

Magisterská diplomová práce



UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VIDEOKLIPOVÁ TVORBA
MICHELA GONDRYHO**

Michel Gondry's music videos

Pavλίna Chmelařová
Česká filologie – filmová věda

Vedoucí práce: Mgr. Jan Křipač, Ph.D.
2010

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury. Za cenné rady, podněty a připomínky děkuji vedoucímu práce Mgr. Janu Křípačovi, Ph.D. Děkuji také Vítězslavu Lyachovi a všem mým blízkým za laskavou podporu a trpělivost při vzniku této práce.

V Olomouci dne 30. dubna 2010

Pavλίna Chmelařová

OBSAH

1. Úvod	6
1.1. Téma práce	6
1.2. Struktura práce a metodologie	7
1.3. Vybrané videoklipy, články a publikace	11
2. VIDEOKLIPOVÁ TVORBA MICHELA GONDRYHO	13
2.1. Úvod do typologie videoklipů	13
2.2. Performance/představení	14
2.2.1. Původ performance videoklipů	14
2.2.2. „Ryzí“ performance – prostředí koncertů a nahrávacích studií	16
2.2.3. Pouliční performance	18
2.2.4. Star-text. Pohled hudebníků do kamery	21
2.3. Nenarativní videoklipy	23
2.3.1. Původ a klasifikace	23
2.3.2. Klasifikace nenarativního systému podle Bordwella a Thompsonové	25
2.3.2.1. Systém kategorický	25
2.3.2.2. Systém abstraktní	27
2.3.2.3. Systém asociativní	32
2.3.2.4. Systém rétorický	33
2.4. Narativní videoklipy	33
2.4.1. Kořeny narativních videoklipů	34
2.4.2. Narativ ve videoklipu	36
2.4.3. Text písně a obraz	37
2.4.4. Gimme Shelter – narativní analýza	40
2.4.4.1. Příběh	40
2.4.4.2. Diskurs – části příběhu a jejich návaznosti	41
2.4.4.3. Události příběhu – jádra a satelity	41
2.4.4.4. Struktura zápletek – čas a události	42
2.4.4.5. Trvání	43
2.4.4.6. Frekvence	45
2.4.4.7. Prostor příběhu – prostor diskursu	45
2.4.4.8. Existenty příběhu – postavy	46
2.4.4.9. Vypravěč, percepční hledisko	47
2.4.5. Army of me – narativní analýza	49
2.4.5.1. Příběh	49
2.4.5.2. Diskurs. Části příběhu a jejich návaznosti	51
2.4.5.3. Události a čas diskursu	52

2.4.5.4. Prostor příběhu – prostor diskursu	53
2.4.5.5. Existenty – postavy	54
2.4.5.6. Vypravěč. Percepční hledisko	55
2.4.6. Everlong	56
2.4.6.1. Příběh	56
2.4.6.2. Části diskursu a jejich propojení	58
2.4.6.3. Časově – prostorové vztahy	60
2.4.6.4. Čas příběhu a čas diskursu	60
2.4.6.5. Frekvence	61
2.4.6.6. Vypravěč. Percepční hledisko	61
2.5 Kombinace performance prvků s narativem	62
2.5.1. Like a Rolling Stone	64
2.5.1.1. Diskurs – Části příběhu a jejich návaznosti	65
2.5.1.2. Čas příběhu – čas diskursu	66
2.5.1.3. Princip propojení narativu a performance	67
2.5.2. Human Behaviour	68
2.5.2.1. Struktura videoklipu	69
2.5.2.2. Propojení performance a narativu	70
2.5.2.3. Odkazy na film Ježek v mlze	70
2.5.3. Dance Tonight	71
2.6 Kombinace performance s nenarativními postupy	73
2.6.1 Isobel, Hyperballad	73
2.6.2. Cellphone's Dead, Lucas With the Lid Off	74
3. AUTORŠTÍ REŽISÉŘI SOUČASNÉHO VIDEOKLIPU	76
3.1. Chris Cunningham	77
3.2. Spike Jonze	81
3.3. Mark Romanek	85
3.4 Michel Gondry	87
4. ZÁVĚR	91
5. PRAMENY A LITERATURA	93
6. SUMMARY	101
7. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	102
8. ANOTACE	105

1. ÚVOD

1.1. Téma práce

Zájem o videoklipovou tvorbu a práci režisérů tohoto televizního formátu obecně mě přivedl na téma diplomové práce. Tou je videoklipová tvorba francouzského režiséra Michela Gondryho.

Vytyčila jsem si za cíl zmapovat videoklipovou tvorbu tohoto autora, charakterizovat a analyzovat stylistické postupy, které používá. Za nedílnou součást práce považuji i rozbor narativní struktury miniaturní plochy jeho videoklipů.

Na videoklipové tvorbě Michela Gondryho mě zaujala zejména rozmanitost, hravost a originalita, s níž k tomuto mnohdy podceňovanému televiznímu formátu (a to jak ze strany televizních teoretiků, diváků a hudebníků, tak i samotných tvůrců), již od počátku své působnosti přistupuje. Namísto laciné podbíživosti a stereotypu, u videoklipů tak častých, vnáší do omezené plochy videoklipu širokou škálu formálních postupů. Gondry svou prací dokazuje, že formát videoklipu může kromě představení hudebníků, poskytovat také dostatečný prostor pro vyprávění příběhů. Za nedílnou součást práce proto považuji také rozbor narativní struktury jeho videoklipů.

Výběr a náplň studie vychází do značné míry i z faktu, že tvorba videoklipových režisérů je v současné době ještě stále ne zcela probádána. V tomto ohledu by tato studie měla upozornit na tvorbu jednoho z předních a respektovaných autorů devadesátých let a současnosti.

Při studiu daného tématu jsem vzala v potaz i další tvůrčí aktivity tohoto režiséra, a to jak v oblasti reklamních spotů a krátkých hraných filmů, tak i v tvorbě celovečerní a dokumentární. Jsem si vědoma toho, že dané poznatky převyšují rámec této práce, a budu je tedy zmiňovat pouze v případě, kdy to budu považovat za nezbytné a pro samotnou práci přínosné.

V kontextu s tvorbu Michela Gondryho považuji za nutné, zahrnout do této práce i další tvůrce devadesátých let, kteří se o oživení formátu videoklipu také významně zasloužili. I pro ně se videoklip stal působištěm, na němž mohli experimentovat (Mark Romanek) parodovat (Spike Jonze) či dokonce šokovat (Chris Cunningham). Snaha o to, rozkrýt a popsat základní charakteristiky jejich přístupů pak přirozeně vyústí v komparaci s autorským přístupem Michela Gondryho.

1.2. Struktura práce a metodologie

Celá práce bude rozdělena do dvou rozsáhlejších úseků, které se budou věnovat videoklipové tvorbě Michela Gondryho ze dvou úhlů pohledu.

V prvním stěžejním úseku této práce, se zaměřím na základní typologii videoklipů, která bude vycházet z předchozího studia obecné teorie hudebního videoklipu. Výchozím zdrojem pro tuto bližší specifikaci Gondryho videografie mi bude studie Blaine Allena *Music video*.¹ Na jejím základě pak bude Gondryho videoklipová tvorba rozdělena do tří základních kategorií, a to podle podílu performance, nenarativních a narativních tendencí.

U videoklipů s jasně patrným inspiračním zdrojem v koncertním vystoupení se zaměřím na vztah mezi živým vystoupením a převedením tohoto vystoupení do formátu videa. Dále se zaměřím na postavení hudebníka v klipu a způsob, jakým je prezentován. V této části budu do velké míry vycházet z muzikologické analýzy hudebních videí,

1 ALLEN, Blaine. *Music video*. In. BUTTLER, Jeremy G. *Television - Critical Methods and Applications*. Third Edition. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2007. ISBN 0-8058-5415-0.

kteřou ve své práci *Dancing in the Distraction Factory*² rozpracoval americký teoretik Andrew Goodwin.

Druhou kapitolu bude tvořit analýza nenarativních videoklipů, tedy těch, které nezahrnují ani složky performance ani narace. V této části práce budu vycházet z klasifikace nenarativních snímků Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, kterou představili ve studii *Film Art - An Introduction*.³

Videoklipy, u nichž je dominantní narativní linie, budou v následující kapitole podrobeny rozboru z naratologického hlediska. Důraz bude kladen na způsob vyprávění příběhu a na roli hudebníka vzhledem k narativní linii videoklipu. Opomenuty nezůstanou ani časoprostorové vztahy pro naratologickou koncepci tak důležité. Za stěžejní teoretické dílo pro tuto část práce jsem si určila práci amerického naratologa Seymoura Chatmana *Příběh a diskurs - Narativní struktury v literatuře a filmu*.⁴ Tento pohled bude doplněn o postřehy Davida Bordwella z knihy *Narration in the Fiction Film*, kap. 4 *Principles of Narration*⁵ a ze studie televizní teoretičky Sarah Kozloff *Narrative Theory and Television*.⁶

První část práce bude završena v kapitole, jejímž ústředním tématem budou videoklipy, v nichž se tendence performance, narace a nenarativní prolínají a kříží. Zaměřím se především na to, jak jsou tyto

-
- 2 GOODWIN, Andrew. *Dancing in the Distraction Factory - Music Television and Popular Culture*. Minneapolis, MN : The University of Minnesota Press, 1992. ISBN 0-8166-2063-6.
 - 3 BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film art - An Introduction*. Third Edition. New York: University of Wisconsin, 1990. ISBN 0-07-006439-3.
 - 4 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs - Narativní struktura v literatuře a filmu*. 1. vyd. Brno : Host. 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.
 - 5 BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN-10: 0-299-10174-6
 - 6 KOZLOFF, Sarah. *Narrative Theory and Television*. In ALLEN, Robert C. (ed.). 2. vyd. *Channels of Discourse, Reassembled - Television and Contemporary Criticism*. Chapel Hill & London: The University of North Carolina Press, 1992. ISBN 0-8078-4374-1.

postupy propojovány. Tato kapitola bude logicky vycházet z předchozího textu a již výše zmíněné literatury.

Napříč tímto rozdělením videoklipů bude směřovat analýza vzájemného vztahu hudební - tedy melodické, rytmické a zejména textové - složky a obrazové složky videoklipu. Ta bude mít také podloží muzikologické analýze Andrewa Goodwina doplněné o některé poznatky švýcarského germanisty a literárního teoretika Emila Staigera, které budu čerpat z výboru *Poetika, interpretace a styl*.⁷

Součástí klasifikace videoklipů a jejich rozboru bude analýza formálních prostředků, které režisér používá. Cílem mi bude hledat postupy, které jsou videoklipům společné, i ty, kterými se od sebe odlišují. Některé poznatky budu čerpat z autobiografického dokumentu Michela Gondryho *I've been Twelve Forever*⁸, v němž divákům přímo režisér ozřejmuje jednotlivé triky a postupy, které ve videích použil. Tam, kde se budu věnovat využití různých animačních technik a způsobů jejich kombinace s hranou akcí se budu opírat o publikaci *Úvod do estetiky animace*⁹ Jiřího Kubíčka. Doplnujícím informačním zdrojem pro tuto kapitolu mi bude internetová encyklopedie *Wikipedia* a webové stránky www.director-file.com/gondry zaměřené na biografii a monografii Michela Gondryho.¹⁰

Navzdory názvu práce, nemohu analýzami obsáhnout kompletní Gondryho videografii a domnívám se, že detailní rozbor všech osmdesáti videoklipů by nebyl přijatelný ani pro čtenáře. Volím proto spíše stručnější variantu, a jednotlivá tvrzení a závěry budu prokazovat na

7 STAIGER, Emil. *Poetika, interpretace a styl*. 1. vyd. Praha : Triáda, 2008. ISBN 978-80-86138-94-7

8 Dokument je součástí DVD *The Work of Director Michel Gondry - A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

9 KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8

10 Dostupné z WWW: <www.wikipedia.org>, <<http://www.director-file.com/gondry/>>.

nejvhodněji vybraných klipech. Při selekci upřednostním ty videoklipy, které poslouží jako příklady rozdílných stylistických postupů a zároveň dosahují mimořádných vizuálních kvalit.

Předmětem druhé části studie bude komparace Gondryho režijního konceptu s přístupy dalších významných tvůrců videoklipu 90. let a současnosti. Zaměřím se zejména na zvukná jména Spike Jonzeho, Chrise Cunninghama a Jonathana Glazera. Také u nich si vytyčím základní stylistické postupy. Na závěr pak zařadím tvorbu Michela Gondryho do celkového kontextu současné videoklipové tvorby. Při zpracování této kapitoly mi bude nápomocná ucelená historiografie věnující se videoklipu od počátků k dnešku: *Money For Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*¹¹ napsaná Saulem Austerlitzem. Při komparaci využiji také poznatků svých kolegů, kteří již v předchozích letech zmapovali práce Gondryho soupeřů Chrise Cunninghama¹² a Spíka Jonzeho¹³.

Jako další inspirační zdroje mi poslouží diplomové práce *Český metalový videoklip po roce 2002*¹⁴ Viktora Paláka, *Umělecké postupy v současném hudebním videu*¹⁵ (2007) od Kateřiny Chocholové a *Videoklip jako speci-*

11 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. New York : The Continuum International Publishing Group, 2007. ISBN: 082641818X

12 NEDĚLA, Jiří. *Chris Cunningham - portrét režiséra*. Bakalářská práce, Filozofická fakulta KDFMS Olomouc. Olomouc : Univerzita Palackého, 2005.

13 CINGER, František. *Spike Jonze - vztah filmové a televizní tvorby*. Bakalářská práce. Filozofická fakulta KDFMS Olomouc. Olomouc : Univerzita Palackého, 2008.

14 PALÁK, Viktor. *Český metalový videoklip po roce 2002*. Magisterská diplomová práce. Filozofická fakulta – Ústav filmu a audiovizuální kultury Brno. Brno: Masarykova univerzita, 2007.

15 CHOCHOLOVÁ, Kateřina. *Umělecké postupy v současném hudebním videu - Analýza a interpretace videoklipu „Santa Maria“ od hudební formace Gotan Project /2003/*. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy Brno. Brno : Masarykova univerzita, 2007.

*fická forma výtvarného projevu*¹⁶ (2007) Michala Marušky.

Završením celé práce bude odpověď na základní otázku: Co konkrétně Gondry do videoklipové tvorby přinesl nového? V jakém ohledu je jeho styl specifický? Jaké je postavení tohoto režiséra v kontextu současných tvůrců videoklipů?

1.3. Vybrané videoklipy, články a publikace

Při analýze videoklipů Michela Gondryho se zaměřím na rozbor videoklipů, které byly vydány pod souhrnným názvem *The Work of Director Michel Gondry* (2003) v kolekci edice Directors Label. Nápomocnými bude také server www.youtube.com, který se stal v průběhu posledních let domovskou scénou videoklipů. Při komparaci Gondryho tvorby s dalšími tvůrci videoklipů budu čerpat z dalších souborných kolekcí jejich tvorby, které taktéž vyšly v edici Directors Label.

Téma *Videoklipová tvorba Michela Gondryho* nepatří k těm, které by byly v odborné literatuře výrazně exponovány. Většina článků v seriálových publikacích (ať už českých či zahraničních) je zaměřena buď na celovečerní tvorbu tohoto režiséra, nebo se o jeho videoklipech zmiňuje jen okrajově. Z množství drobných článků, převážně informativního charakteru (většinou se jednalo o články, které pouze stručně informovaly o oceněních, která Gondry za své videoklipy získal), jsem pro účely této práce využila text *Kam kráčí svět aneb Proč je film krátký (i dlouhý)* Čestmíra Langa¹⁷, který přibližuje videoklip *Come into My World*.

16 MARUŠKA, Michal. *Videoklip jako specifická forma výtvarného projevu*. Diplomová práce. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy Brno. Brno : Masarykova univerzita, 2007.

17 LANG, Čestmír. *Kam kráčí svět aneb Proč je film krátký (i dlouhý)*. *Krátký film jako intenzivní forma komunikace*. In. *Film a doba* 4/2005. s. 197.

Podnětnou se mi stala kniha Saula Austerlitz: *A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*¹⁸ Autor se v této ucelené publikaci zaměřil na fenomén videoklipu z vývojového hlediska. Osobnosti Michela Gondryho se věnuje v šesté kapitole kde se na základě konkrétních příkladů z Gondryho videografie pokouší popsat stěžejní principy jeho tvorby. Tvorba Michela Gondryho je zde nahlížena také v kontextu tvorby ostatních autorských režisérů, zejména Spikea Jonzeho.¹⁹

18 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. New York : The Continuum International Publishing Group, 2007. ISBN: 082641818X,

19 Součástí této publikace je také přehled 100 nejlepších videoklipů, Gondryho jméno se v tomto top listu objevuje celkem šestkrát.

2. VIDEOKLIPOVÁ TVORBA MICHELA GONDRYHO

2.1. Úvod do typologie videoklipů

„Videoklip je krátká, většinou tři až pěti minutová audiovizuální forma, v níž video (nebo filmové) obrazy doprovázejí hudební skladbu.“²⁰

Na počátku osmdesátých let minulého století zahájila svoji činnost první televizní hudební stanice MTV.²¹ Ta se společně s dalšími hudebními stanicemi, které postupně vznikaly v následujících letech, stala mediálním prostorem pro videoklipovou tvorbu. Právě tehdy se mezi televizními teoretiky rozpoutala debata, jejímž ústředním tématem bylo, jak klasifikovat videoklipy.

Například americká teoretička Marsha Kinderová²² rozdělila videoklipy do tří kategorií, které nazvala výstup, příběh a sled podivných vizí. Obratnější a srozumitelnější termíny použil v roce 1984 J. Lynch, který jednotlivé kategorie nazval performance (představení), narratives (narativní videoklipy) a antinarratives (nonnarativní). Obdobně se k tématu postavil o dvě desítky let později americký teoretik Blaine Allan.²³ Ve stati *Music television*²⁴ podrobně popisuje tři již výše zmíněné kategorie.

20 SZCZEPANIK, Petr. *Videoklip - Proměna diváka a elektronická tělesnost. Pragmatický obrat v teorii filmu a populární kultury*. 1. část. In: Biograph 1998a, č. 5. s. 21.

21 Stalo se tak přesně 1. srpna 1981.

22 Marsha Kinderová – kulturní teoretička a vědkyně, která se specializuje na narativní teorii, digitální média a španělskou kinematografii. Dosud publikovala více než 100 studií a deset teoretických publikací. V současné době působí jako profesorka na univerzitě v Jižní Kalifornii.

23 Blaine Allen – působí na Queen University v Kanadě, na oddělení Film a média. Jeho studie *Hudební televize* vyšla v souboru *Critical methods and Applications - Music Television*.

24 ALLEN, Blaine. *Music video*. In: BUTTLER, Jeremy G. *Television - Critical Methods and Applications*. Third Edition. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2007. ISBN 0-8058-5415-0.

Z uvedené klasifikace vychází do velké míry i tato práce, samotné kategorie však považuji spíše za orientační, než definitivní. Jednak se ve videoklipech podíl prvků jednotlivých kategorií často kříží a prolíná, jednak má každá z těchto kategorií zcela rozdílná východiska.

Allen ve své stati pojednává také o další kategorii tzv. *graphic videa*. Do této kategorie zařazuje ta videa, která považuje za vysoce imaginativní. Jak uvádí: „*Techniky mohou zahrnovat formy animace nebo počítačově vytvořené grafiky, nebo mohou použít video procesy, které výrazně mění navykly - ustanovený krátký filmový nebo video obraz*.“²⁵

Zavedení této kategorie však považuji za zavádějící. Dle mého názoru nesdružuje, na rozdíl od předchozích tří kategorií, videoklipy podle toho, co je v nich zobrazeno, nýbrž jak je to zobrazeno. Uvedené postupy (animace, počítačová grafika) považuji za prostředky, které mohou být aplikovány ve všech typech videoklipů. Pomocí nich může být ve videoklipu interpret prezentován (v případě performance), příběh vyprávěn (u narativních videoklipů) či je s obrazem experimentováno (nenarativní videa). Z tohoto důvodu tedy kategorii *graphic* do své práce nezahrnuji.

V následujících kapitolách se zaměřím na to, co je pro jednotlivé výše vymezené kategorie charakteristické, z čeho vycházejí a jaká pravidla se na ně vztahují. Obecná východiska budou posléze aplikována na konkrétní videoklipy Michela Gondryho.

2.2. Performance/představení

2.2.1. Původ performance videoklipů

Do kategorie performance spadají videoklipy, jejichž primárním úkolem je zobrazit performance/představení hudebního interpreta. Název kategorie už sám napovídá, že performance klipy buď samotné

25 ALLEN, Blaine. *Music video*. In. BUTTLER, Jeremy G. *Television - Critical Methods and Applications*. Third Edition. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2007. s. 304. ISBN 0-8058-5415-0

vystoupení zaznamenávají, nebo napodobují jeho charakter a převádí jej do formátu videoklipu.

Jedná se o způsob zobrazení, s nímž se filmoví diváci mohli setkat už na počátku zvukové éry kinematografie. Jak uvádí současný švédský teoretik Sven E. Carlson: „*Kinematografická tradice zpívajícího představení je stará jako první zvukový film Jazzový zpěvák (The Jazz Singer, 1927). Al Johnson v něm zpívá píseň Oh Mama. Od té doby tento typ představení, nazývaný také jako koncertní vystoupení, pokračuje ve filmech, muzikálech²⁶ a koncertních dokumentech.*“²⁷

Po tomto průlomů následoval v Hollywoodu vznik tzv. Soundies, černobílých klipů na filmovém pásu s optickou zvukovou stopou a průměrnou délkou kolem tří minut. Tyto Soundies si mohli za drobný poplatek pouštět návštěvníci nočních klubů a restaurací na přístroji zvaném panoram a vidět i slyšet zároveň tehdejší interprety. Do konce druhé světové války bylo vyrobeno téměř dva tisíce těchto videí a mezi interprety, kteří se do projektu zapojili, byly i takové hvězdy jako Billie Holliday, Duke Ellington či Louis Armstrong.

Vizuální jukeboxy, tentokrát nazvané Scopitones, se znovu objevily počátkem 60. let ve Francii a následně se uchytily ve Spojených státech, kde francouzské interprety postupně vytlačili američtí. S rozvojem televizního vysílání se však obliba Scopitonů vytratila na obou kontinentech.

Uvedená genealogie v mnohém napomáhá tomu, pochopit vizuální podobu současných performance klipů. V podstatě se totiž vizuální

26 Příkladem novodobého videoklipu, který odkazuje k muzikálovým číslům se stal videoklip Spikea Jonzeho *It's Ob So Quiet* (1995) pro islandskou zpěvačku Björk.

27 CARLSON, Sven E. *Audiovisual poetry or Commercial Salad of Images? Perspective on Music Video Analysis*. [online]. (In *Musikkin Sunta* nr 2 1999. Special issue in English on Music videos, The Finnish Society for Ethnomusicology, University of Helsinki, s. 4.) [online]. [cit. 15. 2. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://www.scribd.com/doc/21443812/Sven-E-Carlsson-Perspective-on-Music-Video-Analysis>>.

náplň Soundies i Scopitonů příliš neliší od pozdějších trendů v MTV a současných komerčních videí. Avšak zatímco Soundies vycházely spíše z jednoduché prezentace interpreta, a často v rámci jeho živého vystoupení, Scopitony už byly vytvářeny manipulativním způsobem. Jak uvádí o Scopitones Michal Maruška: „*Dobové klipy lze v širší míře charakterizovat jako teatrální směs exotiky, romantiky, tance a lehkého vzrušení za využití i neopodstatněné ženské naboty.*“²⁸

Oba z uvedených principů můžeme hravě najít ve videoklipové produkci z období od 80. let minulého století až po současnost. Podívejme se nejdříve na tu skupinu videoklipů, které zobrazují hudebníka přímo při hudebním představení.

