

Blade Runner pětikrát jinak: Komparační analýza pěti verzí filmu

Bc. Tomáš Richtr

Bakalářská práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Tomáš Richtř**
Osobní číslo: **K16134**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Střihová skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Blade Runner pětkrát jinak: Komparační analýza pěti verzí filmu
2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,
délka minimálně 10 min., střihová skladba.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD–video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na

oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk – nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

- BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin.** The Classical Hollywood Cinema: film style and mode of production to 1960. New York: Routledge, 1985.
- BUKATMAN, Scott.** Blade runner. London: British Film Institute, 1997. ISBN 978-0851706238.
- HILLS, Matt.** Blade Runner. New York: Columbia University Press, 2011. ISBN 978-1906660338.
- INSTRELL, Rick.** Blade Runner: The economic shaping of a film. Cinema and Fiction: New Modes of Adapting, 1950-1990, 1992, 160-170
- KOKEŠ, Radomír D.** Rozbor filmu. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.
- LABÍK, L' udovít.** Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- MCKEE, Robert.** Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 978-0060391683.
- MURCH, Walter.** In the blink of an eye: a perspective on film editing. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001. ISBN 978-1879505629.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Libor Nemeškal, PhD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce: **6. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Pavel Bednařík
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 6. 5. 2019

Jméno a příjmení studenta: TOMÁŠ RICHTER

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá porovnáním pěti různých verzí filmu *Blade Runner*, analýzou a interpretací rozdílů mezi nimi se speciálním zaměřením na střih a dramaturgii. V teoretické části se práce zaměřuje na problematiku režisérských verzí v rámci světové kinematografie a na studii složitých okolností vzniku těchto verzí v případě *Blade Runnera*.

Klíčová slova: Ridley Scott, future noir, sci-fi, režisérské verze

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with the comparison of five different versions of *Blade Runner* movie, analysis and interpretation of the differences between them with a special focus on editing and dramaturgy. In the theoretical part, the theses focuses on problematics of director's cuts within world cinematography and on the study of complex circumstances of creation of these cuts in the case of *Blade Runner*.

Keywords: Ridley Scott, future noir, sci-fi, director's cut

Rád bych na tomto místě poděkoval svému vedoucímu práce, panu doc. MgA. Liboru Nemeškalovi, PhD., za jeho cenné rady, konzultace a svatou trpělivost po čas psaní mé práce.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 DISTRIBUČNÍ A REŽISÉRSKÉ VERZE.....	11
1.1 FENOMÉN REŽISÉRSKÝCH VERZÍ.....	11
1.2 VZNIK REŽISÉRSKÝCH VERZÍ V USA.....	11
1.3 REŽISÉRSKÉ VERZE V EVROPĚ.....	13
2 PŘÍPAD BLADE RUNNER.....	15
2.1 STŘIHAČ TERRY RAWLINGS.....	15
2.2 VZNIK FILMU.....	16
2.3 POSTPRODUKCE.....	18
2.4 PĚT VERZÍ.....	20
2.4.1 Workprint (1982).....	20
2.4.2 US Theatrical Cut (1982).....	21
2.4.3 International Theatrical Cut (1982).....	21
2.4.4 Director's Cut (1992).....	21
2.4.5 Final Cut (2007).....	22
2.4.6 Další verze.....	23
II ANALYTICKÁ ČÁST.....	25
3 KOMPARAČNÍ ANALÝZA VERZÍ FILMU.....	26
3.1 METODIKA ANALÝZY.....	26
3.2 STRUKTURA FILMU.....	28
3.2.1 Obecně.....	28
3.2.2 Struktura verzí.....	28
3.2.3 Střih.....	30
3.3 PRACOVNÍ HYPOTÉZY.....	33
3.4 WORKPRINT A TI DRUZÍ.....	34
3.5 REŽISÉRSKÉ SESTŘIHY A REŽISÉRSKÉ PŘEDSTAVY.....	40
3.5.1 Shoda <i>Workprintu</i> s <i>Final Cutem</i>	40
3.5.2 Shoda <i>Workprintu</i> s <i>Director's Cutem</i>	41
3.6 NÁSILÍ A PODVOD JMÉNEM REŽISÉRSKÝ SESTŘIH.....	43
3.7 ‚KAUZA‘ VOICEOVER.....	49
3.8 JEDNOROŽEC A DECKARD REPLIKANTEM.....	53
3.9 HAPPYEND.....	57
3.10 SHRNUÍ.....	59
ZÁVĚR.....	60
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	61
SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK.....	64

SEZNAM OBRÁZKŮ	65
SEZNAM TABULEK.....	66

ÚVOD

Režisérské verze filmu. Fenomén, typický pro hollywoodské filmy se silnou fanouškovskou základnou, kde tvůrci chtějí nabídnout něco navíc oproti kinoverzi. Takových filmů je v současnosti mnoho, ovšem jeden snímek se ostatním přeci jenom vymyká. Je to *Blade Runner* (1982), kultovní dílo režiséra Ridleyho Scotta, které výrazně ovlivnilo vývoj sci-fi žánru ve světové kinematografii. Tento snímek je mimo svou nespornou řemeslnou originalitu výjimečný tím, že jeho verzí je hned několikero. Rozhodl jsem se v této práci prozkoumat a analyzovat rozdíly v jeho jednotlivých verzích, především po stříhové a dramaturgické stránce, a jaký mají tyto změny vliv na divákův prožitek z filmu.

Nejenom, že tento film má nejméně sedm různých verzí, zajímavé na něm je i to, že změny, které můžeme napříč verzemi pozorovat, mají zásadní vliv na celkové vyznění filmu. Nebojím se říci, že i na samotný příběh. Nejedná se zde o přidání pár scén do jinak kompaktního díla, jak je tomu v případě většiny ostatních filmů. Místo toho tyto změny sahají až na úroveň záběrování jednotlivých scén.

Z pozice studenta stříhu je pro mě velice zajímavé pohlédnout pod pokličku práce střihače takového velkofilmu právě pomocí porovnání jeho různých verzí. Jako střihač jsem taktéž už byl nezdědkou konfrontován s filmy, které si žádaly komplexní dramaturgický zásah v postprodukcii, aby začaly fungovat. Je pro mě tedy velmi poučné porovnat, jak se s takovou situací vyrovnávají světové špičky v oboru.

Účelem této práce ale není objevit každý nepatrný rozdíl. Nejenom kvůli tomu, že jich je nesmírné množství, ale jejich soupis (který by rozsahem stačil na samostatnou práci) nám jako takový nic neřekne.

Pochopitelně bylo o *Blade Runnerovi* a jeho verzích publikováno nespočet knih a odborných prací (z některých je v této práci dokonce čerpáno), ale žádná nejde příliš do hloubky, co se týče analýzy samotného stříhu a důsledků změn v něm provedených. Spíše se zaměřují na scenáristické nebo filosofické aspekty daných jevů. A pokud se stříhem zabývají, tak se věnují jen nejznámějším pasážím. Tato práce se ovšem nezabývá jen jimi. Zabývá se i pasážemi, o kterých se tolik nemluví, nebo možná ani obecně neví, že se v různých verzích liší. Přitom tyto změny hrají ve filmu nenápadnou, ale přesto velmi důležitou roli. Ostatně tak jako samotný stříh.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 DISTRIBUČNÍ A REŽISÉRSKÉ VERZE

Tvorba a distribuce režisérských či jiných alternativních verzí filmu není ve světové kinematografii nic nového. Tento fenomén se vyskytuje především v rámci hollywoodské produkce, ale i v evropské a české kinematografii bychom našli takové případy. Než přistoupíme k samotnému *Blade Runnerovi*, přiblížíme si v této kapitole obecně, co jsou režisérské verze a jakých mohou nabývat podob.

1.1 Fenomén režisérských verzí

V Hollywoodu bylo označení režisérský sestřih (angl. director's cut) původně používáno pro verzi hrubého střihu, která už byla schválená režisérem (zpravidla v pořadí first assembly – editor's cut – director's cut – producer's cut – final cut), tudíž se jednalo o fázi vývoje filmu, která předcházela finální verzi střihu. To se změnilo v 70. letech, kdy se chápání tohoto pojmu posunulo do dnešní podoby.

Dnes je ‚režisérská verze‘ spíše marketingovým pojmem označujícím distribuční verzi filmu, která se liší od původní kinoverze, většinou přidanými záběry, delší stopáží a je uvedená do distribuce později. Zpravidla se tak stává s vydáním daného filmu na DVD či Blu-ray (dříve i VHS nebo Laserdisc), kam bývá režisérská verze umístěná jako bonusový materiál. Tato verze by měla správně reprezentovat původní režisérův záměr s filmem, ovšem je otázka jestli se z toho dnes nestala spíše jen past na fanoušky za účelem zvýšení zisku z prodeje DVD.

1.2 Vznik režisérských verzí v USA

Hollywood má relativně dlouhou historii sporů mezi producenty a režiséry o finální podobu filmu, a to v podstatě již od vzniku studiového systému. Studia často autorům mluvila do výsledného díla, protože se bála, aby se jim vrátila jejich finanční investice. Aby jejich film byl pro diváky stravitelný, zábavný a ne zbytečně dlouhý.

Jedním z prvních případů, kdy se režisér rozhodl uvést verzi filmu odlišnou oproti té původně premiérované, může být Charlie Chaplin a jeho *Zlaté opojení* (původně 1925), jehož upravená verze byla uvedena 1940. Známý je také případ *Doteku zla* (1958) od Orsona Wellesa, kterýžto film byl přestříhán (a částečně přetočen) studiem proti vůli režiséra. Film tehdy v kinech propadl. Jeho původní střih byl restaurován v roce 1998 na základě

Wellesových původních poznámek Walterem Murchem a dnes můžeme říct, že se jedná o opravdu znatelně odlišné (a kvalitnější) dílo oproti první verzi.¹

Nicméně dříve nebylo příliš obvyklé, aby se do široké distribuce dostávaly alternativní verze filmů. Tento fenomén se rozvinul až na počátku 70. let díky člověku jménem Jerry Harvey, který v roce 1971 pustil v losangeleském kině režisérovu verzi filmu *Divoká banda* (1969, r. S. Peckinpah). Projekce byla beznadějně vyprodaná. Později Harvey jako programový ředitel kabelové stanice Z Channel uvedl s úspěchem režisérské verze dalších filmů jako např. *Tenkrát v Americe* (1984, r. S. Leone), *XX. století* (1976, r. B. Bertolucci) a *Nebeskou bránu* (1980, r. M. Cimino), které toto uvedení částečně napravilo pověst velkého propadáku.²

Ovšem až v roce 1992 se z pojmu ‚režisérská verze‘ stal masový komerční produkt, a to díky *Blade Runnerovi* (1982, r. R. Scott). Ten byl v tomto roce opět uveden do kin a následně na VHS, s oficiálním podtitulem ‚*Director's Cut*‘.

Ve stejném roce vydal na VHS svou režisérskou verzi další režisér, který rád předělavá své filmy – Peter Bogdanovich se svým *Posledním představením* (1971). To se dočkalo minimálně třech oficiálních verzí a několika dalších neoficiálních. Stejně tak se rozhodl později upravit i další své filmy při příležitosti uvedení na DVD – např. *Maska* (1985) nebo *Věc zvaná láska* (1993). U těchto filmů ale nelze říct, že by z diváckého pohledu byly změny zvláště nutné, i přesto že určitě filmu neuškodily.

Nelze ovšem říci, že režisérské verze jsou vždy lepší variantou. Historie zná mnohem hůře přijaté režisérské změny v původních filmech. Nechvalně známý je tím například George Lucas, který své původní *Star Wars* (1977) změnil hned několikrát.³ Ať už se jednalo o přidání digitálních stvoření, které v původním filmu původně nebyla, dokreslení různých prvků prostředí, až po přidávání scén, které původně byly z filmu vystřiženy (rozhovor Hana Sola s Jabbou Huttem) a především velice známá kauza ‚Han vystřelil první‘,

¹ MURCH, Walter. Restoring the Touch Of Genius to a Classic. *Reel Classics* [online]. Reel Classics, L.L.C., 1998 [cit. 2019-01-04]. Dostupné z: <http://www.reelclassics.com/Articles/Films/touchofevil-article.htm>

² JONES, Ellen E. Is a 'director's cut' ever a good idea?. *The Guardian* [online]. London: Guardian News and Media Limited, 2011 [cit. 2018-12-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2011/apr/07/rise-of-the-directors-cut>

³ LAMBIE, Ryan. The changing face of the director's cut. *Den of Geek* [online]. London: Den of Geek World Limited, 2011 [cit. 2019-01-11]. Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/us/movies/21732/the-changing-face-of-the-director-s-cut>

kdy byla několikrát významně předělána scéna, která určovala charakter postavy vzhledem na další vývoj příběhu.⁴ Nutno podotknout, že Lucas tyto verze neoznačil jako režisérské.

Takovýchto přinejmenším sporných režisérských rozhodnutí můžeme nalézt ve světové kinematografii mnoho. Je tedy otázkou, jestli některé režisérské verze bylo opravdu nutné vydat, či se jedná o ryze marketingový tah za cílem zvýšení zisku tvůrců. Tak či tak můžeme nalézt případy, kdy režisérské či rozšířené verze filmu projasní více zápletku nebo pomůžou více rozvinout příběh, nebo kdy naopak je do filmu vráceno to, co z něj po právu bylo původně vystřiženo a divácký zážitek z filmu naopak poškozují.

1.3 Režisérské verze v Evropě

Režisérské nebo jakékoliv jiné alternativní verze jsou především populární u hollywoodských filmů. Co se týče evropské kinematografie, nestává se tomu tak často, aby producent vydal alternativní verzi filmu. Je to nejspíše z toho důvodu, že oproti americkým filmům nemají ty evropské tak široké potenciální publikum, nemají tak velké rozpočty, aby se jim vyplatilo zaplatit výrobu další verze filmu. Taktéž oproti USA v Evropě nefungují velké producentské systémy, což mívá za následek větší kontrolu režiséra nad svým dílem.

Nicméně i zde bychom našli několik děl, která se dočkala své alternativní verze. Velice známým případem je slavný velkofilm Fritze Langa *Metropolis* (1927), jehož původní verze měla dvě a půl hodiny a u diváků se nesešla s úspěchem, tak film studio Ufa nechalo zkrátit na dvě hodiny. Až v roce 2010 se pomocí nově nalezených kopií povedlo zrekonstruovat a vydat původní delší verzi.⁵

Mezi novější evropské filmy, které se chlubí režisérskou verzí, může patřit například *Nymfomanka* (dva díly, 2013, L. von Trier), *Leon* (1994) od Luca Bessona nebo *Pornorka* (1981) od Wolfganga Petersena.

V Česku, potažmo Československu jsou alternativní verze filmů velkou vzácností, přesto také můžeme nalézt pár příkladů. Jsou to například filmy Jana Svěráka *Kolja* (1996)

⁴ All Changes Made to Star Wars: A New Hope (Comparison Video) PART I. In: *Youtube* [online]. 04. 05. 2015 [vid. 2019-01-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RNbzSH84mj0>. Kanál uživatele Marcelo Zuniga.

