

# Formální prostředky v akčním filmu

Luboš Ondráček

---

Bakalářská práce  
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav animace a audiovize  
akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Luboš ONDRÁČEK**  
Osobní číslo: **K09404**  
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Střih a zvuk**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Formální prostředky v akčním filmu**

**2. Praktická část:**  
**Hraný film, délka minimálně 10 min., střih**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

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-R. 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:

Audiovizuální výstup předložte na 3 ks DVD ve formátu PAL\_DVD-video a 1 ks MiniDV.

Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou 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/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**Střihová skladba – Jan Kučera**

**Technique of Film Editing – Karel Reisz**

**Střihová skladba . ing. Josef Valušiak**

**Filmová řeč – Jerzy Plazewski**

**Art of film – Dordwel & Thomso**

**In the blink of an eye – Walter Murch**

**Základy dramaturgie – Jan Císař**

Vedoucí bakalářské práce:

**doc. Mgr. Ludovít Labík, ArtD.**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

**21. března 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**15. května 2012**

Ve Zlíně dne 21. března 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



MgA. Libor Nemeškal


*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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit 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 ..... 26.4.2012 .....

LUBOŠ ONDRAČEK   
.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nevdělečně 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 pořizovat 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.

<sup>2)</sup> 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, užíje-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).

<sup>3)</sup> 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). Odpirá-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 užit 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 výdělku jim dosaženého 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

V mé teoretické práci se budu zabývat analýzou akčního žánru od pozdních westernů po současné akční scény. Budu se soustředit na vývoj práce s kamerou, střihu a zvukové složky.

Klíčová slova:

Akční film, analýza, střih, sound design

## **ABSTRACT**

In my theoretical work I'll be analysing the action genre from late westerns to current action scenes. My focus will be on the evolution of camera work, montage styles and sound design.

Keywords:

Action film, analysis, editing, sound design

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# Obsah

Úvod .....	9
1 Vývoj akčních sekvencí .....	10
1.1 Once Upon a Time in the West, The Wild Bunch .....	10
1.2 You Only Live Twice, Raiders of the lost Arch .....	14
1.3 Rambo II, Commando, Total Recall .....	21
1.4 Terminátor 2 .....	26
1.5 Hard Boiled, Matrix .....	29
1.6 Bourne Ultimatum, Quantum of Solace, Kill Switch .....	33
2. Vývoj automobilových honiček .....	37
3. Dense clarity - Clear density, Loudness war .....	44
4. Nezávislá tvorba .....	48
4.1 Robert Rodriguez, Stuart Maschwitz, Gareth Edwards .....	48
4.2 Mark Neveldine, Brian Taylor, Freddie Wong .....	52
Závěr .....	55
Použitá literatura, internetové odkazy .....	57



## Úvod

Akční scény ve filmu mě vždy fascinovaly. A myslím, že nejsem jediný. Film by se bez nich asi nikdy nerozvinul do takové komerční podoby, jakou je dnes. Je to jedna z věcí, která je pro audiovizuální svět naprosto jedinečná. Pohybem kamery, velikostí záběru, zvukovou stylizací a temporytmem střihové montáže, vytváří celek, který není možno stejně intenzivně replikovat v klasických uměleckých disciplínách. Při plném vtažení do dění na plátně, se v divákovi zaktivují stejné neurologické reakce, jako při podobné reálné situaci. Je to únik z reálného světa, kdy se prožije dobrodružství, napětí a katarze. To divák v temném sále často vyhledává. Únik z nudného, vyčerpávajícího kancelářního světa do fantazie. Netvrdím ovšem, že by to měla být primární funkce filmu. Stejně tak je důležité využít toto mocně manipulující médium k vyššímu uměleckému poslání. Ale pokud se zaměřím pouze na sekci zábavního průmyslu, tak v českém kinematografii a televizi v posledních letech, nevidím žádnou snahu o vzrušující atrakci pro diváka. Většina filmů pojednává o tom, jak je to tady všechno hrozné, jak jsou všichni frustrovaní a deprimovaní. Ve finále to dopadne špatně nebo neurčitě s otevřeným koncem. Na tohle divák nemá v době krize asi moc náladu. Pokud chce k tomuto zvolit český protipól, tak se mu nabízí pouze (až na výjimky) demetní komedie. Kritici tvrdí, že v českém filmu má jedinou cenu pracovat s minimalismem, amatérismem a propojováním prvků dokumentu s hraným filmem. Vždycky jsem slyšel jen samé odrazování k jakýmkoli akčním pokusům, protože vše bez velkého rozpočtu, a v českém prostředí, bude vypadat trapně. Chci si tedy dát pauzu od analýz dramát a podívat se pod pokličku akčnímu žánru. A to zcela z praktického filmařského hlediska. Nebudu řešit celkové dramatické vyznění filmu. Budu se soustředit pouze na formální stránky akčních scén. Jakým způsobem jsou vytvořeny, jak se rozvíjí v rámci celku a jak ovlivní následující vývoj v dalších filmech. Nejde mně o to najít historicky první úkazy. To rozebírá zcela jistě spousta renomovaných odborníků. A vše má jistě kořeny už ve světové avantgardě němé éry. Budu popisovat filmy, ve kterých je daný prvek dostatečně výrazně zastoupen. Dělán tuto práci především sám pro sebe, abych se obohatil a dokázal tyto znalosti prakticky aplikovat v reálném projektu. Všechny analýzy tedy budou moje osobní impresie a interpretace, a tudíž je nelze považovat za obecně platná fakta. Budu používat i teorie filmových praktiků a aplikovat je na mnou sledované sekvence.

Akční film jako ho známe dnes vznikl především v 80. letech 20. století. Zárodky má už v dobrodružných filmech 30, 40 let a westernech odkud se rekrutovali pozdější akční hrdinové. Od nich se dostanu až k ukázkám z posledních let. Prozkoumám také scénu nezávislých tvůrců. V závěru se budu snažit zodpovědět otázku, zda lze v českém prostředí natočit akční scénu.

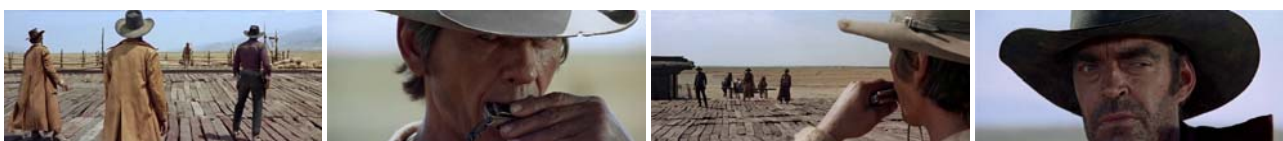
# 1 Vývoj akčních sekvencí

Nejdříve bych prozkoumal a porovnal dva pozdní westerny, které se svým formálním provedením velice liší. První je *Once Upon a Time in the West* od Sergio Leone z roku 1968. A druhý je *The Wild Bunch* v režii Sama Peckinpaha. Jak jsem psal, nejde mně o poukázání na historicky první nálezy daných prvků, ale vybrání filmu, který je dostatečně reprezentuje.

## 1.1 *Once Upon a Time in the West*, *The Wild Bunch*

***Once Upon a Time in the West*** reprezentuje kategorii takzvaných „Spaghetti“ nebo „Italských“ westernů, často s nízkým rozpočtem. Filmy od Sergio Leone mají parodickou nadsázku. Pouště jsou vyprahlejší, padouši a hrdinové jsou drsnější, mlčenlivější, každý má svůj hudební motiv atd. Přesto, že tento styl westernu je naprosto odlišný od westernů s Johnem Waynem, tak se staly právě Leoneho filmy vzorem pro většinu moderních filmů, ve kterých se tvůrci snaží napodobit „westernovou scénu či atmosféru“. Včetně vykradení či variací na originální hudbu z jeho filmů.

Pro obrazovou stránku souboje v takovém westernu je specifické následující. Dlouhotrvající velké celky a americké záběry (od koltu nahoru) s precizní kompozicí a postavičkami, až divadelně rozestavenými na plátně. Do kontrastu se střídají detaily a velké detaily obličejů v centrální kompozici, což je režisérova specialita. Soubojové sekvence působí velice staticky i když fyzicky se občas kamera pohne jízdou či na rameni. Kladná a záporná postava je důsledně barevně odlišena (černá versus bílá).



Před jakoukoli akcí důsledně exponuje prostředí, rozestavení jednotlivých postav v prostoru a vztah mezi protivníky. Přehlednost pro diváka je tedy stoprocentní. Následuje až nekonečné střídání pohledů mezi protivníky gradující k pár rychlým prostřihům výstřelů, jež rozhodnou výsledek souboje. Ten je řešen v úvodu filmu rychlým odzoomem od koltu a na konci prostřihem mezi opačnými záběry, kde na jedné straně je zakomponovaná ruka se zbraní a ve zbytku celá postava protivníka.



Vše je stříženo schválně velice rychle, aby si divák nemohl být jistý výsledkem souboje, který mu je odkryt hned v posledním celkovém záběru na kterém kamera zůstane stát. Nebo jako u posledního duelu ve filmu, kde po střelecké výměně končíme na detailu záporáka, který v následujícím záběru dokonce zasunuje kolt do opasku, než upadne na zem. K dostatečnému zmatení diváka může na konci přispět také to, že při prostříhu u výstřelů zůstávají oba zakomponovaní na levé straně, čím vlastně přeskočíme osu. Na to divák, ve veškeré přehlednosti dlouhé expozice souboje, nebyl připraven a je díky tomuto a rychlému stříhu zmaten.

(První dva snímky jsou na sebe stříženy ve filmu. Versus jak by to vypadalo bez přeskočení osy.)



Ke zvukové stránce. Hudba především funguje jako prvek motivu, který mají jednotlivé postavy a v průběhu filmu se rozvíjí. Nejtypičtější je motiv „Harmoniky“, který ohlašuje jeho příchod před tím, než je fyzicky spatřen na plátně. Celý příběh motivu a odůvodnění se dozvíme na ve finálním duelu, při flashbacku Harmoniky. Hudba vytváří velkou část dramaturgie souboje. Dalo by se říct, že na něm stojí, protože jinak by diváci usnuli při velkém množství střídajících se pohledů. Na konci flashbacku hudba výrazně utichne a udělá prostor pro vyznění několika mocných výstřelů. Z ruchových prvků je zajímavé zmínit skvěle udělanou úvodní sekvenci, kdy rytmicky vrzající zvuky, kapky vody, moucha atd dotvářejí prázdnot vyprahlých pouští.

Kontroverzní film z roku 1969 **The Wild Bunch** přistupuje k formálnímu zobrazení akce úplně jiný způsobem. Sam Peckinpah byl otráven sterilitou tehdejší „bez krvavé“ televizní a filmové produkce oslavující násilí a vraždu. Film měl být, dle jeho slov, alegorií na válku ve Vietnamu, jejíž násilí bylo v televizi každý den servírované k večeři. Chtěl přestavit divákům jaké to asi je být uprostřed zběsilé reálné přestřelky. Násilí a potoky krve používal jako katarzi pro diváky, kteří měli být znechuceni při explicitním výjevu zabíjení na plátně. Později ovšem zjistil, že si diváci naopak užívali tuto formu jako skvělý druh zábavy. To bude platit několikanásobně v 80 letech.

Film je z formálního hlediska velice zajímavý. Už jen pro to, že se v něm objevuje spousta prvků, které se dlouho nikde v akci neobjeví. Velké akční sekvence jsou točeny až na šest kamer z několika

uhlů a velikostí záběrů s různými rychlostmi jako 24, 30, 60, 90 a 120fps. To umožňuje ve střížně velkou flexibilitu při montáži, která tehdy byla dost inovativní.

Pro demonstraci prvků použiji úvodní scénu z filmu, kdy Pike Bishop se svým gangem vykrádá železniční stanici, ale je obklíčen bývalým společníkem a partou „bounty hunters“ pracující pro železnici.

Při příjezdu Pikeho a jeho gangu vidíme partu dětí, které si postavili ohrádku, kam daly spoustu mravenců a dva škorpióny, kteří jsou masakrováni. Po krveprolití ve městě, kdy stejnou cestou ustupuje gang, vidíme děti jak upalují své gladiátorské oběti i s ohradou a neuvěřitelně se u toho baví. Touto metaforou krásně režisér vykreslil, jak jsou lidé ve své podstatě velmi násilnými tvory. Jakmile začne samotná přestřelka očitáme se jako diváci ve velké zmatené bitvě.

Po obrazové stránce je scéna řešena především poloceky, celky a rytmicky střídaná s polodetaily. Většinou jako dvojice záběrů otázka-odpověď. Někdo střílí na něco – pak se dozvíme na koho a jaký to má následek. Během sekundy stihneme vystřídat takové záběry občas 2 až 3. Pak se rychle přesouváme na další děj, postavu v bitvě. Samotné zastřelení a pád občas vidíme z několika úhlů.



Někdy se dočkáme i triády a to především u postav, které jsou hybatelem děje („měl jsi ho šanci zabít, proč si to neudělal?“). A v pozdější fázi reakcí civilistů a dětí na konkrétní zobrazovanou událost. Při takto rychlé stříhové palbě se zamaskují některé stříhové chyby. Jako když člověk je zastřelen dvakrát ze stejného strany i když se po prvním výstřelu zřetelně otočil na druhou.



Takto střížená akce by se ovšem stala dost monotónní a proto se zde objevuje jako formální prvek zpomalovačka. Ta ovšem nefunguje pouze jen pro zpomalení určité akce, ale sděluje nám, co všechno se stačilo během, například jednoho pádu z budovy na zem, stát.

Tento zpomalený okamžik je vždy střížen na třikrát. Po každém prostřihu následuje několik záběrů

okolního zběsilého děje a zpět na další část zpomaleného záběru.



V kontrastu s rychlostí akce probíhá, krátce po začátku, rozvolněný paralelní děj v železniční stanici, kde jeden člen gangu drží několik civilistů jako rukojmí a velice si užívá svoje postavení. Výsledný celek působí velice organicky, sirově a jakoby bez choreografie. Pro tento film je podstatné co největší plátno či plocha zobrazení, při její projekci. Na malém okně či televizi se stává děj více nesrozumitelný.

Mezi další obrazové prvky patří použití protřepaného subjektivního pohledu při pádu z koně.



Ve zvukové dramaturgii nám hudba v úvodu akce klamavě napovídá, že přijíždějící gang je opravdu součástí zákonné složky, za kterou se vydává. Je v ní ovšem celou dobu jisté napětí. Když dojde k samotnému přepadení, hudba vyvrcholí s poslední větou a titulkem filmu. Po té se prosazuje diegetická hudba pochodujícího průvodu. Do té se ve finálních fázích, před přestřelkou, prolínají temnější(hlubší) nediegetické tóny. V okamžiku začátku přestřelky hudba umlkne, aby podpořila autentičnost scény. Vrací se až v okamžiku úprku gangu z města, začínající na dětech podpalujících ohrádku.

V zmíněné době bylo běžné, že všechny zbraně určitých studií měly naprosto totožný zvukový efekt. Čili se jednoduše dalo poznat jestli je to film Warner Bros, Paramount atd. Sam Peckinpah si vynutil vytvoření zvláštního zvukového efektu pro každou zbraň. Stále není řeč o variaci v rámci jednotlivé zbraně a reakci zvuku na dané prostředí. Charakter a dozvuk má zbraň naprosto stejný jenom se liší hladina zvuku v konkrétním okamžiku.

V jednom okamžiku zde můžeme zaslechnout legendární „Wilhelm scream“, který zpopularizoval



sound designer Ben Burt a teprve v posledních pár letech zažívá v České republice renesanci.

