

Masarykova univerzita

Filozofická fakulta

Ústav filmu a audiovizuální kultury

Iva Prchalová

(FAV, bakalářský prezenční)

Střed pozornosti je cestou k cíli.

Neoformalistická analýza filmu Barbar Conan.

Bakalářská diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Luděk Havel

Brno

2014

Prohlašuji, že jsem pracovala samostatně a použila jen uvedených zdrojů.

V Brně

.....
Iva Prchalová

Poděkování:

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Ludkovi Havlovi za věcné rady, připomínky a velkou trpělivost, dále patří mé poděkování Mgr. Michalovi Večeřovi za užitečné poznámky k mé práci.

OBSAH

1. ÚVOD	6
2. TEORETICKO-METODOLOGICKÝ ÚVOD	9
2.1. NEOFORMALISMUS	9
2.2. ZÁKLADNÍ POJMY	10
3. EKONOMICKÝ A KULTURNĚ-HISTORICKÝ KONTEXT	13
3.1. SUBŽÁNŘ „MEČ A MAGIE“	13
3.2. KLÍČOVÉ OSOBNOSTI	15
3.2.1. JOHN MILIUS	15
3.2.2. BASIL POLEDOURIS	16
3.2.3. ARNOLD SCHWARZENEGGER	17
3.3. PŘÍPRAVNÉ PRÁCE A NATÁČENÍ.....	18
3.4. ROZPOČET A TRŽBY	21
3.5. RECEPCE.....	22
4. NEOFORMALISTICKÁ ANALÝZA	24
4.1. NARATOLOGICKÁ ANALÝZA	26
4.1.1. ŽÁNROVÉ KONVENCE	26
4.1.2. MODUS NARACE.....	26
4.1.3. SEGMENTACE SYŽETU	27
4.1.4. ČASOVÉ USPOŘÁDÁNÍ SYŽETU.....	30
4.1.5. ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI NARACE	31
4.1.6. TYPOLOGIE POSTAV – VAZBY	33
4.1.7. FORMOVÁNÍ CONANA JAKOŽTO DALŠÍ CESTA K CÍLI.....	34
4.1.8. HERECTVÍ: FUNKCE A MOTIVACE.....	34
4.1.9. MÍRA UZAVŘENOSTI	35
4.1.10. HUDBA VE SPOJENÍ S NARACÍ	36
4.2. STYLISTICKÁ ANALÝZA	37
4.2.1. MIZANSCÉNA.....	37
4.2.1.1. Prostředí.....	37
4.2.1.2. Kostýmy a masky.....	43
4.2.1.3. Svícení	44
4.2.1.4. Estetizace násilí	45
4.2.2. ZÁBĚR.....	49
4.2.3. TRIKY.....	54

4.2.4.	„STŘEDOVOST“ A PODSTATA	57
4.2.5.	STŘIHOVÁ SKLADBA	63
4.2.5.1.	Prostor.....	66
4.2.6.	ZVUK A HUDBA.....	69
5.	ZÁVĚR	70
6.	SUMMARY	72
7.	BIBLIOGRAFIE	73
7.1.1.	LITERATURA.....	73
7.1.2.	PUBLIKOVANÉ PRAMENY	74
7.1.3.	INTERNETOVÉ ZDROJE	75
7.1.4.	FILMOGRAFIE.....	76

1. ÚVOD

Tématem této bakalářské diplomové práce je neoformalistická analýza filmu *Barbar Conan* režiséra *Johna Miliuse*.

Příběh *Barbara Conana* je výsledkem spolupráce mezi Miliusem, Oliverem Stonem a hudebním skladatelem Basilem Poledourisem. Ve filmu se však nejvíce projevuje umělecký rukopis Poledourise a Miliuse, proto bude představena jejich tvorba a souvislost mezi těmito dvěma tvůrci.

Barbar Conan se z hlediska žánrových konvencí řadí k fantasy a dále k žánrům akčního a dobrodružného filmu s okrajově zastoupenými prvky dramatu a filmu romantického. Analýzu tohoto filmu jsem si pro svou práci zvolila, protože mě film jako divačku již v dětství oslovil. Jeho základní rysy, epické vyprávění, výrazná hudební složka a prvky fantasy způsobily, že *Barbara Conana* ráda opakovaně sleduji, přičemž při každém dalším zhlédnutí stále objevuji nové prvky, které mohu následně konfrontovat např. s knižními předlohami z tvorby Roberta Ervina Howarda a ilustrátora Franka Fazzety. Divácký úspěch filmu, nákladná výprava a postava Arnolda Schwarzeneggera¹ pomohli vzkřísit subžánr fantasy „meč a magie“. Díky diváckému ohlasu byl tento žánr v 80. letech velmi populární. To se neomezilo jen na přímé pokračování *Barbara Conana*, ale i na další snímky. Postupné odhalování jednotlivých vrstev filmu mě přivedlo k přesvědčení, že se jedná o natolik zajímavé dílo, že si zaslouží svoji vlastní analýzu.

Hlavním bodem samotné analýzy bude identifikace dominanty snímku. Domnívám se, že v tomto filmu jí je cílené umístění důležitých stylistických a narativních prvků do středu pozornosti, tak aby se vše, co je důležité pro divákovu konstrukci fabule a jeho vnímání příběhu ocitlo ve středu obrazu a divákovu vědomí bylo vedeno přesně tam, kam to režisér filmu potřebuje. Tato dominantna může sice odpovídat prakticky jakémukoliv filmu, ale v tomto případě je na „centrálnost“ kladen mnohem větší důraz. Vnímejme ji nejen z pozice konkrétního určení analytických prvků, ale i jako metaforické pojetí stavu věcí či událostí. Díky „středovosti“ se dá také vysvětlit např. výběr hlavního hereckého představitele Arnolda Schwarzeneggera, který na rozdíl od jiných herců Hollywoodu vybočoval z hlediska svých fyzických předností a díky tomu na sebe strhává divákovu pozornost. Ve své roli se vždy pohybuje v centru pozornosti, také stylistické prvky toto jeho postavení

¹ V této postavě můžeme sledovat vyvrcholení žánrové kontinuity akčního a dobrodružného filmu a postavy neohroženého svalovce, následovníka *Tarzana* Lexa Barkera nebo *Spartaka* Kirka Douglase.

podporují umístováním Conana do středu rámování, přičemž jeho okolí bývá prázdné nebo je obklopen vedlejšími postavami. Styl i narace podtrhují podstatné prvky a všechny méně důležité se dostávají do pozadí. Většina akcí probíhajících ve filmu vychází ze středu obrazu, uprostřed jsou i snímány veškeré narativně podstatné rekvizity. Svoji hypotézu o dominantě blíže popíšu na konkrétních případech v rámci neoformalistické analýzy filmu a budu ji prezentovat na všech rovinách zkoumaného filmového díla.

Na analyzovaném filmu je také od počátku nápadné malé množství dialogů zahrnujících hlavní postavu, což podporuje Conanův specifický charakter bájněho nekompromisního hrdiny, který touží po pomstě, a vyvolává divákovu zvědavost. Důležité tak bude odhalovat i mírné odchylky, které jeho cestu za pomstou narušují. Také bude přínosné zaměřit se na hudbu, která se stává hnacím motorem celého snímku a je nejen lyrickým doprovodem, ale pomáhá nahlédnout divákovi i do hrdinova nitra a jeho mentálních pochodů.

Práce je rozdělena na tři základní části. V první bude popsán teoreticko-metodologický úvod a objasněny základní pojmy a nástroje, které jsou k neformalistické analýze potřebné a s nimiž budu dále pracovat.

Druhá část práce se bude zabývat ekonomickým a kulturně-historickým kontextem zkoumaného filmu. Zmíním klíčové osobnosti podílející se na tvorbě analyzovaného filmu i jeho produkční kontext. Stěžejní část kapitoly se zaměří na subžánr „meče a magie“, na jeho klasické prvky a postupy, ze kterých snímek vychází. Důraz je kladen především na hlavní postavu filmu, a to nejen z pozice Conana, ale především z pozice samotného představitele hlavní role Arnolda Schwarzeneggera. V rámci představení klíčových osobností se tak práce více zaměřuje i na jeho profesní vývoj.

Třetí a poslední část pak bude obsahovat vlastní neoformalistickou analýzu filmu, dále rozdělenou na analýzu naratologickou a stylistickou. Výchozím předpokladem v této analýze je použití tzv. zesílené kontinuity,² jak ji popsal David Bordwell, a také fakt, že styl a vyprávění tohoto filmu odpovídá modu klasického hollywoodského filmu.³ Jejím cílem bude odhalit základní principy umožňující fungování filmu jako celku a způsob, jakým je vytvářen divácký efekt, který na nás samotný snímek má. Právě v této části využiji nástrojů popsaných v úvodní kapitole.

² Bordwell, David (2003): Zesílená kontinuita. Vizuální styl v současném americkém filmu. *Illuminace*, 15, č. 1, s. 52-8; přel. Jakub Kučera (Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film, 2002).

³ Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.

Práce bude čerpat kromě teoretických prací Davida Bordwella, které poskytují této bakalářské práci metodologický rámec, a publikací, jež se věnují zkoumanému snímku a zmiňovaným osobnostem, také z literárních předloh Roberta Ervina Howarda, které mohou vysvětlit mnohé kulturní odkazy a souvislosti ve snímku. Dále práce zohlední i audiovizuální díla relevantní pro kariéru klíčových osobností podílejících se na tomto filmu⁴ a jistým způsobem ovlivňující *Barbara Conana*, a nakonec také dostupné internetové zdroje týkající se ekonomických statistik a kritických reflexí snímku.

⁴ Např. Schwarzeneggerovy snímky z produkce společnosti Carolco.

2. TEORETICKO-METODOLOGICKÝ ÚVOD

V této kapitole objasníme a popíšeme zásadní pojmy a nástroje neoformalistické analýzy a určíme základní metodologický rámec bakalářské práce.

2.1. NEOFORMALISMUS

Neoformalismus jako takový je přístup založený na práci ruských literárních formalistů, kteří své teorie rozvíjeli od poloviny prvního desetiletí až do 30. let minulého století. Hlavními představiteli byli Viktor Šklovskij, Roman Jakobson, Boris Ejchenbaum, Jurij Tyňanov a další. Ruští formalisté nerozlišovali umění na vysoké a nízké, pouze rozlišovali mezi praktickou, každodenní percepcí a percepcí specificky estetickou, nepraktickou. Umění je pro ně sférou oddělenou od všech ostatních kulturních artefaktů, protože předpokládá jedinečný soubor percepčních požadavků. Naše nepraktické vnímání nám dovoluje vidět vše v uměleckém díle jinak než ve skutečnosti, neboť každé umění vykazuje určitou míru ozvláštnění.

Neoformalistický přístup k analýze filmu byl představen manželským párem Davidem Bordwellem a Kristin Thompsonovou v jejich knihách *Narration in the Fiction Film* a *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*.⁵ Tento přístup je aplikovatelný na každý film. Jeho jedinečnost spočívá v tom, že je přizpůsobitelný konkrétnímu filmu – neoformalistická analýza totiž umožňuje každý film zkoumat na základě stejného přístupu, ale jiné metody. Film je třeba zkoumat i v jeho historickém kontextu. Sám film je potom chápán jako umělý konstrukt a vyžaduje zmiňovanou specificky estetickou a nepraktickou percepci. Zároveň je závislý na aktivní participaci diváka, který se na účinku filmu podílí kvůli neustálému vytváření hypotéz. Ty se v průběhu sledování filmu vyvracejí či potvrzují a divák tak vykonává různé mentální procesy (fyziologické, podvědomé, vědomé a nevědomé).

Tento způsob analýzy tedy vychází především z toho, že si je divák schopen podvědomě konstruovat filmový prostor a divákovo vědomí si automaticky skládá do souvislosti jednotlivé záběry. V tomto se podvědomé procesy diváka výrazně liší od jeho fyziologických procesů kvůli rozdílným možnostem jejich ovládnutí. Fyziologické procesy není zkrátka možné silou vůle ovládat, proto začíná divák tendenčně podléhat potřebě

⁵ Bordwell, David – Thompsonová, Kristin (2011): *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění. Srov. Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

sebezpochybnování, což zaručuje aplikovatelnost neoformalistické analýzy na jakýkoliv film.

Samotná neoformalistická analýza se obvykle strukturuje do dvou částí. První se věnuje aspektům vyprávění (narace) filmu, druhá naopak rozebírá stylistickou stránku filmu. Tyto dvě části tak nabízejí různorodé metodologické postupy, jejichž bohatost je pro samotnou analýzu velkým přínosem.

2.2. ZÁKLADNÍ POJMY

Pro formalismus i neformalistickou analýzu je zásadní pojem *ozvláštnění*, který jde ruku v ruce s lidským vnímáním. Každodennost a rutina způsobuje u člověka jistou automatizovanost vnímaných předmětů a událostí a vytrácí se naše schopnost vnímání jisté esenciálnosti předmětů a událostí kolem nás. Pokud však dokážeme umístit takovéto předměty a události do nového kontextu a jsme schopni je přetransformovat do jiných formálních vzorců, pak vznikne ozvláštnění.⁶

Hlavním formálním principem, který z organizačního hlediska plní funkci, jež určuje, jaké prostředky a funkce samotného díla mají vystoupit do popředí, je *dominanta*. Dominanta není jeden prvek, herec, melodie, motiv či myšlenka. Dominanta je stavební princip – kostra, která prochází celým dílem a drží ho pohromadě. Dává určité prvky do popředí a jiné do pozadí. Na jedné straně sjednocuje, ale také zodpovídá za umělecký účinek, za ozvláštnění. Čeho si máme všimnout více a čeho méně, co je důležité. Je dána vztahem a interakcí mezi prvky. Vede nás k tomu, abychom prvky formy brali jako jeden celek, byli schopni nalézat styčné body a zároveň také mohli rozlišovat mezi důležitějšími a méně důležitými prvky. Dominantu lze také aplikovat i na jednotlivá díla, autory a dokonce i na obecné umělecké druhy, jako je poezie nebo román. Ozvláštnění nás může navést blízko cíli neoformalistické analýzy, tedy k určení dominanty analyzovaného díla. Ozvláštnění je spíše účinkem díla než strukturou.⁷

Narace je proces, který umožňuje divákovi konstruování fabule. *Syžet* je strukturovaný soubor všech kauzálních událostí, tak jak je vidíme a slyšíme prezentované ve filmu

⁶ Thomsonová, Kristin (1998): Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1, s. 5-36; přel. Zdeněk Böhm (Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, 1988). Srov. Šlovskij, Viktor: Art as Technique. In: Lemon, Lee T. – Reis, Marion J. (ed.) (1965): *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. Lincoln: University of Nebraska Press, s. 11-12.

⁷ Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, s. 36.

samotném.⁸ Události ve filmu ale nemusí být prezentovány chronologicky. Pokud je jejich chronologie narušena, pak jsou některé události zobrazovány prostřednictvím flashbacků⁹ či flashforwardů¹⁰ a jiné události mohou být zamlčeny úplně. V takovém případě se o nich můžeme dozvědět pouze z pozic postav filmu nebo vypravěče. Pokud tedy dojde k narušení časové chronologie, potom se aktivně zapojuje divákovo vědomí a sled událostí si vytváří sám. Využitím takových mentálních procesů u diváka vzniká chronologicky a kauzálně propojený materiál, který nazýváme *fabule*. Pokud bychom tyto nástroje chtěli více zjednodušit, tak dojdeme k závěru, že nám film poskytuje syžet, ze kterého si aktivně vytváříme fabuli. Narace je tedy výsledkem výše popsaných nástrojů.

Narace má podle Davida Bordwella tři základní vlastnosti, které se mohou objevovat při vyprávění. Jsou jimi informovanost, komunikativnost a vědomí sebe samého. Míra informovanosti závisí na rozsahu a hloubce informací, které poskytuje fabule. Záleží tak na míře rozsahu informací, které mohou být divákovi poskytnuty nebo zcela zatajeny. Hloubka informovanosti se vyznačuje zase tím, jak velkou míru informací poskytne syžet divákovi o duševních stavech samotných postav. Pokud narace ochotně poskytuje a sdílí informace nebo je naopak ukrývá či záměrně zatajuje, dochází k rozdělování míry komunikativnosti. Samotné vyprávění divákovi může jen naznačovat, nebo naopak informace přímo předkládat, ale také může některé informace zcela ukrýt. Stručně řečeno, míra komunikativnosti závisí na míře sdělování či utajování informací. Vědomí sebe samého určuje, do jaké míry film otevřeně přiznává své směřování k divákovi.¹¹

Klíčovým pojmem této neoformalistické analýzy je *princip zesílené kontinuity*. Jedná se především o zesílení zavedených technik, tzn. různých technických postupů, které nejsou v jádru inovativní, ale pro současnost jsou něčím charakteristické a dohromady vytvářejí zřetelný nový styl. V zesílené kontinuitě se tradiční kontinuita posouvá k vyššímu stupni důrazu a stává se dominantním stylem současných amerických filmů, jež jsou vnímány a navštěvovány masovým publikem. David Bordwell sleduje rychlejší tempo střihu, délku objektivů a příklon ke snímání dialogů v záběrech a protizáběrech, které jsou nejčastějšími rysy zesílené kontinuity.¹² Prakticky v každém mainstreamovém filmu se právě tyto znaky

⁸ Thompsonová, Kristin (1988): *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton UP, s. 31.

⁹ Vložená scéna, která přenáší vyprávění zpátky v čase od aktuálního bodu, kterého již vyprávění dosáhlo.

¹⁰ Vložená scéna, která přenáší vyprávění vpřed v čase do bodu, kterého vyprávění ještě nedosáhlo.

¹¹ Thomsonová, Kristin (1998): Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1, s. 5-36; přel. Zdeněk Böhm (Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, 1988).