2.2.2. „Ryzí“ performance – prostředí koncertů a nahrávacích studií

„Ryzí“ performance klipy jsou vytvářeny z materiálů, které byly pořízeny přímo na koncertních vystoupeních, čímž v podstatě navazují na tradici Soundies. Velký důraz při natáčení takových klipů je kladen na autentičnost. Primární je zobrazení hráčských a pěveckých dovedností hudebníků a vzájemného vztahu hudebníků a publika. Nejvýraznější představitelé těchto videoklipů bychom dnes našli zejména u metalových klipů. Srozumitelné vysvětlení pro tuto skutečnost podává ve své diplomové práci Viktor Palák: „*Přese všechny související elementy, je to právě hudba, na niž metaloví fanoušci reagují nejsilněji a v první řadě. Z hlediska videoklipů jsou tak žádoucí spíše ty prvky, jež nahrávají sonicko-vizuální souhře, než ty, které jí odporují. Jak připomíná Weinstein, 'zatímco zrak vyžaduje následnou interpretaci, sluch reaguje okamžitě' [2000: 215]. Tato skutečnost (fanouška více „chytá“ hudba než její vizuální doprovod) může být jedním z důvodů, proč nebrají v metalové subkultuře videoklipy tak zásadní roli, a proč je důraz stále*

28 MARUŠKA, Michal. *Videoklip jako specifická forma výtvarného projevu*. Diplomová práce. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy Brno. Brno : Masarykova univerzita, 2007. s. 22.

kladen na koncertní vystupování, v němž bývá hudba nadřazena a preferována před vizuálními aspekty (jež ale sebrávají důležitou roli a sonický zážitek probublují). V souladu těchto dvou faktů pak můžeme nalézt i jednu z odpovědí, proč hraje v metalové subkultuře tak důležitou roli právě živý, koncertní videoklip.²⁹

V Gondryho videografii se s koncertním klipem sice setkáme, ale v modifikované formě. Důvod tkví nejen v tom, že Gondry k metalové subkultuře dosud nepronikl, ale i v samotné podstatě Gondryho autorského přístupu. Záliba ve stylizaci, úpravách mizanscény a příbězích je v přímém rozporu s „ryzími“ performance klipy, jak o nich bylo pojednáno výše. Přesto se však jeden Gondryho videoklip koncertnímu performance klipu svým zpracováním výrazně přibližuje. Jedná se o klip k písni *Like a Rolling Stone* (The Rolling Stones, 1995). Jednu linii videoklipu tvoří záběry, v nichž jsou snímáni členové kapely při koncertním vystoupení (obr. 1). Nechybí ani zachycení publika. Ačkoliv se na první pohled jeví tyto sekvence jako „ryzí“ performance, skutečnost je poněkud odlišná. Jedná se totiž o záběry, které byly pořízeny na malém soukromém večírku, uspořádaném právě pro potřeby natáčení videoklipu. Proto je třeba brát v potaz i určitou míru stylizace. Navíc se tato linie videoklipu prolíná s druhou narativní rovinou, která ztvárňuje příběh textu písně.³⁰

Teoretik Andrew Goodwin zařazuje mezi performance klipy také ty snímky, které zachycují natáčení písně/skladby v hudebním nahrávacím studiu. Představitelem takového klipu z Gondryho dílny je *Walkie Talkie Man* (2004) natočený pro kapelu Steriögram. I zde se však složka performance – kapela natáčí ve studiu – prolíná s příběhovou linií. Tu představuje příběh ženy, která sedí v nahrávacím stu-

29 PALÁK, Viktor. *Český metalový videoklip po roce 2002*. Magisterská diplomová práce. Filozofická fakulta – Ústav filmu a audiovizuální kultury Brno. Brno : Masarykova univerzita, 2007, s. 23.

30 Tomuto videoklipu se budu podrobně věnovat v kapitole *Kombinace performance prvků s narativem*, kde se zaměřím na vzájemný vztah těchto dvou postupů a také na rozbor formálních prostředků klipu.

diu a neustále plete. Z vlny postupně vytvoří hudební nástroje, členy kapely i kameru. Zároveň během této performance uplete i příběh, který je následně zhmotněn a narušuje a zároveň oživuje nahrávání kapely.³¹

Na těchto příkladech lze vidět, že Michel Gondry nepatří k režisérům, kteří by ve svých klipech chtěli podávat autentická svědectví o vystoupení hudebníků, přenášet televizním divákům atmosféru koncertů a obdivné projevy davu fanoušků. V rámci performance je mu mnohem bližší určitá svěbytná stylizace a kombinování s postupy narativními.

2.2.3. Pouliční performance

Hlavní podmínku pro zařazení mezi performance videa neurčuje prostředí, v němž hudebníci vystupují, ale samotný akt představující vystoupení. Není tedy nutné, aby hudebníci stáli přímo na pódiu nebo nahrávali ve studiu, důležité však je, aby píseň/skladbu zpívali/hráli. Jsou to totiž právě oni, kdo „v performance klipu zaujímá centrální postavení“³². Proto do této kategorie spadají i vysoce stylizované videoklipy, natočené například v televizních studiích nebo v jiných než koncertních lokacích.

Takový je i Gondryho videoklip *The Hardest Button To Button*³³ (2003) vytvořený pro americkou rockovou kapelu The White Stripes. Ačkoliv

31 Ve videoklipu se také objevují odkazy na film King Kong - člen kapely má obří rozměry, vyleze na vrchol budovy Capital, kde se koná nahrávání, proboří zeď a chce vytáhnout jednoho z členů kapely. Jelikož je vytvořen z vlny, zvukařům se podaří jednu jeho nit chytit, umístit na páskový kotouč a postupně jej rozmotat.

32 GOODWIN, Andrew. *Dancing in the Distraction Factory - Music Television and Popular Culture*. Minneapolis, MN : The University of Minnesota Press, 1992. s. 109. ISBN 0-8166-2063-6.

33 Tato píseň byla parodována v *Jazzy and the Pussycats*, druhé epizodě osmácté série amerického seriálu *The Simpsons*.

text písně sám o sobě zahnuje výraznou narativní linii³⁴, obrazovou složku klipu představuje „pouze“ performance. Pro natočení klipu k této písni vybrali tvůrci pouliční lokace Harlemu, Riverside Park a newyorského metra. Oba členové kapely, Meg a Jack Whiteovi, hrají na své nástroje - bicí a basovou kytaru - a Jack zpívá do mikrofonu. S tak prostým ztvárněním se však Gondry nespokojil. Pečlivě nastudoval aranžmá skladby a rozhodl se vytvořit jakési „vizuální echo“³⁵. Obrazy členů kapely jsou s každým úderem bicích a ostrým zvukem kytary násobeny a vytváří tak dlouhé řetězce sama sebe. Multiplikace nástrojů nebyla vytvořena v postprodukcí pomocí počítačových efektů, jak by se dalo předpokládat, ale zcela obyčejným, zato velmi pracným způsobem. V režisérově návrhu na provedení klipu stojí: „*Nebudou zde žádné speciální efekty, vše bude vytvořeno střihem v kameře a přidáním soupravy bicích nebo zesilovače před dalším záběrem.*“³⁶ (obr. 2)

Natáčení performance videoklipů v prostředí městských ulic se stalo populární v průběhu 80. a 90. let, kdy hudební svět „zavalila“ vlna hip-hopové subkultury. Skutečnost, že její příznivci vnímají ulici jako podstatný prostor pro svou existenci a sebevyjádření se promítla i do hip-hopových videoklipů. Postupně toto prostředí ulice „prosakuje“ i do jiných žánrů hudebních videí.

Prostředí ulice se objevuje i napříč Gondryho tvorbou. Poprvé jej ztvárňuje v klipu *La Ville* (1988) pro francouzskou skupinu Oui Oui, v níž mimochodem působil jako bubeník. S pouliční performance se setkáme v několika jeho dalších videích, například v *Je Danse Le Mia* (1994) performerují členové francouzské hiphopové kapely IAM po-

34 Text písně je výpovědí mladého muže, který vzpomíná na nelehké období svého dětství.

35 In Booklet – příloha DVD *The Work of Director Michel Gondry – A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

36 Tamtéž

hybují v prostředí ulice a nočního klubu³⁷, v klipu *Feel It* (1997) se švédská zpěvačka afrického původu Neneh Cherry se pohybuje v záhadných v časových smyčkách po ulici velkoměsta. Jedním z nejpozoruhodnějších performance klipů lokalizovaných do prostředí městských ulic je však bezesporu videoklip k písni *Come into my World* (2002) natočený pro australskou zpěvačku Kylie Minogue.³⁸

Vizuální část klipu zachycuje tuto zpěvačku, jak kráčí po ulici Point du Jour v pařížské předměstské čvrti Boulogne. V úvodu videoklipu vyjde zpěvačka z obchodu, v jedné ruce nese balíček. Během chůze si zpívá text písně, zatímco se za jejími zády odehrávají krátké příběhy obyvatel čtvrti. Jak Kylie kráčí ulicí a přechází přes přechody, dostává se po chvíli na stejné místo – před obchod – odkud původně vyšla. V tu chvíli vychází z obchodu její dvojnice. Vtip spočívá v tom, že Kylie se ve skutečnosti pohybuje ve čtvercovém půdosysu a celkem čtyřikrát se vrací do stejného výchozího místa. Pokaždé, když se kamera do tohoto místa dostane, je obraz multiplikován, což znamená, že se v obraze objeví její dvojnice (obr. 3). Každá nová Kylie jde ulicí poprvé, zatímco její předchůdkyně již tuto trasu opakuje. Jednotlivé postavy jsou mezi sebou v interakci, reagují na sebe. Podobně je tomu i s ostatními lidmi v ulici. Obrazovka se tedy postupně plní lidmi a jejich mikropříběhy. Během své chůze provádí zpěvačka zcela běžné věci, nese obálku z pošty, u stánku si prohlíží ovoce či nese šaty z čistírny. Reprezentuje se tak jako „obyčejná holka z obyčejné čtvrti“. Prvek performormance umocňuje fakt, že se zpěvačka, tu a tam, krátce podívá přímo do kamery a dává tak najevo, že ví, že je sledována. Oba aspekty, reprezentace hudebníka a jeho stylizace a pohled do kamery jsou důležitými prvky performance videí. Patří do tzv. star-textu.³⁹

37 V tomto klipu použil Gondry techniku opakovaného zoomování – transfokování.

38 Gondry v tomto klipu realizoval svůj záměr, který chtěl původně použít pro klip *Feel It* (Neneh Cherry, 1997).

39 Tento termín zavedl Andrew Goodwin.

2.2.4. Star-text. Pohled hudebníků do kamery

Tento prvek, s nímž se lze setkat u velké většiny performance klipů, také vychází z živého vystoupení a jeho účelem je nahradit skutečný kontakt hudebníka s publikem. Píseň je od okamžiku, kdy se hudebník podívá přímo do kamery, jasně adresována televiznímu či internetovému divákovi.

S pohledem hudebníka přímo do kamery setkáme i v klipech, kde zpěvák/hudebník nevystupuje v roli „sama sebe“, ale kde představuje určitou postavu příběhu. V momentu kdy se, byť jen na krátkou chvíli, podívá do kamery, vystoupí z role, kterou do té doby ztvárňoval. Kvůli tomuto efektu se pohled hudebního interpreta do kamery často používá jako jednoduchý, rychlý a zároveň nenásilný způsob přemostění mezi narativní a performance linií ve videoklipu.

Nejen pohled hudebníka do kamery, ale taky veškerá jeho gesta, mimika a tanec jsou součástí komplexu, který Andrew Goodwin označuje termínem star-text. Pod tento pojem zahrnuje také styl oblečení, módu, make up a podobně, souhrnně vše vizuální, čím se hudebník prezentuje. Star-text vychází, podle Goodwina, především z ikonografie populární hudby: *„Konstrukce star identit je pro ekonomiku hudebního průmyslu centrální. Pro nabírací průmysl je to artikl důvěry (...). Jsou to umělci, jejichž identity garantují masivní prodeje, a proto, zatímco se pro zákazníka mohou měnit významy, je z pohledu hudebního průmyslu hvězda vždy funkční. Je to tedy často hudební průmysl, který star-text konstruuje a určuje, a to za účelem zvýšit prodej nahrávky.“*⁴⁰

V dějinách koncertních vystoupení a následně videoklipů se vydělilo mnoho individuálních přístupů ke star-textu. Někteří hudebníci si na počátku své kariéry „vykonstruují“ vytvoří určitý typ, který pak po dlouhá léta ztělesňují.⁴¹ Takovým příkladem je například

40 GOODWIN, Andrew. *Dancing in The Distraction Factory*, kap. 4, s. 103.

41 Příkladem je zpěvačka a autorka textů kapely Pretenders Chrissie Hynde, která po dlouhá léta představovala typ uličnice.

kapela The White Stripes, která s Gonrym natočila celkem pět videoklipů.

Toto hudební duo si ustanovilo svoji vlastní ikonografii, vycházející z čísla tři. Písně The White Stripes jsou vystavěny na třech základních pilířích – příběhu, melodii a rytmu, přičemž každému z nich je přiřazen jeden element – zpěv, basová kytara a bicí. Trojka se často vyskytuje jako symbolické číslo v textech písní, stejně jako symbolika tří základních barev – červené, černé a bílé. Do této trojkombinace stylizují Meg a Jack Whiteovi také své kostýmy a přebaly alb. Číslo tři nepřekročila tato dvojice ani ve výběru témat textů, které nejčastěji pojednávají o dětství, škole nebo vztahu muže a ženy.

Jiní hudebníci naproti tomu mění svůj star-text klip od klipu. Jako zářný příklad uvádí Goodwin popovou zpěvačku Madonnu, v našem případě bychom mohli za ženu mnoha tváří uvést Björk. Její polohy *star-textu* se liší nejen v rámci spolupráce s Michelelem Gondrym, ale také ve srovnání jejich videoklipů vytvořených od dalších současných režisérů. V Gondryho videoklipech je prezentována zejména jako jemná mladá žena, která je pevně spjata se světem přírody (*Joga, Isobel*) a její pokus vkročit do světa městské civilizace končí neúspěšně (*Bachelorette*), její druhou polohu tvoří postava ženy poukazující na majetnické chování lidí vzhledem k planetě Zemi (*Human Behaviour*) či odhodlané ženy bojující za práva utlačovaných (*Declare Independence*). Režisér Spike Jonze oproti tomu využil a exponoval taneční a herecké schopnosti této zpěvačky v muzikálově stylizovaném klipu (*It's Ob So Quiet*). A do třetice Chris Cunningham zdůraznil aspekt uměle vytvořené – elektronické hudby (*All is Full of Love*)

2.3. Nenarativní videoklipy

2.3.1. Původ a klasifikace

Nenarativní videoklipy⁴² tvoří druhou základní kategorii krátkých hudebních snímků, kterou Blaine Allen ve svém pojednání *Music Video* vymezuje. Jak už označení napovídá, tyto snímky stojí v opozici vůči tradiční vizuální naraci. Znamená to tedy, že neobsahují série kauzálně vztažených událostí, které by se odehrávaly v určitém čase a prostoru. Ve své čisté podobě nezahrnují ani složku performance. Někteří teoretikové tuto kategorii označují pojmem umělecké klipy⁴³, osobně však tento název považují za zavádějící a budu se držet označení nenarativní videoklipy.⁴⁴

Za předchůdce nenarativních videoklipů jsou považovány experimentální filmy, které se na poli kinematografie začaly objevovat již od 10. let minulého století. To souvisí jednak s tím, že tvůrci nenarativních videoklipů často používají podobné techniky a principy jako tehdejší filmaři, jednak se skutečností, že již tehdy vycházeli filmaři z hudby. Už během 1. světové války se němečtí experimentátoři Hans Richter a Viking Eggelin pokoušeli o to, najít způsoby, jakými by bylo možné přeměnit kresby v pohybující se obrázky. Prvním úspěšným výsledkem tohoto snažení se stal na počátku 20. let krátký abstraktní animovaný film *Rythmus 21* režiséra Hanse Richtera. Na něj navázal sé-

42 Orig. „Non-narative“. ALLEN, Blaine. *Music video*. In. BUTTLER, Jeremy G. *Television - Critical Methods and Applications*. Third Edition. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2007. s. 303. ISBN 0-8058-5415-0.

43 Orig. „Art clips“. In. CARLSON, Sven E. *Audiovisual poetry or Commercial Salad of Images? Perspective on Music Video Analysis*. [online]. (In *Musikkain Santa* nr 2 1999. Special issue in English on Music videos, The Finnish Society for Ethnomusicology, University of Helsinki, s. 2.) [online]. [cit. 15. 2. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://www.scribd.com/doc/21443812/Sven-E-Carlsson-Perspective-on-Music-Video-Analysis>>

44 Jsem toho názoru, že rozdělení videoklipů do tří základních kategorií - performance, narativní, nenarativní – je logické a vypovídá o základních principech, z nichž formát videoklipu může vycházet. Označení „umělecký“ se vztahuje zejména k estetickým kvalitám daného díla, ne k tomu, zda videoklip zahrnuje vystoupení interpreta, narativní strukturu či nenarativní systém.

rií dalších tří stejnojmenných snímků. Obdobnou sérii *Lichtspiel Opus I-IV*. vytvořil v první polovině 20. let také Richterův kolega Walter Ruttmann. Třetí významný experimentátor Viking Eggeling⁴⁵ sjednotil pohyblivé abstraktní obrazy ve snímku *Diagonální symfonie*.

Tehdejší doba vzápětí přinesla další výrazné experimentátorské směry, které se od sebe více či méně lišily. Do kinematografie se promítly postupy dadismu, surrealistické a impresionistické tendence a hovořilo se i o tzv. čistém filmu. Nebylo výjimkou, když se jeden tvůrce postupně podílel na filmech, které vycházely každý z jiného konceptu. Jedno však měly tyto směry společné: jejich záměrem bylo odklonit se od tehdejšího hlavního proudu a přinést do kinematografie experiment a inovaci. Vyprávění příběhu, které bylo v té době pro mainstreamovou produkci primární, hrálo v experimentálním proudu okrajovou roli. Pozornost tvůrců i diváků se začala upírat k formální stránce snímků.

Kořeny současných nenarativních videoklipů tedy sahají hluboko do minulosti. Vzhledem k těmto souvislostem jsem při klasifikaci videoklipů, které nesou výrazné nenarativní tendence, vycházela z klasifikace nenarativního systému Davida Bordwella a Kristin Thompsonové.⁴⁶ V této kapitole bude mým úkolem vyjít z jeho poznatků, roztrdit a analyzovat nenarativní videoklipy Michela Gondryho.

45 Není tajemstvím, že už v této době právě tito tvůrci točili také filmové reklamy a trikové sekvence v hraných filmech. (Ruttman točil trikové sekvence v *Snu o sokolovi* ze Siegfrieda režiséra Fritze Langa). Ve druhé polovině tohoto desetiletí se tito němečtí experimentátoři, inspirováni snímky *Mezihrá* Reného Claira a *Mechanický balet* Dudley Murphyho a Fernanda Légera, pustili do natáčení se skutečnými předměty.

46 BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film Art - An Introduction*. Third Edition. New York : University of Wisconsin, 1990. ISBN 0-07-006439-3.

2.3.2. Klasifikace nenarativního systému podle Bordwella a Thompsonové

Bordwell s Thompsonovou dělí nenarativní systém na čtyři pod-systémy – systém kategorický, rétorický, abstraktní a asociační. Každý z těchto systémů má svá specifika. Můžeme se setkat s filmovými díly, která reprezentují vždy jeden z těchto typů, mnohem častěji se však setkáme s filmy, v našem případě s videoklipy, které jsou tvořeny kombinacemi těchto systémů. Kromě toho bývají nenarativní systémy často kombinovány také se systémem narativním a v případě videoklipů se systémem performance. Nejprve se však budu zabývat čistě nenarativními klipy.

2.3.2.1. Systém kategorický

První systém, který Bordwell s Thompsonovou vymezují, označují pojmem kategorický. Tento systém vychází z potřeby člověka klasifikovat a logicky si uspořádat jednotlivé objekty a jevy. Prakticky vzniká tehdy, když si tvůrce vybere jednu kategorii, skrze níž daný objekt/jev divákovi představí. Ve snímku zobrazí výčet jednotlivostí tohoto objektu/jevu, přičemž je tento výčet obvykle organizován podle konkrétního vzorce.⁴⁷

Příkladem uplatnění kategorického systému je Gondryho klip k písni *Jóga* (1997), který vznikl pro islandskou zpěvačku Björk. Text písně vzdává hold ostrovu Island, krajíně odkud zpěvačka pochází. Tohoto biografického tématu se při zpracování klipu držel i Gondry. Video tvoří série dokumentárně pořízených leteckých záběrů ostrova Is-

47 Bordwell s Thompsonovou uvádějí jako příklad kategorického systému film o motýlech, v němž budou motýli zobrazeni od nejmenšího po největšího. Vzorcem, podle něžž bude systém uspořádán, bude velikost živočicha. Kategorii si filmař může vytvořit dle svého úsudku, přičemž je možné, aby daný jev patřil do více kategorií. Výsledné uspořádání pak bude určeno na základě dohody.

land.⁴⁸ (obr. 4) Pozornost je zaměřena na krajinu a její elementy – vodní toky, skály, rozlehlá vřesoviště a zasněžené pláne.⁴⁹ Hlavní kategorií, podle níž je ostrov divákovi představen, je tedy „pohled na ostrov z ptačí perspektivy“, přičemž výčet zahrnuje jednotlivé elementy krajiny. Vzorec, podle něhož autor jednotlivé záběry uspořádal, vychází z hudebního aranžmá písně. Záběry živoucí skalnaté vulkanické krajiny jsou obrazovou paralelou k bicím nástrojům, záběry zachycující poklidnou krajinu a sítě řek ilustrují hudební linku smyčců. Ilustrace je použita i v rámci jednotlivých motivů textu písně. Například dvojverší „*Emotional landscapes / They puzzle me*“⁵⁰ je obrazově pojata jako krajina složená z několika částí, podobně jako skládačka puzzle. Ve chvíli, kdy začne hrát elektronická hudba, se jednotlivé části rozpojí a pod povrchem se objeví žhnoucí země. Gondry v tomto obrazovém zpracování propojuje dvě skutečnosti – emocionální téma textu písně, kterým je Björčina láska k rodné krajině, a fakt, že ostrov Island je sopečně činný.

Sled záběrů je sevřen mezi úvodní a závěrečný záběr, které se oproti ostatním vymezují tím, že je v nich přítomná interpretka. V prvním záběru Björk leží na pláži a má zavřené oči, v posledním záběru je z technických důvodů použita počítačová mutace její postavy (obr. 5). Björk stojí na skále, kamera se k ní postupně přibližuje, až se dostane k jejímu hrudníku, v němž je otvor. Tím kamera proniká do nitra postavy, kde se v symbolickém závěru objevuje náhled na celý ostrov. Dochází tak k finálnímu propojení tématu písně a obrazového zpracování.

Jak bylo uvedeno již výše, uplatnění pouze jednoho systému je v rámci experimentální nenarativní tvorby, v našem případě videok-

48 Pro video použil Gondry záběry z 16 mm kamery. Dokumentárně natočené záběry byly upraveny počítačovou animací na 3D.

49 Osídlené oblasti, obyvatelé, faunu a další elementy, které se v této krajině také nacházejí, tvůrci do svého zpracování nezahrnuli.

50 „*Krajiny citů / mě spojují*“

lipů, spíše výjimečné. Mnohem častěji dochází ke křížení a prolínání dvou i více systémů. Nejinak je tomu i v případě videoklipu *Jóga*. Systém kategorický se zde prolíná se systémem abstraktním.

2.3.2.2. Systém abstraktní

Podstatou abstraktního systému je zdůraznit čistě vizuální, tedy abstraktní stránku zobrazovaných objektů/jevů a uspořádat je v rámci lineárně odvíjeného filmu.⁵¹ Jednotlivé objekty/jevy nemusejí být součástí nějaké pevně stanovené kategorie, jako je tomu u systému kategorického, ani nemusejí vytvářet logické spojitosti.⁵²

Snímky, v nichž se uplatňuje abstraktní systém, charakterizují Bordwell a Thompsonová souslovím „téma a variace“, které přejímají z oblasti hudební teorie.⁵³ Podle nich může abstraktní filmová tvorba fungovat obdobným způsobem. Úvodní sekce divákovi obvykle ukáže hlavní, výchozí téma, které bude později variováno a obměňováno v dalších segmentech. Jak velké a zřetelné budou změny, záleží jednak na autorovi, jednak na divákově vnímavosti.⁵⁴ Důležité je, aby byl v průběhu celého snímku patrný zastřešující princip a aby bylo možné rozpoznat podobnost abstraktních kvalit objektů/jevů.

Pokud filmaři uplatňují abstraktní systém, používají většinou techniku rapidmontáže,⁵⁵ která funguje buď jako rytmický činitel, jímž je

51 Tento systém bývá často stavěn do konfrontace se systémem narativním.

52 Logické spojitosti jsou nutné v organizaci rétorické, kde potvrzují argument.

53 Téma je označení pro ústřední melodii, přičemž platí, že téma bývá zpravidla uváděno na začátku skladby. Variace označují sérii rozdílných verzí hlavní melodie. Odlišují se od sebe především v naladění a v rytmu.

54 Téma a variace jsou vůči sobě v kontrastu.

55 Rapidmontáž (z francouzského rapid – rychlý): Základem této techniky je použití velmi krátkých, často jen několika okénkových, záběrů ve velmi rychlém sledu. Často tak vedle sebe postaví děje a jevy prostorově i časově vzdálené. Rapidmontáž se užívá při vytváření atmosféry a myšlenkových paralel. Slouží tak spíše pro vyjádření myšlenky než děje.

organizována obrazová náplň záběrů, nebo napomáhá ke zvýraznění určitého segmentu obrazu.

Vraťme se zpět ke klipu *Jóga*. Jak jsem uvedla, hlavním tématem obrazového zpracování je krajina ostrova Island. Toto téma je prezentováno prostřednictvím několika variací, které se postupně střídají. Letecké záběry skal, řek, planin a také o detailní záběry kamenů a květin. Sled těchto záběrů má jednak hodnotu kategorického výčtu, jehož prostřednictvím je divákovi ostrov představen, jednak vytváří druhou abstraktní rovinu. V ní je akcentována estetika míst, to znamená, že konkrétní obrazové motivy zde nabývají na své abstraktní hodnotě. Tyto obrazy získávají konkrétnější významy ve spojitosti s textem písně, který je nositelem emocionální roviny.

