

se změnou atmosféry filmu. *Jak vytvořit nepřítele: Tripodi a vetřelci (Designing the Enemy: Tripods and Aliens, 2005)* na DVD *Válka světů* odhaluje, jak lze využít počítače k tvorbě digitálních figur. Každé DVD z trilogie *Pán prstenů* nabízí obsáhlé popisy zvláštních efektů a bonusy na DVD *Návrat krále* obsahují příspěvek o jedné z nejsložitějších CGI-scén, jaké kdy byly vytvořeny – *Vizuální efekty: demonstrace. Bitva s mumakily (Visual Effects Demonstration: „The Mūmakil Battle“)*. Bonus *Jsme odpovědní za svůj osud (No Fate But What We Make, 2003)* k filmu *Terminátor 2 – Den zúčtování* nabízí skvělé dějiny raného období digitálních triků ve filmech *Propast (The Abyss, 1989)* a *Terminátor 2*, přičemž obsahuje i pohled Jamese Camerona. *Film o filmu Jurský park* se zabývá některými podobnými tématy a posouvá se od animací lesklých povrchů k tvorbě realistických dinosaurů.

Poslední vývoj v oblasti počítačových triků je ukázán v bonusu *Seznamte se s Davy Jonesem (Meet Davy Jones)* na DVD *Piráti z Karibiku – Truhla mrtvého muže*. Představuje významné pokroky v *motion capture* postupu. Mezi dobré dokumenty ze zákulisí natáčení patří *Na drátech: vizuální efekty ve filmu Iron Man (Wired: The Visual Effects of Iron Man)* a dále bonusy *Démoni (Daemons)* a *Medvědi kyrysníci (Armoured Bears)* k filmu *Zlatý kompas*. Využití CGI k výrobě méně zjevných triků, například k vytvoření realistického prostředí a k vymazání nechtěných prvků, ukazují bonusy *Vizuální efekty v Zodiacovi (The Visual Effects of Zodiac), New York, Nový Zéland (New*

York, New Zealand) z DVD *King Kong: deník režiséra a V kameře: Temný rytíř (In Camera: The Dark Knight)*.

Temný rytíř (The Dark Knight, 2008) byl prvním fikčním filmem, pro který byly některé sekvence natočeny kamerami Imax, jak vysvětluje bonus *Neobvyklé natáčení (Shooting Outside the Box)*. S rostoucím počtem kamer používaných při natáčení epických filmů DVD-bonusy někdy obsahují sekvence, které porovnávají pohledy těmito kamerami v děleném obraze. Obvykle neposkytují mnoho informací, ale *Interaktivní studie bitevní scény snímané několika kamerami (Interactive Multi-Angle Battle Scene Studies)* k filmu *Master and Commander: Odvrácená tvář světa* nabízí užitečný přehled ohniskových vzdáleností objektivů a rychlostí snímání (ukazuje, jak často se v současnosti natáčejí násilné sekvence ve zpomaleném pohybu). Bonus u *Nebezpečné rychlosti s názvem Akční sekvence: kaskadérské kousky snímané několika kamerami (Action Sequences: Multi-angle Stunts)* nabízí přehled různých rychlostí snímání. Extrémní využití vícenásobného počtu kamer pro hudební čísla ve filmu *Tanec v temnotách* je vysvětleno v bonusu *100 kamer: Jak zachytit představy Larse von Triera (100 Cameras: Capturing Lars von Trier's Vision, 2000)*.

Jedinečný bonus zabývající se dlouhým záběrem je *Jedním dechem (In One Breath, 2003)*, který dokumentuje natáčení jediného propracovaného záběru, z něhož se skládá film *Ruská archa*.

kapitola 6

Vztahy mezi záběry: Střih

Od dvacátých let 20. století, kdy si filmoví teoretici začali uvědomovat, co vše **střih** dokáže, se stal nejdiskutovanějším ze všech filmových postupů. To mělo i své negativní stránky, poněvadž někteří se mylně domnívali, že střih je klíčem k dobrému filmu (nebo i klíčem k filmu *jako takovému*). Ale mnohé filmy, zejména pak z období před rokem 1904, se skládají jen z jednoho záběru, a proto na střihu vůbec nezávisí. Některé významné filmy z desátých let 20. století, třeba film Victora Sjöströma *Ingeborg Holmová (Ingeborg Holm, 1913)*, obsahují vesměs scény s jediným záběrem, přičemž spoléhají na detailní manipulaci s mizanscénou. Experimentální filmy někdy střih zcela ignorují a délku každého záběru určuje množství materiálu, jež se vejde do kamery, jako je tomu ve snímku Michaela Snowa *La Région Centrale (1971)* a ve filmech Andyho Warhola *Eat, Sleep (1963)* a *Empire (1964)*. Tato díla přitom nejsou nutně méně „filmová“ než ta, co jsou na střihu postavena.

Je však zřejmé, proč se tak neobvyklé pozornosti filmových estetiků dostalo právě střihu. Jde totiž o velice působivý postup. Jízda Ku-klux-klanu ve *Zrození národa*, scéna na oděském schodišti ve filmu *Křižník Potěmkin*, scéna honu v *Pravidlech hry*, vražda ve sprše v *Psychu*, skoky do vody v *Olympii (1938)*, scéna, v níž Clarice Starlingová objeví doupě zabijáka v *Mlčení jehňátek*, turnaj ve filmu *Lancelot od jezera*, rekonstrukce atentátu v Dallasu ve filmu *JFK (1991)* – všechny tyto slavné filmové momenty vděčí za mnohé ze své působivosti právě střihu.

▲ V celkovém stylistickém systému filmu se zdá role střihu ještě důležitější. V současnosti

hollywoodský film obsahuje obvykle tisíc až dva tisíce záběrů. Akčnější filmy jich mohou mít tři tisíce nebo víc. Sama tato čísla naznačují, že střih divácký zážitek z filmu výrazně ovlivňuje, přestože si toho diváci možná nejsou plně vědomi. Střih tak významně přispívá k uspořádání filmu a k jeho účinku na diváky.

Co je to střih?

Střih můžeme chápat jako koordinaci jednoho záběru s tím následujícím. Jak jsme viděli, z hlediska filmové výroby znamená záběr jedno nebo více za sebou jdoucích exponovaných okének na filmovém pásu. Filmový střihač se zbaví nechtěného materiálu, ponechá nejlepší jetí a vše ostatní vyřadí. Odstraní také nadbytečná okénka: jednak okénka ukazující klapku (s. 43) a jednak okénka na začátcích a koncích záběrů. Nakonec střihač vybrané záběry spojí – tam, kde jeden končí, druhý začíná.

Tato spojení mohou být různého typu. Při **zatmívače** záběr postupně zčerná, a naopak při **roztmívače** se záběr z černé vynoří. Při **prolínače** se krátce překrývá konec záběru A a začátek záběru B **6.1–6.3**. Při **stírače** nahradí záběr B záběr A pomocí nějaké hraniční čáry, která se pohybuje přes záběr **6.4**. V tomto případě jsou oba obrazy zároveň krátce na plátně, ale nepřekrývají se jako u prolínačky. Při výrobě filmu představují zatmívačky, roztmívačky, prolínačky a stíračky optické efekty a jako takové jsou střihačem i označeny. Obvykle vznikají v laboratoři nebo poslední dobou i pomocí digitálních úprav.

Nejběžnějším spojením dvou záběrů je **ostrý střih**. Do vzniku digitálního střihu v devadesátých letech 20. století vznikal střih spojením dvou záběrů pomocí lepicí pásky či speciálního lepidla na film. Někteří filmaři „střihají“ již v kameře, takže vznikne film, který lze rovnou promítat. V tomto případě je spojení mezi záběry vytvořeno v procesu natáčení. Střihání v kameře

▲ „Střih je základní tvůrčí silou, pomocí níž se z bezduché fotografie (jednotlivých záběrů) stává živá filmová forma.“

V. I. Pudovkin, režisér

se ale provádí jen zřídka a využívá se spíše u experimentálních a amatérských filmů. Zavedenou normou je střih až po natáčení. Dnes se většinou stříhá na počítačích, přičemž natočený materiál je uchováván na kazetě nebo pevném disku, takže střihy se provádějí, aniž bychom se filmového pásu vůbec dotkli. Závěrečná verze filmu je k výrobě kopií připravena ve chvíli, kdy je sestřihán a spojen negativní filmový materiál.

V roli diváků vnímáme záběr jako nepřerušovaný segment času, prostoru nebo kompozičních vztahů. Zatmívačky, roztmívačky, prolínačky a stíračky jsou chápány jako pozvolné změny záběrů: postupně odstraňují jeden a nahrazují ho jiným. Střihy jsou chápány jako okamžité nahrazení jednoho záběru druhým.

▲ Podívejme se na čtyři záběry z útoku ptáků v městečku Bodega Bay ve filmu Alfreda Hitchcocka *Ptáci* 6.5–6.8:

1. *Polocelek, přímý pohled.* Melanie, Mitch a rybář stojí u výlohy restaurace a povídají si. Melanie je zcela vpravo, barman v pozadí 6.5.

2. *Polodetail.* Melanie vedle rybářova ramena. Dívá se vpravo nahoru (ven z výlohy, která je mimo obraz), jako by něco sledovala. Panoráma vpravo, která kopíruje její otočení se k výloze a pohled ven 6.6.

3. *Velký celek.* Záběr z pohledu Melanie. Naproti je benzinová pumpa, vlevo v popředí telefonní budka. Ptáci nalétávají na zaměstnance čerpací stanice ve směru zprava doleva 6.7.

4. *Polodetail.* Melanie z profilu. Rybář se předsouvá do záběru a zakrývá barmana. Mitch se přesune doprava, nejvíce do popředí. Všichni jsou zachyceni z profilu, jak se dívají výlohou ven 6.8.

Každý z těchto čtyř záběrů zachycuje jiný segment času, prostoru a jinou obrazovou informaci. První záběr ukazuje tři povídající si lidi. Náhlá změna – střih – nás přesune na polodetail Melanie. Čas je plynulý, ale změnil se prostor (Melanie je osamocena a větší) a kompoziční

konfigurace (jiné uspořádání tvarů a barev). Další střih nás náhle přesune k tomu, co Melanie vidí. Záběr na čerpací stanici 6.7 zachycuje úplně jiný prostor a jinou kompoziční konfiguraci, zatímco vývoj času je plynulý. Další střih nás vrací k Melanii 6.8, takže se opět náhle ocitáme v jiném prostoru, v dalším časovém úseku a v jiné kompoziční konfiguraci. Tyto čtyři záběry jsou spojeny třemi střihy.

Hitchcock mohl tuto scénu z *Ptáků* ponechat beze střihu – jak by to asi v podobné situaci udělal Jean Renoir 5.170–5.172. Představte si kameru, která zachycuje čtyři povídající si postavy, pohybuje se vpravo a najíždí na Melanii. V okamžiku, kdy se otáčí, následuje panoráma vpravo směrem k výloze, abychom viděli útočící racky, a poté panoráma opačným směrem vlevo, aby byly zachyceny výrazy v tvářích postav. Takto by vypadal jeden záběr. Pohyb kamery, jakkoli je rychlý, by nevykazoval tak jasné a náhlé změny, které umožňuje střih. A teď si představte kompozici v hlubokém prostoru, jakou by zřejmě využil Orson Welles 5.39: Mitch by byl zachycen v popředí, Melanie a výloha ve středním plánu a útok racků někde v dálce. Opět by se scéna mohla odehrát v jednom záběru a chyběla by jakákoli náhlá změna v čase, prostoru či kompozičním uspořádání. Ani pohyb postav by nezpůsobil takové skoky v čase, prostoru a kompozici, jaké umožňuje střih.

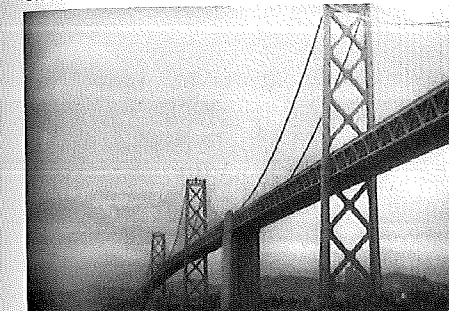
Ačkoli jsou dnes mnohé filmy natáčeny z několika kamer zároveň, v dějinách kinematografie byla většina scén natočena pouze jedinou. Například ve zmíněné scéně z *Ptáků* byly záběry natočeny v různou dobu a na rozličných místech – jeden z nich (záběr 3) venku, další v ateliéru (navíc zřejmě i v jiný den než záběr 3). Filmový střiháč musí dát dohromady velké množství různorodého materiálu. Aby se tento úkol trochu zjednodušil, většina filmařů plánuje střih už během období přípravných prací a období natáčení. Záběry jsou tedy natáčeny s předběžnou představou, jak se posléze pospojují. Při natáčení



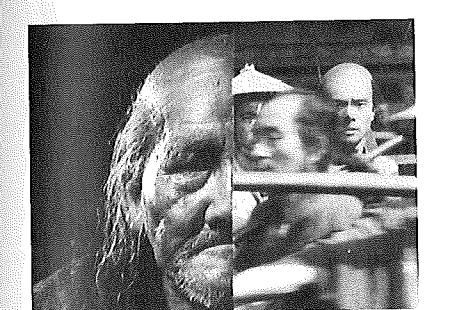
6.1



6.2



6.3



6.4

▲ „Určitě je možné pomoci hereckým výkonům tím, že ve střihně vložíte záběry na reakce jiných postav, upravíte podle toho repliky, které necháte zaznívat napříč střihy na záběry vzájemně reagujících postav. Strukturu filmu můžete pomoci přesouváním sekvencí a vypouštěním scén,

které zdržují tempo. Někdy lze použít části z jiných jetů, což taky hodně pomáhá. Je úžasné, čím vším můžete filmu ve střihně napomoci.“ Jodie Fosterová, herečka a režisérka



6.5



6.6



6.7



6.8

6.1 *Maltézský sokol.* První záběr...

6.2 ...se prolíná...

6.3 ...do druhého záběru.

6.4 *Sedm samurajů.* Stíračka propojuje poslední záběr jedné scény s prvním záběrem scény následující.

6.5 *Ptáci:* záběr 1.

6.6 *Ptáci:* záběr 2.

6.7 *Ptáci:* záběr 3.

6.8 *Ptáci:* záběr 4.

s.
290–291

Co je to
střih?

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

fikčních filmů pomáhají při plánování stříhu scénáře i storyboardy a dokumenty se často natáčejí již s vidinou toho, jak bude materiál sestříhán.

Dimenze filmového stříhu

Střih nabízí filmařům čtyři základní oblasti výběru a skladby:

1. Kompoziční vztahy mezi záběrem A a záběrem B
2. Rytmičké vztahy mezi záběrem A a záběrem B
3. Prostorové vztahy mezi záběrem A a záběrem B
4. Časové vztahy mezi záběrem A a záběrem B

Kompoziční a rytmické vztahy najdeme ve stříhové skladbě jakéhokoli filmu. Prostorové a časové vztahy mohou být sice méně podstatné ve stříhové skladbě filmů využívajících abstraktní formu (s. 472), ale objevují se ve stříhové skladbě filmů vystavených na konkrétních obrazech (tedy u naprosté většiny existujících filmů). Teď načrtneme rozsah skladebných možností v každé z výše zmíněných oblastí.

Kompoziční vztahy mezi záběrem A a záběrem B

Čtyři záběry z filmu *Ptáci* mohou být chápány jako ryze kompoziční konfigurace: jakožto kompozice světla a tmy, linie a tvaru, objemu a hloubky, pohybu a klidu – *nezávisle* na vztahu záběrů k času a prostoru fabule. Hitchcock nijak výrazně mezi záběry neměnil povahu osvětlení, protože celá scéna se odehrává ve dne. Ale kdyby se scéna odehrávala v noci, mohl by stříhnout ze stejnoměrně osvětleného druhého záběru z baru (6.6, Melanie se otáčí k výloze) na záběr benzinové pumpy, která je ponořena ve tmě. Kromě toho Hitchcock obvykle situuje nejdůležitější část kompozice přibližně do centra rámu. (Porovnejte Melaniinu pozici s pozicí čerpací stanice na obrázku 6.7.) Mohl stříhnout ze záběru, v němž by Melanie byla třeba v levé horní části, na záběr s benzinovou pumpou umístěnou vpravo dole.

Hitchcock také využívá určitých barevných odlišností. Melaniiny vlasy a kostým jsou laděny do žluté a zelené, zatímco v záběru na čerpací stanici převládají jednotvárné šedé odstíny, na jejichž pozadí vyniká červená barva pumpy. Místo toho mohl Hitchcock stříhnout z Melanie na něco jiného v podobných barvách. Mimo to Melaniin pohyb v záběru (otočení se k výloze) nesplyvá ani s pohybem zaměstnance benzinky, ani s letem racků v následujícím záběru, přestože Hitchcock mohl její pohyb s pohybem v dalším záběru bez problémů svázat – pokud jde o rychlost, směr nebo umístění v rámu.

I když budeme zvažovat ryze obrazové vlastnosti záběrů, dva po sobě následující záběry spolu mohou nějak komunikovat pomocí podobnosti a odlišnosti. Zdrojem potenciálních kompozičních prvků jsou pak jak čtyři aspekty mizanscény (osvětlování, prostředí, kostým a chování figur v čase a prostoru), tak i víceméně vše, co souvisí s prací kamery (fotografické vlastnosti, rámování a pohyby kamery). Každý záběr tak poskytuje podmínky pro ryze kompoziční stříhovou skladbu, a naopak každý stříh vytváří mezi dvěma záběry nějaké kompoziční vztahy.

Kompoziční vlastnosti záběrů na sebe mohou jak hladce navazovat, tak spolu ostře kontrastovat. Filmař může spojit záběry pomocí kompoziční podobnosti, a tak dosáhnout **kompoziční návaznosti (graphic match)**. Tvary, barvy, celková kompozice nebo pohyb v záběru A se mohou odrážet v kompozici záběru B. Minimalistickým příkladem je stříh, který propojuje první dva záběry filmu Davida Byrnea *Tak to bylo (True Stories)*, 1986; 6.9, 6.10). Dynamičtější kompoziční návaznosti se objevují ve filmu Akiry Kurosawy *Sedm samurajů*. Poté, co samurajové poprvé přijíždějí do vesnice, zazní poplach a oni utíkají, aby zjistili jeho příčinu. Kurosawa sestříhal šest záběrů šesti různých běžících samurajů, které mají podobnou kompozici, osvětlení, prostředí, pohyb postav a panorámu kamery. (První tři záběry vidíte na obrázcích 6.11–6.13.)



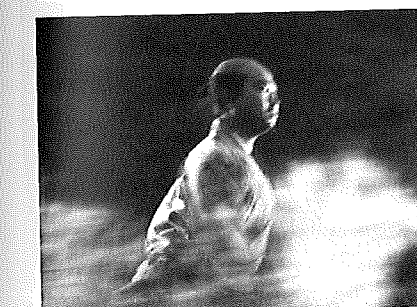
6.9



6.11



6.12



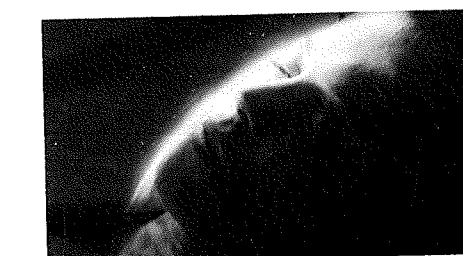
6.13



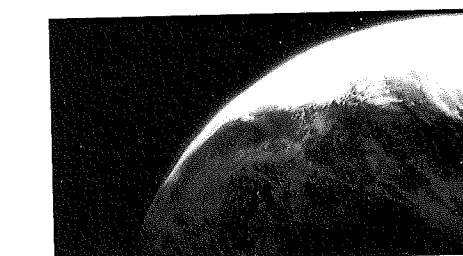
6.10



6.14



6.15



6.16

6.9 *Tak to bylo*. Záběr ukazující ve středu rámu texaský horizont je kompozičně navázán...

6.10 ...se záběrem, kde je hladina oceánu v tomtéž místě.

6.11 *Sedm samurajů*.

6.12 *Sedm samurajů*.

6.13 *Sedm samurajů*.

6.14 *Vetřelci*. Na křivku tváře spící Ripleyové...

6.15 ...pomocí prolínačky kompozičně navazují...

6.16 ...kontury zeměkoule.

s.
292–293

Dimenze
filmového
stříhu

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

Filmaři často upozorňují na kompoziční návaznosti v přechodových momentech 6.14–6.16. Podobně precizní kompoziční návaznost bývá docela vzácná, ale jak ukazují záběry z filmu *Ptáci*, přibližná kompoziční kontinuita mezi dvěma záběry je typická pro převážnou část narativní kinematografie. V přechodu z jednoho záběru do druhého se režisér bude obvykle snažit pozornost stále směřovat na jedno místo a přitom udržovat konstantní atmosféru osvětlení. Naopak se bude snažit vyhnout ostrým barevným kontrastům. Ve filmu Juza Itamiho *Tampopo* chce ctižádostivá kuchařka vyzvědět tajemství vaření dobrých nudlí, a tak zpovídá úspěšného kuchaře. Konfrontaci mezi nimi zobrazují střídající se frontální záběry, přičemž jejich tváře zůstávají v rámu vždy napravo 6.17, 6.18.

Není však nezbytné, aby střih za každých okolností kompozičně navazoval. S jemně diskontinuálním střihem se můžeme setkat v širokoúhle komponovaných scénách vzájemně se pozorujících postav. Scéna z filmu Quentina Tarantina *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* ukazuje dva nájemné vrahy sedící proti sobě v restauračním boxu, přičemž každý je zřetelně zachycen mimo střed rámu – na jeho okraji 6.19, 6.20. Ve srovnání se zmíněnou scénou z filmu *Tampopo* je střih v *Pulp Fiction* kompozičně daleko diskontinuálnější. Všimněte si ale jisté kompoziční rovnováhy po sobě jdoucích záběrů: oba muži vyplňují prostor, který v druhém záběru zůstává prázdný. Tvář obou mužů je navíc těsně nad horizontálním centrem rámu, aby se divákovo oko dokázalo snáze přizpůsobit měnící se kompozici.

Kompozičně diskontinuální střih je snáze rozpoznatelný. Rozpor mezi záběry často vyhledával Orson Welles, jak si můžeme všimnout například v *Občanu Kaneovi*, kde po temném celku Kaneovy ložnice následuje světlý úvodní titulky týdeníku „Nejnovější zprávy“. Podobně ve filmu *Dotek zla* Welles prolíná ze záběru na Menziese, jak se v pravé části rámu dívá z okna 6.21, na záběr Susan Vargasové, která se dívá z jiného

okna u levého okraje rámu 6.22. Rozpor je navíc zdůrazněn odrazem v okenním skle, objevujícím se v každém ze záběrů na jiné straně. Alain Resnais začal svůj film *Noc a mlha* (*Nuit et brouillard*, 1955) využitím extrémního, ale výstižného kompozičního konfliktu, který byl tehdy v módě: barevný filmový materiál zachycující současnou podobu opuštěných koncentračních táborů je zkombinován s černobílými záběry táborů pocházejícími z let 1942 až 1945. Resnais vyvážil kontrast mezi barevným a černobílým materiálem, když našel pozoruhodné podobnosti tvarů: jako když jízda kolem sloupků v plotě vizuálně navazuje na pohled na nohy pochodujících nacistů.

Ke konfliktu mezi kompozičními vlastnostmi se obrátil v další fázi výše popisované sekvence z filmu *Ptáci* i Alfred Hitchcock. Benzin vytéká z pumpy přes ulici až k parkovišti a Melanie společně s několika dalšími lidmi u výlohy restaurace vidí, jak jeden muž omylem benzin zapálí. Jeho auto vzplane a muž pohltí exploze plamenů. Dále vidíme Melanii, jak bezmocně sleduje plameny rozšiřující se po vylitém benzínu až k pumpě. Jak Hitchcock záběry sestříhal, ukazuje na obrázcích 6.23–6.33:

Záběr 30 (celek) Nadhled. Záběr z pohledu Melanie. Auto v plamenech, jež se dále rozšiřují 6.23. 73 okének.

Záběr 31 (polodetail) Přímý pohled. Melanie se nehýbá, má pootvřená ústa a dívá se vlevo mimo rám 6.24. 20 okének.

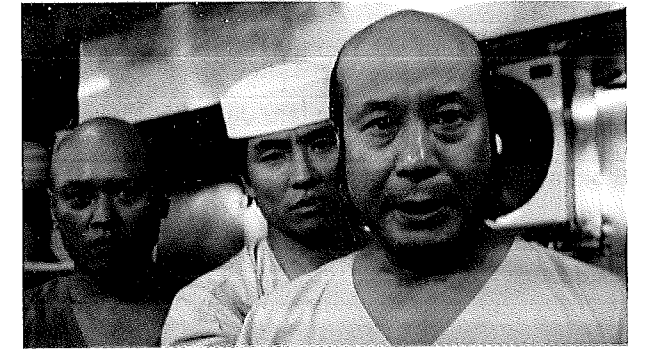
Záběr 32 (polocelek) Nadhled. Záběr z pohledu Melanie. Švenk sledující plameny, jež se rozšiřují po rozlitém benzínu z pravého spodního rohu do levého horního rohu 6.25. 18 okének.

Záběr 33 (polodetail) Jako 31. Melanie se nehýbá, dívá se někam dolů před sebe 6.26. 16 okének.

Záběr 34 (polocelek) Nadhled. Záběr z pohledu Melanie. Švenk sledující plameny z pravého spodního rohu do levého horního rohu 6.27. 14 okének.



6.17



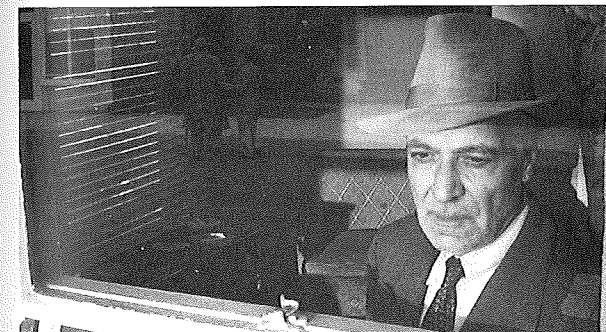
6.18



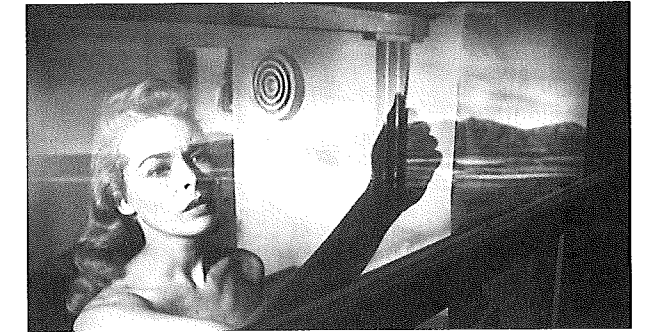
6.19



6.20



6.21



6.22

6.17 *Tampopo*. Žena a její kamarád, řidič nákladáku s vizáží kovboje...

6.18 ...se přou s rozčileným kuchařem a jeho asistenty. Nejdůležitější postavy jsou zdůrazněny tím, že jsou umístěny v téže části záběru.

6.19 *Pulp Fiction: Historky z podsvětí*. Když Tarantino střihá mezi Vincentem a...

6.20 ...Julesem, naše oko se musí opakovaně pohybovat z jednoho konce obrazu na druhý.

6.21 *Dotek zla*. Kompoziční diskontinuita.

6.22 *Dotek zla*.

s.
294–295

Dimenze
filmového
stříhu

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

Záběr 35 (polodetail) Jako 31. Melanie se nehýbá, zděšeně se dívá vpravo mimo rám 6.28. 12 okének.

Záběr 36 (celek) Záběr z pohledu Melanie. Benzinová pumpa. Zprava se přibližují plameny. Mitch, šerif a zaměstnanec pumpy vybíhají vlevo 6.29. 10 okének.

Záběr 37 (polodetail) Jako 31. Melanie se nehýbá, dívá se výrazně vpravo 6.30. 8 okének.

Záběr 38 (celek) Jako 36. Záběr z pohledu Melanie. Auta u pumpy vybuchují 6.31. 34 okének.

Záběr 39 (polodetail) Jako 31. Melanie si dává ruce před tvář 6.32. 33 okének.

Záběr 40 (velký celek) Vysoký nadhled na město, hořící stopa benzínu uprostřed záběru. Do záběru přilétají racci 6.33. Více než 600 okének.

Z hlediska kompozičních vztahů mezi záběry zde Hitchcock využívá dva druhy kontrastů. Za prvé, i když je akce u každého záběru centrálně komponovaná (Melaniina hlava, hořící stopa benzínu), pohyby směřují různými směry. V záběru 31 se Melanie dívá vlevo dolů, zatímco v záběru 32 se oheň pohybuje doleva nahoru. V záběru 33 se Melanie dívá někam dolů před sebe, zatímco v záběru 34 se plameny stále pohybují směrem doleva nahoru a tak dále.

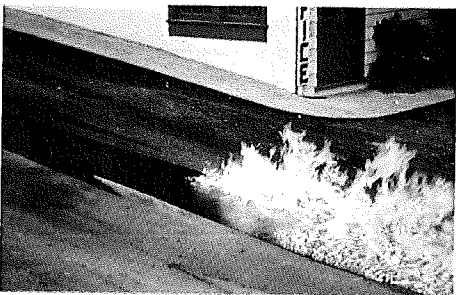
Avšak ještě důležitější je uvědomit si v této sekvenci zásadní rozdíl mezi zastaveným obrazem a obrazem v pohybu – to také znemožňuje zachytit ji na tištěných stránkách. V záběrech plamenů se pohybuje jak objekt (plameny ženoucí se po stopě benzínu), tak i kamera (která plameny sleduje). Záběry na Melanii by mohly klidně být i fotografiemi, protože všechny jsou naprosto statické. V žádném z nich Melanie neotočí hlavu a kamera na ni nenajíždí ani od ní neodjíždí. Vývoj jejího zájmu si musíme sami domyslet. Hitchcock vytvořením konfliktu mezi pohyby protichůdných směrů i mezi pohybem a klidem výtečně využil kompozičních možností střihu.



6.23



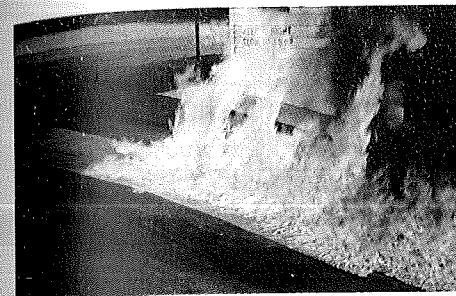
6.24



6.25



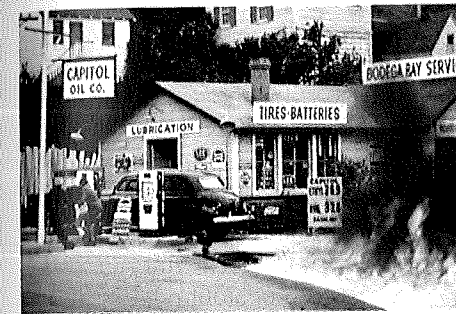
6.26



6.27



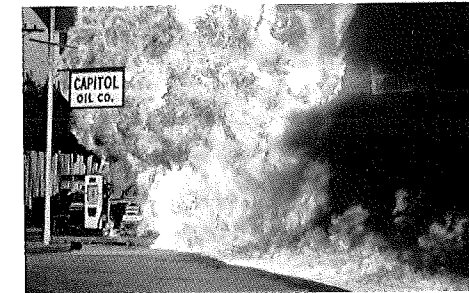
6.28



6.29



6.30



6.31



6.32



6.33

s.
296–297

Dimenze
filmového
stříhu

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

6.23 Ptáci: záběr 30.

6.29 Ptáci: záběr 36.

6.24 Ptáci: záběr 31.

6.30 Ptáci: záběr 37.

6.25 Ptáci: záběr 32.

6.31 Ptáci: záběr 38.

6.26 Ptáci: záběr 33.

6.32 Ptáci: záběr 39.

6.27 Ptáci: záběr 34.

6.33 Ptáci: záběr 40.

6.28 Ptáci: záběr 35.

Rytmické vztahy mezi záběrem A a záběrem B

Každý záběr je vlastně pás filmu o určité délce, která se měří počtem okének, případně ve stopách či metrech. Tato fyzická délka záběru koresponduje s měřitelnou délkou času projekce. Jak víme, projekce 24 okének zvukového filmu trvá vteřinu. Záběr může být kratičký – zabírat jen jedno okénko –, nebo může mít tisíce okének a trvat při promítání mnoho minut. Střih tak umožňuje filmaři určit trvání každého záběru. Filmař při určování délky záběrů bere v potaz jejich vzájemné vztahy, a určuje tak *rytmický* potenciál střihu.

Filmový rytmus jako celek se odvíjí nejenom od střihu, ale i od jiných filmových postupů. Filmař v určení rytmu střihu spoléhá na pohyb v mizanscéně, rytmus zvuku, umístění kamery i její pohyb a také na celkový kontext. Nicméně je to především pravidelnost v délkách záběrů, která výrazně přispívá k tomu, co intuitivně rozpoznáváme jako rytmus.

■ Někdy využije filmař délky záběru k zdůraznění vypjatého momentu. V jedné sekvenci z filmu *Šílený Max II – Bojovník silnic* se rozzuřený člen gangu a jeho oběť srazí hlavami. V momentě střetu vloží režisér George Miller několik prázdných bílých okének. Výsledkem je náhlý záblesk, který naznačuje prudký náraz. Někdy se zase může pomocí délky záběru vzrušující akce zklidnit. Během zkušebního promítání *Dobyvatelů ztracené archy* Steven Spielberg zjistil, že poté, co Indiana Jones zastřelí mohutného bojovníka se šavlí, musí k záběru přidat několik vteřin, aby mohla doznít reakce publika, než bude akce pokračovat.

Rytmické možnosti střihu vyjdou jasně najevo, když délky několika záběrů vytváří zřetelný vzorec. Když všechny záběry necháme přibližně stejně dlouhé, můžeme docílit pravidelného tempa. Prodlužováním záběrů lze tempo pozvolna zpomalit, postupně se zkracujícími záběry zase

zrychlit – a filmař tak touto cestou dosáhne dynamického tempa.

Podívejme se na to, jak si Hitchcock poradil s tempem útoku racků ve filmu *Ptáci*. Záběr 1, polocelek zachycující povídající si skupinu lidí 6.5, spotřebuje takřka tisíc okének, tedy asi 41 vteřin. Ale záběr 2 6.6, který ukazuje Melanii, jak se dívá ven z výlohy, je mnohem kratší – 309 okének (asi 13 vteřin). Ještě kratší je záběr 3 6.7, jenž trvá pouhých 55 okének (asi 2 a 1/2 vteřiny). Čtvrtý záběr 6.8 ukazující Melanii, k níž se připojí Mitch a rybář, trvá jen 35 okének (asi 1 a 1/2 vteřiny). Je zřejmé, že Hitchcock na začátku scény, která se ukáže jako dosti napínavá, zrychluje tempo.

Hitchcock ponechává další záběry poměrně krátké, avšak podřizuje jejich délku rytmu dialogu a pohybu v obraze. Proto záběry 5 až 29 (nejsou zde uvedeny) nemají žádný pravidelný vzorec délek. Jakmile jsou však jasné základní součásti scény, vrací se Hitchcock k notně zrychlujícímu střihu.

▲ Melanie si s hrůzou uvědomuje, že plameny se ženou z parkoviště na benzinovou pumpu a v záběrech 30 až 40 6.23–6.33 můžeme pozorovat rytmické vyvrcholení této sekvence. Jak dokládá popis na stranách 294 a 296, po záběru na rozšiřující se plameny (záběr 30; 6.23) se délka každého dalšího záběru snižuje o dvě okénka, od dvaceti (5/8 vteřiny) až k osmi (1/8 vteřiny). Dva záběry, 38 a 39, přeruší tuto posloupnost s takřka identickou délkou (každý trvá o něco méně než 1 a 1/2 vteřiny). Záběr 40 6.33, velký celek s více než 600 okénky, má dvě funkce: jednak nám umožňuje si vydechnout a jednak je napínavou přípravou na nový útok. Variace rytmu v této scéně kolísá – vyjadřuje prudkost útoku a zároveň probouzí napětí, poněvadž očekáváme další nálet.

My jsme mohli okénka na filmovém pásu spočítat, divák v kině to sice udělat nemůže, ale díky měnící se délce záběrů pociťuje proměňující se tempo sekvence. Obecně řečeno, určením

stříhového rytmu filmař kontroluje i časové rozpětí, které máme k dispozici, abychom tomu, co vidíme, porozuměli a mohli nad tím uvažovat. Například sled rychlých záběrů nám ponechává málo času k přemýšlení nad tím, co právě sledujeme. Hitchcockův střih povzbuzuje diváka, aby sekvenci z *Ptáků* vnímal stále rychleji. Zásadními faktory v této vzrušující sekvenci se stávají: 1. rychlá obeznámenost s postupným šířením ohně a 2. pochopení změn v Melaniiných pozicích.

▲ Hitchcock samozřejmě není jediným filmařem, který využívá rytmický střih. Jeho možnosti zkoumali už dříve režiséři D. W. Griffith (zejména ve filmu *Intolerance*) a Abel Gance. V dvacátých letech 20. století se rytmickými možnostmi řetězce záběrů zabývali jak francouzští impresionisté, tak i režiséři sovětské montážní školy (s. 599–602, 604–608). Když se ujal zvukový film, výrazný rytmický střih přežil v dramatickém typu *Na západní frontě klid* (*All Quiet on the Western Front*, 1930) Lewise Milestonea, v muzikálových komediích a pohádkových příbězích, jako třeba ve filmech Reného Claira *Ať žije svoboda!* (*À nous la liberté!*, 1931) a *Milion* či Roubena Mamouliana *Miluj mne dnes v noci*, i tanečních sekvencích Busbyho Berkeleyho ve filmech *42. ulice* a *Přehlídka v záplavě světél* (*Footlight Parade*, 1933).

Prostorové vztahy mezi záběrem A a záběrem B

Střih obvykle slouží nejenom k utváření kompozičních vztahů a rytmu, ale též k budování filmového prostoru. Rozjařenost nad touto nově objevenou mocí můžeme pociťovat ve statkách filmařů, jakým byl třeba sovětský režisér Dziga Vertov: „Jsem filmové oko. Jsem konstruktér. Posadil jsem tě, tebe, kterého jsem právě stvořil, do podivuhodné místnosti, která do této chvíle neexistovala. V této místnosti je dvanáct stěn, které jsem nafilmoval v různých částech světa. Při spojení stěn a detailů navzájem se mi podařilo uspořádat

je tak, že se ti to líbí, a z intervalů správně vytvořit filmovou větu, která představuje místnost.“¹

Takové nadšení je pochopitelné. Filmař si může vzít jakákoli dvě místa v prostoru a střihem mezi nimi naznačit vztah.

Režisér může například začít záběrem, který nás seznámí s celkovým prostorem, a tento záběr pak vystřídat jiným, jenž zobrazuje jeho část. Přesně to dělá Hitchcock v prvních dvou záběrech výše analyzované sekvence v *Ptácích* 6.5, 6.6: po polocelku zachycujícím skupinu lidí následuje polodetail jen na jednu osobu: Melanii. Takové analytické rozčlenění scény je běžným střihově-skladebným vzorcem.

Filmař může stejně tak vytvořit celý prostor pouze z jeho částí, k čemuž Hitchcock ve zmiňované sekvenci přistupuje později. Všimněte si, že v záběrech na obrázcích 6.5 až 6.8 a v záběrech 30 až 39 6.23–6.32 nevidíme *ustavující záběr* (*establishing shot*), který by ukazoval Melanii *a zároveň* benzinovou pumpu. Při natáčení filmu výloha restaurace vůbec nemusela být naproti čerpací stanici, Melanie a pumpa mohly být natočeny v jiných městech, ba dokonce i v jiných zemích. Jsme však nuceni věřit tomu, že Melanie stojí naproti pumpě na opačné straně ulice. Zvuk (mimo záběr křičí pták) a mizanscéna (výloha a Melaniin pohled do strany) tomu značně napomáhají. I tak ale střih hraje ve vytváření celkového prostoru s restaurací a čerpací stanicí klíčovou roli.

Podobné manipulace s prostorem pomocí střihu bývají docela obvyklé. Například v dokumentech sestavených z existujících filmových materiálů může jeden záběr ukázat střelu z děla a další záběr náboj zasahující cíl, přičemž automaticky usuzujeme, že dělo tento náboj vystřelilo, ačkoli každý záběr může zachycovat úplně jinou bitvu. A ještě jeden příklad: jestliže po záběru na řečníka následuje záběr aplaudujícího davu, domníváme se, že zobrazené prostory spolu souvisejí.

s.
298–299

Dimenze
filmového
střihu

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

■ Někteří analytici studují rytmus filmu tak, že počítají průměrnou délku záběrů v jednotlivých sekvencích filmů. Více o tom si přečtete v „My name is David, and I'm a frame-counter“. www.davidbordwell.net/blog/?p=230

▲ „Všiml jsem si, že americká kinematografie je v posledních dvaceti letech umírněnější, a myslím, že přímý vliv na to má televize. Dokonce bych řekl, že jestliže dneska chcete točit filmy, raději byste měli studovat televizi než film, protože si to žádá trh. Televize omezila pozornost publika.

Dnes je těžké natočit pomalý, klidný film. Tím ale nechci říct, že zrovna já bych chtěl točit pomalý, klidný film!“
Oliver Stone, režisér

abychom se ujistili, že střihy nebudou tak rychlé, aby zmátly publikum sledující film na Imax plátně, a zároveň nebudou vadit tempu standardní verze pro kina.“
Lee Smith, střihač

▲ „[Při střihání filmu *Temný rytíř* jak pro standardní uvedení, tak pro uvedení v Imax kinech] jsme museli provést mnoho testů,

Možnost výše uvedené manipulace s prostorem zkoumal sovětský filmař Lev Kulešov. V dvacátých letech 20. století provedl neobvyklé experimenty spojením záběrů jednotlivých dramatických prvků. Nejslavnějším z nich bylo sestřihání neutrálních záběrů hercovy tváře s jinými záběry (podle různých zdrojů na nich byla polévka, přírodní scény, mrtvola ženy a dítě). Zaznamenaný výsledek ukázal, že publikum automaticky předpokládalo, že výraz herce se mění, a že tedy reaguje na to, co mu bylo předloženo v tomtéž prostoru, kde se nachází on sám. V podobném experimentu Kulešov sestřihával záběry na herce, jak „se na sebe dívají“, avšak činili tak na moskevských ulicích, které jsou od sebe kilometry vzdálené. Pak se herci potkají, procházejí se – a dívají se na Bílý dům ve Washingtonu. Jakékoli série záběrů podněcující diváka, aby *bez ustavujícího záběru* odvodil celek prostoru pouze z jeho ukázaných částí, se nazývají *Kulešovův efekt*. Filmoví badatelé používají tento pojem navzdory tomu, že filmaři s podobným typem střihu pracovali už před Kulešovými experimenty.

Kulešovův efekt dokáže vyčarovat působivé filmové iluze. Ve filmu Coreye Yuena *Fong Sai-Yuk* (1993) začíná zápas v bojovém umění mezi hrdinou a mistryni kung-fu v k tomu určeném prostoru, ale pak se přesouvá do publika – nebo přesněji, *na* publikum. Bojující dvojice totiž balancuje na hlavách a ramenech lidí v davu. Yuenův rychlý střih pomocí Kulešovova efektu vyjadřuje pointu scény 6.34, 6.35. (Při natáčení to znamenalo, že bojovníci byli zavěšeni na drátech nebo tyčích, které v záběru nevidíme, jako třeba na obrázku 6.35.) Yuen tak v této delší scéně nabízí jen několik krátkých záběrů, které ukazují celé postavy Fong Sai-Yuka a jeho soupeřky.

Divák si obvykle Kulešovova efektu ani nevšimne, nicméně několik filmů na něj přímo upozorňuje. Film Carla Reinera *Mrtví muži nenesí skotskou sukni* (*Dead Men Don't Wear Plaid*, 1982) kombinuje nově natočený materiál s pasážemi z hollywoodských filmů čtyřicátých let. Díky

Kulešovovu efektu vytváří film *Mrtví muži nenesí skotskou sukni* soudržné scény, v nichž si Steve Martin povídá s postavami, které se původně objevily v jiných filmech. Ve filmu *A Movie* (1958) si Bruce Conner dělá z Kulešovova efektu legaci, když po záběru na kapitána ponorky, který se dívá periskopem, stříhne na záběr ženy, dívající se vyzývavě přímo do kamery, jako kdyby jeden druhého mohli vidět 6.36, 6.37.

Použití Kulešovova efektu vede diváka k tomu, aby si sám odvodil podobu konkrétního prostoru. Může též zdůraznit akci probíhající na různých místech. Ve filmu *Intolerance* stříhá D. W. Griffith ze starověkého Babylonu do Getsemanské zahrady a z Francie roku 1572 do Ameriky roku 1916. Takový **příčný střih** – tedy *paralelní montáž* (*parallel editing*), nebo *křížový střih* (*crosscutting*)² – se ve filmu běžně využívá k propojování různých prostředí.

Střihová skladba může dojít až do takové krajnosti, že naznačí prostorové vztahy, které jsou ambivalentní či záměrně nejasné. Například ve filmu Carla Theodora Dreyera *Utrpení Panny orleánské* víme pouze to, že Jana a kněz jsou ve stejné místnosti. Neutrální bílé pozadí a množství detailů nám neumožní orientovat se v celkovém prostoru, a proto lze jen stěží říci, jak daleko jsou postavy od sebe vzdáleny nebo kde přesně se nacházejí. Dále uvidíme, jakým způsobem mohou filmy vytvářet ještě extrémnější prostorové diskontinuity.

Časové vztahy mezi záběrem A a záběrem B

Pomocí střihu (podobně jako prostřednictvím dalších filmových postupů) lze kontrolovat i čas předváděné akce. Zejména v narativním filmu střih obvykle napomáhá syžetu v manipulaci s časem fabule. Vzpomeňte si, že v kapitole 3 jsme upozornili na tři oblasti, v nichž může čas syžetu vést diváka při konstruování času fabule: pořádek, trvání a frekvence. Náš příklad z filmu *Ptáci* 6.5–6.8 dokládá, jak střih všechny tyto tři způsoby manipulace s časem podporuje.



6.34



6.35



6.36



6.37

■ Více o tom, proč Kulešovův efekt tak dobře funguje, jak býval využíván ve starších filmech a jak je užíván dnes, viz „What happens between shots happens between your ears“. www.davidbordwell.net/blog/?p=1861

▲ „Střih je tak zajímavá a poutavá práce díky iluzi, kterou můžete stvořit. Můžete zachytit třicet let v devadesáti minutách. Můžete prodloužit konkrétní moment v zpomaleném pohybu. Můžete si neobvykle pohrávat s časem.“ Paul Hirsch, střiháč

6.34 *Fong Sai-Yuk*. Po záběru na horní polovinu ženina těla následuje...

6.35 ...záběr na její nohy a chodidla, která neochotně podpráží přihlížející diváci.

6.36 *A Movie*. Záběr z jednoho filmu vystřídá...

6.37 ...záběr z jiného – a vytváří tak vizuální vtíp.

s.
300–301

Dimenze
filmového
střihu

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

Především je tu *pořádek*, v němž jsou události prezentovány. Muži hovoří, Melanie se obrací, uvidí nálet racků a reaguje na něj. Hitchcockův střih předvádí tyto události fabule v chronologickém pořádku 1-2-3-4. Ale režisér by mohl záběry promíchat a ukázat je v jakémkoli pořadí, dokonce i obráceném (4-3-2-1). Filmař tedy může střihem vytvářet časovou souslednost.

Taková manipulace s událostmi vede k proměnám vztahu mezi fabulí a syžetem. Nejlépe známe takové manipulace z **flashbacků**, které prezentují jeden nebo více záběrů mimo předpokládaný pořádek fabule. Ve filmu *Hirošima, má láska* motivoval Resnais porušení časového pořádku vzpomínkami protagonistky. Tři záběry 6.38–6.40 naznačují pomocí vizuálních informací, že pozice ruky jejího současného milence v ní probouzí vzpomínku na dávnou smrt jiného jejího milence. V současné kinematografii mohou krátké flashbacks na klíčové události násilně přerušit právě probíhající děj. Film *Uprchlík* využívá tohoto postupu, aby se až zarputile vracel k vraždě ženy doktora Kimbla, tedy k události, která děj filmu uvedla do pohybu.

Daleko vzácnější možností, jak změnit pořádek událostí fabule, je **flashforward**. Střih se při něm přesouvá ze současnosti k události v budoucnosti a pak se zase vrací zpět. Krátký flashforward se odehraje v *Kmotrovi*. Don Vito Corleone mluví se svými syny Tomem a Sonnym o nadcházejícím setkání s gangsterem Sollozzoem, který po nich chce, aby finančně podpořili jeho obchod s drogami. Corleone mluví se syny v přítomnosti a záběry na ně se střídají se záběry na Sollozza, jak už v budoucnosti na schůzku přichází 6.41–6.43. Střih nás seznamuje se Sollozzoem a pak se rychle přesouvá zpět ke Corleonovi, právě v okamžiku, kdy na setkání gangsterů oznamuje, že svou rodinu do obchodu s drogami nezatáhne.

Filmaři mohou využít flashforwardů, když chtějí znepokojit diváka tím, že mu umožní nahlédnout na možné vyústění dějové akce.

Závěr filmu *Koně se také střelají* (*They Shoot Horses, Don't They?*, 1969) je naznačen již v krátkých záběrech, které pravidelně přerušují scény odehrávající se v současnosti. Takové flashforwardy vytvářejí pocit, že narace disponuje širokým rozsahem vědění o fabuli.

Můžeme předpokládat, že jestliže sled záběrů prezentuje události fabule chronologicky, filmař se pro tento pořádek vědomě rozhodl. Následovat právě tuto posloupnost totiž není vůbec nutné.

Střih také filmaři nabízí možnost měnit v syžetu *trvání* událostí fabule. Akce v syžetu představovaná **eliptickým střihem** neboli **střihem s výpustkou** (**elliptical editing**) zabírá na plátně méně času, než zabírá ve fabuli. Filmař může vytvářet *elipsy* zejména třemi způsoby.

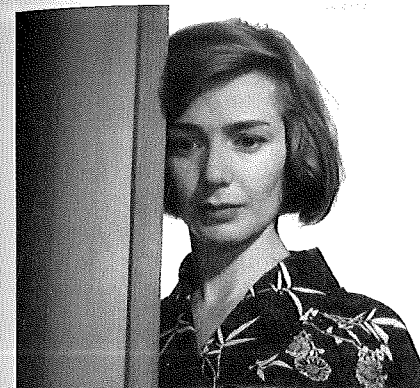
▲ Předpokládejme, že režisér chce ukázat muže, jak vychází do schodů, ale nechce zprostředkovat celou dobu trvání této akce. Může využít konvenční filmové *interpunkce*, jako jsou prolínačky, stíračky, zatmívačky či roztmívačky. V tradici klasického filmu takový postup naznačoval, že byl určitý čas trvání akce vypuštěn. Náš režisér mohl jednoduše prolnout záběr na muže vcházejícího na začátek schodiště se záběrem, jenž ho už zachycuje na vrcholu schodiště.

Nebo mohl ukázat muže na začátku schodiště, nechat ho vystoupat několik schodů a vyjít z rámu, pak chvíli zabírat schodiště bez muže (*prázdný rám; empty frame*) – a následně střihnout na prázdný rám vrcholu schodiště a nechat do něj muže vstoupit. *Prázdné rámy* – ať už před, či za střihem – naznačují redukci času.

Filmař také může dosáhnout elipsy pomocí *prostřihu* (*cutaway*): záběru na jinou událost probíhající někde jinde, která nebude trvat tak dlouho jako vypuštěná část děje. V našem příkladu může režisér začít s mužem vycházejícím schody, ale pak prostřihnout na nějakou ženu ve svém bytě. Pak lze střihnout zpět na muže, který už je mnohem výše než předtím.



6.38



6.39



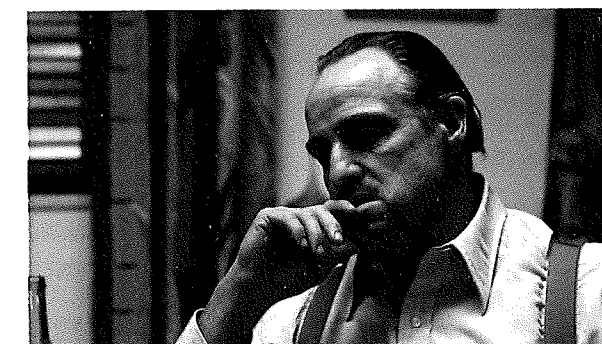
6.40



6.41



6.42



6.43

▲ „Viděl jsem *Toto hrdina* (*Toto le héros*, 1991), první film Belgičana Jaca van Dormaela, bývalého cirkusového klauna. Jaký dokonalý debut! Vypráví příběh kamerou. Za dlouhou dobu je to jeden z nejfilmovějších filmů díky způsobu, jakým používá zhuštění, elipsy a chytré vizuální přechody. Příběh

filmu zachycuje celý lidský život a kaleidoskopické události s takovou lehkostí a grácií, že se vám chce vstát ze sedadla a tleskat.“ John Boorman, režisér

6.38 *Hirošima, má láska*. Záběr na spícího japonského milence hlavní hrdinky vystřídá...

6.39 ...záběr na ni, jak muže pozoruje, a ten střídá...

6.40 ...flashback zachycující ruku jejího mrtvého německého milence.

6.41 *Kmotr*. Corleonovi diskutují o blížícím se setkání se Sollozzoem.

6.42 Flashforward: Sollozzo přichází na setkání, Sonny ho zdraví.

6.43 Několik dalších záběrů se vrací k rodinné diskusi – Don Vito zvažuje, co má Sollozzoovi říct.

▲ Čas fabule lze také prodloužit. Jestliže se akce z konce jednoho záběru částečně opakuje na začátku záběru dalšího, mluvíme o **stříhu s přesahem (overlapping editing)**. Ten prodlužuje akci, a ta pak v syžetu trvá déle než ve fabuli. A byli to právě sovětští filmaři v dvacátých letech 20. století, kteří často kvůli prodloužení času využívali tohoto typu stříhu. Nikdo však tento postup neovládl tak dokonale jako Sergej Ejzenštejn. Když ve filmu *Stávka* pracovníci továrny najedou do předáka obrovským kolem zavěšeným na jeřábu, prodlouží Ejzenštejn akci dvěma záběry 6.44–6.46. V *Deseti dnech, které otřásly světem* se zase opakují záběry na zvedající se mosty, což zdůrazňuje závažnost chvíle.

■ Jsme sice zvyklí, že se každá akce ukazuje pouze jednou, ale filmař může občas akci nejenom o něco prodloužit, ale dokonce ji zopakovat celou. Samotná nezvyklost tohoto postupu z něj činí působivý stříhový prostředek. Film Bruce Connera *Report* (1963–1967) obsahuje dokumentární záběr na Johna a Jacqueline Kennedyovi, jak jedou v limuzíně ulicí v Dallasu. Tento záběr se znovu a znovu systematicky opakuje a stupňuje tak napětí v našich očekáváních: záběr se po nepatrných krocích přibližuje k momentu nevyhnutelného atentátu. Ve filmu *Jednej správně* Spike Lee občas sestříhne dvojí jetí totožné akce, třeba když dvakrát vidíme vzduchem letící popelnicí, která na začátku nepokojů rozbije výlohu pizzerie. Jackie Chan často předvádí své nejlepší kaskadérské kousky tři- či čtyřikrát za sebou – pokaždé jsou zachyceny z různých úhlů –, aby umožnil publiku žasnout nad jeho odvahou 6.47–6.49.

Při stříhových postupech tedy filmařům slouží kompoziční vztahy, rytmus, prostor i čas a ty teoreticky nabízejí neomezené tvůrčí možnosti. Většina filmů, které známe, však využívá stříhu ve velice omezené podobě – dokonce tak omezené, že můžeme hovořit o dominantním stříhovém stylu, který prochází celými dějinami kinematografie. Ten obvykle nazýváme **kontinuální stříhová skladba (continuity editing)**. Ačkoli je tento

způsob filmového stříhu nejznámější, není způsobem jediným, a tak se podíváme i na některé jeho alternativy.

Kontinuální stříhová skladba

V prvním desetiletí 20. století začínali filmaři využívat stříhu a snažili se seřadit své záběry tak, aby jasně a souvisle vyprávěly příběh. Stříh za podpory mizanscény a specifické práce kamery byl používán především k tomu, aby zajistil *narativní kontinuitu*. Tento styl je natolik působivý, že i dnes se očekává, že kdokoli, kdo má kdekoli na světě cokoli do činění s narativním filmem, jej dobře zná.

Jak napovídá označení, hlavním cílem kontinuálního systému je umožnit hladké plynutí prostoru, času a akce v rámci jednotlivých sérií záběrů. Všechny možnosti stříhu, jimiž jsme se dosud zabývali, míří k tomuto cíli. Tak za prvé, kompoziční vlastnosti jsou mezi záběry obvykle takřka konstantní. Rozmístění postav je v záběru vyvážené, osvětlení se nemění a akce probíhá v centrální části obrazu.

Za druhé, rytmus stříhu obvykle závisí na vzdálenosti kamery. Celky bývají na plátně déle než polocelky a ty tam zase bývají déle než detaily. Předpokládá se, že divák potřebuje více času, aby dokázal vnímat záběry, jež obsahují více informací. V dramatických scénách, jako je třeba oheň v *Ptáčích*, může být rytmus stříhu zrychlen, ale obecně platí, že detailnější záběry budou kratší.

Protože se kontinuální styl snaží zprostředkovat příběh, stříh posiluje narativní kontinuitu zejména pomocí specifického zacházení s prostorem a časem.