⁵ ROHTER, Larry. Footage Restored to Fritz Lang's 'Metropolis'. *The New York Times* [online]. New York: The New York Times Company, 2010 [cit. 2019-01-10]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2010/05/05/movies/05metropolis.html>

a *Tmavomodrý svět* (2001), případně i *Po strništi bos* (2017), který vyšel v černobílé verzi. Režisérskou verzi vydal také Tomáš Vorel u svého *Kamenného mostu*, který byl přestříhán řadu let po premiéře a režisér ji považuje za jedinou správnou verzi.⁶ Uvést můžeme i *Amadea* (1984) od Miloše Formana, jehož režisérská verze má neuvěřitelných 180 minut, ovšem film byl produkován americkým filmovým studiem, nejedná se tedy o čistě český film.

⁶Tomáš Vorel upravil Kamenný most a jde s ním znovu do kin. Film před 20 lety zapadl. *Aktuálně.cz* [online]. Praha: Economia, 2015 [cit. 2019-01-24]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/tomas-vorel-upravil-kamenny-most-a-jde-s-nim-znovu-do-kin-fi/r~b7706fd4a30e11e5b6cc002590604f2e/>

2 PŘÍPAD BLADE RUNNER

Přestože režisérské sestřihy v Hollywoodu nejsou až tak výjimečnou záležitostí, *Blade Runner* z roku 1982 v režii Ridleyho Scotta přece jen mezi ostatními filmy trochu vyčnívá. Podle různých zdrojů má totiž mít přinejmenším sedm různých verzí.⁷ Tato práce se bude zabírat pěti z nich, které jsou nejznámější, a které spojuje fakt, že vyšly společně na pěti DVD v edici *Five-disc Ultimate Collector's Edition* v roce 2007 a později v roce 2012 také na Blu-ray v rámci edice k třicátému výročí od premiéry filmu.

Jedná se o verze označené jako *Workprint*, *US Theatrical Cut*, *International Theatrical Cut*, *Director's Cut* a *Final Cut*.

Režisér Ridley Scott je známý tím, že se rád vrací ke svým filmům a předělává je, např. *Vetřelec*, *Království nebeské*, *Konzultant*, *Americký gangster* nebo *Martian*. Podle některých⁸ je dokonce jeden z mála režisérů, který tím dokáže svým filmům opravdu pomoci. Je třeba říci, že ve většině případů, včetně *Blade Runnera*, se nejedná se pouze o prodloužené verze filmu (jako např. v případě *Pána prstenů*), ale o verze, které mění samotné vyznění filmu.⁹ V případě *Blade Runnera* jsou změny pro diváka o to podstatnější, protože se příběh filmu v podtextu zabývá komplexnějšími existenciálními otázkami.

V této kapitole si přiblížíme okolnosti vzniku filmu, podmínky, ve kterých se natáčelo a především proces postprodukce, který nás vzhledem k analýze v druhé části práce zajímá nejvíce.

2.1 Střihač Terry Rawlings

Když budeme mluvit o změnách ve filmu, mnoha verzích a dramaturgických rozhodnutích, nemůžeme opomenout osobu, která za ně byla přímo zodpovědná – střihače Terryho Rawlingse, který stříhal původní verzi filmu. Rawlings je známý hlavně filmy,

⁷ SAMMON, Paul. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Revised and updated edition ; first Dey Street paperback. New York: Dey Street Books, an imprint of William Morrow, 2017. ISBN 978-0-06-269946-6.

⁸ EVANGELISTA, Chris. Final Cut Pro: Notes on the Extended Editions of Ridley Scott. *Slash Film* [online]. 2017 [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/ridley-scott-directors-cuts-examined/>

⁹Director's Cut, Editor's Cut, Theatrical Cut. What do these mean?. *Stack Exchange* [online]. New York: Stack Exchange, 2012 [cit. 2019-01-05]. Dostupné z: <https://movies.stackexchange.com/questions/1614/directors-cut-editors-cut-theatrical-cut-what-do-these-mean>

kteřé dělál s Ridley Scottem. Začínál jako asistent stříhu, poté se živil jako střihač zvuku, až se nakonec dostal k prvnímu celovečernímu filmu *Sentinel* (1977, r. M. Winner). Poté stříhal animovanou klasiku *Daleká cesta za domovem* (1978, r. M. Rosen) a velký úspěch mu přinesla jeho první spolupráce s Ridley Scottem na filmu *Vetřelec* (1979).

V případě *Blade Runnera* (dále i jako *BR*) se jednalo o jejich druhou spolupráci. Rawlings je zde v titulcích uveden jako ‚supervising editor‘ (angl. supervizor stříhu). Přestože on byl jediným střihačem filmu, nemohl mít podle pravidel americké asociace filmových střihačů (ACE) v titulcích pozici ‚editor‘, protože jako Brit v té době ještě nebyl jejím členem.¹⁰ (U předchozího *Vetřelce* být uveden mohl, protože se jednalo o britskou koprodukcii.) Což vyústilo v komplikace, kdy například nemohl stříhat přímo ve studiu Warner Bros. a místo toho se musel spokojit s pronajatým hotelovým pokojem, když zrovna pracoval v USA.

Jako ‚editor‘ je u *BR* vedena Marsha Nakashima, která byla členkou ACE. O tom, jestli skutečně na filmu pracovala, nebo byla jen zaplacená studiem, aby „kryla“ Rawlingse, nelze dohledat přesnější informace.

Terry Rawlings zemřel 23. dubna 2019, krátce před dokončením této práce. Bylo mu 85 let.

2.2 Vznik filmu

Jak to tak bývá u přelomových filmů, ani *Blade Runner* nevznikal úplně snadno. Scénář, který je na motivy sci-fi románu Philipa K. Dicka *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (v češtině se uvádí název s přídomkem *Blade Runner*), vznikal pod perem Hamptona Fanchera poměrně dlouho a procházel mnoha prepisy. Nejdříve od samotného scenáristy, který původně film zamýšlel jako komorní nízkorozpočtové sci-fi odehrávající se v interiérech, poté pod taktovkou producenta Michaela Deeleyho a nakonec pod dohledem samotného režiséra Ridleyho Scotta, který se rozhodl scénář posunout stylově do film

¹⁰ BARTLETT, Rhett. Terry Rawlings, Film Editor on 'Alien,' 'Blade Runner' and 'Chariots of Fire,' Dies at 85. The Hollywood Reporter [online]. Los Angeles: Prometheus Global Media, 2019, 23. 4. 2019 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/terry-rawlings-dead-was-film-editor-alien-blade-runner-chariots-fire-1204021>

noir (‘future noiru’, jak to nazval autor stejnojmenné knížky, Paul Sammon¹¹). Následně došlo také k výměně scenáristy kvůli tvůrčím neshodám s režisérem, takže cesta k finálnímu scénáři nebyla jednoduchá.

Aby se film vůbec mohl realizovat, byl nutný vstup dalších ekonomických subjektů. Původní rozpočet poskytnutý nejdříve od Filmways Pictures, po jejichž krachu produkci převzala Ladd Company (dceřiná společnost Warner Bros.), zdaleka nestačil. A tak do projektu vstoupili finančně Tandem Productions (Bud Yorkin, Jerry Perenchio a Norman Lear). Součástí jejich koprodukční smlouvy bylo právo převzít kontrolu nad natáčením, pokud rozpočet projektu bude překročen o více než 10%.¹²

Z důvodu napjatého rozpočtu bylo nutné přizpůsobit samotnou podobu filmu. Nebylo možné postavit nové kulisy, tudíž se využily kulisy již postavené ve venkovních ateliérech Warner Bros. v Burbanku v Kalifornii, které byly upraveny, aby vypadaly jako několik dekád v budoucnosti. Aby se skryly nedostatky v kulisách, režisér Ridley Scott se rozhodl celý film zakrýt nekončící nocí a neustálým deštěm.

Výsledkem byla na tehdejší dobu jedinečná atmosféra, která filmu dodala pro sci-fi netypický noirový nádech a pocit syrovosti, odlišující *Blade Runnera* od jiných ‘uhlazených’ sci-fi tehdejší doby (např. *Star Wars*, *E.T. – Mimoszemšťan* nebo *Duna*). Nedostatek financí se pochopitelně projevil i negativně. Natáčení se už od začátku zpožďovalo, což vyústilo v nárůst nákladů na natáčení a tlak ze strany producentů, aby se produkce urychlila. Zejména od Buda Yorkina, který sám je režisérem, a právě jeho peníze financovaly dodatečné náklady. Jeho návštěvy tak na place byly velice nepříjemné především pro Ridleyho Scotta, jelikož Yorkinovi připadalo, že spousta věcí by on sám zvládl udělat rychleji.¹³

Ve výsledném filmu tak zůstalo několik chyb, které se následně opravovaly až v poslední verzi filmu, která vyšla – ve *Final Cutu*.¹⁴ Přesto byl rozpočet na natáčení pře-

¹¹ SAMMON, Paul. *Future Noir: the making of Blade runner*. Revised and updated edition ; first Dey Street paperback. New York: Dey Street Books, an imprint of William Morrow, 2017. ISBN 978-0-06-269946-6.

¹² RAW, Laurence. *The Ridley Scott encyclopedia*. Lanham: Scarecrow Press, 2009, s. 39. ISBN 978-0810869516.

¹³ *Nebezpečné dny: Jak se točil Blade Runner [Dangerous Days] [filmový dokument]*. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

¹⁴ *All Our Variant Futures* [filmový dokument]. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

kročen více než 10%, což posílilo vyjednávací pozici dvojice Perenchio-Yorkin v následné postprodukci.¹⁵

2.3 Postprodukce

Už od projekce prvního hrubého střihu (se stopází čtyři hodiny) bylo režisérovi Ridley Scottovi i střihačovi Terry Rawlingsovi jasné, že mají co dočinění s vizuálně výjimečným materiálem, ovšem problém filmu bude v jeho srozumitelnosti. Bylo nutno uskutečnit celkem rozsáhlé dotáčky (např. scéna v koupelně v Leonově bytě) a z materiálu vystříhat vše nezbytné, aby se film zkrátil na požadované dvě hodiny. V této fázi byla vyřazena např. známá vystřižená scéna, kdy protagonista Deckard navštíví v nemocnici svého kolegu Holdena, který je v úvodní scéně filmu postřelen, nebo byla výrazně zkrácena milostná scéna mezi Deckardem a Rachael, což má ale za následek, že působí daleko násilněji.

Po dalších projekcích, tentokrát i s producenty, následovalo další kolo úprav a licitací ohledně toho, jak film udělat ještě více srozumitelný. Úpravy a předělávky nebraly konce a začaly se objevovat první spory s producenty. Jak řekl sám Rawlings¹⁶, ať udělali s režisérem cokoliv, nic se producentům nelíbilo.

Studio se tedy rozhodlo uspořádat testovací projekce pro veřejnost, které se konaly v Denveru a Dallasu, a na kterých byl přítomen i představitel hlavní role, Harrison Ford. Promítala se verze, která později vešla ve známost jako *Workprint*. Film byl diváky přijat rozpačitě, z dotazníkových kartiček vyplynulo, že divákům dělá problém chápat samotný příběh, nelíbí se jim prostředí filmu (neustálá noc, déšť a špína), je tam plno Asiatů a konec je příliš smutný.¹⁷ Naopak někteří považovali film za výjimečný, vizuálně úchvatný a inovativní, těchto diváků bohužel byla menšina a studio se rozhodlo řídit spíše podle negativních reakcí.

¹⁵ SAMMON, Paul. *Future Noir: the making of Blade runner*. Revised and updated edition ; first Dey Street paperback. New York: Dey Street Books, an imprint of William Morrow, 2017, s. 92. ISBN 978-0-06-269946-6.

¹⁶ *Nebezpečné dny: Jak se točil Blade Runner [Dangerous Days] [filmový dokument]*. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

¹⁷ Terry Rawlings – Interview. In: *Youtube* [online]. 01. 08. 2016 [vid. 2018-12-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MEzX3ujiSyY>. Kanál uživatele Alfedus.

Pro režiséra Scotta výsledky průzkumu byly velmi zdrcující a mezi producenty vyvolaly téměř paniku. Řešilo se, jak tedy filmu více pomoci. Rawlings to okomentoval tak, že „*Blade Runner byl natočen pro lidi, kteří nerozuměli, o čem to je*“¹⁸.

Nakonec výsledkem zpětné vazby od diváků bylo zejména dotočení šťastného konce – hollywoodský ‚odjezd do západu slunce‘ – a předělání a rozšíření voiceoveru. Ten působil kontroverze jak mezi členy tvůrčího týmu (i představitel hlavní postavy Deckarda Harrison Ford byl zásadně proti), tak i později mezi diváky. Problematice voiceoveru se věnuje konkrétní podkapitola v analýze.

Ani do *Workprintu* se nakonec nedostal slavný záběr s jednorožcem, který se poprvé oficiálně objevil až v *Director's Cutu*.

Výsledná verze, známá jako *US Theatrical Cut* nebo také *Domestic Cut* měla premiéru 25. června 1982 a nebyla zprvu přijata dobře. Kritici film víceméně rozcupovali, kritizován byl nejenom nesrozumitelný příběh, ale také neobratný voiceover a zmiňovaný happyend, který působí velice kontrastně a nepatřičně vůči zbytku filmu.

Nicméně o něco později s příchodem domácího videa, ve kterém Warner Bros. jako jedno z prvních studií spatřilo velký potenciál, se situace začala pomalu měnit. Jako jedni z prvních se rozhodli s vidinou alespoň částečného návratu financí vložených do projektu, vypustit *Blade Runnera* v roce 1983 i na VHS a Laserdisc, a zároveň na kabelovou televizi. Navíc velice brzo po kinopremiéře.

Díky tomu se film dostal k divákům, kteří by na něj i díky nepříznivým recenzím normálně do kina nešli. Díky videu měli lidé poprvé možnost si film zastavovat a přetáčet dle libosti, tudíž mu byli schopni více porozumět. Mnoho lidí pak bylo ohromeno vizuální stránkou filmu, komplexností světa, který *BR* představil a existenciálními otázkami, které příběh nabízí. A začal se pomalu rodit kult.

¹⁸ *Nebezpečné dny: Jak se točil Blade Runner [Dangerous Days] [filmový dokument]*. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

2.4 Pět verzí

Fakt, že se během prvních deseti let od premiéry *BR* vytvořila silná fanouškovská základna, byl jedním z klíčových faktorů, proč dnes máme veřejně dostupných hned pět jeho verzí. Nyní si je představíme.

Jak zmíněno v úvodu kapitoly, ve skutečnosti jich vzniklo ještě více, minimálně sedm (viz konec kapitoly), do oficiální distribuce se jich dostalo pět, a sice na edici *Ultimate Collector's Edition* z roku 2007 (zde byla také mimochodem poprvé představena definitivní verze – *Final Cut*), a pak následně i v rámci *30th Anniversary Edition* v roce 2012.

