

Vývoj filmové řeči od roku 1948

Bakalářská práce

Zlín 2012

**Vypracovala: Miroslava Boucová
Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Tomáš Binter**

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Miroslava BOUCOVÁ**
Osobní číslo: **K07331**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design - Audiovize**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Vývoj filmové řeči od roku 1948.**

**2. Praktická část:
Hraný film Amputace - režie.**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část práce:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-ROM. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část práce:

Výstupní dílo předložte na 3 ks DVD ve formátu PAL DVD-video a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište). Dále předejte 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě a jeden výtisk dialogové listiny (vše řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA,

Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK.
Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.
V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

BERNARD, J., FRÝDLOVÁ, P. Malý labyrint filmu. 1. vyd. Praha: Albatros, 1988. 507 s.

HITCHCOCK, A., TRUFFAUT, F. Rozhovory Hitchcock – Truffaut. Praha: Čs. filmový ústav, 1987

KUČERA, J. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. 230 s. ISBN 8073318962.

MONACO, J. Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. 735 s. Albatros Plus; sv. 35. ISBN 80-00-01410-6.

PLAZEWSKI, J. Filmová řeč. Praha: Orbis, 1967

VALUŠIAK, J. Stříhovou skladbou k n-té dimenzi. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. 76 s.

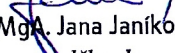
VALUŠIAK, J. Základy stříhové skladby. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1992. 115 s.

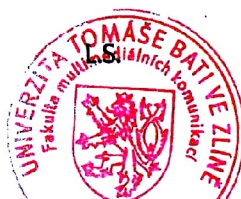
Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Tomáš Binter**
Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **15. listopadu 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 5. března 2012


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

B. B. 2012

Miroslava Bonecová, A. B.
.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jím dosažených v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělků dosažených školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Práce shrnuje základy filmové řeči, její podstatu a hodnoty, které vznikly postupným vývojem. Mapuje nejvýznamnější kinematografické směry a hnutí po roce 1948, jakož i vliv nové techniky a technologie na používání filmové řeči.

Klíčová slova:

Filmová řeč, Střih, Skladba, Montáž, Obraz, Zvuk, Filmový záběr, Pohyb, Hloubka pole, Rakurs, Filmový čas, Rytmus filmu, Filmová interpunkce, Film, Umění, Neorealismus, Nová vlna, Experimentální film, Avantgarda, Dogma 95, Digitální film.

ABSTRACT

This bachelor thesis covers the basic of film language, its principles and values generated by gradual development. It maps the most important cinematic movement after 1948, and survey the usage of the film language influenced by new technologies.

Keywords:

Film language, Editing, Composition, Montage, Picture, Sound, Film shot, Motion, Depth of Field, Angles, Film Time, Rhythm of the Film, Punctuation, Art Film, Neorealism, New Wave, Experimental Film, Avant-garde Film, Dogma 95, digital film.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| 1. ÚVOD..... | 8 |
| 2. FILMOVÁ ŘEČ A JEJÍ ZÁKLADY..... | 9 |
| 2.1 Filmový záběr..... | 9 |
| 2.1.1 Velikost záběru..... | 10 |
| 2.1.3 Rakurs..... | 11 |
| 2.1.4 Hloubka pole, multiplán..... | 11 |
| 2.1.5 Pohyb kamery..... | 12 |
| 2.1.6 Délka záběru..... | 12 |
| 2.2 Stříhová skladba..... | 14 |
| 2.2.1 Vazba záběrů..... | 14 |
| 2.2.2 Záběrové řady..... | 15 |
| 2.2.3 Orientace..... | 15 |
| 2.2.4 Rytmus filmu, křivka zrání..... | 17 |
| 2.2.5 Filmový čas..... | 18 |
| 2.2.6 Filmová interpunkce..... | 18 |
| 2.3 Struktura vyprávění | 18 |
| 2.3.1 Skladebné způsoby vyprávění..... | 19 |
| 2.3.2 Stylistické figury..... | 19 |
| 2.4 Zvuková skladba..... | 21 |
| 3. VÝVOJ FILMOVÉ ŘEČI..... | 23 |
| 3.1 USA..... | 23 |
| 3.2 Evropa..... | 28 |
| 3.2.1 Neorealismus..... | 29 |
| 3.2.2 Nová vlna..... | 30 |
| Francouzská nová vlna..... | 33 |
| Česká nová vlna..... | 35 |
| 3.2.3 Dogma 95..... | 37 |
| 3.3 Experimentální a avantgardní film..... | 38 |
| 3.4 Vývoj techniky a technologie, digitální film..... | 41 |
| 4. ZÁVĚR..... | 46 |
| 5. POUŽITÁ LITERATURA..... | 47 |

1. ÚVOD

Téma filmové řeči a jejího vývoje bylo již nesčetněkrát podrobně zpracováno mnohými odborníky v celé řadě publikací. Většinou je popisován vývoj filmové řeči během němé éry filmu, protože právě do tohoto období spadá. Uzavírá se pak filmem Orsona Wellese *Občan Kane* (1941).

Téma „*Vývoj filmové řeči od roku 1948*“ jsem si nezvolila proto, že bych chtěla objevit něco nového, ale proto, abych si zrekapitulovala a ujasnila možnosti filmové řeči, které bych pak mohla zúročit v praktické části své bakalářské práce.

Jak udává název práce, budu se ve zvláštní kapitole věnovat i jejímu vývoji. Zaměřím se na nejvýznamnější filmová hnutí a vlny, konkrétně na to, jakým způsobem filmovou řeč používali, případně jak a čím ji obohatili. Na závěr pak zmíním, jak ovlivnil filmovou řeč rozvoj techniky a technologie.

Při zpracování této práce budu vycházet z doporučené literatury a dalších zdrojů, které souhrnně uvedu v seznamu použité literatury na závěr práce. Kapitola „*Vývoj filmové řeči*“ je zpracována převážně podle knihy *Dějiny filmu* (Kristin Thompson a David Bordwell, 2004). Nezanedbatelným zdrojem informací pro vypracování této práce jsou i přednášky Mgr. Tomáše Bintera na FMK UTB ve Zlíně.

2. FILMOVÁ ŘEČ A JEJÍ ZÁKLADY

„Filmová řeč určuje, jakým způsobem je film časoprostorově strukturován, takže se dají nalézat významné odlišnosti v odvyprávění stejného tématu.“ (15)

Film, stejně jako jiná umění, používá určité vyjadřovací prostředky k tomu, aby myšlenka dostala formu a mohla tak být předána a pochopena diváky. Již rané filmové texty srovnávaly film s psaným nebo mluveným jazykem, protože pracuje se souborem znaků – má svá „slova“, „ustálená slovní spojení“, „odstavce“, „věty“, „závorky“, metafory, symboly i interpunkci. (1)

Zatímco nikdo nepochybuje o tom, že k porozumění textu a potěšení z literatury je třeba se nejdřív naučit číst, o sledování filmů si to mnozí nemyslí. Je pravda, že tu nejzákladnější rovinu filmu pochopí každý, avšak chceme-li vidět a slyšet víc, odhalit potenciální významy, pochopit film intelektuálně, k tomu je zapotřebí určité filmové 'sečtělosti'. *„Čím lépe médium čteme, tím více mu rozumíme a tím větší nad ním máme moc. Čtenář stránky i čtenář filmu musejí aktivně pracovat na interpretaci znaků, které vnímají, aby proces intelektualizace završili.“¹*

2.1 FILMOVÝ ZÁBĚR

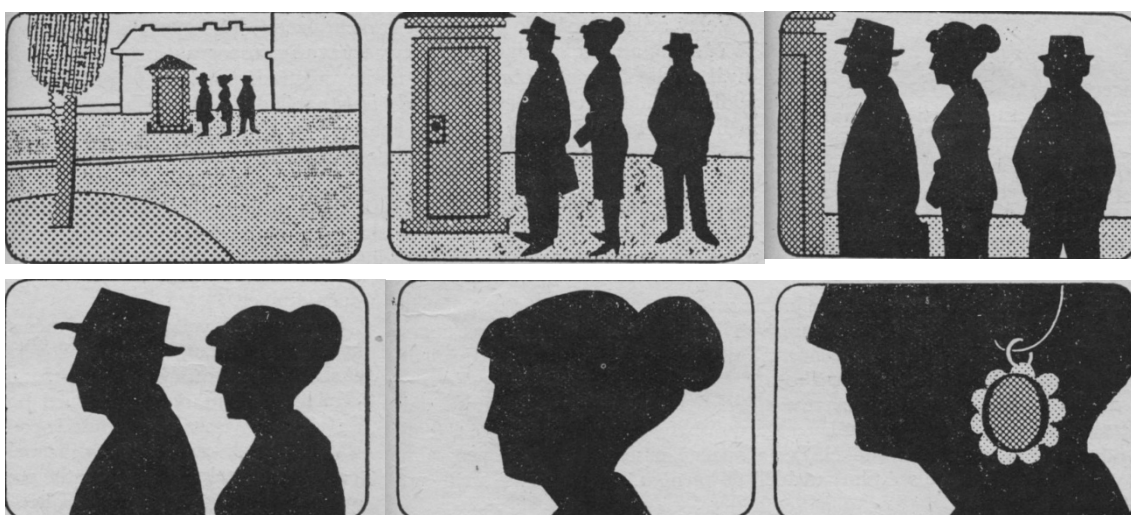
Základní stavební jednotkou filmu je filmový záběr. V rámci díla je to nejmenší dynamická jednotka, zatímco nejmenší statickou jednotkou je filmové okénko. (1)

Filmový záběr se dá definovat jako nepřetržitě nasnímaný záznam skutečnosti. Každý záběr má svou opticko-vizuální a akusticko-auditivní složku, které jsou ve vzájemném vztahu a tvoří jeho obsah.

¹ Monaco, 2004, s. 156

2.1.2 Velikost záběru

Podle rozsahu předmětné náplně rozlišujeme následující velikosti záběrů: velký celek, celek, polocelik (americký záběr, americký plán)¹, polodetail, detail a velký detail. Pojmy definující jednotlivé velikosti záběrů se používají velmi volně. Nikde není přesně stanovené, v jakém bodu se polocelik mění na celek nebo kde přesně se celek stává velkým celkem. Tak se může stát, že záběr je vnímán jedním pozorovatelem jako polocelik a druhým jako polodetail. (1, 4, 5)



2.1 Velikosti záběrů – ve vrchní řadě VC, C, PC, dole PD, D, VD (5)

Často dochází ke změně záběru i v jeho průběhu. Stává se tak buď pohybem kamery (jízdou, panorámou), změnou ohniskové vzdálenosti objektivu, pohybem snímaného předmětu či lidské postavy a nebo přestřelením (např. z tváře ve velkém detailu na postavu v polocelku stojící v pozadí).

Vzdálenost kamery od snímaného objektu definuje nejen obsah (tedy velikost) záběru, ale též **emocionalitu záběru**. Čím užší je záběr, tím je jeho emocionální náboj silnější. Naopak širší záběry se používají k zachycování a zdůrazňování akcí.

¹ Americký záběr (neboli americký plán) bývá většinou udáván jako samostatný druh záběru, který je širší než polocelik. Nicméně přikláním se k variantě J. Plazewského, který je považuje za totožné.

