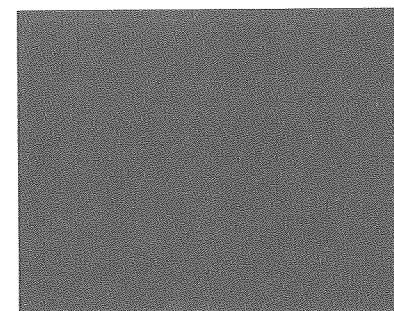
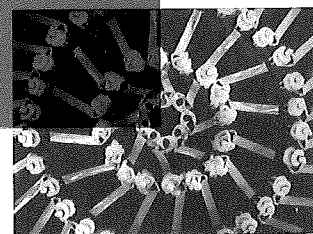
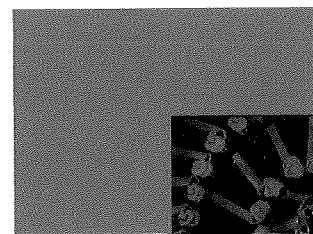
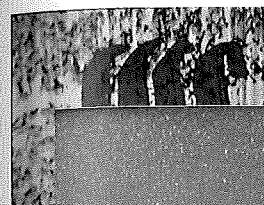


část III

Filmový styl



Neustále se snažíme porozumět principům, na jejichž základě je film vystavěn, přičemž kapitola 2 ukázala, že cestou k jejich pochopení je koncept filmové formy. Kapitola 3 zkoumala, jak mohou být filmy organizovány pomocí narativní formy, a později uvidíme, že v dokumentech a experimentálních filmech jsou zase často využívány jiné typy forem.

Při sledování filmu se však nesetkáváme pouze s jeho formou. Prožíváme *film* – a ne obraz nebo román. Analýza obrazu vyžaduje obeznámenost s barvami, tvary a kompozicí; rozbor románu vyžaduje znalost jazyka. Abychom porozuměli formě jakéhokoli umění, musíme důvěrně znát médium, které toto umění využívá. Proto musí být součástí našeho porozumění filmu také pochopení rysů *filmového média*. Třetí část naší knihy zkoumá právě tuto oblast. Podíváme se na čtyři filmové prostředky. U záběru můžeme rozpoznat dva z nich – mizanscénu a rámování. Dále budeme mluvit o postupu, který spojuje dva záběry – o střihu, a nakonec o vztahu zvuku k filmovému obrazu.

Každá kapitola představí jeden konkrétní postup a prozkoumá možnosti, které filmařům nabízí. Naznačíme, jak můžete postup a jeho využití rozpoznat. Ale co je nejdůležitější, zaměříme se na funkci

každého z nich. Pokusíme se odpovědět na následující otázky: Jak každý z těchto postupů vede naše očekávání a dodává filmu různé motivy? Jak se tyto postupy v průběhu filmu vyvíjejí? Jak mohou ovlivňovat naši pozornost, objasnit nebo zdůraznit významy a ovlivňovat naši emocionální reakci?

V třetí části také zjistíme, že v každém filmu jisté postupy vytvářejí vlastní formální systém. Každý film rozvíjí specifické postupy strukturovaným způsobem. Toto soudržné, propracované a signifikantní užití konkrétních postupů budeme nazývat *styl*. V našich rozborech filmů uvidíme, jak si každý filmař vytváří specifický stylistický systém.

Filmový styl jako způsob, jakým film využívá své médium, nelze probírat bez ohledu na celkovou filmovou formu. Zjistíme, že filmový styl a formální systém na sebe vzájemně působí. V narativním filmu mohou všechny tyto postupy rozvíjet řetězec příčin a následků, vytvářet paralely, manipulovat se vztahy mezi fabulí a syžetem nebo usměrňovat tok narativních informací. Některé způsoby využití filmových postupů mohou ovšem upozorňovat na konkrétní stylistické vzorce. Ať už je to jakkoli, následující kapitoly se budou opakovaně vracet k otázce vztahu mezi celkovou formou a stylem filmu.

kapitola 4

Záběr: Mizanscéna

Ze všech filmových prostředků nejlépe známe **mizanscénu** (*mise-en-scène*). Po zhlédnutí filmu si možná nepamätujeme střih nebo pohyby kamery, prolínačky nebo zvuk mimo obraz, ale pamätujeme si kostýmy z *Jihu proti Severu* a ponuré, chladné osvětlení Xanadu, sídla Charlese Fostera Kanea. Pamätujeme si sugestivní atmosféru zamlžených ulic v *Hlubokém spánku* a zářivkou osvětlené spleťtité doupě Buffalo Billa v *Mlčení jehňátek*. Vzpomínáme si, jak Harpo Marx skočí do velké nádoby s limonádou u pojezdového stánku Edgara Kennedyho (*Kachní polévka – Duck Soup*, 1933), jak Katharine Hepburnová drže rozštípe golfové hole Caryho Granta (*Přiběh z Filadelfie – The Philadelphia Story*, 1940) a jak Michael J. Fox uniká šikanujícím klukům na střední škole díky improvizovanému skateboardu (*Návrat do budoucnosti*). Zkrátka, mnohé z našich hluboce vrytých vzpomínek na filmy se vážou na mizanscénu.

Co je to mizanscéna?

Původní francouzský výraz *mise en scène* znamená „dát na scénu“ a zpočátku se používal v souvislosti s režírováním divadelních her. Filmoví badatelé termín přenesli na filmovou režii a označují jím režisérovu kontrolu nad tím, co se objeví ve filmovém okénku. Jak lze očekávat, mizanscéna zahrnuje ty aspekty filmu, které lze rozeznat i v divadle: prostředí, osvětlování, kostým a chování postav. Kontrolou mizanscény režisér *inscenuje událost* pro kameru.

Mizanscéna si obvykle vyžaduje nějaké plánování, ale filmaři mohou stejně tak dát přednost událostem neplánovaným. Herec na place si přidá několik slov, případně neočekávaná změna

v osvětlení přispěje k dramatickému efektu. Když John Ford natáčel do filmu *Měla žlutou stužku* (*She Wore a Yellow Ribbon*, 1949) kavalerii projíždějící Monument Valley, využil blížící se bouřky, aby pro děj vytvořil dramatické pozadí 4.1. Bouřka zůstává součástí mizanscény filmu, i když ji Ford nikdy neplánoval ani nad ní neměl žádnou kontrolu – byla to šťastná náhoda, která pomohla dotvořit jednu z nejpůsobivějších pasáží filmu. Jean Renoir, Robert Altman a další režiséři dovoľovali svým hercům improvizovat, a tak je mizanscéna jejich filmů spontánnější a mnohdy nepředvídatelná.



4.1

Realismus

Než budeme podrobně rozebírat mizanscénu, musíme se zmínit o jednom předsudku. Diváci si z filmu často pamätují tu či onu část mizanscény a stejně tak často hodnotí mizanscénu podle toho, nakolik je realistická. Auto se zdá realistické vzhledem k období, které film zachycuje, a naopak určité gesto se jeví nerealistické, protože „skuteční lidé se takhle nechovají“.

Chápat realismus jako měřítko kvality však přináší několik problémů. Pojetí realismu se liší v závislosti na kultuře, časovém období i na konkrétním člověku. Oslavovaný realistický výkon Marlona Branda ve filmu *V přístavu* (*On the*

4.1 *Měla žlutou stužku*.
Bouřka nad Monument
Valley.

Waterfront, 1954) dnes vypadá stylizovaně. Američtí kritici v prvním desetiletí 20. století vychvalovali westerny Williama S. Harta pro jejich věrohodnost, ale zrovna tak nadšeným francouzským kritikům v letech dvacátých se tytéž filmy zdály vykonstruované podobně jako středověké eposy. A co je nejdůležitější, trvat neoblomně na realismu u všech filmů nás může činit slepými k široké škále možností, které mizanscéna nabízí.

Podívejme se například na záběr z filmu *Kabinet doktora Caligariho* 4.2. Takové zobrazení hřebenů střech jistě neodpovídá naší představě o realitě. Ale odsoudit film jako nerealistický by bylo neadekvátní, neboť film používá stylizaci, aby nám představil blouznění šílence. *Kabinet doktora Caligariho* si vypůjčuje konvence z expresionistického malířství a divadla, a pak jim svěřuje úkol zpodobnit halucinace.

Proto je nejlepší, když ve filmech, které sledujeme, zkoumáme *funkce* mizanscény. Jeden film může využívat mizanscénu k tomu, aby byl co nejbližší realitě, a jiný film může zase usilovat o něco docela jiného: komické přehánění, nadpřirozený děs, zdrženlivou krásu a mnoho dalších funkcí. Měli bychom analyzovat funkci mizanscény v celkovém filmu – jak je motivována, jak se mění a vyvíjí, jakou roli má ve vztahu k ostatním filmovým postupům.

Síla mizanscény

Zjednodušovat film na nějaké pojetí realismu by mizanscénu ochudilo. Mizanscéna doveče toto normální pojetí reality přesahovat, což můžeme poznat z byť jen letmého pohledu na dílo prvního mistra tohoto postupu, Georsege Mélièse. Méliès svou mizanscénou vytvořil naprosto imaginární filmový svět.

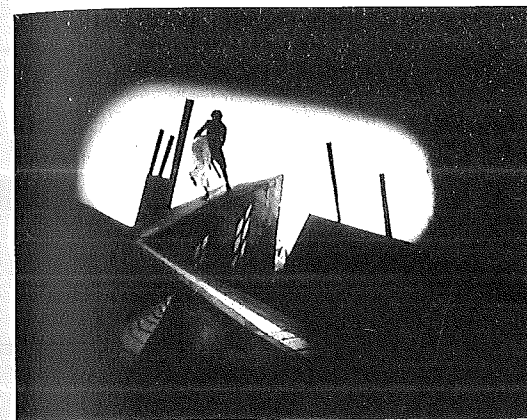
Karikaturista a kouzelník Méliès byl fascinován představením krátkých filmů bratří Lumièrů, které se uskutečnilo roku 1895. (Více o bratřích Lumièrech najdete na s. 242–244.) Poté, co si Méliès podle anglického projektoru

sestavil kameru, začal natáčet autentické scény na ulici a pomíjivé momenty každodenního života. Říká se, že jeden den natáčel na Place de l'Opéra, a zrovna když kolem projížděl autobus, zasekla se mu kamera. Po krátkých opravách mohl opět natáčet, ale autobus už byl dávno pryč a před objektivem projížděl pohřební vůz. Když si Méliès film pustil, zjistil něco nečekaného: zdálo se, jako by se jedoucí autobus ve vteřině proměnil v pohřební vůz. Ať už je tato historka pravdivá, či ne, přinejmenším napovídá, že Méliès rozpoznal magickou sílu mizanscény. Většinu svého úsilí pak zasvětil filmovému kouzlení.

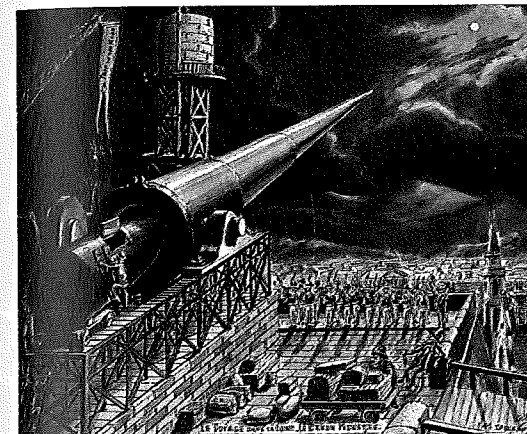
▲ Toto kouzlení však vyžadovalo přípravu. Méliès se nemohl spoléhat na šťastné náhody jako při proměně autobusu v pohřební vůz. Musel akci pro kameru naplánovat a zinscenovat. Využil svých zkušeností z divadla a postavil jedno z prvních filmových studií: malé, přečpané studio, vybavené divadelními mechanismy, balkony, propadly a pohyblivými kulisami. Vždy si předem načrtl záběry a navrhl si scénu a kostýmy. Nakolik hotové záběry odpovídaly jeho podrobným kresbám, je vidět na obrázcích 4.3 a 4.4. A aby toho nebylo málo, Méliès ve svých filmech také hrál (často i několik rolí naráz). Touha vytvářet kouzelnické triky vedla Mélièse ke kontrole všech aspektů filmové mizanscény.

Taková kontrola byla nezbytná, pokud měl vytvořit fantazijní svět, který si vysnil. Pouze ve studiu mohl Méliès natočit *Mořskou pannu* (*La sirène*, 1904; 4.5). A ve filmu *Měsíc na dosah ruky* (*La Lune à un mètre*, 1898) se také mohl (sám v roli astronoma) obklopit množstvím namalovaných kulis 4.6.

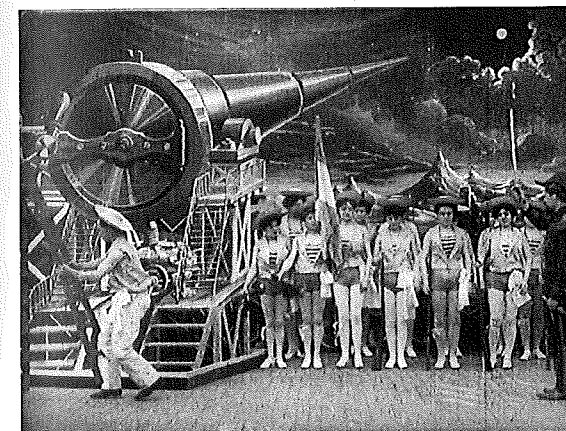
Mélièsovo studio Star-Film vyrobilo stovky krátkých fantastických a trikových filmů, které jsou založeny na kontrole nad každým prvkem v záběru. První mistr mizanscény v nich předvedl nepřeborné množství technických možností, jež mizanscéna nabízí. Dědictvím Mélièsova kouzelnictví zůstává nádherně nerealistický svět řídicí se pouze rozmary fantazie.



4.2



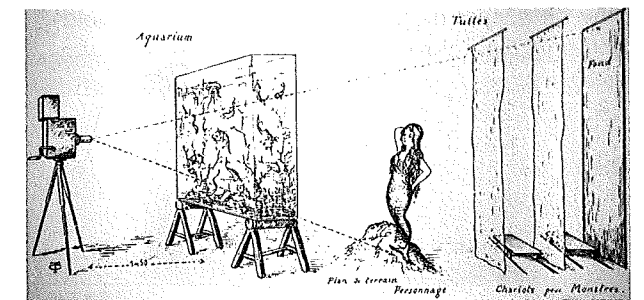
4.3



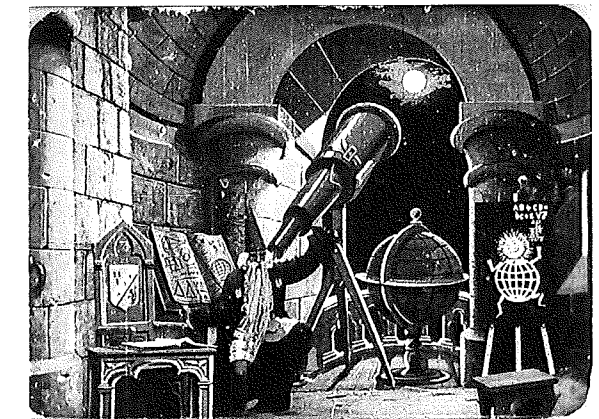
4.4

▲ „Když Buñuel připravoval *Nenápadný půvab buržoazie* (*Le Charme discret de la bourgeoisie*, 1972) vybral si cestu lemovanou stromořadím pro opakující se záběr na postavy, jež se po ní nekonečně dlouho plahočí. Cesta byla podivně zkrucená v otevřené krajině

a dokonale vyvolávala pocit, že tito lidé jdou odnikud nikam. Buñuelův asistent řekl: ‚Nemůžete použít tuhle cestu. Byla využita už nejmíň v deseti filmech.‘ – ‚V deseti filmech?‘ řekl překvapený Buñuel. ‚Tak to musí být opravdu dobrá cesta.‘“



4.5



4.6

4.2 *Kabinet doktora Caligariho*. Expresionistická scéna na střechách domů, kterou vytvářejí ostré střešní štíty a nakloněné komíny.

4.3 Nákres Georsege Mélièse pro scénu vystřelení rakety ve filmu *Cesta na měsíc* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902)...

4.4 ...a tatáž scéna ve filmu.

4.5 *Mořská panna*. Podmořský svět je vytvořen pomocí akvária umístěného mezi kameru a herečku, za níž stojí několik kulis a jakási vozítka pro mořské obludy.

4.6 *Měsíc na dosah ruky*. Dalekohled, glóbus a tabule jsou dvojrozměrné, jde o kulisy namalované na stojících deskách.

s.
160–161

Síla
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

Aspekty mizanscény

Jaké možnosti výběru a kontroly filmařům mizanscéna nabízí? Můžeme vyznačit čtyři její obecné oblasti: prostředí, kostýmy a masky, osvětlování a inscenování.

Prostředí

Od počátku kinematografie kritici i diváci chápali, že prostředí hraje ve filmu důležitější roli, než kterou obvykle zastává v divadle. André Bazin píše:

„Není divadla bez člověka, ale filmový příběh může probíhat bez herců. Dramatičnost mohou nabýt zavírající se dveře, list ve větru, vlny narážející na pobřeží. Některá filmová vele díla používají člověka pouze jako přídávku: jako komparzu nebo v kontrastu k přírodě, která se stává tou skutečnou ústřední postavou.“¹

Prostředí může ve filmu nabýt na významu; nemusí to být pouze „nádoba“ pro události, ale může dynamicky vstoupit do narativní akce. Film Kelly Reichardtové *Wendy a Lucy* (*Wendy and Lucy*, 2008) začíná záběry na seřadiště, jímž projíždějí vlaky 4.7. Nevidíme však žádné lidi. Pak sledujeme Wendy, která podniká cestu autem přes Spojené státy americké, jak jde do parku vyvenčit svého psa Lucy.

Úvodní záběr na seřadiště ukazuje, v jaké čtvrti musela žít. Železniční hluk a pískot později ve filmu pomáhají vystupňovat napětí, ale až na konci pochopíme, proč byly v úvodu vlaky natolik zdůrazněny.

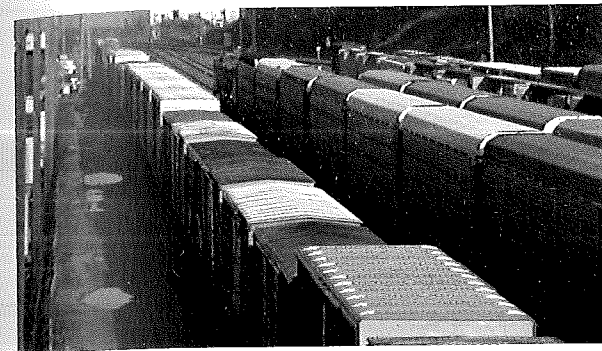
Filmaři mohou prostředí kontrolovat mnoha způsoby. Jeden z nich je vybrat si pro inscenaci akce již existující lokaci, což je praxe využívaná už od úplně prvních filmů. Louis Lumière natočil svou kratičkou komedii *Pokropený kropic* (*L'Arroseur arrosé*, 1895; 4.8) na zahradě. Na konci druhé světové války natočil Roberto Rossellini film *Německo v roce nula* (*Germania anno zero*, 1947) v troskách rozbombardovaného Berlína 4.9. I současní filmaři často natáčejí v lokacích.

Jinou možností je, že si filmař prostředím vytvoří. Méliès pochopil, že natáčení ve studiu umožňuje mít nad filmem větší kontrolu a mnoho filmařů ho v tom následovalo. Bylo možné vytvořit zcela umělý filmový svět, což ve Francii, Německu a zejména pak v USA vedlo k mnoha různým přístupům k prostředí natáčení.

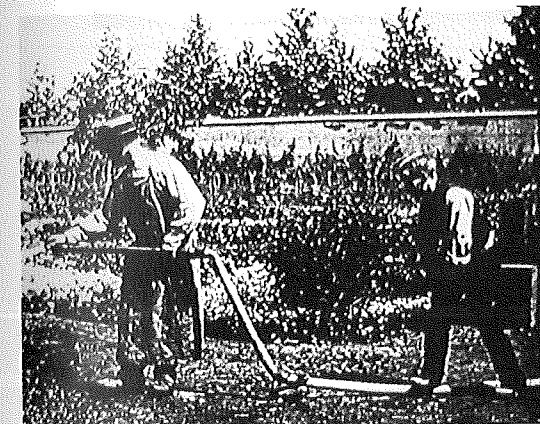
Někteří režiséři zdůrazňují autenticitu. Například Erich von Stroheim se pyšnil podrobným průzkumem detailů lokace pro svůj film *Chamtivost* (*Greed*, 1923; 4.10). Tvůrci filmu *Všichni prezidentovi muži* (*All the President's Men*, 1976) šli podobným směrem a snažili se ve studiu věrně napodobit redakci deníku *Washington Post* 4.11. Po place byla dokonce rozházena i makulatura ze skutečné redakce tohoto deníku. Jiné filmy se historickou věrností trápí méně. I když se David W. Griffith zabýval různými historickými obdobími, která v *Intoleranci* (1916) zachytil, podoba Babylonu ukazuje především jeho vlastní představu o tomto městě 4.12. Podobně ve filmu *Ivan Hrozný* (*Ivan Groznyj*, 1944 a 1958) Sergej Ejzenštejn volně upravil vzhled carského paláce, aby ho sladil s osvětlením, kostýmy a pohyby postav. Ty pak prolézají dveřmi připomínajícími myší díry a stojí zkamenělé před alegorickými nástěnnými malbami 4.13.

Prostředí může pohtit herce jako ve filmu Wima Wenderse *Nebe nad Berlínem* (*Der Himmel über Berlin*, 1987; 4.14), nebo může být naopak zredukováno téměř na nic jako ve filmu Francise Fordy Coppoly *Dracula* (*Bram Stoker's Dracula*, 1992; 4.15).

Celková podoba prostředí může ovlivnit naše chápání děje. V němém kriminálním seriálu Louise Feuilladea *Upíři* (*Les Vampires*, 1915) zabíje poslíčka během jeho cesty do banky gang zločinců. Ve chvíli, kdy členka gangu Irma Vep, která v bance pracuje, oznamuje svému nadřízenému poslíčkovo zmizení, objevuje se za nimi podvodník s knírkem a v buřince 4.16. Když se podvodník přibližuje, oba hrdinové se v překvapení otočí směrem k němu – od publika 4.17. Feuillade



4.7



4.8



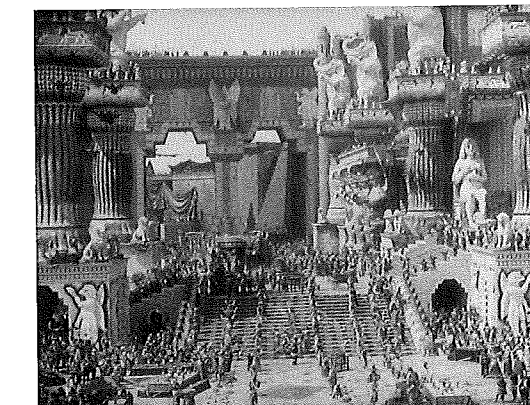
4.9



4.10



4.11



4.12

4.7 Vlakové seřadiště na začátku filmu *Wendy a Lucy*: význam tohoto prostředí pochopíme až později.

4.8 *Pokropený kropic*.

4.9 *Německo v roce nula*.

4.10 *Chamtivost*. Scénu v hostinci spoluvytvářejí detaily, jako jsou visící mucholapky a plakáty.

4.11 *Všichni prezidentovi muži*. Studiová kopie skutečné redakce.

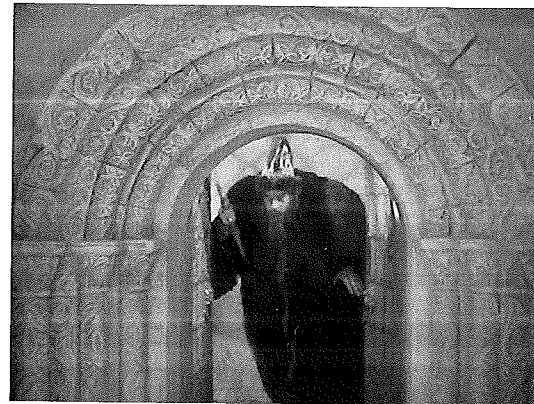
4.12 *Intolerance*. Část odehrávající se v Babylonu kombinovala vlivy z asyrských dějin, biblických ilustrací z 19. století a moderního tance.

natáčel v době, kdy se stříh na detail vyskytoval ve francouzském filmu jen zřídka, a proto naši pozornost k muži směřuje tím, že ho umísťuje doprostřed dveří.

Něco podobného se stane v přeplněnějším prostředí ve filmu Juzoa Itamiho *Tampopo* (1985). Syžet se točí kolem vdovy, která se snaží ve své restauraci zdokonalit jídlo i obsluhu. V jedné scéně jí řidič nákladáku (v kovbojském klobouku) pomůže tím, že ji vezme do jiného podniku, kde se vaří nudle, aby se naučila nové recepty a způsoby obsluhování. Itami inscenoval scénu tak, že kuchyň a servírovací pult slouží jako dvě arény pro danou akci. Nejdřív vdova stojí na kraji kuchyně vedle svého „rádce“ v klobouku a pozoruje číšníka, jak obsluhuje zákazníky 4.18. Pult se rychle zaplní lidmi, kteří vykřikují své objednávky. Řidič nákladáku vdovu nabádá, aby zkusila uhodnout, který zákazník si co objednal, a ona vykročí ke středu kuchyně 4.19. Poté, co uhodne objednávky jednotlivých zákazníků, se k nám otočí zády a naše pozornost se přesune na zákazníky u pultu, kteří jí tleskají 4.20.

Příklad filmu *Tampopo* ukazuje, že důležitým prvkem prostředí může být barva. Tmavé barvy zařízení kuchyně pomáhají vyniknout vdoviny červěným šatům. Film Roberta Bressona *Peníze* (*L'Argent*, 1983) zase vytváří paralely mezi různými prostředími tím, že se opětovně objevuje monotónní zelené pozadí a rekvizity i kostýmy v chladně modré barvě 4.21–4.23. Velice proměnlivé je oproti tomu barevné schéma filmu Jacquesa Tatiho *Playtime* (*Play Time*, 1967). V první části filmu jsou prostředí a kostýmy převážně šedé, hnědé a černé – studené, chladné barvy. Později se však, počínaje scénou v restauraci, začínají v prostředí objevovat rozverná červená, růžová a zelená. Tato změna v barevnosti odpovídá vývoji vyprávění, které ukazuje, jak se odtažitá městská krajina proměňuje vlivem vitality a spontánnosti.

Prostředí není vždy nutné vystavět ve skutečné velikosti. V dějinách kinematografie filmaři často využívali miniatury, aby vytvořili



4.13



4.14



4.15



4.16



4.17



4.18



4.21



4.19



4.22



4.20



4.23

s.
164–165

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

4.13 *Ivan Hrozný*, část 2. Dekorace umocňuje dojem, že postavy proklouzávají mezi prostředími.

4.14 *Nebe nad Berlínem*. Přeplácené barevné graffiti na zdi odvádí pozornost od muže ležícího na zemi.

4.15 *Dracula*. S výjimkou svíček bylo v této scéně prostředí zahaleno do temnoty.

4.16 *Upříši*. Veliké dveře tvoří rám v pozadí...

4.17 ...zdůrazňující důležitost vstupující postavy.

4.18 *Tampopo*. Na začátku scény je v centru akce pult v restauraci s nudlemi, kde stojí jen dva zákazníci. Vdova a řidič nákladáku, který jí radí, stojí nenápadně vlevo.

4.19 Když se pult zaplní, důraz se přesouvá ke kuchyni. Vdova přijímá výzvu uhodnout, co si který zákazník objednal, a její červené šaty přitahují naši pozornost.

4.20 Když vdova bezchybně uhádne všechny objednávky, sklídí za to potlesk zákazníků. Tím, že ji od nás

Itami opět odvrátí, zdůrazní oblast u přeplněného pultu.

4.21 *Peníze*. Barva propojuje dům...

4.22 ...s vězením...

4.23 ...a později s domem starší ženy.

fantastické scény nebo – jednoduše – aby ušetřili peníze. Části prostředí mohou být také namalovány a následně trikově zkombinovány s částmi prostoru ve skutečné velikosti. V současné době jsou k vyplnění částí prostředí využívány digitální zvláštní efekty, jako tomu bylo například u měst ve filmech *Star Wars: Epizoda I – Skrytá hrozba* a *Pátý element* (*The Fifth Element*, 1997; 4.24). Pro tyto zvláštní efekty je nezbytné zapojení kamery, a proto je probereme až v následující kapitole.

Při práci s prostředím v konkrétním záběru může filmař využít *rekvizitu* (*property*, zkráceně *prop*). I tento termín je vypůjčen z divadelní mizanscény. Plní-li určitý předmět v probíhající ději nějakou funkci, říkáme mu rekvizita. Filmy se jimi jen hemží: těžítka se sněhovou bouří, které se rozbije na začátku *Občana Kanea*, nafukovací balonek patřící děvčátku ve filmu *Vrah mezi námi* (*M*, 1931), kaktusová růže ve filmu *Muž, který zastřelil Libertyho Valance* (*The Man Who Shot Liberty Valance*, 1962), nemocniční postel, kterou si Sarah Connorová upraví jako posilovací zařízení v *Terminátorovi 2: Den zúčtování*. Komédie obvykle využívají rekvizity pro dosažení komického účinku 4.25.

▲ Během vyprávění se rekvizita může stát motivem. Ve filmu Alexandra Paynea *Kdo s koho* (*Election*, 1999) začíná podrážděný a frustrovaný učitel na střední škole svůj den vyprazdňováním školní ledničky 4.26. Brzy poté hodí odpadky do koše na školní chodbě 4.27. V klíčovém okamžiku děje skryje rozhodující hlasovací lístky, které zmačká a tajně hodí také do odpadkového koše 4.28. Payne tomu říká motiv odpadku: „Motiv vyhazování věcí, protože to je vlastně pointa filmu... Takže jsme tento motiv naznačili již na začátku.“

Pokud filmař použije k vytvoření paralely mezi jednotlivými prvky prostředí barvu, může být tento motiv spojen s několika rekvizitami, jako je tomu ve filmu Souleymana Cissého *Vitr* (*Finye*, 1982; 4.29–4.31). V těchto a dalších scénách

vytváří opakující se užití oranžové barvy shluk přírodních motivů v rámci vyprávění. Způsoby, jimiž se mohou jednotlivé prvky prostředí proplétat filmem, aby vytvářely motivy, podrobněji probereme dále v této kapitole.

Kostým a maska

Stejně jako prostředí, také kostým může plnit své specifické funkce v celkovém filmu a jejich rozsah je velmi široký. Například Erich von Stroheim byl sveřepě věrný autenticitě oblečení podobně jako autenticitě prostředí. Vypráví se o něm, že nechal ušít spodní prádlo, aby tak hercům dodal adekvátní pocit, i když toto prádlo nemělo být ve filmu nikdy vidět. V Griffithově *Zrození národa* je dojemná scéna, kdy si Flora Cameronová ozdobí své šaty „hermelínem“ vyrobeným ze surové bavlny s tečkami od sazí 4.32. Kostým ukazuje chudobu poražených Jižanů na konci občanské války.

V různých filmech mohou být kostýmy velmi stylizované, aby přitahovaly pozornost výhradně svou výtvarnou kvalitou. Ve filmu *Ivan Hrozný* jsou kostýmy pečlivě sladěny pomocí barev, materiálů, a dokonce i tím, jak se vlní. V jednom záběru na Ivana a jeho protivníka vynikají pláště obou mužů plasticitou a dynamismem 4.33. Ve filmu *Úchyl Orlando* (*Freak Orlando*, 1981) používá režisérka Ulrike Ottingerová odvážně kostýmy, které sama navrhla, aby zobrazila spektrum základních barev v jeho maximální intenzitě 4.34.

Kostýmy mohou hrát ve vyprávění důležitou motivační i kauzální roli. Filmový režisér Guido ve Felliniho *8½* má neustále na očích tmavé brýle, které ho chrání před okolním světem 4.35. Když se ve filmu *Jeho dívka Pátek* z Hildy Johnsonové, usilující o roli ženy v domácnosti, stane zase novinářka, začne nosit jiný klobouk 4.36, 4.37. Ve filmu *Nebezpečná rychlost* (*Speed*, 1994) se autobus řítí po dálnici. Jack telefonuje s únoscem Howardem, který se zmíní o Annie jako o „Wildcat“ („Divoké kočce“).



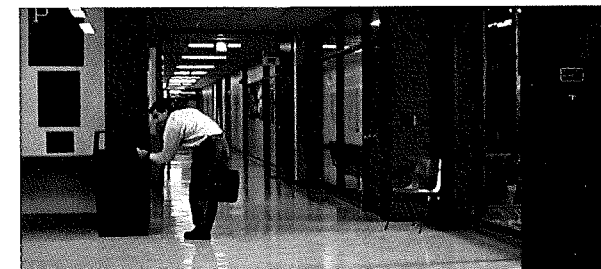
4.24



4.26



4.25



4.27



4.28

s.
166–167

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

▲ „Nejlepší výprava bývá ta nejjednodušší a „nejdecentnější“. Vše by mělo přispívat vyznění příběhu a cokoli, co mu nepřispívá, tam nemá co dělat. Realita je obvykle příliš komplikovaná. Skutečné lokace obsahují příliš extrémů nebo protikladů, které si vždy vyžadují nějaké zjednodušení: odstranění některých věcí,

sjednocení barev a podobně. Síly jednoduchosti dosáhnete daleko snadněji v postaveném prostředí než v reálných lokacích.“
Stuart Craig, výtvarník
(*Notting Hill*, 1999)

4.24 *Pátý element* vytváří kolážovité město za použití počítačové grafiky, aby mohl

propojit obrazy z různých zdrojů.

4.25 *Na Hromnice o den více*. Nezodpovědný protagonist si dopřává bohatou snídani: rekvizity, které ji tvoří, dominují popředí scény v restauraci.

4.26 *Kdo s koho*. Když hrdina vyhazuje zkažené zbytky,

podezřívavě ho pozoruje klízeč, který sehraje důležitou roli v jeho kariérním pádu.

4.27 Hrdina hází kousek papíru do koše na školní chodbě.

4.28 Detail ruky učitele, jenž vyhazuje rozhodující volební lístky s hlasy pro studentského prezidenta školní rady.

Jack se podívá na Annin svetr s logem University of Arizona, jejímž maskotem jsou dvě divoké kočky, a dojde mu, že Howard má v autobuse skrytou videokameru. Kostým tak dodá Jackovi podnět, díky němuž Howarda přelstí.

Jak jsme již viděli u filmů *Tampopo* a *Peníze* (s. 164–165), kostým bývá často sladěn s prostředím. Jelikož filmař chce obvykle zdůraznit postavy, může prostředí poskytnout více či méně neutrální pozadí, zatímco kostým pomáhá postavám vyniknout. V těchto případech je obzvláště důležité použití barev. Kostýmy ve filmu *Úchyl Orlando* 4.34 výrazně vystupují z neutrálního šedivého pozadí vodní hladiny. Chladné černo-modré oblečení fašistů i rolníků vyčnívá na pozadí zářícího pšeničného pole ve filmu *Noc svatého Vavřince* (*La Notte di San Lorenzo*, 1982) 4.38. Režisér se však může také rozhodnout, že barevné odstíny prostředí a kostýmů výrazněji sladí. Jeden záběr z filmu *Casanova Federica Felliniho* (*Il Casanova di Federico Fellini*, 1976) ukazuje stupnici barev, která postupuje od ostře červených kostýmů k světlejší červené na stěnách, přičemž celá kompozice je korunována malým bílým bodem 4.39. Toto „rozpouštění“ kostýmu do prostředí je do extrému dovedeno ve scéně z vězení ve filmu *THX 1138* (1971), v níž George Lucas jak lokalitu, tak i oděv „svlékl“ do sněhobílé na bílém pozadí 4.40.

Jak mohou kostým a prostředí přispět k celkovému vývoji vyprávění, nám jasně ukáže film Kena Russella *Zamilované ženy* (*Women in Love*, 1969). Úvodní scény zobrazují povrchní život hrdinů ze střední třídy pomocí nasycených základních a doplňkových barev kostýmů i prostředí 4.41. V prostřední části filmu, když se postavy na venkovském sídle do sebe zamilují, převažují světlejší pastelové barvy 4.42. Poslední část filmu *Zamilované ženy* se odehrává v okolí Matterhornu – vášně hrdinů už vyhasla. Nyní jsou barvy ještě světlejší a dominují jim černá a bílá 4.43. Propojení kostýmu s prostředím může upevňovat narativní a tematické vzorce.



4.29



4.30



4.31



4.32



4.33



4.34



4.35



4.36



4.37

4.29 *Vítr*. Film začíná záběrem na ženu, jak nese oranžovou nádobu, zatímco vítr šustí ve větvích.

4.30 Později se dědeček chce pomstít a připravuje se na sledování perzekutora svého vnuka: oblékne se do oranžového oděvu a provádí magické rituály u ohně.

4.31 Na konci filmu malý chlapec předává svou misku někomu mimo obraz: zřejmě dvojici, kterou jsme viděli předtím.

4.32 *Zrození národa*. Hrdinka si uvědomí, jak ošuměle vypadají její šaty, i když si je ozdobila lemováním.

4.33 *Ivan Hrozný*. Splývající záhyb knězova lehkého černého pláště kontrastuje s těžkým pláštěm a vlečkou carova parádního šatu.

4.34 Stylizované kostýmy ve filmu *Úchyl Orlando*.

4.35 *8 ½*. Sluneční brýle chrání Marcella od okolního světa.

4.36 *Jeho dívka Pátek*. Hladi moderní klobouk s nízkou nasazenou krepou, který nosí na začátku filmu...

4.37 ...nahradí „mužský“, novinářsky vypadající klobouk s výše posazenou krepou. Naznačuje, že se vrátila do práce.

Mnohé z toho, co jsme uvedli o kostýmech, se dá říci i o maskách herců, neboť jde z hlediska mizanscény o příbuzný prvek. Líčení bylo v začátcích kinematografie nezbytné, protože tváře herců by nebyly dobře vidět na filmovém materiálu, jenž se tehdy používal. Aby se vzhled herců na plátně umocnil, používá se líčení různým způsobem dodnes. Během filmových dějin se objevila široká řada možností, jak líčení využít. O Dreyerově filmu *Utrpení Panny orleánské* (*La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928) se ví, že se jakéhokoli líčení zcela vzdal 4.44 a silné náboženské drama vystavěl na detailech a nepatrných změnách ve výrazu tváře. Naproti tomu Ejzenštejnova představa cara Ivana IV. se neshodovala s podobou Nikolaje Čerkasova, a proto měl tento herec ve filmu *Ivan Hrozný* paruku, falešný plnovous, nos a obočí 4.45. Jednou z obvyklých úloh maskéra bývá proměna hercova vzhledu do podoby nějaké skutečné historické postavy.

Masky jsou dnes obvykle tvořeny tak, aby zdůrazňovaly výraz hercovy tváře a zároveň abychom si jich nevšimli. Kamera dokáže zaznamenat i kruté detaily, které bychom v normálním životě ani nepostřehli, a proto jakékoli nevítané vady, vrásky a povadlá pleť musí být zamaskovány. Maskér dokáže pomocí ruměnce nebo očního stínu upravit tvář tak, aby se zdála užší nebo širší. U hereček diváci rtěnku a další make-up očekávají, ale nalíčení jsou často i herci 4.46, 4.47.

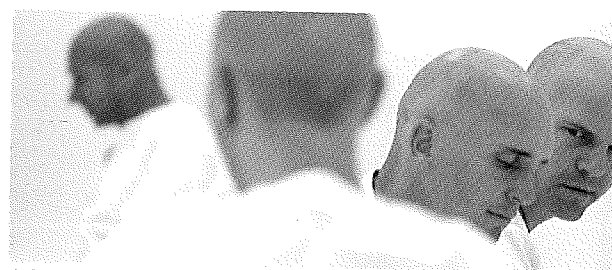
Filmoví herci hodně spoléhají na své oči (viz *Zblízka*, s. 184–186), přičemž maskéři dokážou pohyby očí zvýraznit. Tužka na oči a maskara k nim mohou přitáhnout pozornost a zdůraznit směr jejich pohledu. Téměř každý herec bude též mít působivý tvar obočí. Prodloužené obočí může tvář zvětšit, zatímco s kratším obočím vypadá sevřeněji. Obočí upravené do lehce stoupající křivky přidá tváři radostný výraz, a naopak mírně klesající obočí naznačuje smutek. Rovné husté obočí, běžné u mužů, posílí dojem drsného, vážného pohledu. Líčení očí tak může napomoci hercově výkonu 4.48, 4.49.



4.38



4.39



4.40



4.41



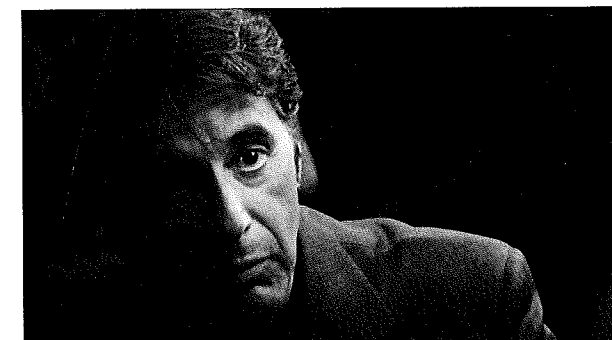
4.42



4.43



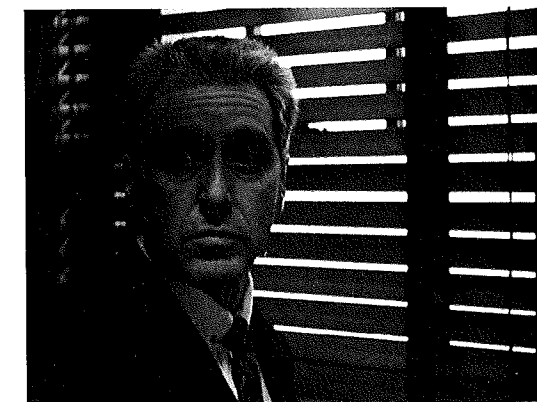
4.44



4.46



4.45



4.47

s.
170–171

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

4.38 Vrcholný souboj ve filmu *Noc svatého Vavřince*.

4.39 *Casanova Federica Felliniho*. Jemné stupňování barev a dramatický důraz v dálce.

4.40 *THX 1138*. Zdá se, že hlavy se vznášejí v prostoru, neboť bílé kostýmy splývají s prostředím.

4.41 Jasné barvy začátkem filmu *Zamilované ženy* ustoupí...

4.42 ...měkčím odstínům stromů a polí...

4.43 ...a nakonec i převážně černobílému schématu.

4.44 Světlé a prázdné pozadí vede naši pozornost na hereččinu tvář v mnoha

záběrech filmu *Utrpení Panny orleánské*.

4.45 *Ivan Hrozný*, část 1. Nalíčené obočí a propadlé oční důlky zdůrazňují Ivanův pronikavý pohled.

4.46 *Nelítostný souboj* (*Heat*, 1995). Líčení dělá Al Pacinovi lehce oblé obočí a společně s osvětlením pomáhá skrýt váčky pod jeho očima.

4.47 Film *Kmotr III* (*The Godfather III*, 1990) byl natočen pět let před *Nelítostným soubojem*, přesto v něm Al Pacino vypadá starší. Nedělají to jen prošedivělé vlasy, ale také líčení – a to opět za pomoci osvětlení, které mu dodává zapadlejší oči, povadlejší tváře a delší, plošší bradu.

V posledních desetiletích se maskérské umění rozvinulo v souvislosti s popularitou hororů a sci-fi filmů. Pryž a modelovací směsi vytvářejí boule, bulky, nadbytečné orgány a vrstvy umělé kůže ve filmech, jako je třeba *Moucha* (*The Fly*, 1986; 4.50) Davida Cronenberga. Masky jsou tedy pro vytvoření rysů postavy nebo při motivaci dějové akce podobně důležité jako kostýmy.

Osvětlování

Působivost obrazu do značné míry ovlivňuje manipulace s osvětlením. Osvětlování ve filmu nám umožňuje vidět, co se děje, ale nejenom to. Světlejší a tmavší oblasti obrazu pomáhají vytvořit celkovou kompozici každého záběru, a tak naši pozornost směřují k určitým věcem a událostem. Jasně osvětlená oblast může vést naše oko k důležitému gestu, zatímco stín má schopnost skrýt detail nebo zvyšovat napětí: Co se skrývá v záběru? Osvětlování také dokáže zdůraznit texturu: křivky tváře, povrch kousku dřeva, ornament pavoučí sítě, jiskru drahokamu.

Osvětlování tvaruje předměty vytvářením stínů a osvětlených částí, tedy míst relativního jasů na povrchu. Osvětlené části na tváři muže na obrázku 4.51 a na prstech na obrázku 4.52 poskytují důležité informace o textuře povrchu. V případě hladkého povrchu se budou osvětlené části třpytit a jiskřit, jako je tomu třeba u skla nebo chromu. Osvětlené části u hrubšího povrchu – třeba u stěny z neopracovaného kamene – budou naopak rozptýlenější.

Existují dva základní typy stínů, přičemž oba jsou ve filmové kompozici důležité: *stíny vázané na předmět* neboli *stíny vlastní* (*attached shadows* čili *shading*) a *stíny vržené* (*cast shadows*). Když světlo neosvítí část předmětu kvůli jeho tvaru nebo povrchu, mluvíme o stínech vlastních. Jestliže člověk sedí vedle svíčky v potměném pokoji, části jeho tváře a těla budou zcela temné. Nejzřetelnější je tmavá skvrna, kterou vytváří nos na tváři. Tomuto jevu se říká vlastní stín. Ale svíčka vrhá též stín na zeď za osobou – označuje se

jako stín vržený, protože vzniká tím, že tělo světlo blokuje. Například stíny na obrázku 4.51 jsou *stíny vržené* – mezi hercem a zdrojem světla stojí mříž. Ale malé tmavé oblasti na ruce, kterou vidíme na obrázku 4.52, jsou stíny vlastní, neboť jsou způsobeny trojrozměrnými křivkami a klouby této ruky.

Jak ukazují tyto příklady, osvětlené části i stíny pomáhají dotvořit náš pocit z prostoru scény. Na obrázku 4.51 naznačuje celou vězeňskou celu jen několik stínů. Osvětlení dotváří také celkovou kompozici záběru. Jeden záběr z filmu *Asfaltová džungle* (*The Asphalt Jungle*, 1950) Johna Hustona propojuje členy gangu do jednoho celku pomocí světelného pole, které vrhá visící lampa 4.53. Zároveň osvětlení naznačuje, kdo je více a kdo méně důležitý: jasným osvětlením a centrálním umístěním zdůrazňuje protagonistu.

Osvětlení záběru ovlivňuje náš dojem z tvaru a textury zobrazených předmětů. Jestliže je balon osvětlen frontálně, jeví se kulatý. Jestliže je tentýž balon osvětlen ze strany, vidíme ho jako půlkruh. V krátkém filmu Hollise Framptona *Lemon* (1969) se světlo pohybuje kolem citrону a přemísťující se stíny vytvářejí dramaticky se měnící vzorce žluté a černé. Tento film byl natočen snad jen proto, aby dokázal slova Josefa von Sternberga, jednoho z mistrů filmového osvětlování: „Správné využití světla dokáže zkrášlit a zdramatizovat každý předmět.“

Pro naše účely si vymezíme čtyři hlavní rysy filmového osvětlování: jeho kvalitu, směr, zdroj a barvu.

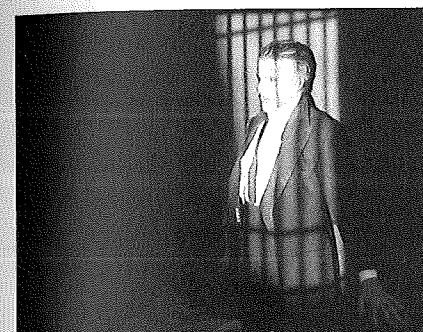
Kvalita osvětlení odkazuje k relativní intenzitě světla. Na rozdíl od *rozptýleného* osvětlení vytváří *ostré* osvětlení jasně vymezené stíny, zřetelné textury a ostré hranice. Když svítí polední slunce, mluvíme o ostrém světle, pokud je obloha zatažená, rozlévá se po okolí světlo rozptýlené. Termíny jsou relativní a mnoho světelných situací bude někde mezi těmito dvěma extrémy, ale většinou dokážeme ostré světlo od rozptýleného rozoznat 4.54, 4.55.



4.48



4.50



4.51



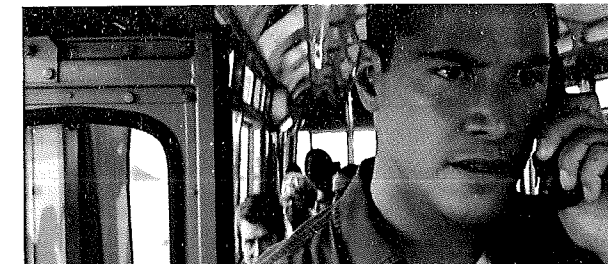
4.52

4.48 *Nebezpečná rychlost*. Tužka na oči, oční stíny a klenuté obočí Sandry Bullockové zvýrazňují její oči a dávají jí ostrážitý výraz.

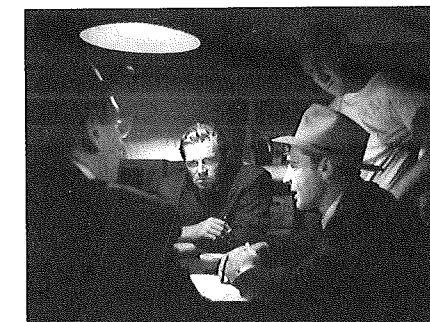
4.49 V téže scéně obrysy očí Keanu Reeveese zvýrazňují jejich horní okraj. Všimněte si také, že křivka obočí podtrhuje jeho rozzlobený pohled.

4.50 *Moucha*. Pod tímto bizarním líčením jen těžko poznáme Jeffa Goldbluma, který se právě mění v mouchu.

4.51 *Podvod* (*The Cheat*, 1915). Cecil B. DeMille naznačuje vězeňskou celu použitím jasného světla dopadajícího na mužovo tělo i tvář skrz mříž, kterou ovšem nevidíme.



4.49



4.53



4.54



4.55

4.52 Bressonův *Kapsář* (*Pickpocket*, 1959).

4.53 *Asfaltová džungle*. Vlastní stíny na tvářích postav vytvářejí dramatickou kompozici v tomto filmu Johna Hustona.

4.54 *Nezdolný* (*Aparahito*, 1956). V tomto záběru

z filmu *Satjádžita Ráje* jsou Apuova matka a glóbus, který drží, zdůrazněny ostrým světlem...

4.55 ...zatímco v jiném záběru z téhož filmu rozptýlenější osvětlení rozmazává kontury i textury a vytváří jemnější kontrasty mezi světlem a stínem.

s.
172–173

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

▲ *Směr osvětlení* v záběru odkazuje k proudu světla, které padá ze zdroje či zdrojů na osvětlený objekt. Je třeba rozlišit mezi předním světlem, bočním světlem, protisvětlem, horním světlem a podsvícením.

▲ **Přední světlo** (též **čelní** či **frontální**; *frontal lighting*) rozpoznáme tak, že má tendenci eliminovat stíny. Na obrázku 4.56 z filmu *Čiňanka* Jeana-Luca Godarda je výsledkem takového předního světla poměrně plochý obraz. Srovnejte též obrázek 4.56 se záběrem z *Doteku zla* (*Touch of Evil*, 1958; 4.57), v němž Orson Welles využívá k modelaci obrysů postavy ostrého **bočního světla** (též **stranové**, **postranní** nebo **laterální**; *sidelight* nebo *crosslight*).

Protisvětlo (též **kontrasvětlo** či **zadní světlo**; *backlighting*), jak termín naznačuje, přichází zezadu, zpoza filmovaného subjektu. Světlo může být umístěno v různých úhlech: vysoko nad postavou, po stranách, může mířit přímo do kamery nebo může přicházet zespodu. Když je použito bez dalších zdrojů světla, vytváří siluety jako na obrázku 4.58. Je-li kombinováno s předními zdroji světla, může vytvořit jemně osvětlené kontury. Tomuto využití protisvětla se říká *okrajové osvětlení* (*edge lighting* nebo též *rim lighting*²; 4.59).

Jak opět termín napovídá, u **podsvícení** (též **dolní světlo**; *underlighting*) je světlo umístěno pod subjektem. Poněvadž podsvícení deformuje rysy, bývá často používáno k vytvoření dramatického hororového efektu, ale může též jednoduše naznačovat realistický zdroj světla, třeba oheň nebo baterku, jako na obrázku 4.60. Konkrétní prostředek může samozřejmě v různých kontextech plnit různé funkce.

Příklad **horního světla** (*top lighting*) vidíme na obrázku 4.61, kde bodové světlo svítí na obličej Marlene Dietrichové takřka přímo z pozice nad ní. Josef von Sternberg takové přední osvětlení seshora často využíval, aby zdůraznil křivku lícních kostí své hvězdy. (Náš dřívější příklad z *Asfaltové džungle* na obrázku 4.53 poskytuje méně okouzlující příklad horního světla.)

Osvětlování může být charakterizováno také svým *zdrojem*. Když filmař natáčí dokument, může být nucen vystačit si se světlem, které je k dispozici v okolí konkrétního místa natáčení. Většina fikčních filmů ale využívá i další zdroje světla, aby bylo možné nad obrazem dosáhnout větší kontroly. Ve většině fikčních filmů hlavní zdroj světla netvoří stolní lampičky a pouliční osvětlení, které vidíte v mizanscéně. Tyto viditelné zdroje světla však ovlivňují, jaké osvětlení bude při natáčení použito. Filmař se obvykle snaží rozvrhnout světla tak, aby byla v souladu se zdroji v prostředí. Na obrázku 4.62 z filmu *Divotvůrkyně* (*The Miracle Worker*, 1962) jsou zdánlivými světelnými zdroji okno v pozadí a svítlna vpravo vpředu, ale při natáčení tohoto záběru bylo použito mnoho studiových světel, která se odrážejí jako bílé tečky na stínidle svítlny.

Režiséři a kameramani, kteří manipulují s osvětlováním scény, předpokládají, že jakýkoli subjekt obvykle vyžaduje dva světelné zdroje: **hlavní světlo** (*key light*) a **doplňkové světlo** (*fill light*). Hlavní světlo je základním zdrojem, poskytuje dominantní osvětlení a vrhá nejvýraznější stíny. Je směrové a většinou koresponduje se světelným zdrojem, který motivuje jeho přítomnost a jenž je součástí prostředí. Doplnkové světlo představuje méně intenzivní osvětlení, jež „doplňuje“, změkčuje nebo eliminuje stíny vržené hlavním světlem. Kombinací hlavního světla s doplňkovým a přidáním dalších zdrojů může být osvětlování velmi precizně kontrolováno.

Při osvětlování může být hlavní zdroj namířen na subjekt z jakéhokoliv úhlu, což již naznačily naše příklady různých směrů osvětlení. Jak ukazuje jeden záběr z *Ivana Hrozného* 4.77, hlavním zdrojem může být podsvícení, přičemž rozptýlenější a tlumenější doplňkové světlo dopadá na prostředí za postavou.

