

Kokeš, Radomír D.

## Styl

In: Kokeš, Radomír D.. *Rozbor filmu*. 4. dotisk 1. vydání Brno: Masarykova univerzita, 2015 [dotisk 2020], pp. 25-40

ISBN 978-80-210-7756-0; ISBN 978-80-210-8240-3 (online : pdf)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/143393>

Access Date: 16. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

## 2. Styl

Hovořím-li o stylu ve filmu, míním jím **systematické a rozpoznatelné užití technických prostředků a estetických postupů filmového média, které chce nějakým způsobem působit na diváka.**<sup>17</sup> Existují všelijaké „filmové gramatiky“, které vzbuzují dojem, že počet takových postupů je omezený a jejich účinek všeobecně platný. Dočtete se kupříkladu, že **podhled** (snímání figury zespona) vždycky znamená dominanci, zatímco **nadhled** (snímání figury seshora) podřízenost. Najdete jistě filmy, jejichž tvůrci tuto konvenci znají a vědomě se k ní hlásí. Mnohem větší množství filmů a tvůrců však o žádnou „nadvládu“ a „podřízenost“ při užití podhledu a nadhledu neusiluje. Volba úhlu rámování vyplývá spíše z vypravěčských požadavků, případně z kompozičního pojetí. Třeba u následujících dvou okének z filmu *Jurský park* (1993) nelze mluvit o žádné nadvládě snímaných figur. V prvním případě (**I. 2.01**) lehký podhled umožňuje vidět nadšené výrazy všech tří postav seskupených kolem rovněž viditelného rodičího se velociraptora. Jakýkoli jiný úhel snímání by nám zkrátka znemožnil malého dinosaura i nadšení přihlížejících sledovat souběžně. V případě druhého okénka (**I. 2.02**) by dr. Grant jistě rád převládal nad útočícím dospělým velociraptorem, ale navrch má očividně dravec. Podhled v kombinaci s extrémně širokouhlým objektivem nám proto namísto pochybné nadvlády především umožňuje současně vidět jak Grantovo zoufalé snažení udržet predátora vně místnosti, tak neradostný stav elektronických zámek, které se nedaří zamknout.<sup>18</sup>

Ve filmu *Psycho* (1960) je působivá scéna zabití detektiva Arbogasta na schodech starého domu. Vyprávění se snaží docílit toho, že divák bude z činu stejně jako v případě dřívější vraždy vinit žárlivou stařenu, matku ušlápnutého provozovatele motelu. Ona přitom doopravdy návštěvníky motelu nevraždí, což má být jedno z překvapení na závěr... a právě proto, aby se podařilo tajemství



I. 2.01



I. 2.02

před divákem utajit, aniž by vůbec pojal podezření, zvolil režisér Alfred Hitchcock ostrý nadhled: „Proto jsem použil jediný záběr Arbogasta, jak jde do schodů, a když se dostane k poslednímu schodu, změnil jsem postavení kamery na vertikální nadhled záměrně, a to z dvojího důvodu. Za prvé proto, abych mohl snímat matku seshora, neboť kdybych ji ukázal zezadu, vypadalo by to, jako že chci úmyslně zakrýt její tvář, a v divácích by se probudily pochybnosti. Při tom úhlu, kam jsem postavil kameru, nevyvolal jsem dojem, že nechci matku ukázat. Druhý a hlavní důvod, proč jsem umístil kameru tak vysoko, byla snaha docílit silného kontrastu mezi celkem schodiště a detailem detektivovy tváře, když na ni zaútočí nůž. Bylo to přesně jako hudba, víte, kamera z výšky jako housle a pak náhle velká hlava jako plechové nástroje. V záběru seshora jsem měl přibíhající matku a ránu nožem. Stříhl jsem na pohyb zasahujícího nože a pak jsem přešel na detail Arbogasta.“<sup>19</sup> Bylo by jistě snadné nadhled interpretovat v souladu s konvencí, kdy je snímáný detektiv zcela v moci vraždící osoby. Ačkoli Alfred Hitchcock se symboly rád pracoval a podobnému výkladu by na rozdíl od *Jurského parku* šlo jen nesnadno bránit, volba pozice kamery měla soudě podle vyjádření výše mnohem prozaičtější vysvětlení.

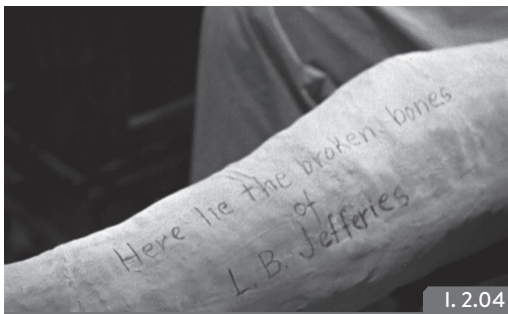
Viděli jsme, že promyšlený výběr prostředků filmového stylu napomohl Hitchcockovi v *Psychu* dosáhnout i na velmi malém prostoru specifických účinků jak z hlediska nenápadného matení diváka, tak s ohledem na umocnění šokující povahy scény. Jinými slovy, styl je vždy otázkou umělecké volby, přičemž cílem nemusí být vždy věrohodnost, realističnost či autentičnost. Prostředí či herecké volby občas zastánce realismu svou neautentičností zlovolně provokují... leč třeba v *Karlíkovi a továrně na čokoládu* (2005) by menší rozdíl mezi karikaturou chudobného domova a karikaturou sterilní továrny stíral dramatický i komický účinek obou z nich. Podobně mohou astronomové žehrat na přítomnost zvukových efektů nesoucích se kosmem při vesmírných soubojích ve *Star Wars* filmech (1977–2005), ale zřejmě budou jediní, kdo by je chtěl vidět bez nich. A kdyby Ben Kingsley hrál titulní roli ve filmu *Gándhí* (1982) stejným stylem, jakým ztvárnil Jim Carrey titulní roli ve snímku *Ace Ventura: Zvířecí detektiv* (1994), jistě by to věrohodnost fikčního světa *Gándhího* narušilo. Je ovšem otázkou, zda by mnohem větší škodu nenadělalo v zamýšleném účinku filmu *Ace Ventura: Zvířecí detektiv*, kdyby Jim Carrey hrál roli potrhleho vyšetřovatele identickým způsobem jako Ben Kingsley slavného indického mírotvůrce. A nakonec, je analyticky neprozíravé stále dokola potměšile opakovat, kterak ve filmu *Temný rytíř* (2008) herecky přehrává