Představíme si základní rozdíly, okolnosti a důvody vzniku těchto verzí.

2.4.1 Workprint (1982)

Nejstarší veřejně dostupná verze *Blade Runnera* je pracovní prototyp, který byl promítán na prvních testovacích projekcích v roce 1982 v Dallasu a Denveru.

Tato verze by se asi nikdy nedostala do žádné širší distribuce, kdyby náhodou neunikla na veřejnost v roce 1990, kdy ji z trezoru Warner Bros. omylem poslali na malý festival 70 mm filmů pro zaryté filmové fanoušky v kině Cineplex Odeon Fairfax v Los Angeles místo původní kinoverze.¹⁹ Zájem publika byl ohromný, reakce nadšené, představení se vyprodala okamžitě a mezi lidmi začala kolovat informace, že se našla ‚nová‘ verze *Blade Runnera*, která reprezentuje původní režisérovu vizi. To vše k velkému překvapení studia. To nejdříve pustilo *Workprint* i do dalších kin, kde byl uveden jako režisérský sestřih. To se ale nelíbilo samotnému režisérovi, který *WP* považoval za nedodělanou verzi. A tak později vznikl ‚pravý‘ režisérský sestřih, který následně byl vydán v roce 1992.

Workprint se liší zřejmě nejvíce od ostatních sestřihů. Jelikož šlo o pracovní verzi, je zde pouze narychlo udělaný provizorní mix zvuku, nejsou provedeny barevné korekce a film obsahuje hudbu, která v té době ještě nebyla zkomponována pro celý film. Na konci filmu tím pádem je hudba referenční, anebo převzatá z jiných částí filmu. Mimo to se několik scén liší výstavbou a je zde přítomen voiceover, ovšem pouze na konci ve scéně, kde umírá Batty. Ten je ale odlišný od toho, který byl nakonec použit v *US Theatrical Cutu*.

¹⁹ SAMMON, Paul. *Future Noir: the making of Blade runner*. Revised and updated edition ; first Dey Street paperback. New York: Dey Street Books, an imprint of William Morrow, 2017, s. 353. ISBN 978-0-06-269946-6.

2.4.2 US Theatrical Cut (1982)

Původní distribuční verze filmu určená pro americká publika, premiérována v červnu 1982. Obsahuje často propíraný voiceover, jehož kvalitu zpochybňovali nejen někteří diváci, ale i kritici a samotní tvůrci, včetně Ridleyho Scotta nebo Harrisona Forda.

Tato verze nebyla diváky nejprve přijata příliš dobře. Navzdory tomu, že první víkend film vydělal na tu dobu relativně slušných šest milionů dolarů²⁰, v dalších týdnech návštěvnost prudce klesala a pro producenty filmu to nakonec znamenalo veliké zklamání. Filmu jistě uškodily také negativní kritiky a i trochu smůla, protože v létě 1982 šly do kin další mainstreamové blockbustery jako *Barbar Conan*, *Věc Johna Carpentera*, *Star Trek II: Khanův hněv* a především *E.T. – Mimoszemšťan* (r. Steven Spielberg), který vyšel dva týdny před *BR* a svým sentimentem diváky naladil na vlnu spíše pozitivních sci-fi filmů²¹.

2.4.3 International Theatrical Cut (1982)

Mezinárodní verze *Blade Runnera* vyšla ve stejný čas jako *US Theatrical Cut* a byla určená pro distribuci v Evropě, Asii a Africe. Někdy se také uvádí jako *Unrated Version*, což znamená, že je to verze neupravená pro určitou věkovou skupinu diváků. Oproti americké distribuční verzi se liší víceméně jen lehce upravenými scénami, kde se vyskytuje brutální násilí – např. ve scéně, kdy Deckard bojuje s Pris, je jeden výstřel navíc, u vraždy Tyrella je delší záběr na zkrvavené oči a je zde navíc záběr, jak si Batty probodne dlaň hřebíkem. V *IC* tak tyto scény působí více násilně.²²

2.4.4 Director's Cut (1992)

Po překvapivém úspěchu *Workprintu* na festivalu ve Fairfaxu v roce 1990 byl vydán o dva roky později oficiální režisérský sestřih a film byl tak znovu uveden do kinodistribuce deset let po své premiéře s vřelým přivítáním od v té době již početné fanouškovské základny.

²⁰ Blade Runner. *Box Office Mojo* [online]. Seattle: Imdb.com, 2019 [cit. 2019-01-05]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=bladerunner.htm>

²¹ PICART, Caroline Joan. *Remaking the Frankenstein myth on film: between laughter and horror*. Albany: State University of New York Press, c2003, s. 121. ISBN 978-0-7914-5769-6.

²² Blade Runner versions. *Off-world: The Blade Runner Wiki* [online]. San Francisco: Wikia, 2018 [cit. 2018-12-13]. Dostupné z: http://bladerunner.wikia.com/wiki/Blade_Runner_versions

Paradoxně tato verze je podobná více *Theatrical Cutu* než *Workprintu*, jen se do něj vrátily prvky, které byly z původního stříhu vypuštěny více či méně proti chuti režiséra. Jedná se zejména o opětovné zařazení záběru s jednorozcem ve scéně, kdy Deckard zkoumá Leonovy fotky a *kompletní* vystřížení Deckardova voiceoveru a happyendové scény s ‚odjezdem do západu slunce‘.²³

Navzdory titulu ‚režisérský sestřih‘ se Ridley Scott na této verzi podílel pouze jako ‚supervizor‘ a všechny úpravy prováděl filmový archivář Michael Arick sám na základě poznámek z různých zdrojů i od samotného režiséra.²⁴ Nedá se tedy říct, že by se na ní Scott vyloženě podílel, což poté činí přídomek ‚*Director's Cut*‘, který vybrali producenti, poněkud zavádějícím.

A právě tento fakt vedl k tomu, že nakonec vznikla ještě jedna verze *Blade Runnera*, která se opět (a snad jako poslední) považuje za definitivní podobu režisérovy vize.

2.4.5 Final Cut (2007)

Tou je právě *Final Cut*, verze *BR*, která vyšla v roce 2007. Vedla k ní nejdříve iniciativa Warner Bros. k vydání výroční restaurované edice. Trochu se štěstím byly nalezeny původní negativy filmu. Na tento proces dohlížel producent Charles de Lauzirika a byl přizván i režisér Ridley Scott. Následně však bylo rozhodnuto, že se na filmu pomocí nových digitálních technologií místo pouhé restaurace opraví některé chyby, které vznikly během natáčení, a zároveň se udělá ta pravá režisérská finální verze, nad kterou bude mít režisér Ridley Scott plnou uměleckou kontrolu.

FC se v některých aspektech vrací k *Workprintu* a k motivům, které byly vypuštěny z ještě dřívějších verzí. Jedná se zejména o přestřihání některých scén, co se týče sledu záběrů, či přidání některých záběrů, které jsme mohli do té doby naleznout pouze ve *WP*.

Oproti ostatním verzím se *FC* kromě stříhových úprav dočkal i změny vizuálu – proběhlo digitální restaurování a čištění obrazu. Nejnáročnější ale bylo opravení chyb vzniklých během natáčení pomocí nejnovějších digitálních technologií. Dotočila se a změnila hlava Zhory, jak probíhá sklem, když ji Deckard zastřelí. V původní verzi filmu je

²³ tamtéž

²⁴ WILKINSON, Alissa. Which Blade Runner is the best Blade Runner?. Vox [online]. Washington, D.C.: Vox Media, 2017 [cit. 2018-12-13]. Dostupné z: <https://www.vox.com/culture/2017/10/4/16413732/blade-runner-version-original-explained-choose-2049>

totiž velice zřetelně vidět, že se jedná o kaskadérku, která má navíc i jiný účes. Trikově tak pod dohledem de Lauziriky byla dotočena a doplněna hlava původní herečky Joanny Cassidy.

Další scéna, které se týkaly dotáčky, byl rozhovor Deckarda s Ben Hassanem, kde Harrisonu Fordovi nesedí do pusy repliky, které od něj slyšíme ve zvuku. Vzhledem k hercově náročnému programu byl záběr dotočen s jeho synem, Benjaminem Fordem, respektive byla nasnímana jeho ústa a digitálně vložena do původního záběru.²⁵

Vícero scén bylo také přestříháno – např. část obrazu na konci filmu, kdy Deckard vyleze na střechu Bradbury Building, nebo pasáž s jednorožcem, se oproti *Director's Cutu* liší.

Díky úpravám ve střihu bylo také nutné ve zvuku doplnit prázdná místa, která vznikla přidáním nebo prodloužením záběrů. K filmu tedy vznikl na základě původních materiálů také úplně nový mix zvuku.

Tato verze se dočkala samozřejmě také uvedení do kin a fanoušky i samotným režisérem je považovaná za absolutní konečnou režisérskou vizi filmu.

2.4.6 Další verze

Jak zmíněno v úvodu podkapitoly, skutečně je ještě více verzí *Blade Runnera*, které byly alespoň jednou ukázány publiku, než zmíněných pět. Dohromady jich je minimálně sedm. O těchto dalších verzích není příliš mnoho známo vzhledem k tomu, že nejsou nikde veřejně k dispozici.

Jednou z nich je tzv. *San Diego Sneak Preview Version*, což je verze promítaná na testovací projekci v roce 1982. Je téměř shodná s *US Theatrical Cutem*, ovšem obsahuje navíc tři záběry, které nikdy předtím ani potom už veřejně viděny nebyly.²⁶ Jsou to celek na Battyho v telefonní budce (v ostatních verzích ho nikde nevidíme v budce celého), zá-

²⁵ *All Our Variant Futures* [filmový dokument]. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

²⁶ SAMMON, Paul. *Future Noir: the making of Blade runner*. Revised and updated edition ; first Dey Street paperback. New York: Dey Street Books, an imprint of William Morrow, 2017, s. 306. ISBN 978-0-06-269946-6.

běr na Deckarda, jak se snaží nabít zbraň potom, co mu Batty zlomil prsty a letecký záběr na Deckardovo auto, když Deckard s Rachael jedou do hor („do západu slunce“).²⁷

Za další verzi se dá považovat *US Broadcast Version*, což je verze, kterou vysílala televize CBS v roce 1986. Zde byl film upraven pro potřeby veřejné komerční televize, omezilo se násilí a nahota, aby byly dodrženy vysílací standardy. Také obsahuje lehce odlišný úvodní titulek o replikantech, přečtený neznámým vypravěčem, nikoliv však Harrisonem Fordem.

Zmínit můžeme ještě verzi, která nemá oficiální název. Tou je jistá verze pro kabelové televize, která obsahovala navíc jednu repliku dialogu u rozhovoru Deckarda s Bryantem. Potom, co Bryant řekne „*I want you to go down there*“, v této verzi ještě dodá „*...and check ‘em out*“.²⁸

²⁷ Blade Runner: Alternate Versions. *IMDb* [online]. Seattle: Imdb.com, 2019 [cit. 2019-01-22]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0083658/alternateversions>

²⁸ Blade Runner: Alternate Versions. *IMDb* [online]. Seattle: Imdb.com, 2019 [cit. 2019-01-22]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0083658/alternateversions>

II. ANALYTICKÁ ČÁST

3 KOMPARAČNÍ ANALÝZA VERZÍ FILMU

Nyní přistupme k samotné analýze verzí *Blade Runnera*. V této kapitole se budeme věnovat porovnání pěti verzí filmu po stránce stříhu a dramaturgie. Jako východisko této analýzy nám poslouží pracovní hypotézy, na základě kterých budou tyto rozdíly zkoumány. Vyjmenování všech rozdílů mezi jednotlivými verzemi by vydalo na mnohem rozsáhlejší práci, soustředíme se proto na rozdíly dramaturgicky podstatné, a to i ty, které nejsou všeobecně tolik známé – což mohou být změny v rámci jednotlivých scén, délky a pořadí záběrů, případně jiných jetí. Přesto by jednotlivé podkapitoly měly pojmut téměř všechny odlišnosti, které lze sledováním filmů nalézt.

3.1 Metodika analýzy

Analýza vychází z verzí filmu dostupných na pětidiskové DVD edici *Ultimate Collector's Edition* z roku 2007, je tedy třeba podotknout, že analyzované verze mají nižší obrazovou kvalitu než kinoverze nebo Blu-ray edice, která v roce 2012 představila film i ve 4K rozlišení. Nicméně vzhledem k tomu, že se bude analyzovat stříh a nikoliv výtvarná stránka filmu, je použitá varianta dostačující. Tato edice mimo pěti verzí filmu obsahuje i množství dalšího bonusového materiálu, např. tříhodinový dokument *Dangerous Days* popisující skrze rozhovory s tvůrci a producenty vznik filmu, dále vystřižené a alternativní verze scén, rozhovory s tvůrci a s autorem předlohy k filmu, dokument o průběhu restaurování a vzniku *Final Cutu* a mnoho dalších. Z těchto materiálů bylo při psaní práce taktéž čerpáno.

Jak bylo řečeno v předchozích kapitolách, rozbor se bude zabývat porovnáním těchto pěti verzí ze zmíněné sběratelské kolekce:

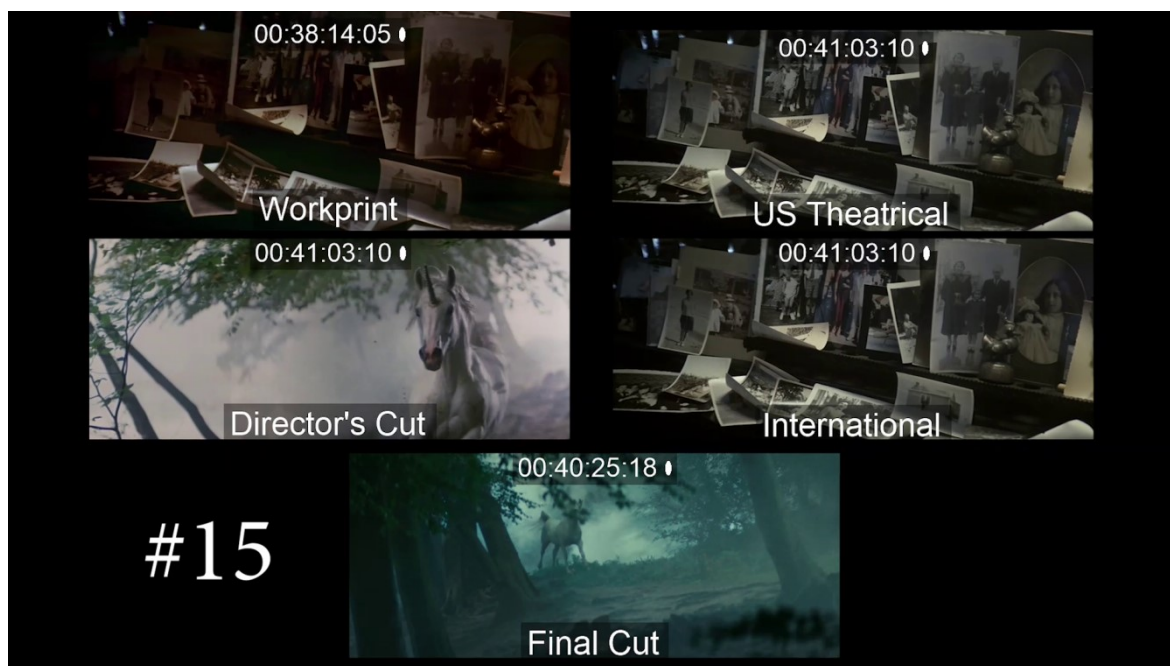
- 1) *Workprint* (pracovní verze)
- 2) *US Theatrical Cut* (americká kinoverze)
- 3) *International Theatrical Cut* (mezinárodní kinoverze)
- 4) *Director's Cut* (režisérský sestřih)
- 5) *Final Cut* (finální sestřih; ‚opravdová‘ režisérská verze)

Nejprve bude z těchto verzí a z teoretických podkladů vyvozeno několik fenoménů/jevů, okolo kterých se změny napříč verzemi točí. Některé jsou nabíledni (přidaný/odebraný voiceover, záběr s jednorožcem,...), další vyplývají ze zamyšlení nad danými

filmy. A na základě toho budou sestaveny pracovní hypotézy, kterými se poté bude řídit detailní analýza ve zbytku kapitoly zkoumající právě tyto jevy.