Světla vycházející z různých směrů lze jakkoli kombinovat. Záběr může využít hlavní a doplňkové světlo bez protisvětla. V záběru z filmu *Osobní strážce* (*The Bodyguard*, 1992; 4.63)

vrhá vlevo umístěné silné hlavní světlo dramatické stíny na zeď vpravo. Tlumené doplňkové světlo sotva zřetelně ukazuje zadní stěnu a strop prostoru, ale pravá část hercovy tváře zůstává ve tmě.

Na záběru z filmu *Běžin luh* (*Běžin lug*, 1934; 4.64) je vidět, že Eizenštejn využil několika různě umístěných světelných zdrojů. Hlavní světlo dopadá na postavy zleva, ale je ostré na tváři stařeny v popředí a rozptýlenější na tváři muže, protože světlo doplňkové dopadá zprava především na čelo a nos ženy.

▲ Během klasické hollywoodské éry bylo zvykem využívat pro záběr alespoň tři světelné zdroje: hlavní světlo, doplňkové světlo a protisvětlo. Základní rozmístění těchto světel při osvětlení jedné osoby vidíte na obrázku 4.65. *Protisvětlo* zpoza postavy je umístěno nad ní, *hlavní světlo* přichází diagonálně zepředu a *doplňkové světlo* vychází z místa vedle kamery. Hlavní světlo bývá obvykle umístěno blíže k postavě nebo je jasnější než světlo doplňkové. Každá důležitá postava ve scéně má své vlastní hlavní světlo, doplňkové světlo a protisvětlo. Jestliže přichází další herec (jako postava naznačená na obrázku 4.65), hlavní světlo pro jednu osobu může být lehce pozměněno, aby vytvořilo protisvětlo pro druhou osobu, a naopak, přičemž doplňkové světlo je umístěno na libovolné straně vedle kamery.

Postava Bette Davisové na obrázku 4.66 z filmu *Jezebel* (1938) je nejdůležitější, a **tříbodové osvětlení** (*three-point lighting*) je proto zaměřeno na ni. Jasné protisvětlo umístěné za ní vpravo nahoře zdůrazňuje její vlasy a kontury její levé ruky. Hlavní světlo dopadá zleva a jasně osvětluje její pravou ruku. Doplnkové světlo je umístěno vpravo těsně vedle kamery a není tak jasné jako světlo hlavní. Toto vyvážené osvětlení vytváří slabé stíny a modeluje tvář Davisové tak, aby zdůraznilo objem, a nikoli plochu. (Všimněte si jemného stínu, který vrhá její nos.) Protisvětlo a hlavní světlo upřené na Davisovou méně výrazně osvětlují i ženu stojící vpravo za ní. Další doplňková

světla, kterým se říká *hladina* (*background* nebo též *set lighting*), dopadají na prostředí a okolní postavy zezadu zleva. Tříbodové osvětlení se začalo využívat ve studiové éře hollywoodské kinematografie a stále se často používá, jak vidíte na obrázku 4.67 z filmu *Amélie z Montmartru* (*Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2001).

Možná jste si již všimli, že systém tříbodového osvětlení vyžaduje, aby byla poloha světel změněna vlastně pokaždé, když kamera přerámuje scénu. Navzdory značným nákladům má většina hollywoodských filmů odlišné rozložení světel pro každou pozici kamery. Takové variace ve světelných zdrojích sice neodpovídají realitě, ale umožňují filmařům vytvořit pro každý záběr jasnou kompozici.

Tříbodové osvětlení bylo velmi vhodné zejména pro **high-key osvětlování**, využívané v klasickém hollywoodském filmu i v jiných tradičních kinematografiích. *High-key* osvětlování odkazuje k celkovému systému osvětlení, které využívá doplňkové světlo a protisvětlo tak, aby byl mezi světlejšími a tmavšími oblastmi vytvořen menší kontrast. Světlo je obvykle rozptýlené, a tím pádem jsou stíny poměrně nepatrné. Příklady *high-key* osvětlování představují záběry z filmů *Jezebel* 4.66 a *Amélie z Montmartru* 4.67. Hollywoodští režiséři a kameramani na toto osvětlování spoléhají u komedií, dobrodružných filmů a u většiny dramát.

High-key osvětlování se nepoužívá jenom k nasvícení událostí probíhajících za jasného světla, jako jsou třeba scény v rozzářeném tanečním sále nebo odehrávající se za slunečného odpoledne. *High-key* osvětlování je specifický přístup k nasvícení scény, který dokáže navodit různé světelné podmínky nebo různé části dne. Vezměme si například dva záběry z filmu *Návrat do budoucnosti*. První 4.68 používá *high-key* osvětlování, které odpovídá dennímu světlu a jasné osvětlenému bistro. Druhý záběr 4.69 ukazuje scénu, která se odehrává v místnosti během noci, ale i tak je zde využito *high-key* osvětlování,

s.
174–175

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscena

část III
Filmový
styl

▲ „Světlo znamená vše. Vyjádří ideologii, emoci, barvu, hloubku, styl. Dokáže něco zastínit, vyprávět, popsat. Se správným osvětlením může ta nejoklivější tvář zářit krásou, ten nejhloupější výraz inteligencí.“
Federico Fellini, režisér

▲ „Každé světlo je někde nejjasnější a jinde se pomalu vytrácí, až se docela ztratí... Putování paprsků z ústředního bodu do těch nejzazších míst temnoty je dobrodružstvím a dramatem světla.“
Josef von Sternberg, režisér

▲ „Když natočíte detail v barevném filmu, je v pozadí příliš mnoho vizuálních informací, které často odvádějí pozornost od tváře. Právě proto si tak živě vybavujeme tváře hereček ze starých černobílých filmů. I dnes filmoví fanoušci nostalgicky vzpomínají na Dietrichovou, Garbo, Lamarrovou... A proč?

Natáčeny na černobílý materiál vypadaly tyto ženy, jako kdyby byly osvětleny zevnitř. Když se na plátně objevila přeexponovaná tvář – v takzvaném *high-key* osvětlování, které rovněž pomáhalo odstranit nedostatky – zdálo se, že z plátna vystupuje zářící předmět.“
Nestor Almendros, kameraman



4.56



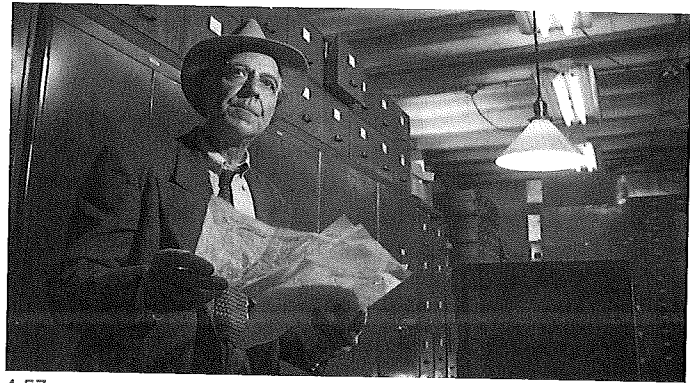
4.59



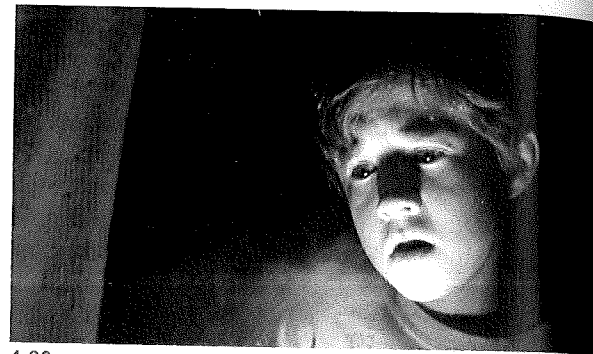
4.62



4.66



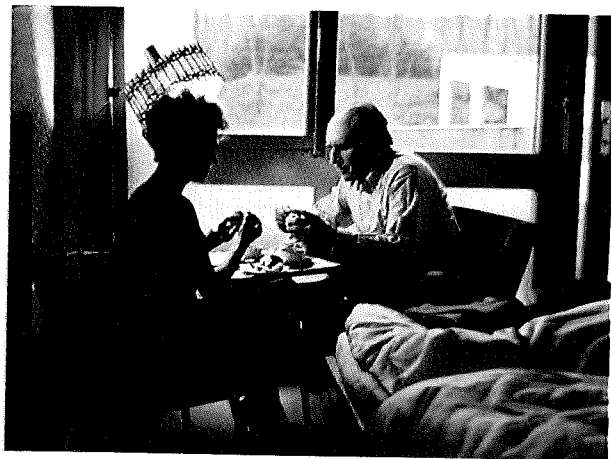
4.57



4.60



4.63



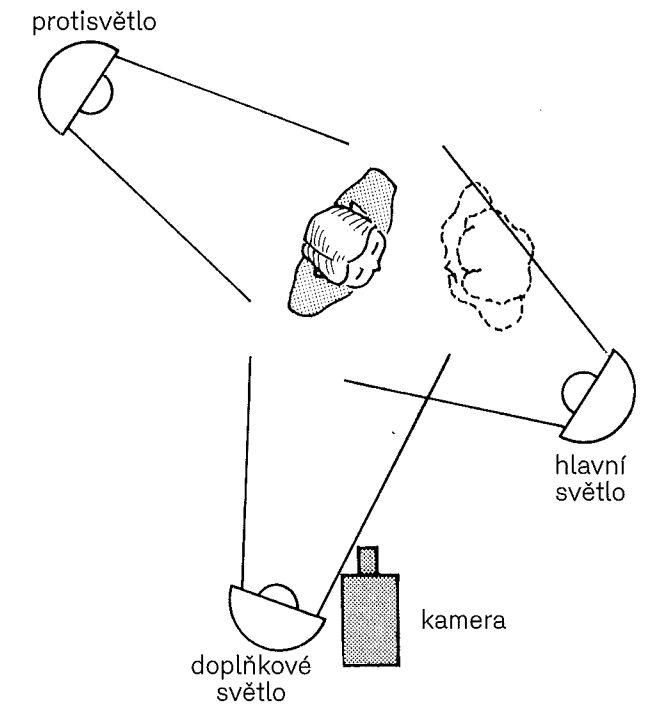
4.58



4.61



4.64



4.65

s.
176—177

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

4.56 *Člňanka*. Díky přednímu osvětlení dopadá stín herečky přímo za ni, kde ho nemůžeme vidět.

4.57 *Dotek zla*. Boční světlo vytváří ostré vlastní stíny nosu, tváře a rtů postavy, zatímco dlouhé vržené stíny se objevují vlevo na kartotéce.

4.58 V Godardově filmu *Vášeň* (*Passion*, 1982) dodá-

vají lampa a okno protisvětlo, díky němuž vidíme postavu ženy téměř jen jako siluetu.

4.59 *Perutě* (*Wings*, 1927). Díky úzkému paprsku světla jsou oba herci dobře zřetelní.

4.60 *Šestý smysl*. Baterka podsvěcuje chlapcovu tvář a pomáhá nám sdílet jeho zděšení. Chlapec tuší, že nablízku je duch.

4.61 Horní světlo ve filmu Josefa von Sternberga *Šanghajský expres* (*Shanghai Express*, 1932).

4.62 *Divotvůrkyně*. Zdánlivě a skryté zdroje světla.

4.63 *Osobní strážce*. Kombinace ostrého hlavního světla a měkkého doplňkového světla.

4.64 *Běžin luh*.

4.65 Tříbodové osvětlení, jedna ze základních technik hollywoodské kinematografie.

4.66 *Jezebel*. Takto vypadá systém tříbodového osvětlení na plátně.

což je patrné z detailů v oblasti stínů a z toho, jak měkce a málo kontrastně světlo působí.

Low-key osvětlování vytváří větší kontrasty a zřetelnější, temnější stíny. Osvětlení bývá často ostré a doplňkové světlo je buď zcela eliminováno, nebo je jen velmi slabé. Výsledným efektem je *chiaroscuro* neboli extrémně tmavé a světlé oblasti v obraze. Příklad na obrázku 4.70 je z filmu Andrzeje Wajdy *Kanáty* (*Kanat*, 1957). Doplňkové světlo i protisvětlo jsou zde o dost méně intenzivní než při *high-key* osvětlování. Oblast stínů v levé třetině obrazu proto zůstává ostrá a neprůhledná. *Low-key* osvětlování vidíme na záběru z filmu *Zlá krev* (*Mauvais sang*, 1986; 4.71) Leose Caraxe: hlavní světlo je ostré a dopadá ze strany. Carax eliminoval doplňkové světlo i protisvětlo, což vytváří zřetelné stíny a temnou prázdnotu kolem postav.

▲ Jak dokazují naše příklady, *low-key* osvětlování se obvykle užívá v ponurých nebo tajemných scénách. Bylo běžné v hororech třicátých let a ve filmech noir čtyřicátých a padesátých let 20. století. K *low-key* osvětlování se filmaři vrátili v osmdesátých letech, ve filmech, jako je *Blade Runner* (1982) a *Dravé ryby* (*Rumble Fish*, 1983), a posléze i v devadesátých letech ve filmech noir, jako je třeba *Sedm a Obvyklí podezřelí*. Ve filmu Victora Ericeho *Jih* (*El Sur*, 1983; 4.72) vyvolává *low-key* osvětlování dramatický *chiaroscuro* efekt, jehož prostřednictvím Erice ukazuje svět dospělých tak, jak si ho představuje dítě.

Když se herec pohne, musí se režisér rozhodnout, jestli změnit i osvětlení. Obvykle se používá několik navzájem se překrývajících hlavních světel, a proto je možné udržet konstantní intenzitu světla, i když se herci pohybují po pláči. Neustálé přesvětlování sice není úplně realistické, ale má své výhody. Hlavní výhodou je, že se přes herce nemíhají rušivé stíny a osvětlené části. Přesvětlování například zvolil Fellini na konci filmu *Cabiriiny noci* (*Le notti di Cabiria*, 1957), kdy se hrdinka blíží diagonálně k nám za doprovodu skupiny zpívajících lidí 4.73, 4.74. Existuje i jiná

možnost – filmař může nechat aktéry pohybovat se skrz osvětlená i zastíněná místa. Šermířský souboj ve filmu *Rasómon* (1950) je umocněn kontrastem mezi divokým zápasem a rozverně působícím osvětlením zalévajícím lesní mýtinu 4.75.

Filmové osvětlování si často představujeme jako omezené na dvě barvy – bílou barvu slunečního svitu nebo světležlutou barvu žárovek. Ve skutečnosti filmaři, kteří se rozhodnou manipulovat s osvětlením, pracují obvykle s natolik čirým světlem, jak je to jen možné. Použitím filtrů, jež se umísťují před zdroj světla, dokáže filmař osvětlení v obraze zabarvit tak, jak potřebuje. Ve scéně může být nějaký realistický zdroj, jenž motivuje zabarvení světla. Kameramani například často používají filtry před světlem, aby dosáhli oranžového odstínu evokujícího světlo svíčky, jako třeba ve filmu Françoise Truffauta *Zelený pokoj* (*La Chambre verte*, 1978; 4.76). Avšak zabarvené světlo může být také nemotivované. Druhá část Ejzenštejnova *Ivana Hrozného* využívá modrého světla, jež je najednou nediegeticky namířeno na herce, aby naznačilo hrůzu a nejistotu, kterou postava prožívá 4.77, 4.78. Podobná změna stylistické funkce – použití barevného světla obvykle vázaného na herectví – bývá většinou efektivní, protože je neočekávaná.

Rozvržení filmového osvětlování zpravidla tvoří část přípravy na natáčení živých herců. Ale co když jsou prostředí i postavy vytvořeny počítačem? Při skenování modelu nebo rozpočítání figury pomocí *motion capture* techniky se nezaznamenává dopadající světlo a výsledkem je všudypřítomná neutrální šed. Animátoři tedy ke scénám přidávají simulované světlo pomocí specializovaných programů. A když se podíváte na titulky filmu, v němž se hodně využívají zvláštní efekty, uvidíte dlouhý seznam pracovníků, kteří se zabývali světlem a stínem.

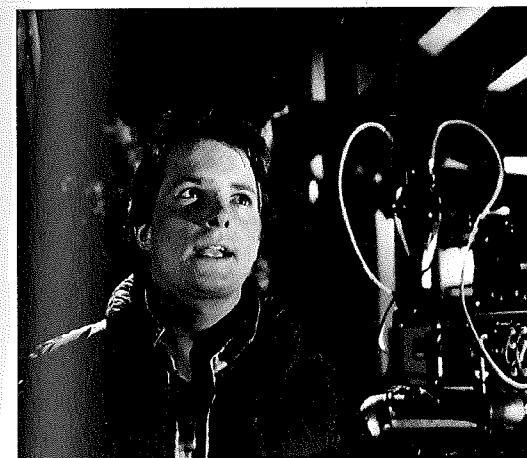
Ve filmu *Zlatý kompas* byl celý hrůzostrašný souboj mezi dvěma obrněnými ledními medvědy vytvořen digitálně. Zprava osvětlený souboj se odehrává pod slunečnou oblohou,



4.67



4.68



4.69



4.70



4.71



4.72

s.
178–179

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

▲ „Když jsem ve čtyřicátých a padesátých letech začal chodit do kina, indická kinematografie byla zcela pod vlivem hollywoodské estetiky, která trvala převážně na ‚ideálním světle‘ pro osvětlování tváře: využívala silně rozptýlené osvětlení a intenzivní protisvětlo. Začal jsem filmařům

zazlívát naprosté ignorování skutečného zdroje světla a otrápané využívání protisvětla. Neustálé používání protisvětla je podobné, jako kdybyste používali chilli papričky do všeho, co uvaříte.“
Subrata Mitra, kameraman

4.67 *Amélie z Montmartru*. Bezstarostný romantický nádech filmu je zdůrazněn

high-key tříbodovým osvětlováním.

4.68 *Návrat do budoucnosti*. Den...

4.69 ...versus noc.

4.70 *Kanáty*. Díky *low-key* osvětlování je jedna strana ženina obličeje velice jasná, zatímco na druhé je temný stín.

4.71 *Zlá krev*. Jediné hlavní světlo bez světla doplňkového, které by osvětlilo hereččinu tvář, způsobí, že výraz ženy je téměř neviditelný.

4.72 *Jih*. *Low-key* osvětlování naznačuje, že pro dítě je svět dospělých plný tajemství a nebezpečí.

příčemž na zledovatělém povrchu vidíme stíny se světlými místy tam, kam dopadají světelné paprsky pronikající okolními skalními útesy 4.79. Simulované světlo se používá rovněž v kreslených filmech, v nichž je celá mizanscéna vytvořena pomocí počítačů. Tvůrci studia Pixar se ve filmu *Auta* (*Cars*, 2006) rozhodli pro nelehký úkol: naznačit, jak vypadá barevné světlo odrážející se na kovovém a skleněném povrchu 4.80.

Osvětlení našeho okolí si obvykle příliš nevšmáme, což je důvod, proč nevěnujeme velkou pozornost ani osvětlení filmovému. Avšak vzhled záběru je zcela jistě ovlivněn kvalitou, směrem, zdrojem a barvou světla. Aby ovlivnil divákův zážitek, dokáže filmař s těmito faktory mnoha způsoby manipulovat a kombinovat je. Žádný jiný prvek mizanscény není důležitější než ten, jež Josef von Sternberg nazýval „dramatem a dobrodružstvím světla“.

Inscenování: pohyb a výkon

Režisér v mizanscéně kontroluje také chování různých figur, přičemž slovo *figura* může znamenat mnohé. Může to být osoba, ale zrovna tak zvíře (Lassie, osel Balthazar, kačer Donald), robot (R2D2 nebo C3PO v sérii *Star Wars*), objekt 4.81 či pouhý tvar 4.82. Mizanscéna takovým figurám umožňuje vyjadřovat pocity a myšlenky, případně je může rozpohybovat, aby vytvořila různé kinetické vzorce.

Na obrázku 4.83 z filmu *Sedm samurajů* (*Šičinin no samurai*, 1954) samurajové právě vyhráli bitvu s bandity. Prakticky jediným pohybem v záběru je prudký déšť, ale držení těl mužů – jsou shrbení a opírají se o svá kopí – vyjadřuje jejich nesmírnou únavu. Naopak ve filmu *Bílý žár* (*White Heat*, 1949) trhavé pohyby a divoký výraz protagonistovy tváře odpovídají představě psychotické zuřivosti 4.84.

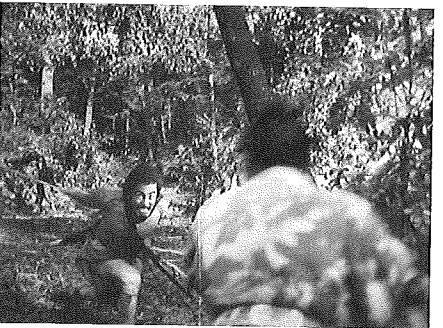
Výraz tváře a pohyb se v kinematografii neomezují jenom na lidské postavy. V jednom typu animovaných filmů je s loutkami manipulováno okénko po okénku pomocí techniky,



4.73



4.74



4.75



4.76



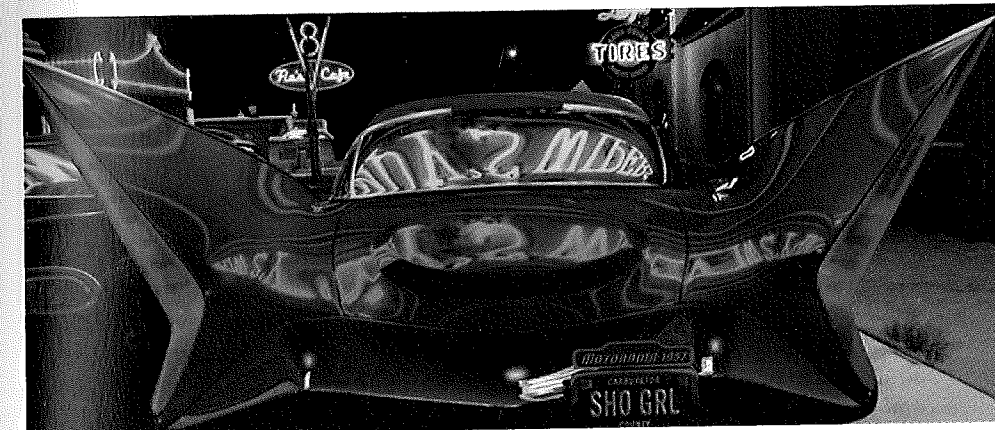
4.77



4.78



4.79



4.80

s.
180–181

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

4.73 *Cabiriiny noci*. Hrdinka je obklopena skupinou mladých pouličních muzikantů.

4.74 Osvětlení tváře se během jejího pohybu nemění, a tak si všimneme i jemné změny v jejím výrazu.

4.75 *Rašómon*. „Roztříštěné“ osvětlení.

4.76 *Zelený pokoj*. Oranžový filtr naznačuje, že veškeré světlo v této scéně pochází od svíček.

4.77 *Ivan Hrozný*. Na tváři postavy se zrcadlí strach...

4.78 ...a náhle tvář na chvíli osvítí modré světlo. Teprve až strach z tváře postavy zmizí, scéna pokračuje.

4.79 *Zlatý kompas*. Chladná arktická sluneční záře přichází zprava, z mimoobrazového prostoru, přičemž osvětluje sněh a bojující medvědy. Simulované doplňkové světlo bylo přidáno na přihlížející medvědy a také na medvědy v popředí, v oblastech, kde vidíme vlastní stíny.

4.80 *Auta*. Dokonalé osvětlování vytvořené počítačem: barevné neonové nápisy se odrážejí na nablýskaných barevných kapotách a oknech aut, které projíždějí ulicemi města.

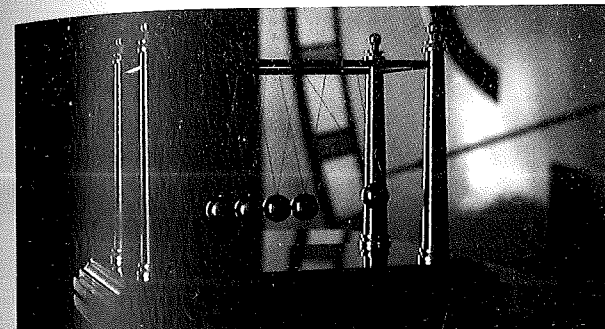
kteří se říká *fázová* nebo též *pookénková animace* (*stop-action* nebo též *stop-motion*; 4.85). Filmaři mohou dění na scéně aranžovat bez trojrozměrných objektů, které by se pohybovaly reálným prostorem. V animovaných filmech lze využít postavy, které nikdy neexistovaly, jako jsou třeba Shrek nebo kačer Daffy. V sci-fi a fantasy filmech mohou být modely robotů a fiktivních monster nasnímány a rozpohybovány pomocí počítače 1.27. Komplikované digitální postupy umožňují filmaři v případě techniky *motion capture* přenést do počítače mnoho bodů s informacemi o přesném pohybu na tvářích herců a předat ho počítačově vytvořeným bytostem 4.86.

Herectví a realita I když abstraktní tvary a animované postavy mohou být pro mizanscénu důležité, výrazy tváře a pohyby jsme zvyklí vidat nejčastěji u herců, kteří ztělesňují nějakou roli. Výkony herců vznikají stejně jako další aspekty mizanscény proto, aby byly natočeny. Herecký výkon se skládá z vizuálních prvků (zjev, gesta, výrazy tváře) a zvuku (hlas a další zvukové projevy). Někdy může herec přispět pouze vizuálně, jako třeba v mém filmu, jindy může být jeho výkon zaznamenán jen na zvukové stopě. Postava Addie Rossová, kterou hraje Celeste Holmová, vypráví příběh filmu *Dopis třem manželkám* (*A Letter to Three Wives*, 1949), aniž by se v jeho průběhu objevila na plátně.

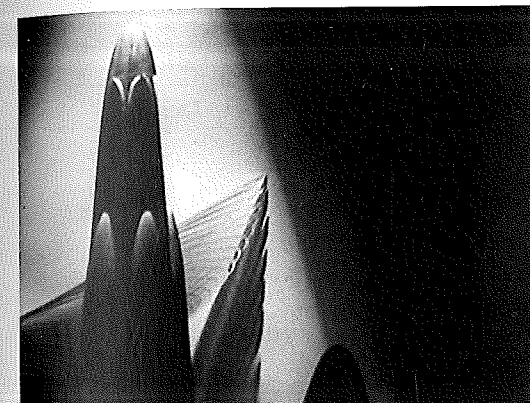
Často vyžadujeme realistický projev herce, ale pojetí realistického herectví se v dějinách filmu proměňuje. Dnes si můžeme myslet, že výkon Hilary Swankové ve filmu *Kluci nepláčou* nebo výkony Heatha Ledgera a Jakea Gyllenhaala ve filmu *Zkrocená hora* jsou poměrně blízko tomu, jak se lidé chovají ve skutečnosti. Jenže i herectví ve stylu New York Actors Studia, jak ho ztělesňují výkony Marlona Branda ve filmech *V přistavu* a *Tramvaj do stanice Touha* (*A Streetcar Named Desire*, 1951), bylo začátkem padesátých let chápáno jako velice realistické. Ačkoli se nám Brandův výkon v těchto filmech může

jevit stále jako skvělý, přesto se zdá promyšlený, přehnaný a značně nerealistický. Totéž můžeme říci o výkonech profesionálních herců i neherců v poválečných filmech italského neorealismu. Když se poprvé objevily na plátně, byly oslavovány jako téměř dokumentární popis italského života, ale dnes nám mnohé tyto výkony připadají příliš uhlazené a zapadající spíš do hollywoodských filmů. Poměrně stylizovaně mohou dnes působit nakonec i ty nejpřirozenější herecké výkony z let sedmdesátých, jako je například postava Travise Bicklea v podání Roberta De Nira ve filmu *Taxikář* (*Taxi Driver*, 1976). Kdo dokáže říct, jak se bude za pár desetiletí jevit herectví ve filmech *Insider: Muž, který věděl příliš mnoho* (*The Insider*, 1999), *V ložnici* (*In the Bedroom*, 2001), *Zmrzlá řeka* (*Frozen River*, 2008) a dalších?

Mění se pohled na pojetí realismu však není jediný důvod, proč být ostražitý, když si pro rozbor herectví zvolíme právě toto hledisko. Jestliže lidé nazvou výkon nerealistickým, často ho automaticky hodnotí jako špatný. Ne všechny filmy se ale realismu snaží dosáhnout. Výkon herce je součástí celkové mizanscény, a proto můžeme ve filmech najít širokou škálu hereckých stylů. Místo toho, abychom předpokládali, že herectví musí být realistické, měli bychom se snažit porozumět tomu, jaký styl herectví odpovídá danému filmu. Pokud s pojetím filmu ladí spíš nerealistické herectví, bude se schopný herec snažit předvést právě takový výkon. Jasně příklady nerealistického herectví můžeme vidět ve filmu *Čaroděj ze země Oz*, neboť jde o fantastický příběh. (Jak by se měla chovat skutečná Zlá čarodějnice?) A navíc, realistický výkon bude v rámci filmového herectví vždy jen jednou z možností. V mainstreamové produkci z Hollywoodu, Indie, Hongkongu a dalších zemí se silnou filmovou tradicí jsou přehnané výkony herců hlavním zdrojem diváckého potěšení. Od Jima Carreyho nebo hvězd bojových umění, jako jsou Jet Li nebo Jackie Chan, publikum přísně realistické herectví neočekává.



4.81



4.82



4.83

■ Analyzovat filmové herectví není jednoduché. V článku „Acting up“ uvažujeme nad způsobem analýzy herectví a uvádíme odkazy na některé detailní rozbor filmového herectví v mém filmu. www.davidbordwell.net/blog/?p=3763

▲ „Začínají mi lézt na nervy mnohé hollywoodské filmy, protože předpokládají, že smysl nebo emoce jsou obsaženy v těch pár čtverečnicích centimetrech hercovy

tváře, zatímco já to prostě takhle nevidím. Myslím, že síla je v zadržování a postupném odhalování informací. Měli bychom nechat diváky, ať vše v rámu objeví v pravý čas a tak, jak chtějí.“ Alison Macleanová, režisérka (*Nehoda – Crush*, 1992)

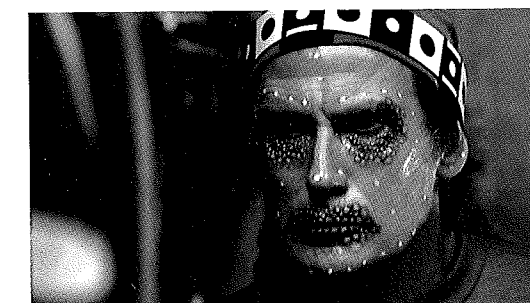
4.81 *Záskok*. Když poslíček Norville vysvětluje šéfovi svůj nový nápad na hračku pro děti, kuličky na jeho stole, které do sebe bez přestání fukají, náhle bez vysvětlení ztichnou.



4.84



4.85



4.86

4.82 Abstraktní film *Parabola* (1937) využívá osvětlování a prosté pozadí k zdůraznění sošných tvarů.

4.83 *Sedm samurajů*. Herci v pozicích, které prozrazují jejich únavu.

4.84 *Bílý žár*. Cody Jarrett (James Cagney) zuřivě vybuchne ve vězeňské jídelně, když se dozví o smrti své matky.

4.85 *Maskot* (*Fétiche*, 1934). Tento loutkový film Vladislava Stareviče obsahuje scénu

rozhovoru mezi ďáblem a zlodějem, která využívá propracovaných výrazů tváří a gest, vytvořených animací.

4.86 *Piráti z Karibiku – Truhla mrtvého muže*. Kromě líčení kolem očí a úst měl herec Bill Nighy na své tváři bílé tečky pro zachycení pohybu. Výrazy jeho tváře byly využity k vytvoření virtuálního líčení Davyho Jonese, kterého Bill Nighy ve filmu hrál, a to včetně vousů ze svíječících se chapadel.

s.
182–183

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

Zblízka

Výbava filmového herce

Možná si myslíte, že nejdůležitějším úkolem, který stojí před hercem, je pronést slova přesvědčujícím a strhujícím způsobem. Jistě, hlas a způsob řeči jsou ve filmu velice důležité, ale budeme-li o herci uvažovat v kontextu mizanscény, je třeba si uvědomit, že vždy také bývá součástí celkové vizuální podoby filmu. Mnoho filmových scén se odehrává zcela beze slov, v jiných je jich jen málo, ale v každém okamžiku, kdy se herec objeví na plátně, musí být postavou. Herec a režisér společně tvarují hercův výkon, i pokud jde o jeho vizuální kvalitu.

Filmoví herci neustále využívají své tváře. Bylo to nejpatrnější v období před nástupem zvuku, kdy teoretici němého filmu nešetřili slovy chvály o propracovaných výrazech tváří Charleho Chaplina, Greta Garbo a Lillian Gishové. Některé základní výrazy tváře (štěstí, strach, hněv) jsou snadno pochopitelné napříč kulturami, takže nás nepřekvapí, že němý film se stal tolik populární na celém světě. Mainstreamové hrané filmy dnes využívají zejména detaily (viz s. 252), tváře herců bývají zvětšeny do obrovských rozměrů a herci musí své výrazy kontrolovat do nejmenších detailů.

Nejexpresivnějšími částmi tváře jsou ústa, oči a obočí. Všechny společně dokážou naznačit, jak postava reaguje na dramatickou situaci. Ve filmu *Jerry Maguire* (1996) účetní Dorothy Boydová potká Jerryho náhodou na leštišti u pásu, kde se vyzvedávají zavazadla. Jerry je jí sympatický i pro jeho odvážné prohlášení, které distribuoval ve sportovní agentuře, pro niž oba pracují. Jerry se ze svého prohlášení snaží vycouvat, ale Dorothy ho nadšeně cituje zpaměti. Upřímný úsměv a upřený pohled Renée Zellwegerové ukazuje, že bere vše vážněji než Jerry 4.87. Tento dojem se potvrdí, když Jerry

řekne: „Uhú...“ – a skepticky se na ni podívá, přičemž jeho strnulý úsměv naznačuje spíše společenskou zdvořilost než opravdovou hrdost 4.88. Toto setkání nás seznámí s jedním ze základních motivů filmu: že Jerryho idealistické impulzy budou vyžadovat neustálou podporu, protože může kdykoli sklouznout zpět a stát se zase „žralokem v obleku“.

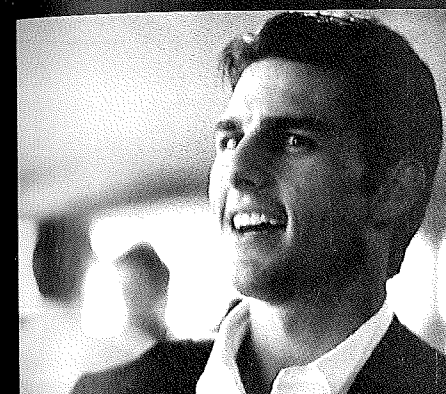
Zvláštní místo ve filmu mají oči. V jakékoli scéně jsou klíčové informace o fabuli vyjádřeny směrem pohledu postavy, mrknutím či přivřením očí a tvarem obočí. Jeden z nejdojemnějších chaplinovských momentů nastane ve filmu *Světla velkoměsta* (*City Lights*, 1931), když si slepá prodavačka květin, která náhle nabyla zrak, uvědomí, že právě on je jejím dobrodincem. Chaplín má v puse květinu, kterou si přidržuje rukou, takže nevidíme tvar jeho úst. Jeho touhu musíme vyčíst z jeho unešeného, tajemného pohledu upřeného na dívku a z tvaru obočí 4.89.

Na lidi, s nimiž právě mluvíme, za normálních okolností nehledíme soustředěně. Asi polovinu z celkového trvání dialogu se díváme mimo ně, abychom si uspořádali vlastní myšlenky, a deset- až dvanáctkrát za minutu mrkneme. Ale herci se musí naučit dívat se upřeně jeden na druhého, neuhýbat očima a mrkat jen zřídka. Jestliže herec během konverzace od partnera odhlédne, znamená to vyrušení nebo vytáčku. Jestliže herec mrkne, chápeme to jako reakci na něco, co se děje ve scéně (překvapení nebo obavy). Herci ztělesňující neústupné postavy často upřeně zírají. Anthony Hopkins o svém podání Hannibala Lectera řekl: „Jestliže nemrknete, dokážete udržet publikum fascinované.“ 8.3, 8.5 I v naší scéně z filmu *Jerry Maguire* se na sebe protagonisté upřeně dívají. Když Jerry v reakci na Dorothyinu pochvalu zavře oči, naznačuje to nervozitu: nechce se mu diskutovat o tématech, která se objevila v jeho prohlášení.

Herce hrají rovněž tělem. Způsob chůze, stání či sezení postavy prozradí mnoho o osobnosti a o jejích postojích. Ostatně během



4.87



4.88



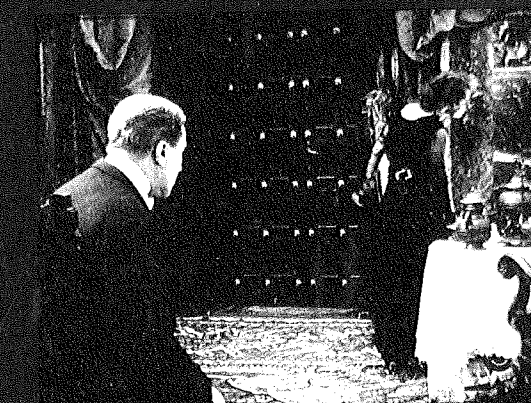
4.89



4.90



4.91



4.92

4.87 Nadšená a upřímná Dorothy vyjadřuje svou loajalnost idealistickému prohlášení Jerryho Maguirea.

4.88 Jerry se zdvořile usmívá, ale nedívá se zpřímá a též jeho obočí naznačuje, že je trochu nespokojen z toho, že Dorothy jeho prohlášení bere tak vážně.

4.89 *Světla velkoměsta*. Ve vrcholné scéně filmu zakrývá Chaplín nervózně svá ústa květinou a nutí nás tak, abychom hledali naději, kterou pocítujeme, v horní části jeho tváře.

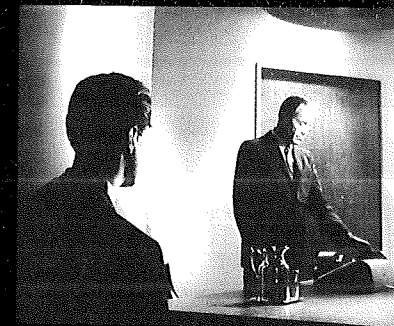
4.90 *Tygrice*. Menichelliová se pravou rukou chytne za vlasy a jakoby v agonii zakloní hlavu, ale postoj jejího těla i tak vyjadřuje vzdor: stojí nehnutě a vzpřímeně s levou rukou v pase.

4.91 Když začíná Menichelliová pociťovat stud, odchází ke krbu, otáčí se k nám zády a její pokrčená ramena naznačují lítost.

4.92 Je stále zády ke kameře, když pateticky odchází.

18. a 19. století odkazovalo anglické slovo *attitude* (postoj, ale též přístup) ke způsobu, jak člověk stojí. Divadelní herectví poskytlo ranému filmu rejstřík pozic, které dokázaly vyjádřit stav mysli té které postavy. V italském filmu *Tygrice (Tigre Reale, 1916)* hraje pěvecká hvězda Pina Menichelliová hraběnkou s temnou minulostí. V jedné chvíli se ke své minulosti přiznává okázalým postojem, který vyjadřuje impozantní utrpení 4.90. I když dnes by se k tak stylizované póze uchýlil jen málokterý herec, publikum v období rané kinematografie ji chápalo jako velice expresivní, podobnou tanečním krokům. Menichelliová zbytek scény zahraje umírněněji, ale i tak využívá expresivních postojů 4.91, 4.92.

Gesta Chaplina a Menichelliové ukazují, že důležitou součástí výbavy filmového herce jsou i ruce. Ruce se mají k tělu jako oči k tváři. Přitahují naši pozornost a evokují myšlenky a pocity postav. Herečka Maureen O'Harová řekla o Henrym Fondovi: „Bohatě stačilo, aby pohnul malíčkem, a dokázal na sebe strhnout pozornost, ať už s ním byl ve scéně kdokoli.“ Dobrý příklad můžeme najít v thrilleru o konci světa *Selhání vyloučeno (Fail-Safe, 1961)*. Henry Fonda hraje prezidenta USA, který se dozvěděl, že americký vojenský letoun byl omylem vyslán, aby bombardoval Sovětský svaz. Fonda stojí vzpřímeně u telefonu, poslouchá znepokojující informace o postupu letounu – a levou rukou položí sluchátko 4.93–4.96. Režisér Sidney Lumet většínu záběrů inscenoval staticky a jednoduše, čímž dal prstům Henryho Fondy hlavní roli a nechal na nich, aby vyjádřily nejen prezidentovu obezřetnost, ale i tíhu kritické situace.



4.93–4.96

s.
186–187

Zblízka
Výbava
filmového
herce

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

A konečně, když sledujeme jakýkoli fikční film, jsme si do jisté míry vědomi toho, že výkony herců na plátně jsou výsledkem jejich schopností a rozhodování (viz Zblízka). V případě, že použijeme k popisu působivého výkonu slovo „impozantní“ (*larger than life*), pravděpodobně tím hodnotíme hercovo vědomé umění. Při analýze konkrétního filmu je obvykle nezbytné, abychom se vzdali předsudků vůči realismu a zvažovali funkce a účely, jímž hercovo umění slouží.

Herectví: funkce a motivace V roce 1985 byli pozorovatelé hollywoodského dění překvapeni, že Steve Martin nebyl nominován na Oscara za film *Sólo pro dva (All of Me, 1984)*. Martin v něm ztvárňuje muže, jehož tělo nenadále zčásti obydlí duše ženy, která právě zemřela. Aby navodil představu rozděleného těla, kombinoval Martin náhlé změny v hlase a akrobatickou pantomimu. V roce 1999 nastala podobná nespravedlnost, když nebyl na Oscara nominován Jim Carrey za film *Truman Show (The Truman Show, 1998)*. Šlo o komedii o muži, který nemá tušení, že celý jeho život je vyslán jako situační komedie v televizi. Ani u Martina, ani u Carreyho se neočekávalo, že budou hrát v úzkém slova smyslu realisticky, neboť situace, v nichž vystupují, se neodehrávají v reálném světě. Jejich herecké výkony však naprosto odpovídaly nárokům těchto fantazijních komedií.

Ve filmech jako *Sólo pro dva* a *Truman Show* by bylo umírněnější a povrchně realistické herectví očividně nevhodné vzhledem k žánru, filmovému vyprávění i celkové mizanscéně. Proto je zřejmé, že herecký výkon, ať už je realistický, či ne, by měl být hodnocen s ohledem na funkci v kontextu celého filmu.

Herecký výkon lze zvažovat z dvojího pohledu. Může být více či méně *individualizovaný* a může být více či méně *stylizovaný*. Když nějaký výkon považujeme za realistický, často máme na mysli obojí: herec ztělesňuje jedinečnou postavu a jeho výkon se nezdá ani přehnaný, ani

zdrženlivý. Dost individualizovaný je třeba výkon Marlona Branda v roli Dona Vito Corleoneho ve filmu *Kmotr*. Brando dodává kmotrovi komplexní psychologickou hloubku, charakteristický zjev, hlas a množství výrazů tváře a gest. To vše ho značně odlišuje od toho, jak si obvykle šéfa gangu představujeme. Co se týče stylizace, Brando udržuje svého Dona Vito někde uprostřed. Jeho výkon není ani mdlý, ani okázalý. Není apatický, ale zároveň nijak nepřehrává.

Ovšem tento výkon „někde mezi“, který často chápeme jako realistický, není jedinou možností. Pokud jde o individualitu, filmy mohou vytvářet obecnější, anonymnější typy. Klasické hollywoodské vyprávění bylo vystavěno na ideologicky stereotypních rolích: irský policista na pochůzce, černý sluha, židovský zastavárník, vtipná číšnice nebo kabaretní tanečnice. Pomocí *typecastingu* byli herci vybíráni a režirováni tak, aby odpovídali konkrétnímu typu. Schopní herci ale často dodali těmto konvencím svěžest a temperament. V sovětské kinematografii dvacátých let 20. století využívalo několik režisérů podobný princip, nazývaný *typáž*. Od herců se očekávalo ztělesnění typického představitele společenské třídy nebo historického hnutí 4.97, 4.98.

Herecký výkon bývá více či méně typizován, ale měli bychom také zvažovat, do jaké míry je stylizován. Jedna z tradic filmového herectví se dlouho snažila přiblížit tomu, co chápeme jako realistické chování. Tohoto pojetí realismu může být docíleno tak, že jsou herci nuceni během pronášení svých replik vykonávat nějakou další drobnou aktivitu. Častá gesta a pohyby herců dodávají na věrohodnosti humoru filmů Woodyho Allena 4.99. Intenzivnější a otevřenější emoce převládají ve filmu *Winchester 73 (1950)*, v němž James Stewart hraje muže, kterého žene touha po pomstě 4.100.

Psychologická motivace je naopak méně důležitá ve filmech jako například *Útěk z ráje (Trouble in Paradise, 1932)*, neboť jde o rafinovanou komedii mravů, v níž vystupují zejména

4.93 *Selhání vyloučeno.*
Prezident stojí vzpřímeně u telefonu, slyší znepokojivou zprávu o postupu letounu a levou rukou zavěsí sluchátko...

4.95 ...pak se pravou rukou dotkne tlačítka na interkomu.

4.96 Čeká a chvíli úzkostně poklepává prsty levé ruky.

4.94 ...zůstává na místě a zamyšleně si mne prsty...

stereotypnější postavy v komických situacích. Na obrázku 4.101 dvě ženy soupeřící o stejného muže předstírají, že jsou přítelkyně. A opět, herecké výkony naprosto odpovídají žánru, vyprávění a celkovému stylu filmu.

Komedie není jediný žánr, jenž motivuje větší míru stylizace. Film *Ivan Hrozný* přehání ve všech prvcích – hudbě, kostýmech, prostředí, aby dosáhl svérázného portrétu svého hrdiny. Prudká gesta Nikolaje Čerkasova dokonale odpovídají všem těmto prvkům a vytvářejí celkovou jednotu kompozice 4.102.

■ Některé filmy mohou propojovat různé stupně stylizace. Ve filmu *Amadeus* (1984) kontrastuje groteskní, uhihňaný výkon Toma Hulce v roli Mozarta s uhlazeným herectvím Murraye Abrahama jako Salieriho. Herectví zde zostřuje protiklad mezi slušnou, ale mdlou hudbou staršího skladatele a nezkroutným, avšak urážlivým géniem mladíka.

■ Filmy, jako jsou *Kabinet doktora Caligariho*, *Ivan Hrozný* a *Amadeus*, vytvářejí stylizované herecké výkony pomocí extroverze a přehánění. Režisér však může také zkoumat možnosti velmi umírněných výkonů. Ve srovnání s běžnou praxí se velice zdrženlivé herectví zdá dost stylizované: využíváním těchto výkonů je znám Robert Bresson. Pracoval s neherci a trénoval s nimi detaily chování postav, čímž docílil toho, že herci jsou vzhledem k běžným standardům nevýrazní 4.103, 4.104. Tyto výkony mohou narušit naše očekávání, avšak brzy si uvědomíme, že taková zdrženlivost napomáhá směřovat naši pozornost na detaily akce, jichž bychom si jinak ve většině filmů ani nevšimli.

Herectví v kontextu dalších prostředků

Když se zaměříme na to, jakou roli má herecký výkon v kontextu celého filmu, můžeme si také všimnout toho, jak souzní s dalšími filmovými prostředky. Herec je vždy také vizuálním prvkem ve filmu, ovšem některé filmy tuto skutečnost zdůrazňují. Ve filmu *Kabinet doktora Caligariho*

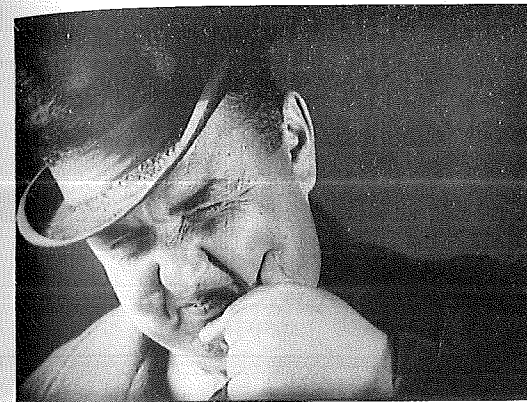
ladí taneční pojetí náměsíčníka Cesara (Conrad Veidt) s vizuálními prvky prostředí 4.105. Až se budeme zabývat dějinami filmových stylů, uvidíme, že podoba této scény v *Caligari* je typická pro soustavnou deformaci, tak charakteristickou pro německý expresionismus.

Režisér Jean-Luc Godard ve filmu *U konce s dechem* vedle sebe klade tvář Jean Sebergové a Renoirův obraz 4.106. Můžeme si myslet, že výkon Sebergové je toporný, protože prostě jen pózuje v záběru a otočí hlavou. Jistě, její herectví v celém filmu se může zdát mdlé a bez výrazu, ale její tvář a celkové vystupování vizuálně odpovídají roli rozmarné Američanky, tak tajemné pro jejího pařížského přítele.

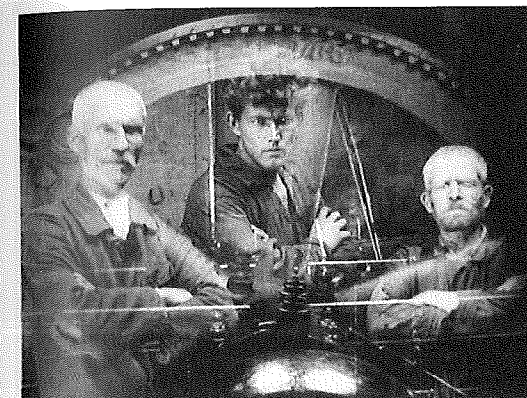
Kontext hereckého výkonu může být rovněž spoluvytvářen filmovým stříhem. Film se natáčí delší dobu, a proto herci své výkony předvádějí po částech. To může filmař pojmout jako svou výhodu: lze vybrat jen určité části a pospojovat je tak, že výsledný výkon je odlišný od toho, jenž by mohl být předveden na jevišti. Jestliže se scéna natáčela vícekrát a každý záběr má svou alternativu, stříhač může vybrat nejlepší gesta a výrazy tváře, a tak vytvořit smíšený a vlastně nereálný herecký výkon – pravděpodobně lepší, než může být jakýkoli výkon nepřerušovaný. Pomocí přidaného zvuku a v kombinaci s dalšími záběry lze herecký výkon ještě vylepšit. Režisér například herci prostě řekne, aby doširoka otevřel oči a zíral do prostoru mimo obraz. Jestliže další záběr ukáže ruku se zbraní, domyslíme si, že herec působivě zobrazuje strach.

Kontext pro herectví vytváří také kamera. Jak většina diváků ví, filmové herectví se od divadelního liší. Na první pohled se zdá, že film si vždy vyžaduje zdrženlivý výkon, protože kamera se může k herci přiblížit na malou vzdálenost. Film ale vyžaduje spíše větší souhru mezi zdrženlivostí a důrazem.

V divadle jsme obvykle od herců na jevišti značně vzdáleni. Určitě se nikdy nedostaneme k divadelnímu herci tak blízko, jak nám to



4.97



4.98



4.99



4.100



4.101



4.102

■ Někdy se kritici zaměří výlučně na herectví, zatímco jiné rysy filmu opomenou, jak se o tom zmiňujeme v článku „Good actors spell good acting“.

■ Jak vypadají herecké výkony, které bývají oceňovány Oscary, probíráme

v článku „Good actors spell good acting, 2: Oscar bait“.

4.97 V úvodu filmu Sergeje Ejzenštejna *Stávka* vidíme klišovitou karikaturu kapitalisty v cylindru...

4.98 ...zatímco dělníci jsou naopak zobrazeni jako vážní a odhodlaní.

4.99 *Hana a její sestry*. Věrohodnost v herectví: Mia Farrowová jako Hana, Dianne Wiestová jako její sestra Holly a Carrie Fisherová jako jejich kamarádka April prostírají stůl a povídají si o dalších hostech.

4.100 *Winchester 73*. James Stewart se sice jinak chová mírně, ale někdy zlostně vybuchne, což naznačuje, že není zcela příčetný.

4.101 *Útěk z ráje*. Přehnané úsměvy a gesta jsou legrační, protože dobře víme, že jedna žena se snaží druhou přelstít.

4.102 *Ivan Hrozný*. Drama-ticky zdvižená ruka Nikolaje Čerkasova a jeho extrémně zakloněná hlava odpovídají výraznému stylu filmu.

s.
188–189

Aspekty
mizanscény

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

umožní kamera ve filmu. Nicméně je třeba si uvědomit, že kamera může být v *jakékoli* vzdálenosti od postavy. Když herce snímá z velké dálky, představuje jen tečku na plátně – je daleko menší než herec na pódiu, jehož vidíme ze zadních řad balkonů. Pokud ho naopak kamera snímá velmi zblízka, může být odhalen i ten nejnepatrnější pohyb hercova oka.

▲ Filmový herec se tedy musí opravdu chovat jinak než herec divadelní, což ale vždycy neznamena větší zdrženlivost. Spíš musí být schopen *přizpůsobit se všem velikostem rámování*. Jestliže je herec daleko od kamery, bude muset zřetelně gestikulovat nebo se pohybovat tak, aby bylo jeho herectví vůbec patrné. Pokud je však kamera od herce vzdálena jen několik centimetrů, bude jasně patrné i cuknutí koutku úst. Mezi těmito extrémy je celá škála možností.

Scéna se může zaměřit buď na hercův výraz tváře, nebo na jeho pantomimická gesta. Je jasné, že čím blíže bude herec ke kameře, tím zřetelnější a důležitější budou výrazy jeho tváře (i když filmař se může rozhodnout, že se soustředí na jinou část těla – vyloučí tvář a zdůrazní gesto). Je-li herec daleko od kamery, nebo se otočil, aby skryl svou tvář, podstatou jeho výkonu se stávají gesta.

Inscenování akce i vzdálenost kamery od ní tedy určují, jak budeme výkony herců vnímat. Mnoho záběrů ve filmu Bernarda Bertolucciho *Strategie pavouka* (*La strategia del ragno*, 1970) ukazuje dvojici protagonistů z dálky, takže jejich jediným výkonem je vlastně jen způsob chůze 4.107. Ovšem ve scéně rozhovoru vidíme jejich tváře jasně 4.108.

Takové faktory jsou obzvlášť důležité, když ve filmu nevystupují herci, a dokonce ani lidské bytosti. Rámování, střih a další filmové prostředky mohou pomoci trénovaným zvířatům předvést přiměřené výkony. Jonesy, kočka ve filmu *Vetřelci*, vypadá hrozivě, protože byl její pohyb zvýrazněn osvětlením, rámováním a syčením ve zvukové stopě 4.109. Díky střihu se zdá,

že kočka rozzlobeně reaguje na něco v rámci scény, ale ve skutečnosti asi syčela na něco úplně jiného.

Herectví podobně jako každý jiný prvek filmu nabízí neomezenou šíři různých možností a nelze ho hodnotit nějak univerzálně, bez ohledu na konkrétní souvislosti formy celého filmu.

Jak to všechno dáme dohromady: mizanscéna v čase a prostoru

Sandro a Claudia hledají Annu, která za záhadných okolností zmizela. Anna je Claudiina kamarádka a Sandrova milenka, ale během hledání se oba hrdinové začínají vzdalovat svému původnímu cíli – nalézt Annu. Rovněž mezi nimi vzniká milostný román. V městečku Noto stojí na střeše kostela nedaleko zvonů. Sandro lituje, že se vzdal tvůrčí práce architekta, a Claudia ho povzbuzuje, aby se vrátil ke svým projektům. Sandro jí náhle požádá o ruku.