Heath Ledger coby Joker svého kolegu Christiana Balea coby Bruce Waynea/Batmana. Heath Ledger byl ve své poslední dotočené roli bezpochyby vynikající, leč jeho stylistické volby odpovídaly požadavkům postavy stejně jako Baleovy požadavkům té jeho. A na rozdíl od Ledgera se Bale jako herec zároveň musel volenými postupy odlišovat od nutně sympatického a charismatického státního návladního Harveyho Denta a od – přirozenou autoritou nutně vládnoucího – komisaře Gordona. Schválně, zkuste si jejich herecké styly mezi sebou zpřeházet, nechat Batmana mluvit skřehotavým hlasem, Denta chraplákem a Jokera civilní angličtinou.

Styl se tedy **zaprvé** vždycky nějak vztahuje k požadavkům systému konvencí a upřednostňovaných uměleckých voleb, v rámci něhož vzniká. Tyto systémy se napříč časem i napříč jednotlivými národními kinematografickými průmysly v řadě ohledů odlišují. Filmaři mohou být opakovaně stavěni před totožné problémy spojené s vyprávěním, prostorem, časem nebo významem: přestřelka, telefonní rozhovor, automobilová honička, rozprava postav u stolu, vzpomínání postavy na dávné události atp. Způsoby vypořádání se s nimi se přitom budou napříč obdobími a národními kinematografiemi nezdánlivě odlišovat, což může být zapříčiněno různorodými faktory. Obecně však lze říci, že žádné řešení není nutně lepší, nebo horší než jiné. Navíc každé řešení je určováno i podmínkami, jež nelze ovlivnit. Kdyby chtěl jakkoli talentovaný filmař natočit v roce 1925 *Star Wars* v podobě z roku 1977, bude jistě stát před řadou neopominutelných problémů. Řeknete si, že jde o za vlasy přitažený příklad, který o ničem nevyovídá – ovšem jen do chvíle, než si situaci obrátíte. George Lucas by stál před srovnatelným úskalím, pokud by se roku 1977 pokusil natočit film v podobě z roku 1925: změnil se filmový materiál, objektivy, lampy i způsoby herectví, a vůbec způsoby filmařské spolupráce (a to nemluvím o odlišnostech práce s prostorem, časem a vyprávěním u němého a zvukového filmu). Podívejte se třeba na díla jako *Muž, který nebyl* (2001), *Dobrou noc a hodně štěstí* (2005) nebo *Berlínské spiknutí* (2006). Všechny jsou zdánlivě černobílé, ale ve skutečnosti byly natočené na barevný filmový materiál, a teprve postprodukčně barev zbavené. Díky tomu zmíněné snímky disponují značně širokou škálou šedi, která je i v případě spíše kontrastních scén rozsáhlejší než škála šedi u spíše nekontrastních scén snímků natáčených na černobílý materiál. V současnosti natočené filmy zkrátka nemohou vypadat jako snímky vytvořené ve dvacátých letech, i když se o to třeba i snaží, protože už se nevyrabí tatáž filmová surovina a neexistují koneckonců ani



I. 2.03



I. 2.04



I. 2.05



I. 2.06

laboratoře, které by ji dokázaly správně vyvolat. Styl je tedy určován mnoha různými omezeními, které je vhodné při jeho analýze brát v potaz – pozorně číst dobovou literaturu, historickou literaturu a koukat na staré filmy, protože jen tak lépe porozumíte těm novým.

A jak vyplynulo z už řečeného, styl jako systém uměleckých voleb se **zadruhé** vždy podřizuje požadavkům systému díla. V něm totiž i na velmi malé ploše záběru či scény spolupůsobí bezpočet různých stylistických prvků, z nichž některé jsou důležitější než jiné. Jinými slovy, vyjmout jeden prvek díla a vysvětlovat ho bez ohledu na ty ostatní nutně znamená jej i jeho funkce zkreslovat. Odůvodnění přítomnosti nějakého prvku, prostředku či postupu totiž nakonec vždy nejlépe vyplyne ze souvislosti – a současně může libovolný prvek, prostředek či postup plnit rozmanité funkce.