¹² Bordwell, David (2003): Zesílená kontinuita. Vizualní styl v současném americkém filmu. *Illuminace*, 2003, s. 5-

objevují. Pokud přistoupíme k výraznému rozlišujícímu znaku u nehollywoodských filmů, setkáme se s použitím větší průměrné délky záběru.¹³

Dále je nutné vysvětlit tzv. *estetiku zesílené continuity*. Téměř všechny scény jsou zinscenovány, nasnímány a sestříhány dle principů z desátých a dvacátých let 20. století. Zesílená kontinuita vybírá a rozvíjí možnosti, které čerpají z klasického „menu“. Styl se snaží vytvořit nejenom intenzivní očekávání, ale usiluje i o připoutání diváka k obrazovce. V dnešním Hollywoodu je film vystavěný primárně z dlouhotrvajících záběrů velmi vzácný. Výsledkem je, že díky detailnější práci s kamerou a rychlejšímu střihu je kladen menší důraz na herecký projev. Přes všechny historické změny, technický vývoj i lokální varianty zjišťujeme, že současný filmový styl je stále verzí klasického studiového natáčení. Zanalyzujeme-li současné filmy, zjistíme, že převážná většina z nich je natáčena a střihána podle těchto klasických principů. Přesto došlo v posledních čtyřiceti letech k několika podstatným změnám. Tento nový styl je zesílením zavedených tradičních technik, a právě proto jej nazýváme zesílenou kontinuitou. Její principy jsou silně zakódovány i v samotném snímku *Barbar Conan*.

28; přel. Jakub Kučera (Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film, 2002).

¹³ Zajímavým faktem je, že se u nezávislého tvůrce, který se stane mainstreamovým, střih jeho filmů zpravidla zrychluje.

3. EKONOMICKÝ A KULTURNĚ-HISTORICKÝ KONTEXT

V této části práce bude *Barbar Conan* představen jako zástupce subžánru „meče a magie“, a to jak v rovině historické, tak i popisné. Poté budou zmíněny klíčové osobnosti podílející se na vzniku analyzovaného snímku. Zaměřím se na jeho přípravu a realizaci, stejně tak jako na ekonomickou stránku, uvádění a kritickou reflexi u nás i v zahraničí.

3.1. SUBŽÁNŘ „MEČ A MAGIE“

Žánr „meč a magie“ se v literatuře objevoval již od 30. let 20. století, avšak jako termín v současném slova smyslu byl poprvé použit roku 1961. Tehdy britský spisovatel Michael Moorcock publikoval ve fanzinu *Amra* dopis, v němž hledal souhrnný název pro příběhy Roberta E. Howarda, zejména pak právě kvůli knihám o Conanovi a také o Kullovi, které definovaly celý nový subžánr. Moorcock původně přišel s označením „epická fantazy“, na což reagoval americký autor fantazy Fritz Lieber, který navrhl termín „meč a magie“.¹⁴

„Jsem si více než jistý, že by se tato oblast měla jmenovat příběh meče a magie. Ten skutečně popisuje body kulturních a nadpřirozených elementů a také ho okamžitě odlišuje od příběhů pláště a meče (historický dobrodružný žánr) a (zcela náhodně) také od příběhů pláště a dýky (mezinárodní špionážní žánr)!“¹⁵

Je patrné, že termín vznikl modifikací „swords and sandals“, tedy žánru čerpajícího z Bible a řecké mytologie, který byl v té době na vrcholu popularity, o čemž svědčí množství tehdejších filmů s kulturisty hrajících Herkula.¹⁶ Meč a magie se ale od tohoto žánru vyděluje, neboť jsou tyto příběhy akčnější, rámované kvazimytickým nebo zcela fantastickým prostředím a vychází z heroického mýtu, jehož základy nalezneme už v Homérově *Odyssee* nebo v severských ságách. Typické prostředí je tu spíše exotické a často je líčena dobrodružná cesta hrdiny, který většinou nejedná zcela morálně, a setkává se s čaroději, monstry a dalšími

¹⁴ Leiber, Fritz (1961): *Amra*, 3, č. 18 (7.), s. 20. In: Picciau, Andrea (2002): *Hyborian adventures*. Boston: Free Software Foundation, s. 2.

¹⁵ Leiber, Fritz (1961): *Ancalagon*, 5, č. 4 (6. 4.), s. 15. In: Picciau, Andrea (2002): *Hyborian adventures*. Boston: Free Software Foundation, s. 2.

„I feel more certain than ever that this field should be called the sword-and-sorcery story. This accurately describes the points of culture-level and supernatural element and also immediately distinguishes it from the cloak-and-sword (historical adventure) story – and (quite incidentally) from the cloak-and-dagger (international espionage) story too!“

¹⁶ Snímky, které vznikaly v 50. a 60. letech, jako např. *Ercole e la regina di Lidia*, *Le Fatiche di Ercole* s hercem Stevem Reevesem, nebo *Ercole alla conquista di Atlantide* a *Herkules ve středu Země* s Regem Parkem.

nepřáteli.¹⁷

Obecně je subžánr „meče a magie“ zasazen do fiktivního světa, který je jiný než ten náš. Technologie v něm je relativně primitivní, což nutí protagonisty překonávat překážky zejména s pomocí fyzické síly. Magie zde existuje, ale většinou hlavním hrdinům nepomáhá, naopak je mnohem častěji používána proti nim. Hrdinové jsou často barbaři, vyhoštěnci, popřípadě lidé pocházejí z vyšších vrstev, kteří byli z nějakého důvodu vyhnáni a vypovězeni. Obvykle bojují pro svoje vlastní blaho a bouří se proti dekadenci civilizací, ze kterých pocházejí. Jsou však i příběhy, ve kterých je hlavní hrdina vysoce postavený a příběh popisuje jeho vládu a úspěchy či neúspěchy dobovatelských tažení.

Hrdinové musejí čelit fantastickým a obrovským nebezpečím a temné magii, aby získali bohatství a poklady, nádherné ženy anebo si vydobyli pouhé právo na přežití do dalšího dne. V dobrodružstvích jsou obvyklé zlé entity a temní bohové. V mnoha příbězích se objevují čarodějové a čarodějní hrdinové. Protagonisté musí projít mnoha výzvami, dokázat svoji vlastní sílu bez pomoci vyšší síly. Musejí se spolehnout sami na sebe, případně na své blízké spojence, nikoliv na božstva, vlády nebo snad zákony. V neznámých krajinách a situacích, ve kterých se ocitají, musejí najít sami v sobě pořádek a smyslnost skrze jejich vlastní jednání a činy.¹⁸ Snímek *Barbara Conana* obsahuje všechny tyto znaky. Ať již okrajově nebo přímo.

Také bohové se obvykle nezhmotňují a neukazují svojí pravou podobu. Mocný Krom například nikdy nesestoupil z hory, aby pomáhal Conanovi, který při něm vždy stál. Prostředí Conanových dobrodružství se odehrává v temném světě a klade důraz na brutálnější povahu boje. Důraz je skoro vždy kladen na sílu meče v kontrastu se silou magie.

Howardova tvorba se odlišuje od ostatních příběhů, které spadají pod žánr „meče a magie“ díky smíšeným pocitům z napětí, které se dostávají ke čtenáři. V Conanových příbězích totiž nelze zapomenout na realitu světa, která bude vždy pochmurná a neúprosná.

¹⁷ Martin, Philip (ed.) (2002): *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest*. London: Kalmbach Publishing Co., s. 35. Srov. Anders, Lou – Strahan, Jonathan (eds.) (2010): *Swords & Dark Magic: The New Sword and Sorcery*. New York: Harper Voyager, s. 11.

¹⁸ Anders, Lou – Strahan, Jonathan (eds.) (2010): *Swords & Dark Magic: The New Sword and Sorcery*. New York: Harper Voyager, s. 52.

3.2. KLÍČOVÉ OSOBNOSTI

Pro dotvoření kontextu vzniku analyzovaného filmu zmíním několik klíčových osobností, které se na něm podílely. Jedná se o režiséra Johna Miliuse, hudebního skladatele Basila Poledourise a představitele hlavní role Arnolda Schwarzeneggera.

3.2.1. JOHN MILIUS

Režisér a scénárista John Milius se narodil 11. 4. 1944 v Saint Louis v Missouri. Když studoval filmové umění na School of Cinema-Television v rámci University of Southern California, patřil k jeho spolužákům mj. i budoucí skladatel hudby k *Barbaru Conanovi*, Basil Poledouris.

Na konci 60. letech chtěl Milius vstoupit do amerického námořnictva a sloužit ve Vietnamu, kvůli chronickému astmatu byl ale odmítnut. Tento moment pro něj byl velice potupný, a jak později říkal, znemožnění jeho aktivní účasti ve válce mělo za následek často se objevující téma války v jeho filmové tvorbě.¹⁹

Jako scénárista si Milius získal vysoké renomé, lákala ho ovšem i režie. V 70. letech zaznamenával komerční úspěchy, ten největší se ale dostavil právě s *Barbarem Conanem*.

V porovnání s dřívějšími Miliusovými snímky je *Barbar Conan* snímkem zcela odlišným z pozice žánrové konvence. Ve snímcích jakými jsou *Vítr a lev* a *Dillinger* vycházel z realistických událostí, ale fantazijní tematika knižních předloh, která byla Miliusovi inspirací, může mít mnoho forem. Ilustrace a malby obecně poskytují fantazii autora neomezenou volnost, které Milius využil a přetvořil tak příběh o Conanovi ke svému obrazu. Společné prvky jsou nejvíce zjevné v porovnání se snímkem *Vítr a lev*. Jsou jimi zejména důraz na dramatičnost bojových scén v doprovodu orchestrální hudby a časté užití prolínaček, stejně tak jako detailní propracovanost exteriérů. V případě *Barbara Conana* byl Milius doslova fascinován možností vytvářet rekvizity a kulisy, např. různé korouhve, které byly propracovávány do posledního detailu.

Domnívám se, že důležitým a společným aspektem jeho tvorby je neskrývaná krvelačnost. John Milius obecně nepíše ani netočí filmy určené citlivému divákovi. Znatelná je také převaha mužských rolí nad ženskými, a to i na poli vedlejších postav, které v příbězích

¹⁹ Milius je spoluscenáristou *Apokalypsy* Francise Forda Coppoly, tvůrcem filmu *Rudý úsvit* o invazi sovětského svazu do USA, dále režisérem a scénáristou *Sbohem králi*, či režisérem *Letu vetřelce*.

vystupují. Pokud do svých příběhů vklíní jakoukoliv romantickou zápletku, nedovolí hlavním protagonistům prožít šťastnou lásku, protože nad vším zvítězí tvrdá mužská povaha, která se ubírá jedinou cestou, a tou je cesta válečníka. Typická je také až surová „výmluvnost“ hlavních hrdinů. Dalo by říct, že si zachovává strohost čisté komunikativnosti bez zbytečně dlouhých, verbálně zádumčivých míst a přechází svým jednáním rovnou k akcím.

3.2.2. BASIL POLEDOURIS

Hudební skladatel Basil Poledouris (vlastním jménem Basilis Konstantinos Poledouris) se narodil v Kansas City v Missouri 21. srpna 1945. Jeho rodina byla řeckého původu a kulturu řeckého pravoslaví později uváděl jako jeden z hlavních inspiračních zdrojů pro svou hudbu. Poledouris se kromě hudby začal zajímat i o film, což se projevilo i na jeho volbě studovat zároveň film i hudbu na University of Southern California, kde se seznámil mj. s režiséry Johnem Miliusem a Randalem Kleiserem, se kterými později spolupracoval.

Poledouris si brzy vypracoval svůj specifický hudební styl, jenž se vyznačuje silnou epičností a složitými tematickými kompozicemi. Prvním filmem, na kterém se skladatelsky podílel je studentský film *The Reversal of Richard Sun*. Ten zároveň představuje první spolupráci s režisérem Johnem Miliusem.

První větší úspěch přišel až v roce 1978 s filmem *Velká středa*, na kterém opět spolupracoval s Johnem Miliusem a v roce 1982 přišlo jedno z jeho mistrovských děl – *Barbar Conan*. Poledourisova hudba pro tento film je dodnes řadou kritiků označována za jeden z nejlepších filmových soundtracků všech dob. Jeho soundtrack byl v časopise *Films in Review*²⁰ označen za druhý nejlepší z filmů uvedených v roce 1982 hned po soundtracku k filmu *E.T. Mimosmšťan* Johna Williamse a v roce 2005 ho American Film Institute nominoval do „100 Years of Film Scores in 2005“.²¹ Jinde se o této hudbě vyjadřovali jako o „jednom z nejpůsobivějších úspěchů ve filmové hudbě dekády“.²² V roce 1984 Poledouris složil hudbu i k pokračování *Ničitel Conan* a také k dalšímu úspěšnému akčnímu filmu režiséra Miliuse – *Rudému úsvitu*.

²⁰ Cook, Page (1983): The Sound Track — 1982's Best Sound Tracks. In: *Films in Review*. 33, č. 12 (12.), s. 118–122.

²¹ *AFI's 100 Years of Film Scores: Honoring America's Greatest Film Music* (2005), s. 2. <<http://www.afi.com/Docs/100Years/scores250.pdf>>

²² „[...] one of the most spectacular film music achievements of the decade.“

MacDonald, Laurence E. (1998): *The Invisible Art of Film Music: A Comprehensive History*. New York: Ardsley House, s. 294.

V roce 1985 se Poledouris podílel na filmu *Maso a krev*, který se stal začátkem další úspěšné spolupráce – tentokrát s režisérem Paulem Verhoevenem. Ta se nejvýznamněji projevila v roce 1987, kdy vznikl *RoboCop*.²³ Z úspěšných filmů můžeme jmenovat ještě *Quigley u protinožců*, *Hon na ponorku* – po *Conanovi* zřejmě nejuznávanější Poledourisův soundtrack, kultovní i když finančně neúspěšné motorkářské akční drama *Harley Davidson a Marlboro Man* a *Bílý Tesák*. V 90. letech experimentoval i s jinými žánry, než pro něj zřejmě nejtypičtějšími akčními filmy a thrillery. Skládal hudbu k rodinným filmům či například k parodii *Žhavé výstřely*.

8. listopadu 2006 Poledouris zemřel na rakovinu, posledním filmem v jeho filmografii tak zůstal televizní western *Mládí Butche Cassidyho a Sundance Kida*.

3.2.3. ARNOLD SCHWARZENEGGER

Arnold Schwarzenegger se narodil 30. 7. 1947 v rakouském Thalu. Od dětství se chtěl stát uznávaným sportovcem a hercem v amerických filmech. Od roku 1962 začal s intenzivním kulturistickým tréninkem. Jeho vzorem byli američtí kulturisté Steve Reeves a Reg Park, mj. představitel titulní role ve filmu *Herkules ve středu země*.

Začal mít brzy úspěchy v různých soutěžích a díky nim se postupně dostal do USA.²⁴ Přes všechny úspěchy v kulturistice Schwarzeneggera ale nejvíce lákalo herectví, problémem ovšem byl jeho silný rakouský přízvuk. Ve svém prvním filmu *Herkules v New Yorku* (zde vystupoval pod pseudonymem Arnold Strong) byl dabován, v dalším filmu *Dlouhé loučení* z roku 1973 byla jeho postava hluchoněmá. Mezitím natočil dokument *Pumping Iron*, zároveň s tím vyšla i stejnojmenná kniha, která se stala bestsellerem.

V roce 1976 natočil film *Zůstaň hladový*, za který získal Zlatý globus pro nejlepšího mladého představitele, herecký výkon v tomto filmu je dodnes kritikou uznáván jako nejlepší ve Schwarzeneggerově kariéře.

Velký komerční úspěch přišel ale až v roce 1982 právě s analyzovaným filmem *Barbar Conan*. Schwarzenegger byl prosazen do hlavní role režisérem navzdory producentům. Původně byla smlouva domluvena na pět pokračování, nakonec se ale natočilo pouze

²³ Poledourisova práce se projevila i v dalším Verhoevenově filmu, *Total Recall*, kde Jerry Goldsmith použil Poledourisovu hudbu jako model pro svoji kompozici.

MacDonald, Laurence E. (1998): *The Invisible Art of Film Music: A Comprehensive History*. New York: Ardsley House, s. 294-294.

²⁴ Roku 1965 se stal juniorským mistrem v kulturistice Evropy, v roce 1966 získal titul Mr. Europe, o rok později zvítězil na mistrovství světa na soutěži NABBA (National Amateur Bodybuilders Association) v Londýně.

jedno – *Ničitel Conan* v roce 1984.

Komerční úspěch měl v té době i s filmem *Terminátor*. V průběhu 80. let se stal jednou z největších hvězd akčního filmu a natočil celou řadu snímků tohoto žánru, mj. *Rudou Sonju* točenou také podle předloh Roberta E. Howarda.

Schwarzenegger reprezentoval typ tzv. „hard body“, které bylo typické pro 80. léta.²⁵ Herci disponovali prakticky jen svaly, což silně kontrastovalo s trendy nastupujících 90. let. Tehdy se totiž role maskulinních akčních snímků změnila, včetně kostýmu. Populární začaly být náměty s policisty, a právě proto se i sám Schwarzenegger transformoval do jiných rolí, které již nevyžadovaly pouze maskulinní obnažený základ. V roce 1994 si např. ve snímku *Pravdivé lži* vyzkoušel image novodobého Jamese Bonda. Schwarzenegger se kromě akčního filmu začal objevovat i v komediích, stejně jako některé jiné akční hvězdy 80. let, a nastal mírný úpadek jeho kariéry.

Dlouhodobě se zabýval politikou a po přelomu století se jí věnoval profesionálně, zejména ve funkci guvernéra Kalifornie. V této době se herectví nevěnoval, nepočítáme-li camea v několika filmech. Po ukončení politické kariéry se pomalu navracel k herectví ve filmech *Postradatelní 2* z roku 2012, následovaných v roce 2013 filmy *Plán útěku* a *Konečná*, kde po 10 letech hrál hlavní roli. V současnosti se Schwarzenegger vrací ke dvěma ikonickým postavám své kariéry – v postprodukci je snímek *Terminator: Genisys*, jehož premiéra je naplánovaná na léto 2015. V té době by již měl natáčet několikrát odsunutý projekt *The Legend of Conan*, který je přímým pokračováním Conanových dobrodružství.

3.3. PŘÍPRAVNÉ PRÁCE A NATÁČENÍ

Výkonný producent Edward R. Pressman od začátku věděl, že bude role Conana napsána na míru přímo Schwarzeneggerovi (už když ho viděl v již zmiňovaném filmu *Pumping Iron*). Pressman prostudoval komiksy a nákresy a okamžitě začal pracovat na získání práv. Když Pressman Schwarzeneggera seznámil s postavou Conana, okamžitě si ho tím získal.²⁶ Ačkoliv Schwarzenegger neznal komiksy, ani předtím nečetl knižní předlohy, námět ho začal natolik fascinovat, že se spoluprací ihned souhlasil, i když bylo jasné, že příprava bude trvat dlouho

²⁵ Rudzinskyj, Ivan (2003): *Arnold Schwarzenegger: Kompletních 50 let retrospektivy – Obrazový portrét*. Praha: Svět kulturistiky, s. 137-143.

²⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=8PRHbohN_yw> (cit. 30. 5.2013)

(projekt začal vznikat už v roce 1977).²⁷

První verze scénáře vznikla za pomoci Olivera Stonea, který scénář poslal producentovi Dinu de Laurentiisovi. Ten ho koupil a oslovil režiséra Johna Miliuse, který si postavu Conana okamžitě zamiloval, ačkoliv ji předtím neznal. Milius se také zapojil do tvorby scénáře a projekt se mohl konečně začít realizovat.²⁸

První příběhy o Conanovi začal Howard psát v roce 1932. Jeho knihy jsou silně inspirované ságami Keltů, Vikingů a Germánů. Postavy zasazoval do světa odehrávající se před 12 000 léty, do tzv. věku „Hyberian“. Tento vytvořený svět byl tvrdý, barbarský a neúprosný.²⁹ Za čtyři roky Howard zemřel a Conanovy povídky na dlouho upadly v zapomnění. Mezi lety 1946 – 1950 se sice hrstka fanoušků pokusila jeho dílo znovu připomenut, ale tato snaha se netěšila úspěchu. O pár let později se rozhodlo několik kapesních vydavatelů znovu na trh uvést Conanova dobrodružství. Došlo k přepracování 22 Howardových příběhů a posléze si Conanovy příběhy začaly vymýšlet a upravovat i další autoři. V roce 1952 se příběhy Conana začínají poprvé objevovat i v komiksové podobě, jejichž vydávání je nejdéle v historii komiksových příběhů zabývajících se žánrem meče a magie. Při realizaci snímku *Barbar Conan* byla nabídnuta spolupráce ilustrátorovi Franku Fazzetovi, ten ji ale odmítl a nahradil ho americký kreslíř komiksů Rob Cobb, který eliminoval prvky fantasy a přidával na větší realističnosti a surovosti. Pokud porovnáme knižní předlohu se snímkem, tak se hlavní postava neseťkává tak často s fantasy postavami, jakými jsou bytosti s medvědími či vlčími hlavami, hmyzí mutanti, šupinatí obři a další hybridy, kteří mají schopnost mluvit.³⁰ Postava Conana se setkává během snímku pouze s hady a duchy, které obklopuje temná magie. Ale nefungují zde jako fantasy postavy, které jsou vybaveny schopností verbální komunikace (pomineme-li proměnu Soudce v hada, který ve své skutečné fyzické podobě plně komunikuje).

Schwarzenegger měl později z realizace filmu jisté obavy. Tvůrci mu sice napsali postavu na míru, ale vkládali do něj mnohá očekávání a on si nebyl jist, zda je schopen roli správně uchopit a zrealizovat do té míry, jak si tvůrci představovali.³¹ Neměl za sebou

²⁷ Sammon, Paul (2007): *Conan the Phenomenon: The Legacy of Robert E. Howard's Fantasy Icon*. Oregon: Dark Horse Books, s. 105.

²⁸ Von Gunden, Kenneth (1989): *Flights of Fancy: The Great Fantasy Films*. Jefferson: McFarland & Compan, s. 14-29.

²⁹ Clute, John – Grant, John (eds.) (1997): *The Encyclopedia of Fantasy*. London: St. Martin's Press, s. 139.

³⁰ Howard, Robert Ervin (2009): *The Complete Chronicles of Conan*. London: Gollancz.

³¹ Tento odstavec čerpá z rozhovoru s Arnoldem Schwarzeneggerem.

<http://www.youtube.com/watch?v=8PRHbohN_yw> (cit. 30. 5. 2013).

takovou hereckou historii, aby byl schopen vše správně splnit. Zajímavé je, že i přes relativně velký rozpočet bylo do snímku zařazeno mnoho neherců a poloamatérů. Gerry Lopez, jenž ve snímku ztělesnil lučištníka Subotaie, sice znal Howardovu tvorbu, ale jak sám přiznal Johnu Miliusovi, byl dobrým surfařem, nikoliv profesionálním hercem.³²

Na natáčení *Conana* se samozřejmě podepisovaly i jiné aspekty filmu. Arnold Schwarzenegger a Sandahl Bergman (herečka ztvárňující Valerii) museli veškeré kaskadérské a bojové kousky vykonávat sami, protože se nenašel žádný vhodný kaskadér odpovídající jejich tělesným proporcím.

Nezbytnou složkou filmu je ale samozřejmě hudba. Bylo zapotřebí vybrat vhodného hudebního skladatele, jenž by Conanovi dokázal zkomponovat příslušnou a vhodnou hudbu, která by příběh dobrodružné pouti za pomstou mohla zcela podtrhnout. Režisér měl od začátku jasnou představu, jak by měla hudba vypadat – chtěl, aby zněla podobně jako *Carmina Burana* Carla Orffa, kterou chtěl použít pro scénu útoku na Conanovu vesnici. To se ale neuskutečnilo, protože zmíněnou hudbu využil John Boorman v roce 1981 v *Excaliburu*. Výběr nakonec padl na Basila Poledourise, který na snímku úzce spolupracoval se svou dcerou. Byl najat ještě před začátkem natáčení a jeho hudba byla hotová dřív než samotný film. Skládal nejprve na základě storyboardů apod.³³ Po natáčení mu poslal Milius dvě kopie filmu – jednu bez zvuku a taky servisní kopii, kterou opatřil hudbou Richarda Wagnera, Igora Stravinského a Sergeje Prokofjeva, aby jasně ilustroval to, co zhruba očekává.³⁴ Navíc byl ve filmu poprvé využit vynález Roberta Randlese *Musync*TM, což byl přístroj, jenž umožňoval upravovat tempo nahrávek a lépe je tak synchronizovat s obrazem.³⁵

Barbar Conan měl tak již volnou cestu ke své kompletní realizaci a v dubnu roku 1982 si v kinech začíná získávat své první fanoušky.³⁶

³² Tento odstavec čerpá z rozhovoru s Johnem Miliusem.

<http://www.youtube.com/watch?v=8PRHbohN_yw> (cit. 24. 9. 2013).

³³ Thomas, Tony (1997): *Music for the Movies (2nd ed.)*. San Francisco: Silman-James Press, s. 322-329.

³⁴ MacDonald, Laurence E. (1998): *The Invisible Art of Film Music: A Comprehensive History*. New York: Ardsley House, s. 291-294.

³⁵ Musync: Computerized Music Editing, 63 (8.). In: *American Cinematographer* (1982). San Francisco: American Society of Cinematographers, s. 783-786.

³⁶ V USA měl snímek premiéru až 14. května 1982.

3.4. ROZPOČET A TRŽBY

Film byl produkován společnostmi Dino De Laurentiis Company a Universal Pictures – ta také film distribuovala v USA. Samotný rozpočet je pak odhadován na 20 milionů dolarů (při započítání inflace se jedná z dnešního pohledu o cca 47 milionů dolarů). Během otvíracího víkendu film utržil zhruba 9,5 milionu dolarů, celkově se pak tržby z kin USA vyšplhaly na 39,5 milionů dolarů, ve zbytku světa pak v kinech vydělal *Barbar Conan* dalších 29 milionů. Celkově tedy tržby činily 68,5 milionů dolarů.

Ekonomický úspěch filmu byl značný, v roce 1982 šlo o sedmý nejúspěšnější americký film uvedený v USA (hned za *Rambem*), přičemž na osmé příčce se umístil fantasy film *Meč a čaroděj*.³⁷ Otvírací víkend byl natolik úspěšný, že ho umístil na 5. místo za rok 1982.³⁸ Úspěšný je *Conan* i v rámci žánru sword and sorcery – o trochu výdělečnější byl jen loutkový fantasy film *Temný krystal* z roku 1982. Dodnes si *Conan* drží 11. příčku a před ním jsou filmy novější.³⁹

Uvedení v Československu se film dočkal až v 90. letech, do té doby byl pouze hitem pirátských videokazet. Dle informací IMDb měl u nás film premiéru v roce 1991,⁴⁰ pokud ale budeme vycházet z informací z diplomové práce Lea Čermáka,⁴¹ byl u nás film uveden už v roce 1990 se ziskem 7,2 milionů Kč. Dokonce ještě v 1. pololetí roku 1991 patřil v Československu *Barbar Conan* mezi 10 nejnavštěvovanějších filmů v českých kinech (během toho pololetí ho vidělo 232 000 diváků).⁴²

Na VHS film vyšel 2. června 1998,⁴³ na DVD pak 30. května 2000⁴⁴ a na Blu-rayi 2. srpna 2011.⁴⁵ Dle informací IMDb film vydělal na půjčování okolo 22 milionů dolarů.⁴⁶

³⁷ <<http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/mpaarating.htm?rating=R&yr=1982&p=.htm>> (cit. 14. 9. 2013).

³⁸ <<http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=opening&yr=1982&p=.htm>> (cit. 14. 9. 2013).

³⁹ <<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=swordandsorcery.htm>> (cit. 14. 9. 2013).

⁴⁰ <http://www.imdb.com/title/tt0082198/releaseinfo?ref_=tt_ql_9> (cit. 14. 9. 2013).

⁴¹ Čermák, Leo. *Od monopolu k oligopolu: česká filmová distribuce v letech 1989–1993*, s. 82. Dostupné z www: <https://is.muni.cz/auth/th/74315/ff_m/Cermak_20_7.pdf> (cit. 8. 9. 2013).

⁴² Anon. (1991): *Lucernafilm. Kinorevue*, I, č. 17 (19. 8. 1991), s. 2.

⁴³ <<http://www.amazon.com/Conan-Barbarian-VHS-Arnold-Schwarzenegger/dp/1558802258>> (cit. 8. 9. 2013).

⁴⁴ <<http://www.amazon.com/Conan-Barbarian-Arnold-Schwarzenegger/dp/0783241895>> (cit. 8. 9. 2013).

⁴⁵ <<http://www.amazon.com/Conan-Barbarian-Blu-ray-Arnold-Schwarzenegger/dp/B00509KXYO>> (cit. 8. 9. 2013).

⁴⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0082198/business?ref_=tt_dt_bus> (cit. 8. 9. 2013).

3.5. RECEPCE

V Československu se začalo psát o filmu během jeho premiéry v lednu 1991. Kromě článků, ve kterých diváci získali informace o pozadí a přípravě filmu a jeho nákladné produkci,⁴⁷ se čtenáři mohli v recenzích dočíst různá hodnocení. Již při premiéře bylo zdůrazňováno, že *Barbar Conan* se na plátna českých kin dostává s desetiletým zpožděním. Film recenzent hodnotil jako „krvavou pohádku pro dospělé, plnou záhadné mystiky a zjevně čerpající ze starých germánských legend.“⁴⁸ Schwarzenegger byl ideální představitel superhrdiny, jehož prkenný výkon je zde zcela na místě. Autor své hodnocení uzavírá tvrzením že „přes všechny výhrady, jež můžeme vůči Barbaru Conanovi mít, patří ve svém žánru, [...] k relativnímu nadprůměru a najde si četné příznivce jistě i u nás.“ Ondřej Zach snímek hodnotil jako jeden „z nejlepších filmů Schwarzeneggerovy filmografie, zvláště díky režiséru Johnu Miliusovi, [...] [který] tehdy pochopil, co všechno může od Arnolda očekávat, k čemu se ona obrovitá hora masa hodí a k čemu je [...]. Právě díky tomu je jeho moderní pohádka, [...] tak svižná a působivá, právě proto tu lze Arnoldovi jen těžko upřít jistou přesvědčivost.“⁴⁹

Marek Dobeš a Jiří Pavlovský neopomněli připomenout, že film *Barbar Conan* znamenal průlom ve Schwarzeneggerově filmové kariéře, bez něhož si pro tento novodobý mýtus nelze představit nikoho jiného.⁵⁰ Film na začátku 90. let dokonce zasáhl do diskursu o stavu tehdejší návštěvnosti českých filmů, kde se pro Davida Laňku stal typickým příkladem filmu, který nemá nic společného s uměním: „Cožpak není větším zážitkem vidět spíše film umělecké kvality? Cožpak je lepší nějaký *Terminátor* či *Barbar Conan* než například Kachyňův *Poslední motýl*?“⁵¹ Film se setkal i s kritičtějšími hodnoceními. Recenzent konstatoval, že při projekci „*Barbara Conana* je kino poloprázdné a publikum jaksí mdlé. Všichni pak vycházejí ven, jako by tady byli jen pro povinnost vidět totéž co každý. [...] Ještě loni by stejný film takovou atmosféru rozdmýchal. Dnes už ne. [...] Možná za to ale může snímek sám. Ač je ověnčený aureolou americké kasovní velkopodívané a ozdobený hvězdou tentokrát příjemně sebeironického, mstitele z oceli [...], kritici mohou brát na milost jako poměrně slušného zástupce pokleslého comicsového žánru romantických

⁴⁷ Hailer, Peter (1992): *Arnold Schwarzenegger: Mýtus filmového hrdiny*. Praha: Cinema.

⁴⁸ Anon. (1990): *Barbar Conan*. *Filmový přehled*, LI, č. 11 (listopad 1990), s. 3.

⁴⁹ Zach, Ondřej (1992): *Arnold*. *Kino*, XLVII, č. 47 (10. 3. 1992), s. 10-12.

⁵⁰ Dobeš, Marek – Pavlovský, Jiří (1996): *Talentované svaly*. *Kinorevue*, VI, č. 10 (říjen 1996), s. 18-19. Srov. Halada, Andrej (1992): *Přečtěte si*. *Kinorevue*, II, č. 6 (13. 3. 1992), s. 2.

⁵¹ Laňka, David (1991): *Čtěl by to více úcty*. *Kinorevue*, XLVI, č. 11-12 (17. 6. 1991), s. 2.

historických příběhů... [...] Ovšem *Barbar Conan* mi připadá pro lednovou nabídku téměř symbolický. Není ani žhavou zahraniční novinkou, ani ryzí komercí, ani ryzím uměním...⁵²

Český tisk první poloviny 90. let film hodnotil vcelku příznivě. Nebyl pro ně novinkou, ani uměním, ale ve svém žánru nadprůměrným dílem. Objevily se i negativní ohlasy na tento film, což bylo zapříčiněno i tehdejší nechutí novinářů nad polistopadovým přívalem zahraničních (zejména amerických) titulů, na úkor tuzemské filmové produkce, do českých kin.

Z recenzí a diskursu o *Barbarovi Conanovi* v anglofonních zemích se můžeme dočíst různá hodnocení. Např. Roger Ebert mj. ocenil film po stránce castingu (jako výhodu ocenil Schwarzeneggerův rakouský přízvuk), výpravy, dekorací a speciálních efektů. Zároveň upozornil na rasové stereotypy v záporné postavě černošského Thulsy a jednoduchost charakterů.⁵³ Brian Eggert rovněž vyzdvihl Schwarzeneggerovu postavu, ač jí vyčetl jistou amorálnost a brutálnost. Ve filmu kritizoval i upozadění ženských charakterů oproti mužským.⁵⁴ Brutálnost a protináboženská témata ve filmu, včetně hereckého výkonu Schwarzeneggera, se nelíbily ani Charlesi Cassidyovi.⁵⁵

Kritici hodnotili příznivě seriózní zpracování filmu v žánru „meč a magie“, ač měli připomínky k vyznění některých dílčích motivů. Rozporuplně byl přijímán výkon Arnolda Schwarzeneggera a filmový rating R.

Publikum a jeho přijetí se s příchodem premiéry rozdělilo na dva tábory. Na jedné straně stáli diváci, kteří protestovali proti brutalitě filmu,⁵⁶ na straně druhé stáli ti, kteří byli filmovým zpracováním *Conana* fascinováni. Konfrontací těchto dvou stran se *Conan* těšil vzrůstajícímu zájmu. Stoupající popularita snímku způsobila, že se o něj a jeho úspěchy začali zajímat i filmaři a producenti. Ve snaze konkurovat *Conanovi* začaly vznikat další podobné fantastické snímky vycházejících z předvěkových epopejí, např. filmy *Pán šelem* či *Meč a kouzelník*, které ale proti filmovému úspěchu *Conana* zcela propadly.⁵⁷

⁵² Anon. (1991): Kinotes. *Scéna*, XVI, č. 1 (7. 1. 1991), s. 13.

⁵³ Ebert, Roger (1982): *Conan the Barbarian*. *Roger Ebert* <<http://www.rogerebert.com/reviews/conan-the-barbarian-1982>> (cit. 5. 1. 2014).

⁵⁴ Eggert, Brian (2011): *Conan the Barbarian*. *Deep Focus Review* <<http://www.deepfocusreview.com/reviews/conanthebarbarian1982.asp>> (cit. 5. 1. 2014).

⁵⁵ Cassidy, Charles (2008): *Conan the Barbarian*. *Common Sense Media* <<http://www.common sense media.org/movie-reviews/conan-the-barbarian-1982>> (cit. 5. 1. 2014).

⁵⁶ Brutalita ale nebyla jediným zdrojem nevole z řad publika. Zabití Thulsy, bylo podle některých reakcí na film vnímáno jako podněcující rasismus. Za vše mohla scéna, kdy emanace bílého árijského hrdiny bez bázně a hany dekapituje černého náboženského demagoga.

⁵⁷ Hailer, Peter (1992): *Arnold Schwarzenegger: Mýtus filmového hrdiny*. Praha: Cinema, s. 32.