Claudia je zmatená a překvapená, Sandro se k ní blíží. Je k nám otočena zády. Nejprve vidíme jen Sandra, jak výrazem tváře reaguje na Claudiina slova: „Proč to není prostě?“ 4.110 Claudia se chytne provazu od zvonů, odvrátí se od Sandra směrem k nám, drží provaz a ruka se jí chvěje. Teď vidíme, že je rozrušená. Poněkud znepokojený Sandro se otočí, když Claudia úzkostně řekne: „Chtěla bych vidět věci jasněji.“ 4.111

Ačkoli je tato scéna z filmu Michelangelona Antonioniho *Dobrodružství* krátká, dobře ukazuje, jak dokážou nástroje mizanscény – prostředí, kostým, osvětlování, herecký výkon a inscenování – hladce spolupracovat. Zabývali jsme se těmito aspekty jednotlivě, abychom prozkoumali přínos každého z nich, ale samozřejmě, že se v každém záběru mísí: objevují se na plátně v čase a prostoru, a plní mnoho různých funkcí.

Podstatné je, že filmař musí navést pozornost publika k důležitým oblastem obrazu. Je třeba, abychom zaznamenali to, co je pro probíhající akci zásadní. Filmař se snaží vyprovokovat



4.103



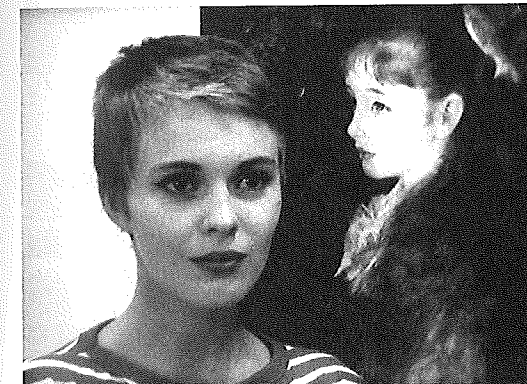
4.104



4.105



4.107



4.106



4.108

▲ „Můžete požádat medvěda, aby něco udělal. Řeknete mu třeba: ‚Vstaň...‘ – a medvěd vstane. Ale nemůžete mu říct: ‚Vypadej udiveně.‘ Takže už máte medvěda, který stojí, ale pak ho musíte překvapit. Já jsem mlátil dvěma pánvemi do sebe nebo jsem vzal kuře z klece a zatřepal s ním tak, až začalo vřeštět, medvěd

si pomyslel: ‚Co to bylo?‘ a rázem jsem ten výraz měl.“ Jean-Jacques Annaud, režisér (*Medvěd – L'ours*, 1988)

4.103 *A co dále, Balthazare* (*Au hasard Balthazar*, 1966). Anna Wiazemskyová, jež hraje hrdinku filmu, se dívá bez výrazu na muže, který jí brzy svede a jenž chce, aby si nasedla do auta.

4.104 Než do vozu nasedne, podívá se dolů, přičemž stále netušíme, co jí prochází hlavou.

4.105 *Kabinet doktora Caligariho*. Cesarovo tělo připomíná nakloněné kmeny stromů, jeho paže a dlaně jejich větve a listy.

4.106 Jean Sebergová ve filmu *U konce s dechem*:

Je její výkon nevýrazný, nebo tajemný?

4.107 *Strategie pavouka*. V tomto celku je škrobené, vzpřímené držení deštníku jedním z hlavních aspektů výkonu herečky...

4.108 ...zatímco během rozhovoru vidíme detailní pohyby jejich očí a rtů.

s. 190–191

Jak to všechno dáme dohromady: mizanscéna v čase a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

náš zájem i tím, že podněcuje zvědavost a vytváří napětí. Zkouší přidat výrazové vlastnosti a dodat záběru emocionální zabarvení. Mizanscéna mu pomůže všech těchto cílů dosáhnout.

Jak Antonioni vedl naši pozornost ve scéně rozhovoru mezi Claudií a Sandrem? Především je důležité, že sledujeme postavy, nikoli zábradlí za nimi. Na základě dosavadního vývoje fabule očekáváme, že objekty našeho zájmu budou Sandro a Claudia. Na jiném místě filmu Antonioni zobrazí tento pár jako drobné postavy na pozadí rozlehlé městské krajiny nebo mořského pobřeží. V tomto případě však Antonioniho mizanscéna umísťuje do centra našeho vnímání jejich intimní dialog.

Podívejme se na záběr na prvním obrázku, jako by to byl pouze dvojrozměrný obraz. Jak Sandro, tak Claudia vystupují na pozadí světlé oblohy a tmavšího zábradlí. Jejich postavy mají oblé křivky – hlavy a ramena –, takže kontrastují s geometrickou pravidelností sloupků v zábradlí. Na prvním záběru dopadá na Sandrovu tvář a oblek světlo zprava, a zvýrazňuje ho tak proti zábradlí. Díky tmavým vlasům jeho hlava na pozadí oblohy zřetelně vystupuje. Blondatá Claudia nevystupuje proti zábradlí a obloze tak zřetelně, ale za to naši pozornost upoutá zvláštní vzor její puntíkaté halenky. Považujeme-li tento záběr za dvojrozměrný obraz, je, pokud jde o rozmístění postav, přibližně vyvážený: Sandro v levé části, Claudia v pravé.

Pojímat záběr pouze jako dvojrozměrný je ovšem obtížné, neboť instinktivně cítíme, že zobrazuje prostor, v němž bychom se mohli pohybovat. Claudia se zdá blíž k nám, protože její tělo zakrývá to, co vidíme v dálce. Tomuto prostorovému náznaku se říká *překrývání (overlap)*. V rámci záběru je také Claudia poněkud větší než Sandro, což opět posiluje náš pocit, že je k nám blíž. Provaz „odřezává“ spodní třetinu obrazu a odděluje Claudii od Sandra (opět překrývání). Sandro zakrývá zábradlí, které zase zakrývá oblohu a město. Vnímáme zřetelné plány prostoru, bližší

i vzdálenější vrstvy. Prvky mizanscény jako kostým, osvětlení, prostředí a umístění herců vytvářejí dojem trojrozměrného prostoru, v němž se odehrává děj.

Antonioni používá mizanscénu k zdůraznění postav a jejich interakce. Ta se však odehrává v čase, což pro Antonioniho představuje příležitost, aby vedl naši pozornost, a přitom budoval napětí a vyjadřoval emoce. Když Sandro na Claudiu naléhá, aby si ho vzala, stojí od nás odvrácena a provaz je napnut mezi nimi 4.110. Jak bude Claudia reagovat?

Antonioni začíná tím, že Claudiu nechá otáčet si provaz kolem ruky, druhou pak přehmátne a dá si provaz za krk. Mohlo by jít o náznak, že je Sandrovo návrhem „chycena“, ale že zároveň váhá. Jakmile na ni Sandro začne naléhat, odvrátí se od něho 4.111.

Víme, že tváře jsou klíčem k myšlenkám a emocím postav. Jiný filmař by nám ukázal Claudiinu tvář ve chvíli, kdy ji Sandro požádal o ruku, takže bychom okamžitě viděli její reakci. Antonioni ponechává na chvíli vše v nejistotě. Claudiinu reakci skryl a až následně dovolil, aby se k nám obrátila. Aby se Antonioni ujistil, že právě teď budeme sledovat Claudii, a nikoli Sandru, nechává ho, aby se odvrátil, zatímco Claudia gestikuluje a mluví („Chtěla bych vidět věci jasněji.“). Naše pozornost je upřena na ni.

Sandro se brzy otočí zpět ke kameře, takže můžeme vidět jeho reakci, ale to už jsme si dobře vědomi Claudiiny úzkosti. Její složitý vztah k Sandrovi – přitahuje ji (proklouznutí pod provazem od zvonu) a zároveň pociťuje nejistotu (nervózní odvrácení) – nám byl představen ve zcela konkrétní podobě.

Je to jen jeden okamžik v celku scény, ale dobře ukazuje, jak mohou jednotlivé prvky mizanscény spolupracovat na vytvoření konkrétního účinku – pozdrženého odhalení emocí postavy. Toto odhalení ovšem závisí na rozhodnutí režiséra o tom, co nám v danou chvíli ukáže. Když se díváme na záběr, hledáme jeho smysl. Čeho si



4.109



4.110



4.111



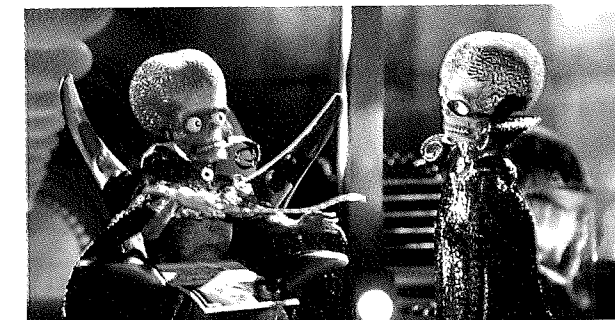
4.112



4.113



4.114



4.115

4.109 Kočičí „herectví“ ve *Vetřelcích*.

4.110 Neobyčejný příklad frontality v *Dobrodružství*: Postavy se střídají v tom...

4.111 ...kdo se točí zády ke kameře.

4.112 *Tootsie*. Očekávání vyvolané vyprávěním vedou náš zrak k hlavním postavám.

4.113 *Zpívat si při chůzi*. Omezená paleta barev podtrhuje symetrickou kompozici.

4.114 *Mars útočí (Mars Attacks!, 1996)*. Jediná centralizovaná postava...

4.115 ...a vyvážená kompozice dvou postav.

s.
192–193

Jak to
všechno
dáme
dohromady:
mizanscéna
v čase
a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

všimneme, se odvíjí od toho, čemu přikládáme nějaký význam.

Forma celkového filmu ovlivňuje naše očekávání. Pokud záběr ukazuje dav lidí, máme sklon ho prozkoumat a hledat v něm postavu, kterou známe z předchozích scén. Na záběru z filmu *Tootsie* 4.112 je v popředí několik postav, ale pravděpodobně si hned všimneme Julie (Jessica Langeová) a Dorothy Michaelsové (Dustin Hoffman), poněvadž právě ony jsou protagonistkami filmu. Také si všimneme Lese, i když ho tady vidíme poprvé, protože se na sebe s Dorothy usmívají. Důležitým faktorem manipulujícím s naší pozorností se může stát i zvuk, jak uvidíme v kapitole 7. Kromě kontextu filmové fabule existují i další způsoby, jimiž mohou režiséři ovládat naše očekávání toho, čeho si máme všimnout. Když už se snažíme pochopit všechny možnosti, které mizanscéna nabízí, pojďme se podívat podrobněji na to, co nabízí prostor a čas.

Prostor

▲ **Obrazový prostor** Filmový záběr v mnoha ohledech připomíná malířské dílo. Představuje dvourozměrnou škálu barev a tvarů. Než začneme vůbec vnímat obraz jako trojrozměrný prostor, nabízí nám mizanscéna mnoho podnětů. Zdůrazňuje jisté prvky v záběru, a vede tak naši pozornost určitým směrem.

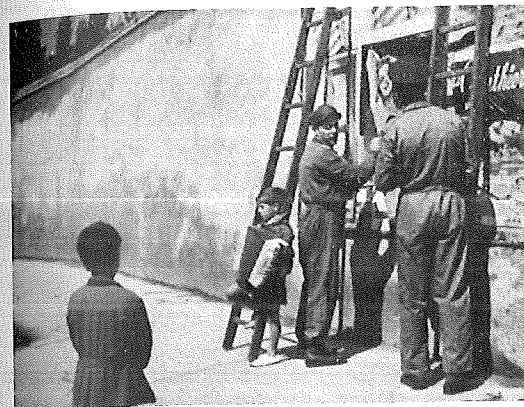
Vezměme si něco tak jednoduchého, jako je rozložení záběru. Filmaři se často snaží rozmístit různé důležité předměty rovnoměrně v celém rámu. Předpokládají, že se diváci budou soustředit spíše na horní polovinu obrazu, což se děje pravděpodobně proto, že tam obvykle nacházíme tváře postav. Vzhledem k tomu, že filmové okénko je obdélník, jehož delší strany jsou rovnoběžné s horizontem, snaží se režisér většinou vyrovnat pravou a levou polovinu. Extrémní typ takového vyrovnávání je oboustranná symetrie. V bitevní scéně ve filmu *Zpívat si při chůzi* (*Pien cou pien čchang*, 1991) inscenuje Čchen Kchaj-ke jeden záběr zcela symetricky 4.113.

Běžnější než tato téměř dokonalá symetrie bývá přibližné vyvážení levé a pravé části záběru. Nejjednodušším způsobem dosažení kompoziční rovnováhy je umístit do centra rámu lidskou postavu. Filmaři často jednu figuru postaví do centra rámu a omezí jakékoli další rušící prvky, jako je tomu na obrázku 4.114. Tuto křehkou rovnováhu vykazují řada z dříve uvedených obrázků. Další záběry mohou proti sobě postavit dva nebo více prvků (jak vidíme na obrázku 4.115 nebo na příkladu s dialogem ve filmu *Dobrodružství* 4.110, 4.111), což nás nutí k tomu, abychom těkali z jednoho prvku na druhý a zpět.

Vyvážená kompozice sice představuje normu, ale silný účinek mohou mít i záběry nevyvážené. Ve filmu *Zloději kol* (*Ladri di biciclette*, 1948) zdůrazňuje kompozice obrazu otcovu nově získanou práci tím, že soustředí většinu postav na pravou stranu záběru. Kompozice je nevyvážená: na druhé straně záběru stojí pouze syn. Protože není schopen vyvážit záběr, jeví se ještě zranitelnějším 4.116. Drastičtější příklad vidíme na obrázku z filmu Michelangelona Antonioniho *Výkřik* (*Il Grido*, 1957; 4.117), kde jsou na pravé straně záběru oba dva silné prvky – hrdina a kmen stromu. Mohli bychom tvrdit, že tento záběr probouzí v divácích nutkavou touhu spatřit skrytou tvář ženy.

Někdy filmař nechá záběry trochu nevyvážené, aby povzbudil naše očekávání, že se pozice v rámu nějak změní. Zajímavé příklady nabízejí filmy z prvního desetiletí 20. století. Dveře v zadní části dekorace často dovolovaly novým postavám vstoupit do scény. Postavy blíž ke kameře potom ale musely být přeskupeny, aby vstupujícím vůbec umožnily vejít. Výsledkem bylo nepatrné narušení rovnováhy a nové vyvažování kompozice 4.118–4.121. V kapitole 6 uvidíme, jak lze pomocí střihu vytvořit rovnováhu mezi dvěma záběry s relativně nevyváženými kompozicemi.

Filmař ale může vést naši pozornost i použitím jiného už prověřeného postupu, a sice pomocí principu kontrastu. Naše oči mají sklon



4.116



4.118



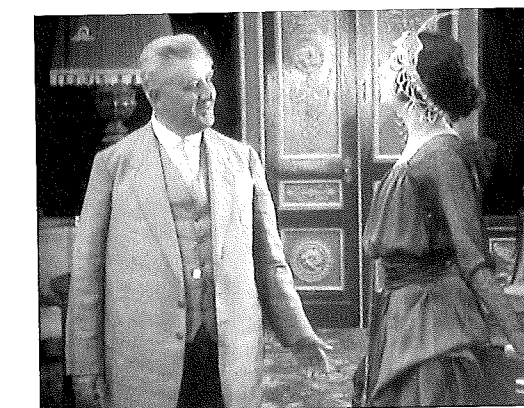
4.119



4.117



4.120



4.121

▲ „Diváci se budou dívat pouze na tu nejvýraznější věc v rámu. Musíte se toho ujmout a vést jejich pozornost. To je taky princip kouzla: Co je nejdůležitější? Udělejte to pro publikum jednoduché, ať to hned spatří, a pak děláte svou práci.“ David Mamet, režisér

4.116 *Zloději kol*. Tato kompozice zdůrazňuje otcovu novou práci tím, že umísťuje většinu postav napravo.

4.117 *Výkřik*. Kompozice páru není vyvážená: v jejím centru stojí pouze muž. I kdyby v rámu nebyl strom, šlo by o nevyvážený záběr s důrazem na jeho pravou stranu. Tuto tendenci však

ještě zesiluje neočekávaná vertikála kmene stromu.

4.118 Již záhy v dějinách filmu začali filmaři využívat nevyváženou kompozici, aby připravili diváka na další vývoj vyprávění. Ve filmu Jevgenije Bauera *Umírající labuť* (*Umirajuščij lebed*, 1917) dostane mladá balerína čelenku od čítele.

4.119 Prohlíží se v zrcadle ve výrazně nevyváženém rámování.

4.120 Jakmile dá balerína ruku dolů, otevrou se dveře a vstoupí její otec.

4.121 Přichází do popředí a vyvažuje kompozici.

S. 194–195

Jak to všechno dáme dohromady: mizanscéna v čase a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

všímat si odlišností a změn. Ve většině černobílých filmů vystupují do popředí světlé kostýmy nebo jasně osvětlené tváře, zatímco tmavší oblasti jsou upozaděny 4.122. Jestliže je v rámu více světlých bodů, budeme se zřejmě dívat z jednoho na druhý. Pokud je však pozadí světlé, budou nápadné tmavé prvky: třeba jako Sandrovy vlasy ve scéně z *Dobrodružství*, o níž jsme se zmínili dříve 4.110. Tentýž princip platí i pro barvy. Světlý kostým na pozadí méně zřetelného prostředí bude pravděpodobně přitahovat náš zrak. Toho využil Jiří Menzel ve filmu *Skřivánci na niti* (1969) 4.123. A známe i další princip: při rovnoměrném osvětlení rámu přitahují pozornost teplé barvy jako červená, oranžová a žlutá, zatímco chladné barvy jako fialová a zelená jsou méně výrazné. Například ve filmu Yilmaze Güneye *Cesta* (*Yol*, 1982) je prostředí a oblečení postav sladěno v poměrně teplých barvách, ale ostře růžová vesta muže v centru středního plánu ho pomůže označit za hlavní objekt naší pozornosti 4.124.

Barevné kontrasty nemusí být nijak výrazné, protože citlivě reagujeme již na malé rozdíly. *Omezená paleta*, jak tomu říkají malíři, zahrnuje několik podobných barev, jako v našem dřívějším příkladu z filmu *Casanova Federica Felliniho* 4.39. Film Petera Greenawaye *Umělcova smlouva* (*The Draughtsman's Contract*, 1982) pracuje s omezenou paletou z chladnějšího konce barevného spektra 4.125. Extrémní případ tohoto principu se někdy nazývá **monochromatičnost** (*monochromatic color design*). Filmař při něm zdůrazňuje jedinou barvu, lišící se pouze v čistotě a intenzitě. Už jsme viděli příklad monochromatické mizanscény u filmu *THX 1138* 4.40, který využívá bílé dekorace i kostýmů. V monochromatickém provedení i skvrnka kontrastní barvy upoutá divákovu pozornost. Barevnému provedení filmu *Vetřelci* dominují kovové odstíny, takže i málo výrazná žlutá barva může označit robotický nakladač za důležitou rekvizitu ve vyprávění 4.126.

Film však obsahuje něco, co malovaný obraz postrádá. Náš sklon všimnout si vizuálních

odlišností se zvyšuje, když záběr ukazuje nějaký pohyb. Ve zmiňované scéně z *Dobrodružství* bylo hlavní událostí Claudiino otočení hlavy, ale jsme citliví i na daleko nepatrnější pohyby v rámu. Škrábance a stopy prachu na filmovém materiálu sice většinou ignorujeme, ale ve filmu Davida Rimmera *Watching for the Queen* (1973), jehož prvním záběrem je zcela statická fotografie 4.127, poletující částičky prachu na filmu upoutávají naši pozornost. Na obrázku 4.128 z filmu Jasudžiróa Ozua *Zápisky z nájemního domu* (*Nagaja šinši roku*, 1947) o naši pozornost soupeří mnoho objektů. Ovšem ve chvíli, kdy vítr zvedne kus novin do vzduchu, ihned na něj upřeme náš zrak, neboť je to jediný pohyb v rámu.

Když se v obraze objeví hned několik pohybujících se prvků, jako třeba na tanečním bále, budeme pravděpodobně na základě dalších podnětů přesouvat pozornost mezi nimi nebo se necháme řídit naším očekáváním toho, který z prvků je pro danou narativní akci nejdůležitější. Na obrázku 4.129 z filmu Johna Forda *Mladý Lincoln* (*Young Mr. Lincoln*, 1939) se Lincoln pohybuje daleko pomaleji než tanečníci, jež vidíme před ním. Jako hlavní postava je centrálně rámován, zatímco tanečníci se rámem jen mihnou. Proto se soustředíme spíše na jeho gesta a výrazy v tváři, ačkoli se mohou zdát nepatrnými ve srovnání s energickou akcí v popředí.

Scénický prostor Vnímání záběry filmu jako dvojrozměrné obrazy sice pomůže filmařské umění ocenit, ale vyžaduje to jisté úsilí. Zdá se nám jednodušší chápat objekty i prostor na plátně okamžitě jako trojrozměrný, podobně jako prostředí, v němž žijeme. Prvky obrazu, které tento dojem navozují, se nazývají *vodítkem prostorové hloubky*.

Právě díky vodítkům prostorové hloubky chápeme, že rozhovor mezi Sandrem a Claudií probíhá v reálném prostoru, který má určitý rozměr a různé vrstvy. Naše porozumění vodítkům prostorové hloubky se odvíjí od našich zkušeností s reálnými místy a od předchozích zkušeností



4.122



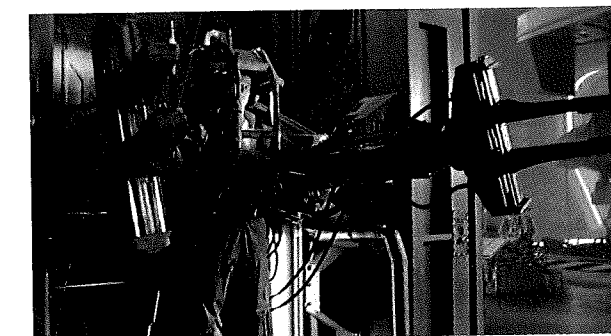
4.123



4.124



4.125



4.126



4.127

4.122 V Pudovkinově filmu *Matka* (*Mat*, 1926) se pozornost diváka zaměřuje na tvář muže spíše než na tmu, která ho obklopuje.

4.123 *Skřivánci na niti*. Prostředí skládá svými zemitými tóny šedé a černé dává jasně vyniknout postavám ve světlejších oděvech.

4.124 *Cesta*. Teplé barvy ovlivňují naše oči.

4.125 *Umělcova smlouva*. Omezená paleta zelené, černé a bílé.

4.126 *Vetřelci* využívají teplé barvy, jako je žlutá, velmi zřídka.

4.127 *Watching for the Queen* zdůrazňuje škrábance a prach.

s.
196–197

Jak to
všechno
dáme
dohromady:
mizanscéna
v čase
a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

s obrazovými médii. Ve filmu nám vodítka prostorové hloubky poskytují všechny aspekty mizanscény, tedy prostředí, osvětlování, kostýmy a inscenování.

Vodítka prostorové hloubky nám vnucují představu, že prostor má *objem* a několik různých *plánů*. Mluvíme-li o objemu nějakého objektu, máme tím na mysli, že existuje v trojrozměrném prostoru. Film naznačuje objem pomocí tvarů, stínů a pohybů. Na obrázcích 4.106 a 4.130 tváře hereček nevnímáme jako dvojrozměrné vystřihovánky, třeba papírové panenky. Tvary hlavy a ramen naznačují trojrozměrné postavy. Stíny na tvářích ukazují křivky a prohloubeniny rysů hereček a modelují podobu obličejů. Tušíme, že kdyby Jean Sebergová na obrázku 4.106 otočila hlavu, viděli bychom její profil. Využíváme tedy naše znalosti o objektech v reálném světě, abychom rozeznali objem filmového prostoru.

Abstraktní film vytváří kompozice, u nichž dojem objemu nemáme, protože nemusí používat běžné každodenní předměty, ale třeba jen pouhé tvary. Křivky na obrázku 4.131 nám neposkytují žádná vodítka prostorové hloubky, a tedy ani žádné zdání objemu: nemají stíny nebo rozpoznatelný tvar a nepohybují se tak, abychom z jiného úhlu pohledu dokázali rozpoznat jejich zaoblenost.

Vodítka v obraze rozlišují i jednotlivé *plány*, což jsou vrstvy prostoru, které zaplnují osoby nebo objekty. Plány označujeme podle toho, jak blízko nebo daleko jsou od kamery: popředí, střední plán, pozadí.

Jeden plán má pouze zcela prázdný záběr: jakmile se však objeví nějaký tvar – i abstraktní –, budeme ho vnímat proti pozadí. Na obrázku 4.131 jsou čtyři červené křivky v podobě písmene S ve skutečnosti namalovány přímo na povrchu filmového materiálu stejně jako světlejší členitá část. Přesto se zdá, že tato světlejší část leží až za čtyřmi tvary. Prostor tu má podobně jako v abstraktním malířství pouze dva plány. Stejně jako scéna z *Dobrodružství* tento

příklad naznačuje, že jedním ze základních vodítek prostorové hloubky je překrývání. Zakroucené tvary v podobě písmene S mají okraje, které překrývají pozadí, blokují náš pohled, a proto se zdají blíží.

Překrývání může naznačit poměrně mnoho plánů. Na obrázku 4.56 z filmu Jeana-Luca Godarda *Čiňanka* vidíme tři různé plány: pozadí s výstřížky z módních časopisů, ve středním plánu ženskou tvář zakrývající pozadí a v popředí její ruku, jež překrývá spodní část její tváře. Ve zvoleném třibodovém osvětlení zdůrazňuje okrajové světlo překrývání plánů tím, že klade důraz na kontury tváře, a tak ji jasně odlišuje od pozadí. (Opět se podívejte též na obrázky 4.59, 4.64 a 4.66.)

Dojem překrývajících se plánů vzbuzují rovněž barevné rozdíly. Filmaři si pro pozadí často volí chladné nebo bledé barvy, protože nejsou tak výrazné – do těchto barev je laděno třeba celé prostředí. A naopak, poněvadž teplé nebo syté barvy jsou zřetelnější, právě odstíny těchto barev se často využívají pro kostýmy nebo další prvky v popředí, jak vidíme v záběru z filmu Sarah Maldororové *Sambizanga* (1972, 4.132; viz též obrázky 4.29, 4.34 a 4.126).

Animované filmy mohou dosáhnout jasnějších a sytějších barev, než je u většiny hraných filmů vůbec možné, takže účinky prostorové hloubky mohou být výraznější. Ve filmu Chuka Jonese *Žába za všechny peníze* (*One Froggy Evening*, 1955; 4.133) zářící žlutá barva deštníku a křiklavá zelená barva kůže zvýrazňují žabáka na pozadí tmavě červené opony a pódia v hnědých tónech.

Lidské oko je citlivé na odlišnosti, tudíž na trojrozměrnost prostoru může upozornit i docela nepatrný barevný kontrast. Ve filmu *Peníze* 4.21–4.23 používá Robert Bresson omezenou paletu chladných barev a relativně fádní osvětlení. Kompozice ale i tak zdůrazňuje několik plánů pomocí překrývání různě velkých kusů oděvu a částí prostoru v černé, světle hnědé a světle



4.128



4.129

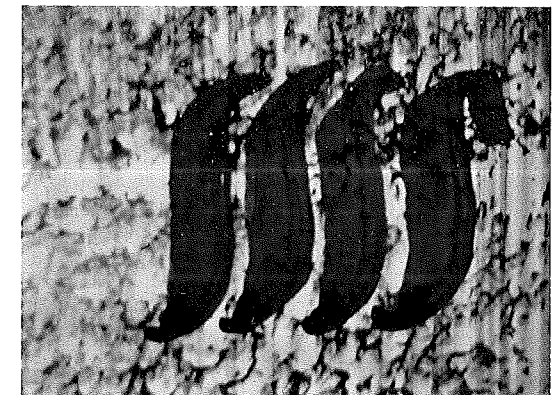


4.130

■ Ať už vidíte *Koralínu a svět za zavřenými dveřmi* (*Coraline*, 2009) v 3D- nebo 2D-verzi, v obou případech využívá fascinující vodítka prostorové hloubky, aby odlišila skutečný život hrdinky od alternativního života, který najde za dveřmi svého pokoje. Podíváme se

na ně v článku „Coraline, cornered“. www.davidbordwell.net/blog/?p=3789

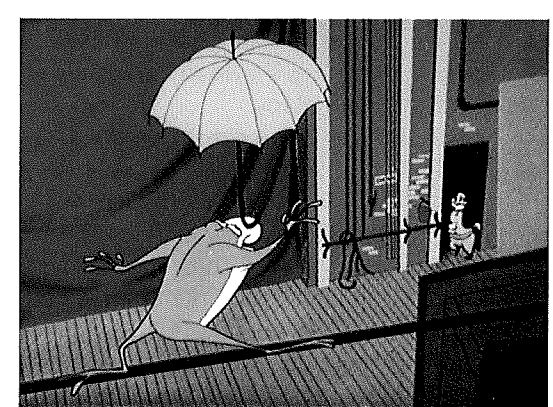
4.128 Nepatrný pohyb ve filmu *Zápisky z nájemního domu*.



4.131



4.132



4.133

4.129 *Mladý Lincoln*. Důraz na postavu v pozadí.

4.130 Vlastní stíny a tvar naznačují objem v Dreyerově *Utřpení Panny orleánské*.

4.131 Nevýrazná kompozice ve filmu Normana McLarena *Begone, Dull Care* (1949).

4.132 *Sambizanga*. Hrdinčiny šaty jsou ve velmi teplých a sytých barvách, což je zvýrazňuje na mdlém pozadí.

4.133 *Žába za všechny peníze*. Pronikavé barvy umocňují pocit výrazné hloubky.

s.
198–199

Jak to
všechno
dáme
dohromady:
mizanscéna
v čase
a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

modré barvě. Záběr z filmu *Casanova Federica Felliniho* 4.39 vymezuje plány prostřednictvím nepřímých odlišných odstínů červené. Filmař ale někdy může chtít rozdíly v barvách a ve vodítkách prostorové hloubky naopak minimalizovat, aby vytvořil plošší, abstraktnější kompozici 4.134.

Jedním z nejdůležitějších vodítek prostorové hloubky ve filmu je *pohyb*, neboť jasně naznačuje jak plány, tak i objem 4.129. **Vzdušná perspektiva** (někdy též **venkovní perspektiva**; *aerial perspective*) neboli zamlžení vzdálenějších plánů je dalším vodítkem prostorové hloubky. S ohledem na vlastnosti našeho zraku obvykle předpokládáme, že ostřejší obrysy, jasnější textury a sytější barvy přísluší prvkům v popředí. V záběrech krajiny mohou být rozmazání a nevýraznost vzdálených plánů způsobeny i skutečným oparem, jako je tomu ve filmu *Yilmaze Güneye Zed' (Le Mur/Duvar, 1983; 4.135)*. I když je zamlžení sotva patrné, náš zrak většinou klade silné barevné kontrasty do popředí, tak jako v záběru z filmu *Sambizanga* 4.132. Rozmazaného pozadí lze dosáhnout rovněž pomocí manipulace s osvětlením v kombinaci s rozostřením plánů v pozadí 4.136.

Mizanscéna na obrázku 4.137 poskytuje několik vodítek prostorové hloubky: překrývání okrajů, vržené stíny a **relativní velikost** (*size diminution*). To znamená, že postavy a objekty dále od nás vidíme proporčně menší: čím menší se jeví, tím vzdálenější se nám zdají, což posiluje naše vnímání hlubokého prostoru s výraznými vzdálenostmi mezi jednotlivými plány.

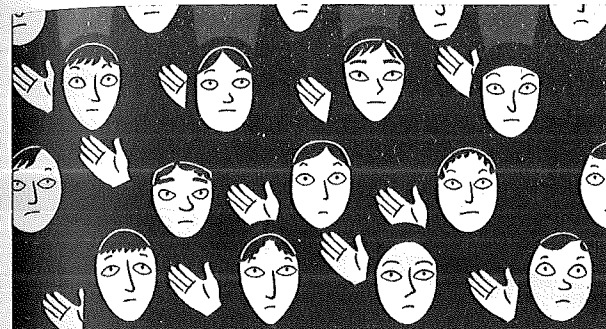
Tentýž obrázek jasně zobrazuje **lineární perspektivu**. Perspektivou se budeme zabývat podrobněji v další kapitole, neboť souvisí nejen s mizanscénou, ale i s vlastnostmi kamerových objektivů. Zatím postačí, když řekneme, že silný pocit hloubky navozují souběžné linie sbíhající se ve vzdáleném úběžníku. Na obrázku 4.137 vidíme lineární perspektivu, jejíž úběžník není v geometrickém středu. Příklad **centrální perspektivy** ukazuje obrázek 4.125 z filmu *Umělcova smlouva*.

Všechna tato vodítka prostorové hloubky jsou **monokulární**, což znamená, že pro iluzi hloubky stačí informace jen z jednoho oka. Binokulární vodítka prostorové hloubky se nazývají **stereopse** (*stereopsis*). Každé z našich očí vidí svět z trochu jiného úhlu. Dvojměrný film se promítá jedním projektořem, a proto postrádá stereoskopický efekt. Trojrozměrný film využívá dvou projektořů, čímž napodobuje naše dvě oči. Brýlemi, které se používají při sledování 3D-filmů, pronikne do každého oka jiná vizuální informace: díky tomu vzniká silnější iluze hloubky prostoru, než jakou mohou poskytnout monokulární vodítka prostorové hloubky. Stereopse jako vodítka prostorové hloubky souvisí spíše s prací kamery než s mizanscénou, i když je samozřejmě nutné navrhnout scénu tak, aby se dala snímat do hloubky.

V mnoha již uvedených příkladech jste si mohli všimnout, že mizanscéna neslouží jen k směřování naší pozornosti na prvky v popředí, ale předkládá spíše dynamický vztah mezi popředím a pozadím. Například na obrázku 4.56 Godard využívá nápadné pozadí a naše pozornost je tak zacílena na celou kompozici. Obrázky za hlavou herečky nás navádějí, abychom si je v rychlosti prohlédli.

Záběr z filmu *Čiřanka* je komponován v **mělkém prostoru** (*shallow space*). V takových záběrech mizanscéna naznačuje poměrně malou hloubku: nejbližší a nejvzdálenější plán se zdají odděleny jen mizivě. Opačnou tendencí je kompozice v **hlubokém prostoru** (*deep space*): zdá se, že mezi plány je značná vzdálenost. Náš příklad z filmu *Kronika Anny Magdaleny Bachové (Chronik der Anna Magdalena Bach, 1968; 4.137)* ukazuje mizanscénu hlubokého prostoru. Režisér vytváří kompozice v hlubokém prostoru často tak, že objekty v popředí ponechává značně velké a pozadí se pak zdá dost vzdálené 4.138.

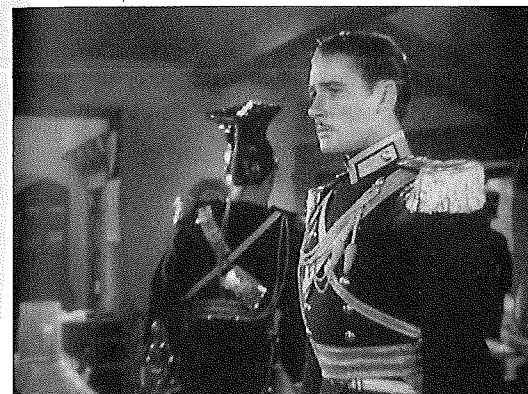
Mělká a hluboká mizanscéna jsou relativní koncepty. Většina kompozic se inscenuje v mírně hlubokém prostoru, někde mezi extrémem, které jsme právě uvedli. Občas kompozice



4.134



4.135



4.136

■ Naše názory na některé digitální 3D-filmů najdete ve statích: „A turning point in digital projection?“ www.davidbordwell.net/blog/?p=1419 „Bwana Beowulf“ www.davidbordwell.net/blog/?p=1669 „Coraline, cornered“ www.davidbordwell.net/blog/?p=3789

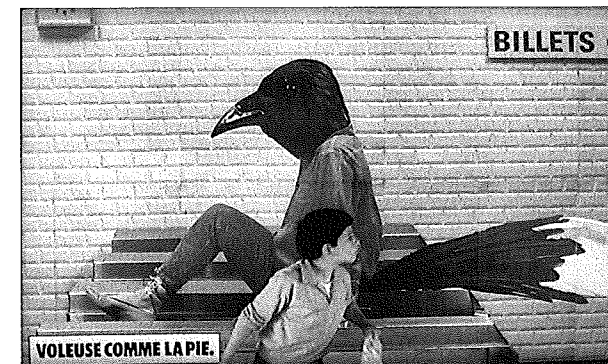
4.134 *Persepolis* (2007). Animovaný film Marjane Satrapiové a Vincenta Paronnauda neodlišuje školní uniformy ani pomocí okrajového světla, ani barvou. Výsledkem je moře černé barvy. V kombinaci s totožným gestem ruky jednotlivých studentek obraz naznačuje konformismus školního systému.



4.137



4.138



4.139

4.135 *Zed' Mlha* zdůrazňuje vzdálenost mezi stromy v popředí a v pozadí.

4.136 Ve filmu Michaela Curtize *Útok lehké kavalerie (The Charge of the Light Brigade, 1936)* je vzdušná perspektiva vytvořena uměle pomocí rozptýleného osvětlení pozadí a nedostatečným zaostřením všeho, co je za postavou stojící v popředí.

4.137 Vodítka prostorové hloubky ve filmu *Kronika*

Anny Magdaleny Bachové Jeana-Marie Strauba a Danièle Huilletové.

4.138 V několika scénách *Wajdova filmu Popel a dýmánek* jsou objekty v popředí ohromné a plány v pozadí ustupují do dálky.

4.139 *Když chlapec potká dívku (Boy Meets Girl, 1984)*. Leos Carax zploštuje prostor ve svém filmu tím, že nechává herce v popředí takřka splývat s reklamou, jež je na zdi za ním.

s. 200–201

Jak to všechno dáme dohromady: mizanscéna v čase a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový styl

manipuluje s vodítky prostorové hloubky, aby se prostor zdál hlubší nebo mělký, než je tomu ve skutečnosti – vytváří tak optickou iluzi 4.139.

Kdybyste se vrátili k záběrům uvedeným dříve v této kapitole, všimli byste si, že k vytvoření specifických vztahů mezi popředím a pozadím využívají vodítek prostorové hloubky: překryvání, pohyb, vržené stíny, vzdušnou perspektivu, relativní velikost a lineární perspektivu.

Náš zrak je citlivý na odlišnosti, což filmařům umožňuje naše chápání mizanscény usměrňovat. Všechna prostorová vodítka se vzájemně ovlivňují, spolupracují, a tak zdůrazňují narativní prvky. Vedou naši pozornost a vytyčují dynamické vztahy mezi jednotlivými oblastmi obrazového prostoru. Tuto spolupráci můžeme jasně vidět ve dvou záběrech z filmu Carla Theodora Dreyera *Den hněvu* (*Vredens dag*, 1943).

Na prvním záběru stojí hrdinka Anne před dřevěnou zástěnou 4.140. Nemluví, ale protože je hlavní postavou filmu, vyprávění naší pozornost beztak směřuje k ní. Prostředí, osvětlení, kostým a její výraz tvoří vizuální vodítka, která potvrzují naše očekávání. Vzorce horizontálních a vertikálních linií prostředí se prolínají s jemnými křivkami Anniny tváře a ramen. Osvětlení vytváří rovnováhu v obraze: v pravé části záběru jsou světlé oblasti, zatímco v levé vidíme tmavé oblasti. Anne stojí právě tam, kde se tyto dvě oblasti setkávají. Její tvář je modelována poměrně silným hlavním světlem zprava, méně výrazným světlem seshora, osvětlujícím její vlasy, a nevýrazným doplňkovým světlem. Osvětlení vytváří zajímavé uspořádání světla a tmy, s nímž ladí Annin kostým – černé šaty zvýrazněné bílým límcem a černý čepec s bílým lemováním, který opět zdůrazňuje její tvář.

Záběr se zdá poměrně mělký, protože ukazuje dva plány, mezi nimiž je nepatrná vzdálenost. Pozadí upozorňuje na nejdůležitější prvek: hrdinku Anne. Na pozadí geometricky pravidelné mřížce vystupuje Annina posmutnělá tvář – nejvýraznější prvek rámu –, což nabádá náš zrak, aby

spočínil právě na ní. Kompozice navíc rozděluje obrazový prostor horizontálně: v horní polovině se rozpíná mříž, zatímco spodní polovina dominuje tmavá, strohá vertikála Anniných šatů. Horní část obrazu je jako obvykle výraznější, protože právě tam vidíme hlavu a ramena postavy. Anne je mírně decentralizovaná, ale její pootočená tvář kompenzuje prázdné místo napravo. (Zkusíte si představit, jak nevyváženě by se záběr jevil, kdyby k nám Anne byla otočena přímo a stejná část prostoru na pravé straně by byla prázdná.) Kompoziční rovnováha tedy posiluje důraz záběru na Annin výraz. Pokud vše shrneme: Dreyer vedl naši pozornost bez použití pohybu, pomocí linií a tvarů, světla a tmy i vztahů mezi popředím a pozadím.

V druhém příkladu z filmu *Den hněvu* směřuje Dreyer naši pozornost na opakující se pohyb 4.141. Opět nás vede syžet, protože postavy i vůz jsou klíčovými narativními prvky. Pomáhá nám i zvuk, neboť Martin právě v té chvíli vysvětluje Anne, na co se vůz používá. Svou roli však hraje také mizanscéna. Relativní velikost a vržené stíny pomáhají vytvořit základní vztahy mezi popředím a pozadím, přičemž Anne a Martin jsou v popředí a vůz se dřevem v pozadí. Prostor je poměrně hluboký. (I když popředí není tak přehnaně blízko jako na záběru z filmu *Popel a dýmánek – Popiót i diament*, 1958; 4.138.) Důležitost dvojice postav a vozu je posílána kontrasty mezi liniemi, tvary a osvětlením. Figury mají jasné kontury a tmavé kostýmy, zatímco prostředí je převážně světlé. Na rozdíl od mnoha jiných záběrů, na tomto jsou lidské figury ve spodní polovině rámu, což této oblasti dodává neobvyklý význam. Kompozice tedy vytváří vertikální rovnováhu: vyvažuje vůz a dvojici postav. To nás vyzývá, abychom těkali mezi těmito dvěma objekty, na něž je směřována naše pozornost, a dívali se nahoru a dolů.

Něco podobného se děje v barevných filmech. V jednom záběru z filmu *Jasudžiróa Ozua Chuť makrel* (*Sanma no adži*, 1962; 4.142) je naše



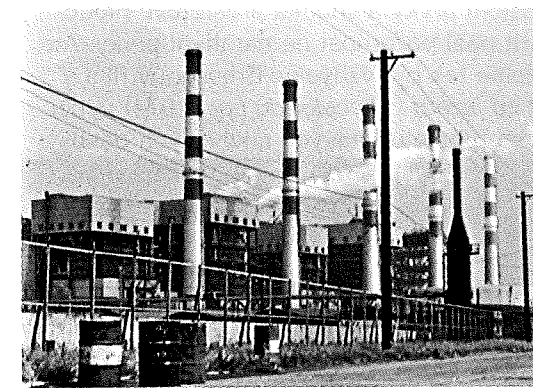
4.140



4.141



4.142



4.143



4.144



4.145

4.140 *Den hněvu*. Koncentrace na jedinou postavu.

4.141 *Den hněvu*. Pozornost se dělí mezi postavy v popředí a vůz v pozadí.

4.142 *Chuť makrel*. Jednoduchý záběr využívá hned několika vodítek prostorové hloubky.

4.143 *Chuť makrel*. Vysoké pruhované komíny naznačují, že tyto barvy budou ve filmu vystupovat jako motivy.

4.144 *Lancelot od jezera*. Skupina hovořících rytířů je ve vyvážené centrální kompozici v popředí, avšak je to nachová pokrývka

sedla na koni přecházejícího za nimi, která na chvíli odpoutá náš zrak od dění v popředí.

4.145 *Jeanne Dielmanová, Obchodní nábřeží 23, 1080 Brusel*. Pomalý, klidný pohyb.

s.
202–203

Jak to
všechno
dáme
dohromady:
mizanscéna
v čase
a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

pozornost zaměřena na nevěstu v centru popředí. Vidíme zde mnoho vodítek prostorové hloubky. Překrývání umísťuje dvě figury do dvou předních plánů na pozadí několika plánů vzdálenějších. Následkem vzdušné perspektivy se zdá, že listy stromů jsou trochu rozostřené. Jakmile nevěsta skloní hlavu, její pohyb vytvoří iluzi hloubky. Díky relativní velikosti se vzdálenější objekty jeví menší. Nevěstiny šaty a jejich barva – stříbrná, červená a zlatá – výrazně vynikají na pozadí v tlumených a chladných barvách. A navíc, barvy zadních plánů opět přinášejí motiv červené a stříbrné, který se objevil už v úplně prvním záběru filmu 4.143.

Ve všech těchto příkladech pomáhaly kompoziční prvky a vodítka prostorové hloubky zaměřit naši pozornost na narativní prvky. Ale nemusí tomu tak být vždycky. Bressonův film *Lancelot od jezera* (*Lancelot du Lac*, 1974) využívá omezenou paletu tmavých a kovových odstínů, přičemž teplejší barvy v pozadí vystupují do popředí 4.144. Takové matoucí využití barev se v tomto filmu stává stylistickým motivem.

Čas

Film je časoprostorové umění. Neměli bychom tedy být překvapeni, že mnohé z našich příkladů dvojrozměrné kompozice a trojrozměrného prostoru se odehrávaly v čase. Režisér kontroluje nejenom to, *co* uvidíme v mizanscéně, ale také *kdy* to uvidíme a *jak* dlouho to potrvá. V uvedeném příkladu z *Dobrodružství* (ze scény rozhovoru Sandra a Claudie na střeše kostela) přispívá načasování pohybu postav – Sandro se od nás otáčí právě ve chvíli, kdy se k nám Claudia obrací – k efektu náhlého a znepokojujícího odhalení Claudiiny úzkosti.

Režisér udává rychlost a směr pohybů v rámci záběru. Protože jsou naše oči náchylné na zaznamenávání změn, dokážeme rozpoznat i ta nejnepatrnější vodítka. Na obrázku 4.145 z filmu Chantal Akermanové *Jeanne Dielmanová, Obchodní nábřeží 23, 1080 Brusel* (*Jeanne*

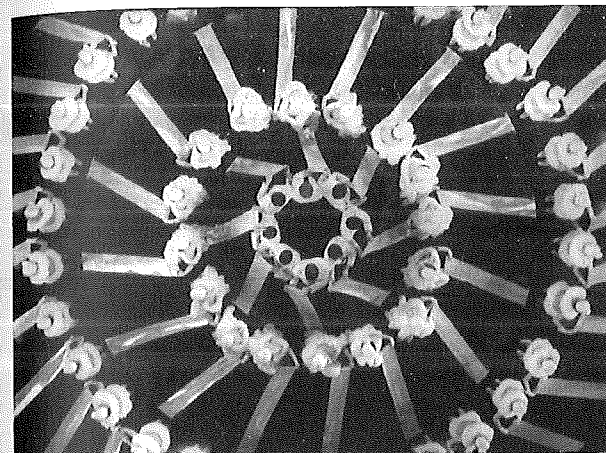
Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles, 1975) protagonistka prostě škrábe brambory. Tento feministický film sleduje v pečlivých detailech každodenní rutinu belgické ženy v domácnosti. V centru kompozice záběru je Jeanne a žádný další pohyb nás neruší od sledování její pravidelné, cílevědomé přípravy jídla. Tentýž rytmus ve filmu přetrvává. A jakmile žena začne měnit své zvyky, není těžké si všimnout i té nejmenší chybičky, kterou pod emocionálním tlakem udělá.

Daleko rušnější záběr na obrázku 4.146 je z filmu *42. ulice* (*42nd Street*, 1933) Busbyho Berkeleyho. Tento pohled seshora ukazuje protikladné pohyby. Vnitřní i vnější kruh se točí jedním směrem, zatímco prostřední opačným. Pohybem tanečnic se rovněž roztáčí blýskavé látky jejich oděvů tam a zpět. Výsledkem je poněkud abstraktní kompozice, ale není těžké jí porozumět, jelikož pohyb tanečnic v kruzích působí stroze geometricky.

Pohyb tanečnic ve filmu *42. ulice* je značně synchronizován, naproti tomu záběr na obrázku 4.147 z filmu Jacquesa Tatiho *Playtime* ukazuje různě rychlé pohyby s odlišným vizuálním důrazem. Navíc se odehrávají v různých plánech a sledují různé trajektorie. Tyto rozmanité pohyby odpovídají Tatiho snaze vyplnit kompozici gagy, které se přetahují o naši pozornost.

Jak jsme již viděli, pro získání nějaké informace pozorně prozkoumáváme každý filmový rám. Toto zkoumání nutně vyžaduje čas. Pouze velice krátký záběr nás nutí pokusit se pojmout celý obraz najednou. Z většiny záběrů získáme zprvu nějaký celkový pocit, z něhož vycházejí naše formální očekávání. V závislosti na tom, jak naše oko prozkoumává rám, se pak tato očekávání rychle mění.

Jak lze předpokládat, naše zkoumání záběru značně ovlivňuje přítomnost pohybu. Statické kompozice, jako byl třeba záběr z filmu *Den hněvu* na obrázku 4.140, mohou naši pozornost směřovat stále k jednomu prvku (v našem případě k Annině tváři). Kompozice zdůrazňující



4.146



4.147

4.146 *42. ulice*. Synchronizovaný rytmus.

4.147 *Playtime*. V tomto hektickém záběru spolu soupeří několik rytmů pohybu.

s.
204–205

Jak to
všechno
dáme
dohromady:
mizanscéna
v čase
a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

pohyb jsou naopak závislejší na čase, protože náš pohled může tékat z místa na místo, veden různými rychlostmi, směry a rytmem pohybů. Na druhém obrázku z filmu *Den hněvu* 4.141 jsou od nás Anne a Martin odvráceni (takže jejich výraz a gesta nejsou patrná) a nehybně stojí. Naši pozornost tedy upoutá jediný pohyb v záběru: vůz. Ale když Martin začne mluvit a otočí se, podíváme se zase na dvojici postav, pak zase na vůz a tak dále: naše pozornost se dynamicky mění.

Náš proces zkoumání závisí na čase. To znamená, že netěkáme pouze očima po obraze sem a tam, ale v jistém smyslu pozorujeme i jeho hloubku. Kompozice v hlubokém prostoru často využívá událostí odehrávajících se na pozadí, aby vytvořila očekávání toho, co se asi stane v popředí. „Kompozice v hlubokém prostoru není pouze věcí bohatého obrazu,“ poznamenal britský režisér Alexander Mackendrick. „Má význam pro vyprávění děje, pro rytmus scény. V rámci jednoho rámu může režisér organizovat akci takovým způsobem, že nás určité prvky v pozadí mohou připravit na to, co se stane dál.“

Příklad z *Umírající labuť* 4.118–4.121 dokládá, co měl Mackendrick na mysli. Stejný princip je využit na obrázcích 4.148–4.150 z filmu *Tři králové* (*Three Kings*, 1999). Rámování na začátku záběru je kompozičně nevyvážené, přičemž fakt, že v pozadí vidíme vchod do stanu, nás připraví na dramatický vývoj scény. Navíc jakýkoli pohyb z pozadí do popředí vždy upoutá pozornost. V podobných případech nás mizanscéna připravuje na to, co přijde. Styl probouzí naše očekávání a zapojuje nás do probíhající akce.

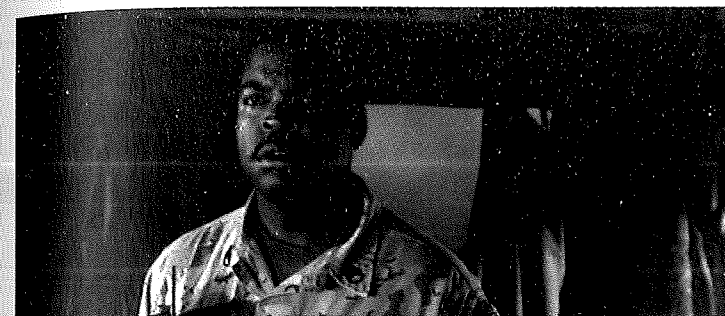
Příklady z filmů *Umírající labuť* a *Tři králové* rovněž ukazují sílu *frontality*. Když George Cukor komentoval jeden pětiminutový záběr ze svého filmu *Adamovo žebro* (*Adam's Rib*, 1949), popsal to jasně. Vysvětloval, v jaké pozici byla obhájkyně, aby byla naše pozornost zaměřena na její klientku, jež právě vysvětlovala důvody, proč zastřelila svého manžela 4.151. Katharine Hepburnová „byla skoro celou dobu otočena zády

ke kameře, ale to mělo svůj význam: naznačovala divákům, že by se měli dívat na Judy Hollidayovou. Celou tu scénu jsme natočili bez střihu.“

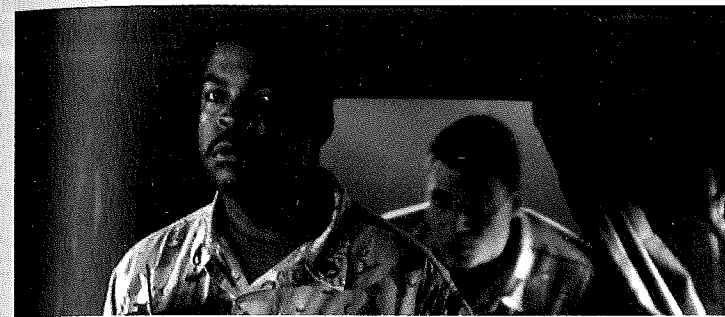
Pokud se v záběru nic nemění, divák očekává, že větší množství informací o fabuli přijde z hercovy tváře nežli z jeho zad. Proto divákův pohled obvykle jen přeletí postavy, které jsou otočeny zády, zatímco jeho pozornost ulpí na figurách ve frontální pozici. Frontality může využívat i celkovější pohled. Hsiao-hsien Hou ve filmu *Město smutku* (*Pej-čching čcheng-š'*, 1989) využívá inscenování v hloubce prostoru k tomu, aby soustředil pozornost na Japonku, která přichází na návštěvu do nemocnice. Naše pozornost je posilována i tím, že žena má na sobě šaty z křiklavé látky 4.152, přičemž neméně důležitá je skutečnost, že další postavy jsou k nám otočeny zády. Pro Houův styl je charakteristické, že využívá celků s malými změnami v pohybu figur. Tlumený, decentní účinek těchto scén závisí na tom, že vidíme tváře postav ve vztahu k tělům dalších osob a k celkovému prostředí.

Frontalita se může během záběru měnit a vést naši pozornost k různým jeho částem. Už jsme viděli příklad střídajících se frontalit ve scéně z *Dobrodružství*, v níž se Sandro a Claudia k nám obrací čelem a pak zase zády 4.110, 4.111. Když spolu herci hovoří, režisér může využít frontalitu, aby podtrhl jeden moment hercova výkonu, a pak přesunout pozornost na jiného herce 4.153, 4.154. Tento postup poukazuje na to, jak může filmová mizanscéna čerpat z prostředků divadelního inscenování.