## 1.2 You Only Live Twice, Raiders of the lost Arch

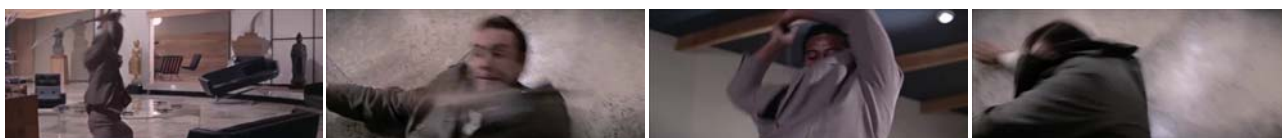
**You Only Live Twice** je film ze série bondovek z 1967 odehrávající se v Japonsku a částečně ovlivněn asijskou martial-arts kulturou. Sean Connery zde předvádí Judo kotouly, je napadán samurajským mečem a podstupuje výcvik v bojovém umění. V rámci vývoje použití formálních prvků budu porovnávat scény z toho filmu se scénami z **Raiders of the lost Arch**, který byl uveden o dvanáct let později a je v něm vidět značná změna stylu. Porovnávám ho s tímhle filmem, protože dost čerpá z dobrodružných seriálů třicátých a čtyřicátých let a inspirací pro samotnou postavu byl James Bond. Oba filmy pracují se stylizací, sebe parodií a absurdnem.

Ve scéně, kdy je Bond odhalen při pokusu o infiltraci budovy, je s jeho slovy „Good Evening“ započat jeden z pěstních, nábytkových, samurajských soubojů s použitím Judo prvků na obou stranách. Tato scéna se velice často odehrává ve větších celcích a polo-celcích s kamerou na stativu. V celcích probíhá choreografie, kdy je Bond zabírán většinou zády (asi kvůli svému dublu). Je ovšem občas připomínán polo-detaily na jeho reakce. Toto použití širokých záběrů dává divákovi absolutní přehlednost o prostoru a umístění postav. Tohle a absence veškeré hudby přidává na komediálnosti a absurditě. PD jsou zde použity v situaci, kdy je potřeba se posunout rychleji v čase - např. Bond musí rychle sebrat sedačku na další sadu útoků. Nebo udělit pár rychlejších úderů, které mají působit víc bolestně.



Také v situacích, které by byly v širokých záběrech pro herce příliš nebezpečné. V klasickém asijském martial art filmu nebylo vždy potřeba, aby při kontaktu s tělem byl pomocí kamery vytvořen úhel, kdy nám je dopad rány vždy skrytý. Tam by byla, díky jejich vývoji bojového systému, přímo pro film či jiné exhibice, možnost použít variantu záběru v celku (s často nepatrně zrychleným obrazem), kdy je vidět kontakt úderu s tělem.

V situaci, kdy Bond uhýbá útokům katany se pohyb kamery v úzkém záběru postará o dostatečný motion blur. Díky němu není rozeznatelné, že na něj žádný meč nedopadá. V kombinaci s dobře načasovaným střihem a zvukem dopadu meče na podlahu to působí dostatečně efektivně.



Není zde tedy situace zabíraná pouze v celkových záběrech, ale na první shlednutí to tak působí. To znamená, že je kladen důraz na to, aby se divák celou dobu orientoval v akci a prostoru.

Celá scéna s absencí hudby, je postavená na citoslovcích herců a ruchách. Ty velice pomáhají prodat efekt například dopadu pěsti na obličej (použit v té době standardizovaný hollywoodský zvuk) a dalších úderů na tělo. Při dopadu ran mohutnějšího protivníka bych řekl, že jsou použity různé kombinace úderů a lámání dřeva. Tyto zvuky mají specifikum tehdejší možnosti analogového přemodulování, které díky schopnosti saturace pásky vytváří nádherné, mocné zaoblení hlasitého zvuku. Ovšem celá scéna by stejně dobře fungovala díky způsobu záběrování a orientaci diváka, i nemá. Zvuk zde pouze velice slušně scénu doplňuje.

V naprosto jiném postavení ze scéna z **Raiders of the lost Arch**, kde zvuk hraje zásadní roli při její čitelnosti. Scéna je o to podstatnější tím, že nám poprvé představí Indiana Jonese jako postavu, odhalí se jeho obličej. Touto akcí se definuje jeho specifická dovednost, což se po té dále rozvíjí ve zbytku úvodu. Jonese se chystá zezadu zabít neznámý střelec. Jones uslyší cvaknutí kohoutku jeho zbraně, rychle se otočí a odzbrojí útočníka svým bičem. Celá scéna je složena z nájezdu na obličej střelce následuje 7 detailních záběrů, jeden celek a po něm tři detaily a nájezd z polo-detailu na detail obličeje odkrývajícího se hrdiny. Několik detailů prásknutí bičem a odzbrojení je střiženo pouze na půl sekundy a některé i kolem 5ti oken. Je zde porušena plynulá kontinuita pohybu. Střihem posledního detailu švihu na celek je akce v celku zdvojená. Tenhle způsob střihu si technicky pojmenuji „neviditelná zdvojovačka“. Tvůrci jsou si vědomí, že při přesném dodržení návaznosti pohybu, akce občas vypadá příliš rychlá, pohyb je skokový, nepostřehnutelný nebo málo působivý. Důvodem je, že oko se po střihu potřebuje na chvíli přizpůsobit novému záběru a mezitím mu unikne část akce. Pomohlo by, kdyby vše bylo střižené pomaleji a nebo by akce byla odehrána pouze v celku. Pak by ovšem zmizel ten žádaný efekt scény, kdy hrdina udělal několik přesných rychlých pohybů a zneškodnil protivníka. Tímto způsobem se lze ve filmech téhle doby a pozdějších, setkávat velice běžně.

Skvěle nadesignované, až komixové, nadreálné zvuky od Bene Burtta (Star Wars, WALL-E) v tomto případě přímo vedou diváka akcí a pomáhají tuto střihovou zdánlivě zběsilost čistě slepit dohromady. Tyto zvuky jsou již několika-stopová složenina reálných elementů na nichž je aplikovaná ekvalizace, kompresor a jsou nahrané v několika austických prostředích. Zde již zcela jistě nelze hovořit o nějaké monotónii repetitivnosti.



Další situace, kde je možné porušit kontinuitu pohybu v rámci akce je při přestřelce v chatce v Nepálu. Marion podává Indymu flašku, aby s ní praštil fašistu po hlavě. Tohle je řešeno švenkem zprava doleva v poměrně úzké kompozici. Po ní se odstříháváme na záběr, kdy v pravém rohu probíhá akce podávání flašky docela pomalu znova. Ovšem z levé strany se postupně objevuje stopa zapálené cesty plamene, který byl před několika záběry exponován. Pokud by jsme stříhli úder fašisty po hlavě moc brzo a „správně“ z hlediska návaznosti pohybu a času, přijdeme o těsné uhnutí Indyho před upálením a zmizí tudíž napětí ze situace. Čili pracujeme se skutečností, že víme, kde se s největší pravděpodobností bude dívat normální divák a ne někdo, kdo provádí analýzu.



Podle Waltra Murche je 6 elementů, které vytvářejí ideální střih od jednoho záběru k druhému, ať se jedná o střih při konverzaci, akční scéně a dalších situacích. A to je (v původním znění, % podle důležitosti):

**1)Emotion – 51%, 2)Story 23%, 3)Rhythm 10%, 4)Eye-trace 7%,**

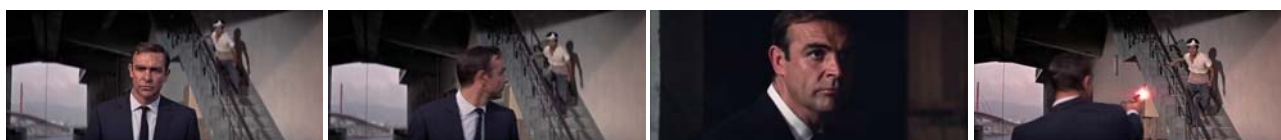
**5)Two-dimensional plane of screen 5%, 6)Three-dimensional space of action 4%**



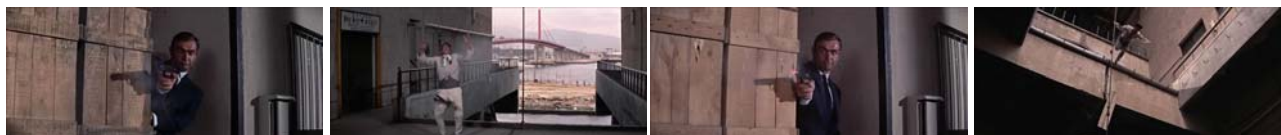
První tři elementy jsou úzce spjaty a jen těžko je lze v praxi rozdělit. Vyjadřuje to správnou **emoci**, kterou chceme, aby v tu chvíli divák cítil? Ano chceme v divákovi probudit napětí a strach o hrdinu. Posouvá nás to dále v **ději**? Ano hrdina musí pod náporom okolností co nejrychleji jednat a vyřešit situaci. Je to střižené **rytmicky** ve správnou chvíli? Sedí to správně s rytmem zbytku dané akce? Ano stříh je ve stejném rytmu jako sousední záběry s tím, že těsně před tímhle záběrem stříh supljuje pohyb kamery ve správném rytmu. A globálně? Tato situace je svým způsobem rytmicky oddechová vůči předchozí dynamické akci přestřelky. Ovšem díky překážce v podobě plamenu neztrácí na napětí. Pokud už zde jsme si odpověděli kladně, další pravidla už jsou vždy méně podstatná a není třeba je za každou cenu uspokojit. Pokud je ovšem lze splnit, vždy bychom měli jít za co nejlepším výsledkem. V tomto případě splňujeme i předpokládaný **pohyb očí** diváka. V posledním záběru končíme v pohybu na levé straně obrazu a navazujeme na sice jiný, ale také pohyb obrazu na levé straně. Pak už jde jen o to jestli se lidé jako **2D objekty správně pohybují v dvoj-dimenzionálním světě** (např. dívají se lidi správně na sebe – pravidlo osy) a jestli se tyto objekty **pohybují kontinuálně logicky po 3D prostoru** (jestli chápe divák jak vypadá místnost, kde se nachází v danou chvíli filmové postavy). V tomhle případě osově poskočíme sice správně, ale na kompozici, kterou jsme předtím neznali ovšem na tak krátkou dobu, že na tom nezáleží. A třetí dimenze toho prostoru je nám dost jasná z toho, že se předtím odehrávalo několik scén v téhle hospodě a pokud divák nebyl ponořen hlavou do popcornu, tak je mu jasné, kde se nachází v prostoru bar, ve kterém se odehrává tato scéna. A rozložení všech postav v tomhle okamžiku je účelně nejisté, aby zde mohlo docházet k překvapením typu – Indyho někdo překvapí zezadu atd.

Tímto způsobem jsem odůvodnil jeden stříh ve filmu. Kdybych tímhle způsobem chtěl popsat všechny stříhy ve filmu, tak bych trumfnil v počtu popsanych stran Tolstého Vojnu a mír. Mým účelem bylo podpořit teorií jednoho z praktiků, kterého velice respektuji a poukázat, jak si lze tyhle formální prvky, které budou postupně přibývat odůvodnit. V případě, že budeme mluvit o znatelné opakovačce výbuchu, který už se objevil i ve Wild Bunch, ten pomáhá podpořit tak významnou událost, která by se stala v reálném čase strašně rychle. Ovšem z pohledu postav je tato situace naprosto zásadní a bude mít velký vliv na zbytek děje. Nebo dementní očividné několikanásobné opakovačky, kterých se dočkáme v průběhu 80 let, které jsou vyloženy jenom pro efekt. Jsou vlastně také správně pro daný film a situaci. Tvůrce nám chce v tuhle chvíli říct, že utratili spoustu peněz a chtějí, aby to divák dostatečně ocenil, a užil si to ve všech úhlech. Nebo zdůraznit, jaký je hlavní hrdina drsňák...

Zajímavostí je, že původní sestřih **You only live twice** od Thelma Connella (dvorní střihač režiséra Lewise Gilberta) měl původně 3 hodiny. Test screening byl propadák a proto byl najat Peter R. Hunt, aby udělal nový re-edit. Jeho verze má dnešní délku (o hodinu kratší) a byl to takový úspěch, že příští Bond film režíroval on. Jak jsem zmiňoval pro *You only live twice* je specifické, že se akce snaží o co největší přehlednost a odehrávají se především v záběrech C a PC. Na tohle může mít vliv styl asijské kinematografie, kde jsou preciznější choreografie, provedené ve velice dynamickém vnitřním tempu uvnitř záběru (pro větší pocit autenticity ze souboje v dosti širokých záběrech). Odhaduji tedy, že jedním z problémů filmu mohlo být, že scény uvnitř záběru byli příliš dlouhé a nepůsobily dostatečně akčně. Proto občas lze nalézt ve finálním střihu variantu, která tento problém vyřešila, ale na druhý pohled nepůsobí logicky. Jako ve scéně, kdy se Bond otočí, aby zastřelil svého protivníka. Tady se objeví detail na obličej, který je střížen jen na pár oken. A to až po tom, kdy se předchozím záběru otočil a zde ani nedokončuje tento pohyb. Nemůžu najít jiný důvod, než snahu zrychlení akce z minulého záběru.



Nebo v situaci, kdy Bondova druhá rychlá kulka způsobí protivníkovi instatní otočku o 180°.



Specifikum Bondovek, kterou pak použil Indiana Jones a další je použití různých technických hraček, ať jde již o cigaretu, vystřelující kulku a nebo maličký skládací vrtulník vybaven samopaly, raketometry, naváděné střely, plamenometry, kouřovou clonou a vzdušnými minami. Ty záhy využije ve scéně, která kombinuje zadní projekci, klíčování, reálné záběry a malé modely. V rámci možností té doby, jde o velice impozantní scénu. Vytknul bych jen situaci, kdy v prvním plánu obrazu na levé straně je postava zavěšena na padáku a za ní se promítá pád letadla, ve kterém kameraman zoomuje na padající letadlo. Tohle totiž nijak obrazově neovlivní postavu v prvním plánu. Po celou tuhle scénu se ozývá klasický Bondův hudební motiv a zahraje nám celá píseň. Díky tomuhle použití hudby, která konstantně bez přerušení hraje vím, že se po celou dobu hlavnímu hrdinovi nic nemůže stát.

I když jsou ve filmu hojně používány všechny možné zbraně nevyskytuje se v něm žádná krev. Když proti sobě bojují dvě postavy, tak je smrtelný zásah skryt. Při závěrečné akční scéně je hodně

explozí, ale nikoho nevidíme, že by ho třeba přímo zasáhla a udělala s ním něco, většinou jen spadnou z výšky na zem a dopad taky nevidíme. Tohle vše by prošlo, až na scény, kdy ninjové bojují proti sobě a díky absenci krve to působí, že často bojovník mine a ten druhý se skácí na zem. Také, když do protivníkovi hrudi zabodne meč, tak je jasně vidět, jak ho vytahuje čist'oučký.



Hodně pěstních soubojů u **Raider of the lost Arch**, je stále řešeno v převážně v záběrech C a PC. Například situace v ulicích Caira. Scéna je nádherně natočena už v master shotu a každý odsřih od něj má svůj důvod. Nejvíce oceňuji, že tady na každou akci následuje reakce, která rozvíjí jednotlivé akční úkony a bohatě využívá rekvizit a prostředí ve kterém se nachází. Čili každý exponovaný motiv má svůj začátek, následek a dohru. Například Indyho vrhne protivník do stánku s jablky, ten se sebere, odrovná protivníka a těsně uhne, když na něj útočí další dva, při čemž nepřítel propíchně mečem svého vlastního druha. Indy popadne Marion a utíkají pryč okolo stejných protivníků, jeden z nich vytahuje pár jablek, které zároveň nabodl při jejich souboji na kamaráda. Indy hodí Marion do vozíku se senem, aby byla v bezpečí bere do ruky bič, aby odzbrojil další nepřátele. Zvuk práskání ovšem koně pochopí jako naučený pokyn a rozeběhnou se i s naloženou Marion.