Prostorová kontinuita: pravidlo osy

V kontinuálním stylu je prostor scény vytvářen pomocí postupu, který se nazývá **osa akce (axis of action)** nebo *pravidlo roviny* (v anglosaském kontextu se též využívají pojmy



6.44



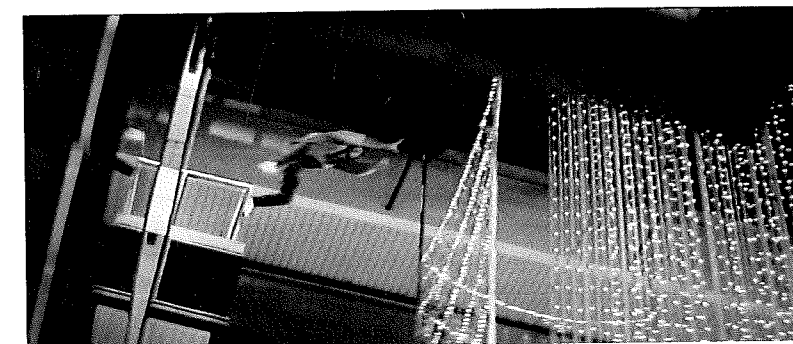
6.45



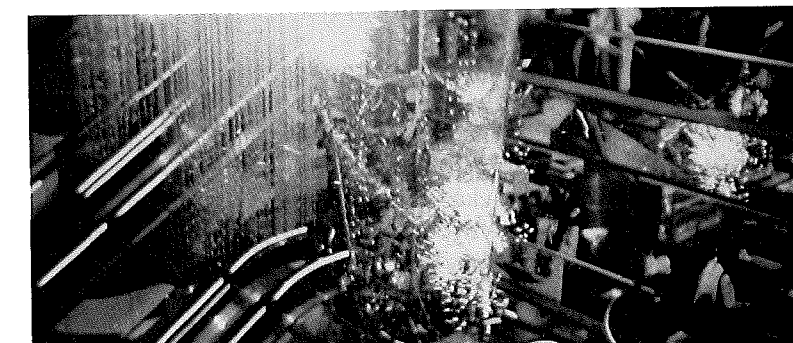
6.46



6.47



6.48



6.49

▲ „[Když jsme stříhali filmy s Jamesem Bondem], vyvinuli jsme také postup, který nám umožnil přeskakovat čas pomocí jednoduchého stříhového prostředku. Bond udělá půl kroku ke dvěma a vracíte se k němu, až když vchází do další scény. Tak jsme šikovně využívali vsuvky k zrychlení scén.“
John Glen, stříhač a režisér

■ Pojďte se podívat, jak se stříhá film Johnnieho Toa *Šílený detektiv (Sun taam, 2007)*, a přečtěte si o některých konečných sestřizích tohoto filmu v článku „Truly madly cinematically“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=2155

6.44 *Stávka*. Kolo se vychýlí směrem k předákovu...

6.45 ...pak se kývá znovu...

6.46 ...a pak znovu předtím, než ho zasáhne.

6.47 *Police Story (Ging chaat goo si, 1985)*. Jackie Chan honící v obchodním centru gangstery vyskočí na sloup několik pater nad nimi...

6.48 ...a sklouzne se dolů ve sprše explodujících světel.

6.49 Stříh na jiný úhel pohledu: Jackie vyskočí na sloup znovu a jeho riskantní kaskadérský kousek se ještě jednou opakuje.

s.
304–305

Kontinuální
stříhová
skladba

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Stříh

část III
Filmový
styl

center line nebo 180° line). Předpokládá se, že akce ve scéně – jdoucí postava, hovořící dvojice, auto jedoucí po silnici – se odehrává podél jasně vymezeného vektoru. Tato osa akce určuje půlkruh (tedy 180°), kde může být umístěna kamera, jíž bude akce snímána. Filmař proto bude plánovat, natáčet a stříhat záběry tak, aby tato středová linie byla respektována. S prací kamery a mizanscénou se tedy bude v každém záběru manipulovat tak, aby byl ustanoven a zdůrazněn půlkruhový prostor.

Podívejme se na pohled z ptačí perspektivy na obrázku 6.50. Dívka a chlapec si povídají. Osou akce je myšlená čára, která tyto dvě osoby spojuje. V rámci kontinuálního systému by režisér uspořádal mizanscénu a umístil kameru tak, aby tuto linii ustanovil a udržel. Kameru lze postavit kamkoli, pokud to bude ovšem na téže straně od linie (odtud pramení v angličtině užívaný pojem 180° line). Série záběrů, která by pokrývala tuto scénu, by zřejmě vypadala takto: 1. polokelek na dívku a chlapce, 2. záběr přes rameno dívky, ukazující chlapce, a 3. záběr přes rameno chlapce, ukazující dívku. Kdyby však následoval stříh na záběr z kamery označené písmenem X nebo z kamery nacházející se v jakékoli jiné pozici v barevně vyznačené oblasti, chápali bychom ho jako porušení systému, protože *překračuje osu akce*. Některé příručky filmové režie by jistě kategoricky nazvaly záběr z pozice X za chybný. Abychom pochopili proč, musíme prozkoumat, co se stane, když filmař **pravidlo osy (180° system)** dodržuje.

Pravidlo osy zajišťuje shodné pozice mezi objekty vzhledem k rámu záběru. V záběrech natočených z míst označených čísly 1, 2 a 3 zůstávají postavy v totožných prostorových vztazích. I když je vidíme z různých úhlů, dívka je vždy nalevo a chlapec vždy napravo. Kdybychom ale stříhli na záběr z kamery X, postavy by si své pozice v záběru prohodily. Zastánce tradiční kontinuity by tvrdil, že nás záběr z kamery X mate: Cožpak se postavy nějak přemístily?

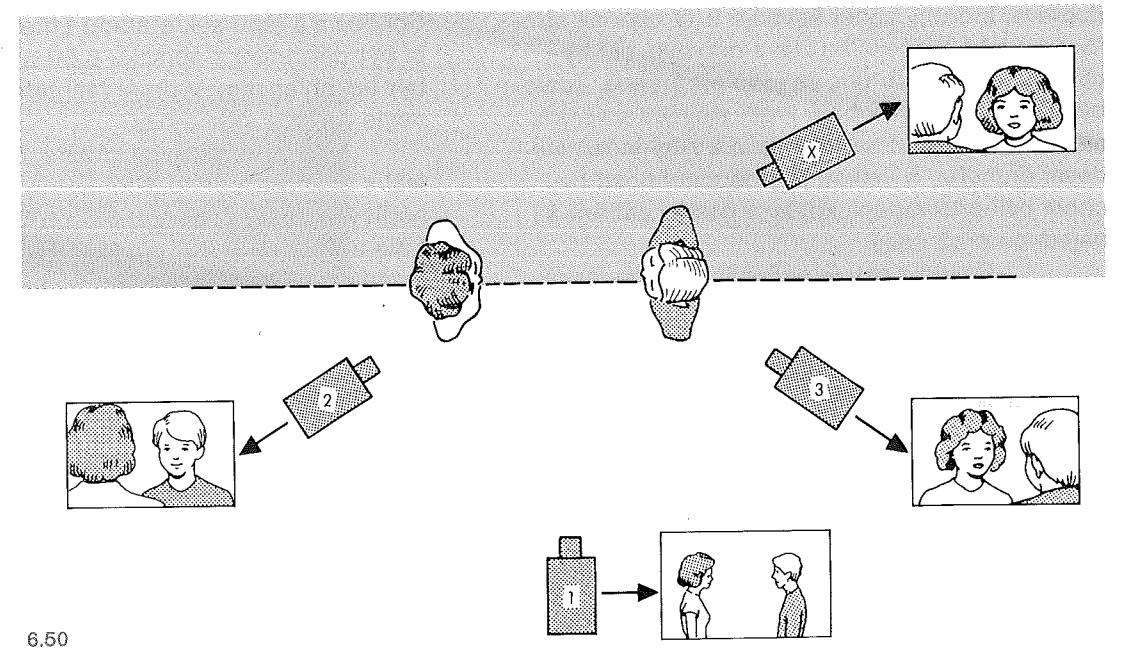
Pravidlo osy zajišťuje konzistentní směry pohledů. V záběrech 1, 2 a 3 se dívka dívá doprava a chlapec doleva. Záběr X porušuje tento model a ukazuje dívku, jak se dívá doleva.

Pravidlo osy zajišťuje konzistentní prostorové uspořádání scény. Představte si nyní, že dívka kráčí zleva doprava a směr její chůze kopíruje osu akce. Jestliže naše záběry nepřekročí tuto osu, jejich sestřihání udrží **prostorové uspořádání scény (screen direction)** konstantní – dívka se bude pohybovat zleva doprava. Ale jestliže osu *překročíme* a natočíme záběr z druhé strany, bude se na plátně zdát, že dívka jde najednou *zprava doleva*. Takový stříh by mohl být matoucí.

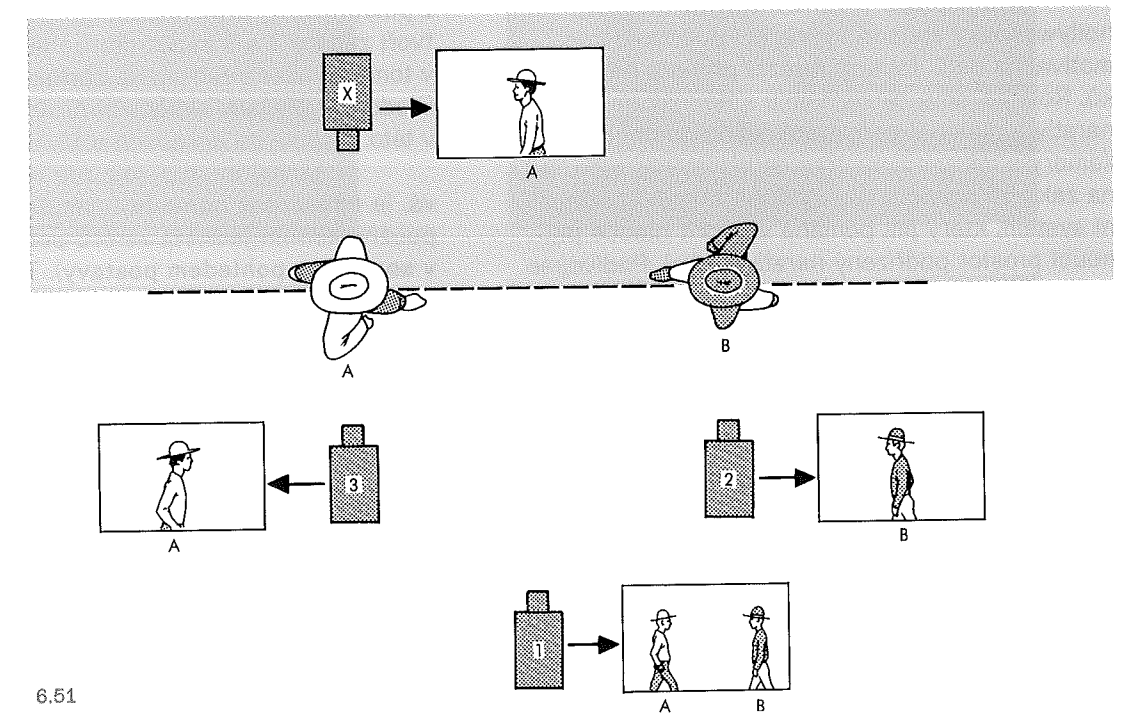
Podívejme se na podobnou situaci, jaká byla na obrázku 6.50: dva kovbojové se v klasické scéně setkávají na ulici a připravují se na přestřelku 6.51. Mezi kovbojem A a kovbojem B se nachází osa akce, přičemž tentokrát jsou oba aktéři v pohybu: A kráčí zleva doprava a B zprava doleva, přičemž z kamery na místě 1 jsou vidět oba. Detailnější pohled z kamery na místě 2 ukazuje kovboje B, jak se stále pohybuje zprava doleva. Třetí záběr z kamery na místě 3 ukazuje kovboje A, jak jde zleva doprava, podobně jako v prvním záběru.

Představte si ale, že by tento třetí záběr byl místo toho natočen z kamery v pozici X, tedy z opačné strany osy. Zdálo by se, že se kovboj A pohybuje zprava doleva. Zatímco jsme na plátně viděli druhý záběr na kovboje B, tak se snad kovboj A zalekl a odchází? Filmaři možná chtějí, abychom si mysleli, že kovboj A stále kráčí k svému soupeři, ale změna v prostorovém uspořádání scény by nám mohla naznačit něco zcela jiného. Stříh na záběr natočený z jakékoli pozice ve vybarvené oblasti by způsobil změnu ve směru. Takové přerušování kontinuity může být pro diváka dezorientující.

Snad ještě více matoucí by bylo překročení osy na začátku scény, když se divák seznamuje s probíhající akcí. Kdyby ve scéně přestřelky první záběr ukázal kovboje A, jak jde zleva



6.50



6.51

▲ „...to, čemu říkám ‚nová brutalita‘ v kinematografii... je vlastně něco jako naivita, protože tyto filmy natáčejí lidé, kteří nemají nejmenší ponětí o filmových dějinách. Mluvím o stříhu ve stylu MTV, jehož hlavní myšlenkou je: čím víc je stříh matoucí, tím víc je vzrušující. V mainstreamové

kinematografii se však tento přístup objevuje čím dál častěji. Díváte se třeba na *Armageddon* (1998) nebo něco podobného a vidíte všechno možné, co by v klasickém filmu bylo nepřípustné: přeskakování osy, kameru přeskakující z jedné strany na druhou. Je to sice způsob, jak uměle

dosáhnout vzrušení, ale nemá to vlastně žádné opodstatnění. Jsem z toho docela smutný – je to podobné, jako když se stařík snaží oblékat jako teenager.“
John Boorman, režisér

6.50 Konverzační scéna a osa akce.

6.51 Westernová přestřelka a osa akce.

doprava, a druhý záběr kovboje B (z opačné strany osy) také kráčejiho zleva doprava, asi bychom si nebyli jisti tím, že jdou proti sobě. Zdálo by se, že dvojice kovbojů kráčí stejným směrem, ale z různých míst na ulici, jako kdyby jeden sledoval druhého. S velkou pravděpodobností bychom byli překvapeni, kdyby v dalším záběru šli najednou proti sobě.

Pravidlo osy je nejlepší zárukou jasně vyznačeného prostoru. Divák by měl vždy vědět, kde se postavy nacházejí – jak vzhledem k prostředí, tak i k sobě navzájem. Ještě důležitější je to, že divák vždy ví, kde se vzhledem k dějové akci nachází on sám. Jasně a jednoznačně rozvržený prostor scény nás ani neruší, ani nemate. Jakékoli narušení prostorové orientace totiž může divákovu pozornost odvést od podstaty – od narativního řetězce příčin a následků.

Kontinuální střihová skladba ve filmu *Maltézský sokol*

V kapitole 3 jsme viděli, že klasický hollywoodský způsob vyprávění podřizuje čas, motivaci a další faktory řetězci příčin a následků. Rovněž jsme se seznámili s tím, jak může být narativní materiál zprostředkován pomocí práce kamery a mizanscény. Nyní si všimneme toho, jak na základě pravidla osy vyvinuli filmaři kontinuální systém, který jim pomáhá vytvořit hladce plynoucí prostor podřízený narativní akci. Podívejme se na konkrétní případ z úvodu filmu Johna Hustona *Maltézský sokol*.

Scéna začíná v kanceláři detektiva Sama Spadea. V prvních dvou záběrech jsme hned několika způsoby seznámeni s prostorem. Nejprve vidíme okno kanceláře (záběr 1a, 6.52), z něhož kamera sjede a ukáže nám Spadea (záběr 1b, 6.53), jak si balí cigaretu. Když Spade řekne: „Ano, zlato?“ – následuje záběr 2 6.54. Ten je důležitý z několika důvodů. Jde o **ustavující záběr**, který vykresluje celkový prostor kanceláře: dveře, místo pro klienty, stůl a Spadeovu pozici. Všimněte si také, že záběr 2 ustanovuje osu mezi

Spadeem a jeho sekretářkou Effie. Effie by mohla být děvčetem z obrázku 6.50 a Spade by mohl být tím chlapcem. V první fázi této scény zůstaneme na téže straně osy.

V prvních dvou záběrech jsme se seznámili s prostorem a v dalších je rozčleněn do jednotlivých částí. Záběry 3 6.55 a 4 6.56 ukazují Effie a Spadea, jak si povídají. Protože je respektována osa, která byla ustanovená na začátku scény (každý záběr ukazuje hrdiny z téže strany osy), víme přesně, kde se kdo nachází a jaké jsou mezi nimi prostorové vztahy. Tím, že Huston sestřihává polocelky těchto dvou postav, spoléhá v rámci pravidla osy na další dva běžně využívané postupy.

■ Prvním z nich je **záběr/protizáběr**.

Pokud již známe osu akce, můžeme ukázat jeden její koncový bod a pak druhý. Střiháme mezi Effie a Spadeem. Protizáběr ale není převrácením předchozího rámování. Je to prostě záběr z opačného konce osy akce, obvykle zobrazující postavu z poloprofilu. V našem půdorysném zobrazení 6.50 tvoří záběry 2 a 3 záběr/protizáběr, podobně jako v tomto příkladě záběry na obrázcích 6.55 a 6.56. Předchozí příklady záběrů/protizáběrů najdete v této kapitole na obrázcích 6.17, 6.18 a 6.19, 6.20.

Druhý postup, jež zde Huston využívá, je **návaznost pohledu (eyeline match; též se používá termín jednota směrů pohledů či střih v souladu s pohledem postavy)**. To znamená, že záběr A ukazuje postavu dívající se na něco mimo obraz a záběr B nám ukáže, na co se postava dívá. Ani v jednom záběru není přítomno *obojí*: dívající se postava a objekt jejího pohledu. V úvodu *Maltézského sokola* využívá návaznosti pohledu střih ze záběru na Effie (záběr 3, 6.55) na záběr Spadea u jeho stolu (záběr 4, 6.56). Záběry z filmu *Ptáci*, v nichž Melanie pozoruje útok ptáků a oheň, též představují případ návaznosti pohledu, podobně jako příklady kompozičně vyváženého rámování 6.17, 6.18 a 6.19, 6.20.

Povšimněte si, že záběr/protizáběr nemusí zároveň nutně využívat návaznosti



6.52



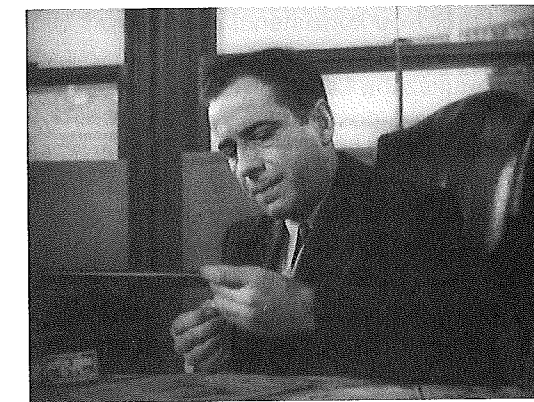
6.53



6.54



6.55



6.56

■ Zamyšlení nad důležitostí návaznosti pohledů ve zcela odlišné umělecké formě viz „The eyeline match goes way, way back“. www.davidbordwell.net/blog/?p=3518

6.52 *Maltézský sokol*: záběr 1a.

6.53 *Maltézský sokol*: záběr 1b.

6.54 *Maltézský sokol*: záběr 2.

6.55 *Maltézský sokol*: záběr 3.

6.56 *Maltézský sokol*: záběr 4.

pohledu. Můžete natočit oba konce osy prostřednictvím záběru/protizáběru, aniž byste museli nutně ukazovat postavy, jak se na sebe navzájem dívají. (Na obrázku 6.56 se Spade na Effie nedívá.) Obvykle však většina záběrů/protizáběrů současně využívá i návaznosti pohledu.

Návaznost pohledu je úplně jednoduchý, ale působivý postup, poněvadž *směr* pohledu pomáhá vytvořit silnou prostorovou kontinuitu. Když je něco předmětem pohledu, musí to být blízko toho, kdo se dívá. Návaznost pohledu zřejmě vytváří totožný efekt, k němuž dospěl Kulešov při své konstrukci umělého prostoru pomocí střihu. Herec bez výrazu se tak zdánlivě dívá na to, co vidíme v dalším záběru, a publikum předpokládá, že podle toho také reaguje.

V rámci pravidla osy dokáže návaznost pohledu objasnit uspořádání prostoru, podobně jako to dokáže prostorové uspořádání scény. Všimněte si, jak v záběru 3 pohled Effie vpravo mimo obraz znovu zdůrazňuje Spadeovu pozici, i když on sám není přítomen. A přestože se Spade v následujícím záběru 4 nedívá směrem nahoru, kamera je s naprostou jistotou na téže straně osy akce (její pozice je evidentně takřka identická s pozicí, z níž byl natočen záběr 1b). Víme, že Effie stojí vlevo mimo záběr a rozčlenění prostoru scény je tedy naprosto konzistentní. Díky návaznosti pohledu a záběru/protizáběru rozumíme rozmístění postav, i když nejsou ve stejném rámu.

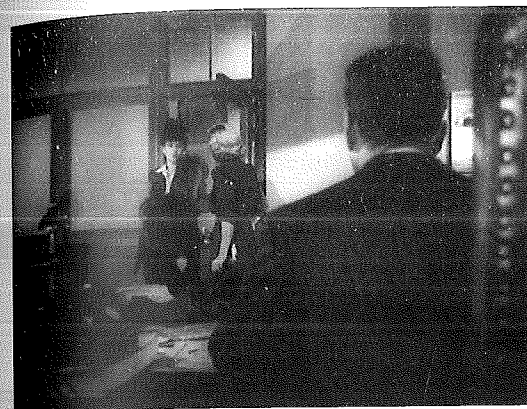
Prostorovou konzistenci potvrzuje záběr 5, který je rámován stejně jako záběr 2. Znovu je nám ukázána kancelář (záběr 5a, 6.57), do níž vstupuje nová postava, Brigid O'Shaughnessyová³. Spade se postaví, aby ji pozdravil, a kamera se mírně zvedá nahoru, aby ukázala jeho pohyb v novém rámování (záběr 5b, 6.58). Záběr 5 je **znovuustavující záběr**, neboť znovu ustavuje celkový prostor, jenž byl rozčleněn do jednotlivých částí v záběrech 3 a 4. Viděli jsme tedy vzorec *ustavení/rozčlenění/znovuustavení*, který se v klasickém kontinuálním stylu při střihové skladbě prostoru používá nejčastěji.

Zastavme se a prozkoumejme, jak tento střihový postup podpořil vyprávění. Záběr 1 naznačil lokalitu a co je důležitější, zdůraznil protagonistu tím, že ho spojil s nápisem na okně. Zvuk mimo obraz a Spadeova slova: „Ano, zlato?“ motivují střih na záběr 2. Tento ustavující záběr jasně prostorově ukotví záběr 1. Také nás seznámí se zdrojem zvuku mimo obraz – s novou postavou Effie. Záběr se změní přesně ve chvíli, když Effie vstoupí. Zřejmě si střihu ani nevšimneme, protože se soustředíme na to, co se bude dít dál. Prostor kolem dveří byl ukázán, až když byla pomocí řetězce příčin a následků naznačena jeho důležitost, nikoli předtím.

Záběry 3 a 4 ukazují rozhovor mezi Spadeem a Effie a záběr/protizáběr stejně jako návaznost pohledu nás znovu ujišťují o rozmístění postav. Střihu si nemusíme ani všimnout, protože styl zdůrazňuje dramatickou akci na scéně – co Effie řekne a jak bude Spade reagovat. V záběru 5 je opět ukázán celkový pohled na kancelář, a to přesně v okamžiku, kdy do scény vstoupí nová postava. I ji záběr jasně situuje do prostoru. Narativní prvky – dialog, vstup nových postav – jsou tedy zdůrazněny tím, že je dodržováno pravidlo osy. Střih podřizuje prostor akci.

Tentýž postup s jednou variací lze rozpoznat i v dalších záběrech. V záběru 5 vstupuje Brigid O'Shaughnessyová do Spadeovy kanceláře. Záběr 6 ukazuje z opačného úhlu Spadea a Brigid, která se k němu právě blíží (záběr 6a, 6.59) a pak si sedne k Spadeovu stolu (záběr 6b, 6.60). Až do této doby byla osa akce mezi Spadeem a dveřmi. Nyní je mezi Spadeem a židlí pro klienty, jež se nachází u jeho stolu. Jakmile je nová osa ustanovena, nebude porušena.

Tou zmíněnou variací je třetí taktika k posílení prostorové kontinuity – **návaznost akce (match on action)**; též se používá termín **návaznost pohybu**, velice působivý prostředek. Předpokládejme, že v záběru 1 se postava chystá vstát. Než střihneme na záběr 2, můžeme počkat, až postava vstane a dokončí svůj pohyb.



6.57



6.58

Místo toho ale můžeme ukázat, jak se postava začíná pohybovat v záběru 1, a poté střihnout na záběr 2, který ukazuje pokračování pohybu. Tak bychom mohli vytvořit návaznost akce, což je střihový postup, který nám umožňuje přenášet pohyb ze záběru do záběru navzdory ostrému střihu mezi nimi.

Abychom docenili schopnosti, které jsou při navazování akce nezbytné, připomeňme si, že většina filmů se natáčí jednou kamerou. Při snímání záběrů, které mají až pomocí střihu docílit návaznosti akce, není vyloučeno, že mezi natočením prvního a druhého záběru (tedy těch, kde bude natočen začátek pohybu a jeho



6.59



6.60

pokračování) uplynou hodiny, možná i dny. Vytvoření takové návaznosti akce není ovšem pouze záležitostí sestřihu dvou kompletních verzí téže scény z různých vhodných umístění kamery. Režisér a štáb si musejí zaznamenávat údaje o práci kamery, mizanscéně a střihu, aby během postprodukce spolu všechny detaily ladily.

Ve scéně z *Maltézského sokola* se využívá návaznosti akce při střihu z konce záběru 5 6.58 na začátek záběru 6 6.59: akce začíná tím, že se Brigid blíží k Spadeovu stolu. I zde pravidlo osy pomáhá zakrýt střih, neboť zůstává zachováno prostorové uspořádání scény: Brigid se v obou záběrech pohybuje zleva doprava. Jak asi

6.57 *Maltézský sokol*: záběr 5a.

6.58 *Maltézský sokol*: záběr 5b.

6.59 *Maltézský sokol*: záběr 6a.

6.60 *Maltézský sokol*: záběr 6b.

s.
310–311

Kontinuální
střihová
skladba

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

tušíte, návaznost akce patří mezi nástroje narativní kontinuity. Jen trénované oko zaznamená plynulou návaznost akce. Naše touha sledovat akci bývá tak silná, že téměř nevnímáme stříh, který ji dělí.

Mimo návaznost akce využívá stříh ve zbytku scény totožné postupy, s nimiž jsme se již seznámili. Když se Brigid posadí, ustanoví se nová osa akce (záběr 6b, 6.60). To dovoluje Hustonovi rozčlenit prostor do detailnějších záběrů (záběry 7–13, 6.61–6.67). Všechny z nich využívají metodu záběr/protizáběr: kamera rámuje v tupém úhlu jeden konec osy, pak rámuje druhý. (Všimněte si ramen v popředí záběrů 7, 8 a 10, 6.61, 6.62 a 6.64.) I tady stříhová skladba prostoru zobrazuje dialog jednoduše a jednoznačně.

Počínaje záběrem 12 Hustonovy stříhy dodržují i návaznost pohledů. Spade se dívá vlevo mimo obraz na Brigid (záběr 12, 6.66). Když slyšíme otevírající se dveře, Brigid se na ně podívá mimo obraz vlevo (záběr 13, 6.67). Přicházející Archer se podívá mimo obraz vpravo na dvojici (záběr 14, 6.68) a oni se oba podívají mimo obraz na něj (záběr 15, 6.69). Díky pravidlu osy vždy víme, kdo se na koho dívá.

Huston mohl natočit celý rozhovor v jednom dlouhém záběru, zůstat třeba u záběru 6b 6.60. Proč rozhovor rozčlenil do sedmi záběrů? Tento způsob analytického stříhu očividně ovládá naši pozornost. Díváme se na Brigid nebo Spadea přesně ve chvíli, kdy si to Huston přeje. V dlouhém celkovém rámování by musel Huston vést naši pozornost jinak, zřejmě pomocí zvuku nebo inscenování herců.

A co více, metoda záběr/protizáběr zdůrazňuje vývoj příběhu, který Brigid vypráví, a Spadeovu reakci na něj. Když začne Brigid zabíhat do podrobností, stříh opouští záběry přes rameno 6.61, 6.62 a rámuje scénu tak, že izoluje Brigid 6.63 a 6.65, a posléze v jednom záběru izoluje Spadea 6.66. Tyto záběry se objevují v momentě, když strojeně stydlivá Brigid líčí svůj příběh a polodetaily podněcují naši zvědavost, jestli říká pravdu, či ne. Záběr zachycující



6.61



6.62



6.63



6.64



6.65



6.66



6.67



6.68



6.69

s.
312–313

Kontinuální
stříhová
skladba

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Stříh

část III
Filmový
styl

- 6.61 *Maltézský sokol*: záběr 7. 6.66 *Maltézský sokol*: záběr 12.
6.62 *Maltézský sokol*: záběr 8. 6.67 *Maltézský sokol*: záběr 13.
6.63 *Maltézský sokol*: záběr 9. 6.68 *Maltézský sokol*: záběr 14.
6.64 *Maltézský sokol*: záběr 10. 6.69 *Maltézský sokol*: záběr 15.
6.65 *Maltézský sokol*: záběr 11.

Spadeovu reakci 6.66 naznačuje, že je vůči jejímu vyprávění skeptický. Analytický střih ve spolupráci s rámováním a chováním postav směřuje naši pozornost k vyprávění Brigid, nechává nás zkoumat její vystupování a dává tušit, jak bude Spade asi reagovat.

Když vstoupí Archer, rozčlenění prostoru na chvíli ustane a Huston znovu ustavuje lokalitu. Archer je zapojen do akce pomocí panorámy vpravo (záběry 16a a 16b, 6.70 a 6.71). Směr jeho pohybu splývá s první osou akce v této scéně, která se nachází mezi Spadeem a dveřmi. A navíc, rámování tohoto záběru je podobné tomu, jež bylo využito dříve při příchodu Brigid. (Srovnejte záběr 16b a 6a, 6.71 a 6.59.) Toto opakování umožňuje, aby se divák soustředil na novou informaci, a nikoli na způsob, jakým mu je nabízena.

Nyní už je jasné, že Archer je součástí scény. Posadí se na Spadeův stůl, přičemž jeho pozice ho přibližuje Spadeovu konci osy akce (záběr 17, 6.72). Zbytek střihu scény rozčleňuje tento nový soubor vztahů, aniž by byla osa akce jedinkrát překročena.

Divák by si toho všeho snad ani neměl všimnout. V celé scéně záběry představují prostor především tak, aby zdůraznily plynutí příčin a následků – akce postav, jejich vstupy, dialogy, reakce. Střih úsporně zorganizoval prostor, aby vyjádřil narativní kontinuitu.

Kontinuální systém – a to ve stejné podobě, jak jsme ho popsali – se využívá dodnes: většina narativních filmů stále dodržuje pravidlo osy a s ním spojené principy 6.73, 6.74.

Kontinuální střihová skladba: finesy

Kontinuální systém může být různými způsoby vytříben. Jestliže režisér uspořádá několik postav do kruhového útvaru – řekněme třeba, že sedí kolem stolu u večeře –, pak bude osa akce zřejmě mezi postavami, které jsou v daný okamžik nejdůležitější. Na obrázcích 6.75 a 6.76 z filmu Howarda Hawkse *Leopardí žena* se důležitý rozhovor odehrává mezi dvěma muži, takže abychom



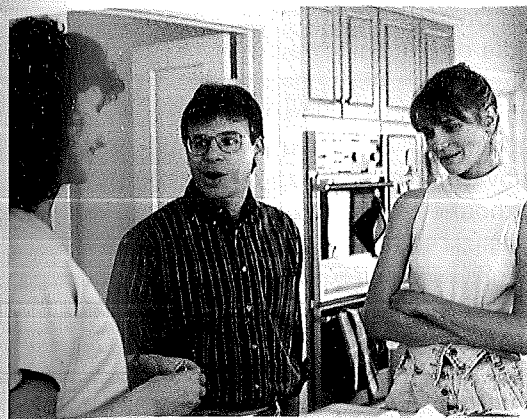
6.70



6.71



6.72



6.73



6.75



6.76



6.74



6.77



6.78

■ Záběry ukazující reakce postav jsou často důležité pro vyprávění. O tom, jak a v čem, se rozepisujeme v článku „They're looking for us“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=2743

6.70 *Maltézský sokol*: záběr 16a.

6.71 *Maltézský sokol*: záběr 16b.

6.72 *Maltézský sokol*: záběr 17.

6.73 *Rodičovství* (*Parent-hood*, 1989). V tomto filmu Rona Howarda je vzájemný rozhovor prezentován návazností pohledů ve vazbě záběr/protizáběr...

6.74 ...přičemž ženy v popředí vytvářejí osu akce.

6.75 *Leopardí žena*. Záběr/protizáběr mezi mužem napravo...

6.76 ...a nalevo ustupuje...

6.77 ...záběru/protizáběru mezi ženou nalevo...

6.78 ...a ženou napravo.

získali konzistentní sérii záběrů/protizáběrů, můžeme stříhat ze záběru muže po pravici ženy v popředí na muže po její levici. Když ale jeden z mužů odchází od stolu, jsou postavy v půlkruhovém seskupení, takže nová osa akce je ustanovena mezi dvěma ženami. Vidíme teď, že série záběrů/protizáběrů se naopak odehrává podél stolu 6.77, 6.78.

▲ Příklady z *Maltézského sokola* i *Leopardí ženy* ukazují, že se osa akce může během scény proměňovat v závislosti na tom, jak se postavy v prostředí pohybují. V některých případech mohou filmaři vytvořit novou osu akce, která umožní kameře zaujmout pozici, jež by dříve byla na opačné straně původní osy akce.

Osa akce a směry pohledů, které pomáhá ustanovit, jsou natolik působivé, že filmař může vypustit ustavující záběr a spoléhat pouze na Kulešovův efekt. Ve filmu Spikea Leea *Ona to musí mít* uspořádá Nola Darlingová na Den díkůvzdání večeri pro své tři kamarády. Lee ani jednou neukáže záběr, který by zachycoval všechny čtyři postavy najednou. Místo toho využívá polocelků ukazujících všechny tři muže (například 6.79), záběrů/protizáběrů natáčených přes rameno některého z nich (kupříkladu 6.80) a návaznosti pohledů v polodetailech. V polodetailech se objeví i osamocená Nola 6.81.

■ Pomocí směrů pohledů a pozic postav udržuje Leeho stříh prostorové vztahy zcela konzistentní. Když například mluví muži na Nolu, dívá se každý z nich jiným směrem 6.82, 6.83. Tento typ stříhu posiluje dramatickosti akce – díky němu se zdá, že všichni muži soutěží o Nolinu pozornost. Shlukují se u jednoho konce stolu a nikdo z nich není ukázán v rámu společně s ní. Navíc tím, že zvolené úhly pohledu vesměs odpovídají její pozici ve scéně (jako třeba v hlediskovém záběru na obrázku 6.84), Lee zdůrazňuje Nolu jako klíčovou postavu. Celek a následně polodetail, na němž se objevuje sama Nola, dále stupňují vývoj scény: muži jsou výstavními objekty a Nola chladně hodnotí jejich chování.

Další zvláštní postup při zachování pravidla osy můžeme volně nazvat **podvodný stříh (cheat cut)**. Někdy režisér nedosáhne dokonalé kontinuity mezi záběry, protože je z nějakých důvodů komponoval trochu jinak. Musí nezbytně existovat návaznost mezi dvěma záběry? Opět platí: rozhodne o tom narativní motivace. Vzhledem k tomu, že pravidlo osy zdůrazňuje dějovou akci, na niž se soustředíme především, režisér si může dovolit nás trochu podvádět v uspořádání mizanscény – tedy poněkud změnit pozici postav nebo předmětů mezi jednotlivými záběry.

Podívejme se na dva záběry z filmu Williama Wylera *Jezebel*. Ani jedna z postav se během žádného ze záběrů nepohne, ale Wyler evidentně změnil Juliinu pozici 6.85, 6.86. Většina diváků si však této nesrovnalosti ani nevšimne, poněvadž v této scéně je nejdůležitější dialog. Podobnosti mezi záběry zde opět převažují nad odlišnostmi v rozmístění postav. A co více, změna z přímého pohledu na lehký nadhled toto ošízení pomáhá skrýt. I v *Maltézském sokolovi* jsme vlastně jakoby podvedeni – srovnajte záběry 6b a 7. V záběru 6b 6.60, kde se Spade nahýbá dopředu, je opěradlo jeho židle daleko od něj. Avšak v záběru 7 6.61 je opěradlo židle „podvodně“ umístěno hned za jeho levou rukou. Ovšem i tady nadřazenost toku vyprávění převažuje nad jakýmkoli „podvodnými“ změnami v mizanscéně.

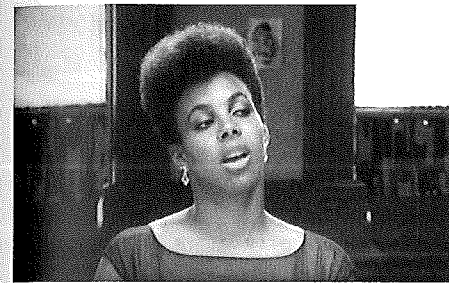
Další zpřesnění prostorové kontinuity je obzvláště důležité pro filmovou naraci. Již jsme viděli, že rámování může navodit dojem pohledu některé z postav, čímž se narace stává subjektivní. Viděli jsme to v našem dřívějším příkladu z filmu *Byl jsem lynčován* 5.112, 5.113, který byl vybudován na vazbě dvou záběrů mezi hledící postavou 5.112 a následným stříhem na to, co vidí 5.113. Příklad stříhu na hlediskový záběr jsme též viděli v sekvenci z *Ptáku*, kterou jsme probírali na stranách 294–299. Teď již chápeme, že optický hlediskový záběr odpovídá požadavkům kontinuální stříhové skladby a pomáhá vytvářet variace návaznosti pohledů,



6.79



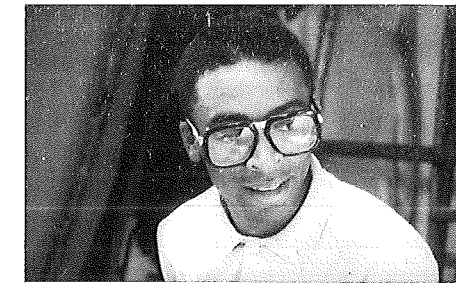
6.80



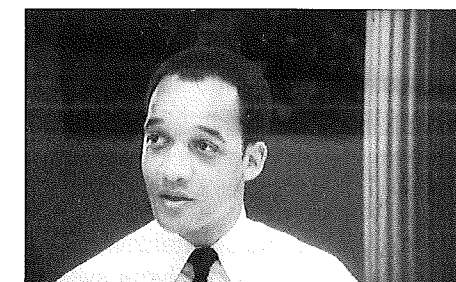
6.81



6.85



6.82



6.83



6.84



6.86

S.
316–317

Kontinuální
stříhová
skladba

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Stříh

část III
Filmový
styl

▲ „Způsob, jakým [Howard] Hawks vytvářel kontinuitu prostoru, je pozoruhodný a obvykle vás prostě donutí zůstat uvnitř něj. Není žádný způsob úniku, pokud se tedy film přímo nerozhodne, že vám ho umožní. Domnívám se, že jeho filmy jsou tak fascinující, protože budují velmi

silný pocit kontinuity, který umožňuje divákovi v plné míře spolupracovat.“
Slobodan Šijan, režisér

■ Další finesy: co se stane, když nám režisér neukáže protizáběr? Zmíňujeme některé příklady a mluvíme o jejich funkci v článku „Angles and

perceptions: with a note on Thai censorship“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=744

6.79 *Ona to musí mít*.

6.80 *Ona to musí mít*.

6.81 *Ona to musí mít*.

6.82 *Ona to musí mít*.

6.83 *Ona to musí mít*.

6.84 *Ona to musí mít*.

6.85 *Jezebel*. Na tomto záběru je Juliina hlava v úrovni mužovy brady...

6.86 ...ale na druhém záběru se zdá, jako by o několik centimetrů vyrostla.

což je metoda známá jako *střih na hlediskový záběr* (*point-of-view cutting*).

Film Alfreda Hitchcocka *Okno do dvora* vypráví příběh osamělého fotografa Jeffa, jenž přes dvůr pozoruje, co se děje v bytě v protějším domě. Hitchcock využívá klasické návaznosti pohledu a střihá ze záběru dívajícího se Jeffa 6.87 na záběr toho, co vidí 6.88. Poněvadž Hitchcock nepoužije ustavující záběr, který by ukázal jak Jeffa, tak i protější byt, působí zde Kulešovův efekt: tyto dva obrazy propojuje naše mysl. Druhý záběr vlastně reprezentuje Jeffovo optické hledisko a je natočen z toho konce osy akce, na němž se Jeff nachází 6.89. Kamera osu nepřekročila. Jsme zcela omezeni na to, co Jeff vidí a co ví (přesněji, co si myslí, že ví).

Později v *Okně do dvora* se subjektivita Jeffových hlediskových záběrů zintenzivňuje. Jeff dychtí prozkoumat detaily ze života svého souseda a začne využívat dalekohled a fotoaparát s teleobjektivem, aby své vidění zdokonalil. Hitchcock využívá záběry natočené objektivem s různou ohniskovou vzdáleností a ukazuje, jak každý nový přístroj dokáže přiblížit to, co Jeff vidí 6.90–6.93. Hitchcockův střih se podřizuje pravidlům prostorové kontinuity a využívá možností hlediskových záběrů, aby v nás vzbudil zvědavost a napětí.

Další finesy: překročení osy akce

Většina filmařů využívajících kontinuální střihovou skladbu raději osu akce nepřekračuje. Spíše přesunou herce v prostředí a vytvoří osu novou. Ale i tak, je vůbec možné překročit ustanovenou osu akce a nezmašť diváka? Někdy ano. Osu je občas možné překročit ve scénách, které se odehrávají ve dveřích, na schodišti nebo v jiném prostředí, kde je zachována symetrie. Někdy mohou též filmaři překročit osu tak, že natočí jeden záběr *přímo na ose* a použijí ho jako přechod. Tato strategie se využívá zřídka ve scénách dialogů, ale můžeme ji vidět v honičkách a akcích odehrávajících se v exteriérech. Tím,

že filmař natáčí záběr z osy akce, naznačuje, že se akce blíží přímo ke kameře (*čelní záběr z osy akce; head-on shot*), nebo se od kamery naopak vzdaluje (*zadní záběr z osy akce; tail-on shot*). Několik příkladů najdeme v závěrečné honičce filmu *Šílený Max II – Bojovník silnic*. Když se členové gangu zákeřných nájezdníků pokoušejí dostat na ujíždějící cisternu, režisér George Miller využívá mnoha čelních či zadních záběrů na vozidla snímaných přímo z osy akce 6.94–6.98.

Také bychom měli poznamenat, že filmy využívající kontinuální střihovou skladbu příležitostně prostorové uspořádání scény porušují, aniž by přitom mátlly diváka. Obvykle se to děje tehdy, když jsme s akcí ve scéně již velice dobře obeznámeni. Například během honičky ve filmu Johna Forda *Přepadení* je scéna, kdy Ringo Kid přeskakuje z dostavníku na koně, zcela jednoznačná 6.99, 6.100. Sotva se domníváme, že se dostavník náhle otočil, a nedojde tak k omylu, o němž jsme mluvili dříve ve scéně přestřelky mezi dvěma kovboji 6.51.

Příčný střih (křížový střih a paralelní montáž)

Kontinuální systém ukazuje, že střih může dodávat filmové naraci široký rozsah vědění. Můžeme střihnout na záběr natočený v jakémkoli místě na správné straně osy akce. Střih může dokonce naznačit vševědoucnost – to takřka božské vědění, jež se některé filmy snaží naznačit. Výtečným technickým postupem, který to umožňuje, je *příčný střih*.⁴ Jako jeden z prvních ho důkladně prozkoumal D. W. Griffith ve svých scénách záchrany v poslední chvíli. Ve filmu *Bitva v bezové rokli* (*The Battle at Elderbush Gulch*, 1913) jede kavalerie zachránit několik osadníků, již jsou uvězněni ve srubu a bojují s indiány, kteří ho obkličují 6.101–6.104. Po jednácti záběrech na kavalerii, různé části interiéru srubu a indiány pohybující se venku následuje dvanáctý záběr na kavalerii přijíždějící z dálky a blížící se zezadu k srubu.



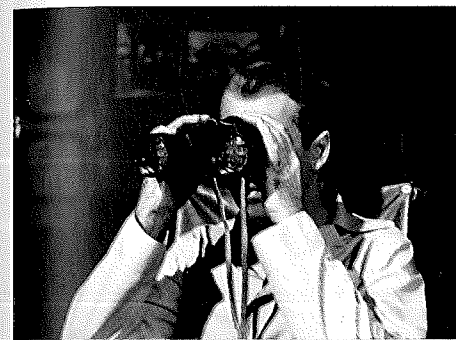
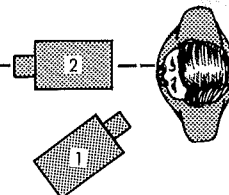
6.87



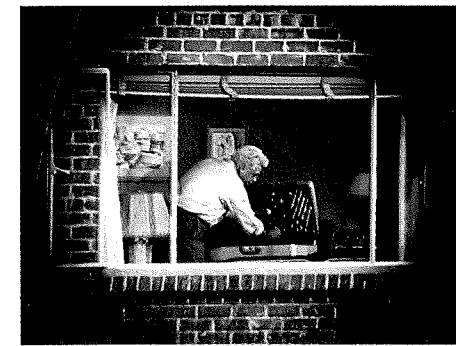
6.88



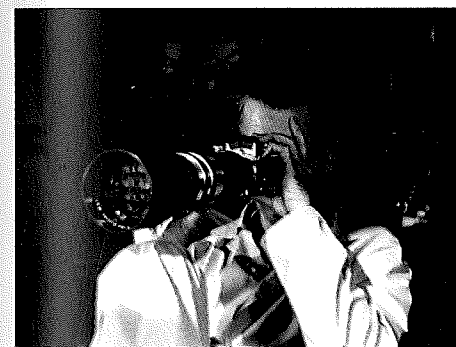
6.89



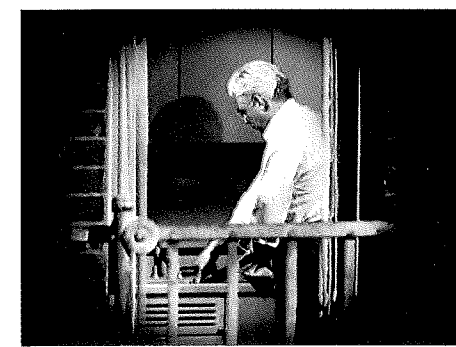
6.90



6.91



6.92



6.93

■ Více příkladů střihu hlediskových záběrů a analýzy několika scén najdete v článku „Three nights of a dreamer“. www.davidbordwell.net/blog/?p=1457

▲ „Potkal jsem Davida Lynche a zeptal jsem se ho: ‚O co vlastně jde s tím překračováním osy?‘ A on se začal smát a řekl: ‚To mě

vždycky fascinovalo.‘ A pak jsem se zeptal, jestli mohu osu překročit. On se na mě překvapeně podíval a řekl: ‚Stephen, můžeš dělat, co chceš. Ty jsi režisér.‘ Pak se odmlčel a pronesl: ‚Akorát se to pak nedá nijak sestříhat.‘“
Spisovatel Stephen King o režii svého prvního filmu (*Vzpouza strojů – Maximum Overdrive*, 1986)

6.87 *Okno do dvora*. Jeff se dívá z okna svého bytu a...

6.88 ...následující hlediskový záběr ukazuje, co vidí.

6.89 *Okno do dvora*. Půdorysné schéma postavení kamery ve dvou výše zmíněných záběrech.

6.90 Když se Jeff dívá dalekohledem...

6.91 ...vidíme z jeho hlediska souseda z protějšího domu (záběr je natočen teleobjektivem).

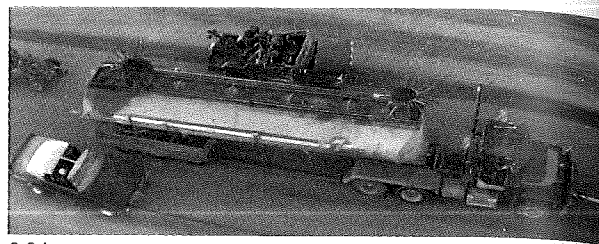
6.92 Když Jeff použije silnější objektiv...

6.93 ...výsledný hlediskový záběr činnost souseda ještě více přibližuje.

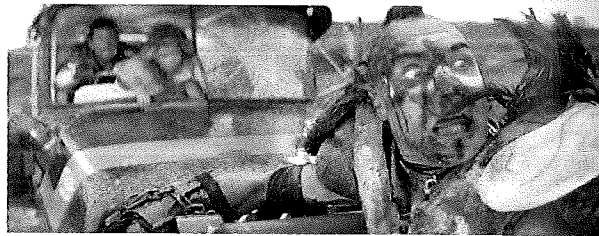
Křížový střih nám poskytuje neomezený rozsah vědění: příčinné, časové a prostorové informace se dozvídáme pomocí střídajících se záběrů z jedné příběhové linie odehrávající se na jednom místě a záběrů na události probíhající jinde. Křížový střih tak vytváří prostorovou diskontinuitu, zároveň ale akci propojuje – máme pocit, že jedna událost je příčinou druhé, a chápeme, že se odehrávají zároveň. Například ve filmu *Jerry Maguire* propojuje křížový střih záběry na sportovního agenta Jerryho a jeho soupeře, kteří soutěží o to, aby právě oni uzavřeli smlouvu s klienty 6.105–6.108.

Film Fritze Langa *Vrah mezi námi* jde ještě dále a sestřihává tři dějové linie. Zatímco policie pátrá po vrahovi dětí, potulují se po ulicích členové podsvětí a hledají ho také, přičemž občas vidíme i samotného vraha. Křížový střih spojuje různé dějové linie a odhaluje časovou simultaneitu a příčinný postup pronásledování. Poskytuje nám také širší rozsah vědění, než má kterákoliv postava. Víme, že členové podsvětí stíhají vraha, ale policie a vrah to nevědí. Křížový střih také vyvolává napětí, protože si vytváříme očekávání, jež jsou až postupem času vyjasněna a naplněna. Tato metoda může rovněž vytvářet paralely. Lang tuto možnost využívá a naznačuje podobnost mezi policií a zlodějíčky. Ale ať už má křížový střih jakoukoli funkci, zůstává především prostředkem k prezentování narativních akcí, které se odehrávají přibližně v tomtéž čase na různých místech.

Všechny postupy prostorové kontinuity ukazují, jak filmové prostředky vtahují diváka do aktivního procesu. Předpokládáme, že prostředí, postavy, jejich pohyb a pozice budou konzistentní a koherentní. Naše předchozí znalost filmových konvencí nám umožňuje zformovat neochvějná očekávání toho, jaký záběr bude následovat po tom, který právě vidíme. Vyvozujeme též na základě vodítek, takže když se Brigid a Spade podívají vlevo mimo záběr, tušíme, že někdo vstupuje do místnosti, a očekáváme, že nám bude tato postava představena v příštím záběru.



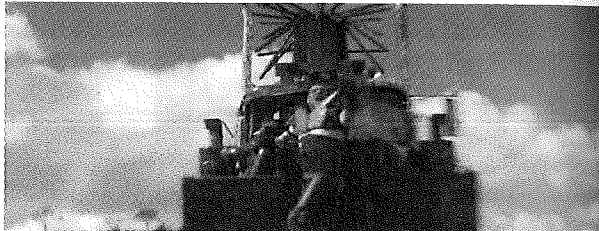
6.94



6.95



6.96



6.97



6.98



6.99



6.101



6.102



6.100



6.103



6.104

▲ „Ve scéně bitvy u Gaugamél jsme změnilí osu akce. Kdybych stále osvětloval levé tváře Makedonců, kteří naslouchají Alexandrovu proslovu, udržel bych kontinuitu světla. Působilo by to ale jinak, vzhledem k tomu, že by šlo o přední světlo. Myslím si tedy, že musíte respektovat nikoli ‚úplnou kontinuitu‘, ale smysl osvětlování – měli byste udržet atmosféru, kterou se snažíte vyjádřit.“ Rodrigo Prieto, kamera-man filmu Olivera Stonea (*Alexander Veliký – Alexander*, 2004)

6.94 *Štlený Max II – Bojovník silnic*. Ke konci honičky jede Max po silnici zleva doprava...

6.95 ...přičemž doprava míří i v dalších záběrech. Útočící nájezdník, šplhající na kapotu cisterny, se otočí a dívá se zděšeně mimo obraz.

6.96 Uvědomuje si totiž, že jiné vozidlo, které se pohybuje zprava doleva, se blíží přímo na ně.

6.97 Havárii uvidíme v několika rychlých záběrech zachycujících vozidla zepředu...

6.98 ...a následující celek opět ukazuje cisternu, která se teď pohybuje zprava doleva.

6.99 *Přepadení*. Celek. Všechny pohyby míří doprava, hrdina začíná seskakovat z kozlíku na koně...

6.100 ...načež v dalším záběru se on i dostavník pohybují doleva.

6.101 *Bitva v bezové roklí*. Griffith střihá ze záběru na kavalerii...

6.102 ...na výjev zevnitř obklíčeného srubu...

6.103 ...zpět na kavalerii...

6.104 ...a pak zpět do srubu.

s.
320–321

Kontinuální
střihová
skladba

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

Kontinuální systém je neviditelný, protože dokáže využít schopností, jež jsme si natolik osvojili, že nám připadají automatické. To dělá z prostorové kontinuální střihové skladby působivý nástroj filmařů, kteří se snaží nezklamat obvyklá očekávání. V posledních desetiletích hollywoodští filmaři vyvinuli způsoby, jak tradiční kontinuitu ještě posílit (viz Zblízka). Kontinuální střihová skladba se používá už velmi dlouhou dobu, a proto se stala středem pozornosti filmařů, kteří chtějí využít filmový styl k tomu, aby provokovali nebo měnili zaběhané divácké zvyklosti.

Časová kontinuita: pořádek, frekvence a trvání

V klasickém kontinuálním systému je čas podobně jako prostor řízen vývojem vyprávění. Víme, že proces, v němž nás syžet seznamuje s fabulí, obvykle zahrnuje manipulaci s časem a kontinuální střihová skladba se jí snaží napomáhat.

Budme konkrétnější a vzpomeňme si na naše rozlišení mezi časovým pořádkem, frekvencí⁵ a trváním. Kontinuální střihová skladba obvykle prezentuje události fabule v pořádku 1-2-3. Spade si balí cigaretu, pak přijde Effie, Spade na ni reaguje a tak dále. Nejběžnějším porušením pořádku 1-2-3 je flashback, který bývá naznačen ostrým střihem nebo prolínačkou. Klasický střih navíc událost, jež se ve fabuli odehrála jen jednou, takřka vždy pouze *jedenkrát* i ukazuje. V rámci kontinuálního stylu by byla hrubá chyba, kdyby Huston opakoval, řekněme, záběr sedající si Brigid 6.60. Nejběžnější motivací pro opakování scény, které jsme již byli svědky, jsou opět flashbacks. K standardním metodám zacházení s pořádkem a frekvencí v rámci kontinuálního střihového stylu tedy patří chronologické seřazení událostí a předvedení každé z nich jen *jedenkrát*. Existují ovšem i výjimky, jak jsme viděli v našich příkladech z filmů *Kmotr*, *Jednej správně* a *Police Story* – viz strany 300–305.

A co trvání? V klasickém kontinuálním systému trvání projekce zřídka zahrnuje širší období, než je trvání fabule. Obvykle bývá trvání zcela kontinuální (čas syžetu je totožný s časem fabule) nebo jsou části fabule vypuštěny (čas fabule zahrnuje širší období než čas syžetu). Nejprve se podívejme na naprostou kontinuitu, jež se využívá nejčastěji. Scéna, která zachycuje pět minut ve fabuli, trvá pět minut i při projekci na plátně.

▲ První scéna *Maltézského sokola* naznačuje tři způsoby budování *časové kontinuity*.

1. V narativním vývoji scény nejsou žádné mezery. Každý pohyb postav a každý jejich dialog je zde prezentován. 2. Je tady zvuková stopa. Zvuk pocházející z prostoru fabule (takový zvuk nazýváme *diegetickým*) je standardním indikátorem časové kontinuity, zejména když zvuk pokračuje přes střih, tak, jako je tomu v této scéně. 3. Vidíme zde návaznost akce mezi záběry 5 a 6. Tato návaznost akce je tak působivá, že vytváří prostorovou a zároveň časovou kontinuitu. Důvod je jasný: jestliže akce pokračuje přes střih, předpokládáme, že prostor zůstává stejný a čas je plynulý. Obecně můžeme říci, že absence elips v příběhu, diegetický zvuk pokračující přes střih a návaznost akce jsou třemi základními indikátory toho, že trvání scény je plynulé.

Někdy však filmaři vyzkoušejí druhou možnost: *časovou elipsu*. Elipsy mohou přeskočit vteřiny, minuty, hodiny, dny, roky nebo staletí. Některé elipsy nejsou pro vývoj vyprávění nijak důležité, a proběhnou proto nepovšimnuty. Klasický narativní film neukazuje celkový čas, který postavy potřebují, aby se ráno oblékly, umyly a posnídaly. Záběry na postavu, která se jde sprchovat, nazouvá si boty nebo smaží vajíčka, mohou být propojeny tak, aby nepotřebné časové úseky fabule byly vypuštěny. Jak jsme viděli na stranách 300–304, k překrytí krátkých časových elips jsou často využívány interpunkce, prázdné rámy (*empty frames*) a prostřihy.

Jiné elipsy jsou ale pro vyprávění důležité. Divák musí rozpoznat, že uplynul určitý

čas. Kontinuální styl pro tento účel rozvinul celou řadu rozličných postupů. Ve filmech natočených před šedesátými lety bývaly k označení elips mezi záběry často využívány prolínačky, zatmívačky, roztmívačky a stíračky – obvykle se používaly mezi jednotlivými scénami. Hollywoodským pravidlem je, že uplynutí kratšího časového úseku naznačuje prolínačka, zatímco mnohem delší časový úsek naznačují zatmívačky a roztmívačky.

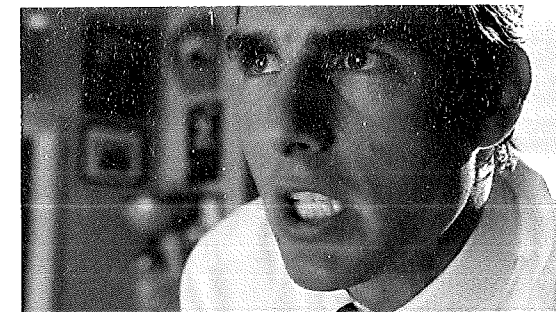
Současní filmaři ale u těchto přechodů většinou volí ostrý střih. Například ve filmu *2001: Vesmírná odysea* Stanley Kubrick stříhá z rotující kosti ve vzduchu přímo na vesmírnou stanici obíhající kolem Země, což je jedna z neodvážnějších kompozičních návazností v celé historii narativního filmu. Střih vypouští miliony let z času fabule. Většina současných filmů naznačuje uplynutí času pomocí ostrých střihů, i když zpravidla méně drasticky, než vidíme ve filmu *2001: Vesmírná odysea*. Změny v osvětlování, lokalitě nebo pozici postavy nám mohou naznačit, že uplynul jistý čas fabule 6.121–6.123.

