

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

**MAGISTERSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM**

2014–2016

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Alžběta Gréeová**

**Řeč filmu – syntaxe, denotativní a konotativní významy,  
stavba metafory ve filmu, povaha znaků filmové řeči**

Praha 2016

Vedoucí diplomové práce: Prof. MgA Jiří Svoboda

**JAN AMOS KOMENSKÝ UNIVERSITY PRAGUE**

**MASTER FULL-TIME STUDIES**

**2014–2016**

**DIPLOMA THESIS**

**Alžběta Gréeová**

**Language of the film – syntax, denotative and konotative  
significances, construction metaphor in film, disposition  
characters of the film language**

Prague 2016

Diploma Thesis Work Supervisor: Prof. MgA Jiří Svoboda

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne

*Alžběta Gréeová*

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu práce, panu Prof. MgA Svobodovi, za rychlé rady a příjemné jednání nad vznikajícím textem této diplomové práce.

## **Anotace**

Diplomová práce se ve své teoretické části zabývá především základní terminologií pro film a filmové umění. Záměrem a cílem práce je uceleně popsat možnosti filmové řeči a její psychologické aspekty na divákovu percepci. Práce rozebírá vývoj vnitřní stavby záběru, možnosti jeho uspořádání podle kompozičních pravidel, světelné rozvržení a jeho dopad na divákovo vnímání. Druhá polovina teoretické práce je věnována především stříhové skladbě, filmové interpunkci a filmové řeči. Práce obsahuje také několik obrazových výňatků z filmů jako praktickou ukázkou pro danou část kapitoly. Praktická část se opírá o teoretické znalosti z první části práce. Ty jsou aplikovány na rozbor filmu Muži v naději.

## **Klíčová slova**

filmové interpunkce, filmová řeč, filmová terminologie, kompozice, předsnímací jednoty, rozbor filmu, stříhová skladba, stylistické figury, zvuková složka

## **Annotation**

The theoretical part of this thesis deals mainly with the basic terminology of film and cinematography. The purpose of the thesis is to coherently describe the possibilities of film language and its psychological aspects in connection with the viewer's perception. The thesis analyzes the development of the internal structure of the scene, its possible layout according to the rules of composition, lighting layout and its impact on the viewer's perception. The second half of the theoretical part is devoted primarily to editing, film punctuation and film language. The work also includes several visual excerpts from films as a practical demonstration for given part of the chapter. The practical part is based on theoretical knowledge from the first part which is applied on the analysis of the film *Muži v naději*.

## **Keywords**

analysis movie, audio component, composition, editing, film punctuation, film language, movie terminology, presenting unity, stylistic figures

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>1.ZÁKLADNÍ PRVKY FILMOVÉ ŘEČI.....</b>	<b>11</b>
1.1 Záběr .....	11
1.1.2 Velikosti záběru .....	12
1.2 Umístění a pohyby kamery .....	14
1.3 Hloubka ostrosti .....	19
1.4 Kompozice .....	21
1.4.1 Zlatý řez .....	28
1.5 Filmová osa.....	30
1.6 Světlo .....	32
1.6.1 Stíny .....	34
1.6.2 Barva světla.....	35
1.6.3 Vyvážení bílé .....	36
1.7 Zvuk .....	37
<b>2. PŘEDSNÍMACÍ JEDNOTY .....</b>	<b>44</b>
2.1 Jednota prostoru .....	44
2.2 Jednota atmosféry .....	45
2.3 Jednota osvětlení.....	45
<b>3. STŘIHOVÁ SKLADBA .....</b>	<b>47</b>
3.1 Typy montáží .....	48
3.2 Délka záběrů .....	51
3.3 Střih dialogů.....	53
<b>4. FILMOVÉ INTERPUNKCE .....</b>	<b>54</b>
<b>5. STYLICKÉ FIGURY VE FILMU .....</b>	<b>57</b>
<b>6. VÝSTAVBA VYPRÁVĚNÍ VE FILMU.....</b>	<b>66</b>

6.1 Syntaxe.....	68
6.2 Významy filmové řeči .....	68
<b>7. ROZBOR FILMU S VYUŽITÍM ZNALOSTÍ Z TEORETICKÉ ČÁSTI PRÁCE.....</b>	<b>71</b>
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>82</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>84</b>



## ÚVOD

Toto téma jsem si vybrala především z důvodu, že je velmi blízké mé pracovní náplni - profesi kameramana. Na Univerzitě Jana Amose Komenského jsme měli možnost vyzkoušet si během několika semestrů různé pracovní profese, z nichž kamera mne zaujala nejvíce. Díky těmto zkušenostem jsem se začala filmy více zaobírat a jejich řeč mne fascinuje natolik, že jsem se rozhodla o ní napsat i tuto svou diplomovou práci.

V moderní době se vše zrychluje. A neplatí to pouze o životním stylu, autech apod. Zrychluje se i střih filmu, rozšiřují se možnosti jak film točit a promítat. Především se změnilo to nejdůležitější: diváci. V době prvního kinematografu bratří Lumiérů se celý film promítal jako jediný záběr a diváci utíkali ze sálu, jak moc realisticky na ně působil. Současný divák je mnohem náročnější, avšak i mnohem vnímavější. Střih se zrychluje, scény se vypouští a přeskakují, vnitřní stavby záběrů na sebe vzájemně odkazují a divák stále vnímá a hltá jedno filmové okénko za druhým.

Filmová řeč je téma, které se dá aplikovat jak na seriály, tak na hudební videoklipy i na velkoformátové filmy světových formátů. Ráda pozoruji skryté významy ve filmech a tato práce mi umožňuje nahlédnout do jejich nitra ještě hlouběji. V práci vycházím z odborné literatury a praktických znalostí, které jsem načerpala během svého zaměstnání a studijní praxe.

Cílem mé práce je prakticky ukázat na konkrétním filmu možnosti filmové řeči, její různé aspekty a využití v praxi. Vzhledem k tomu, že se jedná o odbornou práci zabývající se určitou částí filmové tvorby, je možné, že některé termíny budou pro čtenáře nové a nesrozumitelné. V jednotlivých kapitolách se pokusím o jejich vysvětlení tak, aby čtenář v závěrečné části práce měl o tomto tématu maximální přehled.

## **HYPOTÉZY**

### Hypotéza č.1

Základní prvky filmové řeči byly objeveny již v dobách němého filmu.

### Hypotéza č.2

Stříh filmových děl se od dob němého filmu značně zrychlil.

### Hypotéza č.3

Pomocí filmové interpunkce lze velmi dobře manipulovat s filmovým časem.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1. ZÁKLADNÍ PRVKY FILMOVÉ ŘEČI

Každý pracovní obor má svou vlastní terminologii. Ať už se jedná o chemii, výrobu aut, sochařství, nebo botaniku. Stejně tak je tomu i u filmu a filmových odvětví. Mnoho názvů a terminologií se zavedlo již s prvními filmy a mnoho se jich také zachovalo dodnes v běžné mluvě filmařů. Příkladem může být samotné slovo "stříh". V dnešní době se většina natočených materiálů upravuje v digitálních střižnách. A to, ať už se jedná o krátkou reportáž do večerních novin, nebo hollywoodský velkofilm. Před zavedením digitálních střižen se film s natočeným materiálem stříhal ručně a ručně také slepoval. Byl to zdlouhavý a náročný proces, z něhož dnes filmařům zbylo pouze názvosloví.

### 1.1 Záběr

Během natáčení se za záběr považuje materiál, který kameraman natočil od spuštění kamery až do jejího zastavení. Pro tuto chvíli je to surový materiál, na kterém je vidět klapka s číslem záběru, jsou slyšet režisérové pokyny, ať už se jedná o slovo "Akce", nebo "Stop". To vše je považováno za surový záběr. Poté tento surový materiál putuje do střižny pod ruce stříhače, kde se přebytečné části odstříhnou. Jeho finální podoba, kterou divák vidí na plátně nebo v televizi, se může z původních několika minut zkrátit na pár sekund.

Definice záběru je v knize Umění filmu popsána ve dvou rovinách: „1. Během natáčení jeden nepřerušovaný běh kamery, který má exponovat souvislou řadu filmových okének. Známý také jako jetí. 2. V hotovém filmu jeden nepřerušovaný obraz se statickým, nebo pohyblivým rámováním.“<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Bordwell, D. a Thompsonová, K. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 646. ISBN 978-80-7331-217-6.

Možností, jak udělat určitý záběr, je nepřeberné množství. Ovšem režisér si zvolí na danou scénu několik variant, podle předem připraveného obrazového scénáře, z nichž si výsledný obraz složí ve střížně. Má tu moc, že mu může vsugerovat svou vlastní myšlenku a vlastní představu. Divák je tím pádem omezen na fantazii režiséra. Mnoho lidí, kteří si přečetli knihu a byli později i jejími diváky ve filmovém zpracování, bylo zklamáno, jelikož režisér nesplnil například jejich představu o vzhledu hlavního hrdiny, jeho oblečení, nebo místa, kde se děj odehrával. James Monaco v knize *Jak číst film* velmi výstižně popsal rozdíl mezi románem a filmem. *"Film je sice omezený kratší narací, ale přirozeně má obrazové možnosti, které románu scházejí. Co nemůže být převedeno na události, může být přeloženo do obrazu. A zde se dostáváme k nejpodstatnějšímu rozdílu mezi těmito dvěma formami narace. Romány vypráví jejich autor. Vidíme a slyšíme jenom to, co on chce, abychom viděli a slyšeli. Filmy jsou také víceméně vyprávěné svými autory, ale vidíme a slyšíme mnohem víc, než režisér nutně musel zamýšlet. Důležitější ale je, že cokoli romanopisec popisuje, je filtrováno jeho jazykem, jeho předsudky a jeho úhlem pohledu. Ve filmu máme určitou míru svobodné volby, můžeme si vybrat spíše jeden detail než jiný."*<sup>2</sup>

### 1.1.2 Velikosti záběru

*"Filmaři ve vztahu k záběru používají bohatou terminologii. Faktory, které nyní vstupují do hry, zahrnují vzdálenost, zaostření, úhel, pohyb a stanoviště. Některé tyto prvky působí také ve statickém záběru, ale je přiměřenější je probírat jako dynamické vlastnosti. Nejjednodušší proměnnou je velikost záběru."*<sup>3</sup> Možností, jak ovlivnit divákovu pozornost, je mnoho. Vůbec nejdůležitější je samotný výběr velikosti záběru. Už ten v divákovi navodí určitý pocit, i když v záběru jako takovém se zatím žádná herecká akce neodehrává.

### Velký celek

V této velikosti je vidět celé prostředí, ve kterém se akce bude odehrávat, nebo už odehrává. Může to být například pohled na zámek s příjezdovou cestou, koryto řeky proplétající se mezi skalami nebo historické tržiště na vesnické návsi. Divák bude tím

---

<sup>2</sup> Monaco, J. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. ISBN – 80-00-01410-6.

<sup>3</sup> Tamtéž

pádem seznámen s prostředím a historickým obdobím, ve kterém se nachází. Tato velikost záběru se na počátku kinematografie používala velmi zřídka. Důvodem byla špatná kvalita obrazu, takže divák ve velkém celku nerozpoznal, zda je v záběru i herec, nebo jen prostředí.

### **Celek**

Další velikostí je celek (zn. C). Velikost záběru se v hraných dílech poměřuje většinou na postavu člověka. Jak už název napovídá, v tomto záběru bude vidět celý člověk s mírným místem nad hlavou a pod nohama. Už je mírně rozpoznatelná mimika a lze sledovat celou hereckou akci.

### **Americký plán**

Během éry němého filmu se vytvořila další velikost záběru, a to americký plán (zn. AP). V této velikosti je kompozice záběru utvořena tak, aby spodní rámování kamery (framing) procházelo místem mezi hercovými koleny a kotníky. Tedy zhruba někde v polovině holeně. Tato velikost umožnila hercům v němých filmech plně gestikulovat a zároveň hrát mimikou. Záběr nebyl tak velký, aby rysy v hercově obličeji nebyly rozpoznat, a herec zároveň nebyl omezen v pohybech rukou. I když rozpažil na plnou délku paží, měl vždy mnoho místa kolem sebe. Pro tuto velikost záběru se též používá název „kowboyský záběr“. Jeho rámování tedy zahrnovalo i zavěšené revolvery na kowboyově opasku.

### **Polocelek**

Po americkém plánu přichází na řadu polocelek (zn. PC), který už hercům umožnil menší gestikulaci. Je to záběr, kde je herec vidět zhruba po pás.

### **Polodetail**

Mnohem častěji než polocelek se používá polodetail (zn. PD). Zde moderátorovi či herci končí spodní rám kamery těsně pod rameny. Není zde žádný prostor pro gestikulaci a hlavní důraz je kladen na mimiku. Druhá varianta polodetailu se nazývá dvojpolodetail a používá se například ve scénách, kdy zepředu vidíme, jak se vrah plíží zezadu k oběti, nebo spolu v těsném objetí tančí zamilovaný pár. Jedná se

o rozšířený polodetail tak, aby obě osoby byly v co nejbližším záběru a zároveň jim spodní rám kamery končil co nejbližší k ramenům.

### **Detail**

Po polodetailu následuje detail (zn. D). V záběru hraje většinou pouze mimika v hercově obličejí a jeho pohyby hlavy. Vidět je tedy pouze hlava bez ramen a herec v této velikosti nemá možnost jakékoliv gestikulace.

### **Velký detail**

Poslední z velikostí je velký detail (zn. VD). Tento velmi blízký záběr se používá převážně v uměleckých dílech a minimálně v reportážích do zpravodajství atp. Pokud bychom tuto velikost vztáhli opět na lidskou postavu, bude se jednat například o výřez oka, nehtu na ruce apod. I tato zdánlivě málo využívaná velikost záběru je však velmi důležitá a může v sobě nést mnoho informací. Ve filmu Kokosy na sněhu byl tento velký detail použit v závěrečném závodu bobistů z Jamajky. A díky němu divák zpozorní a zneklidní. Velký detail postupně se uvolňujícího šroubku v řízení bobu je předzvěstí velké nehody, která se později stane.

## **1.2 Umístění a pohyby kamery**

Režisér si tedy může zvolit z několika velikostí záběrů. Další z možností, které se nabízí, jsou panorámy, záběry z jízdy, jeřábu nebo steadicamu. Díky těmto technikám dostane záběr novou dynamiku a pomůže divákovi odhalit mnohem více, než pouze statická kamera. Každý z těchto pohybů má také svůj význam ve filmové řeči.

### **Jízda**

Jízda (dollies) je složena z několika kolejí spojených za sebou. Na ně je položen speciální vozík s držákem na kameru a sedátky pro kameramana a eventuelně ostříče, který zajišťuje ostrost obrazu, během doby, kdy se kameraman soustředí na kompozici. Během natáčení je vozík tlačěn po kolejích a záběr dostane novou dynamiku. V záběru

lze poté velmi plynule sledovat pohybující se předmět nebo herce a dosáhnout tak sledovacího záběru (tzv. traveling). V samotném záběru se jízda projevuje tím, že velikost statického objektu nebo herce, na kterého kamera najíždí, prudce roste. Ovšem velikost pozadí se mění minimálně. Zde je hlavní rozdíl oproti zoomu neboli transfokaci. Během transfokace se mění pouze výřez a nikoliv perspektiva. Pro jízdu je možné používat hydraulické vozíky, případně vozíky bez možnosti vyzvednout kameru během jízdy. Hydraulické vozíky mohou kameru zvednout například až do dvou metrů a během jízdy s ní postupně klesat téměř až k zemi, což umožňuje další možnosti záběrů.

V případě spojení jízdy a transfokace lze dosáhnout i záběru, kdy divák bude mít pocit, že má závrať. Toto spojení poprvé použil Alfred Hitchcock ve filmu *Vertigo* v roce 1958 pro záběr ve zvonici. Herec vybíhá po schodech nahoru a je na něm vidět, že mu výška schodů nedělá dobře. Když pohlédne dolů, kamera simuluje jeho subjektivní pohled a spojuje zde jízdu s transfokací. Kamera byla zavěšena mezi schody a simulovala jízdu směrem dolů k zemi. Během tohoto pohybu zároveň probíhal zoom z bližšího záběru schodů do celku. Tím bylo dosaženo efektu závratě, který působí, jako by se schody přibližovaly směrem k divákovi. Při tzv. vertigo efektu pozadí prudce narůstá, kdežto osoba nebo objekt v popředí svou velikost nemění. Tento efekt byl později využit v několika dalších filmech pro zvýraznění dramatičnosti a je s oblibou používán dodnes.

Tabulka 1: Informativní, expresivní a dramatický účinek jízdy kamerou

<b>Jízda</b>	<b>informativní význam</b>	<b>expresivní účín</b>	<b>dramatický význam</b>
nájezd	přiblížení ohnisku děje, podrobné prohlédnutí, narážka na další vývoj děje; analyzování	zdůraznění, překvapení, šok, naléhavost, silně vzrušivý	rozvoj prostorových a dramatických vztahů v úzké časové souvislosti; vzrůst napětí
odjezd	zvýšení přehledu, převaha prostředí nad předmětem i akcí; syntetizování	ústup, uvolnění, stažení se, klid; úlek	uvolňuje prostor pro hereckou akci, přibírá do obrazu nové prvky a tím dramaturgizuje dění
vertikální jízda vzhůru	popis výšky prostoru	důležitost, monumentálnost	vzrůst napětí
vertikální jízda dolů	popis výšky prostoru	sklíčenost, dojem sestupu, rozhodnutí, ukončení	zmírnění napětí
travelling (souběžná jízda s pohybujícím se objektem)	výčet, přehled	účastnost, zdůraznění, naléhavost	odkrývání vnitřních stavů, zdůraznění dramatického jednání
jízda s panoramováním	vysoká míra osvobození informace	uvolnění, přirozenost, suverenita	spojuje akce, nahrazuje střih
jízda po křivce (také natáčení z ruky)	vysoká míra osvobození informace	subjektivní účast (imaginární pocity různých pohybů těla)	možnost rychlého střídání temporytmu i dramatického napětí

Zdroj<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Kulka, J. Psychologie umění. 2. vyd. přeprac. a dopl. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.



## Jeřáb

Jeřáb je několikametrové rameno, na jehož jedné straně stojí specialista, který jeřáb obsluhuje podle pokynů a požadavků kameramana. Na druhém konci jeřábu je připevněna kamera. *"Ta se pohybuje nad úrovní země. Obvykle stoupá, nebo klesá a často je upevněna na mechanickém rameni, které ji zdvihá nebo sklání."*<sup>5</sup> Obraz v tomto případě napodobuje pohyb výtahu. Pohyb nemusí být vždy pouze vertikální. Výhodou jeřábu je, že umožňuje širokou škálu pohybů od zdvihů přes horizontální panorámy v podhledu či nadhledu nebo složitější diagonální pohyby, například z levého dolního rohu do pravého horního. Jeřáby mohou také jezdit po kolejích stejně jako kamerová jízda, ovšem tyto typy se používají spíše pro televizní soutěže a talk show, kde je široká škála jejich využití. Do velkých studií se používají teleskopické jeřáby, které mohou dosáhnout délky až 30 metrů. Pro filmové využití v exteriérech se většinou používají jeřáby, které jsou pevně ukotvené na místě.

## Steadicam

V 70. letech vznikl steadicam. V posledních letech se u filmařů dostal do velké obliby. Jedná se o vestu umožňující chodit s kamerou velmi rychle a přesto mít naprosto klidný obraz. Stejně jako jeřáb je i steadicam obsluhován zkušeným specialistou, který komponuje obraz dle kameramanových požadavků. Do vesty je připojeno rameno s kamerou, které tlumí nárazy během kameramanovy chůze. Kamera je připevněna v úrovni očí. Pod ní se nachází obrazovka, podle níž se kameraman řídí, aby měl správnou kompozici. Dalo by se říci, že práce se steadicamem je jako kombinace vzpírání a baletu. Kameraman musí být mnohokrát rychlý, nebo naopak jde velmi pomalu, ale pokaždé musí došlapovat měkce, aby záběr byl plynulý. Pohyb se steadicamem je velmi náročný a vyžaduje mnoho praxe.

---

<sup>5</sup> Bordwell, D. a Thompsonová, K. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 646. ISBN 978-80-7331-217-6.

