

# **POJMY FILMOVÉ TEORIE 1**

Petr Szczepanik

# Současný stav filmové teorie: konec Grand Theory, post-teorie, teorie středního dosahu a neo-teorie

- Post-teorie, teorie středního dosahu a neoteorie
- David Bordwell, Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory. In: D. Bordwell – Noël Carroll (eds.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison, WI: U of Wisconsin Press 1996, s. 3–36.
- Francesco Casetti, Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects. *Cinémas* 17, , 2007, č. 2-3, s. 33–44.

# Médium jako aparát-dispozitiv

- Z etymologického hlediska bychom mohli významové stopy termínu dispozitiv rozdělit do několika skupin:
- 1) prostorové uspořádání, rozmístění dle určitého plánu;
- 2) náchylnost, inklinace, předpoklady;
- 3) situovanost na konkrétní (vhodné) místo;
- 4) vojenská sestava;
- 5) právní nařízení.
- Pokusíme-li se přijmout všechny roviny souběžně, dostaneme spojení rozčleněného prostoru, disciplinující moci a určité programované pozice.

# Jean-Louis Baudry

- *appareil de base* = soubor primárně technických podmínek záznamu a reprodukce a jejich ideologických účinků
- *dispositif* = psychologické a sociální podmínky filmové recepce, přesněji subjektivá pozice diváka v rámci uspořádání prostoru recepce a vzhledem k reprodukovanému obrazu a zvuku

# Michel Foucault

- Foucaultův dispozitiv je historickou formací vědění, moci a subjektivity, organizovanou čtyřmi vzájemně propletenými liniemi či režimy (proměnnými): viditelnosti (linie světla), vypovídání, moci (linie vztahů sil) a subjektivace.
- Linie **subjektivace** určují, co to v daném dispozitivu znamená “vlastní já” nebo identita skupiny.
- Linie **vypovídání** určují, co je možné v daném dispozitivu říkat, definují režim výpovědí v oblastech jako věda, literární žánry, právo, patologická anatomie atd.
- Linie **viditelného** jsou režimy „světla“ (= režim vyjevování, který umožňuje, aby v daném dispozitivu vůbec mohly být dané jevy a objekty poznávány a popisovány), které oddělují viditelné od neviditelného, zamlžené od průzračného a nechávají tak před naším vnímáním vyvstávat či mizet konkrétní objekty.
- Režimy viditelnosti lze proto chápat jako architektonické struktury - nikoli v jejich kamenné materialitě, nýbrž v tom, jak zavádějí rozvržení světlých a tmavých míst.

# Benthamův Panoptikon jako příklad disciplinárního dispozitivu

- Panoptikon = architektura vězení, „světelná forma“, která zaplavuje obvodové cely světlem, avšak centrální věž ponechává ztemněnou, oddělujíc tak vězně, kteří jsou viděni, aniž mohou vidět, od pozorovatele, který vidí vše, aniž by mohl být viděn

# Pluralizace a historizace dispozitivu

- Významným činitelem této pluralizace a otevírání je také hybridizace mediální kultury. Žijeme nepochybně vždy v několika na sebe navrstvených dispozitivových formacích současně, přičemž v místech jejich průniků mohou vznikat dispozitivy nové. Podle německého kulturního historika televize Knuta Hickethiera, jenž se explicitně hlásí k Foucaultovu a Deleuzovu odkazu a ve své koncepci “dějin vidění” adaptuje pojem dispozitivu, lze tuto tendenci chápat jako “neustálé osvobozování se diváka od přejatých dispozitivových donucení a ze strany médií jako snahu vytvářet stále nové dispozitivy organizující diváckou percepci” [Hickethier, 1999: 193].
- Pojem dispozitivu umožňuje postihnout struktury komunikace a percepce skryté za jednotlivými mediálními texty, ale to neznamena, že tyto struktury mají neměnnou a vnitřně jednotnou povahu. Podle Hickethiera dochází k transformačním interakcím mezi apriorním režimem a aktuálním kontextem recepce, mezi médiem a konkrétním mediálním textem. “Dispozitiv jako rámec pro percepci [...] nemůže být pojímán jako struktura, jež bezpodmínečně determinuje jedince. Subjekty mají na dispozitiv určitý vliv: jako producenti a mediální produkty, jako jedinci podílející se na diskurzech médií a o médiích; a především jako diváci prostřednictvím svých diváckých návyků” [Hickethier, 1995: 181].