4. NEOFORMALISTICKÁ ANALÝZA

Snímek *Barbar Conan* vypráví o zrození hrdiny – dobyvatele. Malý Conan vyrůstá u otce kováře, jenž svého syna při vyprávění bájných příběhů zasvěcuje do tajemství oceli. To musí znát každý bojovník, pokud chce být po své smrti přijat bohem Cromem do Valhally.⁵⁸

Poklidné dospívání ale mladý Conan nikdy nepozná. Nájezd krvežíznivých bojovníků v čele s Thulsou Soudcem, kteří vyvraždí Conanovu vesnici včetně jeho rodičů, rozdrťí celé jeho dětství. Osirelí potomci mrtvých vesničanů, kteří byli v krvelačném nájezdu ušetřeni, jsou společně s malým Conanem odvedeni k dřevěnému kolu bolesti, kde se jako prodaní otroci těžkou dřinou zocelují a slíí každým dnem pro své pány, aby se tak stali statnými gladiátorskými zápasníky. Po řadě úspěchů, kterých Conan coby zápasník dosahuje, a poté co si získá statut neporazitelného bojovníka, mu otrokáři dopřejí nejen možnosti vzdělání, ale i výcviku v boji s mečem u východních mistrů, kteří naučí Conana kázni, již jako otrokářský gladiátor nemohl poznat. Nicméně i pán Conana později uzná, že byl otrokem příliš dlouho a propustí ho na svobodu, po které tak dlouho toužil.

Při úprku před divokými vlky nachází Conan ve starobylé hrobce meč dávného krále a vydává se na svoji cestu za pomstou. Při své pouti osvobodí zloděje a lučištníka Subotaie, který se k jeho cestě připojí. Ve městě Ianth se chtějí vloupat do věže Hadího kultu. Při tom Conan poznává zlodějku a svoji osudovou lásku Valerii. Trojice se spustí do věže a Conan se zmocní drahého kamene „Hadího oka“ a nalezne amulet se symbolem černého slunce a dvou hadů, který viděl jako dítě při usmrcení svých rodičů. Po úniku z věže se rozhodnou zůstat ve městě, kde svůj lup slabomyslně oslavují. Dobrodruhy posléze zatknou strážce krále Osrica. Ten pochopí, že zloději disponují neobyčejně velkou silou a odvahou, což by mohl využít. Ušetří je a nabídne jim bohatství za cenu návratu jeho dcery, kterou uhranul vůdce Hadího kultu Thulsa Soudce, a proto svého otce opustila. Conan nabídku přijme, protože pochopí, že právě Thulsa je zodpovědný za vyvraždění jeho vesnice. Na cestu již ale vyráží sám, protože ani Valerie ani Subotai nemají zájem čelit tak mocnému protivníkovi a čarodějnými schopnostmi.

Po dlouhém putování se Conan setkává s čarodějem Akirem,⁵⁹ který střeží dávné pohřebiště padlých a statečných bojovníků. Akiro se mu stává nejen dobrým společníkem, ale

⁵⁸ „Síň padlých“ – síň nacházející se v pevnosti Gladsheim, kam za doprovodu valkýr přicházejí padlí bojovníci.

⁵⁹ Vyprávěč celého filmu.

i rádcem. Z pohřebiště se Conan vydává do skalního chrámu, hlavního centra Hadího kultu, kam směřují i všichni jeho následovníci. Na cestě se zmocní kněžského roucha a v převleku proniká do centra pomocí odcizeného amuletu. V centru se ale odcizeným amuletem prozradí a je předveden před samotného Thulsu v doprovodu jeho hlavních pobočníků Rexora a Thorgrima. V přímé konfrontaci mezi Conanem a Soudcem, dochází k objasnění, proč Soudce vyhladil Conanovu vesnici. Nebylo to jen z důvodu válečného tažení, ale protože hledal tajemství oceli. Soudce odhaluje Conanovi pravdu, kterou našel o lidské mysli a jež předčí sílu samotné oceli. Thulsa následně nechá Conana ukřižovat na Stromě žalu ve vyprahlé poušti, kde ho před jistou smrtí zachrání Valerie a Subotai.

Zamilovaná Valerie podstupuje oběť, ve které slíbí čaroději Akirovi, že pokud Conan přežije, zaplatí bohům jakoukoliv cenu, kterou po ní budou požadovat. Když je po tajemném obřadu Conan vyrván ze spárů smrti vydává se se Subotaiem a Valerií znovu do sídla Hadího kultu zachránit princeznu. Dceru Osrica z paláce unesou i proti její vůli, ale při úprku zasáhne Thulsa Valerii otráveným hadím šípem a Valerie v náručí Conana umírá.

Sám Thulsa se v čele se svými pobočníky Rexorem a Thorgrimem vydává na výpravu, kde chce získat zpět princeznu. Conan se Subotaiem a Akirem bojují s početnou převahou nepřátel a odrážejí nájezd trestné výpravy, přičemž zabijí oba Thulsovy hlavní pobočníky. V boji s Rexorem se zjeví Conanovi mrtvá Valerie, která svým mečem ze záhrobní zadržela smrtící ránu protivníka, a Conan následně Rexora rozdrtil. Samotný Thulsa utíká z bitvy, ale při svém útěku se pokusí otráveným hadím šípem střelit princeznu. Subotai však zachytí otrávenou střelu svým štítem a princezna pochopí, že Thulsa je tím skutečným nepřítelem. Přidává se tedy ke Conanovi. Ten se pak sám vydává s princeznou zpátky do chrámu a ona přesvědčuje strážce, že se vrací zpátky k Soudci a zaručí volný průchod Conanovi, který se tak hladce dostává až před samotného Thulsu. Tomu setne hlavu a odhodí ji mezi přívržence kultu. Přívrženci se po smrti svého vůdce rozcházejí a Conan chrám zapálí, čímž je jeho cesta za pomstou dokonána.

Film končí epilogem čaroděje Akira. Ten uvádí, že později se Conan sám stal tím, kým byl od svého narození předurčen – velkým králem, dobyvatelem.

4.1. NARATOLOGICKÁ ANALÝZA

V naratologické části neoformalistické analýzy se budeme věnovat určení žánrových konvencí analyzovaného filmu a jeho modu narace. Pro další práci bude nutné uvést segmentaci syžetu a věnovat se vztahu syžetu a fabule. Na konkrétních případech bude testována dominantna, o níž jsme vyslovili hypotézu do úvodu.

4.1.1. ŽÁNROVÉ KONVENCE

Ve zkoumaném filmu nalezneme konvence několika žánrů, a to fantasy, dramatu, akčního a dobrodružného filmu. Vedlejší milostná zápletka souvisí s konvencemi dramatu. V různých bojových scénách či v samotném hrdinově putování za pomstou, které je spojeno s dílčími úkoly a překonáváním překážek, se setkáme s prvky akčního a dobrodružného filmu a toto spojení můžeme proto považovat za „revenge movie“ – jakousi cestu za pomstou. Prostředí a doba, v níž se film odehrává, prvky magie a hrdinové-bojovníci potom odkazují na některé z konvencí fantasy filmu, který je pro film rozhodující.

Barbara Conana pak můžeme zařadit do specifického subžánru fantasy filmů, „sword and sorcery“, který jsme popsali výše. Ve filmu se subžánr „meč a magie“ začal výrazně prosazovat až na počátku 80. let. Jen v letech 1980–1981 vznikly čtyři filmy pracující s těmito žánrovými konvencemi (*Hawk mstitel*, *Souboj Titánů*, *Drakobijce*, *Excalibur*). *Barbar Conan* je následoval v roce 1982 a byl tak na počátku obrovského vzestupu tohoto subžánru, kam samozřejmě patří i všechny jeho napodobeniny, pokračování a remaky (*Ničitel Conan* a *Rudá Sonja* z let 1984 a 1985, animované seriály *Conan: The Adventurer* a *Conan and the Young Warriors* a hraný seriál *Conan* z 90. let, remake *Barbar Conan* z roku 2011). V průběhu let 1980 – 1988, kdy proběhla renesance „meče a magie“ vzniklo na 33 filmů, přičemž *Barbar Conan* byl mezi prvními pěti. Vzhledem k jeho diváckému úspěchu ho můžeme jednoznačně označit za jeden z filmů, které pomohly tento subžánr zpopularizovat a podnítily další autory, aby se mu ve svých filmech věnovali.

4.1.2. MODUS NARACE

Při neoformalistické analýze je také zásadní určit, ke kterému ze čtyř modů narace definovaných Davidem Bordwellem můžeme film přiřadit.⁶⁰ Narace filmu *Barbar Conan*

⁶⁰ David Bordwell historické mody narace definoval ve své knize *Narration in the Fiction Film*. Jedná se o naraci klasického hollywoodského filmu, naraci uměleckého filmu, historicko-materialistickou naraci a naraci

jednoznačně náleží k naraci klasického hollywoodského filmu.

Pro naraci je charakteristický psychologicky definovaný jedinec jakožto protagonista, který prochází vývojem⁶¹ a který se snaží o vyřešení jednoznačně určeného problému či dosažení určitého cíle. V tomto případě je ústředním hrdinou Conan, jehož cílem je vykonat pomstu. Hrdina se dostává do konfliktu s ostatními a jsou mu kladeny dílčí překážky, které musí překonat. Příběh končí jeho rozhodujícím vítězstvím a vyřešením všech problémů. Veškerá kauzalita je orientovaná právě na hlavní postavu. Syžet je rozdělen do tradičních dvou hlavních dějových linií, z nichž jedna je „pracovní“ (Conanova cesta za pomstou) a druhá „osobní“ se zabývá heterosexuální romancí (Conan a Valerie). Tyto linie jsou ale ukončeny v různou dobu – tedy ne typicky společně v závěru, jelikož Valerie umírá a romantická linie pak nepokračuje.

4.1.3. SEGMENTACE SYŽETU

Kristin Thompsonová tvrdí, že se většina klasicky hollywoodsky vyprávěných filmů dá rozdělit na čtyři akty: úvod, komplikaci děje, vývoj a vyvrcholení. Podstatné je, že strukturace do aktů se odvíjí od proměňujících se cílů protagonisty. V úvodu se odehrává seznámení se situací, postavami a zápletkou. Ve fázi komplikace děje potom vyvstává nutnost vypořádat se s problémy, které mohly vznikat již během úvodu. Vývoj pak úkoly zcela jasně definuje a syžet směřuje k závěrečné akci. U fáze vyvrcholení dojde většinou ke splnění daných úkolů.⁶² Podobnou strukturu najdeme i ve zkoumaném filmu (úvod se odehrává přibližně v čase 0:00:00–0:25:00, komplikace děje 0:25:00–01:00:00, vývoj 01:00:00–01:44:03 a vyvrcholení 01:44:03–2:06:00, po kterém následuje epilog).

Pro účely podrobnější analýzy celého filmu je potřeba rozčlenit si film do jednotlivých segmentů. Na některých z nich si přímo ukážeme nejpodstatnější vztahy, které fungují v rámci prostoru, času a v kauzalitě příběhu. Objasníme, jak tyto vztahy vytvářejí svůj specifický filmový postup, který je věrný skladbě filmů vycházejících z klasického Hollywoodu. Rozčleněním filmu na logické části, jejich popisem a zdůrazněním některých podstatných scén zajistíme větší přehlednost.

parametrickou.

Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.

⁶¹ Conan se v průběhu filmu mění z dítěte na otroka, z otroka na gladiátora, z gladiátora na muže hledajícího sám sebe a cestu za pomstou, milovníka, bojujícího válečníka a nakonec i v moudrého krále.

⁶² Thompsonová, Kristin (1999): *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge: Harvard University Press.

- I. Prolog (00:00:00–00:13:25)**
- a) Vypravěčův úvod, výroba meče Conanova otce
 - b) Otec vysvětluje Conanovi, že věřit může jen meči
 - c) Krvelačný nájezd vánských jezdců smrti a psů z podsvětí, zpustošení vesnice
 - d) Thulsa Soudce stíná hlavu Conanově matce
- II. Conan otrok a gladiátor (00:13:25–00:25:10)**
- a) Conan dospívá
 - b) Conan odpoután od kola a stává se gladiátorem
 - c) Conanova vítězství nad soupeři
 - d) Conanovo vzdělávání: válečné umění, čtení, psaní a milování žen
 - e) Zrzek Conana propouští na svobodu
- III. Conan na svobodě (00:25:10–01:00:00)**
- a) Conan pronásledován vlky, nález meče
 - b) Setkání s čarodějnicí
 - c) Setkání se Sobotaiem
 - d) Setkání s Valerií, vnikají do Hadí věže, zabití hada, nález amuletu
 - e) Milostná scéna Conana a Valerie, oslavy
 - f) Zajetí, předvedení před krále, dostávají úkol zachránit princeznu
- IV. Conan sám a s přáteli (01:00:00–01:44:03)**
- a) Valerie se budí sama, Conan se vydává hledat svatyni Hadího kultu
 - b) Conan potkává Děti zkázy/Soudcovy děti
 - c) Setkání s čarodějem/vypravěčem
 - d) Získání roucha, cesta s věřícími k chrámu
 - e) Prozrazení, mučení
 - f) Thulsa Conanovi vysvětluje, že síla mysli je silnější než síla oceli
 - g) Ukřižování
 - h) Návrat Subotaie a Valerie, Conanovo znovuzrození, Valeriin slib
 - i) Conan, Subotai a Valerie jdou k hoře
 - j) Maskují se a vniknou do „kuchyně“
 - k) Přicházejí do chrámu
 - l) Thulsa se mění v hada a uniká
 - m) Boj, osvobození princezny, útěk
 - n) Valerie zasažena hadím šípem a umírá

o) Kremace

V. Conanova msta (01:44:03–02:06:00)

a) Příprava na bitvu, opevnění mohyl

b) Bitva

c) Princezna pochopí, že Thulsa představuje zlo a pomáhá Conanovi do chrámu

d) Setnutí Thulsy, rozpad řádu, podpálení chrámu

e) Epilog

Film začíná vstupem nediegetického vypravěče, jehož hlas doprovází úvodní titulky s následujícími sekvencemi záběrů, ve kterých se vyrábí meč Conanova otce (I. a). Pro rozvoj příběhu je zde zásadní záběr (polodetail) na obličej mladého Conana odrážející se v ohni, který se za pomoci gradace hudby vyjasňuje. Konkretizace tváře podporuje divákovu domněnku o identitě hlavní postavy (I. b).

Po této sekvenci rozmlouvá mladý Conan se svým otcem a zaznívá jedno z klíčových témat celého děje – tajemství oceli. Jsou prezentovány klíčové postavy a předměty, které se dostanou do středu pozornosti pomocí hlediskových záběrů přímo k divákovi a vytvářejí v něm první hypotézy o tom, jakou roli budou zastávat v příběhu. Zásadní je zde především jednotlivé představení Conanových protivníků (I. c). Kamera postupně snímá v polocelcích jednotlivé postavy, které si sundávají přílby. Tím se jasně vymezují od ostatních postav válečné výpravy. Prolog končí záběrem na korouhev – je jasně stanoveno, že Conan přišel o matku, viděli jsme pachatele (I. d). Celá scéna tedy končí záběrem na symbol tyrana.

Ve druhém segmentu, poté co Conan dospívá (II. a) a přestává být otrokem (II. b), přihlížíme formování Conana jak po rovině fyzické, milostné, ale i intelektuální (II. d). Dobu trvání, ve které se Conan postupně zoceluje, umocňují prolínačky, které většinou nahrazují ostré střihy mezi jednotlivými scénami. Jedná se o montáž zápasů, v nichž Conan utužuje svoji krvelačnost a vítězí nad jedním soupeřem za druhým (II. c). Nakonec si Zrzek uvědomuje, že drží v zajetí zvíře a propouští ho (II. e).

Tím se syžet dostává na konec úvodu a začíná komplikace děje. Conan se skutečně osvobozuje, až když získá meč, kterým si přetne řetězy, což podbarvuje i příslušná hudba a odchod vlků, kteří jako by pochopili, že se změnil a že už to není ten psanec, po kterém šli (III. a). Díky objevenému meči je znovu nastoleno tajemství oceli. V další scéně se čarodějnice

stává hlavním kauzálním činitelem, jelikož její sdělení spustí řetězec událostí, když Conanovi vyradí, jakou cestou se má ubírat (III. b). Conan sice nalézá cestu za Hadím kultem, ale je zajat společně s nově nabytými spolubojovníky (III. c, III. d) a dostává další úkol (III. f). Tím de facto začíná dvojí „pracovní linie“ syžetu – Conan stále sleduje svůj hlavní cíl, jímž je pomsta, ale nyní musí také zachránit princeznu.

Končí fáze komplikace děje a následuje fáze vývoje. Conan opouští přátele a vydává se na cestu sám (IV. a). Klíčový moment přichází při jeho setkání s čarodějem (IV. c), kdy je divákovi objasněno, že právě on je nediegetickým vypravěčem z úvodu. Dalším zlomem je Conanovo opětovné setkání s hlavním protivníkem, Thulso (IV. f). Ten se prezentuje jako „jeho otec“, který ho vlastně stvořil vraždou Conanových rodičů. Conan je odsouzen na smrt ukřižováním (IV. g) a zachraňují ho jeho přátelé (IV. h). Dochází k boji s duchy o Conanův život a Conanovu znovuzrození. Valerie Conanovi slibuje, že je žádní bohové nerozdělí a že by se vrátila i z pekla, aby bojovala po jeho boku (což se později skutečně vyplní). Následuje cesta do chrámu a boj uvnitř, přičemž Conanův protivník uniká a Valerie umírá (IV. i–o). Ve scéně, kdy přicházejí do „kuchyně“ je vidět velmi nepřirozená červená barva, v samotném chrámu je pak velmi výrazná kombinace růžové a nazelenalé barvy. V celém čtvrtém segmentu Conan sleduje dva cíle, a to osvobození princezny a pomstu na Thulsovi za vraždu rodičů. V závěru tohoto segmentu má opět dva cíle – tentokrát dvojí pomstu za smrt rodičů a Valerie, a to nejen zabitím Thulso, ale i rozvrácením celého kultu.

Ve fázi vyvrcholení dochází k závěrečné bitvě (V. b–d), do které zasáhne i Valeriin duch. Thulsa je poražen a jeho kult se rozpadá. Conanovi se tedy podaří splnit všechny cíle. V epilogu pak sledujeme, jak se sám v pozdějším věku stal moudrým vládcem (V. e).

