

TIM BURTON

NAROZEN ROKU 1958 V BURBANKU, KALIFORNIE

Už jsem se v životě setkal s velkými dětmi, nikdy ale ne s takovým, jako je Tim Burton. V jistém ohledu je povzbudivé, že hollywoodská studia jsou stále ještě schopná svěřit rozpočet v řádech stovek milionů dolarů dospělému člověku, který si prsty pomalovává umrlčími lebkami a řehťá se jako puberták. Dělají to samozřejmě proto, že Burton je jedním z nejnadanějších režisérů své generace. Stejně jako Steven Spielberg je tak trochu potomkem Walta Disneyho, on ale je to dítě skrývané, prokleté, co vyrostlo v izolaci kdesi v jeskyni a našlo extrémní zálibení v upírech, zombie, netopýrech a dalších kreaturách světa temnoty. Tim Burton díky své bezbřehé představivosti a smyslu pro vizuální poezii natáčí magické filmy, které nás obvykle unášejí na cestu za skrytou krásou příšer. Ačkoli se tato magie víceméně nedá vysvětlit, udělal Tim Burton všechno, co bylo v jeho silách, aby dostal principu mých „lekci filmu“. Každou odpověď doprovázel gesty, grimasami, zvukomalebnými slůvky a pochacháváním, které k mé velké lítosti na papíře nemohu reprodukovat, nicméně doufám, že alespoň mezi řádky zůstanou zachovány...

Nevím, jestli bych se neměl urazit, ale v životě mi nikdo nenabídl, abych vyučoval režii. Stejně bych ale takovou nabídku odmítl, protože jsem toho názoru, že sám se ještě pořád učím a že na to, abych mohl komukoli dávat nějaké konkrétní rady, je ještě příliš brzy. Jediná věc, kterou bych mohl říct, by zněla: „Řiďte se svým instinktem a pokuste se mít trochu štěstí!“ Jednak proto, že sám takto pracuji: jsem člověk velmi intuitivní a umělecká rozhodnutí dělám mnohem víc emocionálně než rozumově. A jednak proto, že způsob, jakým se ze mě stal režisér, byl spíš výsledek souhry okolností než naplnění nějaké snahy nebo vůle. Na začátku mě přitahoval kreslený film a po několika stážích v různých animačních studiích jsem skončil jako kreslíř u Disneyho. Velmi rychle ale bylo jasné, že moje nápady se k duchu Mickeyho studia vůbec nehodí, byl jsem tam tak trochu rušivý element. V jiných časech by mě obratem vyhodili, jenže tehdy bylo studio zrovna v totální krizi. Bylo to období filmů jako *Liška a pes* nebo *Černý kotel*, těch nejhorších, které tam kdy vyrobili, a všichni předpovídali, že oddělení animovaného filmu brzy skončí. Najednou nikdo nepřijímal žádná důležitá rozhodnutí a nechali mě, abych se uklidil někam do rohu a kutil si tam na svých projektech. Času jsem měl víc než dost. Udělal jsem dva krátkometrážní filmy, *Vincenta* a *Frankenweenie*, které měly takový úspěch, že mi hned nabídli režii celovečerního

snímku *Pee-Weeho velké dobrodružství*. Dodnes nemůžu pochopit, že jsem měl takové štěstí. Myslím, že bych měl větší potíže najít místo jako číšník než jako režisér!

