

MARTIN ŠRAJER / 23. 8. 2017

Hra proti pravidlům – Happy end

Oldřich Lipský chtěl na úspěch *Limonádového Joea* navázat komedií natočenou v italské koprodukcí s cizími herci a na atraktivních zahraničních lokacích, jako jsou Capri, Mallorca nebo Alpy. Ke spojení sil s italským producentem Morisem Ergasem sice nakonec nedošlo, ale *Happy end* je v kontextu československé filmové produkce i přesto mimořádně ambiciózním počinem. Pouze ne svými produkčními hodnotami, nýbrž experimentálním způsobem vyprávění.

„V *Happy endu* začíná filmový příběh od konce. Film začíná popravou manžela, který svou nevěrnou ženu odnesl v kufru a rozčtvrtil. Myslím si, že se na tomto filmu budou diváci bavit. Ale myslím si také, že *Happy end* není pouze samoučelnou legrací, že se v něm najdou místa, nad nimiž se divák, ať chce nebo nechce, bude muset zamyslit.“

[1]

Podstatná část hraných filmů v rámci nepsané dohody s divákem respektuje jisté vyprávěcí konvence. Následku předchází příčina, odpovědi otázka, konci začátek. Slovy „mind-game film“, případně „puzzle film“ jsou od devadesátých let minulého století označovány snímky, které podobná pravidla odmítají. Klasické vyprávěcí postupy v nich nahrazuje složité vyprávění s mnoha záměrnými mezerami, rozostřenými hranicemi mezi představami a skutečností, nespolehlivými vypravěči a ambivalentním vyzněním. Vyprávění se může rozbíhat několika směry zároveň, případně jde o několik do sebe zapuštěných příběhů, odehrávajících se na různých rovinách reality nebo v různých časech. Aristotelická struktura vyprávění (začátek, prostředek, konec) s lineárním řetězením příčin a následků v nich zpravidla není dodržena. S běžně využívanými kognitivními schématy, pomáhajícími nám složit z mnoha fragmentů koherentní zápletku, bychom si při jejich sledování nevystačili.[2] Předchůdce filmů vyprávěných tak, aby divákovi zamotaly hlavu, bychom našli po celém světě (viz např.

Resnaisovy a Robbe-Grilletovy filmové labyrinty, z nichž nevede žádná cesta ven). Jeden z nich, který v intelektuálních nárocích kladených na diváka možná předčí i *Klub rváčů*, *Šestý smysl* nebo *Dokonalý trik*, byl před padesáti lety natočen v Československu.

Experimentální komedie Oldřicha Lipského a Miloše Macourka *Happy end* (1967) si podobně jako o třicet let později *Memento* (2000), *Bakhasatang* (Mentolky, 2000), *Zvrácený* (2002) nebo *5×2* (2004) uzpůsobuje zažitá pravidla svému vlastnímu, reverzibilnímu světu. Jde současně o projev neobyčejné hravosti i neochoty hrát (si) stejně jako ostatní. Film, který byl ve světle serióznější produkce československé nové vlny šedesátých let vnímán jako banální „žertík“ [3] pro jednorázové pobavení, si přitom pro svou promyšlenost a mnohvrstevnatost zaslouží přinejmenším stejnou pozornost jako *Hoří, má panenko* nebo *Marketa Lazarová* ze stejného roku. [4]

S myšlenkou vyprávět životní příběh svého hrdiny v obráceném sledu přišel již v roce 1922 Francis Scott Fitzgerald v povídce *Podivuhodný případ Benjamina Buttona*, známější zřejmě díky jejímu stejnojmennému filmovému zpracování od Davida Finchera. Atypický obsah byl ovšem v tomto případě čtenářům předávám klasickou formou, chronologickým řazením událostí. Pouze protagonista s postupujícím časem nestárne, ale mládne. Hra s formou nevystupuje do popředí a autor namísto pracného budování reverzibilního filmového světa využívá obvyklé časové posloupnosti světa aktuálního. Zatímco Fitzgerald od čtenáře vyžadoval pouze akceptování obráceného životního toku, v první tvůrčí spolupráci režiséra Oldřicha Lipského se spisovatelem Milošem Macourkem nemládne jenom hlavní hrdina – zpětný chod je rozšířen na celý fikční svět. Jinými příklady literárních děl s převrácenou chronologií z doby před *Happy endem* je například *Goodbye to the Past* (1934) od W. R. Burnetta, *The Human Season* (1960) Edwarda Lewise Wallanta nebo *Christopher Himm* (1965) britského spisovatele C. H. Sissona.