Rytmus střihu vychází z rytmu celé skladby a zejména z Björčina zpěvu.⁵⁶ Dynamiku klipu určuje střídání motivů v jednotlivých záběrech, k její proměnlivosti přispívají neobvyklé posuny uvnitř záběrů, které byly vytvořeny pomocí techniky *morfingu*.⁵⁷

Jedním z videí, v nichž Gondry také uplatnil abstraktní systém, je *Star Guitar* (2002) natočený pro kapelu The Chemical Brothers. Jedná se převážně o instrumentální skladbu, text písně je zredukován na jednoduché abstraktní dvojverší: „*You should feel what I feel / You should take what I tell you*“⁵⁸, což Gondrymu umožnilo mít poměrně „volnou ruku“ ve výběru tématu a motivů pro vizuální zpracování. Režisér nakonec pro tento snímek použil jeden jediný záběr, v němž zachytil z jedoucího vlaku část francouzské krajiny. Poté si vybral základní obrazové elementy krajiny a přiřadil je ke konkrétním složkám

56 Princip, v němž jsou jednotlivým hudebním elementům přiřazeny určité objekty/jevy z obrazové složky, patří ke Gondryho charakteristickým postupům. Setkáme se s ním i u jeho dalších nenarativních klipů: *Around the World, Star Guitar*.

57 Tzv. *morfing effect*: technika spočívá v modelování nebo transformování natočených obrázků či fotografií pomocí počítačových programů.

58 „*Měl bys cítit to, co cítím já / Měl by sis vzít, co ti říkám*“.

nahrávky. Například kouřící komíny představují klávesové trylky, stožáry a domy ilustrují zvuk bicích. Natočený materiál upravil tak, že dal nahrávku do smyčky a jednotlivé obrazové motivy multiplikoval podle toho, kdy se v nahrávce objevují (obr. 6). Vizuální motivy si na jedné straně zachovávají svoji reálnou stránku, neboť nejsou vytrženy ze svého přirozeného prostředí, na druhé straně však ilustrují prvky hudební skladby a vytvářejí tak i stránku imaginativní. V důsledku toho vzniká mezi reálnou stránkou a stránkou imaginativní působivé napětí.

Na stejném principu fungují tanečníci v jednom z nejznámějších Gondryho videoklipů *Around the World* (1997) kapely Daft Punk. Také v této skladbě má vedoucí úlohu hudební složka, text zpěvu je minimalizován na slovní spojení „*Around the World*“⁵⁹, které se stále opakuje. Ústředním motivem obrazu jsou tanečníci pohybuující se na kruhovém podstavci, který má reprezentovat vinylovou desku, přičemž každá skupina tanečníků představuje jednu složku hudby. Typy tanečníků a jejich přiřazení volil Gondry na základě vlastních úsudků a asociací. Bicí zastupují mumie, syntetizátor představují dívky oblečené jako synchronizované plavkyně⁶⁰, kostlivci představují elektrickou kytaru, basovou linku zastupují atleti a umělý zvuk vocoderu roboti (obr. 7).

I v tomto videoklipu mají vizuální objekty dvojí význam. Jednak svým tancem ilustrují hudební linku, jednak představují vizuální estetické objekty. Přínos tohoto klipu bývá spatřován právě ve zcela odlišném pojetí tance, než jak byl doposud tvůrci videoklipů vnímán a prezentován. Režisér klipu *Around the World*⁶¹ totiž odmítl tradiční videoklipové pojetí, v němž je tanečník chápán jako objekt erotické touhy a v důsledku toho jsou jednotlivé části jeho těla zabírány v detailech

59 „*Okolo světa*“.

60 Gondry je popisuje jako „disko dívky“.

61 Na tomto klipu, podobně jako na mnoha dalších, v nichž bylo zapotřebí upravovat materiál v postprodukcii, spolupracoval Gondryho bratr Olivier Twist.

a v rychlém střihu. Jak ve své studii věnující se videoklipové tělesnosti výstižně popsal Petr Szczepanik: „*Videoklipová tělesnost je reprezentovaná expanzivním tělem dominantní pop-star (...). Sebevýrazový narcistní tanec videoklipových hvězd, rozpohybovaný zobrazovacími technikami, rovněž zakládá rád: je to ale rád jednoho těla-subjektu (...). Tuto sebestřednost realizují klipoví režiséři a hvězdy pomocí formálních prostředků, jako je neurčitá studiová scéna vytvářející dojem dematerializovaného prázdného prostoru, rytmická syntéza jednotlivých složek, centralistická kompozice obrazu, frontální pozice hvězdy a zvláštní snímání tančícího těla, v němž ústřední roli hraje všemocné čarovné gesto.*“⁶²

Nic z toho však v *Around the World* nenajdeme. Pozornost je zaměřena k abstraktním kvalitám tance, k rytmickému uspořádání vzhledem k hudební předloze a k celkové barevné kompozici, kterou dotváří střídající se osvětlení pozadí. Gondry své pojetí obhajuje následujícím způsobem: „*Většinu těchto videí*⁶³ *nemám rád. Je to totiž vždy jen o energii a sexu a choreografie je „rozstříhána“ na kousky (...) proto jsem se rozhodl, udělat to jiným způsobem. Žádná exprese, žádný rychlý střih, žádné detaily (...). Podle mě totiž choreografie není vytvořena z detailů. Když se jdete podívat na balet, nevidíte žádné detaily. Nevidíte obličeje lidí. Vše, co vidíte, je skupina pohybujících se těl. To je to, co tanec odlišuje od ostatních forem vyjádření (...). Geometrické vzory jsou vytvářeny v prostoru prostřednictvím těl, která jsou této funkci naprosto oddána.*“⁶⁴

62 SZCZEPANIK, Petr. *Videoklip - proměna diváka a elektronická tělesnost. Pragmatický obrat v teorii filmu a populární kultury* (2. díl). In. *Biograph - Magazín pro film a nová média*, 1998b, č. 6. s. 77.

63 Gondry má na mysli právě klasické performance klipy, zpracované tak, jak jsme vysvětlili výše.

64 In. Booklet k DVD *The Work of Director Michel Gondry - A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

Zajímavým počinem na poli abstrakce se stal klip k písni *A l'envers a l'endroit*⁶⁵ (2002) francouzské skupiny *Noir Désir*.⁶⁶ Texty této kapely jsou většinou politicky a sociálně angažované a prostřednictvím složitých básnických obrazů poukazují na odvrácené stránky západní kapitalistické společnosti. Z této skutečnosti vycházel i Gondry a jeho spolupracovník a bratr v jedné osobě Olivier Twist. Pro vizuální zpracování metaforického textu *A l'envers a l'endroit* si autoři vybrali prostředí továrny, kde pořídili veškerý obrazový materiál. Natočili sérii krátkých záběrů, v nichž zaznamenali jednoduché pohyby zaměstnanců při práci. Každému pohybu vymezili jeden záběr, který dali následně do smyčky tak, aby se záběr, a tedy i pohyb, opakoval celkem čtyřikrát. Smyčky pak na sebe napojili a celý úsek zrytmizovali na hudbu. Prostřednictvím tohoto opakování se autorům podařilo akcentovat mechanické, stále se opakující pohyby pracovníků. Vznikla tak důmyslná paralela k pohybům strojů, rozdíl mezi lidmi a stroji se vytratil.

Gondry a Twist použili v druhé části videoklipu zpětný chod záběrů a opět vytvořili smyčky. Opakováním těchto záběrů rychle po sobě a přesným stříhem došlo k zajímavému efektu: byl setřen rozdíl mezi zpětným chodem a původním odvíjením, mezi začátkem a koncem pohybu. Celý klip ústí v rapidmontáž, jejíž záběry se postupně zkracují až na minimální únosnou hranici. Atmosféru strojovosti, stereotypnosti ústící až v beznaděj podtrhuje tónování obrazu do šedých odstínů.

65 „*Rub a líc*“.

66 Už samotný název kapely, v překladu znamená *Černá touha*, naznačuje, že témata písní budou zahalena rouškou tajemství. Textař Bertrand Cantat (1964) používal ve svých písních symboliku a bohaté básnické metafory. Pro své poetické texty plné ponurých básnických obrazů hledal inspiraci u básníka Edgara Allana Poea a prokletých básníků.

2.3.2.3. Systém asociativní

Třetí systém, který Bordwell a Thompsonová v rámci nenarativních filmů vymezují, se nazývá asociativní. Vzniká na základě specifického způsobu stříhové skladby záběrů. Ten je založen na tom, že jsou vedle sebe kladeny záběry odlišné náplně a odlišných významů. Jejich střet pak dává vzniknout významům novým. Hledání spojitostí mezi těmito nesourodými elementy závisí do velké míry na divákovi.⁶⁷ Od kategorického systému se asociativní systém výrazně liší v tom, že jednotlivé jevy/objekty, které se v záběrech objeví, nemusí být stejného či podobného typu. Asociace mohou být tvořeny na základě jakéhokoliv vztahu mezi objekty. Výsledkem je často umístění dvou obrazů, které spolu nemají nic společného, vedle sebe. Divák se v důsledku tohoto uspořádání snaží najít mezi nimi spojitost, nebo vztah kontrastu.⁶⁸ Nejčastějšími postupy, které tento systém používá, jsou montáž, nahromadění a kontemplace.

Výrazné prvky asociativního systému, který se prolíná se systémem abstraktním, vnesl Gondry do klipu k písni *King of The Game* (2005) amerického neosoulového hudebníka známého pod přezdívkou Cody ChesnuTT. Hlavním tématem písně je vztah k rodině a zejména bratrství, obrazové zpracování je však mnohem abstraktnější. Na počátku videoklipu vidíme tohoto hudebníka, jak uvede píseň, hned vzápětí následuje sled animovaných kreseb, v nichž se střídají různé motivy. Na obrazovce se střídavě objevují konkrétní jevy, zejména auta, domy a květiny, ale také abstraktní obrazce a struktury. Jednotlivé motivy se vzájemně prolínají, přecházejí jeden v druhý a zase mizí. Kresby, které vytvořil přímo Gondry, vznikaly v podstatě na základě volného toku

67 Proces asociativního systému se používá v lyrické poezii, která je založena na užívání metafor. Čtenář hledá možné konceptuální (myšlenkové) spojitosti. Lyrická obraznost, kterou poezie předává skrze jazyk, je ve filmu prezentována přímo.

68 Některé asociativní snímky zachycují vizuální hříčky, které mají diváka pobavit, jiné nabízejí děsivé série objektů, jejichž účelem je diváka uvést v nejistotu.

asociací. Tyto kresby byly posléze kolorovány a upraveny do podoby 3D. Následně došlo k dalším úpravám týkajícím se barvy – tvůrci převrátili pozitiv na negativ, takže původně bílé pozadí je ve výsledku černé a černé křivky jsou bílé (obr. 8).

2.3.2.4. Systém rétorický

Čtvrtý systém, který Bordwell s Thompsonovou ustanovují, je systém rétorický. Jeho smyslem je předložit určitý argument a přesvědčit diváka pomocí různých strategií o jeho platnosti. Nejběžnějším příkladem bývá reklama. Základní principy tohoto systému se nejvíce uplatňují v performance videích, o nichž bylo pojednáno v první kapitole. Určité prvky rétorického systému bychom mohli nalézt i v dalších typech videoklipů, neboť každý videoklip je ve své podstatě reklamní. Domnívám se však, že podrobnější vhled do organizace rétorického systému ve videoklipové tvorbě Michela Gondryho je spíše výzvou pro sociologicky orientované badatele, než náplní této práce.

2.4. Narativní videoklipy

Hlavním smyslem videoklipu je splnit svoji reklamní funkci na danou píseň. Tvůrci klipů tak činí nejčastěji prostřednictvím prezentace hudebníků, což vede k tomu, že v produkci videoklipů převažují zejména performance klipy.

I přesto se v průběhu osmdesátých a devadesátých let minulého století objevili tvůrci, kteří se rozhodli přistoupit k formátu videoklipu netradičně a začali jeho prostřednictvím vyprávět divákům příběhy. Výrazně a úspěšně se v tomto ohledu projevila právě autorská osobnost Michela Gondryho.

Než se však zaměřím na podrobnou analýzu té části jeho tvorby, která vykazuje výrazné tendence po příběhovosti, je třeba určit, kde

mají tyto videoklipy své kořeny, z čeho vycházejí a co je pro ně obecně typické. Tyto souvislosti se totiž stanou směrodatné pro výběr konkrétní metodologie, kterou v analýze narativních videoklipů uplatním.

2.4.1. Kořeny narativních videoklipů

Zatímco performance videoklipy vycházejí především z živých vystoupení, videoklipy, jejichž prostřednictvím vypráví filmař divákům příběhy, mají své kořeny v tradici narativní kinematografie. Termínem *narativní* jsou označována ta díla, v nichž se ve větší či menší míře vyskytuje koherentní příběh, tvořený postavami, jejich vztahy a situacemi, v nichž se nacházejí. Naratologové⁶⁹ považují narativy za struktury a na základě tohoto předpokladu hledají odpovědi na to, jak jsou tyto struktury organizovány. Navzdory rozdílným přístupům a odlišné terminologii se naratologové většinou shodují v jednom: V centru jejich zájmu je, zkoumat povahu mezi dvěma základními složkami narativní struktury. První složku tvoří to, co je vyprávěno (označováno termíny fabule, příběh, story), druhou složku představuje způsob, jakým je to vyprávěno (syžet, diskurs, plot).⁷⁰

Jako východisko pro analýzu narativní struktury Gondryho videoklipů jsem zvolila koncepci amerického naratologa Seymoura Chat-

69 Jedná se o obecné označení teoretiků, kteří se ve svém zkoumání zaměřují na narativy. Naratologie, známá také jako „teorie vyprávění“, má své kořeny v ruské formalistické tradici 20. let minulého století (Vladimir Propp), na kterou navázali zejména čeští a francouzští strukturalisté (Lubomír Doležel, Gérard Genette, Roland Barthes). Tato část literární teorie zkoumá narativní rozměr epických textů a popisuje jejich struktury vyprávění. Původně se naratologie zaměřovala na rozbor literárních epických textů, od sedmdesátých let 20. století aplikuje své poznatky také na filmové a televizní žánry. V současnosti jsou narativy a způsoby jejich tvoření jedním z nejdiskutovanějších témat literární, filmové a televizní teorie.

70 Dichotomii fabule – syžet zavedla ruská formalistická škola, termíny příběh – diskurs zavedl Gérard Genette, označení *story - plot* používá David Bordwell.

mana.⁷¹ Jeho studii *Příběh a diskurz - Narativní struktura v literatuře a filmu*⁷², považují za nevhodnější z toho důvodu, že v ní autor aplikuje teorii fikčního narativu nejen na oblast literatury, ale také na kinematografii.

Chatman označuje plán obsahový, tedy to, co je vyprávěno, termínem příběh, plán výrazový termínem diskurs. Dále, v návaznosti na svého předchůdce Gérarda Genetta, stanovuje několik základních naratologických kategorií. Jejich platnost a funkčnost následně ověřuje analýzou na konkrétních literárních a filmových dílech. Navzdory podrobné kategorizaci však Chatman zdůrazňuje, že najít čisté příklady stanovených kategorií lze jen obtížně. Jak podotýká: „Žádné individuální dílo nepředstavuje dokonalý exemplář nějakého žánru - románu, komického eposu apod. Všechna díla mají z žánrového hlediska více či méně smíšený charakter.“⁷³

Chatmanova klasifikace bude v této kapitole doplněna o některé poznatky amerického filmového teoretika a naratologa Davida Bordwella.⁷⁴ Ten ve své práci *Narration in the Fiction Film*⁷⁵ rozšiřuje teorii naratologie z oblasti literatury a kinematografie také na většinu tele-

71 Seymour Chatman (narozen 1928). Je americký filmový a literární kritik, emeritní profesor rétoriky na Kalifornské Univerzitě v Berkeley. Začínal jako lingvista, od šedesátých let se věnuje především teorii literárního a filmového vyprávění. Jeho práce *Story and Discourse. Narrative Structure in fiction and Film* (1978), *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* (1990, u nás vyšlo v překladu pod názvem *Dohodnuté termíny*, 2000) přináší nové poznatky v rámci naratologického zkoumání. Ve svém výzkumu shrnuje poznatky anglo-americké, ruské a francouzské teorie vyprávění, přičemž se podrobněji zaměřuje na problematiku kategorie hlediska.

72 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz - Narativní struktura v literatuře a filmu*. 1. vyd. Brno : Host. 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.

73 Tamtéž, s. 17.

74 David Bordwell (narozen 1947). Americký filmový teoretik a kritik, emeritní profesor na Univerzitě ve Wisconsin – Madison. Specializuje se na kognitivní filmovou teorii a teorii neoformalismu.

75 BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison : University of Wisconsin Press, 1985. ISBN-10: 0-299-10174-6.

vizních žánrů.⁷⁶ Již v první polovině osmdesátých let, kdy jeho práce vznikala, upozornil na to, že narativy se nacházejí napříč všemi televizními žánry, reklamy a zprávy nevyjímaje. Bordwell ve své definici toho, co je narativ a čím se vyznačuje, zdůrazňuje vztah kauzálnosti. Ten považuje při zkoumání narativu za stěžejní: „*Narativ je řetězec událostí, které jsou ve vztahu příčiny a následku a které existují v čase a prostoru.*“⁷⁷ Bordwell podobně jako Chatman uznává dichotomii narativu, s tím rozdílem, že pro příběh používá termín *story* a pro způsob, jakým je vyprávěn termín *plot*.

2.4.2. Narativ ve videoklipu

Základním rysem narativních videoklipů je, že složka zvuková prezentuje píseň, čímž se nijak neliší od ostatních videoklipů, kdežto složka obrazová vypráví příběh. Jak bylo zmíněno již výše, pro vyprávění příběhu se tvůrci videoklipů inspirovali v tradici narativní kinematografie, vzhledem k velké odlišnosti těchto dvou formátů je však zřejmé, že mezi narativem ve filmu a narativem ve videoklipu jsou velké difference.

Prvním podstatným rozdílem je délka videoklipu a filmu. Převážná většina filmové produkce je středometrážní, což znamená, že režisér má na vyprávění příběhu v průměru kolem devadesáti minut. Režisér videoklipu si oproti tomu musí vystačit se třemi až čtyřmi minutami v průměru. Události ve videoklipu bývají oproti tomu časově velmi „zhuštěny“.

76 S jeho názorem se ztotožňuje televizní teoretička Sarah Kozloff. KOZLOFF, Sarah. *Narrative Theory and Television*. In ALLEN, Robert C. (ed.). 2. vyd. *Channels of Discourse, Reassembled - Television and Contemporary Criticism*. Chapel Hill & London: The University of North Carolina Press, 1992. ISBN 0-8078-4374-1.

77 BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison : University of Wisconsin Press, 1985. s. 55. ISBN-10: 0-299-10174-6.

Důvodem tohoto „zhuštění“ není jen samotná délka videoklipu, která nutí tvůrce k úspornosti, ale ještě další fakt. Videoklip je určený pro opakované vysílání a měl by být tedy natočený tak, aby diváka zaujal i po několikátém zhlédnutí. To vede převážnou většinu tvůrců k tomu, že používají rychlý střih, shrnutí a elipsy.⁷⁸ Druhý zásadní rozdíl se zakládá na samotné povaze videoklipu. Obrazová složka vychází obvykle z textu písně. V převážné většině se však setkáme s tím, že texty písní jsou lyrické a neposkytují konkrétní příběh, který by bylo možné snadno převést do vizuální podoby. V těchto případech vzniká narativ obrazové složky klipu tak, že se tvůrce volně inspiruje textem písně, a její hlavní téma a některé motivy použije pro vytvoření příběhu. Ačkoliv tedy pro videoklip obecně platí, že obrazová složka vychází z hudební nahrávky a je na ní závislá, ve videoklipech s narativem je situace odlišná. K smysluplnému vyprávění příběhu si vizuální složka často vystačí sama. V těchto dvou ohledech – užívání shrnutí a samostatnosti vizuální složky – jsou videoklipy, jak se domnívám, podobné kinematografii z období němé éry. Tehdejší snímky si totiž při vyprávění příběhů musely také vystačit pouze s obrazem, zatímco hudba, která promítání doprovázela, sloužila především k dotváření atmosféry.

2.4.3. Text písně a obraz

Při analýze narativu videoklipu je na prvním místě důležité, určit povahu vztahu mezi textem písně a obrazem. Jaký je z literárněvědného hlediska text písně, převažují v něm prvky epické nebo lyrické? Jak se ústřední téma písně odráží ve vizuálním zpracování? Má struktura písně vliv na strukturu videoklipu? To všechno jsou otázky, které je potřeba zodpovědět u každého videoklipu ještě předtím, než přistoupíme k samotné analýze.

78 Elipsa neboli výpustka. Jedná se o vypuštění části příběhu, které lze na základě situace nebo z kontextu snadno doplnit.

Vztah mezi textem písně a obrazem je u každého klipu odlišný. Obecně však platí, že většina moderních písní spadá spíše pod druh lyrický než epický. Autoři textů se zaměřují na vyjádření pocitů a nálad mnohem častěji, než na vyprávění událostí. Ty zůstávají pouze naznačeny. Z básnických prostředků, které textaři využívají, jsou nejfrekventovanější přirovnání, metafory a metonymie. Na rozdíl od moderní poezie, která v průběhu 20. století téměř opustila rýmování a pravidelné metrum, zůstávají textaři těmto postupům více-méně věrni. Texty písní jsou, stejně jako básně, ze své podstaty abstraktní. Vodítkem k jejich porozumění může být melodie a rytmus, ale i tak závisí jejich interpretace na samotném posluchači.

Problematiku interpretace písňových textů trefně vystihnuje Emil Staiger⁷⁹: „*Při zpěvu⁸⁰ je však zdůrazněna melodická linie a rytmus. Na obsah vět dbá posluchač méně; někdy dokonce zpěvák sám pořádně neví, o čem je v textu řeč. Láska – smrt – voda, nějaké vznešené neurčito – a to mu stačí.*“ Jak dále podotýká: „*Samožřejmou součástí písně jsou i slovní a větné významy. Nikoli hudba slov sama, ani jejich význam sám o sobě, nýbrž jednota obojího vytváří zážrak lyrika. Přesto však nelze nikomu zazlívat, když se poddává spíše bezprostřednímu účinku hudby. Vždyť i básník sám ochotně uznává jistou přednost hudební složky. Příležitostně se odchyluje od zákonů a zvyklostí jazyka zaměřeného na významovou složku ve prospěch kadence nebo rýmu.*“⁸¹

Texty písní se od moderní poezie odlišují v jednom důležitém rysu. U textů písní se téměř vždy setkáme s jiným tokem vyjadřování, než na jaký jsme dnes zvyklí u poezie. V písních dochází prostřednictvím refrénu k navracení ústředního tématu a k jeho

79 Emil Staiger (nar. 1987) švýcarský germanista, literární vědec a překladatel.

80 Staiger má na mysli antické básně, které byly často určeny ke zpěvu a doprovázeny hudebními nástroji.

81 STAIGER, Emil. *Poetika, interpretace, styl*. vyd. 1. Praha : Triáda, 2008. s. 47. ISBN 978-80-86138-94-7.

opakování, tedy zdůrazňování.⁸² Nezřídka se některé slovní spojení v refrénu objeví jako název písně. Toto opakování se často promítá i do vizuální složky klipu. Narativní videoklipy tak bývají často vystavěny tak, aby během slok docházelo k posunu v ději, zatímco během refrénu se navracejí k ústřednímu tématu prostřednictvím opakování záběrů.

Andrew Goodwin vymezuje tři základní typy vztahů, které mezi textem písně a jejím vizuálním zpracováním mohou nastat. V prvním případě videoklip *ilustruje* píseň. Klip vychází z textu písně a představuje jednu konkrétní interpretaci písně. Protože ilustrace usiluje zejména o vyjádření konkrétní nálady, je pro ni charakteristické časté tvoření metafor. U narativních videoklipů je situace specifická, vizuální narativ obvykle vypráví příběh textu písně. Tak je tomu například v klipech *Like A Rolling Stone* a *Gimme Shelter*.

Druhý typ vztahu mezi textem písně a obrazem označuje Goodwin jako *amplifikaci - rozšíření*. V tomto případě přináší obrazová složka další nové významy, nedochází však k rozporu s významem textu písně.

Tzv. *disjuncture* neboli rozpojení nastává v těch videoklipech, v nichž je obrazová složka v přímém rozporu s textem písně nebo jej potrhuje. Jako vhodný příklad uvádí Goodwin videoklipu Michela Jacksona *Man in the Mirror*. Text písně brojí proti násilí, klip naopak záměrně ukazuje různé formy násilí.

