmoderní, ve vztahu k násilí, které tato tvorba vyobrazuje? Jak máme chápat násilné scény, často překypující brutalitou?

Určitou pomoc nám zde mohou poskytnout Tarantinova slova z rozhovoru během udělování Ceny Britské filmové akademie z roku 2010: *„Představuji si sám sebe jako hudebního dirigenta a reakce diváků jsou mými nástroji. Vaše pocity (diváků) jsou mými instrumenty. Chci tedy dělat něco jako tohle... smějte se, smějte se a teď přestaňte! A teď se děste! A dále, děs, děs, děs a teď se můžete zase smát. A přesně to*

---

<sup>61</sup> *Kill Bill* (Kill Bill: Volume 1), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2003. Kapitola I: 2.

<sup>62</sup> Tamtéž, Kapitola III: Původ O-Ren-Shi.

*chci dělat. Užívám se něco takového dělat. A pokaždé když něco podobného udělá někdo mně, tak si film zaručeně užiju“.*<sup>63 64</sup>

Tarantino tedy zřejmě spatřuje cíl zobrazení násilí jako na první pohled jednoduchou záležitost. Jde mu především o to, aby v divákovi probudil emoce, šokoval ho vyobrazeními výjevy a zároveň způsobem, jakým se jednotlivé výjevy prolínají, se snaží přimět diváka k zamyšlení nad tím, co viděl. Násilí zde tedy představuje především hru s emocemi a prožitky diváka, přináší šok a sklíčení pramenící z brutality násilí a utrpení postav, nadšení a vzrušení z hrdinské přestřelky či souboje, a nakonec i samotnou nostalgii, kterou vyvolává imitace prvků staré kinematografické tvorby.

Ovšem probouzení emocí v divácích není nutně nic nového, co by bylo exkluzivní pro filmovou tvorbu, jelikož emoční prožívání se vztahuje ke všem formám umění, již od jejich nejstarších historických projevů. Již Aristoteles se ve svém díle *Poetika* věnuje roli, kterou hraje katarze, pramenící z emočního prožitku z tragédie a komedie.<sup>65 66</sup>

Dle Aristotela pracuje tragédie na tom principu, že „*odstraňuje úzkostné pocity duše vzbuzováním soucitu a hrůzy. Uvádí se, že se tím dociluje zmenšení úzkosti na únosnou míru.*“<sup>67</sup>

V případě komedie jde o „*zobrazení směšného děje s nevelkým, ale uceleným rozsahem, a to takové, při němž se používá řeči zkrášlené v každém úseku příslušnými prostředky zvlášť, děj se nevypráví, ale předvádějí se jednající postavy, a radostí a smíchem se dosahuje očištění takových pocitů.*“<sup>68</sup>

Tyto poznatky o tragédii a komedii ještě nutně neposkytují definici katarze. Milán Mráz, který se problematikou interpretací aristotelské katarze zabýval, předkládá tuto

---

<sup>63</sup> BAFTA GURU, *Quentin Tarantino: A Life in Pictures*, 2010, {16:16–16:50} Dostupné online: <http://guru.bafta.org/quentin-tarantino-life-pictures>.

<sup>64</sup> Z anglického originálu: „*I feel like ...I am an orchestra conductor and the audience's reaction are the orchestra. The sounds you make are my instruments and your feelings are my instruments. And so it is like ...laugh, laugh, laugh...stop laughing! Okay...now be horrified! Be horrified! This is horrible, horrible, horrible... laugh. And that is what I want to do. That's what I get of doing. And when someone does that to me, I had a good time at the movies.*“ Přeložil autor této práce.

<sup>65</sup> MRÁZ, Milan. *ARISTOTELÉS. Poetika: řecko-česky*. Praha: OIKOYMENH, 2008, 289 s.; 22 cm. ISBN 978-80-7298-131-1.

<sup>66</sup> Nutno podotknout, že interpretace Aristotelova textu *Poetika* představuje problém, jelikož se dochovala především část, pojednávající o tragédii, zatímco ze sekce o komedii se dochovaly pouze části. Navíc Aristoteles poskytuje jen velmi stručnou definici katarze v kontextu tragédie, která je předmětem různých interpretací.

<sup>67</sup> MRÁZ, Milan. *ARISTOTELÉS. Poetika: řecko-česky*. Praha: OIKOYMENH, 2008, 289 s.; 22 cm. ISBN 978-80-7298-131-1. str. 131.

<sup>68</sup> Tamtéž, str. 133.



definici: „Katarze tedy spočívá v první řadě v zušlechťování lidských citů, moderněji řečeno: v jejich kultivaci. Básnictví i další umělecké obory mají proto podle Aristotela i závažný význam výchovný a mravní.“ Součástí tohoto procesu je vybíjení citového napětí.<sup>69</sup>

V naše případy již nejde o výchovný a ani nutně morální motiv, který stojí za katarzí, protože motivy těchto filmů nejsou nutně výchovné, a to není zřejmě ani jejich cílem. Katarze pramení z toho, jak protagonista po dlouhém boji poráží nenáviděného antagonistu, který je zdrojem jeho utrpení nebo to, že se protagonista dostane ze smrtící situace díky využití svých schopností, to a mnohem více představuje důležitou zkušenost, kterou si divák z pozorování děje filmu odnáší. Případně i smrt protagonisty nebo deuteragonisty<sup>70</sup> v sobě má potenciál katarzi vzbudit.<sup>71</sup>

Tento fenomén není ničím novým specificky pro film, jelikož lze argumentovat, že je součástí už těch nejstarších epických příběhů lidské civilizace. Zde však opět hraje důležitou roli realistický emoční prožitek, který pramení z nerealistického zobrazení ve filmu. O tomto fenoménu budeme plně pojednávat ve IV. kapitole této práce. Nerealistická povaha Tarantinova způsobu zobrazení násilí pak může vzbuzovat emoce více než by vzbuzovalo realistické zobrazení.

#### **Kapitola IV. – Mezi realitou a nerealitou**

V předešlé kapitole jsme se pokusili o prozkoumání Tarantinovy tvorby, včetně toho, jakým způsobem se pokouší o zobrazení násilí a zároveň jsme zkoumali, jak důležitou roli hraje emocionální prožitek diváka. Věnovali jsme se také roli, kterou hraje nostalgické využití prvků z jiné filmové tvorby také roli, kterou hraje užití hudby.

Bližší prozkoumání Tarantinovy filmové tvorby tedy vypovídá o tom, že násilí je cíleně zobrazováno nerealisticky, hyperbolicky. I když se však jedná o nerealistické zobrazení násilí, divákovy emoce jsou zcela reálné. Jak jsme již zmínili na konci předešlé kapitoly, přehnaná povaha zobrazeného násilí může mít za následek intenzivnější emoční prožitek. Důležitou roli zde hraje skutečnost, že roli přenašeče informace zde zastává film. Určité vodítko nám může opět poskytnout sám režisér, když během rozhovoru v roce 1994 řekl: „Říci, že si mi líbí násilí a že si ho ve filmu užívám, ale že

---

<sup>69</sup> MRÁZ, Milan. ARISTOTELÉS. *Poetika: řecko-česky*. Praha: OIKOYMENH, 2008, 289 s.; 22 cm. ISBN 978-80-7298-131-1. Tamtéž, str. 38.

<sup>70</sup> Tento termín označuje druhořadého protagonistu.

<sup>71</sup> Jako příklad můžeme uvést smrt druhého protagonisty a mentora, Kinga Schulze z filmu *Nespoutaný Django*.