## Panoráma

Všechna tato výše zmíněná zařízení, ať už jedná o jízdy, jeřáby nebo steadicamy, jsou využívána pro svůj pohyb. Pro dynamiku záběru nelze pouze tedy zakomponovat určitou velikost záběru. Existuje několik možností pohybu kamery. Základním pohybem je panoráma. Je to pohyb, kdy je kamerou na stativu pohybováno buď horizontálně, nebo vertikálně. Vertikální panoráma je svislý pohyb kamery vzhůru, či dolů. Tímto záběrem lze dosáhnout pohledu i nadhledu během jednoho záběru. Horizontální panoráma je pohyb, při němž se kamera pohybuje v horizontální rovině. Tento pohyb může mít funkci prohlížecí, nebo sledovací. Při prohlížecí funkci se záběr kamery pohybuje po nehybných objektech, jako například po mostě. Sledovací panoráma se používá v případě, že kamera sleduje určitý pohybující se objekt, jako například jedoucí auto. Zde je panoráma spojena i s vnitřním pohybem.

Během panorámy se mohou divákovy dojmy měnit a celkový dojem se utvoří, až když pohyb kamery skončí. Pointování panorámy zvyšuje i její samotnou dynamičnost. Pointování je zastavení kamery v určitém bodě po skončení panorámy. Například: Dlouhá horizontální panoráma po poušti se zastaví na osamělém poutníkovvi. Tento záběr tedy ukazuje jeho samotu a opuštěnost v nekonečných dunách písku.

Tabulka 2: Psychologické a dramatické funkce panorám

<b>Panoráma</b>	<b>informativní význam</b>	<b>expresivní účín</b>	<b>dramatický význam</b>
horizontální	popis šíře prostoru, jeho obhlížení: časové „a zatím jinde“	rozlehlost, nekonečnost	paralelně se rozvíjející akce
vertikální	popis výšky prostoru, neobvyklost podání	shora dolů: malost, drtivost zdola nahoru: velikost,	paralelně se rozvíjející akce
po křivce	neobvyklost podání	záleží na směru	zvýšení napětí

Zdroj<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Kulka, J. Psychologie umění. 2. vyd. přeprac. a dopl. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

## Zdvih

Zdvih je takový pohyb, kdy kamera ve vodorovné poloze mění své stanoviště vůči zemi, tedy výšku nad zemí. Pokud by kamera dělala zdvih u člověka, začala by snímat jeho boty a postupným zdvihem by se dostala až k obličeji, aniž by se dostala do podhledu či nadhledu.

## Rakurs

*„Důležitým expresivním prostředkem je sklon kamery (rakurs). Pomocí rakursu lze vyjádřit vnitřní smysl výjevu (podtrhnout jej, zdůraznit, vyhrotit). Rakurs odhaluje subjektivní pohled postavy, vyvolává hodnocení dramatického jednání a závažnosti dramatické situace. Některé rakursy jsou více informativní, jiné mají silný emotivní přízvuk.“<sup>7</sup>*

### 1.3 Hloubka ostrosti

*„Objektiv každého filmového aparátu má zařízení na zaostřování. Je-li filmová postava dva metry od kamery a je-li objektiv zaostřen také na dva metry, zaručuje toto zařízení, že obraz bude ostrý. Jde však o to, že každý objektiv má zvláštní hloubku ostrosti čili schopnost ostře reprodukovat (...) i předměty poněkud bližší a poněkud vzdálenější. Objektiv s malou hloubkou ostrosti dovoluje rozvíjet děj jenom pomocí hlavního obsahu záběru (např. poprsí postavy), protože všechny ostatní prvky záběru jsou neostré a nečitelné. Objektiv s velkou hloubkou ostrosti dává promluvit i vedle hlavních složek i jiným prvkům obrazu, které jsou někdy podstatně bližší, nebo podstatně vzdálenější.“<sup>8</sup>*

Na počátku kinematografie byla hloubka ostrosti objektivů tak velká, že umožňovala obrazu, aby byl ostrý ve všech svých plánech. Například ve snímku *Příjezd vlaku do stanice* od bratří Lumièreů je vlak ostrý celou dobu, i když přijíždí z dálky a mívá v polodetailu kameru. Hloubka ostrosti zde byla velmi nepatrná.

---

<sup>7</sup> Tamtéž

<sup>8</sup> Plazewski, J. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Mír, 1967. ISBN 11-032-67.

V dnešních dobách už jsou objektivy kamer natolik promyšlené, že jejich hloubka ostrosti může sahát až do makro záběrů.

Hloubkou ostrosti lze divákovi naznačit pouze určitou situaci nebo dalším přeastřováním lze dosáhnout i v jednom záběru celé škály možností, jak vyjádřit kus příběhu. V jedné scéně z filmu *Báječná léta pod psa* je ostrost nejprve na detailu lučního květu, kamera poté přeastřuje pomalu hlouběji do pozadí přes vysokou trávu a až na závěr celého přeastřování se do záběru posadí Jaruška s oteklými tvářemi a prohlásí směrem ke Kvidovi, který se posadí vedle ní: „Tak tady ne.“ V jednom jediném záběru bylo tedy divákovi představeno roční období, v němž se scéna odehrává a zároveň i fakt, že Jaruška je alergická na vysokou trávu. Tím, že se vedle ní zespodu objeví Kvido, bylo naznačeno, že se spolu chtěli pomilovat (viz. obr.č.1)

Obrázek 1: Scéna z filmu *Báječná léta pod psa*



Zdroj: film *Báječná léta pod psa*

Jako příklad záměrné neostrosti obrazu lze uvést asi nejslavnější scénu z filmu *U mě dobrý*. Karbaníci hrají v poklidu karty, když v tom se za jedním z nich vynoří rozostřená silueta postavy. Divák je napínán do poslední chvíle i reakcemi ostatních herců, než zjistí, kdo se za siluetou skrývá.

### **Hloubka ostrosti v záběrech s jednou akcí**

Jedná se o záběry, kdy je herec nebo akce v pozadí viděna skrz určitý subjekt, nebo rekvizitu, která dané situaci vtiskne určitý nádech. Jde především o to, aby se divák na hrdinu podíval neobvykle. Určitý objekt před objektivem může celou situaci zironizovat, nebo jí vtisknout melancholický nádech apod.

## Hloubka ostrosti v záběrech se dvěma rovinami děje

Pokud v jednom záběru probíhají dvě akce současně, avšak každá v jiné vzdálenosti od kamery, mohou být propojené a zdůrazněné právě díky hloubce ostrosti. Každá z probíhajících akcí má svůj vlastní dramatický význam. Málokdy se stane, že by obě akce byly stejně důležité. Většinou je jedna z nich hlavní a druhá pouze doplňková. Pokud se však režisérovi povede rozehrát současně dvě akce, značně se tím zvětšuje obsah záběru.

### 1.4 Kompozice

V knize *Naučte se komponovat kreativně* je kompozice definována takto: *„Kompozice, vnitřní organizace a struktura uměleckého díla; je utvářena pomocí prvků, které přísluší danému druhu umění. Ve fotografii jsou to hlavně: seřazení základních prvků obrazu ve sledu určitých linií, vzájemné uspořádání ploch o různých tonálních hodnotách a v barevné fotografii souhra jednotlivých barev na snímku. Fotograf nemá obv. zcela volný výběr? kompozičního uspořádání, neboť to je do určité míry předurčeno vlastním vzhledem snímané skutečnosti. Proto je třeba umět objevovat zajímavě působící skrytá uspořádání v reálném světě a zdůrazňovat je ještě výběrem jen určitých částí námětů pro vlastní zobrazení, určením šířky záběru, nalezením vhodného stanoviště a výšky, popř. ještě sklonu fotografického přístroje.“*<sup>9</sup>

Jedná se tedy o rozvržení scény, rekvizit, herců a dalších objektů v záběru. Díky kompozici se divák orientuje v záběru a vytváří si vlastní souvislosti. Pokud je v knize určitá scéna popsána na několika řádcích, čtenář si postupně ve své fantazii vytváří obraz, jak scéna vypadá. *„Slova jsou na stránce vždycky stejná, ale obraz na plátně se neustále mění podle toho, jak měníme směr naší pozornosti.“*<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Heller J., Kristián, P. *Naučte se komponovat kreativně: Vyučuje 25 významných českých fotografů*. 1. vyd. Brno: Zoner Press, 2005. 159 s., ISBN 80-86815-27-7.

<sup>10</sup> Monaco, J. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. ISBN – 80-00-01410-6

Kompozice jako taková vychází především z výtvarného umění, které vzniklo mnohem dříve, než film. „*Velcí kameramani, čerpající z historické zkušenosti malířství, neustále přizpůsobují zákony výtvarného umění potřebám kinematografie; o tom, jak vytvářejí obsah záběru, lze hovořit stejnou řečí pravidel zlatého řezu, uzlových bodů, nebo harmonie ploch, jakou hovoří výtvarní kritici. Mohli bychom i tvrdit, že kameramani cizopasí na zákonitostech, vypozerovaných a vyzkoušených ve výtvarném umění.*“<sup>11</sup>

Filmové umění se od toho výtvarného liší především v jedné věci a tou je pohyb. Kameraman může ovlivnit nebo změnit celkovou kompozici pohybem kamery nebo samotného herce. Může se tedy stát, pokud bychom sledovali atletův běh ve filmu, že kompozice na nás působí příjemně jako celek spojený s pohybem. Ovšem, pokud by se daný záběr zastavoval okénko po okénku, je možné, že v některých záběrech bude obraz zakomponován špatně.

Režisér Lars von Trier ve filmu *Melancholia* komponuje některé své záběry tak, jako by se jednalo o výtvarná díla. Tyto záběry jsou ještě extrémně zpomalené, tudíž divákovi chvíli trvá, než si uvědomí, že se stále dívá na pohybující se okénka a nikoliv na moderní výtvarné dílo zasazené do děje filmu. Kompozice zde tedy hraje jednu z nejdůležitějších rolí. Tyto zpomalené obrazy jsou kontrastem pro ostatní dynamické záběry, které jsou točené z ruky bez jasného kompozičního pravidla.

### **Kompoziční pravidla**

Nikde nejsou tato pravidla přesně dána, jelikož v takovém případě by se brzy vyčerpala a výtvarné i filmové umění by tak ztratilo svou originalitu. Spíše tedy než striktně daná pravidla, existují určitá doporučení, jak správně komponovat. Poté už záleží na autorovi, jestli se těmito doporučeními bude řídit, nebo je bude porušovat.

Uspořádání prvků v obraze může být těsné, nebo široké. Ovšem je důležité, aby od sebe dané prvky nebyly příliš daleko, nebo příliš blízko. To by mohlo v divákovi vyvolat chybný dojem o jejich vzájemném vztahu. Jednotlivé komponované objekty lze vystavět vertikálně, horizontálně nebo diagonálně podle os, které procházejí

---

<sup>11</sup> Plazewski, J. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Mír, 1967. ISBN 11-032-67.

geometrickým středem obrazu. Může se stát, že pokud budou jednotlivé prvky seřazeny příliš souměrně a symetricky, bude kompozice působit statickým, až neživotným dojmem. V některých případech je to žádoucí umělecký záměr. Nejdynamičtější kompozici je většinou ta, která je řazená podle diagonál.

Jiří Kulka ve své knize Psychologie umění rozčleňuje faktory v kompozici na další dvě skupiny, které spolu však velmi úzce souvisí:

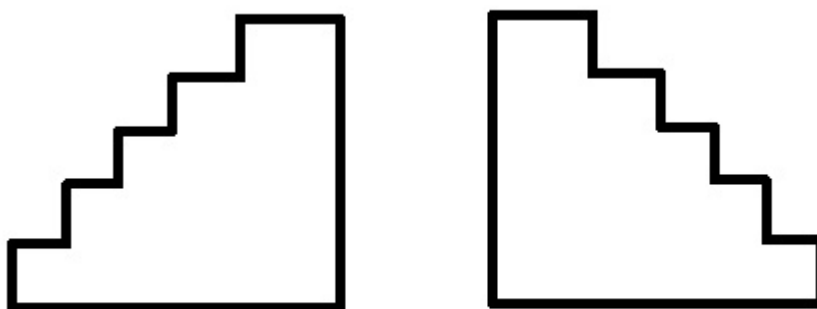
- diferenciaci plochy a prostoru
- souvztažnost vymezených prvků

### **Diferenciaci plochy a prostoru**

Pokud je postava nebo objekt v obraze vycentrován do geometrického středu, vznikají v divákovi pocity napětí, neklidu a nervozity. Úkolem umělce tedy je, aby danou kompozici vyvážil dalšími prvky v jiných částech obrazu.

Každá část obrazu má svůj různý psychologický význam. Kromě základní orientace lidského těla je zde důležitý i zvyk čtení. V Evropě a přilehlých kontinentech se čte zleva doprava. Proto v případě obrázku č.2 lze vypořádat, že v zemích, kde se čte zleva doprava, divák vidí první schody jako schody jdoucí zespoda nahoru a druhé shora dolů. Režisérův kompoziční záměr může tedy v Evropě naznačovat první schody jako schody do nebe, schody naděje. Kdežto druhé schody mohou vést do temného sklepa nebo vězení. V arabských zemích mohou tuto kompozici vnímat úplně naopak. Proto je důležité vhodně volit a vnímat kompozici, aby divák nebyl zmaten a pochopil režisérovy záměry.

Obrázek 2: Psychologický význam vnímání kompozice



Mnohem silnější rozdíl panuje mezi horní a dolní částí obrazu. Horní část obrazu většinou představuje světlo a vzduch. Spodní část naopak tmou a zem. Zde se můžeme také opřít o fyzikální zákony gravitace. Ta směřuje směrem dolů, tudíž prostor nahoře je považován za lehký a dole za těžký. V symbolismu je nahoře spirituálně a duchovno, kdežto ve spodních částech lze naznačit hmotnost a zemitost.

*„Důležité je také umístění horizontu. Horizont umístěný v horní třetině obrazu zdůrazňuje pahorkatou krajinu. Horizont v dolní třetině naopak poukazuje na vzdušnost rovinatější krajiny. Ještě větší posunutí horizontu nahoru těsně pod horní rám zdůrazňuje hloubku krajiny, její těsnost, sevřenost. Horizont těsně na spodním rámu potlačuje krajinu na nejnepatnější znaky a vytváří náladu vzdušné, otevřené prostorovosti. Zde již do kompozice vstupuje význam zúčastněných objektů.“<sup>12</sup>*

### **Souvztažnost prvků**

Jednotlivé prvky v obraze jsou divákem poměřovány na základě jeho vlastních znalostí a zkušeností. Pokud se však na plátně objeví jemu neznámý objekt, divák hledá v okolních částech obrazu něco známého, čeho by se mohl chytit a porovnat tak velikost nového subjektu. Většinou je to lidská postava. Ve filmu *Jurský park* by velikosti dinosaurů nebyly tak znatelné, pokud by se vedle nich nevyskytovali lidé, se kterými lze jejich velikost porovnat. Zde se může projevit kontrast: malý předmět se vedle velikého ještě více zmenší a naopak velký předmět nabude své velikosti.

Pro dosažení rovnováhy v kompozici je velmi důležitým faktorem výběr prvků, které se budou v kompozici vyskytovat. Některé jsou totiž pro divákovu oko přitažlivější než jiné, a to především díky své barvě, tvaru, pohybu, kontrastu k okolí apod.

Předměty umístěné v horních částech obrazu mají větší psychologickou váhu než předměty v jeho dolní části. Ovšem psychologická váha neznamena totéž, co dojem lehkosti předmětu. Ten vyvolává předmět, který jako by létal ve vzduchu.

Pokud je určitý předmět izolovaný a samostatně vyčleněný v kompozici, je na něho upírána větší pozornost, než kdyby byl zařazen do seskupení více prvků. Stejně tak

---

<sup>12</sup> Kulka, J. Psychologie umění. 2. vyd. přeprac. a dopl. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.



to platí i u objektu s vlastním stínem. Působí tak mnohem razantněji než objekt se stínem méně výrazným.

Také barvy hrají velkou roli ve vnímání kompozice. Větší psychologickou váhu mají teplé barvy než ty studené. Ovšem pokud je nějaký prostor vymalován v chladných barvách, měl by být větší než prostor vymalovaný v barvách teplých.

Ze vzájemných vztahů prvků některé vystupují jako dominantní a jiné naopak jako podřazené. Ty prvky, které obrazu dominují, jsou nositeli hlavní myšlenky obrazu. Dominantním prvkem na obrazu se svatebním průvodem budou ženich a nevěsta. V přírodě to může být například osamocенý strom uprostřed polí. Dominantnosti prvku lze dosáhnout i neobvyklým tvarem objektu, vysoce kontrastní barvou oproti okolí nebo světelným kontrastem. Tyto prvky mohou být zároveň vyzdviženy i svým zasazením do celkové kompozice obrazu, a to například jejich umístěním ke geometrickému středu obrazu.

### **Uzavřená kompozice**

Uzavřená kompozice se vyznačuje tím, že uvnitř záběru se odehrává konkrétní děj, který začíná a končí na hranicích kompozice. Veškeré vztahy objektů v záběru by se měly vztahovat právě k ději uvnitř. Důležité je, aby divák nepotřeboval zjišťovat, co se děje mimo daný záběr. Typickou uzavřenou kompozicí je obraz *Sixtinská Madona* od Raffaela Santiho (viz. obr. č.3).

Obrázek 3: Sixtinská Madona



Zdroj: [http://www.artmuseum.cz/resources/works/rafael\\_10.jpg](http://www.artmuseum.cz/resources/works/rafael_10.jpg)

Její okraje jsou ohraničené shora závěsy, z boku sedícími postavami a vespod dvěma andělíčky. Veškerá pozornost je směřována k dějovému centru uprostřed, tedy k Madoně. Nikdo nepátrá po tom, co se děje za hranicemi obrazu.

V případě filmu lze uvést jako příklad scénu z *Ecce Homo Homolka*. Když se rodina Homolků vydá do lesa na houby a odpočívají, je obraz zakomponován v uzavřené kompozici (viz. obr. č.4). Z obou stran je obraz ohraničen stromy a veškerý děj se odehrává uprostřed.

Obrázek 4: uzavřená kompozice ve filmu *Ecce Homo Homolka*



Zdroj: film *Ecce Homo Homolka*

### **Otevřená kompozice**

Oproti tomu otevřená kompozice směřuje divákovu pozornost „za rámec“ obrazu nebo záběru. Může se jednat pouze o polodetail člověka, který s někým hovoří. Je vidět pouze výřez jeho hlavy a víc nic. S kým to ten člověk hovoří? To je otázka, kterou si divák položí a čeká na další stříh nebo švenk, aby pochopil celou scénu. Otevřenou kompozicí lze nazvat i scénu ve filmu *Pretty woman*, kdy Richard Gere vezme Julii Roberts poprvé do opery. Když sjíždějí hotelovým výtahem dolů k autu, jsou herci zakomponováni ve dvojpoddetailu. V pravém dolním rohu je vidět rameno muže, který obsluhuje výtah. Z předchozích scén už je divák obeznámen, že tuto uniformu má hotelová obsluha. Orientuje se tedy v prostoru i čase a jedině, co k tomu bylo potřeba, je otevřená kompozice s ramenem liftboye (viz. obr. č.5).

Obrázek 5: otevřená kompozice ve filmu *Pretty woman*



Zdroj: film *Pretty woman*

### **Středová kompozice**

Neexistují žádná jasně daná pravidla, která by striktně říkala, jakou kompozici kdy použít. Vše záleží na znalostech a estetickém cítění kameramana. Každá kompozice může vyjadřovat něco jiného svým postavením herců či objektů na scéně. Při středové kompozici je natáčený objekt či herec ve středu celkové kompozice. Jedná se o málo využívaný typ kompozice. Typickou středovou kompozici nalezneme například ve filmu *František je děvkař*. Na začátku filmu je zde hlavní postava doktora Františka uvržena před komisi, kde se má zpovídat ze sexuálního zneužití své pacientky během terapie. Herec sedí ve středu záběru na židli a prázdný prostor okolo něj naznačuje, jak je bezmocný. Záběr je subjektivním pohledem lékařské komise. Kompozicí a velikostí záběru je naznačeno, že komise nad ním má jasnou převahu (viz. obr. č.6)

Obrázek 6: středová kompozice ve filmu *František je děvkař*



Zdroj: film *František je děvkař*

### 1.4.1 Zlatý řez

*„Ve své knize Základy (300 př. n. l.) stanovil a vysvětlil Eukleidés poměr, který Platón nazval „řezem“ a který později dostal jméno zlatý řez. Ten se stal základem řeckého umění a architektury; byl podle něj navržen i Parthenon v Aténách. Za středověku byl zlatý řez považován za dílo Boha: ztělesňoval údajně dokonalost božského stvoření. Renesanční umělci se jím často zabývali jako ztělesněním božské logiky. Jan Vermeer (1632-75) ho používal v Holandsku. Poté se však zájem o něj začal vytrácet. Až ve 20. letech našeho století z tohoto poměru vycházel ve svých kompozicích abstraktních děl Piet Mondrian (1872-194).“<sup>13</sup>*

Pojem „zlatý řez“ (sectio aurea) začal používat už Leonardo da Vinci, když ilustroval knihu Luky Pacioliho. Knižně však bylo toto spojení poprvé pojmenováno v díle Martina Ohma Die reine Elementar-Matematik (Čistá elementární matematika) v roce 1835.