Porovnání filmů bude probíhat nejenom pomocí zhlédnutí jednotlivých verzí samostatně, ale také pomocí jejich sesazení do jednoho obrazu (viz obrázek). Tato metoda pracuje s rozdělením filmu na sekvence, kdy se začátky každé sekvence u všech verzí sesynchronizují, aby se shodovaly na okénko přesně. Všech pět verzí je poté dáno přehledně do jednoho obrazu. Díky tomu je pak poznat jakýkoliv rozdíl ve střihu mezi verzemi, protože se od sebe viditelně odchýlí.

Pokud nebude jinak řečeno, veškeré časové údaje zmíněné v textu odpovídají časovému kódu v *Theatrical Cutu*. Jedná se o původní verzi filmu, tudíž se všechny změny ve filmu musí nějakým způsobem vztahovat k ní.



Obrázek 1 Screenshot porovnávací obrazovky – scéna s jednorožci

3.2 Struktura filmu

3.2.1 Obecně

Než přejdeme ke konkrétním problematikám filmu, podíváme se na něj jako na celek. I přesto, že film někdy bývá označován jako artový, strukturou syžetu odpovídá typickému hollywoodskému filmu o třech aktech s dvěma hlavními body zvratu, midpointem a klimaxem.

Ve filmu je jasně daný protagonista Rick Deckard (Harrison Ford). S antagonistou v tomto příběhu je to ale o něco složitější. Na první pohled se může zdát, že jím je Roy Batty (Rutger Hauer), jehož souboj s Deckardem je vrchol filmu. Nicméně právě tato scéna, která končí na střeše Bradbury Building, je vlastně jen soubojem dvou postav, které byly do této situace dohnány okolnostmi a nemají na výběr. Proto také film nekončí jednoznačným vítězstvím ani jednoho z nich.

Antagonistou filmu je totiž smrt. Smrt je základním tématem celého filmu. Vidina smrti díky končící čtyřleté životnosti pohání replikanty k zoufalým činům. Deckard se zase snaží před smrtí ochránit Rachael, a poté i jeho vlastní život visí na vlásku, když ho před pádem z budovy zachrání právě Batty. Proti smrti se všichni snaží bojovat, takže ta je antagonistou tohoto filmu.

Ve snímku nalezneme zřetelnou linii akce (Deckard se snaží dopadnout replikanty) a linii vztahů (Deckard a jeho láska k Rachael), přičemž obě dvě lze považovat za rovnocenně důležité pro příběh a obě mají svůj klimax ve třetím dějství.

3.2.2 Struktura verzí

Vzhledem k pěti verzím filmu se nabízí myšlenka, zdali struktura filmu napříč verzemi zůstává stejná. Už nyní je zcela bezpečné říci, že **ano**. Jednotlivé verze se liší v mnoha detailech, nicméně pořadí scén v příběhu se nemění. Stejně tak se nemění ani samotný příběh. Změny, které byly na filmu provedeny, posouvají pouze divákovo porozumění příběhu a mají vliv na katarzi na jeho konci. Z toho vyplývá, že veškerá dramaturgická rozhodnutí ohledně mezostruktury, která proběhla během práce na filmu, se musela stát již před projekcí *Workprintu*.

I přesto se dá porovnáním jednotlivých verzí zlehka nahlédnout pod pokličku vývoje střihačovy práce. Nejvíc odlišný od ostatních verzí je *Workprint* – ve filmu je několik

scén, které se částečně svojí výstavbou záběrů liší oproti kinoverzím (např. scéna příchodu Deckarda na komisařství v prvním aktu), ani v jednom případě se tím nemění děj, pouze se lehce mění způsob vedení divákovy pozornosti, aby lépe rozuměl informacím, které jsou mu obrazem sdělovány. Ostatně to je hlavním úkolem stříhové skladby, vést divákovu pozornost.

Blade Runner vyvrací také jeden poměrně rozšířený omyl, a sice že režisérská verze (director's cut) nutně znamená delší verzi filmu. I když tomu tak často bývá (většinou díky požadavkům producentů na kratší kinoverzi), není to pravidlem. K označení delší verze filmu se v angličtině používá pojem *extended edition* (rozšířená verze), což je třeba případ všech tří dílů *Pána prstenů* (r. P. Jackson). Nicméně nepříjemnou praxí současnosti zůstává označovat režisérskou verzi jakoukoliv verzi filmu s delší stopáží oproti původní kinoverzi.

V níže uvedené tabulce vidíme, že například *Director's Cut* je druhou nejkratší (!) verzí z těchto pěti hned po *Workprintu*. Třetí nejkratší verzí (bez titulků²⁹) je další režisérská verze – *Final Cut*. Ten má ovšem oproti dalším verzím delší titulky, protože jsou v nich uvedeni i lidé, kteří se podíleli na restaurování filmu. Z toho vyplývá, že paradoxně původní kinoverze jsou nejdelší ze všech pěti, kterými se tato práce zabývá. Samozřejmě je to způsobeno především tím, že obsahují ‚happyendovou‘ scénu na konci filmu (cca 60 sekund), kterou ostatní alternativy nemají. Bez ní by byl nejdelší *Final Cut*, který obsahuje množství přidaných a prodloužených záběrů oproti *UST*, *IC* a *DC*. O tom ale více později.

Název verze	Délka ³⁰ na DVD (hh:mm:ss)	Délka bez titulků
Workprint	01:45:26	01:42:49
US Theatrical Cut	01:52:35	01:45:19
International Cut	01:52:50	01:45:34
Director's Cut	01:51:50	01:44:33
Final Cut	01:52:48	01:44:49

Tabulka 1 Porovnání stopáže jednotlivých verzí filmu

²⁹ Délka bez titulků je počítána bez úvodních a závěrečných titulkových sekvencí, přičemž za začátek filmu je považován moment, kdy se objeví první záběr na město; za konec filmu je považován okamžik, než se objeví první titulek.

³⁰ Stopáž je počítána z verzí na DVD edici *Ultimate Collector's Edition* z roku 2007. Stopáž z jiných edicí se může lišit v závislosti na frekvenci snímků za sekundu. (Použité verze mají konstantně 25 fps.)

3.2.3 Střih

Jak bylo řečeno na začátku této podkapitoly, *Blade Runner* má jisté znaky, které ho přibližují spíše artovému filmu, než klasickému komerčnímu produktu. Většina populárních sci-fi nejen tehdejší doby se vyznačovala rychlým, dynamickým střihem, akčními scénami a jednoduchou, zato funkční výstavbou příběhu. To samozřejmě ještě více platí dnes, kdy je střih ve filmu daleko rychlejší, než tomu bylo v minulosti.

Název filmu	Rok vydání	Průměrná délka záběru (s) ³¹
Blade Runner Final Cut	1982 (2007)	5,5
E.T. – Mimosmšťan	1982	5,7
Tron	1982	3,9
Dobyvatelé ztracené archy	1981	4,5
Star Wars	1977	3,1
Impérium vrací úder	1980	4
Star Trek: Film	1979	5,3
Terminátor	1984	3,2
2001: Vesmírná odysea	1968	13,3
Ikarie XB-1	1963	7,6
Pojistka smrti	1944	15,3
Laura	1944	20,3
Sunset Boulevard	1950	15,4
Dotek zla	1958	9
Čínská čtvrt'	1974	16
Taxikář	1976	7,5
Výstřel	1981	7,5

Tabulka 2 Porovnání průměrných délek záběrů filmů

Blade Runner v sobě mísí více žánrů, především vychází z filmu noir a posouvá ho do sci-fi. Můžeme zde najít i prvky thrilleru. Co se týče rytmu střihu, dá se říct, že se spíše přibližuje sci-fi filmům tehdejší doby, než klasickým noirům či soudobým neo-noirům. Pro filmy noir jsou typické dlouhé záběry, což bylo určeno i dobou, kdy se tyto filmy původně točily. Ovšem i moderní filmy noir se vyznačují propracovanou psychologií postav a postupným budováním napětí, k čemuž se hodí sekvence s delšími záběry. Jak vidíme v tabulce, *Blade Runner* zůstává někde napůl cesty. V první části tabulky vidíme sci-fi a dob-

³¹ KOKEŠ, Radomír Douglas. Počítadlo filmových záběrů. *RDK* [online]. 2019 [cit. 2019-01-21]. Dostupné z: <http://www.douglaskokes.cz/pdz/>

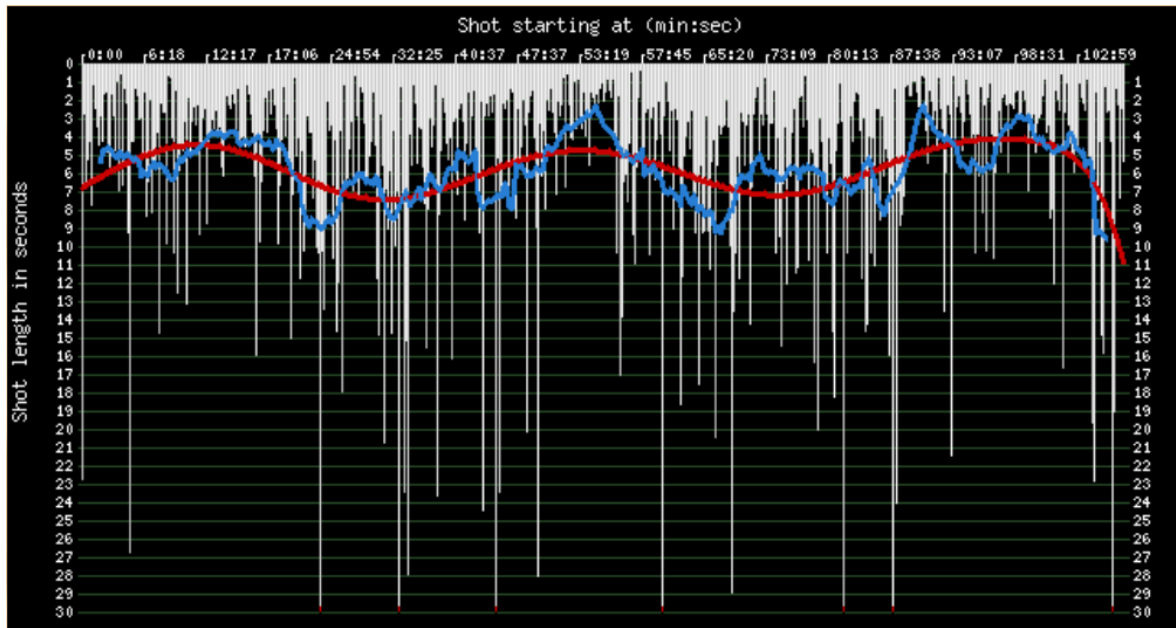
rodružené filmy, které vyšly přibližně v podobné době jako *BR*, v druhé části jsou vybrané některé klasické filmy noir a také tři neo-noiry ze 70. a 80. let. *Blade Runner* má tak v tomto aspektu spíše blíž ke sci-fi, ale ne tolik k akčním trháčkům jako *Star Wars* nebo *Terminator*, ale spíše k rodinnému filmu *E.T.* nebo více konverzačnímu *Star Treku*.

Na cinemetrickém grafu níže můžeme vidět, že se tempo vyprávění filmu pravidelně mění. Rychlejší pasáže střídají pomalejší, ať už na úrovni aktů, kde jsou delší sekvence s rychlejším střihem, tak v rámci jednotlivých scén, které jsou prokládány výrazně delšími záběry. Nutno říci, že tyto delší záběry jsou často trikové záběry na město v mlze, případně letící/jedoucí auto.

Zajímavé je, že sekvenci s nejkratšími střihy nenalzáme v místě klimaxu filmu, ale v jeho prostředku, před midpointem. Nejde ale jednoznačně říci, že by se úplně jednalo o záměr – vychází to z povahy daných scén. Midpoint filmu je v místě, kdy Zhora umírá rukou (zbraní) Deckardovou. Předtím je dramatická akční honička skrz dav lidí, tudíž si situace přímo vyžaduje rychlý, dynamický střih.

Oproti tomu ve třetím aktu, kdy se blíží klimax filmu tomu tak není. V grafu je sice kolem 90. minuty vidět zrychlení ve střihu – to se jedná o souboj Deckarda s Pris, ovšem samotný klimax tak střihaný není. Je to proto, že na rozdíl od ostatních sekvencí se zde pracuje více s budováním napětí – to je jeden ze zmiňovaných prvků thrilleru. Místo velkolepé bitky, přestřelky nebo honičky, sledujeme pomalé nahánění Deckarda Battym, který si s ním hraje jako kočka s myší. Jak sekvence i celý film spěje k vyvrcholení, díky správně rytmizované montáži a střídání úzkých záběrů s jeho obličejem a celky na okolí, které ve své bezútěšnosti tísní jeho postavu, se vžíváme do postavy Deckarda, který čím dál tím víc cítí beznaděj a bezvýchodnost své situace, což ho dožene až k riskantnímu skoku ze střechy na vedlejší budovu.

Jeden vrchol akce je nepříliš úspěšný skok Deckarda na střechu druhé budovy, poté uvolnění v podobě Battyho monologu k Deckardovi visícímu ze střechy a druhé a hlavní vyvrcholení celého filmu je záchrana Deckardova života Battym. Poté se tempo uvolňuje, divák si oddechuje a Batty umírá. Poté už následuje jenom dohra vztahové linie mezi Deckardem a Rachael.