*zároveň se hrozím z násilí v realitě – to je něco, co mi přijde plně ospravedlnitelné říci a takové tvrzení se mi líbí.*“<sup>72 73</sup>

Tato výpověď poskytuje velice zajímavý náhled do chápání násilí, a i samotného chápání role filmu. Jde zde zřejmě o to, že Tarantino jednoznačně rozlišuje mezi tím, co je násilí v realitě a co je násilí v umění. Zdá se, jako by zde mluvilo o dvou zcela oddělených dimenzích, které bez ohledu na své podobnosti nemají nic, co by je mělo spojovat. Vypadá to, že se spoléhá na to, že diváci jsou a budou schopni jednoznačně odlišit mezi realitou skutečného násilí a nerealitou násilí ve filmovém snímku, anebo přinejmenším, že si uvědomí, že násilí filmu, které v rámci filmu zábavné, je v reálném životě nebezpečné a zaručeně není zdrojem zábavy.

Zde opět hraje svou významnou roli skutečnost, že je to právě filmové zobrazení násilí. V této souvislosti můžeme odkázat na sémiotické poznatky Jurije Michajloviče Lotmana, specificky pak z jeho díla *Semiotika filmu a problémy filmové estetiky*.<sup>74</sup>

Lotman v této práci upozorňuje na unikátní pozici, ve které se film nachází, a která ho značně odlišuje od jiných druhů uměleckého vyjádření. Tedy dle jeho vlastních slov: „*Kazdé umenie sa v takej alebo onakej miere spája u príjemncu s vedomím reality. Film však najvačšmi.*“ a dodává, že „*Pri sledovaní fantastického deja sa divák stáva jeho očitým svedkom, ba viac, jakýmsi spoluúčastníkom. Preto vedomím sice chápe, že ide o ireálny dej, emocionalny vzťah mu však diktuje prijímať ho jako skutočnú událosť.*“<sup>75</sup>

S odkazem na Lotmanovu práci můžeme argumentovat, že film má značnou výhodu nad jinými médii, na což jsme už zčásti odkazovali v úvodu. Film má výhodu pohyblivého obrazu, což mu automaticky poskytuje výhodu nad statickými médii, ať již mluvíme literatuře, poezii, obrazu či fotografii, která stála za vznikem filmu.<sup>76</sup>

---

<sup>72</sup> ZUCKERMAN, Esther. *Everything Quentin Tarantino Really Thinks About Violence and the Movies*, IN. The Atlantic, 11.1. 2013, [cit. 14.11.2021] dostupné online: [https://www.theatlantic.com/culture/archive/2013/01/quentin-tarantino-violence-quotes/319586/?fbclid=IwAR2fvaUhSR\\_UmEvffZLHfenxmDrFHWvrSWNU4q14zh01qOz59pvJQAp\\_mI4](https://www.theatlantic.com/culture/archive/2013/01/quentin-tarantino-violence-quotes/319586/?fbclid=IwAR2fvaUhSR_UmEvffZLHfenxmDrFHWvrSWNU4q14zh01qOz59pvJQAp_mI4).

<sup>73</sup> Z anglického originálu: „*To say that I get a big kick out of violence in movies and can enjoy violence in movies but find it totally abhorrent in real life – I can feel totally justified and totally comfortable with that statement.*“ Přeložil autor této práce.

<sup>74</sup> LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. 2. vydání. Bratislav: Slovenský filmový ústav, 2008, přeložil: Peter Mihalík, ISBN 978-80-85187-51-9.

<sup>75</sup> Tamtéž. 19.

<sup>76</sup> I přes tyto argumenty je ale důležité poukázat na skutečnost, že v současné době již existují další druhy umění, další média, která mohou poskytovat realistický prožitek stejně dobře jako film a možné ještě autentičtější. Technologie virtuální reality, z velké části zapříčiněná vzestupem videoherního průmyslu v 90. letech 20. století, nám poskytly druh média, který zaručuje prožitek, který je přímo závislý na aktivitě daného jedince. Zatímco tedy v

Navíc, jak zmínil sám Lotman, film má možnost přímo vyobrazovat děj či výjev, jehož existence by byla předtím možná jen ve fantazii. Původně fantastický děj, je nyní možné realisticky ztvárnit ve filmu. I když si totiž divák může plně uvědomovat, že film je pouhou iluzí reality, nic to nemění na tom, že pro jedince je emoční prožitek z pozorování filmového děje je stejně intenzivní, jako by se jednalo o prožitek v reálném světě.

Díky této povaze filmu je prožitek diváka podstatně blíže prožitku, který by mohl zažít v realitě. Tímto způsobem se stává oním „*spoluúčastníkem děje*“ daného filmu, jelikož ho prostředky filmu přibližují reálnému prožitku. Zde se zároveň uplatňuje fantastická povaha filmu, jelikož umožňuje poskytnout prožitek pramenící z nebezpečné situace, tedy něco, co by v realitě představovalo ohrožení na životě. Například již zmíněné násilí je ideálním příkladem tohoto jevu.

Kinematografie má možnost vyobrazit skutečnost velmi věrohodně, díky čemuž vytváří iluzi reality. Ona věrohodnost filmu je dle Lotmana důvodem popularity tohoto média u masového publika, nicméně i tak dle něj stále platí, že film vyobrazuje pouze část skutečného světa. Tedy dle jeho slov: „*To, že svet na plátne je vždy časťou nějakého iného sveta, určuje základné vlastnosti filmu ako umenia.*“<sup>77</sup>

Ve vztahu k prožitku z tohoto druhu umění pak tvrdí, že tento pocit reality u diváků může způsobovat takzvané *emoce nižšího řádu*, které jsou dle jeho slov „*typické pre pasívneho pozorovateľa skutečných katastrof a pouličných nehod.*“<sup>78</sup> Tento druh emočního prožitku tak možné dohledat již v podstatně starších projevech umělecké tvorby, kupříkladu během gladiátorských her v římských arénách a podobně. V případě našeho stanoviska, kdy pracujeme se silně emočními tématy Tarantinovské filmové tvorby, pro nás námitka o nižších emocích nepředstavuje problém. Tato filmová tvorba je na tomto druhu prožitku založena. Tento fakt jsme již zmínili v rámci druhé kapitoly této práce, když jsme rozebírali Tarantinovy názory o *zábavě* při hře s emocemi diváka.

Je pravdou, že ve skutečném životě se můžeme dostat do situací, které mohou být velmi nebezpečné pro zachování našeho života. Ať již se jedná o dopravní nehodu, přepadení

---

případě filmu dle Lotmana zaručeně platí, že divák je určitým způsobem spoluúčastníkem filmu, jelikož ho nějakým způsobem oslovuje to, čeho je svědkem, tak v případě videohry už se z diváka přímo stává aktivní součástí děje.

<sup>77</sup> LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. 2. vydání. Bratislav: Slovenský filmový ústav, 2008, přeložil: Peter Mihalík, ISBN 978-80-85187-51-9., s. 33.

<sup>78</sup> LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. 2. vydání. Bratislav: Slovenský filmový ústav, 2008, přeložil: Peter Mihalík, ISBN 978-80-85187-51-9. str 21.

neznámým útočníkem nebo když jsme svědky násilných nepokojů, což jsou jen některé příklady mnoha podobných situací.