Výkladový slovník o výtvarném umění definuje zlatý řez jako *„rozdělení úsečky na dva díly, při kterém je poměr celé úsečky k většímu dílu též, jako poměr většího dílu k menšímu. Při dalších děleních vždy většího dílu zůstává základní vzájemný poměr 1:1,628. Z. ř. byl empiricky odvozen ze skutečnosti, např. z proporcí lidského těla, a v antropometrii a geometrii propracován; bylo v něm spatřováno jedno z tajemství tvorby. Pro svou harmoničnost je považován za dokonalý proporční poměr a prosazoval se zejm. v dobách a dílech usilujících o reálné vytvoření ideální, dokonale harmonické formy.“<sup>14</sup>*

Dle Platóna se zlatý řez dá najít nestejným rozdělením úsečky na dva díly. Pokud by úsečka byla rozdělena stejnoměrně, dostali bychom se k poměru 1:1. Ovšem abychom mohli zlatý řez najít, je nutné úsečku rozdělit na dva díly o poměru 2:1. Platón objevil takový poměr úsečky, kdy *„celek k delší části se bude rovnat delší části ke*

---

<sup>13</sup> Kent S. Kompozice. z angl. orig. přel. Monika Vosková. 2. vyd. Bratislava: Perfekt, 2000. 64.s., ISBN 80-8046-164-3.

<sup>14</sup> Baleka, J. Výtvarné umění: Výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika). 1. vyd. Praha: Academia, 1997. 429 s., ISBN 80-200-0609-5.

*kratší.*<sup>15</sup> A stejně tak to musí platit i v opačném případě, že „*kratší část k delší se bude rovnat delší části k celku.*“<sup>16</sup>

### 1.4.2 Plány

Důležitost objektů v záběru se určuje podle jejich vzdálenosti od kamery. Jedná se o takzvané plány. To, co je objektivu nejbližší, tedy v prvním plánu, bývá nejdůležitější. Záběr může mít i několik plánů. Lze jimi vyjádřit hloubku obrazu i důležitost jednotlivých objektů před kamerou. Příhodný příklad lze nalézt ve filmu *Občan Kane*, kdy v záběru je před kamerou lahev s uspávacími prostředky, za ní žena hlavního hrdiny a úplně vzadu vstupuje do místnosti herec. Režisér chtěl v tomto záběru upoutat pozornost na lahvičku s medikamenty. Pokud by byla přesunuta hlouběji do kompozice, divák by neměl šanci si jí všimnout a zřejmě by si ani nespojil její souvislosti se spící ženou. Rozvrstvení obrazu do více plánů je i ve scéně, kdy malý Kane bezstarostně sáňkuje za oknem. Mezitím se uvnitř pokoje jeho rodiče baví s úředníkem o Kaneově budoucnosti a jeho odvozu do města, kde mu bude lépe. (viz. obr.č.7)

Obrázek 7: Plány ve filmu *Občan Kane*



Zdroj: Film *Občan Kane*

Toto pravidlo důležitosti však neplatí pokaždé. Pokud má obraz více plánů a probíhá mezi nimi přestřování, důležitost jednotlivých objektů nebo herců se může měnit.

<sup>15</sup> Olsen, S. *Záhadný zlatý řez: největší tajemství přírody*. 2. vydání. Praha: Dokořán, 2013, s. 60. ISBN 978-80-7363-566-4.

<sup>16</sup> Tamtéž

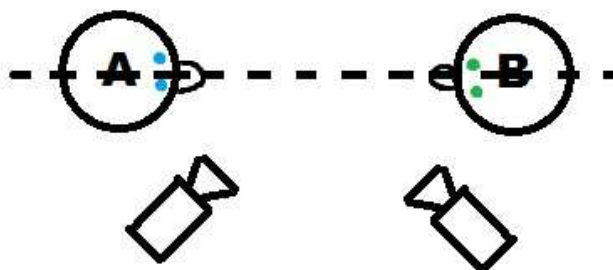
## 1.5 Filmová osa

Naprostou nedílnou součástí každého filmu, je pro kameramana a režiséra zachování filmové osy. Toto pravidlo vzniklo pro velmi důležitý účel a tím je logika filmového vyprávění. Aby divák pochopil návaznosti záběrů, je důležité toto pravidlo zachovat.

*„V kontinuálním stylu je prostor scény vytvářen pomocí postupu, který se nazývá osa akce (axis of action) nebo pravidlo roviny. Předpokládá se, že akce ve scéně – jdoucí postava, hovořící dvojice, auto jedoucí po silnici – se odehrává podél jasně vymezeného vektoru. Tato osa akce určuje půlkruh (tedy 180 °C), kde může být umístěna kamera, jíž bude akce snímána.“<sup>17</sup>*

Podívejme se na obrázek č.8. Z ptáčích perspektivy zde vidíme dva herce (A a B), kteří spolu vedou dialog. Filmová osa je v tomto případě pomyslná tečkovaná čára, která vede skrz ně. Kamera má tedy k dispozici na natáčení celý prostor na jedné straně této linie. Odtud se budou snímat veškeré další záběry pro tuto scénu. Pokud by se kamera zničehonic při jednom ze záběrů přesunula na opačnou stranu osy, divák by byl zmaten. Správně natočená scéna takového dialogu bude vypadat tak, že herec A se dívá v záběru zleva doprava a herec B naopak zprava doleva. Pokud by tomu bylo naopak a osa by byla překročena, vypadalo by to, jako by se oba herci bavili s někým třetím a ne spolu navzájem.

Obrázek 8: Filmová osa



<sup>17</sup> Bordwell, D. a Thompsonová, K. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 642. ISBN 978-80-7331-217-6.

V případě porušení filmové osy například v bojové scéně dvou armád může být divák zmaten natolik, že děj pro něj bude nesrozumitelným. Pokud armáda v červených uniformách bude v obraze útočit zleva doprava a armáda v modrých uniformách naopak zprava doleva, musí být toto pravidlo zachováno po celou dobu scény. Pokud by se totiž armády natáčely z různých stran, divák může nabýt dojmu, že spolu dvě armády táhnou na nepřítele, který však ještě nebyl v záběru.

Osu lze samozřejmě také překročit. Pro tuto situaci existují čtyři možnosti: jízda, herec sám překročí osu, střih přes detail, nebo nadhled. V prvním případě nám pomůže jízda, která osu překročí a poté může snímání pokračovat z druhé strany. Další možností, jak lze překročit osu, je za pomoci samotného herce. Důležitý je v tomto případě fakt, že překročení osy musí být vidět například ve velkém celku. Pokud spolu herci vedou dialog, jeden z nich se zvedne a vykročí přes osu, měl by zde navazovat střih na takovou velikost záběru, aby divák viděl, co přesně se děje. Třetí možností překročení filmové osy je střih přes detail. Ten se používá v případě, že herec ani kamera se hýbat nemohou a po střihu na detail navazuje záběr již z druhé strany osy. Poslední překročení osy lze provést výrazným nadhledem, který je natočený v ose. Díky tomu je použitelný pro obě varianty překročení osy. Tato metoda je málo používaná a trochu zastaralá. Navíc její natočení je velmi pracné.

Ve střihově plynulém filmovém díle by porušení osy znamenalo nepříjemné vyrušení diváka nebo dokonce i velký omyl. Ovšem jsou i tací režiséři, kteří pravidlo osy porušují záměrně. Mezi ně patří například Lars von Trier. V jeho filmech je porušování osy běžným vyjadřovacím prostředkem. Ve spojení s dynamickou kamerou a na první pohled nelogickými střihy se výrazně odlišuje od svých kolegů, kteří každou scénu pečlivě předem připravují do nejmenšího detailu. Například ve filmu *Idioti* Trier nedodrží žádnou jednotu osvětlení, atmosféry, ani pravidla střihu. Vše je autentické a naturální a především se jedná o režiséřův osobitý styl. *„Trier totiž každý záběr natáčel několikrát a ponechával svým výborným hercům velký prostor pro improvizaci různých variant. Při rychlé kadenci střihu, tedy při používání krátkých skladebných záběrů, pak není divu, že prostě nebylo možno najít místo, kde by se všechny vnitřní prvky záběru vázaly. A navíc Trier evidentně upřednostňoval kvalitu té či oné varianty*

hereckého projevu před ostatními řemeslnými pravidly."<sup>18</sup> Pohyb kamery tedy ve výsledku vypadá, jako by bez jakékoliv přípravy pouze dokumentárně sledovala skutečnost, která se před ní odehrává.

## 1.6 Světlo

*„Působivost obrazu do značné míry ovlivňuje manipulace s osvětlením. Osvětlování ve filmu nám umožňuje vidět, co se děje, ale nejenom to. Světlejší a tmavší oblasti obrazu pomáhají vytvořit celkovou světlo-tonální kompozici každého záběru, a tak naši pozornost směřují k určitým věcem a událostem. Jasně osvětlená část může vést naše oko k důležitému gestu, zatímco stín má schopnost skrýt detail nebo zvyšovat napětí: Co se skrývá v záběru? Osvětlování také dokáže zdůraznit texturu: křivky tváře, povrch kousku dřeva, ornament pavoučí sítě, jiskru drahokamu.“<sup>19</sup> Kameraman tedy přizpůsobuje osvětlením momentální scénu, kterou má k dispozici tak, aby vypadala jako v požadované filmové realitě.*

Osvětlení pomáhá divákovi nejen v orientaci na scéně, ale také například získat informace o textuře jednotlivých povrchů. Lesklé povrchy jsou nasvíceny tak, aby odrazily světlo, a tím se třpytily a jiskřily. Kupříkladu pokud chce režisér zvýšit dojem z určitého auta, nasvítí ho tak, aby se ve filmu krásně blýskalo a působilo tak luxusněji. V případě, že auto má vyvolat pocit stáří, bude nasvíceno rozptýleným světlem, které odlesky nehází a auto bude působit oprýskaně. Stejně tak se nasvítí i matné a hrubší povrchy (například neopracovaný kámen, zeď). Tyto různé druhy svícení pomáhají i produktům v reklamě, kde se toto nasvětlení navíc doplňuje digitálními triky, jako například odlesky od vyčištěného místa.

Krásnou hru se světlem lze spatřit ve videoklipu Barbory Polákové a Davida Kollera *Sami*. Celý klip je točený na statickou kameru s jedním odjezdem kamery na

---

<sup>18</sup> Valušiak, J. Základy střihové skladby. 3.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

<sup>19</sup> Bordwell, D. a Thompsonová, K. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 646. ISBN 978-80-7331-217-6.



začátku a veškeré další změny probíhají pouze se světlem. Přes počáteční siluetu samotné Barbory Polákové se po odjezdu kamery dostáváme do dvojpolodetailu obou zpěváků a hra se světlem může začít. Změny nastávají tedy nejen v pozadí, které je buď černé, nebo bílé, ale na základě toho se mění i světlo na tvářích obou zpěváků.

### **Rozptýlené a ostré světlo**

Ostré světlení je takové, které má ostré hranice, stíny jsou jasně vymezené a textury jsou zřetelné. Takové světlo dává například polední slunce, kdy obloha je jasná bez mraků. Pokud je však obloha zatažená a slunce svítí skrz mraky, světlo se rozlévá po okolí a vytváří tak měkké rozptýlené světlo. V tomto případě nejsou hranice stínů přesně viditelné a obrysy ve tvářích herců nemají tvrdé rysy. V případě ateliérů se pro rozptýlení světla používají tzv. softboxy a frosty, které prudké světlo změkčí tím, že se před reflektor nasadí požadovaný typ. Je důležité umět tyto dva typy světla od sebe rozeznat, jelikož dotváří celkový dojem záběru.

### **Reflektory**

Pro dokonalou hru světél mnohokrát stačí pouze minimálně dosvítit plamen svíčky. Ovšem při složitějších scénách je nutné použít reflektory pro dosvícení dané scény a vytvořit tak světelnou realitu. Světlo samotného reflektoru lze regulovat dvěma způsoby: šířkou kuželu a systémem klapky. Šířka kuželu se upravuje mechanismem, který světelný kužel zmenšuje, nebo zvětšuje. Po dosažení jeho správné velikosti lze usměrňovat světelný tok klapkami po stranách reflektoru. Ty mohou světlu dodat různý tvar od úzké skuliny po malý čtverec.

Zdroje osvětlení a světelných toků se nepoužívají pouze pro dosvícení denní nebo noční scény, nýbrž jde o vytvoření konkrétní světelné reality. Aby byla dodržena správná teplota světla, je důležité použít i správný typ lampy. Pokud se pomocí světél dotváří scéna, v níž jsou jediným viditelným světelným zdrojem v záběru svíčky, používají se pro toto dosvícení klasické žárovky vyzařující teplé žluté světlo. To je podobné právě světlu ze svíček. Naopak pro studené odstíny a chladné scény se používají výbojkové lampy zářící modro bílým světlem.

## Protisvětlo

Jak je patrné z názvu, jedná se o světlo, které míří zezadu proti kameře. Může být umístěno v různých úhlech z boku, zespoda, nebo může být umístěno nad postavou. Pokud je použité jako jediný zdroj světla a míří přímo do kamery, pak vytváří siluety. Ve filmu *Báječná léta pod psa* na obrázku č.9 je použité protisvětlo z okna. Aby se z herců neutvořily pouze siluety, jde světlo mírně z boku a zároveň osvětluje obličej některých postav.

Obrázek 9: Scéna osvětlená protisvětlem



Zdroj: film *Báječná léta pod psa*

## Realistický zdroj světla

Tento zdroj se používá většinou pro zvyšování napětí. Jedná se o světlo, jehož zdroj je jediným světlem na scéně. Může to být světlo z baterky, která postupně objevuje ve tmě celou scénu. Divák tedy vidí pouze to, co je osvětleno kuželem z baterky. Stejným způsobem může být použité například i světlo svíčky nebo louče. Díky stínům, které se vytváří v okolí plamene, je divák v očekávání, co se za daným stínem skrývá.

### 1.6.1 Stíny

Ve filmovém svícení existují dva základní typy stínů:

- Stíny vázané na předmět neboli stíny vlastní
- Stíny vržené

Stíny vázané na předmět neboli stíny vlastní jsou takové stíny, které vznikají na základě tvaru daného předmětu. Při osvětlování obličeje hází tento stín především nos.

V případě, že mezi světelným zdrojem a svíceným objektem stojí určitá překážka, která na objekt hází nový stín, jedná se o stín vržený. Například stín člověka, jehož osvětluje svíčka, je stínem vrženým. Příklad vrženého stínu je vidět na obrázku č.10. V *Pirátech z Karibiku* zde William Turner vyjednává skrz mříž s kapitánem Jackem Sparrowem. Na jeho tváři je vidět stín vržený skrz mříž celou, ve které je Jack Sparrow.

Obrázek 10: vržený stín



Zdroj: film *Piráti z Karibiku: Prokletí Černé perly*

### 1.6.2 Barva světla

Kromě charakteru a velikosti světla lze měnit i jeho barvu. K tomu slouží barevné filtry, které se nasazují před reflektor. Díky tomu lze docílit například pocitu chladu, pokud se před reflektor nasadí modrý filtr, a naopak barvy v odstínech žluté a červené obraz doladí do teplých barev. V dnešní době se tyto filtry velmi často dotvářejí postprodukčně v počítači. Celý záběr tedy dostane jeden stejný barevný nádech. Teplotu osvětlení lze nastavit i přímo na kameře. Natočený materiál je poté celý zabarven do zvolené barvy a nemusí se postprodukčně upravovat. Další možností je tzv. virážování. Tento proces se používal především v dobách němého filmu, kdy se chemickým procesem zabarvovala jednotlivá políčka do určitého barevného tónu. Tím byla zvýrazněna i odlišnost jednotlivých scén. Tuto metodu používal ve svém filmu *Zrození národa* D. W. Griffith. Scény z tohoto filmu jsou oddělené nejen mezititulky, ale také právě za pomoci barvy. Viz. obr.č.11.

Obrázek 11: zabarvené scény z filmu Zrození národa



Zdroj: film Zrození národa

Existují i barevné filtry, které se nasazují na objektiv kamery. Ty se používají velmi často pro denní natáčení scén, které mají vypadat, jakoby se odehrávaly v noci (tzv. americká noc). Tento postup se používal hlavně v černo-bílém filmu. Tímto způsobem se točily například noční scény ve filmech o Vinnetouovi. Samotné scény se natáčely přes den, avšak díky modrému filtru před objektivem scéna působila, jako kdyby se děj odehrával v noci. Věrohodnosti na nočních scénách přidával i zvuk cikád nebo dalších nočních živočichů. Aby bylo docíleno požadovaného efektu noci, musela se scéna natáčet za jasného dne a slunce muselo stát nad hlavami herců, aby nevrhlo stíny, které se v noci neobjevují a pro záběr by tedy byly nežádoucí.

### 1.6.3 Vyvážení bílé

Během celého dne se mění barva světla. Lidské oko je přizpůsobené, aby se s těmito výkyvy vyrovnalo dokonale a ukázalo nám svět bez barevného nádechu. Ovšem kamera tuto schopnost bohužel nemá. Je tedy nutné, aby kameraman nastavil tzv. bílou. Aby bylo tento úkon možný provést, je nutné znát pojem "absolutně černé těleso". Absolutně černé těleso je hypotetický předmět, který neodráží žádné padající světlo. Barevnou teplotou světla nazýváme teplotu, na kterou je třeba ohřát absolutně černé těleso, aby jeho záře odpovídala našemu konkrétnímu světlu. Na rozdíl od Celsiovy stupnice se barevná teplota obvykle měří ve stupních Kelvina." Čísla na stupnici, podle nichž se teplota světla měří, jsou odvozena od teploty, na jakou je nutné zahřát absolutně černé těleso. Například pokud zahřejeme absolutně černé těleso na 3200 °K, těleso bude zářit stejně jako elektrická žárovka. Při 5600 °K bude záření odpovídat běžnému slunečnímu světlu. Tato dvě čísla bývají v kameře většinou přednastavena, aby kameraman mohl podle potřeby rychle přepínat vyvážení bílé, pokud například přebíhá neustále natáčet z místnosti ven.

Tento úkon vyvážení bílé se provádí před každým natáčením, aby barva odpovídala co nejvíce realitě, kterou vidí lidské oko. Vyvážení je tedy nejlépe provádět na bílém listu papíru. Ten slouží většinou jako záchytný bod, jelikož lidský mozek ví, že papír je vždy bílý. Kamera poté barevně přizpůsobí okolí tak, aby barvy byly reálné.

Ve filmu se vyvážení bílé používá, aby byl každý záběr sjednocený. Ovšem může se používat i pro noční scény (viz. kapitola Barva světla), kdy se barva vyváží lehce do modra, aby finální obraz působil jako noční scéna.

## 1.7 Zvuk

Lidský mozek vnímá především zrakem. Většinu zvuků, které jsou kolem nás, ani nevnímáme. Jsou považovány za součást obrazu a děje, který vidíme. Jako takové pozadí. Proto i do kina se divák chodí *dívat* na filmy a ne je poslouchat. Ovšem zvuk sám o sobě je stejně rozmanitý jako obrazová složka samotného filmu a dnes je jeho nedílnou součástí. V dobách němého filmu byla díla doprovázena živou hudbou, aby divák využil co nejvíce svých smyslů a také, aby během celého promítání nebylo v sále pouze ticho. Hudba také podněcovala v divácích určitý pocit a emoce. Dnes je tato živá hudba nahrazena soundtrackem vytvořeným přímo na míru filmu.