Obrázek 2 Graf cinematriky pro Final Cut³²

³² BLADE RUNNER (THE FINAL CUT) (1982, United States). *Cinematics* [online]. 2012 [cit. 2019-01-19]. Dostupné z: http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=10708#nogo917

3.3 Pracovní hypotézy

Na základě studia teoretických podkladů k filmu si sestavíme několik hypotéz, které se budou dále v analýze ověřovat. Hypotézy vycházejí z odlišností jednotlivých verzí, jejichž zkoumání je hlavním cílem této práce. Zároveň některé vycházejí z hlavních oblastí, kolem kterých se točily změny mezi verzemi, a které jsou častým předmětem diskuzí mezi fanoušky i filmovými teoretiky.

- 1) *Workprint* se od ostatních verzí nejvíce liší. (*Workprint a ti druzí*)
- 2) *Final Cut* více respektuje režisérovu vizi než *Director's Cut*. (*Režisérské sestřihy a režisérské představy*)
- 3) *Násilí* vystřižené z původní verze dodává scénám větší hloubku. (*Násilí a podvod jménem režisérský sestřih*)
- 4) Původní *Director's Cut* nelze doslova považovat za režisérskou verzi. (*Násilí a podvod jménem režisérský sestřih*)
- 5) Přítomnost voiceoveru v původních verzích (*UST* a *IC*) má negativní vliv na divácký prožitek z filmu. (*'Kauza' voiceover*)
- 6) Přítomnost scény s jednorožcem výrazně ovlivňuje vyznění příběhu. (*Jednorožec a Deckard replikantem*)
- 7) Bez přidaného happyendu nelze příběh pochopit. (*Happyend*)

Každému z těchto bodů je věnována jedna z částí následující podkapitoly (s výjimkou bodů 3 a 4, které jsou spojeny), ve kterých se budeme snažit tuto hypotézu potvrdit nebo vyvrátit. Zároveň se analýza pokusí nabídnout interpretaci, proč k tomuto jevu (změně) ve filmu došlo, a jak to ovlivňuje film jako celek.

3.4 Workprint a ti druzí

Workprint je, co se fáze výroby filmu týče, nejstarší verzí – pracovní verzí, která byla určena pro testovací publikum. Jednoduchou úvahou můžeme dospět k tomu, že pokud se jedná o pracovní verzi, tak by se měla od ostatních – distribučních – verzí nejvíce lišit. Je tomu ale skutečně tak?

Na začátek je třeba uvést, že ani u verze *Workprintu* se nejedná o čistě pracovní verzi nebo hrubý střih. Nejsou zde žádné střihové nečistoty (alespoň ne takové, které by nebyly i v ostatních verzích) a nenacházíme zde žádné nedodělky (kromě provizorního mixu zvuku samozřejmě). Naopak, většina střihů ve *Workprintu* se shoduje s finální verzí. Lze tedy potvrdit, že *Workprint* byla verze, na které se předtím už dlouho pracovalo, a film byl prakticky před dokončením.

Pokud se nějaké scény ve *Workprintu* liší záběrovou řadou, jsou v ostatních verzích sestříhány funkčněji. Alespoň tedy co se týče podání podstatných informací pro diváka. Nejpodstatnější jsou změny v prvním aktu filmu.

Dříve zmíněná scéna na komisařství s Deckardem a komisařem Bryantem je ve *Workprintu* vystavěná tak, že po vyzvání k posazení Deckard váhá. Ve *WP* ovšem vidíme opět polodetail Deckarda, zatímco v ostatních verzí následuje tentýž záběr, ovšem v americkém plánu. Akce pokračuje tím, že si Deckard sedá, ve *WP* ovšem záběr zůstává na Gaffovi, který stál za Deckardem. Část následného dialogu se poté odehraje v dialogu mimo obraz, zatímco nadále sledujeme Gaffa. Dialog pak pokračuje na Deckardovi, který má najednou v ruce sklenici s alkoholem a replikou „Já už tu nepracuji.“³³

³³ Český překlad dialogů byl použit z DVD verze *Final Cutu*



Obrázek 3 Série: Začátek scény u Bryanta, Workprint

V ostatních verzích je tato pasáž delší. Vidíme celou pasáž nalévání alkoholu, během které je nejdřív chvilka ticha, a poté Bryant popisuje podrobněji, jak se replikanti dostali na zemi. Ze scény díky tomu cítíme mezi nimi daleko větší napětí a Deckardovu vzdorovitost. Zároveň to podtrhuje význam informací o replikantech, kteří v příběhu později hrají klíčovou roli.





Obrázek 4 Série: Začátek scény u Bryanta, Final Cut

Poté dialog pokračuje stejně ve všech verzích, pouze při přemlouvání Bryant ve všech ostatních verzích dodá „Toto je ošklivý případ. Zatím nejhorší. Potřebuji starého Blade Runnera. Potřebuji tvá kouzla.“ Doprovodí to podlézavým úsměvem. Tuto pasáž zřejmě vrátili do filmu kvůli tomu, aby lépe vykreslili postavu Bryanta a zároveň, aby přesvědčování Deckarda mělo větší plochu. Zkrátka aby bylo jasné, že se ho Bryant opravdu snažil přemluvit.

Další na první pohled zřejmou odlišností je absence záběrů ‚vševědoucího oka‘ v úvodní sekvenci přeletu nad městem. Otázkou je, proč nakonec bylo oko přidáno. Jedním z důvodů může být i praktické hledisko: oko je vloženo mezi záběry – velké celky na město a na Tyrell Corporation – které na sebe jinak příliš stříhově nesedí. Nicméně oko je především velice důležitým motivem filmu. Vztahuje se přímo k replikantům, Batty několikrát zmiňuje, jaké neuvěřitelné věci svými očima už viděl. A to jak inženýrovi, který oči vyrábí, tak svému tvůrci Tyrellovi, tak i Deckardovi před svou smrtí. Také pokaždé, když se replikant chystá zabít, útočí na oči – Tyrell zemře, když mu Battyho ruce rozdrtí oči a Leon se chystá Deckarda dorazit taktéž útokem na jeho oči, předtím než ho zezadu zastřelí Rachael.

Z toho se také můžeme domnívat, že oko, které vidíme na začátku filmu, i když není konkrétně nikomu přiřazeno, dost možná může patřit některému replikantovi, který opět vidí „věci, kterým byste, vy lidé, nevěřili.“ Oko znamená pro replikanty život, a proto se ho režisér rozhodl dát i do úvodní sekvence filmu, aby už takto brzo v podtextu nastolil téma filmu – život a nevyhnutelnost smrti.



Obrázek 5 ,Vševídnoucí oko‘

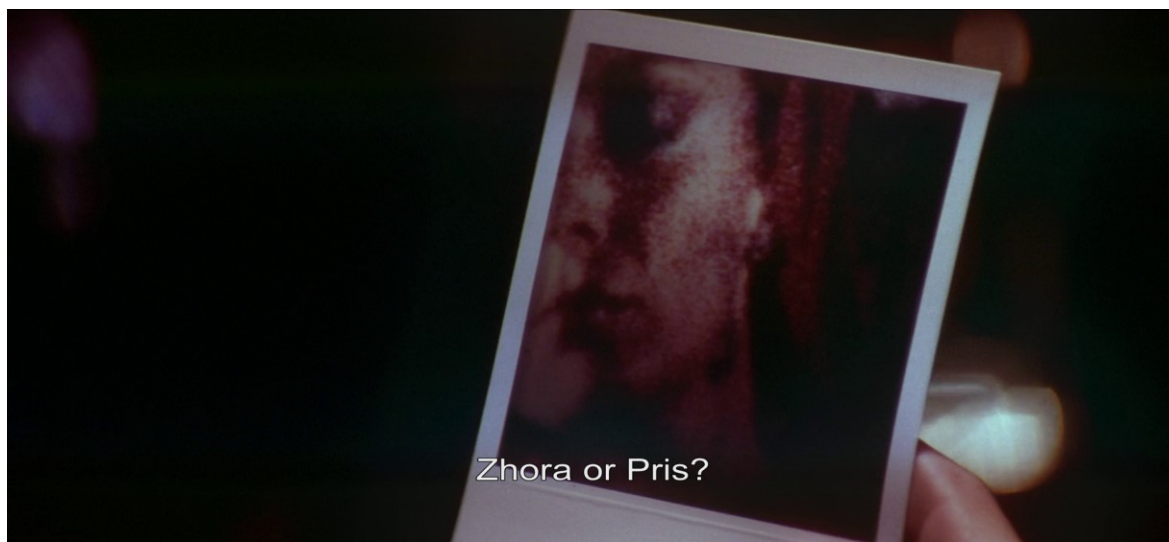
Drobnou odlišnost lze nalézt v čase 01:23:47 (UST), kdy Deckard jede ve svém autě městem a poté míří k Bradbury Building. Ve *WP* slyšíme vysílačku sdělovat úmrtí J. F. Sebastiana už během cesty tunelem. Poté co Deckard zastaví, následuje už jen rozhovor se strážníkem a neúspěšný telefonát. V dalších verzích slyšíme z vysílačky během cesty tunelem jen nezřetelné hlášení o poplachu, o smrti Sebastiana se Deckard dozvídá, až když parkuje na ulici a poslouchá vysílačku, a teprve poté následuje strážník a telefonát. Pravděpodobně se k tomuto řešení přistoupilo, aby byl větší prostor pro Deckardovu reakci.

Stříhově je také dost odlišný samotný konec, který nejenom že neobsahuje happyend, který byl přidán až po neúspěšných testovacích projekcích, ale poslední scéna filmu, kdy se Deckard vrací pro Rachael je znatelně jinak vystavěná.

Záběr vycházejícího Deckarda z výtahu a procházejícího kolem kamery je očividně jiné jetí, ve *WP* se ohlíží za sebe, zatímco v jiných verzích se spíše koukne do země, jakoby si dodával odvahy. Zbytek scény je ve *WP* vystavěn tak, že stále sledujeme Deckarda, jak prochází bytem a následně, když se sklání nad Rachael se zbraní v ruce, tak to trochu vypadá, jakoby ji chtěl zastřelit. V dalších verzích Deckard déle váhá, než vejde do bytu. Scénu v bytě poté vnímáme skrz Rachael, kterou prakticky celou dobu máme v kompozici. Tyto dva principy více podporují mystično ve scéně a větší napětí, zda Rachael není náhodou mrtvá.

Pro někoho možná překvapivě *Workprint* obsahuje také voiceover. Byť ne v takovém rozsahu, jako v *UST* a *IC*. Vlastně jen na dvou místech. První místo, které lze lehce přehlédnout, je v čase 00:44:15 (v *UST*), kdy si Deckard prohlíží vytisknutou fotku z přístroje. Ve *Workprintu* mimo obraz slyšíme repliku „Zhora nebo Pris?“. Ostatní verze

nechají místo toho naplno zahrát orientální hudební motiv, který je spojován s exotickou čtvrtí, kde Zhora tancuje v klubu. V tomto případě se jednoznačně jednalo o pokus o jasnější naraci za účelem snadnějšího pochopení detektivního momentu, který tomu předcházel. Výsledný film tento moment ztěžuje a obecně celá tato sekvence pro diváka není úplně jednoduchá k porozumění. Na místě je také zmínit, že technicky vzato nemusí jít o voiceover, ale pouze o repliku mimo obraz.



Obrázek 6 „Zhora nebo Pris?“

Oproti tomu na druhém místě se o voiceover jedná zcela určitě, a je to ve chvíli, kdy Batty umírá (01:43:02). Jedná se ale o zcela odlišný voiceover, než v *UST* a *IC*, Deckard v něm popisuje, jak sledoval celou noc Battyho umírat. Je tomu následně i přizpůsobená stříhová skladba, kdy v narážce na umírání celou noc se místo na polodetail Battyho stříhá na celek, kde je dobře vidět, jak ležící Deckard sleduje Battyho, který mrtvý nehybně sedí. Co se týče zvuku, tak zároveň zhruba poslední šestina *Workprintu* obsahuje pouze referenční hudbu (údajně převzatou z *Vetřelce*³⁴).

Samozřejmě tu je ještě vizuální stránka věci. *Workprint* má nižší obrazovou kvalitu, jelikož se jednalo o pracovní kopii negativu. Pochopitelně zde také nejsou barevné korekce a retuše.

³⁴ *Nebezpečné dny: Jak se točil Blade Runner [Dangerous Days]* [filmový dokument]. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

Workprint se v mnoha ohledech liší od ostatních verzí, přičemž nejméně se liší od *Final Cutu* (o podobnostech mezi *WP* a *FC* více v následující podkapitole). Na výše uvedených případech jsme si ukázali, že některé části filmu, zejména na začátku a na konci, nemá řešeny tak dobře jako ve zbylých čtyřech verzích. Jsou to části, které nám přímo ovlivňují expozici a katarzi filmu, a proto se nejedná o zanedbatelné změny. Kromě těchto částí je ale *Workprint* až na drobnosti stejně vystavený jako ostatní verze.

3.5 Režisérské sestřihy a režisérské představy

Není úplně obvyklé, aby jeden film měl více verzí, které jsou označovány za režisérské. U *Blade Runnera* tato situace nastala díky tomu, že prací na původním *Director's Cutu* se osobně neúčastnil sám režisér, protože v té době pracoval na jiných svých filmech. Pochopitelně pak s výsledkem nebyl spokojen. Proto o 15 let později vznikl *Final Cut*. Odpovídá tato verze ale opravdu více jeho původní vizi?

Vycházejme z toho, že nejlepší obraz původní představy Ridleyho Scotta o podobě filmu, nám poskytuje *Workprint*. Sice se jedná o prototypní verzi a jistě i sám režisér tam viděl nedokonalosti, nicméně i fakt, že se k některým prvkům z *Workprintu* vrátil v režisérských verzích filmu (především tedy *Final Cutu*), nám naznačuje, že by se mohlo jednat o původní ideje, od kterých byl nucen (ať už z vlastní nebo cizí vůle) po testovacích projekcích upustit. Jak bylo řečeno výše, *Workprint* nelze doslova považovat za nedodělanou nebo pracovní verzi střihu. To znamená, že pokud by se testovací projekce podařily, byl by toto s největší pravděpodobností výsledný střih. (Opět pro připomenutí, bavíme se zde o střihu, nikoliv o obrazové nebo zvukové stránce.) Z toho vyplývá, že režisérská rozhodnutí v této verzi mají váhu a můžeme tvrdit, že **ta verze, která se v klíčových aspektech spíše přiklání k *Workprintu*, je více v souladu s režisérskou vizí.**

Už z informací z předchozích kapitol je nasnadě, že vítězem tohoto mikrosouboje zřejmě bude *Final Cut* (2007). Jedná se totiž o novější verzi, na jeho výrobě se účastnil režisér osobně, na rozdíl od *Director's Cutu* (1992), a zároveň pro jeho výrobu byly použity moderní technologie, které v roce 1982 neexistovaly.