Existují případy, kdy je nezbytné ukázat složitější proces nebo dlouhý časový úsek – probouzející se město, válku, rostoucí dítě nebo zrod pěvecké hvězdy. V těchto případech klasická kontinuita využívá pro časovou elipsu jiný postup: **montážní sekvenci (montage sequence)**. (Nezaměňujeme tento pojem s konceptem *montáže* ve filmové teorii Sergeje Ejzenštejna.) Krátké úryvky z soudního procesu, informativní titulky (například „1865“ nebo „San Francisco“), stereotypní výjevy (jako je Eiffelova věž), dokumentární záznamy, novinové titulky a podobně mohou být doplněny prolínačkami a hudbou. Výsledkem bývá rychlý, pravidelný rytmus a série akcí zhuštěná do několika momentů.

Americké filmy ze studiové éry třicátých let zavedly některá montážní klišé – otáčející se listy kalendáře, novinové rotačky tisknouce mimořádná vydání novin –, ale v rukou zručného střihače se takové sekvence mění v malá virtuózní čísla. Vzrušující tempo gangsterek, jako byly

▲ „Dnes už nikdo nedůvěřuje hereckému výkonu. Jestliže herec vystupuje ve scéně, v níž má sedět kdesi v dálce, všichni říkají: „Co to natáčíš? To musí být přece detail!“ To je ale absurdní. Vždyť můžete využít pozici rukou, celého těla – tak by měl film vypadat. Nesnáším filmy, v nichž

každou postavu vidíte pořád ve velkých detailech... To není film, ale televize. Mluvící hlavy vidím doma ve svém televizoru neustále.“ Miroslav Ondříček, kameraman



6.105



6.106



6.107



6.108

6.105 *Jerry Maguire*. Ze záběru na Jerryho překypujícího hněvem...

6.106 ...následuje střih na Jerryho sebevědomého soupeře s jeho asistentem.

6.107 Následuje střih z telefonujícího Jerryho...

6.108 ...na jeho soupeře, který dělá totéž.

s. 322–323

Kontinuální střihová skladba

kapitola 6
Vztahy mezi záběry:
Střih

část III
Filmový styl

Zblízka

Zesílená kontinuita: *L.A. – přísně tajné* a současné stříhové postupy

Již ve třicátých letech 20. století byl kontinuální systém standardním přístupem k střihu v mainstreamovém filmu na celém světě. Postupem času však prošel různými změnami. Dnešní stříhačská praxe zůstává věrna principům kontinuity, ale jistým způsobem je zesiluje. Nejzřetelnější je skutečnost, že se dnes mainstreamové filmy stříhají daleko rychleji než v období mezi lety 1930 až 1960. Tehdy film obvykle obsahoval tři sta až pět set záběrů, ale po roce 1960 se tempo střihu notně zrychlilo. Dnes může mít dvouhodinový film přes dva tisíce záběrů a akční film běžně obsahuje tři tisíce i více záběrů. Například průměrná délka záběru ve filmu *Bourneovo ultimátum* (*The Bourne Ultimatum*, 2007) je asi dvě vteřiny.

Scény jsou dnes spíše než z celků vystavěny z poměrně detailních záběrů na jednotlivé postavy a bývá tomu částečně právě díky rychlejšímu střihu. Ustavující záběry jsou méně běžné a někdy se objevují až na konci scény. Moderní širokoúhlé formáty a teleobjektivy, které přibližují tváře a pomáhají docílit sevřeného rámování, umožňují, aby se na plátno vešly i dva detaily tváře (nebo dokonce ještě víc). Kamera se často pohybuje a zdůrazňuje jeden detail za druhým.

Doprovodné záběry z filmu *L.A. – přísně tajné* ukazují některé z těchto tendencí v praxi.

Po zatčení tří podezřelých černochů se poručík Ed Exley chystá, že z nich dostane přiznání. Scéna netrvá ani minutu, ale skládá se z devíti záběrů, přičemž ve dvou z nich hraje významnou roli pohyb kamery. (Celý film obsahuje takřka dva tisíce záběrů, které v průměru trvají čtyři vteřiny.) Režisér Curtis Hanson svou pozornost dělí mezi několik klíčových postav tím, že koordinuje střih s natáčením na širokoúhlý film, používáním anamorfotických objektivů, inscenováním v hloubce prostoru, využitím detailů a polodetailů, přestřováním a pohyblivým rámováním 6.109–6.120. Je pozoruhodné, že herci nijak výrazně nepoužívají své ruce ani pozici těla – jejich výkony spočívají většinou ve výrazech tváře.

Z jakého důvodu se tato zesílená forma kontinuity stala tak často užívanou? Někteří historici vidí důvod ve vlivu televize. Soudobé filmy se vysílaly televizními stanicemi v šedesátých letech, přenášely je kabelové a satelitní televize v sedmdesátých letech a byly k dispozici na videu v osmdesátých a devadesátých letech. Jakmile se lidé začali dívat na filmy doma na obrazovce, a ne na plátně v kině, filmaři tomu přizpůsobili své postupy. Neustálá změna v obraze pomocí střihu a pohybu kamery mohla zabránit divákům, aby přepnuli kanál nebo sáhli po časopisu. Na menších obrazovkách bývá snadnější sledovat rychlejší střih a detailnější záběry vypadají lépe než celky, které často postrádají důležité podrobnosti. Zesílená kontinuita byla ovlivněna mnoha dalšími faktory, jako třeba vznikem digitálního střihu, ale hlavní vliv lze jistě přisoudit televizi.

Když jste si již přečetli o filmu *L.A. – přísně tajné*, přečtěte si také naše články na blogu o trilogii s Jasonem Bourneem „Unsteadicam chronicles“...
www.davidbordwell.net/blog/?p=1175

„[Insert your favorite Bourne pun here]“...
www.davidbordwell.net/blog/?p=1230

a „I broke everything new again“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=1285

Srovnáváme též scénu z filmu *Obchod na růžku* (*The Shop Around the Corner*, 1940) s totožnou scénou v remaku filmu *Láska přes internet* (*You've Got Mail*, 1998). Viz „Intensified continuity revisited“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=859

Zamyšlení nad natáčením více kamerami a nad kontinuitou viz „Cutting remarks: On *The Good German*, classical style, and the Police Tactical Unit“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=91



6.109



6.110



6.111



6.112

6.109 Záběr 1: Začátek scény nám ukáže jen část prostoru. V odrazu vidíme čekajícího Exleyho a jeho kolegy, kteří mluví vyšetřovací místnost. Tento záběr předznamenává klíčovou dramatickou akci, k níž se schyluje – Exley brutálně napadne podezřelého.

6.110 Záběr 2: Pomocí návaznosti akce (Exley se otáčí) získáme úplnější pohled na policisty a jsme seznámeni s dvěma dalšími protagonisty: s Jackem Vincennesem nalevo a Budem Whiteem v pozadí (dívá se směrem k nám). Tento záběr můžeme jen zčásti považovat za ustavující. Následující

pohyb kamery nás seznámí s rozvržením vyšetřovacích místností.

6.111 Záběr 3: Hanson zdůrazní přítomnost Whitea tím, že střihne na jeho detail, snímáný teleobjektivem právě ve chvíli, když říká, že podezřelí zabili jeho partnera.

6.112 Záběr 4: V záběru s podobným rámováním jako úvodní záběr stojí Exley u druhé vyšetřovací místnosti a my ho opět vidíme v odrazu. Záběr znovu zdůrazňuje přítomnost Vincennesa, jenž se později podívá na Exleyho s jasně vypovídajícím výrazem.



6.113



6.114



6.115



6.116

s.
326–327

Zblízka
Zesílená
kontinuita:
L. A. – přísně tajné
a současné
stříhové
postupy

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl



6.117



6.118



6.119



6.120

6.113 Kamera následuje Exleyho, který jde doprava, aby se mohl podívat na podezřelého ve třetí vyšetřovací místnosti. V centru rámu můžeme vidět odraz Whitea. Pohyb kamery spojil tři detektivy, kteří se budou zabývat případem, a zároveň nás seznámil se třemi vedle sebe umístěnými vyšetřovacími místnostmi. Když se kamera přestává pohybovat, Exley se otočí a...

6.114 Záběr 5: ...dvoudetail nám představí jeho nadřízeného Smitha. Když Smith vysvětluje, že stopy na nábojnicích brokovnic podezřelých se shodují se stopami nalezenými na místě, kde byla spáchána masová vražda, kamera přeostrí na něj a Exleyho postava zůstává nezaostřena.

6.115 Záběr 6: Prostřih na naslouchajícího Whitea – také zde nám sevřený záběr snímáný teleobjektivem na jeho obličej připomene, že je stále přítomen. V této fázi scény je jen pozorovatelem, ale jak se výstřech přiostruje, vpadne dovnitř a pokusí se podezřelého napadnout.

6.116 Záběr 7: Vracíme se k dvoudetailu, v němž Smith vyžaduje, aby Exley donutil muže k přiznání.

6.117 Záběr 8: Protizáběr na Exleyho – první záběr ve scéně, na němž uvidíme pouze jeho tvář – zdůrazňuje jeho odhodlanost: „Já je zlomím, pane.“

6.118 Záběr 9: Střih zpět na dvoudetail nám nabídne Smithovu spokojenou reakci.

6.119 Exley se od Smitha otáčí směrem k nám; je v popředí záběru. Objektiv na něj přeostrí, abychom zahlédli odhodlaný výraz v jeho tváři, a připravuje nás tak na brutalitu, kterou brzy projeví.

6.120 Exley vychází ze záběru. Kamera sjede lehce dolů a přeostrí na Vincennesův skeptický výraz. Teleobjektiv nám díky přeostrění nabídl výraz tváří Smitha, Exleyho a pak Vincennesa v jediném záběru.

třeba *Zjizvená tvář* (*Scarface*, 1932) a *Bouřlivá dvacátá léta* (*The Roaring Twenties*, 1939), dluží za mnohé právě dynamickým montážním sekvencím. Experimentální filmař Slavko Vorkapić vytvořil poněkud abstraktní, takřka až delirickou skru máž rozmanitých akcí: krachy na burze, politické kampaně či kariéra operní pěvkyně 6.124.

Montážní sekvence se od té doby stala hlavní oporou při natáčení narativních filmů. *Čelisti* využívají montáž, aby shrnuly začátky turistické sezony do několika krátkých záběrů na výletníky, kteří přicházejí na pláž. Montážní sekvence ve filmu *Spider-Man* (2002) ukazuje Petera Parkera, jak kreslí svůj kostým superhrdiny, inspirován představou dívky, kterou miluje 6.125, 6.126. Všechny tyto příklady nám také připomínají, že montážní sekvence obvykle neobsahují dialog, a proto bývají často doprovázeny hudbou. Ve filmu *Tootsie* doprovází píseň série záběrů na titulní strany časopisů, které ukazují hrdinu, jenž se stal úspěšným díky své roli v mýdlové opeře.

Shrnuto, kontinuální styl využívá časovou dimenzi stříhu především pro vyprávění. Díky předchozím znalostem divák očekává, že bude stříh představovat události fabule v chronologickém pořádku nebo jen s občasným přeskupením pomocí flashbacků. Očekává také, že stříh bude respektovat frekvenci událostí fabule. A předpokládá, že nedůležité akce vzhledem ke kauzalitě fabule budou vypuštěny či alespoň zkráceny pomocí vhodných elips. Všechna tato očekávání umožňují divákům sledovat příběh s minimálním úsilím.

Podobně jako kompoziční vztahy, rytmus a prostor, i čas je uspořádán tak, aby umožnil rozvinutí příčin a následků a také vyvolal naši zvědavost, napětí a překvapení. Existuje však i mnoho alternativ kontinuálního stříhového stylu a ty stojí určitě za to, abychom se s nimi seznámili.

Alternativy ke kontinuální stříhové skladbě

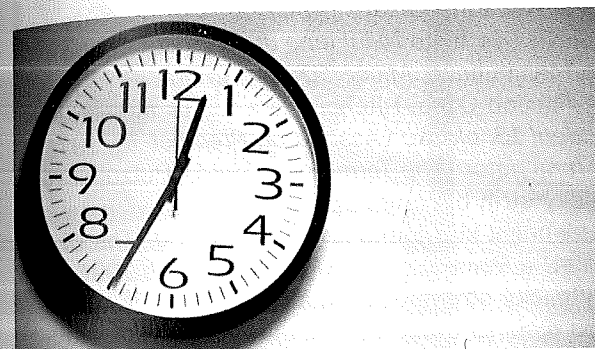
Kompoziční a rytmické možnosti

Jakkoli působivý a všudypřítomný je kontinuální styl, přesto jde stále pouze o jeden ze stylů a mnozí filmaři zkoumají úplně jiné stříhové možnosti.

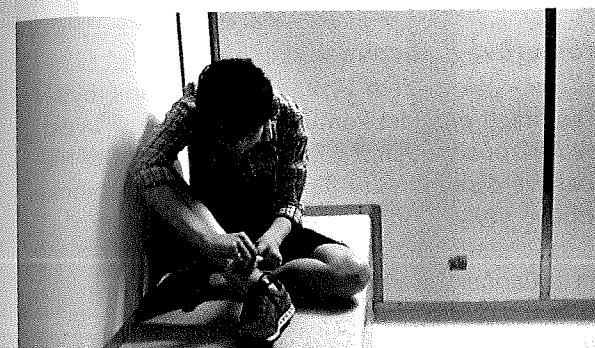
Filmy využívající abstraktní nebo asociativní formu často kladou velký důraz na kompoziční a rytmické dimenze stříhu. Záběr 1 nemusí být připojen k záběru 2 na základě prostorové a časové funkce, kterou plní při prezentaci fabule, ale je možné ho připojit pouze na základě jeho kompozičních nebo rytmických vlastností – nezávisle na časoprostoru, který zobrazují. Experimentální filmař Stan Brakhage využívá ve filmech, jako jsou třeba *Anticipation of the Night* (1958), *Scenes from Under Childhood* (1967–1970) a *Western History* (1971), pro spojení dvou záběrů ryze kompozičních vlastností. Stříh motivuje kontinuita a diskontinuita světla, textury a tvaru. Podobně části filmů Bruce Connera *Cosmic Ray* (1962) a *A Movie* a *Report* sestřihávají dokumentární záznamy, ukázky ze starých filmů, zaváděcí pás a tmavá okénka na základě kompozičních vzorců pohybu, směru a rychlosti.

Mnohé filmy využívající jinou než narativní formu zcela podřídily prostor a čas prezentovaný v jednotlivých záběrech rytmickým vztahům mezi nimi. *Jednookénkové filmy* (*single-frame films*; každý záběr v nich zaujímá pouze jedno okénko) jsou extrémními příklady tohoto výrazného zájmu o rytmus. Filmy *Fist Fight* (1964; 6.127) Roberta Breera a *Schwechater* (1958) Petera Kubelky patří k nejslavnějším z nich.

Dokonce už v roce 1913 předvídali někteří malíři ryze výtvarné možnosti filmu a mnohá díla evropských avantgardních hnutí dvacátých let 20. století propojovala zájem o abstraktní kompoziční vztahy s touhou prozkoumat rytmický stříh. Snad nejslavnějším z nich je film *Mechanický balet* (*Ballet mécanique*, 1924) Fernanda Légera a Dudleje Murphyho.



6.121



6.122



6.123

6.121 *Wendy a Lucy*. Wendy je zatčena kvůli krádeži v obchodě. Snímají jí otisky prstů a ona se dívá na hodiny. Trápí ji, že nechala v supermarketu svou fenku Lucy.

6.122 Prostříh na hodiny slouží k překlenutí jistého časového úseku. Tento záběr na Wendy v cele svědčí o tom, že od té doby, co jí vzali otisky prstů, již uplynulo několik minut.

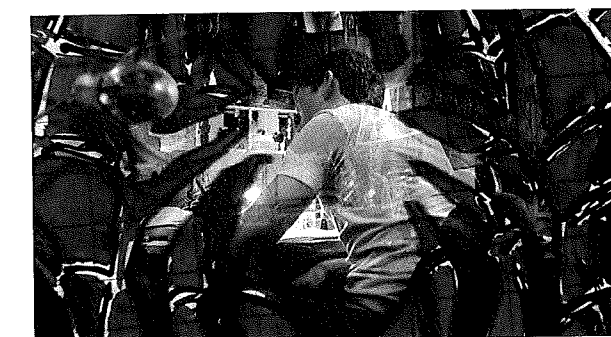
6.123 Ve srovnání s předchozím záběrem Wendy výrazně změnila svou pozici, což napovídá, že uplynulo ještě více času. Starší film by pro zobrazení uplynulého času využil prolínačku, ale v tomto případě náhle změny v lokalitě a pozici postavy naznačují totéž. Pozdější záběr na hodiny ukáže, že Wendy byla v cele držena minimálně dvě hodiny.



6.124



6.125



6.126

6.124 *Byl lásky čas*. Slavko Vorkapić, který spolupracoval na stříhu tohoto filmu, využívá několikanásobné expoziční (zde vidíme zpěvačku, notový záznam a zvedající se oponu) a rapidmontáže k shrnutí triumfu operní zpěvačky. *Občan Kane* ironicky na tuto pasáž odkazuje v montážní sekvenci, která ukazuje Susaniny neúspěchy.

6.125 *Spider-Man*. V této montážní sekvenci vidíme počítačem generovaný dělený obraz ukazující jak Peterův výraz, tak i detail kostýmu, který si navrhuje.

6.126 *Spider-Man*. V této sekvenci je také využita tradičnější interpunkční forma: prolínačka, která na krátkou chvíli ukazuje dva záběry v dvojeexpoziční.

s.
328–329

Alternativy
ke kontinuální
stříhové
skladbě

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Stříh

část III
Filmový
styl

V kapitole 10 uvidíme, jak tento film vedle sebe klade záběry na základě jejich kompozičních a rytmických vlastností.

Kompoziční a rytmické možnosti střihu nebyly opomenuty ani ve filmech, které vyprávějí příběh. Někteří tvůrci narativních filmů někdy podřídí svůj zájem o vyprávění kompoziční skladbě. Nejslavnějšími filmy, které můžeme uvést jako příklady, jsou zřejmě muzikály, na nichž jako choreograf pracoval Busby Berkeley, jenž vymýšlel propracovaná taneční čísla. V muzikálech *42. ulice*, *Zlatokopové roku 1933* (*Gold Diggers of 1933*, 1933), *Přehlídka v záplavě světél*, *Zlatokopové roku 1935* (*Gold Diggers of 1935*, 1935) a *Slečinky* (*Dames*, 1934) se vyprávění periodicky zastavuje a film předvádí složité tance, jež jsou aranžovány, natáčeny a střihány tak, aby vyniklo především uspořádání tanečnicků ve vztahu k pozadí (4.146 z filmu *42. ulice*).

Složitější je kompoziční střih Jasudžiróa Ozua. Ozuův střih bývá často řízen daleko preciznějším kompozičním kontinuitou, než jakou nacházíme v klasickém kontinuálním stylu. Ve scéně z filmu *Chuť makrel* vytváří Ozu věrnou kompoziční návaznost dvou mužů sedících u stolu a popíjejících saké 6.128, 6.129. Ve filmu *Dobré ráno* (*Ohajó*, 1959) Ozu používá k témuž účelu barvy: střihá z prádla visícího na šňůře do interiéru a využívá návaznosti mezi červenými předměty v horním levém rohu každého záběru (svetr, lampa; 6.130, 6.131).

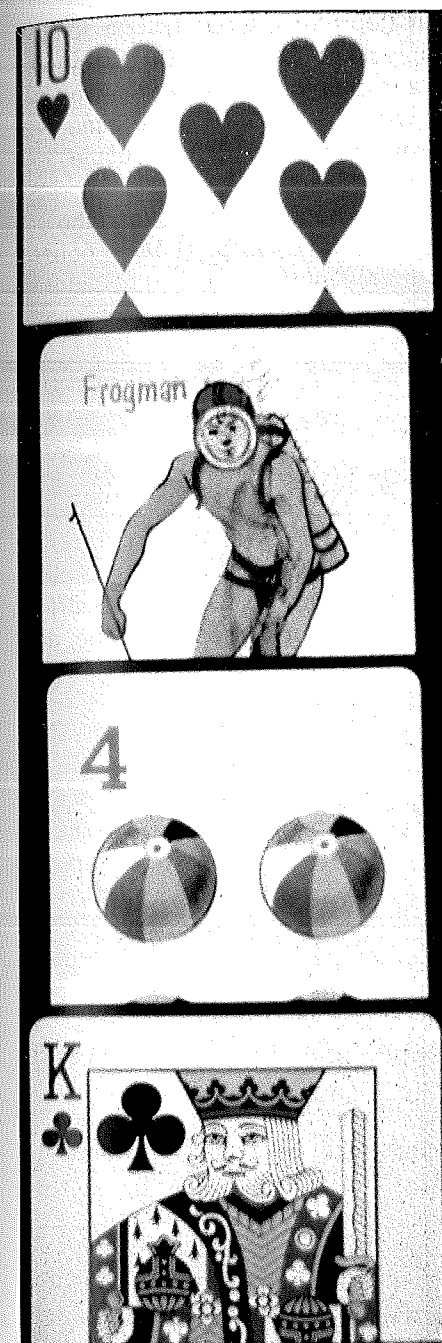
Některé narativní filmy na chvíli podřídí prostorový a časový střih rytmickému střihu. V dvacátých letech 20. století francouzští impresionisté i sovětská avantgardní režiséři často upřednostňovali ryze rytmický střih na úkor vývoje příběhu. Ve filmech jako *Kolo života* Abela Ganceho, *Věrné srdce* (*Cœur fidèle*, 1923) a *Trojdielné zrcadlo* (*La Glace à trois faces*, 1927) Jeana Epsteina a *Kean* (1924) Alexandra Volkoffa vyjadřuje zrychlený střih tempo uhánějícího vlaku, točícího se kolotoče, závodícího automobilu a opileckého tance. Kulešovův film *Papřsek smrti* (*Luč*

smrti, 1925) a, jak níže uvidíme, i Ejzenštejnův film *Deset dní, které otřásl světem* někdy nechají rytmus vyniknout nad prostorem a časem vyprávění. Nápadité pasáže rytmického střihu můžeme objevit i ve filmu *Miluj mne dnes v noci* Roubena Mamouliana, *Milion* Reného Claira, v několika filmech Ozua, Hitchcocka a též ve filmech *Přepadení 13. okrsku* (*Assault on Precinct 13*, 1976) a *Terminátor* (*The Terminator*, 1984). Pulzující rytmický střih bývá nápadný ve filmech ovlivněných hudebními klipy, jako jsou třeba *Vrána* (*The Crow*, 1994) a *Romeo a Julie* (*Romeo + Juliet*, 1996). Rytmický střih může potlačit prostorovou a časovou dimenzi (něco podobného jsme viděli u kompozičních vztahů), přičemž vyprávění ustupuje do pozadí.

Prostorová a časová diskontinuita

Jak můžete vyprávět příběh, aniž byste se drželi pravidel kontinuity? Pojďme si uvést několik způsobů, jimiž s využitím prostorové a časové diskontinuity filmaři vytvořili specifické střihové styly.

Jednou z možností je ambivalentním způsobem využít prostorovou kontinuitu. Ve filmu *Můj strýček z Ameriky* (*Mon oncle d'Amérique*, 1980) Resnais sestřihává příběhy tří hlavních postav s archivními záběry oblíbených herců každé z nich (ty převzal z francouzských filmů čtyřicátých let). V jednom ze záběrů volá na Reného jeho nepříjemný kolega v kanceláři 6.132, přičemž Resnais vzápětí střihne na záběr Jeana Gabina ze staršího filmu, který je otočen tak, že to vypadá, jako kdyby na kolegu v protizáběru reagoval on 6.133. Teprve až potom Resnais přidá záběr na Reného, který se na tazatele otáčí také 6.134. Nemůžeme říct s určitostí, že film zahrnuje záběr na Gabina jako obraz něčeho, co se odehrává ve fantazii jedné z postav. Nelze určit, zda si René, který reaguje na svého spolupracovníka, sám sebe představuje jakožto svou oblíbenou hereckou hvězdu nebo zda filmová narace naznačuje srovnání mezi nimi nezávisle



6.127

6.127 *Fist Fight*. Výsledkem řady po sobě jdoucích jednookénkových záběrů je blikající obraz na plátně.

6.128 *Chuť makrel*. Ozu střihá z jednoho muže upíjejícího saké rovnou...

6.129 ...na druhého muže – je shodně oblečený, zaují-

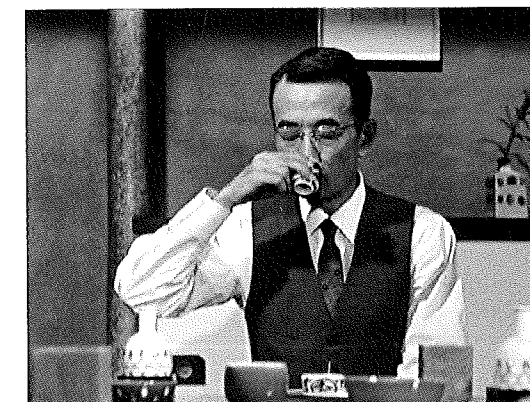
má totožnou pozici a obdobné je i gesto jeho ruky.

6.130 *Dobré ráno*. Ozu střihem z exteriéru vytváří hravou kompoziční návaznost. Na ostře červený svetr vlevo nahoře...

6.131 ...navazuje v interiéru ostře červené stínítko lampy na stejném místě.



6.128



6.129



6.130



6.131

s.
330–331

Alternativy
ke kontinuální
střihové
skladbě

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

na tom, co si René myslí. Střih se opírá o metodu záběr/protizáběr, ale někdy ho využívá k vytvoření rozporuplné a ambivalentní diskontinuity.

Existuje však ještě drastičtější metoda – filmař může porušit nebo zcela ignorovat pravidlo osy. Jacques Tati a Jasudžiró Ozu si vybírají střihy, které jsou založeny na něčem, co můžeme nazvat 360° prostorem. Nevyužívají osu akce, která nutí kameru setrvávat v pomyslném půlkruhu, ale místo toho pracují jiným způsobem: pro ně se akce neodehrává na ose, ale ve středu kruhu, a proto kamera může být umístěna v kterémkoli bodě po obvodu kružnice. Ve filmech *Prázdniny pana Hulota*, *Playtime* a *Pan Hulot jede na výstavu* (Trafic, 1971) Tati systematicky natáčí takřka z každého úhlu. Když jsou záběry sestřiženy, představují z mnoha různých prostorových perspektiv jedinou událost. Podobně vytvářejí 360° prostor i Ozuovy scény – výsledek této metody by byl v rámci kontinuálního stylu chápán jako vážná střihová chyba. Ozuovy filmy často nevykazují konzistentní relativní pozice a prostorové uspořádání scény, střihy nedodržují návaznost pohledů a konzistentní nakonec zůstává jen porušování pravidla osy. Jedním z nejvážnějších hříchů v klasickém kontinuálním stylu je zobrazit návaznost akce, a zároveň překročit osu, což ale Ozu ve filmu *Na začátku léta* 6.135, 6.136 lehce zvládá.

Prostorově diskontinuální střih současně ovlivňuje divákův zážitek. Obhájcí klasického střihu by tvrdili, že pravidla prostorové kontinuity jsou nezbytná pro jednoznačnou prezentaci vyprávění. Ovšem každý, kdo viděl film od Ozua nebo Tatiho, může dosvědčit, že z porušování kontinuity, které v jejich filmech vidíme, žádný zmatek ve vyprávění nevzejde. Třebaže prostoty neplynou tak hladce, jako když je film natočen v hollywoodském stylu (a to je částečně právě to, co nás na filmech fascinuje), příčinný vývoj zůstává srozumitelný. Nejpříhodnějším závěrem je tedy konstatování, že kontinuální systém je pouze jeden ze způsobů, jakým se dá vyprávět příběh.

V dějinách kinematografie je tento systém dominantní, ale z uměleckého hlediska není nezbytný.

Stojí za to zmínit ještě další dva prostředky, jak diskontinuity dosáhnout. Ve filmu *U konce s dechem* Jean-Luc Godard porušuje konvence prostorové, časové a kompoziční kontinuity systematickým používáním **poskočného střihu** (jump cut). Tento termín bývá často používán volně, ale jeho hlavní význam je tento: když po sobě následují dva záběry téhož objektu, jež nejsou dostatečně rozdílné vzhledem k velikosti záběru a úhlu pohledu, na plátně zaznamenáme skok. Klasická kontinuita se těmito skokům vyhýbá hojným využíváním záběrů/protizáběrů a pravidlem 30° (to doporučuje, aby se každá pozice kamery lišila od předchozí alespoň o 30°). Přesnější představu o Godardově poskočném střihu si uděláme při bližším prozkoumání záběrů z filmu *U konce s dechem* 6.137, 6.138. Takové střihy v žádném případě neplynou nepozorovaně, ale naopak jsou velmi zřetelné.

Poskočné střihy by se neměly zaměňovat s eliptickými střihy, které vyjadřují uplynutí času tím, že ukazují postavu v různých pozicích. Výše uvedený příklad z *Wendy a Lucy* 6.122, 6.123 zachycuje Wendy, jež sedí ve dvou pozicích na prýčně v cele, kde je držena. V podobných případech jednotlivé záběry ukazují objekt z různých úhlů a opírají se o pravidlo 30°. Poskočný střih naopak předvádí akci z jediného úhlu.

Současné mainstreamové filmy si poskočný střih poněkud přizpůsobily. Najdete ho v montážních sekvencích, v momentech překvapení či během násilných scén. Film Ridleyho Scotta *Švindlíři* (*Matchstick Men*, 2003) je jedním z filmů, které využívají tento postup v podobné míře, jako je využit v *U konce s dechem*.

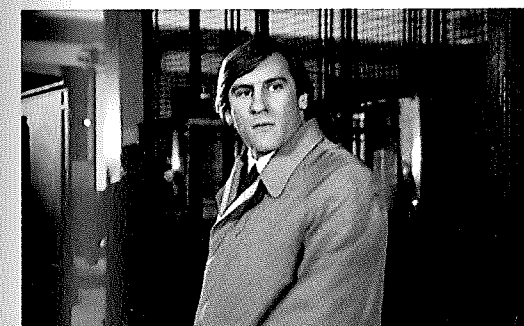
Druhým porušením kontinuity je **nediegetická vsuvka** (nondiegetic insert). Při tomto postupu filmař střihne ze scény na metaforický nebo symbolický záběr, který není součástí časoprostoru vyprávění. Běžné je využívání klišeovitých spojení 6.139, 6.140. Složitější příklady



6.132



6.133



6.134

6.132 *Můj strýček z Ameriky*.

6.133 *Můj strýček z Ameriky*.

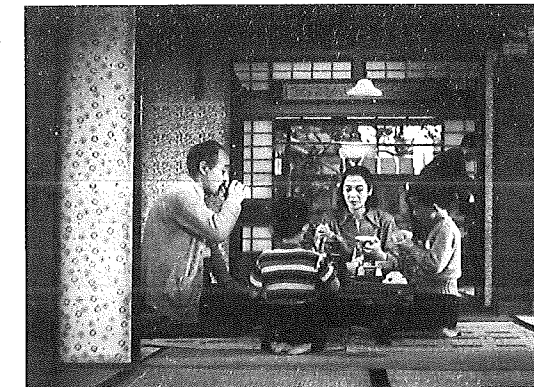
6.134 *Můj strýček z Ameriky*.

6.135 *Na začátku léta*. Ozu střihá ze záběru na dědečka, který zrovna pije...

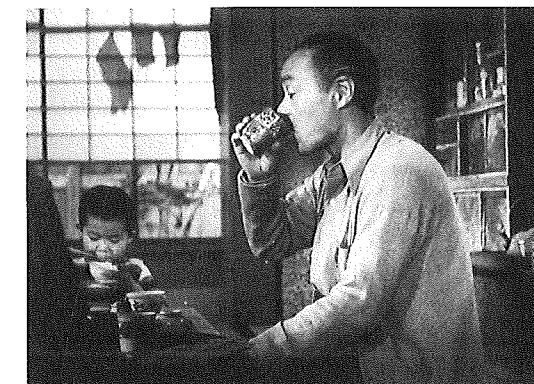
6.136 ...rovnou na záběr natočený z opačné strany.

6.137 *U konce s dechem*. Poskočný střih z jednoho záběru na Patricii...

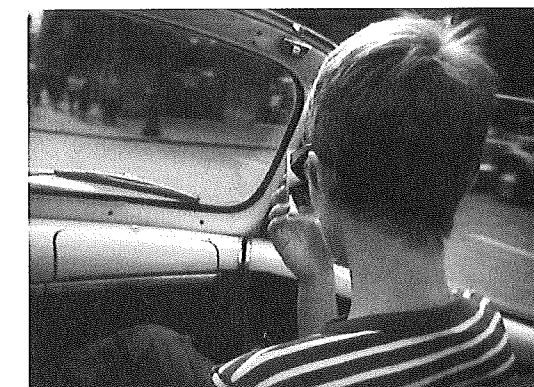
6.138 ...na druhý: změnilo se pozadí a uběhl určitý čas fabule.



6.135



6.136



6.137



6.138

s.
332–333

Alternativy
ke kontinuální
střihové
skladbě

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

se objevují v Eizenštejnových a Godardových filmech. V Eizenštejnově *Stávce* vidíme masakr dělníků sestřihaný s porážkou býka. V Godardově *Člňance* Henri vypráví příběh o starověkých Egypťanech, kteří si prý mysleli, že „jejich jazyk je jazykem bohů“. Jakmile to vysloví 6.141, Godard stříhne na dva detaily ostatků z hrobky krále Tutanchamona 6.142, 6.143. Poněvadž jde o nediegetické vsuvky, které nepatří do světa fabule, tyto záběry vytvářejí letmý, často ironický komentář akce a povzbuzují diváka, aby pátral po implicitním významu. Podporují – nebo naopak problematizují – ostatky to, co právě Henri říká?

Jsou ale ještě jiné alternativy ke klasické kontinuitě, zejména vzhledem k manipulaci s časem. Ačkoli se klasický přístup k pořádku a frekvenci fabulačních událostí může zdát jako nejlepší možnost, není nezbytný – jde prostě jen o nejběžnější přístup. Fabulační události nemusejí být sestřihány v chronologickém pořádku.

Moderní publikum si již zvyklo na scény, které jsou přerušeny krátkými flashbacy. Někteří filmaři však nejistotu stupňují tím, že vloží záběr, který může, ale nemusí z pořádku fabule vystupovat. Film Michaela Hanekeho *Utajený* opakovaně ukazuje z protější strany ulice luxusní dům. Po jednom nočním záběru následuje dvouvteřinový záběr na chlapce – je noc a on něco pozoruje 6.144, 6.145. Zprvu se tento záběr zdá ve správném pořadí, podobně jako záběry na Jefa, který sleduje svého souseda v *Okně do dvora* 6.87, 6.88, 6.90–6.93. Později se však dozvíme, že nás narace filmu *Utajený* značně oklamala.

Ještě nápadněji používá tento postup Resnais ve filmu *Válka skončila*. Scény sestřihané v rámci konvenční kontinuity přerušují záběry, které jsou možná flashbacy, případně se odehrávají pouze v představách protagonistů, nebo dokonce může jít o události budoucí. Stříh si může z narativních důvodů pohrávat i s kolísavou frekvencí: tutéž událost lze ukázat opakovaně. Ve filmu *Válka skončila* je tentýž pohřeb zobrazen

různými hypotetickými způsoby, přičemž protagonista je jednou přítomen a jindy ne.

Opět je to Godard, který nabízí výrazný příklad, jak může stříh manipulovat s pořádkem i frekvencí fabulačních událostí. Ve filmu *Bláznivý Petříček* (*Pierrot le fou*, 1965), když Marianne a Ferdinand opouštějí svůj byt, Godard promíchá pořadí záběrů 6.146–6.149. Pohrává si také s frekvencí, když opakuje jednu akci – Ferdinand naskakuje do auta –, ale ukazuje ji pokaždé *jinak*. Taková manipulace se stříhem rozbíjí naše normální očekávání spojená s dějovou akcí a nutí nás soustředit se na proces utváření filmového vyprávění.

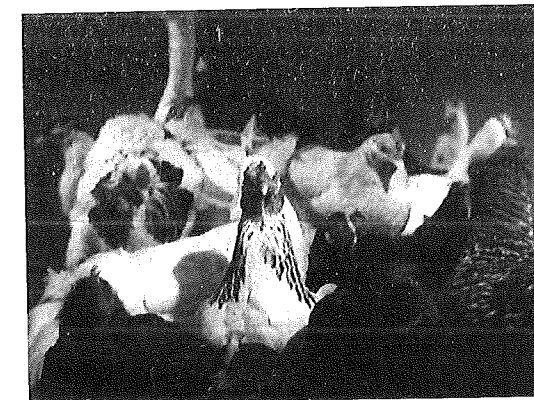
Stříh si rovněž může dovolit manipulovat s trváním fabule. I když naprostá kontinuita a elipsy jsou nejběžnějším způsobem, jak zacházet s trváním času, stále tu máme možnost prodloužení neboli protáhnutí okamžiku, kdy čas projekce je delší než čas fabule. François Truffaut používá takové prodloužení ve filmu *Jules a Jim* k vyzvednutí klíčových momentů vyprávění – třeba když si hrdinka Catherine nadzvedne závoj nebo seskočí z nábřeží.

Filmaři si našli vynalézavé způsoby, jak přepracovat ta nezákladnější pravidla kontinuálního systému. Ukázali jsme například, že návaznost akce velmi často naznačuje, že navzdory stříhu čas stále plyne. Alain Resnais nicméně ve filmu *Loni v Marienbadu* vytváří nemožnou kontinuální akci, když skupinky hostů postávají v hotelovém foyer a jeden polocelek ukazuje blondýnu, která se začíná odvracet od kamery 6.150. Uprostřed jejího otáčení totiž následuje stříh na tutéž postavu, jež se stále otáčí, ale v jiném prostředí 6.151. Kompozičně odpovídající pozice postavy v rámu a návaznost akce naznačují, že se žena pohybuje plynule, avšak změna prostředí tento dojem vyvrací. Jak uvidíme v kapitole 10, experimentální filmy využívají ještě ambivalentnější nebo rozporuplnější stříh.

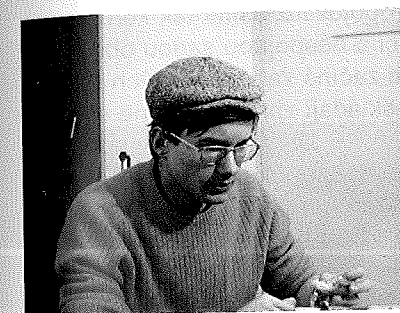
Naše příklady naznačují, že jisté diskontinuity v pořádku, trvání a frekvenci mohou



6.139



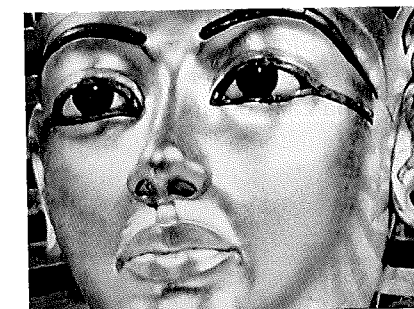
6.140



6.141



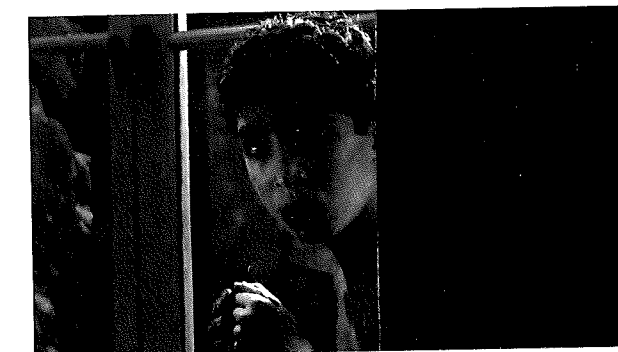
6.142



6.143



6.144



6.145

■ Rané japonské šermířské filmy se chlubí odvážným stříhem, jak ukazujeme v článku „Bando on the run“. www.davidbordwell.net/blog/?p=911

6.139 *Byl jsem lynčován*. Lang stříhá z klábošicích žen...

6.140 ...na záběr kvokajících stepic.

6.141 *Člňanka*. Po diegetickém záběru následují...

6.142 ...nediegetické záběry Tutanchamonovy hrobky, na níž je motiv lva...

6.143 ...a jeho zlatá maska.

6.144 *Utajený*. Tento exteriérový záběr se zprvu zdá, že je ve správném časovém pořádku, ale později se ukáže, že jde o obraz z přehrávané videokazety.

6.145 Kratičký záběr na dívajícího se chlapce je též matoucí. Zdá se, že pozoruje dům, ale záběr je ve skutečnosti flashbackem a on se dívá na něco zcela jiného.

s.
334–335

Alternativy
ke kontinuální
stříhové
skladbě

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Stříh

část III
Filmový
styl

být v narativním kontextu zcela srozumitelné. Na druhou stranu, při využití poskočného střihu, nediegetické vsuvky a nekonzistentní návaznosti akce může narušení času rovněž zcela popřít tradiční chápání příběhu a vytvořit mezi záběry ambivalentní vztahy.

Pojďme si uvést jako příklad toho, co dokáže prostorová a časová diskontinuita, slavný film Sergeje Ejzenštejna *Deset dní, které otřáslý světem*.

Funkce diskontinuální stříhové skladby: *Deset dní, které otřáslý světem*

Pro mnohé sovětské filmaře dvacátých let 20. století byl střih hlavním prostředkem k vytvoření celkové formy filmu – nesloužil tedy pouze narativnímu vývoji, jako tomu bylo v kontinuálním systému. Ejzenštejn se pokoušel vystavět filmy *Stávka*, *Křížník Potěmkin*, *Deset dní, které otřáslý světem* a *Generální linie (Generalnaja linija, 1929)* na základě specifických stříhových postupů. Nepodřizoval své stříhové metody rozvržení příběhu, ale naopak tyto filmy pojal spíše jako konstrukce, které jsou na střihu založeny.

Ejzenštejn se proti kontinuální stříhové skladbě záměrně postavil, když vyhledával a využíval to, co by se v Hollywoodu chápalo jako diskontinuita. Inscenoval herce, natáčel a stříhal sekvence často tak, aby dosáhl co největší *srážky* po sobě jdoucích záběrů i mezi jednotlivými sekvencemi. Byl přesvědčen, že když bude divák nucen tyto konflikty nějak propojovat, výrazně to posílí jeho aktivitu během procesu porozumění filmu.

Ejzenštejnovy filmy přestaly být svazovány konvenční dramaturgií, a tak se svobodně toulají časoprostorem. Vytvářejí spletitý vzorec obrazů, které záměrně stimulují divákovy smysly, emoce a myšlení. Krátký úryvek z filmu *Deset dní, které otřáslý světem* nám pomůže doložit, jak Ejzenštejn stříhovou diskontinuitu využívá.

Budeme mluvit o třetí sekvenci ve filmu (obsahuje přes 125 záběrů). Dějová akce je

jednoduchá. V Rusku po únorové revoluci nastoupila k moci buržoazní Prozatímní vláda, ale místo toho, aby se přestala podílet na první světové válce, pokračuje v podpoře svých spojenců. Tato skutečnost způsobila, že se život ruských obyvatel od carských dob vůbec nezměnil. V klasické hollywoodské kinematografii by tento příběh mohl být předveden pomocí montážní sekvence novinových titulků, které by byly propojeny se scénou, v níž si protagonista stěžuje, že Prozatímní vláda nevyřešila problémy, s nimiž se obyvatelé Ruska potýkají. Protagonistou *Deseti dní, které otřáslý světem* však není jedna postava, nýbrž ruský lid a důležité momenty v příběhu se vesměs obejdou bez dialogů. Film *Deset dní, které otřáslý světem* se nesnaží jednoduše prezentovat události fabule, ale jde o něco dále a navádí publikum, aby tyto události aktivně propojovalo. Jsme tak konfrontováni s dezorientující a nespojitou sadou obrazů.

Sekvence začíná záběry ruských vojáků na frontě, kteří skládají zbraně a bujně se bratří s německými vojáky 6.152. Ejzenštejn pak stříhá zpět na Prozatímní vládu, kde sluha předává dokument vladaři, kterého nevidíme 6.153. Tento dokument zavazuje vládu k tomu, že bude pomáhat spojencům. Vojenské bratření je náhle přerušeno bombardováním 6.154. Vojáci běží zpět do zákopů a tam se tísňí, zatímco na ně padá hlína a střepiny bomb. Ejzenštejn následně stříhá na sérii záběrů děla, které opouští montážní linku v továrně. V jednom momentu narace tyto výjevy prostřihává se záběry vojáků na bitevním poli 6.155, 6.156. V poslední části sekvence jsou záběry na dělo prostříženy s hladovými ženami a dětmi, které i když sněží, stojí ve frontě na potraviny 6.157. Sekvence končí dvěma mezititulků: „Nic se nezměnilo.“ – „Je hlad a válka.“

Ve scéně přátelení mezi vojáky nalezneme několik propojení na základě kompozičních vztahů. Vybuchující granát se například v jednom záběru kompozičně váže na pohyb mužů, kteří se vrhají do zákopu v záběru dalším. Daleko zřetelnější jsou však *diskontinuity*. Ejzenštejn



6.146



6.147



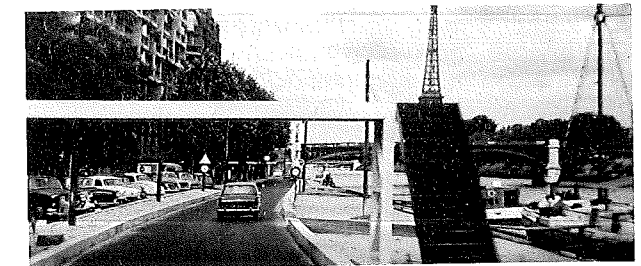
6.150



6.152



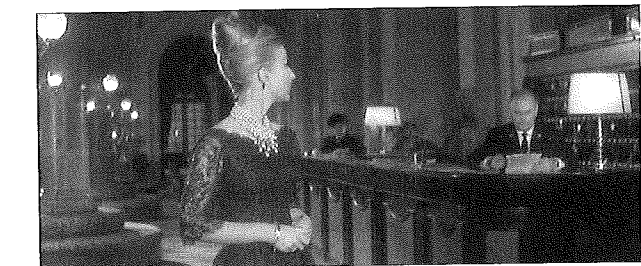
6.153



6.148



6.149



6.151



6.154

6.146 *Bláznivý Petříček*. Nejprve Ferdinand naskočí do auta, které již Marianne startuje...

6.147 ...nicméně pak vidíme dvojici zpět v jejich bytě.

6.148 Poté se auto žene ulicí...

6.149 ...a pak Marianne a Ferdinand vycházejí na střechu, což je událost, která jejich odjezdu předcházela.

6.150 *Loni v Marienbadu*. Návaznost akce...

6.151 ...mezi dvěma různými prostředími.

6.152 *Deset dní, které otřáslý světem*. Ruští a němečtí vojáci si na bitevním poli povídají, popíjejí a smějí se.

6.153 *Deset dní, které otřáslý světem*. V paláci Prozatímní vlády.

6.154 *Deset dní, které otřáslý světem*. Výbuchy granátů na frontě.

s.
336—337

Alternativy
ke kontinuální
stříhové
skladbě

kapitola 6
Vztahy
mezi záběry:
Střih

část III
Filmový
styl

ze směřujícího se německého vojáka dívajícího se doprava stříhá na hrozivou sochu orla, jejíž pohled směřuje doleva k vládnímu ústředí 6.158, 6.159. Najdeme tu i výrazný poskočný stříh: sluha se uklání a najednou stojí vzpřímeně 6.160, 6.161. Statický záběr na zbraně zapíchnuté do sněhu je sestřížen s celkem zobrazujícím vybuchující bombu 6.162, 6.163. Když se vojáci ženou zpět do zákopů, Ejzenštejn často mezi jednotlivými záběry staví do opozice směry jejich pohybu.

A co více, stříh dává do protikladu záběry na *spouštějící se* dělo se záběry na muže krčící se v zákopech a dívající se *vzhůru* 6.155, 6.156. V poslední části sekvence Ejzenštejn klade vedle sebe zaměřené, takřka statické záběry na ženy a děti 6.157 s ostrými záběry z dynamicky se pohybující kamery na dělníky továrny, kteří sundávají dělo z linky 6.164. Tyto kompoziční diskontinuity se ve filmu objevují opakovaně, zejména v dynamických scénách, a publiku tak znesnadňují vnímání filmu. Dívat se na Ejzenštejnov film znamená podvolit se tomuto údernému a pulzujícímu kompozičnímu stříhu.

Stejně tak Ejzenštejn působivě využívá časové diskontinuity: celá sekvence odporuje hollywoodským pravidlům, jelikož odmítá jednoznačně předvést pořádek událostí. Naznačuje příčný stříh bitevního pole a vládního paláce, případně továrny a ulice simultánně probíhající děje? (Uvědomme si například, že ženy a děti vidíme v noci, zatímco se zdá, že v továrně se pracuje ve dne.) Není možné říci, jestli se události na bitevním poli staly před, nebo až poté, co ženy probděl noc čekáním na potraviny. Ejzenštejn se vzdal zobrazování událostí v chronologickém pořádku, aby mohl vytvořit ze záběrů emocionální a pojmovou jednotku.

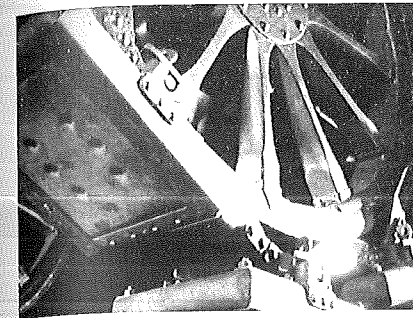
Podobně kolísá i trvání času. Vojáci se přátelí v poměrně souvislém časovém úseku, ale v chování Prozatímní vlády rozpoznáme drastické elipsy – to umožňuje Ejzenštejnovi označit vládu za neviditelnou příčinu bombardování, které přeruší mírovou situaci. Na jednom místě Ejzenštejn

využívá jednoho ze svých oblíbených postupů, prodloužení času: když voják pije z lahve, záběry se částečně překrývají. Tento stříh připomíná prodlouženou sekvenci, v níž kolo narazí do předáka ve filmu *Stávka* 6.44–6.46. Na jiném místě je vypuštěno postupné fyzické vyčerpání žen a dětí, které čekají ve frontě. Vidíme je stát... a později ležet na zemi. I frekvence je diskontinuální: těžko lze říci, jestli vidíme několik děl, která sjíždějí z montážní linky, nebo jenom jedno v několika záběrech. I tady se Ejzenštejn vzpírá časové linii a snaží se o specifické *propojení* jednotlivých prvků. Stříh manipuluje s pořádkem, trváním a frekvencí, a podřizuje tak přímočarý čas fabule specifickým pojmovým vztahům. Ty Ejzenštejn vytváří tím, že vedle sebe pomocí stříhu klade různé dějové linie.

Co se týče zacházení s prostorem, pohybuje se zmíněná sekvence z filmu *Deset dní, které otřáslly světem* od kontinuity až k extrémní diskontinuitě. I když je občas respektováno pravidlo osy (zejména v záběrech na ženy a děti), žádnou z částí této sekvence Ejzenštejn nezahajuje ustavujícím záběrem. Znovuustavující záběry jsou vzácné a film jen zřídka ukazuje všechny prvky konkrétního prostředí v jednom záběru.

Během celého filmu je narušována klasická kontinuita prostoru tím, že se prostřihává mezi různými lokalitami. S jakým výsledkem? Způsob, jakým film narušuje prostor, nás vyzývá k vytváření emocionálních a pojmových spojení. Například již zmiňovaný stříh na Prozatímní vládu z ní činí zdroj bombardování, což je ještě posíleno tím, že po prvním výbuchu následuje poskočný stříh zobrazující klanícího se a vzpřímeného vládního sluhu 6.160, 6.161.

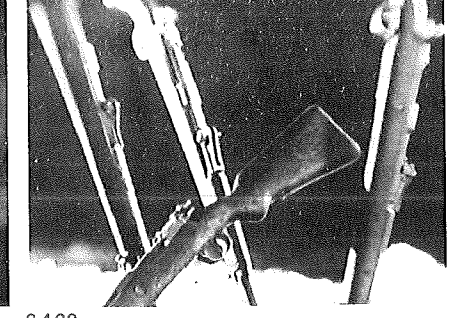
Ještě odvážnější je stříh z choulících se vojáků na sjíždějící dělo, jímž Ejzenštejn působivě naznačuje, že muži jsou drceni válečným aparátem vlády. To je ještě posíleno falešnou návazností pohledu: vojáci se dívají směrem nahoru, *jako kdyby* pozorovali spouštěné dělo. Stříh je klamný, protože tyto dva prvky se samozřejmě nacházejí



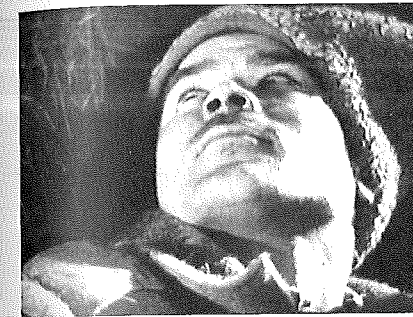
6.155



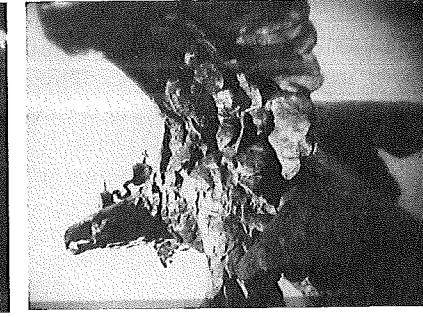
6.158



6.162



6.156



6.159



6.163



6.160



6.161



6.164



6.164

■ Několik příkladů výrazných a efektivních stříhů uvádíme v článku „Some cuts I have known and loved“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=2346

6.155 *Deset dní, které otřáslly světem*. Záběry na dělo v továrně jsou spojeny...

6.156 ...se záběry na vojáky na bitevním poli.

6.157 Do válečných scén je vstřížena fronta lidí čekajících na chléb.

6.158–6.164 *Deset dní, které otřáslly světem*.

ve zcela odlišných prostředích 6.155, 6.156. Tím, že Ejzenštejn později ukazuje dělníky v továrně, jak sundávají dělo 6.164, vytváří spojení mezi utlačovanými vojáky a utlačovaným proletariátem. Když už je dělo konečně na zemi, prostřihává Ejzenštejn záběry na dělo se záběry na hladovějící rodiny vojáků a dělníků. I ony jsou prezentovány jako oběti vládní mašinerie. Když kola děla dosednou těžkopádně na zem, Ejzenštejn stříhá na promrzlé nohy žen a značnou váhu stroje pak propojuje mezititulky („jedna libra“, „půl libry“)⁶ se záběry na hladové ženy a děti. Ačkoli všechny tyto prostory se ve fabuli vyskytují, zmíněné

diskontinuity vytvářejí souvislý politický komentář všech událostí.

Ejzenštejnův prostorový stříh podobně jako jeho stříh časový a kompoziční zkrátka vytváří návaznosti, analogie a kontrasty, které vyžadují, abychom *interpretovali* události fabule. Interpretace není jen tak divákovi předložena, naopak ho stříhové diskontinuity spíše tlačí k tomu, aby implicitní významy sám odhaloval. Tato sekvence a stejně tak i další v *Deseti dnech, které otřáslly světem* dokazují, že k principům klasické kontinuity existují působivé alternativy.

Shrnutí

Máme-li jakékoli dva záběry, které jsou spojeny, můžeme si položit několik otázek:

1. Jsou kompoziční vztahy mezi záběry kontinuální, nebo diskontinuální?
2. Jaké rytmické vztahy mezi nimi vznikají?
3. Jsou záběry prostorově kontinuální?

Jestliže ne, co diskontinuitu způsobuje? (Příčný stříh? Nejasná vodítka?) Jestliže na sebe záběry navazují tak, že jsou prostorově kontinuální, nakolik se na výstavbě prostoru podílí pravidlo osy?

4. Je zachovaná časová návaznost záběrů? Jestliže ano, co tuto kontinuitu vytváří? (Je to například návaznost akce ze záběru do záběru?) Jestliže ne, co způsobuje diskontinuitu? (Elipsy? Smyčky?)

Můžeme si ostatně klást totožné otázky, které si klademe u každého filmového postupu: Jak tento postup *funguje* vzhledem k narativní formě filmu? Využívá film stříhu k výstavbě narativního prostoru, času a řetězce příčin a následků ve stylu klasické kontinuity? Jak použité stříhové vzorce zdůrazňují výraz tváře, dialog nebo prostředí? Nebo naopak narativní informace zadržují? Obecněji řečeno, jak stříh přispívá k divákovu zážitku z filmu?

Pár praktických rad: Existuje několik způsobů, jak se naučit všimnout si stříhu. Jestliže máte problém si stříh uvědomovat, zkuste se dívat na film nebo na nějaký televizní program a pokaždé, když se změní záběr, ťukněte tužkou. Jakmile začnete stříh bez potíží rozpoznávat, podívejte se na jakýkoli film s jediným cílem: zkoumejte aspekty stříhu – třeba to, jak je prezentován prostor nebo jak jsou vytvářeny kompoziční a časové vztahy mezi záběry. Když si budete všimnout četnosti stříhu, stanete se citlivějšími na rytmický stříh, přičemž vyřukávání tempa stříhu vám může pomoci.

Sledováním amerických filmů z třicátých a čtyřicátých let se můžete seznámit s klasickým kontinuálním stylem. Zkuste uhádnout, jaký záběr bude v sekvenci následovat. (Budete překvapeni, jak často se váš odhad naplní.) Když se díváte na film jinde než na plátně, zkuste vypnout zvuk – stříhové vzorce se tak stanou zřetelnějšími. Jakmile je kontinuita porušena, ptejte se sami sebe, zda jde o náhodu, nebo to slouží nějakému účelu. Když uvidíte film, který není věrný principům klasické kontinuity, pátrejte po jeho specifických stříhových vzorcích. Používejte na DVD-přehrávači zpomalení, zastavení obrazu a zpětné přetáčení, abyste mohli analyzovat sekvenci filmu, jako jsme to dělali v této kapitole. (Můžete k tomu využít takřka jakýkoli film.) Podobnými metodami můžete značně vylepšit svou schopnost uvědomovat si moc stříhu a více mu porozumět.