2.1.3 Rakurs

Jedná se o sklon kamery - úhel, pod kterým je objekt snímán. Změnou tohoto sklonu se mění i emocionální hodnota obrazu.

Rozlišujeme pohledy (1, 5):

- **z nadhledu** - ten člověka činí menším, poníženým, snižuje jeho důležitost. Další využití je v masových scénách, kde má informativní charakter.
- **v úrovni očí** - je nejpřirozenější a tudíž nejméně rušivý úhel záběru. Závisí na očích pozorovatele, proto např. v Japonsku, kde lidé sedí na zemi, je častý nízký pohled.
- **z podhledu** - subjekt monumentalizuje, vyzvedává člověka, zdůrazňuje jeho sílu, mohutnost, moc a autoritu. Používá se též pro naznačení závratí či ztráty vědomí.
- **odklon od vertikály** - tento nepřirozený úhel ničí stabilitu obzoru. Často vyjadřuje stav opilosti nebo duševní poruchu. Používá se i k zesílení efektu sráznosti – zvyšuje dojem namáhavosti výstupu na strmý sráz.
- **zvláštní rakursy** – v podstatě se nejedná o rakursy (tedy sklon kamery), ale o nedostupné záběry (kompozice) – např. pohled zevnitř krbu.

2.1.4 Hloubka pole, multiplán

Volbou objektivu, jeho ohniskové vzdálenosti a clony ovlivňujeme hloubku pole (ostrosti), jež nám pak umožňuje buď kompozice do hloubky (využití vícero plánů obrazu) nebo naopak (v případě malé hloubky ostrosti) vyčlenit objekty – odpíchnout je od pozadí.

Pokud probíhají v různých vzdálenostech od kamery dvě (nebo i více) akcí, mívá obvykle jen jedna z nich hlavní dramatickou funkci, zatímco ostatní mají význam doplňkový. Využití multiplánu je typické například pro neorealisty, kteří své příběhy často točili na ulicích, přičemž doplňkové akce v pozadí vytvářeli náhodní kolemjdoucí. (5)

2.1.5 Pohyb kamery

Pohyb kamery je specifickým výrazovým prostředkem filmu. V obraze se objevují nové předměty, mění se osvětlení, výtvarný charakter obrazu, podle druhu pohybu se mění i velikost záběru, rakurs, zaostření. Záběr vzniklý pohybující se kamerou nazýváme záběrem rozšířeným. Rozlišujeme (5):

• **panorámy** – otáčení statické kamery kolem osy. Může být horizontální, vertikální, šikmá nebo po křivce. Plní většinou funkci popisnou nebo dramatizační.

• **smyky** – jsou v podstatě velmi rychlé panorámy. Blíží se spíše ostrému střihu.

• **jízdy** – kamera mění své stanoviště. Druhy jízd: nájezd, odjezd, jízda vzhůru, dolů, travelling, jízda po křivce a jízda s panorámováním.

Do této kapitoly by se dalo zařadit i **přestřehy** a **rychlost kamery** (zrychlený nebo zpomalený pohyb a časosběrné natáčení). Nejedná se sice o pohyb kamery v pravém slova smyslu, ale díky kameře docílujeme v záběru určitých změn - tedy 'pohybu'.

V podstatě téměř všechny uvedené druhy pohybů kamery byly ve filmech užívány již před rokem 1948 - kamera snímala záběry nejen z kamerových vozíků, ale též z lodí, letadel, vznášela se zdviží, jeřábem, houpala se na houpačce i cirkusové hrazdě, kroužila na kolotoči. (1)

S vývojem kamerové techniky během 2. poloviny 20. století (zejména v souvislosti s jejím neustálým „zmenšováním“) se však její pohyb usnadnil a umožnil i rozvoj některých specifických technik snímání (viz. kap. 3.2.2 *Nová vlna*).

2.1.6 Délka záběru

Nepočítáme-li zatím s návazností daného záběru na ten předchozí a následující, určují délku jednotlivých záběrů následující faktory (7):

- **obsah záběru** - všechny jeho složky (tedy vizuální i auditivní) a jejich

vzájemný vztah,

- **čitelnost záběru** - závisí na obrazových hodnotách (velikosti záběru, jeho kompozici, osvětlení, barevné tonalitě), spojení se zvukem, jeho pořadí v sekvenci,...

- **pořadí záběru v sekvenci** – delší čas vyžaduje:

- **První záběr** (expozice) podává úvodní informace, má za úkol emotivně připravit diváka (navodit u něj např. hrůzostrašné očekávání či pocit klidného podvečera). Jedná se o tzv. **rozeznění**.

- **Poslední záběr** - tzv. **doznívání** je důležité, aby došlo k uvolnění napětí či uklidnění smíchu, dává divákovi čas k rozjímání nebo vychutnání předchozí atmosféry. Prodloužíme-li poslední záběr, dáváme mu tím *"širší smysl, začleňujeme hrdinovu individualitu do okolního světa, do obecnějších souvislostí, necháváme divákovi čas k filozofickému shrnutí, domyšlení, vlastně ho k tomu vybízíme."*¹

- **tempo záběru** - definuje rychlost uvnitř jednoho záběru (rychlost akce, kadence dialogů, pohyby herců a kamery).
- **vnitřní rytmus záběru** - pravidelně se opakující jev v záběru (např. pohyb herců, stroje, pravidelné změny kompozice apod.).

Délka záběru záleží také na druhu filmu, ale hlavně na tvůrčích záměrech režiséra. Je totiž ideálním příkladem zásady, že *"...znalost řemeslných principů je podmínkou k možnosti jejich vědomého porušování za účelem obohacení výrazových možností filmu. Příliš dlouhý záběr, který zpravidla rozptyluje nebo nudí, může za jistých okolností zvyšovat napětí."*² Můžeme též využít faktu, že *„...příliš krátký záběr není přehledný, může vést diváka ke zdání, že před ním něco ukrýváme, k vyvolání pocitu nejistoty, zmatku, uspěchanosti atd., zejména při několikerém opakování tohoto postupu."*³

¹ Valušiak, 1992, s. 58

² Valušiak, 1992, s. 55

³ Valušiak, 1992, s. 55

2.2. STŘIHOVÁ SKLADBA

Stříhová skladba (neboli montáž) spojuje filmové jednotky (záběry, obrazy, sekvence), čímž vzniká ucelené dílo. Jednotky organizuje „... v určité posloupnosti časové (dramaturgická skladba) a příčinné (asociativní skladba), přičemž se tomuto materiálu dodává patřičný rytmus a plynulost (technický stříh).“¹

2.2.1 Vazba záběrů

Jednotlivé záběry se váží v divákově vědomí, k čemuž mu musí být dány podněty – tzv. **otázky a odpovědi**. Znamená to, že každý následující záběr odpovídá na otázky záběru předcházejícího, avšak ne vždy a ne vyčerpávajícím způsobem. „Odpovídá tak, že otázku vlastně zužuje, zpřesňuje a tím ji posiluje.“² Zároveň klade otázky nové, kterých ke konci filmu ubývá, avšak o to více jsou zásadní a rozhodující. Tím se buduje dramatické napětí. (3)

Aby se sousední záběry vázaly, musí mít určité **shody a rozdíly**, které „netvoří jen věci či lidé, ale i zvuky a jejich akustické, emotivní i sdělné hodnoty; tvoří je i tvary, linie, plochy jasů, stínů a polostínů, barvy, a to vše jak statické, tak v pohybu (jsou to tzv. morfémy).“³ Zatímco velké rozdíly vytvářejí dynamiku, ty drobnější noří diváky spíše do nitra postav, jejich citů a vztahů. (3)

Ve vazbě záběrů je důležitá nejen **postupnost záběrů**, kdy „následující záběr přebírá dění, pohyb, tvar atd. záběru předešlého jako nějakou štafetu.“⁴, ale též **protikladnost záběrů** – opozice. Shody a postupnosti záběrů umožňují divákovi pochopit souvislosti, ale jsou to právě rozdíly a protikladnosti, které zdůvodňují každý záběr. „Kdyby divák neočekával a nepožadoval pokračování, 'něco jiného', tedy 'něco nového', neseděl by v kinu a další záběr a záběry by

¹Plažewski, 1967, s. 143

²Kučera, 2002, s. 30

³Kučera, 2002, s. 31

⁴Kučera, 2002, s. 32

ho prostě nezajímaly.“¹

Každý nový záběr přináší nejen novou informaci (nebo rozšiřuje či upřesňuje tu známou), ale má také **zpětný vliv** na záběr předcházející, který v divákově paměti díky vhodně zvolené opozici dostane nový význam. (3)

2.2.2 Záběrové řady

Nejmenším skladebným útvarem je **záběrová dvojice**, jejichž výsledkem je syntéza – výsledek, který v divákovi vyvolá konkrétní závěr.² Většinou je však třeba třetího záběru, aby divákovi výsledek předvedl. Vznikne **triáda**, tedy jakýsi relativně samostatný a uzavřený útvar, kterým můžeme vyjádřit jednoduchou myšlenku. (3)

K vyjádření složitější myšlenky, vytvoření motivu a vyvolání určitého dojmu slouží **záběrové řady**. „Vytvořit řadu znamená sloučit určité záběry tak, aby na sebe vzájemně působily a znamenaly vnitřní jednotu...“³ Na významu řady a vytváření 'nových významů' se kromě obsahu podílí mnoho dalších složek – osvětlení, zarámování, rytmus řady, postoj kamery, zvuk,... (3)

Jednu řadu nelze rozvíjet do nekonečna, protože by ztrácela dramaticčnost a taky její schopnost vyjádřit složité myšlenky je omezená. Proto se řady slučují v **souřadí**, která vytvářejí, rozvíjejí a zpracovávají určitý motiv. Souřadí se pak dále slučují do složitějších skladebných komplexů. (3)

2.2.3 Orientace

Pro srozumitelnost děje je nezbytné diváka správně orientovat v prostoru. K tomu slouží pravidla (používaná již v dobách němého filmu), která vedou k zachování **jednoty pohledů** (3, 7):

¹Kučera, 2002, s. 32

²J. Kučera udává výstižný příklad, kdy v prvním záběru chlapec reaguje náhlým úlekem a ve druhém záběru přijíždí auto.