Tyto situace však zároveň můžeme chápat jako zdroje nevšedního vzrušení. Jedinec si nemůže tohoto vzrušení, které pramení z oněch situací, plnohodnotně užít, jelikož se stále jedná o nebezpečnou situaci. Filmový zážitek je schopen poskytnout značně autentickou zkušenost těchto situací, a i když můžeme argumentovat, že ne zcela identickou zkušenost, lze říct, že dostatečnou.

Lotman dále dodává, že *„Svet filmu je nami viditeľný svet, do ktorého je vnesená diskretnosť. Svet – rozčlenený na časti, z ktorých každá nadobúda istú samostatnosť a tým umožňuje mnohostranné kombinácie tam, kde v reálnom svete nejstujú – sa stáva viditeľným umeleckým svetom.“*<sup>79</sup> Dle Lotmanova chápání tedy můžeme viditelný svět kolem nás chápat jako takzvaný *svět nediskretní* u kterého platí, že se jedná o nepřerušovaný zážitek celistvého světa. V porovnání s tímto světem je pak filmový svět diskretní, jelikož ukazuje pouze určité části světa a ty části, které jsou zobrazené v určitém snímku.

Sám Tarantino si uvědomuje potenciál, které film v tomto ohledu má, jak poznamenal během rozhovoru, kdy probíral vztah vyobrazení násilí v rámci filmu a jeho vztahu k realitě: *„filmy jsou o tom, aby přesvědčili diváka. Je to otázka představivosti. Součástí toho je to, že se snaží vytvořit realistickou zkušenost, ale zároveň to předstíráme. A je to právě předstírání, které z toho činí umění. Předstírání je onen umělecký prvek, jde o to přesvědčit diváka, aby uvěřil.“*<sup>80 81</sup>

Klíčovým prvkem je tedy navození pocitu téměř dokonalého vyobrazení dané věci, která se velmi podobá realitě, ale zároveň jde o zachování prvků, které jaksi nedovolí, aby bylo možno chápat toto vyobrazení jako cokoli více než jen pouhou iluzi reality.

Pravdivost tohoto tvrzení se můžeme pokusit dokázat na tom, jak je násilí vyobrazováno. Jako ilustraci můžeme použít dvě významné scény ze dvou rozdílných

---

<sup>79</sup> Tamtéž, str. 33

<sup>80</sup> JAGERNAUTH, Kevin. Quentin Tarantino Says Newtown Tragedy About “Gun Control And Mental Health” Issues, Not Movie Violence, IN Indie Wire, 4.1. 2013 [cit. 24.11.2021], dostupné online: <https://www.indiewire.com/2013/01/quentin-tarantino-says-newtown-tragedy-about-gun-control-and-mental-health-issues-not-movie-violence-102677/>.

<sup>81</sup> Z anglického originálu *„movies are about make believe. It’s about imagination. Part of the thing is we’re trying to create a realistic experience, but we are faking it. And the faking it is the art. The faking it is the art of it, it’s the make believe of it all.“*

filmů. První scéně jsme už věnovali v rámci první kapitoly, jde o scénu z filmu *Kill Bill I.* z kapitoly V. s názvem *Souboj v domě modrých listů*, ve které dochází k zúctování mezi Beatrix a O-Ren-Shi.<sup>82</sup>

V této scéně je katanou vyzbrojená Beatrix donucena k otevřené bitvě s yakuzou, aby se mohla dostat ke svému cíli. Po krátkém souboji s elitní členkou O-Ren-Shiiny ochranky, se na scéně objevuje početná jednotka členů yakuzy, vyzbrojeni zbraněmi pro boj zblízka. Následuje velmi rychlá a zuřivá bitva, během níž stříkají proudy krve, bojovníci přicházejí o končetiny, jeden z protivníků je dokonce vertikálně rozseknut ve dvě a mezitím hlavní hrdinka akrobaticky uniká úderům svých protivníků. Velké množství krve, dramatické záběry na choreografii však svým způsobem narušují vážnost, kterou by takováto scéna mohla bez těchto prvků mít.

Ve filmu *Nespoutaný Django* zase můžeme upozornit na scénu, která následuje po smrti hlavního antagonisty filmu *Calvina Candieho*, a v níž se na panství *Candyland* rozpoutá brutální přestřelka mezi Djangem a hlídači panství. Jde o brutální bitvu, během níž stříkají proudy krve a postřelení se svíjejí na zemi v bolestech, zatímco další ozbrojenci přicházejí na scénu.

Avšak nejde o čistě realistické vyobrazení násilí, jelikož tato scéna je doplněna o četné zpomalené záběry, množství krve je opět příliš velké a celý střet se spíše jeví jako jakýsi tanec. V určité chvíli navíc začne hrát nediegetická rapová hudební skladba *Unchained*, zatímco Django ve zpomaleném záběru ladně likviduje nové útočníky, kterým se přes všechnu snahu nedaří ani jednou svého protivníka trefit.

Navíc zde nacházíme prvky určitého černého humoru, kdy je během přestřelky jeden z ležících a zraněných hlídačů ustavičně ostřelován a dodatečně zraňován ze strany jeho spolubojovníků, kteří míří krajně neefektivně.

Tyto scény, bez ohledu na to, jak krvavé a znepokojivé jsou, jsou doplněny o prvky, které jaksí zlehčují celkovou povahu těchto scén. V případě *Djanga* je pravdou, že jde o velmi krvavou scénu, avšak výše uvedené prvky ne-realismu, nostalgie, užití již řečeného druhu hudby a podobně se snaží upozornit na skutečnost, že to, co divák vidí je stále jen filmová projekce či simulace. Jak uvedl sám Tarantino, jde o to, aby násilí

---

<sup>82</sup> *Kill Bill* (*Kill Bill: Volume 1*), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2003, Kapitola V. – *Souboj v Domě modrých listů*.

bylo vyobrazeno realisticky, ale zároveň jde o to ukázat, že nejde o realitu a tudíž, to, co divák vidí, by neměl brát vážně.

Když však probíráme film určitou simulaci, musíme uvést příspěvek Aarona C. Andersona, o jehož práci jsme již zmínili v druhé kapitole této práce. Ve vztahu k Tarantinově filmu *Auto zabiják* se Anderson věnuje pojmu simulace a pojmu takzvané *hyperreality* a odkazuje se na práci Jeana Baudrillarda.<sup>83</sup>

Anderson s odkazem na Baudrillarda uvádí, že kulturní produkty Spojených států jsou předměty fikce. *Auto zabiják* je pak přímou ukázkou tohoto fenoménu, především je to zřetelné na postavách kaskadérek v druhé části filmu, jelikož tyto herečky nejsou kaskadérky jen v tomto filmu, ale i v realitě. Anderson k ději tohoto filmu, ve kterém se takto prolíná realita a film: „*Děj se v podstatě odehrává mezi kaskadéry, kteří si přehrávají automobilové honičky ze svých oblíbených filmů.*“<sup>84</sup>

S odkazem na Baudrillarda dále dodává: „*Obrazy a symboly reality zaujmají místo toho, co by ve skutečnosti mohl někdo za „realitu“ považovat. Simulace je v podstatě reprezentací. Nicméně je to reprezentace, která nemá žádný vztah k tomu, co podle svého tvrzení reprezentuje.*“ Dle Andersona se pak Tarantinovy filmy vyznačují tím, že dokonalým způsobem simulují realitu, a to zřejmě důmyslnějším či „*originálnějším*“ způsobem než filmy, které tuto specifickou simulaci inspirovali.<sup>85</sup> K tomuto konceptu simulace se však ještě vrátíme v páté kapitole této práce.