Historie filmů běžících od konce k začátku sahá na českém území přinejmenším do roku 1898, kdy Jan Kříženecký na Výstavě architektury a inženýrství k velkému pobavení diváků promítnul pozpátku krátký film *Žofínská plovárna*. [5] Plavci v něm díky zpětnému chodu promítačky vyskakovali z vody. Téhož „prehistorického“ gagu je užito i v *Happy endu*, který se k počátkům kinematografu hlásí rovněž svým dobovým zasazením (přibližně začátek 20. století) nebo sépiovým zabarvením obrazu,

připomínající vyšisované staré fotografie. Pohyb zpět se tudíž projevuje také ve výtvarné stylizaci.

Nutnou podmínkou k přistoupení na pravidla hry, jež nemáme zažitá, je podle nizozemského ludologa Johana Huizingy touha po hře.[6] Herní rámování celého filmu v *Happy endu* zpřítomňují již úvodní titulky. První slovem je „konec.“ Po něm následuje oznámení „Ústřední půjčovna filmů v Praze **uvedla**.“ Tradiční titulky jsou od jistého okamžiku vystřídány textem psaným zrcadlově a následně převráceným, abychom si jej mohli přečíst. V pozadí titulků je přitom po celou dobu jako puzzle skládán úvodní záběr filmu. Výsledný obraz, od trupu oddělená hlava Vladimíra Menšíka, nás následně šibalským mrknutím požádá o spoluúčast. Tvůrci si hrají a zároveň nás vybízejí, abychom se do jejich hry také zapojili (od útlého věku velmi oblíbené herní aktivity, skládání, je znovu užito při „sestavování“ rozčtvrcené manželky).

Filmového média je prostřednictvím *Happy endu* stejně jako v prvních letech kinematografu využíváno na způsob pouťové atrakce k pobavení široké veřejnosti. Několikrát dochází k pomyslnému zastavení toku vyprávění a k narušení narativní integrity, aby nám byly nabídnuty podněty atrakčního charakteru, vzbuzující údiv nebo úžas nad možnostmi filmového média (například velmi názorně zachycený mord manželky, několikaminutové vytahování koláčků z úst nebo již zmíněné vyskakování z vody). Navzdory přítomnosti jednoduché příběhové linie *Happy end* místy připomíná pásmo atrakcí, z nichž své programy sestavovali první provozovatelé kin. Nároky kladené na příjemce audiovizuálního obsahu jsou nicméně nesrovnatelně vyšší než v éře kinematografie atrakcí. Střídání narativního a atrakčního organizujícího principu znemožňuje vnímat viděné výhradně skrze stimulaci smyslů. Vzhledem ke zpětnému chodu musíme obrazy a zvuky také neustále vyhodnocovat, aktivně nad nimi přemýšlet. [7] Obdobně se film nespokojuje s prvoplánovým komickým efektem a jeho humor je promyšlenější, než jaký známe z prvních filmových komedií.

Obraz i diegetický zvuk nás nutí myslet pozpátku, Bedřichův monolog naopak odpovídá chronologickému plynutí času. Neustále přepínání mezi těmito dvěma módy recepce a zpětné přiřazování point dříve vyřčeným výrokům je relativně náročné na pozornost. Neustálé vracení se k provedeným hereckým akcím a vyřčeným slovům však zároveň neznemožňuje sledovat film jako komedii, jejíž humor by byl srozumitelný okamžitě. *Happy end* tak v jistém smyslu funguje obousměrně. Slovní komika je postavená