³Kučera, 2002, s. 201

Pravidlo osy - kamera snímá akci vždy jen z jedné strany pomyslné osy, kterou tvoří například dvě rozmlouvající postavy.¹ Pro vazbu záběrů je dále třeba dbát na směr pohledů, osvětlení a kresbu prostředí.² Směr pohledu nezávisí jen na postavení kamery, ale i na velikosti záběru. V polodetailech a detailech se postavy často dívají "falešným pohledem", tzn. ne na spoluhráče, který je mimo záběr, ale blíže na kameru.³ Chceme-li s kamerou osu překročit, vložíme nejdřív záběr z osy (frontální PD obličej s pohledem do objektivu) a pak se můžeme pohybovat na druhé straně osy. V případě natáčení tří postav, které se na sebe obracejí navzájem a navíc jsou v pohybu, je pro divákovu orientaci třeba, „*aby všechny přesuny a změny jednajících osob byly v obraze zachyceny nebo aspoň naznačeny.*“⁴ Tyto změny mohou probíhat také ve zvuku (např. kroky či jiný hluk působený osobou mimo záběr).⁵

Pravidlo hlavního směru - jedná se určení hlavního (generálního) směru pohledů kamer tak, že se divák orientuje díky zřetelnému pozadí nebo výraznému orientačnímu bodu v něm umístěném (např. socha). Za předpokladu, že je tento charakteristický bod viditelný v každém záběru a je zachováno shodné osvětlení (směr hlavního světla) a rekvizity (např. stůl, za kterým postava sedí), můžeme při zachování hlavního směru ignorovat osu. *"Samozřejmě dodržování pravidla hlavního směru nevylučuje protipohled /přes A na B/, naopak tento protipohled může dát souhrnu předchozích záběrů zcela nový smysl, překvapivou pointu, nečekaný dramatický nebo poetický akcent. /Při zdánlivě chladném dialogu objevíme v protipohledu dívčiny slzy, po siluete s pistolí odhalíme vraha, po intimním dialogu proti stěně otevřeme celé pozadí*

¹ Stranu osy, ze které se bude snímat, volí režisér podle klíčového záběru (tzn. záběru, na kterém nejvíce záleží). Ten pak určí umístění kamer pro všechny ostatní záběry.

² Zachování jednotného osvětlení (směru hlavního světla) a vybudování či vhodný výběr pozadí nesoucího shodné rysy je samozřejmostí. Je však třeba myslet i na popředí, aby nedošlo k "efektu vázy". Stojí-li nějaký předmět mezi postavami (váza, lampa apod.), musíme řešit střídající se protipohledy tak, aby tento předmět ve výsledném obraze "nepřeskakoval" ze strany na stranu.

³ Falešný pohled bývá obtížný zvláště při pomalých nájezdech z C na PD, protože ke konci záběru se může stát, že se postava zdánlivě dívá mimo svého partnera. (7)

⁴ Valušiak, 1992, s. 47

⁵ Je třeba dobře zvážit, jak důležitá a náročná na divákovu vnímání je akce v obraze, zda-li si divák během ní stačí uvědomit i zvukovou kulisu spojenou s akcí osoby mimo záběr. (7)

a vrátíme příběh do okolního světa plesu atd."¹ Využití pravidla hlavního směru je typické pro dialogové scény v autě. Jednou z možností je střídat pravé profily obou herců, přičemž je zachován směr jízdy zleva doprava. Můžeme však herce snímat i do kříže, tedy jakoby z pohledu partnera. Automobil pak jede v jednom záběru zleva doprava a ve druhém zprava doleva, ale záběry se díky dodržování hlavního směru pohledu zpravidla dobře sváží.²

Klíčový celek - sumární orientační záběr - seznamuje diváka s celým prostorem akce, osobami i dekoracemi. Ve spojení s dalšími dopňujícími záběry dává režisérovi a střihači nespočet variant a kombinací pro závěrečnou skladbu.

Dokonalé ovládání těchto pravidel dává režisérovi možnost rozhodnout, *"jakým způsobem diváka orientuje, má-li být divákovi vše jasno nebo má-li být dočasně udržen ve stavu nevědomosti a napětí. Režisér sám volí, jaký postoj má zaujmout divák vůči zobrazované skutečnosti."*³

2.2.4 Rytmus filmu, křivka zrání záběru

Rytmus filmu tvoří vzájemný vztah délek jednotlivých prvků filmu (viz. kapitola 2.1.6 *Délka záběru*). Každý jednotlivý záběr (jakožto i každá sekvence a celý film) má svou křivku zrání (křivku divákovy zájmu). Křivka zájmu stoupá v okamžiku, když se záběr objeví na plátně. Jakmile divák pochopí jeho smysl (poté, co jej „přečte“), stoupání se zastaví (záběr tzv. dozrál) a zájem o něj ochabuje (pokud se však v záběru neobjeví nová informace nebo předmět či postava, která by divákův zájem opět prudce pozvedla).

Film (stejně jako jeho jednotlivé prvky) musí mít své vrcholy a „odpočinkové“ části, kdy divák nemusí vynakládat maximální pozornost a uvolní se napětí. Křivka musí nejprve klesnout, aby měla odkud stoupat. (14)

¹ Valušiak, 1992, s. 48

² Nezbytností je dodržování jednoty osvětlení postav (např. řidič ve světle, spolujezdec v protisvětle) a pozadí (osvětlené domy, domy ve stínu), stejně jako dodržení stejné rychlosti jízdy a zvukové atmosféry.

³ Valušiak, 1992, s. 38

2.2.5 Filmový čas

Ve filmu se rozlišuje **čas reálný** (reálná délka neboli stopáž filmu - čas, který zabere jeho projekce) a **čas filmový** nebo **dramatický** (časový úsek, který je zachycen ve filmu). Filmový čas udává tempo a rytmus filmu. Můžeme s ním manipulovat - kondenzovat ho nebo zředit, abychom dosáhli požadovaného efektu (gradace, retardace, tvorba napětí,...). Jedná se úmyslné časové deformace oproti skutečnosti, abychom docílili emotivního účinku – **subjektivního času**, který funguje ve vztahu k vnímání, pocitům a psychologii filmových postav.

2.2.6 Filmová interpunkce

Filmové interpunkce jsou něco jako čárky a tečky v psaném jazyce, tedy filmová diakritická znamení. Mohou být optická, akustická nebo opticko-akustická. Užívají se k rozdělování a zároveň propojování jednotlivých časově nebo prostorově vzdálených scén. Patří sem zejména roztmívačka, zatmívačka, vyšisování, prolínačka, stíračka, mezititulky, stop-záběr („mrtvolka“), zaostřování a rozostřování.

Vývoj filmové interpunkce je poměrně výrazný. Dříve se interpunkčních znamení užívalo daleko častěji než dnes, přestože filmová dramata byla jednodušší. V současné době je spíše snaha o to, aby *"dramatické dění bylo členěno vnitřní skladbou záběrů, jasnými smyslovými odstavci a dozníváním a rozeznáváním akcí."*¹

2.3 STRUKTURA VYPRÁVĚNÍ

Struktura vyprávění je dána už v literárním scénáři. Ten rozvíjí konflikt i vývoj dramatického charakteru, určuje tempo, pauzy, odbočky, zrychlení či zpomalení děje, dodává gradaci. (7)

¹ Kučera, 2002, s. 164

2.3.1 Skladebné způsoby vyprávění

● **Lineární skladba** – chronologická skladba respektující jednotu děje, místa a času.

● **Paralelní skladba** – proplétání dvou nebo více příběhů, které se postupně rozvíjejí ve stejném čase na různých místech nebo na témže místě v různých časech, případně v různých dobách i na různých místech. Každá linie by měla mít výrazový charakter, aby se divák orientoval při přechodu z jednoho děje k druhému. Konfrontace těchto paralelních dějů dává divákovi nový zážitek. (7, 11)

● **Křížová skladba (střih)** – jde v podstatě o zvláštní druh paralelní skladby, která je charakteristická časovou souběžností („a mezi tím“). Týká se zpravidla jen jedné sekvence nebo její části. Typickým příkladem jsou honičky a pronásledování. (7, 11)

● **Retrospektivní skladba** - jedná se o návraty do minulosti. „*Slouží dramaturgickým rekonstrukcím... Záběry a výjevy, odehrávající se v přítomnosti, spojuje s evokacemi minulosti.*“¹

● **Rapidmontáž** - používá velmi krátké záběry, které se spolu nemusí vázat obsahově ani pohybově (naopak kontrapunkt bývá ještě účinnější) – „...*sdělují divákovi určitý pojem nebo pocit: zmatek, panika, karnevalové veselí, chaos dopravní zácpy, předtucha, představa aj.*“²

2.3.2 Stylistické figury

Stylistické figury pomáhají zdělit divákovi "pocity a myšlenky přesahující doslovný rámeček faktů a dějů viditelných v obraze."³ Mezi nejčastěji používané patří (7):

- **gradace / stupňování** - posloupné řazení záběrů, jejichž závažnost se

¹ Plažewski, 1967, s. 159

² Valušiak, 1992, s. 81

³ Valušiak, 1992, s. 26

zmenšuje nebo roste, a to jak obsahem, tak délkou. Nedílnou součástí je gradující zvuková složka.

- **opakování** - se používá k upozornění diváka na důležitý dramatický detail nebo k podtržení nějaké myšlenky.
- **refrain** - rytmitizuje dějovou linii, je to opakování motivu za účelem kompozičního sjednocení fabule. Může se vyskytovat ve vrstvě obrazové i zvukové.
- **elipsa** - je vypuštění části děje, kterou si má divák sám domyslet. Nejedná se však jen o časovou zkratku, ale elipsa má i dramatický smysl - *"...podporuje divákovo soustředění, udržuje jeho pozornost, povzbuzuje představivost, pomáhá ke změně rytmu a vytváří onen nečekaný zvrát (dramatický nebo komický)...¹*
- **prodlužování napětí** - je záměrné oddalování řešení dramatické situace. V jistém smyslu se jedná o opak elipsy, jelikož zde pracujeme s reálným časem či jej dokonce prodlužujeme, abychom zvýšili pocit ohrožení. Toho dosahujeme pomocí herecké akce (zbytečné pohyby, váhání, ohlížení,...), vkládáním neutrálních záběrů (ubíhající vteřinová ručička na hodinách), dočasným zakrytím akce, apod.
- **antiteze / protiklad** - je konfrontace protikladných prvků - protiklad pojmů, akcí, prostředí a jejich kombinace.
- **metafora** - je konfrontace prvků analogických, čímž dáváme určitému pojmu nový širší smysl. Bývá vytvořena na základě podobnosti vizuální (rozlité červené víno - krev), zvukové (bavící se společnost v obraze – ve zvuk štěbetání drůbeže) nebo podobnosti akce.
- **symbol** - je prvek, který je chápán v širším přeneseném smyslu, bez konfrontace s prvky analogickými či protikladnými. Tím, že je tvořen jen jediným prvkem, lépe se začleňuje do děje (srdce-láska).
- **alegorie** – podobná symbolu – vytváří přenesený smysl (rozbouřené moře zastupuje hrdinovo nitro) - *„...prvek více méně násilně naroubo-*

¹ Valušiak, 1992, s. 28

vaný, s dějem přímo nesouvisející.“¹ Nepochopení symbolu divákovi nenaruší děj, avšak když nepochopí alegorii, záběru nerozumí.

- **eufemismus** – opisuje příliš drastický nebo jinak pobuřující či z hlediska etiky nevhodný prvek jemnějším způsobem.
- **synekdocha** – předmět nebo událost je zobrazena pouze pomocí fragmentu (místo porodu vidíme jen výraz rodičky, případně uslyšíme pláč novorozence).
- **metonymie** – na rozdíl od synekdochy je událost zobrazena jinou akcí (např. místo svlékající se ženy ukážeme jen odpadající oblečení).

Figury se často prolínají nebo vzájemně doplňují a tak je obtížné přesně zařadit jednotlivé postupy. Neustále se vyvíjejí a mění v souvislosti s vyspělostí diváka, vkusem publika a také módou.