Tak jako bývají ve videoklipech kombinovány principy performan-

82 Toto opakování převzaly písně z lidové poezie. „*Doslovné opakování se nazývá refrén a je běžné v nejstarší i nejnovější poezii mnoha národů.*“ Staiger dále ukazuje na příkladu básníka Clemense Brentana, jaký význam má v jeho básních refrén: „*(...) tyto příklady ukazují snad nejzřetelněji, co dokáže refrén. Básník znovu rozehrává vědomě a záměrně strunu, která se bezděčně rozezněla v jeho srdci, a naslouchá tónům podruhé, potřetí, počtvrté, popáté. To, co se od něho v podobě řeči odpoutalo, znovu navozuje touž náladu a umožňuje se vrátit v okamžiku lyrického vnuknutí. Mezitím básník třeba vypráví anebo reflektuje náladu. Celek však zůstává sjednocen lyricky. (...)* Lyrično je jen uměle potlačeno, a je jen logické, jestliže se pak refrén objeví v nadpisu básně. (...) Refrén je hudebním zdrojem celé básně.“ STAIGER, Emil. *Poetika, interpretace, styl*. vyd. 1. Praha : Triáda, 2008. s. 47. ISBN 978-80-86138-94-7.

ce, narativu a nenarativní tendence, bývají ve vztahu textu a obrazu-kombinovány i tyto tři typy vztahů.

2.4.4. Gimme Shelter – narativní analýza

Text písně *Gimme Shelter* (1994) je spíše než příběhem zlomkovitou výpovědí. V první sloce je naznačena blížící se hrozba: „*Oh, a storm is threat'ning / My very life today / If I don't get some shelter*“⁸³. Autor textu vytvořil text v první osobě a zároveň oslovuje i druhou blíže neurčenou osobu: „*Ooh, see the fire is sweepin*“⁸⁴. Text písně naznačuje několik obrazů se sociálním podtextem – požár a povodeň, v opakujícím se refrénu zní konkrétní hrozba války: „*War children / It's just a shot away*“⁸⁵. Motivy požáru a povodně tedy mohou být obraznou metaforou k hrozbě války.

2.4.4.1. Příběh

Oproti abstraktnějšímu a méně určitému textu písně, nese obrazová složka videoklipu zcela konkrétní příběh, který tematicky odkazuje k názvu písně. Prosba „*Gimme Shelter*“⁸⁶ inspirovala Gondryho k příběhu mladíka, který se marně snaží utéct nepříznivému osudu. Hlavní postavou je dospívající kluk, který zastihne při příchodu domů svoji matku v hádce s jejím partnerem. Poté, co se bez úspěchu vloží do sporu, odchází i s mladším nevlastním bratrem požádat o pomoc svého otce. Když se neseťkají s pochopením, ukradnou mu auto a odjíždějí pryč. Navštíví známé kamarády ve squatu, dojde však k roztržce, a tak i odtamtud musejí odjet. Bezpečný úkryt jim neposkytne ani

83 „*Ó bouřka broží / zrovna dnes mému životu / pokud neseženu nějaké přístřeší*“.

84 „*Podívej, obeň se valí na naši ulici*“.

85 „*Válka děti / je jenom výstřel do prázdna*“.

86 „*Dej mi přístřeší*“.

školní třída, kde se následně ukrývají. Jejich posledním útočištěm se stává jeskyně u moře.

2.4.4.2. Diskurs – části příběhu a jejich návaznosti

Narativ tvoří jeden chronologicky vyprávěný příběh. Posloupnost událostí je explicitní, což znamená, že vývoj událostí má charakter předvedení – odkrývání. Nejprve jsou v narativu zobrazeny příčiny událostí, až poté jejich následky. Diskurz lze rozdělit do pěti částí: V první části, expozici, je uvedena hlavní postava a nastíněna situace, v níž se nachází. Kolizi představuje scéna hádky, do níž se mladík zapojí. V okamžiku, kdy mladíkovi odmítá pomoci jeho otec, se děj příběhu ocitá v krizi. Další události - cesta do squatu a hádka, ukrývání ve škole a následný útěk - představují jednotlivé segmenty peripetie. Relativně otevřený konec příběhu představuje scéna, v níž hlavní postava nalézá útočiště před nepřátelským světem v jeskyni u moře.

2.4.4.3. Události příběh – jádra a satelity

Výše uvedené události jsou klíčovými body ve vývoji příběhu a vytvářejí tak jeho hlavní osu. Takové typy událostí označuje Chatman termínem *jádra*. Podle něj je možné jádra rozpoznat tak, že je nelze z narativu vypustit, aniž by nedošlo ke ztrátě logiky. Jsou pro vyprávění příběhu nepostradatelné.

V narativu se však mohou objevovat i méně významné události, tzv. *satelity*. Podle Chatmana je možné tyto satelity z narativu vyjmout, aniž by došlo ke ztrátě logiky, ale je třeba mít na paměti, že jejich vynechání bude mít za následek estetické ochuzení narativu.

Ve videoklipu *Gimme Shelter* se vykytují také scény, které jsem doposud nezmínila: Mladší bratr si kreslí do sešitu obrázku zachycující boj,

obyvatelé squatu hrají počítačové bitevní hry, mladší bratr nakreslí ve třídě na tabuli tank, který se následně rozpohybuje a zaútočí na oba chlapce (obr. 9). Domnívám se, že právě tato skupina záběrů tvoří satelity. Při jejich vyjmutí z narativu by nedošlo ke ztrátě logiky, ale videoklip by působil poněkud ploše. Navíc odkazují tyto záběry svojí obsahovou náplní k válce, tedy k tématu textu písně. Tím přispívají k propojení auditivní a obrazové složky klipu.

2.4.4.4. Struktura zápletek – čas a události

Události každého příběhu se odehrávají v určité časové posloupnosti, která je lineární a vychází z logického uspořádání času. Čas je vnímán podle obecného ustanovení na ose tvořené třemi základními body: minulost – přítomnost – budoucnost.

Čas diskursu se však touto posloupností řídit nemusí. Jak Chatman poznamenává: „*Diskurs může přeskupit události příběhu, jak se mu to hodí, za předpokladu, že jejich posloupnost lze i nadále rozeznat.*“⁸⁷ V praxi to znamená, že události příběhu mohou být v diskursu prezentovány v libovolném pořadí. Vzniká tak rozdíl mezi časem příběhu a časem diskursu. Kategorii, která se zabývá rozdíly mezi těmito dvěma časy, označuje Chatman jako *pořádek*. Při jejím ustanovení vychází z dřívějších poznatků Gérarda Genetta. Ten rozděluje uspořádání událostí v diskursu do dvou skupin. První tvoří normální posloupnost, kdy příběh i diskurs zachovávají stejný pořádek. Druhou skupinu tvoří dva typy tzv. *anachronických posloupností*. Namísto Genettových termínů *analepse* a *prolepse* však Chatman volí pojmy *flashback* a *flashforward*. První z nich označuje tu narativní pasáž, která přerušuje tok příběhu, aby se vrátila do minulosti, druhý pojem se používá pro označení pasáže, která vstupuje do diskursu s událostí z budoucnosti. Tyto přechody

87 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs - Narativní struktura v literatuře a filmu*. 1. vyd. Brno : Host, 2008, s. 65. ISBN 978-80-7294-260-2.

jsou obvykle uskutečňovány prostřednictvím nějakého přechodového signálu, nejčastěji stříhu nebo prolínačky.

Ve videoklipu *Gimme Shelter* se s takovými časovými skoky nese- tkáme, neboť příběh je vyprávěn chronologicky. Přesto zde však najdeme záběr, který svým obsahem odkazuje na událost, která se stala ještě před začátkem diskursu a patří tedy do minulosti. Ve scéně, kdy mladík přijde požádat svého otce o pomoc, se ocitne v jeho bytě. Následuje velmi krátký záběr z nitra bytu, který zaznamenává z objektivního percepčního hlediska mladíka, jak vchází do bytu (záběr 1). Další záběr již divákovi zprostředkovává pohled do nitra bytu ze subjektivního hlediska mladíka. Záběr zachycuje pokoj, nalevo sedí na gauči otcova přítelkyně (záběr 2). Ve třetím záběru je ústředním motivem fotografie, na níž je mladík společně se svými rodiči. Divákovi je až v tuto chvíli, prostřednictvím fotografie vysvětleno, jaké jsou vztahy mezi postavami narativu.⁸⁸ Na základě tohoto příkladu je vidět, jak může mít jeden krátký záběr vliv na pochopení motivace a činů hlavní postavy. Bordwell označuje tento princip jako *vyplňování předchozích událostí* a tvrdí: „*Film* (v našem případě videoklip) *pouze nezačíná, ale pokračuje (...)* Proto budou některé z akcí, které se staly před začátkem plotu ukázány či naznačeny tak, aby si divák dokázal příběh konstruovat vyplňováním předchozích událostí.“⁸⁹

2.4.4.5. Trvání

Kategorie *trvání* určuje vztah mezi tím, kolik času zaberou samotné události příběhu a jako dlouho trvá čtení narativu. Chatman vyjmenovává pět možností, které mohou nastat. Jsou to: *Shrnutí, elipsa, scéna, protažení a pauza*. Jak jsem uvedla již výše, pro vyprávění příběhů ve

88 Subjektivnost tohoto záběru lze určit z toho důvodu, že se v záběru ocitne mladíkova ruka, která z háčku umístěného poblíž fotografie sundá klíč.

89 BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN-10: 0-299-10174-6

videoklipech je typické, že jsou časově velmi zhuštěny. Z toho vyplývá, že většina narativních videoklipů bude spadat do kategorie *shrnutí*, pro níž platí: „*Diskurs je stručnější než vyličené události. Narativní výpověď shrnuje určitý soubor událostí;*“⁹⁰

Pro videoklip je charakteristický velký rozdíl mezi časem příběhu a časem diskursu. Tvůrce musí do diskursu o délce v rozmezí tří až čtyř minut vměstnat příběh, často časově shrnující události několika hodin i dní. Jak Chatman dále podotýká: „*Pro film představuje shrnutí problém, a režiséři se tak často obracejí pro pomoc k technice. Už dlouho se těší oblíbené „montážní sekvence“: sled záběrů ukazujících vybrané momenty nějaké události nebo sekvence událostí, obvykle spojené nepřerušovanou hudbou*“⁹¹. Tato poznámka poukazuje na jednu z příčin toho, proč jsou právě videoklipy tak bohaté na montážní sekvence, tvořené velmi rychlým sledem záběrů.

Příkladem shrnutí je právě klip *Gimme Shelter*. Příběh zachycuje události jednoho dne a jedné noci, diskurs však tyto události převypráví za použití shrnutí za čtyři a půl minuty. Je třeba ještě podotknout, že text písně je převážně lyrický a tudíž nemůže děj příběhu nijak výrazně posunout.

Ještě častěji než shrnutí se v diskursu videoklipu využívá *elipsy* (výpustky), v praxi to znamená, že diskurs se zastaví, ale čas příběhu plyne dál. Důležité události jsou v diskursu předvedeny tak, aby byla zachována logika příběhu, události méně podstatné jsou z diskursu vynechány. Ve videoklipu *Gimme Shelter* je například vynechána část cesty obou chlapců k otci. Divákovi je ukázán jen její začátek – chlapci odcházejí z domova, a konec – chlapci přicházejí ke dveřím jiného domu. Zde, jako ve valné většině videoklipů, je elipsa manifestována stříhem.

90 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs - Narativní struktura v literatuře a filmu*. 1. vyd. Brno : Host, 2008. s. 71. ISBN 978-80-7294-260-2

91 Tamtéž, s. 71.

2.4.4.6. Frekvence

Další kategorií času je *frekvence*, která určuje, kolikrát je určitá událost v diskurzu zobrazena vzhledem k tomu, kolikrát se udála. V tomto ohledu není videoklip *Gimme Shelter* nijak pozoruhodný. Lze předpokládat, že události se odehrály pouze jednou, a stejně tak jsou i jedenkrát zobrazeny v diskurzu. Chatman, který při určování této kategorie vychází z Gérarda Genetta, označuje toto zobrazení jako singulativní.

2.4.4.7. Prostor příběhu – prostor diskursu

Kategorie prostoru je úzce provázána s kategorií času. Tak jako se může lišit čas příběhu a čas diskursu, může se lišit prostor příběhu a prostor diskursu. Jak Chatman podotýká: „*Tento rozdíl se nejzřetelněji projevuje ve vizuálních naratívech. Ve filmu (potažmo ve videoklipu) je explicitním prostorem příběhu výsek světa aktuálně ukázaný na plátně; implikovaným prostorem příběhu je všechno, co sice nevidíme my, co však vidí postavy, anebo to, co pouze slyšíme nebo vyvozujeme z dějových náznaků.*“⁹²

U verbálního narativu je prostor abstraktní, kdežto ve filmu, v našem případě ve videoklipu, má prostor zcela konkrétní vizuální podobu. „*I čistě černé, šedé nebo bílé pozadí bude ve filmu sugerovat noc, krajinu v mlze, nebe či přesevícenou místnost ale jen zřídka nikde.*“⁹³ V textu písně *Gimme Shelter* je zmíněno pouze jediné prostředí - ulice. V diskurzu videoklipu se hlavní postava ocitá na ulici již v expozici, pak se však prostor mění v závislosti na jejích činech. Ústřední postava tohoto klipu se snaží uniknout z domova, nepřátelského prostoru, a postupně hledá útočiště na několika místech. Vždy je ale z některého svého úkrytu vyhnána a musí putovat dál. Posledním místem, které je v diskurzu zobrazeno, je jeskyně.

92 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs - Narativní struktura v literatuře a filmu*. 1. vyd. Brno : Host, 2008, s. 65. ISBN 978-80-7294-260-2.

93 Tamtéž, s. 111.

Prostor příběhu ve filmovém narativu je zpravidla určován kategorií nazvanou *měřítka čili velikost*. K ní Chatman podotýká: „Každý existent má ve filmu určitou velikost závislou na své ‚normální‘ velikosti v reálném světě, a nachází se v určité vzdálenosti od objektivu kamery. Manipulací s touto vzdáleností lze docílit jak přirozených, tak nad-přirozených efektů.“⁹⁴

V klipu *Gimme Shelter* není s prostorem, co se týče velikosti, výrazně manipulováno. Nutno podotknout, že v tomto ohledu se tento snímek vymyká z Gondryho produkce, jejímiž charakteristickými znaky je výrazná stylizace scén a plynulé přechody z jednoho místa na druhé, často za použití dlouhých jízd.⁹⁵ *Gimme Shelter* se naopak vyznačuje rychlým střihem, který slouží ke změně prostředí v diskursu.

2.4.4.8. Existenty příběhu – postavy

Nedílnou součástí každého příběhu jsou tzv. *existenty*, které zahrnují jednak postavy a jednak výpravu – tedy objekty. Teoretické duo David Bordwell a Kristin Thompsonová charakterizují postavu jako „*soubor povahových rysů a vlastností*“⁹⁶. Jsou to právě rysy a vlastnosti, které určují motivaci a činy postavy a zajišťují tak, aby v narativu fungoval vztah kauzálnosti – příčiny a následku. Typy postav je možné nahlížet mnoha způsoby. V této práci se omezíme na základní klasifikaci, které dělí postavy do tří skupin, a to podle jejich důležitosti v narativu. Máme zde na mysli postavy hlavní, vedlejší a epizodní.

Hlavní postavu představuje v klipu *Gimme Shelter* mladík, postavy vedlejší jsou jeho bratr, otec a matka. Ostatní postavy, skupinka kamarádů ve squatu, školní hlídač jsou pouze epizodními postavami. V souvislosti s videoklipy je důležité, zda hlavní postavu ztvárňuje člen kapely nebo ne. Pokud ji ztvárňuje, tak je také důležité, zda si

94 Tamtéž, s. 101.

95 Zářnými příklady jsou klipy *The Denial Twist* a *Protection*.

96 BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film art - An Introduction*. Third Edition. New York: University of Wisconsin, 1990. ISBN 0-07-006439-3.

zachovává svůj status hudebníka a prezentuje se jako hudebník či nikoliv. V případě, že hraje roli narativu, aniž by jakkoliv poukazoval na svoji kariéru hudebníka, se ve výsledku stane tato postava součástí jeho „star-textu“. Také v tomto ohledu se klip *Gimme Shelter* vymyká z celkového trendu videoklipů i z tvorby Michela Gondryho. Žádný z členů kapely The Rolling Stones nepředstavuje některou z postav narativu.

2.4.4.9. Vypravěč, percepční hledisko

Narativní teorie vychází ze stanoviska, že příběh narativu je příjemci (čtenáři, divákovi, posluchači) zprostředkován vypravěčem – narátorem. Základním hlediskem, podle něhož je vypravěč blíže specifikován je, zda se účastní událostí příběhu, je součástí příběhu jako pozorovatel, komentátor nebo přímo jedna z postav, nebo zda stojí mimo příběh.⁹⁷ V prvním případě může být vypravěč buď v roli pozorovatele – komentátora – nebo je přímo jednou z postav narativu.

Chatman hovoří v souvislosti s kategorií narátora o tzv. *hledisku*. Hledisko může být podle jeho slov: „*fyzické místo, ideologická situace nebo praktická životní orientace, ke níž jsou v určitém vztahu narativní události*.“⁹⁸ Jednoduše řečeno, hledisko je perspektiva, z níž jsou události prezentovány.

V případě, že narátor stojí mimo příběh, poskytuje příjemci hloubku informací z objektivního hlediska. Je-li však součástí příběhu, jedná se o tzv. personalizovaného vypravěče, který vypráví události ze subjektivního hlediska.

97 Toto rozdělení vychází z klasifikace Gerarda Genetta. Ten označuje vypravěče, jenž je součástí příběhu za heterodiegetického, vypravěče, který stojí mimo příběh za homodiegetického.

98 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz - Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno : Host. 2008. s. 160. ISBN 978-80-7294-260-2.

Pokud se pozorně podíváme na text písně *Gimme Shelter*, zjistíme, že nelze zcela přesně určit, zda je výpověď posluchači zprostředkována skrze jedno hledisko. Píseň začíná výpovědí v ich-formě: „*Ó bouřka broží / zrovna dnes / mému životu / pokud neseženu nějaké přístřeší / musím zmizet.*“ S ich-formou se setkáme i v dalších slokách, ale text refrénu žádnou určitou osobu nenaznačuje: „*Válka děti / je jenom prázdný výstřel / prázdný výstřel.*“ Předpokládáme, že stejné hledisko je i v refrénu, ačkoliv přechází do obecné roviny. Tento předpoklad je dán zejména tím, že píseň prezentuje/zpívá jedna osoba/jeden hlas.

V obrazové složce je již situace složitější. Kamera nejprve snímá scénu ve vizuální objektivitě a do svého zorného pole zahrnuje i hlavní postavu. V dalších záběrech se identifikuje s některou z postav, z počátku pouze s hlavní postavou, později i s dalšími postavami, a zprostředkovává divákovi události skrze percepční hledisko postavy. Změny hlediska jsou přitom prováděny prostřednictvím jednoduchého motivického stříhu tzv. *match-cutu*.⁹⁹

Příkladem je scéna, v níž oba bratři odchází z domu. Akce je zabírána ve velkém celku z objektivního hlediska (záběr 1). Následuje stříh. V dalším záběru je dům zabrán z jiného úhlu. Ze dveří vybíhá matka, která křičí na své syny, za ní vychází z domu její partner. Hledisko je stále objektivní (záběr 2). Ve třetím záběru této scény snímá kamera ulici a odcházející syny. Divákovi je poskytnuta událost z percepčního hlediska matky, objektivní hledisko tedy přechází v subjektivní. Sekvenci uzavírá záběr, v němž kamera snímá matku a její reakci na odchod synů. Mezi třetím a čtvrtým záběrem došlo k návratu k objektivnímu hledisku. Jelikož jsou události v tomto videoklipu zprostředkovány nejen skrze hledisko hlavní postavy, ale i skrze hlediska dalších postav, platí pro ně, že se stávají střídavě objektem i zprostředkovatelem divákova vidění. Divák se nedozví,

99 „Přístup do vědomí postavy je standardním vstupem do jejího hlediska, obvyklým a nejrychlejším prostředkem, jehož pomocí se s postavou identifikujeme.“ Tamtéž, s. 164.

co přesně si postavy myslí, ale dozví se, co vidí a jak na viděné reagují.¹⁰⁰

Videoklip *Gimme Shelter* se výrazným způsobem vymyká z Gondryho produkce. Zahrnuje jednu výraznou narativní linii, jejíž příběh je prezentován velmi naturalistickým způsobem. Pro převážnou většinu tvorby Michela Gondryho oproti tomu platí, že je charakteristická prolínáním několika rovin, výraznou vizuální stylizací mizanscén, rafinovanými přechody mezi jednotlivými scénami.

2.4.5. Army of me – narativní analýza

Text písně *Army of Me*¹⁰¹ je převážně lyrický, neobsahuje žádné výrazné narativní prvky. Jedná se o autorskou zpověď, v níž se lyrický subjekt snaží vyzvat druhou blíže neurčenou osobu k tomu, aby svůj život začala žít aktivně.¹⁰² Slova z názvu písně se objevují v refrénu, který dotyčnou osobu varuje před neuposlechnutím této výzvy: *And if you complain once more / You'll meet an army of me.*¹⁰³

2.4.5.1. Příběh

Nenarativní text písně je, stejně jako v předchozím analyzovaném klipu, převeden do vizuálního narativu. Téma probuzení druhé osoby ze spánku, letargie či snad z pouhé nečinnosti je zpracováno jako konkrétní příběh, který odkazuje na jeden z nejprogresivnějších uměleckých a myšlenkových směrů 20. století – futurismus.

100 Otázka určení percepčního hlediska je komplikovaná. Jak Chatman poznamenává: „ (...) i také není vždy jasné, zda jsme viděli objekt nezávisle na postavě, společně s ní, nebo jejíma očima. Jisti jsme si pouze jakousi percepční solidaritou s postavou.“ Tamtéž, s. 167.

101 „Moje armáda“.

102 Zpěvačka věnovala tuto píseň svému bratrovi. Dá se předpokládat, že sdělení písně je určeno právě jemu.

103 „A pokud si budeš ještě jednou stěžovat / setkáš se s mojí armádou“.

Hlavní postava, svérázná mladá žena, jede do muzea probudit svého spícího přítele, který je tam vystaven jako jeden z exponátů.¹⁰⁴ Cestu do muzea zkomplikuje porucha nákladního automobilu. Když se ženě podaří auto opravit, pokračuje ve své cestě. Nakonec dorazí k muzeu, cíli své cesty. Poté, co uvnitř najde spícího muže, položí mu k hlavě časovanou bombu, která jej svým výbuchem probudí a obě osoby se šťastně shledávají.

Saul Austerlitz, autor publikace *History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*¹⁰⁵ nabízí jako jednu z možných interpretací odkaz na futurismus, progresivní umělecký a myšlenkový směr, který ve 20. letech minulého století volal po „likvidaci knihoven a glorifikoval odvahu, vzpouru a boj“¹⁰⁶. „ (...) v *Army of me* je sterilní klišovitě umění potrestáno destrukcí – terorismem.“¹⁰⁷ Ať už tato interpretace vystihuje skutečný záměr dvojice Gondry – Björk či nikoliv, videoklip byl považován za provokativní, podobně jako ve své době futurismus. „Na MTV bylo toto video vysíláno pouze do momentu, než vybuchne bomba v muzeu, v některých zemích bylo dokonce zakázáno.“¹⁰⁸

Kromě možných odkazů na futurismus se do tohoto videoklipu promítly i surrealistické postupy. Příběh zahrnuje pouze jednu narativní linii, v níž se bez jakéhokoliv výrazného předělu či předchozího upozornění prolínají reálné prvky se surreálnými. Nejzřetelněji se tato tendence projevuje v zápletce, kterou představuje pasáž, v níž se po-

104 Tento prvek narativu může tedy odkazovat k provokativnímu umění Damiana Hirsta, který začal vystavovat například zvířata, naložená ve formaldehydu.

105 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. New York : The Continuum International Publishing Group, 2007. ISBN: 082641818X.

106 Futuristé a jejich současníci. *Největší malíři - Život, Inspirace a dílo*. 2001, č. 119, s. 3. ISSN 1212-8872

107 AUSTERLITZ, cit. 102, s. 167.

108 Wikipedia. *Army of me* [online]. [cit. 15. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Army_of_Me>

rouchá nákladní automobil. Když žena nahlédne pod kapotu vozu, z jeho útrobu vyskočí podivný zápachající „chlapek“ a uteče pryč. V zá-
pětí ženu rozbolí zub a tak se vydá k zubaři, aby jí pomohl. Lékaře však
kupodivu představuje personifikovaná gorila, která najde při vyšetření
v ústech ženy diamant. Protože si ho chce vzít, žena jej nakonec musí
přeprat a s diamantem utéci. Na cestě zpět k autu se diamant nečeka-
ně zvětší. Nakonec poslouží diamant k opravě „nákladáku“ a hlav-
ní postava může pokračovat ve své cestě.¹⁰⁹ Některé z těchto postu-
pů, zejména nečekané zvětšování či zmenšování objektů, se objevují
v dalších Gondryho videoklipech, například v klipu *Everlong*. Rozdíl
spočívá v tom, že v *Everlong* jsou prvky surreálné použity v samostatné
narativní linii a jejich oddělení od roviny reálné je tedy zřetelnější.

2.4.5.2. Diskurs. Části příběhu a jejich návaznosti

Příběh tohoto videoklipu tvoří, stejně jako v klipu *Gimme Shelter*,
jedna narativní linie. Vyprávění se odvíjí chronologicky, přičemž je
dodržen vztah kauzálnosti. Na tomto místě je třeba poznamenat, že
Chatman uvádí dva základní typy narativů. Jsou to jednak narativy
s rozřešením, kde má vývoj událostí podobu vysvětlování, jednak na-
rativy odkrývání, kde má vývoj událostí charakter předvedení. Narativ
Army of me spadá podle této dichotomie do druhé skupiny.