Kromě oněch akčních, stylisticky upravených scén, během kterých dochází k velkým střetům v daných filmech, pak můžeme najít scény, které představují pravý opak. Tomuto jevu jsme se krátce věnovali v rámci první kapitoly, když jsme rozebírali interakce mezi postavami pane Oranžového a pana Světlého ve filmu *Gauneři*.

V situacích, kdy je protagonista či určitá postava daného děje bezbranná a vystavena na milost a nemilost jiné násilné postavě, je násilí vyobrazeno bez takových stylistických rozhodnutí, která by se nějakým způsobem pokoušela zmírnit skličující události, kterých je divák svědkem.

---

<sup>83</sup> ANDERSON, Trevis, *Kaskadér Mike, Simulace a Sadismus ve snímku Auto zabiják*, In GREENE, Richard. MOHAMMAD, A.K., *Quentin Tarantino & filozofie: jak se filozofuje kleštěmi a lelampou*. Praha: XYZ, 2009, ISBN 978-80-7388-226-6, str. 39-51.

<sup>84</sup> Tamtéž, str. 43-44.

<sup>85</sup> Tamtéž, str. 44.

V Kill Bill jde například o scénu na začátku filmu, kdy zkrvavená hrdinka Beatrix leží zraněna na zemi, zatímco se jí antagonist Bill chystá zabít. V Pulp Fiction jsou oběti této bezmocnosti jednak jeden z protagonistů, boxer Butch a zároveň jeden z antagonistů, Butchův bývalý sponzor a kriminální šéf Marsellus Wallace, a to ve chvíli, kdy jsou po vzájemné potyčce zajati zvrácenými útočníky a uvězněni v sklepení, kde se Marsellus stane obětí znásilnění.

U Nespoutaného Djanga můžeme dohledat několik scén, které se zaměřují na děsivou stránku násilí. V tomto případě jsou často spjaty s vyobrazením utrpení afroamerické populace, což dává smysl, jelikož otroctví je hlavním tématem tohoto filmu. Ze všech těchto scén jsou pak dvě, které jsou obzvláště znepokojivé. První je scéna, během které je nám představen hlavní antagonist film, již zmíněný Calvin Candie a během které bojují na život a na smrt dva Mandigo zápasníci. Potom, co si vzájemně vyměňují údery se jednomu podaří druhého oslepit a je na Calvinův rozkaz donucen svého protivníka „dorazit“ za pomoci kladiva.

Jinou ukázkou tohoto násilí je scéna, během níž se Django, který je v přestrojení za černošského otrokáře, vydává na panství Candyland. Během cesty potkají uprchlého otroka, který se pokusil z řečeného panství uprchnout. Aby přesvědčil ostatní otrokáře o svých úmyslech a zachoval své krytí, Django rozhodne, aby uprchlíka roztrhali psi na kusy, jednak jako trest za útěk a zároveň, aby posloužil jako odstrašující příklad. Kamera tuto se tuto scénu nezaměřuje, přesto ale můžeme nadále slyšet zoufalé výkřiky uprchlíka.

K tomuto tématu se Tarantino také vyjádřil a k příběhu ve filmu Nespoutaný Django řekl následující: „*Nešlo mi o to vytvořit film ve stylu Schindlerova seznamu či prožitek z toho být tam, pod ostnatým drátem Auschwitzu. Chtěl jsem film, které by byl zábavnější než něco takového... ale i tak jsou v tom filmu jsou dva druhy násilí: Je zde vyobrazena brutální realita, ve které otroci žili... 245 let a pak je tu násilí Djangovy odplaty. A to je filmové násilí, to je zábavné a dobré, a člověk si ho může užít a zároveň ho očekává.*“<sup>86 87</sup>

---

<sup>86</sup> GROSS, Terry. *Quentin Tarantino, 'Unchained' and Unruly*, IN Fresh Air, dostupné online: <https://www.npr.org/2013/01/02/168200139/quentin-tarantino-unchained-and-unruly?t=1611345971959&t=1635893248097>.

<sup>87</sup> Z anglického originálu: "Now, I wasn't trying to do a Schindler's List you-are-there-under-the-barbed-wire-of-Auschwitz. I wanted the film to be more entertaining than that. ... But there's two types of violence in this film: There's the brutal reality that slaves lived under for ... 245 years, and then there's the violence of Django's

Zdá se, že tu tedy jsou dva přístupy o vyobrazení násilí. Na jedné straně jde o násilí, které se děje během heroických momentů, kdy symbolický hrdina bojuje s dalšími symbolickým protivníkem, což může představovat vzepření vůči uzurpaci či dokonce zlu. V takových momentech pramení katarze z toho, že hrdina v následné krvavé šarvátce porazí antagonistu, který mu buď ublížil nebo ho aktivně ohrožuje svým chápáním života.

Násilí, které se zaměřuje na utrpení jedince pak má zřejmě upozorňovat na skutečnou povahu násilí v realitě, tedy, že zatímco ve filmu je možné chápat násilí jako druh zábavy, tak v realitě se jedná o děsivý prožitek, o který by nikdo neměl usilovat. Tento filmový prvek má pravděpodobně zajistit, že i ve filmu, který vykresluje násilí jako zábavu, je zajištěno, že divák si bude vědom skutečnosti, že násilí v realitě je zcela něco jiného.

Tarantino tak stanovuje předpoklad, že divák si tuto skutečnost během pozorování filmu uvědomuje a že bez ohledu na intenzitu emočního prožitku zůstane daný divák schopen rozlišovat fantastický děj filmu od reality. Avšak divák si má zároveň danou simulaci náležitě užít.

Uvědomění si skutečnosti, že film je pouhou simulací reality, která je vytvořena za účelem zábavného prožitku z něčeho, co si v realitě jedinec nemůže užít, představuje základní premisu tohoto druhu uměleckého vyobrazení násilí. Z tohoto úhlu pohledu tak opravdu můžeme chápat filmové násilí jako něco zcela odlišného od reality. Můžeme říct, že ony četné nostalgické odkazy ke starší kinematografické tvorbě, k popkultuře či k hudbě, mají představovat určitý druh pojistky, aby nedocházelo k tomu, že divák zapomene na skutečnost, že se jedná o simulaci.

Ovšem zde povstává otázka, které se budeme pravděpodobně muset věnovat podrobněji a touto otázkou je individuálnost prožitku, který z filmu pramení. Bylo asi nejlepší řádně rozvést podstatu tohoto problému.

Můžeme argumentovat, že prožitek pramenící z určitého druhu umění, ať již se jedná o drama, literaturu či film, je krajně individuální povahy, jelikož každý divák můžeme mít daný prožitek trochu odlišný.

---

*retribution. And that's movie violence, and that's fun and that's cool, and that's really enjoyable and kind of what you're waiting for.*" Přeložil autor této práce.



To samé platí i pro emoční prožitek pramenící z pozorování filmového násilí. Určitý divák si může plnohodnotně užívat násilného děje filmu, aniž by ho prožitek z toho, co viděl, nějakým negativním způsobem ovlivnil v reálném životě. Toto nemusí nutně platit pro všechny diváky. Mohou se zřejmě najít jedinci, které může pozorování násilného děje filmu krajně znepokojit.