2.4 ZVUKOVÁ SKLADBA

„Ve filmu nevnímáme zvuk odlišně, ale ve spojení s obrazem, který uvedené vztahy může ozřejmit nebo také na principu kontrastu zcela převrátit.“² Vzájemné vztahy zvukových složek (dialogy, hudba, ruch) a obrazu nazýváme **vertikální montáž**. (7)

Spojení zvuku s obrazem může být synchronní nebo asynchronní. Při **synchronním spojení** zvuk odpovídá obrazu, přičemž nemusí být jen ilustrací reality, ale může tvořit rytmické variace (např. pod vícero záběrů jeden zvukový záznam nebo přetahování dialogů). **Asynchronní spojení** pak rozeznáváme reálné (v obraze pokoj s otevřeným oknem, ve zvuku hluk z ulice nebo přírody) nebo stylizované (v obraze rušná restaurace plná lidí, ve zvuku zurčení potůčku a zpěv ptáků jakožto hrdinovu vzpomínku či touhu). **Kontrastem** obrazových a zvukových záběrů pak rozšiřujeme nebo měníme smysl obrazu. (7)

¹ Valušiak, 1992, s. 30

²Valušiak, 1992, s. 88

Mezi zvukové komponenty patří (7):

- **mluvené slovo** (dialog, komentář, vnitřní hlas, zvuková kulisa,...),
- **ruchy**, které ilustrují dění na plátně (kroky, cinkot nádobí), dokreslují atmosféru (hluk města, šumění moře) a mají dramatickou funkci (např. blížící se policejní siréna)
- **hudba** – může být reálná (její přítomnost je logická nebo vysvětlitelná, případně v obraze přímo vidíme její zdroj) nebo filmová (podmalovává obraz, dotváří atmosféru). Může (stejně jako ruchy) plnit i funkci **motivů**, který charakterizuje a doprovází určitou postavu. „*Může také parafrázovat, ironizovat nebo komentovat obraz svým charakterem nebo použitím známých motivů...*“¹ Hudba se používá buď archivní nebo komponovaná pro daný film.

¹Valušiak, 1992, s. 95

3. VÝVOJ FILMOVÉ ŘEČI

Uvědomíme-li si, na jakém stupni vývoje byla filmová řeč po 2. světové válce, mohlo by se zdát, že se nic tak zásadního v jejím dalším vývoji neudálo. Byla běžně (dokonce bravurně) používána již v éře němého filmu. Velké zásluhy v této oblasti má např. David Wark Griffith, který je považován za vynálezce filmové montáže a dalších vypravěčských, technických a uměleckých novinek (přechod od statické kamery k pohyblivé - změny záběru během jedné scény, interpunkce - zatmívačky a roztmívačky, rozšíření palety používaných velikostí záběrů, využívání světelných efektů, kontrastů, návratů do minulosti, stupňování napětí, paralelní montáž,...).¹

Samozřejmě na formování filmové řeči do roku 1948 měli účast mnozí filmoví tvůrci, avšak tato historická etapa nespadá do náplně této práce a proto se nebudu pouštět do výčtu režisérů a jejich konkrétních přínosů, ač by si to jistě právem zasloužili.

3.1. USA

Na přelomu 40. a 50. let se v USA výrazně uplatňovaly techniky, které mistrně použil Orson Welles ve svém filmu *Občan Kane* (1941). Jednalo se hlavně o dlouhé záběry a kompozici do hloubky. V dlouhých záběrech se často využíval plynulý pohyb kamer umožňovaný novými říditelnými pojezdovými plošinami. Tyto techniky byly spojovány hlavně s filmem noir², který se užíval až do konce 50. let. Velká hloubka ostrosti záběru se používala až do 60. let. Byla spojena s černobílým filmem, ve filmech barevných se pak uplatňovala spíše mělká kompozice scény.

¹ Podobné techniky jako D. W. Griffith používalo mnoho jeho současníků, avšak právě on je dokázal kombinovat a smělým způsobem využívat . (2)

² **Film noir** - typ amerického filmu (spojován většinou s detektivním žánrem a thrillerem), který je charakteristický sporým osvětlením a pochmurnou atmosférou. Hranice šerosvitu byla často posunuta až do extrémů, užívají se širokouhlé objektivy a neobvyklé úhly pohledu s nakloněnými vertikálami.



3.1 - Asfaltová džungle (Huston, 1950). Tento dlouhý tříminutový záběr nahrazuje tradiční střih. Uvnitř hloubkově komponovaného obrazu se řidič hádá s majitelem jídelny, který ho vyhodí. Majitel pak přejde do popředí, kde doporučí Dixovi, aby se zdekoval. Po jeho odchodu jde dozadu telefonovat. (2)

Mezi přední režiséry patřil i v poválečném období **Alfred Hitchcock**, který se věnoval filmu více jak 60 let, ale právě do tohoto období spadá vznik filmů, které jsou kritiky nejvíce uznávány. Hitchcock je známý svým mistrným používáním filmové řeči k budování napětí. Velice zjednodušeně lze říci, že napětí budoval objektivním úhlem pohledu, čímž informoval diváka o nebezpečí hrozcím filmové postavě.¹ Dokonale ovládal zobrazování násilí – pomocí správně volených detailů a jejich rytmické montáži vnikal přímo do dění (rvačky, zápasu), takže divák mohl scénu prožít. Hitchcock často porušuje pravidlo jednotného hlediska, aby diváka připravil na nebezpečí. *„Jestliže je scéna subjektivní, ukážete dívku v člunu, pak to, na co se dívá, například přístaviště, a vtom ji náhle udeří něco do hlavy: to je příliš rychlé. Proto je jediná možnost, porušit pravidlo jednotného hlediska: musíme opustit subjektivní hledisko kvůli*

¹Typickým příkladem je scéna s bombou umístěnou pod stolem a rozdíl mezi překvapením a napětím. Pokud o bombě diváci nebudou vědět, dostane se jim pár sekund překvapení v momentě výbuchu, avšak pokud o ni vědí, jsou objektivním úhlem pohledu informováni, že má v určitou dobu vybuchnout a v dekoraci jsou navíc hodiny (nebo je na ně prostříváno), poskytnou jim tato scéna několik minut napětí. V této chvíli se stává velmi zajímavým i ten nejbanálnější rozhovor postav sedících stolem. (6)

objektivnímu stanovisku, to znamená ukázat racka ještě předtím, než napadne dívku, aby si diváci mohli uvědomit, co se děje.“¹ Pro Hitchcocka nejsou podstatná slova postav, ale to, co se odehrává v myšlenkách, které se dají odhalit pomocí jejich pohledů. Díky promyšlenému záběrování dokáže filmovat pocity svých postav – podezření, žárlivost, touhu, závist,...



3.2 *Cizinci ve vlaku* (Alfred Hitchcock, 1951). Ve vyobrazené scéně dosahuje autor napětí pomocí paralelní montáže – zatímco se hrdina zoufale snaží včas ukončit tenisový zápas, zločinec se pokouší vytáhnout z kanálu zapalovač, s jehož pomocí chce hrdinu usvědčit z vraždy, kterou sám spáchal. Hitchcock rozděluje sympatie mezi hrdinu i zločince. (2)



3.3 *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958). Použití techniky k navození psychologického pocitu závratí, který zažívá hlavní hrdina trpící akrofobií. „Kamera najíždí po kolejích a odjíždí zoomem, aby narušila naše vnímání hloubky, aniž by změnila rámování obrazu.“² (4)

¹Hitchcock, Truffaut, 1987, s.141

²Monaco, 2004, s. 78

V průběhu 60. let došlo k **inovaci klasického hollywoodského stylu**. Stále častěji se praktikovalo natáčení v reálech (dokonce i ve stísněném prostředí barů a bytů), pro většinu polodetailů a detailů se začaly užívat teleobjektivy, experimentovalo se s rychlejším střihem a rapidmontáží. Módním trendem se po vzoru Lesterových filmů *Perný den* (1964) a *Help* (1965) staly scény bez dialogu (často jen obrazové sekvence doprovázející populární písně). Standardním způsobem zobrazení násilí se stal rychlý střih a zpomalený pohyb, který použil Arthur Penn ve filmu *Bonnie a Clyde* (1967). Hollywoodští tvůrci začali hojně užívat i transfokátory (inspirace evropskou novou vlnou), avšak v 70. letech se tento trend zachoval už jen v nízkorozpočtových filmech, protože bylo považováno za nežádoucí rozptylovat pozornost diváka příliš „okatou“ technologií natáčení. Do Hollywoodských filmů si našly cestu i záběry z ruční kamery, které mohly svou neklidností a roztřeseností předstírat dokumentární bezprostřednost.

Na konci 60. a v průběhu 70. let nastupovala postupně na místa starších režisérů nová generace mladých filmařů. Představovala *Nový Hollywood*. Někteří tito režiséři navázali na tradici klasických studiových žánrů (začali např. znovu využívat krátkoohniskové objektivy, které jim umožňovaly širokouhlé kompozice připomínající Orsona Wellese a film noir), jiní využili příležitost, kterou jim v období krize studia umožnila, a začali natáčet umělecké filmy (tedy filmy v evropském stylu). Tyto filmy byly postavené na atmosféře a psychologické nejednoznačnosti. Tvůrci si pohrávali se subjektivitou postav i časovým pořádkem, používali víceznačný způsob vyprávění, otevřené konce a coby paralela k evropské nové vlně všechny její další techniky. S těmito novými technikami experimentovaly i některé filmy pro mladé. Např. ve filmu *Bezstarostná jízda* (1969), jež byl prototypem těchto druhů filmů, pracuje Dennis Hopper na tehdejší americké zvyklosti velmi odvážně se střihem - používá trhané přechody - skokové střihy (obr. 3.4). Za pozornost stojí zpracování psychedelického LSD tripu na hřbitově, kde je objektivní záznam skutečnosti (snímaný ruční, ale celkem klidnou kamerou) prostřiháván subjektivními snovými preludami a vizemi, do kterých jsou diváci vtahováni

pomocí výrazných sugestivních pohybů kamery (např. kroužením), zoomováním, deformací obrazu (použitím extrémně širokouhlých objektivů), rozostřováním, rychlými prostřihami omamujícího reje barev a světel, přeexponováním určitých záběrů, jejich nelogickou avšak svým způsobem asociativní návazností v rapidmontáži.