Kam dál

Co je to vlastně stříh?

Mezi knihy o práci filmového střihače, které napsali autoři s praktickou zkušeností, patří *When the Shooting Stops... The Cutting Begins: A Film Editor's Story* Ralpha Rosenbluma a Roberta Karena (New York, Penguin 1980), *On Film Editing* Edwarda Dmytryka (Boston, Focal Press 1984), *Selected Takes: Film Editors on Editing* Vincenta Lo Brutto (New York, Praeger 1991), *First Cut: Conversations with Film Editors* Gabrielly Oldhamové (Berkeley, University of California Press 1992) a *Editing and Post-Production* Declana McGrathe (Hove /VB/, RotoVision 2001). Viz též *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice* Kena Dancygera (Boston, Focal Press 2007) a soubor článků „The Art and Craft of Film Editing“ (*Cineaste* 34, 2009, č. 2, s. 27–64).

Walter Murch, jeden z nejvynalézavějších střihačů v dějinách filmu, nabízí řadu myšlenek ve své knize *In the Blink of an Eye*:

A Perspective on Film Editing (Los Angeles, Silman-James 2001). Murch, který pracoval na filmech *Americké graffiti*, *Kmotr*, *Apokalypsa* a *Anglický pacient* (*The English Patient*, 1996), vždy chápal střih obrazu a zvuku jako součástí jednoho procesu. Podělil se o své názory v dlouhém rozhovoru s významným spisovatelem Michaelem Ondaatjem v knize *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film* (New York, Knopf 2002). Murch byl vždycky experimentátorem a byl také jedním z prvních, kdo se pokusil využít poměrně levný software k sestřihání filmu pro kina. Výsledek je detailně vylíčen v knize Charlese Koppelmany *Behind the Seen: How Walter Murch Edited Cold Mountain Using Apple's Final Cut Pro and What This Means for Cinema* (Berkeley /CA/, New Riders 2005). Můžete si poslechnout, jak Murch mluví o své práci v programu *Fresh Air* na rozhlasové stanici National Public Radio (k dispozici na: www.npr.org).

Stále toužíme po nějakých podrobných dějinách střihu, nicméně už André Bazin velmi významně přispěl svým kratičkým esejem „Vývoj filmové řeči“ v *Co je to film?* (Praha, ČSFÚ 1979, s. 55–61). Střih v raných amerických filmech pozorně analyzuje Charlie Keil v knize *Early American Cinema in Transition: Story, Style, and Filmmaking, 1907–1913* (Madison, University of Wisconsin Press 2001). Profesionální střihač Don Fairservice nabízí přínosnou úvahu o střihu v němém a raném zvukovém filmu v knize *Film Editing: History, Theory and Practice: Looking at the Invisible* (Manchester, Manchester University Press 2001). Několik částí knihy Barryho Salta *Film Style and Technology: History and Analysis* (London, Starword 1992)⁷ je věnováno proměnám ve střihačské praxi.

Na střih obvykle spoléhají dokumentární filmy, snad dokonce více než filmy fikční. V průběhu času se vyvinula řada střihačských konvencí. Například je běžné sestřihávat záběry na „mluvící hlavy“ expertů zastávajících opačné názory, a zobrazit tak protikladná hlediska. Je zajímavé,

že když Errol Morris natáčel film *Tenká modrá čára* (*The Thin Blue Line*, 1988), radil svému střihači Paulu Barnesovi, aby se vyhnul sestřihání záběrů na hlavní dva podezřelé. „Nechtěl dát vedle sebe kladase a padoucha, jak je to v dokumentu běžné... Nesnášel, když jsem sestřihával lidi vykládající stejný příběh nebo lidi oponující či reagující na něco, co zrovna řekl někdo jiný...“ (Oldhamová, *First Cut*, s. 144) Morris chtěl evidentně u každé z výpovědí jednotlivých mluvčích docílit jisté integrity. Chtěl, aby každá z nich byla prezentována jako alternativní výpověď o událostech.

Dimenze filmového střihu

O kompozičních aspektech střihu toho bylo napsáno jen velice málo. Viz *The Cinema as a Graphic Art* Vladimira Nilsena (New York, Hill & Wang 1959) a rozhovor Jonase Mekase s Peterem Kubelkou „An Interview with Peter Kubelka“ (*Film Culture* 1967, č. 44, s. 42–47).⁸

To, co jsme nazvali rytmickým střihem, zahrnuje kategorie metrické a rytmické montáže, o nichž mluví Sergej Ejzenštejn v esejí „The Fourth Dimension in Cinema“ (*Selected Works*, vol. I, s. 181–194). Příklad analýzy filmového rytmu najdete v textu Lewise Jacobse „D. W. Griffith“, obsaženém v knize *The Rise of the American Film: A Critical History* (New York, Teachers College Press 1968, s. 171–201). Užitečným materiálem pro studium rytmického střihu jsou televizní reklamy: využívají totiž velice stereotypních obrazů, což střihači dovoluje střihávat záběry tak, aby odpovídaly rytmu hudebního motivu ve zvukové stopě.

Kulešovovy experimenty jsou v různých zdrojích popisovány odlišně. Dvěma nejdůležitějšími zdroji jsou kniha *Film Technique and Film Acting* V. I. Pudovkina (New York, Grove Press 1960)⁹ a kniha *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov* editovaná a přeložená Ronaldem Levacoem (Berkeley, University of California Press 1974, zejm. s. 51–55).¹⁰ Shrnutí práce Lva Kulešova najdete v esejí Vance Kepleyho ml.

„The Kuleshov Workshop“ (*Iris* 4, 1986, č. 1, s. 5–23). Může Kulešovův efekt opravdu zobrazovat emotivní reakci postavy, která nemá žádný specifický výraz? Dva filmoví badatelé, Stephen Prince a Wayne E. Hensley, se to pokoušeli ověřit a jejich skeptické závěry jsou podrobně popsány v jejich esejí „The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment“ (*Cinema Journal* 31, 1992, č. 2, s. 59–75). Během devadesátých let 20. století byly objeveny další dva Kulešovovy experimenty. Jeden byl úplný a druhý se zachoval pouze ve fragmentech. Popis a historické souvislosti jednoho z nich najdete v esejí Yuriho Tsiviana, Ekateriny Khokhlovové a Kristin Thompsonové „The Rediscovery of a Kuleshov Experiment: A Dossier“ (*Film History* 8, 1996, č. 3, s. 357–367).

Kontinuální střihová skladba

O roli kontinuální střihové skladby v dějinách kinematografie mluvíme v kapitole 12 (včetně připojené bibliografie). A právě o možnostech této kontinuální skladby v souvislosti se skrytou selektivností mluví Thom Noble, který střihával filmy *451 stupňů Fahrenheita* (*Fahrenheit 451*, 1966) a *Svědék*: „Běžně se stává, že v každé scéně je, řekněme, asi sedm skvělých momentů. Ale každý z nich je v jiném jetí. Mým úkolem je pokusit se pospojovat těch sedm momentů a udělat to tak hladce, aby si nikdo nevšiml, že je tam nějaký střih.“ Citát z knihy Davida Chella *Moviemakers at Work* (Redmond /WA/, Microsoft Press 1987, s. 81–82).

Mnohé zdroje podrobně vysvětlují pravidla kontinuity. Viz Karel Reisz a Gavin Millar *The Technique of Film Editing* (New York, Hastings House 1968)¹¹, *Grammar of the Film Language* Daniela Arijona (New York, Focal Press 1978), *On Screen Directing* Edwarda Dmytryka (Boston, Focal Press 1984), esej Stuarda Basse „Editing Structures“ v knize *Transitions: Voices on the Craft of Digital Editing* (Birmingham /VB/, Friends of ED 2002, s. 28–39) a *The Eye Is Quicker: Film Editing: Making a Good Film Better* Richarda

D. Peppermana (Los Angeles, Michael Wiese Productions 2004). Náš náskres hypotetické osy akce byl zpracován podle stručného přehledu Edwarda Pincuse z jeho knihy *Guide to Filmmaking* (New York, Signet 1969, s. 120–125).

Analýzy kontinuálního stylu najdete v esejích „The Obvious and the Code“ Raymonda Belloura v časopise *Screen* (15, 1974/1975, č. 4, s. 7–17) a „Detours in Film Narrative: The Development of Cross-Cutting“ Andrého Gaudreaulta v časopise *Cinema Journal* (19, 1979, č. 1, s. 35–59). Joyce E. Jesionowská představuje podrobnou studii specifické Griffithovy verze rané kontinuální střihové skladby v knize *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith's Biograph Films* (Berkeley, University of California Press 1987). Kniha Davida Bordwella *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (Cambridge /MA/, Harvard University Press 2000) se zabývá tím, jak byla hollywoodská kontinuita využita v jiných národních kinematografiích.

Profesionální střihačka Bobbie O'Steenová analyzuje záběr po záběru sekvence z deseti klasických hollywoodských filmů v knize *The Invisible Cut: How Editors Make Movie Magic* (Studio City /CA/, Michael Wiese Productions 2009).

Současný střih a zesílená kontinuita

Principy kontinuální střihové skladby se vyučují ve filmových školách a jsou vštěpovány začínajícím filmařům i v praxi, a proto v kinematografii napříč celým světem stále převládají. Jak jsme ale naznačili na s. 324, systém se neustále proměňuje. Záběry jsou kratší (*Moulin Rouge – Moulin Rouge!*, 2001, se skládá z více než čtyř tisíc záběrů) a rámování herců se stává detailnějším. Ve starší filmařské tradici zachycují polocelky kompletní horní polovinu těla a paže, ale zesílená kontinuita se soustředí na tváře, zejména na hercovy oči. Filmový střihač Walter Murch říká: „Určujícím faktorem pro výběr konkrétního záběru je často: „Dokážete zachytit výraz hercových očí?“

Jestliže ne, střiháč nejspíše využije detailnější záběr, i když by se pro promítání na velkém plátně jako adekvátnější možná jevil větší záběr.”

Je očividné, že současné rychlejší tempo střihu a časté pohyby kamery dovolují režisérům být v návaznosti pohledů méně důslední. V několika scénách ve filmech *Hulk* (2003), *Tajemná řeka* (*Mystic River*, 2003), *8. míle* (*8 Mile*, 2002) a *Syriana* (2005) je osa akce překročena, někdy dokonce i opakovaně. Jestliže tyto střihy diváky nematou, je to zřejmě proto, že se herci příliš nepohybují, a tak celkové prostorové rozvržení zůstává jasné. Složitější uspořádání prostoru si patrně vyžádá více prostřihů a zvukových vodítek, jak vysvětluje střiháč Alan Heim, když analyzuje jednu scénu z filmu *Zápisník jedné lásky* (*The Notebook*, 2004). Viz webovou stránku *Sdružení střiháčů* (*Editors Guild*) na: www.editorsguild.com/v2/magazine/Newsletter/JulAug04/julaug04_notebook.html.

Více o zesílené kontinuitě najdete v knize *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* Davida Bordwella (Berkeley, University of California Press 2006, s. 117–189).¹²

Alternativy ke kontinuální střihové skladbě

Hlavní pramen k této oblasti tvoří eseje Sergeje Ejzenštejna. Ejzenštejn byl velice introspektivním filmařem a odkázal nám mnoho myšlenek o možnostech nenarrativního střihu – viz eseje v *Selected Works*, vol. 1.¹³ Pro další rozbor střihu ve filmu *Deset dní, které otřásl svět* viz eseje Annette Michelsonové, Noëla Carrola a Rosalind Kraussové v tematickém čísle „Eisenstein/Brakhage“ časopisu *Artforum* (11, 1973, č. 5, s. 30–37, 56–65). Pro obecnější pohled na Ejzenštejnův střih viz *The Cinema of Eisenstein* Davida Bordwella (Cambridge /MA/, Harvard University Press 1993). Zajímavé jsou též texty jiného ruského filmaře, Dzigy Vertova.¹⁴ Viz knihu *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* editovanou Annette Michelsonovou (Berkeley, University of California Press 1984). Jak manipuluje s diskontinuitami

Jasudžiró Ozu, si přečtete v *Ozu and the Poetics of Cinema* Davida Bordwella (Princeton /NJ/, Princeton University Press 1988).

Webové stránky

www.editorsguild.com/ Webová stránka časopisu *Editors Guild*, v němž naleznete mnoho článků a rozhovorů zabývajících se střihem v současných filmech.

www.uemedia.com/CPC/editorsnet/ Nabízí články o současných problémech střihu.

www.cinematics.lv/ Chcete studovat rytmus střihu ve filmu dle vlastního výběru? Tento šikovný software vám umožní vytvořit diagram četnosti střihu, určit průměrnou délku záběrů a podobně.

Doporučené bonusy na DVD

Dívat se, jak někdo střihá film, není příliš zábavné a obvykle se s tímto postupem nikdo na DVD-bonusech příliš nezabývá. Nicméně každý film z trilogie *Pán prstenů* má sekci *Střih* (*Editorial*) a DVD *Pán prstenů: Společenstvo prstenu* dokonce obsahuje bonus *Ukázka střihu* (*Editorial Demonstration*, 2001). Ten vzájemně srovnává hrubý materiál z šesti kamer, které natáčely scénu Elrondovy rady, a ukazuje, jak byly části hrubého materiálu propojeny. (Když se učíme, jak si všimnout kontinuálního střihu, je užitečným cvičením sledovat scénu Elrondovy rady v samotném filmu s vypnutým zvukem. Složitá scéna, v níž figuruje mnoho postav, je vybudována pomocí řady přesně vedených návazností pohledu, případně návazností akce. Představte si, jak by byly rozhovory mezi postavami matoucí, kdyby nebyla věnována pozornost směřům pohledů.)

DVD filmu Lodge Kerrigana *Keane* (2004) zahrnuje nejenom verzi pro kina, ale i zcela přeštěřanou verzi filmu, jejímž autorem je jeho výkonný producent Steven Soderbergh. Soderbergh svůj sestřih nazývá „komentářem“ tohoto DVD.

V bonusu *Řekni nám, co vidíš* (*Tell Us What You See*) mluví Paul Wilson, švenkr filmu

Perný den, o kontinuitě prostorového uspořádání scény. Dále pak v bonusu *Každá hlava, kterou měla to potěšení znát* (*Every Head She's Had the Pleasure to Know*) kadeřnice Betty Glasgowová hovoří o tom, jak bylo kvůli kontinuitě zapotřebí zachovávat délku vlasů.

Jeden z bonusů na DVD *Sin City – město hříchu* s názvem *Patnáctiminutová filmová škola s Robertem Rodriguezem* (*15-Minute Film School with Robert Rodriguez*) ukazuje hezký příklad Kulešovova efektu v praxi. Ačkoli Rodriguez tento pojem nepoužívá, názorně ukazuje, jak dokázal sestřihat záběry postav, které spolu navzájem komunikují jen díky zachování návaznosti pohledů, i když se někteří herci na natáčení nikdy nepotkali.

Krátká sekce na DVD *Toy Story: Příběh hraček* s názvem *Triky v uspořádání prostoru* (*Layout Tricks*) ukazuje, že se principy kontinuální střihové skladby dodržují v animaci stejně jako

v hraných filmech. U sekvence s Buzzem a Woodyem, která využívá postupu záběr/protizáběr, filmaři na půdorysném schématu znázorňují (podobně jako jsme to dělali my na s. 307), kde může stát kamera, aby nepřekročila osu akce (neboli „linii scény“, jak jí tady říkají). Tento bonus též ukazuje, jak lze pohyb kamery využít k změně osy akce těsně předtím, než do scény vstoupí důležitá postava.

Cílová stanice Yuma (*Destination Yuma*), krátký film o filmu *3:10 Vlak do Yumy* (*3:10 to Yuma*, 2007), obsahuje výtečnou ukázkou natáčení z několika kamer ve scéně převrácení dostavníku. Po záběrech z natáčení a pohledech z jednotlivých kamer okamžitě následuje scéna v podobě, do níž byla v konečném filmu sestřihána. Komentář k filmu *El Mariachi* (na DVD, které ve zvláštní edici vydalo Sony) popisuje, jak se některé scény střihaly s využitím Kulešovova efektu.

kapitola 7

Zvuk ve filmu

U většiny filmů máme dojem, že lidé a věci v obraze prostě vydávají příslušné zvuky. Ale jak jsme viděli v kapitole 1, během natáčení vzniká zvuková stopa odděleně od obrazové a také s ní může být nezávisle na obrazech manipulováno. To činí zvuk stejně tak flexibilním a rozmanitým, jako jsou i jiné filmové postupy.

Zvuk je ale snad tím nejsložitějším postupem ke zkoumání. Mnohé zvuky z našeho okolí obvykle vůbec nevnímáme. Základní informace o uspořádání našeho okolí získáváme zrakem a zvuk bývá v normálním životě často pouhým pozadím pro to, co vidíme. Podobně mluvíme o tom, že *sledujeme* nebo *se díváme na* film a že jsme filmoví *diváci* – všechny tyto pojmy naznačují, že zvuková stopa je podružným faktorem. Zvuk vnímáme nejčastěji jako pouhý doprovod ke skutečné podstatě kinematografie: pohyblivým obrazům.

Navíc nemůžeme zastavit film a zachytit zvuk v určitém okamžiku – obdobně jako můžeme prohlížet okénko, abychom zkoumali mizanscenu a práci kamery. Ani si nemůžeme rozpracovat zvukovou stopu a prostudovat ji tak jednoduše, jak lze zkoumat střih po sobě jdoucích záběrů. Zvuky a vzorce, které formují, jsou ve filmu stěží zachytitelné. Od toho se částečně odvozuje síla tohoto postupu: zvuk dokáže dosáhnout velice intenzivního účinku, a přesto zůstat poměrně nenápadný. Abychom prostudovali zvuk, musíme se naučit filmy *poslouchat*.

Naštěstí jsou návštěvníci kin stále citlivější. *Star Wars* a další hity sedmdesátých let seznámily širokou veřejnost s novými technikami záznamu a reprodukce zvuku. Diváci začali v kinech očekávat Dolby systém na redukci šumu, rozšířenou frekvenci, dynamický rozsah a čtyř- a šestistopý záznam zvuku. Začátkem devadesátých

let 20. století se stal digitální zvuk samozřejmostí pro velkorozpočtové filmy a dnes už mají takřka všechny filmy uváděné v kinech jasnou a hutnou zvukovou stopu. „Starší filmy jako například *Casablanca* mají ve srovnání s tím, co děláme dnes, úplně prázdnou zvukovou stopu,“ poznamenává mistr zvuku Michael Kirchberger, který dohlížel na střih zvuku u filmu *Ztraceno v překladu (Lost in Translation, 2003)*. „Zvukové stopy jsou plnější a dokážou přitáhnout diváky.“ Multiplexy vylepšily své zvukové systémy, aby reagovaly na tuto výzvu a popularita DVD donutila zákazníky, aby si pořizovali domácí kina s úchvatným zvukem. Nebývá citlivost diváků na zvuk se projevuje v poměrně nedávném zvyku začít zvukovou stopu filmu dialogem nebo nějakými ruchy, ještě než se objeví první obrazy. Možná podotknete, že se tato metoda používá proto, aby se publikum utišilo a věnovalo patřičnou pozornost obrazům, nicméně zvukové informace přece často bývají též pro fabuli důležité. V každém případě jsou si dnešní diváci vědomi toho, co slyší, stejnou měrou jako toho naposledy byli schopni diváci prvních zvukových filmů z konce dvacátých let 20. století.

Síla zvuku

Ať už si zvuk uvědomíme, nebo ne, je mocným filmovým postupem, a to hned z několika důvodů. Za prvé navozuje specifický pocit. Roku 1926 mohl již být zvuk zaznamenán přímo na filmový pás, ale i předtím bývaly němé filmy doprovázeny na piano, varhany či přímo celým orchestrem. Když nic jiného, hudba alespoň zaplnila ticho a umožnila divákovi úplnější smyslový zážitek. Co je však důležitější, zapojení sluchu otevírá cestu k tomu, co sovětský režisér Sergej Ejzenštejn nazval „synchronizace smyslů“ – jediný rytmus nebo výrazový rys spojuje obraz i zvuk.

▲ Propojení obrazu a zvuku se dohlavá něčeho hluboce zakořeněného v lidském vědomí. Malé děti si spontánně spojují zvuky s tím, co vidí. Nejzákladnějším předpokladem je

▲ „Nejvíc mě vzrušuje chvíle, kdy přidávám zvuk... v ten moment se chvějí.“
Akira Kurosawa, režisér

načasování: objeví-li se zvuk a obraz v tomtéž okamžiku, vnímáme je jako jednu událost, nikoli dvě. Podobně jako naše mysl pátrá po vzorcích v záběru nebo po kauzálních vzorcích ve vyprávění, máme stejně tak tendenci vyhledávat vzorce, které propojí pohyb rtů a slova; dokonce i hudební rytmy s těmi vizuálními. Náš sklon k audiovizuálnímu uspořádání ovládá jak naše každodenní činnosti (představte si, že by váš přítel nebo přítelkyně mluvili nesynchronně), tak i naši zkušenost s uměními, jakými jsou hudba, divadlo a film.

Se zvukem se často zachází jako s doprovodem k obrazům, ale musíme uznat, že dokáže aktivně usměřňovat i to, jak jim porozumíme. V jedné sekvenci *Dopisu ze Sibíře* (*Lettre de Sibirie*, 1957; 7.1–7.4) poukazuje Chris Marker na schopnost zvuku změnit naše chápání obrazů. Třikrát ukazuje tentýž materiál – záběr na autobus předjíždějící automobil na městské ulici a tři záběry na pracovníky dláždící ulici –, ale pokaždé je materiál doprovázen jinou zvukovou stopou. Porovnejte tři verze seřazené vedle obrázků 7.1–7.4. První je oslavná, druhá ostře kritická a třetí mísí chválu a kritiku. Publikum bude interpretovat v závislosti na zvukové stopě tytéž obrazy různě.

Sekvence z filmu *Dopis ze Sibíře* dokládá další výhodu zvuku: filmový zvuk dokáže zaměřit naši pozornost na něco zcela konkrétního v obraze. Když komentátor popisuje „autobus v barvě krve“, zřejmě se podíváme na autobus, a nikoli na auto. Když Fred Astaire a Ginger Rogersová předvádějí komplikovaný step, je pravděpodobné, že se budeme dívat na ně, a nikoli na ztichlé diváky nočního klubu, kteří je pozorují. Takto nás může zvuk provádět obrazy.

Tato schopnost zvuku je ještě mocnější, když uvážíte, že zvukové vodítko pro nějaký vizuální prvek ho může předvídat a přenášet k němu naši pozornost. Předpokládejme, že vidíme detail muže v místnosti a slyšíme skřípání otevírajících se dveří. Ukáže-li další záběr otevřené dveře, naše pozornost se pravděpodobně přesune k nim, tedy ke zdroji mimoobrazového zvuku z předchozího

záběru. Jestliže však druhý záběr ukáže zavřené dveře, nejspíš při naší interpretaci zvuku zaváháme. (Je možné, že to nakonec nebyly dveře?) Zvuková stopa tedy dokáže osvětlit události, které vidíme v obraze, popřít je nebo je ponechat nejednoznačné. Ve všech těchto případech může vstoupit do aktivního vztahu se stopou obrazovou.

Tento příklad s otevíráním dveří naznačuje další výhodu zvuku. Navádí nás, abychom si utvářeli očekávání. Když slyšíme skřípání dveří, předpokládáme, že někdo vstoupil do místnosti a že tuto osobu uvidíme v dalším záběru. Čerpá-li však film z hororových konvencí, kamera může stále zachycovat muže s vyděšeným výrazem. Potom bychom byli napjati a očekávali, že se v obraze objeví něco děsivého. Sílu zvuku pocházejícího z neviděných zdrojů často využívají horory a detektivky k přilákání zájmu publika, nicméně tohoto aspektu zvuku dokážou využít všechny typy filmů. Během setkání obyvatel města ve filmu *Čelisti* uslyší postavy skřípání a otočí se, aby se podívaly mimo obraz. Střih odhalí Quinta, který škrábe nehty na tabuli – tato postava je nám tedy představena poměrně dramaticky. Uvidíme několik dalších příkladů, v nichž dokáže zvuk tvůrčím způsobem podvádět nebo přesměrovat divákova očekávání.

Zvuk navíc dodává novou hodnotu tichu. Tichá pasáž ve filmu dokáže vytvořit takřka nesnesitelné napětí a donutit diváka intenzivně se soustředit na obraz. Náhlé ticho nás může rozrušit a upoutat naši pozornost 7.5, 7.6. Podobně jako se černá a bílá v barevném filmu mění v části barevného spektra, tak i využití zvuku ve filmu zahrne všechny možnosti ticha.

Zmiňme ještě jednu výhodu: zvuk poskytuje tolik tvůrčích možností jako střih. Pomocí střihu můžete spojit záběry jakýchkoli míst a vytvořit tak smysluplný vztah. Podobně může filmař do jednoho celku smíchat jakékoli zvukové jevy. S příchodem zvukové kinematografie byly nekonečné možnosti, které nabízí obraz, obohaceny o nekonečné možnosti akustické.

Dopis ze Sibíře



7.1



7.2



7.3



7.4

první komentář

Jakutsk, hlavní město Jakutské autonomní sovětské socialistické republiky, je moderní město, v němž pohodlné a obyvatelstvu dostupné autobusy jezdí po ulicích spolu se silnými auty značky ZIM, pýchou sovětského automobilového průmyslu.

V radostném duchu socialistického soutěžení se šťastní sovětské dělníci, mezi nimiž jsou i pitoreskní obyvatelé...

...arktických oblastí, snaží...

...učinit z Jakutska ještě lepší místo k životu.

Nebo jinak.

druhý komentář

Jakutsk je temné město se špatnou pověstí. Obyvatelstvo je nacpáno do autobusů v barvě krve, zatímco příslušníci privilegované kasty nestydatě staví na odívání luxus svých drahých a přinejlepším nepohodlných aut značky ZIM.

Ubozí sovětské dělníci, mezi nimi zlověstně vypadající Asiaté, se sklánějí k svému dluhu jako otroci...

...a vykonávají primitivní práci...

...srovnávají povrch za pomoci trámu.

Nebo prostě.

třetí komentář

V Jakutsku, kde jsou ponuré starší části města postupně nahrazovány moderními domy, míjí autobus, méně zaplněný, než bývají ty v Londýně či New Yorku během dopravní špičky, výtečný automobil ZIM, jenž je pro svou vzácnost vyhrazen pouze pro úřady veřejných služeb.

S odvahou a houževnatostí se za extrémně obtížných podmínek sovětské dělníci – včetně tohoto obyvatele Jakutska...

...postiženého oční chorobou – snaží...

...vylepšit podobu svého města – a jistě je co zlepšovat.

s.
348–349

Síla
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

Základy filmového zvuku

Vlastnosti vnímání zvuku

Některé aspekty našeho vnímání zvuku dobře známe z každodenní zkušenosti a jsou zcela klíčové pro využití zvuku ve filmu.

Hlasitost Zvuk, který slyšíme, je výsledkem vlnění vzduchu. Amplituda neboli rozkmit vlnění vytváří to, co pocítujeme jako *hlasitost*. Filmový zvuk manipuluje s hlasitostí neustále. V mnoha filmech je například celek rušné ulice doprovázen jejími hlasitými zvuky, ale když se na ní potkají dva lidé a začnou mluvit, zvuk ulice se ztiší. Dialog mezi klidnou a zuřící postavou charakterizují odlišnosti v hlasitosti stejně jako téma rozhovoru.

Hlasitost se též vztahuje k vnímané vzdálenosti: čím je zvuk hlasitější, tím se nám obvykle zdá blíže. Tento typ předpokladu zřejmě funguje i ve zmíněném příkladu s rušnou ulicí: hlasitější dialog páru je pocítován jako akustické popředí, zatímco zvuky ulice ustupují do pozadí. Film může navíc překvapit diváka náhlými a extrémními změnami v hlasitosti (to se obvykle nazývá *dynamika*), jako když je tichá scéna přerušena velice hlasitým zvukem.

Výška Frekvence zvukové vibrace ovlivňují *výšku* neboli vnímání toho, zda je zvuk vysoký, či hluboký. Určité přístroje, jako je třeba vidlicová ladička, mohou produkovat čisté (neboli jednoduché) tóny, ale většina zvuků – ať už v životě, nebo ve filmu – jsou tóny složené skupinami různých frekvencí. Výška nicméně hraje užitečnou roli, protože nám ve filmu pomáhá jednotlivé zvuky rozeznat. Pomůže nám rozlišit hudbu a promluvu od ruchů. Slouží též k rozlišení jednotlivých předmětů. Tlukot může naznačit duté předměty, zatímco vysoké zvuky (jako je třeba zvonění rolniček) vypovídají o hladším nebo tvrdším povrchu a o hutnějších předmětech.

Výška může sloužit mnoha různým účelům. Když se chlapec snaží mluvit hlubokým

mužským hlasem a nepovede se mu to, jako to vidíme ve filmu *Bylo jednou zelené údolí* (*How Green Was My Valley*, 1941), vtip je založen zejména na výšce hlasu. To, jak mluví Marlene Dietrichová, často spočívá na stoupavé intonaci: její repliky proto zní jako otázky. Ve scéně korunovace v první části *Ivana Hrozného* začíná dvorní zpěvák hlubokým basem zpívat oslavnou píseň na Ivana a každá fráze dramaticky stoupá 7.7–7.9. Když Bernard Herrmann docílil efektu pronikavého ptačího vřískání v Hitchcockově *Psychu*, ani mnozí hudebníci nedokázali rozpoznat zdroj: byly to housle hrající v neobyčejných výškách.

Také Julianne Mooreová uvažovala při plánování svého výkonu ve filmu *Safe* (1995) Todda Haynese o výšce a dalších rysech hlasu své postavy:

„Mým prvním klíčem k postavě Carol byly její vokální vzorce. Začala jsem mluvit velmi typickou pro jižní Kalifornii. Je to takřka zpěvavý rytmus – mluví se o něm jako o „údolním zabarvení“. Cestoval po celé zemi, a nakonec se stal americkým univerzálním vokálním vzorcem. Bylo pro mě důležité, že její hlas obsahoval tuto melodii. A pak jsem vždy na konci věty dávala otazník – Carol tedy nikdy nevysloví žádné tvrzení, činí ji to velice nejistou a nejasnou. Taktéž jsem mluvila výše, než je můj vlastní hlas, protože jsem chtěla docílit pocitu, že její hlas se nehodí k tělu – proto je její hlas tak vysoký. Je to postava, která je naprosto odtržená od jakékoli fyzičnosti, od jakéhokoli pocitu být sama sebou – sama sebe totiž ani nezná. Z tohoto hlediska si myslím, že vokální volby jsou tady dosti metaforické.“

Barva Harmonické složky poskytují zvuku jistou barvu neboli kvalitu – hudebníci tomu říkají *barva* (též *tébr*). Když něčí hlas označíme za nosový nebo jistý hudební tón za jemný, mluvíme o barvě. Barva vlastně není tak základním akustickým parametrem, jakým je amplituda a frekvence, ale je nepostradatelná při popisování struktury zvuku neboli pocitu z něj. V každodenním životě



7.5



7.6



7.7



7.8



7.9

7.5 *Babel* (2006). Když hluchá dívka vejde na diskotéku, klubová hudební produkce se právě blíží k svému vrcholu.

7.6 Když však po střihu následuje její hlediskový záběr na chlapce, jehož sledovala, hudba zcela zmlkne. Místo subjektivního zvuku tady máme subjektivní ticho,

což značně zdramatizuje její izolovanost od toho, co se kolem ní děje.

7.7 *Ivan Hrozný*. Ejenštejn zdůrazňuje změnu ve výšce hlasu tím, že střihá z amerického plánu...

7.8 ...na polocelek...

7.9 ...a na detail zpěváka.

s.
350–351

Základy
filmového
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

je rozpoznání známého zvuku obvykle spojeno s odlišnými aspekty jeho barvy.

Filmaři manipulují s barvou neustále. Barva může pomoci rozčlenit části zvukové stopy, třeba aby mezi sebou odlišila hudební nástroje. Barva také přichází do popředí při některých zvláštních příležitostech, jako když se naslídle tóny saxofonu využívají jako klíše ve scénách svádění. Méně okázaleji: v úvodní scéně filmu *Miluj mne dnes v noci* Roubena Mamouliana kumulují lidé, kteří vycházejí na ulici, aby začali svůj den, rytmus jednotlivých předmětů – koštěte, klepačky na koberec a podobně – a humor této scény částečně vyvěrá z velice odlišných barev zvuků, které tyto předměty vydávají. Když Peter Weir připravoval zvukovou stopu pro *Svědka*, střihač využil zvuk zaznamenaný před dvaceti i více lety, aby zastaralejší barva letitého záznamu připomínala rustikální samotu komunity Amišů.

▲ Hlasitost, výška a barva spolupracují ve vykreslení celkového sonického charakteru filmu. Tyto vlastnosti nám například umožňují rozpoznat hlasy jednotlivých postav. John Wayne i James Stewart mluví pomalu, ale Waynův hlas je hlubší a drsnější, zatímco Stewart mluví plačtivě a unyle. Tento rozdíl je velkou výhodou ve filmu *Muž, který zastřelil Libertyho Valance*, kde jsou jejich postavy v ostrém protikladu. Ve filmu *Čaroděj ze země Oz* je nesoulad mezi čarodějem, tak jak vystupuje navenek, a starým šarlatánem, který si ho vymyslel, zdůrazněn dunivým basem falešného čaroděje a vyšším, měkčím a roztřeseným hlasem staříka.

Hlasitost, výška a barva též utvářejí náš zážitek z celého filmu. Například *Občan Kane* předkládá širokou škálu manipulací se zvukem. Jeden z motivů vzniká neschopností Kaneovy ženy Susan zpívat přesně výšky. V *Občanu Kaneovi* se navíc syžet přesunuje mezi různými obdobími i místy a tyto přesuny jsou vyjádřeny pokračujícím zvukem, který se ale liší v základní akustice. Záběr na tleskajícího Kanea se prolne na záběr tleskajícího davu (změna v hlasitosti a barvě). Leland

začíná větu na ulici a Kane ji dokončuje v obrovském sále, přičemž jeho hlas je zesílen reproduktorem (změna v hlasitosti, barvě a výšce).

Postupy v redukci šumu, vícekanálová reprodukce a digitální zvuk dnes vykazují jak širší škálu frekvence a hlasitosti, tak i výraznější barvy, než kterých mohli filmaři docílit během studiového období. Dnes dokážou střihači zvuku individualizovat hlas nebo ruch do překvapivých rozměrů. Pro film *Tenká červená linie* bylo zaznamenáno individuální dýchání každé z postav, což se pak využilo jako součást zvukové atmosféry. Randy Thom, mistr zvuku filmu *Trosečník*, se snažil rozlišit různé druhy větrů – vánek z otevřeného moře, vítr v jeskyni. Byl to právě zvuk, který ohlásil změnu ve směru větru, klíčovou pro jeden z hrdinových plánů. „Vůtr lze využít velice muzikálně,” poznamenal Thom.

Výběr, úprava a kombinace

▲ Zvuk ve filmu můžeme rozdělit na tři druhy: mluvené slovo, hudba a ruchy (též se jim říká *zvukové efekty*). Někdy může zvuk tyto kategorie přesahovat a filmaři této nejednoznačnosti volně využívají. Je výkřik mluvené slovo, nebo ruch? Je elektronická hudba zároveň ruchem? Když ve filmu *Psycho* žena vykřikne, očekáváme, že uslyšíme lidský hlas, ale místo toho slyšíme vřeštící housle. Nicméně ve většině případů toto rozlišení platí. Když už teď máme představu o některých základních akustických vlastnostech, řekneme si, jak jsou mluvené slovo, hudba a ruchy vybírány a kombinovány s konkrétními cíli.

Výběr zvuku a manipulace s ním Vytváření zvukové stopy připomíná střih obrazové stopy. Podobně jako může filmař vybrat z několika záběrů ten nejlepší obraz, může též vybrat přesný zvuk, jenž nejlépe poslouží jeho záměru. Na jednu vizuální stopu mohou být smíchány materiály z různých zdrojů a podobně může být do závěrečné mixáže přidán i zvuk, který nebyl zaznamenán během natáčení. Záběr může

být znovu kopírován, zbarven pomocí virážování nebo sestaven do obrazové montáže, a stejně tak lze znovu manipulovat se zvukem, aby změnil své akustické vlastnosti. Jako může filmař dva obrazy spojit nebo je ukázat v dvojexpozici, tak i jakékoli dva zvuky může spojit za sebe, případně je zapsat na zvukovou stopu zároveň na jedno místo. Obvykle si manipulaci se zvukem neuvědomujeme, ale zvuková stopa vyžaduje volbu a kontrolu stejně tak jako stopa vizuální.

Někdy vznikne zvuková stopa již před stopou obrazovou. U kreslených filmů vyráběných ve studiích jsou obvykle hudba, mluvené slovo a ruchy zaznamenány předtím, než se natáčejí obrazy, aby mohly být figury v každém okénku synchronizovány se zvukem. Carl W. Stalling vytvářel mnoho let hektické směsice známých melodií, podivných ruchů a specifických hlasů pro dobrodružství králíka Bugse a kačera Daffyho. Již existující zvukovou stopou se často řídí i obrazy u experimentálních filmů. Někteří filmaři dokonce tvrdí, že abstraktní kinematografie je svého druhu „vizuální hudbou”, a pokoušejí se vytvářet syntézu těchto dvou médií.

Ne všechny zvuky, jež ve filmu zaslechne, jsou vytvořeny speciálně pro daný projekt. Střihači si sice často budují své vlastní sbírky zvuků, které je něčím zaujaly, ale někdy využívají i hudbu nebo ruchy uložené ve zvukových knihovnách. Nejslavnější je „Wilhelmův výkřik”, který prvně zazněl v americkém filmu z roku 1951 ve scéně, v níž aligátor ukousne kovbojovi paži. Tentýž výkřik byl recyklován v *Star Wars*, *Dobytelích ztracené archy*, *Gaunerech*, *Transformers* (2007) a ve více než stovce dalších filmů.

Zvuk vede divákovu pozornost podobně jako i jiné filmové postupy. Obvykle bývá zvuková stopa vyčištěna a zjednodušena tak, aby vynikal důležitý materiál. Nosičem informací o fabuli je dialog, a proto se obvykle zaznamenává

▲ „Kterákoli loď Impéria zněla ve srovnání s povstaleckou flotilou odlišně, přičemž šlo o záměrnou změnu stylu. Všechny lodě Impéria vydávaly vřesťivé, kvílivé, přizračné, děsivé zvuky... Jakmile je zaslechnete, vyskočíte hrůzou. Střhačky a lodě vzbouřeneckých sil naopak znějí jak ze starého železa, zdaleka ne tak silně jako stroje Impéria. Navíc měly na rozdíl od nich větší tendence vybuchovat

a jejich motory zněly, jako by vynechávaly.” Ben Burt, střihač zvuku (*Star Wars*)

▲ „Zdá se, že příliš mnoho filmů vypadá, jako by byly určeny k poslechu pouze v mixážních studiích. Vždycky jsem byl proti nahrávání každého došlápnutí a raději bych oželel zvuky lidí usazujících se do křesel a podobně. Jakmile atmosféru dotvářející zvuk dosáhne

a reprodukuje tak, aby byl co nejzřetelnější. Důležitá slova by neměla soupeřit s hudbou nebo se zvukovou atmosférou. Ruchy bývají většinou méně důležité. Poskytují celkový pocit realistického prostředí a zřídka si je uvědomujeme. Kdyby ale chyběly, rušilo by nás ticho. Dialogům je obvykle také podřízena hudba, jež se objevuje během pauz v konverzaci nebo když nezní ruchy.

▲ Dialog však nemusí být vždy nejdůležitější. V akčních sekvencích jsou obvykle klíčové ruchy, zatímco tanečním scénám, přechodovým scénám nebo emociálně laděným momentům beze slov může dominovat hudba. Někteří filmaři dokonce pozměnili běžný význam připisovaný jednotlivým druhům zvuku. Charlie Chaplin ve filmech *Světla velkoměsta* a *Moderní doba* (*Modern Times*, 1936) nepoužívá dialog a do popředí se tak dostávají ruchy a hudba. Filmy Jacquesa Tatiho a Jean-Marie Strauba si sice udržují dialog, ale zrovna tak kladou velký důraz na ruchy. Ve filmu *K smrti odsouzený uprchl* Roberta Bressona hudba a ruchy evokují mimoobrazový prostor, vytvářejí tematické asociace a doplňují nepočtené dialogy.

Při vytváření zvukové stopy musí tedy filmař vybírat zvuky, jež budou splňovat konkrétní funkci. Aby to bylo možné, poskytně nám obvykle zvukový svět, který je jasnější a jednodušší než ten, jenž známe z každodenního života. Naše vnímání obvykle filtruje nedůležité stimuly a ponechává to, co je v daný moment nejdůležitější. Když čtete tyto řádky, soustředíte se na slova na stránce a (do jisté míry) ignorujete jiné stimuly, jež dorazí k vašemu sluchu. Když ale zavřete oči a budete pečlivě naslouchat, zaslechnete kolem sebe mnoho zvuků, které jste si předtím neuvědomovali – zvuky ulice, kroky, vzdálené hlasy. Každý, kdo někdy jako amatér zaznamenával zvuky, ví, že když nainstalujete mikrofon a nahrávací zařízení ve zdánlivě tichém prostředí, zvuky, které

emocionálního účinku, jsem ochoten jej i na úkor realismu utlumit. Je třeba vědět, jak si hrát s tichem a jak zacházet s každým zvukem, jako kdyby to byla hudba.” Bertrand Tavernier, režisér

▲ „Chtěli jsme dosáhnout dokumentární atmosféry. Napadlo nás, že herci budou své repliky během postsynchronu odříkávat specifickým způsobem – nazvali jsme to ‚neurčitý dialog’.

Pronesli repliky, ale přitom nepoužili ta přesná slova. Jestliže tím podbarvíte něčí rozhovor, budou znít jako lidé hovořící mimo obraz, ale vaše ucho k tomu nebude přitahováno. Prostě by tam tyto zvuky byly jako podklad. Můžete je nechat znít poměrně hlasitě a ke scénám se bezvadně hodí.” Hugh Waddell, supervizor postsynchronu u filmu *Tenká červená linie*

většinou nevnímáte, se najednou stanou vlezlými. Mikrofon si nevybírání a podobně jako objektiv nefiltruje to, co působí rušivě. Zvuková studia, zvukotěsné kryty kamery, které mají tlumit její vlastní hluk, směrové mikrofony a mikrofony s protivětrným krytem, zvukové inženýrství, stříh zvuku a knihovny zvuků – to vše dovoluje filmaři, aby si vybral přesně to, co si zvuková stopa vyžaduje.

Filmař výběrem jistých zvuků vede naše vnímání obrazu a akce. V jedné scéně z filmu Jacquesa Tatiho *Prázdniny pana Hulota* odpočívají rekreanti v hotelu 7.10. Dříve v této scéně si hosté v popředí špitají, ale Hulotův stolní tenis je hlasitější. Zvuk nás tedy navádí, abychom si všimali Hulota. Nicméně později tentýž stolní tenis nevydává žádný zvuk a naši pozornost tedy přitahují mumlající karetní hráči v popředí. Přítomnost a nepřítomnost zvuku stolního tenisu řídí naše očekávání. Jestliže si začnete uvědomovat, jak takový výběr zvuku ovlivňuje vaše vnímání, všimnete si také, že filmaři často využívají zvuk poměrně nerealisticky, aby přesunuli naši pozornost k tomu, co je narativně či vizuálně důležité.

Výše zmíněná scéna z filmu *Prázdniny pana Hulota* současně upozorňuje na to, jak mohou být s konkrétním cílem proměněny akustické vlastnosti vybraného zvuku. Díky manipulaci s hlasitostí a barvou získá stolní tenis na pronikavosti. Když mají dva zvuky stejnou frekvenci či hlasitost, dnešní mistři zvuku jeden z nich jednoduše přizpůsobí, aby více vynikal. Během honičky v džungli ve filmu *Indiana Jones a Království křišťálové lebky* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, 2008) byl pozměněn zvuk úderů do lebky. „Změnil jsem výšku tohoto zvuku, aby mohl zaznít vedle hudby,“ vysvětlil mistr zvuku Ben Burtt.

Ze starých zvuků mohou být dokonce vytvářeny zvuky zcela nové. Zvuky, které vydává ďáblem posedlá dívka ve *Vymítači ďábla*, v sobě míchaly křik, zvuky zvířecích soubojů a anglická slova vyslovená pozpátku. Aby zvuková technici vytvořili řev Tyranosaura rexe pro *Jurský park*,

spojili řev tygra, troubení slůněte ve středních frekvencích a chrčení aligátora pro nižší polohy. I hukot letadel v tomto filmu zahrnuje řev zvířat – nejenom lvů a slonů, ale i opic.

▲ Dnes se filmový zvuk většinou zpracovává tak, aby vykazoval přesně ty vlastnosti, které se od něj očekávají. Nahrávka zvuku v prostoru, jenž je takřka bez ozvěny, bude elektronicky upravena tak, aby měla požadovaný účinek. Například hlas postavy v telefonu bývá obvykle upraven pomocí filtrů, aby zněl „plechověji“ a tlumeně. (V hollywoodské hantýrce se tomu říká „futzing“ zvuku.) Pro takřka neustále znějící rokenrolovou hudbu ve filmu *Americké graffiti* byly využity dva různé záznamy hudby. Nahrávka z prostoru, jenž je skoro bez ozvěny, byla připravena pro chvíle, kdy měla hudba scéně dominovat, a musela tedy mít tu nejvyšší kvalitu. Nahrávka, která plnila spíše funkci zvukové atmosféry, pocházela z kazetového magnetofonu hrajícího prostě na zápraží nějakou melodii.

Mixáž zvuku Vedení divákovy pozornosti tedy závisí na výběru a přepracování konkrétních zvuků. To ovšem závisí také na **mixáži zvuků** neboli na jejich zkombinování. Je vhodné představit si zvukovou stopu nikoli jako sadu samostatných zvukových jednotek, ale jako nepřerušovaný proud auditivních informací. Každá sonická událost se odehrává v konkrétním vzorci, jenž spojuje události v čase, a zároveň je v každém okamžiku vrstvá.

■ Zvuková stopa nabízí proud auditivních informací, což si lze snadno uvědomit, když se zamyslíme nad scénou sestřiženou podle principů klasické kontinuální stříhové skladby. Když filmaři stříhají konverzaci s využitím záběru/protízáběru, často přistupují k **překrývání dialogu**, aby zmírnili vizuální změny v záběru. Při překrývání dialogu nechá filmař dialog pokračovat přes stříh. Během konverzace ve filmu *Hon na ponorku* Johna McTiernana jsme svědky následujících záběrů a dialogu:

1. (polocelek; záběr přes rameno politruka, v centru pozornosti je kapitán Ramius; 7.11)
POLITRUK: „...pod velením kapitána Tupoleva.“
RAMIUS: „Vy znáte Tupoleva?“
POLITRUK: „Vím, že pochází...“
2. (polocelek; záběr z opačného úhlu přes Ramiovo rameno, v centru pozornosti je politruk; 7.12)
POLITRUK (pokračuje): „...z aristokratické rodiny a že byl vaším studentem. Říká se...“
3. (polodetail; záběr na Ramia z opačného úhlu; 7.13)
POLITRUK (pokračuje): „...že má pro vás slabost.“
RAMIUS: „Tupolev nemá slabost pro nikoho kromě sebe.“

Politrukova promluva dodává scéně auditivní kontinuitu, která nás odvádí od vizuálních změn v záběru. Navíc stříhem na detailnější záběr na poslouchajícího Ramia je naše pozornost směřována na jeho odpověď ještě předtím, než politruk větu dokončí. Jak se o tom vyjádřil jeden hollywoodský stříhač: „Jakmile je vysloveno slovo nebo položena otázka... vždy chcí vidět reakci postavy... jak se snaží zformulovat odpověď výrazem své tváře či pomocí slov.“ Princip překrývání může být využit i u ruchů. V právě zmíněné scéně z filmu *Hon na ponorku* se přes některé stříhy přenášejí i zvuky lžičky cinkající v čajovém šálku a listování papíry, což poskytuje nepřetržitý proud sonických informací.

▲ Součástí tohoto proudu může být nejenom prosté spojování dvou replik nebo dvou ruchů. Již jsme viděli, že při výrobě filmu je kombinování zvuku obvykle prováděno, až když skončí natáčení, během procesu mixáže. Například

▲ „Je lepší někoho nechat říct ‚miluji tě‘, a pak prásk, stříh na reakci? Nebo je lepší někoho nechat říct ‚miluji tě‘, chvíli počkat, abyste mohli ukázat emoce člověka, vyznávajícího lásku, a až pak stříhnout na reakci? Je to otázka volby. Ať už je to jakkoli, publikum vnímá každou z těchto dvou verzí odlišně. Sympatizuje s chlapcem nebo dívkou, kteří větu pronesli? Nebo má publikum pocit: ‚Nevěř mu, vykašle se na tebe!‘? Jestliže se vám podaří najít správné okénko, na které v tu pravou chvíli stříhnout, publikum bude naprosto spokojené.“
Tom Rolf, stříhač

■ Měli jsme to štěstí, že jsme byli svědky několika mixáží zvuku a učili jsme se od lidí, kteří ho míchali. K tomu viz tři naše příspěvky: „Christian Bale picks up a rail“...
www.davidbordwell.net/blog/?p=963
„What does a Water Horse sound like?“...
www.davidbordwell.net/blog/?p=1718
a „The boy in the Black Hole“...
www.davidbordwell.net/blog/?p=2212
▲ „Posledních pár let – tuším, že od *Modrého sametu* (*Blue Velvet*, 1986) – jsem



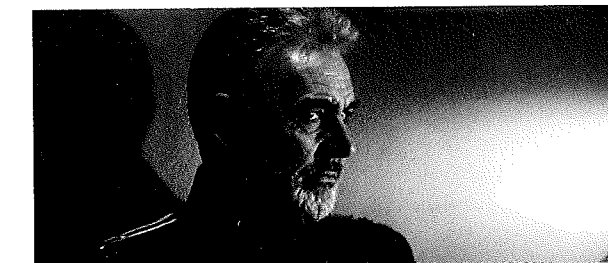
7.10



7.11



7.12



7.13

se vždy snažil o to, aby byla většina hudby hotová už před natáčením. Nejdříve se svým skladatelem Angelem Badalamentim diskutují o příběhu a nahrají si všechnu možnou hudbu, kterou pak během natáčení poslouchám. Buď si ji během dialogových scén pouštím do sluchátek, nebo ji nechávám znít v reproduktorech, aby se všichni moji spolupracovníci naladili na tu správnou náladu. Je

to jako kompas, který vám pomáhá najít správný směr.“
David Lynch, režisér

7.10 *Prázdniny pana Hulota*. Hosté v popředí tiše hrají karty, zatímco v hloubce prostoru pan Hulot dívoce hraje stolní tenis.

7.11 *Hon na ponorku*. Záběr 1.

7.12 *Hon na ponorku*. Záběr 2.

7.13 *Hon na ponorku*. Záběr 3.

Steven Spielberg v *Jurském parku* nerealisticky manipuluje s hlasitostí zvuku, aby napomohl srozumitelnosti vyprávění. Poté, co byla do ohrady velociraptorů spuštěna živá kráva, jihoafrický lovec poskytuje důležité informace o zvycích těchto predátorů a jeho hlas se zdá hlasitější než hlasy postav stojících blíže ke kameře 7.14. Mistr zvuku může velmi přesně ovládat hlasitost, trvání a barvu každého zvuku. Dnes mohou být při natáčení v jakémkoli momentu smíchány ve vrstvách desítky i více jednotlivých stop. Mix může být poměrně hutný, třeba když je ve scéně zkombinováno několik mluvících hlasů, kroky, zvuky vozíků na zavazadla, hudební kulisa a hukot leteckých motorů. Nebo může být mix velice řídký, kdy se na pozadí absolutního ticha tu a tam objeví nějaký zvuk. Většina případů bude někde mezi těmito dvěma extrémy. Ve zmíněné scéně z *Honu na ponorku* tvoří tlumené pozadí pro rozhovor vzdálený hukot motoru a jemné šustění látky.

Filmař může vytvořit mix, v němž bude každý zvuk plynule splývat s jinými. To je obvyklý případ toho, když se mluvené slovo smíchá s hudbou a ruchy. V klasických hollywoodských filmech třicátých let získává hudební doprovod na důležitosti ve chvílích, v nichž nezní žádný dialog, a pak se nejspíš nepozorovaně ztiší, právě když začnou postavy hovořit. Někdy bude mix používat takový zvuk, jenž navodí nějaké asociace. Ve scéně z filmu *Anglický pacient*, když sestra krmí pacienta švestkou, začnou odbíjet vzdálené kostelní zvony, jež podtrhují mírumilovnost prostředí jako místa úniku před válečnou vřavou.

V akustickém proudu můžeme objevit i mnohem náhlejší kontrasty. Současné hollywoodské filmy často využívají dynamického rozsahu Dolby techniky k vyplnění sekvencí honiček překvapujícími přechody mezi hlubokým duněním motoru, ječením sirén nebo skřípěním pneumatik. Když se ve filmu *Kmotr* Michael Corleone právě chystá zastřelit gangstera Sollozza, svého rivala, slyšíme hlasité kovové skřípání, které zřejmě vydává nedaleká nadzemka. Zvuk naznačuje

blížící se nebezpečí jak pro oběť, tak i pro samotného Michaela: po vraždě se jeho život nenávratně změní 7.15.

Ještě jinou možnost zvuku zkoumá film Alexandra Sokurova *Aleksandra* (2007). Babička navštíví svého vnuka ve vojenském táboře a nevázaně se prochází mezi muži, kteří se připravují na válku. Zvuková stopa obsahuje naturalistické dialogy a ruchy. Tyto konvenční prvky však zní společně s proudem jemných hlasů, orchestrálních akordů a úryvků stoupajícího a klesajícího sopránového zpěvu. Šumění auditivní koláže naznačuje kolektivní dimenzi pobytu stařenky, jako kdyby navštívila tábor v zastoupení neviditelných rodin všech mužů, možná i rodin všech vojáků ze všech dob.

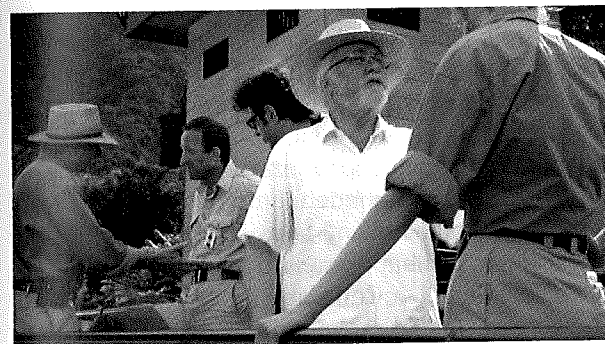
Dramatický proud zvuku: *Sedm samurajů* Způsoby, jimiž se zvuk dá kombinovat tak, aby vytvořil nepřetržitý proud informací, lze dobře ukázat na závěrečné bojové scéně filmu Akiry Kurosawy *Sedm samurajů*. Nájezdníci v hustém dešti vpadnou do vesnice, kterou chrání vesničané spolu se samuraji. Zvukovou atmosféru scény vytvářejí neustávající proudy deště a trvalý vítr. Před soubojem jsou konverzace čekajících mužů, zvuky kroků a tasících mečů přerušovány dlouhými pauzami, v nichž slyšíme pouze bubnující dešť. Náhle zaslechneme mimo obraz vzdálený dusot koňských kopyt. To odvede naši pozornost od obránců k útočníkům. Kurosawa pak stříhá na celek zachycující bandity, přičemž dusot kopyt jejich koní je hned hlasitější. (Scéna využívá jasnou **zvukovou perspektivu**: čím blíže je kamera zdroji, tím je zvuk hlasitější.) Když bandité vpadnou do vesnice, objevuje se další zvukový prvek – pronikavé bojové pokřiky, jež postupně nabývají na hlasitosti, jak se bandité přibližují.

Začíná bitva. Zabílené prostředí, přes které právě přechází bouře, a rytmický střih nabývají na účinku, když jsou neustávající dešť a cákání přerušovány krátkými zvuky – řevem raněných, tříštěním plotu, skrze nějž se jeden z banditů

dostane do vesnice, ryčením koní, brnkáním tětív samurajských luků, chrčením zapíchnutého bandity, křikem žen, vyděšených vpádem vůdce bandy do jejich skrýše. Tyto náhlé zvuky odpovídají nesouvislému vývoji bitvy. Nevycházíme z údivu, což stupňuje naše napětí, poněvadž narace nás často přesouvá z jedné dějové linie do druhé.

Scéna vrcholí až po skončení hlavní části bitvy. Dunění koňských kopyt, které zní z mimoobrazového prostoru, přeruší dosud neznámý zvuk – ostré prásknutí výstřelu z banditovy pistole, jenž zabije jednoho ze samurajů. Tento moment zdůrazní dlouhá pauza, v níž slyšíme pouze neustávající dešť. Samuraj ještě stačí zuřivě hodit mečem ve směru střelby a pak padá mrtev do bahna. Další samuraj se rozběhne k vůdci bandy (právě on má pistoli), zazní další výstřel a raněný samuraj padá dozadu. Následuje další pauza, v níž slyšíme opět jen vytrvalý dešť. Zraněný samuraj zabije vůdce bandy a poté k němu přicházejí další samurajové. Na konci scény pomalu umlkne vzlykání mladého samuraje, vzdálené ryčení a dusot kopyt koní bez jezdců i zvuky deště.

Poměrně hutný mix této zvukové stopy nás postupně seznamuje se zvuky, které upírají naši pozornost k novým narativním prvkům (kopyta, bojové pokřiky), a pak tyto zvuky proměňuje do harmonického proudu. Ten je opakovaně přerušován náhlými, neobvykle hlasitými nebo vysokými zvuky, jež se spojují s klíčovými narativními



7.14

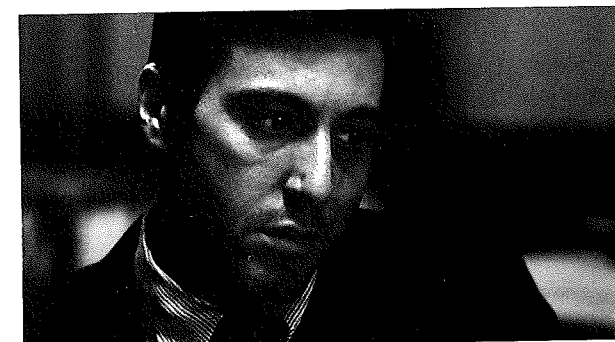
▲ „Je to, jako když píšete operu. Hodně záleží na formě a struktuře. Jsme si dobře vědomi toho, že *Pán prstenů* je jeden příběh, který byl rozdělen na tři části. Můj hudební doprovod

je ucelený a musí být hudebně i tematicky velice pečlivě strukturován, aby se k sobě všechny jeho části vztahovaly.“
Howard Shore, skladatel (*Pán prstenů*)

akcemi (lukostřelba, ženský křik, střelba z pistole). Celkově posiluje kombinace zvuků neomezenou, objektivní naraci této sekvence, která nás neomezuje na zkušenost jediného účastníka a spíše nám ukazuje, co se děje na různých místech vesnice.