Během natáčení nevzniká pouze obrazová stopa, ale také zvuková. Obě dvě jsou od sebe odděleny a může být manipulováno s každou z nich zvlášť. Zvuk je ve filmu velmi opomíjen i vzhledem k tomu, že ho nelze studovat laickým okem tak jako obraz. Pokud diváka zaujme určitý záběr, film si jednoduše zastaví a má čas na to, prohlédnout si kompozici a případně pohyby kamery. U zvuku se tato metoda aplikovat nedá. Veškeré zvuky jsou mnohokrát těžko zachytitelné, až neznatelné a přesto celému dílu dodávají určitý nádech. Zvukem si lze pomoci i v obrazové složce, kdy režisér nechce ukázat například sebevraždu hlavního hrdiny. Divák vidí, jak si herec přikládá hlaveň pistole k hlavě, obraz potemní a jediné, co je slyšet, je výstřel. Obrazová složka byla nahrazena divákovou představivostí pouze díky jedinému zvuku.

Stejně jako v obrazové složce existuje několik různých velikostí záběrů, švenků a pohybů kamery, podobně je tomu i u zvukové složky. Představme si nyní několik základních druhů zvuků a zvukových stop:

- Synchronní zvuk
- Zvuk mimo obraz
- Ruch
- Asynchronní zvuk
- Komentář
- Zvukové efekty
- Dabing
- Postsynchron
- Ticho
- Hudba

### **Synchronní zvuk**

Je to nejbližší vztah mezi obrazem a zvukem. Synchronní zvuk je takový, který odpovídá obrazu. Pokud tedy vidíme v obraze nějaký zdroj zvuku a zároveň ho i slyšíme, jedná se o tzv. synchron. Ovšem pokud by synchronní zvuk neumožnil snímání dialogu, je později dodán z dodatečného záznamu, nebo z archivu v případě, že intenzita zvukového pozadí je velmi vysoká. Při scéně, kdy jeden herec sedí v nastartovaném autě a druhý s ním mluví zvenčí, je zvuk motoru auta dodán až postprodukčně ve střížně. Během natáčení je tedy slyšet pouze ničím nerušený dialog herců. Synchronní zvuk se nachází ve většině filmového díla. Týká se například i dialogů, kdy herci pohybují ústy a divák zároveň slyší, co říkají.

Synchronní snímání zvuku se dříve používalo jen zřídka, protože bylo nutné použít těžkou boxovanou kameru. Celé ozvučení mimo ateliér se provádělo postsynchronem, který se užívá dodnes.

## **Zvuk mimo obraz**

Pokud není vidět zdroj, odkud zvuk pochází, jedná se o asynchronní zvuk. Tento typ zvuku se dnes používá například i při přechodu z jedné scény do druhé, kdy dialog z následujícího záběru začne na konci záběru předchozího. Zvukem mimo obraz lze nazvat také telefonický rozhovor, když vidíme pouze jednoho protagonistu a druhého pouze slyšíme.

## **Ruch**

Ruchy jsou nasazovány do několika míchacích stop aby se s nimi dalo ve finální postprodukcí dobře manipulovat, zdůrazňovat a potlačovat jednotlivé ruchy podle potřeb scénáře. Je to především z důvodu, že jedna scéna je složena z několika různých zvukových částí. Ruchy ve filmu převážně dokreslují atmosféru dané scény, ilustrují dění na plátně a mohou i vyprávět část příběhu. Při správném použití ruchů se díky nim může obrazová složka filmu velmi zdramatizovat a nabrat na dynamice.

## **Asynchronní zvuk**

V dobách prvních mluvených filmů se zvuk a obraz pouštěl do sálu zvlášť. Zvuk byl nahrán na gramofonové desce, a pokud došlo ke zpomalení filmu v obraze, zvuk jel pořád stejnou rychlostí dál. Tím nastal ve zvuku posun a diváci slyšeli zvuk dříve, než viděli, co se na plátně stalo. Dokonalé synchronizace se dosáhlo teprve s užíváním magnetofonů Perfekton a dokonalejší Nagrou, které byly, stejně jako kamera, řízené kmitáním krystalu.

## **Komentář**

Komentář je používán v dnešní době především ve zpravodajství a reportážích. Jedná se o zvuk, který popisuje danou situaci bez výraznějších hereckých projevů. Ve filmových dílech se komentář může použít jako myšlenky herce, kterého sledujeme, nebo jen jako popis situace, která se odehrává, aby divák dostal přehled. Příklad komentáře nekonkrétního vypravěče se nachází v každém filmu o Vinnetouovi. Hlas, který nepatří ani jednomu z hrdinů uvádí diváka do místa a času, v němž se film

odehrává a také nás seznamuje s hlavním hrdinou. Stejně strukturované komentáře lze nalézt i ve většině pohádek.

Další možností jak komentář používat, je pomocí samotného hrdiny. Ten může subjektivně divákovi vyprávět své pocity a svůj příběh, aby ho obeznámil se současnou situací postavy. Tyto komentáře jsou použity například na začátku a na konci filmu *František je děvkař*. První komentáře uvádí diváka do charakteru hlavní postavy, do historie příběhu a stylu myšlení herce. Divák má potom tedy na mnoho věcí jiný pohled, než kdyby s těmito okolnostmi obeznámen nebyl.

### **Zvukové efekty**

Zvukové efekty jsou nedílnou součástí každého filmového díla. Dotváří jeho celkovou atmosféru, zvýrazňují zvuky, které jsou pro děj důležité, nebo by byly v reálném světě neslyšitelné a nepovšimnutelné. Tyto efekty se vyrábí přímo v počítači nebo ve speciálních ruchových ateliérech. V nich se rodí například zvuk facky, dusot koní nebo přistávání vesmírné lodi. Zvukové efekty jsou přidány do filmu tak, aby zvýraznily většinou konkrétní pohyb a upozornily na něj diváka. Daleko častěji jsou dodatečným dodáním zvuků, které se při kontaktním natáčení neprojeví. V *Pirátech z Karibiku*, *Prokletí Černé perly* unese Jack Sparrow a William Turner obchodní loď. Na ní se William dozvídá, že jeho otec byl pirát a vyhrožuje Jackovi tím, že na něj tasí svůj meč. Zvuk, který tento pohyb ve filmu doprovází, by byl v reálném životě neslyšitelný. William má svůj meč za koženým opaskem. Přesto zvuk, který doprovází tento pohyb, zní, jako by byl meč vytahován z železné pochvy. Tím je zdůrazněn pohyb tasení meče a divák mu věnuje mnohem více pozornosti, než kdyby se akce odehrála bez tohoto zvukového efektu.

Velmi často se dá zvukovými efekty docílit i retrospektivní montáže, aniž by byl režisér nucen použít jakýkoliv filmový trik v obraze. Ve filmu *Oblivion* stojí Tom Cruise jako Jack Harper uprostřed zničeného ragbyového stadionu a jako komentátor popisuje slavný zápas, který se na něm kdysi odehrál. Když se blíží k finále, kdy se odehraje touchdown, je slyšet jásot a řev skandujícího davu na stadionu. Kamera se začne otáčet kolem Cruisovy osy a divák očekává prolínačku, díky které se na chvíli



ocitně zpět v roce 2017. Ovšem nic takového se nekoná a jediné, co je použité pro retrospektivní montáž, je zvukový efekt davu.

## **Dabing**

Dabing se používá v případě mluvených textů, kdy je potřeba film přemluvit do jiného cizího jazyka. Mění se zde celá jazyková verze. Originální text scénáře se přeloží do požadovaného jazyka, upraví se na míru dialogů ve filmu a herci ho ve finální podobě namluví již v novém jazyce.

## **Postsynchron**

V případě postsynchronu se originální jazyk filmu nahrazuje stejným jazykem i stejnými slovy. Většinou postsynchron dělá i stejný herec, který roli doopravdy hraje. Tato metoda se používá tehdy, pokud je nutné originální záznam přímo z natáčení nějakým způsobem opravit nebo vylepšit. Postsynchron se vytváří, pokud originální dialog z natáčení nelze přijmout z hlediska srozumitelnosti nebo vzhledem k velkým dynamickým změnám ve zvukovém pozadí. Velmi často se stává, že postsynchron samotnou postavu ještě vyzvedne mnohem výš. Herec může opravit to, co se mu při natáčení nepovedlo nebo najít úplně nový styl, jak danou větu či repliku říci.

## **Ticho**

Ačkoliv se může zdát, že ticho se ve filmu vůbec nepoužívá, je to obrovská mýlka. Ticho hraje stejně důležitou roli jako dialogy herců a ruchy kolem nich. Ticho dává divákovi možnost zamyslet se a vnímat události, které právě nastaly. Tento zvukový prostředek dodává scéně kolikrát mnohem více napětí a dramatičnosti než sebelépe vystavěná hudba. Pokud se do ticha přidají nenápadné zvukové efekty vrzajících dveří, divák očekává zvrát a jeho napětí stoupá. Ovšem ne každé ticho je stejné, ačkoliv se to tak může zdát. Ticho v místnosti v panelovém domě zní jinak než hluboké vakuové ticho ve vesmíru kolem kosmonautů, kteří právě vystoupili z kosmické lodi. Během každého filmového natáčení si zvukař musí nahrát několikaminutové ticho v dané místnosti nebo prostředí, kde se scéna natáčela. Odůvodnění tohoto ticha je kvůli finální zvukové postprodukci. Když se střihá zvuk jednotlivých dialogů, bylo by mezi nimi naprosté ticho, což by diváka velmi rušilo.

Proto je nutné pod všechny dialogy nasadit toto filmové ticho pro danou scénu, aby zvuk nekolísal.

## **Hudba**

Nedílnou součástí filmových děl je již od počátků filmu hudba. Již u němých filmů se v promítacím sále nacházel hudební nástroj (nejčastěji klavír), který doprovázel promítání a podkresloval obrazovou složku na plátně. Později se hudební složka v sále rozšiřovala až na velký orchestr. Jak již bylo výše zmíněno v kapitole *Asynchronní zvuk*, hudba se po vynálezu gramofonu nahrávala na desky, které byly pouštěny současně s obrazem. Dnes se k orchestrům začínají některá díla vracet. V případě úspěchu filmu a jeho soundtracku se pořádají velkolepé akce, kdy je film s dialogy promítán na obrovskou plochu a pod ním hraje živý orchestr i s vokálním sborem.

Hudební složka filmu je samostatným oborem. Lze ji dělit na hudbu reálnou a hudbu filmovou. Reálnou hudbou můžeme nazvat tu, jejíž zdroj vidíme v obraze. Může to být například rádio, kapela, mp3 přehrávač v uších hrdiny, nebo rozhlas na návsí. Její přítomnost lze tedy logicky vysvětlit. Například ve filmu *Rebelové* je hned úvodní záběr podkreslen reálnou hudbou. Scéna začíná dlouhým nájezdem přes potměšlý sál. Je slyšet jemná předehra a jakmile se hudba zrychlí a zpěvačka začne zpívat, v sále se rozsvítí a vidíme kapelu, která danou hudbu hraje. Tato skladba je použita jako podklad pro celou první scénu.

Druhým typem hudby je hudba filmová. Ta dotváří náladu pro jednotlivé scény a je známá pod slovem soundtrack. Může to být hudba, která byla vytvořena již dříve a nyní je z nějakého důvodu do filmu použita, například k dotvoření dobové atmosféry. V případě muzikálů, hudebních videoklipů a filmových scén, kde je obraz závislý na hudbě, se tato hudba pouští již během natáčení, aby obraz i zvuk vzájemně korespondoval. Pokud se hudba používá pouze jako podbarvení, sestavuje se až pro finálně sestříhaný film. Ten se potom může na základě hudby výjimečně mírně upravit, aby bylo dosaženo požadované souhry obrazu a zvuku.

Většinou se filmová hudba používá k dotváření emocí. Určitá melodie v sobě může nést i určitou vzpomínku nebo může být přímo spjata s jedním z hrdinů

a doprovázet ho. Například divák si spojí postavu chlapce s jednou písní či melodií. Chlapce odvedou na vojnu a jeho snoubenka na něj vzpomíná. Stačí, když vidíme v obraze zasněnou dívku a současně slyšíme oblíbenou píseň chlapce. Divák si poté spojí, že dívka vzpomíná na svého milého, aniž by se chlapec v obraze objevil. Stejně tak lze naznačit i myšlenkové pochody hrdinů. Pokud je vidět polodetail člověka, na něhož kamera pomalu najíždí a do toho zní andělské chóry, je to známka úžasného nápadu, který hrdina právě dostal.

Hudbou lze také ironizovat nebo zesměšňovat. Díky ní může autor naprosto otočit význam scény i charakter postavy. Pokud se válečník obléká do své zbroje, může být tato scéna díky hudbě zabarvena pokaždé jinak. Typickým válečným pochodem dáváme divákovi jasně najevo, že válečník je odhodlaný a připravený bojovat až na smrt. Melancholickou pomalou hudbou lze naznačit, že bojovník jde pomstít smrt své milované, která byla nedávno zavražděna. V případě, že pod celou scénou bude znít hudba jako z němých komediálních filmů, působí samotné oblékání komicky a hrdina bude vypadat v divákových očích jako nešika, který neunes ani meč.

Pro zvýraznění některých momentů nebo scén je důležité dodržovat rytmus a tempo, které hudba udává. Jedná se zde o rytmus střihu. Ten pak záleží především na tom, do jaké hloubky má režisér promyšlené záběry celého díla. Druhou věcí je pak šikovnost střihače, který je vlastně prvním divákem celého filmu a má na všechny záběry zcela nový pohled. Nebyl totiž u natáčení samotného, takže nezná okolnosti natáčení jednotlivých scén. Jeho čerstvý a nezaujatý pohled může vnést do díla nové nápady a film tak posunout kvalitativně ještě výš.

## 2. PŘEDSNÍMACÍ JEDNOTY

Josef Valušiak cituje ve své knize Jana Kučera, který předsnímací jednoty definoval takto: „Každý následující záběr je s předešlým, s nímž se váže, v něčem shodný a v něčem rozdílný. Rozdílnost odpovídá na otázky, které vyvstaly v předchozím záběru nebo je rozšiřuje či zužuje. Podklad položené otázky se objevuje v novém záběru jako osnova, shodná s určitými prvky v předešlém záběru.“<sup>20</sup> Většina těchto jednot je dána ještě před samotným spuštěním kamery. Proto se nazývají předsnímací jednoty.

### 2.1 Jednota prostoru

Aby bylo dosaženo plynulé vazby mezi záběry v jedné scéně, je důležité zachovat u diváka dojem, že celá scéna se odehrává v témže prostředí. Vzhledem k tomu, že se mohla točit na několika místech, které spolu vůbec nesouvisí, musí být zachována právě jednota prostoru. Té lze dosáhnout pomocí správného prostředí kolem herců. Pokud spolu budou mluvit dva herci a za jedním z nich je v pozadí centrum velkoměsta a okolí za druhým z nich je plné skal, divák bude mít dojem, že každý z herců stojí na jiném místě, ačkoliv na sebe vzájemně reagují. Může se však stát, že se dialog bude s oběma herci točit na jednom místě, které je reálné pro obě jejich dialogové strany, avšak v obraze může být toto pozadí matoucí. Jedná se například o scénu, kdy jeden z herců stojí na kraji silnice a za ním se rozkládají širé lány polí. Druhý z herců stojí zády směrem k hlučné silnici plné aut. Prostředí může v tuto chvíli pro diváka působit zmatečně, jelikož i přes to, že scéna byla natočena v reálném prostoru, je každé pozadí jiné.

Pro sjednocení prostoru je také důležité dodržovat pravidla při vycházení a vcházení osoby do záběru. Kamera snímá herce jdoucího v obraze zleva doprava. Ten vychází ze záběru přes pravý rám obrazu (z pohledu diváka). Osa je zde tvořena

---

<sup>20</sup> Kučera, J.: Stříhová skladba ve filmu a v televizi (+In), Valušiak, J. Základy stříhové skladby. 3.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

směrem jeho pohybu, tudíž v dalším záběru musí herec vcházet do záběru zleva doprava. Pokud by vešel do záběru z druhé strany, bude jeho pohyb působit, že se vrací na své výchozí místo. Má-li se herec skutečně z nějakého důvodu otočit a vracet, musí být jeho otočení vidět v záběru. Stejně pravidlo platí například i pro automobilové honičky nebo pro boj kovbojů s indiány.

## **2.2 Jednota atmosféry**

Do atmosféry scény patří i dvě velmi důležité složky, a to zvuk a osvětlení. Vyjděme z výše zmiňovaného příkladu dialogu u silnice. Jeden herec s polí za zády má slunce před sebou a to mu svítí přímo do obličeje. Jeho tvář je tedy jasná a téměř bez stínu. Pokud druhý herec bude stát v tmavém stínu a jeho obličej bude naopak tmavý a téměř nečitelný, takový záběr bude působit dojmem, že patří do úplně jiné scény a nebude tak sjednocený s dalšími záběry. Stejně pravidlo platí i pro pozadí a okolí scény. Pokud v jednom záběru za hercem svítí slunce, nemůže za ním v druhém záběru přšet. Stejně tak by se neměla měnit ani dynamičnost pozadí. Pro sjednocení okolní atmosféry se při větších scénách používají komparzisté, kteří během natáčení jedné scény projdou svou předem určenou stejnou cestou několikrát. Tím je zajištěno, že v jednom záběru nebude ulice rušná a hned na to v dalším záběru naopak poloprázdná.

Jak již bylo výše řečeno, do atmosféry patří i zvuková složka filmu, která celkový dojem dokresluje. Jedná se převážně o ruchy a zvukové efekty jako například zpěv ptáků nebo šumění řeky. Pokud by se zvuková složka brala pouze z pozadí každého záběru, byla by nejednotná a rušila by divákovo vnímání.

## **2.3 Jednota osvětlení**

Během natáčení je světlo jedním ze stěžejních faktorů pro sjednocení scén. Pokud po natočení jednoho záběru v exteriéru slunce zajde za mrak, musí celý štáb čekat, než se světelná atmosféra vrátí zpět do předchozí podoby, aby se scéna mohla

dotočit. V ateliérech a interiérech je nutné dodržovat světelný charakter daného prostředí uměle, ovšem s přihlédnutím k rozložení dekorace. Pod stolem tedy nemůže být stejné světlo jako u okna. Je důležité, aby světlo přicházelo vždy ze stejného směru. Může se jednat například o plápolající oheň v krbu nebo odraz světla z vodní hladiny. Vždy by měla jedna hercova strana být světlejší než druhá, pokud nestojí přímo proti zdroji světla. Pomocí intenzity světla také lze určit, jak daleko se herec nachází od světelného objektu. Pokud bude stát přímo u hořící hranice, jeho obličej bude oranžově červený a velmi světlý. Pokud však tento oheň bude pozorovat z dálky zpoza stromu, světlo plamenů by se na jeho tváři mělo odrážet jen nepatrně, a to s přihlédnutím k okolním stromům, které mají svůj vlastní stín a mohou ho vrhat na hercovu tvář.

Správné osvětlení může filmařům ušetřit někdy i desetitisíce korun. Například v jedné scéně z filmu *Rudý kapitán* spolu ve vlakovém kupé rozmlouvají dvě postavy a za nimi je vidět míhající se příroda kolem jedoucího vlaku. Tato scéna byla natáčena ve stojícím vlaku se zeleným pozadím za oknem kupé. Zelené pozadí se v postprodukcí vyklíčovalo a místo něj byl dosazen záběr míhající se přírody. Aby však byla zachována jednota osvětlení, musí se přes obličej herců občas mihnout nějaký stín. Pro docílení tohoto efektu bylo nutné občas zastínit reflektory mířící na herce. O to se starali osvětlovači, kteří stáli pod reflektory s černými deskami a každých pár vteřin před světlem přejeli deskou a tím na tvářích herců vytvořili stín potřebný pro finální dojem pohybujícího se vlaku.

### 3. STŘIHOVÁ SKLADBA

Lidské oko vnímá své okolí jako jeden velký celek. Nedokáže si z něj "vytáhnout" pouze jeho jednu část nebo určitý výřez. Lze se na určitý objekt zaměřit, ale nelze odstranit jeho okolí. Film je v tomto případě unikátní právě tím, že nám ukazuje pouze výřez reality, na který se divák má zaměřit. Aby na sebe vše plynule navazovalo a divák pochopil pointu dané scény, je nutné se řídit právě stříhovou skladbou. Ta probíhá ve střížně, kde se pod rukama stříhače tvoří finální podoba uměleckého díla. Bohužel stříhač má v tomto ohledu značnou nevýhodu v možnosti uplatnění své umělecké realizace, jelikož mu po boku sedí režisér, který rozhoduje o rytmu, tempu vyprávění, výběru záběrů apod. Stříhač je v tomto případě pouze manuální pracovník, ovšem jeho svěží a nezaujatý pohled může vnést do díla nové nápady a může ho posunout na novou úroveň. Vše záleží na benevolenci režiséra, zda si pevně trvá na svém, nebo si někdy vyslechne i další možnosti stříhu.