Lze asi říct, že tento problém lze jen velmi obtížně řešit, jelikož pokud je film vybudován se snahou zaručit, aby si divák uvědomoval skutečnost, že jde o simulaci reality a pokud jsou dané prvky dostatečně zřetelné, pak zůstává na divákovi, aby si tyto prvky uvědomil. Není ovšem nikdy zaručeno, že se nenajde jedinec, který si může špatně vyložit předmět vyobrazení. Zde to představuje obzvláště velký problém, jelikož je zde značná snaha o to, aby se vyobrazení co nejvíce podobalo realitě.

Povstává tedy otázka, zdali všechny zmíněné prvky postmodernismu a nerealističnosti vyobrazeného násilí představují dostatečnou záruku, že si jedinec bude uvědomovat, že se jedná o iluzi reality, nikoli o realitu samotnou. Pravděpodobně neexistuje jednoznačná záruka, že se tak vždy stane.

## **Kapitola V. – Symbolická povaha násilí**

V předešlé kapitole jsme probrali schopnost kinematografie ztvárnit iluzi reálným způsobem, který se velmi blíží předlohám v realitě, čímž vytváří dojem simulace reality. To samé můžeme říct i o vyobrazení násilí, jelikož i to je v rámci tohoto druhu umění možné vyobrazit detailněji než kdy dříve.

Nyní je ovšem nutné věnovat se premise, kterou Tarantino v rámci své tvorby stanovil v souvislosti s násilím. Tedy dle jeho slov: „*Pro mě je násilí jen jednou z mnoha věcí, které můžete do filmu dát. Pokud by někdo řekl, že nemá rád násilí, je to podobné, jako kdyby neměl rád komedie nebo odmítal taneční scény.*“<sup>88</sup>

Násilí tak představuje něco, co si má divák plně užívat. Příběhy těchto filmů jsou vystavěny právě za tímto účelem. Jak již jsme uvedli v první kapitole této práce, protagonisté těchto příběhů, jsou postavy, které se vykazují jak kladnými, tak zápornými vlastnostmi, což z nich činí věruhodně napsané postavy.

---

<sup>88</sup> SHONE, Tom a Petr ŠTIKA. *Tarantino: retrospektiva*. Praha: Dobrovský s.r.o., 2018, 255 stran: ilustrace (převážně barevné), portréty; 31 cm. ISBN 978-80-7390-850-8, Str. 72.

Tyto postavy jsou zároveň uvrženy do situací, ve kterých si divák přeje, aby tito hrdinové uspěli a překonali nepřízeň osudu. Jelikož se však tyto postavy nacházejí v násilném prostředí, je jediným možným řešením násilná konfrontace. A jsou to právě tyto momenty, kdy v po zuřivém, krvavém boji je na konci protagonista vítězem a antagonist je potrestán, leckdy svou vlastní smrtí.

Zde zřejmě hraje velkou roli symbolická povaha těchto kladných a záporných postav a to, co mají ztělesňovat. Nejlépe to můžeme uvést na již mnohokrát zmíněném Djangovi a jeho boji proti otrokářské společnosti, ve které je nucen žít. Tato postava je vytvořena tak, aby se jednak jevila jako jedna z mnoha ze světa tohoto narativu, zároveň má však velmi symbolickou povahu.

V historii otroctví na území Spojených států bylo jen velmi málo momentů, kdy by násilné povstání afroamerické populace přineslo okamžitou změnu a vedlo k plnohodnotnému zadostiučinění. Občanská válka, která probíhala mezi lety 1861 až 1865 sice přinesla první krok ke změně ve tehdejší společnosti, nicméně tato skutečnost nemohla odčinit dosavadní křivdy, kterých se otrokáři dopustili. Django tak svým způsobem představuje pomstu vůči krutosti tehdejší společnosti a jedinou odpověď je v tomto kontextu násilí. Jedná se tak o fantazijní interpretaci dějinných událostí.

A v tomto je patrná hra s historickými tématy a jejich alternativami. To samé lze říct o filmu *Hanební parchanti* a *Tenkrát v Hollywoodu*, kterým jsme se věnovali v rámci druhé kapitoly. Podobně jako v případě *Nespoutaného Djanga*, i tyto filmy aktivně pracují s historickými událostmi a podobným způsobem i ony představují alternativní výklad minulosti.

Smrt Hitlera a hlavních představitelů Třetí říše v kině, ve kterém přebývá hlavní hrdinka židovka Shosanna pak opět hraje významnou symbolickou roli. Opět se zde jedná o hru s historickými událostmi, která je v kontrastu s realitou. Porážka Třetí říše a následný Norimberský proces potrestal většinu jejích hlavních představitelů. I tak se značnému množství členů SS podařilo uniknout spravedlnosti.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> Mezi tyto uprchlé válečné zločince patřil například: Josef Mengele, Klaus Barbie, Aribert Heim, Alois Brunner a mnoho jiných. Adolf Eichmann byl též jedním z těch, kterým se povedlo uniknout, ale nakonec byl dopaden díky operaci izraelské zpravodajské služby Mosad.

Historicky alternativní děj tohoto filmu opět může představovat určitý druh pomsty či jakousi hrou s představou, že by bylo možné zlikvidovat vedení Třetí říše a vykonat akt jakési *přímé* pomsty.

Film *Tenkrát v Hollywoodu* je také založen na tomto principu, přičemž děj tohoto filmu pracuje jednak s tématem nostalgie z Hollywoodu 70. let a zároveň pracuje s alternativním výkladem brutální vraždy Sharon Tate. A stejně jako v předešlých příkladech, i zde jsou násilní viníci potrestáni tím, že je na nich uplatněna brutalita.

Možná nyní můžeme říct, že bez ohledu na skutečnost, že tedy filmy mají propracované příběhy s dobře napsanými dialogy a zajímavými postavami, nelze je považovat za reprezentaci reality. Jediný moment, kdy můžeme říct, že se tyto filmy blíží realitě, jsou ony chvíle, kdy je vyobrazeno utrpení momentálně bezmocného jedince, ať již jde o Beatrix z *Kill Bill*, Marsella a Butche z *Pulp Fiction* či Djanga.

Jde zde tedy o určitou hru se symboly a divák si má tuto hru náležitě užít. Když symbolický hrdina Django zabije rasistické násilníky, představuje to moment, který má divákovi dávat pocit uspokojení. To samé platí i pro *Kill Bill*, kdy vidíme Beatrix, jak se skrze své bojové dovednosti, důvtip a vytrvalost postupně dostává ke svému cíli, tedy likvidaci Billa, který ji brutálním způsobem ublížil, a tedy se stal příčinou všech následných problémů.

Svým způsobem pak všechny tyto souboje mají divákovi poskytovat pocit uspokojení z toho, že vidí, jak jsou tato ztělesnění ať již historických nebo obecně symbolických postav potrestána a poražena, ať už po dramatickém, krvavém boji nebo skrze důvtip. Stejně tak i samotné postavy a jejich vývoj jsou značně symbolické.