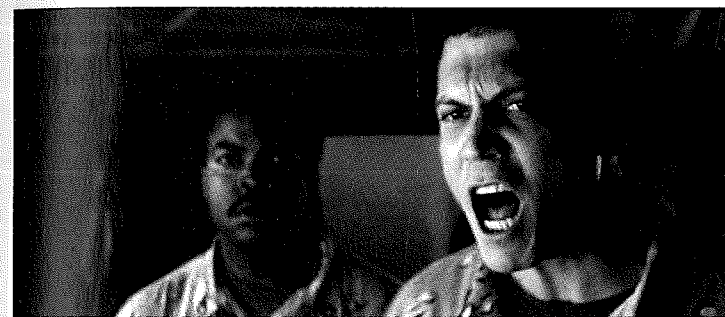
Nečekaná frontalita může být velmi působivá. V úvodní scéně filmu *Rebel bez příčiny* (*Rebel Without a Cause*, 1954) jsou tři teenageři zadržováni na policejní stanici 4.155. Ještě se navzájem neznají. Když Jim vidí, že se Plato třese zimou, potácivě k němu přijde a nabídne mu své sako 4.156, 4.157. Jim je otočen tvář k nám, přechází do popředí, má na sobě bílou košili a zabírá střed rámu – to vše ještě zvýrazňuje toto jeho gesto. Jakmile si Plato vezme sako,



4.148



4.149



4.150



4.151

4.148 *Tři králové*. Na tomto záběru přichází Elgin, aby řekl oslavujícím vojákům, že za chvíli přijde jejich nadřízený. Zpravidla je postava, která hledí do mimoobrazového prostoru vlevo, postavena spíše vpravo. Ale Elgin stojí vlevo, což zdůrazňuje vstup do stanu, který vidíme za ním. Aniž bychom si to

uvědomovali, očekáváme, že právě tam se bude něco dít.

4.149 V pozadí se skutečně objevuje nadřízený, což potvrzuje Elginovo varování.

4.150 Velitel přechází do popředí, což je vždy mocný způsob, jak kontrolovat divákovu pozornost.

Agresivně se přiblíží až do detailu a vyhrocuje konflikt, když chce vědět, kde vojáci sehnali alkohol.

4.151 *Adamovo žebro*. Žena, která zastřelila svého muže, je zdůrazněna svou frontální pozicí, svými expresivními gesty a též pomocí tříbodového osvětlení. Je zajímavé,

že přesně ve středu záběru je sestra v pozadí, ale Cukor jí ponechává rozostřenou a ve statické pozici, aby neodváděla naši pozornost od výkonu Judy Hollidayové.

s.
206–207

Jak to
všechno
dáme
dohromady:
mizanscéna
v čase
a prostoru

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

Judy se obrátí a poprvé si všimne Jima 4.158. Podobně jako Claudiino náhlé otočení směrem ke kameře ve scéně *Dobrodružství*, i toto náhlé odhalení vzbudí náš zájem. Připraví nás na poněkud napjatý románěk, který se mezi nimi odehraje v následujících scénách. A tak prostředí, osvětlování, kostýmy a inscenování spolupracují na vývoji dramatu.

Režisér může dosáhnout silného účinku také tím, že nám frontalitu nedopřeje a nechá nás v napětí, co tvář postavy odhalí. Ve vrcholné scéně filmu Kendžiho Mizoguchiho *Naniwská elegie* (*Naniwa eredži*, 1936) jsou některá vodítka využita opačně, než je obvyklé 4.159, 4.160. Místo detailnějšího rámování vidíme celek, postava je k nám otočena zády a pohybuje se směrem od kamery, a to ne zcela osvětleným prostorem. Ajako se zpovídá svému ctiteli, že byla milenkou jiného muže. Ustupuje do pozadí, což přízračně vyjadřuje silný pocit hanby, a my, podobně jako její přítel, musíme posuzovat její upřímnost na základě póz a hlasu. V tomto i dalších uvedených příkladech si několik prostředků mizanscény v každé chvíli vypomáhá, ve snaze nás do děje intenzivněji vtáhnout.

Narativní funkce mizanscény ve filmu *Frigo, oběť krevní msty*

Film *Frigo, oběť krevní msty* (*Our Hospitality*, 1923) podobně jako většina filmů s Busterem Keatonem dokládá, jak úsporně dokáže mizanscéna rozvíjet vyprávění a vytvářet vzorce motivů. *Frigo, oběť krevní msty* je komedie, a proto se i mizanscéna podílí na vytváření gagů. Na tomto filmu si ukážeme, že každý prvek má téměř vždy více funkcí, nejen jednu. To bychom ostatně zjistili, i kdybychom se zabývali jakýmkoli jiným filmovým prostředkem.

Zamysleme se třeba nad tím, jakou roli v rámci syžetu filmu *Frigo, oběť krevní msty* hraje prostředí. Kromě jiného pomáhají rozčlenit film do jednotlivých scén. Prolog filmu ukazuje,



4.152



4.153



4.154



4.155



4.156



4.157



4.158

4.152 *Město smutku*. I když je žena, která přichází do nemocnice, dále od kamery, přitahuje náš zrak. Je tomu částečně proto, že je jako jediná v záběru otočena čelem k nám.

4.153 *Město iluzí* (*The Bad and the Beautiful*, 1952). Během konverzace je naše pozornost upřena na vpravo stojícího výkonného producenta studia, neboť obě

další postavy jsou otočeny zády k nám...

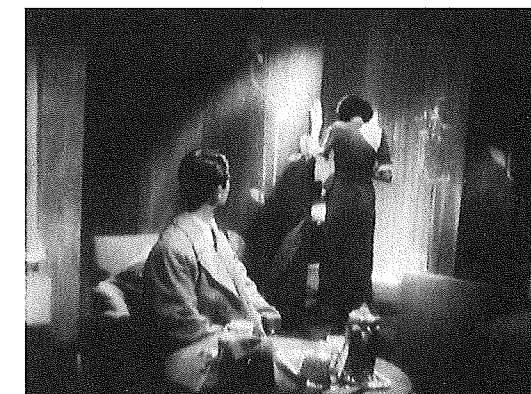
4.154 ...ale když se producent otočí ke kameře, je zdůrazněn svou centrální pozicí a frontálním postojem.

4.155 *Rebel bez příčiny*. Mizanscéna v širokoúhlém filmu.

4.156 Jim přichází do popředí, přitahuje naši



4.159



4.160

pozornost a vyvolává očekávání, že se bude dít něco dramatického.

4.157 Jim v centru rámu nabízí Platovi své sako, přičemž celková kompozice a ostře bílá košile činí z Jima nejdůležitější postavu záběru. Na Judy je naše pozornost zaměřena hned po Jimovi: je oddělena oknem v místnosti, ale zdůrazněna červeným kabátem.

4.158 Judy se náhle otočí směrem k nám a její tvář prozrazuje, že jí Jim zajímá.

4.159 *Naniwská elegie*. Když drama filmu vrcholí, Kendži Mizoguchi nechává hrdinku odcházet směrem od nás, do hloubky záběru...

4.160 ...a zatímco prochází neosvětlenými částmi, náš zájem o její citové rozpoložení narůstá.

s.
208—209

Narativní
funkce
mizanscény
ve filmu
*Frigo, oběť
krevní msty*

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

jak svár mezi dvěma rodinami – Canfieldovou a McKayovou – vedl ke smrti mladého Jima Canfielda a Johna McKaye, otce rodiny. Jsme napjatí, co se stane s jeho synem, malým Willie. Jeho matka s ním odejde z domova a uprchne na Sever (o této události se dozvíme zejména z mezititulků).

▲ Syžet poskočí o mnoho let dopředu, aby mohl začít hlavní děj: Willie vyrostl a žije v New Yorku. Sledujeme řadu gagů zobrazujících metropolitní život na začátku 19. století, což je v příkrém kontrastu s tím, co jsme viděli v prologu. Začíná nás zajímat, jak se bude tato lokalita vztahovat k úvodní scéně z Jihu. Willie dostane zprávu, že zdědil dům svých rodičů. Následuje série komických scén z Willieho cesty primitivním vlakem do místa jeho narození. Tyto scény Keaton natáčí ve skutečných lokalitách, ale tím, že staví železniční koleje roztodivným způsobem, může využít krajinu pro překvapující a neobvyklé komické efekty, které za chvíli probereme.

Zbytek filmu pojednává o Willieho pohybu v jižanském městě a okolí. Když do města přijede, prochází se po něm a dostává se do mnoha komických situací. První noc přespí v domě, jenž patří Canfieldovi. Druhý den jsme svědky dlouhé honičky odehrávající se v okolní krajině a poté zpět u Canfieldova domu, kde se spor vyřeší. Děj se tedy do značné míry odvíjí od změn prostředí: ta hrají významnou roli nejen při obou Willieho cestách, které podnikne nejprve jako dítě a pak jako mladý muž, ale také později, když se snaží uniknout svým pronásledovatelům. Počínaje Willieho příjezdem na Jih je narace relativně neomezená, protože její pozornost se přesouvá mezi Willie a příslušníky rodiny Canfieldovy. O jejich pohybu víme obvykle víc než Willie, přičemž vyprávění buduje napětí třeba tím, že je ukazuje přicházet k místu, kde se Willie ukrývá.

Konkrétní prostředí plní různé narativní funkce. Dům McKayových, který si Willie představuje jako velké panství, se ukáže jako chatrč na spadnutí. Příbytek zároveň kontrastuje s Canfieldovým luxusním domem plantážníků. Ten

ve vyprávění získá důležitou funkci ve chvíli, kdy otec zakáže svým synům zabít Willieho, pokud bude na půdě jejich domu: „Naše zásady cti nám nedovolují zastřelit ho, pokud je hostem našeho domu.“ (Jakmile to Willie náhodou zaslechne, rozhodne se tento dům nikdy neopustit.) Dům Willieho nepřátel se tak paradoxně stane pro něj jediným bezpečným místem ve městě a mnoho scén se točí okolo pokusů bratří Canfieldů vylákat Willieho ven. Na konci filmu nabývají na významu další prostředí: přírodní lokality. Bratři Canfieldové totiž Willieho pronásledují přes louky, hory, břehy řeky, peřeje a vodopády. Svár se uzavře opět v Canfieldově domě, nicméně tentokrát je Willie přivítán jako manžel Canfieldovy dcery. Vývojový vzorec je jasný: od úvodní přestřelky před domem McKayových, která způsobí rozpad rodiny, až k závěrečné scéně v Canfieldově domě, kde se Willie stane členem rodiny nové. Každé prostředí je tedy silně motivováno systémem příčin a následků, paralel a kontrastů a celkovým vývojem vyprávění.

Tatáž narativní motivace stojí za využitím kostýmů ve filmu. Willie je charakterizován jako kluk z města svým svěťáckým oblekem, zatímco jižanská noblesa Canfielda staršího je reprezentována jeho světlým plantážnickým oděvem. Důležitou roli zde hrají i rekvizity: Willieho kufřík a deštník odkazují k jeho roli návštěvníka a cestovatele, a všudypřítomné pistole bratří Canfieldů nám připomínají jejich cíl – pokračovat ve sváru mezi rodinami. Navíc změna kostýmu umožní Williemu, který se převleče za ženu, z domácnosti Canfieldových uniknout. Na konci filmu, když postavy odloží své zbraně, je svár u konce.

Podobně jako prostředí i osvětlování má ve filmu *Frigo, oběť krevní msty* jak obecné, tak i specifické funkce. Ve filmu se střídají scény za tmy a za denního světla. Úvodní souboj se uskuteční v noci, Willieho cesta na Jih a procházení městem se odehrají během dne, večer Willie přichází na večeři ke Canfieldovým a zůstává jako host, další den ho Canfieldové pronásledují

a film končí večer, svatbou Willieho a Canfieldovy dcery. A konkrétněji: Většina filmu je sice rovnoměrně tříbodově osvětlena, nicméně dramatická akce v prologu je nasvícena ostrým bočním světlem 4.161, 4.162. Scéna vraždy je doprovázena záblesky světla – blesk, výstřel z pistole –, která pronikají okolní tmou. Osvětlení je tedy pouze sporadické a částečně tak před námi souboj skrývá, což pomáhá budovat napětí. Samotné výstřely z pistolí vidíme pouze jako záblesky v temnotě a musíme počkat až do dalšího záblesku, než se dozvíme výsledek přestřelky: smrt obou soupeřů.

Herectví takřka neustále podporuje a posouvá řetězec příčin a následků ve vyprávění. Způsob, jakým Canfield srká a ochutnává svou whisky, naznačí jeho jižanské způsoby, přičemž právě jeho jižanská pohostinnost mu nedovolí zastřelit hosta ve vlastním domě. Každý Willieho pohyb zase vyjadřuje bázlivost nebo vynalézavost.

Ještě okázaleji film využívá inscenování v hloubce prostoru, aby ukázal dvě narativní události zároveň. Zatímco strojvůdce řídí lokomotivu, další vozy ho minou na paralelní koleji 4.163. Willieho porozumění, nebo naopak nepochopení situace jsou ukázány v dalších záběrech pomocí několika plánů v hloubce prostoru 4.164, 4.165. Díky tomuto prostorovému uspořádání dokáže Keaton propojit dvě události fabule, přičemž výsledkem je sevřená narativní konstrukce a relativně neomezená narace. Ve scéně, z níž je obrázek 4.164, víme totéž, co ví Willie. A protože se právě dozvěděl úmysly Canfieldových synů, očekáváme, že nejspíš uteče. Naopak ve scéně, z níž je obrázek 4.165, jsme na rozdíl od Willieho obeznámeni s nebezpečím, které číhá za rohem – výsledkem je napětí, protože jsme zvědaví, jak léčka bratří Canfieldů dopadne.

Film je díky všem těmto úsporným narativním postupům soudržný. Některé další prvky mizanscény jsou zase využity jako specifické motivy. Opakovaně vidíme roztržku mezi anonymním manželským párem. Při cestě



4.161



4.162



4.163

4.161 *Frigo, oběť krevní msty*. Když otec McKay svým kloboukem prudce zhasne lampu, rozptýlené osvětlení, vzniklé kombinací hlavního světla, doplňkového světla a protisvětla se změní...

4.162 ...na chladné hlavni světlo motivované ohněm v krbu.

4.163 V jednom rámu vidíme jak příčinu – strojvůdce spokojenou nevědomost –, tak i následek – odpojené vozy.

s.
210–211

Narativní
funkce
mizanscény
ve filmu
*Frigo, oběť
krevní msty*

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

▲ „Nejvýraznějším aspektem Keatonových filmů bylo neskutečné množství práce spojené s každým gagem. Taková míra propracovanosti vyžaduje více než prostou touhu rozesmát lidi. Není překvapující, že se Keaton v dětství toužil stát stavebním inženýrem.“
Kevin Brownlow, filmový historik

k zděděnému domu míjí Willie muže, který škrtl svou ženu. Ve snaze ženu chránit se do sporu vloží, přičemž ona ho začne bít za to, že se mezi ně pleče. Když jde Willie zpět, míjí tentýž, neustále se hašteřící pár, ale opatrně se mu vyhne. Žena se ho i tak pokusí nakopnout, když prochází kolem nich. Pouhé opakování motivu posiluje soudržnost filmu, ale slouží i tematicky – jako další komický komentář k rozporuplnému pojetí pohostinnosti.

I jiné motivy se opakují. Původní Willieho klobouk je příliš vysoký, aby se vešel do kočárcího se „kočáru“ na kolejích. (Když se zmačká, vymění ho Willie za typický placatý klobouk, který známe z jiných Keatonových filmů.) Tento klobouk pomůže odvést pozornost Canfieldových od Willieho – jeho pes mu ho však neustále nosí zpět. Zřetelný je i motiv vody. Déšť nám neumožní spatřit vraždy v prologu filmu a později zachrání Willieho před odchodem z Canfieldova domu. („Kdokoli by vyšel za takové noci, byla by to jeho smrt!“) Řeka hraje významnou úlohu i v závěrečné honičce a záhy poté, co Willie přijede na Jih, se objeví vodopád 4.166. Tento vodopád nejprve Willieho zachrání tím, že mu poskytne úkryt 4.167, 4.168, ale pak ohrozí jeho i Canfieldovu dceru, když do něj oba málem spadnou 4.174.

Dva specifické motivy spojené s prostředím pomáhají vyprávění sjednotit. Opakovaně se objeví vyšívaný nápis „Miluj bližního svého“, visící na zdi pokoje v Canfieldově domu. Poprvé se ukáže během prologu: Canfield se zadívá na nápis, což ho přiměje uvažovat o ukončení sváru mezi rodinami. Znovu se objeví na konci filmu: Canfield, rozrušený tím, že si Willie vzal jeho dceru za ženu, se podívá na zeď, přečte si nápis a rozhodne se letitý spor ukončit. Změna v jeho chování je motivována dřívější scénou, v níž se nápis objevil.

Jako motiv je ve filmu využit i držák na zbraně. V prologu přicházejí oba znesváření muži k římse nad krbem, aby si vzali pistoli. Později, když Willie přijede do města, spěchají

Canfieldové k držáku na zbraně a začínají nabíjet své pistole. Ke konci filmu se Canfieldové vrací domů, protože se jim Willieho nepodařilo najít, a jeden z bratrů si všimne, že držák na zbraně je prázdný. V závěrečném záběru, když se Canfieldovi smíří se svatbou a složí zbraně, začne Willie vytahovat ohromující arzenál zbraní, které má ukryty na svém těle: pro jistotu je vzal z Canfieldových zásob. Motiv mizanscény tedy scelují film pomocí opakování, variací a vývoje.

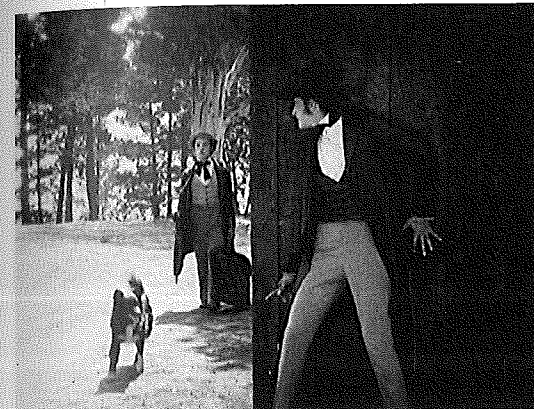
Ale *Frigo, oběť krevní msty* je nejenom film, jehož narativní systém souvisí s uspořádáním mizanscény. Je to komedie – navíc jedna z těch nejlegračnějších. Neměli bychom být tedy překvapeni, že Keaton používá mizanscénu jako zdroj gagů. Je samozřejmé, že v tak soudržném filmu většina prvků, které spoluvytvářejí úspěšné vyprávění, současně působí i komicky.

Mizanscéna je plná humorných prvků. Už prostředí působí zábavně – zchátralý dům McKayových, Broadway roku 1830, speciální profil tunelu, do něhož se právě tak akorát vejde stará mašina s komínem 4.169. Nepřehlédnutelné jsou rovněž gagy spojené s kostýmy. Willieho převlečení za ženu je odhaleno, protože má vzadu špatně upravenou sukni. Později Willie navleče tytéž šaty na koně, aby od sebe odpoutal pozornost Canfieldových. Nejkomičtější je ovšem chování postav. Strojvůdce neočekávaně vykopne tak vysoko, že shodí klobouk průvodčímu 4.170. Otec Canfield brousí svůj nůž s hrozivým elánem těsně vedle Willieho hlavy. Když se Willie ocitne na řece, stojí na svém plavidle, rozhlíží se na obě strany a stíní si rukou oči, než si uvědomí, kde se nachází. Později se plaví řekou, vyskakuje z vody jako ryba a klouže po kamenech.

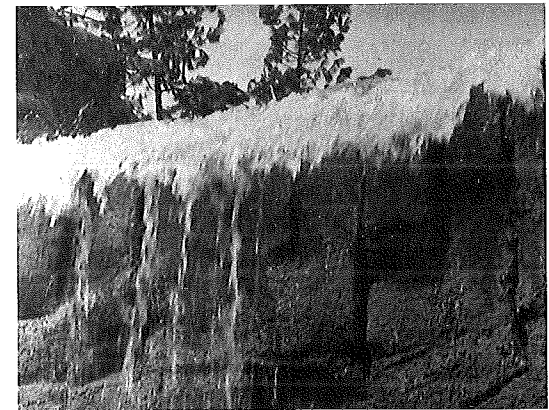
Snad jediný aspekt mizanscény, jenž může soutěžit s brilantní komikou postav, je legrační využití hlubokého prostoru. Mnohé ze záběrů, o nichž jsme se již zmínili, jsou současně zdrojem vtipných momentů. Situace, v níž strojvůdce nehybně stojí na lokomotivě a netuší, že zbytek vlaku je odpojen 4.163, je podobná okamžiku,



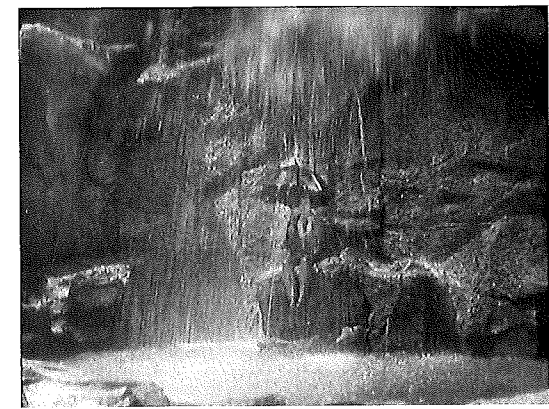
4.164



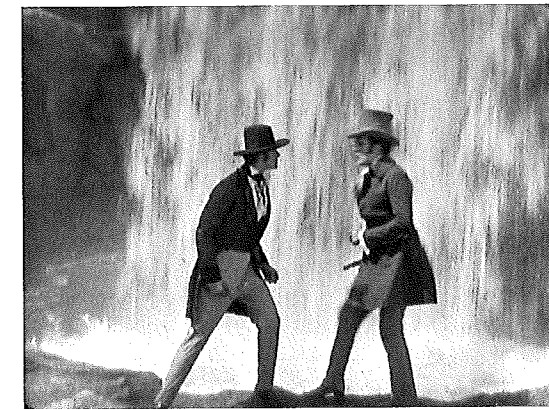
4.165



4.166



4.167



4.168

4.164 Bratři Canfieldové v popředí plánují, že Willieho zastřelí. Ten stojí v pozadí a náhodou jejich plány zaslechne.

4.165 Zatímco se Willie bezstarostně loudá v pozadí, jeden z bratrů Canfieldů čeká v popředí, aby na něj zaútočil.

4.166 Poté, co výbuch zničí přehradu, voda se přelije přes útes a vytvoří vodopád.

4.167 Náhle vzniklý vodopád ukryje Willieho, který právě rybaří...

4.168 ...a když se do popředí přičiní bratři Canfieldové, už ho nevidíme.

s.
212–213

Narativní
funkce
mizanscény
ve filmu
*Frigo, oběť
krevní msty*

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

kdy Willie neví, že Canfieldův syn číhá za rohem s vražednými úmysly 4.165.

Ještě působivější je využití hlubokého prostoru v následujícím gagu. Canfieldovi synové hledají Willieho ve městě. Ten mezitím sedí na skalní římse a rybaří. Voda se kvůli demoliční přehradě vylije, teče přes útes, čímž Willieho úplně schová 4.167. Přesně v tom momentě vstoupí bratři Canfieldové do popředí, každý z jiné strany mimoobrazového prostoru, a stále hledají svou oběť 4.168. Padající voda, která Willieho zcela zakryla, vytváří neutrální pozadí, které je tak připraveno pro nástup bratří Canfieldů. Jejich příchod nás zaskočí, jelikož jsme netušili, že jsou tak blízko. Nepociťujeme při nečekané nové akci napětí, spíše nás překvapí, což je klíčové pro komický efekt scény.

Jednotlivé gagy jsou přitažlivé, ovšem je třeba si uvědomit, že film *Frigo, oběť krevní msty* tyto komické aspekty uspořádává stejně přísně jako jiné motivy. Vzorec putování často vytvoří podmínky pro sérii gagů, a to na základě formálních principů tématu a variací. Například během cesty vlakem na Jih je řetězec gagů založen na lidech, kteří přicházejí nějakým způsobem do styku s železnicí. Ukáže se, že několik lidí pozoruje, jak vlak projíždí, tulák se veze na podvozku a stařík hází na lokomotivu kameny. Další svižná řada gagů se týká železničních kolejí.

Vidíme třeba hrbolaté nebo zvlněné koleje, osla, který je blokuje – a nakonec koleje dokonce úplně zmizí.

Ovšem nejpromyšlenější sérii tématu a jeho variací můžeme rozpoznat v motivu „ryba na udici“. Chvilí po svém příjezdu do města jde Willie rybařit a vyloví miniaturní rybičku. Krátce poté ho obrovská ryba strhne do vody 4.171. Později se Willie po řadě nehod ocitne uvázaný na provaze k jednomu z bratří Canfieldů. Mnoho gagů vyplývá z tohoto propojení „pupeční šňůrou“, zejména pak ten, na jehož konci je jeden z Canfieldů vtažen do vody, podobně jako se to dříve stalo Williemu.

Snad nejlegračnejším záběrem ve filmu je ten, v němž si Willie uvědomí, že když jeden z bratří Canfieldů padá ze skály 4.172, čeká ho stejný osud 4.173. Třebaže se však Willie Canfielda zbaví, provaz zůstává stále obtočen okolo jeho pasu. Ke konci filmu se Willie houpe na kraji vodopádu, připoután provazem ke kmeni stromu 4.174. I tady jeden prvek plní několik funkcí. „Ryba na udici“ posouvá vyprávění, stává se motivem propojujícím film a odehrává se ve vzorci obdobných gagů – a to včetně variací „Willieho na provaze“. Také proto *Frigo, oběť krevní msty* patří k výjimečným příkladům zapojení filmové mizanscény do narativní formy.



4.169



4.170



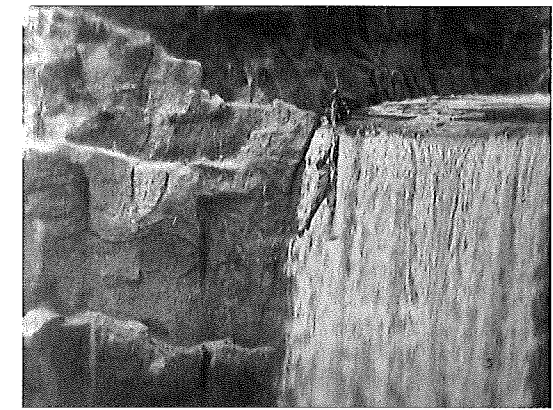
4.171



4.172



4.173



4.174

4.169 Tunel je upraven tak, aby do něj mohl vjet i zastaralý vlak.

4.170 Keatonův otec Joe v roli strojuvůdce použil pro tento gag svůj slavný vysoký výkop, který předváděl ve vaudevillu.

4.171 Willie je stažen do vody, což je moment, kdy se poprvé objeví motiv „ryba na udici“.

4.172 Jeden z bratří Canfieldů padá z útesu, přičemž je přivázan k Williemu...

4.173 ...a ten se připravuje na to, že ho Canfield stáhne s sebou.

4.174 Willie je přivázan provazem na konci kmene a houpe se jako ryba.

s.
214–215

Narativní
funkce
mizanscény
ve filmu
*Frigo, oběť
krevní msty*

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

Shrnutí

Divák, který se chce zabývat mizanscénou, by měl postupovat systematicky. Měl by především sledovat, jak jsou ve zkoumaném filmu prezentovány prostředí, kostýmy, osvětlování a chování postav. Nejprve se může zabývat jen jedním prvkem ve scéně: třeba prostředím nebo osvětlováním.

Měl by také uvažovat o tom, jak jsou prvky mizanscény uspořádány, jakou plní funkci a jak vytvářejí motivy, jež prostupují celým filmem. Navíc by si měl všimnout, jak se mizanscéna vyvíjí v čase a v prostoru, aby připoutala a vedla naši pozornost během sledování filmu, a jak buduje napětí nebo překvapení.

Nakonec by se měl pokusit sledovat systém mizanscény ve vztahu k celkové formě filmu. Předsudky o realismu nejsou moc platné, důležitější je otevřenost širokým možnostem mizanscény. Vědom si těchto možností, může divák zabývající se mizanscénou její funkce lépe pochopit.

Kam dál

O původu mizanscény

Pojem mizanscéna se objevil v 19. století v divadle. Jako historický úvod, který je důležitý i pro film, viz knihu Oscara G. Brocketta a Roberta R. Findlaye *Century of Innovation* (Englewood Cliffs /NJ/, Prentice-Hall 1973). Uznávanými pracemi o filmu jsou knihy *Stage to Screen* Nicholase Vardaca (Cambridge /MA/, Harvard University Press 1949) a *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film* Bena Brewstera a Ley Jacobsové (Oxford, Oxford University Press 1997).

O realismu v mizanscéně

Řada filmových teoretiků chápe film jako realistické médium *par excellence*. Pro teoretiky jako Siegfried Kracauer, André Bazin a V. F. Perkins spočívá síla filmu v jeho schopnosti zobrazit rozpoznatelnou realitu. Teoretik příklánějíci se k realismu tedy často oceňují autenticitu kostýmů a prostředí, naturalistické herectví a nestylizované osvětlení. „Hlavní funkcí výpravy,“ píše Perkins, „je poskytnout věrohodné prostředí pro děj.“ (*Film as Film*. Baltimore, Penguin 1972, s. 94.) Bazin obdivoval italské neorealistické filmy čtyřicátých let pro jejich „aktuálnost příběhu a věrohodnost herce“ (*Co je to film?* Praha, ČSFÚ 1979, s. 211).³

I když je mizanscéna vždy výsledkem výběru a volby, teoretik vyznávající realismus může oceňovat filmaře, který vytvořil mizanscénu, jež se *zdá* realistická. Kracauer trval na tom, že i evidentně nerealistická pěvecká a taneční čísla v muzikálu se mohou jevit jako výsledek improvizace (*Theory of Film*. New York, Oxford University Press 1965)⁴, a Bazin chápe fantastické filmy, například *Červený balonek* (*Le Ballon rouge*, 1956), jako realistické, protože „co je imaginární na plátně, musí mít prostorovou hutnost něčeho reálného“ (*What Is Cinema?* Berkeley, University of California Press 1966, vol. 1, s. 48).

Tito teoretici mají za to, že rolí filmaře je prezentovat pomocí výběru a uspořádání mizanscény nějakou historickou, společenskou nebo estetickou realitu. I když naše kniha se tímto problémem zabývat nebude – ten patří pouze na pole filmové teorie –, spor ohledně realismu si zaslouží vaši pozornost. Mnohé problémy z této oblasti shrnuje kniha editovaná Christopherem Williamsem *Realism and the Cinema* (London, Routledge & Kegan Paul 1980).

Počítačem generované obrazy a mizanscéna

Digitální neboli 3D-animace obvykle vyžaduje několik programů, jako jsou například Maya pro vytváření pohybu a Renderman

pro přidání textury povrchu, přičemž tyto programy bývají běžně využívány. Animátoři řeší specifické potřeby svých projektů tím, že vyvíjejí nový software pro animaci ohně, vody, listů v pohybu a pro další efekty. Postavy, které mají být animované, vznikají buď skenováním celého povrchu makety (detailního modelu, jako je třeba dinosaurus na obrázku 1.29), nebo zachycením pohybu (*motion capture* neboli „mocap“) skutečných natáčených zvířat nebo herců v kostýmech neutrálních barev, které jsou posety tečkami, což jsou pro kameru jediné viditelné body. Tečky jsou spojeny úsečkami, jež vytvářejí jakousi mřížku (*wire-frame*) pohybujícího se obrazu a počítač postupně přidává další detailnější vrstvy, aby získal figuru, která vypadá jako skutečná a dokáže se pohybovat v trojrozměrném prostoru. I pozadí může být vytvořeno digitálně, a sice s použitím programu na malování kulis. O animaci figur se dočtete v knize *The Art of Maya: An Introduction to 3D Computer Graphics* (Alameda /CA/, Sybex 2007), která obsahuje též CD-ROM s úvodním materiálem.

Hraným celovečerním filmům umožnilo využívat 3D-animaci až *digitální komponování*. Bylo použito pro kyborga T-1000 ve filmu *Terminátor 2: Den zúčtování*. Herec, na jehož tělo byla nakreslena mřížka, byl natáčen v pohybu. Když pak byl natočený materiál naskenován, měnící se mřížka se převedla do digitálního kódu podobného tomu, který se využívá na kompaktních discích. Nová akce mohla být na počítači vytvořena okénko po okénku. Diskusi o tom naleznete v textu Jodyho Duncana „A Once and Future War“ (*Cinefex* 1991, č. 47, s. 4–59). Počínaje *Terminátorem 2* umožnily důmyslné softwarové programy režisérům vytvářet „herce“ čistě z modelů, které mohou být naskenovány do počítače a pak se dají animovat. Nejznámějším raným příkladem je stádo gallimimů v *Jurském parku*. Jednotlivé animáčnické fáze v tomto filmu vysvětluje Jody Duncan v eseji „The Beauty in the Beasts“ (*Cinefex* 1993, č. 55, s. 42–95). Obojí – syntéza analogových

obrazů i digitální komponování – bylo použito pro pozadí v *Matrixu*, viz článek Kevina H. Martina „Jacking Into the Matrix“ (*Cinefex* 1999, č. 79, s. 66–89). Realistické zpodobnění lidských a lidem podobných postav závisí na tom, jak se podaří napodobit obtížně vystihnutebné vlastnosti pokožky. Postavy jako Jar Jar Binks ve filmu *Star Wars: Epizoda I – Skrytá hrozba* a hlavně Glum z *Pána prstenů* toho nakonec dosáhly. Viz časopis *Cinefex* 1999, č. 78, který je celý věnován *Skryté hrozbě*, a články Joe Fordhama „Middle-earth Strikes Back“ (*Cinefex* 2003, č. 92, s. 70–142), a „Journey's End“ (*Cinefex* 2004, č. 96, s. 55–142). Počítačové efekty se staly takovou samozřejmostí, že každé číslo časopisu *Cinefex* se podrobně zabývá technikou využitou v jednom či více současných filmech.

Kombinace natáčení s živými herci a počítačové animace vyústila v novou škálu filmových efektů. Mélièsova touha oslnit publikum magickými schopnostmi mizanscény nese stále své plody.

Jednotlivé aspekty mizanscény

Ke kostýmům viz knihu Elizabethy Leeseové *Costume Design in the Movies* (London, BCW 1976) a sborník editovaný Edwardem Maederem *Hollywood and History: Costume Design in Film* (New York, Thames & Hudson 1987); dále také kniha Vincenta J.-R. Kehoea *The Technique of the Professional Make-Up Artist* (Boston, Focal Press 1995).

Léon Barsacq s pečlivým přispěním Elliotta Steina sepsal rozsáhlé dějiny filmových prostředí *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design* (New York, New American Library 1976). Dalšími významnými publikacemi o dekoraci ve filmu jsou kniha Charlese Affrona a Mirelly Jony Affronové *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative* (New Brunswick /NJ/, Rutgers University Press 1995), sborník editovaný Dietrichem Neumannem *Film Architecture: Set Designs from Metropolis*

to *Blade Runner* (Munich, Prestel 1996) a kniha C. S. Tashira *Pretty Pictures: Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press 1998). Podnětné rozhovory s filmovými architekty a dalšími členy štábu odpovědnými za výpravu filmu najdete v knihách Vincenta LoBrutto *By Design: Interviews with Film Production Designers* (New York, Praeger 1992) a Petera Etteguie *Production Design & Art Direction* (Woburn /MA/, Focal Press 1999). Výborový přehled nabízí Vincent LoBrutto v knize *The Filmmaker's Guide to Production Design* (New York, Allworth 2002). Nádherně ilustrovaná kniha *Special Effects: An Oral History* (New York, Abrams 2003) Pascala Pinteaua se zabývá nejen modely a digitálními efekty, ale též maskami, prostředím, a dokonce i zábavními parky.

Rozsáhlou analýzou hereckých výkonů ve filmu je kniha Richarda Dyera *Stars* (London, BFI 1979). Tuto knihu doplňují Charles Affron publikací *Star Acting: Gish, Garbo, Davis* (New York, Dutton 1977) a James Naremore svou publikací *Acting in the Cinema* (Berkeley, University of California Press 1988). Užitečnými a praktickými příručkami jsou knihy Patricia Tuckera *Secrets of Screen Acting* (New York, Routledge 1994) a Tonyho Barra *Acting for the Camera* (New York, Perennial 1986). Způsoby, jak může být herecký výkon propojen s celkovou formou filmu, jsou probírány ve dvou manuálech: *The Film Director's Intuition: Script Analysis and Rehearsal Techniques* Judith Westonové (Studio City /CA/, Michael Wiese 2003) a v knize Delii Salviové *Friendly Enemies: Maximizing the Director-Actor Relationship* (New York, Billboard 2003). Techniky divadelního inscenování jsou vyčerpávajícím způsobem vysvětleny v knize Terryho Johna Converse *Directing for the Stage: A Workshop Guide of 42 Creative Training Exercises and Projects* (Colorado Springs, Meriwether 2005). Kniha Michaela Cainea *Acting in Film: An Actor's Take on Movie Making* (New York, Applause Books 2000) nabízí výtečné a podrobné

pojednání tohoto tématu; viz též přiložené video *Michael Caine on Acting in Film*.

Přínosnými publikacemi o filmovém osvětlování jsou knihy Krise Malkiewicz *Film Lighting: Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers* (New York, Prentice-Hall 1986) a Geralda Millersona *Lighting for Television & Film* (Boston, Focal Press 1999). Knihy Johna Altona *Painting with Light* (New York, Macmillan 1949) a Geralda Millersona *The Technique of Lighting for Television and Motion Pictures* (New York, Hastings House 1972) jsou užitečné publikace staršího data, jež se zaměřují především na klasické hollywoodské metody. Viz též knihu Johna Jackmana *Lighting for Digital Video & Television* (San Francisco, CMP 2004). Dobrou příručkou je kniha Richarda K. Ferncaseho *Film and Video Lighting Terms and Concepts* (Newton /MA/, Focal Press 1995).

Hloubka

Historikové umění se již dlouho zabývají tím, jak dokáže dvojrozměrný obraz navodit iluzi prostorové hloubky. Podrobným úvodem do problematiky je kniha Williama V. Dunninga *Changing Images of Pictorial Space: A History of Spatial Illusion in Painting* (Syracuse, Syracuse University Press 1991). Dunningovy dějiny západního malířství zdůrazňují manipulaci s pěti technikami, o nichž jsme se zmiňovali v této kapitole: lineární perspektivou, vlastními stíny, oddělením plánů, vzdušnou a barevnou perspektivou.

I když filmoví režiséři samozřejmě manipulují s hloubkou a plochostí obrazu od počátků kinematografie, důkladnější porozumění těmto prostorovým vlastnostem nastalo až začátkem čtyřicátých let. Právě tehdy André Bazin upozorňoval na to, že jistí režiséři inscenovali své záběry v neobvykle hlubokém prostoru. Bazin jmenuje F. W. Murnaua (*Upír Nosferatu – Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, 1922*, a *Východ slunce – Sunrise, 1927*), Orsona Wellese (*Občan Kane* a *Skvělí Ambersonové – The Magnificent*

Ambersons, 1942), Williama Wylera (*Lištičky – The Little Foxes, 1941*, a *Nejlepší léta našeho života*) a Jeana Renoira (vlastně pro jeho kompletní tvorbu ze třicátých let). Bazin svým pojetím hloubky a plochosti jako analytických kategorií rozvíjí naše porozumění mizanscéně. (Viz článek „Vývoj filmové řeči“ v jeho publikaci *Co je to film?* Praha, ČSFÚ 1979, s. 55–61.) Je zajímavé, že Sergej Ejzenštejn, často vystupující v opozici k Bazinovi, explicitně zmiňuje pravidla inscenování v hloubce prostoru již ve třicátých letech, jak zaznamenal jeho věrný žák Vladimír Nižnij v *Lessons with Eisenstein* (New York, Hill & Wang 1962). Ejzenštejn zadal svým žákům úkol, aby inscenovali scénu vraždy v jednom záběru a bez pohybu kamery. Výsledkem bylo překvapivé využití extrémní hloubky a dynamického pohybu směrem k divákům. O tématu viz též David Bordwell *The Cinema of Eisenstein* (Cambridge /MA/, Harvard University Press 1993), kapitoly 4 a 6. Pro obecný historický přehled o hloubce prostoru v mizanscéně viz kapitolu 6 knihy Davida Bordwella *On the History of Film Style* (Cambridge /MA/, Harvard University Press 1997).

Barva

Dvě čtivé a pochopitelné knihy o estetice barev obecně jsou: Luigina De Grandisová *Theory and Use of Color* (New York, Abrams 1986) a Paul Zelanski a Mary Pat Fisherová *Colour for Designers and Artists* (London, Herbert Press 1989).

Pro obecné pojednání o estetice filmových barev viz článek Raymonda Durngata „Colours and Contrasts“ (*Films and Filming* 15, 1968, č. 2, s. 58–62) a Williama Johnsona „Coming to Terms with Color“ (*Film Quarterly* 20, 1966, č. 1, s. 2–22). Nejpodrobnější analýzou barevného uspořádání ve filmu je kniha Scotta Higginse *Harnessing the Technicolor Rainbow: Color Design in the 1930s* (Austin, University of Texas Press 2006).

Kompozice záběru a oko diváka

Filmový záběr je jako malířské plátno: musí být zaplněno a divák musí být nějak naveden, aby si všiml určitých věcí (a naopak jiné opominul). Z toho důvodu je filmová kompozice do velké míry ovlivněna principy, jež vyvinula grafická umění. Dobrou úvodní studii kompozice je kniha Donalda L. Weismanna *The Visual Arts as Human Experience* (Englewood Cliffs /NJ/, Prentice-Hall 1974), která uvádí také mnoho zajímavého o hloubce prostoru. Podrobnější rozbor naleznete v knize *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye* Rudolfa Arnheima (Berkeley, University of California Press 1974) a v jeho další knize *The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts* (Berkeley, University of California Press 1988). Viz též *Picture Composition for Film and Television* Petera Warda (London, Focal Press 1996).

André Bazin tvrdil, že záběry inscenované v hloubce a natáčené s velkou hloubkou pole poskytují divákovi oku větší svobodu než plošší a mělčí záběry: divákovo oko se může potulovat po plátně. (Viz *Orson Welles*. New York, Harper & Row 1978.) Noël Burch s tím nesouhlasí: „Všechny prvky v jakémkoli daném filmu jsou vnímány se stejnou důležitostí.“ (*Theory of Film Practice*. Princeton /NJ/, Princeton University Press 1981, s. 34.) Nicméně psychologický výzkum v oblasti vnímání obrazu ukazuje, že diváci bezpochyby pozorují obrazy na základě specifických podnětů. Ve filmu jsou statické vizuální podněty „kdy se kam podívat“ zesíleny, nebo naopak potlačeny pohybem figur nebo kamery, zvukem, střihem a celkovou formou filmu. Psychologický výzkum je nastíněn v knize Roberta L. Solsa *Cognition and the Visual Arts* (Cambridge /MA/, MIT Press 1994, s. 129–156). V knize *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging* (Berkeley, University of California Press 2005) David Bordwell zkoumá, jak filmař využívá inscenování a kompozici záběru, aby divákovi naznačil, jak má záběr sledovat.

Webové stránky

www.thescenographer.com/ Webová stránka časopisu *The Scenographer*, který se zabývá výpravou a návrhy kostýmů; některé články nabízí on-line.

www.makeupmag.com/ Webová stránka časopisu *Make-up Artist Magazine*, oborového časopisu filmových a televizních pracovníků; některé články nabízí on-line.

www.16-9.dk/2003-06/side11_minneli.htm Joe McElhaney ve svém článku „Medium Shot Gestures: Vincente Minnelli and *Some Came Running*“ poskytuje dobrý příklad podrobné analýzy inscenování v dlouhých záběrech, doplněný výbornou obrazovou přílohou. Stránka patří dánskému on-line časopisu *16:9*.

continuityboy.blogspot.com/2007/03/seeing-spots.html Tim Smith, vědec zabývající se vizualitou, měří pohyby očí diváků při sledování filmů.

Doporučené bonusy na DVD

DVD často nabízejí množství informací o prostředích, kostýmech a někdy i o maskách. Mezi dokumenty na toto téma patří *O výpravě filmu (Production Design Featurette)* na DVD k *Pulp Fiction: Historky z podsvětí*. O neobvykle rozsáhlém, spleťtém a uzavřeném interiéru kosmické lodi z filmu *Vetřelec* a o dalších prostředích se mluví v bonusech *Strach z neznámého (Fear of the Unknown)* a *Temnější obzory (The Darkest Reaches)*. (První z nich se též zabývá návrhy kostýmů.) Bonus k DVD *Nebezpečná rychlost* s názvem *V lokaci (On Location)* pojednává o dvanácti různých autobusech, jež se objevily v rozličných stadiích děje filmu, a také o využití dálnice jako lokace pro tento film. Bonus *Magická místa (Magical Places)* na DVD *Šifra mistra Leonarda* výtečně ukazuje logistiku výjezdu na lokace: jsou zapotřebí různá povolení, řeší se všelijaké technické problémy (jako je osvětlování skutečných interiérů) a jedna reálná budova se nahrazuje jinou. Tři bonusy na DVD *Zlatý kompas – Alethiometer (The*

Alethiometer), *Výprava (Production Design)* a *Kostýmy (Costumes)* – obzvlášť detailně probírají rekvizity, prostředí a návrhy kostýmů.

DVD *Hellboy II: Zlatá armáda* obsahuje dlouhý dokument *Hellboy: Ve službách ďábla*. Během jedné delší části filmu vzniká z Douga Jonese anděl smrti, zatímco se dozvídáme fascinující detaily o maskérství a herectví – včetně toho, jak digitální mechanismus hýbe očima na křídlech jeho kostýmu!

Osvětlování je oblast mizanscény, které se moc pozornosti nedostává. Výjimkou je *Malba světlem (Painting with Light, 2007)*, dokument o práci kameramana Jacka Cardiffa na neobyčejném barevném filmu *Černý narcis (Black Narcissus, 1947)*. Krátký, ale poučný náhled na osvětlování získáme z bonusu na DVD *Collateral* s názvem *Natáčení v lokacích: kancelář Annie (Shooting on Location: Annie's Office)*. V části *A teď všem ukážu světlo (Here to Show Everybody the Light)* z bonusu *Dřina (Working like a Dog)* na DVD k filmu *Perný den* mluví kameraman Gilbert Taylor o tom, jak ostré osvětlení použité k nasvícení členů skupiny Beatles dodalo charakteristickou podobu filmu. Zmiňuje se i o takových problémech, jakým byla třeba instalace osvětlení ve skutečném vlaku. Část *Stínovače a osvětlování (Shaders and Lighting)* na DVD *Toy Story: Příběh hraček* odhaluje, jak počítačová animace může simulovat okrajové světlo a hlavní světlo. Guillermo Navarro, kameraman filmu *Hellboy II: Zlatá armáda*, představuje a vysvětluje některé testy při osvětlování v *Hellboy: Původ stvoření (Hellboy: The Seeds of Creation, 2004)*.

Běžně na DVD-bonusech najdete herecké konkurzy, třeba ve *Filmu o filmu Americké graffiti* na DVD k filmu *Americké graffiti (American Graffiti, 1973)* či bonus na DVD *Kmotr*, kde během 72 minut vidíme konkurz včetně mnoha kamerových zkoušek! Některé DVD probírají herectví podrobněji. Mezi bonusy na DVD *Collateral* najdete i *Zkoušku Toma Cruise a Jamieho Foxxe (Tom Cruise & Jamie Foxx Rehearse)*.

Na DVD *Nebezpečná rychlost* ukazuje bonus *Kaskadérské kousky (The Stunts)*, jak byly manévry řidičů s vozidly, která havarovala či se havárii těsně vyhnula, připravovány pomocí modelů. Také se dozvíme, jak probíhá rozhodování, zda bude hereckým hvězdám filmu dovoleno, aby se samy podílely na kaskadérských kouscích. Dokument *Jak se stát Umpa-lumpou (Becoming an Oompa-Loompa, 2005)* podrobně ukazuje, čím vším musel projít Deep Roy pro svou roli Umpa-lumpy ve filmu *Karlík a továrna na čokoládu*. Podrobný rozbor specifického herectví ve filmech Roberta Bressona nabízí film *Babette Mangolteové Modely ve filmu „Kapsář“ (Les Modèles of „Pickpocket“, 2005)*, který obsahuje dlouhé rozhovory se třemi hlavními představiteli vzpomínajícími na režisérovy metody.

Bonus *Choreografie: Jak provádět taneční čísla podle Vincenta Patersona (Choreography: Creating Vincent Paterson's Dance Sequences, 2000)* na DVD *Tanec v temnotách* se neobyčejně detailně zabývá tímto specifickým typem inscenování. (Tento bonus nejlépe oceníte, pokud jste viděli celý film, případně alespoň muzikálová čísla „Cvalda“ /kapitola 9/ a „I Have Seen It All“ /kapitola 13/.)

Podrobné pojednání o inscenačních strategiích je možné najít na šestidílném DVD *Hollywoodská metoda práce s kamerou (Hollywood Camera Work: The Master Course in High-End Blocking and Staging)*. Cvičení zahrnují statické scény, pohyb herců i kamery. Viz <http://www.hollywoodcamerawork.us/>.

s.
220–221

Kam dál

kapitola 4
Záběr:
Mizanscéna

část III
Filmový
styl

kapitola 5

Záběr: Kamera

Filmař inscenuje událost, která má být natočena, prostřednictvím mizanscény. Chceme-li však popsat filmové médium v celé jeho komplexnosti, nestačí vyjmenovat, co je před kamerou. *Záběr* neexistuje, dokud nejsou určité vzorce zaznamenány na filmový pás. Filmař rozhoduje též o *vlastnostech snímání* záběru – tedy nejen o tom, *co* se natáčí, ale také, *jak* se to natáčí. V otázkách onoho „jak“ se pak může filmař rozhodovat pro konkrétní volby ve třech oblastech: 1. fotografické aspekty záběru, 2. rámování záběru a 3. délka záběru. A právě na ně se tato kapitola zaměří.

Fotografický obraz

Práce kamery (*cinematography*; doslova psaní pohybem) se do značné míry odvíjí od *práce s fotografií* (*photography*; psaní světlem). Někdy filmař kameru nepoužije a pracuje se samotným filmovým materiálem. Může na něj kreslit, malovat, rýt do něj, proděravět ho či jej nechat zplesnivět. I u těchto postupů jde nicméně o vytváření stop světla na celuloidu. Nejčastěji však filmař používá kameru k regulaci a určení způsobu, jak bude světlo odražené od objektů zaznamenáno na citlivé vrstvě filmového materiálu. V případě digitálního videa světlo aktivuje počítačový čip, který vzorce převede na jedničky a nuly. V obou případech může filmař pracovat s tonálním rozsahem, ovlivňovat rychlost pohybu a měnit perspektivu.

Tonální rozsah

Obraz může být černobílý s mnoha odstíny šedi, nebo naopak s jasným kontrastem černé a bílé, nebo může zobrazovat barevnou škálu. Textury mohou být zřetelné i mlhavé. Filmař

je schopen všechny tyto obrazové vlastnosti ovlivňovat pomocí filmového materiálu, expozicí a během vyvolávání.

Jednotlivé typy **filmového materiálu** se liší chemickými vlastnostmi emulze, přičemž výběr materiálu má mnohé umělecké důsledky. Obraz je například více či méně *kontrastní*, což se částečně odvíjí právě od použitého filmového materiálu. Kontrastem rozumíme stupeň rozdílu mezi nejtmašími a nejsvětějšími oblastmi obrazu. U obrazu s vysokým kontrastem jsou světlé plochy jasně bílé a tmavé plochy jasně černé, přičemž mezi nimi je jen omezená škála šedé. Obraz s nízkým kontrastem nabízí širokou paletu odstínů šedé, ovšem bez jasně bílých a jasně černých oblastí.

Jak jsme se již zmínili v kapitole 4, lidský zrak je velmi citlivý na rozdíly v barvě, textuře, tvaru a v dalších obrazových vlastnostech. Jsou to kontrasty v obraze, jež filmařům umožňují směřovat divákovu oko k důležitým částem rámu. Stupeň kontrastu pak mohou filmaři různými způsoby ovlivňovat.

▲ Obecně lze říci, že materiál výrazně citlivý na odražené světlo vytvoří obraz s nízkým kontrastem, zatímco materiál méně citlivý na světlo bude kontrastnější. Kontrast obrazu je současně ovlivněn i množstvím světla použitého při natáčení. Kameraman může navíc zvýšit nebo snížit kontrast specifickým postupem vyvolávání, například koncentrací roztoku chemických sloučenin, jeho teplotou a dobou, po níž je film ponořen do vývojky. Prací s filmovým materiálem, se světelnými podmínkami a procesem vyvolání je možné vzhled filmového obrazu v nespočetných ohledech upravovat 5.1–5.3. Většina černobílých filmů používá vyváženou kombinaci šedé, černé a bílé.

Film Jeana-Luca Godarda *Karabinieri* (*Les Carabiniers*, 1963; 5.4) příhodně dokládá, co vše lze ještě postprodukčně na již natočeném materiálu ovlivnit. Záběr na obrázku připomíná týdeník, což je dáno jednak použitým filmovým materiálem a jednak zvýšením kontrastu při

▲ „Spolu s [kameramanem] Floydem [Crosbym] jsme chtěli, aby [film *V pravé poledne* – *High Noon*, 1952] vypadal jako dokument nebo týdeník z osmdesátých let 19. století, kdyby v té době existoval film – jakože

samořejmě neexistoval. Myslím, že se nám to docela povedlo díky rozptýlenému osvětlení, zrnité textuře vytvořené při kopírování a bílé obloze snímané bez filtrů.“
Fred Zinnemann, režisér

jeho laboratorním zpracování. „Pozitivní kopie,“ jak vysvětlil Godard, „byly vyrobeny z vysoce kontrastního filmového materiálu značky Kodak... Několik záběrů, které byly samy o sobě dosti šedé, se někdy dva- nebo třikrát opakovaně kopírovalo – vždy tak, aby byl kontrast ještě vyšší než předtím.“ Výsledek připomíná staré záznamy válečných bitev, které byly opakovaně kopírovány nebo natočeny za špatných světelných podmínek. Obraz s vysokým kontrastem odpovídá filmu tematizujícímu pochmurnost války.

Různé barevné filmové materiály poskytují různé barevné kontrasty. Technicolor se proslavil charakteristickými, výrazně sytými odstíny barev, jak můžeme vidět například ve filmu *Setkáme se v St. Louis* 5.5. Barevné bohatosti Technicoloru bylo dosaženo speciálně navrženou kamerou a důmyslným procesem kopírování na pozitiv. Jiným příkladem je sovětský materiál využívaný tamějšími filmaři, jenž má tendenci snižovat kontrast a dodávat obrazu temný zelenomodrý nádech. Andrej Tarkovskij využil těchto vlastností v monochromatickém barevném ladění přízračného filmu *Stalker* (1979; 5.6). Abstraktní film Lena Lye *Rainbow Dance* (1936) využívá specifických vlastností anglického filmového materiálu Gasparcolor 5.7.

Tonalita barevného filmového materiálu lze upravit také laboratorním procesem. Osoba, která vykonává funkci *číslovače*, stojí při rozhodování o barevném rozsahu kopie před řadou možných voleb. Červená oblast v obraze může být překopírována jako karmínová, růžová nebo jako téměř libovolný odstín mezi nimi. Podoba hlavního barevného tónu, který bude definovat barevné vztahy v celém filmu, je pak často výsledkem diskuse mezi číslovačem a režisérem. Kameramani dnes stále častěji pro určité záběry, nebo dokonce pro celý film využívají digitální korekci barev (viz Zblízka, s. 240–241).