Stříhová skladba neboli montáž se používá k vytvoření kontinuity mezi záběry. Jednotlivé záběry na sebe podle určitých pravidel navazují. Montáž není pouze o spojení dvou záběrů za sebe, ale je velmi důležité volit i jejich správnou délku. Délka záběru může ovlivnit divákovu vnímání a dát záběru zcela nový rozměr. Možnosti, jak užívat délku záběru se zabývá kapitola *Délka záběrů*. Klasickým příkladem hollywoodských pravidel montáže je natáčení dialogu mezi dvěma postavami. Běžný začátek stříhu dialogu je celek nebo polocelk obou mluvčích, aby se divák zorientoval v prostoru, kde dialog probíhá. Poté se přechází na stříhy jednotlivých mluvčích, jak mluví nebo poslouchají. Pověšinou to bývají záběry točené přes rameno, aby divákovi byl zprostředkován co nejvíce subjektivní pohled mluvčího. Zároveň však je od něj fyzicky oddělený. Tento pohled se nazývá protipohled. Pohledy a záběry se střídají podle toho, jak se jednotliví protagonisté střídají v mluvě nebo reakcích.

### 3.1 Typy montáží

Pro různá filmová díla se používají i různé typy montáží. Aby bylo možné děj vyprávět dle záměru autora, je důležité zvolit i správný typ montáže, který se v díle bude používat.

Existují tyto typy montáží:

- lineární montáž
- paralelní montáž
- křížová montáž
- retrospektivní montáž
- mozaiková montáž
- asociativní montáž
- rapidmontáž

Všechny tyto typy lze kombinovat dohromady, abychom mohli rozbít chronologii díla, vyjádřit složitější myšlenky a záměry.

#### **Lineární montáž**

Je to nejběžnější a nejčastěji používaná forma montáže. Divákovi sděluje jednoduchou formou fakta, místo a čas, kdy se scéna odehrává. Jednotlivé scény na sebe chronologicky navazují a divákovi odpovídají na jednoduchou otázku, kterou si klade: „A jak to pokračuje?“ Ve filmu *U konce s dechem* je dodržena lineární montáž v kombinaci s narušením prostorového kontinua. Ovšem časové kontinuum je zachováno. Jedná se například o scénu, kdy Michel veze Patricii na schůzku s novinářem. Během jízdy autem je velikost záběru na Patricii stále stejná (PD), ovšem střihy jsou na sebe vázány tak, že se prostor za ní mění. Avšak dialog mezi Patricií a Michelem pokračuje nepřerušovaně dál, ačkoliv se střihem rychle několikrát změní místo, kde se oba právě nachází.



## **Paralelní montáž**

Divácky i autorsky složitější je paralelní montáž. V ní se snoubí několik na první pohled spolu nesouvisajících příběhů, které však ve finále dají dohromady smysl díky svým podtextům nebo hlavním motivům, které nesou. Tyto příběhy lze propojit i pomocí hlavních hrdinů, kteří se na konci sejdou ve společném ději a jejich příběhy se tím spojí. „V paralelní montáži nemusí návaznost scén vyplývat z ryze dramaturgické závislosti. Většinou je důležité jen to, aby vnímání několika dějových pásem současně vytvářelo u diváka nový zážitek, vyplývající z konfrontace těchto pásem.“<sup>21</sup> V této montáži na sebe mohou příběhy navazovat časově nebo prostorově.

Paralelní montáž s časovou souvislostí se používá častěji. Jde většinou o příběhy odehrávající se ve stejném čase, ovšem na jiném místě. Při změně místa je nutné diváka pokaždé uvést alespoň do hrubé představy času, v němž děj pokračuje. Například děj na jednom místě začne večer a probíhá do půlnoci.

Montáž s prostorovou souvislostí lze použít například v retrospektivních pohledech do minulosti na stejné místo, kde se odehrává i hlavní děj díla. Na daném místě se mohl odehrát podobný příběh, který v určitých aspektech souvisí nebo i doplní hlavní příběh díla.

## **Křížová montáž**

Její charakteristickým znakem je časová souběžnost jednotlivých akcí. Dějové linie jednotlivých příběhů jsou provázány jak časem, tak prostorem. Obě tyto linie se rozdělí do dvou částí, které divák střídavě sleduje. Křížová montáž je velmi blízká té paralelní. Ovšem v křížové montáži je podstatná společná vazba děje. V případě, že bychom se opět podívali divákovi "do hlavy", křížová montáž by se dala popsat jako: „A co se děje během?“

Mezi první průkopníky této montáže patřil například D.W. Griffith. Ten ve svém filmu *Zrození národa* (1925) používal tuto montáž pro zobrazení událostí, které

---

<sup>21</sup> Valušiak, J. *Základy stříhové skladby*. 3.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

popisovaly široké spektrum amerických dějin během občanské války. Prolínají se zde zároveň i příběhy dvou rodin, jejichž děti se do sebe zamilují.

Do křížové montáže patří i křížový střih. Začíná se s ním, pokud o sobě postavy už vědí a reagují jedna na druhou. Divák se tedy orientuje v prostoru i čase a vnímá chování jednotlivých hrdinů. Bývá používán převážně v akčních scénách a honičkách, kdy se střídavě střihá z jedné postavy na druhou.

### **Retrospektivní montáž**

Tato montáž spojuje jednotlivé scény, které jsou v současnosti propojeny vzpomínkami z minulosti. Velmi důležité je, aby divák neztratil přehled o časových linkách a vnímal, že se jedná o retrospektivu. Často stačí, aby měl herec v jednotlivých časových liniích drobnou změnu v líčení nebo kostýmu (např. jiná kravata nebo účes), a divák už pozná, zda se jedná o realitu, či jeho představu, nebo vzpomínku. K přechodu do retrospektivy se většinou používají filmové interpunkce, o nichž budeme mluvit později.

### **Mozaiková montáž**

V této montáži nesledujeme konkrétní příběh, ani jednu hlavní postavu, jako u montáží předchozích. Jedná se o příběhy různých lidí, které jsou zachyceny okem kamery. Mozaiková montáž se používá převážně pro zmapování obrazu určité kultury, komunity nebo i celé společnosti. Tuto montáž použila například V. Chytilová ve svém snímku *Panelstory*.

### **Asociativní montáž**

Asociativní montáže se používají ve filmech poměrně často. Jedná se o montáž, kdy záběry na sebe navazují pomocí volných souvislostí. Princip této montáže lze zachytit například ve filmu *Stávka* z roku 1925 od režiséra Sergeje M. Ejzenštejna. V závěrečné scéně celého filmu se útěk dělníků před vojskem střídá se střihy na jatka a podřezávání krav. Jedná se o asociativní montáž, v níž se krveprolití několika desítek dělníků přirovnává k vraždě krav na jatkách. Vnitřní souvislosti těchto záběrů tak přidávají finální scéně ještě více na brutálnosti a autentičnosti.

## Rapidmontáž

Pro tento montážní postup je typická kratší střihová sekvence složená z několika krátkých záběrů. Tyto záběry jsou většinou dlouhé pouze několik okének a jejich obsah spolu může i nemusí souviset. Řazení takových záběrů by mělo v divákovi vyvolat určitý pocit. Jejich vzájemná vazba není při řazení rozhodujícím faktorem, ovšem každý z nich by měl směřovat k určitému danému cíli a nelze je zařazovat pouze namátkou. Je důležité, aby řazené záběry nebyly vůči sobě v příliš kontrastní kompozici a tonalitě, aby divákovo oko stihlo registrovat obsah záběrů a nebylo oslněno. Tím by pak ztratilo schopnost rozeznávat jednotlivé detaily v několika dalších záběrech.

J. Plazewski ve své knize *Filmová řeč* popisuje rapidmontáž jako „nejrychlejší skladebnou formu. Operuje sériemi krátkých, snadno srozumitelných prvků, dávkovaných tak rychle, že divák nemá čas přemýšlet o správnosti nebo o kritériích jednotlivých spojů.“<sup>22</sup>

### 3.2 Délka záběrů

„Velice obecně můžeme říci, že délka skladebných záběrů ovlivňuje filmový čas, tempo, svým způsobem může ovlivnit i obsah, význam záběru atd. Stříhač vychází z natočeného materiálu, z jeho estetické i technické kvality, volba místa střihu závisí i na akci dialogu, kontextu, návaznosti k sousedním záběrům. Ovšem jako základní východisko bychom měli vzít autorův (režisérův) záměr. Některé definice praví, že délka záběru závisí na počtu informací, které obsahuje. Je to pravda, jen neúplná, nepřesná. Každý záběr v sobě obsahuje spoustu informací (tzv. rozptyl záběru), přibývajících úměrně s jeho rozšiřováním od VD k VC. (.....) Záběr tedy má být tak dlouhý, aby divák zachytil právě ty informace, které mu autoři sdělit chtějí.“<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Plazewski, J. *Filmová řeč*. 1. vyd. Praha: Mír, 1967. ISBN 11-032-67.

<sup>23</sup> Valušiak, J. *Základy střihové skladby*. 3. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

## **Dlouhý záběr**

Montáž není pouze o spojení dvou záběrů za sebe, ale je velmi důležité volit i jejich správnou délku. Ta může ovlivnit divákovo vnímání a dát záběru zcela nový rozměr. Například samotný záběr kliky u dveří má určitou vypovídací hodnotu. Divák očekává, že někdo do dveří vstoupí. Pokud bude záběr dlouhý několik vteřin a kamera bude pomalu najíždět na detail kliky, délka tohoto záběru zvyšuje napětí a divák očekává nějaký zvrat. Dlouhý záběr nemusí být pouze statický. Dlouhé záběry jsou uplatňovány například ve filmu *Občan Kane*. Několikaminutové dialogy zde probíhají někdy pouze statickou kamerou, která snímá jednoho z mluvčích. Když Kane prohraje volby a vrací se do své redakce, čeká tam na něj jeho dávný přítel. Scéna s dialogem trvá téměř tři minuty a je propojena jediným stříhem. I přesto se uvnitř obrazu stále něco děje. Ve filmu *Gravitace* hned první záběr trvá téměř 15 minut, a to bez jediného stříhu. Umění tohoto záběru tkví především v tom, že divák se ani vteřinu nenudí díky pohybu kamery, která se z VC dostává do dalších různých velikostí záběru a vnitřní děj je hnán stále vpřed. Velmi často se stává, pokud je záběr příliš dlouhý, že divák začne sledovat i nepodstatné informace. Začne hledat i v jednoduchém záběru něco, co v něm není a jeho pozornost se začíná rozptylovat.

## **Krátký záběr**

Neexistuje přesné měřítko, které by udávalo, kdy začíná být záběr dlouhý a kdy je příliš krátký. Jak již bylo výše řečeno, vše záleží na citu stříhače a na autorově záměru. Velmi krátké záběry se používají například v akčních scénách, kdy jsou záběry stříhány i po vteřinách nebo i méně. S krátkými záběry se můžeme setkat také ve většině hudebních videoklipů. Ovšem i zde existují výjimky, jako je například videoklip Davida Deyla k písni *Akorát*, který je natočen jako jediný záběr, ovšem s pohyblivou kamerou. Podobným způsobem je natočen i videoklip Barbory Polákové a Davida Kollera – *Sami*, v němž je kamera statická a mění se pouze světlo.

### 3.3 Střih dialogů

Dalším klasickým příkladem hollywoodských pravidel montáže je natáčení dialogu mezi dvěma postavami. Běžný začátek střihu dialogu je celek nebo polocelik obou mluvčích, aby se divák zorientoval v prostoru, kde dialog probíhá. Poté se přechází na střihy jednotlivých mluvčích, jak mluví nebo poslouchají. Pověšinou to bývají záběry točené přes rameno, aby divákovi byl zprostředkován co nejvíce subjektivní pohled postavy. Zároveň je však od něj fyzicky oddělený. Tento pohled se nazývá protipohled. Pohledy a záběry se střídají podle toho, jak se jednotliví protagonisté střídají v mluvě nebo jak je důležité vidět jejich reakci.

#### **Jump-cut**

Další možností střihu je tzv. jump-cut, neboli střih skokem. Tento střih se používá v případě, že akce uvnitř záběru by trvala pro diváka velmi dlouho a nepřinesla by dějově žádný nový význam. Jako příklad lze uvést záběr, kdy postava prochází dlouhou místností z jednoho konce na druhý.

Pokud nemá průchod místností hlubší význam, jako třeba zvyšování napětí, je tento dlouhý záběr pro diváka příliš nudný. Vše vyřeší jump-cut, kterým se přebytečný materiál odstříhne. Pokud by ovšem záběr zůstal pouze střižen jako jump-cut, v obraze se objeví nepříjemný násilný střih, kdy se postava najednou z jedné strany místnosti dostane střihem na druhou. Nelze jednoduše nepotřebný materiál vystříhnout. Pro plynulost akce je nutné vložit místo střiženého materiálu například prostřih na někoho jiného v místnosti nebo detail nějakého předmětu. Po tomto prostřihu je možné navázat na předchozí odstříhnutý materiál.

## 4. FILMOVÉ INTERPUNKCE

Filmová interpunkce je nedílnou součástí každého filmového díla. Může se jednat o amatérské video, krátký díl seriálu nebo o profesionální velkofilm. V každém z těchto videí lze nalézt přinejmenším základní jednotku filmové interpunkce a tou je samotný střih. V tomto smyslu je střihem myšleno ukončení záběru a na něj plynule navázání záběru následujícího. Za filmovou interpunkci lze dále označit také například zatmívačku, prolínačku, kruh, stíračku, zaostřování a rozostřování nebo titulky, které se používaly již na samém počátku kinematografie. Každá z těchto interpunkcí má v daném díle svůj vlastní význam, který bude rozepsán jednotlivě níže. Pokud bychom opět přirovnali film k literatuře, lze říci, že filmové interpunkce mají stejný význam jako interpunkce v literatuře. Oddělují od sebe myšlenky, aby divák mohl vnímat dílo plynule, nebo je naopak mohou spojovat například pomocí prolínačky. Některé interpunkční spojnice děj retardují a jejich použití nalezneme nejčastěji v retro filmech.

### **Zatmívačka a roztmívačka**

Zatmívačka označuje zakončení určité sekvence nebo i celého filmu. Obrazově se pro ni nejčastěji používá postupné ztmavnutí celého obrazu do černé barvy. Dnes se používají i barvy jiné. Konkrétní příklad lze nalézt třeba v české pohádce Zdeňka Trošky *Princezna ze mlejna*. Když se vodník a čert promění po polibku v krásné princezny, je pro jejich proměnu použita barevná zatmívačka a roztmívačka. To vše spojené s efektem záblesku a prolínačkou, která bude popsána níže. Avšak pro filmaře je důležité, že každá další barva v divákovi vyvolá určitou emoci. Je proto nutné volit barvy uvážlivě. Ze zatmívačky se zpět k obrazu dostaneme přes roztmívačku. Princip zůstává stejný, jen opačný. Z černého obrazu se postupně pomalu, či rychleji vynoří nový normálně exponovaný obraz. Tyto dvě formy interpunkce se velmi často používají na začátku a na konci filmu. Není však výjimkou nalézt je například i v seriálech, kdy po určitém zvratu nebo důležité otázce herci strnou a obraz se zatmí. Roztmívačka přichází jednu až dvě vteřiny po úplném zčernání obrazu a divák se ocitá zpět ve stejné situaci a napjatě očekává, jaký bude její další vývoj. Obě tyto interpunkce lze v literatuře přirovnat ke třem tečkám. Čtenář očekává novou událost, nebo odpověď

na otázku, která byla před několika vteřiny vyřčena. Zvukově je zatmívačka a roztmívačka většinou i podbarvena přiměřeným stažením, či zesílením zvuku.

## **Prolínačka**

*„Zatím co uvedené postupy převážně především rozdělují, tj. naznačují prostorový, častěji však časový skok, nebo pauzu v myšlenkové linii, převládá u prolínačky funkce spojující. (Prolnutí je postup, kdy v jednom záběru se dvojexpozicí postupně objevuje záběr jiný, stále zřetelnější, až ustupující původní záběr zcela nahradí.) Také prolínačka odděluje dva časové a prostorové úseky, ale ve vyprávění nedochází k tak markantní pauze, sledovaná myšlenka či akce se rozvíjí v podstatě bez přerušování, tempo filmu se nemění, sekvence po prolínačce (na rozdíl od zatmívačky) nemívá novou expozici. (...) K přechodům mezi sekvencemi bývají často používány i prolínačky enormně dlouhé, a to víceméně z důvodů formálních, jen pro zajímavé výtvarné efekty, vznikající při dvojexpozici dvou záběrů.“<sup>24</sup> Velmi výrazné prolínačky trávající až několik minut nalezneme v animovaném filmu *Shrek*, v jehož závěru se princezna Fiona chystá na svatbu a přitom vzpomíná na Shreka. V těchto místech jsou prolínačky vytvářeny převážně výtvarnou formou. Je zde snaha o propojení dvou světů – Shrekova a Fionina. Několikaminutová retrospektivní prolínačka je použita i ve filmu *Vinnetou - Poslední výstřel*, kdy Old Shatterhand vzpomíná na společné chvíle s Vinnetouem, který mu umírá v náručí. Prolínačka, v níž je vidět ubíhající čas, je například ve filmu *Správci osudu*. Ve scéně, kde si hlavní hrdina opakuje svůj proslav na pánských toaletách, je kamera statická, ale prolínačkami se mění hercova pozice. Společně s textem lze poznat, že na toaletách tráví několik minut. Několik na sebe navazujících prolínaček je použito hned na začátku filmu *Občan Kane*. Přes nápis na plotu se postupným zdvihem prolíná obraz skrz několik dalších plotů. Kamera má stále stejnou rychlost zdvihu, tudíž na sebe záběry navazují až do statického záběru, kdy je vidět brána plotu a za ní velký dům. V dalších záběrech je kompozice velmi podobná: dům je stále v pravém horním rohu a mění se pouze jeho velikost. V jednom záběru je také dům vzhůru nohama, když je použitý jeho odraz ve vodě. Ovšem jeho pozice je stále stejná: vpravo nahoře. Přes prolínačku je v tomto stejném filmu použitý i vzestup kariéry Kaneovy ženy jako*

---

<sup>24</sup> Valušiak, J. *Základy střihové skladby*. 3.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

zpěvačky. Titulní strany novin tvoří pochvalné nadpisy na její pěvecký talent a ty jsou postupně prolínány s jejími hereckými výstupy.

## **Kruh**

U raných filmařů se velmi často používal jako přechod ze scény do scény kruh. Jedná se o tzv. kruhovou zatmívačku. Za hranicí zmenšujícího se kruhu většinou nastupovala tma a uprostřed zůstávala tvář hrdiny. Mnohdy tato zatmívačka nebyla ani dokončena a kruh s hrdinou byl nahrazen titulky. Tuto filmovou interpunkci používal i D.W. Griffith ve svém filmu *Zrození národa*. Jeho užívání zde bylo převážně pro zdůraznění určité části děje ve scéně. Obraz v jednu chvíli celý potemněl kromě kruhové části, v níž scéna pokračovala jako výřez z daného záběru. Byl to pro diváka impuls, aby se soustředil především na tu část scény, která pro další vývoj děje mohla mít důležitý dopad.

## **Stíračka**

Stíračka je přechod, kdy jeden obraz je vytlačován druhým po určité linii, ať už se jedná o přímku, či elipsu. Výše zmíněný kruh je také stíračkou. Na časté stíračky můžeme narazit u filmů režiséra George Lucasa. V jeho *Hvězdných válkách* je stíračka používána velmi často. Stíračky mohou být spojeny i s objektem, který přejede nebo přejde před kamerou a v momentě, kdy je celý obraz zakrytý tímto objektem, nastává střih. Lucas používal stíračky převážně grafické a málokdy ji spojil i s přechodem herce nebo objektu před kamerou.

