

GRAMATIKA FILMOVÉHO JAZYKA
VÝKLAD ZÁKLADNÝCH POJMOV

Štefan Švec



2011

LEKTORI: prof. Patrik Pašš, prof. Ing. Ivan Stadtrucker, CSc.

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Mgr. Vladimír Slaninka

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: PhDr. Tatiana Žáryová

VYDALA: Vysoká škola múzických umení, Ventúrska 3, Bratislava
Filmová a televízna fakulta VŠMU, Svoradova 2, Bratislava

ROZSAH: 108,8 AH

ISBN 978-80-89437-24-9

© Vysoká škola múzických umení, 2011

Učebný text je určený poslucháčom Filmovej a televíznej fakulty VŠMU,
predovšetkým z Ateliéru strihovej skladby.

GRAMATIKA FILMOVÉHO JAZYKA
VÝKLAD ZÁKLADNÝCH POJMOV

Štefan Švec



2011

Obsah

ÚVOD	7
1 HISTORICKÝ VÝVOJ STRIHOVEJ SKLADBY	8
1.1 Prvé filmy bratov Lumièreovcov a Mélièsa	8
1.2 Brightonská škola	9
1.3 Edwin S. Porter a jeho prvý strihový film	9
1.4 David Wark Griffith – objaviteľ paralelnej montáže	9
1.5 Sovietska montážnická škola	10
1.6 Francúzska avantgarda	12
1.7 Zvukový film	12
2 ŠPECIFIKÁ FILMOVÉHO UMENIA V POROVNANÍ S INÝMI UMENIAMI	14
2.1 Rozbitie princípu dramatických jednôt	14
2.2 Filmový čas a priestor	14
2.3 Porovnanie filmu s inými umeniami	15
2.4 Multimédiá	16
3 ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ STRIHOVEJ SKLADBY	17
3.1 Gramatika filmového jazyka	17
3.2 Predsňimacie jednoty	18
3.3 Predsňimacie jednoty ako štýlotvorné prvky	21
3.4 Pravidlo filmovej osi	22
3.5 Pravidlo hlavného smeru	27
3.6 Kľúčový celok	29
4 ZÁBER, VEĽKOSTI ZÁBEROV	30
4.1 Čo je záber	30
4.2 Veľkosti záberov	30
4.3 Voľba veľkosti záberu	35
5 VÄZBA ZÁBEROV, NADVÄZOVANIE POHYBU, VCHÁDZANIE DO ZÁBERU A VYCHÁDZANIE Z NEHO	38
5.1 Vnútorne pohybové väzby	38
5.2 Vonkajšie pohybové väzby	39
5.3 Vchádzanie do záberu a vychádzanie z neho	40
6 TEMPO A RYTMUS	42
6.1 Dĺžka záberu a jeho čitateľnosť	42
6.2 Určenie dĺžky záberu	42
6.3 Rozoznievanie a doznievanie záberov	43
6.4 Filmové tempo a rytmus, definovanie, porovnanie s hudbou	43
6.5 Rytmus ovplyvnený príchodom zvuku	45

6.6	Filmový rytmus v spojení s hudbou	45
6.7	Agogika	46
7	ČAS VO FILME	48
7.1	Mozaikový spôsob ľudského vnímania	48
7.2	Reálny, dramatický a subjektívny čas	48
7.3	Odchýlky od reálneho času	49
7.4	Prestrih a čas	50
7.5	Filmový čas a realita (prítomný, minulý a budúci čas, cyklickosť)	51
7.6	Beh času – orientácia diváka	53
7.7	Pohyb a čas	53
8	ZÁKLADNÉ TYPY SKLADBY	56
8.1	Technický strih	56
8.2	Dramaturgická skladba – spôsoby rozprávania	56
8.3	Asociatívna skladba	58
9	SPÁJANIE SEKVENCIÍ, ZVLÁŠTNE SKLADOBNÉ FORMY	60
9.1	Spájanie sekvencií	60
9.2	Skladobné formy	61
9.3	Zvláštne skladobné formy	62
9.4	Filmová interpunkcia	63
10	FILMOVÝ PRIESTOR	65
10.1	Vyjadrenie a konštrukcia priestoru	65
10.2	Hudba a filmový priestor	66
10.3	Vnímanie filmového priestoru divákom. Film a sen	66
	ZÁVER	68

Úvod

Napriek vývoju a cenovej dostupnosti počítačového softvéru a hardvéru v oblasti strihového spracovania, nestáva sa štúdiom strihovej skladby kurzom strihových softvérov, ale dôkladným poznaním filmovej reči, jej histórie a analýzy na akademickej úrovni. Nové technologické možnosti sú len nástrojom na dosiahnutie väčšej kreativity a inovácie výrazových prostriedkov filmového jazyka.

Strihač je predovšetkým tvorivou osobnosťou, ktorá má svoj vlastný štýl a výraz, špecifickú predstavu o estetike a dramatickej stavbe.

Úloha strihača si tak isto vyžaduje schopnosť adaptácie a komunikácie nútiacej k spolupráci s režisérom a producentom. Strihač však musí byť schopný pracovať samostatne a robiť zásadné rozhodnutia pri vzniku filmového diela.

Ak je réžia pohľad, potom montáž je tlkot srdca. Pre oboje je charakteristické predvídanie, ale čo sa réžia snaží predvídať v priestore, to sa montáž snaží predvídať v čase. Dajme tomu, že na ulici zbadáte mladé dievča, ktoré sa vám páči. Na zlomok sekundy zaváhate, či ju oslovíte. Ako vyjadríte toto zaváhanie? Réžia odpovie na otázku „Ako ju mám oslovíť?“. Ale aby ste mohli jasne vyjadríť druhú otázku, teda „Budem ju milovať?“, ste nútení prepožičať tomuto zlomku sekundy, v ktorom sa obe otázky zrodili, dôraz. A tak sa zdá, že je skôr vecou montáže ako réžie jasne a presne vyjadríť život myšlienky, jej náhle vnuknutie v priebehu deja. Kedy? Jednoducho vždy, keď to situácia vyžaduje. Vždy, keď je nutné šokom nahradiť arabesku, vždy, keď vnútorná plynulosť filmu vyžaduje pri prechode z jednej scény do druhej okrem popisu deja tiež popis charakteru. Z príkladu je jasné, že hovorí o réžii automaticky znamená hovorí o montáži. Keď pôsobivosť montáže presiahne vo svojej účinnosti réžiu, krása réžie sa tým zdvojnásobí: kúzlom nečakaného odhalujeme tajomstvo v procese analogickom tomu, v čom v matematike pracujeme s neznámou veličinou. Každý, kto podľahne pokušeniu montáže, podľahne tiež pokušeniu krátkého záberu. Ako? Tým, že uskutoční pohľad kľúčovou figúrou vo svojej hre. Strih pohľadov je takmer definíciou montáže, jej najvyššej ambície a zároveň jej podriadenosti réžii. V dôsledku to znamená odhaliť za myslením dušu, za intrigou vášeň, nechať srdce prevládať nad inteligenciou cez deštrukciu pojmu priestoru v prospech pojmu času.

Jean-Luc Godard

V súčasnosti nie je u nás ani v cudzine autor, ktorý by sa strihovou skladbou zaoberal hlbšie. Publikácie zahraničného pôvodu sú väčšinou technologicky zamerané na amatérske prostredie a smerované viac do neho.

Objavujú sa len reedície publikácií známych teoretikov z oblasti strihovej skladby: Jerzyho Plažewského, Jana Kučeru, Josefa Valušiaka a pod. Čas rozhodne neubral na platnosti ich teórií, len z pohľadu dneška niektoré názory sú príliš kategorické a dogmatické.

Preto som sa rozhodol na podklade tejto literatúry konfrontovať tieto teórie a pravidlá so súčasnou filmovou tvorbou. Tematická rôznorodosť preštudovanej literatúry mi dala možnosť selekcie, prípadne kompilácie tém, ktoré slúžia ako podklad pri analýze súčasnej filmovej tvorby z hľadiska používania základných pravidiel strihovej skladby.

Tieto učebné texty sú podkladom mojich seminárov Teórie strihovej skladby v prvých dvoch ročníkoch štúdia strihovej skladby. Sú v nich obsiahnuté základné pravidlá strihovej skladby, ich historický vývoj a následná konfrontácia so súčasnou kinematografiou. Terminológia vychádza z prác spomínaných autorov a je zaužívaná v našom akademickom i profesionálnom prostredí.

Skromná ambícia tejto práce je, aby bola tým prvým stupienkom a východiskom k poznaniu filmového jazyka.

Všetky citované filmy sú z oblasti významnej svetovej kinematografie a sú bežne dostupné.

1 HISTORICKÝ VÝVOJ STRIHOVEJ SKLADBY

Význam strihovej skladby v procese vzniku filmového diela sa v rôznych obdobiach pohyboval od bezvýznamnej technickej asistencie až po absolútne povýšenie na základný tvorivý proces filmového diela. Prehľad jednotlivých období prinášam najmä pre významné objavy v oblasti strihovej skladby. Tento spätný pohľad na vývoj a zavedenie výrazových prostriedkov strihovej skladby zároveň poskytuje predpoklad na ich lepšie pochopenie v procese výučby.

Na podklade prieskumu filmov nakrútených v prvých rokoch filmových dejín a na podklade svojich bohatých skúseností praktika – režiséra prišiel Pudovkin k záveru, že proces strihu – výber, určenie dĺžky záberov, skladanie daných záberov do filmovej následnosti – je pri tvorbe filmu rozhodujúcim faktorom.

Ako jeden z prvých, ktorí uplatňovali dramaturgický význam strihovej skladby vo svojich filmoch, bol Edwin S. Porter (*Život amerického hasiča*, *Life of an American Fireman*, 1903).

Dejiny nemej kinematografie poskytli jednoznačné potvrdenie Pudovkinovho názoru. Vzrast filmovej výrazovosti od prostých filmových záznamov bratov Lumièrovcov až k rafinovaným sústavám z konca dvadsiatych rokov bol dôsledkom rozvoja techniky strihu. Pudovkin mohol tlmočiť vo svojich filmoch omnoho zložitejšie myšlienky a emócie než tridsať rokov pred ním bratia Lumièrovci práve preto, že sa naučil používať strihové metódy [12, 1. č. - s. 3].

1.1 Prvé filmy bratov Lumièrovcov a Mélièsa

Minútové filmy Lumièrovcov boli vlastne fotografiami trvajúcimi v čase. Fotografia nemá dramatickú výstavbu, pretože reprodukované predmety nie sú podrobené žiadnemu vývoju, ktorý by bol dôsledkom nejakých konfliktov. Veď už názvy týchto filmov, ako *Odchod z továrne*, *Príjazd vlaku*, *Kúpanie v mori*, *Pohľad na Lyonskú ulicu* a iné, mohli byť popiskami fotografií.

Lumièrovci používali kameru ako záznamový prístroj, ktorého jediná výhoda oproti fotoaparátu spočívala v tom, že mohla zachytiť pohyb. V dramatickom zmysle to však boli filmy bez pohybu [10, s. 128].

Vo filme *Pokropený kropič* (*Arroseur arrosé*, L', r. Louise Lumière, 1895) zaznamenali Lumièrovci po prvý raz vopred naaranžovanú komickú scénu, kde kontrolovali nakrúcanú skutočnosť: malý chlapec stúpi na hadicu, ktorou záhradník polieva kvetiny, chlapec dá nohu dole a záhradník sa poleje prúdom vody. Akcia sama, ako aj to, že šlo o príbeh, predurčovalo záujem divákov [12, s. 4].

Tento zárodok podchytil Georges Méliès. Ani on však nepoužíval strihovú skladbu, a to ani vo svojich neskorších filmoch, ktoré zodpovedajú dosť rozvinutému štádiu filmovej techniky [10, s. 128].

Medze možnosti filmu *Popoluška* (*Cendrillon*, r. Georges Méliès, 1899), rovnako ako väčšiny ďalších Mélièsových filmov, sú medze divadelného znázornenia. Každá udalosť, podobne ako jednotlivé dejstvá v divadelnej hre, sa odohráva pred jediným pozadím, na jednom mieste a v jednom čase. Nikdy sa nestane, aby scéna na jednom mieste začala a niekde inde pokračovala. Kamera je vždy umiestnená v rovnakej vzdialenosti od hercov a kolmo na látkové pozadie, zostáva nehybná a mimo oblasť akcie práve tak ako divák v hľadisku divadla.

Zatiaľ čo Méliès pokračoval ďalej vo výrobe čoraz zložitejších filmov podľa divadelnej schémy, niektorí jeho súčasníci začali postupovať celkom inými smermi [12, 1.č.-s. 4].

1.2 Brightonská škola

Omnoho modernejšiu štruktúru filmového rozprávania použila na prelome storočí anglická škola z Brightonu (Smith, Williamson, Paul), ktorá sa odvodzuje z profesionálnej fotografie.

Anglickí filmári prví začali rozbíjať scénu na jednotlivé zábery, prví začali meniť vzdialenosť, zaviedli detail. Už len rozhodnutie snímať nejakú scénu z troch čoraz bližších stanovíšť obsahuje strihovú skladbu, lebo tri zábery z odlišnej vzdialenosti treba nejakým spôsobom spojiť bez toho, aby tým utrpela plynulosť rozprávania. Skladba u Smitha je príkladom strihovej skladby, ktorá sama dodatočne estetické hodnoty nevytvára, iba daný materiál usporadúva. Ide teda o technický strih.

V *Malom lekárovi* (The Little Doctor, 1900) ukazuje kŕmenie mačky lyžičkou vo veľkom celku a hneď na to detail mačacej hlavy pri rovnakej činnosti, aby mačka neušla divákovej pozornosti.

Chronologický princíp technického strihu tu už nebol mnoho platný a strihač si musel položiť novú otázku, či smeruje od celku k detailu (analýza) alebo od detailu k celku (syntéza).

Toto striedanie rôznych veľkostí záberov v tej istej scéne sa stalo základom filmového strihu. Smith tu vytvára prvú skutočnú montáž, zatiaľ čo u Mélièsa jednota miesta a deja podmieňovala nevyhnutne pohľad z jedného miesta [10, s. 128].

1.3 Edwin S. Porter a jeho prvý strihový film

Edisonov kameraman Edwin S. Porter použil staré Edisonove filmy a z jednotlivých reportážnych záberov vybudoval ucelený dramatický príbeh *Život amerického hasiča* (Life of an American Fireman, r. Edwin S. Porter, 1903). Reportážne snímky z exteriéru (horiaci dom) sa tu striedajú s inscenovaným ateliérom (zúfalá žena v horiacej izbe, hasič ju vynesie von oknom). Jedna akcia nasleduje za druhou, reálny čas je skrátený do času filmového, v krátkom filme je predvedená celá zložitá akcia bez toho, aby sme mali dojem prerušenia alebo časového skoku.

Dej sa postupne prenáša spod horiacej budovy do jej vnútra, potom von (zachránená žena je vynesená po rebríku). Keď sa vzápätí ukazuje, že v horiacom byte zostalo ešte dieťa, Porter používa dramatickú pauzu, nevníka znova do vnútra, čaká s kamerou vonku a naznačuje, že hasič a dieťa môžu v plameňoch zahynúť. Tu sa už prejavuje skladba, ktorú právom môžeme nazvať dramatickou skladbou.

Dramatická práca so strihom je ešte zreteľnejšia vo filme *Veľká železničná lúpež*, kde autor v jednotlivých záberoch sleduje rôzne akcie niekoľkých postáv a len logikou príbehu udržuje kontinuitu záberových väzieb. Táto prvá kovbojka a zároveň gangsterský film vychádza zo známej autentickej udalosti a má takú zložitú fabulu s niekoľkými dejovými uzlami, ako dovtedy nemal ani jeden film. Vytvára teda predzvesť paralelného strihu. Porter sám rozvinul tento druh strihu paralelných akcií vo svojich nasledujúcich filmoch, ale postup sa plne uplatnil až v Griffithovej dobe [14, s. 12] [10, s. 128] [12, 1. č. -s. 6].

1.4 David Wark Griffith – objaviteľ paralelnej montáže

Griffith si už nestaval výhradne technické ciele, nezaujímal ho jednotlivá zleпка, ale funkcia, ktorú môže skladba plniť v kompozícii filmového diela ako celku. Rozbíjal scénu na dovtedy nevídaný počet jednotlivých záberov a postupne ukazoval jej najrozmanitejšie aspekty.

Takýto postup mu predovšetkým umožňoval stupňovať podrobnosti. Nemusel konštruovať veľkú masovú scénu, pokúšal sa o to skratkovitou skladbou celých veľkých výjavov z najdôležitejších detailov.

V jeho najvýznamnejších filmoch *Intolerancia* (Intolerance, 1916) a *Zrodenie národa* (The Birth of a Nation, 1915) je možné nájsť množstvo skladobných postupov, ktoré si svoju platnosť zachovávajú dodnes.

Pri rozklade scény na jednotlivé zábery vzniká možnosť výberu častí akcie, voľbou postavenia kamery a veľkosťou záberu zdôrazňovať jednu časť deja alebo protagonistu a potlačovať iné. Zároveň vhodným striedaním záberov, ich opakovaním alebo vypustením môže akciu urýchľovať či spomaľovať a vytvárať tak napätie v divákoch.

Griffithovým prvoradým úspechom je jeho synchronná montáž (krížový strih) v scénach dramatickej kulminácie. V závere *Zrodenia národa* sa jazdci Ku-klux-klanu ponáhľajú na pomoc obklúčeným, zatiaľ čo na rodinu Cameronovcov, zavretú v malej chate, útočí armáda černochoch. Nie je tu dôležité iba prepletanie dvoch súbežných akcií, ale aj rytmus striedania: rýchly, stupňujúci sa. Režisér okrem toho používa o niečo dlhšie zábery pre ohrozenie oslobodzovaných a o niečo kratšie pre chvat oslobodzujúcich. Neveľké rozdiely v dĺžke medzi týmito krátkymi zábermi vytvárajú dojem, že sa čas oslobodzovaných neznesiteľne vlečie a že osloboditelia sa veľmi ponáhľajú.

Inou novinkou je Griffithovo používanie retrospektívy. Napríklad v *Intolerancii*, keď sa Opustená chystá zaplietť Chlapca do vraždy Mušketierov z brlohov, zmocní sa jej letný záchvat výčítiek svedomia pri spomienke na dobu, keď sa k nej Chlapec tak pekne správal. Griffith jednoducho prešiel od scény v prítomnosti k scéne v minulosti a opäť sa vrátil do prítomnosti. Súvislosť dramatických myšlienok bola natoľko silná, že scéna bola dokonale zrozumiteľná.

V *Intolerancii* rozprávaním štyroch príbehov, z ktorých každý svojím spôsobom podporoval tému vyjadrenú názvom filmu, chcel paralelným radením vysloviť hlavnú myšlienku.

V Griffithových filmoch je rovnako prenesená zodpovednosť za stanovenie dĺžky záberu na režiséra. Ukazuje sa, akú významnú úlohu môže hrať dĺžka záberu pre dynamiku výjavu. S približujúcim sa dramatickým vrcholom sa rytmus strihu zrýchľuje, aby vyvolal dojem zvyšujúceho sa napätia.

Veľmi často sa však rytmus strihu ku koncu sekvencie prenasledovania spomaľoval, striedal dlhšie zábery, tak dej retardoval a napätie ešte zvyšoval. Technike krížového strihu v záverečnej fáze prenasledovania v hraných filmoch sa dlho hovorilo „Griffithovo zachránenie v poslednom momente“ [14, s. 13-14] [10, s. 130] [12, s. 7-13].

1.5 Sovietska montážnická škola

Na poli sovietskeho filmu prebiehal boj medzi tradicionalistami a novátormi, podobne ako v iných oblastiach kultúry. Ku skupine novátorov patria predovšetkým Lev Kulešov, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin a S. M. Ejzenštejn.

Lev Kulešov je považovaný za otca teórie sovietskej montáže. Podľa neho sa filmové umenie začína od montáže a všetky predchádzajúce fázy sú iba prípravou materiálu. Montáž sa riadi zákonitostami rytmu, predovšetkým dĺžkami záberov a pohybom obsiahnutým v týchto záberoch.

Kulešov najmä dokázal na pokuse so záberom herca Možuchina, že záber je mnohoznačný. Rýchlo však pochopil, že účinnejší je opačný postup. Rôznym záberom bez akejkoľvek vzájomnej spojitosti vtisnúť taký istý významový odtieň, teda vytvoriť z týchto jednotlivých zlomkov jeden kompaktný celok. Takáto montáž si už zasluhuje označenie tvorivá.

V tej istej dobe do krajnosti absolutizoval montáž dokumentarista Dziga Vertov. Od začiatku svojho pôsobenia v kinematografii bol Vertov neúprosným odporcom inscenácie a hraného filmu vôbec. Odmietal všetko, čo nie je autentické, zároveň sa však domnieval, že filmové dielo vzniká až v procese montáže.

Muž s kinoaparátom (Čelovek s kinoaparatom, r. Dziga Vertov, 1929) a iné Vertovove filmy nesporne zdokonalili asociatívnu montáž, hlavne tvorivú montáž. Atomizoval životné javy, rozkladajúc ich na základné prvky, a opäť ich skladal do celku. Vertov strihal materiál na kúsky, zlepoval úryvky nakrútené na rôznych miestach a v rôznom čase, hľadal v nich určitý rytmus a tematickú súvislosť a vyvodil záver, že pomocou montáže dokumentárnych záberov je možné vytvoriť nový konvenčný čas a nový priestor, rovnako neskutočný [14, s. 14-15] [10, s. 131-132] [12, 1. č.-s. 14-17] [2, s. 107-110] [11, s. 12].

Vsevolod Pudovkin bol spolupracovníkom a pokračovateľom Kulešova. Hodnotil Griffithovu tvorbu, oceňoval jej prínos a poukazoval na to, v čom bola nedovŕšená. Z teoretických úvah potom vyplynulo i praktické použitie strihovej skladby v jeho filmoch.

Ak radíme zábery určitým spôsobom „proti sebe“, dávame im celkom nový význam, ktorý v nich nebol dovtedy obsiahnutý. Pudovkin nazýval túto metódu konštruktívnou montážou.

Táto metóda zvedla mnoho režisérov k čisto formálnym metaforám a paralelám, z ktorých sa postupne vyvinuli ustálené gýčovité klišé.

Pudovkin montáž definuje ako všestranné, všemožnými postupmi dosiahnuté odhalenie a objasnenie javov reálneho života vo filmovom umeleckom diele. Montáž prirovnával k mechanizmom ľudského myslenia v dialektických procesoch poznávania a pretvárania sveta.

Pri rozšírení montáže na celý proces tvorby filmového diela sa Pudovkinova pozornosť sústreďovala už na scenár, ako program realizácie a celej kompozície filmu, osobitne montážovo-rytmickej organizácie. V otázke rytmu nejde o relatívnu dĺžku záberov, ale o organickú závislosť dĺžky záberov od ich obsahu. Táto prax i teória sa označujú ako železný scenár.

Pudovkina zaujímala hlavne paralelná montáž a tento typ montáže obohatil o poetickú nadstavbu, o metaforické zobrazenie [10, s. 132-133], [11, s. 62-63].

S. M. Ejzenštejn vychádzal vo svojej filozofickej koncepcii z „ľavého“ hegelianstva. Základom tejto filozofie je dynamické poňatie vecí. Bytie ako neustály vývoj vznikajúci zo vzájomného pôsobenia dvoch rozporných protikladov, syntéza ako trvalý zdroj medzi tézou a antitézou.

Pudovkinovou úlohou bol tvorcov subjektívny komentár k deju. Ejzenštejnovou úlohou bolo vynášať určité všeobecné myšlienky, k nim potom konštruoval dej druhotne ako zámienku. Montáž bola pre neho zrážkou dvoch prvkov, z ktorých vyplýva pojem. Plynulosť pokladal za prekážku v drastickom exponovaní najzávažnejších myšlienok.

Podstatou jeho intelektuálnej (asociatívnej) montáže spočívala v radení záberov takým spôsobom, že nie je podstatná akákoľvek priestorová, časová ani dejová súvislosť. Ideálnym strihom je prípad, keď oba zábery na seba narazia a vytvoria konflikt, ktorého výsledkom je nový význam v divákovej mysli.

Stupeň nezhodnosti rozhoduje o intenzite dojmu i napätia a stáva sa skutočným a základným prvkom rytmu. Preto je podľa neho základným rysom pohyblivého obrazu vizuálny kontrapunkt.

Nezaujímala ho dramaturgická skladba pomáhajúca rozprávať, synchrónnu montáž nepotreboval. V jeho filmoch sa často nevyskytoval ani jeden dej a pojem filmového času odmietal, nahrádzal ho vlastným „intelektuálnym časom“.

Základným nedostatkom jeho skladby je nejednoznačnosť a nejasnosť jednotlivých spojení. Ani maximálne intelektuálne sústredenie nestačilo pri prvom pozretí filmu na rozšifrovanie všetkých pasáží.

O najlepších filmoch dvadsiatych rokov včítane Ejzenštejnových platí, že oplývajú bohatou škálou výrazových prostriedkov. Najmä strih je tu povýšený do postavenia, aké už nikdy nedosiahol. Sovietski tvorcovia prispeli k objavu obrovských a všestranných možností strihovej skladby. Urobili z nej spôsob, ako interpretovať život a zároveň vedome riadiť divákove reakcie tam, kde ich predchodcovia videli len to, ako zrozumiteľne divákovi vyrozprávať príbeh [14, s. 16-17]. [10, s. 133-135]. [2, s. 131-132]. [11, s. 101].

1.6 Francúzska avantgarda

Iný typ asociatívnej skladby vypracovala koncom dvadsiatych rokov francúzska avantgarda. Filmoví dadaisti a neskôr surrealisti potláčali rozprávačské, dramatické a psychologické funkcie kinematografie s odôvodnením, že „čistý film“ (cinéma pur) má apelovať len na zrakový zmysel a narábať zostavovaním obrazov tak, ako hudba pracuje so zostavami zvukov. Akákoľvek dramatická osnova, vývoj akejkoľvek situácie nemá význam. Dôležité sú len zrakové podnety, náležite inštrumentované a rytmizované. Vzhľadom na zhody s hudobnými štruktúrami nazvali avantgardní tvorcovia túto skladbu polyfónnou (rapidmontáž). Táto skladba, útočiaca na diváka množstvom krátkych záberov, mala čisto senzuálny, iracionálny charakter. Nepôsobila na diváka jednotlivými montážnymi spojeniami, ale väčšími vizuálnymi celkami.

Hnutie avantgardy vychádza z výtvarného umenia. Nemecký maliar Hans Richter a švédsky maliar Viking Eggeling založili hnutie DA-DA. Vytvárali abstraktné obrazy, ktoré evokovali pocity ako pri počúvaní hudby.

Dominujúci bol obrazový rytmus. V polyfónnej skladbe sa črtali dve tendencie. Impresionisti ako Delluc, Epstein, Gance ju používali, aby syntetizovali určité nálady alebo dojmy. Slávna sekvencia jazdy vlaku z Ganceovho filmu *Kolesá života* sa skladá z veľmi krátkych záberov koľajníc – lokomotívy – kotla – kolies – manometra – telegrafných drôtov – dymu – semaforov – tunelov – výhybiek.

Impresionista Gance sa vo svojej symfónii držal reálnych prvkov skutočnosti. Surrealisti však využili polyfónnu skladbu na stvorenie nadskutočného sveta. Vznikal z voľnej asociácie podľa logiky sna, paradoxu podvedomia a rozmarov vedomia, ktoré sa vymanilo z kontroly rozumu. Film *Andalúzsky pes* L. Buñuela a S. Dalího (*Un Chien Andalou*, 1928) sa stal najvýznamnejším surrealistickým filmom v histórii kinematografie.

Z avantgardy vychádzajú tiež režiséri ako Clair a Vigo. René Clair po filme *Paríž spí* (*Paris qui dort*, 1923) režíroval známou rytmickú pohybovú a montážnu štúdiu *Medzihra* (*Entre'acte*, 1924). Je to vlastne pohrebný sprievod, ktorý pri neustálom klesaní po ceste z kopca zvyšuje svoje tempo až do maxima – voz s truhlou sa prevráti. Majstrovsky narába s temporytmom záberov, ktorý sa neustále stupňuje. V jeho najznámejšom filme *Slamenný klobúk* vyniká situačná komika a brilantná forma rozprávania príbehu. Niektoré scény filmu sú strihané v rytme štvorylky. Programovo sa neskôr postavil proti experimentom filmovej avantgardy.

Film Jeana Viga *Na slovičko, Nice* (*A Propos de Nice*, 1930) vznikol na sklonku avantgardy. Táto obrazová symfónia útočí proti majetným, výstrelkom módy a pompéznym oslavám v kontraste k špine starého mesta Nice [10, s. 136].

1.7 Zvukový film

Čo priniesol zvuk? V prvom rade treba uviesť, že náš sluch pri vnímaní striedania rôznych zvukov je oveľa menej prispôsobivý a vnímavý než oko, ktoré sleduje striedanie vizuálnych obrazov. Z toho vyplýva, že pri výstavbe zvukového filmu sa nedá ku každému vizuálnemu záberu mechanicky pripojiť zodpovedajúci zvukový sprievod. Zrieknuť sa prostriedkov strihovej skladby nemého filmu znamená nahradiť rytmickú zmenu druhov záberu zdĺhavými výjavmi z jedného postavenia kamery, kde sa dej rozvíja, nie strihovou skladbou, ale slovným dialógom divadelného typu. Je to cesta najmenšieho odporu, ktorá vedie film k zdivadelneniu v zlom význame tohto slova, a znamená nepochybne krok späť [11, s. 199]. To, že videné veci môžeme aj počuť, viedlo k využívaniu rôznych reálnych zvukov, piesní a najmä dialógov s jedinou požiadavkou: prísna synchronnosť obrazu a zvuku. Zvuk jednoducho ilustroval obraz, často bol dominujúcim prvkom a jediným zdrojom informácií.

Na druhej strane bolo možné použitím zvuku (dialógu) omnoho rýchlejšie a úspornejšie zachytiť skutočnosť, ktorá v nemom filme bola znázornená len vizuálne zložitými opismi, konvenčnou symbolikou alebo titulkami. Okrem toho zvuk umožnil, aby sa rozprávanie prenieslo cez tie dejové partie, ktoré si divák môže domyslieť sám (elipsy, pozri str. 53).