především na nesprávném řazení slov ve větě, z čehož občas vznikají krátké dadaistické útvary (-*Narodil jste se? -Vůbec ne!*). V jednom směru jsou věty vtipné, ve směru opačném dávají smysl. Jako nonsensovou hříčku si přitom *Happy end* můžeme vychutnat bez větší námahy. Za palindromickou promyšlenost literárního základu s možností obousměrného čtení film pravděpodobně vděčí zejména Miloši Macourkovi, který náklonnost k dadaistické hravosti, parafrázování lidových žánrů a slovním hříčkám opakovaně prokazoval také ve svých poetických pásmech nebo skrze svůj dlouhodobý zájem o dílo Alfreda Jarryho (byl například spoluscenáristou filmové adaptace *Krále Ubu* od F.A. Brabce). Příčiny tohoto oddávání se hře se slovy, která je v *Happy endu* přinejmenším rovnocenná fyzickým gagům, bychom zároveň mohli spatřovat v dlouhé tradici českého verbálního humoru, jehož zosobněním se pro mnohé stal Haškův výřečný Švejk.

Specifikem filmu je řada drobných vnitřních her, ať v rovině formální či obsahové. Zpestření, které je za celý film použito jedinkrát, představuje zpomalený obraz. Zpomaleně a pozpátku běží jezdečtí koni na závodech. Opět se navracíme k samým počátkům kinematografu, jež měl původně sloužit coby nástroj vědeckého zkoumání živých objektů. Muybridgeovy záběry běžícího koně jsou jedním z emblémů raných pokusů o rozhýbání nehybných fotografií. Opakovaně se hravost filmu projevuje víceúrovňovým vytvářením kontrastů. Morbidní scény nejenže jsou zásluhou převíjení pozpátku vtipné (hlava naskakující na tělo, končetiny „připilovávány“ k tělu), ale zároveň stojí v opozici k některým romantickým momentům, jež naopak vyvolávají znechucení (vytahování koláčků z úst, navíc doprovázené opakováním nepatřičného adjektiva „výborné“, Bedřichovo snění o krásné minulosti na jatkách). Jiný rozpor opakovaně nastává mezi Bedřichovým a našim (normálním) chápáním koloběhu života. Smrt tchána tak v rámci absurdního reverzního světa představuje radostnou novinu, narození dítěte zas tragickou událost. Proti postavě Bedřicha vraha stojí Bedřich stvořitel. Objektem jeho počínání je v obou případech paradoxně táž osoba, jeho manželka.

Tím, že celou historku s parametry mordýřské balady posuzuje dle své převrácené logiky, ospravedlňuje Bedřich veškeré zločiny, jichž se dopustil. Jako vypravěč celého příběhu nepřipouští alternativní výklad, který by z něj učinil viníka. Jeho komentář *de facto* není v přímém rozporu s viděným, popírá však obecně platná měřítká pro to, co je považováno za přípustné a správné. Stává se tudíž Bedřich automaticky vypravěčem

nespolehlivým, který překrucuje pravdu dle svých osobních zájmů? Anebo v rámci svého univerza mluví pravdu? Vzhledem ke skutečnosti, že vševědoucň komentuje události, které pro něj již proběhly, a měl by tedy logicky být po smrti, nabízí se také výklad, že Bedřich stojí na způsob postmoderních vypravěčů nad vyprávěním a uvědomuje si důležitost sebe samotného coby toho, kdo vypráví. Po vzoru komentátorů prvních filmových představení se snaží pro diváky učinit srozumitelným sled obrazů, jež by bez slovního doprovodu byly ještě více dezorientující. Zdá se, že právě jeho komentář ovlivňuje občasně zastavení obrazu (popis jednotlivých předmětů, jimiž Bedřicha ve vězení „obdarovali“). Přijmout Bedřicha jako komentátora oživilých obrazů by znamenalo přisoudit filmu další atribut navozující diváckou zkušenost z rané éry kinematografie.