# Příklady historie mediálních dispozitivů

- ZIELINSKI, Siegfried (1999): *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- ZIELINSKI, Siegfried (1994): Historic Modes of the Audiovisual Apparatus. In: *Iris*, č. 17, s. 7-24.
- HICKETHIER, Knut (2004): O dějinách televize jako dějinách sledování: příklad Německa. Předběžné úvahy. In: Szczepanik, Petr (ed.): *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann a synové, s. 485-500.
- HICKETHIER, Knut (1997): Film und Fernsehen als Mediendispositive in der Geschichte. In: Knut Hickethier - Eggo Müller - Rainer Rother (eds.): *Der Film in der Geschichte*. Berlin: Sigma, s. 63-73.
- AUMONT, Jacques (1989): *L'OEil interminable. Cinéma et Peinture*. Paris: Séguier.
- KESSLER, Frank (2003): La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire. *Cinémas 14*, č. 1, s. 21-34.



# Archeologie médií:

William Uricchio, Thomas Elsaesser, Siegfried Zielinski,  
Wolfgang Ernst ad.

- hlavní inspirační zdroj: „archeologie vědění“ Michela Foucaulta
- zjednodušeně: dějiny mediálních aparátů/dispozitivů
- orientace na hardware a materialitu médií
- diskontinuity (kritika počátků a genealogií)
- exkavace potlačených diskursů a forem
- diskurzivní konstrukty
- možné budoucnosti

# Rick Altman: „krizové historiografie“ (*crisis historiography*):

- redefinice identity
- neúplná funkční ekvivalence (*functional near-equivalence*)
- jurisdikční boj

# Evoluční modely - André Gaudreault

3 fáze vývoje média:

- *objevení se (apparition)* technologického postupu; nová technologie, která je zatím pouhým „kryptomédiem“ (specifičnost média je ještě v peřinkách, skrytá, kryptická, jakoby neodhalená).
- *emergence (émergence)* dispozitivu prostřednictvím ustavení procedur;
- *nastoupení (avènement)* mediální instituce.

dvojí zrození média:

- *Integrační zrození média, emergence „protomédia“ (mezi 1. a 2. fází)*
- *Diferenční zrození média (mezi 2. a 3. fází):*

# Douglas Gomery

- *invention*: vynález
- *innovation*: adaptace vynálezu pro praktické použití, jeho uvedení vynálezu na trh a jeho zdokonalování
- *diffusion*: všeobecné rozšíření inovace jako nového standardu

# Brian Winston

- První transformace: *ideation*: technická idea
- Druhá transformace: *supervening social necessities* (dodatečné společenské síly)
- Třetí transformace: *technological performance*
- *Accelerators*
- *Law of suppression of radical potential* (= působení zákona potlačení radikálního potenciálu)

# Schematická klasifikace vztahů mezi médii:

- hypermedialita: síťová propojenost
- transmedialita: přenosy mezi médii
- multimedialita: juxtapozice
- mixed-media: kombinace
- intermedialita: nedělitelné fúze