Vernosť skutočnosti viedla k obmedzeniu rôznych technických postupov (kruhové clony, stieračky, dvojexpozície), ktoré buď úplne zmizli, alebo boli vystriedané trikmi pre diváka menej nápadnými (zadná projekcia, transfokátor a pod.). V súvislosti s tým sa zvyšoval dôraz na plynulosť rozprávania a prechodov medzi zábermi vnútri sekvencií a dôkladnú interpunkciu medzi obrazmi.

Taktiež pri určovaní dĺžky záberu rastie význam zvuku ako určujúceho faktoru. Pri strihu dialógových sekvencií je možné pretiahnuť zvuk z hovoriacej osoby na záber počúvajúceho, ale predpísaný dialóg musí zaznieť celý. Navyše, každá scéna, každý záber, má svoje vlastné tempo určené predovšetkým kadenciou dialógov a rytmus strihu sa mu musí prispôbiť. Rovnako komentár, hudba, celá zvuková zložka filmu ovplyvňuje temporytmus jednotlivých sekvencií a teda dĺžku záberov [14, s. 112].

Zvuk, ktorý veľa tvorcov začalo zatacovať, sa však postupne stával prínosom pre strihovú skladbu. Zatiaľ čo sa doteraz pojmy a emócie rodili jedine zo vzťahu jedných obrazov k druhým, mohli teraz tie isté pojmy a emócie vznikáť i zo vzťahov jedných zvukov k druhým (zvuková skladba) alebo zo vzťahu obrazov k zvukom (vizuálno-auditívny kontrast) [10, s. 173]. Tento spôsob „vertikálnej montáže“ rozpracoval S. M. Ejzenštejn.

2 ŠPECIFIKÁ FILMOVÉHO UMENIA V POROVNANÍ S INÝMI UMENIAMI

2.1 Rozbitie princípu scénických jednôt

Filmové umenie vychádza hneď od začiatku z rozbitia princípu scénických jednôt: jednoty miesta, času a deja, ktorý platil v dramatickom umení po stáročia. Táto trojitá jednota vznikla preto, aby priblížila divadelnú scénu k životu, aby urobila divadlo životne konkrétnym. Časom však začal tento princíp čoraz viac obmedzovať možnosti drámy. S cieľom priblíženia divadla k životu, ale už novými prostriedkami, film tieto jednoty rozbíja.

Prelomom bolo jedno z najranejších filmových diel, Griffithova *Intolerancia*, ktorá je drámou všetkých období ľudstva od pádu Babylonu až po konflikt vnútri vtedajšej kapitalistickej spoločnosti [15, s. 238-239].

Film „oslobodený od montáže“ začne nevyhnutne pripomínať divadlo, ktoré sa v rámci jedného aktu zásadne podriaďuje klasickému pravidlu o jednote miesta, času a deja. Scénický (divadelný) čas sa totiž rovná reálnemu času, meranému hodinami divákov. V súčasnosti nie je žiadnou zvláštnosťou sledovať na javisku dva priestory, prípadne i časopriestory. Scénický priestor napriek všetkým snahám expresionistickej scénografie o jeho rozbitie zostáva naďalej spriaznený s priestorom skutočným [10, s. 142].

2.2 „Filmový“ čas a priestor

Film vytvoril zvláštny, vizuálne vnímaný svet času, ktorý nemohlo uplatniť ani jedno z vizuálnych umení. Čas vstúpil do strihovej štruktúry filmu a stal sa najštruktúrnejším faktorom filmového podania.

Napríklad Kurosawov film *Rašomon* (Rasho-Mon, r. Akira Kurosawa, 1951), v ktorom sa fakt zločinu opakuje štyrikrát v rôznych verziách: z pohľadu zneuctenej samurajovej ženy, samotného samuraja, násilníka a starého roľníka, náhodného svedka zločinu. Na tejto časovej štylizácii je potom budovaná logika strihu, neobyčajná pružnosť jeho časových štruktúr.

Efekt „roztiahnutia“ času a vizuálnej súčasnosti dvoch dejov priestorovo od seba oddelených dosahoval už Griffith paralelným strihom [15, s. 143].

Umelecký efekt, ktorý sa dosahuje strihovými časovými posunmi v kompozícii filmu alebo jeho časti, niekedy aj v rámci jediného záberu, s jeho vizuálnou konkrétnosťou a obsažnosťou je zrejme dostupný len prostredníctvom filmovej štylizácie.

Ak vezmeme filmu jeho časové možnosti, film prestáva byť umením, v najlepšom prípade sa vracia k svojim zdrojom: k fotografii a maliarstvu. Film v sebe spája možnosť priameho zobrazenia, „koexistencie“ predmetov v priestore a zároveň i vývoj, sled ich akcií v čase. A nielen to, film využíva samotný priestor a čas ako výrazový prostriedok [15, s. 146].

Práca s dramatickým využívaním (predlžovanie a skracovanie) reálneho času je špecifická len pre film a najplatnejším nástrojom na to je práve strihová skladba (Patrik Pašš).

2.3 Porovnanie filmu s inými umeniami

Tak ako sa estetický základ básne prejavoval v jej rytme, hľadal sa estetický základ filmu v strihu. Strih sa pritom stal do protikladu k všetkým prvkom filmového jazyka. Všeobecne sa strih považuje za základ základov filmovej estetiky.

Pritom je však zrejmé, že strih ako spôsob výberu a porovnávanie, spájanie a konfrontácia je vo svojej podstate známy aj v iných druhoch umenia. Samozrejme, v podobe prispôsobenej ich výrazovým prostriedkom.

Ktorékoľvek umenie, ktoré sa rozvíja v čase a v ktorom existuje striedanie javov, udalostí a dejov, nevyhnutne dochádza k princípu strihovej organizácie a strihového rozmiestnenia materiálu v čase. Na princípe strihu sú založené výrazové možnosti všetkých umení. Strihová skladba umožňuje dosiahnuť súhrn udalostí a faktov, ktoré sú od seba príliš vzdialené a priveľmi rôznorodé.

Dokonca aj v maliarstve, najstatickejšom zo všetkých umení, je možné hovoriť o skladobnom kompozičnom princípe, o vnútrozáberovom strihu, ktorý organizuje divákovu pozornosť, orientuje jeho vnímanie určitým smerom, núti ho pocíťovať pohyb a takmer ho reálne vidieť.

Maliarstvo už dávno došlo k časovému sujetovému výtvarnému podaniu – k rozprávaniu. Od prostej koexistencie a konfrontácie udalostí rôznej doby na ploche (paralelný strih) až po riešenie najzložitejších časopriestorových úloh s detailným vypracovaním deja vnútri záberu.

Rôzne uhly pohľadov v maliarstve a ich vzájomné kompozičné a perspektívne vzťahy chápeme vždy z aspektu času. Vyjadrujú časovú strihovú kompozíciu výtvarného diela.

Skutočnosť vnímame štvorrozmerne, nie trojrozmerne. Štvrtým rozmerom je čas, preto má obraz za úlohu zobraziť čas.

Na druhej strane bývajú princípy strihu vo filme porovnávané s princípom symfonizmu v hudbe. Pri rozvíjaní a spresňovaní teórie strihu a pri klasifikácii jeho druhov a typov sa Eizenštejn priamo obracia k hudobnej poetike, preberá z nej a používa jej základné kategórie. A to nielen na základe analógie, ale aj v ich podstatnom význame (metrický, rytmický, tonálny, timbrový, polyfonický strih atď.).

V literatúre má obrovský význam sila kontextu a systém slov, variácie a striedanie rozmiestnenia slov, štylistické prostriedky, porovnávanie a konfrontácia. Slovo odhaľuje svoj významový a obrazný potenciál v závislosti od miesta a kontextu a ako sa v tomto kontexte obohacuje. Zo vzájomného pôsobenia slov sa rodí nový a pritom samostatný zmysel, ktorý sa objavuje až v kontexte, v jednotnom umeleckom systéme textu.

Majakovskij špecifikuje techniku básnického strihu: hľadanie hlavného slova, jeho „rytmického uhlu“ v spojení so slovami – detailmi, jeho miesta v slovnom rytme verša.

Špecifická úloha strihu vo filme je predurčená tým, že ani maliarstvo, ani literatúra nie sú schopné priamo vyjadriť samotný proces pohybu. Tak ako literatúra, aj maliarstvo sú každé svojím spôsobom nútené používať rôzne spôsoby kompozičného sprostredkovania.

Strih neobjavil teda až film, len ho rozvinul na základe časopriestorových možností filmového umenia. Vo filme sme si strih po prvýkrát názorne uvedomili [15, s. 41].

Film sa podstatne líši od ostatných druhov umenia, pretože v jeho spôsobe videnia sveta sa miesi priestor a čas. Prvý z nich nadobúda takmer vlastnosti času a druhý nadobúda do istej miery charakter priestoru. Priestor stráca svoj charakter a stáva sa dynamickým.

Naopak, vo filmovom čase sa pohybujeme tak, ako je to obvykle možné len v priestore, to znamená, že môžeme voľne meniť smer. Čas stráca svoju nepretržitú kontinuitu, svoj nezvratný smer. Môžeme ho zastaviť, zvrátiť v retrospektíve a preskočiť pohľadom do budúcnosti. Paralelné simultánne udalosti môžu byť ukázané jedna po druhej a časovo vzdialené fakty sa môžu javiť ako súčasné pomocou dvojexpozície alebo striedavej montáže. To, čo bolo skôr, sa môže objaviť neskôr a obrátene (Arnold Hauser).

Súčasnosť dvoch dejových pásem je filmovým špecifikom s postupným vývojom krížovej a paralelnej montáže. Hauser však uznáva, že chápanie času charakteristické pre film nachádza podobu nielen v modernej literatúre, ale aj v rôznych smeroch moderného maliarstva, v talianskom futurizme i Chagallovom expresionizme, Picassovom kubizme i v de Chiricovom surrealizme.

Analýzou času sa prostredníctvom filmu dostávame k skúsenostiam, ktoré predtým bolo možné vyjadriť len hudobnou formou alebo tlmočiť v obrazoch [2, s. 11].

2.4 Multimédiá

V súčasnosti sme svedkami obrovskej multimediálnej revolúcie. Tento nový trend je daný najmä rozvojom multimediálnych sietí a – predovšetkým internetu.

Multimédiami nazývame zoskupenia, ktoré sú výsledkom vzájomného stretnutia médií ako takých, zábavy, komunikačných technológií a počítačového priemyslu (televízie, filmu, videa, počítačových hier, rádia, kníh, animácií, fotografií, grafických prác atď.), kde dochádza k súčasnej kombinácii zvuku, obrazu, grafiky a textu, pričom to, čo multimédiá odlišuje od klasických médií, je ich interaktívnosť, tzn. možnosť ovplyvňovať to, čo vidíme a počujeme.

Multimédiá chápeme teda ako integráciu textu, obrázkov, grafiky, zvuku, animácií a videa za účelom sprostredkovania informácie a pri ich použití musí byť používateľovi umožnené, aby sa interaktívne zúčastnil sprostredkovania, t. j. aby mal možnosť zasiahnuť do priebehu multimediálnej aplikácie.

Z hľadiska tvorcov v audiovizuálnej oblasti sa otvára v oblasti multimédií obrovské pole pôsobnosti. Platí to, samozrejme, vo veľkej miere aj v oblasti strihovej skladby.

3 ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ STRIHOVEJ SKLADBY

3.1 Gramatika filmového jazyka

Gramatika je značne formálna a elementárna. Odvodzuje sa z tvorivej skúsenosti. Používa sa na to, aby divákove vnímanie prebiehalo čo najpokojnejšie, najzrozumiteľnejšie, aby nebolo rušené spojmi záberov, ktoré odporujú psychofyzickým podmienkam ľudského vnímania [7, s. 26].

Jazyk všeobecne, ako špecifický spôsob vyjadrovania, slúži na vyjadrovanie a výmenu myšlienok, umožňuje dorozumenie na základe obojstrannej zrozumiteľnosti, vyznačuje sa nedvojzmyselnosťou pojmov a musí mať dostatočnú možnosť vyjadriť aj tie najabstraktnejšie pojmy [10, s. 16].

Filmová reč narába s vizuálno-auditívnym obrazom, podobne ako hovorený jazyk pracuje so slovom a matematika s konvenčným symbolom [10, s. 10]. Film teda tak ako jeden zo spôsobov komunikácie vyžaduje znalosť výrazových prostriedkov na dorozumenie sa zo strany tvorcov aj divákov.

Gramatiku filmového jazyka môžeme teda analogicky podľa lingvistiky chápať ako súbor zákonitostí a pravidiel platných pre morfológiu a syntax. Podľa Plažewského filmové výrazové prostriedky prináležia do dvoch častí gramatiky: do etymológie (náuka o pôvode výrazov) a skladby a do štylistiky.

Skladba je systém pravidiel všeobecne záväzných pre každého, kto daný jazyk používa, ale štylistika obsahuje údaje vyplývajúce z rozboru zvláštnych jazykových prípadov, aj vzácných a originálnych, a ich pokyny sa týkajú len niektorých používateľov jazyka alebo určitých spôsobov používania jazyka (najmä ozdobných, citovo pôsobivých a pod.) [10, s. 25].

Súčasní teoretici filmu upustili od členenia filmovej reči podľa klasifikácie slova a reči a uplatňujú omnoho zložitejší viacúrovňový prístup. Pre morfológiu a syntax filmového jazyka je však takéto modelové členenie vyhovujúce.

Keby sme vo filme hľadali štruktúrne jednotky analogicky podľa delenia literárneho diela, potom by sme filmové pojmy mohli zdefinovať takto:

Filmové okienko – najmenšia statická jednotka filmu.

Záber – najmenšia dynamická jednotka, kus pásu medzi dvoma montážnymi spojeniami.

Obraz (scéna) – úsek filmu zložený z istého množstva záberov spätých jednotou miesta a času.

Sekvencia – časť filmu zložená z niekoľkých obrazov vyznačujúcich sa jednotou deja, ale málokedy jednotou miesta a času.

Film – kompozičný celok, uzavretý a podpísaný tvorcom.

Stanovíť, ktoré miesto na strih je v zábere to „najvhodnejšie“, a zložiť jednotlivé zábery, scény a sekvencie tak, aby vzniklo „filmové dielo“ formálne a obsahovo ucelené, si vyžaduje nevyhnutnú dávku remeselného poznania, premýšľania, citu a tvorivej invencie. Predpokladom na to je aj znalosť určitých pravidiel.

Ide teda o to, aby strihač v duchu základných gramatických pravidiel zabezpečil plynulý sled záberov, orientáciu diváka v čase a priestore a temporytmickými prostriedkami udržal divákovu pozornosť.

3.2 Predsnímacie jednoty

Dva zábery sa viažu vtedy, keď sú v niečom zhodné a v niečom nezgodné. Miera zhody určuje ich afinitu – mieru súdržnosti. Nezhoda určuje mieru ich dramatického posunu – napätia.

Patrik Pašš

Predpoklady úspešnej strihovej skladby sa zakladajú v období realizácie – a to nielen umelecké, estetické, myšlienkové, ale aj čisto technické predpoklady. Pre strihača je veľmi dôležité, čo a akým spôsobom je v nakrútenom materiáli zachytené. Obsah tohto materiálu je základom pre jeho tvorivú prácu. Ak to tak nie je, stáva sa viac naprávačom rôznych realizačných chýb. Strih v procese vzniku televízneho a filmového diela uzatvára tento proces, preto zodpovednosť za výsledok diela nesie z veľkej časti aj strihač. Vo vzťahu k predsnímacím jednotám je strihač v nie príliš tvorivej pozícii, ale napriek tomu musí dbať na ich prísne dodržiavanie.

V našich podmienkach sa strihač nezúčastňuje nakrúcania, preto je úlohou režiséra, ale aj kameramana a skriptky, myslieť pri realizácii na konečný zostrih filmu. Nedôslednosť pri nakrúcaní môže znemožniť aj základný prvok strihovej skladby, teda obyčajnú technickú väzbu dvoch záberov.

Predsnímacie jednoty sa týkajú predmetov, ktoré snímame, teda predsnímacej látky i vlastného snímania. Sú to jednoty, ktoré tvoria podstatnú zložku zhodnosti pre určitú skupinu záberov, prirodzene, okrem základnej dejovej línie – myšlienky. Veľká časť týchto jednot je daná už pred samotným nakrúcaním, preto im hovoríme „predsnímacie jednoty“ [14, s. 47].

Kontrola nad dodržiavaním predsnímacích jednot pri samotnom nakrúcaní prináleží do pôsobnosti skriptky, ktorá si pri zmene prostredia poznačí, prípadne odľožuje stav kostýmov a rekvizít tak, aby aj po dlhšom časovom období v nakrúcaní bol nasledujúci záber zhodný s predchádzajúcim vo všetkých dôležitých jednotách. Skriptka je teda akoby zástupkyňou strihača pri nakrúcaní.

Ak sa vrátíme k našej úvodnej poučke, tak pri predsnímacích jednotách ide rozhodne o naplnenie prvej podmienky, teda podmienky zhodnosti dvoch nasledujúcich záberov. Budeme hovoriť o dvoch na seba bezprostredne nadväzujúcich záberoch uprostred jednej sekvencie a bez akéhokoľvek skoku v priestore a čase.

Jednota deja. Jedna z podmienok väzby záberov je, aby dej prechádzajúci susednými zábermi bol jednotný. Je to jednota, ktorá dokáže spojiť zábery, kde ostatné predsnímacie jednoty nefungujú.

Najmä pri mozaikových skladobných formách je jediným spoločným menovateľom dej, myšlienka, téma.

Jednota priestoru. Divák musí mať dojem, že oba zábery sa odohrávajú v tom istom priestore. Podstatou je, aby oba za sebou idúce zábery obsahovali buď jeden markantný spoločný prvok, alebo prvky typické pre dané prostredie. Ide, samozrejme, o dojem diváka, pretože jednotlivý filmový priestor môžeme zložiť z niekoľkých reálnych, vzájomne nesúvisiacich a vzdialených priestorov. Ide najmä o kombináciu exteriéru s interiérom, ktorý je vytvorený v podmienkach štúdia, alebo reálnym interiérom v inej lokalite. Výsledný efekt teda pôsobí tak, že postava, ktorá ide po ulici, vojde do budovy, ktorú vidíme. V tomto prípade je dôležité dodržať aj iné predsnímacie jednoty – atmosféru, kostýmy... Ak je časová následnosť záberov bezprostredná, treba dodržať aj smer a tempo pohybu postavy.

Dnes nie je ničím zvláštnym kombinácia reálnych priestorov s virtuálnymi, a to aj v jednom zábere formou kľúčovania, prípadne použitím prednej alebo zadnej projekcie.

Z vlastnej skúsenosti viem, že najviac prehreškov proti jednote priestoru paradoxne dochádza práve pri nakrúcaní v jednom priestore. Tým, že členovia štábu majú priestor reálne prečítaný, neuvedomujú si, že divák číta tento priestor len zo záberov, ktoré nakrúti.

Preto sa pri dialógu matky so synom v jednom byte sa môže stať, že záber s matkou (PD), ktorá žehlí pred červenou kuchynskou linkou, sa vôbec neviaže so záberom na kúsok od nej sediaceho syna na pohovke (PD) pred čisto bielou stenou. Je teda potrebné, aby sa v týchto dvoch záberoch nachádzal aspoň jeden spoločný prvok – buď niektorá rekvizita, alebo záber na jednu z postáv musí byť komponovaný tak, že zaberá aspoň fragment druhej postavy.

Optimálne je v takomto prípade nakrútiť si záber, ktorý by zachytil celý priestor s oboma postavami. V prípade, že sa nám takýto záber do strižne nedostane, musíme si pomôcť jednotou atmosféry (napr. rovnaký ruch spotrebiča alebo rádia), jednotou osvetlenia atď.

Jednota atmosféry. Na jej dodržanie je dôležité zachovať zvukovú a svetelnú atmosféru. Teda aj v obrazoch, v ktorých sa z rôznych dôvodov nasledujúce zábery nakrúcajú v dlhšom časovom rozpätí, treba dodržať svetelnosť v závislosti od časti dňa (svitanie – deň – západ slnka), od počasia (slnko – dážď, vietor – bezvetrie), ale tiež od pohybu osôb či dopravných prostriedkov (prázdna ulica – rušná ulica, pokoj – zhon).

Podobne to platí aj pri zvuku, najmä ak je zvuk snímaný kontaktne. Pri postsynchróne je nevyhnutné, aby si zvukový majster atmosféry jednotlivých prostredí nahrával a pri mixáži ich používal celistvo pod celou sekvenciou.

Vo filme *Stratené v preklade* (Lost in Translation, r. Sofia Coppola, 2003) je atmosféra veľkomesta – Tokia prítomná počas celého filmu. Očarí nás v úvode filmu priamo v exteriéri a pôsobí na nás aj v interiéroch hotelových izieb a baru cez okná. Tento „atmosférotvorný“ obrazový motív je vždy podporený hudobným motívom.

Jednota rekvizít. Podstatné je umiestnenie nápadných rekvizít a predovšetkým rekvizít, ktoré majú dramatický význam. Každé premiestnenie alebo absencia takejto rekvizity pôsobí na diváka máätúco a zbytočne hľadá za takouto udalosťou nejaký význam. Podobne máätúco, ale najmä neprofesionálne pôsobí, ak sa v dobovom (historickom) filme objaví rekvizita, ktorá do danej doby nepatrí svojim štýlom a ani logikou. Neraz sa na rukách historických postáv objavujú náramkové hodinky, na oblohe sú čiary po nadzvukových lietadlách a pod.

V tých najčastejších prehreškoch proti jednote rekvizít ide najmä o menšie rekvizity (poháre, klobúky, kvety atď.), ktoré počas nakrúcania často menia miesto a potom pri rovnakej situácii, pri zmene miesta snímania kamery, sa tieto rekvizity nedostanú späť na pôvodné miesto. Klobúk, ktorý bol v ruke, je zrazu na hlave, kytica kvetov je v druhej ruke, poháre, ktoré boli plné, sú už takmer dopité a sviečky v prvom zábere takmer celé, sú v druhom zábere už polovičné a v treťom opäť celé. Je teda na strihačovi, aby takéto chyby postrehol a vyhol sa im nepoužitím takýchto záberov, alebo, ak je nevyhnutné ich použiť, „oklamal“ diváka zaradením prestrihu, ktorý by oddialil konfrontáciu takto chybné urobených záberov.

Jednota kostýmov. Z hľadiska diváka je dodržiavanie tejto predsnímacej jednoty asi najkritickejšie. Aj menej pozorný divák rýchlo postrehne nielen nechcenú zmenu v kostýme herca, ale aj malú úpravu, ako vyhrnutý límeč, rozopnutý gombík a pod. Hoci ide o triviálnu záležitosť, aj vo vysokorozpočtových filmoch sa mnohokrát stretávame s porušením tejto jednoty (napr. herec vstupuje v exteriéri do dverí v jednom kostýme a v druhom vchádza v interiéri do miestnosti; vychádza mokrý z vody a v ďalšom zábere je už suchý).

Pri dobových, historických filmoch sa neraz stane, že sa v zábere objaví kostým, ktorý neprináleží do obdobia, v ktorom sa dej odohráva. Je to prešlap kostýmového výtvarníka a ten sa v strižni len ťažko dá eliminovať. V zásade však pre jednotu kostýmov platí, že v záberoch nasledujúcich za sebou v jednej sekvencii musí mať postava rovnaký kostým a aj rovnako upravený, ak prípadná zmena nesúvisí s dejom a nie je v zábere ukázaná.

Prostredníctvom použitého kostýmu diváka informujeme o čase, v ktorom sa dej filmu odohráva, o hrdinovom spoločenskom postavení, jeho charaktere a prípadne aj národnosti, ak má oblečený nejaký národný odev, kroj alebo uniformu.

Jednota osvetlenia. Úlohou svietenia je nielen technicky vytvoriť podmienky na snímanie, ale osvetlením vytvoriť priestor, zdôrazniť hlavné zložky deja a predmetnej náplne záberu.

Osvetlenie je vhodným prostriedkom na vytvorenie svetelnej atmosféry, ktorá je výraznou emotívnou zložkou obrazu. Charakter osvetlenia (kontrast, tonalitu) musíme zachovať v celej scéne.

Charakter osvetlenia je daný súčtom všetkých jasov a tieňov v zábere a je ovplyvnený druhom svetiel (priame, nepriame), vlastnosťou (mäkké, tvrdé, sústredené, rozptýlené, odrazené) a ich vzájomným pomerom intenzít [7, s. 95].

Pri nakrúcaní v exteriéri musíme mať na zreteli charakter a tonalitu svetla, ktoré sa mení v závislosti od časti dňa. Ráno je tonalita farieb chladnejšia, večer teplejšia.

Neprijemná chyba môže nastať v smerovaní hlavného svetla a v logike osvetlenia, napr. pri použití sviečok, horiaceho kozubu, ale i pri použití umelého svietenia. Ich intenzita sa mení so vzdialenosťou od osvetľovaného objektu, ale prichádzať musí vždy z rovnakého smeru.

Pri dialógu musí mať jedna postava hlavné svetlo zľava a druhá postava z pravej strany. Ak má herec zdroj svetla (slnko, okno, umelé svetlo) po svojej ľavej strane, nemal by mať pravú stranu tváre svetlejšiu ako ľavú.

Farebná jednota. V jednej sekvencii je dôležité zachovať stály farebný charakter, pre ktorý je charakteristický napríklad pomer hlavnej a doplnkovej farby, pomer základných farieb ku kombinovaným a najmä farebná dominanta.

Ak prechádzame zo širokého záberu do užšieho, potrebné je dbať na to, aby farebný akcent, ktorý vo veľkom celku zaniká, sa v užšom zábere nestal dominantný. Nastal by prudký farebný skok, čo by rušilo vnímanie diváka.

V rámci farebnej jednoty je veľmi dôležité dodržať rovnakú farbu pleti v každom zábere sekvencie. Farba pleti je ovplyvňovaná použitým svetlom i odrazmi od okolitých rekvizít, preto pri dialógu dvoch postáv v rovnakom prostredí môže mať ich farba pleti odlišný odtieň. Prípadné nedostatky pri nakrúcaní sa dajú čiastočne odstrániť v postprodukcii, pri farebných korekciách či už filmového materiálu v laboratóriu, alebo v elektronickej forme rôznymi počítačovými softvérmi.

Jednota optického vyjadrenia. S typom objektívu sa mení perspektíva, hĺbka ostrosti, a teda aj vzťah objektu k prostrediu. Pri objektívoch s krátkou ohniskovou vzdialenosťou je veľká hĺbka ostrosti – vzťah postavy k prostrediu je zreteľný. Používajú sa najmä v menších interiéroch a v scénach, kde potrebujeme zreteľne zachytiť dianie v celom priestore. Pri extrémne krátkej ohniskovej vzdialenosti objektívu prichádza k deformácii okrajov obrazu, čo ponúka využitie pri subjektívnom pohľade na vyjadrenie rôznych fyzických a duševných stavov postáv, prípadne ich vízie.

Objektívy s veľkou ohniskovou vzdialenosťou majú malú hĺbku ostrosti, takže postavu z prostredia vyčleňujú. Používajú sa najmä v štylizovaných žánroch práve pre možnosť zamerať sa na jednotlivca a jeho psychologizáciu. Zvyšuje sa aj estetická hodnota takto snímaného záberu.

Pri zachovaní ostatných predsnímacích jednôt je možné zviazať aj zábery nasnímané objektívmi s rôznou ohniskovou vzdialenosťou. Musíme však dávať pozor, aby postavy výrazne nepriskakovali a neodskakovali od pozadia.

Výnimkou je použitie spomínaných objektívov, ktoré deformujú. Skreslenie skutočnosti je divákovi nápadné a okamžite vyčlení takýto záber zo sledu ostatných. Podstatnejšie prekáža zmena svetelnosti objektívov, ich optických vlastností (mäkká alebo ostrá kresba), zmena filtrov alebo clonové a expozičné rozdiely.

Jednota pohľadov. Pri snímaní je nevyhnutné diváka orientovať aj z hľadiska výškových pomerov. V tomto má dôležitú úlohu rakurz, čo je uhol osi objektívu kamery s horizontálnou osou, teda využívanie nadhľadov a podhľadov. Keby sme jednotný princíp pohľadov v jednej sekvencii porušili, vznikol by dojem priestorovej dezorientácie.

V prípade, že jedna postava sedí a druhá nad ňou stojí, je nevyhnutné pri ich vzájomnom dialógu sediacu postavu snímať z nadhľadu a stojacu z podhľadu. V prípade, že by tieto rakurzy nezodpovedali ich výškovému pomeru, po zaradení celkového záberu na obe postavy by divák zostal veľmi prekvapený.

Nadhľad. Línia obzoru je v hornej časti obrazu alebo nad horným rámom okienka. Tento rakurz tlačí človeka k zemi, robí ho menším, osamelým, podriadeným cudzej moci, bezradným, hodným súcitu.

V masových scénach majú nadhľady iný, informačný ráz. Odpovedajú na otázku, o akú veľkú masu ide. Niekedy sa tento princíp využíva vtedy, keď chceme, aby obmedzený počet štatistov budil dojem veľkého davu. Vo všetkých iných prípadoch sa masovosť dáva najavo záberom z vysokého stanoviska. Snímky zhora odpovedajú na otázku, čo dav robí. Tak množstvo, ako aj činnosť davu sú tým prehľadnejšie, čím vyššie je umiestnená kamera. Zároveň musí akcia celého davu pôsobiť jednotne.

Zvislé zábery smerom dolu sa vyskytujú zriedka. Ľudská postava je v nich redukovaná na lebku, ramená a špičky topánok, čo stále budí zvláštny dojem, ktorý nemá v dennej skúsenosti obdobu (napr. ako subjektívny pohľad prenasledovateľa striehnuceho na svoju obeť).

Vo filme *Dogville* (r. Lars von Trier, 2003) je v úvode použitý kolmý nadhľad na celý uzavretý priestor. Služí na presný topografický popis miesta, v ktorom sa dej odohráva.

Veľký nadhľadový záber vo filmovom rozprávaní (často je to odjazd kamery) má funkciu „odtiahnuť“

diváka z diania, do ktorého bol predchádzajúcim spôsobom snímania vtiahnutý. Týmto odcudzujúcim prvkom sa divákovi poskytuje priestor na zhodnotenie situácie a vydychnutie.

Podhľad. Línia obzoru je v dolnej časti obrazu alebo až pod dolným rámom filmového políčka. Tento rakurz monumentalizuje, vyzdvihuje, zväčšuje. Vyjadruje nadšenie (zábery fanúšikov športového podujatia) a triumf (horolezec na vrchole hory) alebo autoritu a moc.