## **Mezitulky**

V dobách němého filmu byly mezitulky naprosto zásadní filmová interpunkce. Bez nich by se kolikrát děj neposunul dál. Jejich využití bylo například místo dialogů, kdy herec mimicky naznačil určitou reakci, a hned na to se v obraze objevila věta, která by byla vyřčena, kdyby byl film mluvený. Ve filmu *Zrození národa* se mezitulky používají nejen pro vyjádření dialogu mezi postavami, ale také pro popis vztahu mezi nimi. Další možností pro použití mezitulků je pro časový posun v ději (např. O deset let později, před hodinou, apod.). Nebo pouze jako vložené citoslovce (Vrrr!, Bang,



apod.). Dnes mezititulky a vložené titulky používá velmi často ve svých filmech režisér Quentin Tarantino.

### **Zaostřování a rozostřování**

Interpunkce používaná buď pro zvýšení napětí u diváka, kdy se obraz postupně zaostřuje a divák čeká, co se z něho vynoří, nebo v případě subjektivního pohledu. Ve druhém případě se zaostřování používá, například pokud chceme, aby se divák vžil do kůže hrdiny, který se probírá z mrákot po prohýřené noci. Kamera může být v tomto případě statická a pouze zaostřuje, nebo se může pohybovat a simulovat tím subjektivní pohled hrdiny.

## **5. STYLICKÉ FIGURY VE FILMU**

Každé filmové dílo má svou vnitřní stavbu, kterou chce autor sdělit divákovi hlubší myšlenky a pocity, které však přesahují rámec běžného děje. Pro vyjádření většiny myšlenkových pochodů autora se používají tyto figury:

- stupňování (gradace)
- opakování
- opakování zdánlivé
- refrén
- elipsa
- prodlužované napětí
- antiteze (protiklad)
- metafora
- symbol
- alegorie
- eufemismus
- synekdocha
- metonymie

Všechny tyto figury je těžké vždy přesně zařadit či pojmenovat, jelikož mnoho z nich se vzájemně prolíná a doplňuje. Záleží také na typu filmu, žánru, době, kdy byl natočen a na cílové skupině diváků. Podle těchto parametrů se všechny zmiňované figury mění. A samozřejmě prvek, bez kterého by tyto figury neměly účinnost, je vnímavý divák.

### **Stupňování (gradace)**

Tato figura vyvolává v divákovi pocit, že děj graduje velmi rychle k určitému vyvrcholení, či nečekanému zvratu. Aby bylo dosaženo kýženého výsledku, je důležité, aby nezrychloval pouze střih záběrů. Pro gradaci by se měla měnit i jejich velikost z celků až k detailům. Toto stupňování bývá spojeno i s vyvrcholením hudby nebo zvuku. Za stupňování by se dal považovat i každý plynulý nebo skokový nájezd kamery. Ve filmu *U konce s dechem* je zastřelení policisty vygradováno detailními záběry na ruku zločince, na prst, který natahuje kohoutek pistole, a na závěr je vidět samotný výstřel z hlavně zbraně. Dalším záběrem je zastřelený policista, který padá mezi stromy.

### **Opakování**

*„Opakování je několikeré použití záběru nebo dramaticky významného prvku. Používáme je např. tehdy, chceme-li podtrhnout nějakou myšlenku nebo upozornit diváka na důležitý dramatický detail, který by mohl ujít jeho pozornosti. Pomocí opakování také můžeme vytvořit předznamenání nebo motiv, o kterých jsme již hovořili. Opakujeme-li nějaký všední detail častěji, divák mu věnuje soustředěnější pozornost a většinou dospívá ke snaze zevšeobecňovat tento prostý fakt do širších souvislostí, eventuálně ho pokládat za významově hlubší symbol.“<sup>25</sup> Pomocí tohoto stylistického prvku lze naznačit i hrdinův vývoj. Pokud se herec každé ráno při probuzení praští do hlavy o policičku, která je nad postelí, může se změna odehrát i zde pouze tím, že jednoho dne si policičky všimne ještě před samotným zvednutím se z postele a vyhne se jí.*

---

<sup>25</sup> Valušiak, J. Základy střihové skladby. 3.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

## **Opakování zdánlivé**

Scéna nebo dějový prvek se opakuje v různých provedeních. Opakování nastává např., pokud se nešikovný hrdina snaží v určité činnosti napodobit svého šikovnějšího kolegu či odborníka, a nedaří se mu to.

## **Refrén**

Refrémem lze nazvat motiv, který se systematicky opakuje, a důvod jeho provedení se může měnit. Když zamilovaný chlapec přinese dívce růži na první schůzku, vyznívá toto gesto jako velmi romantické. Po několika letech, kdy ten stejný chlapec přináší dívce růži každý den, nastává refrén, jehož vyznění může být v každé scéně jiné. Tato růže může být v závěrečné scéně kupříkladu i důvodem konfliktu. Refrémem lze tedy dosáhnout několika různých situací.

## **Elipsa**

Elipsa umožňuje vypouštět určité scény nebo momenty, které je divák schopen domyslet samostatně. Jedná se tedy o časovou zkratku s dramatickým smyslem. V sitcomech a seriálech se elipsa využívá velmi často, a to převážně díky tomu, že není nutné dlouze popisovat určitou scénu a ztrácet na ni drahocenný čas daného dílu. Ukázkou refrénu lze demonstrovat například v sitcomu *Teorie velkého třesku*. Penny zde požádá Sheldona a Leonarda, aby přivezli od jejího bývalého přítele televizi, kterou jí nechce vrátit. Potom, co se divák v jednom záběru dozví, že Pennin bývalý přítel je mnohem silnější a vyšší než Leonard se Sheldonem, následuje střih, jak oba protagonisté vycházejí z domu bez kalhot a bez televize. Nebylo tedy zapotřebí ukazovat scénu, kdy jsou herci potupně staženi z kalhot a vyhozeni z bytu. Divák si vše domyslel díky elipse a autor ušetřil několik minut, které může využít pro jiné scény.

## **Prodlužované napětí**

Tato figura je opakem elipsy, v jejímž případě některé scény přeskakujeme. Při prodlužovaném napětí se naopak scény úmyslně prodlužují. Reálný čas se tedy může natáhnout mnohonásobně. Lze toho docílit vložením neutrálních záběrů do scény (ručičky hodin, klepání prsty o desky stolu apod.), nebo pomocí herce, který koná

zbytečné pohyby a čas tím pozdrží. Ve filmu *Hugo a jeho velký objev* se hlavní hrdina snaží opravit robota, kterého mu věnoval jeho otec. Když se mu to podaří a robota zprovozní, nastává prodlužování napětí pomocí několika detailních záběrů na vnitřní součástky robota. Všechna kolečka a motorky se začínají otáčet a postupným střihem se dostáváme přes rameno a loket robota až k ruce s perem. Napětí stále roste s očekáváním, jaký tajný vzkaz robot napíše.

### **Antiteze**

Antiteze se používá především pro zvýraznění určitého protikladu. Může se jednat o charakter hrdinů nebo jen o protikladnou scénu. Příjemná nálada, kdy si malé děti hrají na písku a staví bábovičky, je narušena velkou botou, která jednu z báboviček rozšlápne. Tato bota může patřit někomu, kdo tuto svobodu přišel zničit, stejně jako bábovičku. Antitezí je tedy bábovička a bota.

### **Metafora**

*„Dáváme-li pojmu nový, širší, přenesený význam konfrontací s druhým pojmem, jde o metaforu. (...) Jeden člen metafory obvykle silně tkví v dramatu (nejčastěji se tento člen objevuje chronologicky jako první, ale ne vždycky), druhý se někdy bere z oblasti mimodramatické a pak nabývá smyslu jen ve spojení s členem prvním.“<sup>26</sup>*

Při slovu metafora si většina lidí vybaví školní význam – přirovnání. V literatuře lze metaforou čtenáři přiblížit vlastnost popisovaného objektu. Typický příklad: Vlasy černé jako havran, pleť bílá jako sníh a rty rudé jako krev. Ano, je to Sněhurka. Metafora v této pohádce vyzdvihuje Sněhurčinu krásu. Ve filmu však musí být toto přirovnání krásy zdůrazněno jinak než doslovně. Divák by byl zmaten, kdyby se v obraze objevila krásná Sněhurka a následující střih by ho zavedl do hejna havranů, na sněhovou pláň a jako poslední by se objevilo zkrvavené místo činu.

Metaforu používáme, pokud chceme dát nový, širší smysl určitému pojmu. Jedná se o figuru, která v němých filmech pomáhala divákovi pochopit hlubší význam tématu na základě určité podobnosti. Může se jednat pouze o podobnost na základě zvuku. Příhodná metafora byla použita ve filmu *Tak si představ*. Rozmazlená Liv, dcera

---

<sup>26</sup> Plazewski, J. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Mír, 1967. ISBN 11-032-67.

hlavního hrdiny, začne pištět svým vysokým dětským hláskem na celé hřiště. Tento zvuk se postupně prolíná do vysokého tónu, který vydává tiskárna v práci Liviny matky. Byla zde využita metafora ve zvuku a zároveň došlo i ke změně prostředí ze školy do práce.

Typickou metaforou pro smutnou náladu je deštivé počasí. Povšimněte si, že pokud je hrdina na pokraji zhroucení, nebo se mu jen stýská po domově, začne většinou venku pršet. Kapky deště jsou v tomto případě metaforou pro slzy, které hrdina buď statečně zadržuje, nebo se mu koulí po tvářích. Josef Valušiak ve své knize Střihovou skladbou k n-té dimenzi rozděluje metaforu na jednočlennou a dvoučlennou.

Dvoučlenná metafora se skládá většinou ze dvou záběrů, které jsou si v určitém prvku podobné. Typickým příkladem bývá podobnost krve a vína. „*Kdybychom do obrazu vraha blížícího se v paneláku ke své oběti s nožem prostřihli záběr selského dvora, kde hospodář podřezává slepici, bude výsledkem nejen otrěsný naturalismus, ale především na první pohled vykonstruovanost "metafory", s jakou se lze setkat spíš v dobách němého filmu. Kromě shody významu totiž oba záběry nemají nic společného. Přijatelnější je záběr červeného vína, vylitého z lahve převržené při zápase oběti s vrahem., to je totiž zcela logickou součástí dramatické scény, navíc toto spojení nepůsobí drasticky, ale naopak jako eufemismus.*“<sup>27</sup> Ve filmu *Lolita* (1997) může divák nalézt metaforu hned v první polovině filmu. Manželka hlavního hrdiny Humberta se v této scéně vrhne pod kola vozu. To se však Humbert dozvídá pomocí telefonu, když mu někdo volá, že jeho manželka byla sražená. Humbert se jde podívat na místo, kde jeho manželka ještě před chvílí seděla. Ovšem vidí zde jenom dohasínající cigaretu v popelníku. Ta metaforou naznačuje postupné vyhasínání i života jeho ženy, která leží mrtvá na ulici před domem.

Při jednočlenné metafoře se jedná o spojení záběrů dvoučlenné metafory do jednoho. Použijme výše řečený příklad o deštivém počasí a pochmurné náladě. Při dvoučlenné metafoře smutný hrdina sedí na pohovce a pláče do polštáře. Střih na okno,

---

<sup>27</sup> Valušiak, J. Střihovou skladbou k n-té dimenzi. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění. 2000. 59 s. ISBN 80-85883-58-9.

na němž se pomalu objevují kapky přicházejícího deště. Jednočlenná metafora tyto záběry spojí dohromady tak, že uplakaný hrdina se kouká ven z okna a po tvářích mu tečou slzy. Tato akce se natočí zvenku před oknem. Nejprve je tedy vidět smutný herec a začínající déšť mu přes okno slzy na tvář kreslí.

Již v dřívější kapitole o asociativní montáži byl zmíněn film režiséra Ejzenštejna *Strike* (Stávka). Závěrečné záběry jsou metaforou pro jistou smrt dělníků, kterou Ejzenštejn přirovnává k bykům na jatkách.

Metaforu lze budovat i pomocí podobnosti na základě tvarové analogie. Tento typ metafory využívá ve svém filmu *Lesní jahody* režisér Bergmann. Děje jednotlivých scén se do sebe prolínají tak, že poslední záběr scény je tvarově podobný prvnímu záběru ze scény nadcházející. Když se hlavní hrdina Isac probouzí v autě ze zlého snu, jeho tvář se prolne ze snového záběru do reality. Oba záběry mají přibližně stejnou velikost a oba dva mají i stejný vnitřní obsah – Isacovu tvář (viz. obr. č.12).

Obrázek 12: metafora na základě tvarové analogie



Zdroj: film *Lesní jahody*

## Symbol

Symbolem je myšlen jeden prvek, který přímo s dějem nemusí souviset, ale chápeme ho jako přenesený význam. Divák zde vychází ze své všeobecné znalosti symbolů. Ty se dají do děje vložit velmi nenásilnou formou. Je zde však riziko, že divák symbol mnohokrát ani nezaregistruje, a o to těžší ho bude vůbec pochopit. Na druhé straně se však stává, že diváci a kritici hledají symboly i tam, kde je autor vůbec nezamýšlel. Typickým symbolem je například srdce. To značí zamilovanost a lásku. Ve filmu *Moulin Rouge* se do sebe během jedné písně zamilují obě hlavní postavy. Jejich

láska je zvýrazněna oknem za dvojicí ve tvaru srdce. Z tohoto okna během závěrečné části písně vyletí jiskry a jasně tím tak zdůrazní cit, který k sobě zamilovanou dvojici pojí. V tomto případě se jedná o kulturní podmíněnost symboliky.

### **Alegorie**

*„Podobně jako symbol působí i alegorie, vytvářející přenesený smysl na příklad pojmem uměle vloženým do příběhu. Tedy opět prvek více méně násilně naroubovaný, s dějem přímo nesouvisející. Jestliže divák nepochopí symbol, sleduje nicméně děj bez jakéhokoliv přerušení. Jestliže však nepochopí alegorii, vidí záběr, kterému nerozumí, který do děje nepatří. Nebezpečí nežádoucí směšnosti je zde větší než jinde.“<sup>28</sup>*

### **Eufemismus**

V literatuře je eufemismus postup, kterým nahrazujeme hanlivá, nebo lechtivá slova jinými výrazy. Ve filmovém odvětví se s eufemismy setkáváme poměrně často. Pokud nechce autor ukázat násilnou nebo erotickou scénu, která by pro diváka byla pobuřující, hledá pro ni zastoupení v podobě eufemismu. Během let se rozsah lechtivých či násilných scén postupně měnil. To, co by bylo před sto lety ve filmu naprosto nepřijatelné, je dnes běžnou součástí téměř každého díla. Jako eufemismus se dá popsat milostná scéna z filmu *Jak utopit Dr. Mráčka, aneb konec Vodníků v Čechách*. Na závěr filmu se Jana chce pomilovat Dr. Mráčkem. Když se dvojice začne líbat, kamera panoramou najede na ryby v akváriu, které dívčí ruce přikrývají šátkem.

### **Synekdocha**

Jedná se o zobrazení dané události pouze na základě její části. Ve filmech se používá spíše než eufemismus, který v některých případech může vyznít směšně. Synekdochu lze nalézt ve filmu *Rebelové*, kdy se hlavní dvojice hrdinů poprvé pomiluje. V siluetách je vidět líbající se pár, ovšem pomocí synekdochy je znázorněn i důležitý moment prvního spojení těchto dvou těl. Vše je znázorněno pomocí detailu hereččiny ruky, která se v jednu chvíli křečovitě napne a poté se postupně povoluje. Stejný postup lze uplatnit i v drastických a násilných scénách, kdy je vidět jen kus těla

---

<sup>28</sup> Valušiak, J. *Základy stříhové skladby*. 3.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

oběti. To se ze silného sevření může postupně povolovat a tím je i vidět, jak z těla postupně odchází život.

## Metonymie

Ve filmovém jazyce se pro metonymii používají například prostřihy, kdy divák vidí část akce, po ní následuje prostřih na jinou část scény a v dalším stříhu se opět vracíme zpět k první akci. Jerzy Pazewski ve své knize *Filmová řeč* definuje metonymii jako „označení předmětu nebo činnosti jiným předmětem nebo činností, jež je s předchozí činností v blízkém příčinném vztahu.”<sup>29</sup> Ukázkou metonymie lze uvést na závěrečné bojové scéně z filmu *Muž z oceli*. Superman chce zabít svého nepřítele Zoda tím, že mu zlomí vaz. Ovšem pokud to udělá, zabije i nevinnou rodinu, kterou Zod ohrožuje svými laserovými paprsky z očí. Po blízkém záběru na vyděšenou rodinu je stříh zpět na Supermana, jak Zodovi zlomí vaz a vše kolem ztichne. Díky metonymii v obraze a zvuku si divák domyslí, jak rodina dopadla, i když neviděl sebemenší náznak jejich smrti.

### Metonymie strukturní

Počítáme k nim ty, kdy vedle významu původního má slovo také význam metonymický. Patří sem v první řadě konkretizace abstrakt (názvy dějů se přenáší na pojmenování osob, věcí, místa děje; názvy vlastností se přenesou na jejich nositele; názvy povolání se přenesou na místo, kde se povolání provozuje apod.)

### Metonymie kontextová

Typickým příkladem tohoto přenesení je užití jména spisovatele, sochaře, malíře místo názvu jeho díla: číst Jirásku, Němcovou, Čapka, poslouchat Smetanu, Dvořáka, Fibicha apod. Užití vlastního jména zeměpisného místo události, která se tam stala (Waterloo, Bílá hora, Rubikon).

---

<sup>29</sup> Pazewski, J. *Filmová řeč*. 1. vyd. Praha: Mír, 1967. ISBN 11-032-67.



## Metonymie etymologická

Tyto příklady se týkají přenosu vlastních jmen osobních a místních na obecné označení osob a věcí. Po jazykové stránce se z vlastních jmen stávají obecná (Roentgen – rentgen).

## 6. VÝSTAVBA VYPRÁVĚNÍ VE FILMU

Příběhy hrají v životě každého člověka velmi důležitou roli. Již od dětství se všichni setkáváme s pohádkami, pověstmi a dalšími formami určitého vyprávění. Malé děti si utváří samovolně své vlastní příběhy na základě fantazie, znalostí a zkušeností, které zatím během svého krátkého života nabraly. Stejně tak v dospělosti se většina lidí seznamuje a poznává právě za pomoci příběhů a vyprávění. Proto i ve filmu nesmí tato forma chybět a je jeho nedílnou součástí.

### **Narativní forma**

Narativní forma ve filmu je takové vyprávění, které pomáhá divákovi pochopit děj za pomoci příběhu. Toto vyprávění je ve většině audiovizuálních děl. Nezáleží zde na žánru filmu. Může se jednat o pohádku, horor či seriál. Narativní formu lze nalézt i v dokumentech, či hudebních videoklipech. Aby divák byl obeznámen se životy slavných osobností, začala se tato forma vyprávění používat i pro filmové zobrazení jejich života.

*„Vzhledem k tomu, že příběhy jsou všude kolem nás, diváci přistupují k narativnímu filmu s jasnými očekáváními. Můžeme být docela dobře obeznámeni s příběhem, který bude film vyprávět. Možná jsme četli knihu, podle níž byl natočen, případně jsme viděli film, na nějž tento navazuje. Obecněji lze říci, že máme jistá očekávání typická pro narativní formu jako takovou. Předpokládáme, že v příběhu se budou odehrávat nějaké události, které mezi sebou propojí osudy jednotlivých postav. Očekáváme tedy sérii příhod, které spolu budou nějak souviset. Předpokládáme pravděpodobně i to, že se v průběhu dění objeví problémy či konflikty, které se nakonec buď vyřeší, nebo na ně alespoň získáme jiný náhled.“<sup>30</sup>*

### **Fabule**

*„V narativním filmu: všechny události, které vidíme a slyšíme, a navíc všechny ty, které vyvozujeme a předpokládáme, že se staly. Jsou uspořádány v předpokládaných*

---

<sup>30</sup> Bordwell, D. a Thompsonová, K. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 646. ISBN 978-80-7331-217-6.

*kauzálních vztazích, chronologickém pořádku, trvání, frekvenci a místním určení. Protiklad k syžetu, který je přímou prezentací událostí fabule ve filmu.*"<sup>31</sup> První scéna z filmu *Iron Man* se odehrává v pustině v ozbrojeném vozidle. O hlavním hrdinovi Tony Starkovi se dozvídáme hned z prvního záběru, že má vytříbený vkus na alkohol. To vše vypověděl blízký záběr na jeho ruku se skleničkou, ve které je skotská s ledem. Tony je doprovázen a chráněn třemi vojáky v autě. Je to tedy významný člověk. Z dialogu mezi vojáky a hlavním hrdinou se dozvídáme, že modelky časopisu Maxim byly Tonyho milenky. Z toho si divák vyvodí, že Tony musí být úspěšný a bohatý. Na závěr této scény se s ním chce vyfotit jeden z vojáků a Tony prohlásí: „Mám rád mír, ale neměl bych práci.“ Pro diváka je to tedy jasná zpráva, že Tony má něco společného se zbraněmi. To vše patří do fabule první scény Iron mana.