3.4 *Bezstarostná jízda* (Dennis Hopper, 1969). Ve filmu je používáno obdobných skokových střihů, jaké se objevují ve filmu *U konce s dechem* Jeana-Luca Godarda. (2)

V 80. letech hollywoodští režiséři pozměnili (resp. zesílili) klasický **system kontinuity**. Dospěli k názoru, že filmová akce i obrazy by měly být neustále v pohybu. Toho docilovali prostřednictvím rychlejšího střihu, vedením herců a všudypřítomnými pohyby kamery. Rychlejší tempo zasáhlo všechny žánry, v některých filmech se průměrná délka záběru dostala dokonce pod 2 vteřiny¹. Rychlý střih se uplatňuje nejen v akčních, ale i v dialogových sekvencích, čímž se tento nový styl stává daleko eliptičtějším. Dialogy jsou většinou vystavěny na střídání záběrů s protizáběry, obohaceny četnými záběry reakcí. Ustavující záběr bývá kratší a režisér jej někdy zařazuje až na konec scény. Podstatně také ubylo dlouhých dvojzáběrů. Pokud se herci pohybují (hovoří krácejíc ulicí či dlouhou chodbou), kamera je snímá jízdou. Když jsou herci statičtí, pohybuje se alespoň kamera – panorámuje, najíždí nebo odjíždí, zvláštní oblíbené se těší pomalé kroužení kolem protagonistů. Díky malým kamerám a moderní technice

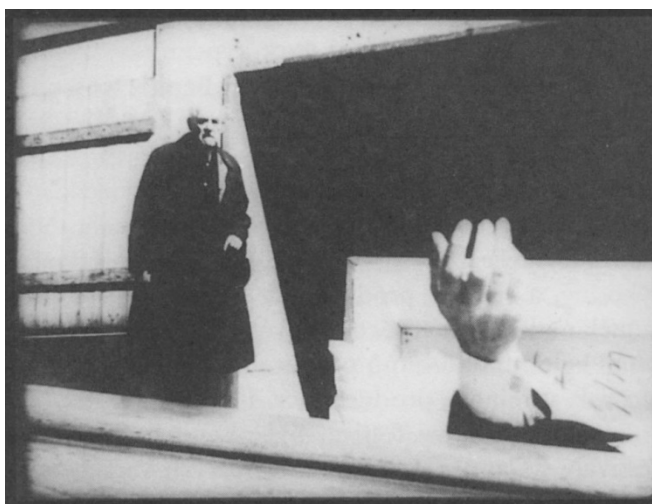
¹Pro porovnání před rokem 1960 trval každý záběr průměrně 8 – 11 vteřin, kolem roku 1985 už jen 4- 6 vteřin (2)

mohou režiséři snadno aranžovat složité pohybové scény, jaké užíval např. Orson Welles či Alfred Hitchcock.

„Mnoho stylistických změn ovlivnilo – ať už přímo, nebo nepřímo – video... Posílení střihu a pohybu kamery, spolu se stále agresivnější zvukovou stopou s neustávajícím rámemusem a náhlými změnami hlasitosti odrážely nutnost udržet divákovu pozornost v rozptylujícím domácím prostředí.“¹

3.2 EVROPA

V poválečném období se část evropské kinematografie odklonila od populární tradice a umělci vzkřísili modernismus 20. let. Mezi stylistické a formální rysy **poválečného modernismu** patří snaha o zachycení **objektivní reality** (abnormálně dlouhými záběry často podpořenými pohybem kamery prezentovali filmaři událost plynule - bez manipulace střihem, používali epizodické vyprávění, útržky ze života, otevřené konce), **subjektivní reality** (duševního života hrdiny, psychologické síly, které ho nutí jednat určitým způsobem, ponořit se do mysli postav - používání flashbacků, ztvárňování snů, halucinací a fantazií).



3.5 *Lesní jahody* (Ingmar Bergman, 1957). Při ztvárnění této noční můry je evidentní inspirace francouzským impresionismem a německým expresionismem. (2)

¹ Thompson, 2004, s. 716

Pro poválečný modernismus je typický i **autorský komentář**, který vyvolává pocit, že autor upozorňuje na něco, co se týká událostí v obraze. „*Filmový styl naznačuje o postavách více, než vědí nebo si uvědomují*“.¹



3.6 *Vykřik* (Michelangelo Antonioni, 1957). Autorský komentář k absenci porozumění. Bezútěšnost vztahu postav je evokována jejich rámováním zády ke kameře ve stejně bezútěšné krajině. (2)

Komentář bývá málokdy tak jednoznačný, aby se nenabízely další možné interpretace. A právě tato **dvojznačnost** je cílem všech tří zmíněných rysů evropského poválečného modernismu. Má u diváka vyvolat zájem o „mezery“ v příběhu, povzbudit jej k úvahám o různých významech.

3.2.1. NEOREALISMUS

Italský neorealismus, který byl v roce 1948 na svém vrcholu, byl charakteristický dokumentarismem - zachycováním reálného života přímo na ulici. Filmaři používali velkých celků s velkou hloubkou ostrosti, snímali autentické

¹ Thompson, 2004, s. 366

ruchy davu a dialogy většinou nahrávali dodatečně (postsynchron). Význam kladli na mizanscénu a vnitrozáběrovou montáž v dlouhých záběrech, kde často v několika plánech probíhalo více dějů najednou. Kamera realistická, většinou na stativu, případný pohyb pomalý a „hladký“.



3.7 *Hořká rýže* (Giusseppe De Santis, 1948). Pomalý pohyb kamery z detailu nohou až po celek rýžového pole. (2)

Filmy byly stříhány v klasickém hollywoodském stylu, tedy nenápadně. Film měl být záznamem života, proto stříh napodoboval a vytvářel skutečnost – jednotlivé scény byly za sebe řazeny chronologicky, takže film působil jako řada událostí.¹ Typické je eliptické vyprávění - přeskokování příčiny událostí a používání náznaků (spolupráce s divákem). (2)

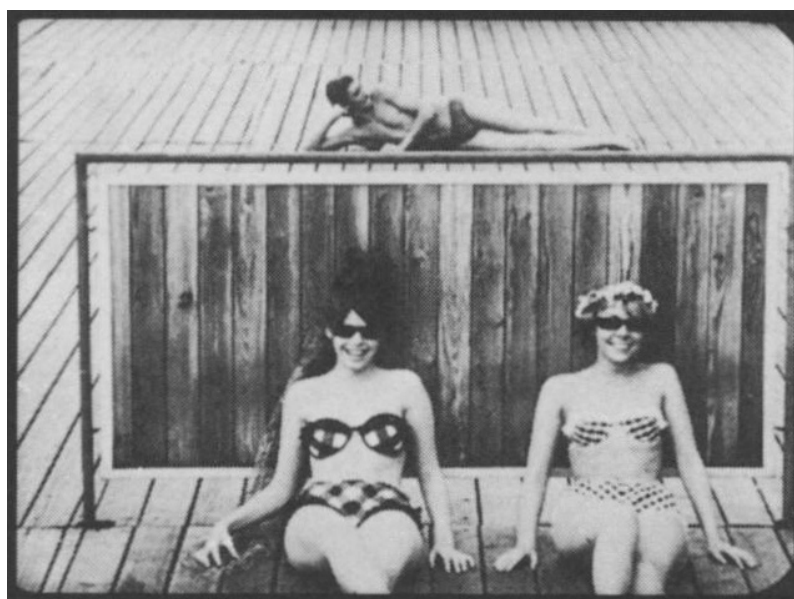
3.2.2 NOVÁ VLNA

Na přelomu 50. a 60. let debutovala celá řada začínajících režisérů - převážně absolventů filmových škol, jež se v té době rozvíjely po celé Evropě. Tito mladí tvůrci byli ovlivněni neorealismem a uměleckým filmem 50. let - identifikovali se hlavně s bezprostřednějším způsobem natáčení, k čemuž jim

¹ Neorealisté se soustředili na triviální „mikroděje“ - zobrazovali detaily, které tvoří každodenní život, kladli malý důraz na vyvrcholení a často nechávali otevřené konce.

dopomáhala stále se zdokonalující technika.¹ Novou vlnu nespojoval žádný jednotný program – její národní podoby i tvorba jednotlivých režisérů se lišila (a to ve volbě námětů i jejich realizaci).

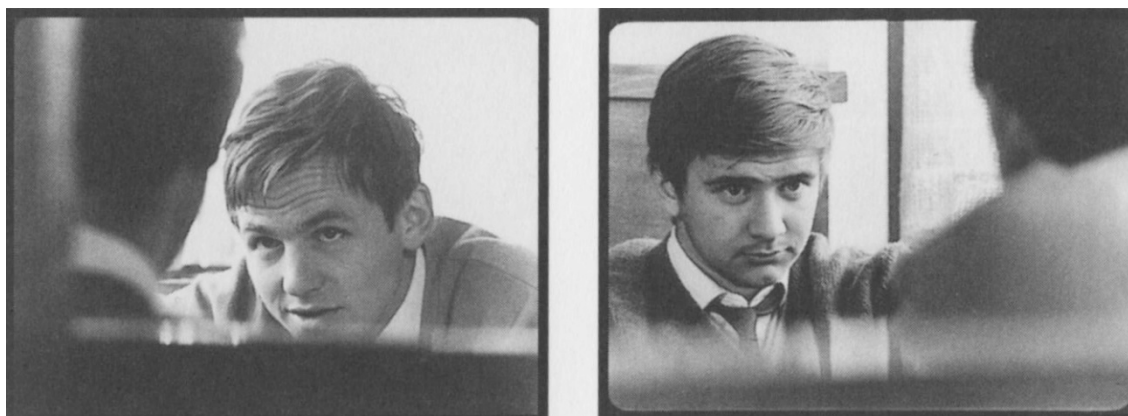
Společným charakteristickým rysem všech nových vln byla hlavně práce s ruční kamerou, která umožňovala větší volnost pohybu v prostoru. Tvůrci často natáčeli z odstupů, přičemž k získání větších detailů užívali odvážných transfokací. Pohledy a protipohledy začaly být natáčeny dlouhoohniskovými objektivy, což se pak stalo trendem, který dominoval celá 70. léta (obr. 3.9). Teleobjektivy, které se vyznačují menší hloubkou ostrosti a hlavně plochým obrazem, nabízely mladým tvůrcům širokou škálu kreativního využití (obr. 3.8).²



3.8 *Sedmikrásky* (Věra Chytilová, 1966). Zploštění scény použitím dlouhoohniskového objektivu za účelem vytvoření autorského komentáře. (2)

¹ Na konci 50. a přes celá 60. léta výrobci zdokonalovali kamery, které již nepotřebovaly stativy, filmovým surovinám stačilo k dosažení přijatelné expozice méně osvětlení a kontaktní zvuk a ruchy prostředí se daly nahrávat mimo odhlučněná studia. Tato technika byla původně konstruována pro potřeby dokumentárních filmů, avšak mladí tvůrci hraných filmů ihned využili této možnosti rychlého a levného natáčení.

² Díky teleobjektivu prostor ztrácí hloubku, scéna působí stlačeně a předměty ani lidé nemají „tloušťku“. Perspektiva však zůstává – objekty se překrývají a jejich velikost se se vzdalováním od kamery zmenšuje, což umožňuje zajímavé obrazové abstrakce. Časté bylo použití zoomu ve spojení s dalšími pohyby kamery (panorámování, jízda). Malá hloubka ostrosti vedla k inscenování méně do hloubky, ale nabízela další výtvarná řešení obrazu a přestřování.