# Alternativní koncepty pro intermediální vztahy:

- *Medienverbund* – svazek, řetězec či síť médií; Média jsou v rámci tohoto svazku vzájemně propojena a soustředěna kolem určitého společného centra, např. městského celku, průmyslového podniku nebo jiné instituce, přičemž slouží jako vzájemně se doplňující nástroje široké a efektivní multimedialní strategie, v níž plní různé funkce při různých příležitostech a v různých momentech (Thomas Elsaesser, Vinzenz Hediger).
- *Media convergence* – konvergence různých médií do jednoho komplexu na úrovni technologie, obsahů a ekonomiky: např. k. TV a internetu (mj. díky digitalizaci obsahů, které pak mohou putovat z jednoho média do druhého); nebo: vznik multimedialních koncernů propojujících a koordinujících různé obory mediálního průmyslu (Ann Friedbergová).
- *Media synergy* – je vzájemně prospěšná součinnost mezi jednotlivými odvětvími zábavního průmyslu, a to jednak ve smyslu průmyslové organizace založené na koncentraci dříve samostatných odvětví a podniků, jednak a především ve smyslu vzájemné marketingové podpory (*cross-promotion*), jejímž prostřednictvím se recipročně stimuluje např. návštěvnost filmů, prodej gramodesek a poslechovost rozhlasu. Význam synergie není možné hodnotit pouze na základě tržeb a tvrdit například, že tato obchodní strategie je úspěšná jen tehdy, pokud se nosiče s filmovou hudbou prodávají lépe než ostatní nahrávky. Kromě vzájemné marketingové podpory zde totiž hrají klíčovou roli také ekonomické principy „úspor z rozsahu“ (*economies of scale*), konkrétně snížení nákladů prostřednictvím efektivního managementu zdrojů jejich sdílením a opakovaným zužitkováním, a za druhé rozložení finančních rizik pomocí tvorby mnohonásobných center výnosů (Jeff Smith).

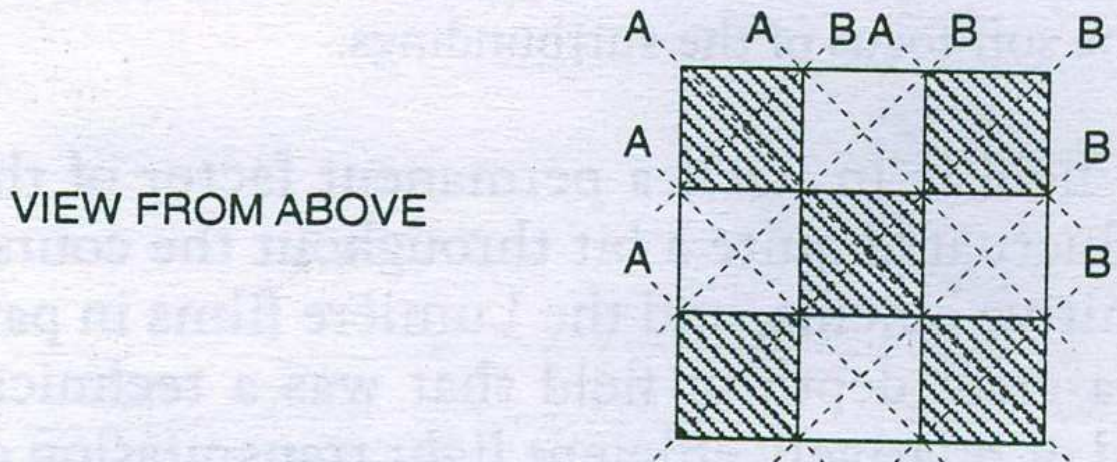
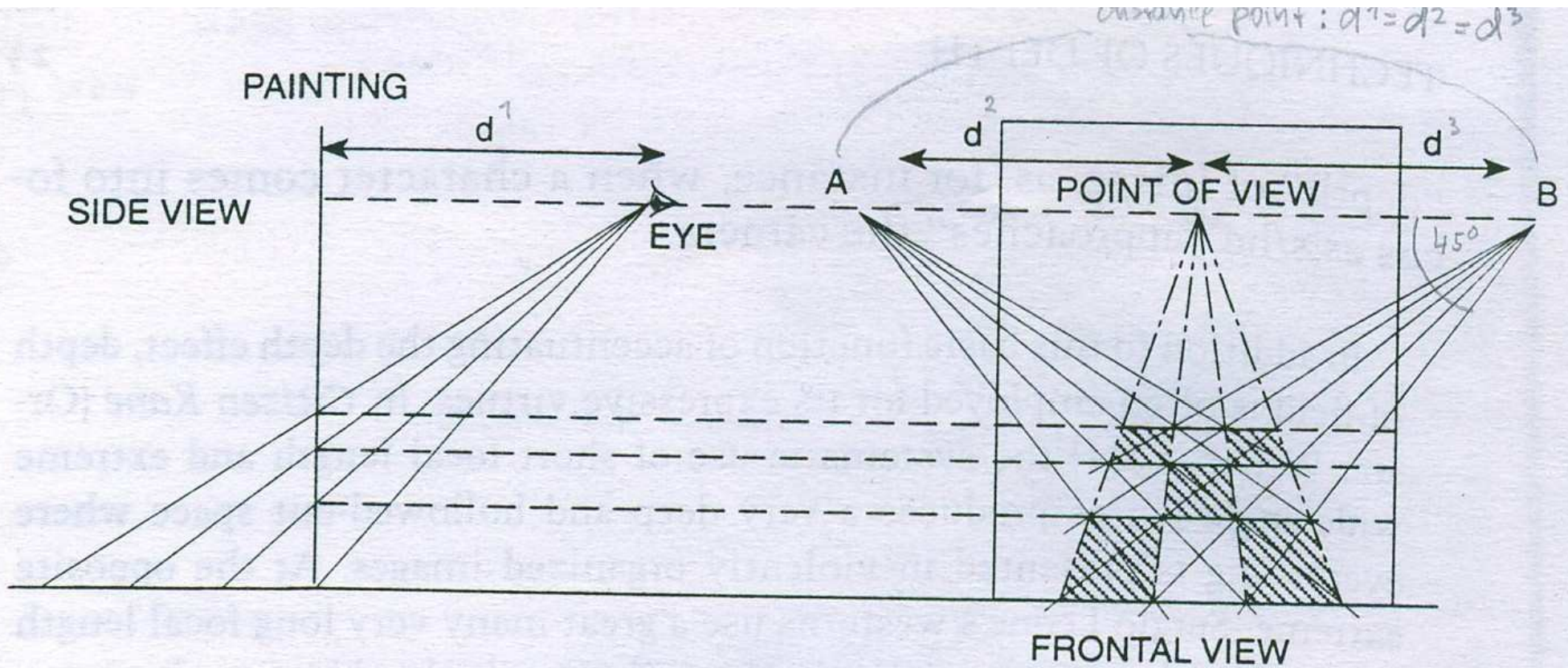
# Ekonomické termíny pro vztahy mezi médii