Rozdíl mezi diskursem klipu *Gimme Shelter* a diskursem klipu *Army
of me* spočívá zejména v tom, že motivace hlavní postavy je prozraze-
na až v samotném závěru diskursu. Postupně se pouze z vizuálního

109 „Je to pravděpodobně nejrealističtější způsob, který vyjadřuje moji současnou situaci. Všichni tito lidé se snaží mi vzít to, co mi patří, a gorila najde diamant, o němž ani nevím, že ho mám a chce mi ho ukrást. „Army of me“ je o tom, že se mám naučit bránit sama sebe. Musím vstát a bojovat s tou pitomou gorilou. Ve chvíli, kdy diamant získám a utíkám s ním pryč, se zvětší, protože „je můj“. Ale kdyby jej vzala gorila, zmenšil by se. To je podle mě surrealismus.“ Björk. *Army of me* [online]. [cit. 16. 4. 2010] Dostupné z WWW: <<http://unit.bjork.com/specials/gh/SUB-06/index.htm>>.

zpracování dozvídáme, že postava jede ve velkém autě, později když vchází do muzea také to, že má v batohu časovanou bombu, ale důvod jejího jednání je objasněn až v závěrečné scéně. V ní se hrdinka vrací po výbuchu zpět do muzea a šťastně se shledává s probuzeným mužem. Tento postup vzbuzuje v divákovi napětí a vyvolává otázky ohledně dalšího směřování událostí narativu.

Z celkového uspořádání diskursu se v tomto ohledu vymyká záběr, v němž je prozrazeno, že má hlavní postava v batohu časovanou bombu. Na rozdíl od ostatních záběrů totiž prozrazuje něco víc, a tím předznamenává další možný vývoj událostí. Jedná se o postup, který Chatman označuje termínem *rozšívání anticipačních satelitů* nebo také *předznamenávání*.

2.4.5.3. Události a čas diskursu

Příběh je situován do prostředí velkoměsta do doby na sklonku 20. století, což lze odhadnout ze záběru, v němž je zobrazena zubní ordinace, jejíž vybavení odpovídá této době. Z hlediska uspořádání událostí není diskurs tohoto klipu nijak komplikovaný. Události jsou prezentovány chronologicky, příběh i diskurs zachovávají stejný pořádek.¹¹⁰ Co se týče kategorie frekvence, jedná se opět o jednoduché singulativní zobrazení. To znamená, že každá událost příběhu je v diskursu zobrazena pouze jednou. Oč jednodušší je v *Army of Me* uspořádání času z hlediska pořádku a frekvence, o to složitější je čas diskursu z hlediska trvání událostí.

Čas příběhu se podle odhadu pohybuje v rozmezí od jedné do několika hodin, diskurs však neposkytuje konkrétní vodítka pro jeho přesné určení. Čas diskursu nepřekračuje délku čtyř a půl minut, do nichž byl příběh vměstnán. I zde byl použit tradiční postup shrnutí a elips různé délky. Příkladem užití jedné z nejkratších elips je scéna

110 Nejsou tedy použity *flashbacky* ani *flashforwardy*.

ze zápletky příběhu. V prvním záběru se žena naklání nad motorem porouchaného auta, z něhož vylézá podivný zapáchající chlapík. Po ostrém střihu následuje záběr, v němž je situace posunuta časově přibližně o jednu vteřinu, podivný muž vyskakuje z motoru auta a mizí ze záběru. Z diskursu tak byla vynechána odhadem přibližně jedna vteřina času. V obou záběrech je situace zachycena ze stejného úhlu. Jiné výpustky zahrnují mnohem delší časový úsek narativu, z diskursu je například vypuštěna cesta hlavní postavy od porouchaného auta k zubní ordinaci.

Ačkoliv pro videoklipy obecně platí, že události narativu bývají v diskursu časově zhuštěny, můžeme se i v rámci tohoto formátu setkat s pasážemi, na něž se toto nepsané pravidlo nevztahuje. Tak je tomu v závěrečné scéně klipu *Army of me*. Pasáž uvozuje záběr, v němž žena umístí vedle hlavy spícího mladíka časovanou bombu a zmizí ze záběru (objektivní percepční hledisko). Následují záběry střídavě na tváře dvou mužů, kteří si časované bomby všimnou (objektivní hledisko), jež se střídají se záběry, zachycující jejich pohledy na ciferník bomby (subjektivní percepční hlediska obou mužů). Pasáž ukončují tři záběry, které se tematicky vracejí k ženě, zachycují její běh muzeem a čekání na výbuch před muzeem. Celá sekvence videoklipu, od položení bomby až do jejího výbuchu, trvá dvacet vteřin, a stejný čas uběhne i na ciferníku bomby. Znamená to, že čas příběhu se v této pasáži rovná času diskursu. Z hlediska kategorie trvání se jedná o tzv. *scénu*.

2.4.5.4. Prostor příběhu – prostor diskursu

Příběh tohoto klipu je zasazen do prostředí velkoměsta. Představují jej mrakodrapy lemující ulici, po níž jede hlavní postava v nákladním autě. Akcentovány jsou také industriální prvky města – komíny tyčící se na pozadí. S vizuálním ztvárněním prostředí koresponduje masivní

nákladní auto (obr. 10). Prostředí i jeho existenty jsou barevně laděny do skromné palety modrých a šedých odstínů. Tyto futuristické prvky mají ve videoklipu také svůj protiklad, spočívající v drobných prvcích jemné až dětsky hravé obrazovosti: kolem kapoty masivního „nákladáku“ poletuje hejno barevných vážek.

Třetím prostředím, do nějž je příběh zasazen, je muzeum. Jeho barevný interiér (růžový koberec a abstraktní barevná koláž tvořená čtvercovými ohraničenými plochami zářivých barev) kontrastuje s vnějším světem města (obr. 11). Prostor muzea je členěn šikmo umístěnými zrcadlovými stěnami, v nichž se odrážejí další části galerie i se svými návštěvníky.

K vizuální proměně tohoto protoru dojde po výbuchu, kdy předchozí barevnost a symetrii vystřídají odstíny šedé a křivě zavěšené rámy obrazů.¹¹¹

2.4.5.5. Existenty – postavy

Hlavní postavu v tomto klipu ztvárňuje přímo zpěvačka Björk. Ačkoliv se jedná o klip narativní, ve dvou pasážích se objevuje prvek performance – poprvé během první sloky písně, kdy zpěvačka řídí auto, podruhé při vstupu do zubní ordinace. V obou případech se upřeně podívá do kamery, čímž na okamžik vystoupí ze své roli v narativu, aby se do ní následně vrátila.

Výše jsme také uvedli, že do reálné roviny příběhu vstupují surreálné prvky. Prolínání reálného a imaginárního světa se nejvíce projevuje právě v rámci kategorie existentů. Reálný svět představují muži v kancelářích, sestřička v zubní ordinaci, zaměstnanci a návštěvníci muzea, svět imaginární zapáchající chlapík, který vyskočí z motoru porouchaného auta a nejvíce pak zubař – gorila. Situování této surre-

111 Prostředí svojí stylizací nápadně připomíná expresionistické snímky z období němé kinematografie – *Cabinet Doctora Caligaryho*.

álné postavy do realisticky ztvárněného prostředí zubní ordinace totiž vytváří velmi působivý kontrast mezi těmito světy (obr. 12). Na pomezí světa reálného a imaginárního se pohybuje hlavní postava. Na jedné straně jedná v situacích logicky a motivovaně, na straně druhé má určité nadpřirozené schopnosti, které z ní dělají představitelku „novodobé čarodějnice“. Například v momentě, kdy se porouchá automobil, otevře dveře kabiny a doslova „slétne“ na zem a když chce nahlédnout pod vysoko umístěnou kapotu, vyrostou jí nohy.

Surrealistické principy zvětšování – zmenšování se promítají v kategorii *velikosti*: „Každý existent má ve filmu určitou velikost, závislou na své „normální velikosti v reálném světě, a nachází se v určité vzdálenosti od objektivu kamery. Manipulací s touto vzdáleností lze docílit jak přirozených, tak nad-přirozených efektů.“¹¹²

Ústřední objekt – nákladní auto – je masivní a velké natolik, že pod ním mohou projíždět menší auta. Vzniká tak kontrast mezi jeho řídkou, drobnou ženou a autem, které řídí.

2.4.5.6. Vypravěč. Percepční hledisko

Také v tomto klipu dochází, stejně jako v *Gimme Shelter*, ke střídání objektivního a subjektivního percepčního hlediska. Dominantí je hledisko objektivní, které v některých pasážích přechází v subjektivní, což se vztahuje nejen k ústřední postavě, ale také k postavám epizodním. Například ve scéně situované do zubní ordinace se střídá objektivní hledisko se dvěma subjektivními hledisky – hlavní postavy a zubaře. Narozdíl od klipu *Gimme Shelter*, je subjektivní hledisko postavy realizováno dvěma způsoby. V prvním případě zachycuje kamera pohled, aniž by se tato postava objevila v záběru. Změna hlediska je realizována motivickým strihem. Ve druhém případě je postava do

112 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz - Narativní struktura v literatuře a filmu*. 1. vyd. Brno : Host. 2008. s. 101. ISBN 978-80-7294-260-2.

obrazu umístěna tak, aby byla vidět alespoň částečně. Nejčastěji je zachycena tak, že divák vidí na okraji plátna záda postavy či její boční profil a v další části obrazu vidí to, co v danou chvíli sleduje dotyčná postava. Takové umístění postavy není samoučelné, ale zesiluje divákově sepectí s postavou. Postava je v těchto záběrech současně objektem i zprostředkovatelem divákova vidění.

Pro oba narativy, *Gimme Shelter* a *Army of me* platí, že zahrnují jednu narativní linii, která je v diskursu prezentována v chronologickém sledu. V následující analýze se zaměřím na videoklip, jehož struktura je složitější. Prolíná se v něm několik narativních rovin.

2.4.6. Everlong

Videoklip k písni *Everlong*¹¹³ natočený pro kapelu Foo Fighters vytvořil Gondry v roce 1997. Po naratologické stránce se jedná o jeden z jeho nejkomplicovanějších videoklipů, neboť zahrnuje celkem tři narativní linie, které se vzájemně prolínají.

Text písně je lyrickou zповědí muže, který se vyznává z lásky k ženě: „*Hello / I've waited her for you / Everlong*“¹¹⁴. Verše písně tvoří jednoduchý text bez složitých básnických obrátů, není dodržen pravidelný počet slabik ani pravidelný rým, což je pro punkrockové písně charakteristické. Tempo písně je svižné.

2.4.6.1. Příběh

Příběh zobrazený ve videoklipu vychází z ústředního tématu textu písně. Téma lásky však zastřešuje ještě druhé obecnější téma, které se

113 „*Odjakživa*“.

114 „*Ahoj / Čekal jsem na tebe / odjakživa*“.

věnuje snům, nočním můrám a jejich souvislostem s realitou.¹¹⁵

Narativ tvoří celkem tři příběhové linie, které se vzájemně prolínají. V expozici jsou představeny dvě dvojice hlavních postav: tu první představuje mladý milenecký pár,¹¹⁶ který spokojeně usíná v posteli ve svém domě. Druhou dvojici představují dva zloduší, jenž se pomalu plíží k domu, v němž milenci usínají.¹¹⁷ Každému z milenců se v průběhu noci zdá sen, a právě tyto dva sny tvoří další dvě roviny narativu.

V prvním snu, který se zdá muži, se mladý pár ocitne na punkovém večírku. Dívku po chvíli začnou obtěžovat dva zloduší, nutno zdůraznit, že jsou to titíž, kteří se v ústřední linii plížili k domu. Když mladík zjistí, že je jeho dívka na párty obtěžována, rozhodne se ji bránit, ačkoliv nemá žádnou zbraň a zloduší jsou v přesile. Řešení zápletky je překvapivé. Mladíkovi najednou naroste „obří“ ruka, kterou oba zloduchy hravě zneškodní.

Podobná situace je načrtnuta i ve druhém snu, který se zdá spící dívce. Expozice vypadá následovně: Dívka si čte uvnitř chaty. Zatímco její přítel sbírá v lese dříví, do chaty se pokoušejí dostat dva zloduší a dívce ublížit. Řešení zápletky v tomto snu je obdobné jako ve snu předchozím, rozdíl však spočívá v tom, že děj je situován do prostředí lesní chaty a jejího okolí (obr. 12).

Jak z tohoto rozboru vyplývá, všechny tři roviny příběhu variují jedno téma – dva zločinci se snaží uškodit mladému spokojenému páru. Ústřední rovina představuje složku reálnou, obě vedlejší roviny snů složku imaginativní – surreálnou. Na rozdíl od videoklipu *Army of me*, který zahrnoval jednu narativní linii, v níž se prvky reálné a surre-

115 Toto téma fascinovalo Gondryho natolik, že se mu věnoval i ve své celovečerní tvorbě. Na prahu nového tisíciletí tak vznikly dva zajímavé filmy *Věčný svět neposkvrněné mysli* (2004) a *Nauka o snech* (2006).

116 Ztělesňují je členové kapely Dave Grohl a Taylor Hawkins – převlečený za jeho dívku

117 Pat Smear a Nate Mandel

álné prolínaly, jsou zde tyto roviny oddělené. Způsoby propojení jednotlivých rovin jsou na tomto klipu tím nejpozoruhodnějším, proto se na toto téma zaměřím v analýze diskursu.

2.4.6.2. Části diskursu a jejich propojení

Přechod z jedné roviny do druhé je realizován několika způsoby. První nejjednodušší způsob představuje použití ostrého stříhu. Ten bývá v některých místech kombinován s paralelní montáží. Prakticky to vypadá tak, že výchozí pozice postavy v prvním záběru jedné roviny je totožná s pozicí v následujícím záběru jiné roviny. V těchto přechodech vyšel Gondry ze skutečnosti, že sny a jejich prožívání se často odrážejí v našem spánkovém chování. V sekvenci snu č. 1 se mladík pere se zloduchy. Po přechodu do reálné sekvence jej vidíme, jak leží v posteli a bije pěstmi okolo sebe. Jeho pohyby na sebe v obou záběrech plynule navazují.¹¹⁸

Druhý způsob pro přechod mezi rovinami představuje použití tradičního signifikantu – vodního proudu, který „přelije“ obrazovku. I v těchto případech na sebe záběry navazují prostřednictvím paralelní akce.

Třetí nejkomplicovanější způsob přechodu využívá rekvizitu – telefon – jako spojovací prostředek, s jehož pomocí se postava jedné roviny může spojit s postavou jiné roviny. Když mladík v prvním snu zneškodní oba zločince a oni se doslova „vsáknou“ do podlahy, mladá dvojice utíká do vedlejší místnosti, kde se nachází obří telefon. Jelikož zvoní, mladík se snaží jej zvednout. V tu chvíli se vyprávění přesou-

118 *Noční můry jsou děsivé, živé sny během REM spánku. Po probuzení si postižený noční můru jasně pamatuje. Noční můry se vyskytují obvykle u dětí a dospělých, kteří prožili nějaké trauma. Závažným, ale poměrně vzácným typem noční můry je REM spánková porucha chování (RBD), při níž spící nemá během REM fáze ochablé kosterní svalstvo, takže během spánku „zápasí“ se svou noční můrou.“ Wikipedia. Spánek [online]. [cit. 10. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <viz: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Sp%C3%A1nek>>.*

vá stříhem do ústřední narativní roviny. Mladík se probudí a usedne na postel, na stolku stojí zvonící telefon. Když jej zvedne, propojí se s druhým snem, který se zdá jeho dívce. Ta je nyní v chatce ohrožována zločincem, a tak se snaží volat telefonem o pomoc. Telefon tedy slouží k propojení reálné roviny s rovinami surreálnými (obr. 14, 15).

Gondry umožnil hlavním postavám také další věc: Poté, co se mladík probudí ze svého snu (sen č. 1), zvedne zvonící telefon a dozví se, že je jeho dívka v jejím snu v ohrožení (sen č. 2). Mladík proto rychle usíná, aby se mohl dostat do jejího snu a tak ji zachránit.¹¹⁹ Gondry tak použil další spojovací princip mezi třemi rovinami. Rovina reálná zde slouží jako spojovací prostředník mezi dvěma sny hlavních postav.

Přechody mezi rovinami snů a reálnou rovinou jsou odlišeny také kontrastem mezi černobílým a barevným zobrazením. Gondry v tomto případě otočil klasickou konvencí, podle níž bývají sekvence znázorňující realitu natočeny barevně, a sny, vzpomínky a úvahy černobíle. Ústřední reálná sekvence je v klipu *Everlong* černobílá, sekvence snové jsou barevné.

Když jsou zápletky obou snů vyřešeny, diskurs se vrací k ústřední rovině. Zlodušci, kteří se na počátku plížili k domu, nyní stojí nad postelí ústřední dvojice. Ta se zděšeně probudí. Gondry však v této části neopakuje stejné řešení situace jako ve snech, To znamená, že mladíkovi nenaroste obří ruka. Namísto toho se postavy pomocí triku doslova „vyloupnou“ ze svých příběhových rolí, odhodí kostýmy a odhalí divákovi, že se jedná o členy kapely Foo Fighters. Poté berou do rukou každý své hudební nástroje a dohrávají píseň do závěru. V této pasáži tedy dojde k přechodu z narativu na performance. Tato změna stavu je umocněna přechodem z černobílého zobrazení do barevného.

119 S tímto principem pracuje Gondry v již zmíněném filmu *Věčný svět neposkvrněné mysli*.

2.4.6.3. Časově – prostorové vztahy

Vzhledem k tomu, že narativ klipu *Everlong* zahrnuje celkem tři narativní linie, jednu reálnou a dvě surreálné, je kategorie času komplikovaná. Čas ústřední linie představuje období spánku dvou hlavních postav. Jelikož se sny zdají oběma postavám ve chvíli, kdy spí, je čas jejich snů z faktického hlediska stejně dlouhý jako čas v ústřední linii.

Každá rovina klipu je zasazena do jiné epochy dvacátého století, jejichž dataci bylo možné určit z vizuální stylizace prostředí jednotlivých snů a jeho existentů.

Příběh ústřední – reálné – roviny se odehrává v padesátých letech, což napovídá jednak interiér domu a drobné detaily – noční košile dívky- jednak vizáž zloduchů – boty na vysokém podpatku a účesy odkazují k éře Elvise Presleyho.¹²⁰ První sen je stylizován do období punkové éry, odhadem tedy do 80. let. Ve druhém snu nás časově může nasměrovat nápis *Save the whales* na mikině, kterou má dívka na sobě. Jedná se o organizaci na záchranu velryb, která vznikla v roce 1977. Druhý sen by tedy mohl být časově zasazen do konce 70. let.

2.4.6.4. Čas příběhu a čas diskursu

Z hlediska času je odvíjení událostí příběhu synchronizováno se strukturou písně. Předehře odpovídá úvodní sekvence ústřední narativní linie. Během první sloky je vyprávěn první sen, za refrénu následuje refrén, kterému obrazově odpovídají přechody mezi jednotlivými rovinami. Druhé sloce odpovídá druhý sen, z čehož vyplývá, že je v diskursu zobrazen s určitým zpožděním oproti snu prvnímu. Po vyřešení zápletky druhého snu se diskurs navrácí k ústřední linii. Opakování refrénu v závěru písně odpovídá přechod z narativní linie do performance.

120 Vizuální stylizace zloduchů je zachována stejná ve všech třech rovinách diskursu.

2.4.6.5. Frekvence

Většina událostí je v diskursu zobrazena pouze jednou, výjimku však tvoří scéna, zobrazující mladíka, který se probudí ze svého snu. V pokoji zvoní telefon (ústřední linie) a on jej zvedne. V tu chvíli se diskurs přesouvá do druhého snu. Vidíme dívku, která se snaží zabarikádovat před zloduchy. Pak se vrhá k lelefonu a vytáčí číslo. Stříhem se diskurs přesouvá zpět k hlavní linii a znovu je zachycen mladík, kterého vzbudí zvonící telefon.

2.4.6.6. Vypravěč. Percepční hledisko

Vypravěč v tomto klipu je všudypřítomný, což znamená, že vypráví příběh z hledisek, která nejsou přístupná postavám. Důležité je, že takový vypravěč může „ (...) *skákat z jednoho hlediska do druhého nebo být na dvou místech současně.*“¹²¹ Z hlediska vztahu ústřední roviny k snovým rovinám je pozoruhodné, že vypravěč v podstatě vidí do myslí hlavních postav, do jejich snů, které divákovi zprostředkovává. V rámci prvního snu je využito přechodů z objektivního percepčního hlediska do subjektivního: Když mladík vejde do pokoje a kráčí skrz něj – objektivní hledisko, v okamžiku, kdy spatří zloduchy, kteří obtěžují jeho dívku – kamera poskytne divákovi pohled z perspektivy mladíka – dojde tedy k přechodu do subjektivního hlediska.

Události druhého snu jsou pro změnu zprostředkovány skrze objektivní percepční hledisko, které se střídá se subjektivním hlediskem dívky.

121 CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz - Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno : Host. 2008. s. 108. ISBN 978-80-7294-260-2.

2.5 Kombinace performance prvků s narativem

Videoklipy, které zahrnují pouze jednu ze tří tendencí – performance, narativ či nenarativní tendence – jsou spíše výjimkou. Mnohem častěji se setkáme s klipy, v nichž se tyto postupy vzájemně prolínají. Ve velké části tvorby Michela Gondryho jsou kombinovány performance a narativ, přičemž platí, že vzájemný poměr mezi těmito rovinami je pro každý klip specifický. Propojení postupů performance a narativu lze nahlížet ze dvou základních úhlů. První je určován podle toho, v jakém poměru jsou tyto postupy zastoupeny. Na základě jejich vzájemného poměru lze videoklipy rozdělit do tří základních skupin.

Pro první skupinu klipů je charakteristické, že prvek performance výrazně převažuje, narativ slouží jako doplněk. V takovém případě je narativ obvykle zastoupen jen dílčími dramatickými prvky jako jsou podobenství, alegorie, etuda, anekdota či drobná situace.

Do této skupiny lze zařadit již dříve zmíněný videoklip *Come into my World*. Převažující prvek performance představuje v tomto klipu zpěvačka, která kráčí po ulici a zpívá. V pozadí tohoto představení se zároveň odehrávají krátké narativní situace: Motorkář shodí motorku, její vlastník se s ním začne prát. Žena vyhazuje z okna věci, na chodníku stojí muž a snaží se je zachytit. Čas v tomto klipu plyne chronologicky, jednotlivé mikrosituace se vyvíjejí, pokračují, s každým dalším kolem, které zpěvačka ujede a kdy je multiplikována.¹²²

V tomto videoklipu lze prvky performance a narativu poměrně snadno odlišit. Podobně se obě roviny doplňují také v klipu *Protection* (1995) natočeném pro kapelu Massive Attack. Zpívající zpěvačka představuje složku performance, která je ohraničena naznačeným narativem. Ten představuje situace uvedená na začátku videoklipu, v níž jde muž odvést svoji dcerku do činžovního domu. Ohraničení na konci klipu představuje jeho odchod z domu. „To však není jediné, co Gondry nabídl diváckému zraku. Díky průhledům skrze okna sledujeme

122 Podrobnější analýza klipu je zařazena v kapitole Performance.

nejen hlavní aktéry příběhu, ale i další obyvatele činžovního domu v jejich činnostech. Zpěvačka Tracy Thorn stojí opřená o stěnu jednoho z bytů a zpívá text písně (obr. 16). To, co je na tomto klipu pozoruhodné, je opět jeho provedení. Jedná se totiž o jeden dlouhý složitě komponovaný záběr¹²³, jehož tempo koresponduje s klidným tempem skladby. Divák si může vychutnávat činnosti obyvatel i zařízení jednotlivých bytů a pokojů. Výjevy krátkých situací působí snovým dojmem. Na první pohled se budova zdá vysoká a velmi realistická. Ve skutečnosti je však celý komplex výsledkem složitě promyšlené konstrukce. „*Soustava bytů byla ve skutečnosti konstruována na podlaže, takže zpěvačka Tracy Thorn při natáčení nestála opřená o stěnu, ale ležela na zádech. Několik zrcadel a obrazových projekcí bylo užito tak, aby vznikly dlouhé cesty chodeb. Méně postřehnutelné jsou posuvné části budovy, které umožňují, aby se kamera pohybovala mezi místnostmi budovy.*“¹²⁴

Protipól k této skupině představují klipy, v nichž je dominantní narativ, zatímco performance má vedlejší úlohu. Takovým příkladem jsou klipy *Sugar Water* (Scibo Mato), *Everlong* (Foo Fighters), *Death Leaves and the Dirty Ground* (The White Stripes) a dokonce také *Army of Me* (Björk).

Třetí skupinu tvoří ty klipy, v nichž jsou oba tolik odlišné principy zastoupeny stejnou či obdobnou měrou. Tak je tomu například v klipch *Like a Rolling Stone* (Rolling Stones), *Dance Tonight* (Paul McCartney), *Human Behaviour* (Björk), *Bachelorette* (Björk), *A change would do you good* (Sheryl Crow), *The Denial Twist* (The White Stripes). Vybrané videoklipy z této skupiny budou předmětem rozboru na následujících řádcích.