Určité postupy umožňují obarvit i materiál, který byl původně natočen černobíle. Před rokem 1930 filmaři často používali virážování

a tónování. *Virážování* se provádí ponořením vyvolaného filmu do barvicí lázně. Tmavé části zůstanou černé a šedé, ale světlejší se zbarví 5.8. *Tónování* má opačný účinek. Barva je na film přidána při vyvolávání pozitivní kopie. Tmavé části jsou pak obarveny, zatímco světlejší části okénka zůstávají bílé nebo obarvené jen lehce 5.9.

S virážováním a tónováním se pojily určité konvence. Noční scény, jako je ta na obrázku 5.9 (z italského filmu *Popel – Cenere*, 1916), byly často zbarveny modře. Světlo vycházející z plamenů bylo obvykle obarveno červeně a interiéry bývaly žluté. Film *Hněv bohů* (*The Wrath of the Gods*, 1914) využívá hnědavého nádechu k naznačení žaru vybuchující sopky 5.8. Jak můžeme vidět ve využití karmínového tónování v *Sedmikráskách* (1966) Věry Chytilové 5.10, někteří filmaři se k těmto technikám v pozdější době opět vrátili.

Méně běžnou metodou obarvení filmu je náročné *ruční kolorování*. Části černobílých obrazů jsou vybarveny ručně okénko po okénku. Lodní vlajka ve filmu Sergeje Ejzenštejna *Křižník Potěmkin* byla původně ručně obarvena na rudo a pozadí tvořila modrá obloha. Moderní využití ručního kolorování najdeme v Makavejevově filmu *Ohrožená nevinnost* (*Nevinnost bez zaštitě*, 1968; 5.11).

Filmař může měnit tonalitu obrazu již natočeného materiálu i řadou dalších postprodukčních postupů. Stan Brakhage ve filmu *Reflections on Black* (1955) v některých částech záběru seškrabal emulzi 5.12. Lars von Trier natočil *Prolomit vlny* (*Breaking the Waves*, 1996) na 35mm film, následně materiál přepsal na video a pomocí digitální techniky nechal většinu barev vyblednout. Když pak materiál přepsal zpět na film, výsledkem jsou vybledlé obrazy, které se třepou a mihotají 5.2.

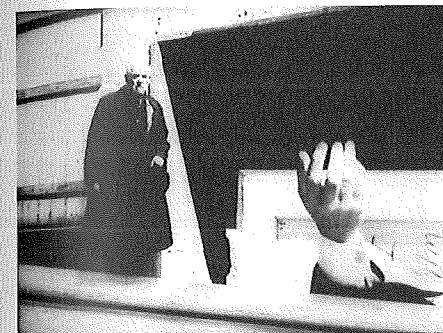
Tonální rozsah nejvíce ovlivňuje *expoziční* obrazu během natáčení. Filmař obvykle kontroluje *expoziční* regulací světla, které prochází objektivem kamery. Nicméně i obrazy natočené



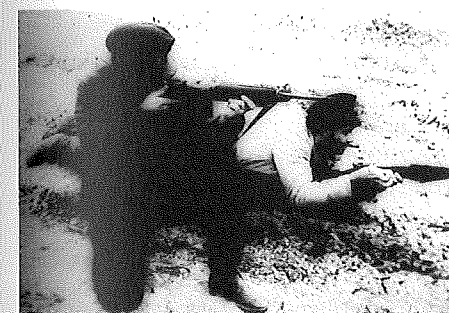
5.1



5.2



5.3



5.4

5.1 *Casablanca*. Ve většině černobílých filmů jsou odstíny šedé, černé a bílé vyvážené, jako je tomu v tomto záběru.

5.2 *Prolomit vlny*. Díky úpravě barev působí obraz vybledle.

5.3 *Lesní jahody* (*Smultronstället*, 1957). Snová

sekvence ze začátku tohoto Bergmanova filmu působí vybledle díky kombinaci zvoleného filmového materiálu, přeexponování a laboratornímu procesu.

5.4 *Karabiniéři*. Tento záběr vypadá jako z týdeníku, což bylo zvýrazněno filmovým materiálem a současně posílením kontrastu v laboratoři.



5.5



5.6



5.7



5.8

5.5 *Setkáme se v St. Louis*. Scéna z tramvaje předvádí bohaté barvy možné díky procesu Technicolor.

5.6 *Stalker*. Využití různých odstínů modré vytváří dojem, že se děj odehrává pod vodou.

5.7 *Rainbow Dance*. Lye využil fotografický papír Gasparcolor k tomu, aby vytvořil barevně syté obrysy, které se rozpojí do několika siluet, jež se zase spojí v siluetu jedinou.

5.8 *Hněv bohů*. Virážování vytváří hnědavý nádech v celém okénku.

s.
224–225

Fotografický
obraz

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

se správnou expozicí mohou být posléze během vyvolávání a kopírování dodatečně přeexponovány nebo podexponovány. Obvykle se domníváme, že by fotografie měla být správně exponovaná – neměla by být ani podexponována (příliš tmavá, protože skrze objektiv neprošlo dostatečné množství světla), ani přeexponována (příliš světlá, protože skrze objektiv prošlo příliš mnoho světla). Ovšem i správná expozice většinou nabízí nějaký prostor pro volbu: není absolutní.

Filmař může manipulací s expozicí dosáhnout specifických účinků. V americkém filmu noir čtyřicátých let bývaly někdy části obrazu ve stínu podexponovány, což odpovídalo postupům *low-key* osvětlování. Nelson Pereira dos Santos přeexponoval ve filmu *Vyprahlé životy* (*Vidas secas*, 1963) okna vězeňské cely, aby zdůraznil kontrast mezi uvězněním trestance a svobodným světem venku 5.13. Přeexponováno bylo třeba několik záběrů v sekvenci v jeskyních Morie z filmu *Pán prstenů: Společenstvo prstenu* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001). Bílé záře na obrázku 5.14 se docílilo počítačovou korekcí, která simulovala přeexponování filmové suroviny.

Volba expozice je obzvláště důležitá při práci s barvou. Kumar Šahani se rozhodl v záběrech z filmu *Kasba* (1990) zdůraznit barevné tóny v zastíněných oblastech obrazu. Aby toho dosáhl, nechal poněkud vyblednout oblasti obrazu, které jsou zalité sluncem 5.15, 5.16.

Dále lze expozici ovlivňovat **filtry**, což jsou skleněné nebo želatinové destičky umístěné před objektivem kamery nebo kopírky, které omezují dopad světla s určitou frekvencí na filmový materiál. Filtry tak zásadním způsobem mění tonální rozsah. Filmový materiál a osvětlování byly časem zdokonaleny natolik, že umožnily natáčení většiny exteriérových nočních scén skutečně v noci. Předtím však filmaři běžně natáčeli takové scény za denního světla s použitím modrých filtrů – tomuto postupu se říká *americká noc* (*day for night*; 5.17). Hollywoodští kameramani se

od dvacátých let 20. století snažili dodávat detailům – zejména detailům hereček – zvláštní půvab prostřednictvím difuzních filtrů a pomocí hedvábí upevněného před světelnými zdroji.

Rychlost pohybu

Výkon gymnasty zachycený ve zpomaleném pohybu, komicky zrychlená běžná akce, tenisové podání zastavené v mrtvolce – všichni zkrátka dobře víme, jakých účinků lze kontrolou rychlosti pohybu dosáhnout. Samozřejmě, že během inscenování události, která má být natočena, je filmař (do určité míry) schopen určit, jak rychle se bude akce odehrávat. Rychlost lze však ovládat i fotograficky prostřednictvím specifické vlastnosti kinematografie: možnosti měnit rychlost pohybu v obraze.

Rychlost pohybu se odvíjí od vztahu mezi rychlostí, kterou byl film natočen, a rychlostí projekce. Obě **rychlosti** se počítají v okénkách za vteřinu. S nástupem zvuku na konci dvacátých let 20. století byla zavedena standardní rychlost 24 okének za vteřinu. Současné 35mm kamery filmařům obvykle umožňují zvolit libovolnou rychlost snímání v rozsahu mezi osmi až 64 okénky za vteřinu, přičemž specializované kamery nabízejí i další možnosti.

Má-li pohyb v obraze vypadat věrohodně, musí rychlost natáčení odpovídat rychlosti projekce. Proto se nám dnes někdy zdá, že jsou němé filmy trhané: byly totiž natočeny rychlostí mezi 16 až 20 okének za vteřinu a při promítání rychlostí 24 okének za vteřinu jsou zrychlené. Kdyby byly promítány správnou rychlostí, působily by stejně přirozeně jako filmy natočené v současnosti.

Jak ukazuje příklad němého filmu, pokud je film snímán nižší rychlostí, než jakou je promítán, akce na plátně bude působit zrychleně. Efekt nazývaný *zrychlený pohyb* se občas objevuje v komediích, nicméně dlouhou dobu se tohoto postupu využívalo i k jiným účelům. Například upírův kočár ve filmu F. W. Murnaua



5.9



5.10



5.11



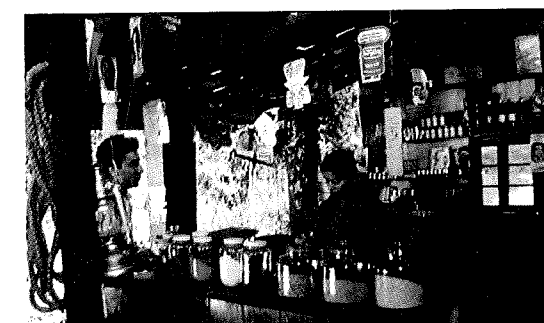
5.12



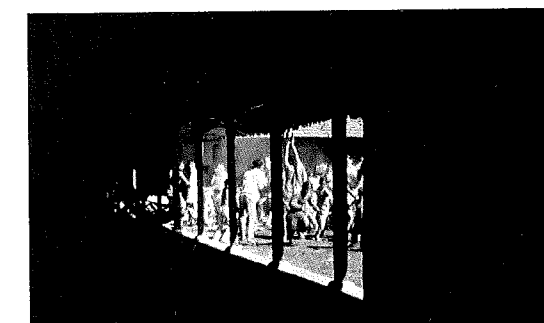
5.13



5.14



5.15



5.16

5.9 *Popel*. Na obrázku vidíme tmavomodře zbarvené plochy a v kontrastu s tím téměř bílé části, což je charakteristické pro tónování.

5.10 *Sedmikrásky*. Příklad tónování.

5.11 *Ohrožená nevinnost*. Stylizované obrazy jsou

vytvořeny ručním kolorováním záběru různými barvami.

5.12 *Reflections on Black*. Brakhage seškrábal z filmu emulzi, a zdůraznil tak motiv oka vyskytující se v celém filmu.

5.13 *Vyprahlé životy*. Záměrné přeexponování okna.

5.14 *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Přeexponování čarodějovy hole vytvořilo ze Společenstva zářící ostrov ohrožovaný bezpočtem skřetů ponořených v temnotě.

5.15 *Kasba*. Syté odstíny vyčleňují zboží v obchodě a kontrastují s přeexponovanou krajinou v pozadí...

5.16 ...zatímco v jiných záběrech je zastíněná veranda podexponovaná, což zdůrazňuje venkovní prostor v centru rámu.

s.
226–227

Fotografický
obraz

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

Upír *Nosferatu* uhání rychlými skoky krajinou, což vypovídá o jeho nadpozemské síle. Delirický zrychlený pohyb ve filmu Godfreyho Reggia *Koyaanisqatsi* (1983) zase vyjadřuje hektický rytmus městského života 5.18. Novější filmy využijí zrychlený pohyb k tomu, aby upoutaly naši pozornost a zrychlily tempo, takže nás rychle provedou prostředím přímo k akci.

Čím více okének za vteřinu je zaznamenáno, tím pomalejší se bude akce v obraze jevit. Například Dziga Vertov využil *zpomalený pohyb* ve filmu *Muž s kinoaparátom* (Čeloveč s kinoapparatom, 1929) k zajímavému detailnímu zachycení sportovních aktivit. A tento postup se využívá dodnes. Zpomalený pohyb lze zužitkovat i k expresivnímu vyjádření. Třeba ve filmu Roubena Mamouliana *Miluj mne dnes v noci* (*Love Me Tonight*, 1932) se skupina lovců dohodne, že pojedou domů potichu, aby nevzbudili spícího jelena. Zpomalené ztvárnění bezhlučného pohybu působí komickým dojmem. V současnosti se zpomaleného pohybu často využívá k zprostředkování představ, naznačení snové povahy sekvence nebo k znázornění ohromné síly, například ve filmech s bojovým uměním. Zpomalené scény procházejících se milenců dodávají filmu Wong Kar Waie *Stvoření pro lásku* (*Fa yeung nin wa*, 2000) lyrický rytmus. Zpomalení může být také využito k posílení důrazu, tedy k prodloužení spektakulárního nebo dramatického okamžiku.

Expresivní účinky lze posílit i změnou rychlosti v průběhu záběru. Tento postup často napomáhá při tvorbě zvláštních efektů. Ve filmu *Smrtonosná past* (*Die Hard*, 1988) dojde k výbuchu ve výtahové šachtě a oheň se řítí nahoru směrem ke kameře. V okamžiku, kdy byl oheň na dně šachty, se natáčelo rychlostí 100 okének za vteřinu, čímž byl jeho postup ke kameře zpomalen. Následné šíření ohně směrem nahoru však bylo snímáno pomalejšími rychlostmi, což působilo dojmem, že se výbuch zrychluje. Režisér Francis Ford Coppola při natáčení filmu *Dracula* chtěl, aby se upír přiblížil ke své oběti nadpřirozeně rychle.

Kameraman Michael Ballhaus využil ke kontrole závěrky a rychlosti snímání počítačový program, který umožnil plynule a náhle měnit rychlost natáčení z 24 okének za vteřinu na osm a zpět.

Filmaři mohou zpomalovat a zrychlovat film i při digitální postprodukci, a to prostřednictvím takzvaného *rampingu*, což je velmi plynulá a okamžitá změna rychlosti pohybu. Vědecký pracovník Jeffrey Wigand opouští v jedné z prvních scén filmu Michaela Manna *Insider: Muž, který věděl příliš mnoho* tabákovou společnost, z níž byl právě vyhozen. Když prochází halou k otáčivým dveřím, jeho energický krok se náhle zvolní, jako by se vznášel ve snu. Smysl této zřetelné stylistické volby se vyjeví až v posledním záběru filmu. Lowell Bergman, televizní producent, který pomohl Wigandovi zveřejnit informaci o tom, že tabáková společnost přidává do cigaret návykové látky, byl propuštěn ze stanice CBS. Bergman kráčí halou, a když projde otáčivými dveřmi, jeho pohyb se extrémně zpomalí. Opakování stejného postupu zdůrazňuje paralely mezi dvěma muži, kteří přišli o živobytí, protože řekli pravdu – jsou to dva *insideři*, z nichž se stali *outsideři*.

Extrémní formy zrychlování a zpomalování pohybu mění rychlost zobrazeného materiálu ještě radikálněji. *Časosběrná* metoda nám dovoluje během několika vteřin vidět západ slunce nebo v průběhu jedné minuty pozorovat vývoj rostliny od vzklíčení, přes poupě až do květu. Při této metodě se rychlost natáčení radikálně sníží – na jedno okénko za minutu, hodinu nebo i celý den. Naopak při vysokorychlostním záznamu, který dokáže zachytit například kulku tříštící sklo, kamera exponuje stovky i tisíce okének za vteřinu. Většinu kamer lze využít k časosběrnému snímání, ale vysokorychlostní záznam zvládnou pouze k tomuto účelu vyrobené speciální kamery.

I po natočení materiálu může filmař měnit rychlost pohybu pomocí různých laboratorních postupů. Až do začátku devadesátých let 20. století byla pro tyto potřeby nejčastěji používána optická kopírka. Tento přístroj překopíruje

celý film nebo jeho část okénko po okénku na jinou cívku s filmovým materiálem. Při kopírování na optických kopírkách lze některá okénka přeskočit (což při promítání akci zrychlí), v nějakém intervalu kopírovat jedno okénko opakovaně (kopie se rozkopírováním okének prodlouží a akce se zpomalí), zastavit akci (několikanásobné rozkopírování identického okénka, čímž promítaný obraz na několik vteřin nebo minut „zamrzne“) nebo překopírovat akci pozpátku. Některé němé filmy se rozkopírovávají tak, že se každé druhé okénko zopakuje, což umožňuje plynulý pohyb i při promítání standardizovanou rychlostí zvukového filmu. Mrtvolky, zpomalené záběry a zpětný chod známe z *opakovaných záznamů* při sportovních přenosech a z investigativních dokumentů. Řada experimentálních filmů využila možností optických kopírek nečekaným způsobem, mezi nimi film Kena Jacobse *Tom, Tom the Piper's Son* (1969), který zkoumá obrazy raných němých filmů zvětšením některých částí původních záběrů. Dnes byla manipulace s rychlostí pomocí optické kopírky do velké míry nahrazena manipulací digitální.

Perspektiva

Stojíte na kolejích a díváte se na horizont. Koleje se ztrácejí v dálce, až se zdá, že se na horizontu setkávají. Díváte se na stromy a budovy podél kolejí. Zmenšují se podle jednoduchého systematického pravidla: bližší objekty vypadají větší, vzdálenější menší – a to i tehdy, pokud jsou ve skutečnosti stejně velké. Zrakové ústrojí lidského oka zaznamenává paprsky odrážející se od scenérie a poskytuje velké množství informací o měřítku, hloubce a prostorových vztazích mezi jejími jednotlivými částmi. Tyto vztahy označujeme pojmem *perspektiva*.

Objektiv fotografické kamery funguje zhruba na stejném principu jako lidské oko. Shromažďuje světlo ze snímaného prostředí a přenáší ho na plochý povrch filmového materiálu, aby vytvořil obraz, který reprezentuje velikost,



5.17



5.18



5.19



5.20

5.17 *Stopaři* (*The Searchers*, 1956). Protagonisté pozorují z výšky indiánský tábor. Tento záběr byl natočen za denního světla pomocí postupu „americká noc“, během něhož se dojem noci vytváří použitím filtrů.

5.18 *Koyaanisqatsi*. Z aut se díky zrychlenému pohybu stává změň světla.

5.19 *Teď se nedívej*. Kamera se otáčí za kráčející postavou a díky širokoúhlému objektivu se zdá, že se lampa, kterou míjí, naklání doprava...

5.20 ...a pak doleva.

s.
228–229

Fotografický
obraz

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

hloubku a další rozměry snímaného prostředí. Rozdíl mezi kamerou a okem je ale v tom, že objektivy kamery lze střídat, přičemž každý objektiv zachycuje scénickou perspektivu jiným způsobem. Budeme-li snímat identické prostředí dvěma různými objektivy, perspektivní vztahy se pak mohou v konečných obrazech radikálně lišit. Širokoúhlý objektiv scénu prohloubí, takže koleje se prodlouží a budovy a stromy v popředí budou působit jako pokřivené. Teleobjektiv naopak může prostorovou hloubku radikálně snížit, takže stromy budou působit, jako by byly velmi blízko sebe a takřka stejně velké.

Objektiv: Ohnisková vzdálenost Práce s obrazovou perspektivou má pro filmaře velký význam. Hlavní proměnnou je v tomto procesu **ohnisková vzdálenost** objektivu. Z technického hlediska jde o vzdálenost středu objektivu od ohniska, tedy od místa, kde se světelné paprsky sbíhají tak, že je na filmu ostré. Ohnisková vzdálenost mění naše vnímání věcí v obraze co do jejich důležitosti, hloubky a vzájemného poměru. Objektivy podle jejich vlivu na perspektivní vztahy obvykle rozlišujeme na tři typy:

1. Objektivy s krátkou ohniskovou vzdáleností (širokoúhlé)

U kamery využívající 35mm filmový materiál je objektiv s menší než 35mm ohniskovou vzdáleností považován za širokoúhlý. Tento typ objektivu má tendenci deformovat přímky na okrajích obrazu: jsou vyduté směrem ven. Všimněte si obrazové deformace na dvou okénkách ze záběru filmu Nicholase Roega *Ted'se nedívej* (*Don't Look Now*, 1974; 5.19, 5.20). Je-li širokoúhlý objektiv použit pro polocelek nebo detail, deformace tvaru je zcela evidentní 5.21.

Objektivy s krátkou ohniskovou vzdáleností výrazně prohlubují prostor 5.22. Protože se vzdálenost mezi popředím a pozadím opticky prodlužuje, pohyb postav směrem ke kameře nebo od ní se tak bude jevit jako rychlejší.

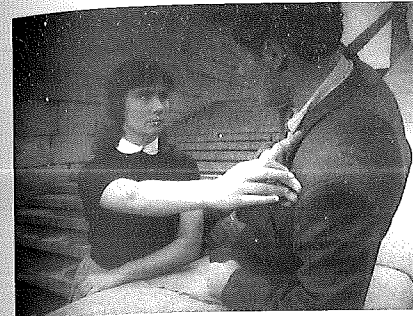
2. Objektivy s normální ohniskovou vzdáleností (střední)

U středních objektivů je běžná ohnisková vzdálenost 50 mm. Tento typ objektivu nezpůsobuje nápadnou deformaci perspektivy. Střední objektiv zobrazuje horizontální a vertikální linie jako rovné a na sebe kolmé. (Porovnejte s vyduťností u širokoúhlého objektivu.) Paralelní linie by se měly sbíhat do úběžníků, jako tomu bylo u předchozího příkladu s železničními kolejemi. Vzdálenost mezi popředím a pozadím by neměla být ani roztažená (jako u širokoúhlého objektivu), ani zkrácená (jako u teleobjektivu). Střední objektiv byl využit u záběru zachyceného na obrázku 5.23. Porovnejte dojem vzdálenosti mezi figurami na tomto obrázku s dojmem vzdáleností mezi figurami na obrázku 5.22.

3. Objektivy s dlouhou ohniskovou vzdáleností (teleobjektivy)

Zatímco širokoúhlé objektivy deformují prostor po stranách obrazu, delší objektivy zplošťují prostor ve směru od kamery. Vodítka objemu a prostorové hloubky jsou omezená. Všechny plány jsou stlačeny k sobě, podobně jako když se díváte teleskopem nebo běžným dalekohledem. Teleobjektiv způsobuje, že se jednotlivci ve skupině zachycené na obrázku 5.24 z filmu *Zpívat si při chůzi* Čchena Kchaj-keho zdají stlačeni k sobě do jednoho plánu. Důsledkem užití teleobjektivu je i dojem, že peřeje za postavy vypadají jako dvourozměrná kulisa.

V současnosti je za dlouhou ohniskovou vzdálenost považováno 100 mm a více. Objektivy s dlouhou ohniskovou vzdáleností se běžně využívají při natáčení nebo při televizních přenosech sportovních událostí, protože umožňují kameramanovi přiblížit vzdálenou akci. (Právě proto se tento typ objektivů označuje jako teleobjektiv.) U baseballu jsou tradičně některé záběry snímány jakoby z pozice takřka přímo za nadhazovačem, kamera je však umístěna za zdí u středního pole. Jak jste si pravděpodobně všimli, v těchto záběrech se



5.21



5.22



5.23



5.24

▲ „Postávám opodál a čekám, kde bude 50mm objektiv, nebo jaký jiný objektiv použiji, a v nepsané knize někde v mé mysli sám sebe nabádám: „Nenech je, aby natočili tvůj celý obličej širokoúhlým objektivem, nebo budeš vypadat jako sluně Dumbo.“ Tony Curtis, herec

5.21 *Jeřábi táhnou* (*Letjat žuravli*, 1957). Deformace širokoúhlým objektivem z filmu Michaila Kalatozova.

5.22 *Lištičky*. Vlivem použitého objektivu se postavy v této scéně zdají od sebe vzájemně dále, než bychom u tak poměrně těsného seskupení očekávali.



5.25



5.26



5.27



5.28

5.23 *Jeho dívka Pátek*. Záběr natočený objektivem se střední ohniskovou vzdáleností.

5.24 *Zpívat si při chůzi* Čchena Kchaj-keho. Teleobjektiv.

5.25 *Koyaanisqatsi*. Letiště je snímáno z velké vzdálenosti a díky teleobjektivu

se zdá, že letadlo přistává na přeplněné dálnici.

5.26 *Tootsie*. Dorothy postupně rozpoznáme v davu, i když je značně daleko od kamery...

5.27 ...a po 20 krocích působí jen o málo blíže, dokud...

5.28 ...se konečně po celkem asi 36 krocích „nezvětší“.

s.
230—231

Fotografický
obraz

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

zdá, že rozhodčí, pálkař, zadák a nadhazovač stojí nepřírozně blízko sebe. *Koyaanisqatsi* Godfreyho Reggia pak ve vyhrocené podobě ukazuje, jaký dopad na prostorové vztahy může objektiv s dlouhou ohniskovou vzdáleností mít 5.25.

Teleobjektiv má vliv i na pohyb, protože zplošťuje hloubku. Když se figura pohybuje směrem ke kameře, působí to, jako by potřebovala k překonání zdánlivě malé vzdálenosti více času. Záběry „běhu na místě“ z filmu *Absolvent* (*The Graduate*, 1967) a z dalších filmů ze šedesátých a sedmdesátých let byly natočeny teleobjektivem. Když se ve filmu *Tootsie* Michael Dorsey poprvé představí v převleku za Dorothy Michaelsovou, objevuje se v dlouhém záběru snímaném teleobjektivem. V jeho průběhu máme rozpoznat Michaelův nový vzhled a všimnout si, že lidé okolo něj na „ní“ nevidí nic neobvyklého 5.26–5.28.

▲ Ohnisková vzdálenost objektivu může zásadním způsobem ovlivnit diváckou zkušenost. Pomocí objektivu deformujícího předměty či postavy lze například docílit expresivního vyznění obrazu. Třeba muže na obrázku 5.29 máme tendenci vnímat jako hrozivého, nebo dokonce agresivního. Volba objektivu dále ovlivňuje, zda postava či předmět s prostředím splývají 5.26, nebo naopak svými obrysy z pozadí vystupují 5.29. Zplošťující účinky teleobjektivu slouží někdy filmařům i k tomu, aby prostor rozčlenili do celistvých ploch 5.30, takže obraz nabude vlastností připomínajících abstraktní malbu.

Režisér může použitím objektivu s určitou délkou diváky i překvapit, jako to učinil Kurosawa ve filmu *Rudovous* (*Akahige*, 1965). Když šílená pacientka vejde do pokoje nového lékaře, je kamera umístěna za jeho zády, přičemž díky teleobjektivu se zdá, že žena stojí poměrně blízko něj 5.31. Střih na záběr z pozice posunutě přibližně o necelých 90 stupňů však odhalí, že lékař je ve skutečnosti od pacientky vzdálen několik metrů, a tak je prozatím mimo nebezpečí 5.32.

Existuje určitý typ objektivu, jehož pomocí může filmař během jediného záběru průběžně

měnit ohniskovou vzdálenost, a v důsledku toho i perspektivní vztahy. Optická soustava **transfokátoru** (neboli **zoomu**) byla navržena tak, aby se dalo s ohniskovou vzdáleností kontinuálně manipulovat. Transfokátor nejdříve sloužil pro leteckou a vojenskou průzkumnou fotografii a postupně se stal standardním nástrojem pro tvorbu filmových týdeníků. Změna ohniskové vzdálenosti v průběhu snímání však nebyla obvyklá. Švenkr obvykle nastavil ohniskovou vzdálenost předem, a teprve poté začal natáčet. Transfokace během snímání záběru se začala častěji objevovat koncem padesátých let, když se začaly používat přenosné kamery.

Od té doby se transfokátor někdy využívá jako alternativa pohybu kamery směrem dopředu a dozadu. I když je rámování záběru díky transfokátoru pohyblivé, pozice kamery se nemění. Při transfokaci zůstává kamera nehybná a objektiv jednoduše zvětšuje nebo zmenšuje ohniskovou vzdálenost. Prostřednictvím transfokace se filmované předměty v obraze zvětšují nebo zmenšují, přičemž okolní prostor je ze záběru vyloučen – nebo do něj naopak včleněn –, jak ukazují obrázky 5.33 a 5.34 z filmu *Rozhovor* (*The Conversation*, 1974) Francise Fordy Coppoly. Pomocí transfokátoru lze vytvořit zajímavé a nezvyklé proměny poměru věcí v obraze a hloubky prostoru, jak uvidíme při analýze filmu Michaela Snowa *Wavelength* (1967).

Dopad ohniskové vzdálenosti na perspektivní vlastnosti obrazu ukazuje ve vyhrocené podobě experimentální film Erniera Gehra *Serene Velocity* (1970). Odehrává se na prázdné chodbě. Gehr natočil film za použití transfokátoru, přičemž při vlastním natáčení netransfokoval, ale měnil ohniskovou vzdálenost mezi po sobě jdoucími záběry. Jak Gehr vysvětluje: „Rozdělit jsem rozptěť ohniska transfokátoru na polovinu a od prostředka jsem natáčel záběry pokaždé se změnou ohniskovou vzdáleností... S kamerou ani ohniskovou vzdáleností se při natáčení nehýbalo. Každé okénko bylo nasnímáno jednotlivě jako fotografie. Čtyři okénka při každé nově nastavené



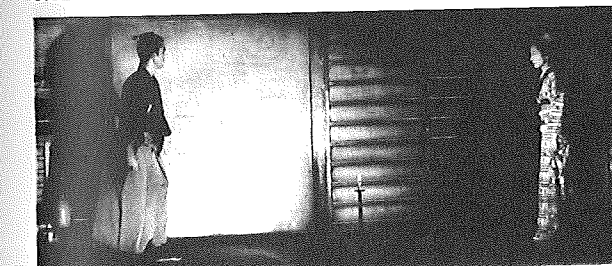
5.29



5.30



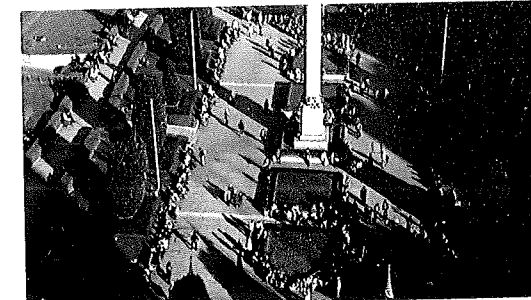
5.31



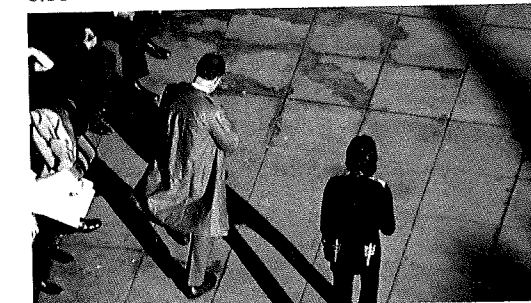
5.32

▲ „Mám tendenci vytvářet kompozice jen dvěma typy objektivů: objektivem s velmi krátkou ohniskovou vzdáleností a extrémním teleobjektivem. Širokoúhlý objektiv používám proto, že když chci něco vidět, chci to vidět celé, s co nejvíce detaily. Co se týká teleobjektivu, ten využívám pro

detaily, protože mi přijde, že vytváří opravdové „setkání“ s hercem. Když natočíte něčí obličej 200mm objektivem, diváci budou mít pocit, že herec stojí přímo před nimi. Dodává to záběru realnost. Prostě mám rád extrémní. Cokoli mezi tím mě nezajímá.“
John Woo, režisér



5.33



5.34



5.35

5.29 *Modrý expres* (*Goluboj ekspres*, 1929). Širokoúhlý objektiv ve filmu Iljy Trauberga deformuje popředí.

5.30 *Věčnost a den* (*Mia aioniotita kai mia mera*, 1998). Vlivem teleobjektivu působí pláž a moře jako dvě vertikální celistvé plochy.

5.31 *Rudovous*. Zdá se, že se šílená pacientka v Kurosawově snímku hrozivě přibližuje k novému lékaři...

5.33 *Rozhovor*. Dlouhý a pomalý nájezd transfokací vyvolává v úvodu filmu značnou nejistotu ohledně toho, na co se vlastně zaměřuje...

5.34 ...dokud se nakonec nezaměří na dva muže – mima a protagonistu, experta na odposlouchávání Harryho Caula.

5.35 *Serene Velocity*. Záběry chodby snímané ze stejné pozice teleobjektivem a širokoúhlým objektivem.

s.
232–233

Fotografický
obraz

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

pozici transfokátoru. Například: první čtyři okénka jsem nasnímal při ohniskové vzdálenosti 50 mm. Další čtyři při ohniskové vzdálenosti 55 mm. Přibližně 18 metrů materiálu bylo vytvořeno tak, že jsem vždy nasnímal čtyři okénka 50 mm, další čtyři 55 mm, pak 50 mm a 55 mm atd. přibližně 18 metrů. Dalších 18 metrů jsem obdobně snímal s ohniskovými vzdálenostmi 45 a 60 mm. Pak 40 a 65 atd."

▲ Výsledkem je obraz s rytmicky pulzující perspektivou – nejprve se velikost a poměr objektů příliš nemění, ale napětí mezi obrazem snímaným teleobjektivem a obrazem snímaným širokouhlým objektivem se postupně zvyšuje 5.35. V jistém smyslu *Serene Velocity* tematizuje vliv ohniskové vzdálenosti na perspektivu.

Objektiv: Hloubka pole a ostrost Ohnisková vzdálenost neovlivňuje jen zvětšení a deformaci tvaru a poměru objektů. Ovlivňuje také **hloubku pole**, což je rozsah vzdáleností od objektivu, v němž lze objekty natočit **ostře**. Objektiv s hloubkou pole od tří metrů do nekonečna zobrazí objekty v tomto rozsahu vzdáleností od objektivu zřetelně, ale u objektů blíže ke kameře (řekněme metr od ní) se bude obraz rozostřovat. Pokud bude jinak vše totožné, můžeme říci, že objektivy s krátkou ohniskovou vzdáleností (širokouhlé) mají poměrně větší hloubku pole než objektivy s dlouhou ohniskovou vzdáleností (teleobjektivy).

Hloubka pole by neměla být zaměřována s pojmem hluboký prostor, o němž byla řeč v kapitole 4. Pojem *hluboký prostor* označuje způsob, jímž filmař inscenuje akci v několika různých plánech, *bez ohledu na to, zda jsou všechny tyto plány ostré*. Zatímco třeba v případě filmu *Frigo, oběť krevní msty* jsou obvykle všechny plány ostré, u jiných filmů tomu tak být nemusí. V záběru z filmu *Prostí lidé* (*Simple Men*, 1992; 5.36) vidíme tři plány, ale hloubka pole není velká. Lupička i hlídač, na něhož míří pistolí, jsou v zaostřeném středním plánu. Žluté zábradlí v popředí je však rozostřené. Daleko

za nimi v pozadí je vidět skrze zábradlí rovněž rozostřený lupiččin partner. Tento příklad ukazuje, že hluboký prostor je vlastností mizanscény, která určuje, co je umístěno před kamerou. Hloubka pole závisí na kameře samotné, přičemž použitý objektiv rozhoduje o tom, které části mizanscény budou ostré.

Příklad z *Prostých lidí* ukazuje, jak se volba ostroty často využívá k zdůraznění hlavní akce a k upozadění méně významných okolních prvků. Protagonista bývá často umístěn do popředí, zatímco pozadí je neostře 5.37.

Pokud hloubka pole určuje perspektivní vztahy v tom smyslu, že definuje, které plány budou zaostřené, co z toho pak vyplývá pro filmaře? Obvykle může volit *selektivní ostrost* – tedy ponechat ostrý jen jeden plán a ostatní nechat rozostřené. Přesně to učinil režisér Hal Hartley v *Prostých lidech*. Selektivní ostrost obvykle zaměřuje pozornost diváka na protagonistu nebo důležitý předmět 5.37. Tohoto postupu lze využít také k abstraktnějším kompozičním záměrům 5.38.

Aby dosáhli větší hloubky pole, začali hollywoodští filmaři ve čtyřicátých letech, částečně pod vlivem filmu *Občan Kane*, využívat světlocitlivější filmový materiál, objektivy s kratší ohniskovou vzdáleností a intenzivnější osvětlení. Slavným příkladem je scéna podepisování smlouvy z *Občana Kanea* 5.39. Tento postup se začal označovat jako **velká hloubka pole**.

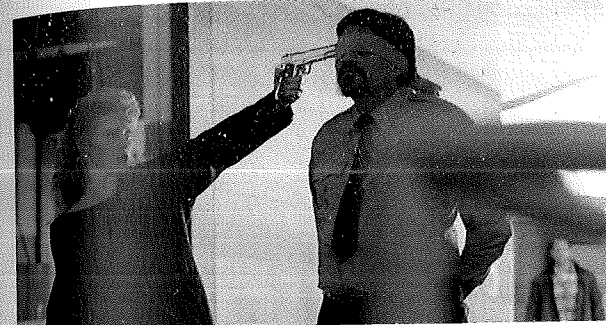
▲ K této stylistické volbě se filmaři ve čtyřicátých a padesátých letech obraceli často. Typické použití lze ilustrovat na obrázku 5.40. Stejný postup imitoval dokonce i kreslený film (obrázek 4.133 z filmu Chucky Jonese *Žába za všechny peníze*). V sedmdesátých a osmdesátých letech oživil velkou hloubku pole Steven Spielberg, zejména v *Čelistech* a *Blízkých setkáních třetího druhu* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), případně Brian De Palma 5.41. V současnosti je extrémně velká hloubka pole běžná u digitálního videa 5.42.

s.
234–235

Fotografický
obraz

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl



5.36



5.40



5.37



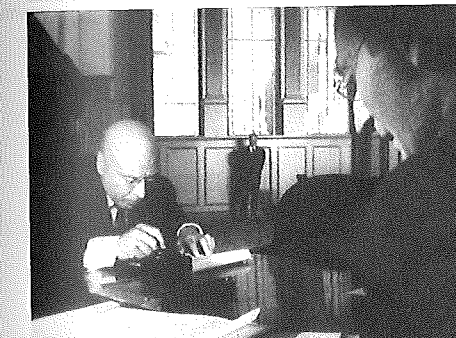
5.41



5.38



5.42



5.39

▲ „Celý film *New York, New York* (1977) jsme natočili s objektivem, jehož ohnisková vzdálenost byla pouze 32 mm. Snažili jsme se napodobit starý styl rámování z let 1946 až 1953.“
Martin Scorsese, režisér

▲ „Kdybych dělal velkorozpočtový film, udělal bych totéž, co filmaři před dvaceti lety: použil bych 35-, 40- a 50mm [objektiv]

s velkým množstvím světla, abych mohl dosáhnout velké hloubky pole, protože ta umožňuje překvapit diváka. Nabízí celé soubory drobných triků, míst, kam lze něco schovat, háčky v obraze, na něž můžete navěsit překvapení, místa, která se objeví z ničeho nic, jen tak, přímo v rámu. Můžete vytvořit rám v rámu.“
Benoît Jacquot, režisér

5.36 *Prostí lidé*. V prvním záběru jsou zábradlí v popředí a muž v dálce rozmazaní, čímž je zdůrazněno zaostřené drama ve středním plánu.

5.37 *Bez střechy i bez zákona* Agnès Vardové.

5.38 *Když chlapec potká dívku* Leose Caraxe.

5.39 *Občan Kane*. V záběru je vše ostré – od prvního plánu u objektivu (Bernsteinova hlava), přes několik plánů uprostřed až po vzdálenou protější zeď.

5.40 *Vysoký cíl* Anthonyho Manna.

5.41 *Neúplatní*. Konverzace se odehrává v popředí, ale prostředí a postavy v dálce jsou také zaostřené.

5.42 *Všichni možní sběrači a já*. Malý čip v digitální kameře dosahuje extrémní hloubky pole. Kdyby byl tento záběr natočen na film, byly by ruka Agnès Vardové nebo kamion mnohem méně ostré.

Filmař má také možnost během natáčení upravit perspektivu **přeostřením**. Záběr může začít tak, že je zaostřen na předmět v popředí, zatímco pozadí je rozostřené. Následně se přeostří na prvky v pozadí a rozostří se popředí. Lze také přeostřit naopak z pozadí na popředí, jak ukazují obrázky 5.43 a 5.44 z *Posledního tanga v Paříži* (*Ultimo tango a Parigi*, 1972) Bernarda Bertolucciho.

Zvláštní efekty Perspektivní vztahy v obraze lze vytvořit také pomocí zvláštních efektů. Již jsme viděli (s. 162), že filmař může vytvořit prostředí díky modelům a CGI. Současně lze zkombinovat dva samostatně nasnímané plány akce na jediném filmovém pásu. Výsledkem je iluze, že jsou oba plány v bezprostřední blízkosti. Nejjednodušším způsobem, jak toho dosáhnout, je **vícenásobná expozice**. Dvojexpozice může být provedena přímo v kameře nebo při kopírování v laboratoři, a to tak, že se jeden obraz překryje druhým. Vícenásobné expozice se používají už od počátků kinematografie. Běžně sloužily například k zobrazení průzračných duchů. Tento postup často umožňuje vyjádřit i sny, představy a vzpomínky. Obvykle se takové mentální obrazy kombinují s detailem obličeje 5.45.

Složitější trikové postupy kombinování několika filmových pásů k vytvoření jednoho záběru většinou označujeme jako **trikové záběry**. Tento postup lze dále rozlišit na **zadní projekci**, **přední projekci** a **trikovou práci s maskou**.

Při **zadní projekci** se prostředí promítá na plátno a herci hrají před ním. Tento proces se začal v klasickém Hollywoodu využívat ke konci dvacátých let 20. století, aby se herci a štáb nemuseli přemisťovat do lokací. Tento hollywoodský postup vyžadoval, aby byli herci umístěni před průsvitné plátno, na které se zezadu promítalo prostředí. Celý výjev se pak točil zepředu 5.46.

Zadní projekce většinou nevytváří přesvědčivá vodítka prostorové hloubky. Popředí a pozadí bývají zřetelně odlišná, jednak kvůli tomu, že v pozadí chybí vržené stíny objektů

z popředí, jednak proto, že všechny zadní plány působí neohraničeně 5.47.

Přední projekce se začala používat koncem šedesátých let. Prostředí se promítá na jednosměrné zrcadlo nastavené tak, aby odráželo obraz na plátno s vysokou odrazivostí. Kamera natáčí herce na pozadí plátna skrze zrcadlo 5.49. Výsledný obraz přední projekce lze pěkně demonstrovat na sekvenci „Úsvit lidstva“ z filmu *2001: Vesmírná odysea*, který jako první hojně využíval možnosti přední projekce. (V jednu chvíli oči tygra šavlozubého září, protože odráží světlo z promítacího stroje.) Promítaný obraz je ostrý a přední projekce hladce propojuje popředí a pozadí. Hans-Jürgen Syberberg vyzkoušel možnosti přední projekce při vytváření nerealistických obrazů. Ve filmové adaptaci Wagnerovy opery *Parsifal* (1983) vykouzlit prostřednictvím tohoto postupu ohromné fantasmagorické scenérie 5.48.



5.43



5.44



5.45



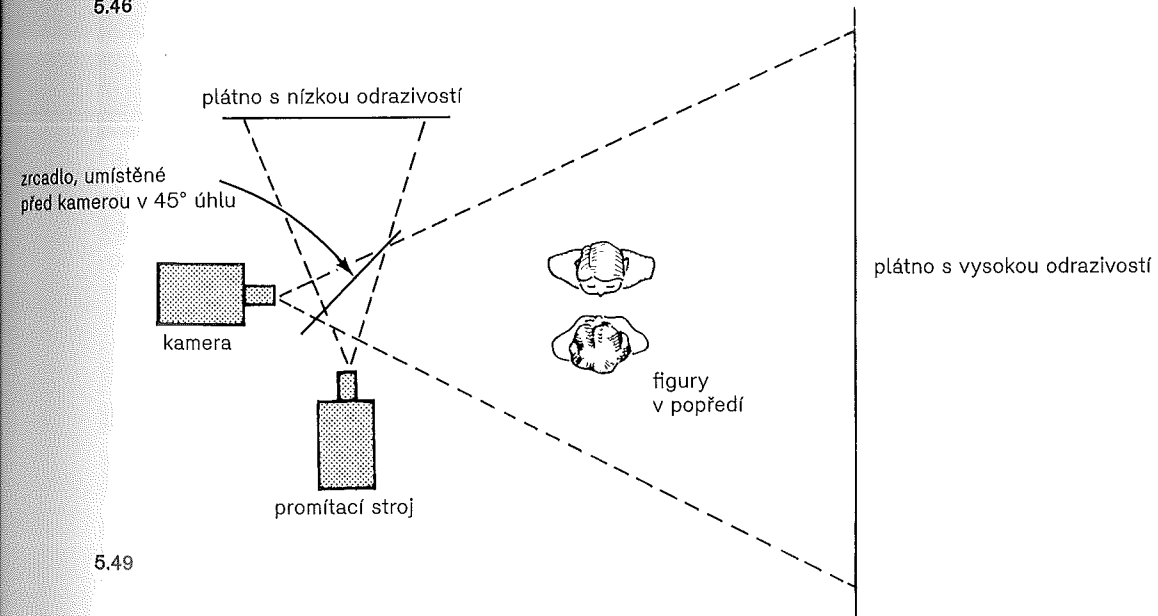
5.46



5.47



5.48



5.49

s.
236–237

Fotografický
obraz

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

5.43 *Poslední tango v Paříži*. Záběr je zaostřen na ženu, lavičku a protější zeď, zatímco muž v popředí je rozostřen...

5.44 ...po přeostření kamery je však muž v popředí ostrý a pozadí je rozostřené.

5.45 *Kill Bill (Kill Bill: Vol. 1, 2003)*. Nevěsta v úvodní scéně filmu Quentina Tarantina vidí první oběť své pomsty a pak vzpomíná na násilný souboj, přičemž tato vzpomínka je dvojexpozicí zkombinována se sevrženým rámováním jejích očí.

5.46 *Tekuté zlato (Boom Town, 1940)*.

5.47 *Vertigo* (1958). Moře v zadním plánu Hitchcockova filmu bylo natočeno samostatně a poté bylo použito ve studiu pro zadní projekci, před níž se snímalo objetí postav.

5.48 *Parsifal*. Přední projekce v Syberbergově adaptaci Wagnerovy opery umožnila vykouzlit ohromné fantasmagorické krajiny.

5.49 Systém přední projekce.

Přední a zadní projekce bývají v současnosti z velké části nahrazeny digitálními postupy. V takovém případě se akce natáčí před velkým modrým nebo zeleným klíčovací pozadím (*blue screen, green screen*), nikoli před promítaným obrazem, přičemž pozadí se později přidá do obrazu digitálně.

Filmové triky lze vytvořit také pomocí **trikové práce s maskou**. Maska je část prostředí natočená na filmový pás, přičemž část filmového okénka se obvykle ponechá prázdná. Při kopírování v laboratoři se maska spojí s dalším filmovým pásem, na kterém jsou herci. U jednoho typu masky se snímají předem namalované části prostředí, načež se záznam zkombinuje s materiálem, na němž je zaznamenána akce, pro niž byl v namalované scénérii vytvořen prázdný prostor. Maska tak může vytvořit zcela imaginární prostředí, ve kterém se film odehrává. Dokreslovačky na sklo byly doslova vytlačeny statickými maskami, které začaly být v komerční kinematografii natolik využívané, že profese malíře masek patřila k základům filmové výroby až do konce devadesátých let 20. století. Nedávno se masky začaly vyrábět pomocí počítačových programů, nicméně při tvorbě scénérií se používají stejným způsobem i nadále 5.50.

Herec při použití masky nemůže vstoupit do namalovaného prostoru okénka, protože by se zdálo, že z obrazu zmizel. Tento problém lze vyřešit *putující maskou*. Herec je natáčen proti prázdnému, obvykle modrému pozadí. Při laboratorním kopírování se pohybující se obrys herce vyřzne z materiálu, na němž je natočeno zamýšlené pozadí. Po dalším laboratorním zpracování je záběr herce vložen do pohybující se mezery v materiálu, na němž je zachyceno pozadí. Záběry letu Supermana nebo vesmírných lodí byly vytvořeny přesně takovou putující maskou 5.51. Animované figury ve filmu *Falešná hra s králíkem Rogerem* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988; 5.52) byly pomocí putující masky vloženy do záběrů s živými herci.

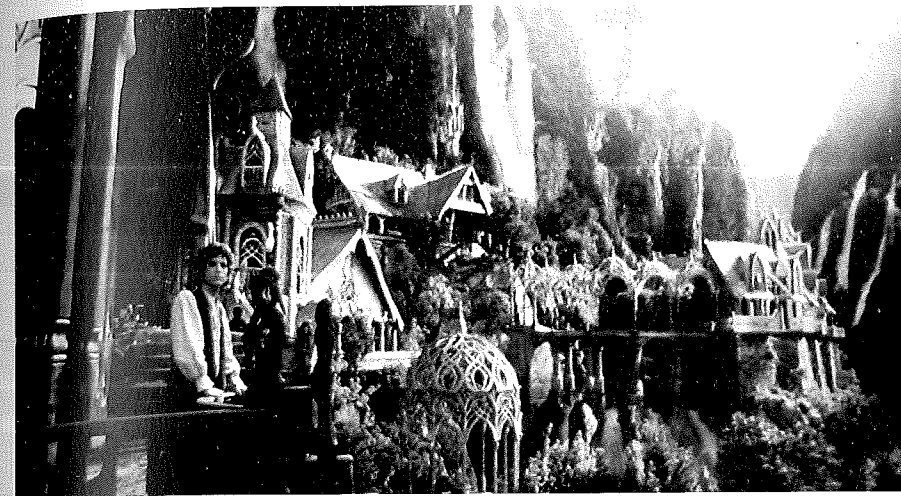
Před zdokonalením CGI se putující masky běžně používaly ve všech žánrech mainstreamové

kinematografie. Obvykle sloužily k vytváření realisticky působící lokality nebo situace. Mohou však pomoci i k vytvoření abstraktního nebo záměrně nerealistického obrazu 5.53.

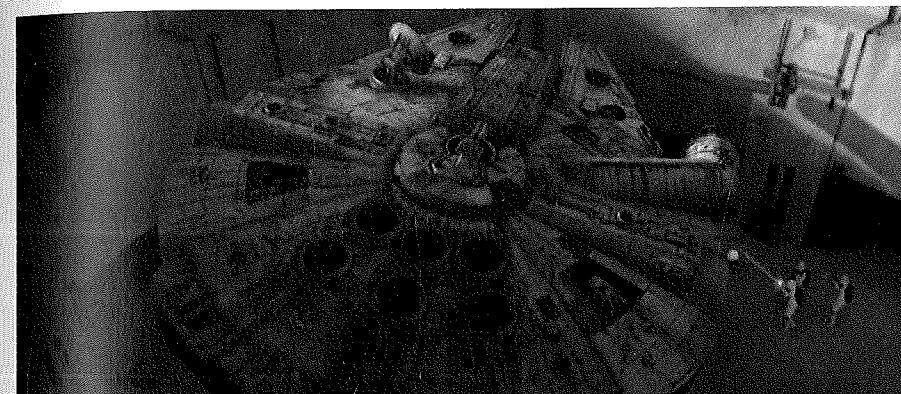
Při výrobě mnoha filmů se kombinují různé typy zvláštních efektů, jak ukazuje například obrázek 5.50 z filmu *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Vidíme v něm sice na levé straně stavbu v životní velikosti, u níž stojí herec, nicméně střed rámu představuje miniatura, pozadí je vytvořeno maskou a najdeme tu i CGI-prvky v podobě vodopádů a padajících listů. V jediném záběru ze sci-fi filmu lze najít miniatury či putující maskou zasazené pookénkově animované modely, vícenásobnou expozicí mohou být přidány paprsky a pozadí scény vytvořeno maskou. Ve scéně vlakové nehody ve filmu *Uprchlík* (*The Fugitive*, 1993) byla v některých záběrech použita současně přední i zadní projekce.

Možná jste si všimli, že vícenásobná expozice, přední a zadní projekce i maska využívají dvou oblastí filmových postupů. Všechny uvedené zvláštní efekty vyžadují uspořádání materiálu před kamerou, takže jsou v jistém smyslu aspektem mizanscény. Jsou však také závislé na různých fotografických volbách (jako například opakované natáčení a laboratorní úpravy) a ovlivňují perspektivní vztahy, což znamená, že spadají i pod práci s kamerou. V této části jsme se těmito zvláštními efekty zabývali proto, že jsou oproti modelům a miniaturám vytvářeny pomocí fotografických triků. Můžeme je obecně charakterizovat jako *optické efekty*, čímž zdůrazňujeme jejich fotografický charakter.

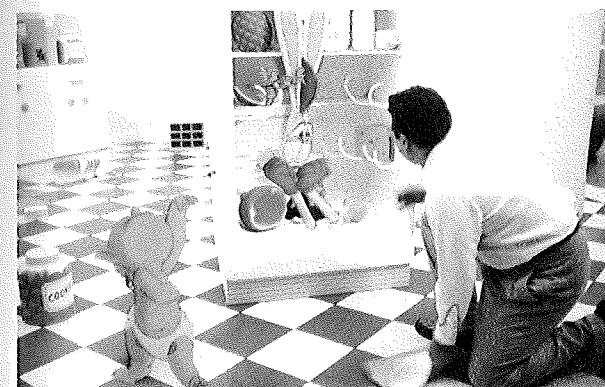
S nástupem CGI je propojení mezi mizanscénou a prací kamery ještě těsnější. Digitálně upravovaný film umožňuje filmaři nejdříve natočit hereckou akci a až následně přidat pozadí, stíny nebo pohyb, který by dříve vyžadoval fotografické masky, vícenásobné expozice či optické kopírování. Ve filmu *Nebezpečná rychlost* vidí diváci autobus, který přeskochí přerušenu dálnici. Tento kaskadérský kousek byl proveden na rampě



5.50



5.51



5.52



5.53

CGI může vytvořit spektakulární záběry a někteří kritici tvrdí, že díky zvláštním efektům přestává být příběh důležitý. Tvrdíme, že tomu tak není, a píšeme také o filmovém historikovi, který zastává stejný názor jako my v „Classical Cinema lives! New evidence for old norms“. www.davidbordwell.net/blog/?p=412

5.50 *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Vzdálené části budov, útesy a obloha byly v tomto záběru vytvořeny počítačově s použitím masky.

5.51 *Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje* (*Star Wars: Episode IV – A New Hope*, 1977). Vzlet lodí Millennium

Falcon byl natočen s modelem na modrém pozadí a prostřednictvím masky vložen do záběru s budovou a vojáky impéria, střílejšími po lodí.

5.52 *Falešná hra s králíkem Rogerem*. Režisér obývá svět společně s animovanými postavami ze svých filmů.

5.53 *Dravé ryby*. Francis Ford Coppola použil v černobílém filmu pohyblivou masku k obarvení rybiček v akváriu.

Zblízka

Od monster k běžné realitě: CGI v trilogii Pán prstenů

Filmová adaptace Tolkienovy trilogie *Pán prstenů* (*Společenstvo prstenu*, *Dvě věže* a *Návrat krále*) ukazuje, jak lze využít CGI k vytvoření ohromujících zvláštních efektů: obrovských bitevních scén, věrohodných monster a kouzel. Méně zjevné je však to, jak CGI ovlivnilo v nejrůznějších ohledech výrobu – a to nejen spektakulárních sekvencí, ale i běžnějších scén.