V *Nespoutaném Djangovi* tato skutečnost platí jednak pro Djanga a zároveň pro hlavního antagonistu Calvina Candieho, který ztělesňuje rasistické tendence své doby a zároveň povýšenost, vybudovanou na rasových teoriích své doby, jako například frenologii. Jeho pravá ruka a správce panství Afroameričan Stephen také ztělesňuje určitý druh symbolu, jelikož představuje určitý druh podřízenosti ustanovenému zřízení a je ochoten utlačovat ostatní otroky v Candylandu.<sup>90</sup> Ve filmu *Kill Bill* jsme tuto

---

<sup>90</sup> *Nespoutaný Django* (*Django Unchained*), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2012.

symboliku probírali ve druhé kapitole, když jsme probírali postavu Elle Driver a způsob, jakým je potrestána a poražena.<sup>91</sup>

Postavy z filmu *Osm hrozných* pak lze chápat jako samostatné symboly, více než reálné postavy. Již mnohokrát uvedeného majora Warrena lze chápat jako symbol utrpení afroamerické populace USA před občanskou válkou a jeho chladnokrevnost můžeme chápat jako důsledek onoho utrpení. V kontrastu k němu stojí již zmíněný Chris Mannix, syn odbojného jižanské kapitána, který i po válce vede soukromou válku proti vítězné Unii. Vzájemné interakce mezi Warrenem a Mannixem se spíše jeví jako střet dvou symbolů, ztělesněných do dvou postav, každá zastávající svůj pohled na to, jak by měl svět vypadat.

O to více je pak ironická skutečnost, že jsou to tyto dvě postavy, reprezentující zcela odlišné názory, které musí spojit síly a porazit gang, který se chystá osvobodit trestankyni Domerque. Ovšem i smrt této postavy pak má určitou symbolickou povahu, jelikož místo, aby umírající Warren a Mannix trestankyni zastřelili, rozhodnou se pro krutou popravu oběšením.<sup>92</sup> Jde svým způsobem opět o jistý druh symbolismu, jelikož otrávený John Ruth, který tuto vražedkyni původně dopadl, byl známý jako Oprátka.<sup>93</sup>

Většina postav těchto filmů tak často hraje spíše ztělesnění určitých vlastností, avšak doplněných o další povahové rysy a prvky z jiných filmů, aby tato skutečnost nebyla na první pohled jednoznačná. Nejde tedy ani tak o vyobrazení reálných postav.

A určitý druh symbolismu lze nalézt i jinde než během krvavých přestřelků. Kupříkladu závěr *Nespoutaného Djanga* je celý značně symbolický. Po smrti Calvina Candieho a brutální přestřelce je Django zajat a odeslán pryč, aby byl opět prodán do otroctví, tentokrát však do takového, ze kterého by už nebylo návratu. Díky svému důvtipu se mu podaří přelstít a zabít svou eskortu. Aby zaručil, že tentokrát už nic nebude stát v záchraně jeho ženy, rozhodne se zaútočit na příbytek hlídačů, které postřílí. Osvobodí svoji ženu Broomhildu a potom se vypraví ve zbrusu novém luxusním obleku na samotné panství. Tam potom zlikviduje zbylé ozbrojence včetně sestry mrtvého Candieho a následně střílí do kolen afroamerického otroka a správce panství Stephana,

---

<sup>91</sup> *Kill Bill 2* (Kill Bill: Volume 2), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2004.

<sup>92</sup> *Osm hrozných* (The Hateful Eight), [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2015.

<sup>93</sup> Či v anglickém originálu: John „The Hangman“ Ruth.

který zde hraje roli druhořadého antagonisty. Zatímco mu zraněný Stephen vyhrožuje, a křičí, že Candyland nelze zničit, Django cigaretou zapálí doutnák dynamitu. Django pak vyjde hlavními dveřmi, otočí se směrem ke kameře a nasadí si brýle, zatímco v pozadí hraje nediegetická skladba Trinity.<sup>94</sup> Stephen ještě stihne zavolat poslední nadávku a pak celé paství exploduje, zatímco Django bez hnutí přihlíží. Pak se otočí a s úsměvem se vrací ke své ženě, která na něj čeká na koni.

Asi bychom jen stěží hledali více symbolickou scénu násilí v Tarantinově filmové tvorbě. Celá tato závěrečná scéna prakticky znamená symbolické zničení otroctví, ke kterému v realitě v takovémto měřítku nedošlo.

Zde se můžeme opět odkázat na již zmíněné názory Andersona, vycházející z Baudrillardovy představy simulace reality. Avšak nyní můžeme uchopit celé médium filmu a chápat ho jako prostředí, ve kterém je možné vyobrazit násilí a získat z něj emoční prožitek, aniž bychom se ho mohli obávat v realitě.

## **Kapitola VI. – Násilný obraz jako znak**

Svou důležitou roli zde hraje role filmového jazyka, tedy způsobu, jakým jsou jednotlivé scény filmu vyobrazeny, a tedy nám poskytují možnost pochopit význam toho, co vidíme.

Vraťme se tedy nyní již zmíněné sémiotice filmu, tak jak ji předkládá Lotman. Ten v rámci sémiotiky rozlišuje mezi dvěma rozlišnými druhy znaků, tedy znakem konvenčním a znakem ikonickým. Konvenční znak představuje abstraktnější druh komunikačního prvku a jako příklad předkládá Lotman slovo.

Naopak ikonický či obrazný znak má trvalý, nezaměnitelný význam. Nejlepší ukázkou tohoto znaku je obraz určitého předmětu. Daný předmět je možné pojmenovat různými způsoby, avšak jeho význam zůstává stejný. Ikonický znak se tak na první pohled jeví srozumitelnější, jelikož na rozdíl od konvenčního znaku, nevyžaduje znalost toho, jak ho správně dešifrovat.<sup>95</sup>

Dle Lotmana však i samotný koncept ikonického znaku představuje určitý problém, jelikož už tím, že je určitý předmět nějakým způsobem vyobrazen, přichází o svou

---

<sup>94</sup> Což je opět nostalgický prvek, jelikož tato skladba od Franca Micalizziho již byla použita v roce 1970 ve filmu *Pravá a levá ruka ďábla (Lo chiamavano Trinita)*.

<sup>95</sup> LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Sémiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. 2. vyd. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008, přeložil: Peter Mihalík. ISBN 978-80-85187-51-9. Str. 7-12.

původní podobu čili dle slov autora „*už sama nevyhnutnosť nahradit' pri zobrazení prietorový, trojrozmerný objekt jeho plochým, dvojrozmerným obrazom, svedčí o určitej konvenčnosti*“. Na základě tohoto stanoviska začíná platit pravidlo, že i u ikonického, obrazového znaku, který se jinak vyznačuje jednoznačnější srozumitelností než konvenční znak, je nutné pochopit, jak tento znak správným způsobem interpretovat.<sup>96</sup>

Je nutné dodat, že konvenční znaky mají tu výhodu, že je lze snadno skládat do komplikovaných řetězců, jelikož jejich hlavní rolí je poskytovat možnost řeči či dialogu. Ikonické znaky tuto výhodu dle Lotmana nemají, jelikož jejich role spočívá v pojmenování určité věci. Nutné tedy říct, že tyto znaky si navzájem protirečí, nicméně se zároveň mohou prolínat. Samotný film je pak vystaven na vzájemném střetu a prolínání ikonických a konvenčních znaků.<sup>97</sup>

K tématu vztahu reality a filmu jsme se již vyjadřovali ve třetí kapitole této práce, když jsme mluvili o tom, že klíčovou rolí hraje emoční prožitek, nikoli, zda předmět vyobrazení aktivně existuje ve světě. Nyní však můžeme naše zkoumání rozvinout.