3.9 *Černý Petr* (Miloš Forman, 1963). Záběr a protizáběr dlouhoohniskovými objektivy. (2)

Drsný dokumentární způsob snímání měl následně vliv i na střihovou skladbu (resp. výslednou atmosféru a celkový divácký dojem z filmu). Zatímco starší režiséři upřednostňovali plynulý střih, protože sovětskou montáž považovali za nerealistickou a manipulativní, pro mladé tvůrce se montáž stala zdrojem inspirace. Střihem záměrně narušovali narativní spojitost filmu, typická je fragmentárnost, otevřenost a záměrná víceznačnost. V 60. letech autoři dospěli v extrémním případě až k formě koláže, kdy své filmy komponovali ze záběrů natočených pro jiné účely (týdeníky, staré filmy, reklamy apod.). (2)

V tomto období se rovněž rozšířilo užití jednoho z hlavních stylistických trendů poválečné éry – dlouhých záběrů. Díky vnitrozáběrové montáži mohla celá scéna probíhat v jednom záběru.¹ K tomu se ideálně osvědčily lehké kamery. Dlouhé záběry byly často kombinovány s nečekaným střihem (např. ve Francii obvykle náhlým detailem). Většina tvůrců nové vlny však přešla k prostorově pložší kompozici a velmi výrazné a rychlé montáži.

K zesílení subjektivních mentálních stavů postav přibývalo scén snů a fantazií, časté byly retrospektivy, flashbaky, dějové paralelnosti. Scény často postrádají vzájemnou podmíněnost a kontinuitu - divák je vystavován nečekaným zvrátům a pochybnostem ohledně interpretace. Filmy končívají

¹ Tento styl pocházející z neorealismu opěvoval např. André Bazin, jelikož díky kompozici do hloubky záběru se mohla redukovat montáž.

nejednoznačně a této otevřenosti a nejasnosti se podřizuje také stříh – např. oblíbené a často užívané „mrtvolky“ neboli stop-záběry na závěr filmu, aby vyjadřily nevyřešenost situace.



3.10 *Nikdo mě nemá rád* (François Truffaut, 1959). V tomto Oskarem oceněném filmu se Antoine Doinel v závěrečné scéně obrací k divákům v nejznámějším stop-záběru světového kinematografie. (2)

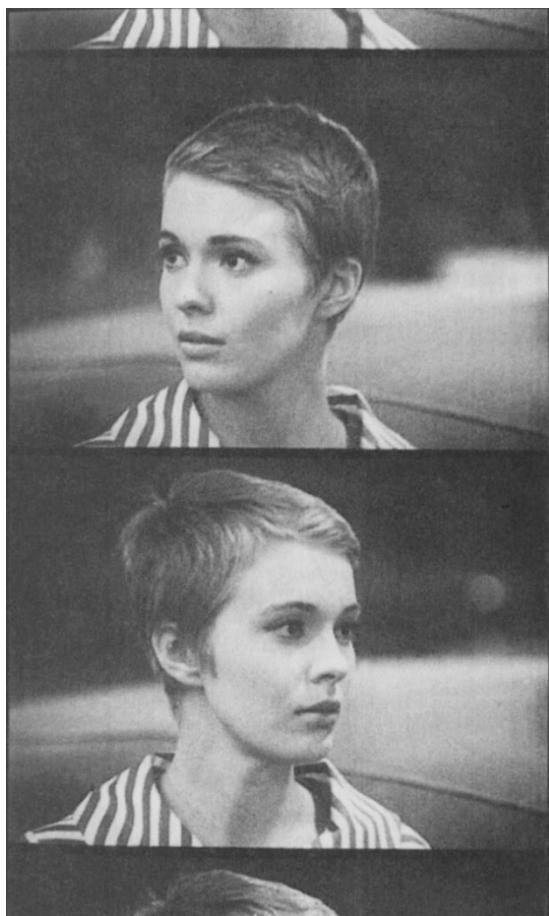
V 60. letech se nové vlny a nové filmy rozšířily po celé západní i východní Evropě. Nejvýznamnějšími středisky však byla Francie a Československo.

Francouzská nová vlna

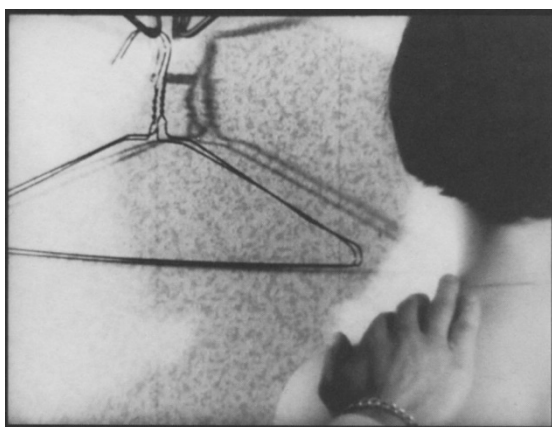
Hlavními představiteli francouzské nové vlny byli mladí filmoví nadšenci (Jean-Luc Godard, François Truffaut, Claude Chabrol, Éric Rohmer, Jacques Rivette a další) seskupení kolem časopisu *Cahiers du cinéma* v čele s kritikem a teoretikem André Bazinem.

Většina diváků na celém světě si pod pojmem 'nová vlna' vybaví rané filmy režiséra **Françoise Truffauta** (*Nikdo mě nemá rád*, *Střílejte na pianistu*, *Jules a Jim*), ve kterých sice používá hojně nájezdů a jiných pohybů kamer („valčíkový“, kroužení, apod.), prudké odstříhy, stop-záběry a nenucené kompozice plné „výbuchů bizarního humoru nebo nečekaného násilí“¹, ale

¹ Thompson, 2004, s. 460



3.11 *U konce s dechem* (Jean-Luc Godard, 1959). Jump cuty (stříhy po ose), které vytvářejí hravý, nervní styl. (2)



3.12 *Žít svůj život* (Godard, 1962). Výrazně plošná kompozice záběru. (2)

co se týká vývoje filmové řeči, je tím hlavním reformátorem jeho soupeřník **Jean-Luc Godard**. Jeho filmy jsou daleko provokativnější, plné odboček a nejednotností, experimentují s formou.

Hned ve svém prvním filmu *U konce s dechem* (1959) se sžil s ruční kamerou a diskontinuitním střihem - jako první filmař použil v tomto filmu jump cuty. Jedná se o vypuštění okének uprostřed záběru (čímž porušuje základní pravidlo střihu dle plynulosti) a dosahuje tak nervních stříhů po ose (obr. 3.11). V tomto a následujícím filmu je děj ještě poměrně přímočarý, avšak postupně stále více směřoval k frakmentárnější, kolážové struktuře. „Příběh je stále zřetelný, ale je odkláněn na nepředvídatelné cesty. Godard vedle sebe klade hrané scény a dokumentární materiál (reklamy, skeče, davy proudící ulicemi), často jen nepatrně související s vyprávěním“.¹

Godard s oblibou používal vyosené a hlavně neobyčejně plošné kompozice, což je považováno za jednu z jeho specialit (obr. 3.12).

¹ Thompson, 2004, s. 460

Také Godardova kamera byla velmi osobitá – specificky autentickým pohybem zkoumala okolí. (2)

Druhá velká skupinová tvůrců francouzské nové vlny přišla z oblasti dokumentárního filmu – byli to tvůrci tzv. **Levého břehu**. Popírají chronologii událostí, odkrývají nitro postav a snaží se ukázat samotný proces lidského myšlení. „*Minulost s přítomností se ve filmu setkává ve složitých vztazích, obě časové roviny se záměrně prolínají, splývají, jedna zaměňuje druhou.*“¹ Typickým filmem této skupiny je *Hirošima, má láska* režiséra Alaina Resnaisa (1959) – film, v němž se do příběhu mísí dokumentární záběry a flashbacy z hrdinčina mládí. Tyto časové přesmyčky jsou použity náhle a fragmentárně, není jednoznačné, zda se jedná o vzpomínky nebo fantazii. Ve filmu se zajímavě pracuje i se zvukovou stopou, ve které se vyskytují mužský a ženský hlas, avšak mnohdy (zvláště v první části) není jasné, zda se jedná o „*konverzaci vycházející z obrazu, imaginární dialog nebo komentář namluvený postavami filmu.*“ Ve druhé části filmu, kdy se rytmus výrazně zpomalí, hrdinčin „*vnitřní hlas přebírá roli flashbacků a komentuje přítomné dění.*“²

Velmi zjednušeně lze říci, že francouzská nová vlna převzala z neo-realismu obsah, určitou syrovost a dokumentárnost, ale co se týká stylu, vytvořila si svoji vlastní, daleko nápadnější a osobitější formu filmové řeči, která strhává pozornost diváka. Nejzřetelněji se to projevuje ve stříhové skladbě a struktuře vyprávění.

Česká nová vlna

Na počátku 60. let se v Československu uvolnil politický dozor a tak mohli mladí filmaři (zejména studenti FAMU) načít nejdůležitější etapu naší kinematografie. „*Nastává doba filmových pohledů do nitra lidské duše, zmizela*

¹ Bernard, 1988, s. 329

² Thompson, 2004, s. 464

lineárnost líčení, kauzalita úzkostlivě propojující každý motiv, děj je vytlačen postavami, které se staly 'nedefinovatelnými' a nepředvídatelnými, stejně jako jejich jednání...“¹

Českoslovenští filmaři uplatňovali obdobné experimentální postupy vycházející z dokumentární tvorby a avantgardy jako jejich kolegové ve světě – snímali ruční kamerou, používali objektivů deformujících klasickou perspektivu, zrychlené nebo zpomalené záběry, časosběrné záběry, natáčeli ob jedno políčko. Tvůrci nedodržovali klasickou dramatickou stavbu, propojovali přítomný čas s retrospektivou a vizí - filmové dílo je tak často jen sledem fragmentů, vzpomínek a poetických obrazů. (8, 9)

Co se týká stříhu, byli českoslovenští filmaři stejně „troufali“ jako jejich kolegové ve Francii. Objevují se stříhy přes osu, jump-cuty, různé druhy interpunkce včetně mrtvolek a mezititulků, rapidmontáž,...