Všichni mi říkají ne

V jistém smyslu byla animovaná tvorba dobrou režisérskou školou, protože jsem byl nucen dělat všechno sám – rámování, osvětlení, herce, dialogy a tak dále – a tudíž všechny tyto aspekty ovládám. Myslím si navíc, že díky zkušenosti s kresleným filmem skutečně mám na filmové umění odlišný náhled a mohu díky ní svým filmům, pokud jde o atmosféru a jejich vnitřní svět, vtisknout jistou originalitu. Důvodem toho, proč před animovaným filmem dávám přednost filmu hranému, je skutečnost, že animace je profese velmi samotářská, velmi uzavřená. Já jsem ale už od přírody dost velký introvert, takže to tuto stránku mé osobnosti ještě posiluje a mám pak pocit, že věci, které mě napadají, jsou příliš ponuré, skoro až zlovolné a vcelku vzato prostě příliš negativní. Oproti tomu hraný film je práce opravdu týmová. Co mě mimochodem nejvíc překvapilo, když jsem točil svůj první film – když pomenu fakt, že jsem musel vstávat v době, kdy venku ještě byla úplná tma! – byl počet lidí, kteří jsou do výroby filmu zapojení, zejména když točíte pro nějaké velké hollywoodské studio. Rázem vyvstane opravdová nutnost komunikovat a úloha režiséra má tedy často charakter spíš politický než umělecký, protože jste neustále nuceni přesvědčovat velký počet lidí o tom, že vaše idea za něco stojí. A nedokážete si představit, kolikrát za den je možné slyšet slovo „ne“. „Ne“ je zkrátka na place ten nejpoužívanější výraz: „ne, to nejde“, „ne, to je moc drahé“, „ne, to je příliš komplikované“ a tak podobně. Ze strategického i z lidského hlediska se tedy jedná o opravdovou výzvu, protože v rozporu s představou, kterou lidé o režisérech často mají, je velmi obtížné prosadit svůj názor. Když od nějakého herce něco chci, nemůžu mu říct: „Udělej tohle!“ Ne, musím mu vysvětlit důvod, musím ho přesvědčit, že je to dobrý nápad. S lidmi ze studia je to podobné. Nemohu si dovolit dostat se s nimi do konfliktu. Je to příliš nebezpečné a příliš vyčerpávající. Obdivuji integritu některých režisérů, kteří se studiím postaví a nenechají si absolutně do ničeho mluvit. V konečném důsledku se mi tento postoj ale jeví spíš jako destruktivní: filmy se pak buď nenatočí vůbec, anebo vznikají ve velkých bolestech, čímž v závěru nutně utrpí i celkový výsledek. Myslím, že je třeba se v tom pohybovat citlivěji. Spíš než říkat ne musí člověk umět lavírovat, na určitých poradách se projevovat smířlivě a současně doufat, že producenti si už potom nebudou pamatovat, co přesně řekli, a on pak nakonec bude moci stejně udělat to, co sám chce. Může se to jevit jako zbabělost, já si nicméně myslím, že je to přístup čistě pragmatický a že je to

otázka přežití. Vždycky samozřejmě nastanou chvíle, kdy se člověk bit prostě musí. Režisérem, který dosáhne svého cíle, ale bude ten, kdo si dokáže stanovit, které bitvy za to stojí a které naopak nakonec nejsou ničím jiným, než jen otázkou uražené hrdosti.

Kdybych psal, tak by tomu nikdo nerozuměl

Scénáře ke svým filmům nikdy nepíšu, jsem ale vždy velmi aktivně zapojen do procesu jejich vzniku. Režisér si film musí přivlastnit, to je zásadní věc, a začíná to už před natáčením. Například v případě *Střihorukého Edwarda* je jisté, že ačkoli jsem scénář v pravém slova smyslu sám nevyhotovil, „řídil“ jsem jeho psaní do té míry, že se nakonec jednalo víc o můj námět než scénáristův. Důvodem, proč sám nepíšu, je, že si myslím, že kdybych to dělal, tak bych ztratil veškerý odstup od toho, co dělám, a výsledek by pak byl zmatený, abstraktní a nikomu jinému než mně by to nedávalo smysl. Já se ale prostřednictvím každého filmu snažím v první řadě vyprávět nějaký příběh a musím si proto od toho, o čem mluvím, zachovat trochu odstup. Když tedy někdo přijde s tím, že hrdina *Střihorukého Edwarda* jsem vlastně já, nemůžu s tím tak úplně souhlasit. Jistěže se mi nesmírně podobá, máme hodně společného. Kdybych ale vyprávěl o sobě, nemohl bych být dostatečně objektivní na to, abych věci podával správně. Nemám potřebu psát scénáře, abych se cítil autorem filmu. Myslím, že moje stopa je ve všech filmech, které dělám, dostatečně zjevná. Existují témata, která se v každém z nich zjevně opakují, ovšem ne nutně prvoplánově, spíš v pozadí. Takříkajíc v kulisách. Proto mám mimochodem tolik v oblibě formu pohádky, protože v něm můžu větší počet různých nápadů zpracovat symbolickým způsobem, prostřednictvím obrazového materiálu, který není doslovný, nýbrž spíš smyslový. Vytvářím rád obrazy, které člověk spíš cítí, než obrazy, které něco vyprávějí nebo vysvětlují. Sám jsem nebyl vychován v příliš přesných narativních strukturách. Naopak, vyrůstal jsem s horory, v nichž příběh jako takový nebyl vůbec důležitý, určité obrazy byly zato ale tak silné, že se vám natrvalo vryly do paměti. Jistým způsobem jsem se právě to pokusil reprodukovat: filmy, kde jsou obrazy natolik silné – ne nutně hezké, to s tím nemá nic společného, ale natolik působivé a bohaté – že nakonec příběh nahradí nebo se jím, přesněji řečeno, samy *stanou*.