## **Syžet**

Díky fabuli tedy vyvozujeme informace, které nejsou v díle přímo konkrétně uvedeny. „*Termín syžet se používá k popsání všeho, co můžeme ve filmu vidět a slyšet. Syžet obsahuje všechny události fabule, které jsou ve filmu jednoznačně uvedeny.*“<sup>32</sup> Pro úplnost lze syžetem nazvat například úvodní komentář hlavní hrdinky na začátku filmu *Deník Bridget Jonesové*. Obrazová složka v tomto případě nehraje zásadní informační roli. Pouze nám ukáže, jak hlavní hrdinka vypadá a kam jde. Důležitější je dříve zmiňovaný komentář. Ten nás uvede hlasem Bridget do děje, popíše místo a čas, v němž se scéna odehrává a charakterizuje další postavy, které se ve filmu budou objevovat. Hlas Bridget slyšíme po celou dobu filmu, kdy nás seznamuje se svými myšlenkovými pochody a tím pádem se obrazová složka nemusí tolik zaměřovat na to, aby divákovi zprostředkovala všechny řečené události. Mnohokrát si vystačí i s jediným dlouhým záběrem, který však díky zvukové složce není pro diváka nudný.

---

<sup>31</sup> Bordwell, D. a Thompsonová, K. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 646. ISBN 978-80-7331-217-6.

<sup>32</sup> Tamtéž

## 6.1 Syntaxe

Pro porozumění filmové syntaxi, je nutné znát nejprve její obecný význam. Příruční slovník naučný popisuje syntax jako: „*jazykověda -> skladba; v logice nauka o stavbě výrazů a jejich formálním vyvozování z daných výrazů*“<sup>33</sup> Je to tedy nauka o vzájemných vztazích skladebných prvků jazyka a pravidlech pro vytváření přípustné kombinace symbolů. V psaném jazyku, tato syntaxe vyplynula z jeho běžného užívání a stanovila určitá pravidla, pomocí nichž se jazyk může nadále používat a utvářet. V našem případě se však zaměříme na filmovou syntaxi. Film sám o sobě žádnou gramatiku nemá, jelikož se nejedná o řeč jako takovou. Ovšem i tak je jeho řeč velmi pestrá, ačkoliv nemá žádná přesná syntaktická pravidla.

Filmová syntax se vyvinula přirozeně poté, co filmaři v praxi objevili, jaké nástroje jsou použitelné a zároveň užitečné. Existuje několik stylů a nástrojů, jakým je například výše popsaná a hojně používaná „hollywoodská gramatika“ (viz. Monaco J., Jak číst film). Filmová syntaxe se během let neustále proměňuje a je spíše popisem, než návodem.

V psaných a mluvených textech se syntaxe zabývá pouze způsoby, jakými jsou slova sestavena do vět a frází. Filmová syntaxe v sobě však může zahrnovat i prostorovou kompozici. V tomto se liší právě od běžné syntaxe, jelikož v textu nelze číst několik věcí najednou, ovšem ve filmu jich několik najednou vnímat lze. K tomu slouží mise-en-scène. Tento výraz v překladu z francouzštiny znamená doslova „přinášení na scénu“. Jedná se o prostorové a časové rozložení objektů a herců na ploše záběru.

## 6.2 Významy filmové řeči

*„Film jako takový je nutno chápat jako jazyk. Je to soubor určitých znaků a jejich systémů, které zde působí na recipienta v různých technologických (záběr,*

---

<sup>33</sup> Příruční slovník naučný IV.díl. 1 vyd. Praha: Academia, Nakladatelství Československé akademie věd, s. 933

kamera...) i komunikačních rovinách (dialog, gesta...), a dávají tak dohromady celek, ze kterého si divák sám vytvoří svůj závěrečný dojem."<sup>34</sup>

*„Jak již definoval Ferdinand de Saussure, jazyk chápeme jako systém znaků s dvěma základními druhy vztahů – syntagmatické, tedy ty, které jsou závislé na větném kontextu, a jsou charakteristické vztahem k ostatním částem výpovědi, a paradigmatické, které na větném kontextu nezávisí, ale vybavují se nám pomocí asociací. Studium těchto a dalších jazykových znaků nazýváme právě sémiotikou.“<sup>35</sup>*

Význam znaku lze dle J. Kulky rozdělit alespoň na dvě základní stránky: designát a denotát. „Designát znaku je to, co znak vyjadřuje, denotát je to, co označuje, k čemu odkazuje. (...) V běžném životě se k hlavním dimenzím významu pojí dimenze vedlejší, které nazveme kosignát a konotát. Kosignát je částí významu znaku, která je navrstvena na designát, analogicky konotát je tou součástí významu, která je navrstvena na denotát.“<sup>36</sup>

Kolem konotace se seskupují další třídící významy, které se seskupují kolem jednoho dominantního. Odborným termínem pro je ně „fluktuace významu“. Ta se dá změřit pomocí metody sémantického diferenciálu. Jako příklad lze uvést slovo „růže“. Pokud si ho jeden člověk přečte v textu, může si pod tímto slovem představit kupříkladu planou růži na zahradě. Druhý člověk si pod tímto slovem představí růže ve váze na stole. Možností je nekonečně mnoho a každý člověk si v literatuře díky své fantazii představí svou vlastní „růži“.

Mezi signifikátem a signifikantem je v literatuře hluboká propast. Film má tu sílu, že může tuto propast překlenout, ovšem vezme divákovi možnost vlastní fantazie. Filmař má naopak tu možnost být konkrétní a divákovi vybrat z nekonečného množství růží pouze jednu a tu nasnímat několika různými způsoby. Literatura má tedy jednu výhodu: Můžete si v ní věci představovat. Avšak výhoda filmu spočívá v tom, že tam to dělat nemůžete. Důvodem tohoto tvrzení je různorodost slovníku literárního

---

<sup>34</sup> Monaco, J. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. ISBN – 80-00-01410-6.

<sup>35</sup> Tamtéž

<sup>36</sup> Kulka, J. Psychologie umění. 2. vyd. přeprac. a dopl. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

a filmového. Literatura pracuje s tradičními, konvencionalizovanými znaky. Oproti tomu filmová řeč pracuje se znaky ikonickými, pro které je „*charakteristická podobnost mezi nositelem znaku a jeho významem. (...) Každý obraz v přírodě nebo společnosti nelze ovšem za znak považovat. Znakem se stává až v procesu komunikace, kdy je záměrně využito k vyjádření či označení nějaké skutečnosti.*“<sup>37</sup> Slovníkem filmové řeči je veškerá realita, kdežto literatura čerpá pouze z mentálního slovníku autora a čtenáře.

V případě, že si divák uvědomí, ať už vědomě, či nevědomě, důvod, proč byl určitý subjekt snímán právě zvoleným způsobem, jedná se o paradigmatickou konotaci. Její vysvětlení a ukázkou parafrázoval ve své knize J. Kulka Psychologie umění: „*Řekněme, že filmař natočil kvetoucí růži. Učinil při tom určité volby: zaznamenal ji z určitého úhlu, za pohybu kamery anebo v klidu, barvy jsou výrazné nebo tlumené, ostny růže mohou být zjevné nebo skryté, pozadí je jasné (takže růži vidíme v souvislostech) nebo je nejasné (takže je izolovaná), záběr je krátký nebo dlouhý a tak dále. Každý záběr byl vybrán z řady dalších možných záběrů. Souhrn těchto možností představuje paradigma a jejich působnost, souhrn těchto dění se nazývá paradigmatická konotace. Pochopení významu růže může ve filmu také vyplynout ze srovnání záběru růže s předcházejícími, popř. i následujícími záběry, které jí dodají jakýsi kontextový dodatečný význam. Pak hovoříme o syntagmatické konotaci.*“<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Tamtéž

<sup>38</sup> Kulka, J. Psychologie umění. 2. vyd. přeprac. a dopl. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

## PRAKTICKÁ ČÁST

### 7. ROZBOR FILMU S VYUŽITÍM ZNALOSTÍ Z TEORETICKÉ ČÁSTI PRÁCE

- Režie: Jiří Vejdělek
- Žánr: Komedie/Drama/Romantický
- Rok: 2011
- Děj:

Hlavním hrdinou je uvědomělý Ondřej, který žije již několik let ve spokojeném manželství s Alicí. Mají spolu malého syna a společnou restauraci, kde Ondřej pracuje jako číšník a vlastně jim nic nechybí. Jeho tchán Rudolf je však jiného ražení. I přes svůj důchodový věk má několik milenek, za nimiž jezdí pod záminkou kulečnicku. Jeho teorií je, že žena se nesmí ve vztahu nikdy nudit, a základem šťastného manželství je nevěra. Tím se sám řídí a radí to i svému zeti Ondřejovi. Alice se totiž v jejich vztahu evidentně nudit začíná. Stejně tak to cítí i Ondřej, jelikož Alice vidí smysl jejich manželství pouze ve zplození druhého dítěte. A co by tedy Rudolf jako správný otec neudělal pro štěstí své jediné dcery. Seznámí tedy Ondřeje na kulečnicku s krásnou tanečnicí Šarlotou. Přeskočí jiskra a z nudného Ondřeje se stává profesionální záletník, který pod záminkou tenisu chodí za Šarlotou. Alice ho začne obdivovat a milenka je s ním spokojená. V polovině filmu nastává zvrát v podobě smrti Rudolfovy manželky a matky Alice. Rudolf se psychicky zhroutí a skončí se svými zálety a milenkami. Postupně se mu však odhaluje pravda o jeho zesnulé ženě Martě. Ta mu byla celé roky nevěrná se svým slepým masérem. O Alici se také dozvídáme, že měla chvilkový románek s kuchařem své restaurace. Situace nabere plné obrátky, když se Šarlota rozhodne, že bude Ondřejovi nablízku za každou cenu a nechá se najmout jako servírka do jejich restaurace a nastěhuje se jako pomocná síla k Rudolfovi domů. Ondřej zjišťuje, že tato situace nemůže trvat věčně a bude si muset vybrat mezi milenkou a svou manželkou. Přes závěrečnou scénu v restauraci se děj uzavírá tím, že Rudolf, již smířený se smrtí své ženy, vyzná své city Šarlotě a ta mu je opětuje. Alice čeká s Ondřejem druhé dítě a jejich manželství je opět naplněno láskou.

## 1.1 ROZBOR FILMOVÉ ŘEČI VE FILMU MUŽI V NADĚJI

Úvodní scéna filmu se odehrává v letním odpoledni. Několik slečen v krátkých sukních přechází přes most, na němž pracují dělníci, kteří se za děvčaty otáčejí. Z dálky přichází i hlavní postava – Ondřej. Je obtěžkán dárky pro svého syna. Když mívá lehce oděné dívky, ani se za nimi neohlédne. Tímto záběrem je vykreslen jeho hlavní povahový rys a to ten, že se za cizí dívkou ani neohlédne a je plně oddaný své ženě. Další záběr je na Rudolfa, který vychází z domu a hledá po kapsách své klíče od auta. Z okna vykukne v detailu něčí ruka s klíči a Rudolfovi je hodí. V dalším záběru se z okna vykloní i mladá žena a pošle Rudolfovi polibek. Stejná děvčata, která procházela kolem Ondřeje, nyní prochází i kolem Rudolfa. Ten se za nimi však dlouze ohlédne. V kontrastu jsou zde tedy na jednom objektu (mladé dívky) zobrazeny rozdílné povahy Rudolfa a Ondřeje.

Po té, co Ondřej přichází domů se zpožděním, mívá ho jeho žena Alice s naprosto nepřítomným výrazem. V této scéně dochází k překročení filmové osy hercem. Alici vidíme nejprve, jak přichází ze dveří zleva doprava. Při dalším střihu už jde Alice zprava doleva. Následuje záběr přes Ondřejovo rameno a Alice jde opět zleva doprava. Prvkem, který všechny tyto záběry sjednocuje, jsou modré květiny pověšené na zábradlí. I přes tyto přechody přes osu není divák zmaten, jelikož se děj odehrává v jednotném prostředí.

Obrázek 13: Přecházení filmové osy



Zdroj: film Muži v naději

Po oslavě si jde syn Alice a Ondřeje lehnout, avšak před tím vidí v protějším okně svého dědu Rudolfa, jak se oddává hlasitým hrátkám s babičkou Martou. Kontrastem tohoto záběru je celá následující scéna Ondřeje a Alice v jejich koupelně. Celý dialog probíhá ve dvojpododetailu a kamera pouze přeastřuje a mírně švenkuje buď na odraz herců v zrcadle, nebo přímo na ně. Scéna je natáčena jako jediný záběr. Přesto



není dlouhá ani nudná. Ondřej s Alicí se sejdou před zrcadlem, které svým starobyklým rámem připomíná černobílé svatební fotografie, které muselo mít doma dříve každé spořádané manželství nad postelí. Zrcadlo může tedy odrážet nudný a všední vztah Ondřeje s Alicí. Následující scény, kdy spolu Alice s Ondřejem souloží, jen utvrzují fádnot jejich soužití.

Když jde Rudolf vyklepat s Ondřejem koberec, kamera je zabírá každého v americkém plánu. Uprostřed záběru rozděluje obraz jako pomyslná dělicí čára tyč od klepadla. Opět naznačuje rozdílnost povah obou mužů.

Obrázek 14: Rozdělení obrazu kompozicí



Zdroj: film Muži v naději

Ve scéně v restauraci, kterou vlastní Ondřej s Alicí, je na první pohled jasné, že restaurace neprosperuje. Ondřej přichází s košíkem ze schodů a jde proti kameře, která jízdou odhaluje prázdné stoly. Alice vyndává z pokladny pár bankovek se slovy: „A to je za dnešek všechno?“ Díky prázdným stolům a pár bankovkám v ruce Alice si divák pomocí fabule dotvoří obrázek o kvalitě tohoto podniku. Když přijde řeč na kuchaře a jeho špatné kuchařské umění, následují občasné prostřihy skrz okno do kuchyně jako subjektivní pohled Ondřeje. V okně vidíme, jak kuchař nemotorně a nehygienicky vaří.

Přechody mezi jednotlivými prostředími jsou řešeny z větší části pomocí detailů. Na začátku každé nové scény v jiném prostředí se začíná záběrem na typický detail, který do daného prostředí patří a divákovi ho přiblíží. Poslední záběr v restauraci je komponován jako velký celek. Následuje střih na detail kulečnickových koulí, které do sebe zrovna vrazí. Přechod je tedy jasný – ocitáme se v kulečnickovém baru, o kterém dříve mluvil Rudolf. Příchod krásné Šarloty začíná na detailech jejích boků, aby divák zůstal chvíli v napětí a očekávání, jak Šarlota vypadá. Tímto záběrem se zdůrazňuje

i její sex-appeal, který vyzařuje. Následuje záběr na Šarlotu zepředu v americkém plánu a muži, kteří se za ní otáčejí, ještě podporují divákovo vnímání její atraktivity. Známa scéna, kdy si Šarlota sundá kalhotky, aby si s nimi svázala vlasy je zabírána z několika úhlů. První záběr je zepředu z pohledu jako subjektivní pohled Ondřeje. Při dalším střihu jsou v obraze tři plány po diagonální ose. V prvním plánu jsou vidět zezadu Šarlotiny nohy s kalhotkami, které si sundává. Ve druhém plánu je Rudolf s tágem v ruce a ve třetím plánu je vidět jen Ondřejova hlava. Zde je vidět i malá hloubka ostrosti. V prvním plánu je vše ostré a s postupnou vzdáleností herců od kamery se ostrost zmenšuje. Ondřejova mimika ve třetím plánu je tedy zcela nerozeznatelná.

Obrázek 15: Zobrazení třech plánů



Zdroj: film Muži v naději

Než si Šarlota kalhotky sundá a sváže si s nimi vlasy, vracíme se stříhem do prvního pohledového záběru směrem od Ondřeje. Ten divákovi ukáže, co se s kalhotkami děje a následuje střih zpět do obrazu se třemi plány, ovšem s opačnou ostrostití, která je nyní na Ondřejově obličejí.

Po tom, co se Ondřej rozloučí venku se Šarlotou a Rudolfem, je ve zvuku slyšet úder hromu. Střih na okno, po kterém tečou kapky deště. Dvě scény byly tedy spojeny zvukovou stopou. Kamera pomalu švenkuje po okně dolů a do obrazu se dostává celek skleničky s těhotenským testem. Zároveň také dochází k přeastřování z okna na skleničku. Mění se tedy i pozornost diváka vůči snímaným objektům. Dialog Alice a Ondřeje o jeho možné neplodnosti končí větou, kdy Alice říká: „No, jestli o to dítě vážně stojíš, tak asi budeš muset přiložit ruku k dílu.“ Střih na detail Ondřeje, který se jí ptá: „Počkej, jak to myslíš, přiložit ruku k dílu?“ Po detailu na Ondřeje následuje střih na blízký detail kalíšku na sperma, který je postaven před kameru. Jedná se tedy o lechtivou metaforu, kdy se rčení "přiložit ruku k dílu" zkonkretizovalo na onanii kvůli

plodnosti. Díky blízkému záběru na kelímek na sperma byl dodržen i přechod přes detail mezi prostředím bytu Ondřeje a Alice a nemocnicí.

Ondřej vchází do kabinky s kelímkem v ruce. Nadhled ze stropu ukazuje divákovi studený a malý prostor kabinky. Vše je zabarveno do studené modré, aby byla navozena atmosféra stísněnosti a sterility, která v nemocnici panuje. Když Ondřej v záběru zřepředu otevře kelímek, následuje jízda směrem k němu, která se postupně přibližuje k Ondřejovým očím, kde se zastaví. V tu chvíli začne znít romantická melodie a divák se pomocí triku přenáší do Ondřejova snu se Šarlotou. Kamera začne odjíždět zpět z detailu očí a okolí za Ondřejem se změnilo na kulečnickový klub, kde se se Šarlotou odehrálo i jejich první setkání. Zvuk kulečnickových koulí je slyšet s ozvěnou, aby bylo docíleno snového efektu. Když si Šarlota sedne Ondřejovi na klín, je v záběru z celku vidět modré světlo, které na ně shora v kuželu dopadá. Toto světlo může symbolizovat, že Ondřej Šarlotu vidí jako anděla z nebes. Zvukově je tato scéna podbarvena nejprve pomalou romantickou hudbou, která se s první zhoupnutím křesla změní v dynamickou a rychlou. Stejně tak se s hudbou změní i střih. Příchod Šarloty od kulečnickového stolu je plynulý a pomalý. Jakmile nasedne na Ondřeje, záběry jsou střihány po jedné až dvou vteřinách. Kamera je v jízdě kolem houpajícího se páru a velmi často je zde i střih přes osu. Je to z důvodu zvyšující se dynamičnosti scény. V posledním záběru je vidět pohled na Šarlotu, která se ptá: „Tak už to bude?“ Ovšem hlas není její, ale zní jako od Alice. Jakmile kamera dojede za záda Šarloty, pomocí stíračky v podobě Šarlotiných zad se vracíme zpět do reality, kde Alice opravdu už stojí za dveřmi kabinky a snaží se Ondřeje popohnat. Postsynchron od jiné herečky tedy vrátil diváka z Ondřejova snu do nemocnice.