Toto vše jsou ovšem informace od tvůrců či producentů, které mohou být více či méně zkreslené. Je tedy potřeba prokázat, že *Final Cut* skutečně více respektuje původní režisérův záměr v podobě *Workprintu*. Toho docílíme tím, že se pokusíme najít místa ve *WP*, která se shodují s *Final Cutem* a místa, která se s ním rozcházejí a naopak odpovídají *Director's Cutu*. Uváděný timecode v této podkapitole odpovídá *Workprintu*.

3.5.1 Shoda *Workprintu* s *Final Cutem*

1) 00:43:05

Deckard odchází od stánku, kde zjistil, odkud pochází hadí šupina, kterou našel. Záběr odcházení je ve *WP* i *FC* prodloužený a vidíme celou ulici a jak se Deckard noří do davu.

- 2) 00:44:28
Deckard hledá klub Taffyho Lewise. Oproti *DC* jsou zde navíc tři záběry ilustrující Deckardovo hledání klubu: Celek na přelidněnou ulici, americký plán na dvě tanečnice za sklem a polodetail na Deckarda, jak se na něco ptá policisty. Všechny tři verze se zase potkávají až při vstupu do klubu.
- 3) 01:17:38
Rozhovor Battyho s Tyrellem. *Final Cut* a *Workprint* obsahují repliku „I want more life, father.“ V *DC* (a ostatních verzích) je ale „father“ nahrazeno za „fucker“.
- 4) 01:19:54
Vražda Tyrella. V *DC* je sekvence záběrů vraždy Tyrella sestříhaná tak, že jenom minimálně je zde vidět krev, zatímco ve *WP* a *FC* je záběr prstů zajiždějících do Tyrellových očí delší a později se na něj ještě jednou stříhá zpět. Nicméně *WP* má tuto pasáž o něco kratší, s menší gradací. O této pasáži více v podkapitole 3.6.
- 5) 01:26:20
Souboj Deckarda s Pris. Opět se jedná o upravenou scénu s násilím. V *DC* je vynecháno tahání Deckarda za nos, ale je tam jeden úder navíc. *WP* i *FC* tahání za nos mají, ovšem ve *Workprintu* je také onen úder navíc.

3.5.2 Shoda *Workprintu* s *Director's Cutem*

- 1) 00:06:03
Ve *Final Cutu* se dříve stříhá na létající světelnou reklamu a rychleji přecházíme ve stříhu ke stánku s jídlem. *WC* a *DC* mají přidáný jeden pohled na stánek navíc.
- 2) 01:26:48
Souboj s Pris, zastřelení. Ve *WP* a *DC* Deckard vystřelí pouze dvakrát, zatímco v *FC* třikrát.
- 3) 01:33:27
Batty si propichuje ruku hřebíkem. Ve *Final Cutu* je navíc detail, jak proleze hřebík skrz jeho ruku.
- 4) 01:35:28
Batty nahání Deckarda. Pouze drobnost – v *FC* je o něco dříve záběr na Ba-

ttyho, jak kouká z okna a zasměje se. Naopak o pár sekund později tam chybí záběr seshora na obě ruce Deckarda, jak se drží římsy.

5) 01:37:00

Deckard vylezl na střechu Bradbury Building. *WP* a *DC* se shodují, v *FC* je scéna útěku a skoku ze střechy střižená rychleji, aby získala na dynamice.

Podle navržené metodiky z toho vyplývá remíza. Ovšem když se podíváme blíže na jednotlivé body, zjistíme, že v případě, kdy se shodoval *Workprint* a *Director's Cut*, tak se většinou jednalo o drobnosti, zatímco v druhém případě se jedná často o důležitější změny, například o přidané záběry, které v jiných verzích nejsou, nebo záměna slov měnící význam celé scény (father/fucker). Konkrétně v tomto momentě je změna malá, ale dost důležitá pro vyznění zbytku scény. Jednou tak scéna vyzní jako vražda vlastního otce, zatímco v druhém případě by šlo o zabití z pouhého vzteku.

I přes to všechno je zřejmé, že podle představ režiséra (i dle jeho vlastních slov) je spíše verze *Final Cut*. Nicméně jsme zjistili, že i vize takového režiséra jako Ridley Scott se může měnit a rozhodně o ní nemusí být jednoznačně rozhodnutý už od začátku. Navíc lze tvrdit, že změny, které byly provedeny ve *Final Cutu* navíc oproti *Director's Cutu*, byly změny k lepšímu.

3.6 Násilí a podvod jménem režisérský sestřih

Porovnávání verzí filmu dost ulehčuje fakt, že při sestavování *International Cutu* a *Director's Cutu* se zřejmě tvůrci rozhodli oproti *US Theatrical Cutu* změnit jenom to, co bylo nezbytně nutné. Tudíž tyto tři verze jsou **absolutně** na okno přesně stříhově **shodné** až do času 00:40:55, tedy do momentu, kdy byl přidán záběr s jednorožcem. Samozřejmě nepočítaje voiceover, který se v *DC* nevyskytuje.



Obrázek 7 Slavný záběr s jednorožcem, Director's Cut

I ve zbytku děje nalezneme jen minimum rozdílů mezi těmito třemi verzemi. Další se nachází až v čase 01:22:24 ve scéně vraždy Tyrella, kdy se *IC* (a s ním i *Final Cut*) liší záběry zobrazující násilí, nicméně výsledná stopáž scény je stejná.

Není zde vidět tryskající krev z Tyrellových očí, místo toho nejdřív stříháme na detail Battyho obličeje a poté na sovu klidně pozorující dění. Potom opět delší záběr na Battyho, scéna vrcholí na záběru vyděšeného Sebastiana, a pak už je uvolnění v podobě polodetailu na Battyho, jak pouští bezvládnou Tyrellovu hlavu.



Obrázek 8 Série: *Vražda Tyrella*, US Theatrical Cut a Director's Cut

Místo toho v *IC* je pořadí následující: delší záběr na Tyrellův obličej, vidíme i tryskající krev, detail Battyho obličej, vyděšený Sebastian, opět Batty, velký detail na Battyho prsty v Tyrellových očích, další záběr na Battyho a vrchol scény na detailu ,vydloubnutí' Tyrellových očí. A poté stejný záběr Battyho, jak pouští Tyrellovu hlavu.





Obrázek 9 Série: *Vražda Tyrella, International Cut a Final Cut*

Ve více násilné verzi jdeme hodně s postavou Battyho, vnímáme, jakou námahu mu dělá vykonat daný čin, vnímáme jeho rozporuplné pocity i brutalitu činu samotného skrze záběry na nebohého Tyrella. V mírnější verzi se více soustředíme na diváky tohoto aktu. Na zděšeného Sebastiana a nezúčastněnou sovu, která je kontrastem oproti brutálnímu násilí odehrávajícím se před ní.

Obecně tato scéna je vystavěná na kontrastech, které vnímáme skrze postavu Battyho. Nejdříve je napjatá atmosféra při příchodu k Tyrellovi, což se stupňuje během dohadů o metodách, jak změnit přednastavenou krátkou délku života replikantů mezi ním a Battyem. Napětí jde dolů, poté, co se ho Tyrellovi podaří uchlácholit řečmi o jeho výjimečnosti, Batty najednou vypadá smířený se svým osudem. Tato fáze končí momentem, kdy vezme Tyrella za hlavu, nejdříve čekáme násilí, ale přijde polibek. Násilí přichází až v momentě, kdy to už nečekáme, což mu dodává na větší síle.





Obrázek 10 Série: Souboj Deckarda s Pris, International Cut a Final Cut

Další odlišná sekvence se týká opět násilí, a sice ve scéně zabití Pris v čase 01:29:08. V *IC* je navíc záběr, kdy Deckardovi při bitce strká prsty do nosu a tahá ho za něj. Poté je ještě prostříh zpět na Pris, na Deckarda z jiného úhlu, znovu na Pris a poté širší záběr, jak Deckarda pouští. V *UST* naopak místo tahání za nos je další záběr na to, jak Pris praští Deckarda do hlavy, a poté ho hned pouští na zem. O pár sekund později, kdy už dojde na její zastřelení, v *IC* Deckard do Pris vystřelí jednou a poté dvakrát, když se zmítá na zemi, zatímco v *UST* vystřelí pouze jednou a jednou.





Obrázek 11 Série: Souboj Deckarda s Pris, US Theatrical Cut a Director's Cut

Oba případy nám podtrhují utrpení, které postavy podstupují. Celým filmem se vine motiv Deckardovy bezmocnosti vůči replikantům, pokaždé je zbitý, nikdy v souboji fyzicky nevíteží. To podtrhuje i pasáž s prsty v jeho nose. Nakonec je nucen použít zbraň, aby zvítězil. V případě Pris je zde déle patrné její utrpení, zároveň ji to ale díky nelidskému křiku dehumanizuje a divákovi je jasné, že v takovéto agónii umírá stroj, a ne člověk. Třetí rána Deckardova pak vypadá spíše jako rána z milosti, aby se na zmítající se tělo replikantky už nemusel koukat.



Obrázek 12 Série: Ruka s hřebíkem, International Cut a Final Cut

Poslední výrazný rozdíl mezi *IC* a *UST* se nachází v čase 01:35:49, kdy Batty nahání Deckarda po Bradbury Building a je nucen si propíchnout ruku hřebíkem, zřejmě kvůli tomu, aby mu fungovala. Ruka zde symbolizuje jeho blížící se smrt a mimochodem je to ta ruka, která nakonec Deckardovi zachrání život. V původní verzi je pouze jeden záběr, jak si Batty vrazí do ruky hřebík, v *IC* jsou tři záběry navíc: detail na hřbet ruky, jak jeho druhou stranou hřebík prolézá ven, protipohled na Battyho, jak křičí bolestí a pohled zpět na ruku. To opět divákovi dává ucelenější pohled na to, že Battyho bolest je skutečná. Paradoxně to ale film hned v následujících záběrech popře, když Batty bez následků prorazí hlavou zeď.



Obrázek 13 Série: Ruka s hřebíkem, Theatrical Cut a Director's Cut

Zbytek filmu se shoduje. Je otázka proč tyto momenty byly z *UST* vystřiženy a v *IC* zůstaly. Pravděpodobně se tak stalo na žádost distributora, nicméně ani vynechání těchto záběrů filmu nepomohlo k získání mírnějšího ratingu, získal totiž rating R („restricted“), tedy mládeži pod 17 let přístupno jen v doprovodu rodičů.

DC překvapivě vychází z *UST*, takže výše popsané scény s větším násilím se vrátily až ve *Final Cutu*. To jen podporuje tvrzení, že *DC* nelze považovat za skutečný režisérský střih. Je očividné, že vznikl bez dohledu Ridleyho Scotta, protože ten to potvrdil i tím, že do finální verze přidal (mimo dalších mnoha záběrů) i násilné verze scén z *IC*. *Director's Cut* je tak naprosto **identický** (na okénko přesně) s *US Theatrical Cutem* mimo zmíněného záběru s jednorožcem, voiceoveru a závěrečné scény „jízdy do západu slunce“, která je z *DC* jednoduše ustřižená. *DC* je tak možné považovat spíše za **zkrácenou** verzi původního snímku. I přesto je ale zajímavé, jak změna těchto tří prvků dokáže přeformulovat význam filmu.

3.7 ‚Kauza‘ voiceover

Nápad doplnit film o voiceover (mluvený komentář) se neobjevil až v postprodukcii, jak se někdy mylně uvádí. Ve skutečnosti už první verze scénáře od Hamptona Fanchera, poté co byl k projektu přizván režisér Scott, obsahovaly na několika místech voiceover. Režisér se ho tam rozhodl zapojit zřejmě v duchu inspirace filmem noir ze 40. let, což původně Fancher nezamýšlel. Proti existenci komentáře se ohradil i autor předlohy Philip K. Dick. Ze scénáře byl voiceover vypuštěn až pár měsíců před natáčením, kdy u projektu už byl místo Fanchera David Peoples. On sám ovšem uvedl³⁵, že s nějakou formou komentáře ve výsledném filmu počítali. Přesto se rozhodli film natočit bez něj, aby na něm příběh nebyl závislý a také proto, že se scénář v průběhu natáčení často měnil, takže hrozilo, že by nakonec k natočenému materiálu nesesedl.

Materiál, který Scott přinesl poté do střížny, byl ovšem tak působivý a sám o sobě vypovídající, že podle režiséra nepotřeboval žádný další vysvětlující komentář. Dali přednost vyprávění obrazem. Bohužel následné testovací projekce v Dallasu a Denveru v očích producentů znamenaly fiasko. Spousta lidí měla podle průzkumu problém se srozumitelností filmu.

Bylo tedy rozhodnuto, že pro větší srozumitelnost se navrátí do filmu voiceover a bude namluvený Harrisonem Fordem. Zdroje se ovšem rozcházejí v tom, čím rozhodnutí to vlastně bylo. V dokumentu *Dangerous Days*³⁶ Ridley Scott uvádí, že to byl jeho návrh (i když možná spíše ze zoufalství z výsledků testovacích projekcí). Z téhož dokumentu je ale zřejmé, že producenti na voiceoveru taktéž trvali.

A to i přesto, že později během nahrávání režisér zřejmě zjistil, že voiceover nefunguje a nechtěl ho tam dát. Dostal se do sporu s producenty, což vyústilo v jeho nepřítomnost na třetí (a poslední) nahrávací frekvenci s Harrisonem Fordem.

A proč je vlastně voiceover v *Blade Runnerovi* považován za špatný? Důvodů může být několik. Vzhledem k tomu, že se voiceover přidával až v pozdních fázích stříhu, je při

³⁵ SAMMON, Paul. *Future Noir: the making of Blade runner*. Revised and updated edition ; first Dey Street paperback. New York: Dey Street Books, an imprint of William Morrow, 2017, s. 316. ISBN 978-0-06-269946-6.

³⁶ *Nebezpečné dny: Jak se točil Blade Runner [Dangerous Days] [filmový dokument]*. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

sledování filmu velice jasně vidět, že **byl natočen tak, aby nebyl komentář potřeba**. Tudíž pro něj ani ve střihu nebyly vystavěny potřebné plochy v jednotlivých scénách. Nabízí se také myšlenka, že ve střihu nejsou místa pro voiceover zkrátka proto, že už nebyl čas film rozsáhle přestříhávat.

Zároveň bylo přidáno daleko více komentáře, než se počítalo v dřívějších verzích scénáře. Jak zmíněno v podkapitole 3.4, *Workprint*, tedy testovací verze promítaná v Dallasu a Denveru, už obsahovala voiceover. Ovšem v zásadě jen na jednom místě, a to na konci filmu, když Batty umírá. Tento komentář ale byl nahrazen a doplněn množstvím dalšího voiceoveru napříč celým filmem.

Už v předchozí kapitole bylo řečeno, že z *Director's Cutu* byl komentář vyjmut bez úprav střihu. Byť tento tah lze možná odsoudit jako odbytou práci, zároveň nám to odhaluje fakt, že film jeho absencí bez problémů utáhne obrazem a divák neztratí vůbec nic ze svého zážitku. Navíc pokud platí domněnka, že původně nebyl čas upravovat střih k potřebám voiceoveru, bylo toto jednoduché řešení nasnadě. Taktéž se *Workprint* ve většině scén, kde se později přidal voiceover, shoduje s *UST*. Znamená to, že voiceover byl nutně napasován na množství scén, které k tomu nebyly původně ve střihu určeny.