V členění stylu na složky navazují na neoformalistickou výzkumnou tradici, jež rozlišuje mezi **mizanscénou**, **prací kamery**, **stříhem** a **zvukem**, a vychází přitom zejména z dlouhodobě zavedených kategorií v rámci filmové analýzy i zaužívaného filmařského žargonu.<sup>20</sup>

## 2.1 Mizanscéna

Pod **mizanscénou** se rozumí všechno před kamerou, což znamená konkrétní prvky jako prostředí, figury, rekvizity, kostýmy, barvy nebo osvětlování, ale i postupy práce s nimi. Filmaři s mizanscénou pracují především skrze inscenování figur v čase. Činí tak (a) v rámci hlubokého nebo mělkého prostoru z hlediska počtu plánů akce, (b) v interakci prvků mizanscény mezi sebou, pomocí jejího otevírání a zavírání, odkrývání a skrývání, osvětlování a zatmívání, skrze zapojování mimoobrazového prostoru. A každý z těchto prvků plní více či méně znatelné funkce pro práci s prostorem, s časem a s vyprávěcí logikou. Skrze prostředí filmaři mohou v základech charakterizovat fikční svět: příběh se odehrává v době podobné středověku, viktoriánské éře, druhé světové válce, současnosti, možné budoucnosti – odehrává se ve fikční verzi Paříže, Londýna, Prahy, New Yorku, Las Vegas. Každý z vás si jistě umí bez dlouhého rozmýšlení představit prvky, které byste v mizanscéně měli najít, abyste dokázali v jediném záběru snadno rozpoznat některá z těchto časových i místních určení. Současně ale může film jen pomocí mizanscény v základech představit hrdiny, a dokonce povědět něco o jejich minulosti.

Podíváme se na část skoro devadesátivteřinového záběru ze začátku Hitchcockova filmu *Okno do dvora* (1954). Po představení značně rozmanitého osazenstva dvorového bloku bytových domů kamera najede už podruhé do okna spícího muže, z jehož pozice byly ostatní byty pozorovány – a od tváře (I. 2.03) pokračuje k jeho noze v sádře, na níž je napsáno: „Zde leží zlomené kosti L. B. Jefferiese“ (I. 2.04). Po chvíli potřebné k přečtení nápisu se kamera vzdálí a ukáže muže v prostorových souvislostech (I. 2.05). Díky prostředkům mizanscény tak víme, kde muž bydlí, jak se jmenuje a že má zlomenou nohu. Kamera se přitom od celkového kontextu opět přesouvá k detailům: ke zničenému fotoaparátu (I. 2.06) a v **přeostržení** k atraktivní fotografii zprostředka závodní dráhy, kde se na fotografa očividně řítí ve velké rychlosti trosky havarujícího automobilu (I. 2.07). Jefferies je tedy odvážným fotografem, který si zlomil nohu při odvážném reportážním kousku – přičemž jeho charakteristiku stvrzují i další fotografie výbuchů a jiných nebezpečných situací (I. 2.08). Poslední část dlouhého záběru chytře poukazuje na Jefferiesův soukromý život. Vidíme zarámovaný negativ fotografie ženy (I. 2.09) – jež pak vévodí titulní stránce časopisu, který je na stole v mnoha kopiích (I. 2.10). Fotografii tedy fotil Jefferies (negativ), má k ženě blízký vztah (negativ je v ozdobném rámu) a tato žena je zřejmě slavná (titulní strana časopisu).<sup>21</sup>

Mizanscéna nám byla odhalovaná pomocí jednoho záběru, který vedl naši pozornost v čase napříč členitým prostorem od jednoho vodítka k dalšímu. Už jen pomocí jejích konkrétních prvků jsme se dověděli řadu vypravěčsky důležitých informací o vlastnostech, soukromí, profesi i minulosti hlavního hrdiny.

## 2.2 Práce kamery

Na mizanscéně rozebíraného záběru *Okna do dvora* byla jasně patrná **moc stylu**. Na tomtéž záběru jsem navíc s mizanscénou nepřímou představil i druhou jeho složku: **práci kamery**. Pomocí práce kamery filmař „rozhoduje 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.“<sup>22</sup> Fotografickými aspekty je míněno mimo jiné zacházení s ohniskovou vzdáleností, tedy s volbou objektivů a s rozhodováním o **hloubce pole**: co



I. 2.07



I. 2.08



I. 2.09



I. 2.10

je a co není v záběru ostré. Kamera může prostřednictvím manipulace s ostrostí významně vést pozornost od jednoho prvku mizanscény k jinému. To jsme viděli při přestřehování z rozbitého fotoaparátu na fotografii z jízdní dráhy. Při pouhém přesunu kamery by zřejmě nevyplynula příčinná vazba mezi oběma prvky (nehoda a rozbitý fotoaparát – a nepřímě i zlomená noha), stejně jako by ale nevyplynula ani při neustálém přestřehování v průběhu záběru, který jsem popisoval. Důležitá je tedy **ojedinělost přestřehování** v rámci dlouhého záběru, kdy se z běžného postupu stane **postup výjimečný**. Divák pochopí, že vztah mezi rozbitým fotoaparátem a mezi fotografií je mnohem bližší než mezi jakýmkoli jinými dvěma prvky ve snímání mizanscény.

Dlouhý záběr z *Okna do dvora* zároveň jasně vybíral, co v určitou chvíli bude a co nebude jeho součástí – tedy manipuloval s **rámováním**, čímž opět jiným způsobem vedl diváckou pozornost. Toto rámování bylo jednak **pohyblivé**, a tak určovalo a přesouvalo těžiště svého zájmu plynule v čase, a jednak se různými způsoby vztahovalo k mizanscéně, kterou zprostředkovávalo. Nejočividnější byla **velikost** tohoto rámování, volně přecházející od **velkého celku** (dvůr) přes **detail** (tvář) k **polocelku** (zlomená noha) až **celku** (spící muž sedící v křesle před oknem), a pak zase k bezmála **velkým detailům** (trosky fotoaparátu, fotografie), zatímco postavy v oknech bytů ve dvoře ukázala převážně v **amerických plánech** (od kolen nahoru). V rámci svého pohybu ovšem rámování měnilo i **úhel** (přesun od **nadhledu** zobrazujícího trosky fotoaparátu k **podhledu** zabírajícího fotografii havárie), nebo **výšku** od země: kamera určující rám je při pohledu na Jefferiesovu tvář velmi vysoko nad zemí, kdežto během pohybu Jefferiesovým pokojem se přesune mnohem níž, aby se mohlo rámování věnovat stolu a prostoru na zdi těsně nad ním. Nemění nijak svoji **rovinu**, rám zůstává od začátku do konce svého trvání vodorovný a nijak se nenaklání.