- *Merchandising* je marketingová strategie používající název či jednotlivé prvky filmu k prodeji jiných výrobků, často zcela odlišného druhu.
- *Franchising* – nové komerční využití duševního vlastnictví, např. postav, scénografie, melodií či obrazů z filmu, které se stanou součástí řady dalších, navazujících produktů (filmů, televizních seriálů, hudebních nahrávek, počítačových her atd.); termín *franchise* se užívá i pro označení druhotných formátů téhož filmu (na DVD, v kabelové TV atd.) nebo jeho verzí (novelizace) a pokračování (*sequely*).
- *Ancillary markets* umožňují druhotnou exploitaci filmu: do 50. letech hlavně v zahraničních kinech, dnes – dle harmonogramu vykalkulovaného na maximalizaci zisku – především v televizních okruzích různého druhu, na nosičích pro domácí konzumpci a případně na internetu (pozn. red.).
- *Tie-in* sdružená propagační kampaň; forma reklamy, pomocí níž dvě společnosti z různých odvětví koordinují své propagační kampaně, a proto tento formát reklamy propaguje současně dva produkty (např. dlouholetá spolupráce společností Disney a McDonald).
- Další: *cross-media programming, cross-promotion, cross-selling, ...*



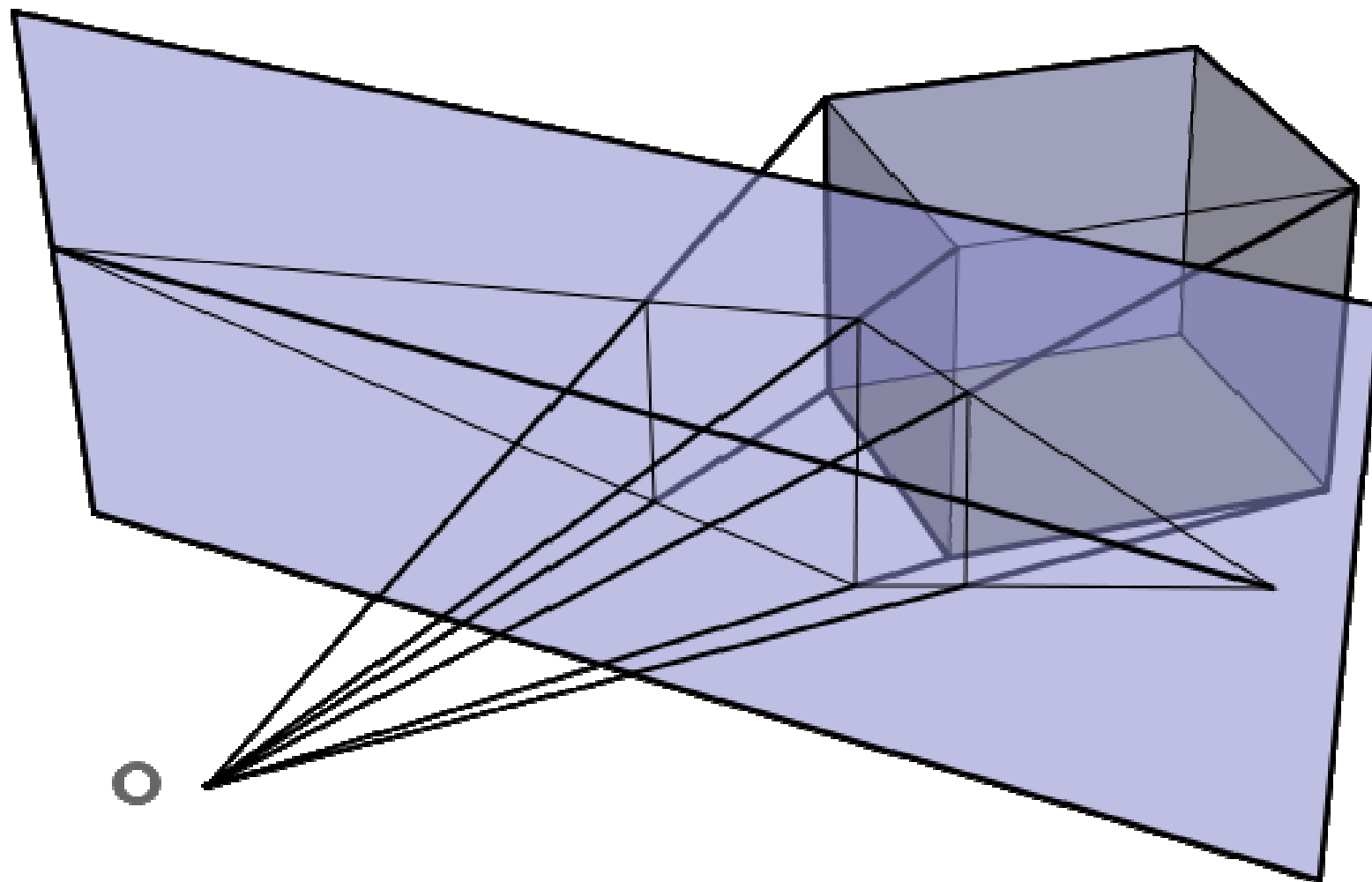
# Prostor filmu a kinematografického dispozitivu