V akci tedy nejsou zbytečné prodlevy a jedna situace plynule navazuje na druhou. Pokud se zde prostřihneme na PD Indyho, kdy říká Marion „Musíme odsud vypadnout!“, tak je tento záběr využit jako chvilka nepozornosti a hrdina na něj musí ihned reagovat. V tomto případě je použita jedna z těch neviditelnějších opakovaček pro umocnění rány pěstí a prodloužení dopadu. V tomhle případě nepřítel dokonce padá k zemi na třikrát.



Ve zvuku v tomhle případě dominuje orchestrální hudba, která mapuje situaci a dodá jí komický nadhled. Stylizované ruchy se prosazují v mixu pouze v užších záběrech a v místech, kde jsou podstatné pro vývoj situace (bič, výstřel).

Zato scéna přestřelky v Nepálu, je složena z více fragmentovaných situací zabíraných především v PD. Je vyprávěna přes dva paralelní děje Indyho a Marion, které se na konci potkají. Celky jsou zde dostatečně připomínané na to, abychom tušili co se zrovna kde děje, ale ne příliš na to,

abychom mohli být překvapeni, když se někdo za někým objeví. Tempo se díky D a PD velice zrychluje. Stejně jako u předchozí situace, zde nejsou žádné „náhody“, ze kterých bychom později v akci netěžili. Je zde absence hudby a vše je stavěné na ruchách. Což by mohlo působit dost syrově, především díky krvavějším záběrům, ale komické situace v obraze nás navádějí k nadsázce.

Z hrátek se zvukem několikrát vytěžíme. Například v situaci, kdy je na Indyho mířeno pistolí a slyšíme zvuk výstřelu, hrdina se ohledává a nikde žádná krev. Potom zjistíme, že Marion zastřelila protivníka zezadu. Skvělá scéna postavená na zvuku je, když na Marion začnou padat kostlivci. Tato scéna je zabíraná z jejího subjektivního pohledu, je složená z několika pádů kineticky rozpořbovaných kostlivců v detailech a její reakcí na ně. Sound design zvuku odpovídá panické emoční reakci, která ji probíhá v hlavě.

Když to shrnu: Na rozdíl od Bonda se v Raiders používá víc PD a D nejen v situacích, kdy to jinak nelze natočit třeba kvůli bezpečnosti, ale jako silný výrazový prostředek. Pomáhá se tím prodat efekt stylizace hlavního hrdiny. Taková montáž detailů potřebuje ke srozumitelnosti rovnocenného partnera ve zvuku. Ben Burt zde znovu projevívá svůj specifický rukopis a kombinuje manželčinu cheese casserole s morkou houbou po drhnuoucím vršku skateboardu, aby vytvořil zvuk hromady plazících se hadů, kteří v reálu nevydávají skoro žádné zvuky. Burt často dodává neživým a mechanickým(elektronickým) předmětům organický zvukový základ, který jim dodává lidskou emotivní vokalizaci. Postupem času tvůrci zjišťují jak moc rychle stíhají diváci vnímat co se děje na plátně s ohledem na celkovou přehlednost scény. V tomto případě je to ještě velice čisté.

### 1.3 Rambo II, Commando, Total Recall

80 léta v Hollywoodu jsou specifická velkými svaly, krvelačností a boomu točení filmů, které vycházejí rovnou na videokazetách. Letní blockbustery se těšily velikým rozpočtům a mohli se v nich realizovat velké výbuchy, spousta zdemolovaných objektů, bohatost prostředí atd. Ovšem obecně se při natáčení používali formální postupy, které po svalnatých sportovcích nevyžadovaly akrobatické choreografie. Začalo se používat hodně triků pomocí záběrování a uhlů kamery, které nedokonalosti skryly.

Film **Commando** z roku 1985 je naprosto čistý příklad akčního filmu 80 let. Je velice sebedopadový. Už ve druhé minutě filmu v první scéně dojde k prošpikování kulkami první oběti a je jasně definován žánr. Během filmu je celkově 146 zmasakrovaných obětí a 138 z toho během čtyř minut v závěru filmu. Snad každý dialog vrcholí nějakou chlapáckou hláškou. Brzo na začátku máme v montáži odvyprávěný idylický vztah otce k dceři. Ta je mu potom odebrána což je důvod k rozpoutání světové války. Je zde nastavená časová tíseň hrdiny, která žene děj co nejrychleji kupředu a nutí k rychlému impulzivnímu jednání.

Podstatné je, že se začínají objevovat podobné metody záběrování a řešení akcí. Akce probíhají více fragmentovaně a v mnohem užších záběrech. Toto nám umožňuje spousta věcí skrýt a dává větší možnost manipulovat s dynamikou střihu a tedy rychlostí celkové akce.

V **Rambo II** z roku 1985 se Rambo pokouší dostat ze zajetí. Scéna je řešena natočením z master shotu a po té v rámci osy přiskakuje na úzké záběry. V master shotu se objevuje nejmenší část akce. Detail a polo-detail zde zásadně dominuje. Záběr, kdy vidíme víc postav nám zobrazuje na koho se úder přesouvá a po té následuje D, který vždy přitvrzuje samotný dopad úderu. Střih na další úhel se děje každou půl-sekundu a sekundu, abychom urychlili jeho útěk. Příklad:

Expozice v D na zatínající se pěst, D z profilu na ústa + chlapácká hláška, D reakce vyděšeného generála na hlášku, D na obličej Ramba, D na ruku beroucí mikrofon a začínající pohyb úderu, rychlý C v podobě master shotu, kde pokračuje pohyb a ukáže se se na koho, D na dopad úderu se zvukem, který prodává mohutnost rány, PD kde odpadá první protivník a přesouvá se pohyb dalšího, D dopadu pohybu rány, C na master shot, kde dopadá oběť a děj se posunuje dál.



Rambo II, který už je na rozdíl od prvního, politický kritického dílu (ve kterém Rambo neusmrcoval), se vyznačuje především kreativností jakým způsobem odstraní své protivníky.

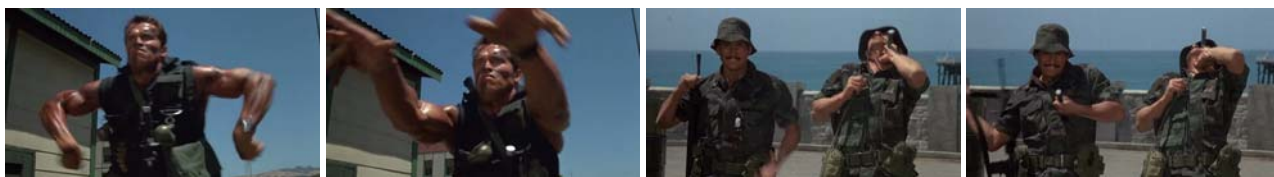


Především při střelbě na větší vzdálenost si vystačíme pouze s variantou otázka – odpověď. Např v **Commandu** - PD začátek střelby, PD či PC na výsledek akce, PC s expozicí dalšího protivníka, PD bristní reakce hrdiny, PC na výsledek střelby . Při téhle variantě se dostatečně komprimuje prostor a jsme schopni pomocí stříhu klidně postřílet 20 protivníků do pár sekund.



Tento způsob nám pomáhá prodat i trik s vržením nožů na protivníky, kteří v dalším záběru mají nože již připravené zabodnuté na těle a pouze zahrají dopad úderu. Pokud předchozí záběr stříhneme v pravou chvíli v pohybu, tak se nám tyto dvě akce skvěle spojí.





Více fragmentovaným střihem složeným z několika záběru místo jednoho celkového můžeme prodat i efekt dopadu z veliké výšky (v *Commandu* velice často opakované téma). Tím pádem je možnost vytvořit si i vlastní prostředí celkové prostředí z několika reálných. Pomáhá samozřejmě správně zvolený pohled pro iluzi větší výšky.



Prvek, který se opakuje ve všech filmech 80 let a v jisté formě do dnešní doby jsou exploze, které se zopakují v celé své délce, ze všech úhlů. Ve většině úhlů jsou zpomalené. V *Commandu* se dočkáme 6ti opakování exploze dvou domů. Tím pádem to vypadá jako by bylo zničeno celé město.



Je nutno přiznat, že všechny tyto situace se natáčely v zajímavých lokacích s velkým množstvím rekvizit. Je ale možné vytvořit zajímavou scénu v naprosto nezajímavém místě na malém prostoru s minimem rekvizit? Dobrý příklad je scéna z filmu **Total Recall**. Hlavního hrdinu Douglase Quaida, zatáhnou jeho nepřátelé do malé boční uličky, aby se ho zbavili. Jsou proti němu 4 protivníci vybaveni jednou pistolí. Hned první výkop je střižen a zopakován celkově třikrát.

Začne se PC na Quaida jak provádí výkop, od kterého se odstříháváme, až po jeho celkovém dokončení pohybu, PD na levou kopající nohu, kdy je stejný pohyb rychle zopakován, PD na druhou kopající nohu, PD na profil, kde nohy zase teprve klesají dolů (i když dokončily pohyb celkově už 3x) a v prvním obrazovém plánu klesá na zem první protivník, který dostal ránu, a za ním padá na zem druhý držitel kopance, PC zpět na původní záběr výkopu, kde Quaid srazí další dva protivníky hlavou o sebe (při zastavení místě dopadu je vidět, jak hlavy nepotkají). Nutné

podotknout, tyto opakované záběry mají kolem 5 oken a výsledek těchto hmatů je vidět až na záběru, kde lidé dopadají na zem, který už je výrazněji delší. Při plynulé projekci není oko schopné na tyto změny, tak rychle reagovat. A proto jsou tyhle opakováčky pro diváka neviditelné.



Je použitý stejný přískok z PC na PD jak v Rambovi pro přitvrzení úderu. V tomto případě je to podpořeno vystříknutím krve.



Výstřel je také zopakován. Je započat v D a zopakován v PD v dalším záběru.



Co takovém případě se zvukem? Většinou se to řeší tak, že zvuk reaguje až na ten poslední opakující se úder. Předtím je možné dát třeba zvuk prorážení vzduchu v databankách tzv. „swoosh“ vysokém EQ spektra a nebo „whoosh“ při hlubší charakteristice. Je také možné složit zvuk, který obsáhne dostatečně oba pohyby a funguje jako zvukové „lepidlo“. Nebo při takovémto opakovaném výstřelu je možné použít na první záběr explozi zbraně a v druhém průraz těla. V tom případě nám vznikne zajímavá zvuková zpomalovačka.

Obecně tedy je potřeba vybrat ideální uhel pro danou akci, abychom pěstí či nohou překryli dopad úderu. Tento efekt nám je prodán rozmazem a rychlostí pohybujícího se objektu v obraze (pokud tak nastavíme kameru). Samotný dopad nám pak prodává především reakce protivníka, která by měla být dobře načasovaná a pohyb části těla by měl korespondovat se směrem úderu. Stylizovaný zvuk



úderu s vokální reakcí herce nám významně dopomáhá tuto iluzi prodat.

Funkčnost úhlu a ideální vzdálenost se dá natrénovat pomocí provázku nataženého přesně v úhlu kamery a přilepeného na hercově nose. Jeho úkolem je tento provázek efektivně srazit.



## 1.4 Terminátor 2

**Terminátor 2** z roku 1991 je jeden z nejkřestěji provedených filmů co se týče filmového řemesla. Dá se na něm přesně poukázat, jak může fungovat trojaktová struktura se skvělým obsahem. Projdeme si v něm „emočním horskou dráhou“ spojenou s vývojem filmové postavy. Především sledujeme cestu Johna Connera, jak prochází změnou z nevděčného spratka na hrdinu a Terminátora z vražedného stroje na „lidskou bytost“. V čistě akčních filmech 80 let bylo použití hudby a zvuků celkem jednotvárné. Byla zde použita, aby mapovala emoci situace, která se právě odehrávala na plátně. Nebo nebyla použita, aby mohly vyniknout reálně znějící zvuky střelby, výbuchu atd. V T2 je zajímavé použití hudby v rámci vývoje postavy Terminátora. Na začátku filmu v titulkové sekvenci, zazní hudba v plném znění, a na konci společně s nájezdem kamery na hořící hlavu Terminátora, zazní jeho kovový zvukový motiv. Z prvního dílu známe Terminátora jako postavu zabijáka s úkolem eliminovat Sarah Connerovou. V tomto filmu je v roli ochránce Johna Connera. To ovšem divák ani postavy neví. Scéna, kdy si jde baru pro oblečení je natáčena z pohledu Terminátora. Je použito steadicamu, jak pro sledování jeho klidné chůze do nepřátelského území, tak hlavně v jeho subjektivním záběru, kde hledá svůj cíl. Kamera vytváří velice klidný vyrovnaný pocit. V jeho subjektivním záběru slyšíme jak se moduluje diegetická country hudba v baru, která pro něj není podstatná a filtruje ji. Do této hudby se začíná prolínat temný táhlý tón vzdušného charakteru, který působí spíše podprahově. Po té co mu motorkář začne propalovat tělo cigaretou a Terminátor mu zlomí ruku, začne se prosazovat syntetická gradující hudba, při které čekáme, že svoje oběti začne usmrcovat, jak jsme zvyklí z minulého dílu. Ovšem i bez znalosti Terminátora 1 hudba s divákem velice manipuluje a dodává napětí, i když nikoho nakonec přímo neusmrtí. Hudba nevyjadřuje, že je záporná postava, ale jde spíš po jeho hrubé mechanické síle. Především ke konci scény, kdy si jde od motorkáře vyzvednout pro co přišel, se v pozadí ozývá známý mechanický motiv s ozvěnou. Co se týče záběrů, tak se neliší od technik, které jsem popisoval dříve v Total Recall. Velké množství D a PD, které se střídá s C, kdy je potřeba ukázat přesun na další postavu a nebo výsledek montáže (třeba i odlet člověka na stranu se švenkem) + neviditelné opakování záběrů pro plynulost přechodu mezi střihy z úzkého na širší záběr. Chvilí poté následuje jediné použití převzaté písně a to notoricky známé „Bad to the bone“ od George Thorogooda. Důvodem bylo, aby hned ze začátku filmu divák identifikoval Terminátora jako stylového tvďáka v kožené hudbě a brýlema na motorce. Hodně lidí si tuhle písničku spojuje právě s tímto filmem.

Ve scéně, kdy se dostane John Conner do uličky s dvěma Terminátory ještě pořád není jasné jasné jaký má T-800 úkol. Obrazové podání situace se podobá scénám z prvního dílu, kdy docházelo k vraždám obětí. Čas se zpomalil a přecházíme do zpomalených záběrů, kdy si zděšený divák dokáže

pomalou uvědomit v jaké situaci se nachází, jak vypadá prostředí a kde se nacházejí jednotlivé postavy. Ve zvuku se při pohledu na T-800 začnou stupňovat jeho hudební kovové zvuky s dozvukem. Kromě hudby se zvuky soustředí na podstatné elementy jako dýchání hlavního hrdiny a příprava popravčí brokovnice. Ve vrcholném okamžiku se vše zrychlí a akce probíhá v reálném čase. Stejný hudební i obrazový motiv se vyskytuje i při prvním setkání Terminátora se Sarah Connerovou. V téhle fázi už se nacházíme před **ACT 2** před **MID POINTEM**, kdy víme, jaké má T-800 skutečné poslání, ale teprve sledujeme, jak se daří Johnovi Terminátorovi předělávat ze zabijáka na humánnější charakter. Ovšem situace je vyprávěná z pohledu Sarah, proto se jí zde odráží zkušenost z minulosti. Potom se hudební podání k T-800 charakterově mění stejně jako se mění vztah hrdinů k němu samotnému. Na konci filmu, když se rozhodne spáchat sebevraždu, ke které mu musí dopomoci Sarah a John. Hudba s divákem manipuluje, až k slzám. Původní hudební motiv ze začátečních titulků (při záběru na hořící mechanickou lebku) je použit skoro naprosto stejně ovšem v tomto kontextu se z drsného stal smutný a dojemný.