Rozbíjí-li formální hrátky narativní koherenci vyprávění, objekty v mizanscéně vycházejí srozumitelnosti děje a charakterizaci postav vstříc. Ani jejich funkce ovšem není prostá ambivalence. Malba milenců na stěně by kupříkladu v jednom okamžiku mohla napovídat, k čemu mezi Julií a Ptáčkem dojde – nebžet ovšem film pozpátku. Z nápovědy se tak při daném běhu událostí stává stvrzení již známé skutečnosti. Nezpochybnitelná je oproti tomu funkce novin se sledovacím otvorem. Bedřich si s jejich pomocí hraje na soukromého detektiva. Hraní různých rolí a jejich střídání je motivem rozvíjeným napříč celým filmem. Mínění o postavách vytvořené na základě prvního dojmu je ve většině případů zavádějící. Dle kultivovaného slovníku by Bedřicha asi málokdo tipoval na řezníka (kterážto sebe-stylizace nás navrací k tématu vypravěčské nespolehlivosti). Ptáček pro změnu neodpovídá charakteristice proradného zlosyna, jak jej Bedřich popisuje. Je pouze manželčíným milencem. Také tato proměnlivost ve vnímání charakterů na základě dostupných informací (a pořadí, v jakém jsou nám předkládány) a potřeba neustále upravovat svůj názor na jednotlivé aktéry tvoří součást hry, jejíž pravidla se neustále vyvíjejí.

Nápaditě si tvůrci hrají se zvukovou stopou. Slova někdy nesmyslně popisují to, co slyšíme („cvak“), a plní tak stejnou funkci jako mezititulky v němém filmu, případně to, co vidíme („ruka“, „hlava“, „noha“), čím je podtržen atrakční charakter některých scén. Příklad originálního využití zvuku jako hudebního podkresu nabízí závěr (tedy začátek) svatebního obřadu, kdy mlaskot polibků udává rytmus scény. Ve všech uvedených příkladech jde o odlišné použití zvuků, než k jakému svádí obecné zvyklosti – zvuk informace nesené obrazem nedoplňuje, ale zdvojuje. Hravost *Happy endu* se

projevuje také plynulými přechody k muzikálně stylizovaným tanečním scénám. Muzikální je však forma, nikoliv obsah. Bedřich ladně tančí s tělem čerstvě zavražděné Julie, Julie ve snaze ukrýt svého milence divoce křepčí s Ptáčkem. Pozdější tango Julie a Ptáčka je zneváženo bučením krav procházejících v pozadí. Tyto diskrepance vyvolávají komický efekt a přispívají ke vnímání *Happy endu* jako filmu, jehož řídícím principem je cílené převrácení logiky, na jakou jsme z běžných hraných filmů zvyklí. Vazba mezi komickým účinem filmu a užitými vyprávěcími prostředky svádí k parafrázi známého Chaplinova výroku: „Život je tragédie, když běží od začátku do konce, a komedie, když běží od konce k začátku.“^[8]

Odebrání majetku ve vězení Bedřich chápe jako nastolení sociálně spravedlivé společnosti, kdy každý má stejně, protože nikdo nemá nic. Zřejmá politická konotace tohoto stavu, v podstatě doslovné vyplnění jedné z anekdot, jaké se za socialismu šířily mezi lidmi, odhaluje další vrstvu *Happy endu*. Jeho bezuzdná a existující pravidla nerespektující hravost vyniká bezmála anarchistickými kvalitami. Nejbližší k abstraktním výrokům bez smysuplného jádra mají nepřekvapivě sdělení úředních autorit. Havlovo ptydepe zde dostává výstižný filmový tvar. Nejde přitom o anarchismus zákeřný, provozovaný s cílem ničit a škodit, nýbrž o anarchismus řízený dětsky rozpustilou touhou podvracet zavedené pořádky.

Dobově příznačným vzbouřením se proti řádu jsou scény gastronomické. Negativní odezvu na vyšších místech vyvolaly o rok dříve *Sedmikrásky* Věry Chytilové, které pobuřovaly tím, že se v nich údajně plýtvalo jídlem (touto skutečností bylo oficiálně vysvětlována také omezená distribuce filmu).^[9] Jako ironický komentář k odmítavým reakcím v otázkách hýření potravin lze sledovat anti-konzumeristické scény z *Happy endu*. Postavy jídlo ve skutečnosti nejí, pouze produkují. Vzniklý samo-výrobní systém, měnící konzumenta okamžitě ve výrobce, je hravě nadsazenou, ale sžíravou ukázkou toho, jak by mohla v praxi vypadat komunistická utopie.