4.1.4. ČASOVÉ USPOŘÁDÁNÍ SYŽETU

Syžet *Barbara Conana* předává veškeré informace chronologicky a tato chronologie není narušována žádnými ozvlášťujícími prvky ani přílišným výskytem flashbacků či flashforwardů. K narušení dochází pouze v jednom případě, kdy se za pomoci flashbacku Conan vrací zpět do svého dětství, kde si při pohledu na Rexorův talisman připomíná strůjce zkázy celé jeho vesnice. Za zásah do chronologie považujeme pouze vstup čaroděje, lehce narušující systematickou logičnost z pozice divákova očekávání. Uprostřed příběhu je divák najednou seznámen s postavou, která k nám zprvu promlouvala jako nediegetický vypravěč. Divák si tak může vytvořit domněnku o jisté nesmrtelnosti čaroděje, který se stal Conanovým

kronikářem a vypráví divákovi jeho příběh. Díky tomuto momentu se dotváření fabule může rozdělit ve dvě možné časové verze. Buď si určíme fabuli, která bude souviset pouze s Conanem a doslovem kronikáře, kde je uzavřeno jeho životní směřování k trůnu, nebo se můžeme zaměřit na postavu čaroděje, který příběh právě vypráví.

V krátkém časovém úseku se odehraje nejdůležitější událost, kde smrt Conanových rodičů a celého jeho lidu působí jako výchozí bod hrdinovy cesty za pomstou, díky níž se stane nepřemožitelným dobyvatelem.

4.1.5. ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI NARACE

Narace může být obecně organizována horizontálně nebo vertikálně a podléhá klasickému stylu hollywoodského vyprávění. V tomto případě mluvíme o vertikální organizaci narace, kdy se příběh dostává zpět díky flashbacku přítomného u scény s amuletem, dále při zmínce o smrti Conanových rodičů či zabití hada. Styl vyprávění je jasně čitelný a srozumitelný, díky vysoké komunikativnosti narace, která poskytuje divákovi dostatek potřebných informací.

Ke srozumitelnosti posloužily zejména dvě postavy, Conan a vypravěč. Představení hlavního hrdiny zprostředkovává vypravěč již na samém začátku filmu a jeho hlavní cíl je vymezen hned v prvním aktu. Vypravěč divákovi předkládá nejdůležitější informaci o hrdinově cíli záhy po napadení vesnice. Závěr scény po vyhlazení vesnice naznačuje vývoj filmu, který se nese v duchu dobrodružné válečné vendety. Hlavní hrdina je k cíli posouván pomocí splnění jednotlivých úkolů, které tak plynule vytvářejí kauzální vztahy. Ovšem v průběhu filmu dochází k proměně počtu protagonistů. A to ve druhém a čtvrtém aktu: ze single-protagonist narrative na multiple-protagonist narrative, kdy dochází k týmovému plnění úkolů za pomoci Conanovy přítelkyně a lučištníka.

Jak jsem již zmínila výše, snímek využívá krátkých vstupů nediegetického vypravěče, jak na začátku filmu během úvodních titulků, tak i v jeho závěru. Tyto momenty zajišťují dostatek informací, které divák potřebuje k tomu, aby mohl celý příběh považovat za celistvý. Vypravěč totiž odkrývá nejen osud celé Conanovy vesnice.⁶³ Důležitou informací, kterou vypravěč divákovi předložil, je totiž i prostý fakt, ve kterém přiznává, že bez přežití Conana by se nikdo nemohl dozvědět, že jeho národ kdy existoval. Divák si tak podvědomě

⁶³ Kamera totiž nepředkládá divákovi informaci o tom, jestli byla Conanova vesnice jedinou, ve které měl žít lid Cimmerianů, či jestli se mohl někdo při vražedném útoku zachránit.

vykonstruuje hypotézu o osudu zotročených cimmerianských dětí, které uvalení do otroctví nepřežily. Ve scéně u mlýnského kola není jasně prezentované, zda tam ostatní děti umíraly nebo byly během procesu zocelování odváděny ke gladiátorským zápasům, zatímco Conan se stále dál formoval do podoby nejsilnějšího gladiátorského zápasníka.

I když vypravěč, stávající se v průběhu snímku postavou příběhu, nemůže být přítomen u Conanova dospívání, je logické, že mu Conan vlastní osud musel převyprávět někdy po jejich setkání, ačkoliv tato scéna v příběhu není vyobrazena. Vypravěč se tím pádem stává druhou nejdůležitější postavou, na kterou je potřeba se zaměřit. Nelze se tedy soustředit pouze na vědění hlavní postavy.

Sice je hlavní postava v centru dění a diváci vidí v podstatě vše, co ona, jenže bez „oka“ vypravěče, úvodních a závěrečných titulků a scén, ve kterých vystupuje Thulsa, by divákovi chyběly důležité souvislosti.

Narace je vysoce informovaná, tzv. vševědoucí. O vyprávění *Barbara Conana* by se dalo uvažovat jako o naraci zcela omezené, protože se syžet z větší části zaměřuje jen na hlavní postavu. Jelikož je však ve filmu přítomno několik scén, v nichž postava Conana nevystupuje, musíme konstatovat, že narace je částečně omezená.

Hloubku narace můžeme považovat za relativně objektivní. Syžet nás vesměs omezuje na to, co postavy říkají a jak jednají. Výjimkou je jen vypravěč.⁶⁴ Z hlediska percepční subjektivity zde můžeme mluvit jen o lehčích náznacích, v nichž příliš nepronikáme přímo do mysli Conana, ale můžeme si jeho pocity a myšlenky dovodit skrze mimiku a gesta. Během filmu je přítomen pouze jeden případ subjektivní-mentální percepce, a to ve scéně, kdy se Valerie vrací zpět ke Conanovi s otázkou: „Chceš snad žít navěky?“ Absence mentální subjektivity je proto nahrazována detaily skrze polocelky na Conanovu tvář.

Kromě jasného časové schématu film sjednocuje charakterizace Schwarzeneggera. Když se ve scéně u Kola bolesti odhaluje jeho finální podoba a odhodlání zračící se v jeho očích. Divákovi je tak v samém začátku představen jako svalnatý hrdina, naznačující příslib neuvěřitelné síly. Později v příběhu bude muset Conan využívat své síly, aby mohl úspěšně plnit úkoly, s nimiž se na cestě potýká.

⁶⁴ Vypravěč divákovi zprostředkovává informace o fabuli. Je jak postavou fabule, tak líčí samotný děj, je tedy i nediegetickým vypravěčem. Na samém začátku vstupuje do děje jako nediegetický vypravěč, aniž bychom ho viděli. Během snímku ale do syžetu vstupuje jako vedlejší postava čaroděje. Zdroj hlasu je tak objasněn, ale sám vypravěč také není vševědoucí, omezuje se na komentář, který reflektuje pouze události, které se týkají hlavní postavy.

Některé z motivů, které se v příběhu objevují, se varíují a opakují, což zaručuje filmu plynulou soudržnost a příběh tak drží pohromadě. Conan se ocitá před překážkami a je neustále konfrontován s bytostmi a postavami, které musí porazit pouze silou vlastního meče a těla. Conan se velmi často ocitá v pozici přímo proti postavě či předmětu, rámovaný vždy uprostřed obrazu.

Jedním z nejdůležitějších způsobů, kterým narace kontroluje divákovu vědomost, je časté využívání hlediskových záběrů. Divák je často zasazován do pozice, ve které se dívá na události prezentované kamerou – a to z pozice pohledu Conana a aktuálně jednajících postav. Narace si tak zachovává jistou míru subjektivní hloubky, při níž divákovi poskytuje pravděpodobný úhel pohledu, jakým by se na událost dívala samotná postava.

Příběh *Barbara Conana* dosahuje velkého stupně uzavřenosti: Conan dosáhne svého cíle. Nicméně epilog vybízí k otázce, jaké další fantastické příběhy Conan ještě v budoucnu prožije a jestli ještě někdy spatří svoji lásku Valerii. Celý příběh divákovi jasně prozrazuje motivaci jeho chování a jeho postava má soubor definovaných vlastností a sama si vytyčí jasný a dlouhodobý cíl, při kterém musí uspět.

Dalším motivem, snažící se být ve svém středu pozornosti a propojující filmové události, je vypravěč. Svým vstupem předestře téma příběhu, podá důležitou informaci o prostředí, ve kterém se má děj odehrávat, ale také napomáhá plně uzavírat důležité segmenty v příběhu.

4.1.6. TYPOLOGIE POSTAV – VAZBY

Barbara Conan je vůdčí postavou celého snímku. V průběhu se mění od nevinného chlapce až po krvelačného pohanského bojovníka toužícího po pomstě. Ale Conan není pouhým nepřemožitelným pohanským válečníkem. Postupem času se z něj stává sympatičtější postava, se kterou se lze v jistých aspektech života ztotožňovat. I přes zlobu je schopen milovat, naslouchat a pomáhat.

Ačkoliv se zdají tyto tři schopnosti u Conana nadbytečné a nejsou příliš viditelné, stávají se pro jeho postavu v Miliusově podání klíčové. Pokud by byl Conan pouhým surovým válečníkem bez schopnosti jakékoliv empatie, nepomohl by mu čaroděj k posmrtnému návratu. Pokud by nemohl milovat, Valerie by se pro něj nikdy neobětovala a v neposlední řadě bez schopnosti pomáhat by nikdy z řetězů neosvobodil lučištníka Subotaie, který se stal jeho věrným pomocníkem.

V knižních předlohách je sice Conan surovou postavou dobyvatele, nicméně právě proto je v tento moment podstatné vnímat pouze upravený filmový charakter Conana, jenž je v této adaptaci mnohem komplikovanějším a komplexnějším hrdinou. Vazby mezi třemi zmiňovanými postavami a Conanem vznikají obdobně: setkají se a přizpůsobí se nejen tempu Conana, ale i jeho cílům.

4.1.7. FORMOVÁNÍ CONANA JAKOŽTO DALŠÍ CESTA K CÍLI

Z narativního hlediska je možné uchopit snímek i jako cestu, která formuje Conana samotného, a to nejen co se týká jeho fyzického vývoje. Více než v jiném filmu platí, že cesta samotná je cílem. Konec příběhu se stane zrcadlem jeho začátku, ve kterém je stanoven problém, kdy Thulsa zabije Conanovy rodiče a Conan to v závěru vyřeší pomstou, když setne Soudcovi hlavu. Spřažením konstrukce, kdy konec zrcadlí začátek, si tak příběh zachovává svoji konvenčnost. Je zde ale přítomna velká mezera mezi koncem posledního aktu a epilogem, kdy nedochází k ustanovení heterosexuálního páru (pokud pomineme odnesení princezny zpět ke králi), příběh Conanovy cesty se tak stane prioritním. Cesta se skládá ze série důležitých epizod, ve kterých se Conan např. učí bojovat, vyrovnat se s minulostí. Jinou epizodou je scéna, která se odehrává v hrobce, kde Conan objeví meč a je znovu nastolena otázka tajemství oceli.

Musí se naučit prohlédnout lest, o kterou se postará milostná scéna s čarodějnící, a sám se naučit lsti, která je přítomna ve scéně s homosexuálním mnichem a díky které se dostane do Thulsova chrámu. Dále se také musí střetnout s náboženstvím Thulsy a naučit se vzdorovat jeho hypnotizující magii. Na konci filmu je tak Conan ucelená osobnost, který vyřeší své problémy tím, že zabije Thulsu a rozvrátí legitimitu jeho kultu. Závěrečná scéna se dá interpretovat tak, že Thulsa je skutečným duchovním otcem Conana, neboť to čím se Conan stal, se uskutečnilo pouze díky pomstě Thulsovi.

4.1.8. HERECTVÍ: FUNKCE A MOTIVACE

Důležité je zmínit styl herectví a jeho fungování v samotném filmu. Ačkoli je příběh snímku zasazen do prostředí, které vychází z fantasy, tudíž z prostoru smyšleného a fiktivního, styl herectví vychází z předpokladu divákova očekávání a z jeho vlastních zkušeností. Z pohledu diváka se sice dá zpochybnit míra realističnosti, neboť není svědků, kteří by popsali typické chování postav v tomto časovém úseku a vymyšleném světě, ale divák

bude automaticky předpokládat jistou typizaci chování, která bude postavám přisouzena. Stejně tak jako u filmu odehrávajícího se v pravěku bude divák předpokládat, že chování i vzezření postav bude drsné a „neandertálské“ a nebude uznávat klasické konvence současného chování. Proto můžeme v případě filmu *Barbar Conan* mluvit o herectví realistickém.

Jistá míra polemiky se však týká Schwarzeneggerova herectví. Ten sice podléhá jisté míře stylizace, ale otázkou je, zda není jeho výkon spíše individualizovaný na rozdíl od představitelů ostatních postav. Schwarzenegger má oproti ostatním charakteristický zjev i hlas, který se nedá jednoduše ignorovat – i tím se stává hlavním objektem pozornosti a od ostatních postav se viditelně odlišuje. Nicméně samotný herecký projev je bezesporu podmíněn stereotypem barbarského válečníka.

V otázce takzvaného „typecastingu“ byl Schwarzenegger vybrán cíleně, ačkoliv kvůli roli musel ubrat ze své tělesné hmotnosti.⁶⁵ I na postavu Conana byly jeho proporce až příliš extrémní. Z toho lze usoudit, že Milius skutečně nikoho jiného do role Conana nechtěl, i když by mohl jistě zvolit proporčně vhodnějšího herce.

Svérázný portrét hlavního hrdiny je příznačný nepohyblivostí, absencí rozhovorů, mírnými gesty, které jsou ale kompenzovány obnaženou muskulaturou Conana a výrazy jeho tváře. Hlavní postava se kromě výrazné muskulatury odlišuje i svým charakteristickým „němým“ jednáním. Ostatní postavy jsou totiž na rozdíl od něj mnohem výmluvnější, ačkoliv jim není v příběhu poskytnut tak velký časový prostor jako hlavnímu hrdinovi. Tyto aspekty vedou k jednotné kompozici filmu.

4.1.9. MÍRA UZAVŘENOSTI

Co se týká uzavřenosti příběhu, snímek splňuje klasickou normu hollywoodského filmu, ve kterém ve většině případů počítá se zodpovězením všech otázek, které si divák v průběhu sledování pokládá.

Conan dosáhne svého cíle, což je pro uzavřenost děje nezbytné. Dílčí otázky během příběhu jsou rovněž zodpovězeny a divákovu „zvídavé“ očekávání je tak uspokojováno. Nicméně je ve filmu přítomno pár otázek, které zůstávají nezodpovězené. Jedná se však spíš o otázky, které jsou z narativního hlediska zanedbatelné či nepodstatné. Divák si je v průběhu konstruuje sám, především pokud se zaměří na postavy vedlejší. Příkladem je v tomto případě

⁶⁵ < <http://www.arnoldheight.com/article2.html> > (cit. 4.5.2014).

Valerie. Přikloníme se k tomu, že se mohla vrátit ze záhrobí a skutečně pomohla Conanovi, když odrazila úder jeho protivníka? Nebo byla pouhým Conanovým přeludem, bez ohledu na překvapený výraz bojovníka? A pokud se mohla vrátit ze záhrobí, bude možné ji znovu najít? Dalšími možnými otázkami, které v příběhu nejsou osvětleny, jsou: Proč se princezna přidala k Thulsovi? Co se stane s princeznou po Thulsově smrti? Jak se Conan dostal na trůn? Kdo zajal Subotaie? Byla to skutečně čarodějnice nebo to mohl být i někdo jiný či jaký je čarodějův příběh? Přesto ve filmu pozorujeme velkou míru uzavřenosti.

4.1.10. HUDBA VE SPOJENÍ S NARACÍ

Jednou z nejdůležitějších složek, která umocňuje vyprávění zkoumaného snímku, je hudba. Po úvodním prologu vypravěče nastupují dramatické tóny. Složení orchestru dominují žestě a bubny. Žestě zde zastupují složku gradující, která je důležitá z pozice funkčnosti při sdělování naléhavosti příběhu. Bubny zde představují dusot kopyt a evokují poselství válečného tažení. Emocionální lyričnost přirozeně reprezentují smyčcové nástroje. Dialogové scény vesměs podbarvují dechové nástroje, v nichž jsou jasně rozpoznatelné flétny hrající v pianu (např. rozmluva s otcem – poklidnost tempa, mírná hudební retardace). Akci naopak dokreslují fanfárové motivy, které často přecházejí z piana do forte a poté zpátky do ještě slabšího piana než v jakém se začínalo původně. V těchto procesech hrají důležitou roli i smyčcové nástroje, které si v pozadí zachovávají rytmické tempo, což je podstatné pro udržení akce jednotlivých scén, pokud se ještě neblíží ke svému konci. Pro zdůraznění určité míry monstróznosti akce se přidává pěvecký chorálový smíšený sbor zpívající ve staré latině (pravděpodobně nejbližší k časovému období, které vychází z gotiky a umocňuje tak iluzi divákova vnímání, ve kterém se spíše přiblíží jakési formě dávné historie). Cíleně si tak hudba pohrává s divákem a přesně míří do středu divákova vědomí i skrze jeho sluchové vnímání.

Důležitost jednotlivých akcí, které představují Conanovy protivníky, se shoduje s gradující naléhavostí hudby. Velmi často je ale znatelná hudební návaznost, která se mírně zpožďuje za samotnou akcí – ve scénách např. dojde k zabití a teprve poté dochází k pozměnění hudebního motivu.

Zjednodušeně by se dalo říct, že dynamičnost akce je podpořena zrychlováním tempa nástrojů. Jedinou zvláštní deviací hudby, která se ve filmu objeví, je určitý typ hry, která se odehrává ve scéně u Kola bolesti. Skřípot z kola se zprvu jeví jako doplňující zvuková složka,

nikoliv jako složka z pozice stránky hudební. Skřípot navozuje určitou trýznivost a monotónnost nekonečné tvrdé práce, kdy zvuk kola připomíná pocit bolesti lidských svalů a kloubů. Nicméně později můžeme zdroj jasně identifikovat. Zvuk deroucí se z kola se začíná ztišovat, a když Conan vyroste a jeho tělo dojde do své finální podoby, je vzající složka zcela eliminována, ačkoliv se kolo stále točí dál. Tento proces si vysvětlují jakožto záměrné předestření uzavřeného cíle, který vedl ke konečnému zformování Conana, jenž je nyní připraven vrhnout se do nové etapy života jako nepřemožitelný gladiátor.

Závěrem můžeme říct, že „středovost“ se v naratologické části projevuje ve vyprávění tím, že film odpovídá klasickému hollywoodskému vyprávění, kdy jde o znovuustanovení statusu quo. Který je ale narušován epilogem, ve kterém se naplňuje linie pracovní nikoliv linie osobní.