Pro tento film zvolil Cameron hyper-realistický přístup k sound designu. Styl Bena Burrtta například ve *Star Wars* či *Raiders of the last arch*, jde o velice abstraktní montáž elementů, při které vzniknou úplně nové, neznáme zvuky. V hyper-realismu jde o umocnění reálných známých zvuků, aby se dokázaly prosadit mezi ostatní zvuky v mixu. Konkrétně v *Terminátorovi 2* byl požadavek na velice mocné zvuky přeplněné testosteronem. Cameron chtěl na začátku, aby zněly reálně. Ovšem aby zněla brokovnice Terminátora dostatečně mocně, byly na ni použity zvuky dvou děl, brokovnice, pistole a tomu všemu dozvuk kaňonu. Teprve pak to znělo adekvátně. Tohle by potenciálně mohlo dopadnout jedním velkým hlukem všech mocných zvuků s hudbou. Ovšem Cameron měl jasnou vizi, v jaké chvíli se má prosazovat hudba, atmosféry, motivy, ruchy. Mix se velice soustředí na jednotlivé události a plynule mezi nimi přechází. Když má přijít mocný výstřel všechny ostatní prvky mu k tomu uvolní prostor. Využívá se zde i fenoménu, kterému se říká „Synchresis“ (synchronism and synthesis). Jde o to, že si mozek spojí zvuk s předmětem, který se synchronně pohybuje se zobrazovaným objektem. Pro to je možné používat třeba kokosy na dupání koní. Často nastane ve filmu, situace, kdy synchronní reálný zvuk nevyjadřuje správnou emoci. Například, když Sarah utíká z ústavu naprosto bosá, je jasně slyšet kombinaci bosých nohou a dopadu podpatků, které v obraze neexistují. Když na to ovšem divák není upozorněn, tak vnímá pouze emoční intenzitu zvuku. V tomto případě jsou dýchání hrdinky a kroky jedinými elementy ve scéně a musí vyjádřit vše. Já jsem například využil tento fenomén ve více abstraktním smyslu v mojí novější reklamě. Vzal jsem časopis s hudebními nástroji a po přiložení prstu na obrázek, se nástroj rozehrál. Díky mírnému pohybu části obrázku se stal tenhle surrealistický prvek pro člověka naprosto přirozeným.



Zajímavá je i práce s motivem štěkání psů. Psi mají ve filmu schopnost rozeznat Terminátora od člověka. Tohle ve filmu není nijak přímo řečeno. Štěkání je vždy při vhodné scéně ve zvukovém pozadí. Později se tento motiv rozvine, když si díky němu jeden Terminátor potvrdí, že mluví s dalším po telefonu. V rozšířené verzi Terminátora 2 se to ukončí i ve spojení obrazu se zvukem, když jde T-1000 po svém prozrazení psa usmrtit.

Promyšlenost zvuku je znát také ve scéně před druhým **BREAK POINTEM**, kdy se T-800 se jde postarat o policejní jednotku s rotačním kulometem a granátometem. V téhle fázi už si je vědom, že nemůže nikoho zabít ani zranit. Díky jeho robotické přesnosti střílí s rotačákem po autech policistů. Ovšem nejsou slyšet žádné odrazy kulek, které by zranily policisty. Odrazy kulek jsou přitom skoro vždy neodmyslitelnou součástí sound designu přestřelek, především v takové salvě kulek.

Cammeron je známý posouváním technických možností na hranici té doby. Což se projevuje v tekutém charakteru T-1000, který se morfuje do předmětů, vylézá z podlahy, prostupuje mřížemi. Tyto efekty byli velice drahé a proto musel občas použít pro změnu z digitální postavičky na reálnou starý trik, jako švenk z postavy na stěnu, kde je jeho stín, a zpět na postavu, kde už stojí reálný herec. Divák se však necítí vůbec ochuzen, protože tuhle přeměnu už viděl několikrát předtím explicitně.

## 1.5 Hard Boiled, Matrix

Mezitím co Stallone brodí v pralesem a Schwarzenegger zachraňuje svoji dceru za pomoci raketometu, v subtropickém podnebí Hong Kongu se Chow Yun-fat prochází v dlouhém plášti a slunečními brýlemi od Alaina Delona ve filmu Johna Woo „A Better Tomorrow“. Scéna v restauraci, kde Chow Yun-fat vytáhne dvě pistole a postřílí celé osazenstvo se stala inspirací pro režiséry jako Robert Rodriguez, Quentin Tarantino a bratry Wachowské.

Před rokem 1986 v Hong Kongu převažovaly dva žánry. Martial arts film a komedie. Martial arts filmy byly rozděleny na dva druhy. Kung fu – což byly souboje bez použití zbraní. A sword fight swordplay, kde postavy měli magické schopnosti. Každý, kdo uměl kung-fu, tak uměl i skákat několik metrů nad zemí a to za pomoci práce s provazy tzv wire-fu(kung-fu a wire work). Ty se používají i na umocnění rány, kdy protivník odlétne rychleji a více daleko. Hollywoodská akční přestřelka 80let nebyla v Hong Kongu příliš populární. Jak jsem zmiňoval svalnatým sportovcům, kteří neoplývali žádnými akrobatickými dovednostmi bylo pomáháno hodně ve střihu, zvuku a praktickými efekty. To se tradici málo střihaných širokouhlých celků, při kterých hrdinové předvádějí složité techniky bojových umění v náročných choreografiích, nemohlo rovnat. John Woo debutoval v roce 1974 kung-fu filmem The Young Dragons, kde choreografii dělal Jackie Chan. Ze zkušeností s tímto žánrem vysoustružil něco čemu se dnes říká gun-fu. Woo pojal přestřelku jako taneční číslo s důrazem na choreografii a pohyb herců uvnitř filmové obrazu. Herci střílí ze dvou pistolí zároveň a přitom létají vzduchem, uskakují do boku, střílí se zbraněmi za zády a kombinují se zde i pěstní souboje. Nepřítel často neskočil pouze zastřelen, ale prošpikovaný kulkami. Jejich (nereálné, stylizované) zacházení se zbraněmi dodává pocit, že člověk musí být zkušený mistr, aby tyto triky dokázal použít. To se domácím divákům velice líbilo. Tohle podpořil jízdou, ramenem a dalšími formálními prostředky z čehož si nejvíc oblíbil zpomalovačku. Tu používá jako prvek pro chvíli soustředění, aby si divák vychutnal určitou situaci. A také jako chvíli oddechu od rychlé akce. Jako v jeho posledním filmu před odjezdem do Ameriky, v Hard Boiled. Chow Yun-fat, se zde odráží a vyskakuje do vzduchu ve slavné scéně v čajovně. Tato situace je v užším záběru z obou stran zpomalena a je kombinována s reálně rychlými záběry ze širších úhlů. Woo několikrát tento výskok zopakuje a potom jej na konci zopakuje v původní rychlosti. Tohle je jeho značka v obrazové montáži.



Nebo stejná situace při jízdě po zábradlí. Natáčeno na několik kamer, použita spousta úhlů a opakování. Díky tomuto vzniká přehlednost v jinak naprosto zběsilé situaci.



V čajovně probíhá naprostá destrukce celé budovy salvou kulek. Známa scéna je na konci filmu v nemocnici, která je skoro tři minuty beze střihu braná ruční kamerou. Ta dodává pocit nervozity, napětí a autentičnosti. Během scény se několikrát zpomalí obraz, při jedné zpomalovače je nenápadně střihem navázáno, při pohybu kamery, na jiné jetí stejné sekvence. Tady se ukazuje krása choreografie filmu v novém světle.

Často rád používal na chvíle oddechu v akci tzv. Mexican standoff. V téhle situaci na sebe dva či více lidí míří zbraněmi a jsou oba rovnocenně postaveni na milost tomu druhému. V tuto chvíli si verbálně či pohledově vymění několik replik.

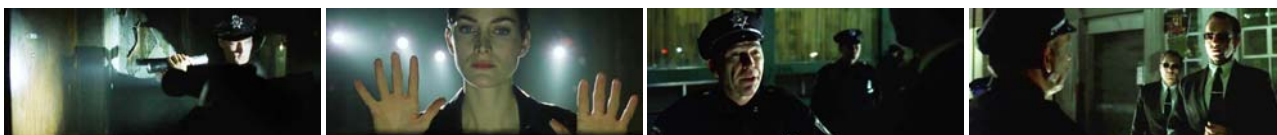


Ze zvukové stránky nejsem nijak zvlášť nadšen. Na rok 1992 je kupodivu mix v mono a zvuky zbraní a úderů se stále opakují ty stejné jako to bylo v prvních videohrách. Natáčelo se bez nabírání jakéhokoliv kontaktního zvuku, aby to neomezovalo, už tak náročnou obrazovou scénu. Všechny repliky jsou tedy post-synchronované. Tohle byl běžný způsob natáčení i v kung-fu filmech té doby, kvůli náročné choreografii v širokých záběrech bylo nemožné takovou scénu zvukově snímat. Zvuky byly všechny nahrazeny foley, které byli taktéž velice repetitivní a dokonce v nich byl často slyšet i odraz malé místnosti, ve které se nahrávaly (i při venkovních scénách). Hudba je syntetická a také mně nezaujala, ale to je otázka vkusu, protože někteří tento soundtrack zbožňují. V akčních scénách je po většinu času transparentní, ale občas je jí věnovaná samostatná chvíle, kdy vede emoci.

V Hollywoodské etapě se ještě zvýrazní jeho styl zpomalených záběrů natáčených a hlavně střižených z několika úhlů za sebou. Po představení své mnoho-pohledovosti se celá akce v plné rychlosti zopakuje. Tohle je jeho rukopis. Je z toho takový snový zážitek, při kterém si divák naplno konkrétní okamžik užije. Nebo tento styl nenávidí a naprosto zavrhne. To už je problém výrazného stylu.

**Matrix** je skvělá kombinace vyžívající hollywoodského řemesla a asijské tradice martial arts (+ wire work) a pečlivé propracované choreografie. A samozřejmě návaznost na gun-fu Johna Woo, (včetně designu oblečení hrdinů), kterou Wachowští posunuli na úplně novou úroveň. Zajímavá je hned úvodní scéna, která definuje žánr, formální prostředky, dvě důležité hlavní postavy a jejich charakteristiku.

Film začíná animací ukazující pravou podobu digitálního světa, ve kterém všichni žijí a okolo kterého se celý film odvíjí - Matrix. Vidíme jedinou barvu – zelenou. Vždy, když se hrdinové nachází ve světě Matrixu, tak se tato barva stává dominantním odstínem tónování obrazu. V reálném světě dominují modré a chladné barvy. Díky této pomalu se rozvíjející animaci se plně divák soustředí na zvuk, ve kterém se představí hlas Trinity, kterou záhy uvidíme a spojíme si tak hlas s postavou. Zmíní se v ní nepřímo o hlavním hrdinovi filmu – Neovi, a zazní i jméno Morfeus. Po animaci sledujeme soustředěnou jednotku policistů připravující se vyrazit dveře. V hudbě se buduje napětí. Po rozkopnutí dveří se zvedá kamera a odkrývá PD Trinity, která je v kontrastu s policisty naprosto klidná. Je zabíraná mírně z podhledu. Hudba vygraduje při odstříhu do ulice před budovou. I přes dialogovou nadřazenost a sebevědomí policisty působí podřízeně protože je zabírán z nadhledu. V dialogovém prostřihu je Smith zabírán z podhledu a svou velikostí v obrazu dominuje scéně.



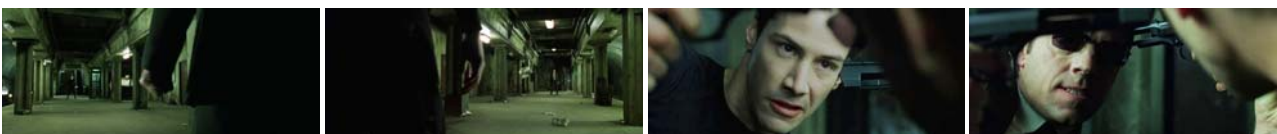
Podobného záběrování se dočkáme při návratu k Trinity. Zde už byl divák varován v dialogu policisty s agenty, o její nebezpečnosti. I když svým postojem vypadá defensivně, tak na pravé straně svou velikostí dominuje nad přistupujícím policistou se zbraní. V dalším záběru vidíme skrz paži Trinity maličkého policistu, zatímco ona zabírá většinu v obrazu. V samotném souboji Trinity velice rychle odstraní přesilu policistů, kteří se jí nemůžou rovnat. Proto v tomto případě převažuje kombinace rychlých záběrů polo-detailů, detailů (mírně zdvojených) v kombinaci s celky, jak známe z předchozích Hollywoodských příkladů. Hned první celek, který v souboji přichází je



inovativní zpomalený „bullet time“, který udělá krátkou pomlku v akci a popíše prostředí. Hned po něm se přes D nohou dostáváme na druhou strany osy, abychom následující akci mohli odehrát v požadovaném úhlu. K umocnění dopadu ran jsou požitá asijská wire work. Na konci rychlé akce je záběr celku z výšky popisující výsledek souboje (jako ve westernu). Pohyby Trinity jsou doprovázeny swuushema (jak známé z kung-fu filmů), naznačující její velkou rychlost pohybů oproti policistům.



Při setkání s rovnocennými soupeři se dočkáme širokých záběrů, ve kterých probíhá pěstní výměna, kdy akci sleduje steadicam většinou v pohybu. Takto zůstává záběr v kuse nebo je nastřížen na další široký záběr, například z kroužícího pohybu v jednom směru na stejný směr z druhé strany. Tyto záběry jsou přerušeny několika detailními, někdy zpomalenými, záběry v důležité části souboje, pro zvýraznění a nebo při speciální kombinaci účinných úderů. Během filmu je při akci spousta odkazů na rukopisné styly různých režisérů či žánrů. Tyhle fungují jako důležité pomlky, kdy si divák společně s hrdinou na pár sekund oddechne, aby se připravil na další sadu akcí. Například při střetu Nea a agenta Smitha před začátkem souboje se dočkáme výměny detailních pohledů kombinovaných s celkovými záběry, kdy vidíme na jedné straně ruku připravenou tasit „kolt“ a vzdálenou postavu protivníka. Dokonce je zde zastoupeno klišé poletujícího chuchvalce sena ve větru, v podobě kusů novinových papírů. Po první části akce přichází oddechová pauza v podobě „Mexican standoff“, kterou velice rád používal John Woo.



Díky jasné definici pravidel ve světě filmu se neobjevují prvky jako zpomalení, bullet time jen pro efekt, ale jsou spjaté s vývojem hrdiny a s jeho zdokonalováním se objevují častěji a v rozvedenější podobě. Notoricky známá přestřelka v hale budovy se díky způsobu požití zpomalených záběrů a skvělé choreografie, wire work, skvěle vypadající destrukce prostředí, precizního stříhu a podporujícího zvuku a hudby, stala skvělým příkladem nového velice přehledného gun-fu. Navzdory všemu co se v obraze děje, zůstává skvělá přehlednost scény. Je to „guilty pleasure“ tuhle scénu sledovat.