# Perspektiva artificialis

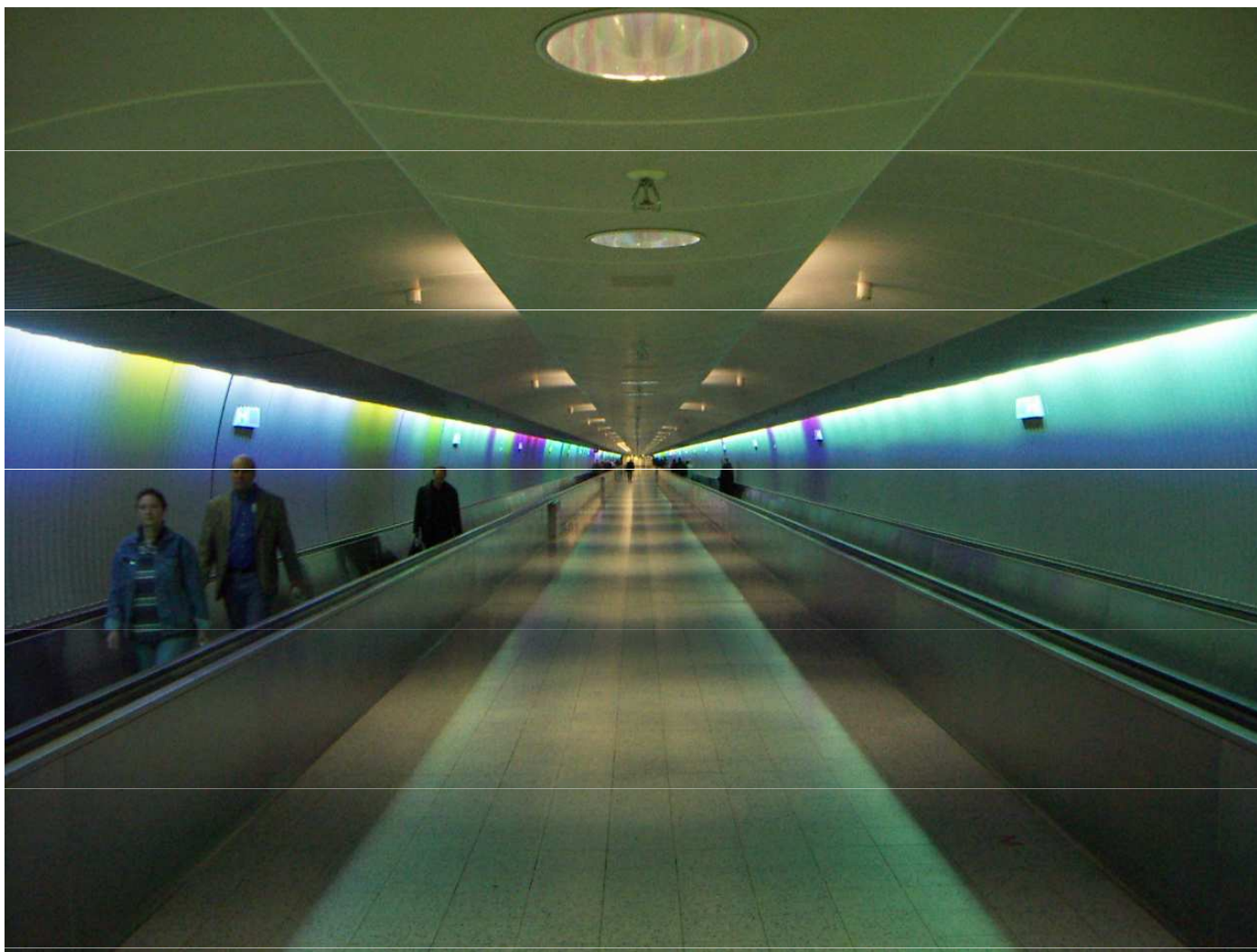


f  
600wile

Vizuální pyramida paprsků odražených od okrajů povrchů objektu a sbíhajících se v oku prochází plochou obrazu.



# úběžník



# typologie filmového prostoru dle Bordwella (*Narration in the Fiction Film*):

- čistě vizuální prostor (abstraktní)
- scénografický prostor (scenographic space) – je tvořen 3 typy vodítek:
  - prostor záběru (shot space)
  - editing space, intershot space
  - zvukový prostor (sonic space)

# Typologie filmového prostoru podle André Gardiese (*L'espace au cinéma* /Paris 1993/)

- 1.kinematografický prostor
- 2.diegetický prostor:
- 3.prostor narace
- 4.prostor recipienta

# Prostor diegeze

- Etienne Souriau: La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie (*Revue internationale du cinéma*, 1951, č. 7/8, s. 233)
- Filmový prostor je stejnorodý a dynamický (x divadelní) → „Existují dva druhy prostoru: 1. prostor ekranový, proporce světla a stínů, konfigurace vzniklé podle daných formálních dispozic, kompozice založené na rovných nebo zakřivených liniích, viditelné tvary; 2) diegetický prostor, prostor konstituovaný příjemcovou myslí (byť prvotně předpokládanou a konstruovanou autorem scénáře), v němž se odehrávají všechny prezentované události, ve které se pohybují postavy.“ Na základě bezprostředně vnímaného prostoru na plátně si divák představuje určitý fikční svět. Étienne Souriau diegezi charakterizoval jako “vše, co náleží k pochopitelnosti vyprávěného příběhu ve světě nabízeném či předpokládaném fikcí” (É. Souriau: *L'Univers filmique*. Paris 1953, s. 7.), tedy vše, co fikce implikuje, že se děje v jejím světě, vše, co do tohoto světa náleží.