Na segmentaci syžetu si lze zřetelně povšimnout, kdy dochází k odchýlení od „středovosti“ a kdy se k ní opět vrací. První akt se odehrává s jedním protagonistou, druhý akt s týmem, třetí akt s jedním protagonistou a čtvrtý znovu s týmem, ale protože se v průběhu vyprávění Conan zase osamostatňuje, stává se tak centrální postavou. Obdobně se středovost projevuje v subžánrových konvencích, kdy jde o „revenge flick“ (film o pomstě), kde se jedná o pomstu za vraždu rodičů i o pomstu za smrt „přítelkyně“ a v závěru pak dochází k obnovení rovnováhy dokonáním pomsty.

4.2. STYLISTICKÁ ANALÝZA

V této části se budeme mj. zabývat analyzováním narativních funkcí mizanscény. Je důležité určit si jednotlivé prvky mizanscény, to, jak jsou tyto prvky motivovány, jaký mají vztah k syžetu a fabuli a také jak pracují s prostředím. Dále se zaměříme na způsob, jakým byla mizanscéna snímána, tzn. záběry, poté na zařazení záběrů stříhovou skladbou a nakonec na zvukovou stopu filmu.

4.2.1. MIZANSCÉNA

Při analýze mizanscény je třeba zohlednit prostředí, v němž se děj odehrává, použité kostýmy, masky a svícení.

4.2.1.1. Prostředí

Barbar Conan byl natáčen jak v reálných exteriérech a interiérech, tak i ve

studiových interiérech.⁶⁶ Bylo vytvořeno 57 exteriérových a interiérových míst k natáčení, tak aby do nejmenšího detailu odrážela fiktivní věk „Hyberian“, ve kterém měl Conan prožívat své dobrodružství (např. Chrám hadího Kultu, celá Conanova vesnice, dokonce i poušť pro jednu z bitevních scén).⁶⁷ Prostředí vybraných interiérů plně odpovídá divákovým očekáváním fantastického světa: kožešiny, dubové stoly, špinavé, tepané koberce a podlahy. Oproti tomu interiéry, které spadají pod postavu Thulsy, zrcadlí jistou formu čistoty a monumentálnosti. Pro konstrukci narace jsou důležitými rekvizitami Conanův meč, diamant Hadí oko a amulet se symbolem dvou hadů a černého slunce.

Jedním z nejzřetelnějších prvků, které ovlivňují mizanscénu, je barevné rozdělování filmu, které explicitně a systematicky využívá paralelismus. Ve filmu se nejvíce objevují červené filtry,⁶⁸ které zvyšují divákovu vnímání, a dokonce i ovlivňují chování postav. Je tak divákovi napomáháno vnímat dvě různé reality syžetu, které se během filmu prolínají. Když se zaměříme na konstrukci mizanscény přímo, jsou zde díky filtrům prezentovány dva kontrastní prostory – dva jiné světy.⁶⁹ V částech nasnímaných za použití červených a modrých filtrů se obvykle odehrává nadpozemská magická událost, kterou nemůže divák nijak ztotožnit s reálným světem. Scény odehrávající se v jiném než obvyklém barevném spektru staví hlavní hrdiny do role nevídaných cizinců a velmi často je konfrontují s neznámým nebezpečím. Oproti tomu části, které jsou snímány v klasickém světle, jsou jasně realisticky motivované a divák se s takovým světem může snadněji ztotožnit a vnímat herce jako reálně jednající postavy.

⁶⁶ Natáčelo se zejména ve Španělsku: v okolí přístavního města Almería v Andalusii, ve skalním městě Ciudad Encantada poblíž města Cuenca ve španělském autonomním společenství Kastilie-La Mancha (skalní útvary, kde Conan najde čarodějnici), v La Hija de Dios, ve městě Segovia, pohoří Sierra Nevada, poušti Tabernas; a také v Britské Kolumbii v Kanadě.

<<http://www.wherewasfilmed.com/2013/07/where-was-conan-barbarian-filmed.html>> (cit. 1. 1. 2014).

⁶⁷ Hailer, Peter (1992): *Arnold Schwarzenegger: Mýtus filmového hrdiny*. Praha: Cinema, str. 62,

⁶⁸ Viz Obr. 1, Obr. 2 a Obr. 3.

⁶⁹ Viz Obr. 4 a Obr. 5.



Obr. 1 – Očekávaný příchod démonů...



Obr. 2 – ...přichází s využíváním červené barvy.



Obr. 3 – Červené zbarvení podtrhuje zlo, které je pácháno na obětech Soudce.



Obr. 4 – U scény s čarodějnící světlo emanuje magii ve vzduchu a proměnu čarodějnice.



Obr. 5 – Nebe mění své barevné spektrum s příchodem démonů.

Dalšími elementy, které rozdělují prvky mizascény, je i pojetí barevnosti předmětů a interiérů, ve kterých se postavy pohybují. Pokud se Conan a jeho přátelé dostávají do prostorů, ve kterých budou konfrontováni s Thulsoou či jeho pobočníky, pak v takových lokacích dominují chladnější barvy v „nezdravých“ kombinacích. Od různých spekter zelené po růžovou či oranžovočervenou. Hra s barvami evokuje jistou zkaženost a nepřirozenost. Motivy barev tak opět upomínají na oddělování světa hlavních hrdinů (kteří jsou ve svém světě obklopováni spíše zemími barvami) od světa černé magie, kterému vládne úhlavní nepřítel.⁷⁰

Také je zajímavé povšimnout si hlubší „středovosti“ u dvou předmětů, kterým dominuje rudá barva. Ta prezentuje nejen barvu krve, ale také v sobě ukrývá varovné signály. Diamant Hadího oka je zbarven do ruda a vydává nepřirozenou záři stejně tak jako diamanty, kterými si chce král Osric koupit Conanovy služby. Rudá barva zde funguje jako předzvěst možného nebezpečí – přijmutí těchto kamenů, či jejich odcizení, může znamenat smrt.

⁷⁰ Viz Obr. 6, Obr. 7, Obr. 8 a Obr. 9.



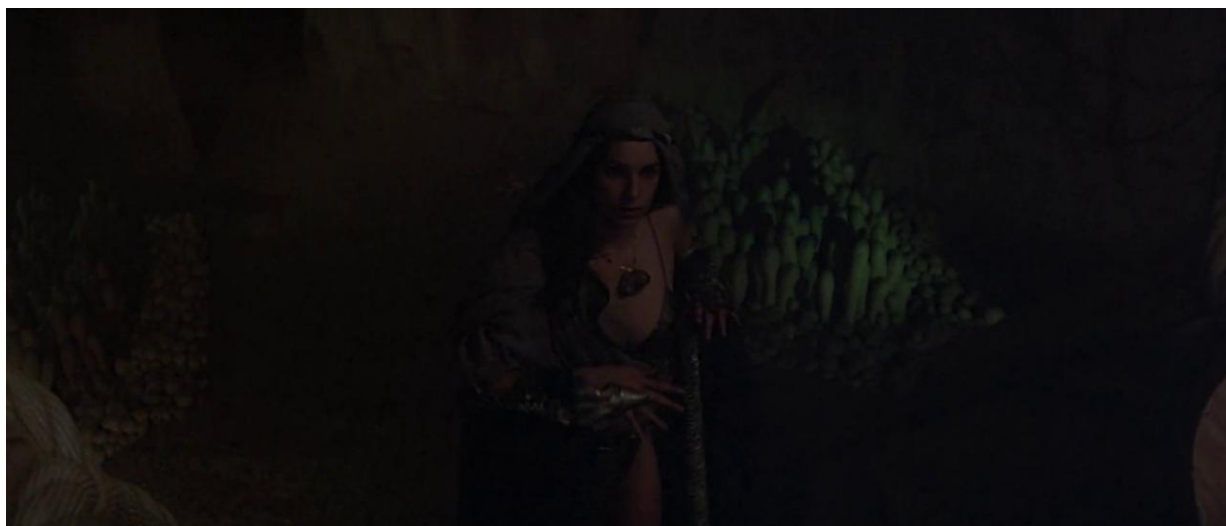
Obr. 6 – Conan a jeho přátelé se spouštějí do centra Hadí věže, jejíž nitro kombinuje zelenou a oranžovou barvu.



Obr. 7 – Conan a Subotai se vydávají podzemní dírou k hadovi.



Obr. 8 – Převrhnutý kotel se zeleným pokrmem ze Soudcových obětí. Pravou a levou stranu lemuje narůžovělé zábradlí schodiště.



Obr. 9 – Princezna kráčí k Soudcovi, za ní jsou zelené krápníkovité útvary.

4.2.1.2. Kostýmy a masky

Stejně tak jako prostředí, do kterého je příběh Conana zasazen, plní důležitou roli i výběr specifických kostýmů. Ve filmu jsou využívány transtextuálně motivované oděvy. Jsou inspirovány knižními a komiksovými ilustracemi a zachovávají si tak velkou míru autenticity. Výběr kostýmů přitahuje divákovu pozornost svojí výtvarnou kvalitou a hraje důležitou motivační i kauzální roli ve vyprávění. Conanův kostým je sladěn s prostředím tak, aby jeho obnažené tělo vyčnívalo nad pozadím a soustřeďovalo na sebe pozornost. V momentě, kdy je Conan zahalen, naopak dochází k určitému zneutralizování postavy s prostředím.

Pomineme-li ale kostýmy hlavních hrdinů a následovníků Thulsy, můžeme si povšimnout dvou zcela kontrastních postav, jejichž kostýmní zpracování působí jistou mírou nadřazenosti, důležitosti a moci. Tím je míněn Thulsův třpytící se honosný háv a princezniny šaty poseté flitry.

Obecně jsou masky v analyzovaném filmu vytvářeny tak, aby zdůrazňovaly výraz hercovy tváře. Nicméně samotné líčení tváří není příliš viditelné (ačkoliv byl make-up při líčení tváří využíván), což se dá vysvětlit tím, že Miliusovi šlo spíše o svalstvo, nežli o dokonalé zachycení tváře. Nepřeumělkovanost tváře tak vytváří jistou míru realistické syrovosti.

Nejvýraznější líčení se u Conana objevuje až v epilogu, kdy je postava Arnolda Schwarzeneggera na plátně starší. Napomáhají k tomu nejen vousy a šedá paruka, ale

i osvětlení, jehož ztlumení dodává Conanovi staršího vzhledu.

4.2.1.3. Svícení

V exteriérech snímek využívá klasického třibodového svícení, tzn. hlavního světla, doplňkového světla a protisvětla. Film byl natáčen z velké části v exteriérech, takže scény točené ve dne často nebylo potřeba uměle přisvětlovat. Výjimkou jsou scény natáčené ve tmě, kde bylo umělé přisvětlování prostředí nutné.

Co se týče techniky svícení, setkáváme se s kombinací low-key a high-key svícení (hlavně v částech filmu, kde je barevnost scén mnohem výraznější než u jiných pasáží). U scén ve výrazně barevnějším spektru je používáno spíše high-key svícení. Důležitou roli hrají také stíny.⁷¹ Ty totiž suplují středovost tím, že pokud není postava v centru, zastoupí tuto centrální funkci stín.



Obr. 10 – V záběru je viděn nejprve stín Conana, teprve poté se do záběru dostává postava.

⁷¹ Viz Obr. 10, Obr. 11.



Obr. 11 – Stín vyplňuje prostor scény.

4.2.1.4. Estetizace násilí

Ač je film považován za krvavý, v porovnání s originálními knižními předlohami není uchopen tak surově.⁷² Nicméně ve snímku jsou přítomny scény, ve kterých se krvelačnost narozdíl od ostatních scén liší specifickým stylem prezentace brutality, kdy se optika přizpůsobuje dospělému Conanovi, jehož postavu násilí prožité v dětství silně poznamenává. Například ve scéně, kdy dochází k setnutí hlavy Conanovy matky, vidíme v záběru Conana, nikoliv matku, protože by záběr jinak neměl postavy umístěny do centra. Také je důležité povšimnout si změn, kdy se mění scény, které jsou pojaty se zjevnou estetickou brutalitou, jež je prezentována velmi explicitně. Milius násilí nejen estetizuje, ale hlavně ukazuje jeho dopady. Nejzjevnější estetická brutalita je přítomna v sedmi scénách, které blíže popíši.

Ve scéně, kdy dochází k zabití Conanova otce vražením sekery do zad a jeho následnému roztrhání psy,⁷³ kamera zabírá scénu z perspektivy výšky vycvičeného zvířete, které lačnící po krvi; kamera setrvává v detailu. Další scénou je zabití Conanovy matky Thulsou, což je série připomínající portrétové záběry vycházejících z japonských samurajských filmů, která končí setnutím její hlavy, o němž se dozvídáme v záběru, při němž kamera cílí na postavu malého dítěte držícího matku za ruku.⁷⁴ A konečně ve scéně, kdy Subotai prořízne hrdlo strážci, přičemž odstartují jatka v harému. Během této scény je naopak vše ukázáno s velkou pečlivostí a kamera udržuje hlavní jednající postavu vždy v centru dění, zatímco ostatní postavy pokračují v krvelačné bitvě. Nejviditelnější změna v pojetí estetické brutality je zřejmá ve

⁷² Howard, Robert Ervin (2009): *The Complete Chronicles of Conan*. London: Gollancz.

⁷³ Viz Obr. 12.

⁷⁴ Viz Obr.15-24.

scénách při stínání hlav.⁷⁵ Jejich pojetí se mění s proměnou a vývojem Conana. Při setnutí hlavy jeho matky není vidět krev ani samotný akt. Pouze dopad hlavy. Naopak v dospělosti, kdy Conan stíná hlavu hadovi či samotnému Soudci, záběry detailně snímají samotný akt a krev.



Obr.12 – Conanův otec je trhán psem.



Obr. 13 – Conan stíná hlavu hadovi.



Obr. 14 – Valerie stíná hlavu strážce...

⁷⁵ Viz Obr.13. a Obr. 14.



Thulsa svým pohledem hypnotizuje Conanovu matku



Ta zprvu stojí s mečem...



...který později sklání k zemi.



Conan sleduje vývoj situace...



...a Thulsa se odvrací zády...



...aby vzápětí jedním máchnutím setl její hlavu...



... která padá k zemi...



... a bezvládné tělo Conanovy matky se kácí...



...a my z pohledu vidíme přes Conanovo rameno Soudce Thulsu a jeho pomocníky.

Obr.15-24.

Poslední proměna se odehraje ve scénách při pomstě proti Rexorovi, Thornilovi a posléze Soudci. Akt pomsty je vykonáván Conanem, jehož osobnost už je ucelená, a kamera se pečlivě zaměřuje na zachycení smrtících ran. Je zajímavé povšimnout si, že tato vendeta je provedena pouze samotným Conanem. Jeho přátelé totiž nikdy nepřijdou do styku s Conanovými úhlavními nepřáteli v přímém boji (jak při scénách v harému, nebo v závěrečném boji na pohřebišti).⁷⁶



Obr. 25 – Nastražená past probodává Thornilla.



Obr. 26 – Conan útočí na Rexora a zasazuje mu poslední smrtelné rány.

⁷⁶ Obr. 25, Obr. 26 a Obr. 27.



Obr. 27 – Explicitně zachycená krev, která stříká z krku Thulsy.

4.2.2. ZÁBĚR

Jedním z nejdůležitějších způsobů, ve kterém narace kontroluje divákovo vědění, je časté využívání hlediskových záběrů. Tyto záběry fungují jako prostředky, díky nimž je určováno, co má být středem divákovy pozornosti. Divák je zasazován do pozice, ve které se dívá na události prezentované kamerou – a to z pohledu Conana či jiných aktuálně jednajících postav. Narace si tak zachovává jistou míru subjektivní hloubky, při níž divákovi poskytuje pravděpodobný úhel pohledu, jakým by se na událost dívala samotná postava.

U bojových scén se Milius soustředil spíše na akci, aby byla viditelná Conanova maskulinita, a proto jsou v akčních scénách hlediskové záběry omezené na minimum. Optické hlediskové záběry z pohledu Conana však mají svojí podstatu a hrají důležitou roli v rámci narace. Veškeré pohledy zesilují účinek na diváka a nabádají ho k větší pozornosti k jednotlivě představeným postavám a předmětům, které jsou důležitými hybateli příběhu.

První optické hlediskové záběry jsou přítomny již v rozhovoru malého Conana s otcem (od 04:28). Později vidíme Conana, jak se dívá na válečníka vánského kmene (06:49),⁷⁷ a některé události také očima Conanovy matky, která sleduje vystrašeného malého Conana a poté se dívá na Thulsu. Stejně tak jako Conanův otec, na kterého poprvé zaútočí Soudcův pobočník. Většinou platí, že pokud se kamera blíže zaměří na právě jednající postavu, jsou jí v akcích propůjčeny její vlastní hlediskové záběry. Další události vidíme

⁷⁷ Viz Obr. 28.

z pohledů jak Soudce, tak jeho pobočníků.⁷⁸ Hlediskový záběr je dokonce přítomen u prvního gladiátora,⁷⁹ se kterým se má Conan utkat v aréně, ve scéně před zápasem, kdy sedí naproti sobě (od 18:02).⁸⁰



Obr. 28 – Conan se dívá na hrozivě vyhlížejícího válečníka.



Obr. 29 – Vyšší stupeň podhledu z Conanovy perspektivity (polocelek), zde se projevuje středovost, kdy je hlavní záporný hrdina v centru, zatímco ostatní mají „rámuující“ funkci, tak aby byl největší protivník zdůrazněn ve středu.

⁷⁸ Viz Obr. 29 a Obr. 30.

⁷⁹ Viz Obr. 31.

⁸⁰ Viz Obr. 32.



Obr. 30 – Poté následuje frontální záběr (polodetail).



Obr. 31 – Conan se dívá na svého prvního protivníka ve scéně před zápasem...