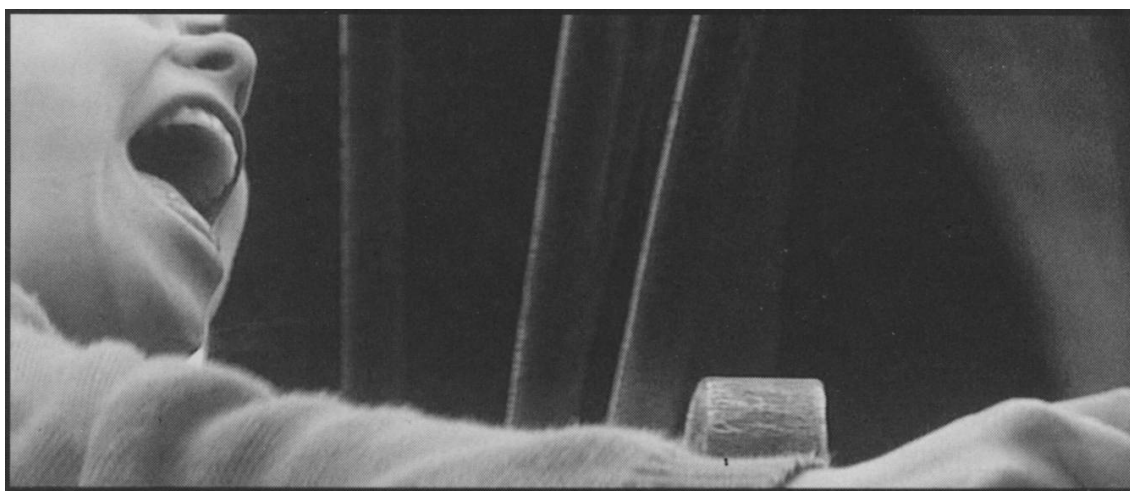
3.13 *Sedmikrásky* (Věra Chytilová, 1966). Osobnosti hlavních hrdinek tohoto filmu jsou téměř identické. V tomto záběru je autorka pomocí triků redukovala na výstřižky a plakáty. (2)

¹Dobrovolná, 2008, s. 9

Důležitou úlohu ve filmech nové vlny hrála hudba, která byla povýšena z pouhého 'ilustračního doprovodu' na rovnocennou uměleckou složku, výrazový prostředek, který „nejen ovlivňuje rytmus filmu, ale často mění i jeho vyznění, hudba zpochybňuje, ironizuje, popřípadě předbíhá děj.“¹

3.2.3 DOGMA 95

Některé techniky nové vlny rozvinul v 90. letech dánský režisér **Lars von Trier**. Jedná se zejména o silně roztřesenou ruční techniku snímání, kterou navíc zdůrazňuje anamorfotickým širokoúhlým obrazem. Při natáčení využívá desítek digitálních kamer, často volí nezvyklé úhly záběrů a kompozice, aby pak vše zkompletoval rychlým střihem, který svým nervně iritujícím stylem působí proti plynulosti. (2)



3.14 *Tanec v temnotách* (Lars von Trier, 1996). „Jedna z tuctů kamer vychýleně zabírá Björk, když šplhá na vlak za zpěvu písně „I've Seen It All“²

Lars von Trier byl spolu s Thomasem Vinterbergem zakladatelem nového filmového hnutí vycházejícího z minimalistického manifestu Dogma 95, ve

¹Ptáček, *Panorama českého filmu*, 2000, s. 136

²Thompson, 2004, s. 740

kterém tito dánští režiséři hlásali návrat k jednoduchosti a ryzosti při tvorbě filmu. Zavrhlí individuální film a sepsali „nezvratný soubor pravidel“ pro novou avatgardu, který nazvali „The Vow of Chastity“¹. V něm (mimo jiné) zakazují oddělené nahrávání zvuku a obrazu (hudba nesmí být použita, pokud nehraje v natáčené scéně), časový a geografický posun, žánrové filmy, širokouhlý formát, speciální osvětlení, efekty a filtry. „*Kamera musí být držena v ruce. Je povolen jakýkoli pohyb nebo nehybnost dosažitelná v ruce. Film musí být barevný.*“²

3.3 EXPERIMENTÁLNÍ A AVANTGARDNÍ FILM

Symbolickou postavou první dekády poválečné americké avantgardy byla Maya Derenová.³ Ve svých poválečných filmech „*se zabývala specifičností kompozice a střihu při tvorbě 'nemožného' času a prostoru.*“⁴ Iracionální časoprostorovou kontinuitu vytvářela prostřednictvím falešných rovin pohledu, které byly pro avantgardní tradici příznačné. Používala často zpomalený pohyb, stop-záběry a eliptický střih. (2)

Někteří avantgardní tvůrci byli během 50. let stylisticky ovlivněni surrealismem a dada, většina však upřednostňovala intuici a osobní přístup k tvorbě. V avantgardním filmu tohoto období převládali čtyři hlavní trendy (2):

•**Abstraktní film** – představuje různé rozvíjející se struktury, bez narace. Natáčení a animování obrazů, trojrozměrných objektů, pixilace, kreslení a škrábání na povrch filmu, zmnožené expozice, tónování, kinetické vzorce

¹ 'The Vow of Chastity' bývá překládáno jako: 'Slib čistoty', 'Slib prostoty', 'Slib jednoduchosti' nebo 'Slib cudnosti'.

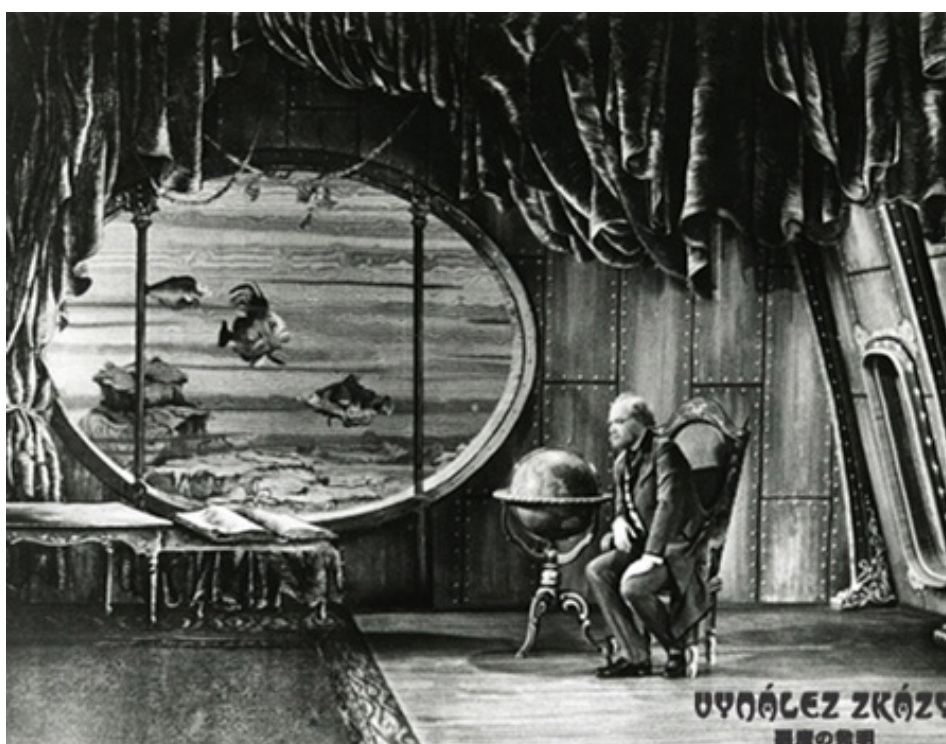
² http://cs.wikipedia.org/wiki/Dogme_95

³ **Maya Derenová** se proslavila díky svým dvěma snímkům natočeným za války se svým manželem, českým avantgardním filmařem Alexandrem Hackenschmiedem, který si po své emigraci do USA zkrátil jméno na Hammid. Oba filmy byly oceněny na festivalu v Cannes.

⁴ Thompson, 2004, s. 507

připomínající op-art,...

•**Experimentální vyprávění** – hlavně psychodramata, dramata s erotickým nábojem a výpovědi osobní úzkosti vyprávěná s výraznou stylizací. „*V prchavé směsici objektivních a subjektivních událostí tento žánr anticipoval dějové dvojnárodnosti charakteristické pro poválečný evropský umělecký film.*“¹ Filmy byly často koncipovány jako sen či halucinace. Používaly se záběry snímané deformující optikou, dvojexpozice, abstraktní a strukturní obrazy. Do této kategorie bývá řazen i náš významný český scénárista, režisér, výtvarník a animátor **Karel Zeman**, který kombinoval film hraný, loutkový i kreslený, aby vytvořil svou vlastní představu reality. Jeho filmy jsou typické unikátní výtvarnou a trikovou stránkou.



3.15 *Vynález zkázy* (Karel Zeman, 1958). Patří mezi světově nejuznávanější české filmy. Autor ho natočil na motivy románů Julese Vernea a výtvarně použil i původní styl ilustrace. (15)

¹ Thompson, 2004, s. 513

•**Lyrický film** – vyjadřoval osobní představy nebo emoce filmaře. Bez narativní struktury zprostředkovává pocity a nálady. Abstrakce využívaná v lyrických pracích má symbolické podtóny. Nejznámějším představitelem je Stan Brakhage, který zaznamenává „*akt vidění a proud imaginace*“.¹ Agresivně používá ruční kameru a spojuje záběry pomocí struktur a barev. Záměrně „deprofesionalizuje“ filmové řemeslo.

•**Experimentální kompilace** – jedná se o použití různých zdrojů a jejich smontování nebo úpravu a přepracování již hotových filmů. Výsledek má vyvolat novou emoci či metaforické asociace. V poválečném období začalo s asamblážemi lettristické hnutí v Paříži, jehož stoupenci kombinovali své inscenované a hrané scény s reklamními šoty, zprávami a výstřižky z hraných filmů.

Experimentální film měl blíže k výtvarnému umění než ke komerčnímu filmovému průmyslu a pro filmaře znamenal „nezávislost“ a „protihollywoodský“ postoj.

U nás v Československu začal v 60. letech tvořit svá surrealistická díla **Jan Švankmajer**. Již v jeho prvním filmu *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara* (1964) se objevují prvky jako je dynamické využívání montáže, kombinace živých herců s animovanými předměty, principy černého divadla, pookénková animace a využívání možností filmového triku, které jsou typické pro jeho další tvorbu.

„*Moje filmy přitahují ty diváky, kteří ještě nezabouchli dveře za svým dětstvím a nenechali si pragmatickou civilizací vymlátit z duše imaginaci.*“²

¹ Thompson 2004, s. 515

² Švankmajer, 2005, jako komentář k filmu Šílení na webových stránkách ČT (17)



3.16 Šílení (Švankmajer, 2005) Velmi osobitý a specifický autorský styl, který je obdivován na celém světě. (17)

Na konci 60. let se v experimentu začal prosazovat i **strukturální film**, který kladl důraz na vyzývavou formu (na rozdíl od undergroundu, který upřednostňoval šokující obsah). Tvůrci se soustředili na filmovou techniku, využívání transfokátorů, proces nenápadných postupných změn, opakování, vytváření smyček, virážování, používání negativů,... Některé filmy byly organizovány téměř podle matematických pravidel.

Filmaři **postmodernistické avantgardy** těžili z populární kultury, kladli důraz na fragmentaci a mísili všechny styly minulosti. Postmodernismus není tedy specifický styl, ale spíše **pluralismus**.

3.4 VÝVOJ TECHNIKY A TECHNOLOGIE, DIGITÁLNÍ FILM

Rozvoj nové techniky a technologie s sebou přináší vždy i určité (větší či menší) ovlivnění filmové řeči. Nejvýraznější vývoj filmové řeči nastal na konci 50. a v průběhu 60. let, kdy došlo k podstatné redukci **hmotnosti a velikosti kamer**, díky čemuž se staly osobnějším nástrojem filmových tvůrců (viz. kapitola 3.2.2 *Nová vlna*).