Zvuk a filmová forma Výběr a kombinování sonických materiálů dokáže rovněž vytvořit vzorce patrné v celém filmu. Tyto vzorce lze nejlépe studovat na příkladu využití hudebního doprovodu. Někdy si filmař vybere za doprovod k obrazům již existující hudební skladbu, jako to dělá Bruce Conner, když využívá části Respighiho symfonické básně *Římské pinie* jako zvukovou stopu pro *A Movie* (viz s. 483–492). V jiných případech se hudba skládá speciálně pro film a tady se filmaři a skladateli nabízí několik voleb.

▲ Rytmus, melodie, harmonie a instrumentace dokážou značně ovlivnit divákovy emocionální reakce. Melodie nebo hudební fráze mohou být navíc spojovány s konkrétní postavou, prostředím, situací nebo myšlenkou. *Místní hrdina* (*Local Hero*, 1983), film o mladém a zmateném zástupci jisté společnosti, který opouští Texas, aby uzavřel obchodní dohodu ve vzdálené skotské vesnici, využívá dvou hlavních hudebních témat. Melodie ve stylu *rockabilly* je spojena s městským prostředím na Jihozápadě, přičemž pobřežní vesnici odpovídá pomalejší a dojmavější lidová melodie.



7.15

7.14 *Jurský park*. I když jsou Hammond a Ellie v tomto záběru nejbližší ke kameře, jejich rozhovor zní jako nesrozumitelné mumlání, zatímco je zřetelně slyšet výklad o velociraptorech, který vede lovec v pozadí.

7.15 *Kmotr*. Michael sedí proti Sollozzovi a náhlé dunění a kvílení vlaku mimo obraz zní ještě nepatříčnými v kontrastu s klidným výrazem Michaelovy tváře.

V závěru filmu se mladík vrátí do Houstonu, vzpomíná láskyplně na Skotsko a obě hudební témata slyšíme zároveň.

Oproti tomu je možné, aby se proměňovalo jediné hudební téma v závislosti na tom, s jakou situací je asociováno. Ve filmu *Potíže s Arizonou* má smolařský hrdina strašidelný sen: zdá se mu, že ho pronásleduje vraždící maniak na motorce. Doprovodná hudba je přiměřeně zlověstná. Na konci filmu se však hrdinovi zdá, že vychoval kopy dětí, a tentokrát stejná melodie jen v jiné instrumentaci a v klidnějším tempu dodává pocit klidu a pohody.

Filmař může přeuspořádat a variovat hudební motivy a tím naznačit souvislost mezi scénami, sledovat vývojové vzorce a napovídat implicitní významy. Vhodným příkladem je doprovod Georgese Delerua k filmu *Jules a Jim* Françoise Truffauta. Celkově vzato, hudba filmu odráží atmosféru Paříže v letech 1912 až 1933, během nichž se děj odehrává. Mnohé melodie totiž připomínají díla Clauda Debussyho a Erika Satieho, dvou francouzských skladatelů, kteří patřili k těm nejvýznamnějším v tomto období. Takřka celý hudební doprovod filmu se skládá z melodií v třídobém taktu, mnohé z nich jsou v rytmu waltzu a všechna hlavní témata jsou v tónině A dur. Tyto rytmické a harmonické volby dodávají filmu na soudržnosti.

Hudební témata jsou navíc spojována s konkrétními aspekty vyprávění. Například Catherine neustále hledá štěstí a svobodu mimo obvykle nastavené hranice, což je vyjádřeno tím, že zpívá píseň *Tourbillon (Tornado)*. V písni se mimo jiné říká, že součástí života je neustálé střídání milostných partnerů. Hudební motivy mohou též evokovat prostředí. Pokaždé, když se postavy ocitnou v kavárně, slyšíme stejnou melodii. Jak léta ubíhají, tato melodie se poněkud proměňuje: zprvu ji hraje mechanický klavír, posléze slyšíme jazzovější verzi v podání černého pianisty.

Vztahy postav začínají být postupem času napjatější a složitější, což se odráží i ve

vývoji hlavních motivů hudebního doprovodu. Když Jules, Jim a Catherine navštíví venkov a jedou na kole k pláži 7.16, slyšíme poprvé lyrickou melodii. Tato „idyllická“ melodie se bude vracet v mnoha momentech opětovných setkání postav. Jak čas běží, začíná mít pomalejší tempo, zní v ponuřejší instrumentaci a přesouvá se z durových stupnic k mollovým. Dalším motivem, který se opakovaně objevuje v různých proměnách, je téma „nebezpečné lásky“ asociované s Jimem a Catherine. Tento vážný, chytlavý waltz poprvé uslyšíme, když Jim navštíví Catherine v jejím bytě a sleduje ji, jak vylévá láhev vitriolu do umyvadla 7.17. (Catherine řekne, že kyselina je určena „pro prohané oči“.) Později se toto harmonické, proměnlivé téma, které připomíná Satieho skladbu pro klavír *Gymnopédies*, vrací, aby zdůraznilo neutuchající milostný vztah mezi Jimem a Catherine. Někdy doprovází téma „nebezpečné lásky“ vášnivě scéně, ale jindy chvíle, kdy hrdinové prožívají narůstající rozčarování a zoufalství.

▲ Nejvíce variované téma je tajemná fráze, kterou poprvé uslyšíme hrát na flétnu, když Jules a Jim spatří nádhernou sochu 7.18. Jakmile se později setkají s Catherine a uvědomí si, že má tvář jako ona socha, stvrzuje tuto podobu opakování hudebního motivu. V průběhu filmu je tento krátký motiv spojován s tajuplnou stránkou Catherinininy povahy. V následujících scénách se zajímavým způsobem vyvíjí. Basové tóny (hrané na cembalo nebo strunné nástroje), které sotva zřetelně doprovázely melodii hranou dřevěnými dechovými nástroji, jsou nyní v popředí a vytvářejí konstantní, často pronikavou pulzaci. Tento „hrozivý“ waltz podmalovává Catherininu aféru s Albertem a doprovází i její závěrečnou pomstu: řídí auto s Jimem na sedadle spolujezdce a vjede do řeky.

Když jsou hudební motivy vybrány, mohou být kombinovány tak, aby vytvářely jisté asociace. Během prvního důvěrného rozhovoru mezi Jimem a Catherine odehrávajícího se po válce následuje po verzi tajemného, „hrozivého“ waltzu, kterému dominují basové tóny, téma

„nebezpečné lásky“, jako kdyby dokázalo přehlušit hrozivou stránku Catherinininy povahy. Jindy doprovází hudební téma „nebezpečné lásky“ dlouhou jízdu kamery zachycující procházku Jima a Catherine v lesích. Avšak na konci scény, když se Jim s Catherine loučí, původní verze tajemného hudebního motivu hraná dřevěnými dechovými nástroji připomíná Catherininu záhadnost a nebezpečí, do něhož se Jim žene, když se do ní zamiloval. Podobně ve chvíli, kdy Jim a Catherine leží v posteli a blíží se konec jejich vztahu, vypravěč ve *voice-over* pronese: „Zdálo se, jako by už byli mrtví,“ zatímco zní hudební téma „nebezpečné lásky“. Tato sekvence propojuje jejich milostný vztah se smrtí a je předzvěstí jejich osudu na konci filmu.

Podobné míchání melodií můžeme nalézt i v závěrečné scéně. Catherine a Jim utonuli a Jules přihlíží kremaci jejich těl. Když se záběry na rakve prolou do detailních záběrů procesu kremace, tajuplný motiv přechází do své zlověstné varianty, do motivu hrozby. Jakmile však Jules opouští hřbitov a vypravěč poznamená, že Catherine chtěla, aby byl její popel rozprášen ve větru, smyčce přecházejí do dynamické verze waltzu s motivem „tornado“ 7.19. Hudební doprovod filmu se tak uzavírá připomínkou tří stránek Catherinininy povahy, které k ní oba muži přilákaly: je zde naznačena její tajuplnost, její nebezpečná povaha a sklon neustále vyhledávat nové zážitky. Takovými způsoby dokáže hudební doprovod vytvořit, vyvíjet a spojovat motivy, jež vstupují do celkové formy filmu.

Dimenze filmového zvuku

Viděli jsme, z čeho se zvuky skládají a jak dokáže filmař využít značně rozličných zvuků, jež má k dispozici. Zvuky se ale vztahují i k jiným filmovým prvkům, což jim dodává ještě další rozměry. Za prvé, protože zvuk jistou dobu trvá, má *rytmus*. Za druhé, zvuk může být více či méně *věrný* svému předpokládanému zdroji.

▲ „Vzhledem k tomu, že hudba dokáže měnit náladu, stává se skvělým zdrojem zábavy. Má také schopnost vylepšit už tak docela podářenou scénu. Hudba totiž umí ve scéně zvýraznit moment, který se vám nepodařilo zachytit při jejím natáčení. Dokáže vzrušit publikum, navodit dojem

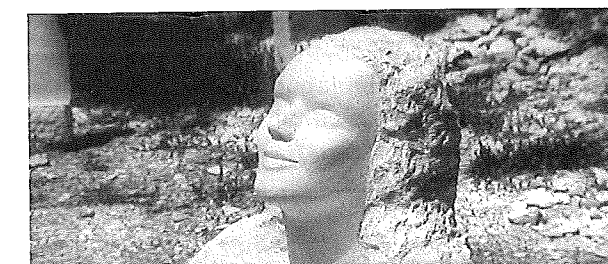
toho, že se něco děje, i když se vlastně neděje vůbec nic, a stejně tak vytvořit drobné emocionální motivy, na kterých pak můžete stavět během proměn příběhu. Hudba, jež se zprvu zdá tak nevinná a něžná, tedy najednou za nových okolností navodí zcela jiné pocity.“ Jonathan Demme, režisér



7.16



7.17



7.18



7.19

7.16 *Jules a Jim*. Idyllická jízda na kolech venkovem nás seznámí s hudebním tématem, které odpovídá vztahům mezi trojicí postav.

7.17 Catherine vylíje vitriol, o němž říká, že je „pro prohané oči“.

7.18 Kamera pomalu krouží kolem sochy, zatímco posloucháme nový hudební motiv.

7.19 Smutek ze závěru filmu je zlehčen rytmickým valčíkem s motivem „tornado“.

Za třetí, zvuk evokuje pocit nějakých *prostorových* podmínek, v nichž zazní. A za čtvrté, zvuk se vztahuje k vizuálním událostem, které se odehrávají v konkrétním čase, a tento vztah dává zvuku *časový* rozměr. Jak ukazují tyto kategorie, filmový zvuk poskytuje filmaři řadu možností.

Rytmus

Rytmus je jedním z nejmocnějších aspektů zvuku, poněvadž působí velice intenzivně na naše těla. Už jsme probírali vztah rytmu k mizanscéně (s. 204) a střihu (s. 298). Rytmus zahrnuje minimálně tyto tři aspekty: *metrum* neboli pulzaci, *tempo* neboli rychlost a vzorec *důrazů* neboli přízvukné a nepřízvukné doby (též se jim říká těžké a lehké doby). V říší zvuku jsou všechny tyto rysy samo sebou nejlépe rozeznatelné u filmové hudby, neboť metrum, tempo a důraz jsou jejími základními kompozičními rysy. Hudební motivy v našich příkladech z filmu *Jules a Jim* mohou být charakterizovány následujícím způsobem: jsou v třídobém taktu, mají přízvuk na první době a proměnlivé tempo – někdy pomalé, jindy rychlé.

Rytmické vlastnosti můžeme ale rozpoznat i u ruchů. Zvuk kopyt plahočících se tažných koní se liší od zvuku kopyt útočící jezdecké kavalérie v plném trysku. Zvuk gongu se vytrácí pomalu, zatímco u náhlého kýchnutí se vytratí rychle. Střelba z kulometu v gangsterce je slyšet v pravidelném rychlém rytmu, zatímco sporadické výstřely z pistole zazní v nepravidelných intervalech.

Mluvené slovo má rovněž rytmus. Lidi rozpoznáváme podle hlasového profilu, který vykazuje nejenom charakteristickou výšku a hlasitost, ale také jedinečné vzorce tempa a slabičných přízvuků. Ve filmu *Jeho dívka Pátek* máme pocit, jako bychom sledovali velice rychlý dialog, ale jednotlivé scény jsou vlastně rytmicky zpracovanější. Na začátku každé scény je tempo poměrně pomalé, ale jak se akce vyvíjí, postavy mluví stále rychleji. Když scéna končí, upadá i tempo konverzace. Tento rytmus zrychlení a poklesu tempa odpovídá vývojovému oblouku

každé scény a umožňuje nám si na chvíli odpočinout, než přijde další komická komplikace.

Rytmus ve zvuku a v obraze: soulad Jakékoliv uvažování o rytmickém využití zvuku je komplikováno skutečností, že pohyby v obrazech mají zrovna tak rytmus, charakterizovaný týmiž principy metra, tempa a důrazu. Navíc i střih má rytmus. Jak jsme viděli, řada krátkých záběrů pomáhá vytvářet rychlé tempo, zatímco déle trvající záběry rytmus zpomalují.

Ve většině případů rytmy střihů, zvuků i pohybů v rámci obrazu spolupracují. Asi nejčastější snahou filmaře je vizuální a sonické rytmy provázat. V tanečních sekvencích muzikálu se postavy pohybují v rytmu, který určuje hudba. Vždy jsou však možné i variace. V tanečním čísle *Waltz in Swing Time* ve filmu *Svět valčíků* (*Swing Time*, 1936) se tančící Fred Astaire a Ginger Rogersová rychle pohybují do rytmu hudby. Scénu ale nedoprovází žádný rychlý střih, vlastně ji tvoří jediný dlouhý celek.

Další prototyp úzké koordinace mezi pohybem v obraze a zvukem se objevil v třicátých letech v animovaných filmech Walta Disneyho. Mickey Mouse a další Disneyho postavičky se často pohybují v dokonalé synchronizaci s hudbou, dokonce i když netancují. (Jak jsme již pochopili, taková přesnost byla možná jen díky tomu, že zvuková stopa byla zaznamenána ještě předtím, než vznikly kresby.) Návaznosti pohybů na hudbu se začalo v Hollywoodu říkat *Mickey-Mousing*.

Soulad mezi hudebními a obrazovými rytmy nevyužívají jen muzikály a kreslené filmy. *Poslední Mohykán* (*The Last of the Mohicans*, 1992) Michaela Manna vrcholí honičkou a soubojem na horském hřebenu. Alici zajal zrádce Magua, přičemž Hawkeye, Uncas a Chingachgook spěchají po jejich stopách, aby Alici zachránili. Můžeme tedy očekávat standardní bouřlivý hudební doprovod adekvátní akční scéně, ale místo toho slyšíme svižný slavnostní skotský tanec, zprvu

hraný na housle, mandolínu a cembalo. Melodii jsme již dříve slyšeli v taneční scéně v pevnosti, takže slouží k tomu, aby nám připomněla milostné vztahy mezi postavami, ale zároveň tuto scénu energicky popohání. Boj muže proti muži vystupuje na pozadí pulzující hudby. Posléze téma nabude orchestrálních rozměrů, ale zůstává nadále ve stejném taktu. Když Alice stojí na okraji útesu a chystá se skočit, opakovaně se střídají dva akordy, jako kdyby se v tu chvíli zastavil čas.

Během vyvrcholení scény Chingachgook odhodlaně sprintuje směrem k potyčce a rychlejší hudební figury hrané smyčcovými nástroji připomínají dřívější taneční melodii. Chingachgook zaútočí na Magua čtyřmi přesnými údery své sekery, přičemž každý úder připadá na třetí dobu taktu. V závěrečném momentu boje oba bojovníci zůstanou nehybně stát proti sobě. Záběr trvá tři doby. Na čtvrtou dobu se Chingachgook rozpřáhne ke smrtelnému úderu. Když Magua upadne, rytmickou pulzaci nahradí držený akord smyčců. Film *Poslední Mohykán* synchronizuje taneční hudbu s vizuálními rytmy, ale výsledek nám nepřipomíná zmíněný *Mickey-Mousing*. Dunivá hudba ve čtyřčtvrtečním taktu, přízvukné doby a kolísavá melodie dodává dokonalým pohybům hrdinů choreografickou ladnost.

Rytmus ve zvuku a v obraze: rozdíly Filmař se ale také může rozhodnout vytvořit rozdílné rytmy zvuku, střihu a obrazu. Jednou z nejběžnějších možností je střihat scény rozhovorů proti přirozeným rytmům mluveného slova. V našem příkladu překrývání dialogů z filmu *Hon na ponorku* Johna McTiernana 7.11–7.13 neodpovídá střih přízvukným dobám, kadencím nebo pauzám v politrukové proslovu. Střih tedy vyrovnává změny v záběru a zdůrazňuje slova a výraz tváře kapitána Ramia. Jestliže chce filmař naopak mluvícího a mluvené slovo zdůraznit, střihy bývají obvykle zařazeny v pauzách nebo přirozených odmlkách v promluvě. McTiernan využívá na jiných místech filmu právě tohoto druhu rytmického střihu.

Filmaři však kladou rytmus zvuku a obrazu do kontrastu i zjevněji. Například – je-li zdroj zvuku především mimo obraz, filmař může využít chování figur v obraze, aby vytvořil působivý protirytmus. Ke konci filmu Johna Forda *Měla žlutou stužku* pozoruje stárnoucí kapitán kavalérie Nathan Brittles právě poté, co odešel do důchodu, jak jeho vojáci vyjíždějí z pevnosti. Lituje, že opustil službu, a touží odjet s patrolou. Zvuk scény se skládá ze dvou prvků: radostné písně, kterou zpívají odjíždějící vojáci a kterou známe již z úvodu filmu, a dále z rychlého dusotu kopyt koní. Jen několik záběrů ale ukazuje koně a zpívající muže jedoucí v rytmu, jenž odpovídá zvuku. Místo toho scéna zaměřuje naši pozornost na Brittlesse, který takřka nehybně stojí vedle svého koně. Kontrast rázného hudebního rytmu a statických obrazů osamělého Brittlesse plní expresivní funkci – podtrhuje jeho lítost nad tím, že poprvé po mnoha letech musí zůstat v pevnosti.

Někdy se může zdát, že doprovodná hudba rytmicky neodpovídá obrazům. Robert Bresson ve filmu *Čtyři noci jednoho snílka* (*Quatre nuits d'un rêveur*, 1971) zařazuje v určitých intervalech záběry na noční klub na obrovské lodi brázdící Seinou. Pohyby lodi jsou pomalé a plynulé, ale zvukovou stopu tvoří energická *calypso* hudba. (Až v pozdější scéně zjistíme, že hudbu hraje skupina na lodi.) Zvláštní kombinace rychlého tempa zvuku s pomalou plavbou lodi vytváří tíživý, tajemný dojem.

Jacques Tati volí podobný postup ve svém filmu *Playtime*. Před pařížským hotelem nastupují turisté do autobusu, který je má zavést do nočního klubu. Když pomalu stoupají po schodech, začne hrát hřmotný jazz. Hudba nás mate, poněvadž neodpovídá obrazům. Vlastně doprovází zejména akci v další scéně: zdá se, že několik tesařů, kteří neobratně nesou velkou tabuli skla, na tuto hudbu tančí. Tím, že Tati nechá znít rychlou hudbu již u předchozí scény, jejíž vizuální rytmus je pomalejší, docílí komického účinku a připraví nás na přechod do nové lokace.

Kontrast mezi obrazovými a zvukovými rytmy dominuje celému filmu Chrise Markera *Rampa* (*La Jetée*, 1962). *Rampa* je vytvořena takřka výhradně z fotografií. Kromě jednoho nepatrného gesta není v obrazech žádný pohyb. Ale *voice-over* narace, hudba a ruchy, které film využívá, plynou v převážně rychlém, důrazném rytmu. Navzdory absenci pohybu nepůsobí *Rampa* nefilmově, částečně proto, že nabízí dynamickou souhru audiovizuálních rytmů.

Tyto příklady naznačují některé ze způsobů, v nichž mohou být rytmy kombinovány. Je však jasné, že své rytmy variuje také většína ostatních filmů. Změna v rytmu může pomoci posunout naše očekávání. Zvuk ve slavné scéně bitvy na zamrzlém jezeře ve filmu *Alexandr Něvskij* (*Alexander Nevskij*, 1938) Sergeje Ejzenštejna se vyvíjí z pomalého tempa k rychlému a poté zase zpět k pomalému. Prvních dvanáct záběrů scény ukazuje ruské vojsko, které očekává útok německých rytířů. Záběry nejsou ani krátké, ani dlouhé a nezachycují mnoho pohybu. Tempo hudby odpovídá obrazu a skládá se z krátkých, jasně oddělených akordů. Když se německé vojsko náhle objevuje na horizontu, míra pohybu v obraze se zvyšuje a tempo hudby rychle stoupá. Bitva začíná. Na jejím konci Ejzenštejn buduje zase jiný kontrast, spočívající v dlouhých pasážích pomalé, ponuré hudby a majestátních jízdách s minimálním pohybem figur v obraze.

Věrnost

Věrnost nemyslíme kvalitu nahrávky. V našem pojetí věrnost odkazuje k tomu, do jaké míry je zvuk podle diváků věrný svému zdroji. Když nám film ukáže štěkajícího psa a uslyšíme štěkot, je zvuk věrný svému zdroji. Můžeme říci, že si udržuje věrnost. Ale když je obraz štěkajícího psa doprovázen zvukem mňoukající kočky, jde o nesoulad mezi zvukem a obrazem, tedy o nedostatek věrnosti.

Z našeho hlediska nemá věrnost nic společného s tím, co bylo původním zdrojem zvuku

během výroby filmu. Jak jsme viděli, filmař může manipulovat se zvukem nezávisle na obraze. Když obraz psa doprovází mňoukání, není to o nic složitější, než když ho doprovází štěkání. Jestliže má divák pocit, že zvuk pochází z příslušného zdroje v diegetickém světě filmu, pak je věrný bez ohledu na skutečný zdroj zvuku během jeho výroby.

Věrnost je tedy pouze věcí očekávání. I když štěká konkrétní pes v obraze, během výroby filmu štěkot možná pocházel od úplně jiného psa nebo byl vytvořen elektronicky. Nevíme, jak opravdu zní laserová zbraň, ale přijímáme, že zvuk, který dělají tyto zbraně v *Star Wars: Epizoda VI – Návrat Jediho* (*Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*, 1983) je věrohodný. (Během výroby filmu byly tyto zvuky vyrobeny bušením do kotevních lan věže rádiového vysílače.)

Pokud je zvuk nevěrný svému zdroji má to zpravidla komický účinek. Ve filmu Jacquesa Tatiho *Prázdniny pana Hulota* vychází mnoho humorných momentů z otevírání a zavírání dveří v jídelně. Místo toho, aby Tati prostě zaznamenal zvuk skutečných dveří, používá pokaždé, když se dveře otevrou, drnčivé zvuky – jako třeba brnknutí na strunu violoncella. Kromě toho, že je to legrační samo o sobě, tento zvuk slouží k zdůraznění rytmických vzorců vytvářených tím, jak číšníci a stolovníci procházejí dveřmi. Řada vtipů v *Prázdninách pana Hulota* i jiných Tatiho filmech je založena na zvláštních zvucích nevěrných zdrojů, a proto mohou jeho filmy sloužit jako vhodné příklady pro studium zvuku.

Podobně jako u nadhledu a podhledu ani tady nemůžeme mluvit o nějakém receptu, jenž by nám dovolil interpretovat každou manipulaci s věrností jako komickou. Některé zdroje nevěrné zvuky plní vážnou úlohu. Ve filmu Alfreda Hitchcocka *Třicet devět stupňů* (*The 39 Steps*, 1935) objeví domácí ve svém bytě mrtvolu. Zakřičí a záběr na její tvář doprovází hvízdání vlaku. Scéna se poté přesune ke skutečnému vlaku. Hvízdání sice neodpovídá obrazu křičící osoby, ale zajišťuje dramatický přechod mezi scénami.

V některých případech může být věrností manipulováno pomocí změny v hlasitosti. Zvuk se může zdát v porovnání s jinými zvuky ve filmu nesmyslně hlasitý, nebo naopak příliš tichý. Hlasitost zvuku ve filmu Curtise Bernharta *Posedlá* (*Possessed*, 1947) často neodpovídá jeho zdrojům. Ústřední postava postupně upadá hlouběji a hlouběji do psychické choroby. V jedné scéně je během deštivé noci sama, silně rozrušená, ve svém pokoji a narace nás omezuje na její rozsah vědění. Zvukové postupy narací navíc umožňují, aby dosáhla i subjektivní hloubky. Začínáme slyšet věci tak, jak je slyší ona: tikačící hodiny a dopadající dešťové kapky postupně nabývají na hlasitosti. Tady změna ve věrnosti slouží k tomu, aby naznačila stav hrdinčiny mysli – přesun z jejího intenzivního vnímání do číré halucinace.

Prostor

Zvuk má prostorovou dimenzi, přichází totiž z nějakého *zdroje*. Naše domněnky o tomto zdroji mají výrazný vliv na to, jak zvuku rozumíme.

Diegetický versus nediegetický zvuk Pro účely analýzy narativní formy jsme události, které se odehrávají ve světě příběhu, nazvali jako *diegetické* (s. 114). **Diegetický zvuk** je tedy takový zvuk, jehož zdroj je ve světě příběhu. Diegetickými zvuky jsou slova, která pronášejí postavy, zvuky vyluzované předměty v příběhu i hudba vycházející z nástrojů v prostoru příběhu. Diegetického zvuku si často ani nevšimneme. Může se zdát, že jaksi přirozeně pochází ze světa filmu. Filmař ale může manipulovat diegetickým zvukem způsobem, který nejsou vůbec realistické. Viděli jsme to již u sekvence stolního tenisu v *Prázdninách pana Hulota*, když se hra náhle ztiší, aby nám umožnila naslouchat akci v popředí.

Pak zde máme **nediegetický zvuk**, který pochází ze zdrojů mimo svět příběhu. Běžným typem nediegetického zvuku bývá hudba přidaná k filmu, aby přibarvila děj. Když Roger Thornhill

leze na Mount Rushmore ve filmu *Na sever Severozápadní linkou* a zazní napínavá hudba, neočekáváme, že uvidíme orchestr trůnící na úbočí hory. Diváci chápou, že filmová hudba je konvencí a nevychází ze světa příběhu. Totéž platí i pro takzvaného vševědoucího vypravěče, netělesný hlas, který nám předává informace, ale nepatří žádné z postav ve filmu. Příkladem mohou být *Skvělí Ambersonové*, k nimž Orson Welles, režisér filmu, namluvil nediegetickou naraci.

Existují i nediegetické ruchy. Ve filmu *Milion* se snaží různé postavy získat starý kabát, v jehož kapse je výherní loteriijní tiket. Honba za kabátem se propojuje v zákulisí opery, kde se postavy předhánějí, klíčují kolem sebe a přehazují kabát svým komplicům. Avšak místo toho, aby režisér René Clair přidal zvuky skutečně pocházející z prostoru honičky, přidává zvuky fotbalového zápasu. Honičkové manévry vypadají opravdu jako zápas, přičemž roli míče plní kabát. Tento postup tedy zvyšuje komiku sekvence 7.20. I když slyšíme fandící publikum a píšťalku rozhodčího, nepředpokládáme, že tyto zvuky vydávají postavy, které jsou v dané scéně přítomny.

S kompletními nediegetickými zvukovými stopami mohou být natočeny celé filmy.



7.20

7.20 *Milion*. Nediegetické ruchy pomáhají vytvořit něco jako audiovizuální hříčku, a podílejí se tak na humorné situaci.

s.
362–363

Dimenze
filmového
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

▲ „[Zvuk] nemusí být nijak okázalý, výrazný zvukový efekt. O filmu toho můžete hodně říct zejména pomocí atmosféry – zvuků, jejichž zdroje nevidíte. Můžete jimi říct mnohé: jejich místní určení, jaká je zrovna část dne, v jaké části města nebo venkova se vyskytují, jaké

je zrovna roční období. Když si chcete vybrat cvrčka, můžete tak učinit nejenom z hlediska toho, kde takový cvrček žije. Jestliže totiž nějaký cvrček odpovídá určitému metru a rytmu, dodává scéně napětí.“ Gary Rydstrom, stříhač zvuku

Connerovo *A Movie*, Angerův *Scorpio Rising* a Jarmanovo *Válečné requiem (War Requiem, 1989)* využívají pouze nediegetickou hudbu. Diegetický zvuk chybí i u mnoha stříhových dokumentů. Místo něj usměřují naši reakci na obrazy vševědoucí *voice-over* komentář a orchestrální hudba.

Podobně jako je tomu u věrnosti, ani rozdíl mezi diegetickým a nediegetickým zvukem nezáleží na skutečném zdroji zvuku při výrobě filmu. Záleží spíše na tom, jak jsme srozuměni s konvencemi filmového diváctví. Chápeme, že jisté zvuky jsou prezentovány jako vycházející ze světa příběhu, zatímco jiné jako vycházející z prostoru mimo něj. Takové konvence sledování filmu jsou velice běžné a obvykle nemusíme myslet na to, jaký typ zvuku zrovna slyšíme.

Filmová narace však mnohokrát záměrně stírá hranice mezi prostorem příběhu a prostorem mimo něj. Takové pohrávání si s konvencí lze využít k zmatení nebo překvapení publika, ke komickým účelům či k vytvoření dvojznačnosti nebo k dosažení jiných cílů.

Zdroje diegetického zvuku Jak víme, prostor narativní akce není omezen na to, co můžeme vidět v obraze, a totéž platí i pro zvuk. V posledním záběru scény z filmu *Hon na ponorku*, o níž jsme mluvili výše, slyšíme, jak politruk mluví, zatímco v záběru vidíme pouze poslouchajícího kapitána Ramia 7.13. V úvodní fázi útoku na vesnici ve filmu *Sedm samurajů* slyšíme dusot kopyt koní banditů ve stejné chvíli, kdy ho uslyší samurajové – tedy ještě předtím, než je uvidíme v obraze. Tyto příklady nám připomínají, že diegetický zvuk může mít zdroj uvnitř rámu (v obraze; *onscreen*) nebo vně (mimo obraz; *offscreen*).

Mimoobrazový zvuk je pro náš zážitek z filmu klíčový a filmaři vědí, že může ušetřit čas i peníze. Záběr nám může třeba ukázat pouze dvojici sedící vedle sebe v letadle. Pokud však zároveň slyšíme hučící motory, povídání jiných pasažérů a skřípění vozíku s nápoji, vykoulí

se tím letící letadlo. Mimoobrazový zvuk může vytvořit iluzi většího prostoru, než který vidíme, jako například v sekvencích z rozlehlého vězení v *Mlčení jeřábek*. Může také ovlivnit náš pocit z toho, jak se bude scéna vyvíjet 7.21–7.23.

Tímto postupem lze velice úsporně doplňovat informace. Ve filmu *Zodiac* vidíme, jak se opilce reportér Avery vzbudí poté, co přespával v autě. Když se náhle posadí, slyšíme cinkání lahví na podlaze. Zvuk potvrdí naše podezření, že propil další noc.

Když je mimoobrazový zvuk využit v kombinaci s hlediskovými záběry, dokáže vytvořit omezenou naraci a vést nás k tomu, čeho si všímá postava. Ve filmu *Tahle země není pro starý (No Country for Old Men, 2007)* se Llewelyn Moss skrývá v hotelovém pokoji s taškou plnou peněz, protože utíká před neúprosným pronásledovatelem Antonem Chigurhem. Když si Moss všimne, že mezi bankovkami bylo schováno stopovací zařízení, narace je omezena pouze na to, co vidí a slyší. Pokouší se zavolat na recepci, přičemž matně slyšíme opakující se vzdálené vyzvánění telefonu, takže podobně jako on vyvozujeme, že Chigurh recepčního zabil.

Zvuková stopa je velice detailní – zdůrazňuje ty nejjemnější ruchy, třeba jak si Moss poposedává na posteli nebo vypíná lampu. Poté na pozadí tlumeného švezení větru slyšíme pomalu se přibližující kroky na chodbě, doprovázené rychlým bzučením naváděcího zařízení. Pohled z Mosseova optického hlediska potvrzuje Chigurhův příchod: vidíme stín jeho nohou ve škvíře pode dveřmi. Moss nabije svou brokovnici, což doprovází cvaknutí, které se zdá neobvykle hlasité. Stíny mizí a my slyšíme nepatrné skřípění, jak Chigurh odšroubovává na chodbě žárovku. Osvětlený pruh pode dveřmi pak zhasne. Auditivním vyvrcholením této scény je kovové prasknutí, když zámek dveří vletí do pokoje. Narace filmu *Tahle země není pro starý* vytvořila napětí tím, že omezila obraz i zvuk na Mossův rozsah vědění. (Složitější příklad viz Zblízka.)

Někdy může mimoobrazový zvuk poskytnout méně omezenou filmovou naraci. Ve filmu Johna Forda *Přepadení* se dostavník zoufale snaží uniknout indiánům. Dochází munice a zdá se, že je vše ztraceno, ale vtom náhle přijíždí kavalerie. Ford však situaci nepředvádí tak jednoduše. Ukáže polodetail jednoho z pasažérů, Hatfielda, který právě zjistil, že už má poslední kulku 7.39. Podívá se doprava mimo obraz a namíří zbraň 7.40. Kamera panorámuje vpravo na modlíci se Lucy. Během toho všeho hraje nediegetická orchestrální hudba, jejíž součástí je i trubka. Zbraň se v rámu objeví zleva, když se Hatfield chystá Lucy zastřelit, aby předešel jejímu zajetí indiány. Lucy si toho nevšimne 7.41. Ovšem předtím, než Hatfield stačí vystřelit, slyšíme zaznít výstřel mimo obraz. Ruka se zbraní se skloní a zmizí z rámu 7.42. Pak začne trubka znít poněkud výrazněji. Lucyin výraz se změní, když Lucy řekne: „Slyšíš to? Slyšíš to? To je trubka. Troubí do útoku.“ 7.43 Teprve poté Ford stíhá na samotnou kavalerii, jež pádí směrem k dostavníku.

Filmová narace nám zprvu neukáže kavalerii, která je na cestě zachránit dostavník, místo toho využívá mimoobrazový zvuk, aby omezila naše znalosti na úvodní zoufalství pasažérů a poté na jejich rostoucí naději, když uslyší vzdálený zvuk. Z nediegetické hudby se sotva postřehnutelně vynoří zvuk trubky. Pouze Lucyina slova nám napoví, že to je diegetický zvuk signalizující, že budou zachráněni. Právě v tomto momentě přestává být narace tak omezená.

Diegetický zvuk v sobě skrývá i další možnosti. Často filmař využívá zvuk, aby naznačil, co si postava myslí. Postava hovoří o svých myšlenkách, ale její rty se nehýbou. Další postavy tedy tato slova pravděpodobně neslyší. Zde narace využívá zvuk, aby dosáhla subjektivitu – poskytuje nám informace o duševním rozpoložení postavy. Takové vyslovené myšlenky jsou srovnatelné s obrazy zachycujícími duševní stav postavy ve vizuální stopě. Postava může též vzpomínat na slova, úryvky hudby nebo si vybavovat



7.21



7.22



7.23

7.21 *Jeho dívka Pátek*. Hilda jde do místnosti pro tisk, aby napsala poslední příběh své novinářské kariéry. Když si povídá s dalšími novináři, ze zdroje mimo obraz je slyšet hlasité prasknutí a všichni se podívají doleva.

7.22 Hilda a ještě jeden novinář jdou k oknu...

7.23 ...a uvidí, jak bachaři připravují šibenici pro popravu pověšením.

s.
364–365

Dimenze
filmového
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

Zblízka

Mimoobrazový zvuk a optický hlediskový záběr: Předávka peněz ve filmu *Jackie Brownová*

Střih na hlediskový záběr může být velmi působivý, jak jsme viděli už dříve během rozboru *Okna do dvora* (s. 318–319). Nyní už jsme v takové situaci, že můžeme vidět – a slyšet –, jak lze tento střih koordinovat se zvukem, jehož zdroj je buď v obraze, nebo mimo něj. Film Quentina Tarantina *Jackie Brownová* (*Jackie Brown*, 1997) nabízí názorný příklad, protože tak trochu v duchu sekvence z filmu *Dopis ze Sibíře*, o níž jsme se zmiňovali na stranách 348–349, přehrává tutéž sekvenci třikrát, ovšem pokaždé s rozdílnou zvukovou stopou. Na rozdíl od filmu Chrise Markera však *Jackie Brownová* ukazuje scénu tak, jak ji prožívají různé postavy.

Jackie má doručit více než půl milionu dolarů v hotovosti nebezpečnému překupníkovi zbraní Ordellovi. Ten poslal svou přítelkyni Melanii a parťáka Louise, aby vyzvedli peníze ze zkušební kabinky v obchodě s oděvy. Jackie však hraje svou vlastní hru. Souhlasila, že pomůže agentům FBI zatknout Ordella. Zároveň ale přemluvila složitele kaucí Maxe Cherryho, aby jí pomohl vyměnit nákupní tašky. Ordell má tedy z celé akce vyjít bez peněz. Tato událost fabule je v syžetu prezentována třikrát, přičemž pokaždé rozšiřuje naše porozumění tomu, co se vlastně děje. Stálo by za to, pečlivě prostudovat zvukové náznaky, které se v těchto třech sekvencích objevují – přehrávání hudební kulisy v obchodě a vytříbené práce ručiček s lidskými kroky, šustícími látkami a dalšími zvuky. Tady se však zaměříme na percepční subjektivitu a mimoobrazový zvuk, protože právě tyto postupy jsou klíčové pro vyjasnění trojího opakování téže akce. Slouží zároveň k tomu, aby naznačily rozdíly mezi

hašteřícími se a nešikovnými prostředníky, na něž se Ordell spoléhá, a duchapřítomnými komplici Jackie a Maxem.

První verze nás omezuje na Jackiein rozsah vědění. Zkouší si kalhotový kostým a prodavačka řekne: „Vypadáte v něm skvěle!“ 7.24 Jackie jde zpět do zkušební kabinky a čeká na Melanii. Slyšíme Melanii mimo obraz a Tarantino nám ukáže její boty z Jackieina pohledu. Poté, co Melanie odejde, Jackie naskládá peníze do nákupní tašky, nechá ji v kabince a spěchá pryč. V rychlosti zaplatí prodavačce, která za ní volá: „Počkejte, tady je nazpátek!“ – a mává bankovkami 7.25. Jackie vyběhne ven z obchodu do prostoru nákupního střediska a zavolá agenty FBI, přičemž křičí, že jí Melanie ukradla nákupní tašku.

Tarantino se potom vrátí zpět k dřívější fázi děje: Louis a Melanie přicházejí do obchodu. Kamera je sleduje 7.26, 7.27 a my slyšíme, jak prodavačka mimo obraz řekne: „Vypadáte v něm skvěle!“ Kamera panorámuje na Jackie a prodavačku 7.28. Mimoobrazový zvuk motivuje zopakování téhož dialogu. Zazní s neobvyklou hlasitostí, což nás upozorní, že vstupujeme na scénu v momentě, jehož jsme již jednou byli svědky. Louis a Melanie se snaží vypadat nenápadně, přičemž Melanii vyvede z míry Jackiein okouzlivý kostýmek. Když si Melanie dobírá Louise kvůli jeho nervozitě, zkroutí jí ruku a ona vybuchne: „Pustíš mě laskavě?“ 7.29

Tarantino nyní využívá mimoobrazový zvuk, aby otestoval Louisovu hloupost. Louis se dívá dolů na košile, kterými se probírá 7.30, a mimo obraz slyšíme zvonící telefon. Louis nevhledne, ale my i tak vidíme záběr na prodavačku, která telefon zvedne 7.31. Louisovu pozornost upoutá Melanie, jež náhle přejde ke zkušebnímu kabinkám. Louis se znepokojeně dívá sem a tam, přičemž uvidí Maxe. Má nejasný pocit, že ho zná, a muži si v záběru/protizáběru vyměňují pohledy. Melanie poté spěchá ze zkušebních kabin a Louis se k ní přidá. Opouští obchod, přičemž se ptá o to, kdo ponese tašku.



7.24



7.27



7.25



7.28



7.26



7.29

7.24 První verze: Prodavačka řekne Jackie: „Vypadáte v něm skvěle!“

7.25 Poté, co Jackie nechala peníze ve zkušební kabince, spěchá pryč a předstírá, že je rozrušená. Prodavačka za ní volá: „Počkejte, tady je nazpátek!“

7.26 Druhá verze: Když Melanie a Louis míří k obchodu, kamera je v jízdě následuje doprava a míjí Maxe Cherryho, stojícího v popředí.

7.27 Když se Melanie s Lousem přibližují, uslyšíme: „Vypadáte v něm skvěle!“

7.28 Kamera panorámuje, aby se do záběru dostala Jackie s prodavačkou, právě když Jackie řekne, že si kostýmek koupí. Pomocí zvukové perspektivy je tento dialog hlasitější a jasnější, což zdůrazňuje, že jde o opakování scény, kterou jsme právě viděli. Viz obrázek 7.24.

7.29 Louis a Melanie se hádají mezi věšáky s oblečením, Louis jí chytí za ruku a ona vyštěkne: „Pustíš mě laskavě?“

s.
366–367

Zblízka
Mimoobrazový
zvuk
a optický
hlediskový
záběr:
Předávka peněz
ve filmu
Jackie Brownová

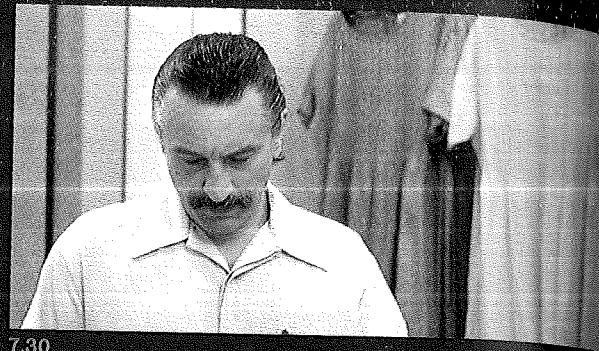
kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

Když se pak scéna odehraje potřetí, film nás přimkne k Maxovu rozsahu vědění. Maxe jsme v obchodě spatřili již v druhé verzi událostí – při jízdě kamery, která sledovala Melanii a Louise, jsme ho zahlédli v popředí 7.26. Tentokrát vidíme, jak Max vchází do obchodu, prochází se po něm a v klidu čeká, až se podvod odehraje. Ještě jednou vychází Jackie v kostýmku a prodavačka řekne: „Vypadáte v něm skvěle!“ V tomto případě však dialog sledujeme z Maxova pohledu 7.32, 7.33 – vzápětí se však ze zvukové stopy vytrácí a místo toho se v ní objevuje hádka mezi Melanií a Louisem. Max obrací svou pozornost k nim a pak zpět k Jackie a prodavačce. Zde je míchání zvuku dosti subjektivní: naznačuje, jak Maxova pozornost téká mezi dvěma rozhovory.

Zatímco Max sleduje, co se děje u pultu, slyšíme, jak se Louis a Melanie hádají, což současně motivuje další přesun Maxovy pozornosti. Zaměří se na ně právě včas, aby slyšel, jak Melanie vykřikne: „Pustíš mě laskavě?!“ 7.34, 7.35 Zvonící telefon přivede Maxův zrak zpět k prodavačce 7.36, 7.37. Soustředí se však zároveň i na Melanii, která se vydává na svou misi. Chvilí předtím, než si toho Louis vůbec všimne, ji začne pozorovat Max. Louis se přehnaně nápadně kouká po obchodě, ale Max je klidný a cílevědomý. Každý mimoobrazový zvuk upoutá jeho pozornost k tomu, co je klíčové pro jeho a Jackiein plán. Poté, co Melanie a Louis odejdou, vidíme z Maxova pohledu i Jackiein odchod. Prodavačka volá: „Počkejte, tady je nazpátek!“ 7.38, Max chvíli počká a zamíří ke zkušební kabince, aby vyzvedl nákupní tašku s penězi.

Opakování klíčových akcí, ruchů a promluv nás výstižně provede předávkou peněz. Odlišnosti mezi druhou a třetí verzí umožní Tarantini charakterizovat zloděje. Max je více ve střehu než Louis s Melanií a mimoobrazové zvuky ho vždy donutí cíleně přesouvat svou pozornost. Každá verze událostí fabule je navíc elegantně zasazena do té další: Jackie a prodavačka, pak Jackie a prodavačka sledovaná Melanií



7.30



7.31

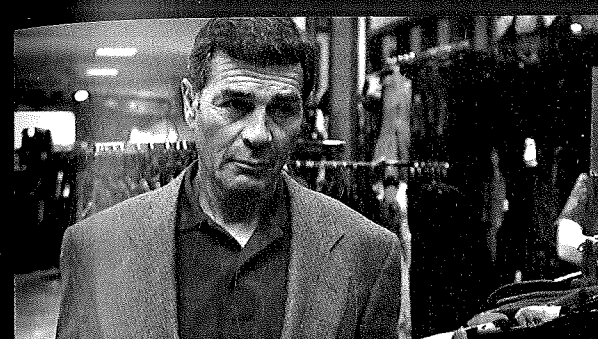


7.32

a Louisem, pak všichni ostatní pozorování Maxem, který je posledním článkem předávky peněz. Jackiein komplikovaný podraz plně doceníme díky spolupráci mezi zvukem a obrazem, jež odlupují jednu vrstvu akce za druhou.



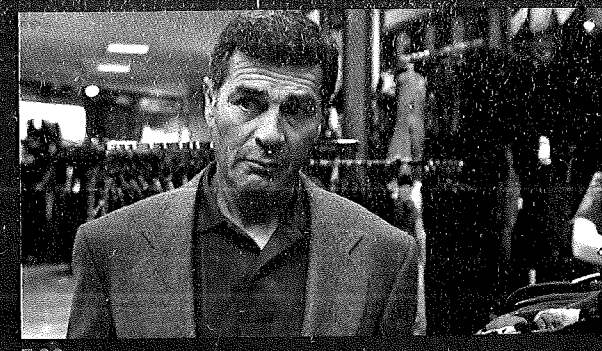
7.33



7.34



7.35



7.36



7.37



7.38

7.30 Louis si prohlíží košile. Na konci záběru zazvoní mimo obraz telefon.

7.31 Prodavačka ho zvedne, ale tento záběr není z Louisova hlediska; blíží se tomu, co by viděl, *kdyby* se podíval nahoru.

7.32 Třetí verze: Max předstírá, že nemá co dělat, a proto se potlouká po obchodě. Obrací svou pozornost k Jackie...

7.33 ...právě když prodavačka volá: „Vypadáte v něm skvěle!“ Opakovaná věta nám naznačí, že jde o akci, kterou již známe. Rámování z pohledu Maxe variuje to, co jsme viděli na obrázcích 7.24 a 7.28.

7.34 Poté, co Jackie odchází do zkušební kabinky, přesune Max svou pozornost k Melanii a Louisovi, právě včas, aby ji slyšel říct: „Pustíš mě laskavě?“

7.35 Přesun jeho pozornosti je znázorněn pomocí hlediskového záběru. Viz obrázek 7.29.

7.36 Max pozoruje pár, ale zvuk telefonu zvonícího mimo obraz ho přinutí podívat se jinam.

7.37 Prodavačka zvedne telefon (viz 7.31). Její pozornost je upřena jinam, což umožní Melanii, aby využila chvíle a přešla do zkušební kabinky. Pozoruje ji Max a poslze i Louis.

7.38 Poté, co proběhlo předstírané předání peněz, Jackie vyjde z kabinky a běží k pultu. Max pozoruje transakci a z jeho pohledu vidíme, jak Jackie spěchá ven z obchodu. Prodavačka za ní volá: „Počkejte, tady je nazpátek!“ (Viz 7.25.) Nyní přejde k pultu Max, přičemž jeho přesun bude předveden ve stylu zbytku sekvence, tedy pomocí jeho hlediskového záběru.

s.
368–369

Zblízka
Mimoobrazový
zvuk
a optický
hlediskový
záběr:
Předávka peněz
ve filmu
Jackie Brown

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

různé ruchy. V tomto případě je postup srovnatelný s vizuálním flashbackem.

Využití zvuku k proniknutí do mysli postavy bývá tak běžné, že je třeba diegetický zvuk rozlišit na interní a externí. **Externí diegetický zvuk** je takový, o němž se diváci domnívají, že má nějaký hmotný zdroj ve scéně. **Interní diegetický zvuk** je takový, jenž pochází z mysli postavy – je subjektivní, ostatní postavy ho slyšet nemohou. Nediagetický zvuk a interní diegetické zvuky jsou často nazývány **sound over** (obdoba *voice-over*), protože nepocházejí z reálného prostoru scény.

Například v *Hamletovi* (1948) Laurence Olivier prezentuje Hamletovy slavné promluvy jako vnitřní monology. Zdrojem myšlenek, které slyšíme, jelikož jsou zprostředkovány mluveným slovem, je Hamlet. Tato slova však zůstávají pouze v jeho mysli a jeho okolí nemá možnost je vnímat. Gus Van Sant využívá podobný postup ve filmu *Paranoid Park* (2007). Mladík uteče od hrozné nehody a pronásledují ho vnitřní hlasy, přičemž některé z nich jsou auditivní flashbaky. Van Sant nechává zaznít úryvky promluv z jiného stereokanálu a s rozličným stupněm zřetelnosti, čímž nám napovídá, že chlapec je zcela zmaten a neví, co má dělat.

David Lynch využívá vnitřní monolog jako klíčový postup ve filmu *Duna* (*Dune*, 1984). Některé postřehy mnoha významnějších postav slyšíme díky internímu diegetickému zvuku. Nejsou to nijak dlouhé monology, spíše krátké fráze, které vklouznou do scén normální konverzace. Výsledkem je vševědoucí narace, která se neočekávaně noří do mentální subjektivity. Vyslovené myšlenky postav se někdy tak těsně prolínají s externími dialogy, že tvoří neustávající komentář k tomu, co se zrovna děje.

Filmy z poslední doby přetvořily konvence interního diegetického zvuku ještě více. Dnes nemusejí být vnitřní monology signalizovány detaily na postavu, která přemýšlí, jako tomu bylo v *Hamletovi* a *Duně*. Wong Kar Wai a Terrence Malick někdy vkládají postavou

vyslovené myšlenky do scén, v nichž tato postava není v centru pozornosti, a dokonce nemusí ve scéně figurovat vůbec. Když hlas nájemného zabijáka uvažuje o své práci ve filmu Wong Kar Waie *Padlí andělé*, vidíme ho spíše v celkovějších záběrech, jež jsou promíchány s několika záběry na ženu, která domluvila jeho zakázky. V Malickových filmech *Tenká červená linie* a *Nový svět* (*The New World*, 2005) slyšíme, jak postavy přemítají během dlouhých montážních sekvencí, v nichž se vůbec neobjeví. Tyto těkavé monology připomínají tradičnější *voice-over* naraci. Tento dojem je posílen, když vnitřní monolog využívá minulý čas, jako kdyby někdy v budoucnosti postava vzpomínala na akci, kterou právě vidíme v obraze.

Jiný druh interního diegetického zvuku se objevuje ve filmu Wima Wenderse *Nebe nad Berlínem*. Desítky lidí si čtou v obrovské veřejné knihovně 7.44. Shodou okolností tvoří tato sekvence také zajímavou výjimku z obecného pravidla, že jedna postava nemůže slyšet interní diegetický zvuk jiné postavy. Podstatou filmu je, že Berlín střeží neviditelní andělé, kteří se umí *naladit* na myšlenky lidí. To je dobrý příklad toho, jak konvence žánru (v tomto případě fantasy) a konkrétní narativní kontext filmu dokážou pozměnit tradiční postup.

Abychom to shrnuli: zvuk může být diegetický (ze světa příběhu) nebo nediagetický (mimo svět příběhu). Jestliže je diegetický, může mít zdroj v obraze (*onscreen*) nebo mimo něj (*offscreen*) a může být interní (subjektivní) nebo externí (objektivní).

Pohrávání si s rozdílem mezi diegetickým a nediagetickým zvukem

Ve většině sekvencí je jasné, zda jsou zdroje zvuků diegetické, nebo nediagetické. Některé filmy však hranici mezi diegetickým a nediagetickým zvukem stírají, jak jsme ostatně již viděli ve scéně záchranu dostavníku kavalerií ve filmu *Přepadení*. Poněvadž jsme navyklí zdroj zvuku rychle identifikovat, film se může pokusit oklamat naše očekávání.

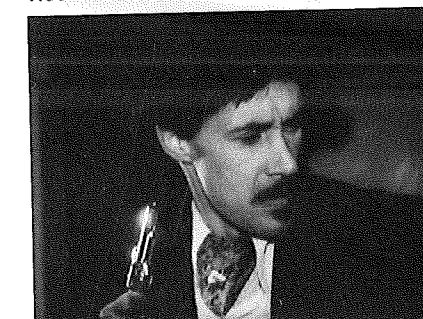
Ve filmu Mela Brookse *Žhavá sedla* (*Blazing Saddles*, 1974) se domníváme, že slyšíme nediagetický hudební doprovod ke kovbojské jízdě prérí – dokud kovboj neprojde kolem Counta Basieho a jeho orchestru 7.45, 7.46. Tento vtíp spočívá v převrácení našich očekávání spojených s konvencí nediagetické hudby. Propracovanější příklad najdeme v muzikálové verzi filmu *Malý krámeček hrůz* (*Little Shop of Horrors*, 1986). Tři zpěvačky se procházejí mnoha scénami a komentují zpěvem akci, aniž by si toho některá z postav všimla. (Aby to bylo ještě komplikovanější, tři zpěvačky se též objevují ve vedlejších diegetických rolích a pak na hlavní postavy skutečně reagují.)

Složitější moment najdeme ve filmu *Skvělí Ambersonové*, v němž Orson Welles vyváří neobvyklou souhru mezi diegetickými a nediagetickými zvuky. Prolog filmu shrnuje historii rodiny Ambersonovy a zmiňuje narození jejich syna George. Vidíme skupinu žen z města, které klábosí o svatbě Isabel Ambersonové, a jedna z nich předvídá, že bude mít „nejrozmažlejší děti ve městě“ 7.47. Tato scéna zobrazuje diegetický dialog. Když zmíněná konverzace skončí, nediagetický vypravěč pokračuje ve svém popisu rodinné historie. Nad záběrem prázdné ulice řekne: „Věštyně se zmylila jen v jednom: Wilbur a Isabel neměli děti. Měli jen jedno.“ Avšak v tomto momentě, neustále během záběru ulice, slyšíme opět hlas klevetnice: „Jedináček! Ale rozmazlený jak fůra děcek.“ 7.48 Po jejích slovech vypravěč pokračuje: „Nikdo neodporoval. George Minafer, jediný vnuk starosty, byl učiněný postrach.“ Během tohoto popisu na ulici přijíždí vozík tažený poníkem a my poprvé uvidíme George 7.49. V této scéně se zdá, jako by žena odpovídala vypravěči, i když usuzujeme, že vlastně nemůže slyšet, co říká. (Koneckonců, ona je postavou fabule, zatímco on ne.) Tady Welles hravě odbočuje od konvenčního využití zvuku, aby zdůraznil příjezd hlavní postavy fabule a nepřátelství, které k němu obyvatelé města pociťují.

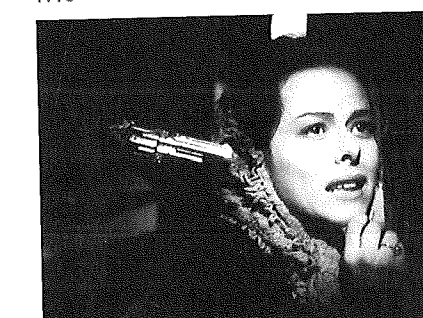
7.39–7.43 *Přepadení*.



7.39



7.40



7.41



7.42



7.43

s.
370–371

Dimenze
filmového
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

Tato pasáž z filmu *Skvělí Ambersonové* spojuje diegetické a nediegetické zvuky překvapivým způsobem. V některých filmech může mít i jednotlivý zvuk nejednoznačný charakter, protože může spadat do více kategorií současně. V úvodu k filmu *Apokalypsa* jsou hučení stropního větráku a vrtule helikoptéry evidentně diegetické, ale Francis Ford Coppola je doprovází písní skupiny The Doors *The End (Konec)*. Tu můžeme chápat buď subjektivně, jako součást představ z Vietnamu, nebo jako zvuk nediegetický – externí komentář k akci ve stylu běžné filmové hudby.

V *Magnolii* Paula Thomase Andersona se zase v klíčové pasáži objeví na různých místech několik postav a každá potichu zpívá píseň Aimee Mannové *Wise Up*. Sekvence začíná v Claudiině bytě, a tady můžeme píseň chápat jako diegetický zvuk se zdrojem mimo obraz, poněvadž Claudia poslouchala hudbu Aimee Mannové již v dřívější scéně. Pak ale Anderson stíhá na další postavy, které na jiných místech zpívají totéž, ačkoli nemohou slyšet hudbu z Claudiina bytu. Zdá se, že zvuk je nyní nediegetický a postavy ho doprovázejí způsobem, jakým by se to asi dělo v muzikálu. Sekvence zdůrazňuje paralely mezi několika trpícími postavami a vyvolává zvláštní pocit, že tyto různorodé postavy jsou protentokrát na stejné emocionální vlně. Zvuk také společně s příčným střihem svádí postavy dohromady chvíli před vyvrcholením, během něhož se jejich životy sblíží ještě zřetelněji.

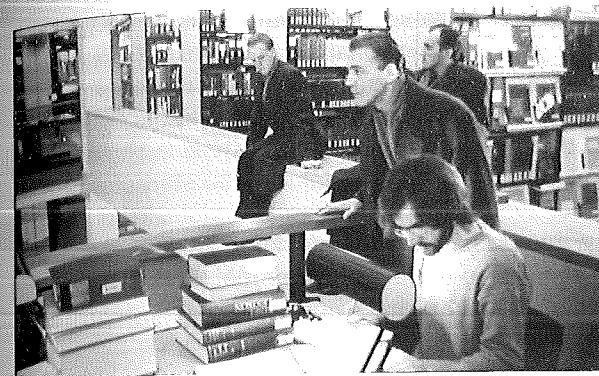
Ve filmech Jeana-Luca Godarda bývá často ještě méně jasné, zda jde o zvuk diegetický, či ne, což je znepokojující. On sám vypráví některé své filmy nediegetickým *voice-over* komentářem, ale v jiných filmech, jako třeba *Dvě nebo tři věci, které o ní vím (2 ou 3 choses que je sais d'elle, 1967)*, se zdá jeho hlas součástí prostoru fabule: šeptá otázky nebo komentáře, jejichž zvuková perspektiva je klade blízko ke kameře. Godard sice netvrdí, že je postavou v ději, ale osoby v obraze se někdy chovají tak, jako kdyby ho slyšely. Tato nejistota ohledně toho, zda jsou

zdroje zvuku diegetické či nediegetické, umožňuje Godardovi upozornit na konvenčnost tradičního využívání zvuku.