Zábery z podhľadu sa často používajú tam, kde treba naznačiť závrat, stratu vedomia alebo smrť postavy (napr. smrť dvoch boháčov vo filme *Fantóm Paríža*, zasiahnutých bleskom). Zábery kolmo hore sa vyskytujú ešte menej než analogické zábery zhora. Väčšinou sú to subjektívne pohľady na oblohu, koruny stromov a pod.

Práca s rakurzom pomáha aj pri nevhodnom výškovom rozdieli postáv. Problém mnohých hollywoodskych hercov je, že ich partnerky sú vyššie, takže tento nedostatok treba vyrovnávať rakurzom kamery. Nižšiu postavu snímame z mierneho podhľadu a druhú z mierneho nadhľadu. Musíme však dávať pozor, aby sme to neodhalili v širšom zábere, pri ktorom divák môže výšku oboch postáv konfrontovať.

Zodpovednosť za dodržiavanie jednôt týkajúcich sa svetla a optického vyjadrenia nesie kameraman, ktorý si musí robiť poznámky o použitých objektívoch, filtroch, clonových číslach a i. Kameraman musí pri príprave každého záberu nielen dbať na to, aby bol výtvarne a esteticky zaujímavý, ale aby bol aj funkčný a dokázal sa viazať so susednými zábermi.

3.3 Predsnímacie jednoty ako štýlotvorné prvky

Teraz by som si dovoľil trochu odbočiť z gramatiky do vyššej strihovej skladby – štylistiky. V predchádzajúcom texte sme si povedali o predsnímacích jednotách ako o technickej nevyhnutnosti dodržania istých parametrov z dôvodu väzby dvoch po sebe nasledujúcich záberov.

Rovnako dôležité pre tvorcov filmu je predsnímacie jednoty nielen strážiť a prísne dodržiavať, ale prostredníctvom nich vytvárať štýl filmového diela. Je teda nevyhnutné, aby všetky zúčastnené profesie v rámci využitia ich profesijne prislúchajúcich výrazových prostriedkov naplnili režijný a ideový zámer diela.

Ukážkovým príkladom takejto dôkladnej remeselnej práce je film *Brutálna Nikita* (Nikita, r. Luc Besson, 1990). Už v prvých expozičných záberoch filmu dokážeme cez predsnímacie jednoty charakterizovať jednotlivé postavy a vytvoriť medzi nimi istú hierarchiu, zasadiť príbeh do času, v ktorom sa odohráva pomocou kostýmov a rekvizít a rovnako cez ne zaradiť postavy do rôznych sociálnych vrstiev. Neprehliadnuteľnú funkciu tu má aj svetelná atmosféra a farebná tonalita, ktorá na diváka pôsobí emocionálne.

Prvý záber je jazdou po kockovej štruktúre mokrej cesty s odleskami studených neónových farieb, neskôr kovová konštrukcia vlakovej dráhy a reálne neóny, ktoré osvecujú prázdnu nočnú ulicu. Už tieto zábery podfarbené dramatickou hudbou vytvárajú ponurú atmosféru. Po výšvenku objavujeme postavy, ktoré postupne podľa ich kostýmov a masiek dokážeme zaradiť do istej okrajovej sociálnej skupiny. O ich nebezpečenstve nás presvedčí aj podhľadový záber. Tento rakurz pretrváva aj po príchode skupiny k lekární a pri jej rabovaní, až do chvíle, keď policajti nezačnú mať pri prestrelke nad nimi prevahu.

Prestrih na zobudeného majiteľa lekárne so ženou je, naopak, v teplých, príjemných farbách a kostýmy a rekvizity ich charakterizujú ako slušných usadených ľudí. Odlesk neónov cez okno do interiéru však naznačuje prichádzajúce nebezpečenstvo. Lúpenie v lekární, ktoré prebieha v studenom modrom svetle, je prerušené rozsvietením teplého svetla lekárnikom. Tento moment prinesie pocit nádeje, že všetko sa vyrieši v pokoji osobou lekárnikovho syna. Táto nádej, svetlo žiarovky, je však výstrelom prerušená a vraciame sa späť do studenej modrej a do začínajúcej prestrelky s policajtmi. Policajti pred lekárnou sú v teplom svetle, aby bola zvýraznená ich kladná poloha v tomto konflikte a rovnako aj ich subjektívny pohľad cez prístroj nočného videnia, ktorý je reálne zelený, je teplej červenej farby.

Tento tonálno-farebný estetický kľúč uplatňuje Besson aj v ďalších obrazoch. Sterilne zelenkastý interiér policajnej kancelárie, honosná, drevom obkladaná súdna sieň, chladná tmavá miestnosť s kovovými lekáarskymi inštrumentmi a tajomnými pánmi v bielych plášťoch a biela miestnosť, ktorá po zaostrení pôsobí ako znovuzrodenie v niečom úplne čistom a nepoškrvnenom.

Rakurzy kamery (podhľad – nadhľad) dôsledne hierarchizujú vzťah jednotlivých postáv. Pri výsluchu je Nikita v nadhľade, čo podporuje jej submisívnosť v tejto situácii a policajt v podhľade je dominantný. V súdnej sieni sú sudcovia neustále v podhľade, aby sa zvýraznila ich majestátnosť. Tým, že odsúdená Nikita bola umiestnená na balkóniku, prichádza k paradoxnej situácii, že ako submisívna postava je snímaná tiež z podhľadu. Tu si kameraman pomohol tým, že v kompozícii záberu Nikity dominuje nad ňou busta na stene (Možno symbol spravodlivosti?), a teda jej postavenie zostáva čiastočne submisívne [rozbor na základe prednášok prof. P. Pašša].

Isteže, tieto výrazové prostriedky si bežný divák neuvedomuje, ale latentne ich prijíma a skúsený tvorca vie cez ne pôsobiť na emócie a poznanie diváka.

3.4 Pravidlo filmovej osi

Orientovať diváka v priestore a čase je jedna zo základných požiadaviek kladených na strihača. Na orientáciu diváka v priestore slúži aj spomínaná jednota pohľadov, ale najmä pravidlo osi.

Dodržiavanie tohto pravidla umožňuje zaistiť divákovu orientáciu v priestore, rekvizitách, vzťahoch, osobách jednajúcich a novo prichádzajúcich [8, s. 56].

Pravidlo osi je na jednej strane nevyhnutné pre správnu orientáciu diváka, ale na druhej strane vývojom výrazových prostriedkov stráca na svojej dogmatickosti.

Kvalitný strihač ovláda spôsoby, ako porušenie tohto pravidla pri nakrúcaní eliminovať tak, aby divák nebol dezorientovaný. Prípadne, tak ako všetky pravidlá pri systematickom porušovaní, vie využiť aj porušenie tohto pravidla v prospech nejakého dramaturgického zámeru.

Napríklad úspešný film americkej produkcie *Príbeh rytiera* (*A Knight's Tale*, r. Brian Helgand, 2001) sa začína súbojom dvoch rytierov na koňoch idúcich proti sebe s drevenou kopijou, snažiacich sa zraziť jeden druhého z koňa. Tomuto predchádzal expozičný dialóg, ktorý bol remeselne kvalitne postrihaný, ale po nasledujúcich úvodných titulkoch nastal pre diváka čas dezorientácie.

Z pravej strany privádzajú na koni hlavného hrdinu, z ľavej jeho súpera. Rozhodca súboja pozdraví rytiera vľavo, ten mu odzdraví v správne orientovanom zábere, rozhodca sa otočí na druhú stranu s pozdravom pre „nášho“ rytiera a odpoveď sa nám dostane na naše prekvapenie z úplne rovnakého záberu ako pri prvom rytierovi.

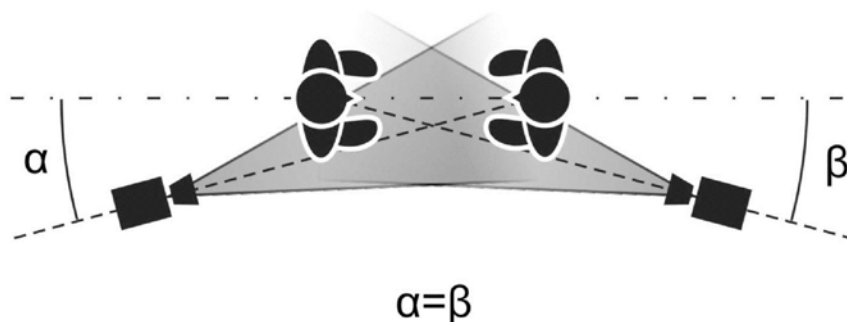
Potom prebieha rozhovor medzi rytierom na koni a jeho sluhami držiacich koňa. Len podľa výmeny replík sa dá zistiť, na koho dotyčný rozpráva. Zábery sú nakrútené buď pod zlým uhlom, alebo úplne cez os, takže sa obrazovo neviažu. Toto všetko však divák nemá problém pochopiť, aj keď možno cíti niečo rušivé.

Kone sa rozbiehajú, súboj je vygradovaný cez množstvo detailov koní, brnenia, postrojov, ale len v jednom veľkom celku vidíme kone bežať proti sebe. V ostatných záberoch bežia oba kone takmer rovnako, mierne zľava doprava na kameru.

Len pozorný divák si zapamätá rozdiely v postroji koní, preto zostáva neustále v napätí, kto je kto. Kopija dopadá na prilbu brnenia, jazdec sa však udržal na koni, publikum jasá, len divák si musí ešte chvíľu počkať, ako to vlastne dopadlo. V spleti záberov uniklo, kto koho vlastne zasiahol.

Ťažko povedať, ako mohlo k takémuto niečomu prísť, ale pravdepodobne stavba bola postavená len na jednej strane priestoru a tak snímanie z druhej strany nebolo možné. Alebo bolo zavádzanie diváka do poslednej chvíle zámerom?

Filmovou osou rozumieme smer vzájomného pohľadu dvoch osôb a všetky zábery majú byť natočené z priestoru na rovnakej strane osi.



Obr. 1

Najjednoduchšie si toto pravidlo predvedieme na dialógu dvoch postáv (obr. 1). Pomyselnú filmovú os vytvára ich vzájomný pohľad. Vyberieme si stranu, z ktorej budeme postavy snímať nielen z hľadiska výtvarnosti pozadia, ale musíme mať na mysli aj ďalší pohyb osôb. Toto všetko už vopred zachytili do technického scenára kameraman a režisér pri obhliadke miesta pred nakrúcaním.

Čím je uhol osi kamery a filmovej osi väčší, tým viac bude postava snímaná z profilu. Čím bude menší, tým bude čelnejší a zachytí väčšiu časť druhej postavy od chrbta.

Pre snímanie druhej postavy je dôležité dodržať približne rovnaký uhol k osi ako v prípade prvej postavy. Len vtedy spojením týchto dvoch záberov dosiahneme, že sa na seba pozerajú (obr. 1a, 1b).



Obr. 1a



Obr. 1b

„Nestretnutie sa” vzájomných pohľadov môže byť aj zámerom pre vyjadrenie istého vzájomného neporozumenia alebo ostychu. Tak ako v dialógu hlavných hrdinov vo filme *Skrotená hora* (Brokeback mountain, r. Ang Lee, 2005). Týmto spôsobom je vyjadrený počiatkový ostych spôsobený vzájomnou príťažlivosťou, ktorá sa im neskôr stane osudovou. Pohľady majú v susediacich záberoch opačnú orientáciu a viažu sa len vďaka akompozíciám.

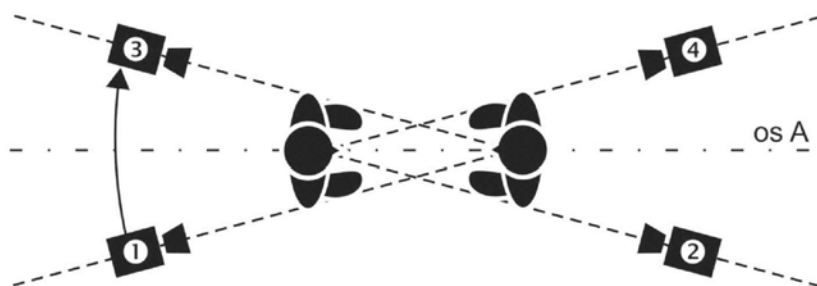
Smer pohľadu závisí aj od veľkosti záberu, preto sa musí občas jedna z postáv pozeráť mimo smeru druhej postavy. Pri dojazdoch alebo odjazdoch sa tejto chybe len ťažko vyhneme a na konci dojazdu máme pocit, že postava sa pozerá mierne iným smerom ako na začiatku.

Zábery v dialógu spravidla komponujeme tak, že postave, ktorá je tvárou ku kamere, patria dve tretiny obrazu a zvyšnú tretinu zaberá postava chrbtom ku kamere.

Pri dlhšom dialógu by sa obmieňanie týchto dvoch uhlov snímania stalo stereotypným, preto je nevyhnutné pohnúť buď kamerami, alebo rozháňať postavy. V takomto dialógu by nemal absentovať aj širší záber (PC, alebo C), ktorý by ukázal obe postavy v priestore, ak je to potrebné.

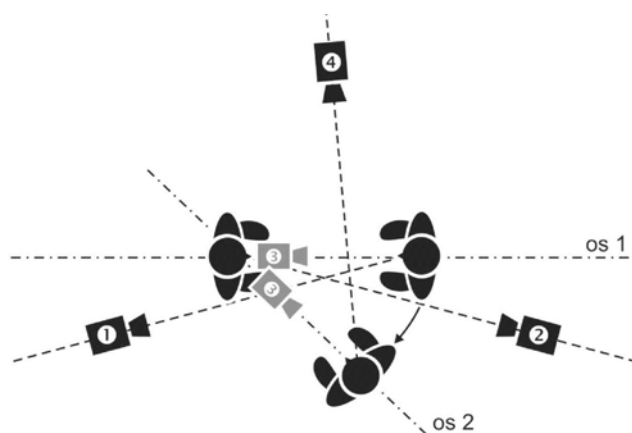
Povedzme, že na strane osi, kde bola doteraz kamera, sa udeje niečo, čo je potrebné zosnímať spolu s postavami v dialógu. Je teda potrebné prejsť s kamerou na druhú stranu osi. Tento prechod cez os uskutočňujeme niekoľkými spôsobmi.

V prvom prípade počas snímania kamera prejde cez os a divák je s touto zmenou oboznámený. Nový pohľad a smer snímania ho neprekvapí. Nasledujúci záber na druhú postavu musí byť však taktiež už z druhej strany osi pod rovnakým uhlom (obr. 2a).



Obr. 2a

Ďalšou možnosťou prejsť na druhú stranu osi je pred záberom z druhej strany osi zaradiť záber, ktorý zodpovedá subjektívnemu pohľadu jednej z postáv, potom je uhol osi kamery a filmovej osi je nulový (obr. 2b).

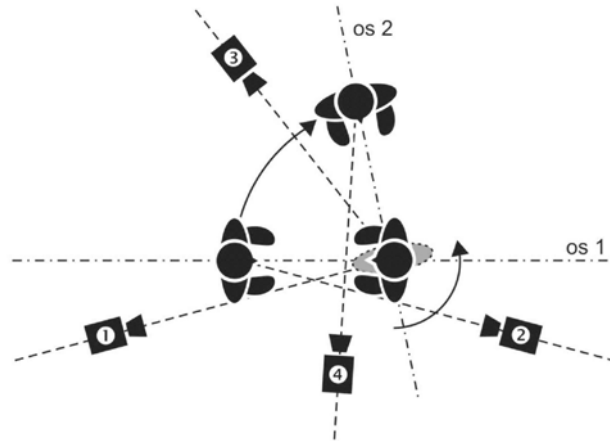


Obr. 2b

Asi najčastejším spôsobom, ako uskutočniť záber, alebo väčšinou napraviť chybu pri nakrúcaní s prechodom cez os, je pred záberom z druhej strany osi zaradiť detailný záber, ktorý čo najviac znemožňuje na dostatočne dlhý čas orientáciu diváka. Takýto záber musí mať svoje opodstatnenie a nesmie pôsobiť len ako technický prestrih. Divák po takomto zábere prijme nové postavenie a znova sa zorientuje.

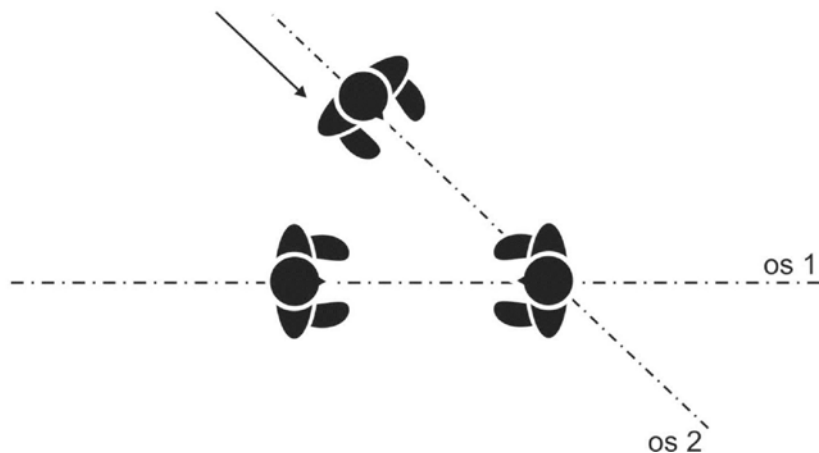
Čo sa udeje s osou, keď jedna z postáv zmení miesto? V takomto prípade po svojom presune vytvorí novú os. Podmienkou však je, aby s týmto presunom bol divák oboznámený.

Keby dráha presunu bola príliš dlhá na to, aby sme ju ukázali v jednom zábere, ukážeme aspoň vykročenie postavy, prestrihneme na druhú postavu, ktorá sleduje presun, a po presune (prípadne ukážeme ešte dokročenie) prvej postavy snímame už na základe novo vytvorenej osi. V tomto prípade nám pomôžu aj kroky, ktoré počujeme mimo obraz (obr. 2c).



Obr. 2c

Podobne je to aj v prípade príchodu tretej osoby, ktorá osloví niektorú z prítomných (alebo ona jeho), a vytvorí sa tak nová os (obr. 2d).

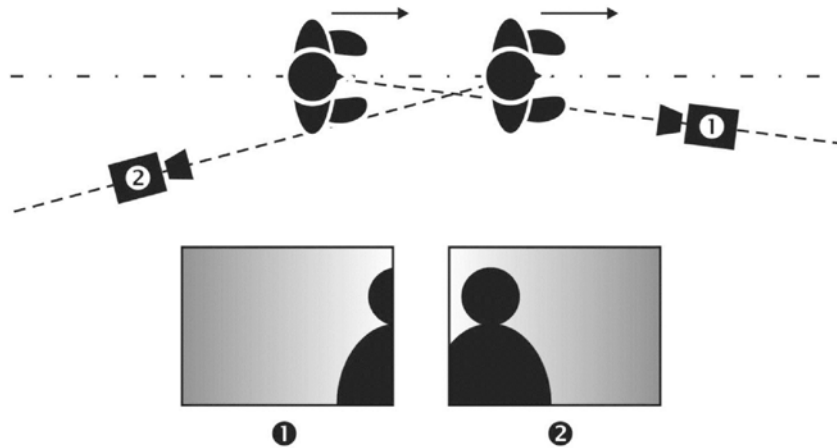


Obr. 2d

Pravidlo filmovej osi platí aj pre vychádzanie a vchádzanie do záberu. Postava, ktorá sa v profile pohybuje zľava a vyjde z obrazu sprava, musí vojsť v nasledujúcom zábere z ľavej strany obrazu. Ak postava smeruje proti kamere a vyjde zo záberu po jej pravej strane, vchádza v protipohľade z ľavej strany a pokračuje smerom od kamery.

Tu platí, podobne ako pri dialógu, že uhol, ktorý zvierá os kamery s filmovou osou (v tomto prípade je to smer pohybu postavy) v prvom, takmer čelnom zábere, musí byť rovnaký ako v druhom zábere zozadu (obr. 3a).

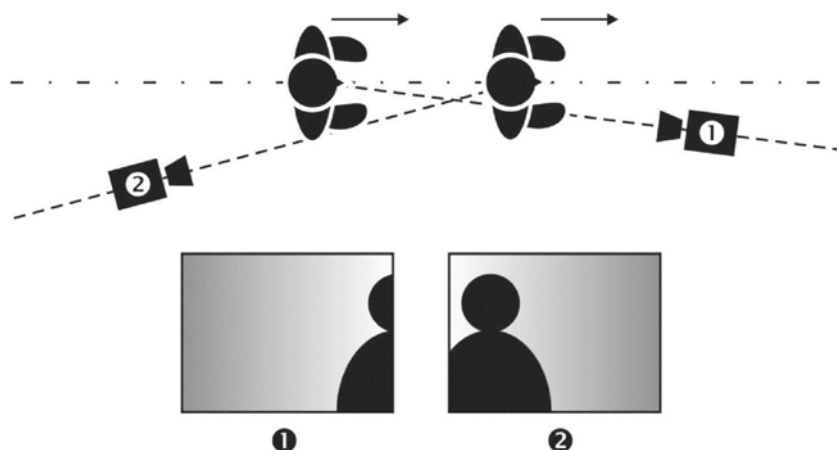
V prípade, že tento uhol nebude rovnaký, vznikne dojem, že v druhom zábere zmenila postava smer pohybu.



Obr. 3a

Rovnaké pravidlo platí pri sledovaní jazdy auta. Os je tvorená smerom pohybu, kamera zostáva na jednej strane osi, auto ide rovnomerným priamočiarym pohybom zľava doprava (obr. 3b). Prekročenie osi spôsobí otočenie vozidla (návrat). Ak sa má vozidlo naozaj otočiť, je nevyhnutné, aby otočenie bolo vidieť v zábere.

Keby aj v takomto prípade nastala potreba prejsť na druhú stranu osi, príde vhod použitie subjektívneho pohľadu. Po zábere na prichádzajúci automobil by nasledoval subjektívny pohľad vodiča a po ňom môžeme zaradiť záber z druhej strany osi. Subjektívny pohľad môžeme nahradiť aj čelným záberom na postavu.



Obr. 3b

Ak sme hovorili, že v súčasnej filmovej tvorbe nie je filmová os dogmou, neplatí to pri snímaní prenosov zo športov, kde nastupujú súper orientovaní v priestore proti sebe.

Divák chce a musí mať presnú informáciu o tom, na ktorej strane hrá dané družstvo. Pomyselná os prechádza pozdĺžne stredom ihriska a všetky kamery musia byť rozložené na jednej strane osi. To znamená, že v záberoch kamier útočí jedno mužstvo zľava doprava a druhé opačne.

Pre lepší pohľad na gólové situácie (napr. v hokeji) bývajú kamery umiestnené aj na druhej strane osi. Používajú sa však výhradne len pri opakovaní spomalených akcií a tieto zábery bývajú označené titulkom (reverse angle; v prekl. opačný uhol). Zaradenie takéhoto záberu počas plynúcej reálnej akcie by spôsobil v divákovi riadny zmätok.

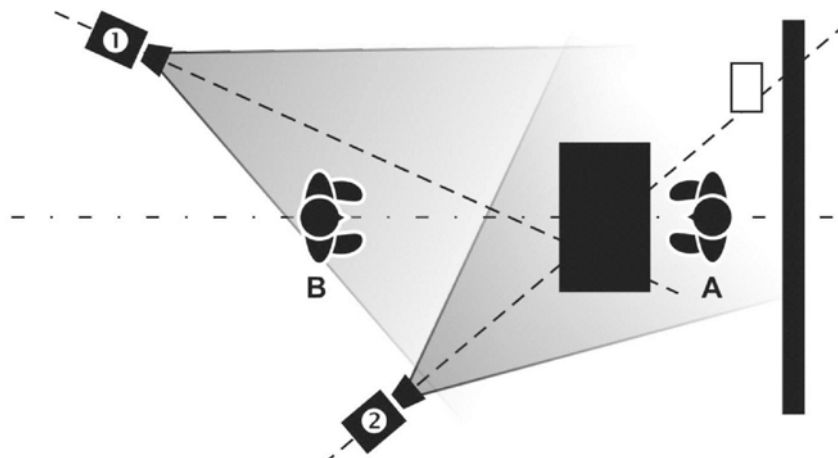
3.5 Pravidlo hlavného smeru

Predpokladajme, že dialóg dvoch osôb sa odohráva v známom priestore. Za jednou osobou je charakteristické pozadie alebo orientačný bod (záves, strom, socha). Hoci sa s kamerou pohybujeme na oboch stranách osi, pri zachovaní hlavného smeru (proti známemu pozadiu) divák nestráca orientáciu, pretože charakteristický prvok je prítomný vo všetkých záberoch, výrazné pozadie, smer hlavného osvetlenia, typické rekvizity zachovávajú dostatočné určenie priestoru. Nesmieme zabudnúť ani na ďalšie jednoty: kostýmov, atmosféry (aj zvukovej), osvetlenia, rekvizít, optického vyjadrenia atď.

Dialóg, prípadne rozhovor troch a viac osôb je klasický prípad rôznych televíznych diskusných relácií. Najmä pri viacerých diskutujúcich by sme si už len s pravidlom osi nevystačili. Keďže v takomto prípade je os vytváraná medzi dvoma práve na seba reagujúcimi osobami, os sa veľmi často mení. Kameramani by len ťažko dokázali včas reagovať na tieto zmeny, preto si musíme pomôcť *pravidlom hlavného smeru*.

Divákovi uľahčíme orientáciu tým, že účinkujúcich snímame proti výraznému pozadiu – dekorácii a tento spoločný prvok sa objavuje vo všetkých záberoch (obr. 4). Rovnako je toto pravidlo dobrou pomôckou aj pri akčných scénach, kde výrazný pohyb postáv neumožňuje presne definovať os pre väčší rad záberov.

Pomôcť nám môže v takejto situácii aj pravidlo pravej a ľavej strany. Ak jedna postava stojí v priestore vpravo, nesmie zmenou postavenia kamery preskočiť na opačnú stranu.



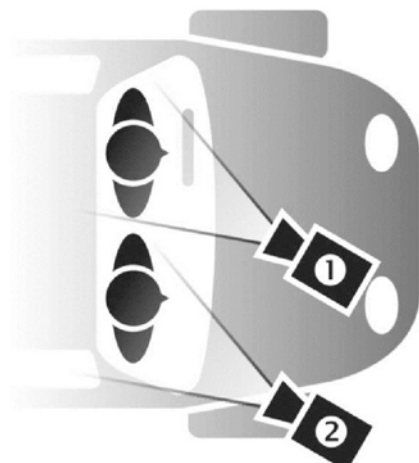
Obr. 4

V spomínanom filme *A Knight's Tale* je pri rozhovore troch hlavných hrdinov takéto výrazné pozadie v podobe obesena visiaceho na šibenici. Ten má zároveň aj funkciu výstrahy pred ich podvodným konaním.

Pravidlo hlavného smeru nám dokáže pomôcť aj pri veľmi často používaných dialógoch medzi vodičom a spolujazdcom.

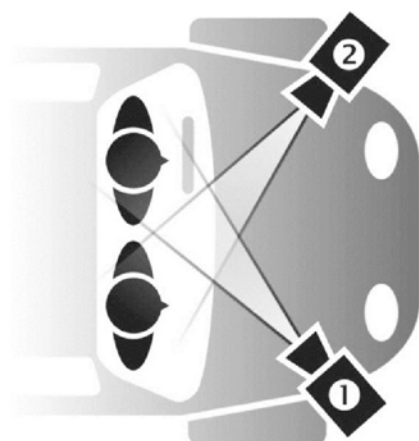
Máme niekoľko možností a ich voľba závisí od okolností a možností snímania.

Môžeme striedať pravé profily oboch postáv, čím zachováme rovnaký smer jazdy v oboch záberoch. Musíme však dávať pozor na rozdielnosť kompozície a veľkosti záberov, aby zmena záberov nepôsobila ako „stoptrik“ (obr. 5a).



Obr. 5a

Keby sme mali postupovať podľa pravidla osi, bol by vodič snímaný zľava a spolujazdec sprava pod rovnakým uhlom. Zábery by sa teda bez problémov viazali, problém je len v tom, že v jednom zábere ide auto zľava doprava a v druhom naopak. Aj takéto zábery sa navzájom viažu, pretože dodržíme hlavný smer pohľadu cez predné sklo. Zadná stena interiéru auta alebo ďalší spolucestujúci na zadných sedadlách tvoria v oboch záberoch výrazné pozadie, ktoré je viažucim zhodným prvkom (obr. 5b).



Obr. 5b

Kombináciu oboch princípov možno vidieť napríklad vo filme *Little Miss Sunshine* (r. Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2006), v ktorom šesťčlenná rodina komunikuje v automobile, kde sa väčšina príbehu odohráva.

Snímanie dialógov v aute väčšinou prebieha tak, že auto je ťahané na plošine, a tak kamery môžu mať väčší odstup od postáv v aute. Hĺbkou ostrosti objektívu kamery môžeme potlačiť exteriér, ktorý nám pri výslednom zostrihu replík môže narobiť problém v prehádzaní kontinuity prejdenej cesty i smere cesty.

Rýchlosť pohybu za oknom sa musí prispôbiť aj uhlu kamery k smeru pohybu, ale aj veľkosti použitého záberu. V detaile snímanom objektívom s dlhšou ohniskovou vzdialenosťou sa pozadie pohybuje zdanlivo rýchlejšie ako v polocelku snímanom objektívom s krátkou ohniskovou vzdialenosťou. Dôležitá je relatívna uhlová rýchlosť v zábere, aby divák mal dojem, že rýchlosť je rovnaká v oboch spojených záberoch. Rýchlosť auta sa teda musí meniť podľa veľkosti záberu.

Takýto spôsob snímania je charakteristický pre všetky „road movie“. Vo filme *Jízda*, ktorý patrí do tohto žánru, je niekoľko variantov snímania.

Snímanie v idúcich dopravných prostriedkoch je veľmi náročné, preto vo veľkých produkciách nakrúcajú takéto scény pred kľúčovacou plochou v štúdiu a exteriér sa potom nakľúčuje kontinuálne na celý dialóg.

3.6 Kľúčový celok

Okrem dodržiavania pravidla osi a využitia hlavného smeru nám na lepšiu orientáciu pomôže *kľúčový celok*. Uľahčí divákovu orientáciu tým, že ho oboznámi s celým priestorom akcie, s celou situáciou dekorácie, predmetov i osôb [14, s. 62].

Pre tento orientačný záber je typické, že obsahuje viac-menej všetky priestory a všetky objekty zo všetkých predchádzajúcich i nasledujúcich záberov daného obrazu, je ich súhrnom a ony z neho, naopak, vychádzajú [14, s. 63].