A nakonec nám analyzovaný kousek *Okna do dvora* ukázal i možnosti **délky záběru**, se kterou může filmař zacházet. Volba dlouhého záběru nebyla nijak náhodná, protože právě skrze pohyblivé rámování nepřerušené v čase mohl Alfred Hitchcock pospojovat všechna vodítka do jednoho plynulého řetězce. K této umělecké volbě se vyjádřil i sám Hitchcock: „[Jde o] využívání prostředků, které se nabízejí kinematografii pro vyprávění příběhu. Tohle mě zajímá víc, než kdyby se někdo zeptal Stewarta: ‚Jak jste si tu nohu zlomil?‘ a Stewart by odpověděl: ‚Fotografoval jsem automobilové závody, ulítlo kolo a praštilo mě do nohy.‘ Nemám pravdu? To by byla tuctová scéna. Podle mne se dopouští scenárista smrtelného hříchu, když při diskuzi o nějakém problému se vyvleče

z potíží tím, že řekne: ‚Tohle zdůvodníme jednou řádkou dialogu.‘ Dialog má být jedním ze zvuků – má to být zvuk, který vychází z úst postav, přičemž jejich činy a pohledy vyprávějí vizuální příběh.“<sup>23</sup> **Rámování** je tedy jedním z nejdůležitějších prvků stylu, protože ať už v rámci jednoho záběru, nebo střídáním jeho vlastností napříč záběry, určuje dynamiku. Řídí, co je součástí obrazu a proč – a co už z nějakého důvodu spadá do **mimoobrazového prostoru**.

U Alfreda Hitchcocka ale podobně jako u Stevena Spielberga nejsou dlouhé záběry standardním postupem a mají u něj zpravidla svoje opodstatnění coby vědomě výjimečná řešení nějaké inscenační výzvy.

Když zůstanu u *Okna do dvora*, tak v kontrastu k úvodní scéně v **dlouhém záběru** jinde v témž filmu Hitchcock uvědoměle využívá možnosti stříhové skladby a opět v *Rozhovorech* s Francoisem Truffautem nabízí i vysvětlení: „[Reagování postavy] je něco, co známe jako nejryzejší projev filmové představy. Jistě víte, co o tom napsal Pudovkin. V jedné své knize o umění montáže vypráví o experimentu, který podnikl jeho učitel Lev Kulešov. Experiment spočíval v tom, že se předvedl velký detail Ivana Mozžuchina a pak následoval záběr mrtvého dítěte. Na Mozžuchinově obličej se zračila lítost. Pak se záběr mrtvého dítěte nahradil záběrem talíře plného jídla – a z téhož Mozžuchinova detailu nyní vyčtete chuť k jídlu. Totéž platí o detailu Jamese Stewarta [v *Okně do dvora*, pozn. RDK]. Dívá se z okna a vidí, jak někdo jde na dvůr a v košíku nese štěně; další záběr Stewarta, který se usmívá. Nyní místo štěněte ukážeme prima děvče, jak se protahuje v otevřeném okně; pak prostřihneme záběr usmívajícího se Jamese Stewarta – a teď je to starý sprosták!“<sup>24</sup> Hitchcock jinými slovy poukazuje na možnosti využití stříhu pro dosažení účinku, který by pomocí dlouhého záběru vyvolat nemohl – a to navzdory tomu, že škála možných funkcí dlouhého záběru může být rozsáhlá.

### 2.3 Střih

Právě **střih** coby koordinace dvou samostatných záběrů je pak další složkou stylu, kterou mají filmaři k dispozici. A když vezmeme v potaz, že v současných hollywoodských filmech se zpravidla stříhá průměrně v rozmezí 2,5 až 6 vteřin, je role stříhu ve výstavbě jejich vyprávěcího času a prostoru neopominutelná. Tvrdím přitom, že o stříhu podobně jako v případě dlouhého záběru můžeme hovořit technicky nebo kompozičně. **Technicky** je střih spoj mezi





I. 2.11



I. 2.12



I. 2.13



I. 2.14

dvěma samostatnými kusy filmového pásu (či mezi dvěma souvislými digitálními záznamy akce před kamerou). **Kompozičně** lze nicméně mluvit o střihu **jen tam**, kde jej filmaři jako **postup** okázale neskrývají. Dochází tedy k viditelné časové výpustce ze snímané akce nebo se změní pozice, ze které je snímána – digitálně zakryté střihy či čistě navazující střihy proto nebudou jako spoje mezi záběry zaznamenávány. **Toto rozlišení umožňuje hovořit o střizích i v případě počítačově animovaných filmů, kde žádné technické střihy doslovně vzato nenajdeme. A současně lze rozebírat jako dlouhé záběry takové, které jsou složeny z digitálně či pečlivou návazností propojených záběrů kratších, případně byly celé vytvořené v počítači** – technická virtuozita dlouhého záběru je tak nahrazena dlouhým záběrem jako čistě kompozičním řešením. Takovým případem kompozičního řešení je slavná „jednozáběrová“ přestřelka v hongkongském filmu *Hard Boiled* (1992) – ale třeba i působivý dlouhý záběr hádky v automobilu ve *Válce světů* z roku 2005. V něm kamera plynule snímá napjatou situaci rodiny v automobilu během útoku mimozemšťanů, posléze automobil opouští a obkrouží jej, načez do něj opět pronikne a podruhé, už definitivně, jej opouští. **V analýze filmu nás pak i střih zajímá především jako kompoziční kategorie – protože skryté střihy jsou koneckonců skryté právě proto, aby odpovídaly uměleckému rozhodnutí filmařů.**