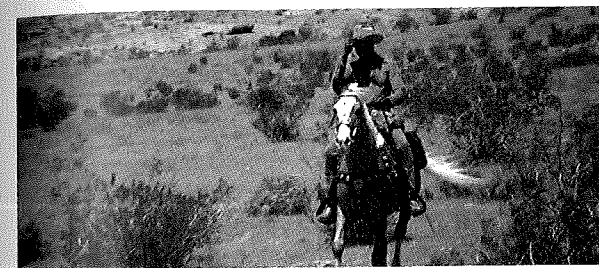
Zvuková perspektiva Jedna z vlastností diegetického zvuku je možnost naznačení **zvukové perspektivy**. Je to pocit vzdálenosti od zdroje zvuku a ponětí o jeho umístění v prostoru, analogický vodítkům prostorové hloubky a objemu, které známe z vizuální perspektivy. Mistr zvuku Walter Murch poznamenal: „Zamlouvá se mi představa, že nezaznamenávám jenom zvuk, ale i prostor mezi mnou a zvukem: předmět, který zvuk vydává, je pouze tím, co zapříčiňuje rezonování okolního prostoru.“

Zvuková perspektiva může být naznačena hlasitostí. Hlasitý zvuk se zdá blízko, zatímco tichý zvuk se jeví vzdálenější. Dusot kopyt koní v bitvě ze *Sedmi samurajů* a troubení trubky z *Přepadení* ukazují, jak narůstající hlasitost naznačuje přibližování zdroje zvuku. Zvukovou perspektivu ovlivňuje také barva zvuku. Kombinace přímo zaznamenaných zvuků a zvuků, které odráží prostředí, vytváří specifickou barvu pro příslušnou vzdálenost. Účinky barvy jsou zřetelnější, pokud se zvuk odráží v ozvěně. Ve filmu *Skvělí Ambersonové* má konverzace, jež proběhne na barokním schodišti, zvláštní ozvěnu, která navozuje dojem, že postavy se nacházejí v obrovském, prázdném prostoru.

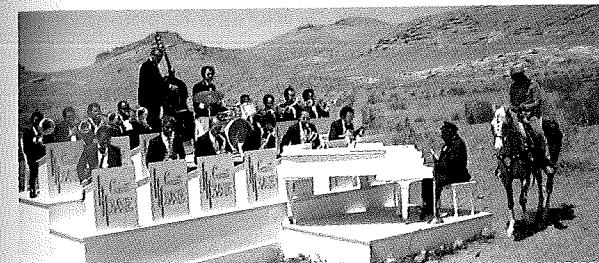
Když kamera sleduje postavu, změny ve zvukové perspektivě mohou naznačit pohyb postavy v prostoru. Vznikne tak obdoba hlediskového záběru, něco jako zvukové hledisko. Zvuková perspektiva se ale ne vždycky využívá k tomu, aby navodila dojem reality. Hlas postavy se příliš neliší v hlasitosti ani zřetelnosti, ať už je postava zachycena v celku, nebo v detailu. Když je postava zachycena v celku, její hlas bude navíc obvykle jasnější, než kdybychom byli ve stejné vzdálenosti od postavy ve skutečnosti. V konverzaci s překrýváním zvuku, jako je ta z *Honu na ponorku* (s. 355), hlasy obvykle perspektivu nemění,



7.44



7.45



7.46

7.44 *Nebe nad Berlínem*. Když kamera přejíždí podél čtenářů, slyšíme jejich myšlenky jako hučivé mumlání mnoha hlasů v různých jazycích.

7.45 *Žhavá sedla*. Hrdina filmu jede pomalu pouští, doprovázen zdánlivě nediegetickou hudbou...

7.46 ...a najednou mjí orchestr Counta Basieho, který hraje ve světě příběhu.



7.47



7.48



7.49

7.47 *Skvělí Ambersonové*. V této scéně poznamená žena se šálkem cosi o budoucích dětech Isabely Ambersonové...

7.48 ...což v dalším záběru opraví hlas nediegetického vypravěče.

7.49 Právě když se zdá, že žena na vypravěče reaguje, přijíždí do záběru Isabelin syn.

s.
372–373

Dimenze
filmového
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

ani když se kamera přesune tak, aby nám ukázala postavu, jež právě naslouchá.

Zvuková perspektiva bývá obzvláště zřetelná při telefonních konverzacích. Obvykle se filmová narace přesouvá tam a zpět mezi postavami, které spolu hovoří, a zvuková perspektiva se podle toho proměňuje. Když osoba, kterou zachycuje kamera, právě mluví, její slova jsou zřetelná a dokreslena přirozenou zvukovou atmosférou. Hlas, jež slyšíme přes přístroj, bývá obvykle hrubší a dunivější, vykazuje nižší výšky a zvuková atmosféra je takřka nerozpoznatelná. Hollywoodští střihači zvuku těmto rozdílům říkají *telefonní rozpor* (*telephone split*). Tato metoda naznačuje, že postava slyší hlas v telefonním přístroji, ale zvuk zřídka odpovídá tomu, jak skutečný telefonický rozhovor zní.

Podobně jako všechny konvence může být i telefonní rozpor přizpůsoben výrazovým možnostem. Ve filmu *Telefonní budka* (*Phone Booth*, 2002) je PR manažer uvězněn v telefonní budce a nucen mluvit do telefonu s neznámým ostřelovačem, jenž ho má na mušce. Tady získává telefonní rozpor neobvyklou formu. Manažera slyšíme normálně, se zvukovou atmosférou, ale když mluví ostřelovač, neslyšíme jeho praskavý hlas v telefonu, jak bychom asi čekali. Místo toho slyšíme jemný a zblízka zaznamenaný proslov bez jakékoliv ozvěny. Hlas se nemění, ani když se kamera přibližuje nebo vzdaluje od budky. Má poněkud elektronický nádech, takže nezní tak neutrálně jako vypravěčův *voice-over*, ale přesto zůstává blíž naší perspektivě než perspektivě protagonisty. Ostřelovač šeptá, směje se, má nemístné poznámky o dění kolem budky, a proto se zdá, že patří do říše kdesi mezi námi diváky a ulicí ve filmu. Posiluje se tím pocit, že protagonistu sleduje někdo, kdo je vzdálenou a poněkud přízračnou hrozbou.

Zvuková perspektiva v prostoru kina Vícekanálový záznam a reprodukce zvuku značně zvýšily schopnost filmaře naznačit zvukovou

perspektivu. Ve většině pětaticetmilimetrových kin vybavených vícekanálovým zvukovým systémem jsou za plátnem umístěny tři reproduktory. Z toho prostředního slyšíme většinu dialogů, které zazní v obraze, a také nejdůležitější ruchy a hudbu. Levý a pravý reproduktor jsou stereofonní a dodávají ruchy, hudbu a méně důležité promluvy. Tyto kanály mohou naznačit, že zvuk pochází z rámu nebo z prostoru mimo něj. Efektové (*surround*) kanály přenášejí zejména méně důležité ruchy a část hudby a jsou rozděleny do několika reproduktorů umístěných po stranách kinosálu a na jeho zadní stěně. Záběr na „vnitřní dialog“ ve filmu *Paranoid Park* je neobvyklý v tom, že i důležité dialogy nechává zaznít v doplňkových kanálech.

▲ S využitím stereofonních a efektových stop dokáže film důrazněji naznačovat vzdálenost zvuku a jeho umístění. V bláznivých komediích, k jakým patří *Bláznivá střela: Z archivů policejního oddělení* (*The Naked Gun: From the Files of Police Squad*, 1988) a *Žhavé výstřely* (*Hot Shots!*, 1991), může stereofonní zvuk naznačit nějakou kolizi nebo „vypadnutí“ postav z rámu. I bez lepší možnosti lokalizace, kterou nabízejí stereofonní kanály, můžeme prozkoumat rám a pátrat po zdrojích zvuků. K lokalizování předmětu mimo obraz může být také využit středový kanál. Během vrcholné scény filmu *Uprchlík* se Richard Kimble plíží v hotelové prádelně za svým zrádným přítelem. Jeho ruka v určitý moment zmizí pod spodní hranici rámu, a když jí pohne směrem doprava, napoví nám dunivé řinčení ve středové stopě, že sebral železnou trubku ležící u jeho nohy.

Stereoreprodukce může navíc určit směr pohybujícího se zvuku. Například ve filmu *David a Leana Lawrence z Arábie* (*Lawrence of Arabia*, 1962) jsou blízcí se letadla, která mají bombardovat tábor, nejprve naznačena pomocí rachotu na pravé straně obrazu. Lawrence a důstojník se podívají vpravo mimo obraz a diskutují o zdroji zvuku. Když se poté scéna přesune do obléhaného tábora, zvuk přechází z jednoho kanálu

do druhého, čímž naznačuje přelétávání letadel nad hlavami postav.

Se stereofonními a *efektovými* kanály lze v kině vytvořit pozoruhodně přesvědčivé trojrozměrné zvukové prostředí. Zdroje zvuku mohou měnit pozice podle toho, jak kamera panoramuje nebo jak se v jízdě přesouvá po lokalitě. Série filmů *Star Wars* využívá vícekanálový zvuk, aby naznačila, jak vesmírná plavidla sviští nejenom přes plátno, ale rovněž nad a pod diváky.

Umístění zvuku do určitého reproduktoru v kině nemusí být využito jen pro realistické účely, o čemž jsme diskutovali i u jiných postupů. *Apokalypsa* rozděluje svůj šestistopý záznam zvuku mezi tři kanály umístěné vzadu v kině a tři umístěné vpředu. Během výše zmíněné první scény filmu vidíme, jak hlavní hrdina Ben Willard leží na posteli. Záběry jeho zpcené tváře se prolínají se záběry amerických helikoptér, shazujících napalm do vietnamské džungle. Zvuk osciluje mezi interní a externí povahou, poněvadž je to právě Willardova mysl, která promění hučení stropního větráku do hukotu vrtule helikoptéry. Tyto subjektivní zvuky se v kině linou jak zepředu, tak i zezadu a zcela pohlcují publikum.

Náhly hlediskový záběr najíždějící k oknu naznačuje, že se Willard postavil a kráčí. Jakmile se kamera pohne, ruchy se vytráčí ze všech zadních reproduktorů a soustředí se do těch předních, tedy do středového, levého a pravého. Když Willard nadzdvihne roletu, aby odhalil výhled na ulici, zvuk se vytráčí z předního levého a pravého reproduktoru a vychází pouze ze středového kanálu. Naše pozornost byla zúžena: když opouštíme Willardovu mysl, zvuk nás přivádí zpět do vnějšího světa, který je předveden nerealisticky jako monofonní. Navíc rozdílly v akustické dimenzi naznačují, že protagonistova vzpomínka na zkázu džungle je mocnější než pohled na nevýrazné prostředí Saigonu.

▲ „Nejdřív uslyší z domu přicházející hudbu trochu z dálky, pak do něj vchází – hudba se postupně přibližuje – zamíří od vchodu ke schodům – hudba je stále hlasitější – a nakonec

jde kolem kytaristy na schodech.“
Tony Volante, re-recording mixer (*Rachel se vdává* – *Rachel Getting Married*, 2008)

Čas

Zvuk umožňuje filmaři vyjadřovat různým způsobem také čas. Čas představovaný ve zvukové stopě totiž může – ale nemusí – být totožný s časem znázorňovaným v obraze.

Nejpřímočařejším vztahem mezi zvukem a obrazem je jejich synchronizace. Když při projekci zvuk odpovídá obrazu, získáme **synchronní zvuk**. V tomto případě slyšíme zvuky v tutéž chvíli, kdy vidíme jejich zdroj. Dialog mezi postavami bývá obvykle synchronizován, takže pohybující se rty herců odpovídají slovům, která slyšíme ve zvukové stopě.

Když se zvuk oproti obrazu během sledování filmu posune (často kvůli chybě při promítání nebo při práci v laboratoři), výsledek je dosti zneklidňující. Někteří filmaři však vložili **asynchronní zvuk** (v anglosaském kontextu se mu též říká *out-of-sync*) do svých filmů záměrně, čímž docílili nápaditých výsledků. Takový efekt zaznamenáme v jedné scéně muzikálu *Zpívání v dešti* Gena Kellyho a Stanleyho Donena. V samých počátcích hollywoodského zvukového natáčení dvojice herců známých z němého filmu právě natočila svůj první mluvený film „Šermující kavalír“. Jejich filmová společnost film uvádí na předváděčce pro publikum v kině. V nejranějších zvukových filmech byl zvuk často zaznamenán na gramofonovou desku, jež se přehrávala společně s filmem. Někdy se však zvuk oproti obrazu posunul. Přesně to se stane při projekci filmu „Šermující kavalír“. Projekce filmu se na chvíli zpomalí, ale nahrávka zní stále dál. Od tohoto místa slyšíme všechny zvuky o několik vteřin dříve, než vidíme jejich zdroje v obraze. Nejdříve zazní hercův hlas, a až *pak* se pohybují jeho rty. Slyšíme tedy ženský hlas, když mluví muž – a naopak. Humor této katastrofické předváděčky ve *Zpívání v dešti* závisí na tom, že si uvědomíme, nakolik je synchronizace zvuku a obrazu ve filmu pouhou iluzí, vytvářenou mechanickými prostředky.

Woody Allen si ve svém filmu *Co dál, tygřice Lily?* (*What's Up, Tiger Lily?*, 1966) pohrává

s našimi očekáváními o synchronizaci ještě víc. Allen použil asijský špionážní film a přidal k němu novou zvukovou stopu. Dialogy v angličtině však nejsou překladem originálu. Místo toho vytváří novou fabuli v komickém duelu s původními obrazy. Většina humoru se odvíjí od toho, že si každou chvíli uvědomujeme, jak promluvy herců neodpovídají pohybům jejich rtů. Allen založil svou komedii na známém problému dabování zahraničních filmů.

Synchronizace se vztahuje k trvání projekce neboli k tomu, jak dlouho film *sledujeme*. Jak jsme viděli v kapitole 3, narativní filmy dokážou rovněž vyjadřovat časy *fabule* a *syžetu*. Připomeňme si rozdíl mezi nimi: čas fabule se skládá z pořádku, trvání a frekvence všech událostí týkajících se vyprávění, ať už jsou ukázány, nebo ne. Čas syžetu se skládá z pořádku, trvání a frekvence událostí znázorněných ve filmu. Čas syžetu nám ukazuje pouze vybrané události fabule, jiné přeskakuje nebo je pouze naznačuje.

S časem fabule a s časem syžetu lze manipulovat i pomocí zvuku, a to dvěma hlavními způsoby. Jestliže zvuk zazní v tutéž dobu, kdy vidíme příslušný obraz, jde o **simultánní zvuk**. To je zdaleka nejběžnější využití. Když mluví postavy v obraze, zní jejich slova v syžetu a zároveň jsou i součástí času fabule.

Může se však stát, že zvuk, který slyšíme, neodpovídá právě sledovaným událostem v obraze, ale odkazuje na dřívější nebo pozdější události fabule. Při takové manipulaci s pořádkem fabulačních událostí se zvuk stává **nesimultánním**. Nejběžnějším příkladem je zvukový flashback. V obraze například vidíme nějakou postavu, ale slyšíme hlas jiné postavy z dřívější scény. Pomocí nesimultánního zvuku nám film dokáže předat informace o událostech fabule, aniž by je představil vizuálně. Zdroj může mít u nesimultánního zvuku podobně jako u simultánního externí i interní povahu – existuje tedy buď v objektivním světě filmu, nebo jen subjektivně v mysli postavy.

Je zřejmé, že časové vztahy ve filmu mohou být komplikované. Abychom je dokázali

rozlišit, tabulka 7.1 shrnuje možné časové a prostorové vztahy, které lze mezi obrazem a zvukem rozpoznat.

Diegetický zvuk Protože první a třetí z těchto možností se vyskytují jen zřídka, začneme možností druhou, tedy tou nejběžnější:

2. *Zvuk simultánní s obrazem*. Jde o zdaleka nejobvyklejší časový vztah, který mezi zvukem a obrazem ve fikčním filmu nalezneme. Ruch, hudba nebo mluvené slovo, jež vycházejí z prostoru příběhu, zní takřka vždy v tutéž dobu, kdy vidíme příslušný obraz. Jako jakýkoli jiný druh diegetického zvuku i simultánní zvuk může být buď externí (objektivní), nebo interní (subjektivní).

1. *Zvuk zazní ve fabuli dříve, než vidíme adekvátní obraz*. V tomto případě zvuk přichází z dřívějšího momentu v příběhu, než je akce, kterou zrovna vidíme v obraze. Dobrý příklad tohoto využití zvuku lze nalézt na konci filmu Josepha Loseyho *Nehoda* (*Accident*, 1967). Během záběru na bránu u příjezdové cesty slyšíme zvuky automobilové havárie. Zvuk představuje havárii, k níž došlo *začátkem* filmu. Kdyby tady byla přítomna vodítka, že zvuk je interní – tedy, že si na něj postava vzpomíná –, nepocházel by úplně z minulosti, poněvadž *vzpomínka* na zvuk by se odehrávala v přítomnosti. Například ke konci filmu *Šestý smysl* se protagonistovi vybaví vzpomínka na důležité prohlášení, které mu svěřil jeho malý pacient – a to ho přiměje k tomu, aby si uvědomil skutečnost, jež vrhne zcela nové světlo na většinu předchozího děje. Chlapcův hlas zřetelně přichází z protagonistovy mysli v momentě, kdy se mu vzpomínka na něj vybaví. Ve scéně z *Nehody* však žádná postava na nehodu nevzpomíná, takže tady máme dosti jasný případ zvukového flash-backu. Neomezená narace v závěru filmu ironicky okomentuje děj.

I v jiných případech může zvuk náležet do dřívější doby než obraz. Zvuk z předchozí scény může krátce pokračovat, když už je v obraze znázorňována další scéna. Tomuto běžnému

Tabulka 7.1 Časové vztahy mezi obrazem a zvukem v kinematografii

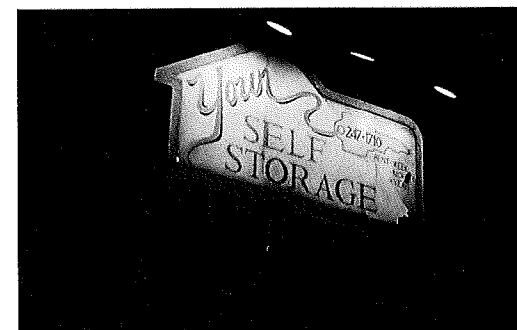
čas	prostor, z něhož zvuk vychází	
	diegetický (prostor příběhu)	nediegetický (prostor mimo příběh)
1. nesimultánní; zvuk zazněl ve fabuli dříve, než se objevil obraz	zvukový flashback; obrazový flashforward; zvukový můstek	zvuk pocházející z minulosti doprovází obrazy (třeba projev Johna F. Kennedyho, který je doprovázen obrazy zachycujícími současné USA)
2. zvuk <i>simultánní</i> s obrazy v příběhu	<i>externí</i> : mluvené slovo, ruchy, hudba <i>interní</i> : slyšené myšlenky postavy	simultánní zvuk doprovází obrazy (kupříkladu, když vypravěč události popisuje v přítomném čase)
3. nesimultánní; zvuk zazněl ve fabuli později, než se objevil obraz	zvukový <i>flashforward</i> ; obrazový flashback, přičemž zvuk pokračuje v přítomnosti; postava vypráví o dřívějších událostech; zvukový můstek	zvuk pocházející z budoucnosti doprovází obrazy (například vzpomínající vypravěč ve filmu <i>Skvělí Ambersonové</i>)

postupu se říká **zvukový můstek**. Zvukové můstky tohoto druhu mohou vytvořit plynulý přechod tím, že vyvolají očekávání, která jsou rychle potvrzena, jako třeba u přechodu jedné scény do druhé ve filmu Jonathana Demma *Mlčení jehňátek* 7.50, 7.51.

Zvukové můstky nás mohou i znejistit. Ve filmu Tima Huntera *Na břehu řeky* (*River's Edge*, 1986) stojí tři středoškoláci před školou, přičemž jeden z nich se přiznává, že zabil svou přítelkyni. Když se mu jeho kamarádi vysmějí, řekne: „Oni mi nevěří.“ Následuje stříh na mrtvou dívku, která leží v trávě u řeky, zatímco ve zvukové stopě slyšíme, jak na něj jeden z jeho přátel reaguje slovy, že je to bláznivá historka, které nikdo neuvěří. Na chvíli si nemůžeme být jisti, zda začíná nová scéna, nebo vidíme prostříh na mrtvolu, po němž by mohl následovat záběr zpět na tři chlapce ve škole. Záběr ale setrvává u mrtvé dívky a po chvíli slyšíme s jinou zvukovou atmosférou: „Jestli nás tam vedeš...“ Následuje stříh na záběr zachycující tři mladíky, kteří jdou lesem



7.50



7.51

7.50 *Mlčení jehňátek*. Jedna scéna končí záběrem na Clarice Starlingovou, která telefonuje a zmíní místo s názvem „Your Self Storage“ (prostory k pronajmutí)...

7.51 ...a během prvního záběru další scény její hlas pokračuje: „...která je hned na kraji Baltimoru...“ – přičemž vidíme reklamu na Your Self Storage.

s.
376–377

Dimenze
filmového
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

k řece, a tatáž postava pokračuje: „...celou tu cestu pro nic za nic...“ Přítelova poznámka o bláznivé historce patří k dřívějšímu času než záběr na mrtvolu a je využita jako znepokojující můstek k nové scéně.

3. *Zvuk zazní ve fabuli později, než vidíme adekvátní obraz.* Nesimultánní zvuk se může objevit také později, než jsou zobrazeny adekvátní obrazy. V tomto případě tomu rozumíme tak, že se obrazy dějí v minulosti, zatímco zvuk zní z přítomnosti nebo budoucnosti.

Jednoduchý model se objevuje v mnoha soudních dramatech. Ve zvukové stopě slyšíme výpověď svědka v přítomnosti, zatímco obraz představuje flashback dřívější události. Stejného účinku lze docílit, když film využívá vzpomínacího vypravěče, jako třeba ve filmu Johna Forda *Bylo jednou zelené údolí*. S výjimkou krátkého záběru ze začátku filmu nevidíme hrdinu Huwa jako muže, ale jen jako chlapce, přičemž jeho vyprávění doprovází velkou část syžetu, jenž se odehrává ve vzdálené minulosti. Huwův hlas ze současnosti vytváří ve zvukové stopě silné zdání nostalgie po minulosti a neustále nám připomíná patetický pád, který postavy nakonec zakusí.

Od konce šedesátých let je docela běžné, že zvuk z další scény začíná, když jsou na plátně ještě obrazy ze scény předchozí. Tento přechodový postup je rovněž zvukovým můstkem, podobně jako příklady zmíněné výše. Ve filmu Wima Wenderse *Americký přítel* (*Der amerikanische Freund*, 1977) se objevuje noční záběr na malého chlapce, který se veze na zadním sedadle auta, doprovázený chrastivým klapáním. Následuje stříh na nádraží, kde se na tabuli s informacemi o příjezdech, odjezdech a cílových stanicích přetáčejí kovové destičky. Poněvadž zvuk, který slyšíme, když vidíme záběr na chlapce, pochází z pozdější scény, jde o zvuk nesimultánní.

Jestliže diváci nedokážou zvukový můstek okamžitě identifikovat, může je překvapit nebo dezorientovat jako v přechodu ve filmu *Americký*

přítel. Rozpoznatelnější zvuk může vyvolat jasnější očekávání o tom, co uvidíme v další scéně. Film Federica Felliniho *8 1/2* se odehrává ve městě proslaveném svými lázněmi a přírodními prameny a v několika scénách v první části filmu jsme viděli, jak orchestr hraje na venkovním pódiu hostům pro zábavu. Jedna scéna zhruba v půli filmu končí tím, že se zavírá okénko do parní lázně. Ke konci záběru slyšíme orchestrální verzi písně *Blue Moon*. Následuje stříh na orchestr, který hraje melodii ve středu nákupní zóny města. Ještě předtím, než nová scéna ustanovila přesnou lokaci akce, můžeme odůvodněně očekávat, že hudební můstek nás přenáší zpět do společenského života v lázních.

V zásadě je možné vytvořit zvukový flashforward. Filmař tak může například obrazy ve scéně 2 doprovázet zvuky ze scény 5, ačkoli v praxi se takový postup objevuje velice výjimečně. V Godardově *Pohrdání* se manžel hádá se ženou a scéna končí tím, že ona plave na volné moře, zatímco on tiše sedí na kamenech. Ve zvukové stopě slyšíme její zblízka zaznamenaný hlas, jak přeřikává řádky svého dopisu, v němž manželovi řekne, že se vrátila zpět do Říma s jiným mužem. Poněvadž manžel tento dopis ještě nedostal a žena ho možná ještě ani nenapsala, předpokládáme, že dopis a jeho přeřikávání přicházejí z pozdějšího momentu fabule. Tento zvukový flashforward vyvolá jasná očekávání, jež pozdější scéna potvrdí: vidíme ženu a manželova rivala, jak se cestou autem zastavují, aby načerpali benzin. Scénu, v níž manžel dostane dopis, vlastně ani nikdy nespatříme.

Nediegetický zvuk Většina nediegetického zvuku nemá žádnou významnou časovou souvislost s fabulí. Když se objeví náladová hudba v napínavé scéně, nebylo by na místě ptát se, jestli se odehrává ve stejném momentě jako obrazy, neboť hudba neexistuje ve světě příběhu. Příležitostně však filmař využívá typ nediegetického zvuku, který má určitý časový vztah k fabuli. Například

Wellesova narace ve filmu *Skvělí Ambersonové* mluví o akci, jako kdyby se stala v dávno zapomenuté éře amerických dějin.

Když se díváme na film, neřadíme ve své mysli každý zvuk do některé z těchto prostorových a časových kategorií. Ty nám však mohou napomoci porozumět našemu diváckému zážitku. Nabízejí nám způsoby, jak si všimnout důležitých aspektů filmu – zejména těch, které si pohrávají s našimi očekáváními spojenými se zvuky. Když si začneme uvědomovat široký rozsah možností, zřejmě nebudeme považovat zvukovou stopu za něco samozřejmého a s větší pravděpodobností si všimneme jakékoli neobvyklé manipulace se zvukem.

Na začátku filmu Alaina Resnais *Prozřetelnost* (*Providence*, 1977) vidíme zraněného staršího muže. Náhle se ocitneme v soudní síni, v níž žalobce vyslyší mladíka 7.52. Scéna se pak vrací k lovu, během něhož byl starší muž zřejmě zavražděn 7.53. Stříh nás vrací do soudní síně, v níž žalobce pokračuje ve svém sarkastickém vyptávání 7.54. Mladík svůj čin ospravedlňuje tvrzením, že muž umíral a měnil se ve zvíře 7.55. Již dříve 7.53 jsme viděli osrstěnou tvář muže a jeho ruce s drápy, takže nyní začínáme chápat propojení mezi scénami. Šokovaný žalobce se odmlčí: „Naznačujete nějakou skutečnou metamorfózu?“ Opět se odmlčí a jakýsi mužský hlas zašeptá: „Vlkodlak.“ Žalobce se pak zeptá: „Byl to snad vlkodlak?“ 7.56

Zašeptaná slova nás překvapí, protože je nedokážeme hned vysvětlit. Zašeptala je neviděná postava mimo obraz? Jsou subjektivní, vyjadřující myšlenky žalobce nebo svědka? Nebo jsou snad dokonce nediegetické a přicházejí z prostoru mimo svět příběhu? Až mnohem později ve filmu zjistíme, čím hlas tato slova zašeptal a proč. Celý úvod filmu *Prozřetelnost* poskytuje výtečný a obsáhlý příklad toho, jak si může filmař pohrávat s konvencemi spojenými se zdroji zvuku.

V sekvenci z filmu *Prozřetelnost* jsme si okamžitě vědomi nejednoznačnosti zvuku, což

7.52 *Prozřetelnost*. Žalobce zpovídá muže obviněného z vraždy...

7.53 ...a my vidíme, jak obžalovaný hovoří se starším mužem, jenž byl zabit.

7.54 Opět vidíme žalobce...

7.55 ...a pak obžalovaného, který vysvětluje své činy.

7.56 Zdá se, jako by žalobce reagoval na slovo „vlkodlak“, které pronese tajemný šeptající hlas, jež ale nikdo jiný neslyší.



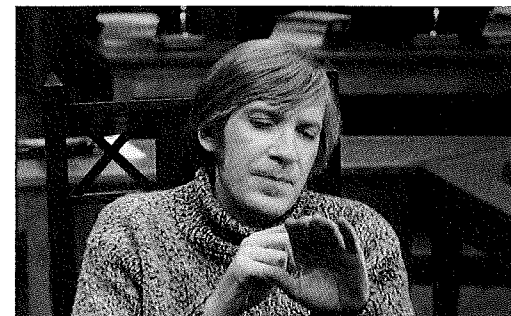
7.52



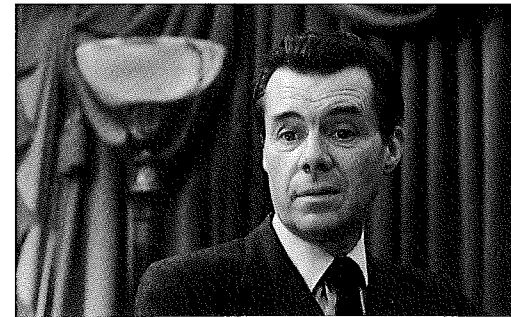
7.53



7.54



7.55



7.56

s.
378–379

Dimenze
filmového
zvuku

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

směřuje naše očekávání kupředu a vyvolává zvědavost nad tím, zda lze šeptajícího muže identifikovat. Filmař může též využít zvuk k tomu, aby nám naznačil, že jsme dříve něco interpretovali *chybně*. Teprve pomocí zvuku si zpětně uvědomíme náš omyl. To se děje ve filmu Francise Forda Coppoly *Rozhovor* – filmu, který je vlastně učebnicí toho, jak se dá manipulovat se zvukem a obrazem.

Syžet se soustředí na Harryho Caula, zvukového inženýra, jehož specializací je sledování osob. Harryho najme tajemný ředitel společnosti, aby zaznamenal konverzaci mezi mladíkem a ženou v hlučném parku. Harry nepříliš zřetelnou pásku vyčistí, ale když se chystá předat kopii svému klientovi, zapochybuje, že s ním bude jednat na rovinu, a odmítne pásku odevzdat.

Nyní Harry všechny své pásky zachycující konverzaci obsedantně přehrává, filtruje a znovu míchá. Jeho další zpracovávání pásky doprovázejí v obraze záběry na dvojici ve flashbacku – snad mohou pocházet z jeho myslí, ale možná že ne. Nakonec Harry vytvoří kvalitní záznam a na něm uslyšíme, jak muž řekne: „Zabil by nás, kdyby mohl.“

Celková situace je dosti záhadná. Harry neví, kdo jsou tito mladí lidé (je možné, že žena je manželkou nebo dcerou jeho klienta). V každém případě má Harry podezření, že jim od něj hrozí nebezpečí. Někdo se vloupe do jeho studia a pásku ukradne. Harry později zjistí, že ji má u sebe jeho klient. Harry má stále silnější pocit, že je součástí vražedného plánu. Následuje velice ambivalentní série událostí, kdy Harry mimo jiné nainstaluje odposlouchávací zařízení v hotelovém pokoji, v němž v té době patrně dojde k vraždě. Nakonec se ale Harry dozví, že vše je jinak, než si myslel.

Záhada není nijak objasněna – narace filmu *Rozhovor* nás mate: naznačuje, že některé zvuky jsou objektivní, zatímco na konci filmu se nám zdají spíše subjektivní nebo alespoň nejednoznačné. Překvapující momenty filmu a jeho

neustálé zapeklitosti spoléhají na neoznačené přechody mezi externím a interním diegetickým zvukem.

Prozřetelnost a Rozhovor dokazují, že rozlišení různých typů zvuku nám může pomoci analyzovat tvůrčí rozhodnutí filmařů. Tyto a další příklady také ukazují, že námi zvolené kategorie korespondují s tím, jak diváci chápou, co slyší. Automaticky se naučíme rozlišovat mezi diegetickým a nediegetickým, interním a externím, simultánním a nesimultánním zvukem. Jsme překvapeni, zmateni nebo pobaveni, když zvuk tyto hranice překročí. Protože rozlišení zvuků se více méně shoduje s našimi běžnými předpoklady, problematičnost zvuku ve filmech *Prozřetelnost, Rozhovor* a mnoha dalších může zklamat naše očekávání, vytvořit napětí, překvapení nebo nejednoznačnost. Kategorie, jež jsme výše zmínili, poukazují na to, jak zvuk ovlivňuje náš zážitek z filmu, často aniž bychom si toho byli vědomi.

Funkce filmového zvuku: *Dokonalý trik*

V Londýně kolem roku 1900 spolu náruživě soupeří dva kouzelníci – oba se pokoušejí trumfnout toho druhého a přijít s ještě záhadnějším kouzlem. Podvádějí se navzájem, podvádějí své publikum a sám film *Dokonalý trik* se nakonec snaží podvést i nás.

Dokonalý trik, příběh zločinu, profesní rivality, osobní žárlivosti a velkých cílů, si vytyčil obtížnou úlohu. Film se pokouší být stejně svůdný jako kouzelnický trik – ovšem takový, který lze nakonec uspokojivě vysvětlit. Režisér Christopher Nolan a jeho scenárista (a bratr) Jonathan Nolan jsou tak nuceni odhalovat i skrývat současně. Film nám musí z fabule představovat právě tolik, aby nás stále zajímal, ale zároveň zatajovat odpovědi na předložené hádanky. Někdy nás bratři Nolanové podobně jako kouzelníci záměrně odvádějí od toho, co se skutečně děje. Ve filmu *Dokonalý trik* se pak této propracované choreografie matení účastní i zvuk.

Přenesení lidé

Konflikt mezi dychtivým Robertem Angierem (Hugh Jackman) a hrozivějším Alfredem Bordenem (Christian Bale) začíná, když se oba kouzelnickému řemeslu učí. Robertova žena Julia se utopí při jednom kouzlu v nádrži vody, jelikož Borden špatně uvázal uzel, jímž ji měl naoko spoutat. Oba muži se stávají stále známějšími a jejich spor se stupňuje. Robert ustřelí Alfredovi dva prsty při zpackaném triku „chycení kulky“, na což Alfred zareaguje sabotáží jednoho z Robertových kouzel. Alfred posléze vystoupí se svým úžasným trikem „Přenesený muž“: Alfred zdánlivě na jednom konci pódia zmizí a vzápětí se objeví na konci druhém. Robert přísahá, že ho předčí, najde svého dvojníka a předvádí podobné kouzlo. Alfred však tento trik odhalí a zapříčiní, že si Robert zlomí nohu, čímž ho znemožní před publikem.

Robert se rozhodne, že tajemství Alfredova triku „Přenesený muž“ za každou cenu odhalí. Poté, co se poradí se slavným experimentátorem s elektřinou Nicolou Teslou, vrací se Robert do Londýna se svým úžasným kouzlem. Stojí na pódiu v praskajícím poli světelných blesků, zmizí – a o několik vteřin později se objeví na balkoně. Alfred, jenž obvykle kouzlo rychle odhalí, je zmaten. Rozhodne se, že skončí s řemeslem. Ukáže se však v přestrojení na jednom z Robertových představení a dostane se do prostoru pod pódiem. Během vyvrcholení kouzla vidí Roberta padat propadlístěm do nádrže vody přímo pod ním a dívá se, jak se utopí. Alfred je zatčen pro vraždu a odsouzen k smrti.

Během vyvrcholení filmu je původní kouzlo „Přenesený muž“ odhaleno jako jednoduchý trik: existují totiž dva Bordenové, identická dvojčata. Jeden z nich vždy přijímá Alfredovu identitu, zatímco druhý se vydává za Fallona, Alfredova *ingénieur*a, návrháře kouzel. Takže když se zdá, že Alfred zřejmě změnil svůj názor na opuštění kouzelnického řemesla, ve skutečnosti jedno z dvojčat Bordenů řemeslo opouští, ale druhé dál navštěvuje Robertova představení. Zatímco

jeden Alfred je oběšen, druhý může Roberta pronásledovat až do závěrečného aktu odplaty.

Někdy dříve se dozvíme, že Robertova verze „Přeneseného muže“ není pouhým kouzelnickým trikem. Je nám to však prozrazeno postupně. Tesla vynalezl klonovací stroj, který vytvoří identickou kopii Roberta a umístí ji v jisté vzdálenosti od originálu. Při každém představení jeden Robert spadne propadlístěm do připravené nádrže s vodou, kde utone. Obnovený Robert, který se objeví jinde v divadle, přijímá potlesk davu – a je další večer obětován pod jevištěm.

Vzrůstající konflikt mezi Robertem a Alfredem odhaluje rozdílné povahové rysy obou mužů. Robert je elegantní *showman*, jehož prvotním cílem je ohromit publikum. Alfreda podobná okázalost zas až tak nezajímá – své původní kouzlo „Přenesený muž“ vystavěl na dvou jednoduchých dveřích a červeném míčku. Věřil, že povinností kouzelníka je přijít s tím nejkomplicovanějším trikem – takovým, který zmate nejenom veřejnost, ale i další lidi z oboru. Aby toho dosáhl, kouzelník by měl být připraven „žít své číslo“, a pokud mu to pomůže dovést umění k dokonalosti, třeba se i vzdát svého osobního života. Takže když jeden z bratří Bordenů přijde během chytání kulky o dva prsty, druhý si je musí useknout také, aby mohli pokračovat ve svém klamu.

Povahy obou rivalů se postupně začínou podobat a naše sympatie se mění. Na začátku je Robertova láska ke kouzelnictví vyvážena jeho láskou k Julii. Její smrt posílí náš pocit, že Alfred je zrádce a Robert oběť. Když se však Robert začne usilovně snažit zlikvidovat svého soka, připadá nám posedlý. Jak jeho *ingénieur* Cutter, tak i Tesla ho varují, že začíná být obsedantní. Na druhé straně se jedno z dvojčat Bordenových zamiluje do mladé guvernanky Sarah. Borden je tak pro normální život se Sarah a dcerou Jessie ochoten riskovat i prozrazení svého tajemství. Cyničtější dvojče má vztah s Olivíí, která se stane Alfredovou asistentkou. Cenou za nalezení milované ženy je to, že někdy musí jedno dvojče

zaskočit za druhé. Tyto záměny vedou k emocionálním nesouladům, které si obě ženy uvědomují. Oba Alfredové tak pro kouzelnické umění obětovali nejenom sami sebe, ale i své milované.

Za zvuků kouzel

Příběh *Dokonalého triku* je složitý, ale mohl by být představen v lineárním pořádku a nechat nás poodhalit roušku tajemství, které se skrývá za jednotlivými kouzly. Syžet si mohl jako protagonistu zvolit Roberta a zatajovat informace o Albertově osobním a profesním životě, o nichž se Robert nikdy nedozví. Nebo se mohl syžet přimknout k Albertovu rozsahu vědění a ukázat dvojčata, jak provádějí své triky. (Jako dobrý příklad tohoto přístupu může posloužit film Davida Cronenberga *Příliš dokonalá podoba – Dead Ringers*, 1988.) Místo toho nás však chce *Dokonalý trik* mystifikovat stejným způsobem, jako iluze matou kouzelníky a jejich diváky. Soupeřící kouzelníky žene kupředu zvědavost nad tím, jak jsou kouzla provedena, a zvědavost je klíčová i pro náš zážitek.

Fabule je tedy sice představena pomocí neomezené narace, ale současně je manipulována mnohými postupy syžetové výstavby. Syžet promíchává pořádek událostí, pohrává si s úrovněmi vědění, některé scény přehrává opakovaně, jiné vypouští a zatajuje jejich následky. Ani všechny tyto taktiky nás však nedokážou zmást a základnímu vývoji fabule rozumíme. Vzbuzují zvědavost (co vedlo k tomuto zvratu v událostech?) a napětí (co se stane příště?). Syžetové manévry zároveň zaměřují naši pozornost nesprávným směrem, protože zamlčují klíčové informace o tajemstvích kouzelníků.

Celkový dramatický vývoj je zarámován akcí odehrávající se v současnosti: vrcholným Robertovým představením, při němž předvádí kouzlo s využitím Teslova vynálezu. Tento spektakl na pódiu vede k tomu, že jedno z Bordenových dvojčat je zatčeno, odsouzeno a pověšeno, zatímco druhé se s Robertem ještě jednou utká.

Převážná část syžetu se skládá z různých úrovní flashbacků, jež ukazují jednotlivá období souboje mezi oběma muži. Našemu porozumění napomáhá, že většina dějových linií je zprostředkována chronologicky, podobně jako v *Občanu Kaneovi* (s. 140–151). Základní konflikt je navíc podpořen známými prostředky – scénami konfrontací, zákulisních intrik nebo scénami zachycujícími důvěrné vztahy mezi protagonisty a jejich rodinami a přáteli. Příležitostně vidíme osobní flashbaky, které ilustrují vzpomínky postav, jako když Alfred ve vězení vzpomíná na svůj vztah se Sarah. Když pak druhý Alfred čelí Robertovi ve vrcholné scéně filmu, spíše neosobní flashbaky nám ukážou, co se skutečně odehrávalo v dřívějších scénách, o nichž jsme si mysleli, že jim rozumíme.

Společně s vizuálními postupy pomáhá zpřehlednit naše chápání právě probíhající akce zvuk. Postavy jsou rozlišeny svými hlasy, přičemž nejpatrnější kontrast je mezi Alfredovým přízvukem připomínajícím přízvuk příslušníka londýnské dělnické třídy a Robertovým americkým akcentem (který se ukáže jako klamný). S životem Alfreda, jeho ženy a jejich dítěte se spojuje klavírní motiv. Každá lokalita má svou typickou atmosféru – vězení se vzdálenými potyčkami a ráumusem, ne tak rozlehlá ozvěna skladiště, z něhož se stane Robertova dílna, útulnější zvuk divadelních sálů, vrzající snůh obklopující Teslovu samotu v Colorado Springs.

▲ Expresivní je často i hudební doprovod. Hudba Davida Julyana se z velké části skládá z prodloužených tónů přecházejících po stupnici nepatrně nahoru a dolů, což vytváří náladové hučení. Julyan nás vede k Robertovu kouzlu „Skutečný přenesený muž“ tím, že vrství akordy smyčců a tlumené dunění, které připomíná Teslovu laboratoř. Hudební doprovod dokonce využívá elektronicky generovanou Shepardovu stupnici, jež vytváří iluzorní pocit, že tón neustále stoupá nebo klesá. Tušené nebezpečí obrovského Teslova transformátoru je vyjádřeno pronikavým ostrým praskáním, které je často hrozivě přerušeno, jako

kdyby zcela rozložilo to, co je v něm. A od samého počátku diváka samozřejmě rozrušují náhlé momenty ticha, které ho nutí věnovat větší pozornost obrazům.

Jako ve většině moderních filmů i zde zvuk plní důležitou funkci v propojování scén. Táhly akord spojí záběr na Roberta, jenž se dívá ze svého kočáru, se záběrem zachycujícím ho, jak už sám kráčí po cestě. Ve filmu najdeme i mnoho zvukových můstků. Na závěr jednoho představení slyšíme, jak Alfred říká: „Je samolibý a předvídatelný.“ Právě to nás přesune do další scény, v níž si Alfred stěžuje na kouzelníka, který zaměstnává jeho a Roberta. Robert přemýšlí o názvu pro své kouzlo, přičemž ho slyšíme říkat: „A co třeba ‚Nový přenesený muž‘?“ – právě ve chvíli, když už přicházejí davy lidí, aby zhlédly jeho představení.

Bratři Nolanové využívají také **dialogový háček (dialogue hook)**, postup zakončení jedné scény větou, která nás připraví na scénu další. (Není to zvukový můstek, protože celá věta je vyřčena v první scéně.) Jednoduchým příkladem je, když se Tesla zeptá Roberta: „Už jste jedl, pane Angiere?“ Následuje střih na oba muže u oběda. Dramatičtější situace nastane v hotelu Colorado Springs, když recepční poznamená, že Tesla v hotelu zanechal pro Roberta bednu. Robert se zeptá: „Jakou bednu?“ Následuje střih na bednu v tanečním sále hotelu. Dialogové háčky popohánějí děj a mohou přitáhnout divákovu pozornost k významným aspektům následující scény, jak ukazuje náš příklad s bednou.

Dialog nás přirozeně může také mást. Olivia, Robertova špionka v táboře jeho rivala, ho ujišťuje, že Alfred nevyužívá dvojníka, protože muž, který se „objeví“ na pódiu také nemá dva prsty. Později se dozvíme, že jeden z Alfredů si usekl dva prsty, aby dvojice mužů byla i nadále identická. Když si to vybavíme zpětně, ukáže se, že tajemství dvojčat Bordenových naznačovaly i mnohé další věty. Během hádky řekne Alfred Olivii, že „část mého já“ má dítě se Sarah, „ale ta druhá ne. Ta část, která našla tebe. Ta část, která

tu před tebou sedí.“ Ve vězení, když se Alfred loučí s Fallonem (jeho dvojčetem v přestrojení), odkazuje na to, že druhý Alfred trval na tom, aby opustil řemeslo: „Měl jsi pravdu. Měl jsem se na ten jeho zatracený trik vykašlat. Musíš žít svůj život naplno. Žij ho za nás oba.“ Robertův trik s klonováním je zase předpovězen, když se pokouší najmout dvojníka: „Nepotřebuju, aby byl můj bratr. Potřebuju, aby byl mnou.“ Jen málo filmů obsahuje tolik vět, jež mohou být chápány dvojím způsobem, přičemž oba mají své opodstatnění.

Vizuální a auditivní ozvěny

Běžná narativní strategie zvaná paralelismus je důležitá pro rozvoj filmové akce, pro sledování vývoje postav a pro udržení tajemství. *Dokonalý trik* je založen na dvou paralelách: dva kouzelníci, každý má svého dvojníka a svého návrháře triků, kterému říkají *ingénieur*. Oba kouzelníci zraňují své protějšky a oba se zamilují do ženy, kterou ztratí. Další paralely se odvíjejí od *milieu* showbyznysu. Kouzla jsou nacvičována a předváděna znovu a znovu, pokaždé s variacemi, jako třeba když Robertův dvojník začne víc pít a je neopatrný. Propadliště na pódiu, které vidíme tak často, upomíná též na propadliště šibenice, jež ukončí život prchlivějšího dvojčete. Juliino utopení v nádrži na pódiu se odráží v Robertově utonutí pod pódiem a motiv se vrací i v posledním obraze filmu 7.57–7.59.

Rozpoznáme i auditivní motivy. Tvrdý kovový zvuk, naznačující éru těžkopádných mechanických předmětů, poprvé uslyšíme v úvodu filmu, když se kryt nádrže s otřesem zabouchne. Od tohoto momentu opakovaně během celého filmu slyšíme skřípavý zvuk kovu – řetězy v Alfredově vězení, bzučivý elektrický šok, který dostane Robert od Teslova plotu, řinkot, když je Teslův transformátor vypnutý (jenž ale nezakryje cvaknutí Robertova propadliště), a skřípající pružina, která uzamkne holubici v eskamotérském přístroji. Nějaké kovové řinčení slyšíme i ve chvíli, kdy se oběsí Sarah, a později, když Alfred za věžeňskými

s.
382–383

Funkce
filmového
zvuku:
Dokonalý trik

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

▲ „Pro film *Dokonalý trik* jsem využíval elektroniku, abych dosáhl účinku, kterého jsem nemohl docílit pomocí orchestru... Ve zvukové stopě je toho hodně, třeba ve scénách z Colorado Springs, kde v pozadí slyšíte takzvanou Shepardovu stupnici. To je

zvukový ekvivalent optické iluze – zdá se, že neustále stoupá. Je to velice hezký efekt, na němž jsme se s Chrisem dohodli. Taky mi to dovoluje vytvořit dosti hmatatelný podklad, kterým mohu podkreslit orchestr.“
David Julyan, skladatel
(*Dokonalý trik*)

mřížemi klečí před svou dcerou, vidíme sice jen zlomek z jeho gest, nicméně rozpoznáme, jak je zoufalý ze zbledlého lomu okovů, jimiž je spoután. Tento zvukový motiv formuje závěrečnou sekvenci, která prostřihává Alfredovo oběšení se scénou, v níž se Robert zbavuje Teslova stroje: zatímco Cutter točí skřípající klikou, vězeň vleče své řetězy, jež chřestí při jeho výstupu na šibenici.

Jemnější motiv dominuje scénám zobrazujícím Juliin výstup s potopením do nádrže vody. Když je poprvé svázána a vhozena do nádrže, malý bubínek vytukává rytmus. Později, když je svázána a nedokáže uniknout, okupuje zvukovou stopu tikání Cutterových stopek, které jako by měřilo tep jejího srdce. Tikot se zastaví ve chvíli Juliiny smrti. Během vyvrcholení *Dokonalého triku*, kdy je znovu přehráno Robertovo kouzlo ze začátku filmu, slyšíme během Robertova tonutí podobné pulzování v nediegetické hudbě. Vytváří se tak zvuková paralela k Julii, podobná té vizuální na obrázcích 7.57–7.59.

V mnohých filmech lze paralely rozpoznat v dialozích a neustálé opakování týchž promluv najdeme i v *Dokonalém triku*. Julia říká, že nazývat kouzlo Velký Danton je „kultivované“ a po její smrti Robert na její počest toto označení použije: „Je kultivované.“ Teslova poznámka, že „člověk dosáhne dál než jeho nervy...“, je pozměněna Robertem jako jeho nové motto: „Člověk dosáhne dál než jeho fantazie.“ Nejpronikavějším dialogovým motivem jsou zřejmě Cutterem pronesená slova, když mluví o „zašpinění rukou“. Na různých místech Cutter a Alfred tato slova citují, aby se vysmívali tomu, že Robert odmítá obětovat pro svá kouzla vše. Nicméně na konci, když oba Alfredové pochopí Robertův propracovaný plán pomsty, připustí, že si nakonec ruce zašpinil.

Podobně jako u jiných postupů i některé z dialogových motivů nejenom vyjasňují fabuli, ale jsou také zdrojem různých narážek. Jeden z překvapujících příkladů nastane, když během vyvrcholení filmu slyšíme, jak správce věznice

v průběhu poprav oběšením zvučně prones: „Alfrede Bordene...“ – ale my vidíme tajemného asistenta Fallona, jak přichází k Robertovi. Toto spojení nás připraví na to, že Fallon brzy prozradí, že je jedním z dvojčat. Na různých místech Robert říká, že v kouzlech zmizení „nikoho nezajímá chlap, který vlez do krabice, ale ten, kdo z ní vyleze“. Motiv odkazuje k jeho metodě bezohledného zabíjení jednoho kouzelníka v Teslově stroji, aby se jinde mohl zrodit jeho dvojník. Věta také předvídá úplný závěr filmu, v němž se Alfred, o němž si myslíme, že je oběšen, vrací domů k Jessie a ke Cutterovi.

Dva deníky

Některé časové úseky z minulosti rámuje v *Dokonalém triku* Robertův a Alfredův deník. Oba muži čtou deník toho druhého, což nás vede do flashbacku, případně naopak z flashbacku ven. Samo o sobě je využití deníku dosti běžné, ale *Dokonalý trik* na něj klade obzvláštní důraz tím, že jeden deník zasazuje do druhého. V minulosti Robert získá Alfredův zakódovaný deník, a když se ho během cesty do Colorada snaží rozluštit, zaznamenává své reakce a vzpomínky do svého vlastního deníku. Robertův deník, který komentuje Alfredův, později čte zase Alfred ve své cele během soudního procesu.

Tyto dva do sebe „zasazené“ deníky nám usnadňují orientovat se v čase: vedou nás z přítomnosti do minulosti a zase zpět. Zvuk přítomnosti opět hraje klíčovou roli a napomáhá nám se této metodě přizpůsobit. Velice nám pomůže konvence, která velí, abychom při čtení deníku slyšeli i hlas jeho autora, nikoli toho, kdo si zrovna čte.

Uvězněný Alfred dostane Robertův deník, začne ho číst a my slyšíme Robertův *voice-over* pronášet, co je v deníku napsáno: „Šifra – velká záhada – hledání.“ Tato slova nás vedou do prvního z několika flashbacků zachycujících Robertovu cestu za Teslou. Během svého pobytu v Coloradu začne Robert luštit Bordenův deník. Robertův *voice-over* (tedy citace z jeho deníku)

popisuje, že se epizoda odehrála „několik dní po našem seznámení“. To vede k Alfredovu *voice-over* komentáři, který prezentuje, co právě rozluštil Robert: „Byli jsme dva mladíci na začátku slibné kariéry. Dva mladíci nadšení pro kouzla.“ Přechod k flashbacku uvnitř jiného flashbacku je jasně naznačen plynulým přesunem od jednoho *voice-over* komentáře k jinému.

Konflikt mezi muži se vyostří, když se zdá, jako by se do sporu dostaly i samy deníkové záznamy. Když vidíme Alfredova dvojníka v bolestech po nepovedeném chyčení kulky, slyšíme jeho *voice-over* (tedy pasáže z jeho deníku), jak vysvětluje, že skutečně neví, jaký uzel uvázal kolem rukou Robertovy ženy. Po větě: „Řekl jsem mu pravdu...“ – následuje střih zpět do Colorada. Vidíme Roberta, který čte Alfredův deník, a hlas pokračuje: „...že kvůli tomu večer bojuji sám se sebou.“ Robert vzhledně od deníku a zakřičí: „Jak to, že neví?“ Tato externí věta se opakuje, ale nyní jako *voice-over*: „Jak to, že neví?“ Střih na Alfreda, který čte větu ve své cele. „Zasazené“ deníky a pomíchané *voice-over* komentáře vytvářejí napínavou konverzaci skrze čas a prostor.

Jakmile však přechody v úvodní části filmu ustanovily časové roviny, které do sebe zapadají, film se začne mezi nimi přesouvat, aniž by ukazoval deníky nebo využil *voice-over* komentáře. Místo toho jsou Robertovy a Alfredovy *voice-over* komentáře využity k zdůraznění některých scén a umožňují nám pomocí vnitřního diegetického monologu nahlédnout do myšlenek protagonistů. Například Robert na ulici sleduje Alfreda a jeho rodinu. Robert ve *voice-over* komentáři vybuchne: „Viděl jsem štěstí – štěstí, které mohlo patřit mně.“

Přesunům mezi časovými roviny pomáhá především Robertův hlas, který ve *voice-over* komentáři prezentuje svůj deník. Jeho shrnutí toho, co čte v Alfredově deníku, nahrazuje Alfredův přímý *voice-over*. Proto jsme překvapeni, když si Robert nalistuje konec deníku a Albertův *voice-over* se zlověstně navrací:



7.57



7.58



7.59

7.57 *Dokonalý trik*. Trauma, které je příčinou Robertovy obsese: dívá se, jak se jeho žena topí během nezdařeného triku.

7.59 V posledním záběru vidíme jednoho z Robertových dvojníků utopeného.

7.58 Ve své verzi „Přeneseného muže“ se Robert pokaždé utopí a je nahrazen klonem, který se objeví v hledišti.

s.
384–385

Funkce
filmového
zvuku:
Dokonalý trik

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

„Dnes Olivie dokáže svou lásku ke mně tobě, Angiere. Ano, Angiere. Dala ti tento deník na mé přání. A ano, ‚Tesla‘ je pouze klíč k mému deníku, ne k mému triku. Myslel sis, že se svého tajemství po tom všem vzdám tak snadno? Sbohem, Angiere. Hledej útěchu pro své zmařené ambice ve svém americkém domově.“

Ve filmu plném paralel je však i tato posměšná výzva překonána jinou. Alfred se s ní setká na poslední stránce Robertova deníku, který čte ve své cele:

„Tady u ‚zvratu‘ tě musím opustit, Bordene. Ano, tebe, Bordene. Sedíš ve své cele, čteš můj deník a čekáš na smrt za mou vraždu.“

Alfred je zmatený, stejně jako my. Jak mohl Robert vědět, že zemře a že Alfred bude obviněn z jeho vraždy?

Zpětně pochopíme, že Robert (klon, který tu osudnou noc v divadle přežil, ale neukázal se publiku) připravoval závěrečný výstup a možná i celý deník až po Alfredově zatčení jako způsob, jak ho potrápít. Účinek těchto překvapení závisí na jemné změně v konvenci využívání *voice-over* komentářů. Hlasy předčítající z deníků nám nejenom předávaly informace, ale zároveň nás zavedly na špatnou stopu.

Naznačení tajemství

Film popohání akci kupředu a neustále prohlubuje záhady vplétáním paralel a deníkových záznamů do syžetu. Neustále se dozvídáme nové informace, které musí nějak zapadat do toho, co jsme již viděli a slyšeli. Film však naznačuje i to, co zatajuje. Tajemství obou kouzel tkví v nahrazení kouzelníka dvojníkem. Tato pro film zcela zásadní skutečnost je naznačena vizuálním motivem. Dozvíme se, že všichni kanárci vypadají stejně, a proto kouzelníci při jejich mizení a opětovném objevení ve skutečnosti jednoho zabijí a nahradí ho jiným. To je prototyp Robertova klonovacího postupu, ale také je to předzvěst důsledků rozhodnutí dvojčat Bordenových žít svým kouzlem – jeden se nakonec obětuje pro druhého.

Jak jsme viděli, narážky rozpoznáváme v dialozích a *voice-over* komentářích. Alfred se zdá příliš rozporuplný, aby byl jedinou postavou: chvíli je pozorný a chvíli prudký. Často mluví o svém tajemství – o tom, že je rozpolcen na dva. Jeho žena Sarah říká, že když jí řekne „miluji tě“, někdy je to pravda a jindy ne. V poslední hádce mezi manželi Sarah řekne: „Vím, co jsi opravdu zač...“ – což chladného Alfreda rozruší. Má snad podezření, že existují dva Alfredové? Sarah se zeptá, jestli ji miluje. On odpoví, že „dneska ne“ – a Sarah se oběsí.