Když Šarlota přijde za Ondřejem do prázdné restaurace, sedne si zády na kameru. Střídají se zde polodetaily na Ondřeje a Šarlotu. Divák tedy nevidí, kdo přesně na židli sedí a je v napětí stejně jako Ondřej, který se k Šarlotě pomalu přibližuje s jídelním lístkem v ruce. Kamera začne jízdu vpřed a představuje tím subjektivní pohled Ondřeje. Jakmile Šarlota otočí hlavu na kameru, je tento pohyb doplněn i ve zvuku jemnou romantickou melodií na klavír, která pokračuje pod celým dialogem. Ondřej pak v kuchyni vaří Šarlotě jídlo. Reálný čas vaření je zde zkrácen pomocí krátkých detailních střihů na přípravu jednotlivých ingrediencí. Dialog mezi vařením je ukončen

detailem na talíř s Ondřejovým hotovým jídlem. Následující rozhovor mezi oběma postavami začne být podkreslen hudbou v momentě, kdy se Šarlota přizná, že do restaurace přišla jen kvůli Ondřejovi. Je to stejná hudba, jaká byla slyšet před pár minutami, když si Ondřej představoval erotickou scénu se Šarlotou, a přitom seděl v kabině v nemocnici. Šarlota se poté v kuchyni začne houpat na židli. Je to odkaz na kulečnickovou scénu, kdy se společně v Ondřejově představě houkali na houpacím křesle. Při polodetailu na Ondřeje na něj kamera začne najíždět. V záběru je občas vidět kousek Šarlotiny hlavy. Díky jejímu pohybu divák ví, že Šarlota se na židli stále houpe. Při tom nabízí Ondřejovi, aby šel k ní domů pod záminkou, že si chce vyzvednout sako, které Šarlotě půjčil při jejich prvním setkání. Následuje elipsa – stříh k Šarlotě domů. Záběr začíná na pověšeném saku, což je pro diváka vodítkem, že jsme u Šarloty doma. Jízdou se postupně odkrývá houpací lehátko, na němž leží Ondřej se Šarlotou a nad nimi se na větráku pomalu točí jejich spodní prádlo. Nebylo tedy potřeba ukazovat žádné další scény a divákovi ihned dojde, že se spolu Ondřej se Šarlotou vyspali.

Alice doma zjišťuje po příchodu Ondřeje, že jeho sako voní dámským parfémem a jde za Ondřejem do koupelny. Záběr je zde komponovaný opět se zrcadlem. V něm je na pravé straně vidět, jak Ondřej vyhazuje zpoza sprchového závěsu své trenýrky a na levé straně stojí Alice. Když se přiblíží k vaně, aby Ondřejovi ukázala kalhotky, které našla u něj v kapse, je zakomponována na střed obrazu. Zvedne ruku a ukáže Ondřejovi kalhotky. V tu chvíli se přesouvá i ostrost obrazu z obličeje Alice na kalhotky. Ondřej říká: „Alice, neplaš se, já ti to vysvětlím.“ Na to následuje scéna z pavlače, která začíná slovy Marty: „Hlavně mi nic nevysvětluj.“ Tímto dialogem byly tedy spojeny dvě scény s jedním motivem – kalhotky Šarloty. Marta Rudolfa vyhodí z bytu a Alice prohlásí směrem k Ondřejovi: „No, jestli ho chceš hájit, můžeš jít rovnou klidně za ním.“ Stříh přes elipsu – Ondřej vchází do dílny za Rudolfem a nese mu teplý čaj.

Následující scéna o tom, kdy Rudolf říká Ondřejovi v dílně o svých milenkách, se prolíná s dialogem mezi Martou a Alicí, které řeší stejné téma. Obrazově se tyto dialogy liší v kompozici. Dialog Alice s Martou je komponován typicky pro dialog: stříh na mluvící osobu je vždy přes rameno druhého účastníka rozhovoru. Kompozice je stále stejná, liší se pouze ve velikosti jednotlivých záběrů. Ovšem dialog Ondřeje a Rudolfa je snímán v polocelku zepředu, kdy oba aktéři sedí na houpačkách z kolotoče a dívají se

na fotky, které Rudolf promítá na zeď za kamerou. Rozdílná kompozice těchto dialogů ukazuje zároveň rozdílný náhled na danou situaci jednotlivých postav: Ondřej soucítí s Rudolfem, tudíž jsou komponováni společně v jednom záběru. Marta má však jiný názor na Rudolfa než Alice. Jsou tedy snímány každá zvlášť.

Když Marta dostane od Rudolfa novou kabelku, jde s ní poprvé ven po nábřeží, kde hraje pouliční bubeník. Zvuk jeho bubnu se objevil již na konci předchozí scény jako zvukový motiv, který obě scény spojil. Zpočátku je to příjemné veselé bubnování, které však postupně graduje i s obrazovou složkou. Pár vteřin po tom, co Marta hodila bubeníkovi několik drobných, jí kabelku ukradnou dva zloději na motorce. Jakmile s ní začínají ujíždět, zvuk bubnu nabírá na síle a rychlosti. Z nenápadného vedlejšího motivu se stává motiv hlavní a dokresluje celkovou atmosféru. Celý tento zvukový podkres vyvrcholí, jakmile zloději kabelku odhodí na zem. Když jí Marta sebere a začne oprašovat, záběr je statický a Marta jde proti kameře až do chvíle, než ji srazí auto. V tuto chvíli zde hraje velkou roli ticho a vnitřní náplň záběru, kde je nyní naprosto prázdné. Pár vteřin ticha po srážce dává divákovi chvíli na to, aby se vzpamatoval z šoku, který mu byl srážkou způsoben. Pokud by se uvnitř záběru stále něco dělo, nebo by celá srážka byla podkreslena hudbou, divák by nebyl tak šokován a jeho pozornost by se roztříštila do dalších částí obrazu.

Na scénu se srážkou Marty s autem ihned navazuje záběr, jak plátky rudých růží dopadají na bílé prostěradlo. Jedná se o dvoučlennou metaforu, jelikož plátky růží mohou symbolizovat dopadající kapky krve právě sražené Marty. Ovšem následující záběr odhaluje v celku nic netušícího Rudolfa, jak připravuje romantické prostředí pro příchod Marty. V následujícím záběru je vidět, jak někdo nese po schodech Martinu kabelku a při tom klape podpatky. Část zde tedy zastupuje celek: tuto konkrétní kabelku má divák spojenou s postavou Marty. Pomocí synekdochy divák tedy předpokládá, že Marta srážku přežila a nyní se vrací domů za Rudolfem. Když Rudolf otevře dveře, aby Martu přivítal, v prvním plánu stojí zády ke kameře policistka v rozostřeném polodetailu. Po střihu na kabelku, kterou drží policistka v ruce, je střih zpět na Rudolfovu reakci, z níž lze vyčíst, že Marta zemřela.

Při scéně, kdy jde Ondřej opět za Šarlotou, je dodržen přechod mezi scénami detailem. První záběr je na detail Šarlotiny ruky při rozcvičování a postupnou

panoramou se odhaluje i její tvář. Po střihu na celek jejího pokoje, je další záběr na detail zvonku, ke kterému se váhavě přibližuje něčí prst. Pod všemi záběry zatím běží stejný hudební podklad, jaký hrál v Ondřejových představách v nemocnici. Jak již bylo řečeno v kapitole *Hudba*, každá postava může mít svou osobní hudbu a pokud začne tato hudba znít v určité scéně, je to náznak, že se v ní objeví i ona postava, které hudba patří. Divák tedy začíná tušit, že váhající prst na zvonku patří Ondřejovi, díky jeho melodii, která začala znít. Když jde Šarlota otevřít prosklené dveře, stále není vidět, kdo za nimi stojí, jelikož jediné, co je divákovi odkryto, je něčí silueta v odrazu dveří. Divákovi se dostává ujištění, že silueta patří Ondřejovi, až když Ondřej skutečně vstoupí do záběru.

Elipsa je využita ve scéně, když se Ondřej miluje se Šarlotou v autě v lese. Za stromy stojí děti, které běží orientační běh, ale dění v autě je natolik zaujalo, že všechny stojí schované kolem auta a oba milence pozorují. Následuje střih pomocí elipsy do prázdného cíle, kde už děti vyhlíží jejich trenér. Tento záběr je rozdělen do tří plánů. V prvním z nich stojí zoufalý trenér. Po přeastření je vidět ve druhém plánu člověk sedící u stolu a gesty se ptá trenéra, kde všichni jsou. Ve třetím plánu odnáší dva lidé stupně vítězů. Je tedy patrné, že děti se nevrací velmi dlouho a soutěž končí bez vítěze.

Použitím několika prolínaček ze statického záběru je znázorněno, jak rychle vzrůstá popularita restaurace Ondřeje a Alice. Hosté zde přibývají pomocí prolínaných záběrů a na číšníkovi je vidět, jak nestíhá obsluhovat a připravovat nové stoly. Filmový čas se tedy oproti reálnému značně zrychlil za pomoci této interpunkce.

Metafora na základě tvarové analogie je v následující scéně použita tak, aby spojila dvě scény a zároveň byl dodržen přechod mezi prostředími pomocí detailu, který je typický pro dané prostředí. První scénou je moment, kdy se Ondřej opět oddává milostným hrátkám se Šarlotou. Scéna je snímána jako celek interiéru auta. Ondřej si hraje se Šarlotinými ňadry a po střihu následuje záběr na detail Ondřejových rukou, jak tvaruje dvě koule těsta. Ty jsou podobně velké a tvarované jako Šarlotina ňadra. Přes detail jsme se tedy dostali z venkovního exteriéru zpět do interiéru restaurace.

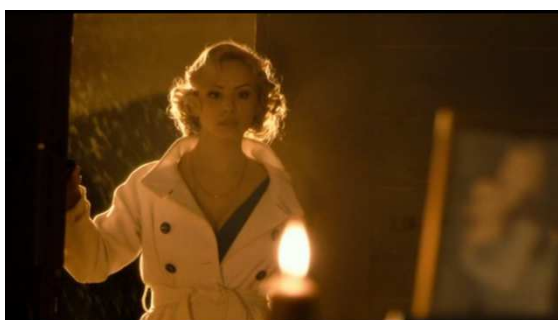
Během scény, když Ondřej dává s Rudolfem dárky pod stromeček, je záběr v otevřené kompozici. Ondřej v jeho prvním záběru nese dárečky a z celého rozhovoru

divák vidí pouze polodetaily jednotlivých herců. Ani v jednom záběru zde není záběr zakomponován ve velkém celku, aby divák získal přehled o celé scéně. Všechny souvislosti mu však dojdou pomocí dvou symbolů, které se v záběrech ukázaly. Prvním je, že Ondřej má v ruce dárky a druhým symbolem je, že v kompozici během dialogu je pokaždé na jedné straně záběru vidět kus ozdobeného vánočního stroměčku. Divák se tedy dovtípí, že jsou Vánoce a Rudolf s Ondřejem připravují dárky pod stromček.

Mnoho následujících scén je urychleno pomocí elipsy. Například když Šarlota přijde žádat o místo servírky u Ondřeje v restauraci. Poté, co se s Alicí dohodnou, Alice řekne, že půjdou ještě probrat tu druhou věc. Následuje střih a skrz okno je vidět, jak si Šarlota stěhuje své věci k Rudolfovi do bytu. Další elipsa následuje několik záběrů po této scéně. Šarlota navrhně, aby si všichni společně šli zahrát tenis. Alice řekne směrem k Ondřejovi: „No, alespoň se mi konečně předvedeš.“ Na tento záběr ihned navazuje scéna z tenisových kurtů. Zhruba třinácti velmi krátkými a dynamickými záběry je zobrazena Ondřejova nešikovnost a neobratnost, s jakou hraje tenis.

Po scéně v Café Max, když se divák dozví, že Šarlota je těhotná s Rudolfem, se Alice vrací zpět domů. Za vstupními dveřmi ji čeká překvapení v podobě svíček a společných fotek s Ondřejem. Probíhá zde přeastřování z Alice, která stojí ve druhém plánu (viz. obr.č.16), na fotku, která stojí před ní (viz. obr.č.17).

Obrázek 16: Ostrost na Alici stojící ve druhém plánu



Zdroj: film Muži v naději

Obrázek 17: Ostrost na fotce v prvním plánu



Zdroj: film Muži v naději

Mění se tedy divákova pozornost z Alice na fotografii a zpět. V této scéně hraje velkou roli i nasvětlení scény. Na obrázku č. 16 je vidět, že scéna je zabarvena a nasvícena do žluta, aby divák nabył dojmu, že celá vnitřní část domu je romanticky nasvícena pouze svíčkami.

Obrázek 18: Nasvícení scény pro efekt svíček



Zdroj: film Muži v naději

V závěrečné scéně, když Rudolf za jízdy na horské dráze rozprašuje popel Marty, se pomocí klasického střihu dostáváme nejprve do Rudolfovy představy a později je tento trik využit i pro časovou zkratku. Během rozprašování popele se po střihu místo urny objeví na jejím místě Marta a Rudolf ji drží kolem ramen. Není zde zapotřebí žádného speciálního efektu. Vše se odehraje pomocí běžného plynulého střihu. Okolí plyne stále stejně, ale mění se pouze herci sedící ve vozíku. V záběru zepředu je nejprve vidět Marta s Rudolfem (viz. obr. č.17), a jakmile vozík začne prudce stoupat, změní se střihem oba herci v jejich mladší dvojníky. Rudolf tedy nejen



že vzpomíná na Martu, ale také by se dalo říct, že plní svůj i Marty sen: projet se společně na horské dráze, kterou Rudolf postavil.

Obrázek 19: Časová smyčka za pomoci stříhu



Zdroj: film Muži v naději

## ZÁVĚR

Filmy každého člověka potkávají dnes téměř na každém kroku. Pro ty, co nechtějí být pouhými konzumenty pohyblivých obrázků, je znalost základních prvků filmové řeči nezbytnou součástí, aby se mohli do filmu naplno ponořit. Tato diplomová práce je především souhrnem hlavních částí filmové řeči a jejího využití v praxi.

Rozhodla jsem se tuto práci napsat, abych mohla čtenáři zprostředkovat informace o možných pohledech na složky této řeči. Pro čtenářovo správné pochopení jednotlivých složek filmové řeči je ve většině kapitol této práce i popis konkrétního filmu, v němž byla vysvětlovaná část použita.

V teoretické části práce se zabývám různými aspekty vnitřní stavby záběru, a to především z hlediska vnímání diváka a jeho pozornosti. Čtenář se v první části teoretické práce dozví o možnostech, jak za pomoci velikosti záběru a pohybu kamery lze v divákovi vyvolat určitou emoci. V dalších kapitolách je vysvětleno, jak působí světlo a světelná kompozice filmového obrazu. Do této části patří i pojednání o barvě světla a její historii. Zabývám se zde i tzv. virážováním a barvením filmu pro jeho finální barevný nádech. Kapitulu o zvuku věnuji různým druhům zvuků a zvukových efektů, podkladové hudbě (soundtracku), významu ticha a možnostem, jak využít lidský hlas pro dabing, synchron nebo postsynchron. Do této části patří i kapitola o předsnímacích jednotách filmu. Mezi ně patří jednota osvětlení, jednota atmosféry a jednota prostoru. V práci také poukazuji na velmi úzkou souvislost mezi výtvarným uměním a filmem, a to především v kapitolách *Kompozice* a *Zlatý řez*.

Druhá polovina teoretické části je věnována střihové skladbě a stylistickým prvkům, které lze do střihové skladby zakomponovat. Mezi podkapitoly střihové skladby patří i kapitoly o typech montáží používaných pro plynulost a srozumitelnost děje. Střihovou skladbou lze vytvořit i různé filmové interpunkce, kterým je věnována samostatná kapitola.

V praktické části práce využívám znalostí načerpaných a sepsaných v teoretické části, které aplikuji na jednotlivé složky filmu *Muži v naději*. Rozbor se týká především obrazové složky, střihové skladby a filmových interpunkcí ve filmu použitých.

Cílem mé diplomové práce bylo prakticky ukázat na konkrétním filmu možnosti filmové řeči, její různé aspekty a využití v praxi. Předpokládám, že cíl se mi podařilo splnit vzhledem ke struktuře práce, která v teoretické části popisuje veškeré možnosti filmové řeči, ta jsou pak v části praktické aplikovány a popsány na rozboru konkrétního filmu.

## **HYPOTÉZY**

### Hypotéza č.1

- Základní prvky filmové řeči byly objeveny již v dobách němého filmu.

Tato hypotéza byla potvrzena. V několika kapitolách je zmíněn film D. W. Griffitha *Zrození národa* z roku 1925. Tento němý film již používá oddělování scén pomocí barvy, vyskytuje se zde křížová montáž, mezititulky a zdůraznění konkrétního děje na scéně kruh.

### Hypotéza č.2

- Střih filmových děl se od dob němého filmu značně zrychlil.

Hypotézu lze potvrdit. V kapitole o střihové skladbě je několikrát poukázáno na možnosti rychlého střihu, rapidmontáže apod.

### Hypotéza č.3

- Pomocí filmové interpunkce lze velmi dobře manipulovat s filmovým časem.

Kapitola *Stylistické figury ve filmu* celá pojednává o možnostech jak s filmovým časem manipulovat, vracet ho, zrychlovat, nebo i zastavit. Filmová interpunkce se stylistickými figurami velmi úzce souvisí, tudíž hypotézu lze potvrdit.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Seznam použitých českých zdrojů

BALEKA, J. *Výtvarné umění: Výkladový slovník* (malířství, sochařství, grafika). 1. vyd. Praha: Academia, 1997. 429 s., ISBN 80-200-0609-5.

BORDWELL, D. A THOMPSONOVÁ, K. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 646. ISBN 978-80-7331-217-6.

HELLER, J., KRISTIÁN, P. *Naučte se komponovat kreativně: Vyučuje 25 významných českých fotografů*. 1. vyd. Brno: Zoner Press, 2005. 159 s., ISBN 80-86815-27-7.

KENT S. *Kompozice*. z angl. orig. přel. Monika Vosková. 2. vyd. Bratislava: Perfekt, 2000. 64.s., ISBN 80-8046-164-3.

KULKA, J. *Psychologie umění*. 2. vyd. přeprac. a dopl. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

MONACO, J. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. ISBN – 80-00-01410-6.

OLSEN, SCOTT, A. *Záhadný zlatý řez: největší tajemství přírody*. Scott Olsen ; [Z anglického originálu přeložil Petr Holčák]. 2. vyd. v českém jazyce. Praha : Dokořán, 2013. 60 s. (Pergamen ; sv. 3). ISBN 978-80-7363-566-4.

PLAZEWSKI, J. *Filmová řeč*. 1. vyd. Praha: Mír, 1967. ISBN 11-032-67.

*Příruční slovník naučný IV.díl*. 1 vyd. Praha: Academia, Nakladatelství Československé akademie věd, s. 933

VALUŠIAK, J. *Základy střihové skladby*. 3.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2005. ISBN 80-7331-039-2.

VALUŠIAK, J. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění. 2000. 59 s. ISBN 80-85883-58-9.

## Seznam použitých internetových zdrojů

[http://www.artmuseum.cz/resources/works/rafael\\_10.jpg](http://www.artmuseum.cz/resources/works/rafael_10.jpg)

## SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK

### Seznam obrázků

Obrázek 1: Scéna z filmu Báječná léta pod psa.....	20
Obrázek 2: Psychologický význam vnímání kompozice.....	23
Obrázek 3: Sixtinská Madona.....	25
Obrázek 4: uzavřená kompozice ve filmu Ecce Homo Homolka.....	26
Obrázek 5: otevřená kompozice ve filmu Pretty woman.....	27
Obrázek 6: středová kompozice ve filmu František je děvkař.....	27
Obrázek 7: Plány ve filmu Občan Kane .....	29
Obrázek 8: Filmová osa .....	30
Obrázek 9: Scéna osvětlená protisvětlem .....	34
Obrázek 10: vržený stín .....	35
Obrázek 11: zabarvené scény z filmu Zrození národa.....	36
Obrázek 12: metafora na základě tvarové analogie .....	62
Obrázek 13: Přecházení filmové osy .....	72
Obrázek 14: Rozdělení obrazu kompozicí.....	73
Obrázek 15: Zobrazení třech plánů.....	74
Obrázek 16: Ostrost na Alici stojící ve druhém plánu.....	79
Obrázek 17: Ostrost na fotce v prvním plánu .....	80
Obrázek 18: Nasvícení scény pro efekt svíček .....	80
Obrázek 19: Časová smyčka za pomoci stříhu .....	81

### Seznam tabulek

Tabulka 1: Informativní, expresivní a dramatický účinek jízdy kamerou.....	16
Tabulka 2: Psychologické a dramatické funkce panorám.....	18

## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora:** Alžběta Gréeová

**Obor:** Sociální a mediální komunikace

**Forma studia:** Prezenční

**Název práce:** Řeč filmu – syntaxe, denotativní a konotativní významy, metafory ve filmu, povaha znaků filmové řeči

**Rok odevzdání práce:** 2016

**Počet stran textu bez příloh:** 83

**Celkový počet stran příloh:** 0

**Počet titulů české literatury a pramenů:** 10

**Počet zahraniční literatury a pramenů:** 0

**Počet internetových zdrojů:** 1

**Vedoucí práce:** Prof. MgA Jiří Svoboda