CGI bylo využito v každé fázi výroby. Během předprodukce byl vytvořen animovaný storyboard (tzv. previzualizace) sestávající z *animatics* neboli hrubých CGI-verzí jednotlivých scén. Každá ze tří previzualizací byla zhruba stejně dlouhá jako výsledný film a pomáhala koordinovat práci ohromného štábu, který pracoval na digitálních i manuálních úkolech.

CGI během výroby všech tří filmů pomáhalo při tvorbě mizanscény. V mnoha záběrech byly digitálně propojeny různé prvky: prostředí v reálné velikosti, miniatury a masky 5.50. Postavilo se celkem 68 miniatur dekorací a u všech bylo využito počítačové zpracování. Zajišťovalo, že budou působit realisticky, případně umožnilo, aby se v nich mohla pohybovat kamera. V počítačových programech byly nakresleny masky představující oblohu, mraky, vzdálené útesy a lesy za miniaturami.

Při natáčení trilogie se využívalo také CGI vytváření postav, což je výrobní postup, který se v současnosti rychle vyvíjí. Válečné scény byly inscenovány s několika málo skutečnými herci v kostýmech, vedle nichž se objevily obrovské davy pohybujících se CGI vytvořených vojáků. Byly vyvinuty nové počítačové programy, jak je dnes při výrobě filmů běžné. Nejdůležitějším z nich byl Massive (zkratka „Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment“,

tedy „Systém pro simulaci více aktérů ve virtuálním prostředí“). Filmaři pomocí postupu zvaného *motion capture* zaznamenali pohyby několika *aktérů* (herců v kostýmech), poté vygenerovali řadu různorodých bojových manévru, které byly přiřazeny tisícovkám primitivních CGI vytvořených figur. Každá z nich byla vybavena základní uměloú inteligencí – například schopností zpozorovat blízkého se vojáka a rozpoznat, zda patří ke spřátelenému nebo nepřátelskému vojsku. Massive tak vytvořil scénu, ve které se jednotlivé figury pohybují nezávisle na ostatních 5.54.

Monstra, s nimiž se protagonisté během své výpravy setkávají, byla navržena a vytvořena v mnohem detailnějším provedení než vojáka. Detailní trojrozměrný model každého stvoření zachytil nový typ skeneru, který dokáže proniknout i do záhybů a výklenků, aby vytvořil kompletní obraz ze všech úhlů pohledu. Nový systém Character Mapper zaznamenal pohyb herce a pak přiřadil hmotu i svaly k imaginárnímu skeletu. Ohromná shrbená postava jeskynního trolle v jedné sekvenci věrohodně mává končetinami a napíná svaly.

Většinu mluvících postav (podstatnou výjimkou byl Glum) hráli herci, i zde však bylo využito CGI. Hlavní postavy měly digitální dvojníky, kteří sloužili jako kaskadéři při nebezpečných nebo nereálných akcích. V boji s jeskynním trollem byli herci představující Legolase, Smíška a Pipina nahrazeni digitálními dubly tehdy, když šplhali nebo skákali na trollova ramena. Příběh vyžadoval kombinaci normálně vysokých herců, kteří hráli metr vysoké hobity, s dalšími podstatně většími postavami. Rozdíl ve velikosti byl při natáčení často vytvořen malými dubly nebo umístěním hobitů dál od kamery ve falešné perspektivě.

CGI v mnoha případech nahradilo zvláštní efekty, jež byly dříve vytvářeny na optické kopírce. Ve *Společenstvu prstenu* mezi takové triky patří Gandalfův ohňostroj, zatopení v Bruinenském brodu, lavina, která padá na Společenstvo při přechodu hory, a Sauronovo ohnivé oko.

Na CGI byla postavena i práce kamery. Režisér Peter Jackson si při natáčení scény s jeskynním trollem nasadil na hlavu helmu s virtuální realitou a plánoval pozice kamery tak, že se pohyboval virtuálním prostředím a bojoval s virtuálním trollem. Pozice kamery byly zaznamenány pomocí *motion capture* a reprodukovány při vlastním natáčení sekvence, která byla natočena neuhlazeně, za použití ruční kamery, čímž se liší od ostatních scén.

Animátoři při postprodukci vymazali telefonní sloupy ze záběrů z exteriérů a míhající se vrtuli helikoptéry ze záběrů přechodu Společenstva přes hory, které byly natočeny ze vzduchu. Specializované programy pak vytvořily detaily typu čerení vody v Zrcadle Galadriel.



5.54



5.55

5.54 *Pán prstenů: Dvě věže* (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, 2002). Ohromné davy vojáků s individualizovanými pohyby byly vytvořeny v programu Massive.

5.55 *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Digitální úprava barev činí jednu postavu zářivě bílou, ale zbytek prostředí je zobrazen v tlumeném modrém tónu.

postavené pouze pro tento skok a pozadí s dálnicí bylo přidáno počítačově jako maska 5.56. Poté, co se rozšířily specializované počítačové programy a jimi vytvořené obrazy působily věrohodně, tradiční metody optického kopírování víceméně ustoupily do pozadí (viz Zblízka, s. 240–241).

Manipulace s fotografickými vlastnostmi záběru nejsou podobně jako další filmové postupy cílem samy o sobě. Slouží nějakému účelu v celkovém kontextu daného filmu. Konkrétní užítí tonalit, rychlosti pohybu a perspektivních vztahů by se mělo hodnotit spíše na základě funkce, kterou plní, než podle toho, nakolik se zdá realistické. Většina hollywoodských filmařů se například snaží o to, aby byla zadní projekce nepostřehnutelná. Ve filmu *Kronika Anny Magdaleny Bachové* od Jeana-Marie Strauba a Danièle Huilletové jsou ale neodpovídající zadní projekcí narušeny perspektivní vztahy 5.55. Ostatní záběry byly natočeny v lokaci ve správné perspektivě, takže otevřeně přiznaná zadní projekce zaměřuje naši pozornost na vizuální styl celého filmu.

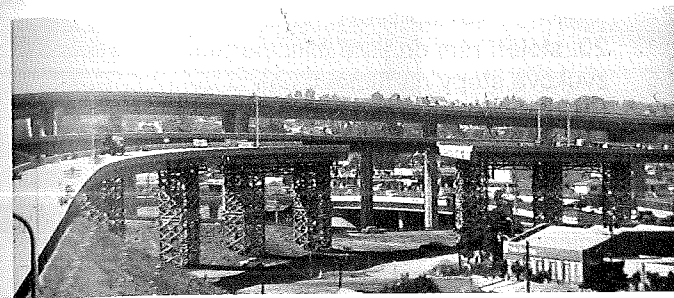
Podobně nerealisticky působí i obrázek 5.58, pokud nepředpokládáme, že je muž na obrázku přibližně metr vysoký. Režisérka Věra Chytilová využila prostředí, pozici postav a velkou hloubku pole k tomu, aby humorně okomentovala vztah dvojice žen k mužům. Podobný trik s perspektivou byl využit v trilogii *Pán prstenů*, ovšem tam ho divák neměl zaznamenat: dospělý herec představující metr vysokého hobita může být umístěn mnohem dál od kamery než herec, který hraje vysokou postavu. Přesto se zdá, že spolu mluví tváří v tvář. (Viz Zblízka, s. 241.) Filmař může ovlivňovat nejen podobu fotografického záznamu světla a pohybu, ale také funkci těchto fotografických vlastností v rámci celkového formálního systému filmu.

Rámování

Rám jakéhokoliv obrazu není pouhým neutrálním ohraničením. Určuje, z jaké *pozice* bude na materiál v obraze nahlíženo. V kinematografii je rám důležitý, protože pro nás aktivně vymezuje obraz.

Abychom si osvětlili význam **rámování**, stačí zmínit prvního velkého filmaře v dějinách kinematografie, Louise Lumièra. Tento vynálezce a obchodník společně se svým bratrem Augustem vymyslel jednu z prvních praktických filmových kamer 5.59. Jejich kamera byla ve své době nejflexibilnější a sloužila i jako promítací stroj. Zatímco rozměrná americká kamera vynalezená W. K. L. Dicksonem měla rozměry kancelářského stolu 5.60, kamera bratřích Lumièrů vážila pouhých 5,5 kilogramu, byla malá a přenosná. Díky své nízké hmotnosti mohla být přenášena a vždy rychle připravena k použití. První filmy Louise Lumièra zobrazovaly jednoduché události – jak dělníci opouštějí továrnu jeho otce, karetní hru, rodinu u jídla. Lumière byl už v začátcích kinematografie schopen využít rámování tak, aby proměnil každodenní realitu v kinematografickou událost.

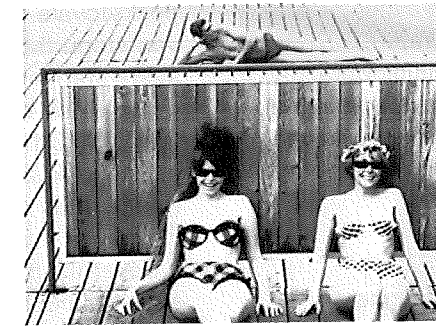
Vezměme si například jeden z nejslavnějších filmů bratřích Lumièrů, *Příjezd vlaku* (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1897). Kdyby se Lumière inspiroval divadlem, rámoval by záběr tak, že by kameru umístil kolmo ke kolejím a vlak by vjel do rámu z pravé strany, bokem k divákům. Lumière místo toho umístil kameru šikmo. Výsledkem byla dynamická kompozice: vlak přijíždí z dálky po diagonále 5.61. Kdyby byla scéna nasnímaná z pozice kolmo ke kolejím, viděli bychom pouze řadu pasažérů nastupujících do vlaku. Lumièrův šikmý úhel však ukazuje různé části těl cestujících a několik plánů akce. Vidíme některé postavy v popředí a jiné v dálce. Tento jednozáběrový a méně než minutu dlouhý film je sice jednoduchý, ale přesvědčivě dokládá, jak výběr pozice kamery radikálně mění rámování obrazu a způsob, jakým natočenou událost vnímáme.



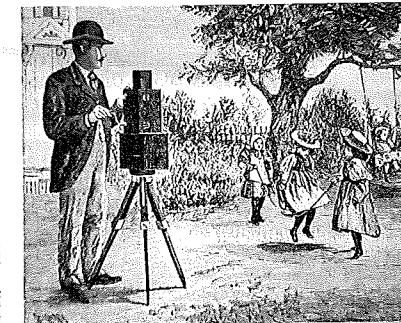
5.56



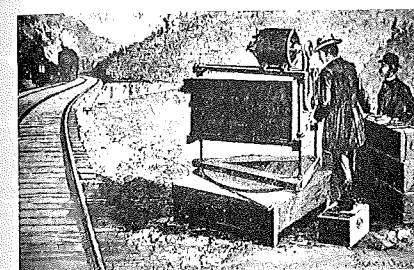
5.57



5.58



5.59



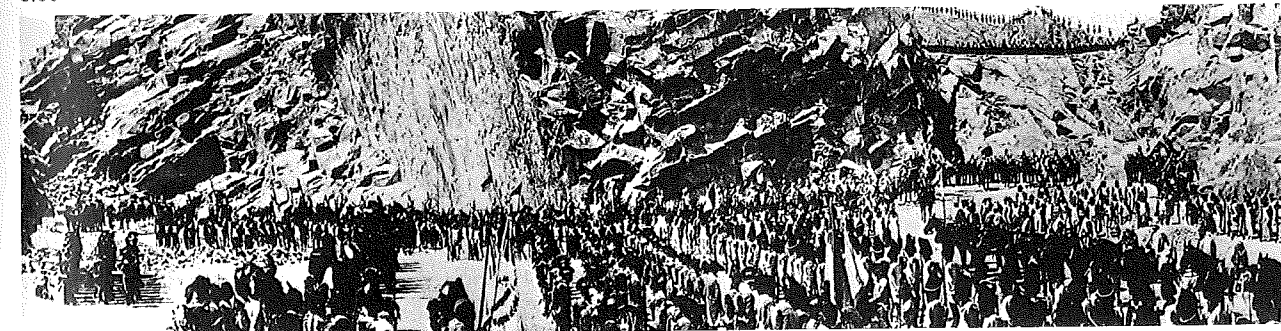
5.60



5.61



5.62



5.63

5.56 *Nebezpečná rychlost*. Obrazy generované počítačem vytvářejí mezeru v dálnici, kterou musí autobus přeskočit.

5.57 *Kronika Anny Magdaleny Bachové*. Hra Bacha na cembalo v předním plánu tohoto záběru je natočena v přímém pohledu, ale

budovy za ním promítané zadní projekcí jsou natočeny z podhledu.

5.58 *Sedmkrásky*. Vodítka perspektivy vytvářejí komickou optickou iluzi.

5.59 Kamera bratřích Lumièrů dovozovala flexibilní rámování.

5.60 Objemná kamera W. K. L. Dicksona.

5.61 *Příjezd vlaku*. Diagonální rámování Louise Lumièra.

5.62 *Rodinná snídaně*.

5.63 *Napoleon*. Obrazy natočené třemi kamerami se spojují v panoramatický pohled.

Vezměme si jiný Lumièreův krátký film, *Rodinná snídaně (Le Repas /de bébé/, 1895)*. Lumière zvolil takovou pozici kamery, která zdůrazňuje určité aspekty události. Celek by ukázal rodinu v zahradě, ale Lumière zvolil polocelek, který upozaduje prostředí a zdůrazňuje gesta jednotlivých členů rodiny a výrazy jejich tváří 5.62. Způsob, jakým rám ovlivňuje vzájemný poměr objektů, má také vliv na to, jak samotnou událost chápeme.

Rámování může významně ovlivnit obraz prostřednictvím: 1. velikosti a tvaru rámu, 2. způsobu, jakým rám určuje obrazový a mimoobrazový prostor, 3. způsobu, jakým rámování vymezuje obraz ve vztahu k jeho velikosti, úhlu a výškové pozici, a 4. způsobu, jak se může rámování pohybovat ve vztahu k mizanscéně.

Formát a tvar rámu

Na obdélníkový filmový rám jsme si natolik zvykli, že si už ani nepřipouštíme možnost jiného tvaru. Obrazy a fotografie mají pochopitelně různé velikosti a tvary: úzké obdélníky, ovály, vertikální panely, a dokonce i trojúhelníky a rovnoběžníky. U filmu je výběr omezenější. Volí se především to, jakou šířku bude mít obdélníkový obraz.

Poměr výšky a šířky rámu se nazývá **formát**. Přibližný poměr stran rámu byl stanoven už v počátcích kinematografie Thomasem A. Edisonem, Dicksonem, Lumièrem a dalšími vynálezci na 3 ku 4, což je formát 1 : 1,33. V období němého filmu však někteří filmaři usoudili, že je takový standard příliš svazující. Abel Gance natočil a promítal sekvence filmu *Napoleon (Napoléon vu par Abel Gance, 1927)* ve formátu, který označoval jako *triptych*. Šlo o širokoúhlý efekt dosažený třemi normálními okénky umístěnými vedle sebe. Gance využil tohoto efektu k rozšíření jediného obrazu nebo k promítání tří různých obrazů 5.63. Naopak sovětský režisér Sergej Ejzenštejn navrhoval čtvercový rám, který by umožňoval vytvářet stejně snadno horizontální, vertikální i diagonální kompozici.

Nástup zvuku na konci dvacátých let 20. století rám do jisté míry pozměnil. Přidání zvukové stopy na filmový pás si vynutilo změnu tvaru, nebo velikosti obrazu. Zpočátku byly některé filmy kopírovány na téměř čtvercový formát, obvykle okolo 1 : 1,17 5.64. Hollywoodská organizace The Academy of Motion Picture Arts and Sciences však na začátku třicátých let ustanovila takzvaný **klasický formát** 1 : 1,37, což byla modifikace původního formátu 1 : 1,33, která ovšem poskytovala na filmovém pásu prostor pro zvukovou stopu 5.65. Klasický formát se stal po celém světě standardem a v této podobě vydržel až do poloviny padesátých let.

Od té doby převládá v oblasti 35mm filmu několik **širokoúhlých** formátů. V Severní Americe je dnes nejběžnější formát 1 : 1,85 5.66. Formát 1 : 1,66 5.67 je běžnější v Evropě než v Severní Americe. Méně běžný, ale v evropských filmech často využívaný formát je také 1 : 1,75 5.68. Ten přibližně odpovídá širokoúhlým televizním obrazovkám (16 : 9) a mnoha digitálním videoformátům.

Během padesátých let byl ustaven standardní cinemascopický formát 1 : 2,35 5.69, který se vytváří anamorfotickým procesem. Formát 1 : 2,2 se užíval především k projekcím 70mm filmů 5.70. Se zdokonalením filmového materiálu ale natáčení a promítání 70mm filmu vesměs vymizelo.

Nejjednodušším způsobem, jak vytvořit širokoúhlý obraz, je zakrýt část obrazu **maskou** v některé fázi výrobního procesu nebo při projekci 5.71. Takové maskování se obvykle označuje jako *maskovaný formát*. Řada současných filmů se zase točí na celý rozměr okénka (to znamená ve formátu mezi 1 : 1,33 a 1 : 1,17) s tím, že okraje budou zamaskovány při vlastním promítání v kinech nebo při převodu na video. Natáčení na celý rozměr okénka vede někdy k tomu, že jsou v obraze vidět světla nebo zvukové zařízení. Na obrázku 5.72 jasně vidíte mikrofon směřující shora do záběru. V kině by nebyl vidět, protože tam by horní a dolní část obrazu zakrývala



5.64



5.65



5.66



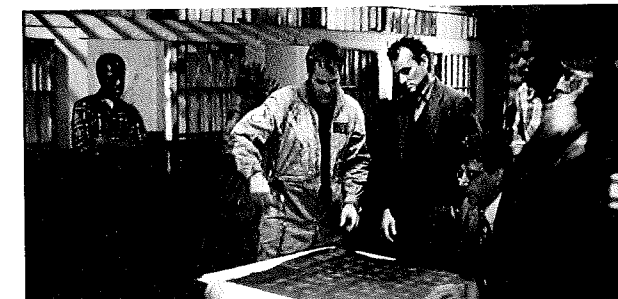
5.67



5.68



5.69



5.70

■ Může být rámování humorné? V textu „Funny framings“ ukazujeme, že ano. www.davidbordwell.net/blog/?p=761

5.64 1 : 1,17
Veřejný nepřítel (The Public Enemy, 1931). Čtvercový formát některých raných zvukových filmů.

5.65 1 : 1,37 (upravený formát 1 : 1,33)
Pravidla hry. Film byl natočen v klasickém formátu.

5.66 1 : 1,85
Já a Ty a všichni ostatní. Běžný severoamerický formát.

5.67 1 : 1,66
Jeden pokoj ve městě (Une chambre en ville, 1982).

5.68 1 : 1,75
Poslední tango v Paříži.

5.69 1 : 2,35 (anamorfotický film na 35mm pásu)
Stateční (Čung lie tohu, 1975). Anamorfotický širokoúhlý film.

5.70 1 : 2,2 (70mm)
Krotitelé duchů (Ghostbusters, 1984).

s. 244–245

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

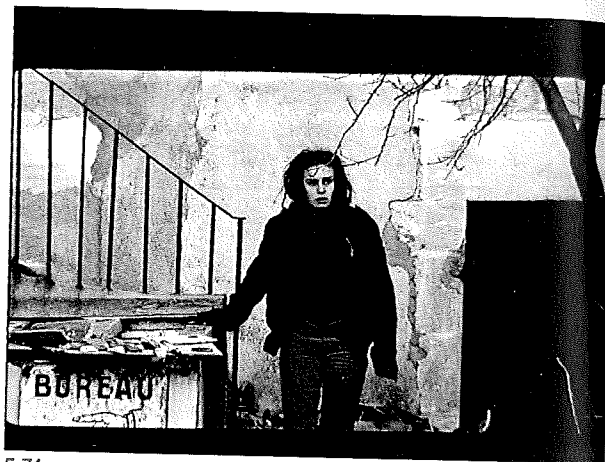
část III
Filmový
styl

okenička umístěná v promítacím stroji. Barevné přímky na obrázku ukazují, jak bude vypadat promítání ve formátu 1 : 1,85.

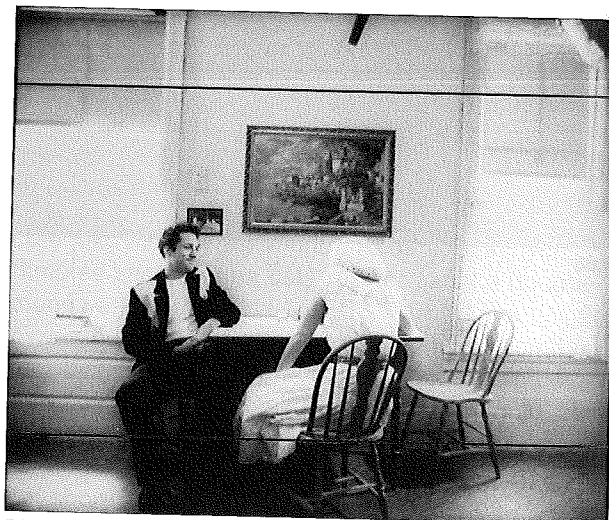
■ Dalším způsobem, jak dosáhnout širokoúhlého obrazu, je využití **anamorfózy**. Jde o speciální objektiv, který obraz horizontálně smrští, a to buď při natáčení, nebo při kopírování. Obdobná předsádka pak musí být použita při projekci k zpětnému roztažení obrazu. Obrázek 5.73 ukazuje obraz zaznamenaný na 35mm filmovém pásu a obrázek 5.74 ukazuje, jak vypadá takový obraz promítnutý na plátno. Standardním anamorfotickým formátem se stal CinemaScope s poměrem stran 1 : 2,35, který přetrval až do sedmdesátých let. Z technických důvodů byl posléze upraven na formát 1 : 2,40, který se označuje jako Panavision a v současnosti představuje nejpoužívanější anamorfotický systém.

Širokoúhlý formát – ať už vytvořený maskou, nebo anamorfoticky – podstatně ovlivňuje vizuální vlastnosti filmu. Z obrazu se stává pruh a zdůrazňuje horizontální kompozice. Tento formát byl původně spojován se spektakulárními žánry – westerny, cestopisnými filmy, muzikály, historickými eposy –, v nichž hrály významnou roli rozsáhlé scenérie. Režiséři však rychle pochopili, že širokoúhlý formát má význam i pro prezentaci intimnějších témat. Okénko z Kurosawova filmu *Sandžúró* (*Cubaki Sandžúró*, 1962; 5.75) ukazuje, jak lze anamorfotickým procesem (Tohoscope, což je japonský ekvivalent CinemaScopu) zvýraznit popředí a pozadí v omezeném prostoru.

Pozornost diváků k jedné konkrétní oblasti v obraze v některých širokoúhlých kompozicích vede mizanscéna. Proto se důležitá informace obvykle umísťuje kus od centra rámu 5.76, nebo je dokonce zcela decentralizovaná 5.77. Režisér může využít širokoúhlý formát také k tomu, aby zvýšil počet bodů, na něž má být zaměřena pozornost. V mnoha scénách v Im Kwon-Taekově filmu *Příběh o Čchunhjang* (*Čchun-hjang djön*, 2000) je obraz vyplněn shonem a pohybem 5.78.



5.71



5.72



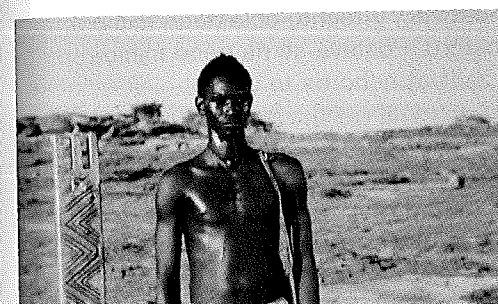
5.73



5.74



5.75



5.76



5.77



5.78

s.
246–247

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

■ Důraz, kterého lze dosáhnout prostřednictvím anamorfotického širokoúhlého rámování, zkoumáme v textu „Gradation of emphasis, starring Glenn Ford”. www.davidbordwell.net/blog/?p=2986

5.71 *Bez střechy i bez zákona*. Toto okénko z filmu

Agnès Vardové bylo při natáčení nebo při kopírování maskováno.

5.72 *Zuřící býk*. Obraz plného okénka z filmu Martina Scorseseho. Všimněte si mikrofonu v horním okraji obrazu.

5.73 *Chlapec* (Šónen, 1969). Okénko z anamorfo-

tického filmu Nagisy Ošimy smrštěné na původním filmovém pásu.

5.74 Stejně okénko roztažené jako při projekci.

5.75 *Sandžúró* Akiry Kurosawy.

5.76 *Světlo* (Yeelen, 1987) Souleymana Cissého.

5.77 *Smrtonosná past* Johna McTiernana.

5.78 *Příběh o Čchunhjang*. V této rušné scéně zachycené na širokoúhlý materiál přesouváme svůj pohled mezi postavami podle toho, kdo zrovna mluví, kdo je k nám čelem a kdo mluvčímu odpovídá.

Obdélníkový rám je sice nejpoužívanější, ale filmaři experimentovali i s jinými jeho podobami. Obvykle se přitom používaly **masky** připevněné ke kameře nebo k objektivu kopírky, které v určité části obrazu zamezily průchodu světla. Masky se používaly dost často v éře němého filmu. Pohyblivá kruhová maska, která postupně odkryje nebo zakryje scénu, se označuje jako **irisová clona**. Abel Gance využil různé kruhové a oválné masky ve filmu *Kolo života* (*La Roue*, 1922; 5.79). Obrázek 5.80 ukazuje záběr z Griffithovy *Intolerance*, přičemž většina okénka byla odvážně začerněna a odhaluje jen úzký vertikální pruh, který zdůrazňuje pád vojáka z hradby. Řada režisérů zvukové éry oživila používání irisových clon a masek. Orson Welles použil ve filmu *Skvělí Ambersonové* irisovou clonu k zakončení scény. Tato staromódní technika zvýraznila nostalgickou atmosféru celé sekvence.

Je třeba také zmínit experimenty s rámem rozděleným na několik oken neboli *s děleným obrazem* (*split-screen*). Při tomto procesu se objevují dva nebo vícero menších obrazů individuálních rozměrů a tvarů v rámci většího okénka. Tento prostředek se využívá už od počátků kinematografie k zachycení telefonní konverzace 5.82. Scény telefonování s využitím děleného obrazu byly znovu oživeny ve filmu *Sbohem, ptáčku zpěváčku* (*Bye Bye Birdie*, 1963; 5.83) i v jiných širokouhlých komediích z šedesátých let. Více obrazů v rámu se také často využívá k vytvoření napětí, jak ukázal například Brian De Palma ve filmu *Sestry* (*Sisters*, 1973). Díky tomuto postupu máme „božský“, vševědoucí přehled, poněvadž sledujeme dvě nebo více akcí, které se odehrávají současně. Peter Greenaway využil dělený obraz experimentálnější způsobem v *Prosperových knihách* (*Prospero's Books*, 1991), kde tak propojil obrazy ze Shakespearovy *Bouře* 5.84.

Volba formátu může být důležitým faktorem při formování divácké zkušenosti. Velikost a tvarem rámu lze vést divákovu pozornost; zaměřovat ji prostřednictvím kompozičních vzorců

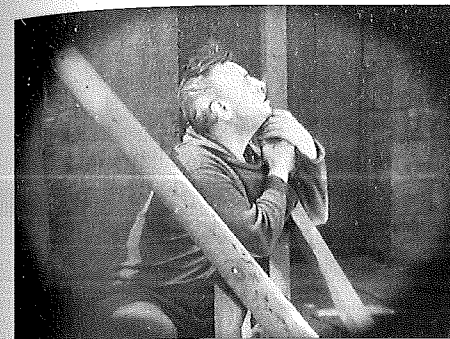
nebo masek, případně ji rozptýlit zmožením center zájmu či pomocí zvukových vodítek. Stejně možnosti nabízí rám s vícero obrazy, které musejí být v pečlivé souhře, aby divákovu pozornost buď vedly, nebo střídavě zaměřovaly z jednoho obrazu na druhý.

Obrazový a mimoobrazový prostor

Ať už je tvar rámu jakýkoli, rám ohraničuje či omezuje obraz. Vybírá z nekonečného světa určitý výsek, který ukazuje divákovi, přičemž zbytek prostoru je *mimoobrazový*. Pokud kamera opustí předmět nebo postavu a přesune se jinam, předpokládáme, že je daný předmět nebo postava stále na svém místě, byť vně rámu. Ani u abstraktního filmu nedokážeme odolat pocitu, že tvary a vzory, které pronikají do okénka, odkud přicházejí.

Filmový estetik Noël Burch poukázal na šest oblastí mimoobrazového prostoru: prostor za každou ze čtyř stran rámu, prostor za scénou a prostor za kamerou. Je užitečné zamyslet se nad různými způsoby, jimiž může filmař dát najevo přítomnost věcí v těchto oblastech mimoobrazového prostoru. Postava se na něco mimo prostor může zadívat nebo na to ukázat. Jak uvidíme v kapitole 7, účinná vodítka o dění v mimoobrazovém prostoru může poskytnout zvuk. Něco z této oblasti pak může do rámu samozřejmě částečně vstupovat. Příklady takových možností najdeme téměř kdekoli, ale zajímavé jsou zejména příklady z těch filmů, které využívají mimoobrazový prostor k tomu, aby nás něčím překvapily.

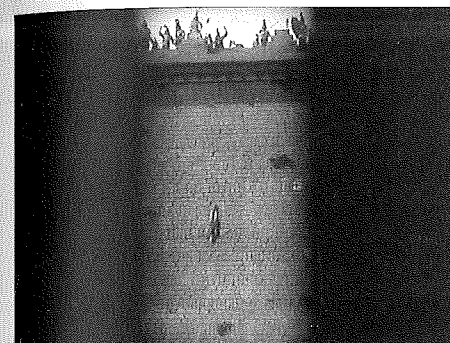
Ve scéně na večírku z filmu *Jezebel* Williama Wylera je v centru pozornosti hlavní hrdinka Julie, a to až do chvíle, kdy se v rámu neočekávaně objeví mužská ruka 5.85–5.88. Proniknutí ruky do rámu nás náhle upozorní na přítomnost muže. Juliin pohled, pohyb kamery a zvuková stopa pak naše povědomí o novém uspořádání prostoru potvrzují. Režisér využil selektivní možnosti rámu ponechat něco velmi důležitého mimo něj, a následně to s překvapivým účinkem odhalit.



5.79



5.81



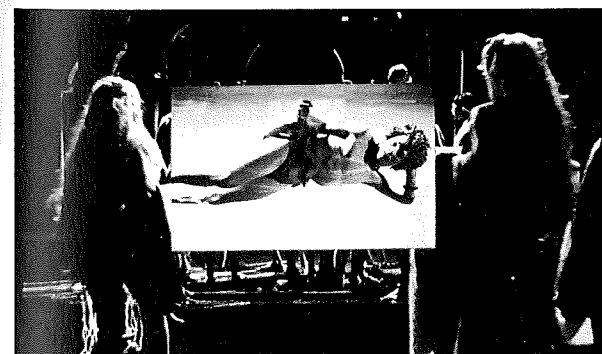
5.80



5.82



5.83



5.84

5.79 *Kolo života* Abela Ganceho.

5.80 *Intolerance* Davida W. Griffitha.

5.81 *Skvělí Ambersonové* Orsona Wellese.

5.82 *Napětí* (*Suspense*, 1913). Film Philipse Smalleyho využívá obraz dělený na tři části.

5.83 *Sbohem, ptáčku zpěváčku*. Teenageři si sdělují nejnovější drby a jejich konverzace je vyjádřena děleným obrazem.

5.84 *Prosperovy knihy*. Herec, který představuje Arielu, se během scény vznáší v odděleném prostoru.

D. W. Griffith využívá ve filmu *Mušketýři ze špinavé uličky* (*The Musketeers of Pig Alley*, 1912) podobný postup systematictěji, jako motiv rozvíjený v průběhu celého filmu. Když se gangster snaží dát do nápoje protagonistky drogu, netušíme nic o vstupu Snapper Kida do místnosti až do chvíle, kdy se v obraze objeví cigaretový kouř 5.89. Na konci filmu má Snapper Kid obdržet odměnu a v záběru se znenadání objeví ruka s penězi 5.90. Griffith využil překvapení dosaženého naším náhlým uvědoměním si přítomnosti postav mimo obraz.

Pátá zóna mimoobrazového prostoru, nacházející se za pozadím, se pochopitelně využívá běžně. Postavy vyjdou ze dveří a ocitnou se za zdí nebo za schodištěm. Méně častěji se využívá šestá zóna – mimoobrazový prostor za kamerou nebo v její blízkosti. Delší příklad využití šesté zóny nabízí sekvence z filmu Abbáse Kiarostamího *Pod olivovníky* (*Zire darakhatan zeyton*, 1994). Štáb natáčí filmovou scénu a my se díváme objektivem kamery. Napětí mezi dvěma mladými herci opakovaně kazí natáčený záběr, akce se přetáčí mnohokrát po sobě 5.91. Nakonec se v záběru objeví režisér a štáb za kamerou 5.92. Režisér po několikerém opakování vejde do záběru z mimoobrazového prostoru za kamerou a snaží se problém vyřešit 5.93. Protože si při mnohých opakováních stejného záběru uvědomujeme existenci prostoru za kamerou, jsme si vědomi také rostoucí frustrace členů filmového štábu. Omezení daná rámem se tak mohou v ruku filmaře proměnit ve výhodu.

Úhel, rovina, výška a velikost rámování

Rám neimplikuje pouze existenci okolního prostoru, ale také pozici, z níž je na daný materiál nahlíženo. Nejčastěji je jí pozice kamery, která událost zaznamenává. Dokonce i u animovaného filmu jsou záběry rámovány jako nadhled či podhled, celky nebo detaily, přičemž všechny tyto aspekty závisí na perspektivě kreseb, které mají být snímány.



5.85



5.86



5.87



5.88



5.89



5.90



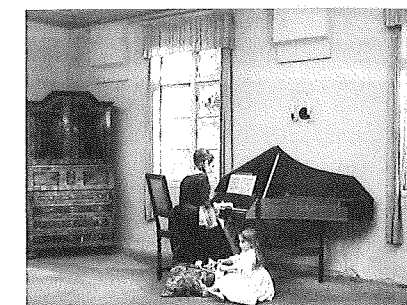
5.91



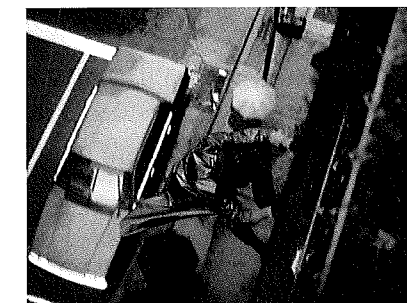
5.92



5.93



5.94



5.95



5.96

5.85 *Jezebel*. Hrdinka Julie se zdraví s několika přáteli v polocelku...

5.86 ...když se náhle v popředí vlevo objeví velká ruka se skleničkou.

5.87 Julie se podívá mimo obraz na toho, komu ruka patří a přiblíží se ke kameře...

5.88 ...a kamera se mírně vzdálí, aby zabrala Julii i muže, který jí připil.

5.89 *Mušketýři ze špinavé uličky*.

5.90 *Mušketýři ze špinavé uličky*.

5.91 *Pod olivovníky*. Herci se vracejí na svá místa před

jedním z mnoha opakovaných natáčení stejného záběru filmu ve filmu.

5.92 Protizáběr poté odhalí za kamerou sedící členy štábu, kteří se snaží zjistit, v čem je problém.

5.93 Režisér nakonec vejde do záběru a snaží se

přemluvit herce, aby role hráli tak, jak si představuje.

5.94 *Kronika Anny Magdaleny Bachové*. Přímý pohled.

5.95 *Sedm*. Nadhled.

5.96 *Byli obětováni* (*They Were Expendable*, 1945). Podhled na námořníky a kulomet na pozadí oblohy.

Úhel (též **rakurs**) Rám určuje, z jakého úhlu budeme na mizanscénu pohlížet. Počet možných úhlů je nekonečný, protože kameru lze umístit kamkoli. V praxi obvykle rozlišujeme tři obecné kategorie: přímý pohled, nadhled a podhled. Přímý pohled je nejběžnější 5.94. Při nadhledu se na materiál v rámu díváme shora 5.95. Při podhledu se na rámovaný materiál díváme zdola 5.96.

Rovina Rám může být více či méně rovnoběžný s horizontem. Pokud je rámování ve vztahu k horizontu na jednu či druhou stranu nakloněné, mluvíme o **nakloněném rámování**. Takový jev je relativně vzácný, i když některé filmy ho používají intenzivně, například film *Pan Arkadin – Důvěrná zpráva* (Mr. Arkadin, 1995) Orsona Wellese, *Třetí muž* (The Third Man, 1949) Carola Reeda a *Padlí andělé* (Doh lok tiu si, 1995) Wong Kar Waie 5.97. Nakloněné rámování v *Konci* (The End, 1953) Christophera Maclainea způsobuje, že strmá ulice v popředí působí, jako by byla rovnoběžná s horizontem, zatímco domy v pozadí vypadají groteskně a nepřírozně 5.98.

Výška Rámování nám obvykle dodává pocit, že jsme ve vztahu k prostředí a figurám v jisté výšce. S výškou pochopitelně souvisí do jisté míry i úhel. Rámování z nadhledu vyžaduje, aby naše pozice byla výše než snímaný materiál v obraze. Výška kamery však nemusí nutně souviset pouze s jejím úhlem. Japonský filmař Jasudžiró Ozu například natáčí filmy v přímém pohledu kamerou postavenou nízko nad zemí 4.142, 6.130, 6.131, čímž dodává svým dílům specifický vizuální styl.

Velikost rámování (též **velikost záběru**) Rámování obrazu nás umísťuje do určité vzdálenosti od snímaného materiálu a tato vzdálenost určuje velikost rámování. Rámování v nás vyvolává dojem, že jsou prvky mizanscény větší nebo menší, protože jsme od nich méně či více vzdáleni. Tento aspekt se obvykle nazývá **velikost rámování**. Nyní si uvedeme přehled pojmů označujících

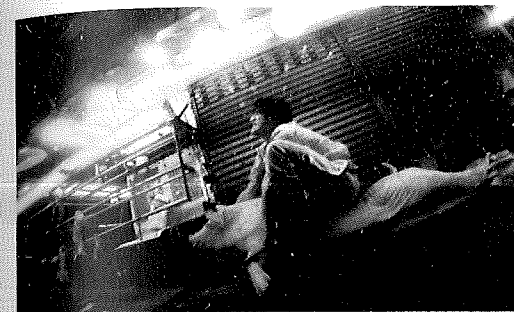
různé velikosti rámování, k čemuž využijeme standardní měřítko: lidské tělo. Uvedené příklady jsou z filmu *Třetí muž*.

Ve **velkém celku** je lidské tělo nerozpoznatelné nebo velmi malé 5.99. Tato velikost rámování slouží k zobrazení krajiny, měst z ptáčích perspektivy a dalších podobných výjevů. V **celku** mají postavy významnější prostor, ale i v tomto typu rámování dominuje pozadí 5.100. Záběry, v nichž jsou lidské postavy rámovány zhruba od kolen nahoru, se nazývají **americký plán** nebo **americký záběr** 5.101. Americký plán se používá často, protože umožňuje vyváženost mezi postavou a okolím.

Polocelek zobrazuje lidské tělo od pasu nahoru 5.102. Gesta a výrazy tváře jsou zde již rozpoznatelné. **Polodetail** rámuje tělo od hrudi nahoru 5.103. Za **detail** se obvykle považuje rámování, které ukazuje hlavu, ruce, nohy nebo malý předmět 5.104. **Velký detail** zdůrazňuje část obličeje nebo vyčleňuje a zvětšuje nějaký předmět 5.105.

Všimněte si, že velikost snímaného materiálu je stejně důležitá jako velikost rámování. Ze stejné vzdálenosti od kamery lze natočit celek postavy nebo detail loktu King Konga. Záběr na obrázku 5.106 (z *Utrpení Panny orléanské*) nebudeme označovat jako detail jen proto, že se v něm objevuje pouze hlava protagonistky. Jde o celek, protože v poměru k okolí je její hlava relativně malá. (Pokud by se rám zaměřil níže, bylo by vidět celé její tělo.) Při posuzování velikosti rámování hraje roli relativní proporce snímaného materiálu.

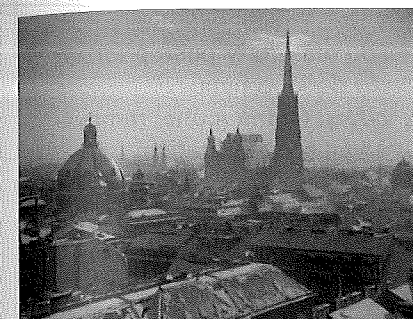
Kategorie popisující rámování nejsou samozřejmě přesně vymezeny. Neexistuje univerzální měřítko, které by nám umožnilo jednoznačně pojmenovat úhel kamery nebo velikost rámování. Mezi celkem a velkým celkem není jasně stanovena hranice, stejně jako ji nelze určit mezi nepatrným podhledem a přímým pohledem. Ostatně filmaři nejsou vázáni terminologií. Nezajímá je, jestli záběr spadá do tradičních kategorií. (Přesto



5.97



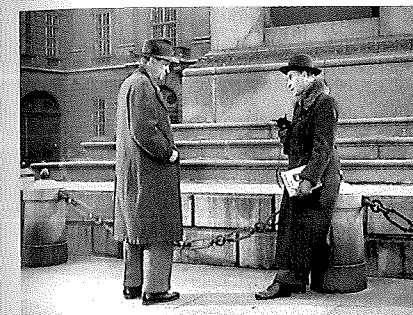
5.98



5.99



5.103



5.100



5.104



5.101



5.105



5.102

5.97 *Padlí andělé*. Nakloněné rámování.

5.101 Americký plán.

5.98 *Konec*. Překvapivě nakloněné rámování.

5.102 Polocelek.

5.99 *Třetí muž*. Velký celek.

5.103 Polodetail.

5.100 Celek.

5.104 Detail.

5.105 Velký detail.

s.
252–253

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

se ve scénářích běžně používají zkratky – například PC pro polocelek a D pro detail –, takže filmaři přece jen považují tyto termíny pro svou práci za praktické.) Ve většině případů jsou však tyto pojmy dostatečně srozumitelné, abychom je mohli využít k popisu filmů.

Funkce rámování Někdy máme tendenci přisuzovat určitým úhlům, velikostem a dalším vlastnostem rámování absolutní významy. Je snadné říci, že při rámování z podhledu vypadá postava mocně a že rámování z nadhledu ukazuje postavu jako poníženou nebo poraženou. Slovní analogie jsou zvláště svůdné: nakloněné rámování jako by znamenalo, že „se světem je to nahnuté“.

▲ Analýza filmu jakožto uměleckého díla by byla mnohem jednodušší, kdyby jednotlivé postupy automaticky vyjadřovaly konkrétní významy. Jednotlivé filmy by tak ale ztratily svou jedinečnost a bohatost. Rámování prostě žádné absolutní nebo obecné významy nemá. V některých filmech mají úhly a velikosti rámování opravdu ty významy, které byly naznačeny výše, ale u jiných filmů – a takových bude asi většina – tomu tak není. Pokud se budeme spoléhat na formuly, opomineme fakt, že význam a účinek vždy vycházejí z filmu, z jeho fungování jakožto systému. Teprve kontext určuje, jakou funkci budou mít rámování, mizanscéna, fotografické vlastnosti záběru a další postupy. Podívejme se na tři příklady.

V mnoha scénách z filmu *Občan Kane* platí, že podhledy na Kanea skutečně vyjadřují jeho hroživou moc. Extrémní podhledy však přicházejí tehdy, kdy Kane utrpí zdrcující porážku v podobě nezdařené volební kampaně na guvernéra 5.107. Všimněte si, že úhel rámování neovlivňuje jen náš pohled na snímané figury, ale také na pozadí, které je obklopuje.

Pokud by klišé o nadhledu byla pravdivá, pak by záběr z filmu *Na sever Severozápadní linkou* zaznamenaný na obrázku 5.108 vyjadřoval Van Dammovu a Leonardovu bezmoc.

Ve skutečnosti se Van Damm právě rozhodl zbavit se milenky a vyhodit ji z letadla, přičemž pronese: „Nejlépe se dá věci zbavit z velké výšky.“ Hitchcockova volba úhlu a velikost rámování promyšleně předznamenává, jak má být vražda provedena.

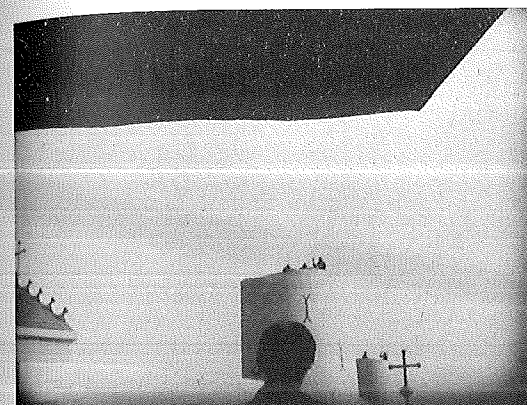
Na obrázku 5.109 z filmu *Deset dní, které otřásly světem* Sergeje Ejzenštejna to také není se světem nahnuté. Nakloněné rámování zde dynamizuje snahu přemístit kanon.

V předešlých příkladech jsme si ukázali, že bohatost kinematografie nelze redukovat na několik jednoduchých postupů. I zde musíme přemýšlet o tom, jakou má určitý postup *funkci* v konkrétním *kontextu* daného filmu.

Velikost, výška, rovina a úhel rámování mají často přesně vymezené narativní funkce. Velikost rámování nás může uvést do určitého prostředí nebo definovat vzájemné pozice jednotlivých postav, jak si ukážeme v další kapitole při analýze střihu úvodní sekvence *Maltézského sokola*. Rámování může vyčlenit určitý narativně významný detail 5.110, 5.111.

Může nás také vést k domněnce, že jde o subjektivní pohled postavy. V kapitole 3 jsme viděli, že filmová narace může prezentovat informace o fabuli s určitou mírou psychologické hloubky (s. 129), přičemž jednou z možností je zprostředkování percepční subjektivity, která nám umožní vidět a slyšet totéž, co daná postava. Když nás rámování záběru vybízí k tomu, abychom ho vnímali očima postavy, nazýváme ho optickým subjektivním záběrem neboli záběrem hlediskovým (viz též s. 285). Dobrý příklad najdeme ve filmu *Byl jsem lynčován* (*Fury*, 1936) Fritze Langa 5.112, 5.113.

Rámování slouží vyprávění i v jiných ohledech. Opakování určitého způsobu rámování v průběhu celého filmu může toto rámování spojovat s určitou postavou nebo situací. To znamená, že se rámování stává motivem, který sjednocuje film 5.114. Například Dreyer se v průběhu celého *Utrpení Panny orleánské* obsedantně vrací k snímání Jany ve velkých detailech 4.130.



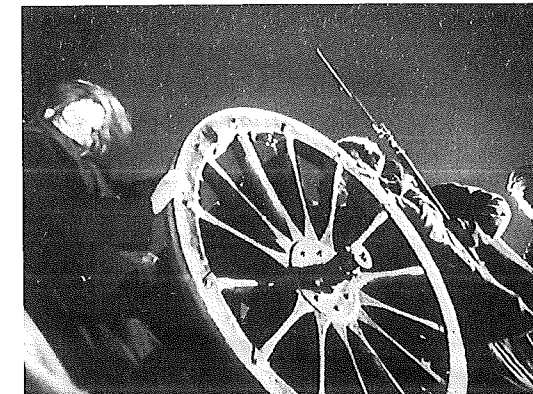
5.106



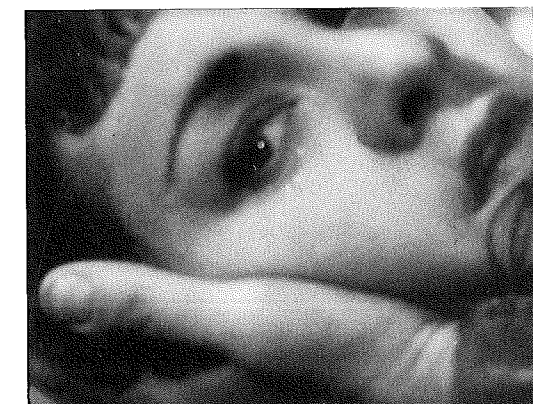
5.107



5.108



5.109



5.110



5.111

s.
254–255

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

▲ „Nemám rád detaily, pokud se nedají využít, pokud je opravdu nepotřebujete. Jestliže pro emocionální vyznění scény stačí naznačit postoje a pozice, myslím, že je lepší využít detaily jen k důrazné interpunkci – to je důvod k jejich použití. Šetřte si je,

ne jako v televizi, kde snímají v detailech všechno.“
Howard Hawks, režisér (*Jeho dívka Pátek*)

5.106 *Utrpení Panny orleánské*.

5.107 *Občan Kane*. Pohled kamery izoluje Kanea a jeho

přítele od prázdného pozadí opuštěného ústředí jeho kampaně.

5.108 *Na sever Severozápadní linkou*.

5.109 *Deset dní, které otřásly světem*. Dramatické nakloněné rámování.

5.110 *Výlet do přírody* (*Une Partie de campagne*, 1936). Henriettiny slzy zprostředkovává velký detail.

5.111 *Americká noc*. Detailní rámování zdůrazňuje přesnost, se kterou režisér umísťuje ruce herce.

Když se určitý způsob rámování objevuje vzácně, může naopak vyčnívat. Hrozně klidný účinek záběru ptáků slétávajících na měsíčko Bodega Bay v Hitchcockově filmu *Ptáci* je způsoben náhlým přechodem z polocelků v přímém pohledu na velký celek zabírající město z extrémního nadhledu 6.32 a 6.33. Velký detail bude ve filmu, který sestává převážně z celků a polocelků, pochopitelně velmi působivý. Scény na začátku *Vetřelce* Ridleyho Scotta obsahují velmi málo hlediskových záběrů postav. Když se však Kane přiblíží k vejci vetřelce, vidíme ho v detailu jakoby jeho očima a stvoření skočí přímo na nás. Divák je šokován a rychlá změna rámování, která omezuje naše vědění na jednu postavu, navíc zdůrazňuje zásadní obrat v syžetu.

Rámování má nejen narativní význam, ale může být zajímavým vizuálním prvkem i samo o sobě. Pomocí detailů lze zdůraznit textury a drobnosti, kterých bychom si jinak nevšimli. V polodetailu z filmu *Kapsář* Roberta Bressona rozeznáváme pokoutné zlodějovo gesto 5.115. Série podobných detailních záběrů vytváří v tomto filmu podmanivou scénu podobnou baletu. Celky nám zase často umožňují prozkoumat scenérii. Vizuální atraktivita westernů, *Příběhu Alvina Straighta* Davida Lynche nebo dokumentárního filmu *Lekce temnoty* (*Lektionen in Finsternis*, 1992) Wernera Herzoga 5.116 těží z celků, jež zdůrazňují rozlehlost krajiny. Celek, který zprostředkovává řadu informací, nás vybízí ke zkoumání drobností a hledání abstraktních vzorců 5.117.

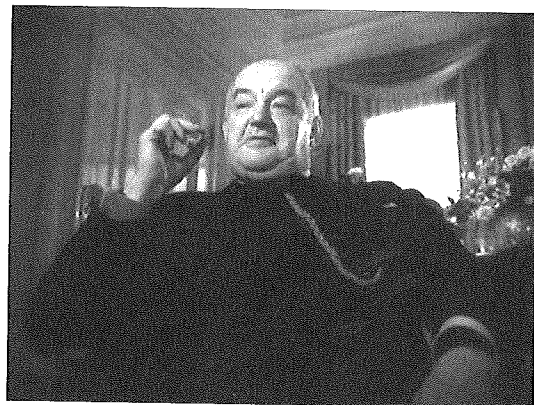
Naše oči si také libují ve formální hře, kterou ukazují neobvyklé úhly pohledu na známé předměty 5.118. V *Utrpení Panny orleánské* nejsou převrácená rámování 5.119 motivována pohledem postavy. Vyjadřují sadistický masakr těch, kteří byli svědky Janiny smrti. „Reprodukci objektu z nezvyklých a výrazných úhlů,“ píše Rudolf Arnheim, „umělec posiluje divákův zájem, díky čemuž už nejde o pouhé zaznamenání nebo přijetí viděného. Objekt se pak někdy stává reálnějším, působí živěji a poutavěji.“



5.112



5.113



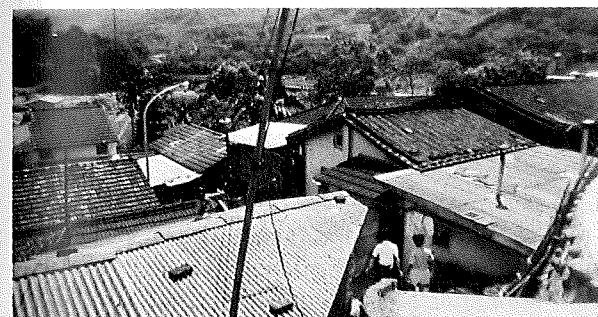
5.114



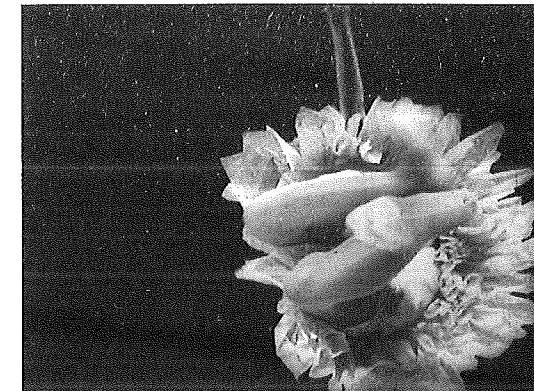
5.115



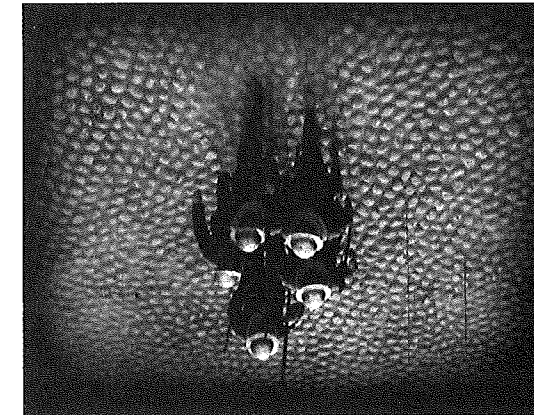
5.116



5.117



5.118



5.119



5.120

■ Jedním ze způsobů, jak učinit záběr vizuálně zajímavým, je natáčet kolmo k pozadí, jak vysvětlujeme v článku „Shot-consciousness“. www.davidbordwell.net/blog/?p=275

5.112 *Byl jsem lynčován*. Hrdina ve své cele je snímán přes mříže z mírného podhledu...

5.113 ...a následující záběr je z jeho hlediska; ukazuje tedy skrze okno z nadhledu ulici před vězením. Vidíme tedy to, co vidí on sám.

5.114 *Maltézský sokol*. Kasper Gutman je často zabírán z podhledu, což zdůrazňuje jeho obezitu.

5.115 *Kapsář* Roberta Bressona.

5.116 *Lekce temnoty*. Záběry z vrtulníku ukazují hořící ropné vrty v Kuvajtu po válce v zálivu z roku 1991, které působí až hrozně monumentálně.

5.117 *Léto u dědy* (*Tung-tung te fia-čchi*, 1984). Chlapec z města navštíví ve filmu Hou Hsiao-hsiena svého zneuctěného příbuzného a čtvrť je zobrazena jako změť střech, která ukrývá jasně červený bod.