Čo je v zábere celku, musí sa tiež objavovať v rôznych pomeroch aj vo všetkých ostatných záberoch.

V prípade, že filmový priestor je poskladaný z rôznych reálnych, ale miestom odlišných priestorov, vytvorí sa takýto celok v predstave diváka. Musia byť však splnené ostatné predsnímacie jednoty.

Celá akcia nakrútená v takomto kľúčovom celku (angl. Master shot) je výbornou pomôckou pre strihača. Strihač sa lepšie orientuje v priestore a jednotlivých vzťahoch, prečíta akciu a potom ľahšie doplní jednotlivé detailné zábery podľa významu a potreby. Osobne sa mi takéto zábery osvedčili najmä pri zložitých akčných scénach, kde treba naozaj prehľad, kde kto je a čo robí.

Príkladné použitie orientačného celku som našiel aj vo filme *Stratené v preklade*. Sekvencia nočného baru začína dlhým nadhľadovým VC, ktorý zachytáva celý interiér. Kompozíciou a svetlom sú dominantné prvky, ktoré sa objavujú aj v nasledujúcich záberoch. V kompozícii dominuje speváčka, ktorá je navyše vo výrazných červených šatách. V druhom zábere sa objavuje už v PC a je teda dostatočne odexponovaná pre ďalší dej. V ďalších PD záberoch sa objavujú stolíky s lampičkami, ktoré boli svojím jasom dominantné v prvom zábere, preto sa nám v sekvencii viažu a zároveň sme v priestore zorientovaní.

Pri ďalšom návrate do tohto priestoru už orientačný celok nepotrebujeme. Divák je v tomto priestore dostatočne zorientovaný.

V súvislosti s pravidlom filmovej osi nás orientačný celok čiastočne oslobodzuje a zorientovaný divák prehrešky proti tomuto pravidlu veľakrát ani nezaregistruje. Napríklad pri pokuse o vylúpenie v dennom bare vo filme *Pulp fiction* (Pulp Fiction, r. Quentin Tarantino, 1994). Ani napriek akcii viacerých osôb a častým prechodom cez os rôznymi spôsobmi nemá divák problém s orientáciou, pretože bol pred tým riadne zorientovaný.

4 ZÁBER, VEĽKOSŤ ZÁBEROV

4.1 Čo je záber

Umenie je ako myslenie v obrazoch, čiže obraz v sebe neoddeliteľne spája funkciu poznávaciu i estetickú, pretože je tvorený syntézou formálnych a obsahových prvkov.

G. W. F. Hegel

Ak filmové okienko považujeme za statickú jednotku filmu, tak záber je najmenšou dynamickou jednotkou filmu [10, s. 35].

Technicky by sa dal záber definovať ako dĺžka filmu alebo magnetického záznamu, ktorý prebehne v kamere od jej zapnutia po zastavenie.

Môžeme ho definovať aj ako minimálnu jednotku montáže, základnú jednotku kompozície filmovej naratívnosti alebo jednotku filmového významu.

Každý záber je vlastne znakom nesúcim určitý význam, je nositeľom informácie. Nemusí vyjadrovať len obrazy zo života, ale aj odrážať postup myslenia tvorca. Záber teda môže zobrazovať aj ľudské vnútro a vyjadrovať tak pocity.

Lev Kulešov začal prvý chápať záber ako surovinu, ako slovo, ktoré je samé osebe viacvýznamové. Až v spojení s ostatnými slovami (zábermi) nadobúda svoj význam. Dôkazom toho je známy pokus Kulešova s detailom tváre herca Možuchina v spojení s inými zábermi. Takto vzniklo významové zafarbenie záberu a s ním aj myšlienka, že film vzniká až v procese montáže [10, s. 11-13].

4.2 Veľkosti záberov

Veľkosť záberu je premenlivá vzdialenosť k predvádzaným udalostiam a je základným výrazovým prostriedkom, ktorý používa filmár, keď literárny jazyk scenára prekladá do filmovej reči režisérskeho scenára.

Jerzy Plažewski

Zmena veľkosti záberu snímaných predmetov je rovnako stará ako kinematografia a vyplýva zo samej podstaty filmovej reči, ktorú tvorí využívanie pohybu.

Zmena veľkosti záberu vyplýva aj z povahy ľudského vnímania. V skutočnosti sa nikdy nestáva, aby sme nejakú udalosť sledovali z jedného miesta. Náš pohľad najskôr sleduje celé prostredie a až potom sa začneme zaoberať jednotlivými fragmentmi, čoraz podrobnejšími detailmi daného prostredia.

Členenie udalostí na jednotlivé zábery zodpovedá jednotlivým častiam našej pozornosti. Filmový tvorca sa prevažne snaží zostať v súlade s vrozenými dispozíciami diváka – pozorovateľa.

Premenlivá vzdialenosť k plynúcim udalostiam je základným výrazovým prostriedkom, ktorý využíva filmár, keď textovú podobu filmu prekladá do filmovej reči. Členenie záberov podľa veľkosti sa stalo zaužívanou metódou. V hranom filme hodnotíme zábery vo vzťahu postavy a funkcie prostredia.

Vo filmovej distribúcii sa viac-menej aj u nás udomácnil formát pomeru strán filmového políčka 16 : 9, ktorý vytlača formát pomeru 4 : 3. Postupnou digitalizáciou a prechodom na HDTV (televízia s väčším rozlíšením) sa formát 16 : 9 presadzuje aj v televíznej praxi a o niekoľko rokov sa stane štandardným formátom. Preto aj pri obrázkoch demonštrujúcich veľkosti záberov použijem formát 16 : 9.

Formát obrazu má vplyv, hoci nie zásadný, najmä na kompozíciu záberov.

Na úvod pomenovanie záberov a stručná charakterizácia [14, s. 54]:

Veľký celok (VC) – úplný obraz miesta deja, celkový pohľad, malá ľudská postava je podriadená svojmu prostrediu, je málo registrovateľná, stráca sa v krajine alebo v mase ľudí. Služi na zdôrazneniu atmosféry. Má nezastupiteľnú funkciu pri orientácii v prostredí.



Veľký celok

Celok (C) – človek je situovaný vo vzájomnom vzťahu k prostrediu, ľudská postava zaberá asi dve tretiny výšky obrazu, pozadie naďalej zaujíma dôležité, ale nie hlavné miesto, zachytáva prehľadne celé miesto akcie, podstatné sú akcie, nie mimika.



Celok

Polocelok (PC) – postava je ukázaná celá, prostredie hrá druhoradú úlohu, možnosť plného využitia gestikulácie a expresívneho prejavu herca.



Polocelok

Americký plán (AP) – postava je zobrazená asi po kolená, začína zaujímať dominantné postavenie, prostredie vnímame len prostredníctvom jej akcie, inak len okrajovo. Je bežný pri dialógu niekoľkých osôb najmä pri širokouhlých formátoch alebo pri dialógu odohrávajúcim sa v pohybe.



Americký plán

Polodetail (PD) – poprsie ľudskej postavy, teda obtiažna gestikulácia rúk, zachytáva zreteľne hercovu mimiku, prostredie sa takmer eliminuje.



Polodetail

Detail (D) – ľudská tvár vyplňa väčšinu plochy obrazu, markantne zdôrazňuje protagonistu, vyvoláva blízky kontakt diváka s postavou najmä emočne, preniká do vnútra postavy, do myslenia a pocitov.



Detail

Veľký detail (VD) – fragmenty postavy, ktoré si pri bežnom pohľade nevšímame – oči, ruka alebo zväčšený obraz rekvizity (jej štruktúra). Pôsobí ako výrazný akcent, zvýrazňuje význam dôležitých rekvizít a skutočností.



Veľký detail

V západnej kinematografii sa používajú ako ekvivalenty nami označovaných veľkostí záberov označenia [1, s. 16-17]:

Big close up (BCU) – zodpovedá VD

Close up (CU) – D

Close shot (CS) – PD

Medium shot (MS) – AZ

Full shot (FS) – PC

Long shot (LS) – C až VC

4.3 Voľba veľkosti záberu

Na tomto mieste prichádza aj na druhú podmienku väzby záberov podľa poučky: dva nasledujúce zábery, ktoré sa viažu, musia byť v niečom nezhodné...

Nezhodné by teda mali byť vo veľkosti, uhle pohľadu a kompozícii. Ak sú zábery v týchto parametroch príliš podobné, prichádza k nežiaducim efektom. V prípade, že pri PD osoby v druhom zábere zmeníme uhol, ale nezmeníme veľkosť, hlava komicky poskočí na rovnakom pozadí a nepomôže nám ani čiastočná zmena kompozície.

Tento problém je markantný najmä pri zostrihu ankiet. Kameraman vopred nemôže predpokladať, v akom poradí budú respondenti zoradení a preto je nevyhnutné, aby pri každom rozhovore menil nielen kompozíciu, uhol snímania a veľkosť záberu, ale aby si vyberal aj rôzne pozadia za respondentmi.

Podobná chyba vznikne, ak v rovnakej situácii pri zábere (PD) na postavu, bude druhý záber väčší (napr. AZ), ale nezmeníme uhol snímania a kompozíciu. Postava nám od kamery odskočí, prípadne v opačnom poradí záberov, priskočí.

Týmto problémom pri väzbe dvoch záberov sa jednoducho vyhneme, ak pri zmene veľkosti záberu zmeníme aj postavenie kamery a kompozíciu.

Znova však platí, že ak tieto pravidlá porušujeme zámerne a systematicky, môžu slúžiť ako výrazový prostriedok. V prvom prípade, keby sme napríklad monológ v PD zostrihali tak, že hlava v každom strihu poskočí, mohli by sme tak napríklad vyjadriť neštandardný duševný stav postavy a pod.

Vo filme *Vítazi a porazení* (Any Given Sunday, r. Oliver Stone, 2000) je takouto formou prezentovaný zdravotný stav jedného z hráčov futbalu. Podmienkou pri takejto forme je, aby takéto spojenie záberov nebolo ojedinelé. Pri zopakovaní takéhoto strihu divák pochopí systém a zámer, za akým účelom je vytvorený. Kompozície susedných záberov musia byť mierne odlišné.

V druhom prípade, prískok v osi kamery (angl. Jump cut), má funkciu výkričníka, resp. na niečo dôležité upozorňuje. Vo filme *Lola beží o život* pri telefonáte hlavných predstaviteľov filmu Loly a Manniho je takýmto spôsobom akcentovaná vážnosť situácie, v ktorej sa ocitli. Po strate peňazí sú vystavení životnému nebezpečenstvu.

Vráťme sa však k voľbe veľkosti záberu. Z úvodu tejto kapitoly by mylne mohol vzniknúť dojem, že dôležité je určovať veľkosti záberov tak, aby sa jednotlivé veľkosti pravidelne striedali. Je to pravda len z veľmi malej časti.

Veľkosti záberov spravidla určuje režisér, ktorý transponuje literárny scenár do technického. Veľmi často na technickom scenári spolupracuje kameraman a v tom lepšom prípade aj strihač.

Určenie veľkosti záberu predovšetkým závisí od úlohy človeka v danom zábere. Podradná úloha človeka v topografii priestoru ponúka použitie veľkého celku, dynamická akcia vedie k použitiu celku, prípadne polocelku. Gestikulácia a vonkajšia hra herca využíva polocelok alebo americký plán. Mimický prejav herca umožňuje vylúčiť hercove telo a sústrediť sa na jeho tvár v polodetaile alebo detaile [7, s. 50].

Podme sa teda pozrieť na jednotlivé veľkosti záberov bližšie z hľadiska ich použitia.

Veľký celok (VC). Umožňuje obsiahnuť územie, ktoré sa neskôr bude zobrazovať po častiach, a určiť zásadné priestorové vzťahy, topografiu miesta tak, aby sa divák podľa možností sám vedel v tomto prostredí zorientovať. Veľký celok nahrádza zemepisnú mapu a architektonický náčrt, ale aj kalendár, hodiny a predpoveď počasia.

Veľký celok umiestňuje človeka do kontextu zemepisných podmienok a do pomeru daného prostredia, určuje jeho vzťahy k vonkajšiemu svetu, ktorý v zábere tejto veľkosti je dominantnou hodnotou. To je jeho informačná funkcia.

Veľký celok, najmä ak sa používa viac, ako treba, zmenšuje človeka strateného v krajine a architektúre. Veľký celok vedie herca k divadelnosti gesta, neprípustného v ostatných záberoch. Drobná ľudská silueta nemôže konkurovať pozadiu.

Nedostatok veľkých celkov môže diváka dezorientovať, narušovať plynulosť deja, môže pôsobiť nezrozumiteľnými skokmi v priestore a čase. Naopak, prebytok veľkých celkov môže nudiť, lebo nedovoľuje preniknúť do hlbších významových vrstiev jednotlivých obrazov a sekvencií.

Veľké celky majú zvláštnu schopnosť otvárať a zatvárať jednotlivé sekvencie i celé filmy. Uvedenie sekvencie alebo filmu veľkými celkami je ľahko vysvetliteľné. Majú najväčšiu informatívnu kapacitu, ktorá je dôležitá najmä pre rýchle rozvinutie deja – expozíciu.

Zakončenie deja veľkým celkom sa nedá vysvetľovať rovnako. Veľký celok má v tomto prípade zovšeobecňujúcu platnosť, váhu posledného slova [10, s. 40].

Celok (C). Môže slúžiť aj ako náhrada veľkého celku v malých interiéroch, kde nie je fyzicky možné pozorovať akciu z väčšej vzdialenosti.

Celok spresňuje najdôležitejšie údaje veľkého celku a slúži na prenos pozornosti z pozadia na hrdinu (menej často to funguje obrátene), čiže spája prvok „kde“ s prvkom „kto“. Preto sa používa predovšetkým tam, kde prostredie významnou mierou môže lepšie charakterizovať postavu.

Rovnako dobre môže slúžiť použitie celku na odcudzenie sa od prostredia, prípadne na vyjadrenie pocitu osamelosti. Vo filme *Stratené v preklade* na vyjadrenie osamelosti hlavného hrdinu použili celkový záber na hotelovú izbu, kde sedí na posteli a bojuje s nudou a samotou v cudzom prostredí (obr. 7).



Obr. 7

Keď tvorca ponechá divákovi dosť času na to, aby sa oboznámil so všetkými zložkami celku, prechádza zvyčajne k bližším záberom a ďalší vývoj deja, najmä jeho vyvrcholenie, sleduje z menšej vzdialenosti [10, s. 41].

Polocelok (PC). Pri určení veľkosti tohto záberu sa teoretici rozchádzajú. V jednom prípade zachytáva PC postavu celú, podľa iných je zhodný s americkým plánom. Keby sme hľadali ekvivalent PC formátu 4 : 3 v širokouhlom formáte 16 : 9, potom by to bol práve AZ. Nič sa nemení na tom, že ich použitie a dramaturgický význam sú veľmi podobné. Prenášajú ťažisko z pozadia (už predtým známeho) na človeka.

Americký plán (AP). Tento druh záberu je vizuálny a je blízky tomu, ako vnímame ľudí zo svojho okolia, keď nijaká podrobnosť na seba nesústreďuje našu pozornosť a keď sa ani my nezaujíname o celé široké okolie alebo krajinu. Vo vzťahu k polocelku (ale aj americkému plánu) všetky ostatné druhy záberov znamenajú, že sa naša pozornosť sústreďuje alebo uvoľňuje.

Americký plán bol menej populárny v dobe nemého filmu, zato po vynáleze zvuku sa okamžite uplatnil práve pre využitie v dialógových scénach. Umožňuje totiž vyjadriť výraznejšiu mimiku reagujúcich postáv, poskytuje priestor pre gestikuláciu i vzťahy medzi jednotlivými aktérmi [10, s. 41-42].

Ak vo filme prevažujú zábery typu amerického plánu, najmä v komorných scénach, film začína byť únavný a monotónny. Preto sa tvorcovia snažia komplikovať dialógové scény vnútorným pohybom v zábere.

Polodetail (PD). Dekorácia v tomto druhu záberu prestáva pre diváka takmer existovať. Pravdepodobne sa s ňou už stačil oboznámiť. V mnohých prípadoch môže tvorcovi záležať na efekte prekvapenia. Pomalý odjazd kamery alebo prechod k záberu s väčšou veľkosťou môže odhaliť nečakanú scenériu, napríklad ukázať prítomnosť iných osôb, ktoré spôsobia náhly dejový zvrät.

Polodetail ukazuje herca maximálne po pás, čím zároveň určuje horizontálne hranice okienka. Zmestia sa doň najviac tri osoby, preto je vhodný na pokračovanie pohybu začatého v americkom pláne, keď už vieme, aká je podstata konfliktu. Tvorca tu odlišuje postavy najdôležitejšie pre dej tým, že ich izoluje od ostatných a naplno na ne sústreďuje divákovu pozornosť [10, s. 42-43]. Pre schopnosť zachytiť mimiku tváre je polodetail najpoužívanejší pri dialógoch, kde je dôležitý aj herecký výraz.

Detail (D). Jeho pôvodný názov bol „premier plan“. „Premier plan“ bol v estetike nemého filmu rozhodujúcou kategóriou filmovej špecifickosti a presvedčivým dokladom odlišnosti filmového umenia. Bol nenahraditeľnou súčasťou kinematografie.

Je zo všetkých druhov záberov emocionálne najintenzívnejší a zároveň aj najsilnejším nástrojom. Detail zároveň určuje, kam sa má divák pozeráť. V prostredí, kde sa odohráva dej, sa neuskutočňuje nič zaujímavejšie, než je zachytené v detaile. Detaily pribúdajú vo filme tým viac, čím viac sa dej blíži k rozuzleniu [10, s. 43-47].

Veľký detail (VD). Ľudská tvár sa v zábere tejto veľkosti na projekčné plátno už nezmestí celá, iba sa ukazuje jej časť, alebo nejaký malý predmet v značnom zväčšení. Veľký detail človeka sa používa (na rozdiel od detailu) ani nie tak na sledovanie jeho duševných reakcií, ako na zdôraznenie určitých jeho povrchových (telesných) vlastností.

Pri špecifickom osvetlení a kompozícii môže veľký detail tváre zvýrazniť krásu ženy (detail očí), ale častejšie vyznieva ironicky, alebo priamo odhaľuje skutočnú podobu.

Veľký detail zvierata alebo predmetu personifikuje daný objekt (v spojení s osobou, ktorá s predmetom narába, preberá na seba jeho rolu, vtlača mu rysy herca). Veľké detaily neživých predmetov sa dajú rozdeliť na informačné a emocionálne. Tie prvé, všedné a z estetického hľadiska málo zaujímavé, ukazujú zblízka dejovú podrobnosť, ktorá by v inom zábere bola nečitateľná, alebo by nebola dosť jasná. Ide o také bezvýznamné zábery ako obsah nejakého priestoru, text listu, mapa.

Fyzická činnosť predvádzaná vo veľkom detaile môže odhaľovať obsah hlbšie než doslovný obsah (poskytuje divákovi priestor na domýšľanie) a vyvolávať okrem iného napätie (brúsenie noža v úvode filmu *Mesto bohov*), hrôzu (úvodná scéna jazdy veľkého detailu po slizkých telách vo filme *Votrelec*), súcit (zoznam židovských mien vrývajúci sa do papiera na písacom stroji vo filme *Schindlerov zoznam*).

Zaujímavé je priradovanie veľkých detailov tela mladého dievčaťa k záberom hlavného hrdinu vo filme *Parfum – Príbeh vraha* (Parfume: The Story of the Murderer, r. Tom Tykwer, 2006). Asociatívne sa vytvára ilúzia pachového vnemu, ktorému hlavný hrdina podlieha.

V *Requiem for a dream* pri erotickom zblížení Harryho a Marion je veľkými detailmi dotýkajúcich sa častí tela vyjadrený ich citový – intímny vzťah.

Film málokedy končí veľkým detailom, ale často je predposledným strhujúcim výjavom (*Občan Kane* – nápis na horiacich saniach pripomínajúci stratené detstvo hlavnej postavy) [10, s. 48-49].

5 VÄZBA ZÁBEROV, NADVÄZOVANIE POHYBU, VCHÄDZANIE DO ZÄBERU A VYCHÄDZANIE Z NEHO

Ak sme v predchádzajúcej kapitole uvažovali výhradne len o jednom zábere, zameriame sa teraz na to, ako najlepšie zviazať dva nasledujúce zábery, aby dramatická akcia plynula hladko a rytmicky z jedného záberu do druhého. Opäť, pochopiteľne, hovoríme o záberoch bezprostredne nadväzujúcich v jednej obsahovo i časovo súvislej sekvencii, spĺňajúcej tri jednoty: miesta, času a deja [14, s. 78].

Do takejto sekvencie však môžeme spojiť aj mozaiku záberov, ktoré majú len málo spoločného a napriek tomu sa viažu. Viazajú sa môžu na základe emócie, pocitu, istej estetickej jednoty a najmä témy a myšlienky. V takomto prípade môžeme hovoriť o akejsi vnútornej väzbe – *vnútornej kontinuite*.

Oveľa častejšie sa však v rámci jednej sekvencie stretávame s *kontinuitou vonkajšou*, teda ide o väzby, kde akcia alebo dialóg prechádza plynulo zo záberu do záberu.

Strihať treba v tom zábere, kde je postava v pohybe, a ako nasledujúci treba pripojiť taký záber, v ktorom buď pokračuje ten istý pohyb alebo trvá pohyb iný.

G. W. Pabst

5.1 Vnútorne pohybové väzby

Táto zásada plynulosti pohybu smeruje k plynulému vývoju akcie, k dynamickému spôsobu rozprávania. V súčasnej kinematografii je trend čo najviac vynechávať nepodstatné činnosti, opisy a prechody. Čoraz viac sa filmové rozprávanie približuje k prirodzenému mozaikovitému vnímaniu človeka.

V prípade, že pohyb v nasledujúcom zábere nie je priamym pokračovaním pohybu z prvého záberu v rámci dodržania plynulosti, musí druhý záber obsahovať pohyb, ktorý má rovnaké tempo, rovnaký smer a musí byť zhodný v prednámacích jednotách. Rozdielny by mal byť najmä v kompozícii, prípadne v rakurze. Pre takéto diskontinuálne viazanie záberov musia vzniknúť podmienky už počas nakrúcania.

Napríklad vo filme *Dvanásť opíc* (Twelve Monkeys, r. Terry Gilliam, 1995) sa hlavný hrdina v úvode filmu oblieka do špeciálneho odevu, aby mohol vystúpiť z podzemia na kontaminovaný povrch zeme. Reálne by takéto obliekanie trvalo asi desať minút, vo filme netrvá ani minútu. Takúto kondenzáciu v čase si však nemôžeme dovoliť v každej situácii a v každom žánri.

Veľmi rušivo pri nadväzovaní pohybu pôsobí, keď sa krátko pred koncom záberu objavuje náznak nového pohybu alebo nový element, dokonca aj vtedy, keď je len v druhom pláne. V nasledujúcom zábere sa nám podobná pohybová nadväznosť len ťažko hľadá. Takéto prípady sú časté v dokumentárnych filmoch, kde dej pred kamerou nie je organizovaný.

Záver môžeme ukončiť v náznaku začínajúceho pohybu, ak v nasledujúcom zábere vidíme z iného postavenia kamery toho istého herca pokračujúceho v rovnakom pohybe. Ak zábery spojíme, čo možno v najprudšom pohybe, zvyšujeme tým dojem plynulosti akcie a celková koncepcia skladby sa dynamizuje. Zároveň spojením v najdynamickejšom mieste pohybu môžeme zakryť prípadné nezhody v záberoch. Pravidlom tiež je, že aj pri takejto priamej kontinuite medzi zábermi vynecháme v strihu jedno i viac filmových políčok. Teda, ak sa v prvom zábere postava postaví zo stoličky, druhý záber nastrihneme v momente pohybu vstávania o kúsoček vyššie, ako končil prvý záber.

Okrem rovnakého spôsobu vstávania treba dávať pozor pri nakrúcaní hlavne na rovnaké tempo. Vo všeobecnosti je veľmi dôležité urobiť zábery s presahom, aby strihač v strižni mal možnosť voľby miesta strihu.

Miesto strihu nie je určené len akciou, ale aj charakterom postavy a pohnútkou k tomuto činu. Ak strihneme ešte pred postavením sa osoby a v druhom zábere je na začiatku krátka výdrž, môže ísť o nerozhodnosť, ak na pokojový prvý záber strihneme prudký pohyb vstávania, pôjde o prekvapenie. V istom prípade sa kratučká fáza vstávania môže aj zopakovať (lenivý, chorý, pod vplyvom alkoholu...).

V princípe, ak striháme v pohybe, strih je dynamický a dramatický. Ak striháme v pokojovom mieste, strih je epický, pokojný.

Povedzme si v tejto súvislosti, ako je to so záberovými väzbami pri sekvenčnej technológii, keďže v súčasnosti prežívame boom rôznych televíznych seriálov a reality show vyrábaných práve takouto technológiou.

Vo filme a v televízii existujú odlišné zákonitosti vnímania času jednotlivých sekvencií. Časovo a obrazovo uzavreté sekvencie (obrazy) televíznych inscenácií prebiehajú v reálnom čase, vo filme vo filmovom čase.

Pre film je charakteristické, že takmer v každom strihu sa vynecháva väčšia či menšia časť pohybu a práve voľba dĺžky vynechaných častí je jedným z prostriedkov, ktorými strihač ovplyvňuje temporytmus rozprávania [14, s. 80].

Strih televíznej inscenácie pôsobí na rozdiel od filmu dojmom omnoho uvoľnenejšieho tempa, dokonca sa občas zdá, že niektoré strihy sú nepresné. Ak nejde o priamy prenos (napr. divadelnej inscenácie), je preto priam nevyhnutný postprodučný zásah do takéhoto dramatického diela. Divák si príliš zvykol na filmové rozprávania a takáto inscenácia pôsobí na neho pri svojom reálnom čase zdĺhavo a neakčne.

Vo filme neustálym používaním menších či väčších časových skratiek, prípadne použitím prestrihu vieme akciu skrátiť tak, že divák si túto diskontinuitu neuvedomí. V televíznej inscenácii sa kamerovým strihom kondenzovať nedá a akcia sa musí odohrať celá.

Na druhej strane je takáto technológia zárukou absolútne presného, jediného pohybu, kontinuálne nadväzujúceho. Ani toto však vždy neplatí. Snímanie rovnakej akcie z rôznych uhlov môže spôsobiť, že v strihu vznikne dojem zopakovania akcie alebo vynechania istej časti. V praxi sa to často nazýva aj „dverový efekt“. Ak sa pozrieme z rôznych uhlov na pootvorené dvere, z každého uhla vidíme tento stav inak. V jednom krajnom pohľade sú takmer otvorené a v druhom krajnom pohľade temer zavreté. Preto pri rozzáberovaní sekvencie musíme dbať na to, aby takéto zábery nenasledovali po sebe.

5.2 Vonkajšie pohybové väzby

Vonkajším pohybom chápeme rôzne pohyby kamery: panorámy (hovor. švenky), jazdy (kamera sa pohybuje na vozíku) a priblíženie (vzdialenie) snímaného objektu zmenou ohniskovej vzdialenosti objektívu (transfokáciou).

Vo filmovej a televíznej kamerovej technike nastal obrovský pokrok v zariadeniach, ktoré dokážu kameru rozposhybovať a umožniť snímať aj z tých najnemožnejších uhlov a pozícií (stady cam, jimmy jib, dolly jib a pod.). Povedzme si teda niekoľko zásad, ako zábery v pohybe kamery spájajú.

Základom je už spomínané dodržanie jednôt, tempa hereckej akcie v oboch záberoch. Úlohou kameramana je nakrútiť tieto zábery v rovnakom tempe pohybu kamery, prípadne transfokácie. Potom nie je problém, okrem opačného pohybu, nastrihnúť na seba akékoľvek panorámy. Možným riešením je aj použitie prelínačky.

Ak spájame dve panorámy v pohybe, optimálne by bolo v oboch dodržať okrem rýchlosti aj smer pohybu kamery. Na to, aby sa však takéto panorámy spojili, musí byť ich predmetná náplň rovnaká v predsnímacích jednotkách a rozdielnosť v druhom zábere dosiahneme zmenou veľkosti záberu a uhla snímania. Prípadne môžeme zvoliť prechod cez „stieračku“, teda cez predmet v popredí, ktorý nám na niekoľko políčok zakryje obraz.

V prípade, že panorámy rovnakú rýchlosť nemajú, treba prvý záber nechať zastaviť a druhý väčšinou nastrihneme tesne do pohybu. Niekedy je priam nevyhnutné, aby panoráma zastala aj z hľadiska zrekapitulovania si predmetného obsahu panorámy. Opäť to závisí najmä od žánru i obsahu záberov.

Podobné pravidlá platia aj pri nadväzovaní záberov jázd. Musíme dodržať rovnaký smer a rovnakú rýchlosť pohybu kamery.

Pri kombinácii záberov v pohybe kamery so statickými zábermi je takmer pravidlom, že takýto záber musí zastať. Výnimkou je len situácia, keď vonkajší kamerový pohyb preberie výrazný vnútrozáberový pohyb a tým túto nedokonalosť vo vedomí diváka zotrie.

Vrátim sa k sekvenčnej technológii, kde strihač v spolupráci s hlavným kameramanom musia vopred riadiť operátorov kamerových žeriavov a podobnej kamerovej techniky, aby boli informovaní, kedy majú pohyb začať a kedy ukončiť.

Tradične, ako pri predchádzajúcich pravidlách, porušujeme aj pravidlá vonkajšej pohybovej nadväznosti so zámerom dosiahnuť istý výrazový prostriedok.

V úvode muzikálového filmu *Chicago* (Chicago, r. Rob Marshall, 2002) je bláznivá atmosféra nočného podniku vyjadrená protismernými jazdami a panorámami.

V prípade filmov Věry Chytilovej sú pohyby kamery takmer zo zásady nedokončené a nadväznosť záberov je zámerne neplynulá za účelom psychologizácie rôznych situácií a s cieľom preniesť túto atmosféru aj na diváka.

5.3 Vchádzanie do záberu a vychádzanie z neho

Pri pravidle osi v súvislosti s vchádzaním do záberu a vychádzaním z neho sme si naznačili aj viaceré možnosti dramatizácie. Najprv si však pomenujeme niektoré pravidlá pri spájaní takýchto záberov, prípadne ako riešiť problémy vzniknuté pri nakrúcaní.

Ak nemáme dôvod, určite by sme nemali ani na konci prvého ani na začiatku druhého záberu nechávať prázdny záber. Zbytočne by sme tým vytvorili napätie a dojem časových skokov.