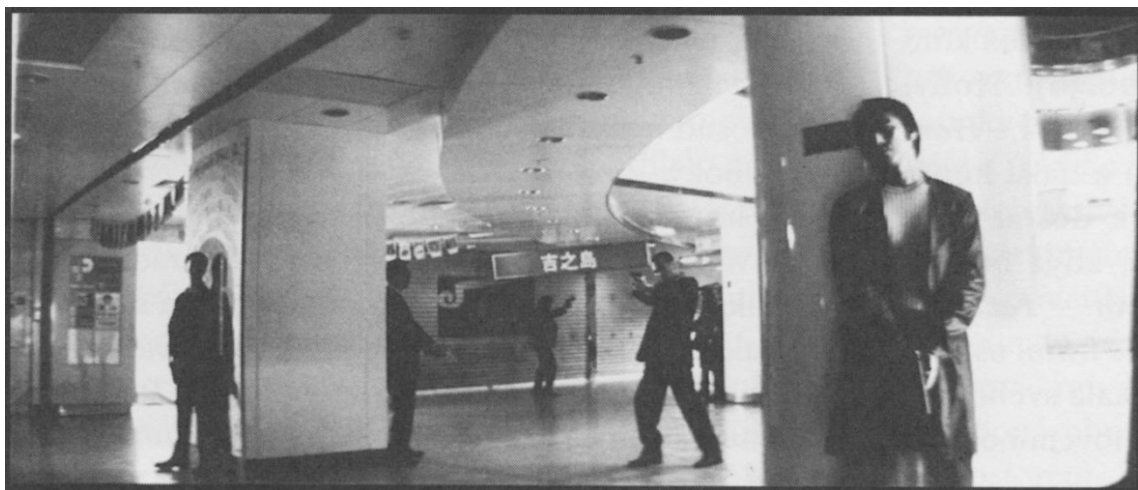


3.17 Ingmar Bergman s objemnou kamerou Mitchell. (4)



3.18 Stanley Kubrick s malou ruční kamerou arriflexkou. (4)

Od 50. let se začaly vyvíjet různé **širokoúhlé systémy**, které nabízely i požadovaly od režisérů nové kompozice. Hlavní postavy byly zdůrazňovány světlými a ostřením, využívalo se kompozice do hloubky obrazu, rozšířily se možnosti práce s mizanscénou a vnitrozáběrovou montáží. Obraz, který byl informačně velmi bohatý, vedl ke zvolnění skladby.



3.19 - *Mise* (Cheung fo, 1999). Ukázka dynamického využití širokoúhlého plátna. (2)

Technicolor přišel s **barevným systémem** již ve 30. letech, ale většina režisérů přešla k barvě až s rozšířením barevných televizorů. Barevný obraz je

přirozenější - divák se v něm rychleji orientuje a tomuto faktu musela přizpůsobit svoji rychlost i stříhová skladba. Barva jako výrazový prostředek dávala režisérům možnost ke kreativnímu využití¹, ale na druhou stranu na ně kladla větší požadavky – zejména na dodržování jednoty barev, světelné atmosféry, kostýmy, dekorace, make-up apod. (13)



3.20 Červená pustina (Michelangelo Antonioni, 1964). METONYMIE BAREV: „Po většinu filmu je Giuliana (Monica Vitti) sužovaná psychologicky a politicky šedivým a smrtícím prostředím městského průmyslu. Když se jí při několika příležitostech podaří vyprostit se z jeho sevření, Antonioni signalizuje její dočasnou nezávislost (a možnost uzdravení) jasnými barvami, detailem spojovaným se zdravím a štěstím nejen v tomto filmu, ale také v kultuře obecně. V této scéně se Giuliana pokouší otevřít si vlastní obchod. Šedé stěny jsou přerušované skvrnami zářivých barev (pokus o svobodu), ale tvary samotné jsou násilné, neorganizované, děsivé (upadnutí do neurózy).“²

¹ Barvy se využívají nejen ke zdůraznění nálady či vyvolání emocionálního účinku, ale mohou být použity i jako nositel symbolu nebo třeba interpunkce (např. v Bergmanovu filmu *Šepoty a výkřiky*). Michelangelo Antonioni rozvinul přesnou metonymii barev ve filmu *Červená pustina* (obr. 3.20).

²Monaco, 2004, s. 164

Na přelomu 70. a 80. let vstoupila kinematografie do éry **digitálních technologií**. Ta hned od počátku našla využití v systémech řízeného pohybu (motion-control systems). Už při natáčení *Hvězdných válek* (1977) byly použity počítačem řízené kamery, pohyby modelů a zmenšenin.

V polovině 80. let se již běžně používal i **digitální zvuk**. Jakmile kina přešla na digitální vícekanálový systém, mohli filmaři používat „*nové zvukové efekty a využít větší dynamické šířky, od šepotu až k ohlušujícím explozím.*“¹

Brzy byly vyvinuty **různé druhy softwarů** na vyčištění záběrů, morfing, vytváření záběrů a obrazů, které ve skutečnosti ani neexistují,... „*Kinematografický realismus byl s nástupem digitálních technologií nahrazen hyperrealitou. Za hyperreálné tedy může být označeno to, co překonalo svou předlohu, sebereferece se zde oddělila od reprezentace, hyperrealita se tudíž zdá být opravdovější než fyzická skutečnost. Toto opojení obrazem ovlivňuje samozřejmě také samotnou filmovou naraci tak, že příběh přestává být dominantní složkou filmu.*“²

IMAX 3D – speciální technologie, která divákům zprostředkovává zážitek z prostorového obrazu. Při natáčení musí režisér volit prostředky k maximální hloubce ostrosti (vysoká clonová čísla). Byla vytvořena metoda stříhu na střed pozornosti, při které se vedou oči diváka po plátně. Aby se divákovy oko nemuselo při stříhu přestřevovat, je třeba umisťovat důležité komponenty obrazu a děje do stejné roviny plátna, kde byla zaměřena pozornost diváka v předcházejícím záběru. Efektivnost filmové projekce je podpořena prostorovým zvukem (většinou šestikanálovým), který může přinášet různé skladebné komplikace ve filmovém prostoru.³ (2, 13)

¹ Thompson, 2004, s. 729

² Hostinská, 2007

³ Například při snímání koncertního sálu ve filmu *Amadeus* řešil Forman problémem, odkud má hrát zvuk orchestru při přestřizích z detailu tváře dirigenta na hráče, na publikum, na celek orchestru a celek orchestru ze zadu...(13)

S rozvojem a zdokonalováním digitální technologie je do popředí stále více stavěna vizuální podoba filmu - ohromující obrazy a efekty, které mají být tím zdrojem diváckého zážitku a potěšení.

„S rozšířením nových médií a jejich vzrůstajícího vlivu na filmovou estetiku se rozvinula mezi filmovými teoretiky diskuse. Jedním z jejích výsledků bylo zjištění, že digitální film používá podobné strategie jako film konce 19. století (přesněji se jedná o raný film do roku 1904). Tento návrat k počátku je návratem k iluzi, k dominantnímu postavení vizuální stránky filmu.“¹

¹ Hostinská, 2007, s. 25

4. ZÁVĚR

Podoba dnešní filmové řeči, resp. její využívání je velmi různorodé. Záleží na autorovi, zda své dílo pojme „klasicky“ či jej nějakým způsobem stylizuje a zvolí nějakou „experimentálnější“ formu. V současné době je považováno za normální a akceptovatelné vše, co bylo dříve nemyslitelné „tabu“. Autoři mohou porušovat všechna stávající pravidla, jediným měřítkem zůstala estetika. Již koncem 60. let napsal J. Plażewski: *„Pravý tvůrce nic 'nemusí' a nic 'nemá' Hotové recepty zajímají nanejvýš špatné řemeslníky.“*¹

Nesmíme však zapomínat, že veškeré výrazové prostředky slouží k předávání určitého obsahu. Proto by si každý autor měl nejdříve dobře ujasnit, *„CO“*, *„PROČ“* a *„KOMU“* chce svým dílem sdělit (případně jaký emocionální účinek vyvolat). Teprve pak může začít přemýšlet nad tím *„JAK“*.

¹ Plażewski, 1967, s. 397

5. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

(1) BERNARD, Jan a Pavla FRÝDLOVÁ. *Malý labyrint filmu*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1988, 507 s. ISBN 13-734-88 14/68.

(2) THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 1. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2007, 827 s. ISBN AMU 978-80-7331-091-2. ISBN NLN 978-80-7106-898-3.

(3) KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 230 s. ISBN 80-733-1896-2.

(4) MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.

(5) PLAŽEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. vydání. Praha: Orbis, 1967. 455 s. AA 45,54. VA 46,47. D-01*70050. 403-22-875.

(6) HITCHCOCK, A. a F. TRUFFAUT. *Rozhovory Hitchcock - Truffaut*. Praha: Čs. filmový ústav, 1987. ISBN 80-87067-65-7.

(7) VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. Vyd. 2. Praha: Akademie muzických umění v nakladatelství H&H, 1992, 115 s.

(8) BILÍK, Petr a Luboš PTÁČEK. *Panorama českého filmu*. Vyd. 1. Olomouc: Rubico, 2000, 514 s. ISBN 80-858-3954-7.

Akademické práce:

(9) DOBROVOLNÁ, Martina. *Filmové kritiky české nové vlny, proměny percepce a diváckých ohlasů ve vztahu k dobovému kontextu*. Brno, 2008. Dostupné z: <http://is.muni.cz/th/180674/ff_b/>. Bakalářská práce. Masarykova

univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Václav Březina.

(10) HOSTINSKÁ, Renata. *Film – nová média a narace*. Brno, 2007. Dostupné z: <http://is.muni.cz/th/145480/fss_b/>. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Mgr. David Kořínek.

(11) ZELINA, Marek. *Vývoj a význam střihu v audiovizuálním díle*. Zlín, 2008. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/z04h8u/>>. Bakalářská práce. Tomas Bata University in Zlín, Faculty of Multimedia Communications. Vedoucí práce Mgr. Jiří Krška.

Elektronické zdroje:

(12) *Http://www.famustrih.estranky.cz/: studenti studentům: Otázky z filmové historie: 20. Italský neorealismus* [online]. 22. 2. 2007 [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: http://www.famustrih.estranky.cz/clanky/otazky-z-filmove-historie/20__italsky-neorealismus

(13) *Http://www.famustrih.estranky.cz/: studenti studentům: Otázky z filmové historie: 30. Vliv vývoje technologií na střihovou skladbu* [online]. 22. 2. 2007 [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: http://www.famustrih.estranky.cz/clanky/otazky-z-filmove-historie/30__vliv-vyvoje-technologie-na-strihovou-skladbu

(14) *Http://www.famustrih.estranky.cz/: studenti studentům: Otázky z teorie střihové skladby: 19. Křivka zrání záběru a její vztah k systému* [online]. 22. 2. 2007 [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: http://www.famustrih.estranky.cz/clanky/otazky-z-teorie-strihove-skladby/19__krivka-zrani-zaberu-a-jeji-vztah-k-systemu

(15) KRÁTKÁ a Ph.D., Mgr. Patrik VACEK. *Multimediální pomůcka z audiovizuální kultury pro potřeby vyučujících a studentů MU: Filmová řeč* [online]. Masarykova univerzita, 2007 [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce9.htm>

- (16) *Národní filmový archiv: Československá nová vlna* [online]. Národní filmový archiv, 19. 10. 2007 [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: <http://www.nfa.cz/ceskoslovenska-nova-vlna.html>
- (17) *ČESKÁ TELEVIZE: Šílení, film Jana Švankmajera* [online]. [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/sileni/jansvankmajer.php>
- (18) SVOBODA, Jiří. *Ontologická povaha filmové řeči a výuka filmové režie: Teze habilitační přednášky přednesené 22. dubna 1999* [online]. [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: <http://svobodajiri.euweb.cz/habilitace.htm>
- (19) Dogme 95. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2010-05-05]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Dogme_95
-