5.118 *Mezihra* (*Entr'acte*, 1924). Film Reného Claira ukazuje baletku přímo zespodu, a ta se tedy zdánlivě proměňuje v otevřající se a zavírající se květinu.

5.119 *Utrpení Panny orleánské*.
5.120 *Playtime*. Pan Hulot se lekne, když zjistí, že muži, který zavírá dveře, najednou vyrostly rohy (držadla dveří).

Rámování lze využít ke komickému účinku, jak ukázali Charlie Chaplin, Buster Keaton a Jacques Tati. Už jsme zmínili, že Keaton ve filmu *Frigo, oběť krevní msty* inscenoval řadu pracovaných gagů v hloubce prostoru. Nyní můžeme dodat, že povedenost gagů závisí také na dobře zvolených úhlech a velikostech rámování. Pokud by byla například scéna na železnici na obrázku 4.163 natočena ze strany a ve velkém celku, neviděli bychom tak jasně, že jsou dvě části vlaku na dvou rovnoběžných kolejích. Nevšimli bychom si ani strojvedoucího, jehož nezájem dokazuje, že neví, co se děje. Vytvoření mimoobrazového prostoru rámem je zase zcela zásadní pro gag na obrázcích 4.172 a 4.173. Gag je tu vyjádřen spíše časem než prostorem. Willie tahá za lano, a teprve posléze vidíme účinek tohoto zatáhnutí – Canfieldův syn sviští kolem a mizí. Nakonec Willie zareaguje a lano táhne dolů do propasti pod rámem i jeho. Když se zamyslíme nad tím, že by bylo možné tyto a další scény z uvedeného filmu rámovat i jinak, pochopíme, že jsou naše reakce na Keatonův humor závislé na pečlivé kombinaci mizanscény a rámování.

■ Obdobně mizanscéna a kamera Jacquesa Tatiho spolupracují při vytváření obrazových žertů ve filmu *Playtime* 5.120. Vizuální vtípky často vycházejí z přesné volby úhlu a velikosti rámování, stejně jako z mizanscény: shrbená postava muže a držadla dveří způsobují, že muž vypadá jako koza. Všechny nenarativní funkce rámování popsat nelze. Můžeme však říci, že úhel, rovina, výška a velikost rámování nás mohou kdykoli vést k tomu, abychom si uvědomovali čistě vizuální vlastnosti obrazu.

Pohyblivý rám

Všechny vlastnosti rámování, kterými jsme se doposud zabývali, lze nalézt u malby, fotografie, komiksu a dalších typů obrazů. Veškeré obrazy nám poskytují příklady rámu nejrůznějších formátů, vztahů mezi jejich vnitřkem a vnějškem, úhlů, rovin, výšek a velikostí. Jedna vlastnost

rámování je však specifická pro film (a video). Ve filmu se rám může *pohybovat* ve vztahu k rámovanému materiálu.

Pohyblivý rám znamená, že se rámování objektu mění. Pohyb rámu mění úhel, výšku nebo velikost rámování v průběhu záběru. Rámování zaměřuje naši pozornost na určitý materiál v obraze, proto často dochází k tomu, že se nám zdá, jako bychom se pohybovali *spolu s* rámem. Prostřednictvím rámování můžeme přistupovat k objektu nebo se od něj vzdalovat a kroužit nebo procházet kolem něj.

Typy pohyblivého rámu Schopnost rámu pohybovat se obvykle označujeme jako *pohyb kamery*. Pohyb rámu většinou znamená, že se kamera během záznamu fyzicky pohybuje. Existuje několik typů pohybu a každý má na plátně specifický účinek.

Panoráma znamená, že se kamera otáčí okolo vertikální osy. Kamera jako taková se nepřesouvá do nové pozice. Panoráma působí dojmem, jako by rám horizontálně prozkoumával prostor, jako by kamera „otáčela hlavou“ doprava nebo doleva 5.121, 5.122.

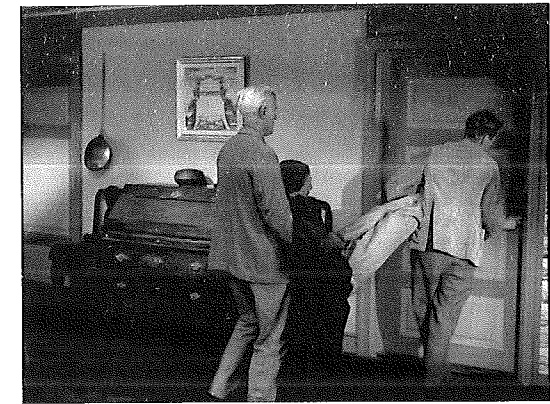
Vertikální švenk znamená, že se kamera otáčí okolo horizontální osy. Působí dojmem, že se hlava kamery zvedá a sklání. Ani zde se kamera jako taková nepřesouvá do nové pozice. Na plátně vertikální švenk vypadá, jako by se prostor odvíjel zdola nahoru či shora dolů 5.123, 5.124.

▲ Při **jízdě** se přesouvá celá kamera z jedné pozice do druhé. Pohybuje se po zemi v libovolném směru – dopředu, dozadu, dokola, diagonálně, ze strany na stranu 5.125, 5.126. Všimněte si, že postavy zůstávají při chůzi ve vztahu k rámu ve stejné pozici a fasádu domu, který chtějí koupit, nechávají za sebou.

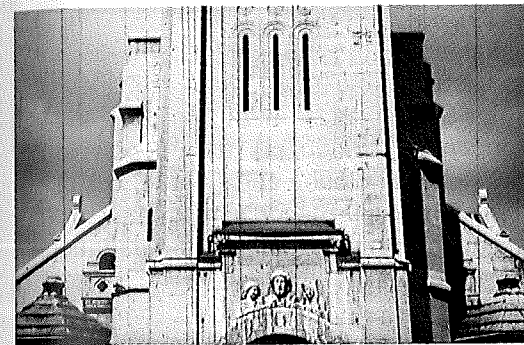
Záběr z jeřábu znamená, že se kamera pohybuje nad úrovní země. Obvykle stoupá nebo klesá a často je upevněna na mechanickém rameni, které ji zdvihá nebo sklání. Na začátku smutčné scény z *Ivana Hrozného* kamera na jeřábu



5.121



5.122



5.123



5.124



5.125



5.126

■ Rafinovanost v rámování ve filmech dvou mistrů, Williama Wylera a Kendžiho Mizoguchiho, analyzujeme v textu „Sleeves“. www.davidbordwell.net/blog/?p=1549

▲ „Uvědomila jsem si, že když dostanu do ruky

opravdu dobrý scénář, mohu k němu přistupovat stejným způsobem, jakým přistupuji k literatuře – proč se kamera kvůli tomuto motivu pohybuje takhle – a pak to začne být vzrušující.“

Jodie Fosterová, režisérka (*Človíček Tate – Little Man Tate*, 1991)

5.121 *Slovo (Ordet)*, 1955). Během záběru kamera panoramuje doprava...

5.122 ...aby postavy zůstaly v rámu, když přecházejí z jedné strany místnosti na druhou.

5.123 *Nevěsta byla v černém (La Mariée était en noir)*, 1968). Film Françoise

Truffauta začíná vertikálním švenkem dolů po věži kostela...

5.124 ...až k jeho vchodu.

5.125 *Chamtivost* Ericha von Stroheima. V laterální jízdě se kamera pohybuje doprava...

5.126 ...společně s dvěma postavami.

s.
258–259

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

klesá k zemi 5.127, 5.128. Kamera na jeřábu se nemusí pohybovat jen nahoru a dolů, jako by šlo o výtah, ale také dopředu a dozadu nebo ze strany na stranu 5.129, 5.130. V *Tenké červené linii* (*The Thin Red Line*, 1998) Terrence Malicka je využit jeřáb s dvaadvacetimetrovým ramenem, který v bitevních scénách přenáší kameru nad vysokou trávou. Alternativou k záběru z jeřábu je záběr z vrtulníku nebo z letadla.

▲ Panoráma, vertikální švenky, jízdy a záběry z jeřábu jsou nejčastějšími pohyby rámu, ale lze si představit téměř jakýkoli pohyb kamery (salto, koulení se atd.). A jak uvidíme dále, jednotlivé typy pohybu lze navíc kombinovat.

Pohyby kamery byly pro filmaře a publikum atraktivní už od počátků kinematografie. Proč? Mají totiž poutavé vizuální účinky. Často zprostředkovávají nové informace o prostoru obrazu. Předměty jsou ostřejší a působí živěji než v případě statického rámování. Obvykle se při pohybu odkrývají nové objekty nebo figury. Jízdy a záběry z jeřábu neustále mění perspektivu, z níž vnímáme okolní objekty, jelikož rám zaměřuje svou pozornost jiným směrem. Objekty působí trojrozměrně a opravdověji, když je kamera obkrouží (jde tedy o jízdu po zakřivené trajektorii). Panorámování a vertikální švenky zdůrazňují kontinuální charakter prostoru.

Pohyb kamery je navíc obtížné nechávat jako náhradu za *naš vlastní pohyb*. Nepřipadne nám, že se objekty zvětšují nebo zmenšují, ale zdá se, že se k nim přibližujeme nebo se od nich vzdalujeme. Nenecháme se však úplně ošálit a nikdy nezapomínáme na to, že sledujeme film v kině. Pohyb kamery přesto poskytuje několik přesvědčivých vodítek, která naznačují, že se pohybujeme prostorem. Tato vodítka jsou dokonce tak přesvědčivá, že filmaři často pohyb kamery subjektivizují – narativně motivovaná subjektivizace má pak představovat pohled očima pohybující se postavy. Pohyb kamery v nás tedy může vyvolat silný dojem, že sledujeme hlediskový záběr.

V současné komerční filmové tvorbě se řada pohybů kamery uskutečňuje pomocí kamerového vozíku. Až do sedmdesátých let se kamera standardně připevňovala na vozík jezdící na kolečkách, který umožňoval rozsáhlý pohyb (kterému se právě proto říká *jízda*). Natáčení záběru se složitou jízdou vidíte na obrázku 1.33.

V současnosti se kamera upevňuje nejen na koleje, ale i na lidské tělo. Speciální zařízení umožňuje, aby kamera využívala švenkrovy chůze nebo běhu. Servomechanismy upravují nevyvážené a trhané lidské pohyby, takže kamera působí dojmem, jako by klouzala nebo prolétávala prostorem. Prototypem stabilizátoru kamery připevněného na lidském těle je Steadicam, který byl poprvé použit u filmů *Cesta ke slávě* (*Bound for Glory*, 1976), *Rocky* (1976) a *Osvícení*.

Kamera připevněná na těle se může dostat do míst, kam by se vozík dostával obtížně. Operátor Steadicamu snadno následuje herce při stoupání do schodů, při řízení dopravních prostředků nebo při dlouhé chůzi 5.131, 5.132. Někteří režiséři využili Steadicamu k natáčení dlouhých záběrů, při nichž kamera projde řadou různých prostředí, například v úvodních scénách z *Ohňostroje marnosti* (*Bonfire of the Vanities*, 1990) Briana De Palmy nebo v *Hříšných nocích* (*Boogie Nights*, 1997) Paula Thomase Andersona.

Někdy filmař nechce pohybovat kamerou plynule a preferuje roztrášený a trhaný obraz. Toho lze dosáhnout **ruční** kamerou. Švenkr tedy neupevňuje kameru na stativ nebo na vozík, ale drží ji v ruce bez vybavení, které by vyrovnávalo její otřesy 5.133. Tento pohyb kamery se začal běžně využívat na konci padesátých let v souvislosti s nástupem dokumentární formy *cinéma vérité*. Ruční kamera byla průkopnický využita například v dokumentárním filmu *Primárky*, v němž kameraman držel kameru nad hlavou a následoval Johna F. Kennedyho při průchodu davem 5.134.

Záběry natáčené ruční kamerou se objevily také v mnoha fikčních filmech. Protože tento postup pochází původně z oblasti dokumentárního



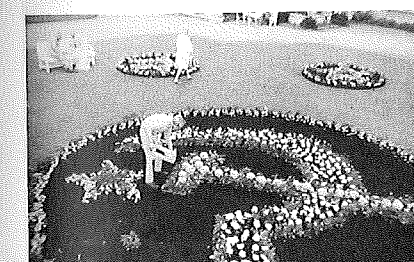
5.127



5.128



5.129



5.130

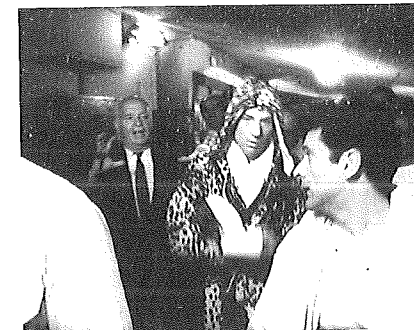
▲ „Mám neustálé nutkání pohybovat kamerou a vím proč. Pohyb kamery zintenzivňuje pocit trojrozměrnosti. Umísťuje vás do prostoru, a když pohnete kamerou, diváci si začnou prostor uvědomovat.“

George Miller, režisér (*Šílený Max II – Bojovník silnic*)

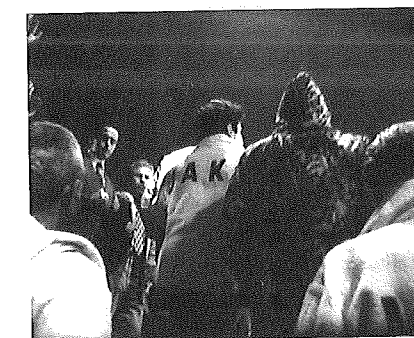
5.127 *Ivan Hrozný*. Máry jsou snímány z nadhledu, kamera se přesune na jeřábu směrem dolů...

5.128 ...a záběr končí přímým pohledem na Ivana, který sedí u már.

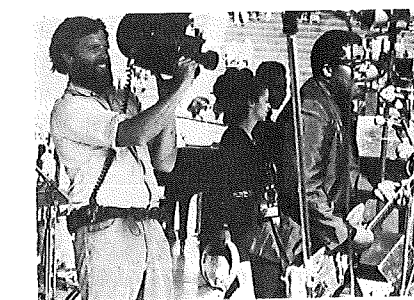
5.129 *Morgan – případ zralý kléčení* (*Morgan – A Suitable Case for Treatment*, 1966).



5.131



5.132



5.133



5.134

Na konci filmu Karla Reiszeho se kamera pohybuje diagonálně směrem nahoru...

5.130 ...a zpět, přičemž ukazuje, že zdánlivě neškodná okrasná zahrada hrdiny vyjadřuje jeho sympatie ke komunismu.

5.131 *Zuřící býk* Martina Scorseseho. Steadicam

sleduje protagonistu, který vychází z šatny...

5.132 ...a prochází davem do boxerského ringu.

5.133 *Neustálý rokenrol* (*Keep on Rockin'*, 1969). D. A. Pennebaker točí na ruční kameru.

5.134 *Primárky*. J. F. Kennedy zdraví dav ve Wisconsinu.

filmu, může propůjčovat dojem autenticity pseudo-dokumentům typu *Záhada Blair Witch*. Jindy ruční kamera vytváří subjektivní hlediskový záběr 5.135 nebo zdůrazňuje náhlý pohyb, jako bychom si akce všimli jen letmo. Harmony Korine použil ve filmu *Julien kluk-osel* lehké mini DV-kamery, aby zachytil, jak Julian bloumá městem 5.136.

Pohyb rámování ale může simulovat i statická kamera. V případě animace se kamera nepohybuje, animátor však může vytvořit dojem pohybu tím, že snímá jednotlivé ultrafázy okénko po okénku 5.137–5.139. Pohyb rámu lze vytvořit i snímáním nehybného obrazu nebo statického filmového okénka, když postupně zvětšujeme nebo zmenšujeme libovolnou část obrazu, což se často provádí optickým kopírováním nebo pomocí CGI. Irisová clona se může rozevřít, a odkrýt nám tak nějaký výjev, nebo se může naopak přivřít a vyčlenit určitý detail.

Pohyblivý rám lze vytvořit i transfokací, přičemž kamera zůstává fixována na místě. Jak můžeme ale jako diváci rozlišit, kdy jde o transfokaci a kdy o jízdu nebo pohyb kamery na jeřábu? Animací, zvláštními efekty i transfokací lze určitou část obrazu zmenšit nebo zvětšit. Jízda a záběr z jeřábu sice jisté části rámu také zvětšují nebo zmenšují, ale *to není vše*, co způsobují. Při skutečném pohybu kamery se totiž statické objekty v jednotlivých plánech záběru pohybují odlišnou rychlostí, takže je vidíme z různých stran, přičemž pozadí tak získává na objemu a hloubce.

Jízda ve filmu Alaina Resnaisa *Válka skončila* (*La Guerre est finie*, 1966) dodává předmětům značný objem 5.140, 5.141. Masivnost zdí se nezměnila. Cedula s názvem ulice se však nejenom zvětšila, ale navíc ji vidíme i ze zcela jiného úhlu.

Pohyblivé rámování pomocí transfokace naopak vlastnosti nebo pozici filmovaných objektů nemění. Transfokátor na obrázcích 5.142, 5.143 z *Odyseova pohledu* (*To vlemma tou Odyssea*, 1995) Thea Angelopoulose zvětšuje rozloženou sochu Lenina, která pluje na lodi. Sochu

vidíme na začátku i na konci záběru ze stejné pozice: za hlavou sochy stále sledujeme řadu stromků a chodidla zůstávají ve vztahu k zábradlí na přídě lodi ve stejné pozici. Při transfokaci se zdá, že se loď přibližuje k řadě stromů. Stručně řečeno, když se kamera pohybuje, máme dojem, že se prostorem pohybujeme i my. Při transfokaci se část prostoru pouze zvětšuje nebo zmenšuje.

Doposud jsme uvažovali o různých typech pohyblivého rámování izolovaně. Filmaři však často kombinují různé typy pohybu v jediném záběru: jízdu kamery je možné kombinovat s panorámováním, pohyb kamery na jeřábu směrem nahoru lze doplnit transfokací. Vždy však můžeme rozpoznat kombinaci uvedených základních typů pohybu.

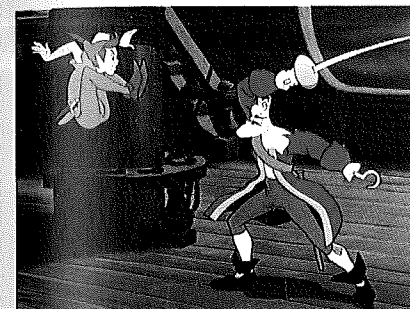
Funkce pohyblivého rámu Přehled různých typů pohyblivého rámování by nebyl moc užitečný, kdybychom se nezabývali tím, jak jsou tyto strategie rámování ve filmech systematicky využívány. Jak se pohyblivé rámování vztahuje k filmovému času a prostoru? Jaké vytváří pohyblivé rámování vzorce? Zkrátka a dobře – jak pohyblivé rámování na filmovou formu působí?



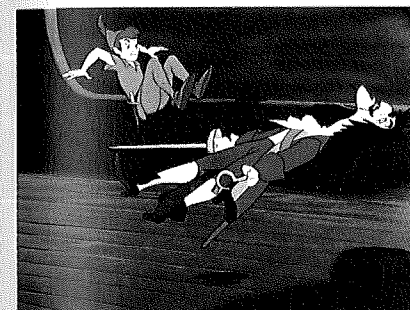
5.135



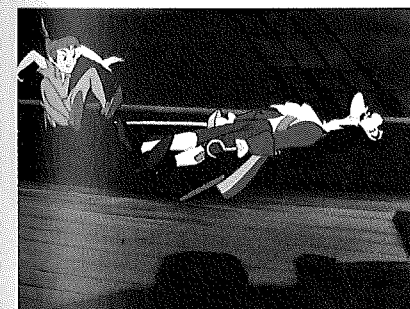
5.136



5.137



5.138



5.139



5.140



5.141



5.142



5.143

5.135 *Nahý polibek* (*Naked Kiss*, 1964). Samuela Fullera. Subjektivní ruční kamera zintenzivňuje účinek záběrů násilné hádky.

5.136 *Julien kluk-osel*. Trhaný pohyb ruční kamery zabírající Julienovu chůzi doplňuje barevnou explozi způsobenou převedením videa na 35mm film.

5.137 *Peter Pan* (1953). Panorámování simulované animací začíná záběrem na Petera a kapitána Hooka u stěžně. Peter se zhoupne a kopne Hooka...

5.138 ...přičemž rámování panorámuje, a sleduje tak let obou směrem doprava...

5.139 ...přes palubu.

5.140 *Válka skončila*. Cedula s názvem ulice je na začátku záběru mírně nakloněna od vertikály směrem doleva...

5.141 ...a na konci nájezdu je zřetelně nakloněna směrem doprava.

5.142 *Odyseův pohled*. Pohled z dálky na sochu na lodi...

5.143 ...je přiblížen a zvětšen transfokátorem.

1. Pohyblivý rám a prostor

▲ Jak jsme si všimli již u filmu *Jezebel* 5.85–5.88, pohyblivý rám podstatně ovlivňuje prostor v obraze i mimo něj. Poté, co se do záběru dostane ruka se sklenicí, kamera odjede směrem dozadu a zabere muže stojícího v popředí. Pohyblivý rám kontinuálně působí na úhel, rovinu, výšku i velikost rámování. Když jeřáb zvedne kameru, pohled se změní v nadhled. Při nájezdu na postavu se může celek změnit v detail.

Vztahy mezi pohyblivým rámem a prostorem lze zkoumat z několika hledisek. Je pohyb rámu závislý na pohybu postav? Kupříkladu jednou z nejběžnějších funkcí pohybu kamery je **přerámování**. Pokud se postava pohybuje po určité trajektorii ve vztahu k jiné postavě, rám bude často mírně panorámovat nebo vertikálně švenkovat, aby se tomuto pohybu přizpůsobil. Kompozici se pomocí přerámování snažil vyrovnávat například Howard Hawks ve filmu *Jeho dívka Pátek* 5.144–5.146. Protože je přerámování motivováno pohybem postav, bývá relativně nepostřehnutelné. Když si ho ale začnete všimát, budete překvapeni, jak často se používá. Téměř v každém moderním filmu najdeme konverzační scény, při nichž je neustále přerámováno.

■ Přerámování je však jen jedním ze způsobů, jimiž pohyblivý rám na pohyb postav reaguje. Kamera se také může přemístit při sledování postav nebo pohybujících se objektů. Pohyb kamery, který přesahuje přerámování a sleduje pohyb postavy, se označuje jako **sledovací záběr** 5.203, 5.204, 5.210, 5.211 a 5.215–5.224. Panorámováním můžeme udržovat rychle jedoucí auto v centru rámu, jízda může sledovat postavu z místnosti do místnosti a kamerový jeřáb může následovat stoupající balon. V těchto případech slouží pohyb rámu především k tomu, aby udržel naši pozornost na příslušném předmětu, a proto se podřizuje pohybu tohoto předmětu.

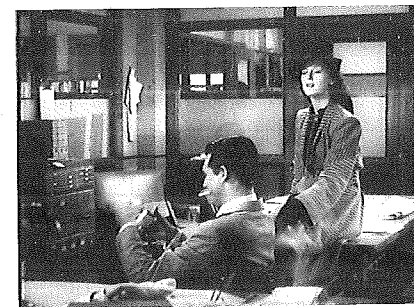
Pohyblivý rám se však pohybuje i nezávisle na postavách. Kamera se často vzdaluje od postav, aby odhalila něco, co je důležité pro

vyprávění. Pohyb kamery může poukázat na přehlédnutou indicii, na nějaké znamení vztahující se k akci, například stín nebo ruku sevřenou v pěst. Může nás seznámit s lokalitou, do níž postavy posléze vstoupí. Tak je tomu například ve filmu Otto Premingera *Laura* (1944), kde kamera projíždí obývacím pokojem Walda Lydeckera a definuje ho jako bohatého muže s uměleckým vkusem, a až potom zabere detektiva MacPhersona. Podobný postup byl využit na začátku filmu *Návrat do budoucnosti*, kde kamera slídí v Docově prázdném domě, a informuje nás tak o jeho osobě a o příběhu, který se má odehrát. Pohybující se kamera ve filmu *Zločin pana Langa* Jeana Renoira opustí hlavního hrdinu a charakterizuje ho tak, že panorámováním prozkoumává jeho pokoj 5.147–5.151. Lange je ukázán jako fantasta, který žije ve westernovém světě, z něhož čerpá náměty pro své kovbojské příběhy.

Ať už je pohyblivý rám závislý, nebo nezávislý na pohybu postav, může výrazně ovlivnit to, jak vnímáme obrazový a mimoobrazový prostor. Různé druhy pohybu kamery pracují s prostorem odlišně. Ve filmu *Loni v Marienbádě* Resnais často projíždí chodbami a dveřmi, a proměňuje tak módní lázeňský hotel v bludiště. Jedny z nejslavnějších pohybů kamery v dějinách filmu vytvořil Alfred Hitchcock. Jeden záběr natočený z pohyblivého se jeřábu se přesouvá z celku, který snímá taneční sál z nadhledu, z pozice nad hlavami tanečnicků, až na velký detail mrknutí bubeníka (*Mladý a nezkušený – Young and Innocent*, 1937). Obzvláště rafinovaná kombinace odjezdu kamery a nájezdu transfokací ve *Vertigu* plasticky deformuje perspektivu záběru, čímž vyjadřuje hrdinovu závrať. Stejný postup byl zopakován i v *Čelistech* Stevena Spielberga v momentě, když si šerif Brody na pláži náhle uvědomí, že na dítě zaútočil žralok. Současné využití jízdy a transfokace opačným směrem se začalo v moderní hollywoodské filmové výrobě běžně využívat (režisér Sam Raimi razí pro tento postup termín „warp-o cam“). Miklós Jancsó



5.144



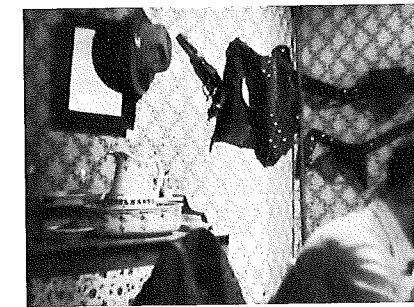
5.145



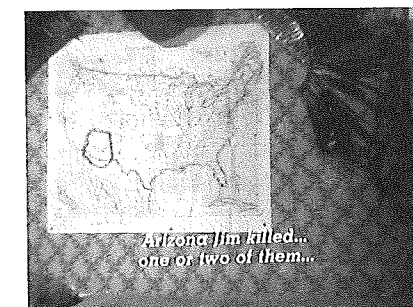
5.146



5.147



5.148



5.149



5.150



5.151

▲ „Pořád se ptám: Mohou postavy v celovečerním filmu tolik mluvit, aby to lidem zaujalo? Musím scény s dialogy podrobně projít a hledám drobné události, z nichž bych mohl vytvořit události významné. Jako zazvonění telefonu nebo vytažení rolety... Musím z toho udělat významné události, motivovat jimi pohyb kamery, aby to zapadalo do dané scény

a současně to bylo vizuálně zajímavé.“
John Patrick Shanley,
scenárista a režisér
(*Pochyby – Dábt*, 2008)

■ Jednou z běžných funkcí záběrů natočených z jízdy je sledování konverzace herců, jak ukazujeme v článku „Walk the talk“.
www.davidbordwell.net/blog/?p=382

5.144 *Jeho dívka Pátek*. Hilda přichází zleva...

5.145 ...a sedne si na stůl, přičemž kamera na ni přerámuje panorámováním vpravo...

5.146 ...a když se k ní Walter na židli otočí čelem, kamera přerámuje mírně vlevo.

5.147 *Zločin pana Langa*. Kamera sice začíná na pracujícím panu Langovi...

5.148 ...ale rychle ho opustí a ukáže jeho kovbojské pistole a klobouk...

5.149 ...a pokračuje až k mapě s vyznačeným obrysem Arizony...

5.150 ...panorámuje přes další pušky...

5.151 ...a vrací se k nadšenému autorovi, který píše své westernové příběhy.

s.
264–265

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

se ve filmech, jako byly *Hvězdy na čepicích* (*Csil-lagosok, katonák*, 1967), zaměřil na dlouhé pohyby kamery zachycující skupiny lidí, kteří se pohybují po planině. V těchto záběrech využívá rozmanitých možností jízdy, panoramování, jeřábu, transfokace a přeostření, čímž modeluje neustále se měnící prostorové vztahy.

Na uvedených příkladech jsme si ukázali různé způsoby, jimiž pohyblivý rám ovlivňuje naše chápání prostoru. U každého pohyblivého rámování lze zkoumat, jak je pomocí něj odhalován nebo zakrývá mimoobrazový prostor. Je pohyb rámu na pohybu postavy závislý, nebo nezávislý? Jakou trajektorii kamera sleduje? Tyto otázky lze nejlépe zodpovědět, pokud se zamyslíme nad tím, jak prostorové účinky pohybu kamery fungují ve vztahu k celkové formě filmu.

2. Pohyblivý rám a čas

Pohyblivost rámu nesouvisí jen s prostorem, ale také s časem. Filmaři si dobře uvědomují, jak pohyblivý rám ovlivňuje náš smysl pro trvání a rytmus. Význam trvání pohybu kamery lze nastítnit například srovnáním dvou japonských režisérů: Jasudžiróa Ozua a Kendžiho Mizogučiho. Ozu dává přednost krátkým pohybům kamery v jednom směru, jak ukazují například filmy *Na začátku léta* (*Bakušú*, 1951) a *Chuť zeleného čaje v misce rýže* (*Očazuke no aži*, 1952). Mizoguči naopak rozvíjí pomalou a prodlužovanou jízdu, kterou často kombinuje s panoramováním.

Protože pohyb kamery probíhá po určité době, může formovat vývoj směrem od očekávání k naplnění tohoto očekávání. Pokud kamera rychle panoramuje pryč od události, vyvolá v nás otázku, co se stalo. Pokud rychlý odjezd kamery v popředí odhalí něco neočekávaného, jako jsme viděli na příkladu z filmu *Jezebel* 5.85–5.88, jsme překvapeni. Pokud kamera pomalu najíždí na drobný prvek v obraze a postupně ho přibližuje, přičemž zároveň oddaluje naplnění našich očekávání, pak pohyb kamery spoluvytváří napětí. Panoramování v pracovně pana Langa v nás vyvolává

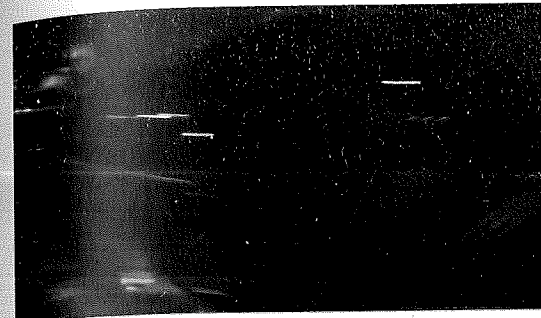
otázku, proč kamera hrdinu opouští, a následně na ni odpovídá, když odhaluje Langovu fascinaci Divokým západem. V závěru této kapitoly prozkoumáme, jak pohyby kamery v úvodu Wellesova filmu *Dotek zla* ovládají naše očekávání.

Důležitá je i rychlost pohybu rámu. Transfokace a pohyb kamery mohou být relativně rychlé nebo pomalé. Richard Lester nastaroval v šedesátých letech svými snímky *Perný den* a *Pomoc!* (*Help!*, 1965) módní vlnu velmi rychlých nájezdů a odjezdů transfokací. Naopak jeden z nejpůsobivějších raných pohybů kamery, monumentální pohyb kamery na jeřábu v Griffithově *Intoleranci* při záběru Baltazarových hodů, dodává scéně na velkoleposti a napětí díky neúprosně pomalému sestupu k ohromné dekoraci Babylonu 4.12.

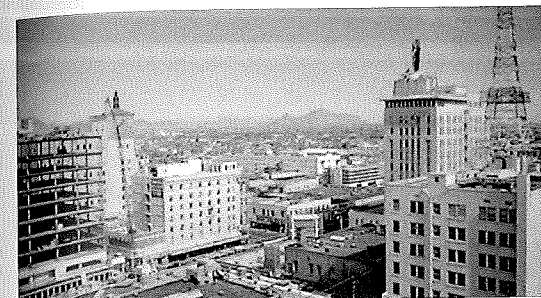
Rychlost pohyblivého rámování má někdy funkci rytmickou. Živý rytmus v *Letní pastorále* (*Pastorale d'été*, 1958) Willa Hindlea je navozen nájezdem transfokací a mírným vertikálním švenkem nahoru a dolů v rytmu Honeggerovy hudby. Hudební filmy často využívají rychlost pohybu kamery k tomu, aby zdůraznily charakter písně nebo tance. Při čísle *Broadway Rhythm* z muzikálu *Zpívání v dešti* kamera na jeřábu od Gena Kellyho několikrát rychle odjede a rychlost pohybu je načasována tak, aby zvýraznila slova písně. Rychlost pohybu rámu může záběru dodat i expresivní charakter – pohyb kamery je tak plynulý, trhaný, váhavý apod. Celý syžet filmu *Monstrum* se prezentuje jako videozáznam útoku monstra na Manhattan. Šokující události jsou často zachycovány pomocí strhů kamery, přičemž náhlá rychlost panoramování nás stále více znepokojuje 5.152, 5.153. Zkrátka, doba trvání a rychlost pohybu rámu mohou významně ovlivňovat, jak záběr v průběhu času vnímáme.

3. Vzorce pohyblivého rámování

Pohyblivý rám může ve filmu vytvářet specifické motivy. Hitchcockovo *Psycho* například začíná a končí pohybem vpřed. V prvních



5.152



5.154



5.155



5.156

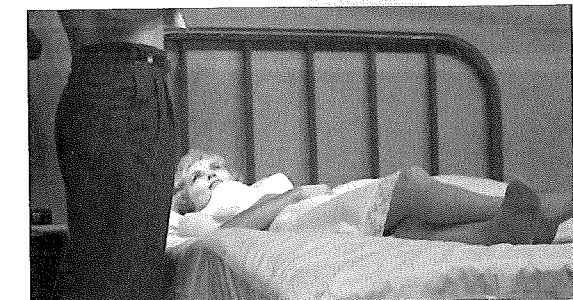
▲ „Nesnáším, když ve filmech kamera krouží kolem herců. Pokud tři lidé sedí u stolu a baví se spolu, často kolem nich kamera začne kroužit. Nedokážu vysvětlit proč, ale přijde mi to naprosto falešné.“ Takeši Kitano, režisér (*Sonatina*)

5.152 *Monstrum*. Návštěvní večírku vyběhnou ven na ulici a jejich videokamera zaznamená výbuch. Rychlý strh doprava obraz rozmaže.

5.153 Když se rámování opět ustálí, vidíme, že tento rozmazaný pohled sledoval hlavu sochy Svobody, která se valí ulicí.



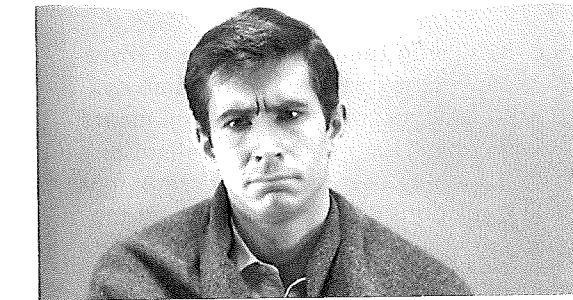
5.153



5.157



5.158



5.159

5.154 *Psycho*. Úvodní záběr.

5.155 Druhý záběr se zaměřuje na jednu z budov...

5.156 ...kamera klesá a přibližuje se k oknu...

5.157 ...a ukáže hrdinku s přítelem na schůzce v době oběda.

5.158 *Psycho*. Předposlední záběr začíná daleko od Normana...

5.159 ...a přibližuje se k němu, takže vidíme výraz jeho tváře, právě když slyšíme jeho myšlenky.

s.
266–267

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

třech záběrech filmu kamera panorámuje doprava a poté transfokací přibližuje jednu z budov ve městě 5.154. Dva pohyby směrem dopředu nás provedou skrz roletu do tmavého laciného hotelového pokoje 5.155–5.157. Průnik kamery do interiéru se v průběhu filmu opakuje. Často je motivován subjektivním hlediskem, například když různé postavy pronikají hlouběji a hlouběji do „panství“ Normana Batese. Předposlední záběr filmu ukazuje Normana, jak sedí před prázdnou bílou zdí, zatímco slyšíme jeho vnitřní monolog 5.158. Kamera pak najíždí na detail jeho obličeje 5.159. Tento záběr představuje vyvrcholení pohybu směrem vpřed, který začal už v úvodu filmu. Celý film se tak vlastně ponořoval do Normanovy mysli. Další film, který využívá pohyb vpřed a průnik kamery do prostoru, je *Občan Kane*. Podobně neúprosný postup zde směřuje k odhalení tajemství hlavní postavy.

I jiné druhy pohybu je možné během filmu opakovat a rozvíjet. *Lola Montès* (1955) Maxe Ophülsa využívá jízdy s otáčením o 360 stupňů a neustálých pohybů kamery nahoru a dolů na kamerovém jeřábu, jež dávají do kontrastu cirkusovou arénu a svět spojený s Lolinou minulostí. Kontinuální panoramování tam a zpátky po školní třídě v pingpongovém stylu určuje ve filmu Michaela Snowa ↔ (obvykle označován jako *Back and Forth*, 1969) základní formální vzorec díla. Náhlá změna na konci filmu, kdy se horizontální panoramování změní ve vertikální švenk, působí překvapivě. Pohyblivý rám v tomto filmu i v mnoha dalších vytváří nápadná opakování a variace.

Funkce pohyblivého rámu: *Velká iluze* a *Wave-length* V závěrečném shrnutí porovnáme dva filmy, které rozdílným způsobem ilustrují možné vztahy mezi pohyblivým rámem a narativní formou. První z nich využívá pohyblivý rám k tomu, aby posílil a podpořil vyprávění, zatímco druhý celkovému pohybu rámu narativní formu podřizuje.

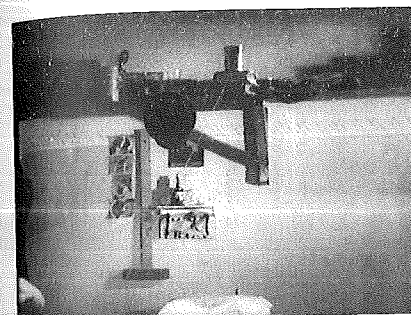
Velká iluze Jeana Renoira je válečný film, v němž ale téměř vůbec nespátříme válku.

Hlavní znaky žánru – hrdinské útoky a vojenské oddíly ženoucí se vstříc zkáze – zde nenajdeme. První světová válka je tvrdohlavě držena mimo obraz. Renoir se místo toho zaměřuje na život v německém zajateckém táboře, aby naznačil, jak jsou vztahy mezi národy a společenskými třídami ovlivněny válkou. Vězni Maréchal a Boeldieu jsou Francouzi, Rauffenstein je německý důstojník. Aristokrat Boeldieu má však více společného s Rauffensteinem než s mechanikem Maréchalem. Narativní forma v tomto filmu sleduje zánik vyšší společenské třídy, do níž patří Boeldieu a Rauffenstein, a také nejisté přežití Maréchala a jeho kamaráda Rosenthala – jejich únik na Elsynu farmu, kde najdou dočasný mír, a nakonec návrat zpět do Francie a zřejmě i do války.

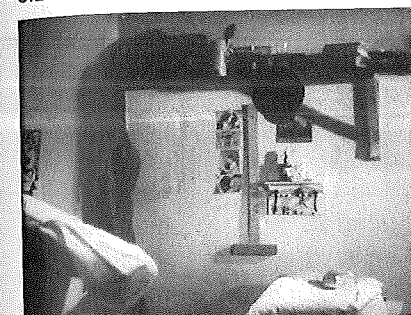
Pohyb kamery plní v tomto rámci několik funkcí, přičemž všechny přímo podporují vyprávění. Pro pohyb kamery je charakteristická především tendence připoutávat se k pohybu postav. Když se postava nebo dopravní prostředek pohnou, Renoir často pohybuje sleduje panoramováním nebo jízdou. Kamera následuje Maréchala a Rosenthala, když po útěku společně odcházejí, a odjíždí od nich poté, co se zajatci přiblíží k oknu, protože uslyší pochodující Němce. Výjimečné ve filmu jsou však ty pohyby kamery, které jsou na pohybech postav *nezávislé*.

Když se kamera ve *Velké iluzi* pohybuje *nezávisle*, jsme si vědomi, že interpretuje dění, vytváří napětí nebo nám poskytuje informace, jichž si postavy nejsou vědomy. V jedné scéně například jeden ze zajatců kope únikový tunel a tahá za provaz, čímž signalizuje, že potřebuje vytáhnout 5.160. Nezávislý pohyb kamery vytváří napětí, když ukazuje ostatní postavy, které si signálu nevšimly a neuvědomují si, že se muž v tunelu dusí 5.161, 5.162. Pohyb kamery zde pomáhá vytvořit neomezenou naraci.

Někdy je kamera zcela samostatným činitelem: Renoir použil její opakované pohyby k tomu, aby vytvořil narativně signifikantní vzorec. Takovým vzorcem je například pohyb,



5.160



5.161



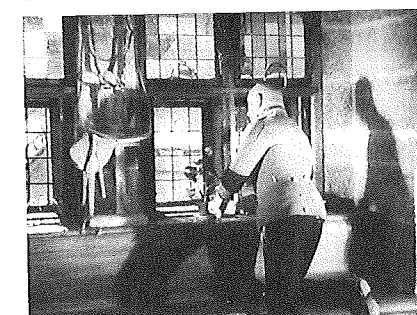
5.162



5.163



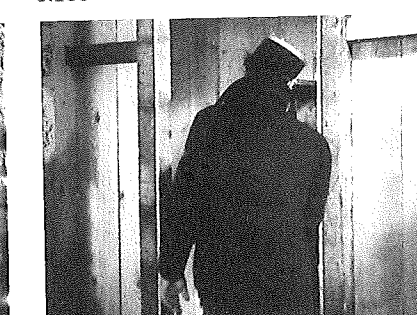
5.164



5.165



5.166



5.167



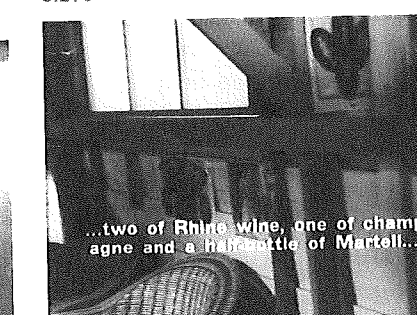
5.168



5.169



5.170



5.171

5.160 *Velká iluze*. Plechovku použitou k signalizaci na začátku scény vidíme na polici...

5.161 ...potom se převrátí. Přistane na polštáři, takže nevydá žádný zvuk...

5.162 ...kamera panorámuje doleva a ukáže postavy, které si pádu plechovky nevšimly.

5.163 Renoir začíná scénu, v níž Boeldieu a Maréchal diskutují o plánovaném útěku, detailním záběrem na veverku v kleci...

5.164 ...pak se jízdou přesune směrem dozadu a ukáže muže u klece, čímž vytváří jasnou narativní paralelu.

5.165 Když se Rauffenstein přesune k muškátům na okně...

5.166 ...Renoir najíždí na detail květiny, právě když ji Rauffenstein ustříhne.

5.167 V první scéně Maréchal vychází z baru pro francouzské důstojníky...

5.168 ...Renoir panorámuje a přesunuje kameru jízdou vlevo od dveří, aby zabral obrázky spoře oděných dívek

na zdi (které se zrovna dostávají do rámu zprava)...

5.169 ...a plakat.

5.170 V následující scéně vidíme podobný pohyb kamery v baru pro německé důstojníky, tentokrát doprava, který opouští postavy...

5.171 ...prozkoumává prostor...

s.
268–269

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

kteřý pojí postavy s drobnými prvky v jejich okolí. Sekvence často začíná detailem na nějakou maličkost, načež se kamera vzdálí, aby ji začlenila do širších prostorových a narativních souvislostí 5.163, 5.164.

Scéna vánočních oslav u Elsy je složitější. Po úvodním detailu betlému kamera odjíždí dozadu, přičemž v několika fázích odhaluje interakci postav. Tyto pohyby kamery nejsou pouhou ozdobou. Zaměření na nějakou drobnost na začátku a následný posun k širšímu kontextu umožňuje v rámci vyprávění úsporně a konstantně zdůrazňovat vztahy mezi jednotlivými prvky Renoirovy mizanscény. Totéž umožňuje nezvyklý nájezd na nějaký předmět na konci scény, jako například když po Boeldieuově smrti Rauffenstein ustríhne muškát – jedinou květinu v táboře 5.165, 5.166.

Postavy jsou spojovány se svým okolím i některými ambicióznějšími pohyby kamery, které zdůrazňují důležité narativní paralely. Například záběry natočené jízdou porovnávají dění ve dvou důstojnických barech – jeden je francouzský 5.167–5.169, druhý německý 5.170–5.172. Renoir těmito pohyby kamery naznačuje podobnost mezi dvěma válčícími stranami, bagatelizuje jejich národnostní rozdíly a zdůrazňuje společné touhy.

Jiným příkladem jsou paralelní jízdy, které porovnávají válku aristokratů s válkou nižších společenských tříd. O tom, že byl Rauffenstein jmenován velitelem zajateckého tábora, se dozvídáme prostřednictvím dlouhé jízdy 5.173–5.180. Renoir tímto pohybem neverbálně vyjadřuje vojenskou mystiku půvabu bitevního pole, která charakterizuje válku z pohledu aristokratů.

Později ve filmu je však tento záběr kritizován paralelním záběrem 5.181–5.183. Válka, jak ji prožívá Elsa, v sobě nemá nic z Rauffensteinovy glorioly, což je stručně vyjádřeno paralelou: opakováním stejného pohybu kamery. Tyto pohyby kamery jsou navíc kombinovány s mizanscénou – paralela je zdůrazněna propracovaným využitím totožných předmětů jako motivů: krucifixy na obrázcích 5.173 a 5.183, fotografie

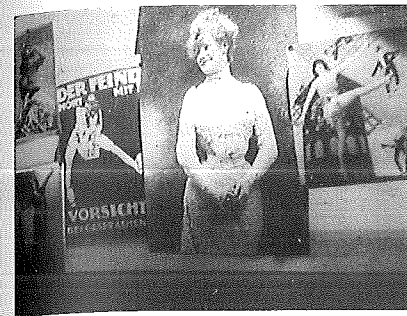
na obrázcích 5.174 a 5.181 a stoly, které zakončují oba záběry. (Všimněte si propracovaného využití prázdných židlí, které jsou převráceny na stoly, a zdůrazňují tak nepřítomnost Elsinu manžela.)

Pohyb kamery nezávislý na pohybu postav jednotlivé postavy jindy propojuje. Kamera v zajateckém táboře prostřednictvím pohybu opakovaně spojuje jednotlivé muže, čímž prostorově naznačuje, že se ocitli ve stejné situaci. Zajatci prohledávají sbírku ženských šatů a jeden z nich se rozhodne, že se do nich oblékne. Když se objeví, muži oněmí. Renoir natočil prostřednictvím jízdy tváře vězňů, v nichž se zračí nevyslovená touha.

Propracovanější pohyb, který spojuje postavy, se objevuje ve scéně vězeňského varietního představení, při němž se muži dozvědí, že Francouzi znovu dobyli město. Renoir prezentuje tento záběr jako oslavu prostorové soudržnosti, přičemž kamera se pohybuje mezi muži, kteří začnou vzdurovitě zpívat Marseillaisu 5.184–5.190. Složitý pohyb kamery prochází volně mezi vězni, čímž naznačuje jejich vlasteneckou odvahu a jednotu v neposlušnosti vůči vězňitelům.

Stejně jako v zajateckém táboře i v Elsině chalupě pohyb kamery spojuje jednotlivé postavy. Maréchal nakrmí krávu, vstoupí do domu a panorámování odhalí, že Elsa drhne podlahu. Vyvrcholení tohoto spojujícího pohybu se objevuje krátce před koncem filmu, když Renoir panorámuje z Němců na jedné straně hranice 5.191 na vzdalující se francouzské uprchlíky na straně druhé 5.192, 5.193. I tady Renoirova kamera odmítá uznat rozdíly mezi národy.

Jak poznamenal francouzský kritik André Bazin: „Jean Renoir objevil způsob, jak odhalit skryté významy lidí a věcí, aniž by zničil jednotu, která je jim vlastní...“ Tím, že pohyblivý rám ve *Velké iluzi* zdůrazňuje a porovnává, získává na stejném významu jako mizanscéna. Pohyby kamery se zařezávají do prostoru, a vytvářejí tak spojení, která obohacují narativní formu filmu.



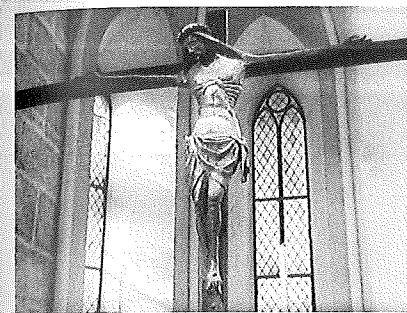
5.172



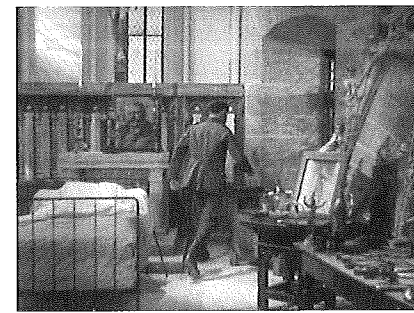
5.176



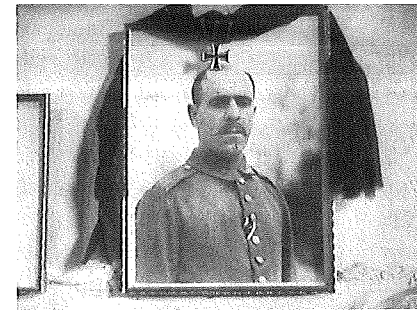
5.180



5.173



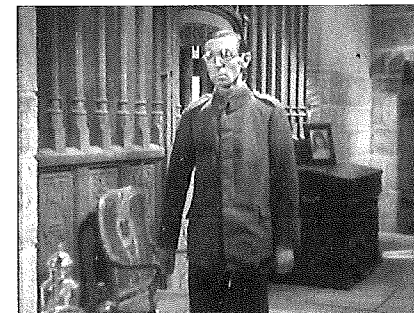
5.177



5.181



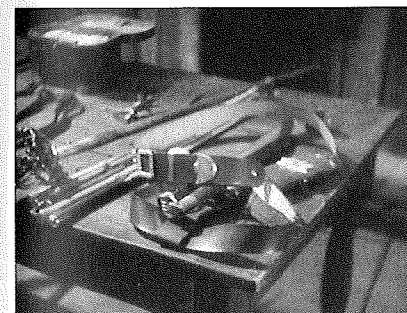
5.174



5.178



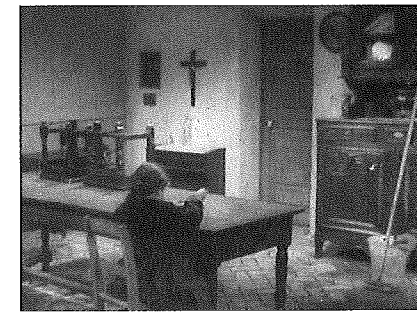
5.182



5.175



5.179



5.183

5.172 ...a nachází podobnou výzdobu.

5.173 Renoir začíná záběr pohledem na kříž a...

5.174 ...vertikálně švenkuje dolů na portrét vojáka na oltáři, což podtrhuje ironický fakt, že si kapli zabralo vojsko pro přechodné ubytování.

5.175 Kamera přejede jízdou přes bičky, ostruhy a meče...

5.176 ...na sluhu, který připravuje rukavice pro Rauffensteina.

5.177 Pak odejde ze záběru, aby zavřel okno, a vrací se...

5.178 ...do popředí, zatímco kamera panorámuje doleva a odjíždí dozadu, aby ukázala...

5.179 ...stůl prostřený k snídani...

5.180 ...a ukáže se, že u něho sedí Rauffenstein.

5.181 I tento záběr začíná na předmětu, konkrétně

na fotografii Elsinu mrtvého manžela...

5.182 ...než kamera přejede jízdou doleva přes Elsu, která poznamenaná: „Teď je stůl příliš velký...“

5.183 ...a odhalí stůl v kuchyni, u kterého sedí její dcera Lotte.

s.
270–271

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

V experimentálním filmu Michaela Sna-
wa *Wavelength* je vztah vyprávění k pohyblivému
rámu zcela odlišný. Pohyblivý rám zde nepodporu-
je narativní formu, ale naopak ji ovládá, a dokon-
ce naši pozornost od událostí odvádí. Film začíná
celkem podkrovního bytu s pohledem zaměře-
ným na zeď a okno 5.194. V průběhu filmu kame-
ra náhle pomocí transfokace přechází na detail-
nější pohled a chvíli v této velikosti rámování
setrvává. Pak se přiblíží ještě více a opět se v urči-
té velikosti zastaví 5.195. Stejný postup se opa-
kuje v průběhu celého pětáctičetiminutového
filmu. Nakonec celý rám vyplní detail fotografie
mořských vln na protějščí zdi.

Film *Wavelength* je strukturován přede-
vším jedním typem pohyblivého rámu – nájezdem
transfokací. Vývoj filmu se nezakládá na vyprávě-
ní, ale na postupném prozkoumávání toho, jak
pomocí záměrně omezených prostředků trans-
fokátor proměňuje prostor podkroví. Nenadálá
transfokace vytváří časté a nečekané změny per-
spektivních vztahů. Nájezd transfokací z rámu
část místnosti vylučuje a současně zvětšuje
a zplošťuje to, co vidíme. Každá změna ohnisko-
vé vzdálenosti nám zprostředkovává nový sou-
bor prostorových vztahů. Transfokace přemísťu-
je stále větší část prostoru mimo obraz. Zvuková
stopa většinou posiluje základní formální postup
tím, že vysílá jediný bzučivý tón, jehož výška
se zvyšuje, jak je prostor transfokací postupně
zplošťován.

V základním vzorci filmu *Wavelength*
jsou však přítomny dva protikladné systémy. První
z nich tvoří série využitých barevných filtrů, které
vytvářejí abstraktní barevná pole. Zbarvení obra-
zu je často v rozporu se způsobem, jakým záběr
reprezentuje hloubku podkroví.