Ukážme, ak je to možné, osobu v oboch záberoch. Na konci prvého záberu ju strihneme v pravom okraji, v druhom zábere v ľavom okraji odchádza od kamery. Keď nie je tento pohyb presne nakrútený, napríklad chôdza nemá rovnaké tempo, alebo nie sú dodržané jednoty hereckej akcie, zábery strihnuté týmto spôsobom by sa nám veľmi neviazali. Preto buď prvý záber odstrihneme v plnom pohybe v strede kompozície a v druhom zábere hneď po strihu postava vojde, alebo hneď ako v prvom zábere opustí obraz, strihneme druhý, kde je už akcia či pohyb v plnom prúde. Jedno, dve prázdne políčka stačia na to, aby „zdôvodnili“ narušenie continuity. Dĺžku pohybu v oboch záberoch volíme podľa okamžitého tempa sekvencie. Keďže sa snažíme o zachovanie plynulosti, musíme dbať aj na to, aby postava v druhom zábere dostúpila na nohu, ktorou v prvom zábere vykročila.

Pri akčných žánroch postavy väčšinou nenecháme vychádzať zo záberu a ani vchádzať do neho. Akcia tak zostáva neustále dynamická. Mení sa len kompozícia a veľkosť záberu. Príkladom takýchto záberových väzieb je film *Lola beží o život* (Lola rennt, r. Tom Tykwer, 1998), ktorý sa z väčšej časti odohráva v behu hlavnej hrdinky.

V prípade, že sa zábery vychádzania a vchádzania neviažu, je ďalšou možnosťou vsunúť medzi ne prestrih. Ak však prestrih nemá v tomto rade záberov opodstatnenú funkciu, bude pôsobiť technicky a môže narušiť plynulosť a temporytmus rozprávania celej sekvencie. Preto je dobré nakrútiť si pri každej akcii aj zmysluplné prestrihy, ktoré sa môžu v strižni využiť.

Iným možným riešením je upútanie pozornosti náhlym a nečakaným strihom, najlepšie v najdynamickejšom momente pohybu.

Keď osoba vyjde zo záberu a záber necháme prázdny, môže mať tento postup (často v spojitosti so zvukom) svoju funkciu (napätie, očakávanie). Väčšinou po vyjdení osoby preberie v zábere prvý plán nejaká dôležitá rekvizita, ktorá prináša novú informáciu. V prípade, že ide len o doznenie záberu, lepšie je indiferentné prostredie. Zvuk (hudba) má v tomto prípade za úlohu, okrem emocionálnej funkcie, podržať divákovu pozornosť.

Aj prázdny záber, do ktorého postava vojde, môže byť informáciou o prostredí, vyjadrením atmosféry a tiež môže diváka držať v napätí a očakávaní.

Expozícia filmu *Mlčanie jahniat* (The silence of the lambs, r. Jonathan Demme, 1991) demonštruje práve uvedené pravidlá. Pri behu hlavnej hrdinky lesom sú zoradené zábery, kde podmienky na ich plynulé nadviazanie nie sú vždy splnené, preto občas postava prvý záber na malú chvíľu opustí, alebo vstupuje do prázdneho druhého záberu. V pochmúrnom prostredí lesa podporeného tajomnou hudbou vytvárajú tieto výdrže mierne napätie. Hrdinka je snímaná kamerou v pohybe, ktorej pohľad je neskôr privlastnený subjektívnemu pohľadu muža, ktorý jej prináša správu.

Pri príchode k budove a v samotnej budove je v každom zábere výdrž na začiatku alebo na konci záberu. Teraz však majú inú funkciu. Jednak je nimi zdôraznená rozľahlosť budovy a komplikovanosť cesty do kancelárie, ale hlavne pri každej takejto výdrži sa nám dostáva množstvo informácií v rámci expozičie miesta a hlavnej postavy vo vzťahu k tomuto prostrediu. Informácie dostávame cez uniformovaný komparz, zbrane, tabuľky na dverách a rôzne iné rekvizity.

Rovnako vo filme *Dvanásť opíc* sú pri prechádzke hlavného hrdinu po zamorenom zemskom povrchu výdržami pred vchádzaním a po vchádzaní a vychádzaní zo záberu vytvorené miesta pre expozičné informácie a napätie.

V prípade, že chceme ukázať, ako postava vchádzajúca do záberu a vychádzajúca z neho chodí bezcieľne krížom-krážom po krajine, alebo dlhý čas ide za nejakým cieľom, môžu sa smer vchádzania a vychádzania striedať, prípadne v takejto sekvencii môžu byť aj jazdy, subjektívne pohľady atď. Vo filme *Jízda* (Jízda, r. Jan Svěrák, 1994) je takto vyjadrená bezcieľna jazda automobilmom hlavných hrdinov.

V tomto filme je tiež nápadité riešenie „blúdenia v kruhu“. Dva rovnaké, statické celky, do ktorých vchádza a z ktorých vychádza auto, sú na seba strihnuté a zmenu zaznamenávame len na pohybe lístia stromov. V strihu vzniká časová skratka – čas blúdenia, než sa znova vydajú rovnakou cestou. Prázdny začiatok druhého záberu je enormne dlhý a vytvára pochybnosť, či sa objaví znova to isté auto.

6 TEMPO A RYTMUS

6.1 Dĺžka záberu a jeho čitateľnosť

Uvažujme najprv o samotnom zábere bez ohľadu na susedné zábery. Do strižne sme z kamery (laboratória) dostali záber, ktorý obsahuje aj rozbeh kamery, klapku, dojazd kamery, režisérove „stop“ vo zvuku. Takýto záber nazývame *technický*.

Odstránením týchto technických častí záberu, ktoré väčšinou pre vlastný film nemajú cenu, dostaneme *pracovný* záber. Niektorý záber však bude prestrihávaný ďalším záberom. Napríklad v prípade dialógu nakrútime najprv v jednom zábere všetky repliky jednej postavy a potom druhej. V strižni takýto záber rozstriháme na samostatné repliky, ktoré potom medzi sebou striedame. Z jedného záberu sme pre záverečnú strihovú skladbu vytvorili viac samostatných záberov. Nazývame ich *skladobné* zábery [14, s. 67-68].

Pri prechode na magnetické páskové médiá tento technologický postup stratil čiastočne svoje opodstatnenie, pretože jednotlivé zábery sa vyhľadávali na tomto páse a pristrihávali sa lineárne na výsledný (zostrihový) pás. Virtuálne systémy prevzali spôsob a čiastočne aj terminológiu z klasickej filmovej technológie (bin, clip, subclip...).

Ak nepočítame zatiaľ s nadväznosťou záberu na oba susedné, je rozhodujúcim kritériom pre miesto strihu, teda určenie dĺžky záberu, aby záber bol dostatočne čitateľný a zrozumiteľný, aby v ňom prebehla akcia v plánovanej dĺžke a aby v ňom odznela replika, ak má celá v tomto zábere odznieť.

6.2 Určenie dĺžky záberu

Dĺžka niektorých záberov je vopred určená akciou, ktorú zachytáva. Dĺžku takýchto záberov stanoví režisér už pri nakrúcaní. Je teda nevyhnutné, aby ju odhadoval skladobne, vzhľadom na dĺžky susedných záberov.

Dĺžku väčšiny záberov však určuje strihač s režisérom. Základným kritériom na určenie dĺžky záberu je jeho zrozumiteľnosť. O zrozumiteľnosti a emotívnosti záberu nerozhoduje záber nikdy sám, ale vždy v súvislosti s predchádzajúcimi a nasledujúcimi zábermi.

Čitateľnosť záberu v sekvencii je ovplyvnená mnohými faktormi. Nezávisí len od jeho dĺžky, ale od množstva ďalších parametrov, ako jeho poradie v sekvencii, dramaturgický význam, obrazové hodnoty (veľkosť záberu, kompozícia, osvetlenie, farebná tonalita), spojenie so zvukom atď.

Veľký celok rušnej ulice môže byť na začiatku filmu veľmi dlhý a divák má stále čo objavovať. Ak ho zaradíme uprostred filmu, divák už pozná niektoré súvislosti, pozná hlavných hrdinov, vie ich (vďaka kompozícii, osvetleniu, kostýmom) v dave nájsť a sledovať. Záber teda môže byť kratší ako v prvom prípade.

Podobne pridaním komentáru k záberu, ktorý opisuje napríklad funkciu nejakého prístroja, objavujeme stále nové faktory a dĺžka záberu sa v závislosti od komentára môže niekoľkonásobne predĺžiť a pri tom diváka „neomrzí“.

Pri určovaní dĺžky musíme tiež dbať na základné nasadené tempo rozprávania (temporytmus), ktoré potom určuje dĺžkové hodnoty záberov celej skupiny. Temporytmus je v zásade podriadený žánru.

Dĺžka záberu určí do značnej miery aj rýchlosť ďalšieho divákovho vnímania. Preto po dlhom expozičnom zábere nesmie nasledovať príliš krátky záber. Divák naladený na voľné vnímanie z prvého záberu by nestačil príliš krátky záber *prečítať*.

Určením dĺžky záberu máme v rukách dôležitý nástroj strihovej skladby, ktorým môžeme výrazne ovplyvniť vyznenie rôznych dramatických situácií.

Napríklad príliš dlhý záber, ktorý spravidla rozptyľuje a nudí, môže za istých okolností zvyšovať napätie. Týka sa to najmä hororových žánrov a sekvencií, kde vytvárame napätie očakávaním divákovi viac či menej známej udalosti.

Práve tak príliš krátky záber vyvoláva dojem, že pred divákom niečo skrývame, vyvoláva pocit neistoty, zmätku, uponáhľanosti atď., najmä pri viacnásobnom opakovaní tohto postupu [14, s. 68-69].

Dĺžka záberov v skladbe je však relatívna hodnota. Ak hovoríme o dvoch záberoch ako o rovnako dlhých, neznamená to, že majú rovnakú časovú dĺžku. Zábery môžu byť rôzne dlhé na mieru a divák napriek tomu má dojem, že trvajú rovnako dlho. Jeden je zložitejší ako druhý. Zložitejší teda „trvá“ viac ako jednoduchší. Na diváka pôsobia však ako rovnako dlhé [7, s. 146-147].

6.3 Rozoznievanie a doznievanie záberov

Na začiatku filmu, dielu i menšej časti filmu by sa mal prvý záber rozoznievať, zatiaľ čo ďalšie obyčajne nastupujú už bez znateľného rozoznenia, hoci dramatické rozoznenie filmu alebo dielu vytvára celá skupina záberov. Rozoznieva sa aj záber, ktorý začína zdanlivo plnou akciou. Na konci filmu alebo dielu záber doznieva. Doznenie je nesmierne dôležitá súčasť filmovej skladby. Záber, ktorý končí bez doznenia, môže priamo zadusiť divákov dojem z práve ukončenej sekvencie alebo aj celého filmu. Doznenie väčšinou predlžuje dielo za hranicu konkrétneho deja. Divák sa v jeho priebehu preladuje, buď aby spojil všetko, čo až doteraz videl, s nasledujúcou časťou, alebo na konci diela s reálnym životom. Preto záber nesmie skončiť pred doznením, ale nemal by ani preznieť. Keby záber trval príliš dlho, divák by ho začal vnímať ako samostatnú snímku. „Vyšiel“ by z atmosféry diela do všedného života tak, že by sa tomu, čo na plátne videl, odcudzil.

Rozoznenie a doznenie nepoužívame len na začiatku a na konci dielov alebo filmu. Rozoznieť by mal tiež prvý záber celkom malého, čiastkového úseku deja a posledný záber takéhoto úseku by mal doznieť [7, s. 150-151].

Výnimkou je rapidmontáž, kde sú všetky zábery sekvencie približne rovnako dlhé vrátane úvodného a záverečného záberu.

Krátke, ale účelné rozoznenie malého úseku pôsobí na diváka ako veľké začiatkové písmeno vo vete a doznenie ako bodka či bodkočiarka. Rozoznenie a doznenie podporuje členitosť deja, čo je pre účinok filmu nesmierne dôležité [7, s. 151].

6.4 Filmové tempo a rytmus, definovanie, porovnanie s hudbou

Tempo v hudbe je stupeň rýchlosti, v ktorej je skladba zahraná (largo, moderato, presto...). Analogicky vo filme je tempo určené rýchlosťou akcie, pohybom hercov (niekedy vo viacerých plánoch), prudkými zmenami kompozície, kadenciou dialógov, ale tiež rýchlosťou pohybu kamery (nájazdov, panorám, transfokácie a pod.) v rámci jedného záberu. Tempo je podradené celkovému spôsobu rozprávania (akčné, baladické), ktoré vychádza zo žánra.

Rytmus je v hudbe definovaný ako pravidelné striedanie prízvučných a neprívučných dŕb. Vo filme tým najčastejšie rozumieme frekvenciu striedania záberov, ale to je veľmi zjednodušené. Mechanicky chápané by sa mohlo zdať, že film je rytmicky postrihaný vtedy, keď sú všetky zábery rovnako dlhé, alebo keď sa pravidelne opakuje záber dlhý a dva krátke (ako daktyly v poézii alebo valčík v hudbe) a pod. Toto formálne poňatie sa nazýva montážovým alebo hudobným rytmom a vyskytovalo sa najmä v nemom filme, kde v spojení s obsahom záberov vytváralo obrazovú melódiu filmu (*Mechanický balet*, Ballet mécanique, r. Fernand Léger, 1924; *Symfónia veľkomesta*, Die Sinfonie der Großstadt, r. Walter Ruttmann, 1927).

Rytmus, tempo, metrum, prízvuky, gradácia, frázovanie a pod. sú nielen špecifickými hudobnými kategóriami, ale sú príznačné aj pre iné oblasti života a sú atribútmi aj filmového obrazu. Pomerne voľné a cieľavedomé manipulovanie s časovými štruktúrami je špecifickým výrazovým prostriedkom filmu.

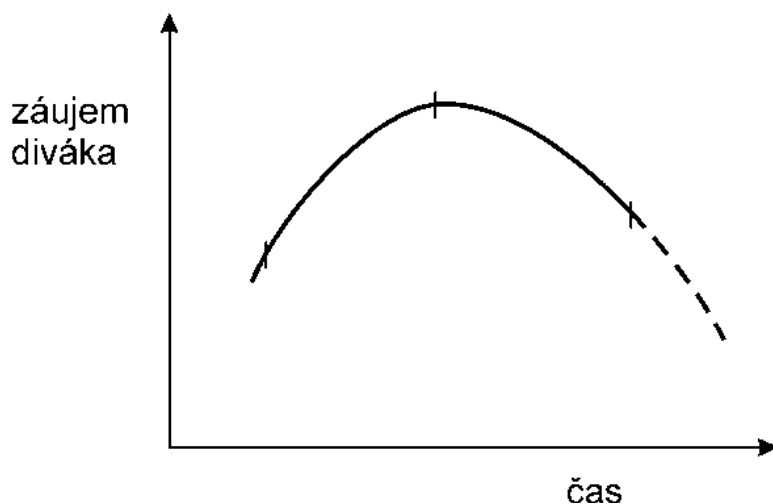
V máloktorom inom druhu umenia okrem hudby sa štruktúry tejto dôležitej filozofickej a psychologicko-kategórie uplatňujú tak bezprostredne a umelecky. Kým pri hudbe možno nielen číselne vyjadriť tempo, rytmus a agogiku, ale aj presne analyzovať mnohé melodické, harmonické a iné faktory podieľajúce sa na jej celkovej výstavbe v čase, filmový rytmus je viac pociťovanou kategóriou. Je to komplex rôznych faktorov, ktoré v časovom aspekte aktivizujú a usmerňujú vnímanie filmu subjektom diváka.

V strihovej skladbe teda spravidla nemôžeme rátať s pravidelným opakovaním strihov, rytmus chápeme ako vzájomné vzťahy dĺžok jednotlivých záberov.

Pri určovaní dĺžky záberu sme hovorili o závislosti od rôznych činiteľov, ktoré určujú jeho dĺžku.

Pozrime sa teraz na dĺžku záberu z pohľadu diváka.

Po strihu sa objaví záber a postupne je viac či menej čitateľný, divák po určitej dobe pochopí jeho zmysel a potom jeho záujem slabne. Ak si predstavíme v grafickom znázornení krivku divákovho záujmu (krivka zrenia záberu), môžeme rytmus strihu určovať podľa toho, či striháme pravidelne v okamihu kulminácie krivky zrenia, pred ním alebo po ňom. Opäť je tento spôsob určený spôsobom rozprávania deja. Pri baladickom spôsobe rozprávania striháme po kulminačnom bode (psychologizácia deja, čas na preniknutie do vnútra postáv), pri dramatickom a akčnom striháme v kulminačnom bode, prípadne ešte pred ním.



Obr. 8

Priebeh krivky na obrázku (obr. 8) je veľmi všeobecný a vzťahuje sa k záberu, ktorý neobsahuje nijaký výraznejší vnútrozáberový rytmus. V niektorých dlhých záberoch záujem diváka môže kolísť podľa atraktívnosti jednotlivých častí záberu. Ide napríklad o dlhé monológy a dialógy vo filmoch Woody Allena, ktoré majú svoj vnútorný dramatický vývoj.

Rovnako je to pri dlhých záberoch typických pre filmy Ingmara Bergmana, ktoré sú budované vnútrozáberovou montážou a nahrádzajú teda niekoľko záberov spojených strihom. Kamera svojím pohybom prináša pre diváka stále nové informácie, rovnako ako herecké akcie (alebo repliky) v rôznych obrazových plánoch preberajú prvý významový plán. Sú to teda viac divadelné výrazové prostriedky. Bergman používa objektívy s veľkou hĺbkou ostrosti, nepoužíva teda preostrenie charakteristické pre vnútrozáberovú montáž.

V úvode filmu *Forrest Gump* (Forrest Gump, r. Robert Zemeckis, 1994) je záber, ktorý reálne trvá dve a pol minúty. Vďaka tempu a vnútrozáberovému rytmu však divákovi ako dlhý rozhodne nepôsobí. V tomto zábere je tempo určené pohybom vnútri záberu, ktorý vytvára poletujúce pierko, pohyb kamery, ktorá pierko sleduje a pohyb osôb a rekvizít (dopravných prostriedkov). K tomu sa pridávajú úvodné titulky a, samozrejme, hudba. Kamera drží pozornosť diváka svojím pohybom, ale aj prinášaním nových informácií o mieste a dobe, v ktorej sa nachádzame. No a v závere záberu odhalíme hlavného hrdinu, ktorého cez detskú knižku v kufríku a kostým dokážeme charakterizovať. Informácie sú postupne dávkované a vytvárajú vnútorný rytmus záberu.

Mnoho režisérov sa v strižni domáha zdynamizovania rozprávania strihom. Pritom nakrútené zábery majú pomalé tempo v hereckej akcii, dialógu i pohyboch kamery. Rytmus striedania záberov však nie je schopný napraviť túto vnútornú pomalosť.

Rytmus je dôležitým prostriedkom citového pôsobenia na diváka. Preto rytmická chyba môže určitý výjav celkom zbaviť účinku a zase mimoriadne prudký rytmus môže mnohonásobne zvýšiť dojem z výjavu, ktorého jednotlivé, ešte nespojené zábery, samy osebe nepôsobia nijako výnimočne [11, s. 132-133].

6.5 Rytmus ovplyvnený príchodom zvuku

S nástupom zvuku do filmu a pri prevahe hovorených snímok tvorcovia akoby zrazu stratili svoj cit pre prudký rytmus, ktorý si vypracovali za posledné roky nemého filmu. Pre väčšinu raných zvukových filmov sú príznačné nadmerne pomalé rozvíjanie témy a dialógy s nekonečnými pauzami. Začína sa pestovať „hovorový“ štýl, ktorý chce slovami objasňovať to, čo by mali riešiť výrazové umelecké zobrazenia. Tento štýl vnáša divadelné prvky do umenia, v ktorom nie sú vhodné. Divadlo opiera svoj účinok o silu hovoreného slova, lebo tam sa nedá uplatniť rýchle striedanie vizuálnych obrazov. Kým film môže meniť zobrazené vizuálne dojmy v čase a v priestore a dať im inú podobu, než akú mali v pôvodnej nasnímanej látke.

Rozvinutie strihovej skladby často meniacej druhej záberov umožnilo nemému filmu dosiahnuť veľké bohatstvo vizuálneho vyjadrenia. Rytmus zvukových zmien musí byť však oveľa pomalší než rytmus striedania vizuálnych obrazov. Rýchla strihová skladba nemého filmu musela uvoľniť miesto menej sa náhliacim záberom, ktoré treba nakrútiť zo vzdialenosti premyslenej vopred a pomerne nemenného miesta, lebo výstavbu filmu viaže hovorené slovo a nie postupné striedanie prudko zozrihnutých obrazov.

Napríklad vo filme *Lásky jedné plavoulásky* (r. Miloš Forman, 1965) je niekoľko veľmi dlhých záberov, ktoré tak však rozhodne nepôsobia. Zábery hlavného predstaviteľa s rodičmi v jednej posteli sú plné slovných gagov a komických situácií, a teda napriek svojej dĺžke nie sú „prezreté“.

Zvukový film sa väčšmi priblížil pravému hudobnému rytmu. Tento rytmus už neurčuje len obrazová skladba, ale aj výstižná zvuková strihová skladba a usporiadanie záberov zvukového záznamu v účinnom kontrapunkte k zobrazeniu [11, s. 213].

Zvuková montáž so sebou nesie vizuálno-akustický rytmus, v ktorom je ako jedným zo základných princípov zvukového filmu možné zvukovým prvkom zdôrazniť veci, ktoré by bez jeho prispenia prešli bez povšimnutia. Obrazová a zvuková montáž by mali kontrapunkticky splývať ako dve melódie. Najúčinnnejšou formou tohto zvukového doplnku je preto asynchrónnosť. *Nemáme počuť to, alebo radšej len to, čo už vidíme* [2, s. 112].

Vo filme je vizuálna stránka diela určujúcou a východiskovou. Má značnú samostatnosť a autoritu vzhľadom na to, že človek až deväťdesiat percent vnemov prijíma zrakom.

Autoritatívnosť vizuálnej stránky má však svoju slabosť. Zvuk, ktorý je k viditeľnému javu pripojený, dostane viditeľnú vec do svojho područia a zmení ju.

Aké nároky má zvuk a najmä komentár na štruktúru skladby vizuálnych záberov, si môžeme uvedomiť na publicistickom filme, ak je strihaný podľa komentára. Ak ho premietneme bez komentára, zábery sa môžu striedať nerytmicky. Niektoré môžu byť príliš dlhé, iné krátke. Aj dosť zložitý záber sa môže zdať bez komentára, vzhľadom na ktorý bol komponovaný, veľmi dlhý. Alebo, obrátene, divákovi sa môže zdať záber bez komentára príliš krátky. V tomto prípade má komentár funkciu priviesť divákovu pozornosť k hlavnej podrobnosti záberu. Divák vedený komentárom nemusí po zábere blúdiť [7, s. 112-113].

Značnú časť väčšiny filmov tvoria dialógové sekvencie. Je to opäť možnosť pre strihača, aby vhodným striedaním pohľadov a skracovaním či predlžovaním páuz pomáhal rytmizovať scény a akcentoval dôležité momenty a reakcie. Strihač musí sledovať predovšetkým zmysel, dynamiku a tempo dialógu a výkony jednotlivých hercov. Technickým prvkom rytmizácie je aj preťahovanie a predsadzovanie zvuku na druhú osobu [14, s. 108].

Vo filme *Horem pádem* (r. Jan Hřebejk, 2004) prebieha jeden z výborne vybudovaných dialógov v kuchyni, pri večeri, medzi Frantom a jeho manželkou. Franta, ktorý je dĺžkou textu v dialógu dominantnejší, je vyvažovaný reakciami manželky počas jeho replík. Ona nielen pasívne počúva, ale vyjadruje sa svojim hereckým, mimickým výrazom. Tieto pozície si pri vývoji dialógu niekoľkokrát vymenia.

6.6 Filmový rytmus v spojení s hudbou

Všetky štruktúry obrazového rytmu sa dostávajú do prudkej konfrontácie s čiastkovými časovými štruktúrami hudby. Niekedy v približných hodnotách (napr. tempo hereckého prejavu s tempom hudby, inokedy vo veľmi presných hodnotách (napr. zmeny záberov alebo dôležité momenty pohybu s prízvuknými momentmi hudby). Spolu s rytmom ostatných auditívnych sústav hudba participuje na špecificky filmovej kategórii – filmovom rytme.

Hudba je spätá s rytmom viac ako filmový obraz. Kým hudobný rytmus je jednou zo základných zložiek hudby v samej podstate, teda význam hudby možno odvodiť zo zložiek od rytmu bezprostredne závislých (ak zmeníme rytmus hudobnej myšlienky, vznikne iná hudobná myšlienka), obrazový rytmus je zväčša len modifikujúcim činiteľom, lebo iba ovplyvňuje chápanie prvkov alebo ucelených segmentov filmového obrazu, ktoré majú svoj základný význam už aj v podobe stavebného materiálu.

Citlivosť sluchu pre vnímanie rytmu je mnohonásobne vyššia ako citlivosť zraku. Preto hudba vstupuje do vedomia filmového diváka v podobe konkrétnych metroritmických tvarov, kým obrazový rytmus modifikuje filmové vyjadrovanie len relatívne, v približných hodnotách.

Z hľadiska časového štruktúrovania je všeobecne aktívnejšia hudba k vnímaniu filmového obrazu ako naopak. Hudobná metroritmika silno vtlačá filmovému vyjadrovaniu svoje hodnoty. Konkretizuje rytmickú povahu pomerne mnohoznačného filmového obrazu, keď do vedomia subjektu vstupujú viac tie momenty filmového obrazu, ktoré sú v nejakej, resp. zaujímavej súvislosti s časovými štruktúrami hudby (napr. pri hudbe rýchleho tempa vyniknú v obraze čiastkové rýchle pohyby alebo naopak, evidentná pomalosť filmového obrazu). Veľká výrazová sila hudby vyplýva aj z toho, že z metroritmickkej stránky tak veľmi modifikuje chápanie filmového obrazu, prioritnej zložky filmového vyjadrovania [8, s. 34].

6.7 Agogika

K zmenám vonkajšieho a vnútorného rytmu dochádza nielen v rámci filmu, ale aj v rámci jednotlivých sekvencií. Tie potom ovplyvňujú aj nadradené tempo rozprávania, ktoré je globálne určené žánrom filmu, ale v jednotlivých častiach filmu viac-menej kolíše. Tieto zmeny tempa a rytmu v dialektickej jednote umožňujú agogiku a gradáciu filmového rozprávania, bez nich by aj najsvižnejší rytmus po chvíli unavil alebo začal diváka nudiť [14, s. 76].

Agogiku môžeme teda definovať ako rytmus vlnenia divákovej pozornosti. Rytmus predstavuje silný nástroj pôsobenia a od chvíle, keď ho začneme usmerňovať, začíname usmerňovať aj diváka. V samom základe filmového diela, v jeho štruktúre spracovania, je vidieť vyjadrenú zásadu striedania rytmu [10, s. 152].

Ivan Stadtrucker definuje filmový rytmus ako „časové vzťahy medzi vnemovými napätiami a uvoľneniami, ktoré vyvolávajú štruktúry filmového diela“, ako „integrálny rytmus, v konfrontácii s ktorým ako základným zanikajú niektoré parciálne rytmy, iné vystupujú“ [8, s. 33].

Každá zmena temporytmu povzbudzuje alebo tlmí divákov záujem o to, čo vidí na plátne. V určitom štádiu však môže unavovať.

Povrchný dojem rýchlej, vzrušujúcej akcie je možné často vytvoriť jednoducho tak, že sekvenciu postriháme do rýchleho temporytmu. To, že zábery nasledujú po sebe čoraz rýchlejšie, vytvára dojem gradácie.

Obmedzovanie dĺžky záberov na minimum však nie je jedinou možnosťou, ako vytvoriť dojem rýchlosti. Lepšie je snažiť sa o striedavú zmenu temporytmu. Rýchle pasáže sa zámerne striedajú s pomalšími, a práve toto striedanie podporuje pocit rýchlosti. Keby bola celá pasáž postrihaná v tej rýchlosti, aká je vo chvíli vyvrcholenia, stala by sa táto maximálna rýchlosť čoskoro jednotvárnou. Dojem naliehavosti, tlmočený divákovi, závisí od kontrastu s tým, čo predchádzalo. Zrýchľovanie temporytmu vyvoláva omnoho silnejší pocit rýchlej činnosti, než aký by dosiahla nemenná rýchlosť strihu.

Dokonalé narábanie so zmenami temporytmu by sa dalo dokumentovať napríklad na filme *Blade runner* (Blade runner, r. Redley Scott, 1982). Napäté sekvencie, naháňačky a súboje s replikantmi sa striedajú s voľnejšími jazdami v dopravných prostriedkoch, ruchom ulice a pod.

V sekvencii v bare, po rozhovore Descarda s majiteľom a telefonáte s Rachel, ktorá prebieha v pomerne pokojnej atmosfére, nasleduje rozhovor s replikantkou Zhorou. Temporytmus sa začína v priebehu ich dialógu zrýchľovať krátkymi dynamickými zábermi. Spomalenie nastáva v dlhšom zábere hlavy pod fénom, ktorý vytvára napätie. Vzápätí je Descard napadnutý a začína bitka, ktorá končí Zhoriným útekem. Nastáva opäť mierne zvolnenie, Descard je ochromený. Temporytmus sa zrýchľuje v nasledujúcej naháňačke (subjektívne pohľady – ručná kamera), kde je použitý krížový strih.

Naháňačka vrcholí strelbou na Zhoru, momenty jej zastrelenia sú v spomalených záberoch. Ďalšia sekvencia, zamyslenie sa Descarda nad svojim poslaním a vzťahu k Rachel (zrejme tiež replikantka), prebieha v postupnom uvoľňovaní napätia, temporytmus sa spomaľuje. Mení sa aj hudba. Vysoké syntezátorové zvuky s napätým tlkotom srdca sa prelínajú do pomalej džezovej piesne.

Zvoľnenie netrvá dlho, objavuje sa ďalší replikant Leon, temporytmus sa zrýchľuje (krátke zábery oboch aktérov pretláčajúcich sa v dave). Začína sa bitka medzi nimi. Pred jej vyvrcholením Rachel v poslednej chvíli zastrelí Leona, nastáva spomalenie v podobe monológu Leona.

Po výstrele sa temporytmus spomalí a napätie opadne. Rozvíja sa nežný vzťah medzi Deckardom a Rachel.