Existuje řada různých (vzájemně se překrývajících) kategorií střihů a střihových funkcí – často se lišících napříč různými tradicemi, školami či teoriemi montáže. K mnohým z nich se ještě během dalších kapitol této knihy dostaneme... Pro základní porozumění funkcím střihu v nejširším užití nám poslouží **kontinuální střihová skladba**. Právě ona se podle výzkumu Davida Bordwella a Kristin Thompsonové<sup>25</sup> ustavila jako klasická hollywoodská norma již v roce 1917, přičemž oba badatelé si navzdory tvrzením kolegů stojí za tím, že v základních rysech se využívá v hollywoodské kinematografii dodnes. Cílem kontinuální střihové skladby je pokud možno učinit výstavbu filmu pro diváka bezmála neviditelnou a zcela bezpříznakovou. Toho ovšem překvapivě dosahuje klasická skladba tím, že nijak neodpovídá naší zkušenosti s vnímáním světa a je v každém ohledu umělá: odvozuje se zejména (a) od **analytického střihu** řízeného **pravidlem osy** a **záběrem/protizáběrem** a (b) od úzkostného lpění na soudržném **prostorovém uspořádání scény**.

Analytický střih nabyl svého označení od toho, že rozkládá (tj. analyzuje) prostor do vzájemně se doplňujících částí. Velký celek či celek ve funkci **usta-**

**vujícího záběru** nejdříve divákovi představí rozmístění figur v prostoru mizanscény. Nato může vést film jeho pozornost dovnitř tohoto prostoru a prostříhnout na americký plán, polocelek, polodetail a střídavé detaily komunikujících postav v záběrech/protizáběrech. Díky směřování jejich pohledů (**návaznosti pohledu**) se divák v prostoru neustále orientuje a zároveň má přesnou představu o sebemenších pohybech v tvářích herců. Jestliže je třeba zvýraznit hercovo gesto, uplatní se opačný postup – při dodržení původní pozice kamery se přestříhne na polocelek (jemné gesto) nebo americký plán (výraznější herecká akce). Pokud třeba do místnosti vstoupí nová postava, odstříhne se zase na velký celek – tedy na **znovuustavující záběr**, od něhož se posléze opět analyticky stříhá do prostoru, případně se použije nenápadný nájezd kamery posilující možné napětí probíhajícího dialogu, který odvádí pozornost od pohybů rámování i jednotlivých stříhů.<sup>26</sup>

Ve slavné závěrečné scéně filmu *Casablanca* (1942), odehrávajícího se během druhé světové války, vidíme v jednom velkém celku kapitána Louise Renaulta, Ricka Blaina a Ilsu Lundovou (**I. 2.11**). Kapitán jde vypsát drahocenné výjezdní doložky, přičemž Rick všechny přítomné překvapí, když je nechce pro sebe a svou lásku Ilsu, nýbrž pro Ilsu a jejího manžela. Ilsa přejde ze zadního plánu k Rickovi do středního plánu a okamžitě se stříhne do polocelku protestující Ilsy (**I. 2.12**) – na což zareaguje Rick tím, že jí položí ruku na paži (**I. 2.13**), což rámování umožní najet do polodetailu (**I. 2.14**). Nepřestříhává se ale do detailů jejich obličejů, protože se udržuje ustavená osa pohledu mezi pozicí Louise a Ricka. Rick se na Louise během dialogu s Ilsou nejdřív jen letmo podívá (aniž by se muselo na kapitána přestříhávat), ale posléze ho přímo osloví (**I. 2.15**). Následuje stříh na protizáběr odpovídajícího Louise (**I. 2.16**) – a znovustavující záběr všech tří (**I. 2.17**). Ten volným nájezdem opět přejde do bližšího rámování (**I. 2.18**), dialog se stává emocionálnější, protože přichází na řadu záběry/protizáběry detailů obou milenců (**I. 2.19–20**).<sup>27</sup>

Právě postup záběrů/protizáběrů tu podobně jako postup přeostření v dlouhém záběru *Okna do dvora* mění svou běžnou funkci v souvislostech klasického hollywoodského filmu. **Stává se z bezpříznakového prostředku prostředkem výjimečným.** Záběr/protizáběr totiž zpravidla představuje jeden z nekonvenčnějších prostředků klasického hollywoodského filmu, nejběžnější stylistické řešení dialogické scény – ovšem nikoli tady. Během dlouhé první části dialogu mezi Ilsou a Rickem se na záběr/protizáběr navzdory zvyklostem neprostříhne a film zatvrzele setrvává u tzv. **dvojjzáběru**, který v jednom rámu



I. 2.15



I. 2.16



I. 2.17



I. 2.18



snímá dvě figury (viz I. 2.14). Záběr/protizáběr se tak dostává do pozice očekávaného (chceme vidět postavám během emotivní chvíle do tváří), ovšem od-  
dalovaného prostředku stylu. Dočkáme se jej ve chvíli, až se dialog z faktické  
roviny sdělování rozhodnutí dostane do milostné roviny vyznávání nenaplni-  
telné lásky. Ilsa – ač plačky – pochopí Rickovo osudné rozhodnutí neodletět  
s ní, protože ji potřebuje její manžel a ona by opačného kroku jistě litovala, byt  
možná ne hned, ale jednou. Záběr/protizáběr tuto chvíli umocňuje, což by se  
nestalo, kdyby byl využíván standardně po celý čas trvání scény.