Verze, která měla možnost se s absencí voiceoveru vypořádat, je samozřejmě *Final Cut*. Porovnáním *US Theatrical Cutu* a *Final Cutu* zjistíme, že i v tomto případě se mnoho nezměnilo. Jediné místo, kde je zřejmé, že se zkracovalo, je v čase 00:08:12 (*UST*), což je scéna, kdy Deckard čte noviny a poté sleduje létající reklamu na mimozemské kolonie. Zde byly vystřiženy dva záběry a zkrácen záběr, jak se Deckard dívá na reklamu. V *UST* v tomto momentu začíná první část voiceoveru. V dalších místech, kdy se voiceover objeví (je jich ve filmu celkem 12 + scéna s happyendem, viz tabulku) se ve střihu na okno přesně shoduje *UST* a *FC*. Pouze u scény happyendu se dá mluvit o přizpůsobení střihu, to ovšem může být zavádějící, jelikož tato scéna se vyskytuje pouze v *UST* a *IC*.

Začátek (čas <i>UST</i>)	Konec	Trvání (s)
00:08:26	00:08:38	12
00:09:12	00:09:18	6
00:10:33	00:10:53	20
00:11:46	00:11:53	7
00:15:42	00:16:03	21
00:23:08	00:23:15	7
00:24:22	00:24:28	6
00:24:36	00:24:39	3
00:34:30	00:34:50	20
00:34:58	00:35:10	12

00:56:30	00:56:48	18
01:43:03	01:43:33	30
01:47:57	01:48:15	18

Tabulka 3 Výskyt voiceoveru v US Theatrical Cutu

Zajímavostí je, že film naopak obsahuje scénu, resp. záběr, kdy byl očividně nějaký voiceover nebo hudba do obrazu zamýšlená. Jedná se o scénu v čase 00:46:20, kdy Deckard vyslýchá Ben Hassana. Původně bylo zamýšleno, že se kontaktní zvuk nepoužije (a možná se ani při natáčení nenahrál), poté ale byl doplněn, což je poznat ve všech verzích kromě *FC*, protože Harrison Ford očividně hýbe pusou úplně jinak, než jak jsou repliky. Ve *Final Cutu* byla jeho ústa dotočena a digitálně nahrazena, aby byl lipsync³⁷ v pořádku.

O nedotaženosti konceptu voiceoveru také svědčí to, že se v hojně míře vyskytuje v první půli filmu, zatímco v druhé půli se vyskytuje pouze na konci. Částečně je to sice díky tomu, že v druhé části filmu více sledujeme i dějovou linku replikantů, kde by komentář Deckarda neměl smysl, ale nenadálá absence je překvapující. O to víc pak diváka zaskočí, když se znenadání objeví v emočním vrcholu filmu – když Batty umírá. Což i vzhledem k jeho provedení drasticky naruší silnou emoci, kterou scéna předtím vybudovala.

Ovšem lze pochopit, že při nasazování voiceoveru nebylo moc na výběr kam ho umístit. Lze to pouze v momentech, kdy se v obraze vyskytuje Deckard a nesmí tam být žádný dialog, aby se s komentářem nepřebíjel – např. v momentech, kdy Deckard letí spinnerem³⁸. Jenže obsazení veškerých ‚tišších‘ míst, zvláště v první čtvrtině filmu, mělo za následek, že zde zase chybí plochy, kdy by si divák takzvaně ‚oddechnul‘. Takto je zahlcen přemírou informací, jak z voiceoveru, tak z obrazu, že prakticky nemá šanci vše najednou vnímat.

Dalším pravděpodobným důvodem nekvality komentáře je to, že byl **špatně napsaný**. Voiceover se přepisoval několikrát, vystřídal se na něm několik scénáristů, až se toho opět ujal David Peoples. Potíž byla v tom, že nikdo pořádně nevěděl, co by měl vlast-

³⁷ lipsync = synchronizace dialogu s ústy herce

³⁸ Takto se ve filmu nazývá létající auto

ně obsahovat. Údajně³⁹ vzniklo a bylo nahráno velké množství verzí. Ta, která nakonec byla vybrána do výsledného díla, byla spíš považována za menší zlo.

Na tom, jak je voiceover napsaný je špatné především to, že místo aby rozšiřoval to, co už o příběhu víme, nebo nám ilustroval, jak se hrdina vyrovnává s tím, co se právě stalo (tak jako ve film noir), tak pouze popisuje, co jsme už viděli v obraze – např. v čase 00:56:30, kdy Deckard zastřelí Zhoru, obšírně popisuje, jak se necítí dobře z toho, že ji musel zastřelit. To ale my už dávno víme z výrazu jeho tváře. Komentář je redundantní a odtahuje divákovu pozornost od toho, co se děje v obraze.

Nebo v horším případě nám poskytuje informace, o které nestojíme a nejsou vůbec důležité – např. v čase 00:09:13 se dozvíme, že Deckardova manželka mu říkala „sushi“ – studená ryba. Stejně tak v dalších místech nám poskytuje informace, které rozvíjejí podpříběhy, které pro film jinak nemají vůbec význam.

Posledním důvodem, proč voiceover není dobrý, a čeho si diváci musí ihned všimnout, je to, že **byl špatně zahráný**. Harrison Ford totiž měl ve smlouvě, že musí nahrávání, bude-li to potřeba, podstoupit. Jenže ani on, ani režisér si nemysleli, že by voiceover tak, jak je napsaný byl dobrý a byl ve filmu potřeba, což se markantně podepsalo na jeho výkonu při nahrávání. Jeho hlas zní bezbarvě, znuděně. Jako by ho to ani nezajímalo. A proto také ve filmu působí jako příslovečná pěst na oko.

Tyto všechny důvody nám potvrzují, že přítomnost voiceoveru v této podobě nakonec vedla k tomu, proč naprostá většina diváků a fanoušků *Blade Runnera* mluvený komentář nemá v oblibě. A také proč byl voiceover první věc, kterou tvůrci vyhodili, když sestavovali režisérský sestřih. Z toho lze usuzovat, že voiceover v *UST* a *IC* má opravdu negativní vliv na prožitek diváka z filmu.

³⁹ *Nebezpečné dny: Jak se točil Blade Runner* [Dangerous Days] [filmový dokument]. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

3.8 Jednorožec a Deckard replikantem

Jednorožec ve sci-fi filmu není úplně častý jev. Zvláště v takovém, který si jinak zakládá na uvěřitelnosti. Pasáž s jednorožcem se vyskytuje pouze v *Director's Cut* a *Final Cut*. Jedná se o záběry, které vznikly během natáčení Scottova dalšího filmu *Legenda* (1985).

V *DC* se jedná pouze o jediný záběr, který byl vložený do scény, kdy Deckard rozjímá u klavíru nad fotkami od replikantů. Styl, jakým je tento záběr nastřížen do filmu – prolínáčkou během záběru v jízdě na Deckarda – silně naznačuje, že se jedná o představu (či vzpomínku?), která mu běží hlavou.



Obrázek 14 Série: Scéna s jednorožcem, Director's Cut

V *FC* je tato scéna odlišná. Začíná stejnou jízdou, která je přerušena velice úzkým detailem na podřimujícího Deckarda, který následně otevře oči. Následuje první záběr na jednorožce v dálce, poté zpět stejný záběr Deckarda a následuje stejný záběr na jednorožce v běhu, jako byl v *DC*. Poté opět Deckard ve velkém detailu. Následuje detail, jak bere fotku z klavíru a odtud je výstavba záběrů všude stejná. Takto vystavěná scéna nám ještě silněji evokuje, že se jedná spíše o nějakou vzpomínku. Tím, že Deckard otevře oči, cítíme, že on sám je touto vzpomínkou/představou překvapen. Díky použití užších záběrů je na tuto sekvenci kladen ještě větší důraz než v *DC*, zřejmě proto, aby divák měl čas si udělat

vlastní výklad toho, co viděl. Nejznámější interpretací je, že se jedná o náznak, že Deckard může být replikantem.



Obrázek 15 Série: Scéna s jednorožcem, Final Cut

Záhada, jestli je Deckard replikant nebo ne, rozproudilo mnohé diskuze a je to jeden z důvodů, proč se lidé koukají na tento film vícekrát. Obecně se dá říci, že díky svému otevřenému konci a diskuzím nad množstvím na první pohled nejednoznačně vysvětlených motivů se *Blade Runner* nakonec stal tak populární, i když to nějakou dobu trvalo. Díky věcem, které divák na první zhlédnutí v kině nemá šanci pochopit.

Nicméně, znamená to opravdu, že je Deckard replikant? Názory jsou nejednoznačné. Stejnak samotný *Ridley Scott* je ohledně tohoto velice tajemný. Když nebudeme brát v potaz pokračování *Blade Runner 2049*, kde se tato otázka zřejmě částečně vysvětlila, musíme začít hledat náznaky ve zbytku děje původního filmu.

Nejdříve samotná scéna s jednorožcem. Proč právě jednorožec? Symbolizuje totiž něco, co ve skutečnosti neexistuje. Stejně tak, jako neexistují vzpomínky replikantů. Způsob jakým je tato sekvence sestříhána ve *Final Cutu* ještě více naznačuje, že se jedná spíše o vzpomínku. Jak ale člověk může mít vzpomínku na něco, co neexistuje? Ledaže by mu byla implantována. Tak, jako replikantovi. Navíc kdyby byl Deckard replikant, vrhalo by to na jeho činy v průběhu filmu úplně jiné světlo – v zásadě by to z něj dělalo vraha vlastního druhu. Na druhou stranu by se tím legitimizoval jeho vztah s replikantkou Rachael.

Poté je tu Gaff, který na konci filmu nechá u Deckardova bytu origami jednorožce. Nejenom, že to značí, že v bytě byl a nechal Rachael naživu, zároveň se naskytuje otázka, proč tam nechal konkrétně jednorožce, když jednorožec existoval jen v představách Deckarda? Ledaže by Gaff věděl něco, co Deckard neví. Třeba to, které vzpomínky byly Deckardovi implantovány. Navíc když si Deckard nalezeného jednorožce prohlíží, tak má výraz, jako kdyby se už smířil s faktem, že on je také replikant.

Dalších momentů, které by se daly považovat za skrytý náznak, že je Deckard replikant, je ve filmu více, nicméně nelze jednoznačně říci, jestli tak byly původně zamýšleny.

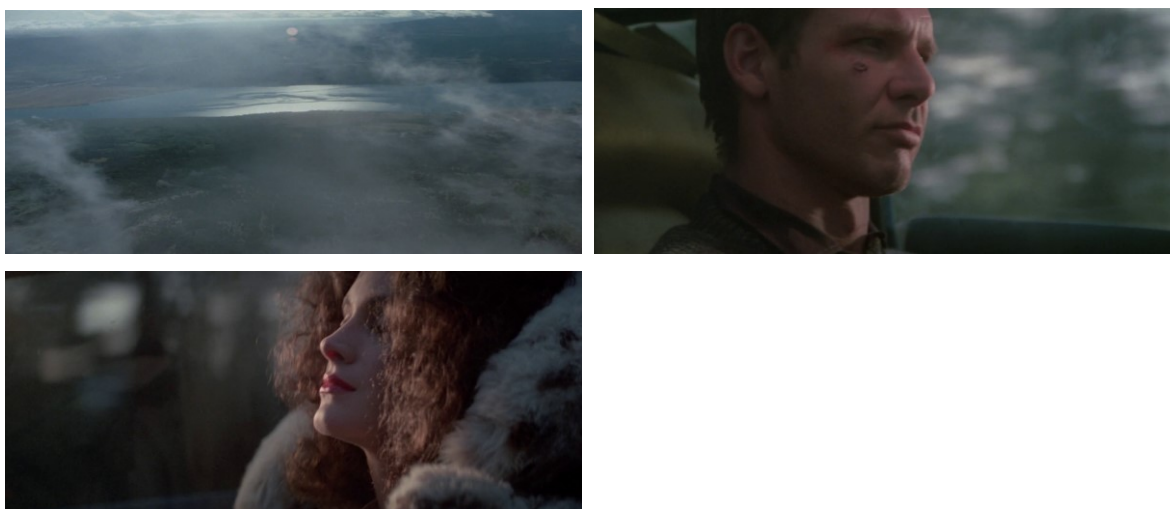
- 1) Na začátku filmu řekne Bryant Deckardovi „Víš, jaká je situace, pokud nejsi policista, nic neznamenáš.“ To může být narážka i na to, že kdyby Deckard byl replikant a nepatřil k policii, byl by ta nejnižší spodina společnosti. Zároveň jako replikant by měl větší šanci při ‚lovu‘ jiných replikantů. Což potvrzuje Bryant tvrzením, že je Deckard jeho nejlepším blade runnerem.
- 2) Rozhovor Deckarda s Rachael, když za ním poprvé přijde do bytu. Deckard přesně ví, jaké vzpomínky má Rachael implantovány. Možná to ví díky tomu, že je u policie, ale co když tyto vzpomínky má v hlavě také?
- 3) Replikantské oči. V mnoha záběrech replikanti mají specifický lesk v očích, což má naznačovat, že to jsou stroje a ne lidé. V jednom záběru (01:03:52 v *FC*) jsou vidět lesknoucí se oči jak Rachael, tak i Deckardovi. Žádnému jinému člověku se ve filmu oči nelesknou, pouze replikantům. To celkem zřetelně ukazuje na Deckarda jako replikanta.
- 4) O chvíli později se Rachael zeptá, jestli Deckard někdy sám podstoupil Voight-Kampffův test – test na odhalení replikanta. Otázka zůstane bez odpovědi.
- 5) Na konci filmu, na konci scény na střeše Gaff řekne „Škoda, že ona nebude žít. Ale kdo vlastně žije?“ Jedná se o řečnickou otázku, ale dost možná to může být

i narážka na Deckarda, že je ve skutečnosti také stroj, který ‚doopravdy nežije‘. Obecně nám film naznačuje po celou dobu, že Gaff ví více, než jak se tváří.

I přes všechny tyto nepřímé důkazy se může jednat pouze o hříčku, kterou režiséri rádi občas zakomponují do filmu, aby lehce zmátli diváky a ti měli o čem přemýšlet. A to přesně záběr s jednorožcem naplňuje. Jediný záběr dokáže iniciovat nekonečné debaty fanoušků, nespočet opakovaných zhlédnutí filmu. Na každý pád, bez ohledu na to, jestli Deckard je nebo není replikant, přidává tento motiv filmu na hloubce, nutí diváka přemýšlet a tím zesiluje jeho prožitek ze sledování filmu.