Napříč tímto dělením směřuje druhá klasifikace, která je zaměřena na to, zda jsou aspekty performance a narativu ve videoklipu propo-

123 Na Protection se odvolává hip hopové video pro JAY-Z – nazvané *Girls, Girls, Girls* které natočil Marc Klasfeld, také na jeden záběr.

124 *Massive Attack - Protection*. [online]. [cit. 12. 3. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://www.director-file.com/gondry/massive.html>>.

jeny a pokud ano, tak jakým způsobem. První skupina zahrnuje videa, v nichž jsou performance a narativ oddělené. Tento typ klipů výstižně charakterizuje Blaine Allen: „*Mnoho videí situuje hudebníky jako vypravěče, píseň jako příběh a obraz nabrůvky jako doplněk, který má vztah k hudbě. Kapela nebo zpěvák se občas objevují v záběrech, jejich vystoupení je však natočeno kompletně odděleně od vyprávěného příběhu - jako je tomu například v klipu Janie's Got a Gun (1989) od Aerosmith.*“¹²⁵ Lze vysledovat, že tento postup se obvykle používá u písní, které obsahují nějaký příběh. V případě Gondryho tvorby je představitelem takového snímku videoklip *Like a Rolling Stone*.

2.5.1. Like a Rolling Stone

Píseň *Like a Rolling Stone* (The Rolling Stones, 1965) patří do žánru rockových balad, které se vyznačují tím, že texty písní jsou převážně epické, to znamená, že vyprávějí příběh.¹²⁶ Příběh této písně pojednává o dívce, která pocházela z dobré rodiny, což jí umožnilo vést bezstarostný studentský život na elitní škole. To se však změnilo ve chvíli, kdy vyzkoušela drogy a propadla jim. Její příběh je vyprávěn z pozice komentátora, který dívku – oslovuje je Miss Lonely¹²⁷ – znal v době jejího spokojeného života a pozoroval její „pád“. Text písně je vystavěn jako výčet činů, které dívka dříve dělala a jejich následků a je adresován hlavní postavě: Úvodní pasáž textu se vztahuje k dívčině

125 ALLEN, Blaine. *Music video*. In: BUTTLER, Jeremy G. *Television - Critical Methods and Applications*. Third Edition. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates Publishers. 2007, s. 303. ISBN 0-8058-5415-0.

126 Tuto rockovou píseň původně složil v roce 1965 americký hudebník Bob Dylan. V původním znění má celkem čtyři sloky, svojí šestiminutovou stopáží značně překračuje tradiční délku skladby. Kromě The Rolling Stones píseň přezpívaly také další hudebníci - například Jimi Hendrix a Bob Marley and The Wailers. Ve videoklipu Michela Gondryho zpívají The Rolling Stones pouze dvě sloky.

127 „*Slečna Osamělá*“

minulosti: „*Once upon a time you dressed so fine*“¹²⁸. V závěrečné části první sloky vypravěč srovnává její situaci se současným stavem. Název písně je převzat z refrénu: *How does it feel / To be without a home / Like a complete unknown / Like a rolling stone?*¹²⁹

Při převedení textu písně do obrazové podoby zohlednil Gondry několik aspektů samotného textu. První vlastností textu je jeho adresnost. Tento aspekt textu převedl Gondry do roviny performance, kterou oddělil od narativu. Tato rovina vznikla během natáčení komorního koncertu Rolling Stones, který byl uspořádán pro účel klipu: „*Původně se předpokládalo, že koncert bude fingo vaný, The Rolling Stones měli jen hrát píseň ke klipu. Ale po chvíli se kapela rozhodla improvizovat, což trvalo až do svítání. A samozřejmě, my jsme tento unikátní koncert natáčeli.*“¹³⁰

Druhou rovinu videoklipu tvoří série záběrů, které ilustrují příběh dívky, o němž pojednává text písně. Příběh vyvstává z výčtu jejich zvyků a činností, které jsou v diskursu zobrazeny.

2.5.1.1. Diskurs – Části příběhu a jejich návaznosti

Diskurs narativu tohoto příběhu tvoří dvě roviny. První rovinu představuje skupina záběrů, které zachycují hlavní postavu (Patricia Arquette) v období spokojené minulosti, záběry tedy ilustrují její předchozí život. Inspiraci k pořízení záběrů pro tuto rovinu narativu našel režisér ve fotografiích bulvárního tisku. Zorganizoval skutečný večírek, na který byla pozvána kromě komparsu také herečka, ztvárňující hlavní postavu příběhu. Mezitím, co si účastníci party užívali, je Michel a jeho tým fotografovali. Jednotlivé momenty byly zaznamenány pomocí efektu *still picture* neboli *zmražené fotografie*. Základ této techniky spočívá v tom, že je jedna

128 „*Kdysi před časem jsi se oblékala tak dobře*“

129 „*Jaké to je / být bez domova / zcela neznámá / jako valící se kámen?*“

130 *The Rolling Stones - Like a Rolling Stone*. [online]. [cit. 23. 4. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://www.director-file.com/gondry/stones1.html>>.

situace vyfocena ve stejný okamžik z několika rozdílných úhlů pohledu, takže je zaznamenána bez jakéhokoliv pohybu. Fotografie jsou následně za sebe umístěny tak, aby představovaly jednotlivá okénka filmu. Výsledkem je dynamický záběr, v němž jsou postavy nehybné – *zmrážené* – a zároveň je vyvolán dojem prostorovosti – plastičnosti (obr. 17).

Druhou narativní linii tvoří záběry, které ilustrují ty pasáže textu, v nichž se pojednává o současném období života dívky, kdy bere drogy: *“Now you don't talk so loud / Now you don't seem so proud.”*¹³¹

Pro tuto skupinu záběrů a take pro záběry z koncertního vystoupení, které představují performance, zvolil Gondry odlišné estetické provedení, které má evokovat vnitřní chaotický a zoufalý svět hlavní postavy, čímž do jisté míry zastupuje subjektivní percepční hledisko (obr. 18). Natočené záběry jsou deformovány pomocí tzv. *morfingu*. Jedná se o speciální efekt, při kterém dojde k plynulé záměně jednoho digitálního obrázku na cílový obrázek podle předem daných pravidel. *„Cílem je vytvoření takové animační sekvence, která by byla interpretována jako plynulá transformace jednoho obrazu na druhý.“*¹³²

2.5.1.2 Čas příběhu – čas diskursu

Čas příběhu vychází z textu písně a je rozdělen na dvě oddělená období – minulost a přítomnost. Tuto dichotomii respektuje také diskurs,

131 *„Nyní už nemluvíš tak blasitě / nyní už se nezdáš být tak pyšná“.*

132 *„V minulosti byly pro tento účel používány různé filmové techniky, dnes se používají téměř výhradně počítače. Filmové použití bez počítačů bylo omezeno prakticky jen na prolinačky statických záběrů. Morfing se od ní ale liší právě výše zmíněnými pravidly, podle kterých má být prováděn - pomocí nich lze říct, která oblast obrázku má být zmorfována a která zůstat původní, kterým partiím obrázku věnovat zvýšenou pozornost i třeba v jakých fázích a jak rychle konečný morfing provést. Specifickým pravidlem/parametrem morfingu může být vektorová síť rozdělující obraz na polygony, jejichž krajní body lze upravit. Tato síť je následně operátorem upravena do dvou verzí - počáteční a koncové fáze - přičemž daný software dopočítá všechny mezifáze“.*
In. *Morfing*. [online]. [cit. 8. 4. 2010]. Dostupné z WWW:
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/Morfing>>.

který tato dvě období výrazně odděluje. Většina událostí druhé roviny je zprostředkována prostřednictvím shrnutí, jak je v narativních videoklipech obvyklé.

V jednom ohledu je však tento videoklip z hlediska kategorie času výjimečný. Jak jsme již několikrát zdůraznili, pro události v narativech videoklipů obvykle platí, že bývají časově zhrnuty. Použití efektu *zmražených fotografií* má totiž za následek to, že okamžiky narativu jsou v diskursu zobrazeny delší dobu, než skutečně trvaly. Čas příběhu je kratší než čas diskursu. Takové situace označuje Chatman jako *protažení*.

2.5.1.3. Princip propojení narativu a performance

Přechody mezi oběma narativními rovinami jsou v *Like a Rolling Stone* vystavěny na základě paralel. Znamená to například, že v záběru č. 1 je dívka zachycena, jak sedí v metru (představuje současnost), následuje záběr č. 2 (minulost), v němž sedí dívka v luxusním autě. Prostřednictvím těchto paralelních stříhů vyvstává kontrast mezi životem hlavní postavy v minulosti a v současnosti.

Tyto dvě roviny narativu se zároveň střídají s rovinou performance. K přímému propojení všech tří rovin videoklipu dochází pouze v několika záběrech – *zmražených fotografiích* – na nichž jsou společně zachyceni členové kapely a dívka na večírku.

Až na těchto několik záběrů jsou složky performance a narativu v tomto klipu oddělené. V následujících analýzách si přiblížíme ty snímky Michela Gondryho, v nichž jsou tyto dva principy propojené přímo uvnitř záběrů.

2.5.2 Human Behaviour

*Human Behaviour*¹³³ (1993) je první se šesti videoklipů, které Gondry dosud vytvořil pro islandskou zpěvačku Björk.¹³⁴ Text písně pojednává o zvláštním světě lidských emocí, které se nečekaně a bez jakékoliv logiky mění: „*They're terribly moody / Then all of a sudden turn happy*“¹³⁵.

Vizuální část videoklipu tematicky vychází z textu písně. Zaměřuje se na tu část lidského chování, která nás pudí k tomu, podmaňovat si svět lovením a zabíjením jiných živočišných druhů. Konkrétní příběh, který Gondry do videoklipu včlenil, je inspirován krátkým animovaným filmem ruského režiséra Yurie Norsteina¹³⁶ *Ježek v mlze* (1975). Jelikož se tato inspirace promítla do obsahové i vizuální stránky klipu skutečně velkou měrou, považují za nezbytné, nejprve přiblížit tento snímek.

Ježek v mlze, natočený podle námětu Sergeye Grigoryeviche Kozlova, vypráví poetický příběh o ježkovi, kterého na cestě za jeho kamarádem – medvědětem – přiláká ireálný výjev: V mlze rozprostírající se nad loukou spatří koně a rozhodne se toto místo prozkoumat. Sestoupí do mlhou zatopené krajiny, z níž se vynořují a do níž zase mizí také další zvířata – slon, netopýr, slimák, pes. Některá z nich – netopýr – ježka děsí, jiná mu naopak pomáhají – pes. Ježek se v krajině na chvíli ztratí, ale za pomoci tajemného vodního tvora nalezne cestu ven a setkává se s medvědětem.

133 „*Lidské chování*“.

134 Významný je také tím, že tuto zpěvačku uvedl do širšího povědomí.

135 „*Jsou ošklivě zamračení / Pak zničehonic šťastní*“.

136 Yuri Norstein (narozen 15. 8. 1941) je ruský animátor, který se proslavil zejména svým krátkými animovanými snímky *Ježek v mlze* (1975) *Hedgehog in the Fog* (Ёжик в тумане, 1975). *Pohádka pohádek* (Tale of Tales, 1979 Сказка сказок,) a *Plášť* (1981, *The Overcoat*, ПИЩЕЛЬ). Poslední zmíněný snímek byl natočen podle stejnojmenné povídky N. V. Gogola. Režisér získal za tyto snímky významná ocenění na světových festivalech. *Ježek v mlze* byl například oceněn na *Filmovém festivalu Pro děti a mládež* v Teheránu (1976) jako nejlepší animovaný snímek, téhož ocenění se mu dostalo na festivalu ve Frunze (1976). V 2003 byl na festivalu v Tokyu vyhlášen jako nejlepší animovaný snímek všech dob. Námět vytvořil Sergey Kozlof.

Kouzlo tohoto snímku spočívá jednak v samotném příběhu, jednak v jeho vizuálním provedení. S křehkým ztvárněním hlavní postavy koresponduje minimalistické užití jemných odstínů přírodních barev (obr. 19). Na poetické atmosféře má zásluhu užití velmi pracné, ale zato působivé techniky několika vrstev tzv. *multilayer technology*. Její princip spočívá v tom, že se vytvoří několik animačních vrstev, které jsou od sebe odděleny skleněnými tabulkami. Jednotlivé akce se podle potřeby animují v daných vrstvách a stejně tak je podle aktuální potřeby vytvářena mlha. Výsledek vytváří dojem trojdimenzionálního vzhledu. Důležitou úlohu má v *Ježkovi v mlze* čtený komentář, který kromě posouvání příběhu a vysvětlování, zprostředkovává divákovi také vnitřní myšlenky hlavní postavy.

Gondy se při svém zpracování videoklipu *Human Behaviour* inspiroval nejen narativem tohoto snímku, ale i vizuálními motivy. Příběh svého klipu „zasadil“ také do prostředí lesa a převzal i ústřední postavy filmu – ježka a medvěda. Jejich úloha je však v narativu klipu jiná než v původní předloze. Gondry převedl obecné téma písně – lidské chování - do konkrétního příběhu, přičemž se zaměřil na vztah člověka - lovce, pána tvorstva s nárokem na zabíjení – a zvířete – podřízené kořisti. Tuto tradiční roli však ve vizuálním zpracování převrátil naruby, a tak se medvěd stává v jeho příběhu lovcem a lovec zase kořistí.¹³⁷

2.5.2.1. Struktura videoklipu

Videoklip tvoří dvě roviny, rovina performance a rovina příběhu, které jsou vzájemně propojené. Rovinu performance představuje zpěvačka Björk, která sedí v lesní chaloupce u stolu a zpívá píseň (obr. 20). Rovinu příběhu představují záběry, v nichž je zachycen medvěd, kterému se podaří ulovit a zabít původního lovce. Obě roviny se propojí ve

137 Andrew Goodwin označuje takové převedení významu textu písně do obrazové složky klipu termínem *disjuncture* - rozpojení.

chvíli, kdy se Björk vydá do lesa a setká se s medvědem. V tu chvíli se z ní stává kořistí a z medvěda pronásledovatel. Björk se snaží vylézt před medvědem na strom, ale zlomí se s ní větev a tak spadne na trávu vedle již dříve zabitého lovce. Nakonec se jí před medvědem nepodaří utéct, medvěd ji dopadne a sní, stává se tedy vítězem.

2.5.2.2. Propojení performance a narativu

Zpěvačka Björk zastupuje ve videoklipu obě dvě roviny. Tu první představuje její zapojení do roviny performance. Tuto rovinu reprezentují záběry, v nichž sedí v chaloupce u stolu, před sebou má velký talíř, který má symbolizovat lidskou nenasytlost (potřebu lovit) a zpívá text písně. Pohledy směřuje přímo do kamery, její mimika je expresivní. Do příběhu je uváděna prostřednictvím rychlých přechodů z prostředí chaloupky do lesa, vytvořených pomocí digitálních animačních technik. V momentě, kdy se Björk ocitá v lese, a je zbavena bezpečí domu, si stále „drží“ svůj status zpěvačky, zároveň se však stává i postavou příběhu.

2.5.2.3. Odkazy na film Ježek v mlze

Videoklip *Human Behaviour* odkazuje na film *Ježek v mlze* jednak v rovině motivů, jednak i po stránce vizuálního zpracování. Ježek představuje v *Human Behaviour*, podobně jako v původní předloze, malého zranitelného tvora. V expozici diskursu videoklipu přechází ježek přes silnici, po níž se řítí automobil. Hrozící nebezpečí smrti se mu nakonec vyhne. K tomuto motivu se diskurs navrácí znovu ve chvíli, kdy Björk utíká před medvědem. Také ona se ocitá na silnici, tentokrát se k ní z dálky blíží automobil, který řídí medvěd. Postava ježka má tedy v *Human Behaviour* především symbolický význam.

K vizuální podobě *Ježka v mlze* odkazuje již úvodní záběr videoklipu,

zachycující obrys chaloupky v lese za noci. Je totiž totožný. Další drobné odkazy se průběžně vyskytují v celém klipu, nejzřetelněji v pasáži, v níž Björk plave na hladině vody. Určitou obdobu můžeme vysledovat také v dětské stylizaci. Film Yurie Norsteina je „dětsky křehký“, v Gondryho snímku představuje dětskou stylizaci například medvěd, který má podobu plyšové hračky (obr. 21), či domeček v němž bydlí Björk. Pro realizaci však Gondry nepoužil techniku více vrstev, ale několik animačních technik, které vzájemně zkombinoval také s hranou akcí. Medvěda například rozpohyboval pomocí 3D loutkové animace, paprsky byly vytvořeny 2D animací. Na rozdíl od dlouhých klidných záběrů v *Ježkovi v mlze* (s výjimkou pasáže, v níž na ježka útočí některá zvířata) je v klipu použit rychlý střih, náhlé přechody mezi prostředími a akcemi. Jednotlivé fragmenty, představující rovinu performance a rovinu příběhu jsou spolu propojovány nejčastěji prostřednictvím paralel: můra letí k žárovce – Björk ve skafandru letí na Měsíc, kde zabodne vlajku, aby tak vyznačila dobytí dalšího území.

Významnou úlohu má v tomto klipu využití surrealistických principů zvětšování/zmenšování. „Gondryho videa, podobně jako ve snu, následují nezkroutnou logiku snění. Objekty se zmenšují a rostou bez předchozího upozornění, perspektivy se náhle posunují a základní pravidla jsou narušena.“¹³⁸

2.5.3. Dance Tonight

Základem pro rozvinutí performance tohoto klipu, který vznikl v roce 2007 k písni Paula Mc Cartneyho, je jednoduchý příběh, který vychází z textu písně. Pošťák přiveze muži (Paul Mc Cartney) do jeho domu balík. Když jej Paul rozbalí zjistí, že je v něm mandolína. Ve chvíli, kdy na nástroj začne hrát a zpívat, vyleze z krabice postava ducha (Natalia Portman). Paul pokračuje v hraní a zpěvu, zatímco se

138 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. New York : The Continuum International Publishing Group, 2007. s. 165. ISBN: 082641818X.

z různých míst jeho domu postupně vynořují i další duchové a dovádí v domě, zatímco Paul prochází místnostmi domu a stále zpívá (obr. 22). Pošťáka tento výjev natolik vyděsí, že rychle naskočí do auta a ujíždí pryč. Jak se píseň chýlí ke konci, hlavní duch (Natalia) vezme Paulovi mandolínu a vnoří se i s ní zpátky do krabice. Postupně se schovávají i další strašidla, dojde ovšem k tomu, že si popletou své úkryty, a tak na místě, kde dříve plál v krbu oheň se otáčí buben pračky. Paul hledá mandolínu, načež je Natalií vtažen do krabice. Ta je míněna jako jakási brána do tajemného světa, v němž se koná párty. Michel Godnry hraje na bicí, Paul na kytaru, strašidla tančí. Narativní rovinu klipu uzavírá záběr, který se tematicky vrací k osudu pošťáka.

V tomto videoklipu je výrazná narativní rovina, do níž je rovina performance včleněna na základě příběhu. Obě linie se prostupují a vzájemně propojují, spojení příběhu a performance působí opodstatněně, vychází z textu písně, který vyzývá k tanci: „*Everybody wan't to dance tonight*“¹³⁹. Důležitou roli zde hraje mandolína, která má v podstatě kouzelnou moc, spočívající v tom, že když se na ni začne hrát, objeví se duchové.

Klip je pozoruhodný nejen tímto vyváženým propojením obou rovin, ale také užitím tzv. duchařského efektu – *pepper's ghost effect*. Jedná se o iluzionistickou techniku, která byla původně součástí některých kouzelnických triků, později se začala používat v divadle a na počátku minulého století také v kinematografii. Samotná technika je založena na kouřových a zrcadlových efektech. Pro vytvoření „duchařského efektu“ se používají skleněné tabule a speciální světelné efekty, které společně vytvoří zdání, že objekty se objevují, mizí či proměňují, nebo se jeden proměňuje v druhý. Duchařské efekty jsou vytvářeny v kameře.

139 „*Každý chce dnes večer tančit*“.

2.6 Kombinace performance s nenarativními postupy

Specifickou skupinu klipů z tvorby Michela Gondryho tvoří snímky, v nichž jsou prvky performance kombinovány s některým z nenarativních systémů. Můžeme sem zařadit například klipy k písním *Cellphone's Dead* (Beck, 2006), *Winning Days* (The Vines, 2004), *Mad World* (Gary Jules, 2004) a také dva videoklipy natočené ve spolupráci s Björk – *Isobel* (1995) a *Hyperballad* (1996).¹⁴⁰

2.6.1. Isobel, Hyperballad

Video *Isobel*, kterým Gondry navázal na předchozí úspěšnou spolupráci se zpěvačkou Björk vykazuje především znaky nenarativního klipu a performance, objevují se v něm však i krátké pasáže, naznačující narativní rovinu. Text písně pojednává o tématu, které se objevuje napříč autorčinou tvorbou, ke vztahu přírody a civilizace. Zpěvačka se ve videu stylizuje do Isobel, dívky, která má představovat ztělesnění matky přírody.¹⁴¹ Björk se jejím prostřednictvím snaží varovat svět před případnou katastrofou, kterou by mohl technologický svět na zemi způsobit.

Gondryho video bylo natočeno na černobílý materiál a svojí stylizací odkazuje k impresionistickým a surrealistickým snímkům. Rovinu performance představuje Björk, která hraje na *vodní piáno*. Nástroj, speciálně vyrobený pro natáčení videoklipu, je plný píšťal, které během hry plní piano vodou. Na její hladině se objevují obrazy přírody – tekoucí řeky, blesků a podobně. Vodní plocha v klavíru tak ve své podstatě představuje vstupní bránu z roviny performance do druhé roviny klipu.

Tu představují poeticky snové obrazy zachycující dívku Isobel v pří-

140 Ve videoklipech pro Björk se objevují i drobné narativní tendence, ovšem v natolik omezené míře, že jsem videoklipy zařadila do této skupiny.

141 Jméno *Isobel* nebylo vybráno náhodně. Jedná se o jednu z variant křestního jména hebrejského původu. Význam tohoto jména se vykládá jako *Bůh je má přísaha*.

rodě, s nimiž je do kontrastu skupina záběrů zachycující velkoměsto z „ptačí perspektivy“. K přechodu mezi jednotlivými rovinami dochází za použití prolínaček. Součástí Björčina kostýmu jsou malé blikající žárovky (s podobnou stylizací se setkáme i v jejím dalším klipu *Hyperballad*). Svět přírody a civilizace je propojován prostřednictvím surreálných motivů: ze země vyrostou malé žárovky, které slouží jako „kukly“, namísto hmyzu se v nich však „vyvíjejí“ malá letadla, která pak v hejnech letí nad městem.

Obdobné téma se promítlo do následujícího klipu natočeného pro Björk. V obrazové složce klipu *Hyperballad* se také prolíná svět přírody a civilizace. První zmíněný svět reprezentují záběry na zpěvačku ležící na hlíně a listech, svět civilizace a techniky představují záběry, v nichž je Björk pojata jako postavička z počítačové hry. Rozdíl mezi *Isobel* a *Hyperballad* spočívá zejména v užití jiných technik. V barevném snímku *Hyperballad* je zkombinována hraná akce (performance zpěvačky) s animací prostorovou (použití maket) a také s animací počítačovou (postavička Björk).

2.6.2 Cellphone's Dead, Lucas With the Lid Off

V roce 2006 se Gondry již podruhé sešel s hudebníkem známým pod přezdívkou Beck, aby společně vytvořili videoklipu k písni *Cellphone's Dead*. Výsledkem se stal pozoruhodný snímek, zahrnující v sobě performance i nenarativní postupy. Černobílé video, založené zejména na použití triků, odkazuje svojí estetikou k filmům *noir*.

Klip je zasazen do prostředí hotelového pokoje, jehož interiér je prostřednictvím dekorací a kuželovitého nasvícení stylizován do podoby, jakou známe právě z noirové kinematografie. Ponurá atmosféra koresponduje s textem písně, v němž Beck zpívá o pocitech beznaděje, odcizení a samoty.

V úvodu klipu zpěvák Beck vstoupí do pokoje, dojde až k oknu, po-

dívá se ven (pohled na velkoměsto 50. let minulého století je divákovi zprostředkován hned v úvodu klipu, ještě předtím, než Beck vstoupí do pokoje), a pak se usadí do křesla. V pokoji se nachází několik kusů nábytku – křeslo, skříňka s rádiem, telefon. V průběhu klipu dochází k tomu, že se jednotlivé objekty v místnosti neustále přeskupují a mění v druhé. V literárním scénáři k tomuto videoklipu Gondry uvedl: „Technika, kterou použijeme pro transformaci elementů bude rozdílná od obvyklého morfingu. Postavíme skutečné části pro každou fázi transformace. Například transformace mezi oknem a budovou a křeslem bude konstruována a členěna k pohybu mechanickou cestou.“¹⁴²

Snímek je pozoruhodný z hlediska stříhu. Gondryho oblíbená technika morfingu byla použita až ve finální fázi. Výsledkem je, že celý snímek je vytvořený na jeden dlouhý záběr, funkci stříhu v něm převzaly transformace jednotlivých objektů.