# Gardies: místo x prostor

- Gardies ve své knize o filmovém prostoru rozlišuje mezi **místem**, jež je určitým fragmentem prostoru, a (diegetickým) **prostorem** jako celkem, systémem jednotlivých míst. Prostor se má k místu jako virtuální k aktuálnímu - zatímco místo je nositelem vlastností prostoru, prostor je latentní a nematerializovaný.
- Opozici místa a prostoru přitom můžeme chápat ve smyslu sémiologické opozice *parole a langue*. Virtuálně přítomný prostor je artikulován a aktualizován jednotlivými místy, které dostávají významy na základě vzájemných odlišností. Prostor je tedy **systémem** míst;
- Místo je kontinuálním celkem, vyplněné objekty, má status textu či výpovědi vzhledem ke skrytému řádu-prostoru
- Diegetický svět vyplňují místa, která se vzájemně spojují a diferencují a reprezentují prostor jakožto jeho vnímatelné materializace (→ percepční aktivita diváka); sám prostor je ve filmu viditelně nepřítomný – jeho zkonstruování umožňuje až dívající se subjekt: mj. s pomocí hypotéz o mimoobrazovém poli, o vztazích mezi obrazem a zvukem, funkci prostoru ve vyprávění (→ kognitivní aktivita diváka); je to systém, který je teprve třeba vybudovat.