7 ČAS VO FILME

7.1 Mozaikový spôsob ľudského vnímania

Montáž je pre umelca uskutočnením jeho funkcie vyberať. Až filmová montáž nám dala poznať mozaikový spôsob vnímania vonkajšieho sveta človekom. Naše vnímanie skutočnosti má mozaikový ráz. Syntetizujúci rozum skladá nesúvislé vnemy, pozorovania, tvary telies a pohybov do rekonštrukcií udalostí, ktorých sme svedkami. Rozum nakladá s molekulami skutočnosti tak ako pointilisti s drobnými škvrkami čistých farieb – tvorí z nich zložité kompozície podľa tvorbovej vôle [10, s. 141].

Ak sledujeme napríklad futbalový zápas, po čase si zapamätáme už len strelené góly a významnejšie momenty zápasu. Teda analogicky aj pri zostrihu akcie alebo postupu práce ukazujeme divákovi len tie najpodstatnejšie momenty.

Pri dobrej montáži divák vôbec nepozoruje, ako zábery po sebe nasledujú, lebo to zodpovedá normálnym zvratom jeho pozornosti a pretože u diváka sa tak tvorí predstava o celku, ktorá mu poskytuje ilúziu skutočného vnemu.

7.2 Reálny, dramatický a subjektívny čas

Reálnym časom nazývame časovo vymedzený výsek, v ktorom sa dramatické dielo udialo pred zmyslami diváka. Tento reálny čas nemá pre diváka zásadný význam. Má len príležitostný alebo všedne organizačný význam. Pre autora má však reálny čas praktický význam, konštrukčný. Mnohokrát je tento čas určený už pred vznikom diela.

Autorovi ide najmä o zobrazenie času a priestoru, teda nielen o redukciu všedného času, v ktorom sa bežne udalosti merajú. Sú prípady, keď filmový čas zodpovedá reálnemu času. V súčasnej kinematografii som takýto film neobjavil, preto som sa vrátil k filmu *Cleo od 5 do 7*.

Film *Cleo od 5 do 7* (Cléo de 5 à 7, r. Agnès Varda, 1962), trvajúci dve hodiny, sleduje dve hodiny zo života speváčky, ktorá sa dozvedela, že je pravdepodobne chorá na rakovinu. Podrobná analýza by však dokázala, že táto zhoda je len približná, že dramatický čas vonkoncom neuplynie tak rovnomerne ako reálny čas.

U Vardovej dochádza k „zhusťovaniu“ (kondenzácii) a „zriedňovaniu“ (predĺženiu) akcie. Niektoré okamihy sú preskočené a iné zase zdvojené paralelnými akciami na rôznych miestach. Teda zmena reálneho času na dramatický môže prebiehať len v strihu záberov, nie vnútri, a tak dlhé zábery, pohyby kamery, dialógy do filmu vnášajú reálny čas.

Za **dramatický (filmový) čas** považujeme istý výsek vývoja javu (drámy, ale tiež dokumentu objektívnej jednorazovej skutočnosti v publicistickom diele), v ktorom jav vznikol, vyvíjal sa a dospel k novému, vyššiemu stavu. V dramatickom žánri sa môže udalosť odohrať v niekoľkých hodinách, dňoch alebo rokoch. Rovnako sa môže odohrať v niekoľkých sekundách.

Môžeme sledovať mesiac zo života detektíva, päť rokov vojnových udalostí alebo život nejakej osobnosti od narodenia až po smrť. To je ideálny, napriek tomu reálny časový (a s ním prirodzene aj priestorový) rozmer diela. Určujeme ho vo vzťahu podobnosti, v analógii k „všednému“ času ľudí, teda k časovému rozmeru určovanému astronomickým časom, ktorý používame v bežnej praxi.

Vo filme *Čokoláda* (Chocolat, r. Lasse Hallström, 2000) sledujeme krátky výsek zo života (niekoľko mesiacov) Vianne a jej dcéry od príchodu do mestečka cez peripetie s obyvateľmi až po získanie si ich priazne. Film *Parfum – príbeh vraha* zachytáva celý život vraždiaceho parfuméra.

Rovnako môžeme zachytiť život aj niekoľkých generácií. Vo filme sú zachytené najdôležitejšie etapy života a tie sú dramaturgicky pospájané tak, aby vytvorili pútavý príbeh.

Pre pochopenie *subjektívneho* času uvediem príklad zo spomínaného filmu *Parfum – príbeh vraha*. Film začína prípravou na popravu hlavného hrdinu, no po niekoľkých záberoch sa cez VD jeho nosa (symbolicky) preniesieme do retrospektívy, kde je vyrozprávaný jeho životný príbeh. V závere sa vrátíme do tej istej situácie a už v prítomnom čase sledujeme uzavretie jeho osudu.

V prítomnom čase sa teda odohrala len neuskutočnená poprava a jeho cesta do rodného mesta, kde zahynul. Z pohľadu hlavného hrdinu je reálny len tento čas, ostatné je spomienka.

Toto je **subjektívny čas**, čas vo vzťahu k psychológii a pocitom postavy. Treba však odlišiť subjektívny čas, ktorý vníma divák prostredníctvom protagonistu, a subjektívny čas samotného diváka. Je to napríklad vtedy, keď sa dobrý film zdá krátky a nudný film dlhý. A pritom sú rovnako dlhé.

Pri zobrazovaní subjektívneho časopriestoru nezáleží na tom, v akom „redukčnom meradle“ je dramatický čas diela. Nech je čas diela akokoľvek odlišný od normálneho času, subjektívny pocit času a priestoru vzniká vždy z nezhody s časom normálnym. Zavádzanie obrazu subjektívneho času teda nepriamo, ale vtieravo pripomína divákovi hodnoty bežného času, privádza ho na všednú časopriestorovú hladinu, čo je pre pravdivosť a pochopenie diela bezpodmienečne nutné [14, s. 90-94], [7, s. 137-138].

7.3 Odchýlky od reálneho času

Kondenzácia. Nepísaný dohovor každého rozprávača s publikom obsahuje podmienku, že mu budú predkladané iba fakty, ktoré vo filme ako celku niečo znamenajú. Nezávisle od individuálnych rozdielov sa filmová dramaturgia riadi zásadou, že z rozprávania treba odstraňovať akýkoľvek „slabý čas“. Filmové rozprávanie je možné ľahko členiť na ľubovoľný počet časových úsekov, s ľubovoľným počtom ľubovoľne dlhých časových skokov. Každú prostú filmovú činnosť, ktorú treba z nejakého dôvodu ukázať a ktorá nemá samostatný dramaturgický význam, možno skrátiť.

Dialóg a do istej miery aj pohyb kamery zmenšujú možnosť kondenzovať filmový čas. Nemožno ľubovoľne skracovať pauzy medzi dvoma vetami dialógu, pretože ich dĺžka má psychologický význam. Pohyb kamery je prísne podmienený východiskom, cieľovým bodom a rýchlosťou nájazdu diktovanou potrebami dramaturgie alebo psychológie. Čím sa vo filme menej strihá, čím dlhšie sú jednotlivé zábery, tým býva film bližší reálnemu času. V tejto súvislosti sme už hovorili o vnútrozáberovej montáži.

Moderný spôsob strihovej skladby je charakterizovaný neustálym používaním väčších či menších časových skratiek. Tu treba spomenúť aj strih, ktorý nebude len časovou skratkou, ale bude mať aj dramatický význam a nazývame ho elipsou. Elipsa (štylistická figúra) nielen pomáha kondenzovať rozprávanie, ale súčasne podporuje divákovu sústredenosť, udržiava jeho pozornosť, povzbudzuje predstavivosť, pomáha k zmene rytmu.

Vo filme *Match Point* (Match Point, r. Woody Allen, 2005) sa vyjadrenie času stráveného hlavným hrdinom pri práci tenisového trénera počas jedného dňa uskutoční v niekoľkých záberoch. Zábery na trénera sa striedajú so zábermi vždy nových spoluhráčov. Jeden celý tréning je zastúpený len jedným záberom v trvaní jedného úderu.

V opakujúcich sa činnostiach a pracovných postupoch postupne vynechávame čo najviac akcií a ponechávame len tie najdôležitejšie alebo tie, ktoré sú variáciou predchádzajúcej akcie (udalosti). Tak je to aj pri cyklickom rozprávaní udalostí jedného dňa vo filme *Na hromnice o deň viac* (Groundhog Day, r. Harold Ramis, 1993).

Predĺženie. Strihové skladobné operácie dávajú možnosť predĺžiť filmový čas nad dobu skutočného trvania určitej scény. Masaker na odesských schodoch z filmu *Križník Potemkin* (Bronenosec Potomkin, r. Sergej M. Ejzenštejn, 1925) musel trvať asi dve minúty, jeho filmový čas je šesť minút. Zhustené, mnohotvárne udalosti bolo možné reprodukovať len tak, že boli rozbité na jednotlivé motívy: na vojenské čížmy dupajúce po obetiach masakru, na dav zachvátený panikou, na matku, ktorej zabili syna, na kočík s bábätkom rútiaci sa po schodoch, na beznohého mrzáka, na strieľajúce karabíny. Aby tvorca zobrazil priebeh týchto dramatických chvíľ, sústredil pozornosť na niekoľko centier udalostí a tak vzniklo niekoľko samostatných časov. Sú spolu navzájom späté tým, že zostávajú v rámci jedného nadradeného času, ktorý vyznačuje začiatok a koniec tejto scény, ale sú autonómne, čiastočne sa pretínajú a trvajú zároveň.

Citáciu tejto sekvencie nájdeme aj v súčasných filmoch a princíp takejto skladby je neustále platný. Napríklad vo filme *Neúpltní* (Untouchables, r. Brian De Palma, 1987) pri prestrelke na schodišti za prítomnosti matky s dieťaťom v kočiaku.

Divák nepocituje predĺženie ako nerealistickú operáciu, ktorá odporuje jeho skúsenosti, k čomu by nevyhnutne prišlo pri spomalenom pohybe. Takýto postup sa používa nielen vo veľkých scénach, v ktorých je predmetom nášho záujmu mnoho vecí, ale tiež v scénach, ktorých krátkosť by divákovi sťažovala pochopenie skutočného obsahu. Tak sa napríklad v scéne konských dostihov alebo automobilových pretekov predlžujú zábery bojov vo finiši, v ktorých sa skutočný čas znásobuje.

Opakom elipsy, štylistickej figúry, používanej pri kondenzácii, je v istom zmysle *predlžovanie napätia*, keď úmyselne odďaľujeme riešenie dramatickej situácie. Môžeme tak urobiť pomocou akcie herca, ktorý váha, obzerá sa, robí zbytočné pohyby atď. Inou možnosťou je vkladanie neutrálnych záberov.

Rafinovaným prípadom je dočasné zakrytie akcie. Protagonista zmizne, je zakrytý prechádzajúcim vlakom a vidíme ho až po prejení vlaku. Čas, keď ho nevidíme a nevieme, čo sa s ním stalo, nás udržiava v napätí.

Reálny čas môžeme pri vytváraní napätia predlžovať nielen vsúvaním prestrihov, ale aj opakovaním rovnakej časti akcie v nasledujúcich záberoch. Typickým príkladom sú náročné akčné scény, pády áut do priepasti a podobne. Tieto akcie reálne prebehnú veľmi rýchlo. Na dosiahnutie žiadaného efektu sa takéto akcie snímajú z viacerých kamier postavených v rôznych uhloch. Pri kombinácii záberov týchto kamier si môžeme vzhľadom na ich uhol snímania (alebo rakurzu) dovoliť zopakovať reálny pohyb predmetu (časť akcie) tak, že divák si opakovanie neuvedomí. Napríklad, ak na prvý záber kamery snímajúcej padajúce auto v nadhľade, nastrihneme podhľadový záber, nie je problém časť reálnej dráhy pádu zopakovať. Pri opätovnom návrate do nadhľadu alebo do iného uhlu snímania je to obdobné. Výrazné predĺženie dosiahneme zaradením subjektívneho pohľadu vodiča.

Vo filme *Cliffhanger* (Cliffhanger, r. Renny Harlin, 1993) môžeme takto sledovať zrútenie vrtníka.

Príchod hlavného hrdinu na popravisko vo filme *Parfum* je dramatisovaný predlžovaním napätia cez prestrihy prizierajúcich sa a tých niekoľko krokov na popravisko trvá „nekonečne“ dlho.

Zastavený čas. Spomalenie skutočného času jeho predĺžením môže v krajných prípadoch viesť k jeho zastaveniu. Do takto vzniknutej medzery možno vsunúť nejaké iné rozprávanie, spravidla retrospektívu. Vo filme *Parfum* je to moment pred popravou hlavného hrdinu, keď sa prenosieme do retrospektívy.

Táto konvencia je dobre známa z literatúry. Z retrospektívy alebo fikcie sa vraciame do prítomného času presne v tom mieste, kde sme ho opustili. Vo filme *Crash* (Crash, r. Paul Haggis, 2004) odchádzame do retrospektívy a vraciame sa z nej na mieste vraždy prokurátorovho brata.

Zastavenie môžeme dosiahnuť aj stop záberom (mŕtvolkou – obraz v určitom mieste zastaví) a skúmame situáciu v tomto jedinom okamihu [10, s. 250-251].

7.4. Prestrih a čas

Prestrih býva väčšinou záber s podstatne užším uhlom než oba susedné zábery. Súvisí to s jednou z jeho funkcií: informovať. Ak časť akcie nie je v zábere zrozumiteľná – prestrihneme detail. Ak chceme zdôrazniť neočakávaný, prekvapivý alebo dramaturgický závažný moment – prestrihneme detail. Detail, strihnutý samostatne medzi širšie zábery, má v strihovej skladbe funkciu akcentu, výkričníka, upozornenia.

V bežnej praxi má však najčastejšie prestrih funkciu časovej skratky. Priame športové prenosy prebiehajú v reálnom čase, ale pre skrátenú obrazovú informáciu je potrebné stretnutie alebo preteky skrátiť na omnoho kratší časový úsek. V prípade bežeckých pretekov sme teda nechali pretekárov vbehnúť do prvej zákruty, vynechali sme ďalší priebeh a zachytili sme priestor cieľa. Obyčajné spojenie oboch záberov by bolo však pre diváka neprijateľné, pôsobilo by dojmom nelogického skoku v priestore i čase. Ak však prestrihneme tieto zábery záberom publika, divák chápe, že zatiaľ uplynul určitý čas a v dosahu určitých konvencií nepožaduje, aby to bol čas reálny. Je ochotný prijať pretekárov omnoho ďalej, než sú v skutočnosti schopní za ten čas dobehnúť.

Treba vycítiť, kam až môžeme zájsť s časovou skratkou. Je samozrejmé, že ak nakrúcame napríklad príchod vlaku v jednom zábere, nebudeme po prestrihu čakajúcej ženy pokračovať s prvým záberom príchodu práve v mieste, kde sme skončili. Zdalo by sa, že vlak cúvol. Nepomôže však ani to, keď zo záberu vlaku vyberieme časť v dĺžke prestrihu. Začiatok tretieho záberu závisí od rýchlosti pohybujúceho sa objektu, ďalej od tempa akcie (dramatická, epická), od pocitov ženy (teší sa, alebo

tuší tragédiu) a tiež od formálneho obsahu druhého záberu. Predovšetkým však od jeho čitateľnosti. Pri rovnakej dĺžke sa zdá tým dlhší, čím skôr ho prečítame – teda môže aj zastúpiť väčší časový úsek (vlak môže byť v tretom zábere skôr). Preto k rovnakému časovému skoku potrebujeme dlhší prestrih PC alebo C, detail stačí kratší. Ak je detail statický, zdá sa dlhší (uplynie dlhší čas), ak je v pohybe – stačí zapalovanie cigarety –, zdá sa kratší. Zaujímavejší prestrih nám ubehne rýchlejšie, nudný prestrih trvá zdanlivo dlho.

V praxi sa stretávame najčastejšie s technickou funkciou prestrihu. Sprostredkúva väzbu medzi zábermi, ktoré nie je možné zviazať bezprostredne. Ak teda režisér nakrúti dva zábery, ktoré sa nedajú spojiť, použije prestrih, ktorý si dobrý režisér vopred nakrúti pre prípadné použitie.

Najčastejšie použitie takéhoto typu prestrihu zaznamenávame najmä v spravodajských a publicistických žánroch. Najmä pri skracovaní rozhovorov a záznamov zo športových podujatí.

Pri príprave extraktu z ruží v jednom obraze filmu *Parfum* bol zaradený medzi dve nenadväzujúce pracovné činnosti prestrih mačky, ktorá túto činnosť sledovala. Moja prvá reakcia na takýto prestrih bola dosť negatívna. Mačku sme predtým v nijakom zábere nevideli a mal som pocit, že tento prestrih má len technickú funkciu. Asi o dva obrazy ďalej však tento prestrih dostal úplne iný rozmer. Po pokusoch hlavného hrdinu tú istú mačku fahá majster z destilačnej nádoby. Späťne teda dostáva tento prestrihový záber aj iný význam.

7.5 Filmový čas a realita (prítomný, minulý a budúci čas, cyklickosť)

Film je obrazom trvania sveta. V zobrazení vonkajšieho sveta dosiahla fotografia prvýkrát taký stupeň vierohodnosti, ktorý spôsobuje, že na základe reprodukcie objektu pokladáme existenciu samého objektu takmer za rovnako samozrejmu ako existenciu prirodzených predmetov. Film sa už neuspokojuje s tým, že uchováva predmet zachytený v jednom okamihu. Prvýkrát je obraz vecí aj obrazom trvania.

Prítomný čas. Imanentným rysom filmového obrazu je prítomnosť. Podobne ako fotografia vo vzťahu k fotografovmu času vždy predstavuje prítomný čas, tak aj filmové udalosti, hoci sa odohrávajú v dávnej minulosti, vnímajú diváci ako prítomné. Filmári si však pre svoju potrebu vytvorili konvencie umožňujúce rozprávať v minulom i budúcom čase vo forme subjektívnych predstáv.

Pri sledovaní filmu sa zdá, že vidíme veci a udalosti, ktoré sa odohrávajú teraz, ako keby sme neboli prítomní filmu, ale sfilmovanej udalosti. Môžeme teda tvrdiť, že filmový čas sa stáva prítomným časom. To, čo vidíme, je „tu“ a „teraz“, pretože „tu“ a „teraz“ je určené našou prítomnosťou. Úplná pravda to však nie je, pretože inak by sme neboli schopní držať krok s retrospektívnymi zábermi (flashback), so zábermi prospektívnymi (flash-forward), so zrýchlením či spomalením.

Filmový čas má analogickú povahu snovej premenlivosti medzi účasťou a pozorovaním, medzi jednoznačnými a neurčitými vzťahmi. Má kvalitu, ktorá poskytuje filmovému priestoru jeho všeporushujúci charakter [13, s. 27].

Minulý čas. Nazývame ho tiež retrospektívnym dejom alebo retrospektívou. Tento jav však predpokladá, že v tom istom filme sa vyskytuje prítomný čas. Až vo vzťahu k nemu možno hovoriť o retrospektíve. Oným „vzťažným“ prítomným časom môže byť nejaká obrazovo-zvuková dramatická akcia, ak tu ide o normálne posunutie deja v čase späť, alebo obyčajný slovný komentár rozprávača pôsobiaceho v prítomnosti a potom sa celá vizuálno-auditívna akcia prenáša do minulého času vo vzťahu ku komentátorovmu času (napr. vo filme *Forrest Gump*).

Druhým spôsobom sa zdôrazňuje minulosť, ak tu pôsobi stály a každú chvíľu komentárom obnovovaný odstup medzi minulým a prítomným dejom.

Retrospektíva v retrospektíve je prostým dôsledkom prijatej konvencie, ktorú s ohľadom na zrozumiteľnosť nemožno zneužívať. Ako príklad môže poslúžiť film *Jakubov rebrík* (Jacob's Ladder, r. Adrian Lyne, 1990). Tento príbeh zraneného amerického vojaka vo Vietname, ktorý leží v poľnej nemocnici a je na rozhraní života a smrti, mapuje nesmierne komplikované časové riešenia. Kľúč k vnímaniu tohto rozprávania nie je reálny a jednoznačný. Autor tu vo vizuálnej rovine metaforickým spôsobom narába s fenoménom výskumu R. A. Moodyho o „návratoch z druhej strany“.

Objavila sa aj neobvyklá forma filmového minulého času, zobrazeného v jednom zábere s prítomným časom. Prvenstvo patrí Švédovi Sjebergovi. V Slečne Júlii ukázal hrdinku sediacu v kresle a rozprávajúcu o svojom detstve a v pozadí ju v tom istom zábere zároveň vidíme v detskom veku, keď s matkou prechádza miestnosťou. Obe akcie prebiehajú nezávisle od seba, jedna neovplyvňuje druhú, nie je medzi nimi iná väzba ako hrdinkine spomienky, napriek tomu koexistujú na plátne a v divákovom vedomí.

Existujú ešte rôzne formy zdanlivej retrospektívy, ktoré diváka prenášajú do hrdinového subjektívneho minulého času bez toho, aby sa utiekal k objektívnemu minulému času. Na pomedzí stojí zvukový minulý čas, ktorý bez akýchkoľvek zmien v obraze pripomína divákovi známe slová povedané predtým jednou z postáv.

Inú formu zdanlivej retrospektívy používa Chaplin vo filme *Chaplin strážcom verejného poriadku*. Charlie je dojatý pastorovým kázaním a keď pobožnosť končí, vyťahuje z vrečka kostolnú pokladničku a vracia ju. Krádež Chaplin neukázal, ale gesto skrúšeného hriešnika signalizuje vynechanú časť deja.

Budúci čas. Ak predvádza filmový režisér v konfrontácii s hlavným časom rozprávania udalosť, ktorá sa udiala skôr, operuje s minulým časom. Ak teda predvedieme neskoršie udalosti, dostaneme budúci čas. Podľa Plažewského však budúci čas v obrazovej zložke neexistuje. O nemožnosti filmového futuru nerozhodujú technické obmedzenia, ale gnozeologické prekážky, najmä kategoricky ukončený ráz filmového obrazu. V prenesenom zmysle teda možno hovoriť len o zdanlivom budúcom čase. Je späť takmer s každým očakávaním, najmä s takým, keď možno podobu očakávanej udalosti predvídať dosť presne. Prípadne, ak ide o subjektívne predtuchy [10, s. 258].

Vo filme *Lola beží o život* zábermi flash-forward prebehne ďalší životný osud ľudí, s ktorými sa Lola stretáva.

Snovosť filmového priestoru a rozprávačská povaha filmového priestoru, naratívny charakter filmového času sa spájajú tak, aby podporovali viacznačnosť, ktorá môže byť plodná, ale môže tiež len dráždiť. Divák často nevie, či to, čo práve sleduje, je vo filme reálne, alebo je to len dej prebiehajúci v hlave filmovej postavy. Táto viacznačnosť sa vyostruje, kedykoľvek nastáva časový skok, pretože čas (ako zistil už Kant), je formou subjektivity.

Flashback môže predstavovať spomienku postavy, alebo môže byť jednoducho rozprávacou pomôckou. Prospektívny záber (flash-forward) môže reprezentovať predtuchu postavy alebo iba tvorcovu anticipáciu. Keď sa časovo premiestnená scéna pripomenie, znovu ukáže, alebo sa ukáže v predstihu, môže vystupovať buď ako udalosť, ktorá sa takto odohrala, alebo sa odhrať mohla, prípadne ako akcia, ktorá (hoci možno nechcene) všetko spôsobila. Status filmových udalostí sa tak znejasňuje a táto neurčitosť môže prechádzať celým filmom. Napríklad vo filme *Dvanásť opíc* sú opakujúce sa snové scény (vytvárajúce leitmotív), ktoré postupne zapadajú do reality filmového príbehu. Ich povaha a obsah sú v danom okamihu nejasné, ale vyjasnia sa neskôr.

Nápadnejšia dvojznačnosť sa objavuje vo filme *Bezstarostná jazda* (Easy Rider, r. Dennis Hopper, 1969), kde sa letný záber nevysvetleného ohňa na kraji cesty ukazuje na konci filmu ako požiar hrdinového motocykla. Je otázkou, či prvé objavenie tohto záberu je hrdinovou predtuchou, či režisérovým mementom mori, alebo len zbytočnou vsuvkou, ktorej nemožno priradiť nijaký význam.

Opätovnosť (cyklickosť). Posledná zo zvláštnych časových foriem slúži na ukázanie opätovnosti určitých javov. Každé opakovanie vnukne asociáciu s opätovnosťou predvedeného javu [10, s. 259].

Zo súčasnej kinematografie princípom cyklickosti zaujal film *Na hromnice o deň viac*. Film je o televíznom reportérovi, ktorý sa v dôsledku svojej cynickosti a negatívneho vzťahu k ľuďom dostane do situácie, keď sa prebúdzá stále v ten istý deň. Opakovanie je tu symbolizované rekvizitou (rádiobudíkom), ktorý každé ráno presne v tú istú hodinu začne hrať to isté. Opakujú sa rovnaké momenty ako stretnutie so žobrákom, s údajným spolužiakom a pod. Opustenie začarovaného kruhu, po rôznych peripetiách, sa opäť dozvieme podľa budíka.

7.6 Beh času – orientácia diváka

Pre orientáciu diváka je dôležité vyznačiť medzi zábermi, ktoré po sebe bezprostredne nasledujú, aké množstvo času uplynulo a ako vyznačovať dĺžku uplynutého času.

V období nemej éry to bol predovšetkým titulok alebo vizuálne symboly, napríklad opadávajúce listy z kalendára, hodiny ukazujúce plynúci čas, čoraz obnosenejšie topánky, ubúdajúci obsah vo fľaši a pod.

Od zavedenia zvuku po dnes sú najpopulárnejším a najčastejším signálom uplynutého času dialogické prechody. Napríklad vo filme *Dvanásť opíc* je v dialógoch určovaný rok návratu do minulosti hlavného hrdinu. Takáto dialogická predpoveď, konfrontovaná s jej uskutočnením, nielen ukazuje na uplynutý čas, ale určitým spôsobom tiež určuje množstvo tohto času.

Rýdzo vizuálne prostriedky sa viac cenia, ale je podstatne ťažšie vymyslieť niečo originálne. Vo filme *Forrest Gump* je veľmi nápadito určované obdobie podľa významných politických udalostí, ktoré sledujeme vo vysielaní televízie a občas sa v nich (trikom) objaví aj Forrest.

Mnohoročný skok v čase sa dá označiť aj tak, že sa ukáže, ako sa zmenil vek hrdinov (napr. v Jakubiskovej *Tisícročnej včele*). V *Amélii z Montmartru* (Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain, r. Jean-Pierre Jeunet, 2001) je najväčší časový skok realizovaný prelínačkou, kde v prvom zábere je plyšový medvedík a v druhom, rovnakom zábere je medvedík už „zničený časom“.

Veľké časové skoky, ktoré podstatne menia hrdinov osud, sa dajú vyznačovať jedným druhom zhustených sekvencií. Krátke zábery Zampanových a Gelsomininých ciest, spojené prelínačkami a hudbou, zlomky ciest, krajiny za rôznych ročných období určujú vo filme *Cesta* (La strada, r. Federico Fellini, 1954) dobu, ktorá uplynula od zabitia povrazolezca – k opusteniu Gelsominy Zampanom.

Orientovať sa v čase je možné pri veľkých časových skokoch aj tak, že sa úvod novej sekvencie označí titulkom označujúcim miesto a čas, kde a kedy sa ďalší dej odohráva (napr. *1492 – Dobytie raja*, 1492 – Conquest of Paradise, r. Ridley Scott, 1992).

Vo filmoch *Návrat do budúcnosti* (Back to the Future I. – III., r. Christopher Lloyd, 1985 – 1990), kde hlavní hrdinovia cestujú v čase (minulom i „budúcom“), sa dozvedáme o období, v ktorom sa nachádzajú, prostredníctvom rekvizít – z novín, prípadne plagátov a pod.

Vo filme *Lola beží o život*, ktorý je tvorený tromi verziami jednej udalosti v rovnakom čase, je orientácia diváka v čase realizovaná rôznymi nápaditými spôsobmi. Všetky tri verzie začínajú v jednom bode, ktorým je telefonát a záber na hodiny so základnou informáciou, koľko času hlavnej hrdinke zostáva na vrátenie peňazí.

Po ceste za svojim priateľom sú v prvej verzii vytvorené orientačné časové a priestorové body podľa udalostí a ľudí, ktorých stretáva. Na schodisku má konflikt so psom – stretáva matku s kočíkom – dialóg s ochrankárom v banke – stretnutie s otcom a jeho milenkou – zrážka s autom – atď. No a, samozrejme, na záver sa objavujú hodiny, ktoré uzatvárajú časový limit.

7.7 Pohyb a čas

Kombinácie pohybu a času sú odchýlkami od normálneho časového priebehu pohybu: zrýchlený, spomalený, obrátený, zastavený, stroboskopický.

Zrýchlený pohyb. Účinok zrýchleného pohybu je v zásade komický. Môže však vzbudiť aj dramatické napätie, nebezpečnosť akcie, ale iba tam, kde sa pohyb (obvykle mechanický) zbavil meradla ľudskej skúsenosti. Tam, kde divák netuší trik a nemôže tvrdiť, že daný pohyb bol zrýchlený umelo. Napríklad vo filmoch z pretekov automobilov sa takto zvyšuje rýchlosť, tempo zrážok a havárií. Rovnako filmy, kde dominujú rôzne bojové umenia. Ani v jednom z týchto záberov však nesmie byť prirodzený pohyb (napr. idúci človek), ktorý by odkryl tento technický trik.

Spomalenie rýchlosti kamerového snímania má obrovský prínos pre populárno-vedecký film. Umožňuje kondenzovať týždne nakrúcania do niekoľkých minút a po zrýchlení pozorovať procesy, ktoré sú v kategóriách reálneho času okom nepostrehnuteľné. Niektoré časozberné snímania môžeme vidieť i vo filmoch *Powaquatsy* a *Koyaanisqatsy*, kde sú časozberom zachytené rôzne prírodné scenérie.

V reklame, vo videoklipech, ale aj vo filmovej tvorbe (*Requiem for a dream*, *Lola beží o život*) sa používajú rôzne „time warp“ efekty. Nepodstatné časti akcie sa mnohonásobne zrýchlia a tie podstatné zostávajú v reálnej rýchlosti. Je to akoby náhrada za strih a prináša to istý vizuálny efekt.

Spomalený pohyb. Vyvoláva predovšetkým dojem posvätnosti, dôstojnosti, pátosu. Spomalený pohyb umožňuje pozorovať javy, ktoré sú inak v kategóriách reálneho času nášmu zraku nedostupné.