V návaznosti na dvojí dělení znaků, Lotman připisuje filmu použití ikonického znaku, jelikož obraz je hlavním zdrojem toho, jak film s divákem komunikuje. Jak jsme již v předchozích kapitolách poznamenali, film, jakožto pohyblivá fotografie má nesmírnou schopnost reprodukce reality.<sup>98</sup>

Nutno podotknout, že Lotman se svým způsobem vyhrazuje vůči pouhému emočnímu napětí, které pramení z věrohodného vyobrazení dané věci, kupříkladu krve. Dle jeho názoru, má být věrohodnost filmu především prostředkem, zaručujícím možnost poznání. Ono poznání musí být poznáním něčeho, co v sobě má svůj vlastní, jedinečný význam, a tedy to co je zobrazeno musí něco znamenat.<sup>99</sup>

Může se tedy zdát, že Lotmanovo chápání role filmu je nyní zcela v kontrastu s tím, o co se pokouší ve své tvorbě Tarantino. Ostatně jsme již uvedli, co je hlavní snahou

---

<sup>96</sup> Tamtéž, str. 13.

<sup>97</sup> Tamtéž, str. 14-18.

<sup>98</sup> Tamtéž, str. 19-21.

<sup>99</sup> LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. 2. vyd. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008, přeložil: Peter Mihalík. ISBN 978-80-85187-51-9. str. 21.

tohoto režiséra, když jsme mluvili o emočním ovlivňování publika, kdy říká že „*vaše emoce jsou mými instrumenty*“.<sup>100</sup>

Avšak tato námitka možná nemusí mít takový vliv, jak se může na první pohled zdát. Je pravdou, že Tarantinova tvorba rozhodně neposkytuje poznání reality, což není nutně její cíl. Násilné scény jsou často hrou s nostalgií, odkazující k emočnímu prožitku ze starší kinematografické tvorby, ke které se tento režisér s nadšením vrací. A jak jsme již řekli, tak nejde jen o nostalgii. Násilné scény také rozjímají nad tématy pomsty, morálky nebo cti. Jindy jsou násilné scény pouhým prostředkem zábavy, protože filmové násilí je v nich uvolněno z funkce reprezentovat skutečnost, je nerealisticky předimenzované a odkazuje především samo k sobě. To vše je součástí této tvorby.

Samotná složka násilí sice představuje především hru s emocemi, je snahou působit na diváka a určitým způsobem ho tím, co vyobrazuje, vykolejit z jeho každodenního života. I tak se ale nejedná o to, že by toto násilí bylo jen nezřízeným krveprolitím, jelikož je pečlivě zapojeno do děje. Šok je pouze částí prožitku z těchto filmů, ale jde o něco více. Jde o novou interpretaci světa, kterou může právě šok nebo symbolická povaha otevřít.

Vezmeme-li k potaz tuto skutečnost, tak Lotmanova námitka nepředstavuje takový problém, jelikož i násilí zde můžeme chápat jako určitý nositel vlastního, specifického významu, nikoli reprezentaci reality. Můžeme odkázat k poznatkům, které jsme poskytli ve čtvrté kapitole, když jsme mluvili o symbolice postav a násilí.

Když tedy Django postřílí většinu hlídačů panství a zničí Candyland, jedná se tak především o ničení symbolů, nikoli jen realistických obrazů lidí. Smrt otrokáře Candie Calvina a jeho správce Stephena představuje zničení určitých symbolů, tedy symbolu otroctví v Calvinovi a symbolu zrádnosti ve Stephenovi.

Chápání zobrazení násilí jako určitého druhu znaku pak představuje právě to, co nám může pochopit vnímání násilí jako zábavy. Uvedme zde ještě jeden příklad, který jsme uvedli ve druhé kapitole této práce, když jsme mluvili o ději filmu *Tenkrát v Hollywoodu*. Jedná se o scénu v závěru filmu, kdy dojde ke střetu Manson Family s kaskadérem Cliffem Boothem. Útočníci jsou vyzbrojeni noži, zatímco Cliff má v dispozici plechovku. I tato neortodoxní zbraň se ukáže být více než efektivní. Cliff

---

<sup>100</sup> BAFTA GURU, *Quentin Tarantino: A Life in Pictures*, 2010, {16:16} Dostupné online: <http://guru.bafta.org/quentin-tarantino-life-pictures>.

hodí plechovku po jedné z útočnic a s hlasitým zvukem ji poraní obličej. Když pak ho něm další z útočníků máchne nožem, Cliff ho jednoduše odrazí a zarazí ho útočnickovi do nohy. Ten je z nečekaného vývoje v šoku. Když pak poslední útočnice po kaskadérovi skočí, zarazíme mu nůž do boku. Ten je překvapen, několikrát poklepe prstem na konec držadla nože a pak útočnici omlátí hlavu o nejrůznější předměty v pokoji. Tato scéna je zde komická v tom smyslu, že i když bychom očekávali, že se bude jednat o dramatický boj, vystupování Cliffa Bootha dodává celé scéně určitou komediálnost. Skutečnost, že ozbrojené a velmi nebezpečné protivníky likviduje za pomoci plechovky, psa a několika chvatů je absurdní, ale jelikož Tarantino se nezaměřuje na realismus, je to též zdrojem zábavy. Když ve filmu zemře sadistická postava pana Světlého, jedná se opět o uspokojivý moment. Místo toho, aby byla tato scéna odrazem reality, představuje spíše sérii znaků, které mají svůj vlastní význam a jsou odloučené od reality. Z toho důvodu je také vtipné a zábavné, když již zmíněný Cliff systematicky likviduje své protivníky. Díky tomuto odloučení od reality si může divák násilí užívat.

### **Závěr**

Tato práce chtěla prozkoumat fenomén filmového násilí, a to konkrétně takového, jehož cílem je diváka pobavit nebo prostě vyvést z emoční rovnováhy. Na základě Freudovy teorie jsme došli v závěru, že násilné sklony jsou přirozenou součástí lidské psychiky, a tyto sklony pramení jednak ze společensky nezbytného omezování pudových přání a zároveň kvůli tzv. pudu smrti. Nátlak, který kultura na člověka vyvíjí, je důvodem značných frustrací, které mohou vést k agresivitě a podrážděnosti. Umění tedy chápeme jako určitý prostředek útěku před realitou, která neodpovídá niterným tužbám jedince. Film a násilí ve filmu pak představuje určitý druh náhrady násilí potlačeného v realitě.

Ve specifickém případě Tarantinovy tvorby zde pak hraje důležitou roli jednak brutalita, se kterou je násilí vyobrazeno, a jednak značné množství odkazů na jinou filmovou tvorbu. Došli jsme k závěru, že násilí v těchto filmech není ani tak snahou o autentické vyobrazení násilí v realitě, ale jde spíše o hru s násilím. Zobrazení násilí zde tedy představuje určitý druh zábavy, což je možné díky tomu, že se jedná o film. Jak jsme uvedli v předešlé kapitole na příkladu s Clifffem Boothem a zároveň když jsme na začátku práce mluvili o dělení násilí na skličující a zábavné. Nejde o adaptaci reality a



díky tomu můžeme být schopni tyto scény chápat jako sérii znaků. Scény násilí jsou nositeli vlastního významu, nemají reflektovat realitu.