Před natáčením nic nevíte

U filmu je toho tolik v sázce a tlak je tak drtivý, že člověk má sklon připravovat maximum věcí předem. Čím déle ale točím, tím více zjišťuji, že nejlepší cesta k dosažení dobrých výsledků je skutečně spontánnost, a to tím

spíš, že – a je to opravdu ta nejkonkrétnější věc, kterou mě zkušenost naučila – dokud nejste na place, nevíte nic. Můžete zkoušet do aleluja, mít storyboardy na všechno možné, ale když přijdete na plac, začínáte stejně zase od nuly. Storyboardy se nikdy nevyrovnaají tomu, co vám nabídne realita, protože jsou dvojrozměrné a plac je trojrozměrný svět. Stejně tak ani herci nebudou nikdy hrát stejně v opravdových dekoracích a ve svých kostýmech. Takže se před příchodem na natáčení snažím nemít žádnou předem utvořenou představu a hodně toho nechávám na magii daného okamžiku. Každý film je tedy jistým způsobem pokus. Studia to pochopitelně nerada slyší, ta chtějí mít pocit, že přesně víte, co děláte. Skutečnost je však taková, že většina zásadních rozhodnutí padne v poslední chvíli a že při tom hraje dost významnou roli faktor náhody. Je to ten nejlepší způsob práce a myslím, že také jako jediný dává vzniknout zajímavým filmům.

Raději pracovat úsporněji než se hroutit

Existují samozřejmě určitá základní pravidla, fungují ale jenom jako pojistka. Člověk by se k nim měl uchýlovat pouze v případě, že už opravdu neví kudy kam. Nemusí to být hned tak extrémní jako v případě *Beetlejuice*, kde jsme neměli pořádný scénář a na většinu textů jsem tedy herce nechal improvizovat, myslím ale, že je třeba vždycky vyzkoušet co nejvíc nových věcí. Když třeba natáčím dialogovou scénu, nesestavuji ji tradičním způsobem, tedy počáteční celek a pak záběr a protizáběr na každou z postav. Začínám tím, že se podívám, který záběr z těch, co mi scéna nabízí, je nejzajímavější, natočím ho a pak dumám nad jedním či dvěma dalšími záběry, které by mohly být potřeba a budou se s tím prvním dobře doplňovat. Nemám žádnou dlouhodobou strategii, postupuji záběr po záběru. A velmi málo scény pokrývám. Pokud si nejsem jist, že záběr zařadím do konečného střihu, snažím se ho vůbec netočit. Jednak proto, že je to ztráta času, a čas je při natáčení velmi vzácné zboží. A zadruhé proto, že ať chcete nebo ne, tak se ke každému obrazu, který natočíte, emocionálně upnete. A když toho uděláte moc a po prvním střihu je jasné, že hodina materiálu musí pryč, tak to člověku skutečně trhá srdce. Je tudíž lepší být úspornější na place a ve střihně pak tolik netrpět.

Mám rád jenom široký úhel

Rozhodovat se v poslední minutě neznamená, že si obecně děláte, co vás zrovna napadne. Naopak. Člověk musí být neuvěřitelně ukázněný, aby si mohl dovolit v určitých věcech improvizovat. V první řadě si tedy musíte pečlivě vybrat tým lidí, u nichž si jste jistí, že o projektu mají stejnou představu jako