Na snímání akce prostřednictvím jediného záběru, který tak tvoří celý videoklip, jsou vystavěny také další snímky, například *The Denial Twist* (The White Stripes, 2005) nebo již o desetiletí dříve vzniklé s *Lucas With the Lid Off* (Lucas, 1994) a *Protection* (Massive Attack, 1995).

Poslední dva zmíněné klipy se od *Cellpphone's dead* v některých aspektech liší. V klipu *Lucas With the Lid Off* je jeden dlouhý záběr rozfázován pomocí rámečků, umístěvaných průběžně před objektiv kamery. Když se tedy kamera k setu přibližuje, záběr už rámován. V tomto videoklipu se Gondry koncentruje na médium samotné. Divákovi je tak poskytnut jednak pohled na performance Lucase a jednak na důmyslně promyšlenou mizanscénu, v níž kamera plynule přechází z jednoho prostředí do druhého. Podobný postup použil Gondry o rok později ve videoklipu *Protection*, kde však rámování obrazu tvoří okna a stěny činžovního domu.¹⁴³

142 *Treatment* [online]. [cit. 26. 2. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://www.director-file.com/gondry/beck2.html>>.

143 O tomto klipu podrobněji pojednávám v kapitole *Kombinace performance prvků s narativem*.

3. AUTORŠTÍ REŽISÉŘI SOUČASNÉHO VIDEOKLIPU

Tvorba Michela Gondryho patří, z hlediska kvalitativního i kvantitativního, k tomu nejlepšímu, co se na poli videoklipů od osmdesátých let urodilo. Bylo by však nespravedlivé tvrdit, že Gondry je solitérem. Kromě něj se v průběhu devadesátých let objevili také další významní autorští režiséři. Jména Chris Cunningham, Spike Jonze, Jonathan Glazer, Mark Romanek mají ve světě autorského videoklipu přinejmenším stejnou váhu. Cílem této části práce mi bude charakterizovat a popsat základní postupy a principy, které tito režiséři ve své tvorbě uplatňují.

Na základně komparace Gondryho tvorby s těmito tvůrci a za použití poznatků z předchozích analýz pak ve finální části celé práce vyvstane režijní koncept Michela Gondryho.

„V osmdesátých letech bylo hudební video horkou novinkou pro experimenty a inovace. Příkladem byli režiséři jako Godley a Creme, Russell Mulcahy, Steve Barron, Jean-Baptiste Mondino a Danny Kleinmann, kteří dělali krátké filmy. Nicméně, až do raných devadesátých let nenajdeme zmínky o režisérech jako autorech. Většinou byli autoři tehdejších klipů spíše „dělníky.““¹⁴⁴

O prvních skutečně autorských režisérech videoklipů lze hovořit až od počátku 90. let, kdy se na poli světové videoklipové tvorby začali výrazněji prosazovat tvůrci jako Michel Gondry, Spike Jonze, Chris Cunningham a Jonathan Glazer, David Fincher, Mark Romanek a další.¹⁴⁵ Ačkoliv nelze popřít, že také tvorba těchto režisérů do jisté míry podléhá tlakům hudebních nahrávacích studií a televizních hudebních stanic, byli to právě oni, kteří se diktátu hudebního průmyslu vzepřeli

144 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. vyd. 1. New York : The Continuum International Publishing Group, 2007. s. 162. ISBN: 082641818X

145 Určitou roli v tom hrál i fakt, že jména režisérů nebyla až do roku 1993 aktualizována na obrazovce MTV během vysílání klipů, na rozdíl od jména interpreta a názvu skladby.

a svým režijním přístupem výrazně pozvedli estetickou úroveň tohoto formátu. Právě jejich zásluhou začaly do videoklipové tvorby pronikat tendence po autorském rukopisu, originalita, neotřelost a inovace. Náplní této kapitoly budou odpovědi na otázky: Co nového tito tvůrci do formátu videoklipu přinesli? Co je pro jejich tvorbu typické? A čím se jejich přístupy od sebe odlišují?¹⁴⁶

3.1. Chris Cunningham

Tento režisér a videorartista se narodil roku 1970 ve Velké Británii. Podobně jako Gondry, točil i Cunningham nejprve reklamy. Od počátku devadesátých let začal pracovat na vytváření modelů, soch, animatronik¹⁴⁷ pro komiksy a celovečerní filmy, za všechny uveďme spolupráci na filmu *Vetřelec 3.* (r. David Fincher, 1992), *Soudce Dredd* (r. Danny Cannon, 1995) a *Umělá inteligence* (původně v režii Stanelyho Kubricka¹⁴⁸). Mimo to, se Cunningham věnoval také videoinstalacím a natáčení krátkých hudebních snímků. Mnoho svých započatých projektů však posléze odvolal a dosud nedokončil.

V letech 1996 – 1997 vytvořil Cunningham v rychlém sledu dvanáct videoklipů, které však pro něj byly významné pouze v tom ohledu, že si díky tomu mohl natáčení klipů vyzkoušet. Ve skutečnosti se jeho jméno dostalo do povědomí širší divácké i kritické obce až díky spolupráci s Aphex Twinem, Björk, Madonou či Portishead. Tato tvorba již nese charakteristické znaky jeho autorského přístupu a bude tedy předmětem následující analýzy.

Rozdíl mezi videoklipovou tvorbou Michela Gondryho a Chrise Cunninhama spočívá již v základním aspektu, tím je výběr hudby,

146 Vzhledem k náplni a rozsahu této práce si následující charakteristiky nečiní nároky na úplnost.

147 Animatronika – ovládání loutek počítačem (s využitím zejména ve filmovém průmyslu).

148 Po Kubrickově smrti dokončil film v roce 2001 Steven Spielberg.

k níž každý s režiséřů své klipy vytváří. Zatímco Gondry spolupracuje s hudebníky různého žánrového zařazení, od popových popěvků (*Come into my World* – Kylie Minogue), přes garážový rock (*The Hardest button to button* – The White Stripes) až po elektronickou hudbu (*Star Guitar* – The Chemical Brothers), Chris Cunningham si své kolegy pečlivě vybírá především z okruhu elektronické hudby.¹⁴⁹ Abstraktnost této hudby, minimum textu, který se většinou omezuje na opakování či variování několika slov, případně vět, poskytuje Cunninghamovi velkou svobodu pro vizuální zpracování. Po stránce tematické zůstává i ve své klipové tvorbě věrný robotice a vztahu člověka a technologií obecně.¹⁵⁰

Za nejpovedenější zpracování tématu robotiky je považován Cunninghamův videoklip k písni *All is Full of Love* (1998) islandské zpěvačky Björk. Text písně je jednoduchý, jeho význam shrnuje výstižně samotný název – „*Vše je plné lásky*“. Význam těchto slov převedl režisér do obrazu doslovně. Vybral si prostředí montážní místnosti pro roboty a zobrazil dvě robotky, které se v této místnosti setkají, padnou si do náruče „*a po zbytek klipu se objímají, hladí a líbají*“¹⁵¹. Polohami, v nichž se robotky ocitají a detailním snímáním jejich „těl“ odkazuje Cunningham k textu písně, a zároveň k jeho velkému zájmu o pornografii.¹⁵² To je další prvek, který výrazně akcentuje nejen v *All is full*

149 Elektronická hudba je volný termín pro hudbu, vytvářenou elektronickými nástroji, tedy zdroji zvuku, které disponují elektronickými součástmi, např. Theremin, syntetizér, sampler, počítač, apod. [cit. 20. 4. 2010]. Dostupné z WWW: < http://cs.wikipedia.org/wiki/Elektronick%C3%A1_hudba>.

150 Robotika - téma, které se stalo populární s rozvojem informačních technologií v 80. letech 20. století.

151 NEDĚLA, Jiří. *Chris Cunningham - portrét režiséra*. Bakalářská práce, Filozofická fakulta KDFMS Olomouc. Olomouc : Univerzita Palackého, 2005. s. 25.

152 Právě zobrazení erotiky prostřednictvím robotů mu umožnilo tento zájem exponovat, aniž by hrozila cenzura.

of Love, ale také v klipu *Windowlicker* (Aphex Twin, 1999)¹⁵³ Text písně zpívá nejprve první robotka, která je zároveň montována, posléze se k ní přidává její partnerka. Obličej obou robotek jsou polidštěny, mají oči a ústa zpěvačky Björk.¹⁵⁴ Také jejich pohyby mají imitovat lidskou gestiku.

Videoklip *All is full of love* je vizuálně vystavěn na kontrastu černé a bílé. Pláště robotek jsou bílé, menší plochy, představující pohyblivé části – klouby – jsou černé. Kontrast „změkčuje“ a tak i propojuje uvážlivé používání ostatních barev – stříbrné montážní součástky, oranžovo-žluté jiskry, červená bodová světla, zelené oči Björk. Kontrast černé a bílé se objevuje napříč celou Cunninghamovou tvorbou, můžeme jej proto označit za další charakteristický rys. Prostředí, které Cunningham pro vizuální zpracování písně *All is Full of Love* vytvořil, „nahrává“ už samo o sobě k přesné synchronizaci pohybů s rytmem hudby. Pohyby ramen montážní linky a jednotlivých částí jsou zachyceny v detailech a polocelcích. Rytmicky se proměňuje také osvětlení místnosti. Právě přesná rytmižace na hudbu je v jeho klipech stěžejní a nelze ji přehlédnout v již zmíněném *Come on my Selector*. Příběh videoklipu se odehrává v psychiatrické léčebně. Hlavní postavou je přibližně osmiletá dívka, která za pomoci svého psa přelstí dva dozorce. Dostane se do pokusné místnosti, v níž se provádějí výměny mozků. V okamžiku, kdy do místnosti vtrhnou oba dozorcí, se dívka postaví do výchozí pozice karate a začne s dozorcem bojovat. Její rychlé a přesné pohyby jsou dokonale sladěné s rychlými rytmy skladby.

Vrat'mě se však ke klipu *All is Full of Love*. Podobně „melancholickou poetiku“ vtiskl Cunningham také do dalšího klipu *Only You* (Portishead, 1998). Spojuje je také skutečnost, že si pro jejich realizaci

153 V klipu *Windowlicker* je téma pornografie parodováno prostřednictvím obrazových narážek – zpěvák Aphex Twin skrání šampaňským těla spoře oděných tanečnic. Dvě prostitutky, které nastoupí k němu do auta mají mužské tváře.

154 Tento efekt vznikl v postprodukci pomocí počítačové modelace.

vybral velmi náročné způsoby. Režisér použil ve videu k písni *Only You* záběry, které byly natáčeny ve velké vodní nádrži. Do ní umístil nejprve dospívajícího chlapce a zaznamenal jeho pohyby pod vodou. Poté „nazpívala“ text písně v nádrži frontmanka kapely Beth Gibbo-
nová. Po úpravách materiálu (musel například odstranit bubliny, které vycházely zpěvačce z úst a z nosu) zasadil Cunningham tuto perfor-
mance do prostředí potemnělé městské ulice. Výsledkem je, že poma-
lé a neobvyklé pohyby, které popírají díky vodnímu prostředí zákony
gravitace, vytvářejí snové, surrealistické obrazy.

Charismatickou „tvář“ dodal Cunningham zpěvačce Madonně ve
videoklipu k písni *Frozen* (1998). Zaměřil se na performance zpěvačky,
kterou situoval do prostředí pouště. Madonna je oblečená do černé-
ho pláště a během toho, co zpívá, vykonává pomalé pohyby, kterými
se pláštěm střídavě zahaluje a odhaluje. Její pohyby následují pomalý
rytmus skladby a tvar pláště se místy proměňuje v černého psa či hej-
no havranů.¹⁵⁵ Také v tomto klipu je akcentován kontrast černé (šaty,
vlasy, ornamenty na rukou, pes, hejno havranů) a bílé (kůže zpěvačky,
světlá země pouště).

Dalo by se říci, že tyto tři videoklipy tvoří jednu stránku Cunnun-
ghamovy tvorby. Ve druhé, kontrastní poloze se projevil jeho sklon ke
kontroverzi, a to zejména ve spolupráci s hudebníkem Aphexem Twi-
nem. Cunnungham zobrazuje drsnost, brutalitu a šokuje do takové míry,
že vysílání jeho videí bylo svého času v některých zemích zakázáno.

Nejznámějším snímkem je *Come to Daddy*, který motivicky čerpá
z hororových schémat. Vystupuje zde postava monstra, která se „vy-
noří“ z obrazovky televize povalující se na sídlišti a začne křičet na
kolemjdoucí stařenku: „*I want your soul*“¹⁵⁶. Monstrum, které si násled-
ně podmaní skupinku tamních dětí, má dle Cunninghama ztělesňovat
moc médií, zejména televize, a jejich schopnost podmanit si každého.

155 Cunningham zde použil techniku morfingu.

156 „*Chci tvou duši*“.

Děsivou atmosféru příběhu umocňuje vizuální zpracování, pro které je charakteristická vychýlená perspektiva, deformace obrazu, zrychlené záběry a velmi rychlý střih tzv. *flicker-effect*.

Monstrum i celý klip byl údajně zamýšlen humorně. Ovšem, jak k humoru v tomto klipu výstižně podotýká Jiří Neděla, jedná se o humor „ (...) *velmi zvláštní, velmi temný, groteskní a ironický, jak režisér později předvede ještě výrazněji v klípech Afrika Shox, Come On My Selector a Windowlicker.*“¹⁵⁷ V posledním zmíněném snímku Cunningham šokoval a pohoršil velkou část diváků, když parodoval sexismus rapových videoklipů, v nichž je žena zobrazována v roli pouhého objektu sloužícího k naplnění mužské erotické touhy. Aphex Twin zde reprezentuje roli muže, který se ve své limuzíně nechá „obšťastňovat“ dvěma pouličními prostitutkami. Princip parodie zde uplatnil tím, že obě prostitutky, a později i další dívky, tančící v plavkách na pláži, mají mužský obličej. Také taneční kreace Aphexe Twina jsou jasnými sexistickými narážkami.

3.2. Spike Jonze

Režisér amerického původu, který se narodil roku 1969, začal nejprve, podobně jako Cunningham, točil reklamy. Postupně se propracoval k tvorbě videoklipů a na sklonku 20. století se úspěšně prosadil i v oblasti celovečerní hrané tvorby. Ve spolupráci se scénáristou Charliem Kaufmanem¹⁵⁸ natočil dva snímky – *V kůži Johna Malkoviche* (1999)

157 NEDĚLA, Jiří. *Chris Cunningham - portrét režiséra*. Bakalářská práce, Filozofická fakulta KDFMS Olomouc. Olomouc : Univerzita Palackého, 2005. s. 12.

158 Charles Kaufman (1958, New York), scenárista filmů Spike Jonzeho. Vystudoval film na Newyorské univerzitě. V 90. letech působil jako scenárista komediálních televizních pořadů. Později se prosadil jako originální autor surrealisticky laděných scénářů k filmům *V kůži Johna Malkoviche* a *Adaptace*. Získal řadu cen, mj. Oscara za scénář k filmu *Věčný svět neposkvrněné mysli* (r. Michel Gondry, 2004).

a *Adaptace* (2002), které zaznamenaly pozitivní divácký i kritický ohlas. V roce 2009 vytvořil k těmto dvěma filmům příbylo fantasijsní drama na námět dětské knihy Maurice Sendaka *Where The Wild Things Are*.

Do světa videoklipové tvorby vstoupil v první polovině 90. let a dosud vytvořil přes 50 snímků. Gondrymu se přibližuje, na rozdíl od Cunninghama, v tom ohledu, že točí klipy pro hudebníky různého žánrového rozpětí. Přesto však jeho videografie vykazuje společné znaky. První z nich se týká vztahu hudební nahrávky a obrazu. Jonze totiž v jedné části své tvorby otáčí do té doby zažitou konvenci, podle níž má ve videoklipu dominantní úlohu hudba, kdežto obraz je pouhým doplňkem. Toto narušení můžeme najít například ve videoklipech *Da Funk* (Daft Punk, 1997) a *Praise You* (Fatboy Slim, 1998). Píseň je v obou klipech puštěna pouze z přehrávače, nahrávka je záměrně nekvalitní a je narušována zvuky, které doplňují obrazovou složkou.

Pokud mám uvést nejpodstatnější rys, kterým se Jonze ve své tvorbě vymezuje, pak to bude jednoznačně parodie¹⁵⁹. Jeho promyšlené žerty nejčastěji odkazují k různým typům televizních pořadů a formátů. V *Praise You* paroduje podobu konvenčních performance klipů, pro něž je charakteristické úsilí o dokonalý taneční a výrazový projev a celková vizuální vyumělkovanost. Jonze si vytvořil své alter ego, postavu Richarda Koufeyho, a pasoval jej do pozice vůdčí osobnosti taneční skupiny *The Torrance Community Dance Group*. Členové této skupiny nacvičili na skladbu *Praise You* taneční sestavu, kterou pak společně předvedli v hale jednoho multikina. Na rozdíl od dokonalé vizáže tanečníků v performance klipech si však oblékli obyčejné teplákové soupravy a zakomponovali do sestavy takové taneční pohyby, aby celé vystoupení působilo záměrně neprofesionálně. Obdobně byla pojata

159 „Parodie je druh satiry imitující a karikující určité literární, popřípadě jiné umělecké dílo nebo určitý typ děl zvýrazněním a zároveň žertovným nebo posměšným pozměněním jeho typických rysů.“ PETRÁČKOVÁ, Věra, KRAUS, Jiří a kol. *Akademický slovník cizích slov*, 1. vyd. (dotisk). Praha : Academia Praha, 1997. s. 570
ISBN 80-200-0607-9.

také technická stránka samotného natáčení. Vystoupení je snímáno obyčejnou ruční kamerou, v záběrech se jsou zachyceny neinscenované reakce náhodných kolemjdoucích a záměrně byla zachována i pasáž, v níž přijde hudbu vypnout ostraha multikina. Hudební skladba byla pro účely vystoupení puštěna z obyčejného CD přehrávače, proto je místy narušována autentickými zvuky.

Ve *Sky be Limit* (The Notorious B.I.G., 1997) parodoval Jonze, podobně jako Cunningham v klipu *Windowlicker*, hiphopové videoklipy. Jonze si z těchto videí ztropil žert tak, že věrně napodobil veškeré jejich konvence, s tím rozdílem, že namísto skutečných hudebníků vystupují ve videu malé děti.¹⁶⁰ Narozdíl od předchozích snímků už tento klip nebyl natočen se záměrem amatérského dojmu, ale naopak za použití kvalitní techniky. I v tomto ohledu má snímek kopírovat, a tedy parodovat, vizuální vytříbenost a zvukovou kvalitu nákladných hip-hopových klipů.

Parodické odkazy na jiná filmová či televizní díla se vyskytují i v dalších Jonzeho videoklipech. Ve snímku *Sabotage* (Beastie Boys, 1994) parodoval Jonze žánr detektivního seriálu ze sedmdesátých let. Diskurs videoklipu vychází z vizuální podoby tehdejších detektivek. Členové kapely hrají skupinu policistů, která se snaží dopadnout pašeráka drog. Jonze používá ve vizuálním zpracování nadsázku, kostýmy jsou záměrně nadměrně stylizovány – mají paruky, černé brýle, pohybují se typickým způsobem a dělají typické věci: policista stojí u auta, jí koblih a popíjí kávu. Touto stylizací Jonze docílil zdůraznění „*parodického charakteru postav*“¹⁶¹. Na žánr detektivního seriálu odkazují také titulky, které představují jednotlivé členy kapely jako herce ztvárňující postavy narativu: například „*Vic Colfari jako Bobby, The Rookie*“. Dra-

160 Důvodem k tomuto způsobu natáčení byla také skutečnost, že zpěvák před natáčením videoklipu zemřel.

161 CINGER, František. *Spike Jonze - vzťah filmové a televizní tvorby*. Bakalářská práce. Filozofická fakulta KDFMS Olomouc. Olomouc : Univerzita Palackého, 2008. s. 21.

maticnost situací zdůrazňuje rychlý střih, autentičnost dotváří snímání ruční kamerou.

Mezi parodické videoklipy patří také *Buddy Holly* (Weezer, 1993), který odkazuje na americké sitcomy 50. a 60. let minulého století. Členové kapely jsou opět stylizováni svým oděvem do dané doby i prostředí, tentokrát si ale zachovávají svůj status hudebníků. Jonze je umístil do prostředí populárního amerického seriálu *Happy Days* (1974 – 84), kde vystoupí se svojí písní v zábavním podniku. Součástí videoklipu je i důležitý prvek sitcomů „smích publika“.

Parodie je tedy charakteristický prvek vyskytující se ve velké části Jonzeho tvorby. Mimo to však Jonze natočil i videoklipy, které nejsou níměny parodicky, je pro ně však příznačné, že svým pojetím narušují zaběhnuté konvence divákova vnímání. Takový je například klip *Drop* (The Pharcyde, 1996). Členové rapové skupiny v něm krácejí po ulici, přičemž se však pohybují pozpátku. Oproti tomu, zpěvák „odříkává“ svůj text lineárně. Tohoto kontrastu Jonze docílil tím, že když natáčel chůzi hudebníků, hlavní rapper musel odříkavat text od konce.

V klipu *Weapon of Choise* (Fatboy Slim, 2000) vystupuje muž středního věku, který laxně sedí v křesle. Když začne hrát hudba, vstane a začne tančit. V průběhu skladby předvede velmi působivý tanec, přičemž jsou porušeny fyzikální zákony, takže se například nečekaně vznese do vzduchu a „plachtí“ po místnosti. Když hudba dohraje, vrátí se zcela chladně do původní pozice a opět se posadí do křesla.

V klipu *California* (WAX, 1995) zachytil Jonze v jednom dlouhém zpomaleném záběru hořícího muže, který běží ulicí. Působivého kontrastu je docíleno tím, že divák může ve zpomaleném záběru sledovat ostatní lidi, kteří sice hořícího muže vidí, ale téměř na něj nereagují. V závěru klipu se kamera oddálí a divákovi je odhaleno, že celá scéna byla snímána z projíždějícího auta, v němž sedí dívka, která celý výjev sledovala. Záběr končí snímáním její tváře, v níž se zračí

ospalý až znuděný výraz. Tyto konkrétní příklady dokazují, že režisér Spike Jonze ve své videoklipové tvorbě překračuje zavedené konvence a pouští se do neobvyklých způsobů zpracování.¹⁶²

3.3. Mark Romanek

Americký režisér reklamních spotů a videoklipů se narodil roku 1959 v Chicagu. K dráze režiséra jej již v dětství podnítilo zhlédnutí filmu *2001: Vesmírná Odyssea* (Stanley Kubrick, 1968). Po studiu na filmové škole začal točit reklamy a následně se dostal k režii videoklipů. V současné době má na svém kontě již čtyři desítky snímků a několik významných ocenění.¹⁶³ Dva z jeho videoklipů – *Close* (Nine Inch Nails, 1994) a *Bedtime Story* (Madonna, 1995) – jsou také součástí stálé kolekce v Muzeu moderního umění v New Yorku.

Romanek, podobně jako Michel Gondry, spolupracuje s hudebníky různého žánrového zařazení a také zcela rozdílných životních zkušeností. Natočil například videoklip k písni *Hurt* (2002) pro americkou ikonu country a folkové hudby Johnyho Cashe, v níž zpěvák rekapituluje celý svůj život, a na straně druhé originálním způsobem zpracoval píseň tehdy začínající americké zpěvačky Fiony Apple *Criminal* (1997)¹⁶⁴. I přes toto velké rozpětí lze vysledovat principy, které jsou pro Romankovu tvorbu příznačné.

Romanek je v první řadě tvůrce performance klipů. Příkladem jeho

162 Když byl Jonze v roce 1997 požádán kapelou Oasis, aby pro ni natočil videoklip, rozhodl se pro originální řešení. Vydal se do ulic Londýna, kde náhodným chodcům pustil nahrávku. Následně na video nahrál jejich nápady ohledně toho, jak by si představovali video k této písni. Protože se však členům kapely nápady nezamlouvaly, videoklip nakonec nebyl realizován.

163 Za video k písni *Hurt* získal v roce 2003 cenu Grammy za nejlepší krátké hudební video.

164 Píseň je výpovědí mladé nezkušené dívky, která se nechá „dobrovolně“ zneužít. Klip odkazuje na natáčení a fotografování sexu s mladistvými.

koncertního klipu je *Faint* natočený v roce 2003 pro kapelu Linkin Park. Snímek se od převážné většiny koncertních klipů liší v tom, že kamera snímá hudebníky ze zadní části pódia. V záběrech jsou vidět pouze jejich obrysy a zvednuté ruce velkého davu fanoušků. Pohled do tváří hráčů poskytují záběry natočené zvlášť a vsunuté mezi sekvence z koncertu až v závěru klipu.

Dalším příkladem koncertního klipu je *Cochise* (Audioslave, 2002), který se z běžné produkce těchto klipů vymyká tím, že postrádá publikum. V úvodní sekvenci přijíždějí členové kapely k místu, kde mají vystupovat a výtahem vyjedou na vysoko umístěné pódium. V okamžiku, kdy začnou hrát, je spuštěn pompézní ohňostroj, který je precizně synchronizován s rytmem i dynamikou skladby. Při zpomalení tempa hudby jsou zpomaleny i záběry a v obraze tak vynikají pomalu dopadající jiskry. Performance je tedy v tomto klipu dotvářena abstraktními obrazy.