Spomalením je možné ukázať, ako guľka z revolveru preniká okennou tabuľou, alebo aké formy tvorí kvapka vody rozstrekujúca sa na podlahe atď.

Ak zaradíme do sekvencie záberov v reálnej rýchlosti spomalený záber, touto odchýlkou od reality danú skutočnosť akcentujeme a upozorňujeme na jej význam.

V *Telefónnej búdke* je takto do dynamickej sekvencie záberov atmosféry ulice strihnutý spomalený záber telefonujúceho človeka, čo vyjadruje isté „pozastavenie sa“ v kolobehu dňa. V *Parfume* je spomaľovačkami vyjadrená reakcia davu ľudí pri poprave na „raj vône“. Vo filme *Forrest Gump* je prechodom do spomaľovačky zvýraznený „zázrak“, keď v behu pri úteku pred posmievajúcimi sa rovesníkmi odpadávajú z jeho nôh podporné kovové konštrukcie.

Vo filme *Crash* spomaľovačky vo vrchole vygradovanej scény „zastrelenia“ dcéry čierneho zámočníka majú funkciu zastavenia, kde dostávajú priestor silné emócie, Najprv obrovský žiaľ rodičov a po zistení, že útočník strelal slepými nábojmi, radosť.

Príchodom magnetického záznamu a počítačových strihovových systémov sa vykonáva zmena smeru a rýchlosti nakrúteného materiálu priamo v strižni. Elektronické kamery zaznamenávajú obraz vždy v reálnej rýchlosti. Spomalenie vzniká opakovaním rovnakých políčok, pri zrýchľovaní ich vynechávaním.

Bez spomaľovačiek si dnes už nevieme predstaviť nijaké športové prenosy. Vybrané kamery sú pripojené na záznamové zariadenia, z ktorých môžeme akciu zopakovať v ľubovoľnom spomalení a z rôznych uhlov pohľadu.

Obrátený pohyb. Inverzia pohybu bola populárna už v období púťového kina vďaka technickej jednoduchosti. S jeho pomocou sa uskutočňujú náročné scény, ktoré nemožno aranžovať iným spôsobom. Vlak, ktorý na poslednú chvíľu brzdí pred telom hrdinky na kofajniciach, alebo balóny zlietajúce sa do ruky chlapca.

Použitie obráteného pohybu má jednoznačne groteskný účinok. Často inklinuje k efektom čistého nonsensu. Škála uplatnenia je tu však dosť chudobná a efekty tohto druhu divákov dosť rýchlo omrzeli. Používanie obráteného pohybu nájdeme najmä v komediálnych žánroch a rozprávkach.

Veľkú metaforickú silu dosahuje obrátený pohyb v dvoch záberoch z Ejzenštejnoveho filmu *Desať dní, ktoré otriasli svetom*. Cárova socha, strhnutá z podstavca februárovou revolúciou 1917, padá a triešti sa na kúsky. Keď sa však plne prejaví reakčný ráz Dočasnej vlády, roztrieštené úlomky sa stmelujú do cárovej postavy, ležiaca figúra vstáva z dlažby a vracia sa na podstavec.

Raritou je český film *Happy end* (r. Oldřich Lipský, 1966), ktorý sa od momentu vykonania popravy pod gilotínou na začiatku filmu odohráva obráteným pohybom.

Zastavený pohyb. Pokiaľ ide o filmový čas, zastavený pohyb (mŕtvolka) môže pripravovať dramaturgicky a filozoficky dôležitý moment zastavenia času. Mechanické zastavenie pohybu v „zaujímavom“ mieste môže vyvolať jednak otázku, ako akcia (dej) bude pokračovať, alebo si pokračovanie na základe predchádzajúcich informácií vieme predstaviť. Tak ako na konci Formanoveho filmu *Černý Petr* (Černý Petr, r. Miloš Forman, 1963), kde Petrov mentorský otec uprostred preslovu „zamrzne“ a zostáva už len statický obrázok. Napriek tomu si všetci význam jeho nedopovedaného preslovu vedia domyslieť.

Často sa používa zastavenie pohybu ako forma fotografovania. Väčšinou je to formálne napodobnenie pohľadu cez hľadáčik fotoaparátu, ktorý sa doplní mihnutím uzávierky clony a jej príznačným zvukom. Alebo na zastavenom obrázku pribudnú biele okraje fotografie. Bez ohľadu na formu, ide vždy o „vypichnutie“ istého momentu, výrazu tváre, gesta a to z významového alebo estetického hľadiska.

Vo filme *Schindlerov zoznam* (Schindler's List, r. Steven Spielberg, 1993) je takýmto spôsobom spracovaná sekvencia pri večeri Schindlera s nemeckými dôstojníkmi v zábavnom podniku. Cez fotografie „náhodnej fotografky“ je zastavovaný obraz v momentoch – fotografiách, nastrojených Schindlerom pri snahe získať si priazeň dôstojníkov. Zároveň toto zastavenie umožňuje skúmať charakter dôstojníkov v rôznych situáciách.

Vo filme *Match Point* je symbolicky zastavená tenisová loptička nad sieťou a komentár polemizuje o tom, či padne pred sieťou alebo za ňou. To je vlastne metaforou na hru osudu.

Stroboskopický pohyb. Je kombináciou reálneho pohybu a statických políčok. Ich výsledný súčet je však zhodný s reálnou rýchlosťou. Používa sa najmä pri umeleckom zobrazení, je príznačný veľkou mierou štylizácie.

8 ZÁKLADNÉ TYPY SKLADBY

Montáž organizuje filmový materiál zoradením jednotlivých záberov v určitej nadväznosti časovej (dramaturgická skladba) a príčinnej (asociatívna skladba), pričom sa tomuto materiálu dodáva patričný rytmus a plynulosť (technický strih).

Jerzy Plażewski

8.1 Technický strih

Technický strih spočíva v usporiadaní nakrúteného materiálu do plynulého rozprávania s premysleným rytmom, ktorý diváka jasne a logicky orientuje v situačných zmenách [10, s. 144].

Tieto úlohy sú najmä v kompetencii strihača a týkajú sa menších častí diela. Pre ich naplnenie musí ovládať tie gramatické pravidlá, o ktorých sme hovorili. Ide najmä o plynulé nadväzovanie záberov, orientáciu diváka v priestore a rytmus. Samotné remeselné ovládanie pravidiel je však pre strihača len základným predpokladom pre takýto typ skladby. Nevyhnutné je estetické cítenie, zmysel pre rytmus a praktické skúsenosti.

Plynulosť divákovho vnímania strihač musí dosiahnuť (ak opak nie je zámerom) aj napriek tomu, že spája len určité momenty a vybrané fakty v rozdielnom čase a priestore. Optimálne by bolo dosiahnuť u diváka dojem, že celý film pôsobí len ako jeden záber.

Dojem plynulosti sa dosahuje aj na základe schopnosti diváka, ktorý prijíma za normálny taký sled obrazov, ktorý je v skutočnosti nelogický.

8.2 Dramaturgická skladba – spôsoby rozprávania

Dramaturgická skladba má za cieľ, aby sa rozprávanie konštruovalo čo najprehľadnejšie a najsugestívnejšie. Teda radením jednotlivých motívov sa snažíme pôsobiť na diváka čo najintenzívnejšie.

Lineárna skladba. Vyplýva z najjednoduchšieho druhu rozprávania, ktoré pracuje s jednotou deja a často aj s jednotou miesta a času. Je to skladba prísne podriadená chronológii, v ktorej sa špecifickým usporiadaním materiálu žiadne dodatočné efekty nedosahujú. Lineárna skladba slúži vo filme tam, kde ide o oznámenie holých faktov. Je najjednoduchším prostriedkom, ktorým sa dajú rozprávať deje pomocou obrazu. Kauzalita udalostí je lineárna, jednotlivé sekvencie alebo zábery sa viažu ako odpoveď na divákovu hypotetickú otázku: „A čo sa stalo potom?“

Paralelná skladba. Skladba dvoch alebo viacerých motívov, priamo alebo nepriamo od seba závislých, ktoré sa postupne rozvíjajú a v priebehu filmu sa prepletajú. Klasickým príkladom je stavba *Intolerancie*, v ktorej sa prepletá: dobytie Babylónu Kyrom, umučenie Krista, Bartolomejská noc, matka a zákon.

Deje paralelnej skladby môžu súvisieť priestorovo – príbeh mladej dvojice je porovnávaný s podobným, ktorý sa na rovnakom mieste udial pred mnohými rokmi. Častejšia je súvislosť časová – oba paralelné deje sa odohrávajú na rôznych miestach v približne rovnakom čase, napríklad boj stroskotancov o život a postup záchranej výpravy.

V paralelnej skladbe nemusí spojenie motívov vyplývať z prísnej dramaturgickej závislosti, niekedy ide len o to, aby súčasné vnímanie niekoľkých motívov budilo u diváka nové dojmy, ktoré vznikajú ich konfrontáciou. Existujú však aj také prípady, kde sa príbehy nikde nepretínajú, druhý z nich slúži len na kontrast prvého.

Vo filme *Hodiny* (The hours, r. Stephen Daldry, 2002) sledujeme osudy troch žien, ktoré žili v rôznej dobe a na rôznych miestach. Život týchto žien je prepojený románom Virginie Woolfovej *Pani Dallowayová*. Prvá zo žien je sama Virginia Woolfová, ktorá práve píše *Pani Dallowayovú*. Je v hlbokej depresii a chce zmeniť prostredie. V Los Angeles si v roku 1951 jej knihu číta tehotná

Laura Brownová, tiež v depresii z dôvodu svojej úlohy manželky a matky v domácnosti. V roku 2001 v New Yorku pani Dallowayová, čo je prezývka Clarissy Vaughnovej, emancipovanej nakladateľky, chystá oslavu pre muža, básnika Richarda, ktorý zomiera na AIDS.

Film mapuje jeden deň zo života každej z týchto žien, ukazuje ich údel, ale aj depresiu, neistotu a túžbu po slobodnom rozhodovaní. Všetky tieto ich vlastnosti sa okrem spätosti s románom stávajú spoločným menovateľom rozprávania ich príbehov.

Častejší je však prípad dramaturgickej väzby rozprávaných motívov. Jednotlivé motívy sa môžu striedať a chronologicky nadväzovať pri rozprávaní príbehu. Motívy však môžu byť radené bez ohľadu na chronológiu, rovnaká udalosť môže byť vyrozprávaná z rôznych pohľadov. Motívy sú radené tak, aby rozprávanie bolo pre diváka zaujímavejšie a napínavejšie.

Film *Babel* (Babel, r. Alejandro González Iñárritu, 2006) rozpráva tri príbehy, ktoré sa odohrávajú na troch kontinentoch. Prvý motív, chlapcov strieľajúcich na autobus, sa spája s motívom manželov, ktorí sú na dovolenke a sedia práve v autobuse, na ktorý strieľajú chlapci. Incident je vyrozprávaný z pohľadu oboch aktérov, sekvencie sú však na iných miestach filmu. Manželka je postrelená puškou, cez ktorú je prepojený tento motív do Japonska. Jej pôvodný majiteľ je otcom nepočujúceho dievčaťa, ktoré je hlavnou postavou tohto motívu. Motív detí s opatrovateľkou v USA je prepojený cez telefonát s rodičmi, v ktorom sa dozvieme o postrelení ešte skôr, ako sme o tom informovaní z pohľadu manželov.

Synchrónna (krížová) skladba. Je zvláštnym prípadom paralelnej skladby. Motívy, ktoré do seba zapadajú, prebiehajú úplne súčasne.

K fabulárnemu materiálu, traktovanému v každom motíve osve, tu tvorca dodáva svoje diskkrétne „a zatiaľ...“. Divák sledujúci jednu akciu si uchováva plné vedomie toho, čo sa v tej istej chvíli robí na inom mieste. Je veľmi ťažké rozvíjať v celom filme dva rôzne deje v prísnej synchrónnosti, preto synchrónna skladba obyčajne zahŕňa omnoho menšie časti filmu ako paralelná skladba a týka sa spravidla len jednej sekvencie alebo jej časti. Najtypickejším všeobecne známym príkladom sú sekvencie naháňačiek a prenasledovania, kde kamera striedavo zachytáva prenasledovaného a prenasledovateľa. Jednou zo základných podmienok je tu prehľadná orientácia o situácii, hrdinoch, názorné prechody z jednej línie do druhej atď.

Retrospektívna montáž. Spája scény, ktoré sa odohrávajú v jednom čase s evokáciami minulosti. Vzájomné proporcie oboch časových rovín môžu byť ľubovoľné. Celý film môžeme situovať do súčasnosti a v jednom či niekoľkých prípadoch sa pre dejové vysvetlenie, psychologickú motiváciu alebo z iných dôvodov vrátíme do minulosti, ako napríklad vo filme *JFK* (*JFK*, r. Oliver Stone, 1991), ktorý je o vyšetrovaní vraždy amerického prezidenta J. F. Kennedyho. Retrospektívne zábery, väčšinou autentické, objasňujú okolnosti tohto atentátu.

Vo filme *Forrest Gump* sa, naopak, takmer celý film odohráva v retrospektíve a súčasnosť tvorí len akýsi rámec rozprávania s niekoľkými vstupmi. Až po príchode autobusu, do ktorého „rozprávač“ nastúpi, sa prítomný čas stane jedinou linkou rozprávania.

Mozaiková montáž. V súčasnej kinematografii nie je nijakou zvláštnosťou rozprávanie odohrávajúce sa v niekoľkých časových rovinách, ktoré sa vzájomne prelínajú a striedajú v ľubovoľnom poradí, určenom ani nie jednoduchou chronológiou času, ale dramatickou a myšlienkovou koncepciou celého diela. V takýchto prípadoch býva niekedy ťažké určiť správnu chronologickú postupnosť jednotlivých sekvencií, prítomnosť od minulosti.

Takýto spôsob rozprávania je charakteristický pre film Quentina Tarantina *Pulp Fiction* a novšie filmy mexického režiséra Alejandra González Iñárritu *Láska je kurva* (*Amores Perros*, 2001) a *21 gramov* (*21 Grams*, 2003).

V *21 gramoch* Iñárritu nerozpráva príbeh chronologicky, ale „premiešavaním“ jednotlivých motívov, ktoré sa navzájom pretínajú, vytvára mozaiku, ktorá núti diváka dosadzovať jednotlivé čiastočky do kompletného obrazu.

8.3 Asociatívna skladba

Asociatívna skladba spočíva v tom, že obohacujeme divákovo vedomie o obsahy, ktoré nie sú v samostatných vizuálno-auditívnych obrazoch, ale vyplývajú zo vzájomných vzťahov [10, s. 144].

Východisko pre tento typ montáže vzniká už v literárnej príprave, ale mnohokrát rôzne asociatívne spojenia vznikajú až v strižni. Režisér a strihač musia klásť dôraz pri asociatívnej skladbe na správne vyznenie a pochopenie významov takouto skladbou vytvorené. Úlohou tohto učebného textu nie je vyššia strihová skladba, preto zostaneme len pri základnom triedení a pomenovaní spôsobov asociatívnej montáže.

Asociatívnu skladbu Plažewski delí na:

- tvorivú montáž
- skladbu analógií
- skladbu protikladom
- polyfónnu skladbu
- skladbu refrénu

Tvorivá montáž. Vzťah jedného obrazu k druhému vytvára nový pojem, ktorý ani jeden z týchto obrazov neobsahuje. Začiatok používania tohto typu montáže sa spája s Porterom pri práci na filme *Život amerického hasiča*, ktorý spojením samostatných filmov vytvoril nový obsah. Ďalší rozvoj takejto montáže priniesli predovšetkým Vertov a Kulešov vo svojich filmoch a pokusoch. Spájaním vytvárali nové významy nezávisle od jednoty miesta a času.

Vo filme *Účastníci zájazdu* (Účastníci zájezdu, r. Jiří Vejdělek, 2006) je k záberu, v ktorom na nočnej pláži sedí podnapitý otec hlavnej hrdinky odmietnutý manželkou i mladými dievčatami, priradený záber rannej pláže s nohami neznámej ležiacej postavy pri vode, na ktorej pláva prázdna fľaša a topánka. Asociáciou týchto dvoch významov si divák domyslí, že by to mal byť utopený spomínaný muž. Až ďalšie zábery prezradia, že to bol len spánok.

Skladba analógií. Nazývaná aj konštruktívna alebo intelektuálna skladba. Analógia, vytvárajúca zámienku pre takéto spojenie, môže mať široký metaforický zmysel s väčšími či menšími intelektuálnymi ambíciami, alebo úzky zmysel, spojený skôr so zmyslovými dojmami. Konfrontáciu analógií treba zvažovať jednak z hľadiska zrozumiteľnosti metafory pre diváka a jednak preto, aby sa nestala len banálnym klišé.

Vo filme *Parfum* sú zábery kázne v kostole prestrihávané zábermi hlavného hrdinu, v ktorých ovoniava fľaštičky s „ukoristenými“ vôňami dievčat. Pre Grenouilla je viera v parfém rovnaká ako pre veriacich viera v boha.

V muzikáli *Chicago* je vytvorená sekvencia, kde sa striedajú zábery z popravy ženy s retrospektívnymi zábermi kúzelnického čísla, kde vystupuje tá istá žena. Zábery sú viazané pohybovými analógiami, v oboch prípadoch je spoločným prvkom povraz so slučkou. Pohyby a činnosť v oboch situáciách sú takmer rovnaké až do chvíle, keď popravené telo mizne v prepadlisku pod šibenicou za búrlivého potlesku obecenstva. Ten však patrí zmiznutiu ženy pri predstavení. Jedna aj druhá udalosť sa teda stávajú rovnakým predstavením. Súčasne, na jednej strane kladná a na strane druhej záporná emócia, svojím kontrapunktom emóciu znásobujú. V tomto prípade teda môžeme hovoriť aj o skladbe protikladom.

Skladba protikladom. Konfrontácia dvoch záberov vyvoláva tretiu myšlienku o to ľahšie, čím dôslednejšie sú oba zábery vytvorené podľa zásady protikladu (kontrapunktu), šoku (Ejzenštejnova koncepcia montáže „atrakcií“) [10, s. 163].

Takýto spôsob „kontrastnej skladby“ je významovo jedným z najsilnejších, ale treba dávať veľký pozor na zrozumiteľnosť významu, ktorý chceme takýmto spojením dvoch protichodných významov dosiahnuť.

Príchodom zvuku sa používanie takejto skladby prenieslo aj do vertikálnej roviny, teda nejde len o obrazovo-obrazový kontrapunkt, ale aj obrazovo-zvukový alebo zvukovo-zvukový kontrapunkt.

Vo filme *Amadeus* (Amadeus, r. Miloš Forman, 1985) v úvodnej sekvencii odnášajú zakrvaveného Salieriho a tieto zábery sa striedajú so zábermi plesu. V obrazovej rovine na seba svojou odlišnou emóciou narážajú. Veselie na jednej strane a tragédia na druhej strane. Výsledným pocitom je odchod Salieriho do zabudnutia bez toho, že by si to niekto všimol.

Pod celou sekvenciou hrá Mozartova hudba, ktorá vo vertikálnej rovine (obrazovo-zvukovej) vytvára kontrapunkt k záberom bezvládneho Salieriho a významovo dopĺňa myšlienku jeho tragédie spôsobenú Mozartovou hudbou znejúcou na plese.

9 SPÁJANIE SEKVENCÍÍ, ZVLÁŠTNE SKLADOBNÉ FORMY

Definícia sekvencie v zmysle jednoty deja môže mať rôzne výklady, ale všetky sa určite zhodnú, že delenie filmového diela na sekvencie (ich usporiadanie a vzájomný vzťah) má zásadný význam pre filmovú dramaturgiu. Členenie na sekvencie vzniká už pri písaní scenára. Ich následnosť a forma prechodov medzi nimi však veľmi často dostávajú výslednú podobu až v strižni.

Podľa toho, akú funkciu jednotlivé sekvencie plnia, môžeme ich rozdeliť na: expozičné, akčné, popisné, objasňujúce, zhustené a záverečné [10, s. 196-197].

9.1 Spájanie sekvencií

Spojenie posledného záberu prvej sekvencie s prvým záberom druhej sekvencie nie je vždy dobré a správne, ak naplníme len predpoklady na väzbu dvoch nasledujúcich záberov podľa Kučerovej poučky. To sa týka viac záberov vnútri sekvencie. V tomto prípade nám skôr pomôžu nezhody v nasledujúcich záberoch. V prípade ostrého strihu je ich rozdielnosť nevyhnutnosťou. Jednotlivými formami interpunkcie sa budeme zaoberať v ďalšej kapitole. Pri spájaní sekvencií však nie je ani taká dôležitá forma prechodu (interpunkcie) ako dôvod umožňujúci plynulý prechod k nasledujúcej časti rozprávania.

Základné typy prechodov môžeme rozdeliť na: prechody podľa analógie a prechody podľa asociácií.

Prechody podľa analógie. Opierajú sa o jednoduchú podobnosť alebo aj totožnosť vizuálnych, prípadne hudobných obsahov, respektívne o zásadu prostých psychologických asociácií. Princíp analógie nevyžaduje od diváka takmer nijakú asociačnú námahu [2, s. 192-193].

– *Analógia vo výtvarnom obsahu* – ide iba o formálnu zámienku k prechodu. Neraz ide o zakrytie zmeny priestoru. V prvom zábere novej sekvencie sa objaví niečo výtvarne podobné, no odjazdom alebo v ďalšom zábere zistíme zmenu.

– *Analógia v dynamickom obsahu* – prechod čisto formálny a len výnimočne môže vyvolať asociáciu. Takýto prechod je charakteristický pre akčné filmy. Posledný záber sekvencie väčšinou nedoznieva a úvodný záber novej sekvencie nerozoznieva.

– *Analógia v hudobnom (zvukovom) obsahu* – prechod môže byť v rôznych vyhotoveniach rovnakého hudobného motívu alebo cez ruchy, ktoré podobne znejú, hoci majú rôzny zdroj vzniku.

Vo filme *Amadeus* sú takto realizované prechody do retrospektívy pri rozhovore so Salierim. Zahrá motív na klavíri, ktorý pokračuje v predvedení orchestra opery a pod.

Prechody podľa asociácií. V prechodoch tohto druhu nie sú priamo čitateľné analógie, preto sa významová spojitosť sekvencií musí naznačiť veľmi zrozumiteľne. Asociácie vnukne pokračovanie hrdinového pohľadu, pokračovanie jeho myšlienok alebo slovných nápovedí (náznakov ďalšieho deja) [2, s. 193].

– *Pokračovanie hrdinového pohľadu* – tento spôsob prechodov je často používaný vo *Forestovi Gumpovi*, kde sú sekvencie spájané na základe jeho svojského uhlu pohľadu a doplnené aj jeho vnútorným monológom.

– *Pokračovanie hrdinovej myšlienky* – je spravidla následné obrazové vyjadrenie myšlienky filmového hrdinu. Môže ísť aj o vyobrazenie nejakej vyslovenej predstavy.

– *Pokračovanie slovnej nápovedy* – najbežnejšia forma prechodu. Nasledujúca sekvencia nadväzuje na predchádzajúcu dejom, ktorý je slovne predznamenaný v závere prvej sekvencie.

Napríklad vo filme *Telefónna búdka* (Phone Booth, r. Joel Schumacher, 2003) hlas rozprávača oznamuje udalosti alebo postavy, ktoré vzápätí uvidíme.

Vo filme *Little Miss Sunshine* strýko oznamuje synovcovi, že by sa mali vrátiť späť na súťaž krásy malých dievčat a následne vchádzajú do sály, kde súťaž prebieha.

Z formálneho hľadiska je pri nadväzovaní sekvencií treba dbať aj na dôležitú funkciu obrazovej výtvarnej skladby, takzvanú následnú kompozíciu. Ak sú už v scenári presne definované strihové spojenia medzi sekvenciami, môže kameraman pomôcť strihačovi striedaním ľavej a pravej tretiny obrazu v kompozícii tak, že umiestňuje výrazné a nosné prvky striedavo vľavo a vpravo, aby sa pri strihu tieto kompozície neprekrývali. Veľmi užitočné je to najmä pri prechodoch prelínačkou, kde dochádza na istý čas k dvojexpozícii.

9.2 Skladobné formy

Paralelná montáž. Jej forma je zachytená už v scenári, strihačovou úlohou je jej prehľadná realizácia. Každá motivická línia by mala byť charakterizovaná nielen nadväzujúcim dejom, hlavnými protagonistami, prípadne charakteristickým prostredím. Mala by tiež podliehať svojim vlastným časovým zákonitostiam a v rámci jednoty filmu mať aj svoj typický štýl rozprávania. Strihač tomu môže pomáhať dodržiavaním odlišného rytmu línií.

Línie môžu byť odlišné aj formálne, charakterom obrazu, prípadne aj zvuku.

Prechody z jedného deja do druhého musia byť divákovi zrozumiteľné, aby sa vedel orientovať v čase a v mieste daného deja. Treba dbať na správne doznievanie a rozoznievanie medzných záberov, prípadne, ak treba, použiť vhodnú interpunkciu [14, s. 103], [7, s. 155].

Vo filme *Lola beží o život* je retrospektívny dej odlišný od prítomného použitím asi najpoužívanejšej formy, čiernobielym obrazom.

Tam, kde je zámerom, aby divákova orientácia v jednotlivých líniách bola zámerne zahmlievaná, používajú sa len jemné odchýlky, ktoré si divák uvedomí zväčša až spätne.

Vo filme *Večný svit nepoškrvnenej mysle* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, r. Michel Gondry, 2004) je línia práve mažúcej sa pamäti odlišená nepokojnou ručnou kamerou a diskontinuálnym strihom bez pohybových a osových nadväzností.

Zvláštnou formou paralelnej montáže sú dvoj- alebo viacexpozície udalostí, ktoré prebiehajú v rovnakom čase, ale na inom mieste. Vo filme *Telefónna búdka* sú takto zobrazené telefonáty, ale aj akcie policajtov. Týmto spôsobom sa podarilo počas celého filmu udržať jeden priestor, v ktorom sa dej odohráva. Ostatné priestory s telefonujúcimi a pod. boli zobrazené formou obrazu v obraze.

Krížový strih. Používanie krížového strihu poskytuje režisérovi jedinečný nástroj na vyjadrenie fyzického konfliktu. Striedavý strih prenasledovateľa a prenasledovaného udržuje konflikt neustále pred očami divákov a uchováva ilúziu súvislej scény.

Už pri nakrúcaní záberov pre krížový strih musíme dbať na dodržanie určitých podmienok. Na začiatku treba ukázať akciu, pokiaľ možno v celku. Dávame pozor, aby postavy bežali vždy rovnakým smerom. Ak treba, aby zmenili smer, musíme otočenie divákovi ukázať. Nakrúcame dôsledne z jednej strany osi. Snažíme sa diváka orientovať výraznými bodmi na trase, ktorou aktéri prechádzajú.

Pre strednú časť výjavu nakrúcame nielen vzdialené zábery, ale i PC a PD, prípadne aj detaily. V detailnejších záberoch je orientácia potlačená, vytvárame „orientačný tieň“, ktorý sústredí diváka na prejav postáv. Tieto zábery sú spravidla kratšie, aj tak sa v nich snažíme dobre vystihovať výraz tváří, postáv, držanie tela atď., aby sme divákovi ukázali, v akom telesnom a duševnom stave sú.

Podľa výstavby prenasledovania môžeme použiť aj pohľady v smere, kam postavy bežia. Ukazujeme, aké možné prekážky na nich čakajú. V poslednej časti môžeme ukázať tiež miesto, v ktorom by sa mohol prenasledovaný zachrániť, alebo na ktorom zrejme stroskotá.

Krížový strih je náročný pre strihača z hľadiska vytvorenia správneho temporytmu. Na začiatku dbáme na to, aby akcia bola vedená vo voľnejšom, teda informatívnejšom tempe. Čoskoro však tempo zrýchľujeme. Najmä kratšie zábery zblízka dodávajú výjavu dynamiku. Rytmus ku koncu nezrýchľujeme, naopak, musí sa v každom prípade zvoľniť. Diváci musia dobre vidieť, v akom stave sú postavy a ako dopadlo prenasledovanie, ale aj zápas medzi nimi po dosiahnutí. Vyjadrenie meniacich sa šancí oboch aktérov závisí od dĺžok záberov. Predĺženie záberu prenesie dôraz na postavu v zábere [7, s. 153-154], [12, s. 51].

Vo filme *Francúzska spojka 2* (French Connection 2, r. William Friedkin, 1975) nájdeme niekoľko dobre zostrihaných prenasledovaní a najzaujímavejšie z nich je to posledné.

Prenasledovanie „Francúza“ policajtom začína pri prestrelke a v prvých záberoch na chodbe a schodoch sú viditeľní obaja v jednom zábere. Francúz sa postupne vzdáva a divák môže konfrontovať rozdiel medzi nimi cez výrazné miesta na ulici (zábradlie, modrá stena...). Smer ich pohybu zostáva rovnaký.

Francúz naskakuje do trolejbusu a uniká. To sa dozvedáme zo subjektívneho pohľadu policajta, ktorý sa strieda so subjektívnymi pohľadmi Francúza. Cez ne divák dostáva informáciu o vzdialenosti medzi nimi. Dĺžka záberov narastá, na strane prenasledovateľa sledujeme jeho fyzickú námahu.

Pri peripetii so semaforom, keď sa zdá, že by mohol trolejbus zastaviť, je prenesený dôraz na prenasledovaného a jeho obavu. Trolejbus nezastavil a nastáva časť prenasledovania, pri ktorom divák stráca prehľad o vzdialenosti medzi aktérmi prenasledovania. Medzi detailmi oboch aktérov sa objavujú indiferentné prestrihy na ulicu, iskriace zberače trolejbusu a pod.

Trolejbus zastaví a policajt začne Francúza zmätene hľadať. Ručná kamera snímajúca pobežovanie policajta je značne chaotická a strieda sa s pohľadmi policajta hľadajúceho Francúza. Divák je teraz rovnako informovaný ako prenasledovateľ a prenasledovaného objaví znova len cez jeho subjektívny pohľad.

Po zábere na unikajúcu loď je opäť ťažisko na strane policajta, ktorého v detailných záberoch sledujeme v jeho ťažkom psychickom rozpole. Cez subjektívne pohľady odhadujeme jeho ďalšie plány. Unikajúca loď je len v krátkych prestrihoch.