vy a pochopí smysl všeho, co budete zkoušet. Zadržte si musíte vytvořit vhodnou metodiku práce. Já rád začínám tím, že rozestavím herce na scénu a snažím se vyhmátnout správný poměr mezi postavami a prostorem, který je obklopuje. Takto najdu jádro dané scény a určím, z jakého hlediska se bude snímat, jestli z pohledu nějaké postavy nebo objektivně, zvenčí. Jakmile toto rozhodnu, pošlu herce do šatny a do maskérny a v mezičase připravíme s hlavním kameramanem kompozici záběru a osvětlení. Mám slabost pro velmi široké úhly typu 21 (to je bezpochyby dědictví z kresleného filmu a velmi otevřeného obrazového pole v něm), takže téměř systematicky začínáme s nimi. Pokud to nefunguje, zkusíme stále delší a delší ohniskové vzdálenosti, až dospějeme k něčemu, co nás uspokojí. Málokdy se ale dostanu dál než na 50 mm. Hodně dlouhá ohniska používám pouze k tomu účelu, abych velmi stručně zdůraznil určité scény, podobně jako se doprostřed věty dává čárka.

Herci: je třeba vidět za hranice herectví

Výběru herců přikládám mimořádný význam, nikdy je nenechávám dělat kurz, protože o to vůbec nejde. Nezajímá mě, jestli herec umí hrát, ale jestli odpovídá roli, do které ho chci obsadit. A odpověď na tuto otázku nemá nic společného s tím, jak hraje. Často se třeba říká, že pracuji s Johnny Deppem, protože se mi podobá. Skutečným důvodem, proč jsem si ho vybral do *Střihorukého Edwarda*, ale bylo, že byl tehdy stejně jako Edward zajatcem své image a trpěl tím. Byl hvězdou jednoho televizního seriálu pro teenagery a měl nálepku „hezounka“, které se nemohl zbavit, ačkoli měl chuť dělat úplně jiné věci. Pro danou roli byl tedy ideální. Když jsem u filmu *Ed Wood* pomyslel na Martina Landaua, bylo to podobné. Říkal jsem si: „Tady máme někoho, kdo na začátku kariéry dělal s Hitchcockem a o dvacet let později skončil v mizerných televizních seriálech... Ten pochopí, o čem je příběh kariéry Bély Lugosiho. Pochopí to lidsky, nebude tu postavu předdramatizovávat.“ Totéž u Michaela Keatona s *Batmanem*. Michael je herec, který mě vždycky fascinoval svým způsobem rozdvojenou osobností, napůl taškář, napůl psychotik. Aby byl člověk Batman, musí být tak trochu schizofrenik. Navíc není žádná vazba jako třeba Arnold Schwarzenegger, takže když si do boje oblékal to svoje brnění, mělo to skutečně logiku. Na začátku moji volbu nikdo pořádně nechápal. Myslím ale, že když pak byl film hotový, bylo to všem jasné. Aspoň doufám...

Spíš naslouchat než vést

Pokud jste dobře provedli casting, máte už 90 % práce s vedením herců za sebou. Těch zbývajících 10 % je ale samozřejmě nejsložitějších, protože každý

herec je jiný, každý má svůj způsob práce a komunikace a na to neexistuje žádná příprava. Příkladem, který se mi navždy vryl do paměti, je Jack Palance, který přitom vůbec není žádný „potíživista“. Bylo to první den natáčení *Batmana*. Začínáme točit záběr, v němž gangster, kterého Jack hrál, vychází z koupelny. Ptá se mě: „Jak mám vyjít ven?“ Já na to: „Ehm... prostě vyjdeš ven, no. Na tom záběru není nic zvláštního, otevřeš dveře a vyjdeš ven. A je to.“ Jack Palance se tedy postaví za dveře, já zaujmu místo za kamerou, kamera se rozběhne, říká: „Akce!“. Uplyne deset sekund... a nic. Zastavím kameru, volám na Jacka přes dveře: „Jacku? Všechno v pořádku?“ On odpoví: „Jo, jo...“ Hm, dobrá. Začínáme znovu, křičím: „Akce!“ Uplyne dalších deset sekund, dvacet sekund... nic. Tak to zase zastavíme, volám na Jacka: „Jacku, je to záběr, kde jenom otevřeš dveře a vyjdeš ven, OK?“ Opět odpovídá: „Jo, jo.“ Začínáme znovu točit, „akce“... nic. Jdu tedy za ním a ptám se ho, v čem je problém... A v tu chvíli... mě zpraží pohledem a opravdu rozčileně mi říká: „Přestaneš mě už konečně stresovat?! Honíš mě jako psa a já se vůbec nemůžu soustředit!“ Zůstal jsem stát s otevřenou pusou. Pro mě to byl jen záběr, ve kterém někdo otevírá dveře, v jeho hlavě ale probíhaly mnohem složitější procesy. Toho dne jsem pochopil, že hercům je třeba opravdu pozorně naslouchat. Musíte je samozřejmě vést, tím ale rozumím spíš to, že jim ozřejmím cíl, kterého chci dosáhnout. Pak už je na nich, aby si vybrali, jakým způsobem se k němu chtějí dopracovat. Na Johnnym Deppovi se mi například líbí, že záběr za záběrem vždycky tak dlouho zkouší naprosto odlišné odstíny, až najdeme takový, který se nejlépe hodí. Zkouším velmi málo, protože mám věčně strach, aby mechanické opakování nezískalo navrch nad magií. Ze stejného důvodu se herce při hraní vždy snažím sledovat přímo a ne na monitoru, protože jinak se mezi jimi a mnou vytvoří odstup, který se může přenést i na plátno. Videomonitor je skvělá pomůcka při přípravě, když třeba propracováváme nějaký složitý pohyb, ale má své meze. Po natočení záběru se obvykle také hned neženu k monitoru, abych se na něj podíval, protože se domnívám, že to akorát nabourává rytmus a ubírá energii. Pokud je to možné, mělo by se udělat co nejvíc záběrů za sebou. Po práci je pak dost času se v klidu podívat, co se natočilo.