Méně zřetelné je mimoobrazový zvuk využit k zatajení „vrcholu“ (*prestige*) neboli pointy nejlepších kouzel obou mužů. (Původně slovo *prestige* znamenalo „iluzi“, zejména takovou, která oslní zrak.) Alfredovu první minimalistickou verzi „Přeneseného muže“ vidíme rozdělenou na části. Jsme svědky přípravy kouzla: Robert ji sleduje dychtivě, zatímco Cutter na jiném místě v publiku skepticky. Nevidíme však „vrchol“, závěrečnou část kouzla. Když slyšíme, jak se otevírají druhé dveře a Alfredova kopie chytí poskakující míček, ponechává Nolan kameru na Cutterovi. Ze samotného kouzla tedy dělá záhadu, která bude v úplnosti odhalena až později. Zachycení kouzla pomocí mimoobrazového zvuku také zdůrazňuje rozporuplné reakce nijak oslněného Cuttera a Roberta, jenž to vnímá jako „největší kouzlo, jaké jsem kdy viděl“.

Jde tedy o další paralelu: když Robert předvádí skutečného „Přeneseného muže“ před znuděným divadelním agentem, zmizel z pódia v klikatých blescích Teslova transformátoru. Agent protestuje: „Musí se vrátit. Chybí tomu...“ – a hlas z prostoru mimo obraz řekne: „Vrchol?“ Agent se bezděčně otočí a uvidí za sebou Roberta, který schází ze zadní části balkonu. Tentýž trik uvidíme ve větší úplnosti a s větší okázalostí během prvního představení. Momentálně jsou nám však informace o fabuli předávány pomocí agenta, což zdůrazňuje, čeho si při svém představení cení Robert: není nad to vidět šokované výrazy

ve tvářích diváků, když jsou konfrontováni s něčím, co se jeví jako zázrak.

Úvod filmu

Využití zvuku ve spojení s dalšími filmovými postupy k odkrývání i skrývání informací o fabuli se objeví již na samém počátku filmu. Zvuk a obraz nám tady napomáhají orientovat se v narativním světě: seznamují nás s hlavními postavami a napínavým sporem mezi nimi. Úvod *Dokonalého triku* musí rovněž nenápadně zapojit drobnosti, jež se mohou zprvu zdát nedůležité nebo matoucí, ale které později sehrají klíčovou roli. Seznamuje nás též s jedním z hlavních vyprávěcích postupů filmu: s *voice-over* komentářem, s nímž se setkáme v denících. Některé náznaky nás znepokojují, ale jakmile pronikneme do tajemství filmu, porozumíme jim. Opět vidíme, že zvuk napomáhá jak jasnému vyprávění, tak i troufalému matení.

Nejdramatičtější částí úvodu je Robertovo představení „Přeneseného muže“ pomocí Teslova přístroje. Alfred sedí v přestrojení v publiku. Posléze jde na pódium, aby si prohlédl přístroj, odbočí do zákulisí a sejde dolů pod pódium. Tam nalezne nádrž, která čeká na Roberta. Jakmile kouzlo proběhne, Robert spadne do vody a začíná se před Alfredovými očima topit.

To vše se děje beze slov, kromě chvíle, v níž Alfred ujišťuje v zákulisí jakéhosi muže, že patří k představení. Slyšíme tlumené, ale zlověstné hučení v hudebním doprovodu, které po zapnutí Teslova transformátoru vystřídá intenzivní praskání. Podobně jako u dalších důležitých kouzel se i u tohoto odehraje pointa mimo obraz. Místo toho vidíme, co se stane, když Robert zmizí v propadlišti. Praskání Teslova transformátoru i hudební doprovod se zastaví. Přerušení zvukové stopy je poměrně náhlé, což bude typické i pro zbytek filmu. Když se Robert potopí, uslyšíme cáknutí. Vršek nádrže se hlasitě zaklapne. Následuje dlouhé ticho posilující napětí.

Publikum začne netrpělivě poposedávat a otáčet se. Kam Robert zmizel? Mezitím se Alfred

pod pódium přiblíží k topícímu se Robertovi a my slyšíme tlukot srdce, což je předzvěstí Cutterových tikajících stopek. Když sebou Robert hází pod vodou, nediegetická hudba se mění v horečnaté chvění smyčců. Obraz se zatmí, hudba skončí a začíná další sekvence, soud s Alfredem.

Tato velice dramatická scéna ukazuje kouzelnický trik, který se zdánlivě nepodařil, je však sestřižena s civilnějším, takřka až banální scénou, jež se odehrává neznámo kdy. Vidíme Cuttera, jak prochází před řadou klecí, vybere jednoho kanárka, dá ho do klece a nechá ho zmizet. Pak se kanárek díky Cutterovu kouzlu zase objeví, k radosti dívky, která je, jak se později dozvíme, Alfredovou dcerou Jessie. Ve scéně nezazní žádné mluvené slovo, jen cvrlikání ptáků a zvuky během předvádění Cutterova kouzla. Právě u této sekvence začíná hrát napínavá a ponurá hudba, která pokračuje až do chvíle, kdy se Robert potopí.

Dva kouzelnické triky, jeden zcela jednoduchý a druhý velice složitý, jsou předvedeny na přeskáčku. Během tří minut film nadhodil různé otázky: Co vedlo k těmto událostem a co bude následovat? Narace nás též vyzývá k hledání odpovědi na otázku, jaké spojení může být mezi kouzlem s kanárkem a propracovanou jevištní *show*. Pouze částečná a znepokojující odpověď je nám podána ve *voice-over* komentáři.

Cutterův hlas nám vysvětluje, že každý kouzelnický trik se skládá ze tří dějství. Jeho popis jednotlivých dějství odpovídá oběma sestřiženým dějovým liniím. Ve *voice-over* komentáři slyšíme jeho popis *příslibu* (*pledge*), kdy nám kouzelník ukáže něco běžného a naznačuje, že vše je zcela v pořádku, neupravené a normální, přičemž vidíme, jak beze slov ukazuje Jessie kanárka a dá ho do klece. Stříh na Roberta, který předvádí sebe a stroj. Diváci, mezi nimi i Alfred, vyjdou na pódium, aby zařízení prozkoumali.

Cutter vysvětluje, že potom přichází *zvrát* (*turn*), tedy moment, kdy se s něčím obyčejným stane něco neobyčejného. Přikryje klec

s.
386–387

Funkce
filmového
zvuku:
Dokonalý trik

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

šátkem a ta zmizí. Cutterův komentář zazní právě když Robert vchází do elektrického pole, zatímco Alfred zkoumá prostor pod pódium, v místě, kam vede propadliště. Poté, co kanárek i Robert zmizí, slyšíme nakonec Cutterův *voice-over*:

„Tleskat ale ještě nebudete, protože nestačí nechat něco zmizet. Musíte to zase vrátit. Proto má každý trik třetí dějství, svou nejtěžší část – a tuto část nazýváme *vrchol*.“

Když slyšíme tato slova, vidíme, jak Cutter ukazuje Jessie znovu objeveného kanárka – úspěšný eskamotérský kousek. To je sestříženo se znepokojeným publikem Robertova představení a se záběry na Alfreda sledujícího, jak se Robert topí.

Cutterův hlas byl zaznamenán zblízka a bez jakékoliv ozvěny, což mu dodává jistou intimní a jasně směřovanou perspektivu, přítomnou i ve *voice-over* komentářích předčítajících záznamy z deníků. Nyní se ale obraz zatmí a mužský, tentokrát barevně mnohem nevýraznější hlas opakuje: „Vrchol.“ Po roztmívačce vidíme, že jsme v nové scéně: Cutter svědčí u soudu. Jeho hlas je nyní ukotven ve zvučnějším zvukovém poli, vhodném pro velkou soudní síň. Uvědomujeme si, že vysvětlení tří dějství kouzla je motivováno jeho svědectvím u procesu s Alfredem.

Cutterův *voice-over* nás seznámil s některými důležitými tématy, jako je myšlenka, že kouzelnický trik má uměleckou strukturu, která vyžaduje jak schopnosti, tak i jistý herecký talent – a to jsou dvě věci, v nichž se Alfred a Robert liší. Cutter také zdůrazňuje nutnost odvést pozornost publika, protože – jak říká – divák chce být podveden. To bychom mohli chápat také jako komentář k našemu vlastnímu sklonu nevsímat si důležitých drobností při sledování filmu. Cutter klade důraz na navrácení zmizelého objektu a poprvé se tak objevuje jeden z motivů: když dojde k vrcholu, nikoho už nezajímá člověk v bedně.

Co se týče konstrukce syžetu, záminkou k flashbacku na Robertovu smrt z právě probíhajícího soudního procesu je Cutterův komentář.

Když film končí, pochopíme, že předváděné kouzlo s kanárkem bylo vlastně flashforwardem, odkazujícím do budoucnosti až po soudu, Alfredovu věznění i popravě. Tato scéna obklopuje celý film. Paralelní montáž nás přenášela mezi dvěma různými obdobími ve fabuli, přičemž *voice-over* nás seznámí ještě s třetím: se svědectvím u soudu. Toto svědectví není simultánní s žádnou z dalších dvou linií: odehrává se sice po Robertově smrti, ale dlouho před scénou s Jessie. Úvod nás nejenom seznámí s hlavními postavami a tématy, ale i s žonglováním s časem, kterého budeme svědky ve filmu, jenž právě začíná.

Cutterův *voice-over* nás současně připraví na pevnou synchronizaci mezi obrazem a zvukem, která bude syžet popohánět kupředu. Jeho hlas mluví o nabídnutí předmětu: on ukazuje kanárka, stříh k Robertovi, který předvádí stroj. Když Cutter řekne, že předmět pravděpodobně není opravdový, uvidíme, jak si Alfred strhne svou falešnou bradku, aby dokázal, že je součástí představení. Cutter vysvětluje druhé dějství, a když jeho hlas řekne „zvrát“, následuje stříh na Roberta, který se „obráť“ (otočí se směrem k nám). Když Cutterův hlas mluví o „něčem neobyčejném“, nechá zmizet klec – stříh na Roberta, který vstoupí do elektrického pole.

V komentáři rovněž najdeme i několik důležitých narážek, třeba když nám Cutter nepřímo představí protagonisty filmu 7.60, 7.61. Když se Alfred později vplíží do sklepních prostorů pod pódium a zkoumá vodní nádrž, Cutter právě mluví o publiku, které se „samozřejmě nedívá správně“ na to, co se během kouzla odehrává. Robert spadne do nádrže, zámek se zaklapne a Cutter říká: „Chcete se nechat...“ Stříh na Cuttera, který odstraní šátek a ukáže, že klec zmizela, když ve *voice-over* komentáři dokončí větu: „...podvést.“ Alfred bude samozřejmě podveden, protože až do konce filmu neví o Robertově manipulaci s klony. Cutterova poklidná slova o „navrácení“ obyčejného předmětu, načasovaná tak, aby zrovna ukázal „zmizelého“ kanárka, tvoří poslední

kontrast k dění na pódiu. Jessie tleská, ale publikum na Robertově představení ne, protože chybí vrchol („nejtěžší část“). Robert, zmítající se pod vodou, nebude vrácen – alespoň nějakou dobu.

Úvod by sotva mohl být tak úsporný a poutavý bez Cutterova *voice-over* vyprávění. Tatáž paralelní montáž a porovnávání dialogů se znovu objeví během vyvrcholení filmu a vše bude zcela vysvětleno v závěrečných záběrech. V úvodní pasáži je však ještě jeden prvek, který stojí za zmínku.

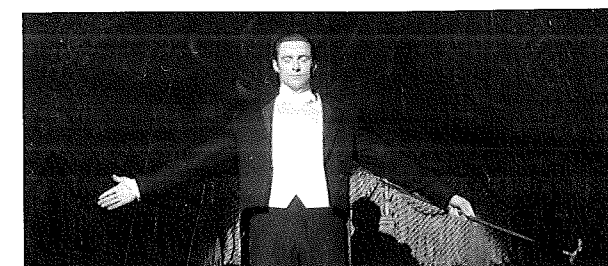
Úplně první záběr filmu po roztmívačce tvoří jízda směrem vlevo, odhalující množství cylindrů 7.62. Později se dozvíme, že jde o cylindry, které Tesla neúmyslně naklonoval během svých experimentů. Další záběr odhalí řadu kanárků v klecích 7.63, přičemž jeden z nich bude hvězdou Cutterova kouzla, které předvádí pro Jessie 7.64. Když se podíváme na oba záběry zpětně, uvědomíme si, že naznačují, jak oba muži, Alfred i Robert, provádí své kouzlo – využitím dokonalých kopií. A navíc podobně jako kanárek musí zemřít, aby mohl zmizet, smrt bude pronásledovat dvojníka obou kouzelníků. Alfred se pro svoje umění vzdal mnoha věcí – každé z dvojčat vlastně žije poloviční život. Se stejnou vášní ale nakonec svému řemeslu zasvětil svůj život i Robert. Tím, že každou noc umíral a zase se zrodil, přijal to, čemu Alfred říká „plné sebeobětování“.

Zvuk jako obvykle hraje svou roli.

Na třech místech ve filmu se Alfred někoho zeptá: „Díváte se pozorně?“ Je to jeho uštěpačné varování, že skuteční nějaký zálučný trik. Tuto větu uslyšíme poprvé na úplném začátku filmu, když kamera pluje nad cylindry. Otázka, která vystupuje ze své pozice ve fabuli a je vyslovena postavou, kterou ještě ani neznáme, se stává výzvou a varováním pro diváka. *Dokonalý trik* nás vyzývá, abychom odhalili tajemství eskamotérských kousků, jež v něm uvidíme. Stejně tak jednoduše by mohl začít otázkou: „Posloucháte pozorně?“



7.60



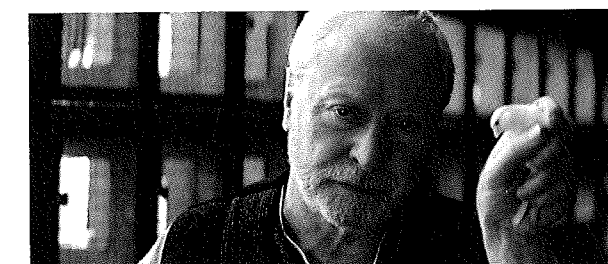
7.61



7.62



7.63



7.64

7.60 *Dokonalý trik*. Cutter ve *voice-over* komentáři mluví o tom, jak nám kouzelník ukáže něco obyčejného. Vyslovení slova „člověk“ je synchronizováno s prvním záběrem na Alfreda, který sedí v přestrojení v publiku.

7.61 Alfred ale není tím člověkem, o kterého v „příslibu“ daného triku jde. Je to sám Robert, kterého uvidíme v dalším záběru. Společně se stříhem komentář naznačí, že tyto dva muži jsou hlavními rivaly.

7.62 V úvodním záběru filmu kamera přejíždí nad rozházenými cylindry...

7.63 ...a pokračuje v pohybu podél několika klecí s kanárky, což vytváří paralelu: obojí ukazuje identické kopie.

7.64 Cutter se dívá na Jessie, ale také na nás; vyzývá nás, abychom zvažili, nakolik může kouzelnický trik publikum zmást.

s.
388–389

Funkce
filmového
zvuku:
Dokonalý trik

kapitola 7
Zvuk
ve filmu

část III
Filmový
styl

Shrnutí

Jako obvykle platí, že časté sledování filmů a jejich intenzivní zkoumání zcela jistě výrazně zlepší vaši schopnost všimnout si funkcí filmového zvuku. Na analytické nástroje, které jsme navrhli, si možná zvyknete, když se v souvislosti s filmovým zvukem zeptáte na následující otázky:

1. Jaké zvuky jsou zde přítomny – hudba, mluvené slovo, ruchy? Jak je využita hlasitost, výška a barva? Je mix zvuku řídký, nebo hutný? Je poklidný, nebo se znenadání mění?
2. Vztahuje se zvuk rytmicky k obrazu? Jestliže ano, jak?
3. Je zvuk svému zdroji věrný, nebo ne?
4. Odkud zvuk přichází? Z prostoru přiběhu, nebo z prostoru mimo něj? Je jeho zdroj v obraze, nebo mimo obraz? Jestliže je mimo obraz, jak to ovlivňuje vaši reakci na to, co vidíte?
5. Kdy je zvuk slyšet? Simultánně s akcí v příběhu? Před ní? Po ní?
6. Jak jsou různé druhy zvuku uspořádány během sekvence nebo celého filmu? Jaké vzorce jsou vytvářeny a jak posilují aspekty celkové formy filmu?
7. U každé z otázek 1 až 6: K čemu zvuk slouží a jakých účinků je manipulací s ním dosaženo?

Když se budete snažit odpovídat na tyto otázky, seznámíte se se základním využíváním filmového zvuku.

Nicméně nestačí vše jen vyjmenovat a roztřídit. Tyto kategorie a pojmy budou nejužitečnější, když uděláme další krok a prozkoumáme, jakou funkci v celém filmu typy zvuku, které identifikujeme, plní.

Kam dál

Kniha *Practical Art of Motion Picture Sound* Davida Lewise Yewdalla (Boston, Focal Press 2007) je výtečným přehledem a obsahuje velice poučné DVD. Úchvatným esejem o vývoji filmového zvuku je „Sound Design: The Dancing Shadow“ od Waltera Murche ve sborníku *Projections 4* editovaném Johnem Boormanem a dalšími (1995, s. 237–251). Esej zahrnuje zákulisní informace o mixáži zvuku k filmu *Kmotr*.

Články o konkrétních aspektech nahrávání a reprodukce zvuku v Hollywoodu jsou publikovány v časopisech *Recording Engineer/Producer Magazine* a *Mix Magazine*. Viz též knihu *Sound for Picture* editovanou Jeffem Forlenzaem a Terri Stoneovou (Winona /MN/, Hal Leonard 1993) a *Sound for Picture: Film Sound Through the 1990s* Toma Kennyho (Vallejo /CA/, Mix Books 2000). Komentáře mnoha pracovníků z oboru naleznete v *Sound-on-Film: Interviews with Creators of Film Sound* Vincenta Lo Brutto (New York, Praeger 1994). Náš citát na straně 363 je z tohoto zdroje, s. 229. Walter Murch, nejvýznamnější mistr zvuku v Hollywoodu, vysvětluje mnohé současné postupy ve filmovém zvuku v knize *Working Cinema: Learning from the Masters* Roye Paula Madsena (Belmont /CA/, Wadsworth 1990, s. 288–313).

Užitečným úvodem do psychologie poslouchání je publikace *Perception* Roberta Sekulera a Randolpha Blakea (New York, McGraw-Hill 2002). Viz také knihy *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* R. Muraye Schafeho (Rochester /VT/, Destiny 1994) a *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds* Davida Toopa (London, Serpent's Tail 2001).

Síla zvuku

Pro naše spontánní propojování informací získaných z různých smyslů používají

psychologové pojem *synestetické* neboli *víc-smyslové vnímání* (*cross-modal perception*). Bylo pozorováno u novorozenců i u malých, již čtyřměsíčních dětí. Pátá kapitola knihy *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory* Josepha D. Andersona (Carbondale, University of Illinois Press 1996) poskytuje solidní úvod k tomu, jak náš sklon k synestetickému vnímání ovlivňuje chápání filmů.

K režisérům, kteří psali o zvukových postupech nejčastěji a nejzajímavěji, patří bezesporu Sergej Ejzenštejn. Za přečtení stojí zejména jeho pojednání o audiovizuální polyfonii v knize *Non-Indifferent Nature* (Cambridge, Cambridge University Press 1987, s. 282–354). (Odkaz na jeho studii o hudbě uvádíme níže.) Zajímavé komentáře lze nalézt též v *Poznámkách o kinematografu* Roberta Bressona (Praha, Dauphin 1998).

O uměleckých možnostech filmového zvuku se diskutuje v mnoha esejích. Viz sborníky: *Film Sound: Theory and Practice* editovaný Johnem Beltonem a Elizabeth Weisovou (New York, Columbia University Press 1985), *Sound Theory/Sound Practice* editovaný Rickem Altmanem (New York, Routledge 1992)¹, *Soundscape: The School of Sound Lectures, 1998–2001* editovaný Larrym Siderem, Diane Freemanovou a Jerryem Siderem (London, Wallflower 2003) a také esej „Sound and Music in the Movies“ (*Cinéaste* 21, 1995, č. 1–2, s. 46–80) či knihu *Lowering the Boom: Critical Studies in Film Sound* Jaye Becka a Tonyho Grajeda (Urbana, University of Illinois Press 2008).² Tři antologie editované Philipem Brophym byly publikovány pod společným názvem *CineSonic* (New South Wales, Australian Film Television and Radio School 1999–2001).

Nejplodnějším badatelem v oblasti estetiky filmového zvuku je Michel Chion, jehož myšlenky jsou shrnuty v knize *Audio Vision* (New York, Columbia University Press 1994).³ Sarah Kozloffová se rozsáhle věnovala mluvenému slovu v kinematografii ve svých knihách *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American*

Fiction Film (Berkeley, University of California Press 1988) a *Overhearing Film Dialogue* (Berkeley, University of California Press 2000). Lea Jacobsová analyzovala několik dialogových vzorců v eseji „Keeping Up with Hawks“ (*Style* 32, 1998, č. 3, s. 402–426), z něhož pochází naše zmínka o zrychlujícím se a zpomalujícím se rytmu dialogu ve filmu *Jeho dívka Pátek*.

O střihu zvuku a obrazu viz *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art* Johna Purcella (Boston, Focal Press 2007). Překrývání dialogu je detailně vysvětleno na stranách 47–70 v knize *On Film Editing* Edwarda Dmytryka (Boston, Focal Press 1984).

Jak naznačuje ukázka z *Dopisu ze Sibíře*, dokumentaristé se zvukem dosti experimentují. Dalšími případy jsou filmy Basila Wrighta *Píseň o Cejlonu* (*Song of Ceylon*, 1934) a Humphreyho Jenningsa *Naslouchej Británii* (*Listen to Britain*, 1942) a *Deník pro Timothyho* (*Diary for Timothy*, 1945). Analýzy zvuku v těchto filmech můžete nalézt v knihách *Documentary Film* Paula Rothya (New York, Hastings House 1952) a na s. 156–170 knihy *Technique of Film Editing* Karla Reitze a Gavina Millara (New York, Hastings House 1968).⁴

Stephen Handzo se obsáhle věnuje systémům pro nahrávání a reprodukci filmového zvuku v eseji „A Narrative Glossary of Film Sound Technology“ ve zmíněné knize *Film Sound: Theory and Practice* editované Johnem Beltonem a Elizabeth Weisovou. Přehled dovedený do současnosti je k dispozici v knize *The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood* Gianluca Sergiho (Manchester, Manchester University Press 2005). Viz též *Sound Design and Science Fiction* Williama Whittingtona (Austin, University of Texas Press 2007).

Němý versus zvukový film

Dlouho se považovalo za samozřejmé, že kinematografie je především vizuální médium a zvuk tvoří přinejlepším doplněk k obrazům.

Přinejhorším však dokáže od těchto obrazů odvést pozornost. Koncem dvacátých let 20. století mnozí filmoví estetici brojili proti příchodu zvukového filmu, protože měli pocit, že synchronizovaný zvuk zničil ryzí němé umění. Ve špatných zvukových filmech, jak tvrdil René Clair, „se obraz omezuje jen na ilustrování gramofonové desky a celá podívaná usiluje pouze o to, aby se co nejvíce podobala divadelnímu kusu, jehož je ‚filmovou‘ reprodukcí. Ve třech čtyřech dekoracích probíhají nekonečné dialogové scény, naprosto nudné, pokud neznáme anglicky, a nesnesitelné, jestliže anglicky dovedeme.“ (René Clair, *Po zralé úvaze*. Praha, Orbis 1964, s. 121–122.) Rudolf Arnheim trval na tom, že „vznik filmového zvuku zničil mnohé formy, které filmoví umělci využívali, ve prospěch neumělecké snahy po co největší možné ‚přirozenosti‘ (v tom nejpoверхnějším smyslu slova)“. Citace pochází z jeho knihy *Film as Art* (Berkeley, University of California Press 1957, s. 154).

Dnes nám takové názory připadají pošetilé, ale musíme si uvědomit, že mnohé rané zvukové filmy spoléhaly na dialog prostě jen proto, že to byla novinka. Clair i Arnheim vítali ruchy a hudbu, ale varovali před planým brebentěním. Ať už je to jakkoli, s nevyhnutelnou reakcí přišel André Bazin, který tvrdil, že ve zvukové kinematografii bylo možné dosáhnout většího realismu. Viz jeho *What Is Cinema?* (vol. 1, Berkeley, University of California Press 1967). Bazin se však zřejmě také domníval, že zvuk je v kinematografii až druhotný ve srovnání s obrazem. Tento postoj zastával i Siegfried Kracauer ve své knize *Theory of Film* (New York, Oxford University Press 1965):⁵ „Zvukové filmy dostojí duchu média, pouze když se nechají vést obrazy.“ (s. 103)

Dnes by mnozí filmaři a filmoví diváci souhlasili spíše s poznámkou Francise Forda Coppoly, že zvuk tvoří „půlku filmu... minimálně“. Jedním z hlavních pokroků univerzitního filmového bádání během sedmdesátých a osmdesátých let byl zvýšený a důkladný zájem o zvukovou stopu.

K přechodu mezi němým a zvukovým filmem v americké kinematografii viz *The Birth of the Talkies: From Edison to Jolson* Harryho M. Gedulda (Bloomington, Indiana University Press 1975), *The Shattered Silents* Alexandera Walkera (New York, Morrow 1979), třináctátou kapitolu knihy *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* Davida Bordwella, Janet Staigerové a Kristin Thompsonové (New York, Columbia University Press 1985), *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity* Jamese Lastry (New York, Columbia University Press 2000)⁶ a *Cinema's Conversion to Sound: Technology and Film Style in France and the U.S.* Charlese O'Briena (Bloomington, Indiana University Press 2005). Douglas Gomery se zabývá dějiny amerického průmyslu v knize *The Coming of Sound* (New York, Routledge 2005).

Na: www.aintitcool.com/node/31031 naleznete pojednání Davida Julyana o komponování filmové hudby pro film *Dokonalý trik*.

Filmová hudba

Ze všech druhů zvuků, které v kinematografii rozeznáváme, je nejpodrobněji probírána hudba. Rozsah literatury je nesmírný a s nedávnou vlnou zájmu o skladatele filmové hudby máme k dispozici i mnohem více nahrávek filmové hudby.

Základním úvodem do hudby užitečným pro filmové bádání je *Understanding Music* Williama S. Newmana (New York, Harper 1961). Detailní průvodce výrobou *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring* Freda Karlina a Rayburna Wrighta (New York, Schirmer 1990) je obohacen o novější poznatky. Další Karlinova kniha *Listening to Movies* (New York, Routledge 2004) nabízí čtivé pojednání o hollywoodské tradici.

Dějiny komponování filmové hudby jsou poutavě a neortodoxně pojaty v *Twenty-Four Frames Under: A Buried History of Film Music* Russella Lacka (London, Quartet 1997). Dějiny soustředěné na Hollywood viz *Film Music:*

A Neglected Art Roye M. Prendergasta (New York, Norton 1977) a *Hollywood Rhapsody: Movie Music and Its Makers, 1900–1975* Garyho Marmorsteina (New York, Schirmer 1997). Poněkud obsáhlejší je *A History of Film Music* Mervyna Cooka (Cambridge, Cambridge University Press 2008). Viz též *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies, 1895–1924* Martina Millera Markse (New York, Oxford University Press 1997) a *Silent Film Sound* Ricka Altmana (New York, Columbia University Press 2005). Rozhovory se současnými skladateli filmové hudby naleznete v knihách *The Score* Michaela Schelleho (Los Angeles, Silman-James 1999), *Knowing the Score* Davida Morgana (New York, HarperCollins 2000) a *Film Music* Marka Russella a Jamese Younga (Hove /VB/, Rota 2000).

Základní studií o teorii filmové hudby je publikace *Unheard Melodies: Narrative Film Music* Claudie Gorbmanové (Bloomington, Indiana University Press 1987). Velice informovanou rozsáhlou úvahou nad tímto tématem je *Overtones and Undertones: Reading Film Music* Royala S. Browna (Berkeley, University of California Press 1994). Kniha *Celluloid Jukebox: Popular Music and the Movies Since the 50s* Jonathana Romneyho a Adriana Woottona (London, British Film Institute 1995) nabízí zábavný soubor esejů. Viz také článek „Music and the Animated Cartoon“ Chucka Jonese (*Hollywood Quarterly* 1, 1946, č. 4, s. 364–370). Ukázky úžasných zvukových stop Carla W. Stallinga ke kresleným filmům (s. 353) jsou k dispozici na dvou CD (Warner Bros. 9-26027-2 a 9-45430-2).

Navzdory bohatému materiálu o filmové hudbě existuje jen poměrně málo analýz funkce hudby v konkrétních filmech. Nejslavnějším (nebo snad nechvalně známým) rozbořem je esej Sergeje Ejzenštejna „Form and Content: Practice“ v knize *The Film Sense* (New York, Harcourt, Brace 1942, s. 157–216), jenž zkoumá vztahy mezi zvukem a obrazem v jedné sekvenci z filmu *Alexandr Něvský*. Citlivé analýzy filmové hudby

naleznete v *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative* Grahama Bruce (Ann Arbor, University of Michigan 1985), *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film* Kathryn Kalinakové (Madison, University of Wisconsin Press 1992), *The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music* Jeffa Smithe (New York, Columbia University Press 1998)⁷ a ve sborníku *Soundtrack Available: Essays on Film and Popular Music* editovaném Pamelou Robertsonovou-Wojcikovou a Arthurem Knightem (Durham /NC/, Duke University Press 2001).

Dabování a titulky

Ti, kteří začínají studovat film, mohou být překvapení (nebo rozmrzení) nad tím, že u filmů v cizích jazycích bývají obvykle dialogy přeložené do titulků. Někteří diváci se ptají, proč se nevyužívají dabované verze filmů – tedy verze, v nichž by dialogy byly namluveny v jazyce, kterému publikum rozumí. V mnoha zemích je dabování velice běžné. (V Německu a Itálii se tradičně dabuje takřka každý dovezený film.) Proč potom většina z těch, kteří studují filmy, dává přednost titulkům?

Je tomu tak z několika důvodů. Dabované hlasy mají obvykle nevýrazný „studiový“ zvuk. Odstranění původních hlasů herců zcela zničí důležitou součást jejich výkonu. (Zastánci dabingu by se měli podívat na dabované verze filmů v angličtině, aby viděli, jak dokáže výkonům Katharine Hepburnové, Orsona Wellese nebo Johna Waynea ublížit hlas, který neodpovídá tělu.) S dabováním se znásobují všechny obvyklé problémy s překladem, jelikož je třeba synchronizovat konkrétní slova s adekvátními pohyby rtů. Nejdůležitější však je, že u titulkovaných filmů má divák přístup k původní zvukové stopě. Při dabování je odstraněna původní stopa s mluveným slovem, což prostě ničí část filmu.

Přehled metod titulkování najdete v publikaci *Subtitling* Jana Ivarssona a Mary Carrollové (Simrishamn /Sweden/, TransEdit 1998).

Webové stránky

www.filmsound.org Nejúplnější a nejdetailnější webová stránka o zvuku ve filmu s mnoha rozhovory a odkazy na další stránky.

www.mixonline.com Stránka časopisu *Mix Magazine*, který se věnuje všem aspektům výroby zvuku pro film a video. Nabízí mnoho článků a původní obsah zdarma.

widescreenmuseum.com/sound/sound01.htm Přehled dějin zvukových systémů doplněný kopiemi původních dokumentů.

www.filmmusic.com Zprávy o uváděných filmech, též rozhovory se skladateli a dalšími, kteří s nimi spolupracují.

www.filmscoremonthly.com Stránka internetového časopisu *Film Score Monthly*; některé články jsou přístupné zdarma.

www.geocities.com/Hollywood/Academy/4394/sync.htm V článku „Sync Takes: The Art and Technique of Postproduction Sound“ z roku 1995 Elizabeth Weisová stručně vysvětluje tvůrčí možnosti, které nabízí mixáž zvuku. Naše citace Michaela Kirchbergera pochází z jednoho komentáře, jež tu Weisová uvádí.

www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1126863 Rozhovor s Walterem Murchem v programu *Fresh Air* na rozhlasové stanici *National Public Radio*.

Doporučené bonusy na DVD

Postsynchronní nahrávání dialogů (ADR) se zřídka dostane do bonusů na DVD. Výjimkou jsou *Postsynchronní stopy Petera Lorreho* (*Peter Lorre's ADR Tracks*) na DVD *20 000 mil pod mořem*. (Materiál je dobře schovaný v části „Bonusy“ – klikněte na *Lost Treasures* a pak vyberte *Audio Archives #2*.) Opačný postup – nahrávání písní pro playback a synchronizace s pohyby rtů na place během natáčení muzikálových čísel – je předveden v *Komponování pro jevištní výstupy* (*Scoring Stage Sessions*) na disku k filmu *Zpívání v dešti*.

Výtečný přehled toho, jak se sestavují zvukové stopy, je v bonusu *O zvukovém designu* (*On Sound Design*) na DVD filmu *Master and Commander: Odvrácená strana světa*, kde hutný mix zvukové atmosféry dotváří pocit přeplněné lodi. Tento bonus též ukazuje, proč tolik dialogů nahraných během vlastního natáčení je nepoužitelných a musí být nahrazeno postsynchrony. Specialisté na ruchy předvádějí rafinované vytváření hluků tím, že střílejí z různých typů zbraní.

Část *Zvukový design* (*Sound Design*) v bonusu *Hudba a zvuk* (*Music and Sound*) na DVD k *Toy Story 2: Příběh hraček* (*Toy Story 2*, 1999) obsahuje dobrý příklad toho, jakou roli hraje zvuk v jednotlivých scénách. Ve scéně, v níž skupina hraček přechází rušnou ulici, bylo cílem filmařů vytvořit extrémní kontrasty mezi pohybem a klidem. Jedním z postupů bylo zastavování a opětovné pouštění hudby podle toho, jak se hračky zastavují a zase rozejdou. Scénu v tomto bonusu uvidíte pouze s ruchy, pak pouze s hudbou a nakonec se závěrečnou mixáží zvuku.

Každý díl *Pána prstenů* nabízí bonus s názvem *Zvukové prostředí Středozezemě* (*The Soundscapes of Middle-Earth*, 2002, 2003 a 2004), celkem trvají tyto tři bonusy asi hodinu. Dokument na *Společenstvu prstenu* pojednává o postsynchronech a zmiňuje rovněž ruchy. Každý díl trilogie obsahuje také část s názvem *Hudba pro Středozezemí* (*Music for Middle-Earth*, 2002, 2003 a 2004) – tyto tři části trvají také asi hodinu. DVD *Dvě věže* obsahuje ukázkou mixáže zvuku s osmi verzemi téže části bitvy o Helmův žleb: jednu se zvukem nahraným na place během natáčení, šest s vybranými částmi zvuku (v jedné je hudba, v další jen zvuky zbraní apod.) a nakonec závěrečnou mixáž. Šest nekompletních stop již ale bylo částečně zmixováno z jednotlivých záznamů. Původně byl každý jednotlivý zvuk zaznamenan odděleně. Například brzy po začátku *Návratu krále*, když Gandalf vede skupinu skrze les

do Železného pasu, jednu zvukovou stopu zabírálo jen chřestění Legolasových šípů v toulci, zvuk, který v závěrečné mixáži sotva rozpoznáte.

Diskuse o hudebních doprovodech patří ve „filmech o filmu“ k nejběžnějším. John Williams rozsáhle komentuje narativní funkce své hudby v obzvláště detailním a systematickém bonusu *Komponování hudby pro Válku světů* (*Scoring War of the Worlds*, 2005), který režíroval Steven Spielberg. V bonusu *Hudba* (*Music*) k filmu *Zlatý kompas* rozebírá skladatel Alexandre Desplat hudební motivy – mluví též o exotických nástrojích, které si vybral, aby charakterizoval různé etnické skupiny objevující se v příběhu. Hans Zimmer, skladatel

hudby k filmu *Temný rytíř*, popisuje disharmonickou hudbu spojovanou s postavou Jokera v bonusu *Zvuk anarchie* (*The Sound of Anarchy*).

Westerny Sergia Leoneho jsou často nazývány „operními“ a historik filmové hudby Jon Burlingame vysvětluje důvody tohoto pojmenování v bonusu *Il Maestro: Ennio Morricone a Hodný, zlý a ošklivý* (*Il Maestro: Ennio Morricone and The Good, the Bad, and the Ugly*, 2004). Na rozdíl od většiny filmové hudby byly hudební doprovody pro Leoneho filmy složeny předem a tento bonus vysvětluje, jak se režisér nechal hudbou při natáčení a stříhání filmů vést.

kapitola 8

Shrnutí: Styl jako formální systém

Pojetí stylu

Na začátku druhé části jsme viděli, jak spolu v rámci celkové *formy* souvisejí různé části filmu. Nyní, když jsme prozkoumali každou kategorii filmových postupů, můžeme pokročit a podívat se na to, jak na sebe tyto postupy vzájemně působí a jak vytvářejí další formální systém filmu, jeho **styl**. Tyto dva systémy – styl a narativní nebo nenarativní forma – se vzájemně ovlivňují.

Stylistické vzorce jsou hlavní částí každého filmu. Někdy ovšem mluvíme o stylu několika filmů od téhož režiséra. Viděli jsme, jak Buster Keaton ve filmu *Frigo, oběť krevní msty* k dosažení komičnosti mizanscény opakovaně využívá celky – což je součást jeho stylu i v jiných filmech. Mnozí filmaři mají svůj specifický styl, a když budeme analyzovat způsob, jakým využívají postupy v celkových filmových systémech, můžeme těmto stylům porozumět.

▲ Navíc lze mluvit o *skupinovém stylu*, tedy o opakujícím se využívání totožných postupů ve filmech různých filmařů. Dá se hovořit o stylu německého expresionismu nebo o stylu sovětské montážní školy. Některými význačnými skupinovými styly, které se objevily v dějinách kinematografie, se budeme zabývat v šesté části.

Filmař a styl

Žádný film nevyužívá všech technických možností, které jsme nastínili. Volby, jež se filmařům nabízejí, jsou omezeny třeba dějinnými okolnostmi. Před rokem 1928 filmaři například nemohli využít synchronizovaný zvuk. Omezení existují i dnes, kdy je šíře technických možností daleko

▲ „Konkrétní volby vás vedou jistým směrem a z toho pak vznikne to, co lidé nazývají stylem.“
Christopher Doyle, kameraman (*Chungking Express*)

■ V článku „The sarcastic laments of Béla Tarr“ sledujeme stylistický a formální vývoj jednoho z významných filmařů současnosti.
www.davidbordwell.net/blog/?p=1315

rozsáhlejší. Současní filmaři nemohou pracovat s již zastaralým ortochromatickým filmovým materiálem používaným v období němého filmu, i když je v jistých ohledech lepší než filmové materiály, které se nabízejí dnes. Také ještě nebyl vynalezen vhodný systém pro natáčení 3D-filmů, při jejichž sledování by si diváci nemuseli nasazovat speciální brýle.

Je ještě jeden důvod, proč mohou být v jediném filmu využity jen některé technické postupy. Jak jsme viděli v kapitole 1, filmař pracující na konkrétním filmu musí volit, jaké postupy využije. Většinou si vybere několik z nich a drží se jich po celý film. Bude obvyklé v celém filmu využívat tříbodové osvětlení, kontinuální střihovou skladbu nebo diegetický zvuk. Některé části se mohou lišit od jiných, ale ve většině případů film spoléhá na konzistentní využívání určitých postupů. Filmový styl je výsledkem kombinace historických omezení a záměrných voleb.

Filmaři si též záměrně volí postupy, které poukazují na paralely v příběhu. Piotr Sobociński, kameraman Krzysztofa Kieślowského, vyprávěl, že záběr z kamerového jeřábu na módní přehlídku ve filmu *Tři barvy: Červená (Trzy kolory: Czerwony, 1994)* byl promyšlen tak, aby připomínal dřívější pohyb kamery, která sjede dolů, když hrdince na ulici upadne kniha. Podobně tomu bylo, když Elia Kazan natáčel *Viva Zapata!* (1952) a použil nájezd na Zapata, jenž ignoruje dav rolníků, kteří jdou společně s ním: „Museli jsme zvolit detailní záběr, protože jsem chtěl ukázat jeho výraz nebo, lépe řečeno, absenci jakéhokoli výrazu. Později jsme tento záběr dali do kontrastu s podobným záběrem z kamerového vozíku na policejního náčelníka, který si začíná uvědomovat, co se děje. Účelem bylo ukázat rozdílnost těchto dvou výrazů.“

■ Jestliže se ve filmech pracuje se silnými narativními kontrasty, budou často ještě posíleny výraznými rozdíly ve stylu. Film Jacquesa Tatiho *Můj strýček (Mon Oncle, 1958)* dává do protikladu půvab starých pařížských čtvrtí a sterilitu

O stylu dvou filmových režisérů předchozí generace, kteří natáčeli výrazně umělecké filmy, si přečtěte v příspěvku „Bergman, Antonioni, and the stubborn stylists“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=1139

nových budov, které je nahrazují. Pan Hulot žije ve zchátralém činžáku na tichém náměstíčku, zatímco Arpelovi – Hulotova sestra, jeho švagr a synovec – se právě přestěhovali do ultramoderního domu, který je plný nejprogressivnějších technických vymožeností a elegantního, leč nepohodlného nábytku. Scény ze čtvrti, v níž bydlí Hulot, jsou vesměs doprovázeny veselou hudbou, jež umlkne jen ve chvílích, když zazní důležité ruchy či dialogy. Kamera v této lokalitě zůstává mimo byt, což upozorňuje na spoležití mnoha lidí, kteří žijí a pracují na náměstí 8.1. Oproti tomu ve scénách s Arpelovými nezní žádná hudba. Místo ní slyšíme klapot podpatků na dlážděných podlahách a cvakání či bzučení podivných zařízení domu. Záběry často ukazují vnitřek domu a přes bezpečnostní kovový plot takřka nevidíme na ulici 8.2.

Mnozí filmaři plánují celkový styl filmu tak, aby odrážel vývoj fabule. Pro film *Mrtvý muž přichází* (*Dead Man Walking*, 1995) vymyslel Tim Robbins se svým kameramanem Rogerem Deakinsem vizuální vzorec k vyjádření narůstající intimity mezi Helenou a Matthewem (hrají je Susan Sarandonová a Sean Penn), kteří spolu v průběhu filmu několikrát hovoří. Úvodní scény byly natočeny tak, aby zdůrazňovaly drátěné pletivo mezi nimi – bylo vždy zaostřeno –, přičemž postava, kterou hraje Sean Penn, se zdála vzdálenější. V pozdějších scénách je s využitím objektivů s větší ohniskovou vzdáleností a pomalých jízd tato bariéra omezena na minimum. Naposledy spolu hrdinové komunikují skrze sklo v popravčí místnosti. V této scéně jsou často v záběru oba – při záběrech na Helenu se totiž Matthewova tvář odráží ve skle. Jako obvykle se zde k utváření zážitku z filmu využívá opakování a odlišnost.

Divák a styl

Divák se k filmovému stylu také nějakým způsobem vztahuje. I když si toho jsme vědomi jen málokdy, často od stylu něco očekáváme. Když vidíme dvě postavy snímané v celku, očekáváme střih na detailnější záběr. Když jde herec

doprava a blíží se k okraji rámu, očekáváme panorámu nebo jízdu kamery vpravo, aby osoba zůstala v záběru. Když postava promluví, očekáváme, že uslyšíme diegetický zvuk, jenž odpovídá zdroji.

Podobně jako různá další očekávání, i ta stylistická jsou odvozena jak z naší obecné zkušenosti se světem (lidé mluví, necvrlikají), tak i z naší zkušenosti s filmem a jinými médii. Konkrétní filmový styl může naše očekávání potvrdit, pozměnit, zklamat nebo provokovat.

Mnohé filmy přizpůsobují využívání postupů našim očekáváním. Například konvence klasické hollywoodské kinematografie a konkrétních žánrů vesměs utvrzují předpoklady, s nimiž již přistupujeme k sledování filmu. Jiné filmy vyžadují, abychom svá očekávání poněkud zúžili. Keatonův *Frigo, oběť krevní msty* nás nabádá k tomu, abychom očekávali manipulaci s figurami a předměty v hlubokém prostoru, zatímco *Velká iluze* Jeana Renoira vyvolává konkrétní očekávání ohledně pravděpodobných pohybů kamery. Režiséři jiných filmů zase sahají spíše k neobvyklým prostředkům a abychom jim porozuměli, musíme si vytvořit nová stylistická očekávání. Třeba střihové diskontinuity ve filmu *Deset dní, které otřásly světem* Sergeje Ejzenštejna a využití *voice-over* narace ve filmu *Dokonalý trik* nás vlastně učí, jak rozumět stylu.

Jinými slovy, režisér řídí nejenom herce a štáb. Řídí také nás, směřuje naši pozornost, utváří naše reakce. Filmařova rozhodnutí v otázkách využívání různých postupů totiž ovlivňují, co vnímáme a jak na to reagujeme.

Styl je tedy uspořádané využívání postupů v průběhu filmu. Každý film bude společně při vytváření svého stylu na konkrétní technické možnosti, které jsou vybírány filmařem, ale též omezeny historickými okolnostmi. Pojem *stylu* můžeme i rozšířit: popisuje typické využívání postupů jedním filmařem nebo skupinou filmařů. Ačkoli divák nemusí filmový styl jako takový vnímat, přesto se na jeho zážitku z filmu podílí.

Jak analyzovat filmový styl

Jako diváci si samotného filmového stylu všimáme jen zřídka, i když si samozřejmě uvědomujeme jeho výsledky. Jestliže chceme porozumět tomu, jak se těchto výsledků dosáhne, musíme se pozorně dívat a poslouchat. Poněvadž předchozí čtyři kapitoly nám ukázaly, jak si všimnout stylistických aspektů, pojďme se podívat na čtyři obecné kroky, které bychom při analýze filmu měli brát v úvahu.

První krok: určit organizační strukturu

Prvním krokem je pochopit, jak film drží pohromadě jako celek. Jestliže je to narativní film, bude využívat všech principů, o nichž jsme mluvili v kapitole 3. Tedy, bude mít syžet, který nás bude navádět, jak sestavit fabuli; bude manipulovat s kauzalitou, časem a prostorem; bude obsahovat jasný vývojový vzorec od úvodu až k závěru; může využívat paralelismus a narace bude na různých místech balancovat mezi omezeným a neomezeným věděním. (Ne všechny filmy vyprávějí příběhy. O jiných typech filmů se zmiňujeme v kapitole 10.)

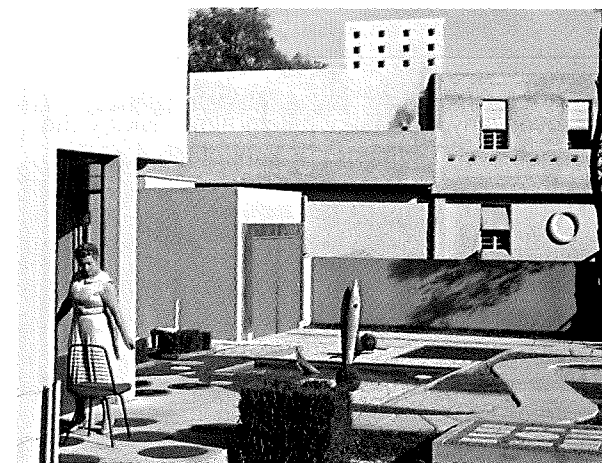
Druhý krok: určit charakteristický postup

V této fázi analýzy využijeme přehledu jednotlivých postupů, který jsme načrtli v kapitolách 4 až 7. Musíte být schopni zaznamenat barvy, osvětlování, rámování, střih a zvuk, čehož si většina diváků vědomě nevšimá. Jakmile si ale všech zmíněných aspektů všimnete, můžete je chápat jako postupy – jako jsou třeba nediegetická hudba nebo podhled.

Ale i když si něčeho všimneme a pojmenujeme to, jsme stále jenom na začátku stylistické analýzy. Badatel se musí vycvičit v rozpoznávání *charakteristických* postupů. Částečně to budou ty, na něž se film nejvíc spoléhá. Trhavá transfokace ve *Wavelength* a rychlý diskontinuální střih *Deseti dní, které otřásly světem* si zaslouží pozornost, protože oba tyto postupy hrají v celkovém účinku těchto filmů klíčovou roli.



8.1



8.2

8.1 *Můj strýček*. Pan Hulot si povídá se sousedkou a kolem procházejí lidé.

8.2 Nezvykle upravená zahrada rodiny Arpelovy s obrovskými bezpečnostními vraty, které zakrývají výhled na ulici.

s.
398–399

Pojetí
stylu

kapitola 8
Shrnutí:
Styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

■ O filmu *Indiana Jones a Království křišťálové lebky* a o některých aspektech střihu a osvětlování, které Steven Spielberg volí, se zmiňujeme v článku „Reflections in a crystal eye“. www.davidbordwell.net/blog/?p=2379

Určení toho, co je charakteristické, navíc částečně závisí i na badatelově cíli. Jestliže chcete prokázat, že styl filmu je typický pro jeden konkrétní přístup k natáčení, můžete se zaměřit na to, jak se použitý postup přizpůsobuje stylistickým očekáváním. Střih po ose *Maltézského sokola* není nijak nápadný ani zvýrazněný, nicméně pro styl tohoto filmu je charakteristické právě dodržování pravidel klasické kontinuální střihové skladby. Naším cílem v kapitole 6 bylo ukázat, že v tomto ohledu je zmíněný film typickým příkladem. Jestliže ale chcete zdůraznit neobvyklé vlastnosti stylu filmu, můžete se soustředit na méně předvídatelné technické postupy. Ejenšteinovo využívání střihu ve filmu *Deset dní, které otřásly světem* je neobvyklé a představuje volby, k nimž by sáhlo jen málo filmařů. Byla to právě originalita těchto postupů, kterou jsme se rozhodli zdůraznit v kapitole 6. Z hlediska originality pak třeba kostým v *Deseti dnech, které otřásly světem* není tak charakteristickým stylistickým rysem jako střih – výběr kostýmů se totiž blíží konvenční praxi. Badatelovo rozhodování o tom, jaké postupy jsou charakteristické, bude tedy částečně ovlivněno tím, na co film klade důraz, a částečně tím, jaký má badatel cíl.

Třetí krok: vypracovat vzorce postupů

Jakmile jste identifikovali charakteristické postupy, všimněte si toho, jak jsou uspořádány. Postupy budou opakovány a variovány, vyvíjeny a porovnávány, a to jak v celém filmu, tak i v rámci jednotlivých segmentů. V kapitolách 4 až 7 jsme to ukázali na několika filmech.

Na stylistické vzorce se můžete zaměřit dvěma způsoby. Můžete třeba přemýšlet nad svými reakcemi. Když scéna začíná nájездem kamery, očekáváte, že skončí jejím odjezdem? Když vidíte postavu, která se dívá doleva, předpokládáte, že něco nebo někdo je mimo záběr a další záběr nám to odhalí? Když pocítujete rostoucí vzrušení v akční scéně, souvisí to se zrychlujícím se tempem hudby nebo se zrychlujícím tempem střihu?

Další taktikou, jak si povšimnout stylistických vzorců, je zaznamenat způsoby, jimiž styl podporuje vzorce formálního uspořádání. Filmaři často záměrně utvářejí stylistický systém filmu tak, aby zdůraznili vývoj dramatu. Viděli jsme, jak změny v barevném schématu odrážely tři stadia vývoje syžetu ve filmu *Zamilované ženy* 4.41–4.43. Ve filmu *Amistad* (1997) Steven Spielberg a jeho kameraman Janusz Kaminski sledovali cestu otroků ke svobodě tím, že osvětlovali a natáčeli čtyři scény u soudu znatelně jinak: od zelenavého, nejasného světla a poněkud nahodilé práce kamery až k závěrečné scéně u Nejvyššího soudu s výrazným osvětlením a plynulým pohybem kamery.

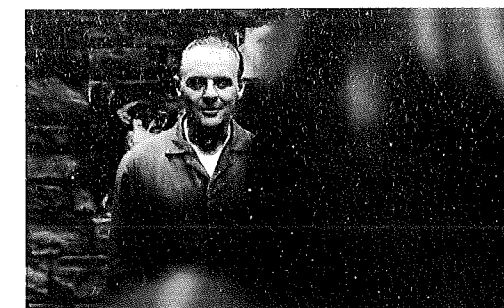
Při plánování filmu *Portrét dámy* (*The Portrait of a Lady*, 1996) Jane Campionová a její kameraman Stuart Dryburgh přizpůsobili barevnost filmu dospívání hlavní hrdinky. Isabel je na začátku filmu idealistická a trochu tvrdohlavá mladá žena, s níž se seznamujeme během léta v Anglii, přičemž obrazu dominují světle zelené a žluté tóny. V Sieně, kde jí učaruje Osmond, kterému jde jen o to rychle se dostat k bohatství, je paleta bohatší a v teplejších barvách, mezi nimiž převládají oranžová a červená. O několik let později je Isabel za Osmonda nešťastně vdána a barevné schéma je laděno do světle modré. Závěrečná scéna se vrací na anglický venkov, čímž připomíná úvodní scénu, ale nyní sledujeme Isabel chytřejší a plnou výčitek. Uvažuje nad svou budoucností, přičemž vidíme zasněženou krajinu lehce ponořenou do modré, což naznačuje, že jí stále pronásledují vzpomínky na její manželství.

I v kratším časovém úseku dokáže styl navodit pocit vývoje vyprávění. Scéna se bude obvykle skládat z následujícího dramatického vzorce: setkání, konflikt, následky – a styl to bude často reflektovat. Během scény se střih stane nápadnějším a kamera zachytí postavy v detailnějších záběrech. Například ve filmu *Mlčení jehňátek* začínají scény rozhovorů mezi Clarice Starlingovou a Hannibalem Lecterem vesměs konvenčním

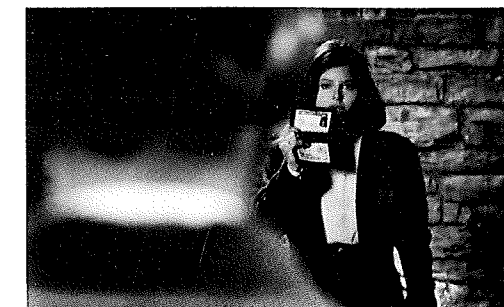
záběrem/protizáběrem. Postavy v polocelku se vždy dívají lehce vpravo nebo vlevo od kamery 8.3, 8.4. Když jejich rozhovor začne být intenzivnější a osobnější, kamera se k oběma přibližuje a přemísťuje se pozvolna k ose akce, až dokud se postavy nedívají přímo do objektivu 8.5, 8.6.

Jak jsme viděli ve filmu *Velká iluze* (s. 268–271), styl může vytvářet asociace mezi jednotlivými situacemi, třeba když pohyb kamery naznačuje propojení mezi zajatci. Styl je též schopen posílit paralely, jak je tomu například u jízdy kamery, porovnávající válečné trofeje Rauffensteina a Elsy. Později uvidíme, jak styl dokáže posílit i uspořádání nenarativních filmů.

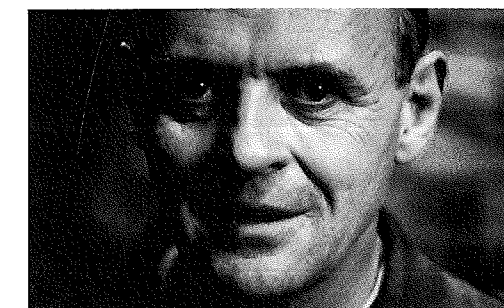
Někdy ovšem stylistické uspořádání nerespektuje celkovou strukturu filmu. Domáhat se naší pozornosti může i styl sám o sobě. Poněvadž většina stylistických postupů plní několik funkcí, jednotlivý postup může zajímat badatele z různých důvodů. Na obrázcích 6.130 a 6.131 je střih mezi šňůrou na prádlo a obývacím pokojem přechodem mezi scénami. Ale tento střih je zajímavý především z jiného důvodu: neočekáváme totiž, že by narativní film podobně zacházel s objekty, jako je třeba obyčejná barevná skvrna (pomocí střihu jsou porovnávány červený svetr a červené stínítko lampy). Taková pozornost věnovaná kompozičním vztahům bývá konvencí abstraktní formy. V našem příkladu z Ozuova filmu *Dobré ráno* stojí stylistická volba v popředí, neboť přesahuje svou narativní funkci. Ale i tady stylistické uspořádání stále vyvolává divákova očekávání a vtahuje ho do dynamického procesu. Každý, kdo si povšiml vizuální návaznosti červených předmětů ve filmu *Dobré ráno*, bude s největší pravděpodobností takovým nekonvenčním způsobem střihu zaujat. Ale i když se stylistické vzorce skutečně odchyľují od normy, beztak potřebujeme mít pocit uspořádání filmového vyprávění, abychom dokázali rozpoznat, jak a kdy se tyto odchylky objevují.



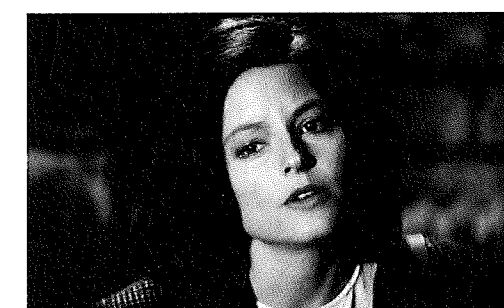
8.3



8.4



8.5



8.6

8.3 *Mlčení jehňátek*. Úvodní rozhovor filmu je natočen v hloubce prostoru a záběru dominuje hlava postavy v popředí...

8.4 ...což zdůrazňuje odstup, který je mezi dvojicí.

8.5 Později v téže scéně, detailnější záběry...

8.6 ...tento odstup ruší.

s.
400–401

Jak
analyzovat
filmový
styl

kapitola 8
Shrnutí:
styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

Zblízka

Filmový styl ve filmu *Ani stín podezření*

Strýček Charlie přijel navštívit rodinu své sestry do Santa Rosy v Kalifornii. Charlie je světák a rozhazuje peníze. Jeho sestra Emmy ho zbožňuje, a dokonce po něm pojmenovala svou dceru Charlie. Ale zatímco se strýček Charlie po-flakuje po městě, malá Charlie začíná tušit, že je sériový vrah, jenž okrádá bohaté vdovy. Nemůže to dokázat – název filmu je „Stín podezření“¹ –, ale postupně objevuje strýčkovu hroznou tvář. Režisér Alfred Hitchcock v mnoha scénách využívá filmový styl, aby propojil naše vnímání a chápání událostí s tím, jak situaci vnímá a chápe malá Charlie.