Zde pak Taratinovo chápání filmové násilí, které s násilím nepracuje realisticky, získává své opodstatnění. Film totiž dokáže vytvořit realitu, ve které divák může získat emoční prožitek, který by v reálném životě nebylo žádoucí vyhledávat. Nejde ovšem o prvoplánový požitek z násilí, ale o jistou práci s násilím jakožto symbolem a znakem, která umožňuje například alternativně interpretovat dějinné události, jak jsme se pokusili ukázat na příkladě filmů *Nespoutaný Django*, *Hanební parchanti* a *Tenkrát v Hollywoodu*. Jde zde o fantazii, ve které dochází k něčemu, co se v realitě nestalo. Je sice pravdou, že občanská válka v USA přinesla změny ve společnosti, avšak tyto změny i tak vyžadovali nesmírně dlouhou dobu, než se prosadily ve společnosti. Skrze film jsou tyto historické události reinterpretovány a násilí často představuje prostředek změny, a tedy i jiného výkladu událostí, a to často takového výkladu, který by bylo žádoucí upřednostnit. Filmové násilí tak má představovat především fantazijní hru, kdy jsou násilně potrestáni ti, kteří sami užili násilí kvůli vlastnímu prospěchu.

Avšak zároveň je nutné poukázat na problémy takového chápání uměleckého násilí. Jak jsme uvedli s odkazem na Lotmana, prožitek z filmu vzbuzuje reálné emoce. To, jak jedinec bude reagovat na emoční prožitek z násilí, je předmětem jeho individuální zkušenosti z daného prožitku. Ony postmoderní prvky, které zdůrazňují znakovost násilí a často odkazují k jiným filmům, představují určitý druh pojistky proti tomu, aby divák nezapomínal na to, že se dívá pouze na iluzi reality. Tarantino se ve svých filmech snaží o to, aby bylo zřetelné, že násilí v jeho filmech je zřetelně přehnané a tato přehnanost je součástí oné zábavy. Ale nejde jen o zábavu pramenící z krvavých scén. Jeho cílem není vyobrazit realistické násilí, nejde mu o oslavu násilí. Jeho násilí se vymaňuje z reality, ale zároveň se filmový příběh jako celek reality dotýká. V těchto filmech se totiž stále vyskytují témata, která jsou spojena s reálným světem, a stejně tak v těchto filmech vystupují protagonisté, které divák chce vidět uspět, a antagonisté, kteří mají být poraženi z hlediska morálních měřítek pocházejících z reálného světa.

V páté a šesté kapitole jsem pokusili prozkoumat zobrazení násilí jako především hru se symbolikou. Odkazujeme se zde na práci Jurije M. Lotmana a docházíme k závěru, že vyobrazení násilí není pouhým ikonickým znakem. Smrt antagonisty zde není jednoznačným ikonickým znakem, nese v sobě víceznačnost. Postavy jsou často

symbolické personifikace, jejichž konečný osud na konci každého filmu představuje určitou výpověď. Stačí se podívat na způsob, jakým jsou postavy napsané. O tomto jevu jsme mluvili kupříkladu v souvislosti se smrtí otrokáře Candieho. Jeho smrt není jen smrtí jedince, jde o smrt symbolické postavy, která ztělesňuje otrokářství a rasismus.

Tarantino tak vytváří pozoruhodný přístup k zobrazení násilí, ve kterém se krvavé násilí střídá se situacemi klidu. Příběhy, které se v těchto filmech odehrávají, jsou plné vážných témat, ať již se jedná o již zmíněné téma pomsty, cti, morálky či útaku. Avšak cílem těchto filmů není poskytnout závaznou výpověď o realitě k žádnému z výše uvedených témat. Určité závěry může pochopitelně vyvodit divák sám, ale to je už ponecháno na něm samotném.

Nejde jen o to, aby film poskytl odpověď na určitou otázku. Určitou odpověď může filmové vyprávění naznačovat, respektive divák si může určitou odpověď zformulovat, ale není to hlavním cílem. Tarantino chce především probouzet v divákovi emoce a zaujmout ho směsicí zábavy a násilí, které je plodem jeho postmoderní práce s filmovým vyprávěním. Jak jsme již zmínili v úvodu této práce, film je ideálním médiem, které může poskytnout tento druh prožitku díky tomu, že je schopen vyvolat přesvědčivou iluzi reality, zároveň ovšem nepřestává být fikcí a dílem svého autora.

## Seznam použité literatury a ostatních zdrojů

### Seznam použité odborné literatury

- FREUD, Sigmund. *Nespokojenost v kultuře*. Praha: Hynek, 1998, přeložil: Ludvík Hošek, 141 s., ISBN 80-86202-13-5.
- FREUD, Sigmund. *Mimo princip slasti a jiné práce z let 1920-1924*, Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1999, 383 s., ISBN 80-86123-09-X.
- SHONE, Tom. *Tarantino: retrospektiva*. Praha: Dobrovský s.r.o., 2018, přeložil: Petr Štika: ilustrace (převážně barevné), portréty; 31 cm. 255 s., ISBN 978-80-7390-850-8.
- GREENE, Richard. MOHAMMAD, A.K. *Quentin Tarantino & filozofie: jak se filozofuje kleštěmi a letlampou*, Praha: XYZ, 2009, 327 s., ISBN 978-80-7388-226-6.
- BOOKER, M. Keith. *Postmodern Hollywood: What's New in Film and Why it Makes Us Feel so Strange*, Westport: Praeger Publishers, 2007, ISBN 978-0-275-99900-1.
- ARISTOTELÉS. *Poetika: řecko-česky*. Praha: OIKOYMENH, 2008, přeložil: Milan Mráz, 289 s., 22 cm. ISBN 978-80-7298-131-1.
- JAMESON, Fredric. *Postmodernismus: Neboli kulturní logika pozdního kapitalismu*, Praha: Rybka Publishers, 2016, z anglického originálu přeložili Olga Sixtová a Josef Šebek, ISBN 978-80-87950-27-2.
- WELSCH, Wolfgang. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, 198 s. ISBN 80-7113-104-0.
- LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Semiotika filmu a problémy filmové estetiky*. 2. vyd. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008, přeložil: Peter Mihalík. ISBN 978-80-85187-51-9.

### Seznam použitých novinových článků

- JAGERNAUTH, Kevin. *Quentin Tarantino Says Newtown Tragedy About "Gun Control And Mental Health" Issues, Not Movie Violence*, IN Indie Wire, 4.1. 2013 [cit. 24.11.2021], dostupné online: <https://www.indiewire.com/2013/01/quentin-tarantino-says-newtown-tragedy-about-gun-control-and-mental-health-issues-not-movie-violence-102677/>.
- GROSS, Terry. *Quentin Tarantino, 'Unchained' and Unruly*, IN Fresh Air, dostupné online: <https://www.npr.org/2013/01/02/168200139/quentin-tarantino-unchained-and-unruly>.

BAFTA GURU, *Quentin Tarantino: A Life in Pictures*, 2010, Dostupné online:  
<http://guru.bafta.org/quentin-tarantino-life-pictures>.

### **Seznam použitých filmů**

*Gauneři (The Reservoir Dogs)*, [film]. režie Quentin Tarantino, distributor: Miramax Films, USA, 1992.

*Pulp Fiction: Historky z podsvětí (Pulp Fiction)*, [film]. režie Quentin Tarantino, distributor: Miramax Films, USA, 1994.

*Kill Bill (Kill Bill: Volume 1)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2003.

*Kill Bill 2 (Kill Bill: Volume 2)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Miramax Films, USA, 2004.

*Auto zabiják (Death Proof)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Dimension Films, USA, 2007.

*Hanební parchanti (Inglourious Basterds)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2009.

*Nespoutaný Django (Django Unchained)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2012.

*Osm hrozných (The Hateful Eight)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: The Weinstein Company, USA, 2015.

*Tenkrát v Hollywoodu (Once Upon a Time in Hollywood)*, [film]. Režie: Quentin Tarantino, Distributor: Sony Pictures Releasing, USA, 2019.