Prostorová soudržnost se přitom udržuje pomocí již zmíněného **pravidla  
osy**. Tím se míní pomyslná linie mezi dvěma figurami, jež může kamera snímat  
pouze z jedné její strany – jinak by se pro diváka obrazově obrátily (proto se  
tomu někdy říká i **pravidlo 180 stupňů**). Navzdory své důmyslnosti a osvěd-  
čenosti je však kontinuální stříhová skladba pouze jednou z možností práce  
s vyprávěcím prostorem a časem. Alternativu analytickému stříhu nabízí třeba  
**konstruktivní stříh**, jenž výše popisuje v souvislosti s *Oknem do dvora* Hit-  
chcock. Rádi ho používali sovětští filmaři dvacátých let.<sup>28</sup> Spočívá v umenšení  
počtu ustavujících záběrů a vytváření filmového prostoru skrze řadu jedno-  
tlivých záběrů propojených například pohybem nebo mnohem častěji pohledem  
postavy. V extrémním případě tak můžete natočit muže, který se dívá od sochy  
koně na Václavském náměstí lehce nahoru do mimoobrazového prostoru nad  
horní hranu rámu – načež prostříhnete ve stejné výšce rámování na podhled  
orloje na Staroměstském náměstí. Nebylo by fyzicky možné ukázat současně  
muže u jezdecké sochy sv. Václava i u Staroměstského orloje, ale pomocí kon-  
struktivního stříhu lze snadno vytvořit fikční filmový prostor, kde stojí tyto  
dvě pražské dominanty naproti sobě. Se zvyšujícím se počtem záběrů a kamer  
souběžně snímajících každou klapku se v současných hollywoodských filmech  
i amerických televizních seriálech analytický a konstruktivní stříh běžně jako  
postupy doplňují.

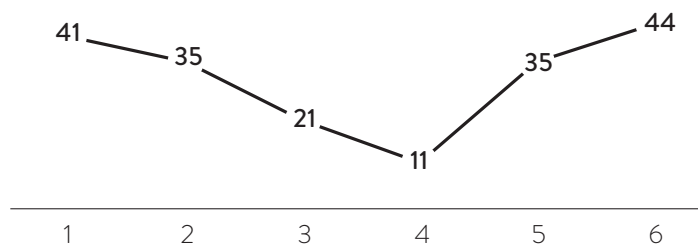
Větší množství kamer při snímání každé klapky zvyšuje počet možných stří-  
hů a rozkládá mnohé pohyby do sérií záběrů z různých úhlů. To vše se může je-  
vit zejména u akčních filmů jako prostředek rozbíjení kontinuity a přehlcování  
diváka vizuálními podněty. Někdy však podobný způsob natáčení akčních scén  
není příznakem mechanického natáčení záběrů „na později ve střížně“, ný-  
brž důsledkem systematického režijního uvažování. Podobně třeba přemýšlel  
u natáčení snímku *Mission: Impossible II* (2000) režisér John Woo, jímž výklad  
o stříhu zakončím. V dodnes imponujících hongkongských akčních filmech

jako *Lepší zítřek* (1986), *Killer* (1989) nebo *Hard Boiled* (1992) dokázal Woo posilovat rytmus akčních scén promyšlenou kombinací zpomalených záběrů, zrychlených záběrů a pár-okénkových prostřihů z jiného úhlu znásobujících dopad například extrémně zpomaleného pádu rozstřílené postavy.<sup>29</sup> V počátcích hollywoodské kariéry podřizoval svůj ornamentální režijní přístup rozpočtu (*Živý terč*, 1993), produkčnímu dohledu (*Operace: Zlomený šíp*, 1996) nebo složitému příběhu (*Tváří v tvář*, 1997). Jednoduché bondovské schéma druhého dílu špiónské série *Mission: Impossible II* a relativní svoboda poskytnutá producentem Tomem Cruisem v hlavní roli, kterému jistě vyhovovala Wooova tendence k určitému zbožšťování herců a jejich postav, umožnily tvůrci naplno zkombinovat tendenci k manýristickému pojetí filmové estetiky, obrovský rozpočet a svůj perfekcionismus. Náповědou může být i následující režisérovo vyjádření se k jedné desetivteřinové akci ve finále snímku. Pro nás je podnětné, jakými způsoby uvažuje o možnostech filmařiny v souvislosti s kategoriemi, jež už známe: mizanscénou (co vidíme), prací kamery (velikost, výška a úhel rámování, rychlost snímání) a stříhem (odůvodnění tolika kamer z hlediska jejich důležitosti pro stříhovou skladbu) – a poté ještě svoje metody zobecňuje pro práci s různými režijními volbami:

„V jedné scéně Tom [Cruise] vyskočí do vzduchu a kopne Dougraye Scotta do hrudníku. Poté co se odrazí a vyskočí, udělá přemet a kopne. Abych zachytil, jak vysoko vyskočí do vzduchu, položím steadicam dolů. Jednu kameru umístím nad něj - aby zabrala, jak se zpomaleně obrací ve vzduchu, a zachytila jeho tvář. Další kameru položím dolů za Dougraye Scotta, aby bylo vidět, jak Tom skáče a kope ho do hrudníku. Další kamera s normální rychlostí zachytí, jak je při tom rychlý, jiná zase sleduje, jak letí vzduchem a kope. Další kamera zabírá v detailu hrudník Dougraye Scotta při zásahu. Takhle pokryjeme všechny úhly. Ale až to dáme dohromady, bez ohledu na všechny možné úhly, uvidíme tvář našeho hrdiny. Mám tam dole kameru, která zachytí jeho tvář, ještě než se ve vzduchu obrátí vzhůru nohama, pak je tam další kamera, která ho zachytí při výskoku, a další, která Toma snímá při kopu zpoza ramene jeho oběti. [...] Taký vím, jakou rychlost použít. Někdy, když točím automobilovou honičku, používám devět deset kamer. Každý úhel má obvykle svou rychlost. Pak to dáme ve střížně dohromady, aby to mělo časovou návaznost. Někdy je to dané hercem. Některým hercům zpomalený pohyb sedne a jiným zase ne. [...] Každý má svou rychlost. Někteří jsou dobří při sto dvaceti oknech za vteřinu,<sup>30</sup> jiní při devadesáti šesti oknech, další při šedesáti oknech. [... Někdy, při vypjatých scénách], když chci

zachytit nezapomenutelnou chvíli, použijí zpomalený pohyb. Američtí herci jsou někdy příliš jemní a rychlí; když se naskytne skvělý okamžik, chci ho pozdržet. Takže obvykle stavím dvě kamery – jednu pro normální rychlost, druhou lehce zpomalenou, na šedesát okének, a herci o tom neřeknu.“<sup>31</sup>