Klíčová chvíle v tomto procesu přichází ve scéně rodinné večeře. Strýček Charlie vychvaluje život na maloměstě. Ve městech, jako je Santa Rosa, mají ženy stále co na práci, ne jako bohaté a zkažené ženské, které lze potkat ve velkoměstech. Strýček pomalu přechází do nenávistného monologu:

„A co dělají tyhle manželky, tyhle zbytečné ženy? Vidíte jich tisíce v hotelech, v těch nejlepších hotelech. Propíjejí peníze, projíždají peníze, prohrávají je v bridži, který hrají celé dny a noci. Páchnou penězi. Jsou pyšné na svoje šperky, ale na nic jiného. Je to strašné... tlusté, uvadlé, chamtivé ženské.“

V reakci na tato slova malá Charlie vyhrkne: „Žijí! Jsou to lidské bytosti!“ A strýček Charlie odpoví: „Opravdu? Opravdu, Charlie? Jsou to lidé, nebo vypasená skuhrající zvířata?“ V tu chvíli – jako kdyby si uvědomil, že zašel příliš daleko – se strýček Charlie usměje a začne se zase chovat mile.

Tato působivá scéna závisí na mnoha stylistických rozhodnutích, jak oslovit publikum. Dialog zase o něco víc potvrzuje podezření malé Charlie: její strýček je vrah. Protože my, diváci,

máme podobné podezření, scéna nás popostrčí blíže k stejnému závěru. Naznačuje, že strýček je poněkud šílený. Jeho zabití pramení nejenom z jeho zlodějských sklonů, ale i z hluboce zakořeněné nenávisti k ženám. Scéna nám pomůže lépe porozumět jeho charakteru. Naše reakce má také citový rozměr, neboť strýček ve svém popisu ženy hrůzostrašně odlišuje.

V kontextu filmu má tato scéna hned několik funkcí. Vývoj fabule závisí na návštěvě strýčka Charlieho u příbuzných a na vzrůstajícím podezření malé Charlie, která tuší, že strýček je vrah. Ale jak poznamená strýček Charlie, nikomu to nemůže prozradit, protože by to zničilo její matku. To způsobí silný konflikt nejenom mezi ní a jejím strýčkem, ale také v její mysli. Její přístup se změní, když se dozví pravdu. Na začátku filmu svého strýčka zbožňuje, ale nakonec si hoře uvědomí jeho pravou tvář a její důvěra ve svět se začíná otřásat. Scéna u večeře tedy přispívá k vývoji postavy malé Charlie.

I sama skutečnost, že se scéna odehrává u večeře, je důležitá. U téhož stolu se totiž dříve odehrály i radostnější události. V jedné chvíli dá strýček Charlie Emmě retušovanou fotografii jejich rodičů, což, jak se zdá, dokazuje jeho upřímnou lásku k ní a k jejich rodině. Malá Charlie je nadšena 8.7. V předchozích scénách je nám ukázán zvláštní vztah, který k sobě neteř a strýček mají. Charlie jí dokonce daruje elegantní prstýnek 8.8. Prsten hraje v syžetu významnou roli, protože malá Charlie na něm objeví vyrytý nápis (ten svědčí o tom, že patřil jedné z obětí jejího strýce). Společně s dalšími událostmi, kterých jsme již byli svědky, vytváří nenávistný monolog strýčka Charlieho, určitý formální vzorec.

Hitchcock pevně věřil, že film jako médium dokáže probudit divákovu mysl a city. Právě proto v momentě, kdy strýček Charlie začne svůj monolog, Hitchcock využije ustavujícího záběru na celý stůl 8.9. Podobné záběry jsme viděli již v dřívějších scénách: směřují naši pozornost k pozicím hlavních postav dané scény.

Zároveň Hitchcock aranžuje scénu tak, aby v čele stolu neseděl manžel Emmy, ale strýček Charlie. Jeho převaha v domácnosti je tak znázorněna i vizuálně. Jakmile Charlie promluví, následuje záběr na Emmy a pak krátký záběr na malou Charlie, která ho s obavami sleduje 8.10. Když strýček začne kritizovat „zbytečné ženy“ a ve svém útku pokračuje, následuje detailnější záběr na jeho tvář 8.11.

Velice důležitý je zde herecký výkon Josepha Cottena. Překypuje odporem k „tlustým, uvadlým, chamtivým ženským“. Svou řeč pronese bez mrknutí, jako kdyby ani nemluvil k ostatním, ale pouze přemítal ve své mysli. Hitchcock zveličil účinek Cottenova výkonu nájezdem, který eliminuje všechny ostatní postavy u stolu. Kamera se plynule přibližuje a celý rám je zaplněn tváří strýčka Charlieho, jehož monolog je stále naléhavější a zuřivější 8.12.

Hitchcock mohl zvolit i jiné postupy. Mohl natočit strýčka Charlieho zezadu, skrýt tak jeho tvář a ukázat reakce ostatních u stolu. Mohl přerušit záběr na Charlieho reakcí Emmy, jejího manžela a jejich dětí. Avšak Hitchcock docílil zvláštního účinku strhujícím pomalým pohybem k Charlieho tváři, na níž je patrná jeho nenávist k ženám. I když mluví nahlas, neoblomný pohyb přibližující se kamery naznačuje, že právě nahlížíme do jeho mysli.

Většina režisérů by ze strýčka Charlieho při této promluvě strhla na tvář malé Charlie, která vyhrkne: „Žijí! Jsou to lidské bytosti!“ Ovšem Hitchcock nechává její výbuch mimo obraz. Potom následuje neočekávaný a děsivý moment. Jak se kamera přibližuje do extrémně „těsného“ detailu, strýček Charlie se trochu pootočí, podívá se do kamery a odpoví: „Opravdu, Charlie?“ 8.13

Najednou jsme zaujali dívčíno místo a vidíme v plné síle nenávist jejího strýce. (Dříve jsme viděli, jak Jonathan Demme používá obdobný postup při natáčení Hannibala Lectera ve filmu *Mlčení jehňátek*, 8.3–8.6.) Stejně jako malá Charlie si začínáme uvědomovat, že je sociopat. Scéna



8.7



8.8

8.7. *Ani stín podezření*. Malá Charlie je nadšena, když strýček Charlie ukazuje fotografii jejich prarodičů.

8.8. V znepokojující scéně připomínající zasnoubení milenců navléká strýček Charlie své neteři prsten.

je ještě děsivější kvůli jeho upřenému pohledu a pečlivě promyšlenému monologu. Hitchcockova volba inscenování, rámování, zvuku a střihu vtáhla do příběhu naši mysl i city.

Hitchcockův styl v této scéně se vztahuje k volbám postupů v celém filmu. Například zmiňovaný záběr na strýčka Charlieho je v celém filmu nejdetailnější, čímž toto sevřené rámování nabývá na patřičné působivosti. Obecně platí, že Hitchcock používá postupy, které nás staví do pozice postav. Během filmu zapojuje optický hlediskový záběr: nejčastěji nám dovoluje sdílet pohled s malou Charlie 8.14, 8.15.

Systém stylistických voleb je dodržen i během monologu u večeře. Krátký záběr na malou Charlie nám připomíná její pozici vedle strýce 8.10. Ale místo aby Hitchcock nechal strýčka Charlieho začít monolog pohledem na jeho neteř, nechá ho mluvit k jiným postavám u stolu, nebo snad k sobě samému 8.11, 8.12. Teprve až malá Charlie mimo záběr vybuchne, otočí se strýček k ní – a k nám 8.13. Hitchcock si nechal tento nejohroživější pohled až na konec záběru.

Styl této scény úzce souvisí s omezeností narace ve filmu jako takovém. Po příjezdu strýčka Charlieho do Santa Rosy sice máme možnost nahlédnout trochu do jeho soukromí, ale scény se většinou věnují rodině Emmy a zejména malé Charlie. Víme o jejím strýci jen o trochu víc než ona sama. Například hned od začátku máme podezření, že ho hledá policie, ale nevíme, co přesně vyšetřují. Později vidíme, že si strýček Charlie vytrhne článek z novin, ale teprve až ho najde jeho neteř, dozvíme se, co se snažil ukrýt. Pomalu začínáme chápat, společně s malou Charlie, že vrah „veselých vdov“ je stále na svobodě a že strýc Charlie je hlavním podezřelým.

Celková forma vývoje příběhu a práce s filmovým stylem v každé scéně nás tím pádem svazují s malou Charlie. Víme zhruba totéž, co ona, a klíčové informace se dozvídáme společně s ní. Ve scéně večeře se propojí rozvíjející se dějová linie s Hitchcockovým stylem a ještě těsněji nás spojí s malou Charlie. Okamžik, kdy se strýček Charlie vyzývavě otočí na kameru, pak představuje v tomto vzorci vrcholný moment.



8.9



8.10



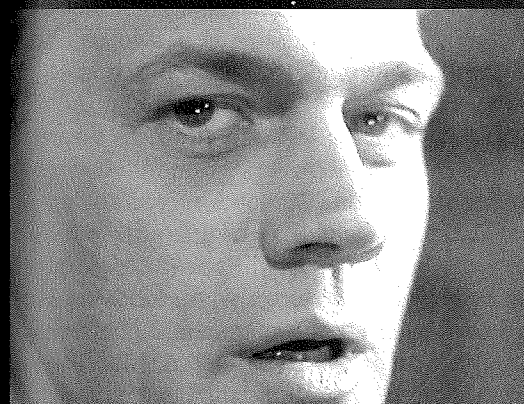
8.11



8.12



8.14



8.13



8.15

s.
404–405

Zblízka
Filmový
styl
ve filmu
*Ani stín
podezření*

kapitola 8
Shrnutí:
Styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

8.9 Záběr zachycuje rodinu u stolu, přičemž nejlépe jsou vidět strýček Charlie a jeho neteř.

8.10 Po záběru na Emmy střihne Hitchcock na malou Charlie, která s neklidem pozoruje svého strýčka.

8.11 Strýček Charlie začíná svůj monolog o zbytečných ženách.

8.12 Kamera se přibližuje...

8.13 ...a je velmi blízko, když se strýček Charlie otočí a na protesty malé Charlie, že to jsou přece lidé, odpoví slovy: „Opravdu, Charlie?“

8.14 V jedné z předchozích scén, když už začíná svého strýčka podezírat, se zastaví Charlie na schodišti přede dveřmi.

8.15 Hitchcock nám poté nabídně optický hlediskový záběr, který vysvětlí, proč zaváhala: její matka na strýčka Charlieho fascinovaně zírá.

Čtvrtý krok: navrhnout funkce charakteristických postupů a vzorce, které je vytvářejí

■ Teď bude badatel pátrat po roli, jakou styl v celkové formě filmu hraje. Má pohyb kamery tendenci vytvářet napětí tím, že zdrží odhalení informací o fabuli, jako je tomu na začátku filmu *Dotek zla* (s. 280–281)? Vytváří využívání diskontinuální střihové skladby vševědoucí naraci jako v sekvenci z *Deseti dnů, které otřásly světem*, kterou jsme analyzovali na s. 336–340? Přiměje nás kompozice záběru soustředit se na nějaký konkrétní detail (viz 4.140, záběr na Anninu tvář z filmu *Den hněvu*)? Jsou hudba nebo ruchy zdrojem překvapení?

Nejkratší cestou k pochopení funkce konkrétního postupu je uvědomění si toho, jak na nás film působí jako na diváky. Styl dokáže umocnit *emocionální* aspekty filmu. Zatímco rapidmontáž v *Ptáčích* v nás vyvolává šok a děs, kolísavé bzučení v hudebním doprovodu k filmu *Dokonalý trik* vytváří kombinaci napětí a melancholické nálady.

▲ Styl rovněž vytváří *význam*. Měli bychom se však vyhnout tomu, abychom izolované součásti chápali odděleně, bez závislosti na jejich kontextu. Jak jsme tvrdili na s. 254, nadhled neznamena automaticky „porážku“, stejně tak jako podhled neznamena automaticky „moc“. Neexistuje žádný slovník, který by upřesňoval významy jednotlivých stylistických prvků. Místo toho musí badatel podrobně prozkoumat celý film, vzorce objevujících se postupů a konkrétní účinky filmové formy. Například ve *Velké iluzi* je kontrast mezi Rauffensteinem a Elsou posílen Renoirovými paralelními jízdami.

■ Význam je pouze jeden typ účinků a není důvod očekávat, že každý stylistický rys bude mít tematický význam. Součástí režisérovy práce je vést naši pozornost, a tak bude mít styl často pouze *percepční* roli – přimět nás, abychom si něčeho povšimli, zdůraznit nějakou věc na úkor jiné, mást naši pozornost, vyjasňovat, posilovat nebo komplikovat naše chápání akce. (Viz Zblízka.)

Jeden ze způsobů, jak pochopit funkci konkrétních postupů, je *představit si alternativy* a uvědomit si, jak by se při jejich využití lišil výsledek. Předpokládejme, že by režisér zvolil jiný postup – dosáhl by jiného účinku? Jakého a jak? Připusťme, že by Hitchcock ve scéně z *Ani stín podezření* prostříhl záběr na malou Charlie, když vyhrkne: „Žijí! Jsou to lidské bytosti!“ Přesunutí pozornosti diváků na její reakci by mohlo odlehčit dramatické napětí vzniklé ze stoupající zahořklosti strýčka Charlieho a přerušilo by plynulou gradaci, kterou cítíme v pohybu kamery, jež se postupně přibližuje k jeho tváři.

Vzpomeňme si na jiný příklad: Keaton nás ve filmu *Friego, oběť krevní msty* nechá pozorovat komickou situaci vzniklou společným umístěním dvou prvků v tomtéž záběru – tak buduje své gagy. Předpokládejme, že by Keaton místo toho každý prvek umístil do jiného záběru a pak je propojil střihem. Význam by byl možná totožný, ale percepční působení by bylo jiné: místo simultánního představení obou prvků, které nutí naši pozornost tékat tam a zpět, bychom tu měli „naprogramovanější“ vzorec výstavby gagů a jejich účinku. Nebo předpokládejme, že by se John Huston vypořádal s úvodní scénou *Maltézského sokola* v jediném záběru pomocí pohybu kamery. Jak by potom směřoval naši pozornost k výrazům tváře Brigid O'Shaughnessyové a Sama Spadea a jak by to ovlivnilo naše očekávání? Tím, že se badatel zaměří na účinky a představuje si alternativy k zvoleným postupům, dokáže jasně porozumět konkrétním funkcím stylu ve zvoleném filmu.

Ve zbytku této kapitoly nabízíme návod, jak lze filmový styl analyzovat. Příkladem bude film, jehož systém vyprávění jsme rozebírali v kapitole 3: *Občan Kane*. Zde projdeme všechny čtyři kroky stylistické analýzy. Poněvadž v kapitole 3 jsme probrali strukturu uspořádání *Občana Kanea*, zde se zaměříme na rozpoznání charakteristických postupů a vypátrání vzorců. Navrhne také, jaké funkce tyto postupy a vzorce plní ve stylu tohoto filmu.

Styl ve filmu *Občan Kane*

Při analýze vyprávění *Občana Kanea* jsme zjistili, že film je uspořádán jako pátrání; reportér Thompson, se pokouší takřka jako detektiv zjistit význam posledního Kaneova slova „Poupě“. Jako diváci jsme ale ke kladení otázek o Kaneovi a k pátrání po odpovědích vybízeni ještě předtím, než se postava Thompsona vůbec objeví.

Úplný začátek filmu představí záhadu. Poté, co roztmívačka odhalí nápis „Vstup zakázán“, se kamera v sérii záběrů z jeřábu pohybuje vzhůru a přenese se přes několikero plotů, přičemž vše kompozičně navazuje v pomalé prolínačce, která záběry spojuje. Následuje řada záběrů na rozlehlý pozemek a v každém z nich je pokaždé někde v dálce vidět veliké panství 8.16. (Tato sekvence v mnohém závisí na zvláštních efektech; samotný dům vlastně tvoří sada namalovaných obrazů zkombinovaných pomocí masky s trojrozměrnými miniaturami v popředí.) Ponuré osvětlení, opuštěné prostředí a zlověstná hudba propůjčují úvodu filmu děsivou nejistotu, kterou si spojujeme s tajemnými příběhy. Tyto úvodní záběry jsou svázány prolínačkami – kamera se k domu zdánlivě přibližuje, ale ve skutečnosti se nehýbe. Mezi dvojicemi jednotlivých záběrů se mění popředí, ale osvětlené okno zůstává v obraze takřka na stejném místě. Tato vizuální návaznost mezi záběry upoutává k oknu naši pozornost. Předpokládáme (a správně), že ať už se v tomto pokoji nachází cokoli, bude to důležité pro začátek vyprávění.

Tento vzorec pronikání do prostoru se ve filmu vrací ještě na několika místech. Kamera se opakovaně přibližuje k předmětům a lidem, které mohou odhalit tajemství Kaneovy povahy, jako v působivém záběru z jeřábu, kdy kamera stoupá podél zdi nočního klubu až ke střešnímu oknu, když jde Thompson zpovídat Susan Alexandrovou 8.17–8.20. Jakmile kamera dosáhne okna, prolínačka a zablesknutí přesunou scénu dovnitř – a do dalšího pohybu z kamerového jeřábu, tentokrát dolů na Susanin stůl. (Některé z těchto

zdánlivých pohybů kamery byly vlastně vytvořeny v laboratoři pomocí zvláštních efektů. Viz Kam dál na konci této kapitoly.)

Mezi úvodní scénou a představením nočního klubu El Rancho rozpoznáme zřetelné podobnosti. Obě scény začínají nápisem (jedna cedulkou „Vstup zakázán“ a druhá reklamním plakátem) a obě nás přesouvají do budov, kde jsme seznámeni s novou postavou. V první scéně je využita série záběrů, zatímco druhá spoléhá spíše na pohyb kamery. Tyto různé postupy však vytvářejí konzistentní vzorec, který se stává součástí stylu tohoto filmu. Když Thompson navštíví Susan podruhé, opakují se opět záběry z kamerového jeřábu, které jsme viděli již během první návštěvy. Druhý flashback, ukazující příběh Jeda Lelanda, nás do scény uvádí zase jiným pohybem. Kamera je původně zacílena na mokrou dlažbu. Pak jede nahoru a najíždí na Susan, která vychází z lékárny. Teprve poté následuje panoráma vpravo, jež odhalí zabláceného Kanea, stojícího na obrubníku. Tento vzorec postupného odhalování prostoru příběhu se nejenom hodí pro pátrání, kterým se řídí celé vyprávění, ale též vyvolává zvědavost a napětí.

Jak jsme viděli už dříve, v závěru filmu jsou často obsaženy variace na jeho začátek. Ke konci filmu *Občan Kane* Thompson své pátrání



8.16

8.16 *Občan Kane*. Úvod.

s.
406–407

Jak
analyzovat
filmový
styl

kapitola 8
Shrnutí:
Styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

■ Zamyšlení nad tím, jak různé prostředky filmového stylu mohou směřovat naši pozornost k určitým prvkům, najdete v „Gradation of emphasis, starring Glenn Ford“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=2986

▲ „V žádném filmu není ani jedna scéna, kterou by padesát různých režisérů nenatočilo padesáti různými způsoby.“
Paul Mazursky, režisér

■ Jemná stylistická opakování obohacují film *Dokonalý trik*. Poukazujeme na to v článku „Niceties: How classical filmmaking can be at once simple and precise“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=3878

po Poupěti vzdává. Ovšem poté, co reportéři opustili obrovské skladiště Xanadu, kamera sleduje množství exponátů Kaneovy sbírky. Pohybuje se na kamerovém jeřábu dopředu, vysoko nad bedny a hromady různých předmětů 8.21. Pak ale sjede dolů, aby se zaměřila na sáňky z Kaneova dětství 8.22. Následuje střih na pec a kamera pokračuje v nájezdu na sáňky, které kdosi vhadže do ohně. Konečně můžeme na sáňkách přečíst slovo Poupě 8.23. Závěr filmu pokračuje v uplatňování vzorce, který byl ustanoven již na začátku, kdy jsme pomocí filmových postupů pronikli do prostoru příběhu a zkoumali tajemství hlavní postavy.

Ale poté, co zahlédneme sáňky, ale film tento vzorec obrátí. Sled záběrů propojených prolínačkami nás zavede zpět mimo prostor Xanadu, kamera opět sjede na nápis „Vstup zakázán“ a my jen váháme, zda naše zjištění opravdu vysvětlilo tajemství Kaneovy povahy. Závěr filmu tedy evidentně odkazuje na jeho začátek.

Náš rozbor uspořádání *Občana Kanea* v kapitole 3 mimo jiné ukázal, že Thompsonovo pátrání bylo z pohledu narace ukončené. Naše vědění je omezené zejména na to, co vědí Kaneovi známí. V rámci flashbacků styl posiluje toto omezení tím, že se vyhýbá křížovému střihu a jiným postupům, které by odpovídaly spíše neomezenému rozsahu vědění. Mnoho scén ve flashbacích je natočeno v poměrně statických celcích, přičemž jsme striktně omezeni na to, čeho byli jednotliví vypravěči svědky. Když se mladý Kane hádá s Thatcherem během křížáckého tažení deníku *Inquirer*, Welles mohl prostříhnout na novináře na Kubě, jenž Kaneovi posílá telegram, nebo ukázat montážní sekvenci jednoho dne ze života v redakci. Místo toho – protože jde o Thatcherův příběh – Welles natočil scénu v dlouhém záběru ukazujícím patovou situaci mezi Kaneem a Thatcherem, kterou završil detailem na Kanea, právě pronášejícího svou arogantní repliku.

Viděli jsme také, že vyprávění v *Občanu Kaneovi* po nás vyžaduje, abychom chápali verze

všech vypravěčů v rámci jejich omezených znalostí jako objektivní. Welles tento postup posiluje tím, že se vyhýbá záběrům, které by naznačovaly percepční nebo mentální subjektivitu. (Srovnajte též s Hitchcockovými optickými hlediskovými záběry ve filmech *Ptáci* a *Okno do dvora*, s. 290–296 a 318–319.)

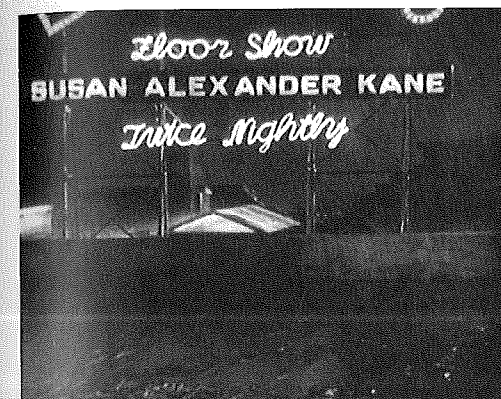
Film rovněž využívá velké hloubky pole, která poskytuje náhled na akci z pozice, která neodpovídá žádné z postav. Dobrým příkladem je záběr zachycující moment, kdy Kaneova matka předává svého syna do Thatcherova poručnictví. Tomuto záběru předchází několik jiných, které nám představí malého Kanea. Následuje střih na zdánlivě obyčejný celek zachycující chlapce 8.24. Kamera však odjíždí a odhaluje okno. Vlevo se objevuje Kaneova matka a volá chlapce 8.25. Kamera pokračuje v jízdě a následuje Kaneovy rodiče a Thatcher, kteří vcházejí do jiného pokoje 8.26. Paní Kaneová a Thatcher sedí u stolu v popředí, aby podepsali dokumenty, zatímco Kaneův otec zůstává stát opodál, vlevo od nich a v dálce si hraje chlapec 8.27.

Welles se v tomto případě vyhýbá střihu. Záběr se tak stává komplexní jednotkou sám o sobě, podobně jako úvod filmu *Dotek zla*, který jsme rozebírali na s. 280–281. Většina hollywoodských režisérů by tuto scénu natočila pomocí záběru/protizáběru, ale Welles před námi ponechává naráz všechny důsledky akce. Chlapec, který je předmětem debaty, zůstává po celou dobu scény rámován ve vzdáleném okně. Hraje si, a proto se domníváme, že nemá tušení o tom, co právě dělá jeho matka.

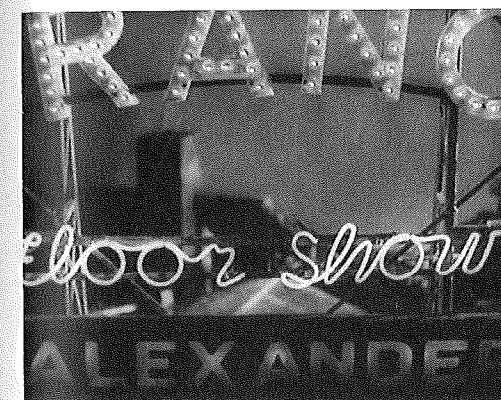
Napětí mezi rodiči je naznačeno nejenom tím, že matka otce vyloučí z debaty u stolu, ale též překrýváním ve zvukové stopě. Otec protestuje proti tomu, aby byl syn předán do Thatcherova poručnictví, a jeho hlas se překrývá s dialogem v popředí, dokonce můžeme z dálky slyšet i chlapcovo volání (je ironií, že křičí: „Unie navěky!“). Rámování během většiny scény zdůrazňuje matku. Je to poprvé a naposled, kdy se



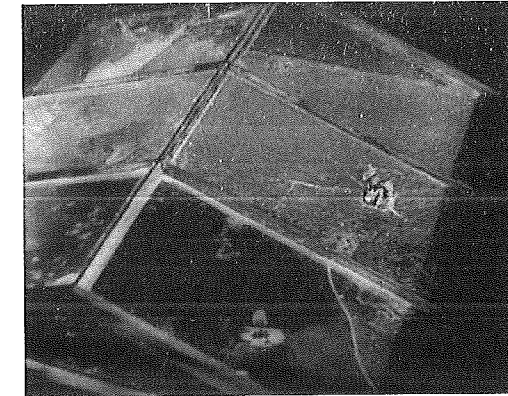
8.17



8.18



8.19



8.20



8.21



8.22

8.17 *Občan Kane*. Na začátku této scény kamera rámuje plakát Susan Alexanderové, jenž visí na fasádě nočního klubu...

8.18 ...pak se po zdi přesune nahoru až na střechnu...

8.19 ...následně jede dopředu a skrze nápis „El Rancho“...

8.20 ...ještě výše, až k střešnímu oknu.

8.21 Záběr z kamerového jeřábu ke konci filmu...

8.22 ...se přesouvá dolů, aby se zaměřil na Kaneovy sáňky.

s.
408–409

Styl
ve filmu
Občan Kane

kapitola 8
Shrnutí:
Styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

ve filmu objeví. Její přsnost a potlačené emoce pomáhají motivovat mnohé události, které se odvíjejí po té, která se zde právě odehrává. Před touto scénou jsme se částečně obeznámili se situací, ale prostřednictvím zvuku, práce kamery a mizanscény je tato komplikovaná akce podána s celkovou objektivitou.

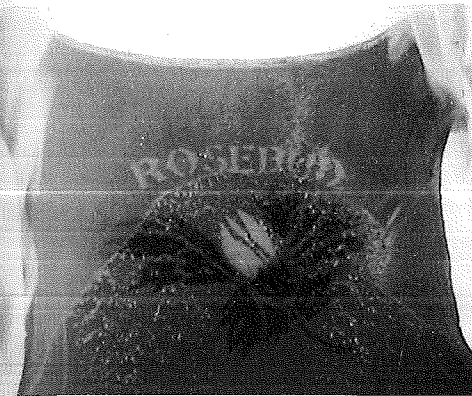
Každý režisér řídí naši pozornost, ale Welles k tomu přistupuje neobvykle. *Občan Kane* nabízí vhodný příklad toho, jak si režisér může vybírat mezi alternativami. V této scéně, která se vzdala střihu, vede Welles naši pozornost využitím mizanscény do hloubky prostoru (chování postav, osvětlování, rozmístění v prostoru) a zvuku. Můžeme sledovat výrazy tváře, protože herci jsou k nám otočeni čelem 8.27. Rámování navíc zdůrazňuje některé figury tím, že jsou umístěny v popředí nebo ve středu záběru 8.28. Navíc když některá z postav promluví, přesouvá se k ní naše pozornost. Welles v takových scénách sice nevyužívá klasický hollywoodský záběr/protizáběr, ale využívá jiné filmové postupy, aby nás pobízel k vytváření správných předpokladů a domněnek o vývoji fabule.

Narace *Občana Kanea* též zasazuje objektivní, ale omezené verze jednotlivých vyprávěčů do širších kontextů. Jednotlivá vyprávění propojuje Thompsonovo pátrání, takže se vlastně dozvídáme to, co on. Ale Thompson se nesmí stát protagonistou filmu, protože to by znamenalo vyloučit Kanea z centra pozornosti. Tady Welles učinil klíčovou stylistickou volbu. Využitím selektivního *low-key* osvětlování a vzorců rámování a inscenování dosáhl toho, že Thompsona skoro nelze rozpoznat. Bývá k nám otočen zády, krčí se v rohu záběru a obvykle bývá zahalen tmou. Pomocí stylu se z Thompsona stal neutrální vyšetřovatel. Není ani tak postavou jako spíše prostředníkem, díky němuž se dozvídáme informace.

Ale ještě obecněji: viděli jsme, že Thompsonovo pátrání a vzpomínky každého z vyprávěčů obklopuje převážně vševědoucí

narace. Zde musíme připomenout náš rozbor úvodních záběrů na Xanadu: filmový styl je využit tak, aby vyjádřil vysoký stupeň vědomostí, jež nejsou omezeny na žádnou z postav. Když však vstoupíme do místnosti, v níž Kane zemřel, styl rovněž naznačuje i schopnost narace prozkoumat mysl postav. Záběry, které vidíme, jsou ponořeny do sněhu 8.29, což napovídá, že jsme svědky subjektivní představy. Později ve filmu nás pohyb kamery příležitostně upozorní na širší rozsah narativních vědomostí. Tak je tomu třeba v první verzi Susaniny operní premiéry, která je nám ukázána v rámci Lelandova vyprávění v segmentu 6. V této scéně pohyb kamery odkryje něco, o čem nemohli vědět Leland ani Susan 8.30–8.32. Závěrečná scéna, jež alespoň částečně vyřeší záhadu Poupěte, též využívá rozpínavý pohyb kamery, aby nám poskytla vševědoucí perspektivu. Kamera se na jeřábu zvedá nad předměty z Kaneovy sbírky, přesunuje se kupředu prostorem, ale směrem vzad Kaneovým životem, aby se zaměřila na jeho nejranější suvenýr – sáňky. Charakteristický postup se i zde řídí zaběhaným vzorcem: dává nám informaci, k níž nebude mít nikdy přístup žádná z postav.

Když jsme zkoumali vývoj narativní formy ve filmu *Občan Kane*, viděli jsme, jak se Kane proměnil z mladíka plného ideálů v opuštěného samotáře. Film naznačuje kontrast mezi raným Kaneovým životem vydavatele novin a jeho pozdější stažení se z veřejného života po krachu Susaniny operní kariéry. Tento kontrast je nejlépe patrný v mizanscéně, zejména v uspořádání redakce deníku *Inquirer* a Xanadu. Redakce deníku *Inquirer* je zprvu účelným, ale chaotickým místem. Když Kane redakci převezme, vytvoří neformální atmosféru tím, že si do redakce nastěhuje svůj vlastní nábytek a prakticky v redakci žije. Podhledy často zdůrazňují tenké sloupy a nízké bílé stropy, jež jsou rovnoměrně a jasně osvětlené. Postupem času Kaneovu malou kancelář zaplní sbírka starožitností uskladněných v bednách. Xanadu je naopak obrovské sídlo a jen tu a tam najdeme



8.23



8.24



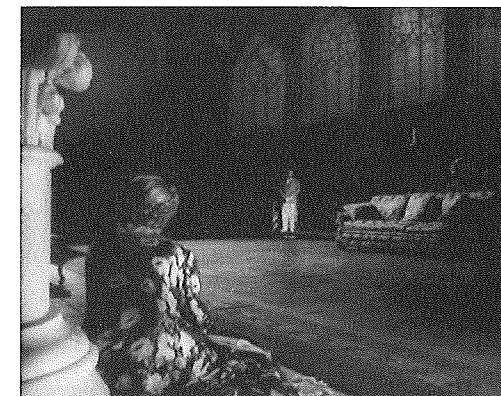
8.25



8.26



8.27



8.28

8.23 *Občan Kane*. Další pohyb kamery dopředu zachytí sáňky v detailu.

8.24 Záběr, který nakonec obsáhne mnohem hlubší prostor, začíná jako celek zachycující malého Kanea...

8.25 ...pak se ukáže, že jde o pohled z interiéru, poněvadž kamera odhalí okno...

8.26 ...a pohybuje se dozadu společně s paní Kaneovou...

8.27 ...a po zbytek scény stále zachycuje chlapce ve velkém celku.

8.28 Hloubka prostoru a centrální rámování.

s.
410–411

Styl
ve filmu
Občan Kane

kapitola 8
Shrnutí:
Styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

nějaký kus nábytku. Nesmírně vysoké stropy ve většině záběrů ani nevidíme a těch několik kusů nábytku stojí od sebe dost daleko. Postavy jsou často osvětleny zezadu nebo ze strany, což vytváří skvrny ostrého světla uprostřed tmy. Rozsáhlá sbírka starožitností a suvenýrů je v Xanadu umístěna v prostorných skladištích.

Kontrast mezi redakcí deníku *Inquirer* a Xanadu je vytvořen též pomocí zvukových postupů, které jsou s každou z těchto lokalit spojeny. Několik scén v redakci (Kaneův první příjezd a jeho návrat z Evropy) doprovází hutná mixáž zvuku s ševlením překrývajících se hlasů. Přeplněný prostor naznačuje také relativní absence ozvěny. Ovšem v Xanadu zní rozhovory úplně jinak. Kane a Susan spolu mluví pomalu a dělají v řeči dlouhé pauzy. Jejich hlasy se navíc ozývají v ozvěně, což v kombinaci s prostředím a osvětlením vytváří dojem obrovského, prázdného prostoru.

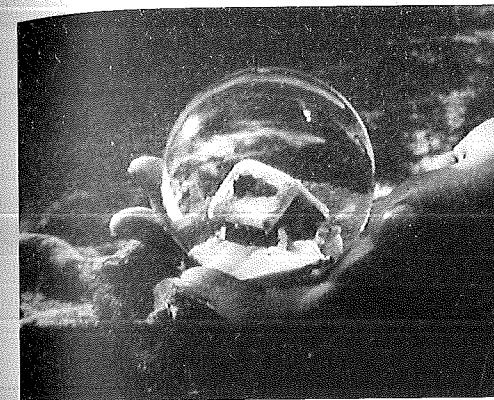
Přechod mezi Kaneovým životem v deníku *Inquirer* až k jeho konečnému osamění na Xanadu naznačuje již změna mizanscény ve scénách z redakce. Jak jsme viděli, sochy, které Kane posílá z Evropy do redakce, začínají jeho malou kancelář zaplňovat. To napovídá, že Kaneovy ambice sice vzrůstají, ale ztrácí se jeho zájem o práci ve vlastních novinách. Tato proměna vrcholí v poslední scéně z redakce *Inquireru*, která zachycuje hádku mezi Lelandem a Kaneem. Redakce je využita jako ústředí pro politickou kampaň. Stoly jsou odsunuty na stranu, zaměstnanci již odešli a redakce vypadá daleko rozlehlější a prázdnější než v předchozích scénách. Welles to zdůrazňuje tím, že kameru umísťuje na úroveň podlahy a natáčí scénu z podhledu 5.107. Chicagská redakce deníku *Inquirer* svým ohromným potměným prostorem tento vzorec rovněž respektuje 8.33, podobně jako pozdější scény rozhovorů v obrovských pokojích Xanadu 8.28.

Srovnajte tyto scény se scénou skoro na konci filmu. Reportéři vpadnou do Kaneova skladiště připomínajícího muzeum 8.34. Ačkoli se v ozvěně uvnitř Xanadu odrážejí jeho obrovské

rozměry, reportéři toto prostředí brzy promění podobnými pošetilými a překrývajícími se dialogy, které charakterizovaly dřívější scény v redakci *Inquireru* a scénu, jež následovala po promítání týdeníku. Tím, že film propojuje reportéry a místo, v němž Kane žil na sklonku života, vytváří další kontrastní paralely zdůrazňující protagonistovu proměnu.

Důležitým rysem filmu *Občan Kane* je tedy paralelismus, přičemž většina charakteristických postupů vytváří tyto paralely pomocí způsobů, s nimiž jsme se již seznámili. Například využití velké hloubky pole a hloubky prostoru tak, aby se do záběru vtěsnilo hodně postav, dokáže vytvořit výrazné podobnosti a kontrasty. Jedna scéna v Thatcherově příspěvku (segment 4) ukazuje Kaneovy finanční problémy během světové hospodářské krize. Kane musí své noviny zastavit Thatcherově bance. Scéna začíná detailem na generálního ředitele deníku *Inquirer* Bernsteina, který si čte smlouvu 8.35. Dá dokument dolů a odhalí mnohem staršího Thatchera, sedícího proti němu. Mimo obraz slyšíme Kaneův hlas, Bernstein pohne hlavou a kamera lehce přerámuje. Nyní vidíme Kanea, který za nimi v obrovské kanceláři – nebo snad zasedací síni – chodí tam a zpět 8.36. Scéna je natočena v jediném záběru, přičemž dramatická situace vzniká rozestavením postav a velkou hloubkou obrazového pole. Pohyb, kterým dá Bernstein smlouvu dolů, připomíná předchozí scénu, v níž vlastně poprvé uvidíme dospělého Kanea. Stane se tak, když dá Thatcher dolů noviny, jež Kanea zakrývaly 8.37, 8.38. V této scéně byl Thatcher rozzlobený, ale Kane mu dokázal vzdorovat. Ve fabuli uplynulo mnoho let, Thatcher získal kontrolu a Kane nervózně popochází. Zůstává sice stále vzdorovitý, ale je zbaven jakékoli moci nad řetězcem *Inquirer*. Využití podobného postupu v úvodu obou těchto scén naznačuje paralelu mezi nimi – scény jsou v ostrém kontrastu.

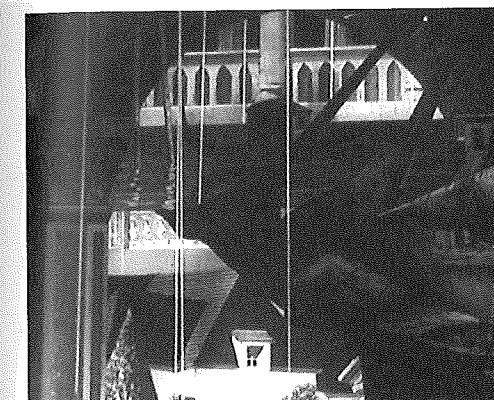
Podobnosti mezi scénami dokážou naznačit i vzorce střihu, třeba když Welles



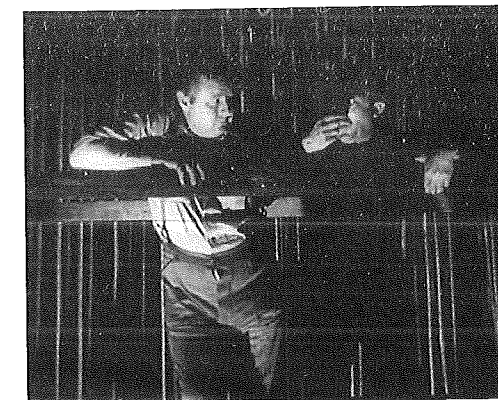
8.29



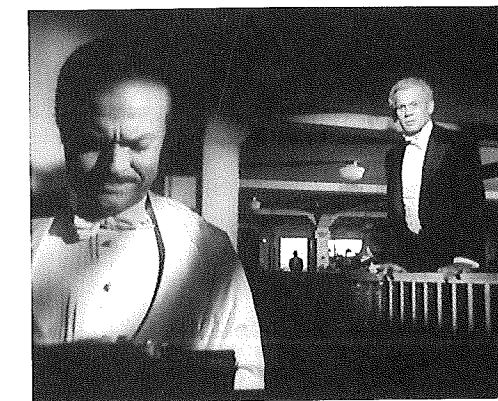
8.30



8.31



8.32



8.33



8.34

8.29 *Občan Kane*. Sníh uvnitř i vně těžítka.

8.30 V první operní scéně kamera na jeřábu stoupá nad pódium...

8.31 ...přes lanoví nahoru...

8.32 ...aby ukázala kulísáka, který naznačuje, že mu Susanin zpěv nevoní.

8.33 Velká hloubka pole a zadní projekce opticky zvětšují prostor redakce deníku *Inquirer* a vytvářejí dojem, že postavy jsou daleko od sebe.

8.34 Velká hloubka pole v poslední scéně.

s.
412–413

Styl
ve filmu
Občan Kane

kapitola 8
Shrnutí:
Styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

porovnává dva momenty, v nichž se zdá, že Kane získá podporu veřejnosti. V první scéně Kane kandiduje na úřad guvernéra a má proslov na obrovském shromáždění. Tato scéna je uspořádána především podle následujícího stříhového vzorce: po jednom nebo dvou záběrech na mluvčího Kanea přicházejí jeden nebo dva záběry malých skupin postav v publiku (Emily a jejich syn, Leland, Bernstein, Gettys), načež vidíme další záběr na Kanea. Střih nás tak informuje o postavách, jejichž názor na Kanea je důležitý. Gettys se spatříme v této scéně jako posledního a očekáváme, že se Kaneovi, který ho veřejně očernil, pomstí.

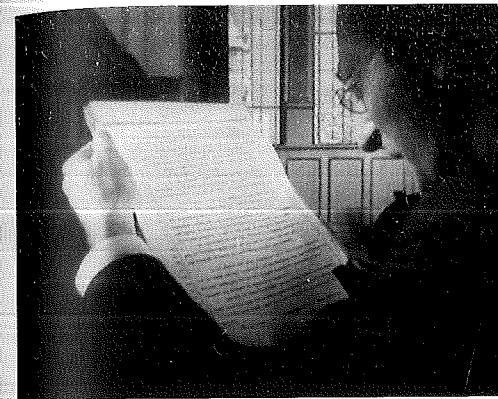
Když je Kane poražen, rozhodne se udělat ze Susan operní hvězdu a veřejně ospravedlnit svůj zájem o ni. Ve scéně Susanina debutu, která je paralelní ke scéně Kaneova volebního proslovu, je uspořádání záběrů podobné jako na politickém shromáždění. Jako ústřední bod stříhu opět slouží jedna postava na pódiu – v tomto případě Susan. Po jednom nebo dvou záběrech na ni přichází několik záběrů na různé posluchače (Kane, Bernstein, Leland, učitel zpěvu), pak střih zpět na Susan a tak dále 8.39, 8.40. Jak vidíme celkové vyprávění vytváří paralely a specifické stylistické postupy, které propojují dvě stadia Kaneovy honby za moc: nejprve jeho vlastní pokus a pak pokus se Susan v jeho zastoupení.

Jak jsme viděli v kapitole 7, paralely může odhalit i hudba. Například Susanin operní zpěv lze považovat za kauzálně klíčový pro vyprávění. Její propracovaná árie v opeře *Salambo* ostře kontrastuje s další výraznou diegetickou hudbou, písní o „Charlie Kaneovi“. Navzdory odlišnostem mezi písněmi zde rozpoznáme i paralely, poněvadž obě se vztahují ke Kaneovým ambicím. Popěvek o „Charlie Kaneovi“ se zdá bezvýznamný, ale jeho slova jasně ukazují, že Kane popěvek zamýšlel jako politickou píseň. Později se také z písně stane hudba doprovázející kampaň. Sboristky, jež ji zpívají, mají navíc vysoké boty a na hlavě „Rough Rider“² klobouky, které nasadí na hlavy mužů v popředí 8.41. Kaneova touha

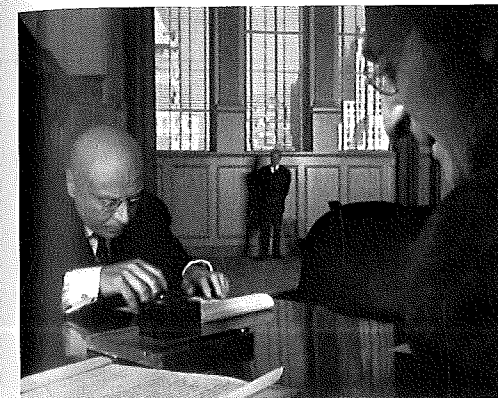
po válce ve Španělsku se tedy odráží i ve zdánlivě bezvýznamném večírku před jeho odjezdem do Evropy. Když jsou Kaneovy politické ambice zmařeny, pokouší se místo toho zařídit veřejnou kariéru pro svou ženu, ale ta není schopna zpívat ve velké opeře. A opět: písně vytvářejí narativní paralely mezi různými událostmi v Kaneově kariéře.

Jak jsme viděli při našem rozboru vyprávění *Občana Kanea*, velice důležitou sekvencí filmu je týdeník, částečně proto, že nám poskytuje mapu k nadcházejícím událostem v syžetu. Protože je týdeník tak důležitý, Welles odděluje styl této sekvence od stylu celého filmu pomocí specifických postupů, které se jinde v *Občanu Kaneovi* neobjevují. Je nutné, abychom uvěřili, že je to skutečný týdeník, neboť právě on slouží jako motivace pro Thompsonovo hledání klíče ke Kaneovu životu. Realistický týdeník nás také informuje o Kaneově moci a bohatství, na což bude navazovat řada následujících událostí.

Welles využívá několika postupů k napodobení obrazu a zvuku, které byly pro tehdejší týdeníky typické. Některé z nich jsou docela jednoduché. Hudba připomíná skutečné týdeníky a vložené titulky, přežité v hraných filmech, byly v týdenících té doby stále běžnou konvencí. Mimo to ale Welles využívá pro dosažení dokumentární podoby této sekvence množství obratných postupů v práci kamery. Poněvadž část materiálu v týdeníku má vypadat, jako že byla natáčena v období němého filmu, využívá několik různých filmových materiálů, aby se zdálo, že jednotlivé záběry byly sestaveny z různých zdrojů. Část materiálu byla vyvolána tak, aby bylo dosaženo efektu trhavých pohybů němých filmů, promítných rychlostí používanou v období zvuku. Welles také materiál poškrábal a nechal vyblednout, aby vypadal jako starý opotřeбенý film. Tyto postupy společně s prací maskérů nám vnuknou pocit, že materiál, který zachycuje Kanea s Teddym Rooseveltem, Adolfem Hitlerem 8.42 a dalšími reálnými osobami, je opravdu dokumentární. V pozdějších



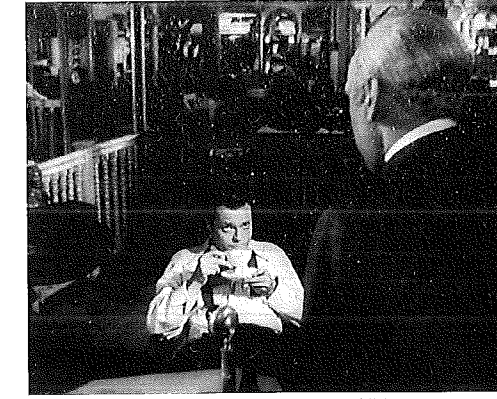
8.35



8.36



8.37



8.38



8.39



8.40

8.35 *Občan Kane*. Scéna sepisování smlouvy...

8.36 ...s Kaneem v pozadí...

8.37 ...upomíná na kompozici dřívější scény...

8.38 ...a náhlé odhalení Kanea.

8.39 Susan na pódiu během svého operního debutu...

8.40 ...a Kane v publiku.

s.
414–415

Styl
ve filmu
Občan Kane

kapitola 8
Shrnutí:
Styl jako
formální
systém

část III
Filmový
styl

scénách, ve kterých je Kane někým vezen na vozíku kolem svého panství, ruční kamera, překážky 8.43 i decentralizované rámování naznačují, že byl Kane tajně natáčen reportérem týdeníku. Všechny tyto dokumentární konvence ještě posiluje využití vypravěče, jehož dunivý hlas napodobuje komentář, který byl pro tehdejší týdeníky typický.

Jedním z výjimečných formálních rysů filmu *Občan Kane* je způsob, jakým syžet manipuluje s časem fabule. Jak jsme viděli, tento proces je motivován Thompsonovým pátráním a pořádkem, v němž si povídá s lidmi, kteří Kanea znali. Těto manipulaci s pořádkem a trváním napomáhají ještě další postupy. Přesun ze současného vzpomínání vypravěče do minulosti bývá často posílen šokujícím střihem. Ten vedle sebe klade nesouladné prvky, obvykle pomocí nenadálého přechodu k hlasitějšímu zvuku a za značné kompoziční diskontinuity. *Občan Kane* nabízí hned několik příkladů: náhlý začátek týdeníku, jenž následuje po záběru na smrtelnou postel, přechod z klidné konverzace v projekčním sále po projekci týdeníku na blesk a bouři u klubu El Rancho a nečekané objevení se vřešticího papouška kakadu v popředí, když začíná Raymondův flashback 8.44. Takové přechody vytvářejí překvapení a ostře oddělují jednu část syžetu od druhé.

Přechody, které přeskakují nebo drasticky zhušťují čas, nejsou tak náhlé. Vzpomeňte si například na nevýrazný záběr na Kaneovy sánky, které postupně zapadají sněhem. Obsaženějším příkladem je montáž u snídani (segment 6), která zhuštěně popisuje krach Kaneova prvního manželství. Začíná pozdní snídání novomanželů, již vidíme v nájezdech a v sérii záběrů/protizáběrů, načež v sekvenci následuje několik krátkých epizod, obsahujících výměny

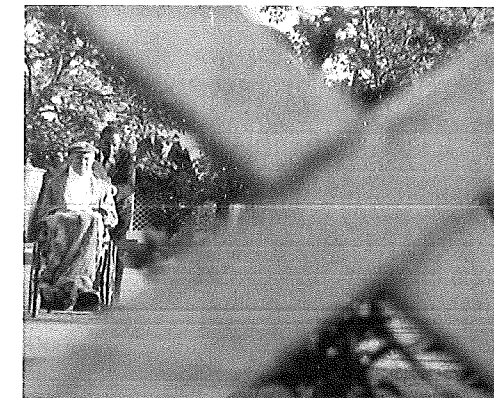
v záběrech/protizáběrech, propojených dvojexpozicí se záběrem na ubíhající osvětlená okna. (Tento efekt připomíná přechodový postup zvaný **švenk** nebo **strh /whip pan/**, což je rychlá panoráma.) V každé z epizod se Kane a Emily více a více odcizují. Segment končí odjezdem kamery, jenž ukáže překvapující vzdálenost mezi nimi – každý sedí u opačného konce extrémně dlouhého stolu.

Vývoj sekvence je navíc umocněn i hudbou. Úvodní pozdní snídání doprovází rytmický valčík. Při každém přechodu v čase se hudba změní. Následuje komická variace na valčík a poté variace napínavá, načež Kaneovo téma přeformulují lesní rohy a trumpety. Závěrečnou část scény s ledovým mlčením mezi manželi doprovází pomalá a hrozivá variace na původní téma. Krach manželství je tedy zvýrazněn hudebním doprovodem, který tvoří vždy variaci na jedno hudební téma. Podobné časové zhuštění a práci se zvukem lze nalézt také v montáži Susaniny operní kariéry (segment 7).

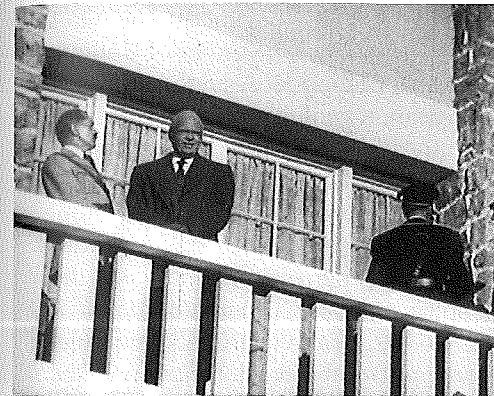
Náš krátký rozbor stylu *Občana Kanea* upozornil jen na několik hlavních vzorců ve filmu, ale lze najít i další. Může jít o hudební motiv spojený s Kaneovou mocí nebo o motiv písmene „K“, které se objevuje na Kaneově oblečení a v Xanadu. Za vzorce lze považovat i způsob, jakým vybavení Susanina pokoje v Xanadu odhaluje Kaneův postoj k ní, případně změny v herectví jednotlivých představitelů, jejichž postavy během fabule stárnou. Vzorce tvoří i hravé postupy v práci s kamerou: rozpohybované fotografie nebo mnohé dvojexpozice použité během montážních sekvencí. Tyto stylistické vzorce ve filmu *Občan Kane* znovu a znovu podporují a stupňují vývoj vyprávění, a zároveň specifickými způsoby utvářejí divákův zážitek.



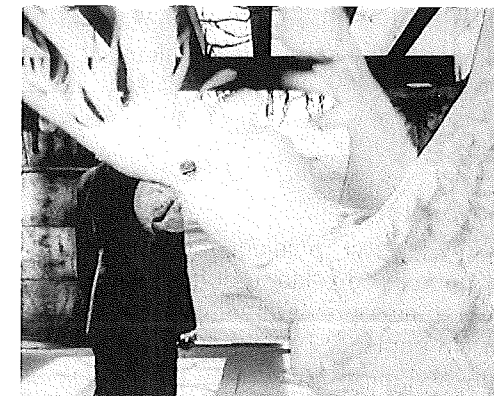
8.41



8.43



8.42



8.44

Shrnutí

Tato kapitola uzavírá úvod do základních filmových postupů. Naznačili jsme způsoby, jimiž lze analyzovat funkce stylu v celkové formě jednotlivých filmů. Další příklady analýz nabízíme v páté části. Zbývá však ještě jeden činitel, který ovlivňuje zážitek z filmů, na které se díváme.

Často chápeme sledovaný film jako součást nějakého typu nebo skupiny filmů. Asi neřekneme: „Jdu na film...“, ale spíš: „Jdu na western...“, nebo: „Jdu na dokument...“ Kamarádi zřejmě pochopí, co máme na mysli, protože s podobným seskupováním jsme v našem kulturním prostředí dobře obeznámeni. Čtvrtá část zkoumá hlavní způsoby kategorizace filmů.

Kam dál

Pojetí filmového stylu

Někdy je „styl“ pojmem hodnotícím – má naznačit, že něco je od základu dobré: „Podívejme, tak teď to má opravdu styl!“ My používáme tento termín popisně. Z našeho pohledu mají všechny filmy styl, protože všechny filmy *nějak* využívají postupů média a tyto postupy musí být nutně nějak uspořádány.

Pro diskusi o pojetí stylu v různých uměních viz *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* Monroea C. Beardsleyho (New York, Harcourt Brace and World 1958)³, dále knihu *The Problem of Style* editovanou J. V. Cunninghamem (Greenwich /CT/, Fawcett 1996) a publikaci *The Concept of Style* editovanou Berelem Langem (Ithaca /NY/, Cornell University Press 1987)⁴.

Průkopnickými studii o stylu v kinematografii jsou esej Erwina Panofského „Styl a médium ve filmu“ (*Illuminace* 3, 1991, č. 1, s. 19–34) a kniha *Films and Feelings* Raymonda Durnata (Cambridge /MA/, MIT Press 1967). Konkrétní studie aspektů filmového stylu nabízí

většina prací uvedených v oddílech Kam dál v jednotlivých kapitolách třetí části.

Eseje o širokém rejstříku stylů a filmů naleznete v knize *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal* editované Lennardem Højbjergem a Peterem Schepelernem (Copenhagen, Museum Tusulanum Press 2003). Přehled různých způsobů, jimiž teoretici a historici přistupují ke stylu, lze nalézt v knize *On the History of Film Style* Davida Bordwella (Cambridge /MA/, Harvard University Press 1997). V knize *Poetics of Cinema* (New York, Routledge 2008) Bordwell zkoumá styl ve filmech mnoha režisérů, natočených v rozličných obdobích a různých zemích.

Robert L. Carringer napsal o natáčení *Občana Kanea* celou knihu nazvanou *The Making of Citizen Kane* (Berkeley, University of California Press 1985), která podrobně vysvětluje, jak byl styl filmu vytvářen. Kromě jiného Carringer odhaluje, do jaké míry Welles a jeho spolupracovníci využívali v mnoha scénách filmu zvláštních efektů. Hold filmu a opětovné uvedení článku Gregga Tolanda o filmu „Realism for *Citizen Kane*“, který obsahuje spoustu užitečných informací je k dispozici v časopise *American Cinematographer* 72, 1991, č. 8, s. 34–42. Graham Bruce komentuje hudební doprovod Bernharda Herrmanna v *Občanu Kaneovi* v knize *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative* (Ann Arbor /MI/, UMI Research Press 1985, s. 42–57). Viz též *A Heart at Fire's Center: The Life and Music of Bernard Herrmann* Stevena C. Smithe (Berkeley, University of California Press 1991). Detailní analýzou zvuku tohoto filmu je esej Ricka Altmana „Zvuk s velkou hloubkou ostrosti: Občan Kane a rozhlasová estetika“ (*Illuminace* 18, 2006, č. 3, s. 5–42).

Doporučené bonusy na DVD

Bonusy na DVD se často zabývají konkrétními filmovými postupy a jejich úlohou, ale zřídka systematicky zvažují, jak styl funguje. Zde je odkaz na bonusy, které se o jakousi analýzu pokoušejí.

Film o filmu *Americké graffiti* se docela podrobně zabývá stylem filmu a zahrnuje i komentáře výtečného střihače zvuku Waltera Murche. V bonusu *Leoneho styl* (*The Leone Style*, 2004) na DVD filmu *Hodný, zlý a ošklivý* se probírá několik aspektů režisérova přístupu: využití dlouhých záběrů s pomalým vizuálním rytmem, střídání velkých celků a velkých detailů, imitace malířských děl a teatrální majestátnost.

Film o filmu *Mé soukromé Idaho* se skutečně zabývá stylem jako formálním systémem. Srovnává postupy využití v úvodu a závěru filmu a sleduje změny, jimiž styl prochází s vývojem fabule. Bonus se zabývá i pohybem kamery, úhly pohledu, osvětlováním, prostředím a herectvím.

V bonusu *Elmer Bernstein a Sedm staletých* (*Elmer Bernstein and The Magnificent Seven*, 2006) srovnává odborník na filmovou hudbu Jon Burlingame rytmus hudby a obrazu, které jsou někdy překvapivě kontrastní. Analyzuje též, jakou roli mají hudební témata a jejich orchestrace ve vyprávění.

Anatomie scény (*Anatomy of a Scene*) analyzuje styl jedné scény filmu *Daleko do nebe*. Zabývá se výpravou a kostýmy, prací kamery, herectvím, střihem a hudbou. Konec bonusu pak ukazuje kompletní analyzovanou scénu.

s.
418–419

Shrnutí
Kam dál

kapitola 8
Shrnutí:
styl
jako
formální
systém

část III
Filmový
styl