## 1.6 Bourne Ultimatum, Quantum of Solace, Kill Switch

Inovativní přístup k natáčení a střihu Paula Greengrassa vznikající v United 93, Bloody Sunday ústící v **Bourne Ultimatum**, zásadně změnil vizuální podobu akčních sekvencí na několik let. V Matrixu je Neo v digitálním světě, který může svými schopnostmi různorodě ovlivnit. Je schopný vnímat 1 sekundu jako by trvala minutu. Bourne je bývalý tajný agent, zasazen v reálném světě, co ztratil paměť a všichni ho chtějí zabít. Ve skutečnosti, když se člověk dostane do hektické situace plné adrenalinu (kdy jde o život) reaguje velice rychle a pudově. Pokud je člověk trénovaný jako Bourne, tak dokáže pudově jednat velice efektivně. A pokud se potkají například takový dva rovnocenní soupeři, jako v Bourne Ultimatum, tak v souboji nečekají až první člověk udělá svoji kung-fu variaci úderu a potom dostane tah druhý. Snaží se situaci vyřešit co nejrychleji a nejefektivněji. Pomocí formálních prostředků se nám režisér snaží přiblížit, jak taková situace vypadá z pohledu dezorientovaného hrdiny s amnézií. Výsledkem je velice roztřepaná kamera s neustálou rychlou kadencí střihu. V záběrech jsou z 90 procent v polodetailtech s občasným vyústěním pohybu v polocelku či celku. Jeden pohyb, úder, výkop střídá hned druhý bez přestávky. Ve střihu je rychlost situace několikrát zrychlena. V jedné sekundě můžou proběhnout i 3-4 střihy. Někdy následuje po dokončené akci i skok v střihu (jump cut) v jednom záběru, ale ne moc viditelně. Také se občas v místě dopadu rány dají vystříhnout 1-2 okna, pro zrychlení a umocnění rány (nebo v místě, kde viditelně herec minul obličej). Ve střihu je možné, díky pohybu roztřepané kamery, navázat na skoro jakýkoliv záběr. Celou scénu divák prožije skoro „na jeden nádech“. Vydechne na konci akce, kdy se vše uklidní, hrdinovi klesne hladina adrenalinu a uvědomí si následky akce. Při souboji dvou lidí v jedné nezajímavé místnosti tuto prázdnotu kamera skvěle vyplní. Pokud probíhá v akci paralelní montáž, často je kamera z pohledu všech kromě Bourna, mnohem klidnější. Stejně tak, když se nacházíme v automobilové scéně, kde probíhají náročnější kaskadérské kousky, jsou zde celkové záběry (tedy víc objektivní), které jsou časově delší a kamerově klidnější. Někdy dochází místo zpomalovačky (nereálný prvek) k montáži z více uhlů, a tím pádem k prodloužení akce (pádu, bouračky). Chci tím říci, že především tato roztřepaná, rychlostřihová metoda se používá především k zobrazení subjektivního pohledu Bourna. Ve zvuku jsou především dominantní ruchy a situace jsou stavěné na nich. Velice pomáhají čitelnosti akce. Když se objevuje hudba v akci, tak je pro diváka transparentní a podporuje spíš celkové tempo. A od této chvíle byla přepsána gramatika akce ve filmu.

Bohužel to přišlo spouště lidí velice „cool“ a každý to chtěl replikovat. Na obrazovce je tolik pohybu, že i každé americké dítě natlakované cukrem a trpící ADD udrží pozornost. Každý to chtěl replikovat.

Velice drahý *Quantum of Solace*, je tímhle způsobem naprosto znásilněný film. Stál 200 miliónů dolarů a odehrává se na skvělých lokacích obsahuje mnoho vizuálních efektů a Bond musí překonávat spoustu náročných překážek. Tohle si nikdo nemůže ovšem užít, pokud si film nepustí na 10 procentech původní rychlosti. Výsledek je naprostá dezorientace diváka a prvoplánový stroboskopický střih. Rytmus akce je naprosto plochý, jednotvárný. Vůbec nejsou vytvořeny situace, kde by se divák bál jestli Bond zvládne složitý skok z dálky, jestli ho někdo nezastřelí po cestě, jestli nezůstane zavalen v prostoru... Je ponechán jedné dlouhé hyperaktivní sekvenci. Akce začne, pak se nějakou dobu neustále stříhá a potom skončí. Působivé široké záběry zajímavých lokací si divák nemá šanci užít. Nebýt zvuku ani bych často netušil co se právě děje. Při zkoumání záběrů je však vidět, že je natočena spousta úhlů a velikostí, a bylo by možné tyto dílčí situace napětí vybudovat. Scéna není tedy snímána schválně z pohledu velice rozrušeného hlavního hrdiny jako v *Bourne*. Bond je naopak postava známá svojí elegancí, chladnou hlavou, racionálním uvažováním a precizní přesností. Jdeme zde tedy úplně proti charakteru postavy. Nemám nic proti několika záběrům či situacím, které jsou takto řešeny. To může naopak pomoci situaci prodat tíženým efektem. Ale takhle ploše a prvoplánově postříhat akční sekvence drahého filmu je mě mrhání prostředky.

Na druhé straně spektra je film *Kill Switch* se Stevem Segalem. V tomhle filmu je střihem maskován fakt, že film nestojí za nic. Je to jeden z těch filmů, který je tak blbý až je dobrý. V dokumentu *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* James Cameron vypráví, že potřebovali výrazně zkrátit *Terminátora 2* do verze pro kino. Přemýšlel co by se stalo kdyby vystřihli 1 okno z každé sekundy filmu(24fps). To by jim ušetřilo spoustu času. Ovšem jak udělal test zjistil jak cukaně to vypadá a uvědomil jsi, jak na každém okně záleží. *Kill Switch* vypadá velice podobně jako tenhle test. Scény jsou směsice zběsilého střihu ve velice úzkých záběrech. Každý přesun postavy či mezera mezi jednou a druhou akcí je vystřižena očividným jump cutem. Vše divák vnímá velice fragmentovaně a je velice dezorientován. Při přestřelce je hrdina například celou dobu schovaný za zídou nebo autem na stejné místě. Ostatní postavy také. Následuje tedy montáž, při které do zbláznění střídáme stejné 1-2 úzké úhly, kdy střílí na přeskáčku pořád ze stejných opakujících se záběrů. Záběry se mění pouze skokově zoomem. Vypadá to jako by to stříhal člověk na extázi pomocí VJ(video DJ) programu. Film se nechtěně stává sebeparodujícím, když Segal vykopne padoucha z okna. Tento výskok začíná záběrem, jak je padouch vykopnut oknem z místnosti. Další střih se potom hned zopakuje úplně ze stejného záběru, jenom s menším digitálním zoomem. Potom se tento záběr opakuje se třemi úhly, které jsou točené z venku. Dohromady se to zopakuje 13x. Ovšem v polovině toho opakování se začíná prostříhávat záběr na přihlížejícího

policistu, který svým výrazem, ve vzniklé triádě, nemůže uvěřit, jak se porušuje zákon časoprostoru. Původní záměr asi byl, že se měl jen divit, že někdo padá na zem, ovšem díky umístění jeho reakcí to tak nevyznělo.



Takové opakování se nevykytovalo ani v 80 letech, kdy to bylo velice oblíbené. V dražší a ne tolik směšné variantě můžeme sledovat oblibu opakovaček například u filmů Michaela Baye. Například ve filmu *Islandm* ignoruje při nárazu a výbuchu aut úplně osu, a využívá všech natočených úhlů. V jedné sekundě se řítí auto zprava a pak hned zleva a zase zprava. Divák je sice na chvíli dezorientovaný, ale v ten okamžik sledujeme pouze jeden velký objekt a děj dále nepostupuje, takže to tolik nevadí.

U jeho *Transformerů 2* je zase často těžké si vychutnat náročné animace proměňujících se robotů kvůli rychlé kadenci střihu. V posledním díle s využitím 3D technologie se musel se střihem umírnit a prohlubovat jednotlivé záběry více do hloubky. Tohle mělo velice pozitivní efekt pro čitelnost akce. V *Dark Knight* od Christophera Nolena je ze záběru převrácení kamiónu, natočeného na 6 kamer z různých úhlů, využito pouze dvou. A to spíše neviditelným prodloužením mezi nimi, než opakováním.

Styl roztrhané kamery je jak milován, tak nenáviděn. Každý na to má svůj názor. Při low budget independent filmech, jako **Losses** od Ryana Connollyho, je možné touto technikou bezpečně natočit bolestně vypadající situace. Například ve scéně, kdy jedna z postav popadne druhou za krk a praští s ní o zem: PD chytnutí pod krkem, PC točené z podhledu, aby se opticky prodloužil čas dopadu – při tomhle záběru ho protivník silou hodí na žíněnku, PC dokončení pohybu - hrdina už na zemi předstírá pohybem dopad z výšky a kamera rychlým pohybem vytváří pohyb dopadu. Celá sekvence je točená ruční „nervózní“ kamerou výsledek vypadá jako bolestný náraz na zem.



## 2. Vývoj automobilových honiček

**Automobilové honičky** se staly skoro neodmyslitelnou součástí všech moderních akčních scén ve filmu. Kromě toho, že nám kaskadér projede určitý úsek co nejrychleji, mu můžeme také pomoci v rámci filmových formálních prostředků. Zde chci popsat pár scén z filmů, na nichž si lze ukázat vývoj těchto prostředků.

Začnu u filmu **You only live twice**. V první půlce scény sledujeme víceméně dvě auta projíždějící za sebou několikrát zprava doleva a pak pro střídačku zleva doprava. Občas se stane, že nějakou dobu jsou obě auta v jednom záběru a spolujezdci po sobě střílí zbraněmi. Záběr je buď celek a nebo začíná na celku a při švenku na sledovanou stranu záběr končí v zúžené kompozici, kdy auto vyplňuje na okamžik většinu obrazu a projíždí blízko kolem obrazovky. Tohle je první prostředek, který přidává na dynamice záběru. Rychlý průjezd co nejtěsněji kolem kamery.



Tohle se stále opakuje dokola a ztrácí na působnosti. V jedné chvíli je nutno kvůli pomalému záběru použít jump cut, aby se urychlil průjezd dalšího auta(to se projeví na skoku lidí v pozadí). Problém je také, že ve střihu skoro vždy auto vyjede úplně ze záběru a v dalším do něj zase úplně vjíždí. To působí, že jede mnohem pomaleji, než kdyby se postupně snižovala vzdálenost tím, že bychom v dalším záběru nechali auto odjeté už z části v obraze (viz poslední okno dole).



Celá první část je postavena na zvuku projíždějících aut. Překlenutí nastává prvním záběrem do auta s herci, řešeným především 2PD zezadu(Sean Connery vždy vehementně otáčí do kamery), kdy v popředí je zadní projekce (nebo chroma-key... můžu pouze spekulovat, ale občas mám pocit, že vidím blue,green spill na okrajích). Ta se střídá se subjektivním pohledem Bonda a při delším dialogu v autě 2PD z profilu. V této situaci ustoupí, předtím dominantní ruchy auta, úplně hudbě a dialogu.



Vše je divákovi vynahrazeno, když nastoupí Bondovská absurdnost tentokrát v podobě vrtulníku s magnetem, který vyzdvihne jejich pronásledovatele a hodí je do vody.



Dále je na radě opěvovaná scéna z filmu **Bullitt**, která si dokonce zasloužila Oscara za střih. Má kolem 10ti minut a údajně byla natáčena 3-5 týdnů. Na začátku scény se projíždíme ulicemi San Franciska a při sledování nám pěkně hraje hudba. Od 4 minuty se zakouří pod zadním kolem a následuje 6ti minutová automobilová honička, postavená pouze na reálných zvucích (akcelerace, nárazy, smyky) aut a atmosféry prostředí. Působí to hodně autenticky a má podporovat pocit diváka, jako by se jízdy přímo účastnil. Tenhle pocit je především podpořen záběry POV (point of view), z kapoty a palubovky auta. Tyto záběry jsou velice skvěle provedené. Do obrazu nám prosakuje i vnitřek auta a herec za volantem, který už nevypadá, že jen tak naprázdno zhruba otáčel volantem. Dokonce i nadsakuje při dopadech. Kamera adekvátně reaguje svými otřesy na situace, jako prudká otáčka, skok auta a podporuje tím napjatou situaci.



Podstatné je, že se objevují i záběry z auta zepředu, profilu a podhledu na herce a jejich reakce. Do toho za nimi v okně vidíme rychle se míhající pozadí, což nám také prodává efekt. V téhle scéně jsou herecké reakce využity docela střídmě a jen na nejpodstatnější momenty. Především v poslední části, kdy jde hrdinovi o život. Zde vidíme reakce jak hrdiny, tak jeho nepřátel, kteří po něm střílí brokovnicí z auta.





Tohle se střídá s venkovními záběry, kdy auta naráží do zdí a vyhýbají se ostatní dopravě. Používají se jak průjezdy blízko kamery ze strany na stranu, tak dobře naplánované průjezdy v širokých celcích z různých uhlů. V poslední části scény se dostaneme na dálnici, kde se objeví záběry natáčené kamerou z auta blízko sledovaného objektu. Díky tomuhle se dají vytvářet průjezdy kolem auta, sledovat akci s kamerou v pohybu blízko auta s ubíhajícím pozadím, nárazy aut těsně u nich atd. Tohle vše dává střihači širokou paletu možností k vytvoření skvělé dynamické scény.



Na konci se při natáčení v celkové záběru spustila rozbuška v autě dřív než narazil do zamýšleného objektu. Frank. P. Keller to vyřešil následovně. D záběr z auta – otáčení volantem, POV zoom jako krátký subjektivní záběr nárazu auto do sebe, VC - švenk dokončení nárazu aut a upadnutí disku kola – použit do posledního možného okamžiku před předčasnou explozí, POV rychlý zoom na místo nárazu – vytváří po bocích motion blur pro pocit rychle se přibližujícího objektu - do něj střižen D začátku výbuchu – čili jsme jakoby v POV záběru narazili a zažili na vlastní oči výbuch, VC (dokončení původního) – výbuch, PD reakce hrdiny.



Příklad rozvíjení těchto principů ve scéně z **Commanda**, kdy Arnold se řítí z kopce v autě bez brzd. Jak jsem demonstroval na soubojích a přestřelkách z 80let, tvůrci se naučili využívat záběrování, které jim dovolilo tvořit z montáže více detailních záběrů rychlé působivé montáže, ve kterých bylo možno spoustu věcí skrýt. Jinak tomu není ani v této scéně. Je v ní málo celků, kde bychom viděli nebezpečné kaskadérské kousky v dlouhém autentickém záběru. A přitom na mne scéna působí mnohem nebezpečněji než ve slavném Bullittu. Proč? Je zde jako jeden z hlavních a opakujících se prostřihů použit záběr z vnitřku auta na herecké reakce. Díky němu cítíme každou zatáčku, výskok a celkově napětí. Náráz větve do obličeje, v otevřeném okénku auta, nás propojuje s prostředím. Subjektivní záběr z kapoty auta je pro zjednodušení bez řidiče s volantem, pouze čistý záběr jízdy. V mnoha záběrech vidíme auto, které zabírá většinu obrazu a vidíme vždy krátké fragmenty přesně vybraných situací. Tohle je řešené na dlouhé sklo(kamera daleko od auta a nazoomaný objektiv) oproti strukturovanému pozadí i popředí, které les nabízí. Pomocí takovéto kamery a jejího pohybu nám vzniká v nezaostřených místech rychle se pohybující rozmaz, který vytváří iluzi mnohem větší rychlosti. Veškeré objekty v pozadí se opticky zdají být mnohem blíže u auta. Tohle je velice podstatné zjištění, se kterým pracují všechny moderní filmy. Takový výsek akce může například vypadat (moje interpretace, není to takhle přesně ve filmu) – C (zoom, dynamické pozadí a popředí) auto se řítí z kopce, PD – z kapoty (na předním skle se odráží rychle prostředí) na hrdinu jak má problém udržet auto pod kontrolou, POV auta míjí jeden strom za druhým, až do jednoho menšího naráží, C – zepředu auto poráží kus stromu, PD profil na hrdinu v autě – kus větve poraženého stromu mu naráží do obličeje, PD část auta se odráží od země a zanechává po sobě velké množství prachu, hlíny, listů ve vzduchu– chvilkové oslepení způsobilo sjezd z trasy.