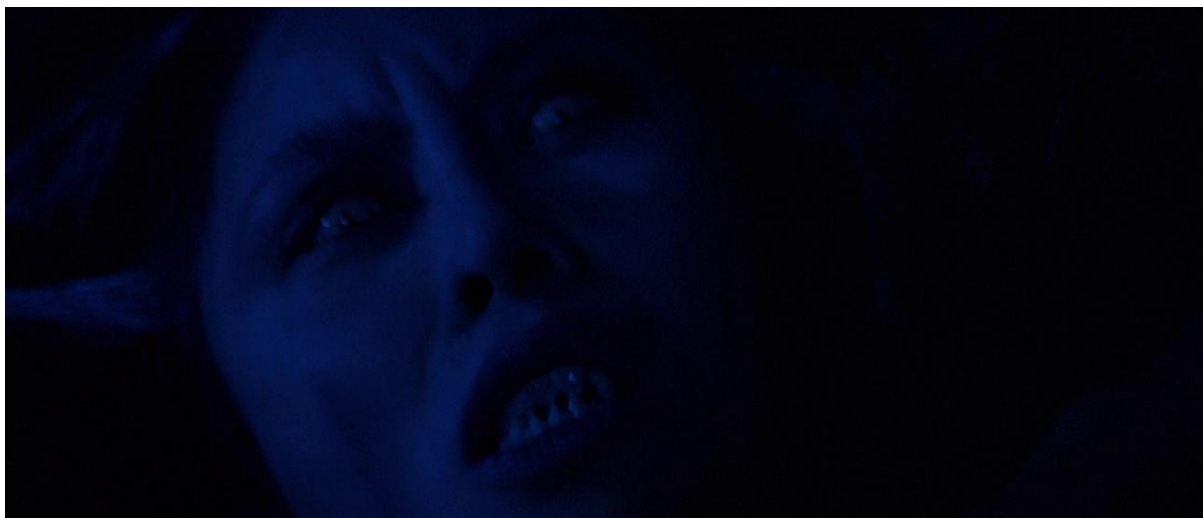


Obr. 32 – ...a ten jeho pohled opětuje.

Pokud jde ale o samotné akce či putování, nejsou hlediskové záběry přítomny prakticky vůbec. Kamera snímá danou akci z pozice přes rameno či ze zdánlivě zcela náhodného bodu a většinou snímá celý prostor ve velkém celku. Často dochází k tomu, že teprve postava, která se v příběhu objevuje vícekrát a má plnit důležitější narativní funkce, získává svůj hlediskový záběr.

Ze stylistické strategie je nejvíce záběrů natočeno z pohledu hlavní postavy. To Conanovými očima divák pozoruje, jak jeho otec umírá, jak se Conan poprvé zahledí do očí svého největšího nepřítele Thulsy, jak poprvé uvidí nepřítelovu válečnou korouhev, toho, s kým bude poprvé v životě bojovat atd. Hlediskové záběry z pohledu Conana tedy označují zásadní momenty syžetu.

Podstatný hlediskový záběr se nachází v sekvenci, ve které se odehrává milostná scéna mezi Conanem a čarodějnici (30:19). Na začátku milostné scény nejsou žádné hlediskové záběry, ale v momentu kdy dojde k přeměně čarodějnice, věnuje kamera čarodějnici přímý záběr z Conanovy perspektivy.⁸¹



Obr. 33 – Conan vidí finální podobu čarodějnice.

Ve scéně, která se odehrává v Hadí věži (44:11) se Conan a Subotai dívají na spícího hada společně. Had se pak stane cílem, který obě postavy společně zneškodní.⁸²

⁸¹ Viz Obr. 33.

⁸² Viz Obr. 34.



Obr. 34 – obtočený had kolem sloupu z pohledu Subotaie a Conana.

Další důležitý moment, jenž využívá hlediskového záběru, je při Conanově setkání s čarodějem. Ten se dostává přímo do zorného pole Conana, čímž poukazuje na svou narativní důležitost. Lehce nesourodá scéna se odehrává v záběru, kdy Conan jede na velbloudovi a seznamuje diváka se zfanatizovanými následovníky Thulsy (od 1:00:05). Kamera zde není zcela věrná předpokládanému pohybu, protože velbloud, na kterém Conan jede, s ní nijak nepohazuje a záběr mapuje prostředí plynule za použití jízdy.

Poslední hlediskový záběr, který je pro film narativně zásadní, se odehraje na pohřebišti, na němž se koná velký boj a do něhož vstoupí Valerie, aby Conana zachránila. Divák se dívá přímo na Valerii v brnění (1:54:01) stejně tak jako Conan.⁸³



Obr. 35 – Conan leží na zemi a dívá se na Valerii.

⁸³ Viz Obr. 35.

Ve filmu je dokonce přítomen i jeden moment v podobě flashbacku (45:46), ve kterém se protnou tři nejdůležitější momenty syžetu z dosavadního filmu najednou po sobě: hlediskový záběr na amulet, který se prolínáčkou vrací zpátky do Conanova dětství, kdy se dívá na válečnou korouhev; o pár vteřin později následuje další prolínačka, ve které se dívá na Thulsu a jeho dva pobočníky a flashback končí prolínačkou, jež se vrací k původnímu pohledu na amulet.⁸⁴



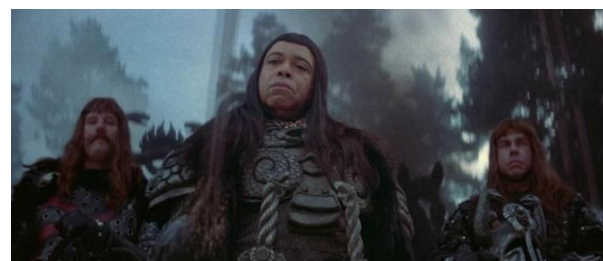
Conan si na zdi všimne amuletu...



... v podobě dvou hadů s Měsícem a Sluncem



...což se prolíná do vzpomínky na korouhev se stejným symbolem...



...a jejich nositele, vrahy jeho rodiny...



...což se zpět prolne na amulet



...který si Conan, poznávající v něm symbol vrahů svých rodičů, bere.

Obr. 36-41.

4.2.3. TRIKY

Ve filmu je přítomno šest scén, ve kterých se výrazněji používají a důležitější roli hrají filmové triky.

(04:09) První scénu tvoří ta úvodní proti zelenému plátnu, na kterém běží mraky, a v níž otec Conana poučuje o tajemství oceli. Tento trik silně připomíná často používané

⁸⁴ Viz Obr. 36-41.

záběry produkce Dina di Laurentiise (v *Duně* byla podobně nasnímaná scéna také).⁸⁵



Obr. 42 – Využití zeleného plátna.

(33:33) Dalším využitím triků se odehrává při milostné scéně s čarodějnicí, která končí jejím vhozením do ohně a rotoskopickým ohňovým efektem.⁸⁶



Obr. 43 – Rotoskopický ohňový efekt.

(46:15) Třetí výraznější scéna se odehrává v Hadí věži při boji s hadem. Ten – ač je to pouhá loutka – působí i díky dostatečně krátkým stříhům bránícím divákovi v detailnějším zkoumání uvěřitelnosti ve výsledku mnohem věrohodněji, než kdyby byl podpořen CGI.⁸⁷

⁸⁵ Viz Obr. 42.

⁸⁶ Viz Obr. 43.

⁸⁷ Viz Obr. 44.



Obr. 44 – Had se blíží ke Conanovi.

(1:17:00) Ve čtvrté scéně je opět použito animatronické loutky v podobě supa, při scéně u ukřižování.⁸⁸



Obr. 45 – Sup klove maso ukřižovaného Conana.

(1:21:22) Pátá scéna se odehraje v bouřlivé noci Conanova vzkříšení a je opět prodchnuta rotopskickými efekty. V tomto případě démony napadající hlavní postavy. Z původně zdvihnuté mlhy se formují světla nabývající humanoidních tvarů.⁸⁹

⁸⁸ Viz Obr. 45.

⁸⁹ Viz Obr. 46.



Obr. 46 – Démoni se snaží odnést Conana.

(1:32:11) A konečně poslední scéna, ve které se výrazně využívá speciálních efektů, je samotná Thulsova proměna v hada. V prvním záběru je zřetelně použito hercovy masky, která je následně deformována. V druhém záběru mizí Thulsovy ruce a ve třetím záběru už vidíme animatronicou loutku hadího velekněze v rouchu. Díky využívání animatronických loutek (hada, supy), tak dochází ke stylistické vyváženosti v ohledu s porovnáním při využívání rotoskopických efektů (čarodějnice v ohni, výbuch hranice). Ačkoliv je *Barbar Conan* fantasy film, využívá triků a masek poměrně poskrovnu, nicméně právě toto skromné využívání přispívá k většímu soustředění pozornosti i s ohledem k černé magii, která je obecně v meči a magii využívána.

4.2.4. „STŘEDOVOST“ A PODSTATA

Ve filmu je naznačena Thulsova zlá podstata, která vychází z jeho očí. V harémové scéně proměny (1:31:32) je několikrát použito očního motivu.⁹⁰ Dlouhé záběry na Thulsovy oči z různých pohledů střídají prostřihy na gepardí oči. Veškerá tato hra končí finálním záběrem na velekněze proměněného v hada. Velekněz v tomto záběru symbolizuje samotné zlo celého svého kultu a hledí přímo na diváky. Středovost tak tkví ve vyvažování kompozice, ve které se opírá jedna proměna o druhou.

⁹⁰ Viz Obr. 47, Obr. 48 a Obr. 49.



Obr. 47 – Velký detail vyčleňuje oči, z nichž vychází zlá podstata...



Obr. 48 – ...kterou pozorně sledují oči geparda...



Obr. 49 – ...a přeměněný Thulsa obrací svůj pohled přímo k divákovi.

Ve filmu je několik scén zřetelně propagujících Schwarzeneggerovu muskulaturu, ve kterých se cíleně ukazuje i cvičební rutina a divák je pak neviditelným účastníkem body-building soutěže s jedním soutěžícím. Např. když je Conan (23:07) trénován mistrem; další cvičební rutina je přítomna ve scéně po Conanově vzkříšení duchy (1:24:30) a další míra disponovanosti a odhodlání k zlepšování sama sebe je přítomná ve scéně, která přechází k souboji s pobočnicí Thulsy (1:35:48).

Dále se jedná o sekvenci zotročení Conana u kola (14:20) spolu s ostatními dětmi, kdy se kolo dostane do záběru jako poslední věc za zvuku monotónně se opakujícího hudebního motivu. Naposledy vidíme postavu mladého Conana, jak je svým vrstevníkem nemilosrdně přikován. Následné záběry na kolo a osoby ho tlačící v různých ročních obdobích znázorňují čas, který ve zkratce zaznamenává jak dlouho tomu je od doby, kdy byl Conan jat do okovů. Na závěr je nám představen dospělý Conan, vyzbrojen abnormální muskulaturou, která evokuje jeho fyzickou nadřazenost. V tomto momentu se propojuje souvislost s citátem od německého filosofa Friedricha Nietzscheho na začátku filmu.⁹¹

Duch Valerie zachrání Conana před úderem pobočnicka (1:54:02) a její kostým a celý záběr funguje jako vložená nápověda na mýtus Valhaly a Valkýry.

U scény při oslepení Rexora a výbuchu pohřební hranice⁹² funguje využití „blýskavého“ triku nejen jako paralelismus, ale i jako vizuální spojnice na charakter Valerie a podvědomě navádí diváka – blýskne se, když se její duše dostává do Valhaly, a stejně se blýskne i ve chvíli, kdy se má z Valhaly zjevit Conanovi a odrazit úder meče.⁹³



Obr. 50 – Výbuch hranice.

⁹¹ Citát z filmu: „Co nás nezabije, to nás posílí.“

⁹² Viz Obr. 50.

⁹³ Viz Obr. 51.



Obr. 51 – Valerie oslepuje Rexora.

Ve filmu jsou přítomny dvě variované podstaty, které fungují na principu paralelismů. První je zobrazována pomocí ruky. Její variování se objeví ve snímku hned několikrát.⁹⁴ Jde o motiv, který je rozvíjen napříč celým filmem vyjma pátého aktu a stává se ústředním motivem středovosti.



Obr. 52 – Mladý Conan ztrácí matku, ruka a nitro postavy se stává prázdnou. Po tomto momentu je Conan odhodlán přežít, aby mohl pomstít vrahy svých rodičů.

⁹⁴ Viz Obr. 52, Obr. 53 a Obr. 54.



Obr. 53 – Thulsa odhaluje tajemství oceli, jakožto síly mysli a vůle.



Obr. 54 – Scéna po vzkříšení: Conan vnímá sílu svého těla, ale zároveň si uvědomuje, že bez vůle nemá jeho fyzická síla smysl.

A konečně poslední variovaná podstata, která taktéž funguje na principu paralelismů, je zobrazována pomocí sedícího Conana. Variování se opět objeví ve snímku hned několikrát vyjma prvního aktu a stává se druhým podstatným motivem středovosti.⁹⁵

⁹⁵ Viz Obr. 55. Obr. 56, Obr. 57 a Obr. 58



Obr. 55 – Conan je odváděn jako otrok k prvnímu zápasu. Jeho ruce jsou semknuté blíže a Conan zatím netuší, že jeho síla bude sloužit i k zabíjení.



Obr. 56 – Conan sedí ve středu místnosti obklopen ostatními postavami, jeho ruce jsou více od sebe a opřené o každou nohu zvlášť. Tento tvrdý postoj evokuje získání jisté nadřazenosti a neporazitelnosti (který je následně potvrzen bojechtivým slovním výstupem).



Obr. 57 – Conan sedí na schodišti a přemýšlí. Jednu ruku opírá o koleno (druhou ruku má opřenou podobně jako ve scéně, kdy pohřbil Valerii). V tento moment již dosáhl své pomsty. V jeho postavení se odráží nejen pocit z osamění ze ztráty Valerie, ale i otázka toho, kam se budou dále ubírat jeho kroky.



Obr. 58 – Conan sedí na trůnu a podpírá si rukou celou bradu. Tento postoj pasuje Conana do role vítěze a nyní již mocného krále.

4.2.5. STŘIHOVÁ SKLADBA

Kontinuální stříhová skladba využívá velkého množství klasických stříhačských postupů, velmi důležitou funkci zde vyplňuje využití prolínaček.⁹⁶ Bez pohybů kamery a promyšlené stříhové skladby by jinak plynulost a rychlost *Barbara Conana* nemohla fungovat.

⁹⁶ Viz Obr. 59, Obr. 60 a Obr. 61.

Ve snímku se setkáváme s poměrně silným dodržováním pravidel zesílené kontinuity, která je nejvíce viditelná např. ve velkém zaměřování se na obličeje postav v dialogových scénách, v množství dílčích cílů, které hlavní hrdina podstupuje a hereckému postupu, který se především zaměřuje na alternativu „stand-and-deliver“, v nichž jsou herci zasazováni do pevně stanovených pozic. David Bordwell popisoval čtyři ústřední postupy stříhu a práce s kamerou. Jako první postup popisoval rychlejší stříh, resp. průměrnou délku záběru.⁹⁷ Průměrná délka záběru *Barbara Conana* je 5,18 sekundy.⁹⁸ Z tohoto průměru vyplývá, že si snímek zachoval obvyklou průměrnou délku záběrů klasických hollywoodských filmů 80. let.⁹⁹ Snímek vesměs striktně dodržuje „zákonitou“ harmonii mezi delšími a kratšími záběry. Čím jsou záběry kratší, tím více se klade důraz na dodržování osy akce. Směry a úhly rozhovoru se stávají mnohem jednoznačnější.

Tím, že Milius inscenuje, snímá a sestřihává scény dle klasického menu, které čerpá z principů z let desátých a dvacátých 20. století, dosahuje potřebného intenzivního očekávání, které připoutává diváka k ději.

Pokud se jedná o bližší rámování v dialogových scénách, tak se ve snímku setkáváme s poměrně silným dodržováním tohoto prvku zesílené kontinuity. To je viditelné především ve velkém zaměřování se na tváře a obličeje postav; dále také při jasném dodržování osy akce (eyeline match) a využívání záběru a protizáběru, kde pravidelné zachovávání osy napomáhá identifikovat jasné a rozhodující momenty syžetu. Velké množství záběrů a protizáběrů také velmi často sladuje směry pohledů.¹⁰⁰

Stručně řečeno středovost je demonstrována skrze inscenování postav i rekvizit do středu záběru. Prolínačky jsou zde využívány jako klasické kontinuitní postupy, jejichž užití vytváří návaznost mezi jednotlivými záběry. Vycentrovanost záběru a prolínačka tak slouží jako upozornění na to, co je ústřední. Například záběry vypálené vesnice či zabírání Valerie cíleně vedou divákovu pozornost tak, aby navázala na ústřední postavu Barbara Conana.

⁹⁷ Bordwell, David (2003): Zesílená kontinuita. Vizuální styl v současném americkém filmu. *Illuminace*, 15, č. 1, s. 16–28; přel. Jakub Kučera (Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film, 2002).

⁹⁸ <<http://www.cinematics.lv/satldb.php>> (cit. 1. 1. 2014).

⁹⁹ Většina vykazovala PDZ mezi pěti až sedmi sekundami. V akčních filmech té doby se PDZ pohybovala kolem tří sekund. Ačkoliv snímek *Barbara Conana* vykazuje prvky akčního žánru, je sestřihán oproti jiným akčním snímkům mnohem pomaleji.

¹⁰⁰ Viz Obr. 62, Obr. 63.



Obr. 59 – Válečná korouhev mizí ve scéně, ve které jsou odvedeny děti.



Obr. 60 – Plameny ještě zůstávají v obraze, v němž se prolínají příchozí válečníci.



Obr. 61 – Poslední milostná noc Conana a Valerie se prolíná do nové scény z rána.



Obr. 62 – Když se Thulsa otočí...



Obr. 63– ...Conan se na něj dívá v protizáběru.

4.2.5.1. Prostor

Snímek *Barbar Conan* se soustředí na prezentaci nejdůležitějších a nejdramatičtějších událostí vyprávění a plně se koncentruje na zachycení narativně důležitých prostorů a postav. Záběry jsou strukturovány tak, aby ukazovaly nejdůležitější prvky mizanscény.¹⁰¹ K oddělování a dramatizaci záběrů naopak často pomáhá používání prolínaček.

¹⁰¹ Viz Obr. 64, Obr. 65 a Obr. 66.



Obr. 64 – Útok na vesnici, jezdci vyjíždějí ze středu lesa.



Obr. 65 – První vlk, který vybíhá zpoza kopce je situován uprostřed obrazu.



Obr. 66 – Subotai běží zachránit Conana.