Všechno mě překvapí, nic mě neudiví

Odmítám věřit lidem, kteří tvrdí, že jejich filmy jsou přesně takové, jaké si je předtím v duchu představovali. To je něco zřehla nemožného. Na to ovlivňuje natáčení příliš mnoho proměnných a neovladatelných faktorů. V nejlepším případě můžete doufat, že film bude víceméně v tom duchu, co jste si představovali, stejně to ale bude překvapení. Mně se několikrát stalo, že jsem na place pozoroval při práci dva herce a jeden mi připadal výborný

a druhý příliš zdrženlivý. Po stříhu jsem si ale uvědomil, že to bylo přesně naopak: ten, co se mi předtím líbil, na plátně moc přehrával, zatímco ten druhý přesně trefil potřebný tón. Podle mého názoru jsou ale zrovna takovéto věci skvělé. Přesně v tom spočívá celé kouzlo filmařiny. Paradoxně souhlasím s myšlenkou, že všichni tak trochu pořád děláme jeden film. Jsme zkrátka tím, kým jsme, naše osobnost je obvykle výsledkem toho, co jsme zažili v dětství, a celý život se více či méně točíme kolem stále stejných témat. V umělecké rovině to snad platí ještě víc než v rovině lidské. Je jedno, do jakého tématu se pustíte, nakonec je všechno stejně jenom další způsob zpracování téhož problému, téže obsese. V jistém smyslu je to trochu mrzuté, protože člověk si rád namlouvá, že se nějak vyvíjí, že se posouvá jinam. Na druhé straně to i motivující, taková věčná výzva. Je to jako prokletí, které bychom ze sebe rádi setřásli.

FILMOGRAFIE

- 1985: PEE-WEEHO VELKÉ DOBRODRUŽSTVÍ
(*Pee-Wee's Big Adventure: The Story of a Rebel and his Bike*)
- 1988: BEETLEJUICE
- 1989: BATMAN
- 1990: STŘIHORUKÝ EDWARD (*Edward Scissorhands*)
- 1992: BATMAN SE VRACÍ (*Batman Returns*)
- 1994: ED WOOD
- 1996: MARS ÚTOČÍ! (*Mars Attacks!*)
- 1999: OSPALÁ DÍRA (*Sleepy Hollow*)
- 2001: PLANETA OPIC (*Planet of the Apes*)
- 2003: VELKÁ RYBA (*Big Fish*)
- 2005: KARLÍK A TOVÁRNA NA ČOKOLÁDU
(*Charlie and the Chocolate Factory*)
- 2005: MRTVÁ NEVĚSTA TIMA BURTONA (*Corpse Bride*)
- 2008: SWEENEY TODD: ĎÁBELSKÝ HOLIČ Z FLEET STREET
(*Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*)
- 2010: ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ 3D (*Alice in Wonderland 3D*)
- 2012: FRANKENWEENIE: DOMÁCÍ MAZLÍČEK (*Frankenweenie*)