3.9 Happyend

Jednou z nejspornějších pasáží původní (*UST*) verze filmu je konec ve stylu ‚jízda do západu slunce‘. Zde se jednalo opět o producerský zásah, který nadešel jak jinak než po několikrát zmíněných testovacích projekcích v Dallasu a Denveru. Sekvence je sestavena z leteckých záběrů na mraky a zelená horská úbočí a ze záběrů z interiéru Deckardova auta (pohled a protipohled na Rachael a Deckarda), kdy jsou za okny vidět míhající se zelené stromy. Do toho lehce romantická hudba s výrazným motivem saxofonu.



Obrázek 16 Série: První tři záběry z ‚happyendu‘

Sekvence byla do filmu vložena za účelem odlehčit jinak dost pesimistický a otevřený konec, na který si údajně diváci po testovacích projekcích stěžovali.

Hlavním důvodem, proč tato pasáž je častým terčem kritiky, a proč byla vystřižena z režisérských verzí, je to, že absolutně neodpovídá atmosféře zbytku filmu. Na obhajobu podoby této pasáže můžeme uvést argument, že my přece nevíme, jak vypadá svět na jiných místech planety, když se jinak celý film pohybujeme v Los Angeles.

To ale není úplně pravda. Neshoduje se to se světem tak, jak je naznačován mizanscénou ve zbytku filmu. Planetu Zemi opustil každý, kdo mohl a odcestoval na mimozemské kolonie, na Zemi zůstali jen lidé, kteří neprošli lékařskou prohlídkou, a boháči, kteří žijí ve vyšších patrech měst. Lidé odešli pravděpodobně z důvodu přelidnění (ulice jsou plné lidí), znečištění (vidíme stále kouř, mlhu, výpary) a vyčerpání zdrojů (skutečná zvířata jsou vzácnost atd.).

Tudíž záběry v této scéně nedávají logický smysl. Vidíme krásnou zelenou přírodu, která se zdá plná života, modré řeky, perfektní počasí s občasnými mraky a žádné stopy

lidského znečištění. Proč by jinak v takovém prostředí lidé nežili radši, než v ošklivém megaměstě? (Popravdě je ale třeba připustit, že ten samý paradox se nyní děje i v naší současnosti, kdy většina lidí místo v přírodě radši žije ve znečištěných městech.)

Ve světě, jak ho ale známe z filmu, není zkrátka logické, aby někdo mohl odjet za město do krásných zelených hor. Jediná možnost je, že by se jednalo o scénu z mimozemské kolonie. Nicméně tuto domněnku nelze ničím potvrdit. Všechny záběry vypadají jako ze Země a nic nenaznačuje opak.

Rovněž celá sekvence působí velice lacině, protože je evidentní, že byla upečená hodně narychlo. V kombinaci s tím, že kontrastuje se zbytkem filmu, může působit až směšně prvoplánově. Jako větší problém ale lze vnímat, že sekvence především nepřináší do příběhu nic zajímavého. Obsahuje v komentáři sice krátký dovětek od Deckarda. Ne dozvíme se v něm nic nového kromě neobratně podané informace, že Rachael je jedinečná a nejspíš bude žít déle. To však vyznívá jako nešikovný lopatismus, typický spíše pro hollywoodské filmy, který se snaží film striktně uzavřít v nuceně pozitivním duchu.

Všechny důležité informace dostaneme už v předchozí scéně, jejíž konec je sice otevřenější, nicméně diváka o nic neochudí – víme, že Deckard odteď už bude Rachael chránit a někam s ní uteče; víme, že Gaff ušetřil Rachael, protože ví, že stejně do čtyř let umře. A také víme, že Deckard jednou provždy skončil s povoláním blade runnera. A díky tomu, že mu Batty zachránil život, si ho bude vážit o to víc.

Z toho všeho lze usoudit, že happyend v *US Theatrical Cutu* a *International Theatrical Cutu* je nadbytečný a divákovi nepřináší nic nového. Pravděpodobně je tomu spíše naopak.

3.10 Shrnutí

V kapitole jsme si pomocí analýzy verzí filmu ověřili, že podle předpokladů *Workprint* se nejvíce liší od ostatních verzí, i když velké odlišnosti se dají najít i ve *Final Cutu*, který je ze všech verzí *Workprintu* nejbližší. Dále bylo zjištěno, že *Final Cut* respektuje původní režisérovu vizi o filmu tím, že se v některých místech vrací k postupům použitým ve *Workprintu*, ale nikoliv výhradně. Například co se týče scén zobrazujících násilí, tam vychází ze střihu v *International Theatrical Cutu*.

Analýza porovnáním *Director's Cutu* a *US Theatrical Cutu* nám navíc odhalila, že tyto dvě verze jsou prakticky identické, až na tři aspekty – voiceover, záběr s jednorožcem a happyend. Jinak se shodují na okno přesně, zatímco ‚opravdový‘ režisérský sestřih, jímž je *Final Cut*, se oproti *UST* liší významně a lze ho opravdu považovat za stříhově odlišnou verzi.

Vysvětlili jsme si také, že voiceover v *UST* a *IC* má negativní vliv na prožitek diváka z několika důvodů – je redundantní, je ho ve filmu příliš, není dobře napsaný a také je špatně zahráný. Zároveň se s ním ve střihu původně nepočítalo, takže se mu neudělal dostatečný prostor, aby divák nebyl přesycen množstvím informací, které do něj tvůrci sypou.

Vyznění příběhu nám také výrazně ovlivňuje scéna s jednorožcem vyskytující se v *DC* a *FC*. Podle některých příběhových indicií může znamenat, že protagonist Deckard je také replikant, tedy příslušník druhu, který on sám má za úkol likvidovat. To vše vyústí v konec filmu, kdy Deckard utíká s replikantkou Rachael pryč. Což je v *UST* a *IC* dovyšvětleno nadbytečnou scénou ‚odjezdu do západu slunce‘, která příběhu nepřináší vůbec nic nového, pouze drasticky narušuje nastolenou atmosféru filmu, s níž je ve výrazném kontrastu.

ZÁVĚR

Blade Runner je komplexní dílo, které si nejprve hledalo cestu k divákům složitě, nicméně časem se z něj stalo jedno z nejvýznamnějších děl světové kinematografie. O jeho významu také svědčí fakt, že si *Blade Runner* našel divácký odbyt pro pětici různých verzí, přičemž každá skýtá trochu jiný úhel pohledu na daný příběh. Zároveň porovnání těchto verzí mezi sebou filmovému nadšenci odhalí něco málo z pozadí procesu stříhu takto významného filmu.

A která verze je tedy nejlepší? To nelze jednoznačně říci. Pro zkušeného diváka, který film uvidí poprvé je nejspíše nejvhodnější *Final Cut*. Pro diváka, který je méně náročný a mohl by mít se srozumitelností filmu problém, bude nejspíše lepší původní *US Theatrical Cut*, případně *International Theatrical Cut*. Pro filmového fanouška by mohl být nejvhodnější *Workprint* doplněný o zhlédnutí *Director's Cutu*.

Ovšem pro *Blade Runnera* platí, stejně jako pro další filmy s rozšířenými či režisérskými verzemi, že všechno se stále točí kolem peněz. Tudiž není překvapením, že s rozvojem domácího videa, především v digitální podobě (DVD, Blu-ray, VOD) se rozmáhá poptávka i nabídka bonusových materiálů k filmu. A jimi často bývají právě režisérské verze. Je třeba se ovšem mít na pozoru, jelikož v současné době se často jedná o upravené verze, které původnímu filmu nekonají příliš dobrou službu, jelikož rozbíjejí předchozí soudržnou a vyváženou strukturu původního díla. To ale naštěstí není případ *Blade Runnera*.

Studie tohoto filmu nám dokazuje, že platí jedno známé rčení rozšířené mezi filmaři, že práce na filmu nikdy není hotová. Dokud je ta možnost, vždy se dá do filmu sáhnout a stále něco vylepšovat. Je nasnadě, že tento trend s rozvojem digitální kinematografie bude dále narůstat a možná se jednou dočkáme toho, že do běžné distribuce se bude uvádět více stříhových verzí filmu a my si budeme moci vybrat, na kterou se půjdeme podívat.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- [2] PICART, Caroline Joan. *Remaking the Frankenstein myth on film: between laughter and horror*. Albany: State University of New York Press, c2003, s. 121. ISBN 978-0-7914-5769-6.
- [3] RAW, Laurence. *The Ridley Scott encyclopedia*. Lanham: Scarecrow Press, 2009, s. 39. ISBN 978-0810869516.
- [4] SAMMON, Paul. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Revised and updated edition ; first Dey Street paperback. New York: Dey Street Books, an imprint of William Morrow, 2017. ISBN 978-0-06-269946-6.

Elektronické zdroje

- [5] All Changes Made to Star Wars: A New Hope (Comparison Video) PART I. In: *Youtube* [online]. 04. 05. 2015 [vid. 2019-01-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RNbzSH84mj0>. Kanál uživatele Marcelo Zuniga.
- [6] Blade Runner. *Box Office Mojo* [online]. Seattle: Imdb.com, 2019 [cit. 2019-01-05]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=bladerunner.htm>
- [7] Blade Runner: Alternate Versions. *IMDb* [online]. Seattle: Imdb.com, 2019 [cit. 2019-01-22]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0083658/alternateversions>
- [8] BLADE RUNNER (THE FINAL CUT) (1982, United States). *Cinematics* [online]. 2012 [cit. 2019-01-19]. Dostupné z: http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=10708#nogo917
- [9] Blade Runner versions. *Off-world: The Blade Runner Wiki* [online]. San Francisco: Wikia, 2018 [cit. 2018-12-13]. Dostupné z: http://bladerunner.wikia.com/wiki/Blade_Runner_versions
- [10] Director's Cut, Editor's Cut, Theatrical Cut. What do these mean?. *Stack Exchange* [online]. New York: Stack Exchange, 2012 [cit. 2019-01-05]. Dostupné z: <https://stackoverflow.com/questions/10708/blade-runner-cuts>

- z: <https://movies.stackexchange.com/questions/1614/directors-cut-editors-cut-theatrical-cut-what-do-these-mean>
- [11] EVANGELISTA, Chris. Final Cut Pro: Notes on the Extended Editions of Ridley Scott. *Slash Film* [online]. 2017 [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/ridley-scott-directors-cuts-examined/>
- [12] JONES, Ellen E. Is a 'director's cut' ever a good idea?. *The Guardian* [online]. London: Guardian News and Media Limited, 2011 [cit. 2018-12-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2011/apr/07/rise-of-the-directors-cut>
- [13] KOKEŠ, Radomír Douglas. Počítadlo filmových záběrů. *RDK* [online]. 2019 [cit. 2019-01-21]. Dostupné z: <http://www.douglaskokes.cz/pdz/>
- [14] LAMBIE, Ryan. The changing face of the director's cut. *Den of Geek* [online]. London: Den of Geek World Limited, 2011 [cit. 2019-01-28]. Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/us/movies/21732/the-changing-face-of-the-director's-cut>
- [15] MURCH, Walter. Restoring the Touch Of Genius to a Classic. *Reel Classics* [online]. Reel Classics, L.L.C. [cit. 2019-01-04]. Dostupné z: <http://www.reelclassics.com/Articles/Films/touchofevil-article.htm>
- [16] ROHTER, Larry. Footage Restored to Fritz Lang's 'Metropolis'. *The New York Times* [online]. New York: The New York Times Company, 2010 [cit. 2019-01-10]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2010/05/05/movies/05metropolis.html>
- [17] BARTLETT, Rhett. Terry Rawlings, Film Editor on 'Alien,' 'Blade Runner' and 'Chariots of Fire,' Dies at 85. *The Hollywood Reporter* [online]. Los Angeles: Prometheus Global Media, 2019, 23. 4. 2019 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/terry-rawlings-dead-was-film-editor-alien-blade-runner-chariots-fire-1204021>
- [18] Terry Rawlings – Interview. In: *Youtube* [online]. 01. 08. 2016 [vid. 2018-12-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MEzx3ujiSyY>. Kanál uživatele Alfedus.

- [19] Tomáš Vorel upravil Kamenný most a jde s ním znovu do kin. Film před 20 lety zapadl. Aktuálně.cz [online]. Praha: *Economia*, 2015 [cit. 2019-01-24]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/tomas-vorel-upravil-kamenny-most-a-jde-s-nim-znovu-do-kin-fi/r~b7706fd4a30e11e5b6cc002590604f2e/>
- [20] WILKINSON, Alissa. Which Blade Runner is the best Blade Runner?. *Vox* [online]. Washington, D.C.: Vox Media, 2017 [cit. 2018-12-13]. Dostupné z: <https://www.vox.com/culture/2017/10/4/16413732/blade-runner-version-original-explained-choose-2049>

Audiovizuální zdroje

- [21] *All Our Variant Futures* [filmový dokument]. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.
- [22] *Nebezpečné dny: Jak se točil Blade Runner* [Dangerous Days: Making Blade Runner] [filmový dokument]. Režie Charles DE LAUZIRIKA. USA, 2007.

SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK

BR	Blade Runner
DC	Director's Cut (režisérský sestřih)
FC	Final Cut (finální režisérský sestřih)
IC	International Theatrical Cut (mezinárodní distribuční kinoverze)
UST	US Theatrical Cut (americká distribuční kinoverze)
WP	Workprint (pracovní verze)

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1 Screenshot porovnávací obrazovky – scéna s jednorožci</i>	27
<i>Obrázek 2 Graf cinematriky pro Final Cut</i>	32
<i>Obrázek 3 Série: Začátek scény u Bryanta, Workprint</i>	35
<i>Obrázek 4 Série: Začátek scény u Bryanta, Final Cut</i>	36
<i>Obrázek 5 ,Vševidoucí oko ‘</i>	37
<i>Obrázek 6 „Zhora nebo Pris?“</i>	38
<i>Obrázek 7 Slavný záběr s jednorožcem, Director’s Cut</i>	43
<i>Obrázek 8 Série: Vražda Tyrella, US Theatrical Cut a Director’s Cut</i>	44
<i>Obrázek 9 Série: Vražda Tyrella, International Cut a Final Cut</i>	45
<i>Obrázek 10 Série: Souboj Deckarda s Pris, International Cut a Final Cut</i>	46
<i>Obrázek 11 Série: Souboj Deckarda s Pris, US Theatrical Cut a Director’s Cut</i>	47
<i>Obrázek 12 Série: Ruka s hřebíkem, International Cut a Final Cut</i>	47
<i>Obrázek 13 Série: Ruka s hřebíkem, Theatrical Cut a Director’s Cut</i>	48
<i>Obrázek 14 Série: Scéna s jednorožcem, Director’s Cut</i>	53
<i>Obrázek 15 Série: Scéna s jednorožcem, Final Cut</i>	54
<i>Obrázek 16 Série: První tři záběry z ,happyendu‘</i>	57

SEZNAM TABULEK

<i>Tabulka 1 Porovnání stopáže jednotlivých verzí filmu</i>	<i>29</i>
<i>Tabulka 2 Porovnání průměrných délek záběrů filmů.....</i>	<i>30</i>
<i>Tabulka 3 Výskyt voiceoveru v US Theatrical Cutu</i>	<i>51</i>