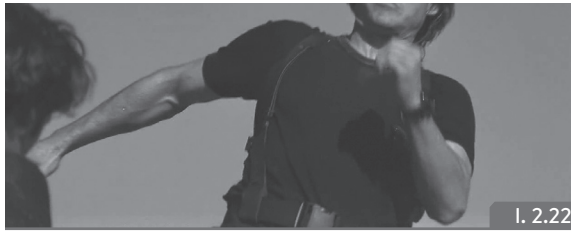
Na výsledné podobě akce popisované Johnem Woo lze snadno vysledovat souvislost s její pečlivou přípravou a zároveň jasný rytmus řízený počtem okének jednotlivých záběrů rozfázovaného kopu. Kratičká sekvence má 187 okének – 7,8 vteřiny – a je tvořena šesti záběry. Jejich fotografické vlastnosti, rámování i délka trvání mají jasnou logiku. První dva a poslední dva záběry jsou nejzpomalenější, a zároveň tvoří počtem svých okýnek pyramidální základnu: první má 41 okének, poslední 44 okének, druhý i předposlední mají po 35 okénkách. Naopak prostřední dva záběry akci stupňují rytmicky (třetí je zpomalený jen mírně, čtvrtý zpomalený není) i metricky (třetí má 21 okének, čtvrtý dokonce pouhých 11 okének).<sup>32</sup>



Struktura sekvence: čísla záběrů (dole) a počet okének v záběrech (v grafu).

Akci tvoří velmi rychlá série záběrů o průměrné délce 1,25 vteřiny. Tyto jsou však skutečně všechny navázané na hrdinovu soustředěnou tvář, která se vždy s každým dalším záběrem vrací do kompozičního těžiště rámu jako určující motiv celé sekvence – a to navzdory atraktivitě kaskadérského kousku samotného. To přesvědčivě dokazují i první a poslední okénka všech šesti záběrů (**I.2.21–22, I.2.23–24, I.2.25–26, I.2.27–28, I.2.29–30, I.2.31–32**).<sup>33</sup>

Možná jste se v jiných knihách o filmovém médiu setkali s všelikými tříděními stříhů a stříhových postupů do skupin a podskupin, a proto vás překvapuje, že tady žádnou typologizaci nenacházíte. Důvod mého kroku tkví právě v onom množství již vyhotovených třídění: některé vyplývají z určité filmové školy a souboru zavedených pojmenování,<sup>34</sup> jiné z úsilí o dosažení



vzorové gramatiky filmových postupů<sup>35</sup> a další třeba zase ze snahy nabídnout především všeobecně užitečnou učební pomůcku – ale současně se tak trochu odlišit od starších učebních pomůcek.<sup>36</sup> Věřím proto ve smysluplnost značně úsporného rozlišení pouze na analytický a konstruktivní stříh, a to ve spojitosti s některými pojmy spojenými s kontinuální stříhovou skladbou, zaužívanými napříč filmovými teoretiky i praktiky. Přesnější porozumění stříhové skladbě každého jednoho filmu se venkoncem vždy odvíjí až od souvislostí a zvyklostí filmařského prostředí, v němž vznikal.

## 2.4 Zvuk

Poslední složkou stylu je **zvuk**, který můžeme základně dělit na **mluvené slovo, hudbu a ruchy**.<sup>37</sup> Zvuk může významně napomáhat soudržnosti filmového díla. Je schopen hladce spojovat scény mezi sebou pomocí jejich překrývání, kdy zvuk z jedné scény přechází do další (**zvukový můstek**), případně skrze poznámku pronesenou nějakou postavou jednoduše překlenout čas ve fabuli či upozornit na něco, co bude využito později. Ve filmu *Hra* (1997) pokládají podivní úředníci znučenému hrdinovi různé osobní otázky – a právě jeho mimoděčné odpovědi utvoří určitý základ pro pozdější vývoj nebezpečné hry, jejíž součástí se sám stane. Hollywoodští filmaři užívají hlavně postup, který Kristin Thompsonová pojmenovala jako **dialogový háček**.<sup>38</sup> Postavy zpravidla na konci scény pronesou větu, jež umožní plynule překlenout sérii akcí. Marie řekne Jackovi: „Tak... jedeme do Dillí.“ Následuje stříh na jejich potulování se ulicemi indické metropole. Rozpustilý příklad tohoto postupu nabízí úvodní dialogová scéna filmového debutu bratrů Coenových *Zbytečná krutost* (1984). Postavy Ray a Abby v ní jedou autem, přičemž Ray mezi řečí vyzná Abby lásku. Po chvíli oba zastaví, Ray se na Abby otočí a zeptá se jí: „Co chceš dělat?“ (**I. 2.33**) Na to ona odvětví otázkou: „Co chceš dělat ty?“ (**I. 2.34**) Namísto očekávané odpovědi učiní bratři Coenové z této dvojotázky dialogový háček – a odpoví výmluvným stříhem na následující scénu, kde se v motelovém pokoji Ray s Abby společně oddávají tělesně libým aktivitám (**I. 2.35**).<sup>39</sup>

Zvuk se však může stát i výrazově zbarveným nástrojem, který je schopen posilovat například dojem věrohodnosti dané scény. Tak působí dunivé nárazy automobilů během moskevské honičky ve snímku *Bournův mýtus* (2004) nebo plechově znějící výstřely v kriminálním filmu *Miami Vice* (2006). Jako závěreč-



ný příklad zvláštních funkcí zvuku uvedu snímek Davida Finchera *Muži, kteří nenávidí ženy* (2011), v němž zvuk významně citově zneklidňuje a narušuje plynulost detektivního vyšetřování dávného zmizení dívky z uzavřeného ostrova.