Na posledním záběru je vidět, jak je možné získat působivý pohled, ve kterém vlastně nic moc nevidíme. Stačí rychlý pohyb auta (může se i postprodukčně zrychlit pro efekt) s množstvím částic ve vzduchu. V tomhle filmu vidíme i několik efektních celků. Především na konci, když je auto doopravdy převráceno (6 různých uhlů rychle střižených za sebou pro efekt většího nárazu, než doopravdy je) a potom odpáleno náloží. Ovšem často je orientační celek proveden pouze optickým



trikem a střihem, aby vznikla iluze, že auta projíždějí těsně kolem sebe. Například, zde je po krátkém celku nastřížen užší záběr ze stejného úhlu, pro rychlejší přesun auta a vytvoření „těsného minutí aut“.



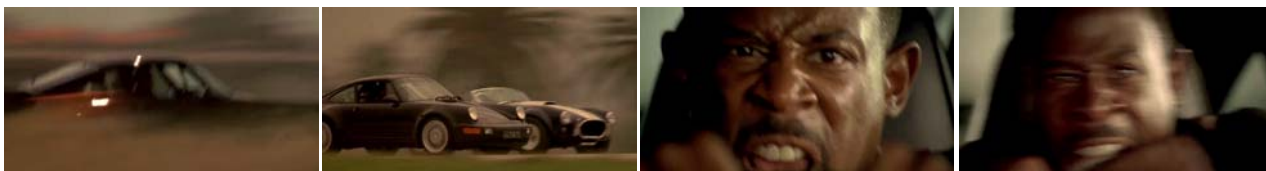
Je tedy možné prací s kamerou a střihem, při kterém ukazujeme jen krátké přesně vybrané úseky, dosáhnout velice dramaticky vypadající situace. Přičemž většina scén se může natáčet na libovolných bezpečnějších, uzavřených úsecích. Veškerý efekt nám pomáhá prodávat reakce herce, jehož emoce se přesunou na diváky.

V téhle scéně už se dočkáme spojení hudby v adekvátním tempu a postupně gradující spolu s akcí (na konci před finálním nárazem umlkne, aby se prosadily ruchy), s ruchy nárazů auta a komentáře pronásledovatelů („řítí se na nás parchant...“).

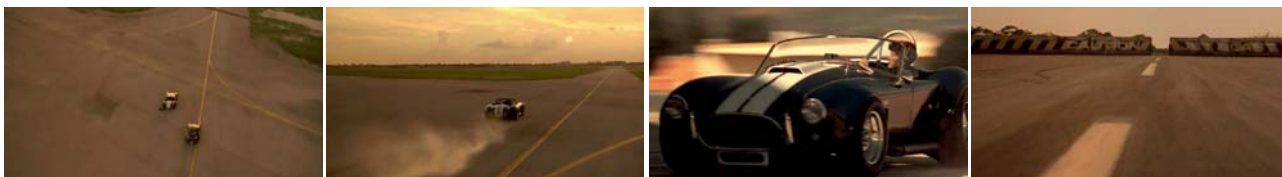
Ve filmu **Bad Boys** je díky dalšímu rozvoji výše zmíněných technik dosaženo extrémní automobilové rychlosti na prázdné letištní ploše. V minulém příkladu jsem popisoval důležitost prostředí pro prodání efektu rychlosti, díky strukturovanému pozadí a použití „dlouhého skla“. Tady se nacházíme na prázdné runway, kde ovšem můžeme bezpečně auta donutit jezdit maximální rychlostí. V tomto případě si tvůrci poradili tím, že použili ještě větší maximálně přitažený zoom (kamera fyzicky maximální možný odstup), a tímle stylem se snažit co nejlépe kamerou sledovat jedoucí auto. To je pro kameramana velice náročné a nelze obraz stabilizovaně udržet. Což je přesně efekt, kterého tvůrci chtěli dosáhnout. Působí to jako ruční velice rozklepaná kamera sledující rychle se míhající objekt. V téhle velké vzdálenosti kamera i v tomhle prázdném prostředí, díky nepravidelné trávě hlíně a jakémukoliv pozadí, vyváří stejný efekt (rychle se míhajícího rozmazání všeho až na zaostřený objekt). Výsledek je skoro jako z Japonské mangy, ve které dokreslují statickým postavám rozhybané pozadí, které vypadá jakoby postava protrhávala svou rychlostí vzduch. Takhle je scéna natočena z několika úhlů. Výjezdy z obrazu tak vypadají také velice rychle. Tenhle typ dynamického záběru je skvělý v tom, že se na něj a z něj dá velice dobře stříhnout jakýkoliv jiný podobný a skoro nepoznáme, že se záběr změnil. K tomu dopomáhají i „falešné kamerové stíračky“. To znamená velice horizontálně rozmazaný obraz, který se pohybuje například na pravou stranu a když navážeme na místo, kde se zrovna kamera snaží tímto směrem chytit auto

v jiném záběru, tak se nám to spojí v oku jakoby to byl přirozený nestříhaný švenk.

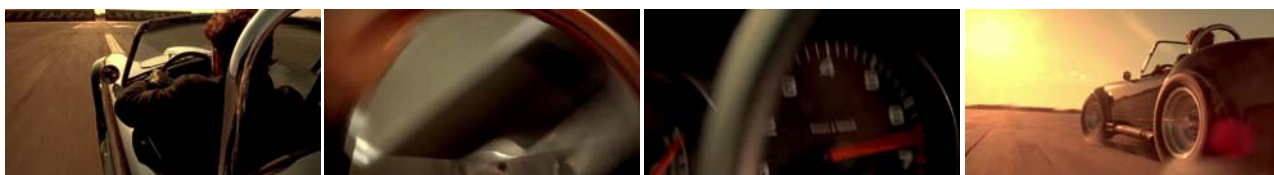
Stejný kamerový efekt je postupně stupňován i v pohledech na hlavní postavy filmu, které sledujeme exkluzivně z enface ve velkých roztrhaných detailech. Tohle nám dodává pocit kinetické reakce hrdinů na extrémní rychlost auta. Navíc to působí velkou dávkou napětí a nervozity. Herců je tentokrát v jednom autě víc a dávají verbálně najevo své pocity ze situace.



Pro přehlednost a určení vzdáleností mezi jednotlivými auty jsou zde záběry z vrtulníku a kamerových ramen namontovaných na autech. Subjektivní záběr z auta je znovu řešen především jako samostatný záběr hodně nízko nad silnicí (low angle). Díky tomu dostaneme rychle se míhající přerušované čáry. Mezi jednotlivými střihy na tváře herců jsou tyto druhy záběrů vždy součástí krátké montáže.



V poslední části závodu, kdy se rozhoduje, kdo projede mezerou ve zdi a kdo do ní narazí, se začínají objevovat i záběry typické pro následující vývoj automobilových honiček. A to zejména detail na rychle se stupňující otáčkoměr, manipulace s volantem a úchyty kamery na autě. Tyhle záběry tvoří základní pilíře jakékoli moderní automobilové montáže. Právě to, že jsou použity až v poslední nejvygradovanější části „závodu“ je zde dělá funkčnějšími a působivějšími.



Zvuk začíná stopou slouženou pouze z hyper-realistických ruchů a dialogů postav. Do těchto ruchů se dostávají i sound designové elementy, které prodávají pocit z protrhávání vzduchu. Třeba při míjení kuželů. Nebo i nenápadné vokalizace zvířat při rychlém průjezdu či těsně před nárazem. Tyto zvuky jsou velice bohaté a liší se podle druhů velikosti záběru svou charakteristikou. Hudba se po chvíli přidá. Už to není pouze hudba pokrývající hluchá místa, která je občas ztlumována. Je to

orchestrální hudba přesně složená pro nastříhanou sekvenci. Hudba se přirozeně nástrojově ochuzuje a obohacuje v konkrétních momentech, kdy se mají prosadit jiné prvky. A nebo naopak přenechá místo dialogu v autě.

V dnešní době se používají všechny kombinace, ať už méně či více extrémní. Jak jsem už naznačil, tak ještě poslední velice užívaný prvek se prosadil a dominuje. A to jest neustálý prostřih na řadící páku, tachometr, otáčkoměr a pedály auta. Tohle se používá jako lepidlo všech situací, kdy potřebujeme velice rychle akcelarovat auto a výrazně komprimovat filmový čas. Díky možnosti použití malých kamer s velkým rozlišením, dnes můžeme namontovat a přichytit kameru, kdekoli na autě. Nemusíme už tedy při většině případů herce točit na zeleném pozadí, klíčovat a komponovat, při standardních situacích. A vypadá to vždy mnohem autentičtěji. Díky tomu získáváme i otáčející se pneumatiky, výfuky atd do svého montážního arzenálu. Do toho nepočítám dnešní možnosti, které nabízí CGI.

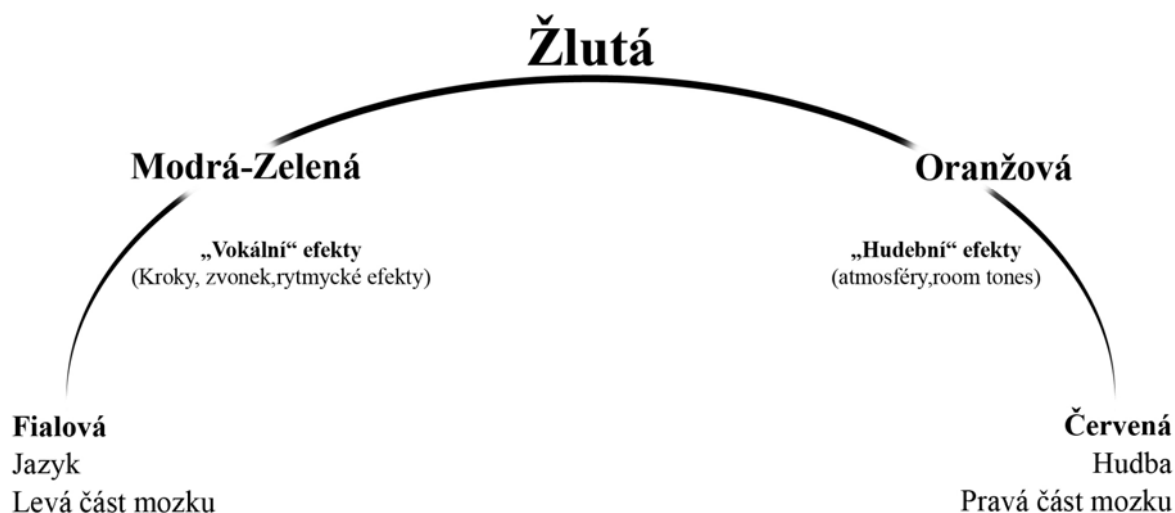


Pracoval jsem 4 roky na pořadu Auto moto styl pro ČT1. Díky tomu mám mnoho zkušeností se stříhaním automobilových scén. Vždy, když jsme měli možnost mít k dispozici zkušené jezdce, zajímavé uzavřené okresní cesty, bylo to na tom znát. Ale přesvědčil jsem se, že velice efektní scény lze natáčet ve štábu složeném z jednoho talentovaného člověka s kamerou, stativem a několika úchyty (vše co mají v arzenálu i nadšení amatéři). K tomu nejlépe ještě auto s velkým kufrem na záběry z auta na auto. Potom už stačí jen dobře provedená montáž a stylizace ruchů, použití hudby a lze téměř s nulovým rozpočtem vyrobit skvěle vypadající závodní sekvence třeba i se starou škodovkou na polní cestě. Není to všechno jen o penězích a lze i v českých podmínkách takovou scénu natočit. Je to o kreativitě a znalosti řemesla.

### 3. Dense clarity - Clear density, Loudness war

Často si lidé stěžují na to, že v dnešní době jsou filmy (především hollywoodské) příliš **hlasité**. Sám jsem také odešel několikrát z kina s podobným pocitem. Přitom si ale říkám, že na některých hudebních koncertech byla fyzická hlasitost zvuku mnohem větší a lidem to nijak moc nevadilo. Později jsem si přečetl některé články od Waltra Murche především pojednání „dense clarity - clear density“ a několik článků na FilmSound.org ohledně „deprivation of sensory“. V prvním článku pojednává o řešení problémů, v mixu filmu Apocalypse Now a popisuje jak lidský mozek vnímá a zpracovává zvuk ve filmu. Rozděluje tím typy zvuků do několika kategorií elementů, kde na jedné straně je hudba (jako univerzální jazyk a nositel emoce) a na druhé straně spektra (dává jim i barevné označení podle emoce) je jazyk (velice logický, naučený prvek). Na pravé půlce cesty k jednomu spektru jsou hudební typy zvukových efektů (atmosféry, room tones) a na levé půlce cesty jsou vokální efekty (kroky, tukaní na dveře, rytmické efekty). Tyto dvě spektra dělí na to jestli je zpracovává víc pravá a levá část mozku. Takže jestli mozek vnímá zvuky intuitivně (pudově) a nebo rozkódovává naučené věci.

(1)



Aby vznikl mix, který bude jednak „dense“ - čili bohatě vrstvený – a „clear“ - srozumitelný, tak musí v jednotlivé chvíli může obsahovat pouze „dva a půl“ elementů. Tyto poměry se ale mohou velice rychle střídat. Popisuje zajímavý fenomén, kdy lidský mozek například nedokáže sledovat synchronizaci kroků více jak 3 lidí zároveň. Při větším počtu už to mozek vzdá, a je důležité mít pouze zachovanou správnou charakteristiku, akustiku kroků a hlavně odpovídající rytmus chůze.

V jedné situaci ve filmu, odstranil element diegetické hudby v místě, kde bylo naprosto nejlogičtější jí mít (díky umístění záběru od zdroje). Divák ji ovšem dál vnímá i když na chvíli přestala úplně hrát. Protože v tu chvíli potřeboval v rámci příběhu, aby hrdina pronesl několik slov (element z druhého spektra). Po návratu hudby člověku nepřišlo, že vůbec někdy přestala hrát, protože se v tu chvíli soustředil na jinou věc.

Popisuje také problém, že se často stává, že se k řešení zvuku dostává režisér se zvukovým týmem, až ve velice pozdní fázi dokončování filmu. Protože nikdo neví, jaké za zvuky bude v tu chvíli v mixu potřeba, natočí se a připraví všechny zvuky od nejsilnějších explozí, až po mravence v třetím plánu obrazu. Režisér je velice naštvaný pokud řekne:

„Vypněte všechny zvuky až na obojek psa“,

“No, ale my tenhle zvuk nemáme.“

„Jak je to možné?“

„Mysleli jsme, že nebude potřeba, když vedle psa vybuchuje granát...“

Takže se stane, že zvuk je příliš navrstvený, člověk netuší na co se má v tu chvíli soustředit a vnímá vše nesrozumitelně. Proto režisér požádá o větší hlasitost mixu. V téhle době jsme se naučili skvěle programovat compressory, brickwall limitery, maximizery..., čili jsme schopni ještě více zvuku nacpat větší hlasitosti, aniž bychom přesáhli digitální 0. Na tohle téma doporučuji článek Loudness war na Wikipedii, kde se popisuje tenhle fenomén v masteringu hudby. Kořeny to má v tom, že producenti chtěli, aby písnička jejich interpreta byla v jukeboxu výraznější, než ostatní a poutala na sebe pozornost. Takže se snížila celková dynamika zvuku. Většinou se potom dostaneme na hranici, kdy je to nějak snesitelné a doufáme, že to divák zpracuje. Potom tedy nastává situace, kdy i při nižší hlasitosti je ve zvuku tolik informací najednou, že je divák vnímá pouze jako hluk. To znamená, že i když na koncertě je hudba puštěná o desítky decibelů víc nahlas než v kině, je to stále jen jeden element, jedna informace, **hudba**.