Jedním z nejlepších Romankových počinů se stal výše zmíněný videoklip k písni *Hurt*. Autor písni americký country a folkový zpěvák Johnny Cash ji složil na sklonku svého života. Cash v tomto „Memento mori“ rekapituluje události svého mnohdy bouřlivého života: „*I wear / this crown of thorns / upon my liar's chair / full of broken thoughts / I cannot repair.*“¹⁶⁵

V ústřední rovině klipu je zachycen Johnny Cash ve svém domě. Záběry, v nichž sedí u bohatě prostřeného stolu se střídají s těmi, v nichž svůj zpěv doprovází hrou na kytaru či klavír. V některých záběrech se Cash upřeně dívá do objektivu kamery. Tato performance rovina odkazuje svojí vizuální stylizací – křesťanskou symbolikou, dekoracemi na stole a svícením k barokním malbám zátiší zvaným *vanitas*. V několika záběrech se objevuje také jeho druhá žena June Carter.

Druhou rovinu klipu tvoří jednak dokumentární záběry z jeho ži-

165 „*Nasazují si tuto trnovou korunu / na moji židli lháře / plno špatných myšlenek / které už nemohu napravit.*“

vota, jednak záběry z filmu *Gospel Road: A Story of Jesus* (Robert Elfstrom, 1973), který pojednává o životě Ježíše Krista a k němuž Cash složil soundtrack.

Střídání těchto rovin vychází, podobně jako v předchozím snímku, z dynamiky skladby. Tam, kde hudba graduje, graduje také střihová skladba snímku a naopak. V závěru se píseň utiňuje, obraz se navrácí do ústřední roviny. Johnny Cash sedí u klavíru a když dohraje poslední tóny, zaklapne víko a položí na něj ruce. Atmosféra písně a celého klipu tak doznívá v tichu a nehybnosti. Tento zdánlivě drobný prvek, používá Romanek ve velké části svých videoklipů a proto jej můžeme považovat za další charakteristický rys jeho tvorby.

3.4 Michel Gondry

Režisér Michel Gondry se narodil roku 1963 ve Versailles. Během studií grafiky na pařížské umělecké škole založil se svými spolužáky pop-rockovou skupinu *Oui Oui*, kde hrál na bicí. Právě pro ni natočil své první videoklipy. Po studiích začal působit jako režisér reklamních spotů a videoklipů. Na svém kontě má také čtyři celovečerní snímky, za nejzdařilejší z nich je považován *Věčný svit neposkvrněné mysli* (2004). V povědomí kritiků a diváků je však vnímán a uznáván zejména pro svůj režijní přínos v oblasti videoklipů.

Michel Gondry dosud spolupracoval při vzniku videoklipů s hudebníky různého žánrového zařazení populární hudby. Na rozdíl od Chrise Cunninghama, který spolupracuje výhradně s hudebníky tvořícími elektronickou hudbu, není Michel Gondry tolik vyhraněný. V jeho tvorbě můžeme najít klipy k písním z oblasti popu (*Come into my World*), rocku (*The Hard Button to Button*), elektronické (*The Chemical Brothers*) i taneční hudby (*Around The World*).

K hudební nahrávce obvykle přistupuje s velkým respektem, nepokouší se o to, se popřít či narušit její atmosféru, ale spíše ji pochopit

a následným obrazovým zpracováním podpořit. V mnoha svých klipech dokonce převádí hudební nahrávku do obrazové podoby tak, že ilustruje každý její element. Zde mám na mysli zejména snímky *Star Guitar*, *Around the World* a *The Hardest Button to Button*.

Gondry do velké míry vychází z členění struktury písně a v mnoha svých videoklipech jej precizně napodobuje. Při realizaci takového převodu uplatňuje svůj velký smysl pro geometrii a přesné rytmické členění. Jak sám dodává: „*Základem mých videoklipů je určitý geometrický obrazec, ať už je to spirála, nebo konečná smyčka nebo klipový palindrom, který se dá promítat tam i zpět.*“¹⁶⁶ Zřetelným příkladem takového přístupu je především jeho obrazové zpracování písně *Come into My World*, při jehož vzniku se inspiroval filmem *Tango* (1980) Zbygniewa Rybczyńského. Svůj smysl pro geometrii Gondry uplatnil také v klipech *Sugar Water* a *A Change Would do You Good*.

Sklony k precizní ilustraci hudební nahrávky se nejvýrazněji projevily v klipu *La Tour de Pise*, natočeném pro francouzského zpěváka Jean Francoise Coena. Obrazovou část videoklipu Gondry vystavěl na textu písně, který doslovně „přeložil“ z formy textové do obrazové. Materiálem pro video se staly záběry neonových nápisů v ulicích Paříže, jejichž části byly poskládány tak, aby text, který se postupně objevuje v jednotlivých políčkách obrazu, korespondoval s textem písně.

Kromě této „doslovné“ ilustrace však Gondry přistupuje k hudební předloze i poněkud volnějším způsobem. Při zpracování textu písní se obvykle drží ústředního tématu a motivů, které pak převádí do konkrétního příběhu. Ve velké části jeho tvorby se tak setkáme s tím, že náplní obrazové složky je krátký vypointovaný příběh. (*Dance Tonight*, *Death Leaves and the Dirty Ground*, *Army of me*) Ve videoklipech, kde má ústřední roli performance hudebního interpreta se narativ objevuje často alespoň ve formě načrtnutí drobných situací či mikropříběhů

166 LANG, Čestmír. *Kam kráčí svět aneb Proč je film krátký (i dlouhý) - Krátký film jako intenzivní forma komunikace*. In: *Film a doba* 4/2005. s. 197.

(*Protection, Come into my World*) Postavy narativů ztvárňují často sami hudebníci.

Třetím podstatným charakteristickým znakem, který se prolíná napříč celou Gondryho videografií, je záliba v surrealistických tématech a postupech. Gondry je doslova fascinován prozkoumáváním tajemných zákoutí lidské mysli, zejména vztahu snů a reality. Proto se hrdinové jeho příběhů mohou pohybovat mezi světem reálným a imaginativním a ze stejného důvodu mohou v narativu „fungovat“ i nelogické situace. Častokrát tak dochází například k nečekanému zvětšování či zmenšování předmětů nebo k tomu, že se dvě spící osoby mohou vzájemně přivolat do svých snů (*Everlong*).

Všechny tyto uvedené principy tvoří základní esence určující režijní přístup Michela Gondryho. Pro završení podrobné analýzy videoklipové tvorby tohoto tvůrce je však potřeba uvést ještě charakteristiku, vztahující se k formální stránce jeho díla. Kdybychom měli jedním slovem popsat, jaké jsou Gondryho videoklipy po stránce vizuální, pak by bylo nejvhodnější říci, že jsou „imaginativní“.

Na jedné straně uplatňuje Gondry triky, které se v kinematografii používaly dokonce na počátku minulého století (*Ghost pepper efekt - Dance Tonight*), na straně druhé mu není vzdálený ani svět současných počítačových technologií (*morfing, zmrážené fotografie - Like a Rolling Stone, zoom- morfing- Je Danse Le Mia*). V jeho tvorbě můžeme najít pestrou paletu animačních postupů - plošková (*Junior et sa voix D'or*), loutková (*Les Calloux, Human Behaviour*), kreslená (*Gimme Shelter, Cody Chesnutt*), počítačová animace (*Hyperballad*), kterou dále rozšiřuje o své vlastní nové postupy („lego animaci“- *Feel in Love With a Girl*).

Tam, kde nepoužívá animaci, volí pro změnu dlouhé jízdy s komplikovanými přechody a vizuálně zajímavými mizanscénami (*Protection, Lucas With the Lid off, The Denial Twist*).

Uvedený výčet postupů a technik si rozhodně nečiní nárok na definitivnost. Nebylo by to, vzhledem ke stále se rozrůstající Gondryho

tvorbě, snad ani možné. Smyslem těchto řádků bylo spíše shrnout, na jakých pilířích je práce tohoto režiséra vystavěna.

Režijní přístup Michela Gondryho snad nejlépe vystihují následující slova Saula Austerlitz: „*Gondry se méně zajímá o teorii než o praxi. Užívá si výzev, které sám sobě staví, a s každým videem vytváří malý svět, každý je vytvořen se svojí vlastní kompozicí a pravidly. Součástí dívání se na videa Michela Gondryho je tak určování, jaká pravidla to vlastně jsou.*“¹⁶⁷

167 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. New York : The Continuum International Publishing Group, 2007. s. 167. ISBN: 082641818X

4. ZÁVĚR

Cílem této diplomové práce bylo zmapovat a charakterizovat podstatu tvůrčí práce současného režiséra videoklipů Michela Gondryho. Základem pro vypracování bylo nastudování obecné teorie hudebního videoklipu. Vybranou teorii jsem posléze aplikovala na tvorbu Michela Gondryho. V důsledku toho bylo možné jeho videoklipy rozdělit do tří základních kategorií a následně vymezit jejich stěžejní charakteristiky.

Specifika těchto kategorií jsem pak prokazovala na vybraných videoklipech. Při výběru jsem upřednostnila ty videoklipy, na nichž bylo možné nejlépe prokázat základní stylové a formální postupy, které Michel Gondry ve své tvorbě používá. U těch videoklipů, které vykazují výrazné narativní tendence, jsem se zaměřila zejména na rozbor narativní struktury videoklipu.

Vzhledem k tomu, že Gondryho videografie je z hlediska kvantity (čítá na osm desítek videoklipů) a také z hlediska různorodého užití technik a postupů rozsáhlá, neklade si práce v tomto ohledu nároky na úplnost. Ačkoliv se režisér zaměřil v posledních letech spíše produkci tvorby celovečerní a videoklipy točí jen poskromnu, otázka jeho dalších tvůrčích počínů v oblasti videoklipů zůstává stále otevřená. Také z tohoto důvodu nemůže být tato práce definitivní.

Ve druhé části práce jsem se zaměřila na srovnání Gondryho režijního konceptu s jinými významnými tvůrci videoklipu 90. let a současnosti. Při výběru jsem upřednostnila ty režiséry, kteří do tohoto formátu přinesli své vlastní osobité invence a svou prací výrazně pozměnili dosavadní vnímání videoklipu, jakožto podřadného formátu, postrádajícího estetické kvality. Na konkrétních příkladech vybraných videoklipů jsem charakterizovala základní principy a postupy režisérů Chrise Cunninghama, Spikea Jonzeho a Marka Romanka.

V závěrečné kapitole diplomové práce jsem na základě podrobných analýz z první části a na základě komparace s autorskými přístupy dalších režisérů charakterizovala základní principy a postupy ve videoklipové tvorbě Michela Gondryho.

Při psaní této diplomové práce jsem se musela vzdát několika nabízejících se témat (Principy surrealismu, Animace - v tvorbě Michela Gondryho). Do jisté míry zůstává v této práci omezená kapitola věnující se srovnání Gondryho tvorby se současnými autorskými režiséry. Téma samo o sobě je natolik rozsáhlé, že nebylo v možnostech této práce, zabývat se jím komplexněji a podrobněji. (Bylo by možné se zaměřit i na tvorbu dalších autorských režisérů – Stephane Sednauoui, Anton Corbijn, Samuel Bayer, Shynola, Zen TV). Témata, zde naznačená však díky tomu otevírají možnosti k dalšímu bádání a rozšíření.

5. PRAMENY A LITERATURA

PRAMENY:

DVD *The Work of Director Michel Gondry – A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

DVD *The Work of director Chris Cunningham - A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

DVD *The Work Of Director Spike Jonze – A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

DVD *The Work of Director Marc Romanek - A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

CITOVANÉ KLIPY MICHELA GONDRYHO:

A Change Would Do You Good - Sheryl Crow (1997)

Army of Me - Björk (1995)

Around the World - Daft Punk (1997)

Bachelorette - Björk (1997)

Cellphone's Dead - Beck (2006)

Come Into My World - Kylie Minogue (2002)

Dance Tonight - Paul McCartney (2007)

Dead Leaves and the Dirty Ground - The White Stripes (2002)

Deadweight - Beck (1997)

Everlong - Foo Fighters (1997)

Fell in Love with a Girl- The White Stripes (2002)

Feel It - Neneh Cherry (1997)
Gimme Shelter - The Rolling Stones (1998)
Human Behaviour - Björk (1993)
Hyper-Ballad - Björk (1996)
Isobel - Björk (1995)
Je Danse Le Mia - IAM (1993)
Jóga - Björk (1997)
King of the Game - Cody ChesnuTT (2006)
Knives Out - Radiohead (2001)
La Tour de Pise - Jean François Coen (1993)
Let Forever Be - The Chemical Brothers (1999)
Like a Rolling Stone - The Rolling Stones (1995)
Lucas With the Lid Off - Lucas (1994)
Mad World - Gary Jules (2004)
Noir Désir (2002)
Protection - Massive Attack (1995)
Star Guitar - The Chemical Brothers (2001)
Sugar Water - Cibo Matto (1996)
The Denial Twist - The White Stripes (2005)
The Hardest Button to Button - The White Stripes (2003)
Walkie Talkie Man - Steriogram (2004)
Winning Days - The Vines (2004)

DALŠÍ CITOVANÉ KLIPY:

Africa Shox (Chris Cunningham, 1999)
All is Full of Love (Chris Cunningham, 1998)
Bedtime Story (Mark Romanek, 1995)
Buddy Holly (Spike Jonze, 1993)
California Wax (Spike Jonze, 1995)

Criminal (Mark Romanek, 1997)
Close (Spike Jonze, 1994)
Cochise (Mark Romanek, 2002)
Come on my Selector (Chris Cunningham, 1998)
Come to Daddy (Chris Cunningham, 1997)
Da Funk (Spike Jonze, 1997)
Drop (Spike Jonze, 1996)
Faint (Mark Romanek, 2003)
Frozen (Chris Cunningham, 1998)
Hurt (Mark Romanek, 2002)
Only You (Chris Cunningham, 1998)
Praise You (Spike Jonze, 1998)
Sabotage (Spike Jonze, 1994)
Skyt he Limit (Spike Jonze, 1997)
Weapon of Choice (Spike Jonze, 2000)
Windowlicker (Chris Cunningham, 1999)

OSTATNÍ CITOVANÉ FILMY A SERIÁLY:

2001: Vesmírná Odyssea (Stanley Kubrick, 1968)
Adaptace (Spike Jonze, 1998)
Happy Days (1974 – 84)
Ježek v mlze (Yuri Norstein, 1975)
Soudce Dredd (Danny Cannon, 1995)
Věčný svit neposkvrněné mysli (Michel Gondry, 2004)
Vetřelec 3. (David Fincher, 1992)
V kůži Johna Malkoviche (Spike Jonze, 1999)

INTERNETOVÉ ZDROJE:

www.wikipedia.org

www.director-file.com/gondry

www.lyrics.com

Army of me [online]. [cit. 15. 4. 2010]. Dostupné z WWW:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Army_of_Me>

Björk. *Army of me* [online]. [cit. 16. 4. 2010] Dostupné z WWW:
<<http://unit.bjork.com/specials/gh/SUB-06/index.htm>>.

Elektronická hudba [cit. 20. 4. 2010]. Dostupné z WWW:
< http://cs.wikipedia.org/wiki/Elektronick%C3%A1_hudba>.

Massive Attack - Protection. [online]. [cit. 12. 3. 2010]. Dostupné z WWW:
z WWW: <<http://www.director-file.com/gondry/massive.html>>.

Morfing [online]. [cit. 8. 4. 2010]. Dostupné z WWW:
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/Morfing>>.

Spánek [online]. [cit. 10. 4. 2010]. Dostupné z WWW:
<viz: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Sp%C3%A1nek>>.

The Rolling Stones - Like a Rolling Stone. [online]. [cit. 23. 4. 2010].
Dostupné z WWW: <<http://www.director-file.com/gondry/stones1.html>>.

Treatment [online]. [cit. 26. 2. 2010]. Dostupné z WWW:
<<http://www.director-file.com/gondry/beck2.html>>.

CARLSON, Sven E. *Audiovisual poetry or Commercial Salad of Images? Perspective on Music Video Analysis*. [online]. (In *Muskiikin Sunta* nr 2 1999. Special issue in English on Music videos, The Finnish Society for Ethnomusicology, University of Helsinki, s. 4.) [online]. [cit. 15. 2. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://www.scribd.com/doc/21443812/Sven-E-Carlsson-Perspective-on-Music-Video-Analysis>>.

LITERATURA:

ALLEN, Blaine. *Music video*. In: BUTTLER, Jeremy G. *Television - Critical Methods and Applications*. Third Edition. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2007. ISBN 0-8058-5415-0.

AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing - A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. New York : The Continuum International Publishing Group, 2007. ISBN: 082641818X

BORDWELL, David, THOMSPONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu - Přehled světové kinematografie. 1. vyd.* Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film Art - An Introduction*. Third Edition. New York: University of Wisconsin, 1990. ISBN 0-07-006439-3.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN-10: 0-299-10174-6

CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz – Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno : Host. 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.

GOODWIN, Andrew. *Dancing in the Distraction Factory - Music Television and Popular Culture*. Minneapolis, MN : The University of Minnesota Press, 1992. ISBN 0-8166-2063-6.

KOZLOFF, Sarah. *Narrative Theory and Television*. In ALLEN, Robert C. (ed.). 2. vyd. *Channels of Discourse, Reassembled - Television and Contemporary Criticism*. Chapel Hill & London: The University of North Carolina Press, 1992. ISBN 0-8078-4374-1.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8

PETRÁČKOVÁ, Věra, KRAUS, Jiří a kol. *Akademický slovník cizích slov*, 1. vyd. (dotisk). Praha : Academia Praha, 1997. s. 570. ISBN 80-200-0607-9.

STAIGER, Emil. *Poetika, interpretace, styl*. vyd. 1. Praha : Triáda, 2008. s. 47. ISBN 978-80-86138-94-7.

SZCZEPANIK, Petr. *Videoklíp - Proměna diváka a elektronická tělesnost. Pragmatický obrat v teorii filmu a populární kultury*. 1. část. In: *Biograph – Magazín pro film a nová média*. 1998a, č. 5. s. 20-38.

SZCZEPANIK, Petr. *Videoklíp - Proměna diváka a elektronická tělesnost. Pragmatický obrat v teorii filmu a populární kultury*. 1. část. In: *Biograph – Magazín pro film a nová média*. 1998b, č. 6. s. 68 – 82.

Booklet – příloha DVD *The Work of Director Michel Gondry - A Collection of Music Videos, Short Films, Documentaries and Stories*. Palm Pictures, 2003.

DIPLOMOVÉ A BAKALÁŘSKÉ PRÁCE:

CINGER, František: *Spike Jonze - vztah filmové a televizní tvorby*. Bakalářská práce. Filozofická fakulta KDFMS Olomouc. Olomouc : Univerzita Palackého, 2008.

CHOCHOLOVÁ, Kateřina. *Umělecké postupy v současném hudebním videu – Analýza a interpretace videoklipu „Santa Maria“ od hudební formace Gotan Project /2003/*. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy Brno. Brno : Masarykova univerzita, 2007.

MARUŠKA, Michal. *Videoklip jako specifická forma výtvarného projevu*. Diplomová práce. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy Brno. Brno : Masarykova univerzita, 2007.

NEDĚLA, Jiří. *Chris Cunningham – portrét režiséra*. Bakalářská práce, Filozofická fakulta KDFMS Olomouc. Olomouc : Univerzita Palackého, 2005.

PALÁK, Viktor. *Český metalový videoklip po roce 2002*. Magisterská diplomová práce. Filozofická fakulta – Ústav filmu a audiovizuální kultury Brno. Brno: Masarykova univerzita, 2007.

ČLÁNKY:

Futuristé a jejich současníci. *Největší malíři – Život, Inspirace a dílo.*
2001, č. 119, s. 3. ISSN 1212-8872

LANG, Čestmír. *Kam kráčí svět aneb Proč je film krátký (i dlouhý). Krátký film jako intenzivní forma komunikace.* In. *Film a doba* 4/2005. s. 197.

6. SUMMARY

Michel Gondry's music videos

In this thesis, Pavlína Chmelařová creates a theoretical apparatus with which she approaches the music videos by one of the most original directors Michel Gondry. Thesis is divided into two parts.

First part of the thesis is based on the thoughts of music video theory of Blaine Allen, who divides music video into three categories – performance, narrative and nonnarrative.

Chmelařová applies this theory on the music video work of director Michel Gondry and explains characteristic of every category. She chooses particular videos from Gondry's work and applies the existing notion on it. She describes original stylistic techniques (which involve usage of animation, digital effects, etc.) in each of chosen video.

The first chapter concerns with performance music video based on the thoughts of Andrew Goodwin, second chapter deals with nonnarrative, uses theory of nonnarrative movies from David Bordwell and Kristin Thompson.

The important part of this chapter forms analysis of narration structure of selected music videos. Theoretical concept of Seymour Chatman is used in this part.

Second part of this thesis involves comparison of Michel Gondry and the main author's directors of music video from 1890's until today. Chmelařová describes specific directing principals of Chris Cunningham, Spike Jonze and Mark Romanek.

The characteristics of work of Michel Gondry comes from detailed analysis and comparison with contemporary directors in the end.

7. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



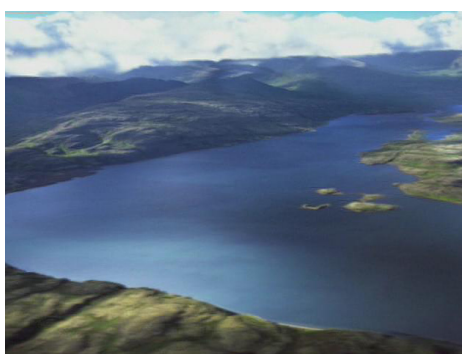
Obr. 1



Obr. 2



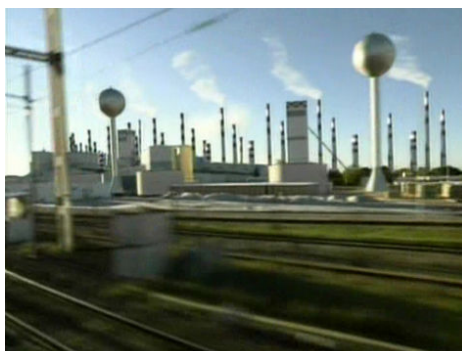
Obr. 3



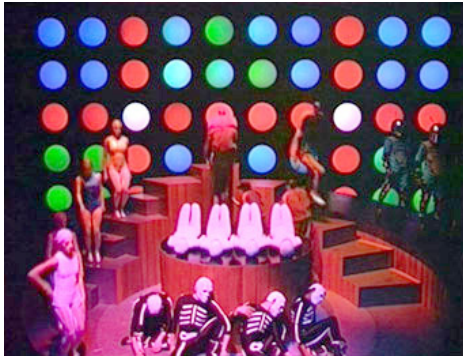
Obr. 4



Obr. 5



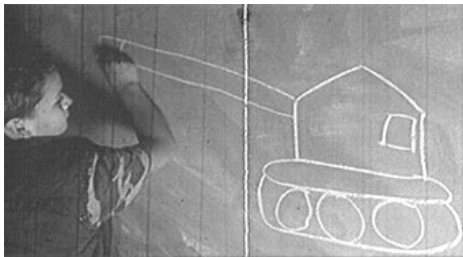
Obr. 6



Obr. 7



Obr. 8



Obr. 9



Obr. 10



Obr. 11



Obr. 12



Obr. 13



Obr. 14



Obr. 15



Obr. 16



Obr. 17



Obr. 18



Obr. 19



Obr. 20



Obr. 21



Obr. 22

8. ANOTACE

Pavλίna Chmelařová

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií – Filozofická fakulta

Videoklipová tvorba Michela Gondryho

Vedoucí práce: Mgr. Jan Křipač, Ph.D.

Klíčová slova: Videoklip, performance, star-text, narativ, příběh, diskurs, nenarativní systém

Cílem této diplomové práce je zmapovat a charakterizovat videoklipovou tvorbu jednoho z neoriginálnějších režisérů Michela Gondryho. Chmelařová popisuje originální stylistické postupy (které zahrnují užití animace, digitální efekty, atd.) na vybraných videoklípěch. Druhou část práce tvoří srovnání tvorby Michela Gondryho s hlavními autorskými režiséry hudebních videoklipů od 80. let 20. století do současnosti.

Pavλίna Chmelařová

The Department of Theatre, Film and media studies – Philosophical faculty.

Michel Gondry's music videos

Head of thesis: Mgr. Jan Křipač, Ph.D.

Keywords: Music video, performance, star-text, narativ, story, diskurse, non-narrative system

In this thesis, Pavλίna Chmelařová creates a theoretical apparatus with which she approaches the music videos by one of the most original directors Michel Gondry. Chmelařová chooses particular videos from Gondry's work and applies the existing notion on it. She describes original stylistic techniques (which involve usage of animation, digital effects, etc.) in each of chosen video. Second part of this thesis involves comparison of Michel Gondry and the main author's directors of music video from 1890's until today. The characteristics of work of Michel Gondry comes from detailed analysis and comparison with contemporary directors in the end.