Dva hlavní hrdinové filmu, novinář Mikael Blomkvist a hackerka Lisbeth Salanderová, představují dva značně odlišné způsoby přístupu k vědění i k životu, které se však vzájemně doplňují. Oba jsou po celý film uváděni do paralel, a tak vzájemně porovnávání, což dynamizuje vyprávění a nahrazuje přebytek či nedostatek informací jinými typy podnětů. Ve chvíli, kdy je Mikaelův život v jednom kole, sledujeme Lisbeth v chodu každodenních hackerských starostí. S postupným propadáním se Mikaelova pátrání do každodenní badatelské rutiny naopak nabírá na obrátkách Lisbethin osud a vytváří novou bolestivou paralelu k postupně odhalovaným tajemstvím minulosti, týkajících se násilí na ženách. Ve chvíli, kdy se cesty obou hrdinů konečně protnou, buď bojují proti určitému nepříteli, nebo se opět stávají zdrojem srovnání v souběžné montáži dvou badatelských linií, kde si vymění vyšetřovatelské metody: Mikael pracuje s počítačem a Lisbeth bádá v archivu.

Vztah mezi Mikaelem a Lisbeth se prolíná i do hudební stopy. Než se potkají, jsou dvě roviny hudebního doprovodu v disharmonickém vztahu – jedna je vždy asi o půl taktu pozadu.<sup>40</sup> Jakmile se však hrdinové potkají, obě roviny se srovnají a vytvoří harmonii. Po návratu do Stockholmu a opětovném rozdělení hrdinů se však disharmonie do hudebního doprovodu vrací... Neustále znějící ambientní hudební doprovod je usouvztažněn i se zvuky uvnitř fikčního světa, na něž se volně napojuje a které z něj zase volně vychází. Způsob, jakým zvuk posiluje atmosféru, je nejvíce zřejmý ve velmi nepříjemné scéně, ve které si Lisbethin násilnický poručník vynutí orální sex. V pozadí scény slyšíme zneklidňující pravidelný hukot, u něž nejsme schopni rozpoznat, nakolik už jde o hudební doprovod a nakolik ještě o zvuk, jehož zdroj je uvnitř fikčního světa. Jak se scéna vyhrocuje, hudební doprovod se na zvuk okázale napojuje a prohloubí jej do intenzivního hučení, které vystupňování nepříjemné situace expresivně podtrhne... a posléze ustoupí. Teprve když Lisbeth odchází z poručíkovy kanceláře, je odhalen zdroj původního, atmosféru tak posilujícího zvuku: vysavač na chodbě. (Ten byl ve velké hloubce prostoru zabrán již při jejím příchodu, ale nebyl na něj kladen žádný důraz.) Jiný typ umocňující zvukové informace představuje tichý, ale zřetelný výkřik bolesti padoucha umírajícího během automobilového výbuchu, který svým drásavým vpádem do zdánlivě konvenční scény likvidace záporné postavy naruší pocit zadostiučinění.



Neustálý tok zvukových podnětů, jejich nadměrná bohatost a provázanost s takřka nepřetržitým hudebním doprovodem činí ze stylistického systému *Mužů, kteří nenávidí ženy* a z jejich fikčního světa jakési kontinuum, kde vše jako by souviselo se vším. Takřka každá scéna je s tou další provázána zvukovým můstkem (určitý zvuk přechází ze scény do scény) a zvuk z jedné dějové linie má alternativu ve zvuku v dějové linii jiné. Pozoruhodný je však zejména vztah zvuku k hloubce prostoru (s kolika plány akce se pracuje) a hloubce pole (kolik těchto plánů je zaostřených). Ve filmu je vysoké procento do hloubky inscenovaných záběrů s pouze jedním zaostřeným plánem, který se ale během trvání jednoho záběru často několikrát přeostrěním změní. Divák tak dostává mnohem méně informací, než o kolika ví, že by dostat mohl – a naopak ve zvukové stopě film pracuje s mnohem větším množstvím často neurčitě zařaditelných podnětů, než je divák zvyklý dostávat. Styl tak opisuje stav hrdinů: příliš mnoho dat činí text minulosti obtížně čitelným, a zároveň ta palčivě důležitá data do skládky paradoxně chybí.

Stejně jako v případě vyprávění jsem prošel stylistické složky filmu pouze výběrově a spíše se zaměřením na jejich všeobecné analytické využití než na šíři porozumění možnostem média. Napříč dalšími kapitolami této knihy se s jednotlivými složkami budete opakovaně setkávat a v souladu s vývojem výkladu si základní představu o nich postupně zpřesňovat. Nejdříve se však přesunu ke třetí důležité kategorii filmu jako systému, na niž jsem již sice opakovaně narážel, ale ve výkladu byla dosud chápána spíše jako důsledek vyprávěcích a stylistických kroků: fikční svět. Nyní zkusme obrátit perspektivu a uvažovat o fikčním světě jako o výchozím poznávacím nástroji k uspořádání díla.