V dalším článku píše o tom, že klasické formy umění jako literatura, malba, socha a hudba, mají výhodu, že nechávají více prostoru pro vlastní interpretaci. To díky tomu, že jsou ochuzeny o širší spektrum vjemových stimulů. Třeba při prohlížení obrazu si podle jeho způsobu techniky, barev, děje, kompozice a výrazu postav, sami doplníme zvukovou atmosféru, hlasy lidí, jakou mají náladu, a co říkají. Stimuluje to v nás osobitou reakci, na základě vlastních zkušeností. Film má problém, že vše přesně naservíruje divákovi. Co je vidět je i přesně slyšet. Ne každý to dělá, ale je to častý úkaz průměrného filmového a televizního díla. Určitě to platí pro spoustu akčních filmů z 80 let. Murch vysvětluje, že pečlivým vybráním toho co se zobrazíme a co vynecháme můžeme velice prohloubit myšlenku scény. Dobré filmy nechávají mezery, které si divák sám může doplnit.

Popisuje to na příkladu z *Apocalypse now*, kdy vnímáme scénu v rámci soustředěného snipera, který na chvíli filtruje vše nepodstatné a soustředí se na cíl. Shaun Farley (sound designer, engineer) na svém blogu rozvedl tuhle myšlenku na příkladu ze známé scény vylodění na Omaha Beach v **Saving Private Ryan**.

Scéna začíná úzkými záběry vojáků v transportéru. Seznamujeme se tím, jak se vyrovnávají s napětím. V dále jsou slyšet výstřely. Občas je slyšet, jak se opodál ponoří kulka do vody. Nebo to, ale také může být pouze vlna co se odrazila od lodi. Tohle se nedozvíme protože zůstáváme s vojáky uvnitř člunu a tím se stupňuje napětí. Kamera tak exponuje zúženou perspektivu, kterou budeme sledovat i zbytek bitvy. Po vylodění občas vidíme exploze trhavín, zabitě a zraněné vojáky ležící na pláži, ale kamera zůstává dost nízko u země spolu s vojáky a vidíme jen výsek události této ohromné bitvy. Zvuk přebírá veškerou roli v popisu absolutního chaosu a destrukce. Plní zde velice důležitou funkci prostorový multikanálový zvuk. Slyšíme ze všech stran neustálou střelbu, odrazy kulek a výbuchy. Díky závislosti na zvuku nám skvěle vyzní dvě scény, kde se dočkáme jeho omezení (deprivation).

Hned při vylodění začnou lidé umírat pod deštěm kulek a padají do vody. Jak se vojáci snaží dostávat ke břehu kamera se noří a vystupuje opakovaně z vody. Když je pod vodou zvuk tvoří jakousi zvukovou bariéru, která nás chrání před chaosem, který panuje nad ní. Útlum ve zvuku dává jakýsi krátký falešný pocit bezpečí. I když i v ní vidíme umírat lidi.

Další situace nastává při výbuchu, který proběhne kousek před kamerou. Těla a hlína začnou létat vzduchem. Jakmile se do obrazu dostane kapitán Miller vše se zpomalí a spustí se low-pass filtr (pouze vybrané hluboké frekvence zůstávají) a k tomu táhlý tón, který zní jako když dobře zacpeme uši. Zvuk zde simuluje reakci těla na tlak způsobený explozí. Z uší Millera teče krev. Do teď byl divák svědkem ohromující bitvy a nyní sledujeme události z pohledu Millera. Důležité je načasování s obrazem. Pokud by se použil zvukový filtr dřív než by se do obrazu dostal Miller fungovalo by to pouze jako zvukový efekt, bez jakékoliv hlubší myšlenky. Vyděšený Miller sleduje zkázu a teprve, když se začne soustředit na konkrétní obličej vojáka, který po něm chce rozkazy, začne se postupně vracet zbytek frekvencí ve zvuku. To potvrzuje jeho znovu nabytou odhodlanost.



Nějaký hlubší myšlenkový význam těmto efektům dává pouze chytré spojení ze strany ostatních prostředků. Kdyby byly od začátku vylodění zobrazovány velké celky bitvy a vyžehlené pohyby

kamery, ztratili bychom budované napětí, zmatenost a hlavně subjektivitu scény. Kamera v tomto případě byla snímána převážně z ruky a byla nastavená rychlá závěrka. Obraz je výrazně desaturovaný pro pocit syrovosti (tím vynikne krev). Nestabilní velice ostré sekané obrázky, nás donutí vnímat zběsilou a chaotickou bitvu, pohledem zúčastněného vojáka. Použití efektu taky není náhodné, ale vychází z toho jak lidské oko reaguje na rychlý pohyb. Namísto spousty rozmazaného pohybu, si v každé milisekundě bere vzorky a zobrazuje je co nejdělněji. Moucha vidí naprosto opačně. Zpracovává veškerý pohyb mnohem rychleji, ale za cenu ztráty většiny detailu.



## 4. Nezávislá tvorba

Do teď jsem popisoval filmy, které stály ve své době dost peněz. Všechno bylo složitější, technika byla drahá, lidé drazí, lokace, rekvizity... Spousta věcí, na které se dá vymluvit. Akční scény jsou tedy jen pro vyvolené a my smrtelníci jsme odkázáni na tvorbu komorních dramát.

**RIGHT?**



**WRONG!**



### 4.1 Robert Rodriguez, Stuart Maschwitz, Gareth Edwards

Když začnu mluvit o nezávislém filmu a jeho technice, každému se asi vybaví nejnovější DSLR foťáky. Vraťme se ale do roku 1991, kdy tyto technické výmluvy byli ještě pochopitelné. Začneme u autora knihy „Rebel without a Crew“ **Roberta Rodrigueze**. V ní popisuje jak natočil svojí komerční prvotinu **El Mariachi** za 7000 dolarů, které si vydělal jako laboratorní pokusný králík. Film napsal, zrežíroval, sestříhal a ozvučil. Natáčel tehdy na 16mm film a kvůli rychlosti bez kontaktního zvuku. Chtěl ale, aby film vypadal, že byl mnohem dražší a natáčen ze spousty úhlů. Nenatáčel tedy žádné záběry v kuse z mastershotu. Předem se rozhodl jak bude film sestříhaný a natáčel krátké fragmenty akce. Většinu stříhů prováděl tedy rovnou v kameře. Po té přidal do sekvence paralelní děj pronásledovatelů natočený stejným způsobem. Používal zoom objektiv k vytvoření optických triků, aby akce vypadala nebezpečněji.





Ten také použil tak, aby získal z jednoho jetí dialogu 5 měnicích se velikostí obrazu. Rychle překomponoval záběr za chodu kamery po replice. S tím, že věděl, v jakých okamžicích se bude prostřihávat na reakci v dalším záběru. Zní to velice punkově, ale když se nad tím zamyslím, tak je to vlastně úplně opak. Je to velice jasná vize, jak bude film ve výsledku vypadat. Vše měl přesně naplánované dopředu a to několikanásobně zrychlilo natáčení. Výsledek, pak vypadá, že točil dialog na víc kamer nebo z několik úhlů.



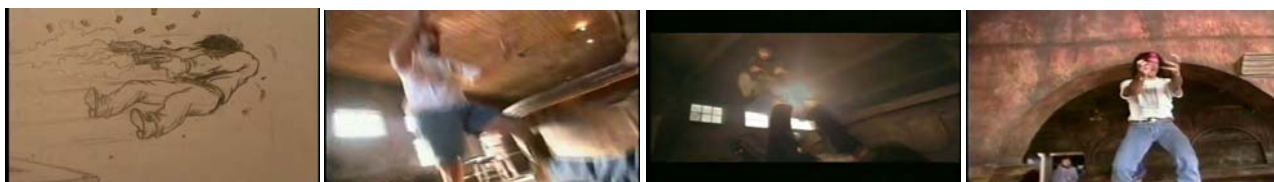
Pro praktičnost využíval k zoom objektivu ještě širokoúhlý objektiv, se kterým se nemusel bát „že mu při rychlejším pohybu blízko kolem kamery herci vyběhnou z kompozice. Natáčel na žebříku a pouhým pohybem ruky simuloval kamerové rameno. Jeho moto je „look rich, but be cheap“.

Měl půjčenou reálnou zbraň (místo filmové), ale v té se slepý náboj po jednom výstřelu zasekl. Natočil tento jeden rychlý výstřel ze 3 velikostí. Každý z těchto výstřelů stříhl dvakrát za sebou. Takže zopakoval pouze jeden frame což bylo ve spojení s kontinuálním zvukem naprosto transparentní. Po natočení záběru popadl svou zvukovou techniku a natočil rovnou na místě post-synchrony. Stejně tak i všechny ruchy. Tím si jednak ušetřil čas a také tak dosáhl autentické akustiky. I „herci“ dokázali hned zopakovat přesvědčivě svoji repliku. Samozřejmě na úkor dokolané synchronnosti, kterou by bez velkého zvukového studia tehdy stejně nedosáhl.

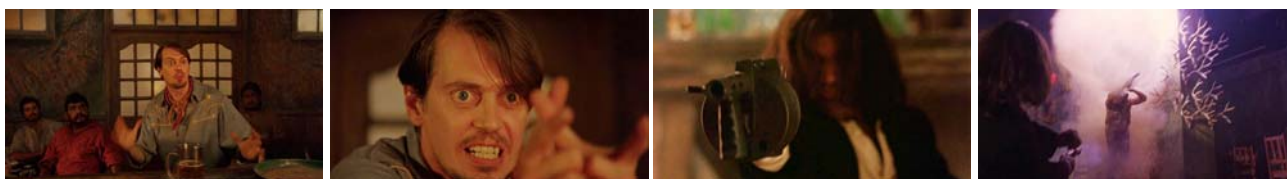
El Mariachi Rodrigézovi umožnil vstup do světa Hollywoodu. Zde mohl tedy ukončit své „look rich - be cheap“ uvažování. Ovšem udělal pravý opak. Říká, že bychom měli řešit problémy kreativně a

přemýšlet jak chytře je obejít. Vyhozením spousty peněz ten problém nevyřešíte, ale jen zakryjete. V Hollywoodu je spousta zajetých postupů a ty jsou za dané taxy. Ale také vše začne vypadat dost podobně. Když nad nimi, ale člověk pouvažuje najde spoustu zajímavých variant. Takto byl schopen natočit spoustu filmů, které by normálně za velkého rozpočtu vůbec nevznikly.

Jedním, ze způsobů, jak se připravuje na natáčení jsou video-storyboardy. V tuhle chvíli jsme už v roce 1994, kdy pracoval na **Desperado**, což je vlastně El Mariachi s rozpočtem a A-list obsazením. Stejně jako by probíhala zkouška s herci v dialogu, tak si plánuje akce. Flexibilně je schopný se pohybovat s malou kamerou a testovat funkčnosti záběrů s hlavním hercem a dočasnými kaskadéry v podobě štábu. Tuhle věc pak doma sestříhá a zjistí co funguje a co ne. Také je schopen ukázat hercům, jak bude scéna ve výsledku stříhaná a jaký bude mít tempo a rytmus. Na samotné natáčení, tak jde s jasnou myšlenkou a vyřešenými problémy dopředu. Pokud je scéna příliš komplexní nakreslí klíčové záběry do storyboardu.



Postupem času si začal do svých filmů skládat většinu hudby. Jeho cit pro rytmus se projevil v jeho stylu stříhu. Úvodní scéna Desperado je vzorový příklad, jak diváka přilepit k plátnu a nažhavit na zbytek filmu. Je to scéna, kde Steve Buscemi (Buscemi je jméno i postavy) vypráví legendu o „Biggest mexican I’ve ever seen“. Probíhá paralelní montáž mezi barem, kde se vypráví a vzpomínkou na situaci. Postupně obě reality gradují. Zvuky v druhé pasáži jsou velice stylizované a taktéž obraz, kdy ve stínu neustále zakrývá hlavu postavy. V situaci, kdy dojde k přestřelce má ve vyprávění stejnou kadenci a pohyb i Buscemi. Ve stříhu akce jde Rodriguez zásadně po rytmu a skoro ignoruje jakousi lineární návaznost. Jeden úkon je několikrát zopakován mezi 2 až 3 úhly jak to známe od Johna Woo. A naopak některé pohyby naprosto vynechá a posune akci skokově. Před začátkem střelby pohyby Desperada navazují a doplňují na gestikulaci vypravujícího Bushemiho. Jeho hlas se začíná prolínat do Desperada, který vykonává ve stejně rychlé kadenci pohyby. Hosté nadskočí, jako kdyby viděli to stejné co divák v paralelním ději. Pak vše vypukne. Rodriguez vytváří ve stříhu rytmus připomínající hudební skladbu. Ovšem není to stříhané na hudbu. Divák začne jakoby rytmicky tušit, že sejme tohoto člověka, vymění zbraň a pak přijde další „doba“ a sejme dalšího. Ve vrcholu se vracíme na Bushemiho a napjaté reakce barmana a hostů.



Hlavní postava je Mariachi – potulný hudebník motivován pomstou, který svoji výzbroj schovává v pouzdru od kytary. Dává tedy smysl, že má cit pro rytmus i v zabíjení.

Ovlivněn Rodrigézovým přístupem ke tvorbě filmů se objevuje jedna z klíčových postav pro vývoj moderní nezávislé scény **Stuart T. Maschwitz**. Pracoval v ILM na titulech jako *Star Wars – Mission: Impossible*, *Men in Black*, *The Phantom Menace*. Mezitím co na specializovaných drahých systémech vyráběl efekty, sledoval, jak si jeden kolega na konzumním počítači hraje s prvními verzemi After Effects. Velice ho zaujal potenciál podobných softwarů. Po čase opustil s několika kolegy ILM a založily firmu **The Orphanage**. Díky dostupnosti a úrovni technologií, ze kterých vymačkávali maximum, se stali konkurence schopni a získali hlavně kreativní svobodu. Později pracovali i s Rodriguezem na několika jeho filmech, včetně úspěšného **Sin City**. Stuart Maschwitz napsal knihu **The DV Rebel's Guide (An All-Digital Approach to Making Killer Action Movies on the Cheap)**. Položil zde základ přístupu k low-budget natáčení. Vysvětluje spoustu technik a to jak od využití kamery, tak co vše se dá dělat na domácích počítačích s běžně dostupnými softwary, k vylepšení filmu. Jsou zde rozebrané digitální výstřely zbraní, které jsou přiloženy na DVD včetně dalších pomůcek. Vysvětluje důležitost color gradingu obrazu, pro umocnění emocí ve scéně a také důležitý stmelující element při VFX kompozici. Tohle nakonec vedlo v spolupráci s firmou Red Giant. Zde nejdříve vytvořili kvalitní převaděč prokládaných snímků na 24fps progresivního obrazu, pro dosažení filmového vzhledu z DV materiálu. A samozřejmě i softwaru **Magic Bullet**, který v dnešní době je mocnou zbraní už nejen nezávislých filmařů, ale i profesionálních společností. Jednoduše otevřel lidem oči stejně jako tehdy Rodriguez, co vše je možné vytvořit s běžně dostupnými prostředky. Záleží jen na kreativnosti člověka. Pokud diváka zaujmete svým příběhem, tak nebude řešit dokonalou fotorealističnost efektu. Stu zdůrazňuje, že vizuální efekty jsou především uměleckou činností a ne vědeckou záležitostí. Může se k nim přistupovat s velkou fantazií.