V tomto ťažkom fyzickom a psychickom stave sledujeme policajta na miesto strelby. Pozornosť je prenesená na Francúza, ktorý sa cíti byť zachránený. Nasledujúci záber však odhalí policajta, ktorý naňho mieri. V poslednom zábere padne výstrel, zasiahnutý Francúz padá.

9.3 Zvláštne skladobné formy

Rapidmontáž. Rapidmontážou označujeme uzavretý rad rýchlo sa striedajúcich, pomerne krátkych záberov rôznej predmetnej náplne, ktoré sa na seba nemusia viazať obsahovo ani pohybovo. Zábery sú viazané ostro alebo prelnutím, či dvoj- i viacexpozíciou. Pretože sú krátke, musia byť riešené v stručných, dôrazných a zreteľných rysoch. Zábery sú „dávkové“ tak rýchlo, že divák nemá čas premýšľať o správnosti alebo kritériách jednotlivých väzieb.

Tieto zábery potom vo svojom celku oznamujú divákovi určitý pojem alebo pocit: zmätok, paniku, veselosť, dopravný chaos, predtuchu, predstavu a pod. Pri výbere a radení záberov nie je rozhodujúca vzájomná väzba, výhodnejší je ich kontrapunkt. Výsledný dojem vzniká zo vzájomnej zrážky jednotlivých záberov, každý musí sám osebe smerovať vo výsledku k danému cieľu, nemôže byť zaradený len náhodne. Jedinou formálnou požiadavkou na radenie záberov je snaha, aby nasledujúce zábery príliš nedisharmonovali v kompozícii a v tonalite.

Vo filme *Requiem za sen* (Requiem for a dream, r. Darren Aronofsky, 2000) sú rapidmontáže v niekoľkých variáciách, meniacich sa podľa druhu drogy, vyjadrením skratového konania spojeného s jej použitím.

Šnupanie kokaínu je vyjadrené veľmi krátkymi zábermi, ktoré sú symbolické pre tento spôsob užívania drogy. Rozbalenie vrečka s drogou – neidentifikovateľný mikroskopický záber – bankovka – rúrka zo zrolovanej bankovky – kopček bieleho prášku – šnupanie – mikroskopický záber prieniku drogy do tela – zväčšujúca sa zrenička. Vybielenie posledného záberu už len potvrdzuje účinok drogy.

Vo filme *Lola beží o život* rapidmontáž tých najznámejších dovolenkových destinácií s ich charakteristickými dominantami vizuálne zachytáva predstavu, kam má namierené bezdomovec, ktorý zobral tašku s peniazmi.

Mozaika. Na rozdiel od rapidmontáže je takáto sekvencia zložená z autonómnych, samostatne zrozumiteľných záberov, ktoré majú len málo spoločného a napriek tomu sa viažu.

Viazať sa môžu na základe emócie, pocitu, istej estetickej jednoty a najmä významovej a myšlienkovvej jednoty.

V úvode filmu *Schindlerov zoznam* je expozícia hlavného hrdinu realizovaná cez mozaiku záberov, kde každý z nich symbolicky vyjadruje nejakú vlastnosť (obleky a kravaty – spoločenské postavenie a vkus, zlaté gombíky – majetok a peniaze, na ktoré je daný dôraz – prezrádzajú obchodníka). Spojením týchto záberov (symbolov) je vyjadrený charakter a spoločenské postavenie tejto postavy. Pritom v tejto sekvencii nie je jediný záber, ktorý by odhalil jeho tvár.

V *Parfume* je mozaikou záberov rôznych predmetov vizuálne vyjadrená zmes pachov a vôní. V *Telefónnej búdke* zase skupina záberov z ulice, ktorá zachytáva spektrum telefonujúcich ľudí, je spojená témou mobilného telefonovania. Multiexpozícia záberov zmenšených do malých štvorčekov vytvára mozaiku nielen významovú, ale aj vizuálnu.

9.4 Filmová interpunkcia

Jedným z výrazových prostriedkov spojeným predovšetkým s väčšími celkami filmového diela je filmová interpunkcia, členenie. Filmovú interpunkciu nepoužívame len preto, aby sme divákovi dali najavo, že skončila určitá dramatická časť (veta, diel atď.) a začína sa iná. Používame ju vždy súčasne aj preto, aby sme vyvolali určitý emotívny účinok. Každá interpunkčná forma má zároveň význam spojenia i oddelenia (rozčlenenia).

Interpunkčné znamienka má každé dielo prebiehajúce v čase. V niektorých umeniach sa uplatňujú výraznejšie (divadelné akty, románové kapitoly), v iných sú diskretnejšie (pauzy oddeľujúce jednotlivé časti symfónie). Všade však majú rovnaký účel: umožňujú divákovi, aby sa spamätal, aby samostatne uvažoval, aby si zrekapituloval predchádzajúcu časť – umožňujú, aby správne pochopil autorov zámer.

Najstarším prostriedkom interpunkcie bol *titulok* v nemom filme. K najpoužívanejším v minulosti aj dnes patrí *zatmievačka* označujúca skončenie určitej sekvencie alebo celého filmu. Nasledujúcu sekvenciu spravidla začíname *roztmievačkou*, podobne ako začiatok filmu. *Zatmievačka* i *roztmievačka* sú spravidla sprevádzané aj so zapnutím a vypnutím zvuku. Týmto spôsobom interpunkcie zvyčajne oddeľujeme väčší časový posun medzi sekvenciami. Iným variantom je vybielenie (obraz plynule prechádza do bielej a späť).

Prelínanie, ďalší z najpoužívanejších spôsobov interpunkcie, spočíva v zámene jedného záberu druhým tak, že jeden záber, ktorý postupne zaniká, je nahradzovaný nasledujúcim záberom postupne sa objavujúcim. Pri prelínačke prevláda spájajúca funkcia. Oddeluje dva časové a priestorové úseky, ale v rozprávaní nedochádza k takej výraznej pauze, sledovaná myšlienka sa rozvíja bez prerušenia, tempo filmu sa nemení. Sekvencie po prelínačke zväčša nemávajú novú expozíciu. Napríklad vo filme *Brutálna Nikita* zmena správania a najmä výzoru po neurčitej dobe trvania prevýchovy sa udeje v jednej prelínačke, v ktorej sa strapatá Nikita zmení na uhladenú dámu.

Prelínanie bolo kedysi obľúbenou formou prechodu do retrospektívy. Dnes je používaná najmä pre svoju estetickú a výtvarnú funkciu. Zo záberov, ktoré navzájom prelínajú, vznikajú výtvarne zaujímavé dvojexpozície.

Stieračky prebiehajú tak, že jeden záber je „vytláčaný“ druhým podľa určitej línie vytvorenej nejakým geometrickým tvarom. Dnes sa vďaka technike dajú modifikovať do zaujímavých tvarov a priebehov a pretrvávajú najmä v publicistike a spravodajstve. Sú oživením v rôznych magazínoch i detských reláciách, kde majú okrem interpunkcie aj trikovú funkciu. Štylizujú realitu do polohy ilúzie, neskutočna a rozprávkovosti. Postupom vývoja televíznej techniky pribúdajú rôzne dvojrozmerné a trojrozmerné efekty, no ich význam a použitie zostáva nezmenené.

Medzi iné formy interpunkcie môžeme ešte zaradiť *rozostrenie* a následné *zaostrenie*. Slúži napríklad ako prechod do retrospektívy.

Ďalšou formou je *strh* (rýchly švenk). Objektív pomocou veľmi rýchlej panorámy opúšťa predmet snímania a putuje po neutrálnom nečitateľnom pozadí. Ďalší záber začína neutrálnym pozadím a pomocou rovnako rýchlej panorámy sa objektív zastaví na novom objekte [14, s. 76].

Ostrý strih je dnes najpoužívanejšou filmovou interpunkciou. Je opakom rozoznania a doznenia. Jeden záber, ktorým končí relatívne uzavretý úsek, prudko skončí. Ďalší a veľmi rozdielny prudko, bez rozoznania, nastúpi. Ostrým strihom nerozprávame dej, ale zobrazíme skok z jednej polohy vývoja deja do inej. Je to však aj špecifický výrazový prostriedok, ktorý slúži predovšetkým na zdôraznenie kontrastu dvoch atmosfér, dvoch situácií. Na prechod z pokojného prostredia do rušného môžeme navyše použiť aj náraz vo zvuku, výrazný pohyb v obraze a pod. Podstatou ostrého strihu je prekvapivá zmena situácie konfrontujúca kontrast dvoch sekvencií (odlišných v jase, farebnej tonalite, zvuku, tempe atď.). Tieto zmeny sú dostatočné na uvedomenie si časových a priestorových zmien.

Ak uplatníme základné pravidlo: „Dva zábery sa viažu vtedy, keď sú v niečom zhodné a v niečom nezhodné...“, tak ostrý strih má mieru zhody minimálnu, ak nie vôbec žiadnu (Patrik Pašš).

Zaujímavý spôsob interpunkcie, ktorý by sa dal tiež nazvať ostrým strihom, je, ak v tom istom zábere je *zalínačka* do tmy a *vylínačka* späť. Po takomto „ostrom strihu“, keďže nejde o priestorovú ani časovú zmenu, nastáva väčšinou prudká zmena vo vývoji príbehu.

Častokrát sa v praxi mylne používa termín „ostrý strih“ pre obyčajnú väzbu dvoch záberov, aby sme odlišili toto spojenie od prelínačky alebo stieračky.

V rozsiahlejšom dramatickom útvere sa môže vyskytovať niekoľko druhov interpunkcie. Dôležité je teda dodržiavať jednotný princíp jej používania. Jednota interpunkcie hovorí predovšetkým o tom, aby vo filme fungovala interpunkcia v rovnakej podobe. Ak sa v skladbe vyskytuje retrospektívna sekvencia, ktorá je na začiatku oddelená od línie rozprávania v prítomnom čase pomocou prelínačky, divák očakáva takýto postup pri každom prechode do retrospektívy.

Nemusí to však byť pravidlom a záleží na režisérovi, aký prechod pre retrospektívnu líniu zvolí. Diváka môže o minulosti jednoducho iba informovať s dorozprávaním v línii prítomného času, alebo môže retrospektívu využiť ako prostriedok na odpútanie divákovej sústredenosti a vzápätí ho šokovať ostrým prechodom do prítomného času bez ohľadu na to, že sa retrospektíva exponovala napríklad cez prelínačku.

Vo filme *Crash* je výrazný prechod do retrospektívy cez „vybielovačku“, no návrat je ostrým strihom do priestoru a deja, ktorý bol exponovaný v úvode. Divák teda nemá problém tento návrat pochopiť.

Mnohé typy interpunkcie sa svojím častým používaním stali konvenčnými. Napríklad stieračka pripomínajúca pohyb hodinovej ručičky ako časová skratka alebo obraz rozdelený na dve polovice ako osvedčený spôsob použitia interpunkcie pri telefonickom rozhovore. V každej časti je jedna z postáv „spojených“ paralelných línii prebiehajúcich v rovnakom čase na rozdielnych miestach.

Filmové konvencie môžeme charakterizovať ako zavedené schémy, ktoré filmoví tvorcovia používajú na oznámenie významov publiku. Konvencie sa týkajú v podstate ktoréhokoľvek prvku, ktorého ovplyvnenie je v moci filmárov – napríklad postavenie kamery, strihové techniky, svetlo, dialógy i štruktúra sujetu.

Tento súbor konvencií zahŕňa mechanizmy a technické postupy, ktoré sa vo filme používajú na oznamovanie priestorových a časových prechodov – t. j. spôsoby, ktorými filmový tvorca vyjadruje, že záber alebo scéna, ktoré práve sledujeme, sa odohrávajú v inom čase alebo na inom mieste ako predchádzajúci záber. Filmoví tvorcovia si všímajú konvencie, ktoré používajú ich súčasníci, nie však nejakého súboru nemenných pravidiel, a pridržiajú sa ich.

10 FILMOVÝ PRIESTOR

10.1 Vyjadrenie a konštrukcia priestoru

Zásluhou strihovej skladby film využíva výsady, na základe ktorých môže konštruovať vlastný filmový priestor a ten si zachováva zdanlivú, často vedome klamlivú podobnosť s reálnym priestorom. Temporalizácia (sčasovanie) filmového priestoru umožňuje narábať s pocitom homogenity priestoru, ktorý je divákovi vlastný. Divák sa dá ľahko presvedčiť, že záhrada, do ktorej vstúpila hrdinka, je hneď za dverami jej izby. Naopak, skok v priestore, vedome divákovi odhalený, umožňuje prerušiť plynúci čas. Táto dvojnásobná dialektika filmového priestoru robí z neho nadmieru pružný a mnohostranný výrazový prostriedok.

Podľa toho, ako sa pracovalo s priestorom, môžeme rozlíšiť tri historické etapy.

V prvej sa priestor chápal divadelne, teda plošne a staticky. Nehybná kamera snímala výjavy vo veľkých celkoch, miesta deja sa iba nepatrne menili a strihov bolo málo.

Druhou etapou bolo obdobie skladobne konštruovaného priestoru z veľkého počtu krátkych zlomkov skutočnosti a svojvoľne spájaných do novej skutočnosti. Priekopníkmi boli Kulešov a Vertov a toto obdobie zahŕňa nemú kinematografiu a takmer celé tridsiate roky.

Tretia fáza práce s filmovým priestorom, spojená s neorealistickou snahou o autentické pozadie, s brzdením všemocných režisérových zásahov a s predlžovaním jednotlivých záberov, nespočíva v konštruovaní filmového priestoru, ale v jeho popise. Nástrojom i zárukou vierohodnosti tohto popisu sú pohyby kamery, ktoré určujú skutočné priestorové vzťahy medzi predmetmi, organizujú akciu do hĺbky. Tvorcovia začali s obľubou zdôrazňovať nepretržitú spojitosť filmového priestoru, jeho totožnosť so skutočným priestorom [10, s. 263].

V podobnom duchu zachovania reality priestoru tvoria predstavitelia filmárskeho hnutia *Dogma 95*. Podľa jedného z desiatich bodov ich manifestu musí nakrúcanie prebiehať v reálnom prostredí na mieste deja.

Ak má mať skladba, pri ktorej využívame divákov predstavy času a priestoru, úspech, treba vopred priestor, v ktorom sa akcia odohráva, vyjadriť tak, aby divák vzdialenosti cítil a aby si ich dobre uvedomoval. To je základná stavebná podmienka.

Vo filme je možné znázorniť priestorové vzťahy dvoma spôsobmi: *deduktívne* alebo *induktívne*.

Deduktívny spôsob. Spočíva v tom, že najprv divákovi ukážeme výrazne priestor, pokiaľ možno úplný (C, VC) a až potom od tohto záberu odvodzujeme čiastkové pohľady na časti priestoru.

Induktívny spôsob. Vyvoláme predstavu priestoru tak, že volíme sústavu čiastkových pohľadov na časti daného priestoru a divák si z tejto mozaiky vytvorí súhrnnú predstavu o priestore. Na záver ju môžeme utvrdiť celkovým pohľadom.

Ak divák nepozná priestor vopred, nie je ho, pochopiteľne, možné využívať na rôzne efekty. Súčasne sa však ani zábery v divákovom vedomí neviažu, ak nevie, kde sa nachádza, ako je ďaleko od orientačného bodu, ktorý videl v minulom zábere.

Neplatí to pre strihové konštrukcie, v ktorých ide o zámerné rozprávanie deja v priestorových skratkách. Napríklad, ak dialóg pokračuje vždy v nových priestoroch.

V strižni však môžeme vytvárať umelý filmový priestor. Spojením niekoľkých záberov – ulica – schodište – chodba – dvere – byt, nakrútených v rôznych exteriéroch a ateliéri, vytvoríme jediný kompaktný priestor. Takto pracujeme takmer vždy pri prechode medzi exteriérmi a interiérmi.

Induktívny a deduktívny spôsob rozprávania sa uplatňuje aj v celkovej štruktúre diela. Typickým príkladom sú detektívka a kriminálka. Detektívka induktívnym spôsobom postupne odhaľuje a zbiera dôkazy, až dospeje k usvedčeniu páchatelov. V kriminálke sú zväčša páchatelia známi od expozície, teda ide o dedukciu – zobrazenie mechanizmu zločinu a jeho súčasné odhaľovanie.

10.2 Hudba a filmový priestor

Zo skúseností sme zvyknutí na to, že v každom prostredí (priestore) počuť zvuk. Ani ticho v bežnom živote nie je negáciou zvuku, ale iba slabší zvuk. Zvuk je teda prirodzený a je nevyhnutnou súčasťou aj každého filmového obrazu.

Pomáha pri určovaní miesta deja, najčastejšie prostredníctvom dialógu alebo mimoobrazovými zvukmi (pokrik zo štadióna, hukot vlaku, ruch veľkomesta a pod.). Podobne je to pri rozšírení priestoru, ktorý sledujeme v obraze, pomocou mimoobrazovej hudby a iných zvukov.

Na vysvetlenie skutočnosti, že v súčasnom filme sa dá mimoobrazovou hudbou plnohodnotne ozvučiť filmový priestor, možno uviesť tieto skutočnosti:

- Hudba má istú paletu vyjadrovacích možností zvukového napodobňovania, môže sa nejako podobať vernému zvukovému korelátu zobrazovaného v zmysle životných skúseností (divákovým predstavám o tom, aký zvuk k danému prostrediu patrí).
- Keďže informačná hodnota filmového obrazu je vcelku väčšia ako zvuku, nie je pre zrozumiteľnosť potrebné, aby sa k obrazu priradovala vždy jeho verná zvuková súčasť.
- Absolútna predmetnosť filmového vyjadrovania nie je nevyhnutná ani z umeleckého hľadiska. Hudba líšiaca sa od verného zvukového zobrazenia obrazu má funkciu umelecko-štylizáčného činiteľa.
- Aj keď sa hudba akokoľvek rozchádza so svojim verným zvukovým vyjadrením daného obrazu, ešte aj vtedy sa mu podobá tým, že sama je zvukom.

Hudba má však aj iné prostriedky, ako obohacujúco zasahovať do filmového vyjadrovania priestoru. Doplnkom filmového priestoru sa pri hudobnom ozvučení stáva najmä špecificky hudobná kategória, tzv. hudobný priestor. Ide tu o skutočnosť, že hudobné dianie nie je výlučne zvukovou záležitosťou, ale pri umeleckom stvárnení sa stáva vizuálno-priestorovo názorným. Hudobný priestor je teda virtuálnou kategóriou, vzniká ako predstava v subjekte poslucháča.

Pri vnímaní sa prejaví životná skúsenosť človeka s priestorovou orientáciou pomocou sluchu, zvuková realizácia hudby pripomína (hoci neurčito, približne) isté priestorové kvality, vyvoláva predstavu priestoru (dozvuk, zdôraznenie zvukových detailov alebo celkov, plasticnosť, rozdelenie do kanálov a pod.). Hudobný priestor sa dostáva do estetickej a umeleckej korešpondencie s filmovým priestorom [8, s. 30].

10.3 Vnímanie filmového priestoru divákom. Film a sen

Pri skúmaní špecifickej povahy filmového priestoru, vlastných a navodených priestorových vzťahov medzi prvkami filmu a vzťahov medzi filmom a divákom sa ukazuje, že filmový realizmus je realizmom grafického záznamu, a nie iluzívna skutočnosť.

Filmový divák sa údajne cíti byť v rovnakom vzťahu k nakrútenej scéne, ako bola kamera. Na základe tohto predpokladu sa potom odmietajú niektoré trikové zábery (napr. pohľad do miestnosti cez kozub). Tento predpoklad je však pravdepodobne chybný. Keby divák naozaj prijímal zmeny stanovíšťa kamery ako zmeny svojho hľadiska a stanovíšťa, rýchle prestrihy rôznych stanovíšť by boli zjavne neprijateľné. V istom zmysle však divák má pocit, že je vo filmovej scéne prítomný. Divák si túto scénu konštruuje ako trojrozmerný priestor, v ktorom je zahrnutý a kde má svoje miesto.

Použitie transfokátora má za následok priblíženie diania na plátne. Keď však ideme smerom k plátnu, čím sa (subjektívne) obraz zväčšuje a plátno sa približuje, nepriblížime sa ani trochu filmovému daniu. Pociť diváka, že je v priestore scény, nezávisí od toho, kde presne v hľadisku sedí, ale od toho, aby dobre videl na plátno. V skutočnosti zábery teleobjektívom nezodpovedajú nijakému možnému reálnemu vzťahu pozorovateľa a udalosti.

Divák si uvedomuje svoju predpokladanú pozíciu a prijíma ju, ale nie je s ňou existenciálne spätý. Väčšinu času si divák uvedomuje film ako dvojrozmerný plán (napr. maľbu) a zároveň ako trojrozmerné scény bez toho, že by jeden z aspektov prevládal.

Filmové videnie je odcudzené videnie. Priestorové vzťahy publika k svojim filmom určuje režisér, ale to, čo vymedzuje, zostáva imaginárnym priestorom. Ako diváci sme vnútri filmového priestoru, ale nie sme súčasťou sveta, pozeráme sa zo stanoviska, kde nie sme. Toto odcudzenie vizuálneho zmyslu vo filmovom priestore umožňuje množstvo postupov a zvláštnych trikov (zadná projekcia, zmenšený model lode v bazéne a pod.)

Naozaj ojedinelá odcudzená priestorovosť filmu, kde sa divák zúčastňuje diania bez toho, aby bol s jeho priestorom v priamom kontakte, a keď pozoruje situácie zo stanoviska, ktoré môže byť presne vymedzené, ale aj dvojznačné alebo dokonca nemožné, predstavuje zaujímavú analógiu s priestorom sna. Vo svojich snoch (ľudia však majú odlišné snové vnemy) sa tiež pozeráme z miesta, kde nie sme, a pohybujeme sa bez problémov v priestore, ktorého podstata je premenlivá. Filmy sa podobajú snom v tom ohľade, že divák je zapojený do diania, ktorého priebeh nemôže ovplyvniť, ale líši sa v tom, že vo svetoch filmov nie je prítomné úsilie a participácia sna. Filmová realita má so skutočnosťou sna spoločnú toleranciu k neobmedzeným prechodom a premenám vymykajúcim sa bežnej logike, keď sa napríklad z havrana môže stať písací stôl, alebo súčasne môže byť havranom i písacím stolom. Zásadným rozdielom medzi snívajúcim a návštevníkom kina je skutočnosť, že filmový divák si zachováva vládu sám nad sebou, je schopný sústredenej pozornosti. Preto film nachádza analógiu viac v dennom snení [13, s. 26].

ZÁVER

Téma, ktorou sme sa zaoberali, je ešte vždy otvorená a vývoj filmového jazyka neustále napreduje. Treba však zároveň povedať, že základné pravidlá, tak ako vznikali pri zrode kinematografie, nestratili na svojej platnosti. Rozdiel je vo vytváraní nových výrazových prostriedkov a konvencií v komunikácii s divákom. Všetky však vychádzajú zo základných pravidiel. Moderné filmové umenie len nachádza ďalšie formy a systémy porušovania pravidiel slúžiace na vytvorenie nových stylistických postupov.

Znakom súčasnej kinematografie je najmä posun vo využití časových a priestorových možností filmového rozprávania. To umožňuje aj posun diváckych konvencií. Nezanedbateľný je aj technický a technologický rozvoj, ktorý má vplyv na vývoj nových výrazových prostriedkov. Ide len o to, aby sa nové technologické možnosti stali nástrojom strihača na vytváranie nových esteticko-tvorivých možností a aby slúžili jeho kreativite.

Použitá literatúra:

- [1] ARICHON Daniel, GRAMMAR OF THE FILM LANGUAGE, Silman-James Press, USA 1991
- [2] ARISTARCO Guido, DĚJINY FILMOVÝCH TEÓRIÍ, ORBIS, Praha 1968
- [3] BALÁSZ Béla, FILM. VÝVOJ A PODSTATA NOVÉHO UMENIA, Bratislava 1958
- [4] CAREY John, KONVENCIE A VÝZNAM VO FILME. *
- [5] DANCIGER Ken, THE TECHNIQUE OF FILM AND VIDEO EDITING (History, Theory and Practice), 3. vydanie, USA 2002
- [6] HLADKÝ Miroslav a kol., ŽURNALISTIKA V TELEVIZI, NAKL. NOVINÁŘ, 1986
- [7] KUČERA Jan, SKLADBA VE FILMU A V TELEVIZI, 2. doplnené vydanie, AMU, Praha 2002
- [8] LEXMAN Juraj, HUDBA VO FILME, Veda, Bratislava 1981
- [9] MONACO James, JAZYK FILMU: ZNAKY A SYNTAX. *
- [10] PLAŽEWSKI Jerzy, FILMOVÁ REČ, Orbis, Praha 1967
- [11] PUDOVKIN Vsevolod, FILM, SCENÁR, RÉŽIA, HEREC. VLASTNOSTI FILMOVÉHO UMENIA, TATRAN 1982
- [12] REISZ Karel, UMĚNÍ FILMOVÉHO STŘIHU, ÚPF 1962
- [13] SPARSHOTT F. E., ZÁKLADY FILMOVEJ ESTETIKY. *
- [14] VALUŠIAK Josef, ZÁKLADY STŘIHOVÉ SKLADBY, 3. rozšírené vydanie, AMU, Praha 2005
- [15] ŽDAN Vitalij, ÚVOD DO ESTETIKY FILMU, ČFÚ, Praha 1976

* *SBORNÍK FILMOVÉ TEORIE I. – ANGLOAMERICKÉ STUDIE, ČFÚ Praha 1991*

V práci sú tiež použité myšlienky z nepublikovaných prednášok prof. Patrika Pašša.

Autor fotografií: Mgr. art. Mário Kičák

Citovaná filmografia:

Pokropený kropič (Arroseur arrosé, L', r. Louise Lumière, 1895)
Popoluška (Cendrillon, r. Georges Méliès, 1899)
Malý lekár (The Little Doctor, 1900)
Život amerického hasiča (Life of an American Fireman, r. Edwin S. Porter, 1903)
Intolerancia (Intolerance, r. D. W. Griffith, 1916)
Zrodenie národa (The Birth of a Nations, r. D. W. Griffith, 1915)
Muž s kinoaparátom (Čelovek s kinoaparatom, r. Dziga Vertov, 1929)
Andalúzsky pes (Un Chien Andalou, r. L. Buñuel a S. Dalí 1928)
Paríž spí (Paris qui dort, r. René Clair, 1923)
Medzihra (Entre'acte, René Clair, 1924)
Na slovíčko Nice (A Propos de Nice, r. Jean Vigo, 1930)
Rašomon (Rasho-Mon, r. Akira Kurosawa, 1951)
Dogville (r. Lars von Trier, 2003)
Fantóm Paríža (Vidocq, r. Pitof, 2001)
Brutálna Nikita (Nikita, r. Luc Besson, 1990)
Príbeh rytiera (A Knight's Tale, r. Brian Helgland, 2001)
Skrutená hora (Brokeback montain, r. Ang Lee, 2005)
Little Miss Sunshine (r. Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2006)
Stratené v preklade (Lost in Translation, r. Sofia Coppola, 2003)
Pulp fiction (Pulp Fiction, r. Quentin Tarantino, 1994)
Vífazi a porazení (Any Given Sunday, r. Oliver Stone, 2000)
Mesto bohov (Cidade De Deus, r. Kátia Lund, Fernando Meirelles, 2002)
Schindlerov zoznam (Schindler's List, r. Steven Spielberg, 1993)
Parfum – Príbeh vraha (Parfume: The Story of the Murderer, r. Tom Tykwer, 2006)
Občan Kane (Citizen Kane, r. Orson Welles, 1941)
Dvanásť opíc (Twelve Monkeys, r. Terry Gilliam, 1995)
Chicago (Chicago, r. Rob Marshall, 2002)
Lola beží o život (Lola rennt, r. Tom Tykwer, 1998)
Mlčanie jahniat (The silence of the lambs, r. Jonathan Demme, 1991)
Jízda (Jízda, r. Jan Svěrák, 1994)
Mechanický balet (Ballet mécanique, r. Fernand Léger, Dudley Murphy, 1924)
Symfónia veľkomesta (Berlin, Symphonie einer Grosstadt, r. Walter Ruttmann, 1927).
Forrest Gump (Forrest Gump, r. Robert Zemeckis, 1994)
Lásky jedné plavovlásky (r. Miloš Forman, 1965)
Horem pádem (r. Jan Hřebejk, 2004)
Blade runner (Blade runner, r. Redley Scott, 1982)
Cleo od 5 do 7 (Cléo de 5 à 7, r. Agnès Varda, 1962)
Čokoláda (Chocolat, r. Lasse Hallström, 2000)

Křížník Potemkin (Bronenosec Pofomkin, r. Sergej M. Ejzenštejn, 1925)
Neúplatní (Untouchables, r. Brian De Palma, 1987)
Cliffhanger (Cliffhanger, r. Renny Harlin, 1993)
Crash (Crash, r. Paul Haggis, 2004)
Bezstarostná jazda (Easy Rider, r. Dennis Hopper, 1969)
Na hromnice o deň viac (Groundhog day, r. Harold Ramis, 1993)
Amélia z Montmartru (Fabuleux destin d'Amélie Poulain, Le, r. Jean-Pierre Jeunet, 2001)
Cesta (La strada, r. Federico Fellini, 1954)
1492 – Dobytie raja (1492 – Conquest of Paradise, r. Ridley Scott, 1992)
Návrat do budúcnosti (Back to the Future I. – III., 1985 – 1990)
Happy end (r. Oldřich Lipský, 1966)
Černý Petr (Černý Petr, r. Miloš Forman, 1963)
Hodiny (The Hours, r. Stephen Daldry, 2002)
Babel (Babel, r. Alejandro González Iñárritu, 2006)
JFK (JFK, r. Oliver Stone, 1991)
Láska je kurva (Amores Perros, r. Alejandro González Iñárritu, 2001)
21 gramov (21 Grams, Alejandro González Iñárritu, 2003)
Jakubov rebrík (Jacob's Ladder, r. Adrian Lyne, 1990)
Amadeus (Amadeus, r. Miloš Forman, 1985)
Telefónna búdka (Phone Booth, r. Joel Schumacher, 2003)
Francúzska spojka 2 (French Connection 2, r. William Friedkin, 1975)
Requiem za sen (Requiem for a dream, r. Darren Aronofsky, 2000)
Večný svet nepoškvrnenej mysle (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, r. Michel Gondry, 2004)
Match Point (Match Point, r. Woody Allen, 2005)
Fanny a Alexander (Fanny och Alexander, r. Ingmar Bergman, 1982)
Účastníci zájazdu (Účastníci zájezdu, r. Jiří Vejdělek, 2006)



2011