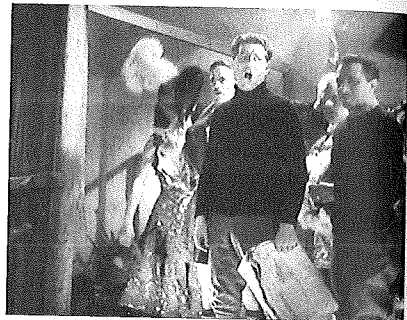
Druhý systém evokuje útržkovité vyprávě-
ní. Postavy v různých intervalech do podkro-
ví vstupují a kontinuálně provozují určité aktivi-
ty (mluví, poslouchají rozhlas, telefonují). Dokonce
se zde objevuje i záhadná smrt (na zemi leží tělo,
jak ukazuje obrázek 5.196). Tyto události však



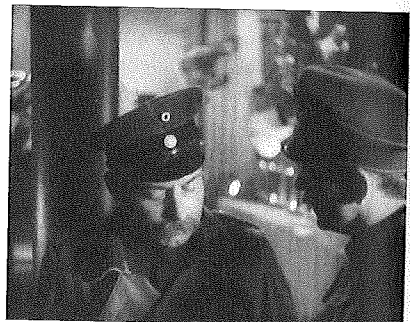
5.184



5.185



5.186



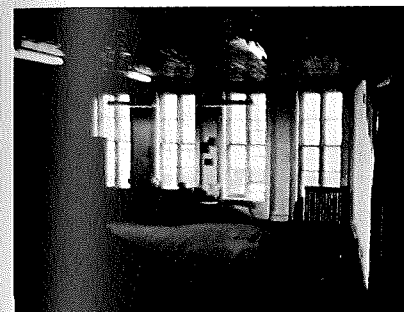
5.187



5.188



5.191



5.194



5.189



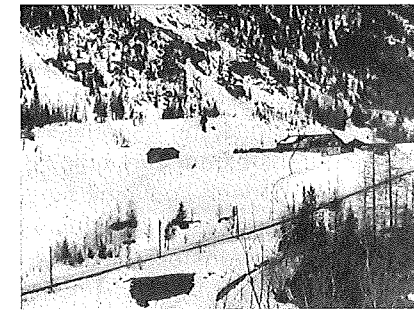
5.192



5.195



5.190



5.193



5.196

5.184 Když si sólová „zpěvačka“ sundá paruku a vyzývá hudebníky, aby zahráli Marseillaisu...

5.185 ...kamera se pohybuje doprava s tím, jak se zpěvák obrací k publiku...

5.186 ...a dále doprava, kde se ostatní na jevišti přidávají ke zpěvu.

5.187 Vertikální švenk směrem dolů ukáže dva zne-
pokojené německé vojáky...

5.188 ...a jízdu zpět se přesune doleva, kde ukáže řadu francouzských zajatců v publiku, kteří vstojí zpívají.

5.189 Kamera se jízdou dopředu přesune kolem nich opět k hudebníkům a zpě-
vákovi...

5.190 ...rychle panorámuje doleva a zabere celé publikum.

5.191 Když si Němci uvědomí, že Maréchal a Rosenthal překročili hranici do Švýcarska...

5.192 ...Renoir panorámuje doprava přes neviditelnou hranici...

5.193 ...na dva uprchlíky, malé tečky v rozlehlé krajině.

5.194 *Wavelength*. Na začátku filmu je vidět velká část bytu.

5.195 Ke konci přiblíží trhavá transfokace detaily protějščí zdi.

5.196 Transfokace rychle vyloučí z rámu tělo na podlaze.

s.
272–273

Rámování

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

zůstávají nevysvětlené co do příčin a následků, neukončené a nevyřešené (i když na konci filmu slyšíme zvuk připomínající policejní sirénu). Žádná z těchto akcí navíc neodchyluje pohybový rám od předurčeného průběhu. Trhané spouštění a zastavování transfokátoru pokračují dokonce i poté, co se z obrazu vyloučí informace důležitá pro vyprávění. *Wavelength* tedy vytahuje na světlo fragmenty vyprávění, ale tyto fragmenty zůstávají druhotné, fungují v rámci časového vývoje transfokace.

Pohyblivost rámu z hlediska divácké zkušenosti vzbuzuje, odkládá a uspokojuje nezvyklá divácká očekávání. Ty kousky syžetu, které film prezentuje, budí na chvíli zvědavost (Co ti lidé chystají? Co způsobilo mužovu smrt, je-li skutečně mrtvý?) a překvapení (zdánlivá vražda). Obecně je však napětí spojené s vývojem fabule nahrazeno napětím *stylistickým*: Co nakonec transfokátor zarámuje? Z tohoto hlediska barevný nádech společně se syžetem a přerušováním transfokace oddalují vývoj rámování. Když nakonec transfokátor odhalí cíl, na který se objektiv zaměřuje, naše stylistická očekávání dojdou naplnění. Název filmu se ukazuje několikanásobnou hříčkou, přičemž odkazuje nejen ke stabilitě se zvyšujícím tónu ve zvukové stopě, ale také k vzdálenosti, kterou musí transfokátor překonat, aby ukázal fotografii – „délku vlny“.

Velká iluze a *Wavelength* představují různé způsoby, jimiž může pohyb rámu vést a formovat naše vnímání filmového prostoru a času. Pohyb rámu může být motivován obecnějšími formálními důvody, jak tomu bylo v Renoirově filmu, nebo se může sám stát hlavním formálním tématem, které motivuje ostatní systémy díla, jak tomu je v případě Snowova filmu. Prozkoumáním toho, jak filmaři využívají pohyblivý rám ve specifických kontextech, můžeme lépe pochopit, jak se vytváří naše zkušenost s filmem.

Délka trvání obrazu: dlouhý záběr

V našich úvahách o filmovém obrazu jsme zdůraznili prostorové vlastnosti – jak fotografické transformace mění vlastnosti obrazu, jak pro nás rámování vymezuje obraz. Kinematografie je však umění jak prostorové, tak i časové. A již jsme viděli, že mizanscéna a pohyb rámu fungují v časových a prostorových dimenzích. Nyní je třeba popsat, jak délka trvání záběru ovlivňuje to, jak mu rozumíme.

Máme tendenci přemýšlet o záběru, jako by zaznamenával reálnou dobu trvání. Předpokládejme, že běžci trvá skok přes překážku tři vteřiny. Pokud běžce natočíme, promítaný film také zabere tři vteřiny – takový je přinejmenším předpoklad. Filmový teoretik André Bazin založil svou estetiku na tom, že kinematografie zaznamenává reálný čas. Vztah mezi trváním záběru a časem, který zabere filmovaná událost, ale není tak jednoduchý.

Za prvé je zřejmé, že trvání události na plátně může být změněno při natáčení nebo při postprodukcii, jak jsme již v této kapitole zmiňovali. Postupy zpomaleného nebo zrychleného pohybu mohou běžcův skok prezentovat stejně tak ve dvaceti vteřinách jako ve dvou. Za druhé, narativní filmy často nedovolují klást jednoduché rovnítko mezi reálnou dobu trvání a dobu trvání projekce, a to dokonce ani v rámci jednoho záběru. Jak jsme upozornili v kapitole 3 (s. 119), trvání fabule se bude obvykle lišit od trvání syžetu a od trvání projekce.

Vezměme si například záběr z filmu *Jediný syn* (*Hitori musuko*, 1936) Jasudžiróa Ozua. Je již dávno po půlnoci, a právě jsme viděli, jak se spolu baví členové rodiny. Záběr, který nás zajímá, ukazuje tmavý kout v bytě, kde rodina bydlí, přičemž v obraze nejsou žádné postavy 5.197. Brzy se ale změní osvětlení. Vychází slunce. Na konci záběru je ráno 5.198. Tento přechodový záběr trvá při projekci zhruba minutu. Nezaznamenává jednoduše dobu, po kterou trvají události

fabule. Takový záběr by trval nejméně pět hodin. Jinými slovy, syžet filmu zestručnil trvání fabule z přibližně několika hodin na minutu prostřednictvím manipulace s trváním projekce.

Jiné filmy využívají jízdu k zhuštění delšího úseku času v kontinuálním záběru 5.199, 5.200. Závěrečný záběr z filmu *Znameň* (*Sings*, 2002) nás vzdaluje od výhledu na podzimní krajinu skrz okno (což je ozvěna úvodního záběru, v němž kamera také odjížděla od okna) a přesune se pokojem, aby nám vyjevil zimní krajinu v jiném okně. Během této jízdy uplynuly měsíce trvání fabule.

Funkce extrémně dlouhého záběru

Dobu trvání každého záběru lze změnit, režiséři však vždy volí délku záběru na základě různých kritérií. Obecně platí, že v raných filmech (1895–1905) bývaly záběry poměrně

douhé, protože celý film často sestával z jediného záběru. S nástupem kontinuální střihové skladby v letech 1905–1916 se zkrátily a na přelomu desátých a dvacátých let 20. století činila průměrná délka záběru v amerických filmech něco kolem pěti vteřin. Po nástupu zvuku se průměr zvýšil asi na deset vteřin.

V průběhu dějin filmu někteří filmaři používání nadprůměrně dlouhých záběrů důsledně upřednostňovali. V řadě zemí v polovině třicátých let začali režiséři experimentovat s velmi dlouhými záběry. Neobvykle dlouhé záběry představovaly významný tvůrčí prostředek.

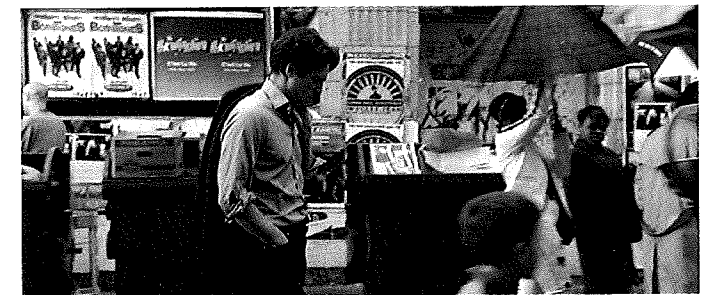
Ve filmech Jeana Renoira, Kendžihho Mizogučihho, Orsona Wellese, Carla Theodora Dreyera, Miklóse Jancsóa, Hou Hsiao-hsiena a Bély Tarra může trvat záběr i několik minut. Tyto filmy by nebylo možné analyzovat, pokud bychom nezohlednili, jak může dlouhý záběr přispět



5.197



5.198



5.199



5.200

5.197 *Jediný syn*. Scéna se přesouvá z noci...

5.198 ...do dne v jediném záběru.

5.199 *Notting Hill* Rogera Michella. Hrdina kráčí trhem na ulici Portobello a projde podzímím...

5.200 ...zimou a jarem.

s.
274–275

Délka
trvání
obrazu:
dlouhý
záběr

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

k formě a stylu. Dlouhý záběr z filmu Andyho Warhola *My Hustler* (1965) sleduje vzájemné svádění dvou gayů, kteří se šlechtí v koupelně 5.201. Záběr trvá zhruba třicet minut a zabírá velkou část druhé poloviny filmu.

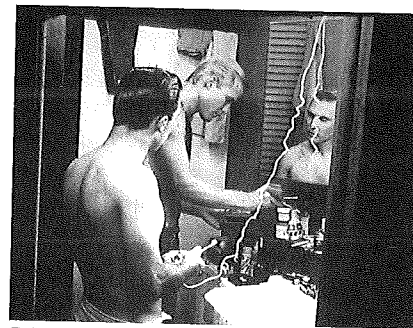
Dlouhý záběr obvykle chápeme jako alternativu k sérii záběrů. Režisér volí, zda scénu prezentuje v jednom, několika málo delších záběrech, anebo ve vícero kratších záběrech. Je-li celá scéna prezentována v jediném záběru, označujeme ji pojmem *záběr-sekvence* (případně francouzským *plan-séquence*).

Většina filmařů používá dlouhý záběr jen výběrově. Jedna scéna může být sestřihána z mnoha záběrů, zatímco jiná je prezentována v jediném dlouhém záběru. To režisérovi umožňuje asociovat určité aspekty narativní nebo nenarativní formy s různými stylistickými volbami. Názorný příklad najdeme v první části filmu *Hodina výhně* (*Hora de los hornos: Notas y testimonios sobre el neocolonialismo, la violencia y la liberación*, 1968) Fernanda Solanase a Octavia Getina. Značná část filmu je založena na střídání záběrů z týdenních a inscenovaných záběrů, čímž tvůrci ukazují, jak evropské a severoamerické ideologie pronikají do rozvojových zemí. Poslední záběr filmu však tvoří 180vteřinový pomalý nájezd transfokací na mrtvé tělo Che Guevary, symbol guerillového odboje proti kapitalismu. Solanas využil dlouhý záběr a ponechal ho běžet tři minuty, aby přinutil diváka zamyslet se nad cenou, kterou je třeba za odboj zaplatit 5.202.

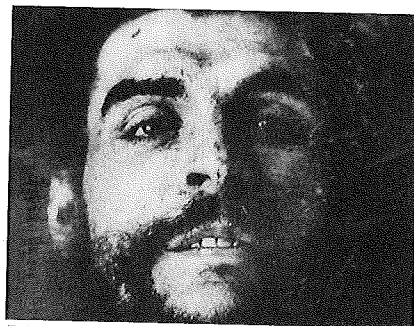
Filmař ale může v dlouhých záběrech natočit i celý film. Hitchcockův *Provas* se proslavil tím, že sestává pouze z jedenácti záběrů, z nichž většina trvá mezi čtyřmi a deseti minutami. Podobně je každá scéna v některých filmech Miklóse Jancsóa – mimo jiné ve filmech *Svěží vítr* (*Fényes szelek*, 1969), *Agnus Dei* (*Égi bárány*, 1970) a *Lid dosud prosí* (*Még kér a nép*, 1971) – natočena v jediném záběru. V těchto případech se z dlouhého záběru stává rozsáhlejší část filmu. Střih je v těchto

souvislostech velmi působivým vyjadřovacím prostředkem. Po sedmi- nebo osmiminutovém záběru může být elipsa ve vyprávění realizovaná stříhem značně dezorientující. *Slon* Guse van Santa sleduje události kolem zbesilé střelby ve střední škole a většinu scén předvádí ve velmi dlouhých záběrech, které sledují pohyb studentů po chodbách. Syžet *Slona* události navíc neprezentuje v chronologickém pořádku. Narace se prostřednictvím flashbacku vrací k jiným dnům ve škole, k rodinným zázemím chlapců a k jejich přípravě na zabíjení. Když tedy střih přerušuje dlouhý záběr, diváci musí chvíli přemýšlet o tom, jak akce v záběru zapadá do fabule. Účinek střihu je neobvykle drsný, protože střih narušuje hladký rytmus záběrů natočených v dlouhých jízdách 5.203–5.205.

Může se celovečerní film skládat z jediného záběru? Řada režisérů o této možnosti snila, ale délka filmových kotoučů tomu bránila. Typická cívka 35mm filmu je pouze jedenáctiminutová,



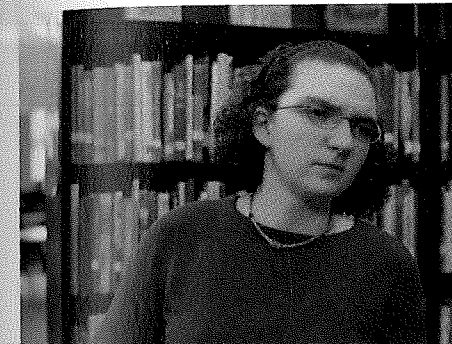
5.201



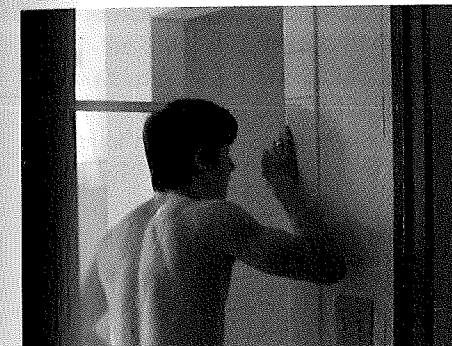
5.202



5.203



5.204



5.205

■ Filmy *Až na krev* a *Nejkrásnější* (*Ičiban ucukušiku*, 1944) obsahují promyšlené inscenování herců ve dvou nehybných dlouhých záběrech. Porovnáváme je v textu „Hands (and faces) across the table”. www.davidbordwell.net/blog/?p=1944

5.201 *My Hustler*. Dlouhý záběr.

5.202 *Hodina výhně*. Závěrečný třímínutový záběr.

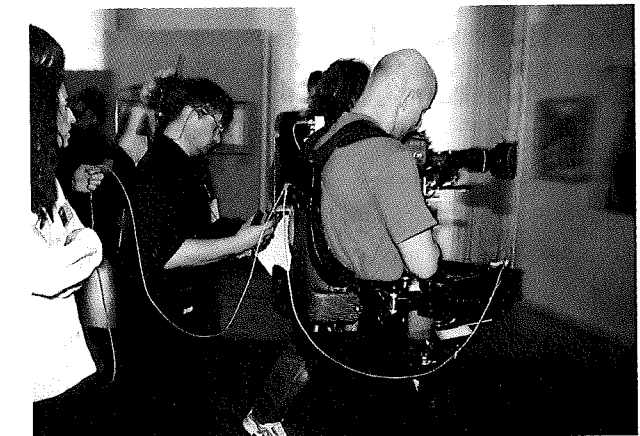
5.203 *Slon*. Kamera sleduje Michelle v dvouminutovém záběru při její cestě do knihovny, kde vrací knihy do poličky. Řada dlouhých záběrů rámuje postavu v chůzi zezadu. Výrazy tváře jsou zakryty, a zdůrazněno je tak prostředí školy, v němž se pohybujeme.



5.206



5.207



5.208

5.204 Michelle se otočí a slyšíme natažení pušky.

5.205 Očekáváme protizáběr, který by ukázal, co vidí. Místo toho následuje flashback do dřívějšího momentu téhož dne, kdy se dva chlapci sprchují před tím, než jdou do školy na svou smrtící misi.

5.206 *Ruská archa*. Jedna epizoda se odehrává v palácovém divadle, kde Kateřina Veliká prohlašuje zkoušku za uspokojující.

5.207 Přibližně o hodinu později vidíme ve stále stejném záběru stovky aristokratů a důstojníků, kteří sestupují po schodech vstříc devastující revoluci.

5.208 *Ruská archa*. Členové štábu se pohybují Ermitáží a natáčejí digitální kamerou připevněnou na Steadicamu (autorem fotografie je Alexander Bělenkij).

s.
276–277

Délka
trvání
obrazu:
dlouhý
záběr

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

takže třeba Hitchcock se snažil v *Provazu* některé nutné střihy zamaskovat. Rozšířené role 16mm filmu, který použil například Warhol ve filmu *My Hustler* 5.201, mohou trvat až třicet minut. Na digitální video lze však natočit více než dvouhodinový záznam, čehož využil ruský režisér Alexander Sokurov ve filmu *Ruská archa* (*Ruskij Kovčeg*, 2002). Film tvoří jediný, téměř devadesátiminutový záběr, v němž Steadicam sleduje v ohromném Zimním paláci v Sankt-Petěrburgu více než dva tisíce herců v dobových kostýmech. *Ruská archa* nás provází několika etapami ruských dějin a končí ohromujícím tancem v tanečním sále a vycházením davu ven do mrazivé noci 5.206–5.208. Sokurov zkoušel *Ruskou archu* několik měsíců a ve filmu je použito čtvrté jetí.

Dlouhý záběr a pohyblivý rám

Příklad z filmu *Slon* ukazuje, že dlouhý záběr bude pravděpodobně založen na pohybu kamery. Panorámování, jízdy, jeřáby a transfokace lze využít k neustálé změně pohledu, kterou je možné do jisté míry srovnávat se změnou pohledu zprostředkovanou střihem.

Pohyb rámu velmi často rozděluje dlouhý záběr na menší významové jednotky. Film *Sestry z Gionu* (*Gion no kjódai*, 1936) Kendžiho Mizoguchiho obsahuje jeden dlouhý záběr na mladou ženu jménem Omoča, která přesvědčuje obchodníka, aby se stal jejím zákazníkem 5.209–5.214. I když v této scéně není žádný střih, pohyby kamery a postav vyznačují důležité fáze děje.

Dlouhé záběry, a je tomu tak i v tomto případě, bývají rámovány jako polocelek nebo celek. Kamera snímá bohaté vizuální pole a divák má možnost vyhledávat v záběru zajímavé body. Toho si byl dobře vědom režisér Steven Spielberg, který dlouhé záběry příležitostně využívá: „Byl bych rád, kdyby režiséři uvěřili, že diváci mohou sestříhat film svými očima, jak tomu bývá u divadelních her, kde si publikum během představení vybírá, na koho se bude dívat... Dnes se provádí

spousta střihů a natáčí spousta detailů, za což podle mě může televize.“

Jak jsme nicméně viděli v předchozí kapitole, režisér může vést diváka při prohledávání okénka různými možnostmi mizanscény. Tím jinými slovy říkáme, že dlouhý záběr často klade větší důraz na herecké výkony, prostředí, osvětlování a další aspekty mizanscény.

Příklad z filmu *Sestry z Gionu* poukazuje na jinou důležitou vlastnost dlouhého záběru. Mizoguchiho záběr odhaluje celou vnitřní logiku – začátek, střed a konec. Dlouhý záběr může mít v rámci filmu svůj vlastní formální vzorec, vlastní vývoj, trajektorii a podobu. Buduje se napětí, začínáme se ptát, jak bude záběr pokračovat a kdy skončí.

Klasickým příkladem, jak může dlouhý záběr tvořit nezávislý formální vzorec, je úvodní scéna Wellesova *Doteku zla* 5.215–5.226. Úvodní záběr osvětluje většinu vlastností dlouhého záběru. Nabízí alternativu ke scéně sestavené z mnoha záběrů a zdůrazňuje závěrečný střih (dojde k němu za zvuku výbuchu auta).

Co je však nejdůležitější, zmíněný záběr má vlastní vnitřní vývojový vzorec. Tušíme, že bomba, kterou jsme viděli na začátku, v určité chvíli vybuchne, a během dlouhého záběru tak neustále očekáváme výbuch. Záběr nás uvádí do geografické lokality, v níž se scéna odehrává (hranice mezi Mexikem a USA). Pohyb kamery si střídavě vybírá auto a krácející pár, přičemž prolétá dvě narativní linie příčin a následků, které se prolnou na celnici. Vargas a Susan jsou tak vtaženi do akce související s výbuchem. Naše očekávání se naplňuje, když je záběr zakončen výbuchem bomby (mimo obraz). Záběr formoval naši diváckou reakci tím, že nás provedl napínavým vývojem.

Dlouhý záběr může prezentovat v jednom časovém úseku složitý vzorec událostí, které vedou k určitému cíli, přičemž tato schopnost ukazuje, že doba trvání záběru může být pro obraz stejně významná jako fotografické vlastnosti a rámování.



5.209



5.210



5.211



5.212



5.213



5.214

5.209 *Sestry z Gionu*. Dlouhý záběr začíná tak, že Omoča a obchodník sedí na zemi. Kamera sleduje ženu, která se...

5.210 ...přesune na druhou stranu místnosti...

5.211 ...a sedne si u malého stolu čelem k muži.

5.212 Druhá fáze záběru začíná, když začne apelovat na jeho soucit a on přejde ke stolu...

5.213 ...a usedne k ní, aby ji utěšil.

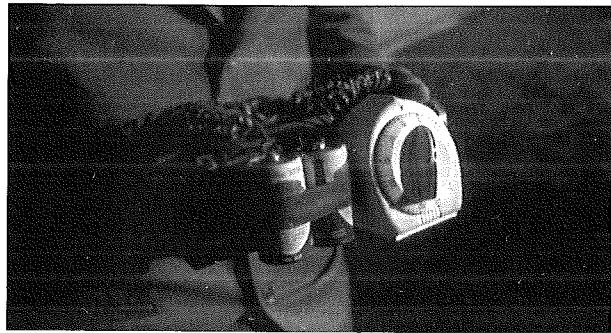
5.214 Nakonec se kamera přemístí do bližšího pohledu s tím, jak si žena sedá vedle něho, a on se poddává jejím návrhům.

s.
278–279

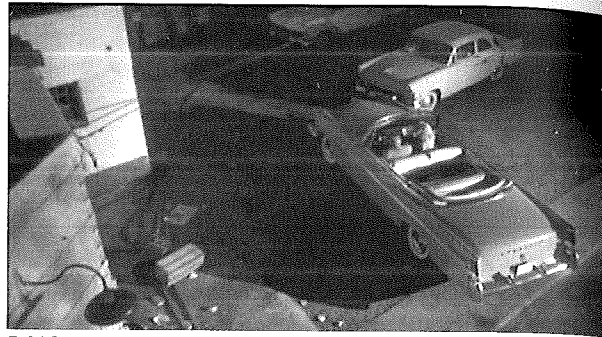
Délka
trvání
obrazu:
dlouhý
záběr

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl



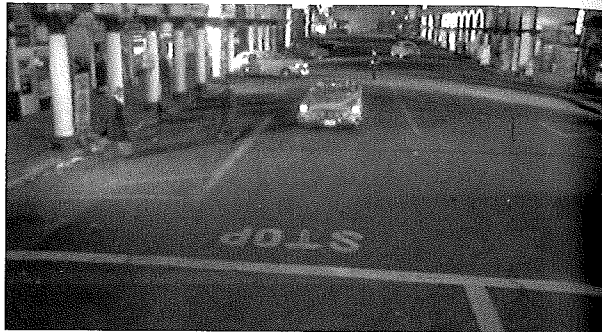
5.215



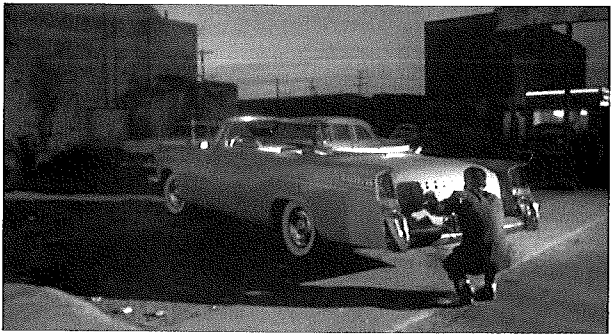
5.218



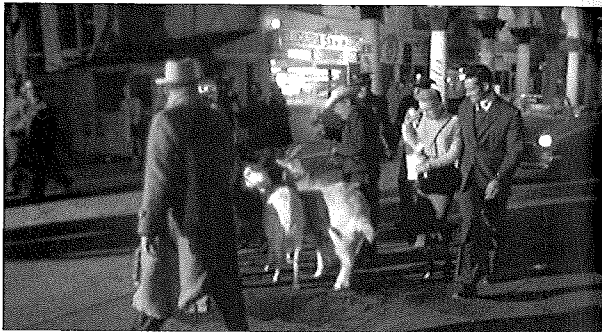
5.216



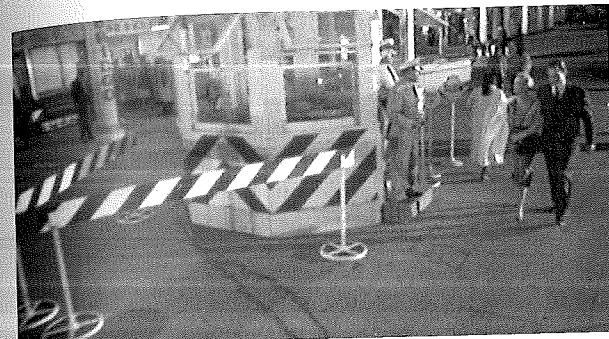
5.219



5.217



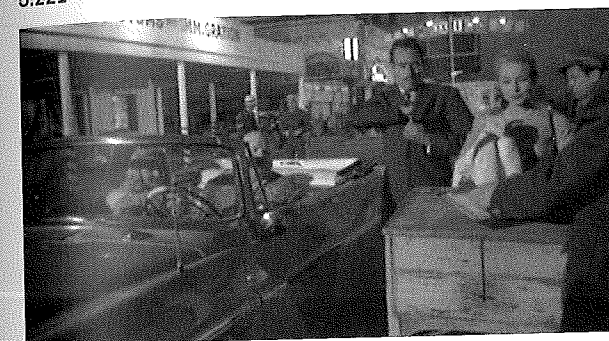
5.220



5.221



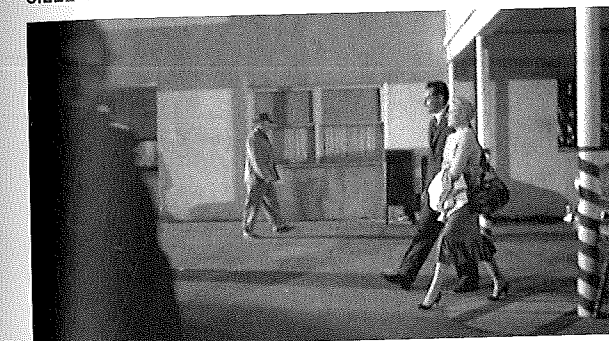
5.224



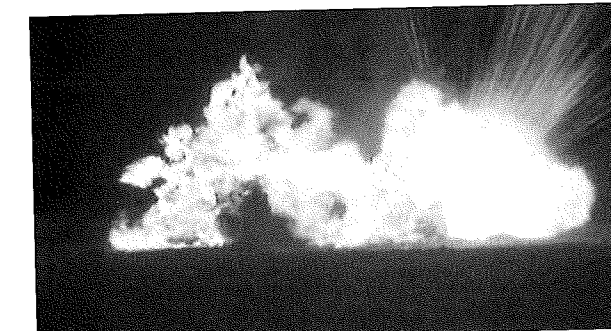
5.222



5.225



5.223



5.226

s.
280–281

Délka
trvání
obrazu:
dlouhý
záběr

kapitola 5
Záběr:
Kamera

část III
Filmový
styl

5.215 *Dotek zla.* Úvodní záběr začíná detailem ruky, která nařizuje časový spínač bomby.

5.216 Kamera okamžitě zahájí jízdu doprava, sleduje nejprve stín...

5.217 ...a pak i postavu neznámého atentátníka, který umísťuje bombu do auta.

5.218 Kamera se následně zvedne na jeřábu

do nadhledu, zabíják opouští scénu a přicházejí oběti, které si do auta sednou.

5.219 Kamera se přesouvá za roh, vrací se k autu a odjíždí dozadu společně s ním.

5.220 Auto projede kolem Vargase a jeho ženy Susan, kamera auto ztrácí a začne sledovat pár procházející davem diagonální jízdou vzad.

5.221 Kamera odjíždí zpět, dokud se pasažéři auta a Susan s Vargasem opět nesetkají...

5.222 ...následuje krátká scéna s celníky.

5.223 Po jízdě doleva společně s autem se kamera znovu setkává se Susan a Vargasem a pohybuje se jízdou dopředu směrem k ním...

5.224 ...až se dostanou do polocelku, v němž se začnou líbat.

5.225 Jejich objetí přeruší zvuk exploze mimo obraz a oba se podívají doleva.

5.226 V následujícím záběru kamera pomocí transfokace přiblíží auto v plamenech.

Shrnutí

Filmový záběr je velmi složitou jednotkou. Mizanscéna naplňuje obraz materiálem a organizuje prostředí, osvětlování, kostýmy a inscenování v rámci formálního kontextu celého filmu. Filmař v tomto formálním kontextu ovládá i vlastnosti záběru určované prací kamery – jak je obraz snímán a rámován i jak dlouho na plátně trvá.

Svou citlivost na práci kamery můžete zvýšit podobně, jako jste zvýšili svou citlivost na mizanscénu. Zkuste sledovat vývoj jednoho postupu – řekněme velikosti rámování – v průběhu celé scény. Všimněte si, kdy záběr začíná a končí, případně pozorujte, jak může dlouhý záběr filmovou formu tvarovat. Vnímejte pohyby kamery, zejména ty, které sledují akci (protože u těch je to nejobtížnější). Jakmile si začnete uvědomovat vlastnosti kamery, můžete začít sledovat jejich funkce v kontextu celého díla.

Filmové umění nabízí i další možnosti volby a kontroly. Kapitoly 4 a 5 se zaměřily na záběr. Filmař však může skládat jeden záběr ke druhému prostřednictvím střihu, a právě to bude tématem kapitoly 6.

Kam dál

Obecné texty

Standardní příručkou o práci kamery je *The American Cinematographer Manual* editovaná Stephenem H. Burumem (Hollywood, American Society of Cinematographers 2007). Dalšími vhodnými zdroji jsou *Cinematography* Krise Malkiewiczze (New York, Fireside 2005) a *Practical Cinematography* Paula Wheelera (Boston, Focal Press 2005). K digitální kameře viz *Digital Movie-making 3.0* Scotta Billupse (Los Angeles, Michael Wiese Productions 2008) a *High Definition*

Cinematography Paula Wheelera (Boston, Focal Press 2007). Měsíčník *American Cinematographer* otiskuje detailní články o současné kameře na celém světě.

Kameramani se též vyjadřují ke své práci. Viz rozhovory v knize *Principal Photography: Interviews with Feature Film Cinematographers* Vincenza LoBrutto (Westport /CT/, Praeger 1999), *Contemporary Cinematographers on Their Art* Pauline Rogersové (Boston, Focal Press 1999), *Reflections: Twenty-One Cinematographers at Work* Benjamin Bergeryho (Hollywood, ASC Press 2002) a *Cinematography: Screencraft* Petera Etedguiho (Hove /VB/, RotoVision 1998).

Dean Cundey v publikaci Pauliny Rogersové vzpomíná, jak problematické byly pohyby kamery ve filmu *Falešná hra s kráľkem Rogerem*, když chtěli tvůrci vložit do obrazu animaci. „Když měl Roger přejít z jedné části místnosti do druhé a vyskočit na židli, museli jsme vymyslet, jak švenkr tento pohyb zaznamená. Abychom mohli akci inscenovat, vyvinuli jsme gumové postavičky v životní velikosti. Švenkr pak viděl pohyb v reálném čase a dokázal si ho spojit s promluvy.“

Jiné pohledy na práci s kamerou nabízí Stan Brakhage – viz esej „A Moving Picture Giving and Taking Book“ ve sborníku *Brakhage Scrapbook: Collected Writings 1964–1980* editovaném Robertem A. Hallerem (New Paltz /NY/, Documentext 1982, s. 53–77) – a Dziga Vertov – viz sborník *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* editovaný Annette Michelsonovou (Berkeley, University of California Press 1984).¹

Barva versus černobílá

Dnes se nejčastěji natáčí na barevný materiál a většina diváků barevný film očekává. V různých momentech dějin filmu však měly barevný a černobílý film mnohdy různorodé významy. V třicátých a čtyřicátých letech bylo použití barvy v amerických filmech často vyhrazeno pro fantasy (např. *Čaroděj ze země Oz*), historické filmy, filmy odehrávající se v exotických

lokacích (*Trh marnosti – Becky Sharp*, 1935, či *Krev a písek – Blood and Sand*, 1941) nebo opulentní muzikály (*Setkáme se v St. Louis*). Černobílá pak byla považována za realističtější. Dnes, když je většina filmů barevná, mohou využít filmaři černobílý materiál k naznačení historické epochy (jak můžeme vidět u dvou zcela odlišných filmů, jako jsou *Kronika Anny Magdaleny Bachové* Strauba a Huilletové a *Ed Wood* Tima Burtona z roku 1994). Zavedená pravidla typu „využívání barevného materiálu za účelem realistického zobrazení“ nemají univerzální platnost. Jako vždy to závisí na kontextu a funkci barvy nebo černobílých tónů v konkrétním filmu.

Obecné dějiny naleznete v *A History of Motion Picture Color Technology* R. T. Ryana (New York, Focal Press 1977). Nejvlivnější rané metody jsou popsány v *Glorious Technicolor: The Movies' Magic Rainbow* Freda E. Bastena (Camarillo /CA/, Technicolor 2005). Viz též *Harnessing the Technicolor Rainbow: Color Design in the 1930s* Scotta Higginse (Austin, University of Texas Press 2007). Len Lye vysvětluje složitý proces vývoje barevné podoby filmu *Rainbow Dance* v knize *Figures of Motion: Len Lye/Selected Writings* editované Wyanem Curnowem a Rogerem Horrocksem (Auckland, Auckland University Press 1984, s. 47–49).

Filmoví teoretici diskutovali o tom, zda je barevný film umělecky méně čistý než černobílý. Jeden z argumentů proti barvě formuloval Rudolf Arnheim v knize *Film as Art* (Berkeley, University of California Press 1957). S Arnheimovými tezemi polemizoval V. F. Perkins v knize *Film as Film* (Baltimore, Penguin 1972).

Trikové natáčení

Jedním z důvodů, proč se nejvýznamnější hollywoodská studia prezentují jako „továrny na kouzla“, je ten, že zvláštní efekty jsou tak složité a nákladné, že je mohou vyrábět jen velké firmy. Zvláštní efekty vyžadují čas, trpělivost a zkoušení, a k tomu je třeba mít kontrolu nad

mizanscénu. Nepřekvapí proto, že první člověk, který plně využíval možností studiové výroby, Georges Méliès, vynikal také v oblasti trikové tvorby. A nepřekvapí ani to, že když se UFA, gigantická společnost působící v Německu ve dvacátých letech 20. století, stala nejlépe vybaveným filmovým studiem v Evropě, investovala velké peníze do vývoje nových zvláštních efektů. S rozvojem hollywoodských studií od poloviny desátých let minulého století se vyvíjela i jejich triková oddělení. Inženýři, malíři, fotografové a architekti spolupracovali při výrobě fantastických vizuálních novinek. V těchto továrnách na kouzla se odehrála převážná část dějin zvláštních efektů.

Tyto firmy však nebyly motivovány pouhou zvědavostí. Náklady vynaložené na pracovanou zadní projekci a práci s maskou se ukázaly dobrou investicí. Za prvé, i když byly tyto triky drahé, z dlouhodobého hlediska často šetřily peníze. Herci nemuseli být snímáni v obrovských dekoracích, ale skrz skleněnou dokreslovačku. Místo natáčení s herci v poušti bylo možné natáčet před zadní projekci pyramid. Za druhé, zvláštní efekty umožnily existenci některých filmových žánrů. Historický velkofilm – ať se odehrával v Římě, Babylonu, nebo Jeruzalémě – nebyl myslitelný bez využití zvláštních efektů k vytvoření rozlehlých scénérií a davů. Žánr fantasy, oplývající duchy, létajícími koňmi a neviditelnými nebo zmenšenými lidmi, vyžadoval zlepšení vícenásobných expozic a práce s maskami. Sci-fi by stěží mohlo existovat bez příválu zvláštních efektů. „Tovární“ princip výroby vedl ve velkých studích k rozvoji „kouzel“.

Kvalitní přehled tohoto tématu nabízí skvěle ilustrovaná kniha *Special Effects: The History and the Technique* Richarda Rickitta (New York, Billboard 2007). Pascal Pintau nabízí historický přehled prokládaný rozhovory s 37 trikovými umělci v knize *Special Effects: An Oral History – Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years* (New York, Harry N. Abrams 2005). Osvětlující případové studie lze najít ve sborníku *The ASC Treasury*

of *Visual Effects* editovaném Linwoodem G. Dunem a Georgem E. Turnerem (Hollywood, American Society of Cinematographers 1983). Kniha *Encyclopedia of Movie Special Effects* Patricie D. Netzleyové (New York, Checkmark Books 2001) nabízí přehled trikových postupů, pracovníků a jednotlivých filmů. Na nízkorozpočtové filmaře se soustředí publikace *Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography* Marka Sawického (Boston, Focal Press 2007), která představuje řadu tradičních a digitálních efektů jazykem, kterému čtenáři této knihy snadno porozumí.

Mezi studie o zvláštních efektech v éře před nástupem digitální technologie patří kniha *The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting* Marka Cotta Vaze a Craiga Barrona (San Francisco, Chronicle Books 2002). Tyto obsáhlé a pěkně ilustrované dějiny obsahují CD-ROM s příklady dokreslovaček. Mistrem tradičních efektů, zejména ve vytváření loutek a různých tvorů, byl Stan Winston – viz *The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio* Jody Duncanové (London, Titan Books 2006).

Dějiny firem zaměřujících se na digitální zvláštní efekty najdete v *Industrial Light & Magic: Into the Digital Realm* Marka Cotta Vaze a Patricie Rose Duignanové (New York, Ballantine Books 1996) a v *Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects* Pierse Bizonyho (New York, Billboard Books 2001). Hlavním průkopníkem propagace digitální technologie, a to včetně počítačových triků, je George Lucas. Michael Rubin zaznamenal jeho kariéru v knize *Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution* (Gainesville /FL/, Triad Books 2006).

Shilo T. McCleanová nabízí analýzy funkcí digitálních zvláštních efektů v různých filmech ve své publikaci *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film* (Cambridge /MA/, MIT Press 2007).

Články o tom, jak konkrétní filmy využívají zvláštní efekty, vycházejí pravidelně v periodikách *American Cinematographer* a *Cinefex*.

Formát

Formát filmového obrazu byl předmětem debat už od zrodu kinematografie. Formát používaný Edisonem a bratry Lumiéry (1 : 1,33) nebyl standardizován až do roku 1911 a i poté se zkoušely jiné formáty. Mnozí kameramani soudili, že 1 : 1,33 je skvělý formát (zřejmě aniž by si uvědomovali, že jde vlastně o návrat ke „zlatému řezu“ akademické malby). Někteří tvůrci se zhrozili dramatického nástupu širokoúhlého filmu na začátku padesátých let. Většina švenkrů širokoúhlé formáty nenáviděla. Objektivy byly často neostré, bylo složitější osvětlit scénu, a jak poznamenává Lee Garmes, „podívali jsme se do hledáčku kamery a překvapilo nás, co všechno zabírá“. Někteří režiséři – Nicholas Ray, Akira Kurosawa, Samuel Fuller, François Truffaut a Jean-Luc Godard – však vytvořili v širokoúhlém formátu fascinující kompozice. Těmito systémy se detailně zabývají Robert E. Carr a R. M. Hayes v knize *Wide Screen Movies: A History and Filmography of Wide Gauge Filmmaking* (Jefferson /NC/, McFarland 1988).

Nejpodrobnější obranou estetických hodnot širokoúhlého obrazu zůstává text Charlese Barra „CinemaScope: Before and After“ ve *Film Quarterly* 1963, č. 4, s. 4–24. *The Velvet Light Trap* 21 (1985) obsahuje několik článků o historii a estetice širokoúhlé kinematografie, včetně článku o Barrově eseji a revizi původního textu od samotného Barra. O inscenování v širokoúhlém formátu viz esej Davida Bordwella „CinemaScope: The Modern Miracle You See Without Glasses“ v knize *Poetics of Cinema* (New York, Routledge 2007, s. 281–325).

V průběhu osmdesátých let byly jako reakce na požadavky širokoúhlého formátu vyvinuty dvě varianty tradičního filmového materiálu. Jednou z inovací byl Super 35mm materiál, který rozšiřoval plochu obrázku na tradičním 35mm formátu. Umožňoval filmařům vytvářet distribuční kopie buď v (anamorfotickém) formátu 1 : 2,40, nebo v maskovaném formátu 1 : 1,85. U nízkorozpočtových projektů se využíval materiál

Super 16mm, který lze zvětšit na 35mm distribuční kopii snadněji než běžný 16mm materiál. Super 16mm poskytuje pro obraz o 40 procent větší prostor a vytváří širší okénko, které lze maskovat na formát 1 : 1,85, jenž je využívanější pro promítání 35mm filmů.

Širokoúhlý Welles

DVD-edice filmu *Dotek zla* Orsona Wellese z roku 2000 vzbudila mezi fanoušky tohoto filmu rozporuplné reakce. Film byl původně natočen ve formátu 1 : 1,37, ale už v roce 1957 byl tento formát vzácností kvůli revoluci širokoúhlých formátů. Většina filmů se promítala v širších formátech, jako například 1 : 1,66 a 1 : 1,85. Výrobci DVD-verze filmu zvolili formát 1 : 1,85. Vysvětlili, že Welles by počítal s tím, že bude plný obraz při projekci oříznut a že by výrobu kopie v tomto standardním formátu schválil.

Řada lidí ale argumentovala, že Welles nechtěl, aby byl obraz oříznut, protože jasně vyjádřil svůj odpor k širokoúhlému formátu. Lidé si stěžovali, že kompozice působily ošizeně, a někteří starší diváci si pamatovali, že viděli film v kině ve formátu 1 : 1,37.

Diskuse vyvrcholila při vydání nové edice DVD-boxu roku 2008. Debatu lze sledovat na internetu – na webových stránkách kritika Davea Kehra (<http://www.davekehr.com/?p=127>) a na stránce věnované převážně edicím společnosti Criterion (<http://www.criterionforum.org/forum/viewtopic.php?f=4&t=4223&start=150>).

Welles napsal komentář k širokoúhlému formátu, který je reprodukován na adrese: <http://www.wellesnet.com/?p=155>. Jeho poznámky k filmu *Dotek zla* v dopise z roku 1958 jsou nejednoznačné: „Myslím, že dnes už je oko novými širokými plátny ochočené. Tyto ‚systémy‘ a jejich rigidní technická omezení představují takový monopol, že jakékoliv intenzivní použití staré černobílé kamery s normální velikostí okeničky v kameře může působit ve srovnání s širokoúhlým formátem ošizeně. Stará kamera

umožňuje používat řadu vizuálních konvencí, které jsou ‚realismu‘ stejně vzdálené jako velká opera. Je to jazyk, ne soubor triků. A pokud je ten jazyk dnes už mrtvý, musím jako věrný přívrženec toho starého působivého vyjadřovacího prostředku čelit možnosti, že už ho nebudu schopen nikdy více využít pro žádné mnou zvolené téma.“

Welles píše o tom, že preferuje „normální“ (1 : 1,37) okénko, ale naznačuje, že je již „mrtvé“. Říká také, že už ho nebude „nikdy více“ moci použít. Znamená však „nikdy více“ to, že ho ještě využil v *Doteku zla*, či jednoduše od „revoluce širokoúhlého formátu na začátku padesátých let“?

Po konzultaci s odborníky na Orsona Wellese jsme se rozhodli v této knize použít reprodukce okének z *Doteku zla* v širším formátu. Problém však rozhodně zůstává nevyřešen.

Subjektivní záběr

Kamera nás někdy svou pozicí a pohyby vede k dojmu, že sledujeme události očima postavy. Někteří režiséři (Howard Hawks, John Ford, Kendži Mizoguchi, Jacques Tati) využívají subjektivního záběru zřídka, jiní ho používají neustále. Jak naznačuje obrázek 5.135, *Nahý polibek* Samuela Fullera začíná šokujícími subjektivními záběry: „Začínáme přímým stříhem. V této scéně ovládali kameru herci. Drželi ji – byla k nim připoutaná. V prvním záběru má kameru připoutanou k hrudi pasák. Říkám [Constance] Towersové: ‚Uhoď kameru!‘ Praštila do kamery, do objektivu. Pak to obrátím. Připevním kameru na ni a ona mu pořádně namlátí. Přišlo mi to působivé.“ (Citováno v knize *The Director's Event* Erica Shermana a Martina Rubina /New York, Signet 1969/, s. 189.)

Filmaři začali experimentovat s „kamerou v první osobě“ neboli „kamerou-postavou“ dosti brzy. *Babiččina lupa* (*Grandma's Reading Glass*, 1900) obsahuje subjektivní hlediskové záběry. Optické hledisko často motivovalo klíčové dírky, dalekohledy a další otvory. Abel Gance použil ve filmu *Žaluji* (*J'accuse*, 1919) mnoho

subjektivních záběrů. V dvacátých letech 20. století našla v subjektivitě zalíbení řada filmařů, jako například E. A. Dupont ve *Varieté* (1925), F. W. Murnau v *Poslední štaci* (*Der Letzte Mann*, 1924) obsahující slavnou opileckou scénu a Abel Gance v *Napoleonovi*. Někteří soudí, že ve čtyřicátých letech se subjektivní záběr – zejména subjektivní pohyb kamery – zcela vymkl kontrole ve filmu *Dáma v jezeře* (*Lady in the Lake*, 1946) Roberta Montgomeryho. V téměř celém filmu kamera představuje optické hledisko hrdiny Philipa Marlowa. Vidíme ho jen tehdy, když pohlédne do zrcadla. „Napínavé! Nezvyklé!“ hlásaly reklamy. „To vás pozve blondýnka do svého bytu! Vy dostanete pěstí od podezřelého z vraždy!“

Dějiny tohoto postupu provokovaly filmové teoretiky ke spekulacím, zda subjektivní záběr vyvolává u diváků identifikaci s postavou. Máme dojem, že *jsme* Philip Marlowe? Problém divácké identifikace s hlediskovým záběrem zůstává pro filmovou teorii obtížnou otázkou. Užitečný popis tohoto tématu nabízí *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* Edwarda Branigana (New York, Mouton 1984).

Reálný čas a dlouhý záběr

Když kamera běží, zaznamenává reálný čas? A pokud ano, jaké umělecké důsledky z toho vyplývají?

André Bazin tvrdil, že film je uměním, které závisí na skutečném běhu času. Film je podle něj stejně jako fotografie *procesem záznamu*. Kamera i fotoaparát fotochemicky zaznamenávají světlo odražené od předmětu. Podobně jako fotoaparát i kamera zaznamenává prostor. Oproti fotoaparátu však kamera zaznamenává i čas. „[K]inematografie [nám připadá] jako dokončená fotografická objektivita v čase. [...] Poprvé je obraz věcí rovněž obrazem jejich trvání.“² Bazin na základě tohoto předpokladu chápal střih jako násilné přerušování přirozené kontinuity trvání času. Proto oceňoval režiséry, kteří využívali dlouhý

záběr (například Jean Renoir, Orson Welles, William Wyler a Roberto Rossellini), jako umělce, jejichž styl respektoval běh života.

Bazinovi vděčíme za to, že nás upozornil na potenciální možnosti dlouhého záběru v době, kdy ho ostatní teoretici považovali za divadelní a nefilmový. Avšak problém skutečného času ve filmu je zřejmě složitější, než si Bazin myslel. V digitální éře může být zdánlivě dlouhý záběr sestaven z mnoha různých prvků, které jsou dohromady spojeny zvláštními efekty. Například ve *Válce světů* najdeme záběr – hrdina v něm prchá se svými dětmi po dálnici v dodávce –, který trvá 2 minuty a 22 vteřin. Členové rodiny na sebe mluví, křičí a ječí, protože právě unikli útokům, a kamera krouží kolem dodávky a snímá je skrz okna. Herci však ve skutečnosti hráli ve studiu před modrým plátnem. Krajina, lidé a vozidla, která kolem nich sviští v pozadí, byli natočeni osmi kamerami připevněnými na džípu jedoucím po konkrétním dálničním úseku. Kamera kroužící kolem dodávky a snímající ji na téže dálnici byla chvílemi připevněna ze strany na toto vozidlo a chvílemi na jiné vozidlo, které mohlo rychle zpomalit, a vytvořit tak celky. Animátoři spojili všechny prvky do jediného záběru, přičemž přechody byly vytvořeny v přímých záběrech na okna, kde bylo možné tyto prvky spojit, aniž by je divák postřehl. Jako by toho nebylo málo, sklo oken odrážející pohyb vozidel a sloupů veřejného osvětlení bylo navíc přidáno do záběru digitálně. (Viz esej Joea Fordhama „Alien Apocalypse“, *Cinefex* 103, říjen 2005, s. 76.)

Bazinovo tvrzení o reálném čase zpochybnula i skutečnost, že čas projekce není vždy shodný s časem fabule. Například pětiminutový záběr nemusí představovat pět minut fabule. Během přibližně stovteřinové jízdy snímající hrdinu filmu *Notting Hill* se mění roční období, přičemž v rámci fabule zprostředkovává tento záběr přibližně rok (s. 275). Jedenadevadesátiminutový záběr, který tvoří film *Ruská archa*, přesunuje diváka v čase tam a zpět ruskými dějinami.

Vodítka v mizanscéně mohou potlačit záznam reálného trvání, což dává filmu flexibilní časový rámeček. Celkový formální kontext filmu jako obvykle přiřazuje určitým stylistickým prvkům konkrétní funkce.

Webové stránky

www.theasc.com/ Oficiální stránky American Society of Cinematographers přidružené k aktivitám této asociace a jejímu časopisu *American Cinematographer*. Některé články jsou dostupné on-line.

www.soc.org/ Oficiální stránky Society of Operating Cameramen s archivem mnoha článků. Zvláště dobré jsou eseje Ricka Meyera o dějích širokoúhlých procesů.

www.cinematography.net/ Obsáhlé diskusní stránky o profesionální kameře.

www.widescreenmuseum.com/ Rozsáhlé stránky (950 stran, 3000 obrázků) věnované minulosti a současnosti širokoúhlého obrazu a barevné i zvukové technologie.

Doporučené bonusy na DVD

Dokument *Jak vidět světlo: Umění kamery* (*Visions of Light: The Art of Cinematography*, 1992) obsahuje řadu rozhovorů s kameramany i krátké ukázky z nejrůznějších filmů a je dostupný na DVD (Image Entertainment). V *Malbě světlem* vypráví kameraman Jack Cardiff o tom, jak využil Technicolor v *Černém narcisu*. Raoul Coutard pojednává o širokoúhlých a barevných procesech v rozhovoru na DVD s filmem *Pohrdání* (*Le Mépris*, 1963). Totéž DVD obsahuje také bonus *Širokoúhlý film versus plné okénko: ukázka* (*Widescreen vs. Full-Frame Demonstration*). DVD s filmem *Oklahoma* (*Oklahoma!*, 1955) nabízí velmi dobré srovnání různých formátů v bonusovém materiálu *CinemaScope versus Todd-AO* (*CinemaScope vs. Todd-AO*, 2005) a krátký film původně promítaný před *Oklahomou*, který měl představit nový širokoúhlý formát divákům, *Zázrak jménem Todd-AO* (*The Miracle of Todd-AO*, 1956).

Vzácnou ukázkou laboratorních prací nabízí *Šedesátý šestý den: Cesta cívkou filmu* (*Day 66: Journey of a Roll of Film*, 2004) z DVD *King Kong: deník režiséra*, představující mimo jiné práci se strojem Telecine při výrobě digitálního intermediátu. Procesu selektivní digitální korekce barev, o nichž píšeme na s. 48, se věnuje bonus *Digitální korekce barev* (*Digital Grading*, 2002) na DVD *Pán prstenů: Společnost prstenu*.

Pojednání o perspektivě a hloubce také nejsou časté, fascinující popis však nabízí bonus *Malí lidé, velké efekty* (*Little People, Big Effects*) na DVD *Darby O'Gill a malí lidé* (*Darby O'Gill and the Little People*, 1959). Tento disk obsahuje i skvělý materiál o dokreslovačkách vyrobených pro tento film a pro *Ostrov pokladů* (*Treasure Island*, 1950). Jedna část se zaměřuje na vnučnou perspektivu, v níž herci vypadají menší, protože jsou umístěni dále než lidé, kteří stojí proti nim (jde o stejný postup, jímž byla natočena řada záběrů v *Pánu prstenů*, ale použitý o čtyřicet let dříve). Je zde vysvětlen význam návaznosti pohledu a velké hloubky pole.

Kapitola *Připravený k odplutí* (*Outward Bound*) na DVD *Vetřelec* jasně ukazuje, jak byly natočeny modely, aby vypadaly realisticky v době před CGI a před érou zelených pozadí. Bonus *Vizuální efekty* (*Visual Effects*) na DVD *Nebezpečná rychlost* popisuje řízení pohybu, práci s digitální maskou a další triky, které vysvětlují, jak se točila sekvence s autobusem, který přeskočí chybějící část vozovky, a závěrečná srážka vlaků, při níž byly využity velké miniatury. Bonus *O zvláštních efektech* (*Special Effects Vignettes*) k filmu *Trosečník* (*Cast Away*, 2000) velmi dobře ukazuje, jak se vyrábějí různé vrstvy, které dohromady tvoří CGI. *Vizuální efekty: vlak MTA* (*Visual FX: MTA Train*) je stručným, ale informačně bohatým pohledem na práci se zeleným plátnem ve scéně s nadzemkou ve filmu *Collateral*. Ukazuje, jak mohou být triky využity nejen k efektní akci, ale také k propracovanějším účinkům, například změně barev a světla viděných skrz okna v souvislosti

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 Mûmakil 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 kyrysničci (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 natáčeji 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 doupe 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 **zatmívačce** záběr postupně zčerná, a naopak při **roztmívačce** se záběr z černé vynoří. Při **prolínačce** se krátce překrývá konec záběru A a začátek záběru B 6.1–6.3. Při **stíračce** 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