Velice aktuálním příkladem je **Gareth Edwards**. Film **Monsters** (2010) natočil s vybavením za 15 000\$ a rozpočtem pod 500 000\$. Film se dostal i do kin. Štáb tvořil on jako kameraman/režisér dále zvukař a dva herci. Všechny efekty dělal sám pomocí After effects, Photoshopu a 3Dmaxu. V příběhu jde o to, že se mladý pár musí dostat přes Mexickou karanténní zónu, která je zamořena mimozemskými formami. Ve filmu se dostává do situace, kdy tato invaze už nastala před nějakou dobou a lidé sledují události v televizi a pokračují v běžném životě. Edwards vytvořil tohle prostředí velkým množstvím dokreslovaček (matte-painting) rozbořených domů, vraků, vyměněné cedule a billboardy za varovné nápisy, televizní zprávy a podobně. Většinu filmu samotná monstra vidíme jen v částech a náznacích. Třeba v noci při přepadení v autě (podobně jako to Spielberg u Jurassic park v mnoha scénách). Vytváří se tak větší napětí z neznáma.

Nedávno jsem viděl jeho videa z výukových kurzů na fxphd.com. Rozebírá tam vizuální efekty svého historického televizního filmu, který dělal pro BBC „Attila the Hun“. Jeho nejčastější věta byla „You can totally get away with this, that....“ - jak málo stačí, abychom ošálili divákovo a oko a přitom dostali skvělý výsledek v co nejkratším čase.

## 4.2 Mark Neveldine, Brian Taylor, Freddie Wong

Film **Crank** z roku 2006 sice není úplně nezávislou záležitostí, ale díky jeho rozpočtu 12 miliónů dolarů se řadí mezi levné, pro studio nerizikové projekty. Pro srovnání rozpočtů ve stejném roce vyšly filmy: Déja Vu 75 miliónů dolarů, Casino Royale, Mission: Impossible III – 150 miliónů dolarů. Jednoduchost děje a neustálý přísun adrenalinu (jak hlavního hrdiny, tak diváka), množství akčních scén a jejich délka ve filmu z něj dělá podle mě po dlouhé době čistě akční film. Dokonce i velká část klíčových dialogů se odehrává v autě na telefonu v rozpůleném obraze, kdy si mezitím hrdina proráží cestu obchodním domem. Film režirovali Mark Neveldine a Brian Taylor, kteří zároveň obsluhovali kamery. Většinu scén točili zároveň, kdy jeden bral širokou a druhý úzkou kompozici. Používali digitální kamery, což v téhle době už nebylo nic zvláštního. Ovšem nepoužívali high-end kamery, ale spoustu druhů konzumních (u nás bychom řekli amatérských a polo-profesionálních) kamer, jež se dají koupit v BEST BUY. Což u celovečerního filmu do kina běžná praxe nebyla. Přidělávali je pomocí úchytnů na auto, na auta na dálkové ovládání, místo jízdy používali kolečkové brusle a skateboard atd. Díky ceně některých kamer ani nevádilo, když ji při nebezpečném kousku rozbili. Jejich střihové montáže jsou podle mě hodně ovlivněny praktikami rozvinutými na MTV. Často používají ve stylizaci situace: opakované framy s digitálními zoomy, flashe, negativ filtr, freeze frame, split screen a další. Téměř celý film pokrývá hudba, která se různě



prolíná a reaguje na aktuální situaci. Často se stává, že hudba na nějakou přebere primární funkci a obraz stříhaný na hudbu, jak jsme zvyklí z videoklipů. Vizuálnost obrazu je ovlivněna videoherní kulturou a její absurditou. Například titulkové sekvence, dlouhé POV záběry s pohyblivými se rukama, kamera za zády hrdiny v širokém záběru sledujícího jeho cestu a samotné odkazy na videohry přímo ve filmu (hrdina lže přítelkyni, že je programátor...). Díky montáži, hudbě a přísunu neustálých akčních sekvencí u filmu vydrží zcela soustředěně i člověk trpící ADD (attention deficit disorder).



Efekty jsou řešeny často velice jednoduše, ale za to efektivně s dávkou komického nadhledu. Při přesunu na vzdálené lokace používají místo leteckých záběrů pohyb po google mapách. Šílená jízda v obchodním domě vlastně taky vypadá dráž a složitěji než ve skutečnosti je. Okamžik, kdy auto naráží do domu je řešen: zrychlený záběr s širokým objektivem jedoucí nízko u země (skateboard, autíčko na ovládání) a potom záběr z profilu na řidiče. Do něj digitálně dokomponované rychle se mýějící rozbité sklo a další částice + zvláště natočené pozadí dodělané do okna. A samozřejmě odpovídající zvuk demolice. V interiéru auto naráží do připravených nástrah. Úhly kamer a jejich pohyb, výběr objektivů a rychlé střídání mezi nimi vytváří většinu zběsilého pocitu.



A konečně se dostávám k posledním praktikantům těchto nezávislých metod natáčení. Stále zůstávám v akčním žánru, ale přesouvám se z kina a televize na budoucí primární médium – internet. Konkrétně Youtube.

Pro dva bývalé studenty USC, **Freddie Wong** a **Brandon Laatsch**, se stal Youtube primárním zdrojem obživy. Pro jejich videa je specifická akce, nápadité vizuální efekty a častá videoherní parodická tematika. Vadilo jim, jak v dnešní době vypadají akční filmy – roztřepaná kamera, velká prostorová dezorientace. A tak začali točit svoje pokusy, na kterých se učí filmové a technické postupy. Svými tématy často postihují aktuální dění v internetové komunitě. Ke každému videu dodávají „behind the scenes“ na druhém kanálu, kde rozebírají natáčení a postprodukcí svých videí.

Tím mapují pro diváky svoji vývojovou cestu. Posunují postupy filmových rebelů na další úroveň. Technologie jim slouží k tomu, aby kreativně obešli v začátcích své nulové náklady na jejich výrobu. Dokazují tím, že je důležitý především nápad a ne peníze. Jejich akce jsou nápadité a velice přehledné.



Za 2 roky si vybudovali velkou komunitu „subscriberů“, a jsou na předních příčkách Youtube tvůrců. Jejich videa mají sledovanost od 2-15 miliónů shlédnutí na jedno video. Jsou placení od googlu podle sledovanosti. V současné době připravují webseriál **Video Game High School**. Webseriál nevidí jako přestupný krok k televizi nebo filmu, jako většina lidí, ale jako zajímavé, neprozkoumané médium budoucnosti. K financování seriálu zvolili cestu přes Kickstarter.com, kde kdokoliv může přispět od 5 dolarů a víc. Funguje to tak, že se zvolí cílová částka a datum, do kdy se musí splnit, aby došlo k proplacení. To bývá i několik měsíců. Zadali částku kolem 1,5 milionu korun. Za jeden den dostali 5 miliónů od svých fanoušků po celém světě.

Youtube partner program je přístupný komukoliv a je to velice silný prostředek, jakým se dá budovat komunita a zviditelnit se. Ovšem člověk se nejspíš musí zřeknout svého mateřského jazyka. Na Youtube funguje spousta kanálů s různorodou tematikou. V Česku mám pocit, že je pořád brán jako místo, kam se chodíme podívat na kočku hrající na piáno. Na schůzce ve stream.cz jsem zjistil, že mají zájem pouze o rychlá komická videa, kde stojí jeden člověk před kamerou a jsou zaměřená často na bulvár. O náročnější tvorbu vyžadující filmový štáb nemají zájem. Youtube má výhodu svobody tvorby a je na autorovi, jak si video zpropaguje a kolik naláká lidí.

## Závěr

Jak tedy zní moje odpověď na otázku v úvodu? Stručně řečeno: Ano, lze natočit v českých podmínkách a technicko-finančním zázemí akční scénu. Aby fungovala v rámci celého filmu je potřeba, aby byla zvolena funkční forma, aby postavy byly uvěřitelné a zasazené do zajímavého prostředí. Nemá cenu v Česku glorifikovat policejní vyšetřovací jednotku, jako to dělá v Americe CIA nebo FBI. Tomu nikdo neuvěří. Ale to nám nebrání pracovat s nadsázkou, vytvořit si vlastní svět a postavit uvěřitelné postavy do dramaticky vyhocených situací. V mém průřezu vývojem akčního žánru jsem se snažil demonstrovat jakou významnou roli hraje důkladné promyšlení symbiózy mezi vizuální a zvukovou stránkou. Pokud je schopný sound designer, jako kreativní složka, zapojen v ranné fázi přípravy filmu, může velice umocnit vyznění scén a vytvořit stejně bohatý akustický svět, jako je i film po vizuální stránce. Nemusí vždy veškerou emoční funkci plnit pouze hudba. Sound designer jakožto „režisér zvukové složky“ komunikuje jak mezi ostatními zvukovými profesemi, tak i s režisérem, střihačem a hudebníkem. Režiséři jako David Fincher, James Cameron si nechávají vytvářet zvukovou paletu (stylizované ruchy, atmosféry, zvukové sekvence...), kterou používají při střihu filmu a navzájem se silně ovlivňují. Hledají tak vhodný charakter filmu a vytvářejí mezi sebou místa, kdy přebírá na okamžik zvuk funkci obrazu a naopak. Varianta, kdy se vytvoří takzvaný „picture lock“ a potom se teprve poprvé nad zvukovou stránkou začne přemýšlet, je z mého pohledu velice omezující. Nastane velký časový nátlak a kreativita upadá. Při nízko-rozpočtové záležitosti vznikne přinejlepším to, že zvuk je otrok obrazu. A při Hollywoodské injekci financí se natočí velké množství prvoplánového (z velké části odpadního) zvuku, bez promyšlené vertikální zvukové montáže a charakteristiky. Kreativita tak začíná až u mixážního pultu, nedlouho před odevzdáním filmu. Tím vznikne ten „hluk“, jak jsem demonstroval ve třetí kapitole. Sám střihač může pomocí databank navrhnout místa a charakteristiku zvuku pro sekvence, které to vyžadují. Režiséři často tvrdí, že si dokážou představit finální podobu sekvence bez vyrovnaných skoků v dialogu, nasazených atmosfér, výbuchů aut atd. Takhle představená sekvence jim ale často vůbec nefunguje a dožadují se změn. Pokud je jim představena alespoň zhruba vyrovnaná scéna, scéna je hned bohatší a „zraní jednotlivých záběrů“ vyznívá mnohem přesněji. A najednou je vše v pořádku. Vycházím jak z vlastní zkušenosti, tak i z rozhovorů s praktiky střihu amerického filmu a seriálové tvorby. Stejně tak, je skvělé vytvořit náhled obrazové atmosféry (color grading). Barva je velice silný emocionální komponent. Především dnes, kdy obraz přichází často do střizny plochý (RED, DSLR), kvůli možnosti velkého dynamického rozpětí světelnosti a barev v postprodukcii. Ti kteří jsou schopni udělat zvukové a obrazové vizualizace, jsou mnohem úspěšnější a dostávají více kvalitnější práce.



Je tedy cíl ve výsledku zastoupit sám většinu, nebo všechny profese, jako v případě nezávislých tvůrců? Samozřejmě, že ne. Film je kolektivní dílo a profesionálové v každé své profesi pod jednotlivým vedením, dokáží několikanásobně obohatit výsledek. Dostat se projektům, které jsou tvůrci blízké hned po ukončení studia, je ale velice nepravděpodobné. Nikdo na něj venku nečeká s otevřenou náručí. Pokud ano, gratuluji – vyhrál jste lístek do továrny na čokoládu. Proto je potřeba si tyhle příležitosti vytvořit sám, ukázat co umím a nejlépe si vybudovat i publikum. Nikdy k tomu nebyla lepší doba než dnes. Umění je výzvou pro technologii a technologie inspirací pro umění (2) (John Lasseter). Do kontrastu tvrdím, že jeden originální nápad, je pro diváka mnohem působivější, než 30 standardních výbuchů od Michaela Baye.

Nejdříve jsem chtěl rozebírat nějaké české nepovedené akční příklady, ale nevidím k tomu už důvod. Neznám podmínky jejich vzniku, a hledat v nich chyby, by nic nevyřešilo. Mimochodem dobrý příklad české akční scény je „automobilová honička“ z filmu Kuky se vrací. Jan Svěrák je velice řemeslně zdatný tvůrce a animace mu dala velkou svobodu, kterou v akci využil. Nečekám od něj, že bude pobíhat po venku s DSLR kamerou a v After Effectech dělat hraný ekvivalent. To je úkol nastupující generace tvůrců. Experimenty s novou technologií probourávat finanční nedostatky za přispění kreativního přístupu v řešení problémů. Na internetu vzniklo mnoho kopií úspěšných Youtube tvůrců. Problém je právě v tom, že pouze kopírují, nejsou inovativní a často nemají smysl pro detail. Jak si internetoví tvůrci poradí s delší narací, to zanedlouho uvidíme. Protože jsem chtěl zůstat co nejvíc v akčním žánru, tak jsem se nezmiňoval například o úspěšném webovém seriálu The Bannen Way, který po prvním díle začala financovat společnost Sony. Ten je nyní k dispozici i v podobě celovečerního filmu. Stříhač Zack Arnold se díky tomuto filmu dostal k práci na „áčkovém“ americkém seriálu Burn Notice, kam přinesl i svoji rukopisnou montáž.

Tato práce obsahuje jen část z věcí, které jsem se při analýze a studiu různých materiálů naučil. Při možnostech technologie a dostupnosti výukových materiálů, se lze už vymlouvat jen na nedostatek vlastní iniciativy a kreativity. Pokud tyto kvality tvůrce má, je v dnes mnohem jednodušší svoji tvorbu distribuovat přímo k lidem. A to bez nutnosti přeplacených prostředníků, kteří se snaží zuby nehty prosadit zřůdnosti jako SOPA-PIPA, ACTA, aby se jim dostalo maximálního profitu, monopolu a cenzury. Jsem velice zvědavý, kam se tohle nové médium bude vyvíjet dál. A jak ho sám dokážu využít.

## **Použitá literatura, internetové odkazy**

### **Literatura:**

Valušiak, Josef. Základy stříhové skladby. 2005, třetí edice, Nakladatelství AMU, ISBN 80-7331-039-2

Reisz, Karel, Millar, Gavin. The technique of film editing, 2010, second edition, Focal Press, ISBN 798-0-240-52185-5

Arijon, Daniel. Grammar of the Film Language, 1976, Samuel French Trade, ISBN 1-879505-07-X

Murch, Walter. In the blink of an eye, 1995, second edition, Silman-James Press, ISBN 1-879505-62-2

### **Internetové odkazy:**

[http://transom.org/?page\\_id=7006](http://transom.org/?page_id=7006)

<http://www.filmsound.org/murch/murch.htm>

<http://designingsound.org>

<http://www.filmsound.org>

<http://www.wikipedia.org>

<http://www.youtube.com>

<http://scruffythinking.com>

<http://prolost.com/>

<http://www.wrightonfilm.com>

<http://boxofficemojo.com>

### **citace:**

1 – (odkaz na Obrázek v původním znění): [http://transom.org/?page\\_id=7006](http://transom.org/?page_id=7006)

2 – [http://www.brainyquote.com/quotes/authors/j/john\\_lasseter.html](http://www.brainyquote.com/quotes/authors/j/john_lasseter.html)

**Obrázky v práci sejmuty z filmů a audiovizuálních děl:**

Once Upon a Time in the West - Sergio Leone, Wild Bunch - Sam Peckinpah, You Only Live Twice - Lewis Gilbert, Raiders of the Lost Ark - Steven Spielberg, Rambo: First Blood Part II - George P. Cosmatos, Commando - Mark L. Lester, Total Recall - Paul Verhoeven, Terminator 2: Judgment Day - James Cameron, Bourne Ultimatum - Paul Greengrass, Quantum of Solace - Marc Forster, Kill Switch - Jeff King, Dokument - Ultimate Fights from the Movies, Looses - Ryan Connolly, Bullitt - Peter Yates, Bad Boys - Michael Bay, Hire: The Hostage - John Woo, Hard-Boiled - John Woo, Matrix - Lana Wachowski, Andy Wachowski, Saving Private Ryan - Steven Spielberg, Desperado - Robert Rodriguez, El Mariachi - Robert Rodriguez, Crank - Mark Neveldine, Brian Taylor, A Symphony of Violence - Freddie Wong, Brandon Laatsch.