Happy end představuje ojedinělý počín nejenom v rámci československé kinematografie. Zaváděním vlastních pravidel a současnou neochotou dodržovat pravidla stávající jde o ojedinělé převedení dadaistické poetiky do filmu. Stejně jako pro řadu filmařů nové vlny, také pro Oldřicha Lipského a Miloše Macourka se hra stala svébytným způsobem uchopení reality. Časové vymezení nejvýraznějších projevů hravosti v československé kinematografii by sice svádělo ke vnímání hry jako

fenoménu bytostně spjatého s kulturou šedesátých let, jak ale naznačuje několik výše uvedených příkladů, pravděpodobné inspirační zdroje hravosti *Happy Endu* sahají do mnohem vzdálenějších let. Filmové dílo srovnatelně hravé a hrou okouzlené u nás po následující dvě desetiletí nemohlo vzniknout z důvodů politických. V současnosti české kinematografii krom hravého a nápaditého tvůrčího tandemu typu Lipský – Macourek chybí, zdá se, zejména odvaha plně se oddat hře.



Happy end (ČSSR 1967), režie: Oldřich Lipský, scénář: Oldřich Lipský,

Miloš Macourek, kamera: Vladimír Novotný, hudba: Vlastimil Hála, střih: Miroslav Hájek, hrají: Vladimír Menšík, Jaroslava Obermaierová, Josef Abrhám, Bohuš Záhorský, Stella Zázvorková, Jiří Steimar a další. FS Barrandov 1967, 69 min.

Poznámky:

[1] Adamec, Oldřich, Dvanáct nových rolí Vladimíra Menšíka. *Kino* 1967, r. 22, č. 10 (18. 5.), s. 11.

[2] Podrobněji ke konceptu mind-game filmů viz např. Elsaesser, Thomas, The mind-game film. In Buckland, Warren (ed.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Massachusetts: Wiley-Blackwell, 2009, s. 13-41.

[3] Takto elitářsky Lipského komedii klasifikuje Jan Žalman: Žalman, Jan, *Umlčený film*. Vimperk: KMa, s. r.o., 2008, s. 253.

[4] Na svrchovaté nahlížení kritiků na jeho komediální produkci kvůli samotnému komediálnímu žánru si stěžoval Oldřich Lipský v rozhovoru s Antonínem J. Liehmem. Liehm, Antonín J., *Ostře sledované filmy*. Praha: Národní filmový archiv, 2001, s. 174.

[5] Někdy také evidovaný pod názvem *Výjev z lázní žofínských*, Štábla, Zdeněk, *Český kinematograf Jana Kříženeckého*. Praha: Československý filmový ústav, 1973.

[6] Huizinga, Johan, *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Podlesí: Dauphin, 2000.

[7] S určitým zjednodušením bychom na *Happy end* mohli vztáhnout koncept intelektuálních atrakcí, syntetizujících intelektuální a viscerální filmový prožitek. V souvislosti se současnými hollywoodskými akčními filmy o něm píše Radomír D. Kokeš: Kokeš, Radomír D., *Kinematografie intelektuálních atrakcí: jistá tendence blockbustrového filmu*. *Cinepur* 59, září-říjen 2008, s. 25-31.

[8] Chaplin měl údajně pronést „*Life is a tragedy when seen in close-up, but a comedy in long-shot*“ viz např. Vance, Jeffrey, *Chaplin: Genius of the Cinema*. New York: Harry N. Abrams, 2003, s. 56.

[9] Nechvalně proslulá je interpelace poslance Jaroslava Pružinece v Národním shromáždění ČSSR. 15. schůze. *Poslanecká sněmovna Parlamentu České republiky* [online]. [cit. 2017-02-08]. URL: <<http://www.psp.cz/eknih/1964ns/stenprot/015schuz/s015015.htm> >.