Seznámení se s nejdůležitějšími neživými překážkami, které se občas objevují v pozadí kamery, se nemusí zprvu nutně objevit uprostřed obrazu. Ale po ustálení kamery, kdy se „zastavuje“ samotný Conan, jsou předměty situovány vždy doprostřed obrazu a bez rušivých elementů v pozadí. Záběry obvykle upozorňují na prostory, které jsou spjaty s následujícími akcemi na scéně, takže je divák předem obeznámen s prostředím, ve kterém má proběhnout důležitá událost. Například ve scéně, v níž dojde k napadení vesnice, kamera zachycuje poklidný život vesničanů, který je prolínán ostrými střihy na válečnou výpravu v doprovodu gradující hudby, takže nám odhalení prostoru vesnice předpoví, kam válečná výprava vlastně míří a kde se pravděpodobně odehraje narativně důležitá bitva.¹⁰²



Obr. 67 – Poklidný život Cimmerianů...



Obr. 68 – ...naruší nájezd vánských válečníků.

¹⁰² Viz Obr. 67 a Obr. 68.

4.2.6. ZVUK A HUDBA

Vzhledem k lyrčnosti a dramatičnosti jednotlivých scén je konstruování hudebních pasáží vesměs podobné, pouze s variujícími se motivy a bez zvláštních odchylek. Po většinu filmu hraje orchestrální hudba, kterou doplňují nejdůležitější zvuky prostředí, ve kterých se daná scéna odehrává.

Skvencemi bez hudebního doprovodu jsou scény pomalejšího tempa, do kterých vstupuje hlas vypravěče a scény, ve kterých Conan konverzuje nebo se seznamuje s vedlejšími postavami. V takových scénách zvuková složka funguje na principu postupně se zhušťujících informací. Nejzjevněji je toto postupné zhušťování slyšitelné při scéně vysvobození Conana z otroctví, kdy se Zrzek chystá osvobodit Conana z řetězů. V této sekvenci se mísí zvuk hromu a neustávajícího větru a zvuk dopadající sekery, která přetíná Conanovy řetězy, po čemž ihned nastoupí hlas nediegetického vypravěče.

Hudba je často ústřední v tom, jak je scéna vnímána divákem. Čímž k sobě upoutává jeho pozornost. Podstatná je zde funkce hudby jako diegetických zvuků, které smazávají rozdíly, v nichž není udán jasný bod. Ve snímku často dochází ke splývání zvuků a hudby, které stírají jednotlivé akce a poutají k sobě větší pozornost z hlediska hudebních motivů, nežli z hlediska zvukového původu.

5. ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se rozhodla sepsat neformalistickou analýzu celovečerního amerického fantasy filmu *Barbar Conan* režiséra Johna Miliuse z roku 1982. Jednu z verzí scénáře napsal režisér a scénárista Oliver Stone, finální scénář si ale nakonec upravoval Milius sám. Ve filmu pak násilí nejen estetizuje, jako je to příznačné pro pravicové – „reaganovské“ – americké akční filmy 80. let, ale hlavně ukazuje jeho dopady.

V první části práce byl shrnut základní metodologický rámec a byla teoreticky objasněna neoformalistická analýza a pro ni důležité pojmy jako např. dominantanta, ozvláštnění, narace apod.

Druhá část se zaměřila na ekonomický a kulturně-historický kontext analyzovaného filmu. Snímek *Barbar Conan* stál na počátku vlny „sword and sorcery“. Práce se proto zaměřila na tento specifický subžánr. Popsala jeho klíčové prvky, které se ve filmu projevují a také historické souvislosti. Byla představena kariéra a tvorba klíčových osobností spojených s filmem *Barbar Conan*, a to režiséra Johna Miliuse, hudebního skladatele Basila Poledourise a zejména představitele hlavní role Arnolda Schwarzeneggera. Také bylo zmíněno samotné natáčení snímku a jeho rozpočet a tržby – film byl velmi úspěšný, a to jak v zahraničí, tak i v Československu o necelých deset let později, kdy byl poprvé uveden. Recepce snímku byla rozporuplná. Část recenzentů film chválila a nikdy nezapomněla vyzdvihnout představitele hlavní role, zatímco druhá část kritiků film odsuzovala – zejména pro jeho přílišnou násilnost.

Třetí kapitolu práce představovala neoformalistická analýza rozdělená na části podrobně rozebírající naraci a styl. Již v úvodu jsem formulovala dvě základní hypotézy. První, že je ve zkoumaném filmu zásadní použití zesílené continuity, a že je *Barbar Conan* příkladem snímku, jehož vyprávění odpovídá modu klasického hollywoodského filmu.

Druhá hypotéza se týkala dominanty filmu. Tu jsem u *Barbara Conana*, označila termínem „středovost“. Ve filmu jsou cíleně umístěny důležité stylistické a narativní prvky do středu divákovy pozornosti a zároveň i do středu obrazu. Tím je ovlivňováno divákově vědomí vnímání filmu. Vyprávění se zaměřuje pouze na jednu hlavní postavu – Conana, představovaného Arnoldem Schwarzeneggerem. Ten na sebe strhává pozornost kromě hereckého projevu zejména neobvyklým fyzickým zjevem. To, že je Conan hybatelem vyprávění, mj. dokazuje i závěr, kdy je zohledněno jen zakončení jeho příběhu a ostatní narativně relevantní postavy jsou upozaděny, aniž by byly jejich dějové linie uzavřeny

podobně jako ta Conanova. Conan je navíc umíst'ován do středu rámování a vždy vyčnívá nad ostatní postavy. Nápadná je výrazná „středovost“ umístění i u veškerých detailů na narativně důležité rekvizity. Akce zpravidla také vycházejí ze středu obrazu. Pro styl filmu jsou typické hlediskové záběry, které jednoznačně směřují divákovu pozornost do centra zorného pohledu postavy, jejímaž očima se právě dívá. V neposlední řadě je významným prvkem doprovodná hudba plnící zde i narativní funkce.

Závěrem tedy můžeme říct, že *Barbara Conana* ozvláštňuje velmi důkladné směřování divákovy pozornosti pomocí „středovosti“ za použití různorodých narativních a stylistických prostředků.

6. SUMMARY

This thesis focuses on neoformalist analysis of the film *Conan the Barbarian*. Story of *Conan the Barbarian* is a result of collaboration between John Milius, Oliver Stone and music composer Basil Poledouris. It is an American fantasy movie (which was standing at the beginning of the “sword-and-sorcery” genre) from 1982 based on book written by Robert Ervin Howard. Main character is played by nowadays well-known actor Arnold Schwarzenegger. The film combines genre conventions of action, adventure and fantasy movie, with elements of romance and drama.

Main goal of this analysis was to identify dominant features of the movie. The dominant in this analysis is recognized as “centrism”. In this film the dominant is targeted by using of important stylistic and narrative elements in the centre of attention, so all the significant elements are easily accessible to viewer and they help him to construct plot and to percept the story itself as the director intended. Hypothesis of dominant features is described on specific examples within neoformalist film analysis and is presented on every level of this film study.

The thesis is divided in to three main parts. The first part is theoretical-methodological introduction. There are explained basic terms and instruments which are necessary and used for neoformalist film analysis. The second part of thesis is focused on economic and cultural-historical context of this film. There are mentioned key personalities participating on the creation of analyzed movie and its production context. The main part of thesis is focused on the subgenre “sword-and-sorcery”, on its classical elements and procedures the movie is patterned on. Last part incorporates neoformalist film analysis which is divided into the stylistic and narrative analysis.

Main assumption in this analysis is application of so-called intensified continuity and also the fact that narration style of the movie is corresponding with classical Hollywood movie style. Its goal was to reveal all the basic principles allowing the movie to work as a complex art and analyse in what way it is affecting the viewer.

7. BIBLIOGRAFIE

7.1.1. LITERATURA

ALLEN, Robert C. – GOMERY, Douglas (1985): *Film History. Theory and Practice*. New York: McGraw – Hill.

ANDERS, Lou – STRAHAN, Jonathan (eds.) (2010): *Swords & Dark Magic: The New Sword and Sorcery*. New York: Harper Voyager.

ASHBY, Justine – HIGSON, Andrew (2000): *British cinema, past and present*. London: Routledge.

BORDWELL, David – THOMPSONOVÁ, Kristin (2001): *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.

BORDWELL, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

BORDWELL, David – THOMPSONOVÁ, Kristin (2011): *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění.

CLUTE, John – GRANT, John (eds.) (1997): *The Encyclopedia of Fantasy*. London: St. Martin's Press.

ČERMÁK, Leo. *Od monopolu k oligopolu: česká filmová distribuce v letech 1989–1993*. Dostupné z www: <https://is.muni.cz/auth/th/74315/ff_m/Cermak_20_7.pdf>

HAILER, Peter (1992): *Arnold Schwarzenegger: Mýtus filmového hrdiny*. Praha: Cinema.

HOWARD, Robert Ervin (2009): *The Complete Chronicles of Conan*. London: Gollancz.

CHAPMANOVÁ, Rowena – RUTHERFORD, Jonathan (eds.) (1987): *Male Order: Unwrapping Masculinity*. London: Lawrence & Wishart Ltd.

MACDONALD, Laurence E. (1998): *The Invisible Art of Film Music: A Comprehensive History*. New York: Ardsley House.

MARTIN, Philip (ed.) (2002): *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest*. London: Kalmbach Publishing Co.

RUDZINSKYJ, Ivan (2003): *Arnold Schwarzenegger: Kompletních 50 let retrospektivy – Obrazový portrét*. Praha: Svět kulturistiky.

SAMMON, Paul (2007): *Conan the Phenomenon: The Legacy of Robert E. Howard's Fantasy*

Icon. Oregon: Dark Horse Books.

ŠKLOVSKIJ, Viktor: Art as Technique. In: Lemon, Lee T. – Reis, Marion J. (ed.) (1965): *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. Lincoln: University of Nebraska Press.

TASKER, Yvonne (1993): *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. London: Routledge.

THOMAS, Tony (1997): *Music for the Movies (2nd ed.)*. San Francisco: Silman-James Press.

THOMPSONOVÁ, Kristin (1988): *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press.

THOMPSONOVÁ, Kristin (1999): *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge: Harvard University Press.

VON GUNDEN, Kenneth (1989): *Flights of Fancy: The Great Fantasy Films*. Jefferson: McFarland & Compan.

7.1.2. PUBLIKOVANÉ PRAMENY

Anon. (1990): Barbar Conan. *Filmový přehled*, LI, č. 11 (listopad 1990), s. 3.

Anon. (1991): Kinotes. *Scéna*, XVI, č. 1 (7. 1. 1991), s. 13.

Anon. (1991): Lucernafilm. *Kinorevue*, I, č. 17 (19. 8. 1991), s. 2.

BORDWELL, David (2003): Zesílená kontinuita. Vizuální styl v současném americkém filmu. *Illuminace*, 2003, s. 5-28; přel. Jakub Kučera (Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film, 2002).

COOK, Page (1983): The Sound Track — 1982's Best Sound Tracks. *Films in Review*. 33, č. 12 (12.), s. 118–122.

DOBEŠ, Marek – PAVLOVSKÝ, Jiří (1996): Talentované svaly. *Kinorevue*, VI, č. 10 (říjen 1996), s. 18-19.

HALADA, Andrej (1992): Přečtěte si. *Kinorevue*, II, č. 6 (13. 3. 1992), s. 2.

LAŇKA, David (1991): Chtělo by to více úcty. *Kino*, XLVI, č. 11-12 (17. 6. 1991), s. 2.

LEIBER, Fritz (1961): *Amra*, 3, č. 18 (7.), s. 20. In: Picciau, Andrea „Andrews“ (2002): *Hyborian adventures*. Boston: Free Software Foundation.

LEIBER, Fritz (1961): *Ancalagon*, 5, č. 4 (6. 4.), s. 15. In: Picciau, Andrea (2002): *Hyborian*

adventures. Boston: Free Software Foundation.

Musync: Computerized Music Editing, 63 (8.). In: *American Cinematographer* (1982). San Francisco: American Society of Cinematographers.

THOMSONOVÁ, Kristin (1998): Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 10, č. 1, s. 5-36; přel. Zdeněk Böhm (Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, 1988).

ZACH, Ondřej (1992): Arnold. *Kino*, XLVII, č. 47 (10. 3. 1992), s. 10-12.

7.1.3. INTERNETOVÉ ZDROJE

AFI's 100 Years of Film Scores: Honoring America's Greatest Film Music (2005), s. 2. <<http://www.afi.com/Docs/100Years/scores250.pdf>>

Amazon. <<http://www.amazon.com/>>

Arnoldheight. <<http://www.arnoldheight.com/article2.html>>

Box Office Mojo. <<http://www.boxofficemojo.com/>>

CASSADY, Charles (2008): Conan the Barbarian. *Common Sense Media*. <<http://www.common-sense-media.org/movie-reviews/conan-the-barbarian-1982>> (cit. 5. 1. 2014). Cinemetrics. <<http://www.cinemetrics.lv/satltodb.php>>

Česko-slovenská filmová databáze. <www.csfd.cz>

EBERT, Roger (1982): Conan the Barbarian. *Roger Ebert*. <<http://www.rogerebert.com/reviews/conan-the-barbarian-1982>> (cit. 5. 1. 2014).

EGGERT, Brian (2011): Conan the Barbarian. *Deep Focus Review*. <<http://www.deepfocusreview.com/reviews/conanthebarbarian1982.asp>> (cit. 5. 1. 2014).

Film Reference. <<http://www.filmreference.com/>> International Cinephile Society. <<http://icsfilm.org/index.html>> Movie Metropolis. <<http://moviemet.com/>>

Rotten Tomatoes. <<http://www.rottentomatoes.com/>> The Internet Movie Database. <www.imdb.com>

The Numbers. <<http://www.the-numbers.com/>>

The Worldwide Guide To Movie Locations. <<http://www.movie-locations.com/films.html>>

YouTube. <<http://www.youtube.com/>>

7.1.4. FILMOGRAFIE

Analyzovaný film:

Babar Conan (*Conan the Barbarian*, USA, 1982)

Režie: John Milius. **Námět:** Robert E. Howard **Scénář:** Oliver Stone, John Milius. **Hudba:** Basil Poledouris. **Kamera:** Duhke Callaghan. **Střih:** Carroll Timothy O'Meara. **Hrají:** Arnold Schwarzenegger (Conan), James Earl Jones (Thulsa Soudce), Garry Lopez (Subotai), Santhal Bergmanová (Valérie), Mako (čaroděj Akiro, vypravěč), Max von Sydow (král Osrik), Valérie Quenessen (princezna), Sandahl Bergman (Rexor), Cassandra Gava (čaro- dějnice), William Smith (Conanův otec), **Produkce:** Raffaella De Laurentiis. **Distribuce:** Universal Studios. **Formát:** 35 mm, bar., 2.35 :1, mono, anglicky, 129 min. **Rozpočet:** 20 mil. dolarů. **Premiéra:** 14. května 1982. **Premiéra v ČR:** 1. ledna 1991. **Použitá verze:** DVD, anglicky, české titulky, 131 min (rozšířená verze).

Citované filmy:

Apokalypsa (*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, USA, 1979)

Bílý Tesák (*White Fang*, Randal Kleiser, USA, 1991)

Conan and the Young Warriors (John Grusd, USA, 1994)

Dillinger (John Milius, USA, 1973)

Dlouhé loučení (*Long Goodbye*, Robert Altman, USA, 1973)

Drakobijce (*Dragoslayer*, Matthew Robbins, USA, 1981)

Duna (*Dune*, David Lynch, USA, 1984)

E.T. – Mimoszemšťan (*E.T.: The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, USA, 1982)

Ercole alla conquista di Atlantide (Vittorio Cottafavi, Itálie/Francie, 1961)

Ercole e la regina di Lidia (Pietro Francisci, Itálie/Francie/Španělsko, 1959)

Excalibur (John Boorman, Velká Británie/USA, 1981)

Harley Davidson a Malboro Man (*Harley Davidson and Malboro Man*, Simon Wincer, USA, 1991)

Hawk Mstitel (*Hawk the Slayer*, Terry Marcel, Velká Británie, 1980)

Herkules ve středu země (*Ercolo al Centro Della Terra*, Mario Bava, Franco Prosperi, Itálie, 1961)

Herkules v New Yorku (*Hercules in New York*, Arthur Allan Seidelman, USA, 1969)

Hon na ponorku (*The Hunt for Red October*, John McTiernan, USA, 1990)

Konečná (*The Las Stand*, Je-woon Kim, USA, 2013)

Le Fatiche di Ercole (Pietro Francisci, Itálie, Španělsko, 1958)

Let Vetřelce (*Flight of the Intruder*, John Milius, USA, 1991)

Meč a čaroděj (*The Sword and the Sorcerer*, Albert Pyun, USA, 1982)

Mládí Butche Cassidyho a Sundance Kida (*The legend of Butch and Sundance*, Sergio Mimica-Gazzan, USA, Kanada, 2006)

Ničitel Conan (*Conan the Destroyer*, Richard Fleischer, USA, 1984)

Pán Šelem (*The Beastmaster*, Don Coscarelli, USA, 1982)

Plán útěku (*Escape Plan*, Mikael Häfström, USA, 1982)

Poslední motýl (*The Last Butterfly*, Karel Kachyňa, Československo/Francie/Velká Británie, 1990)

Postradatelní 2 (*The Expendables 2*, Sylvester Stallone, USA 2012)

Pravdivé lži (*True Lies*, James Cameron, USA, 1994)

Pumping Iron (George Butler, Robert Fiore, USA, 1997)

Quigley u protinožců (*Quigley Down Under*, Simon Wincer, Austrálie/USA, 1990)

Rambo (*First Blood*, Ted Kotcheff, USA, 1982)

RoboCop (Paul Verhoeven, USA, 1987)

Rudá Sonja (*Red Sonja*, Richard Fleischer, USA, Nizozemsko, 1985)

Rudý úsvit (*Red Dawn*, John Milius, USA, 1984)

Sbohem králi (*Farewell to the King*, USA, 1989)

Souboj Titánů (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, USA, 1981)

Temný krystal (*The Dark Crystal*, USA/Velká Británie, 1982)

Terminátor (*The Terminator*, James Cameron, USA, 1984)

The Reversal of Richard Sun (John Milius, USA, 1970)

Total Recall (Paul Verhoeven, USA, 1990)

Velká středa (*Big Wednesday*, John Milius, USA, 1978)

Vítr a Lev (*The Wind and the Lion*, John Milius, USA, 1975)

Zůstaň hladový (*Stay Hungry*, Rob Rafelson, USA, 1976)