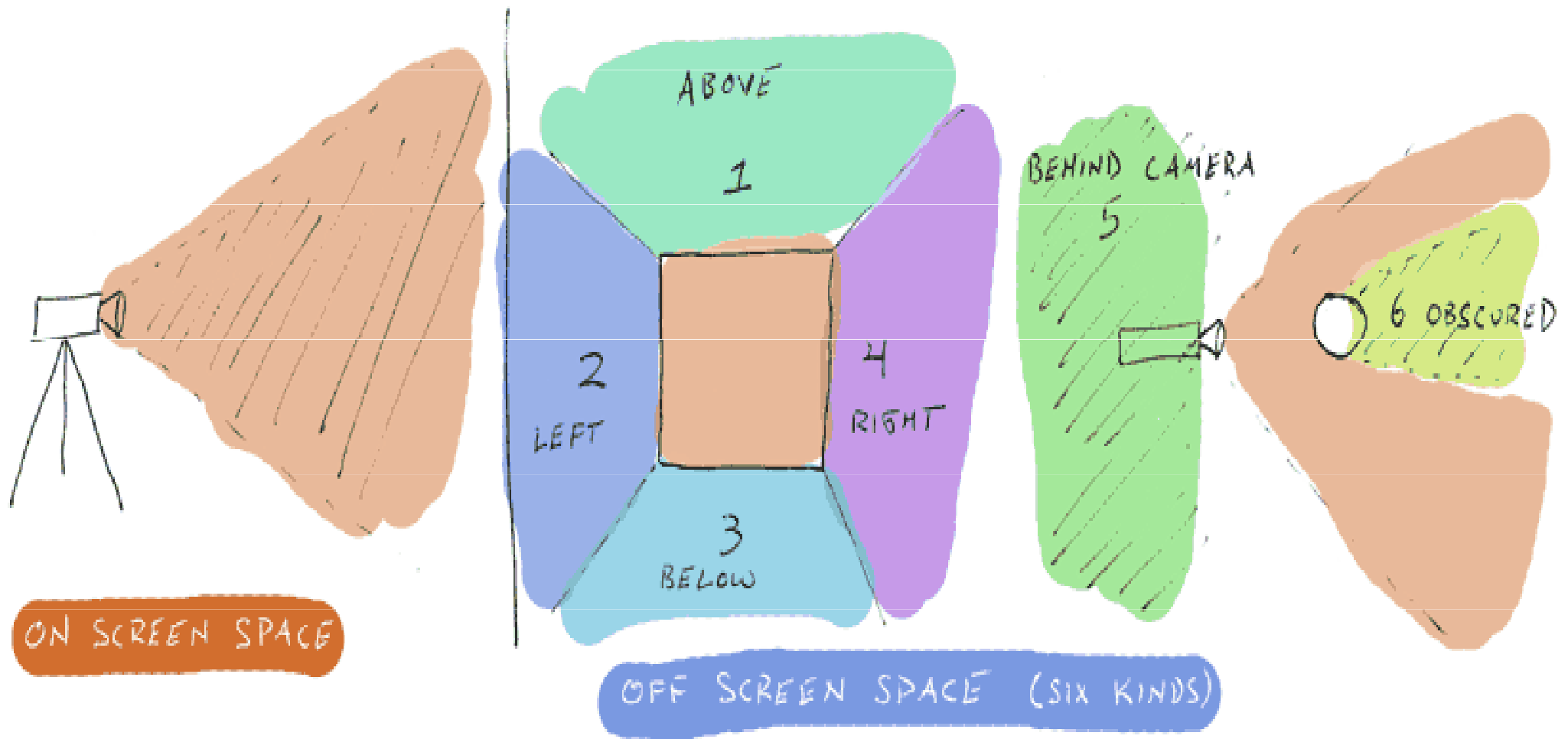
# Diegetický prostor a narace

- Diegetický prostor je konstruktem imaginativně zformovaným divákem na základě **zpracování dat poskytnutých „místy“** (nikoli pouhá suma topologických informací, ale kognitivní zpracování) → operace nastolení kontinuity, přičemž tato kontinuita diegetického prostoru nemusí být vždy totožná s kontinuitou fyzikálně vnímaného prostorového kontinua; hypotéza o analogičnosti diegetického prostoru a reálného prostoru.
- **Bordwell** → prostor diegeze implikuje vztah mezi prostorem a vyprávěním, kde narace je hlavním činitelem kontinuity → prostor může být zcela podřízen vyprávění (prostorové konstrukce s kompoziční a realistickou motivací), ale může od něj také osvobozovat (umělecká motivace);

# Mimoobrazové pole (off-screen space, hors-champ)

- vždy implikované rámováním filmového obrazu
- ALE: aktivizované jen za určitých okolností
- Noël Burch: Nana, or the Two Kinds of Space (in: *Theory of Film Practice*. Princeton 1970)
- **Burch: 3 způsoby, jak může být evokováno mimoobrazové pole:**
  1. **komunikace** mezi polem záběru a mimozáběrovým polem (příchody a odchody postav ze záběru, **prázdný záběr** „čekající“ na zaplnění)
  2. **pohled postavy mimo záběr** (na nějaké místo, předmět, nebo jinou osobu; typicky figura záběr-protizáběr používaná především při dialozích)
  3. rámování postavy takovým způsobem, že **nějaká část jejího těla vyčnívá ven ze záběru**

# Burch: druhy mimoobrazového pole



# **Livio Belloï:** speciální číslo časopisu *Revue belge du cinéma* (1992) nazvané „Poétique du hors-champ“ (Poetika mimoobrazového pole)

- **Belloï:** Vztah mezi vnitřkem a vnějškem: režim stopy, adresy a přechodu (*passage*):
  - 1) **Režim stopy** je příkladem situace, kdy se Vnějšek zapisuje do Vnitřku, konkretizuje se v něm. Může se jednat o **stopy** zanechané mimoobrazovým polem v záběru (např. stíny coby znak přítomnosti-absence), o **odrazy** (odrazy v zrcadle, v okně atp.) či o **zvuky** (o těch viz níže) z mimoobrazového pole (a to už i v němém filmu - odvozované např. z pohledů postav mimo rámeček záběru).
  - 2) **Režim adresy** je příkladem situace, kdy viděné označuje neviděné, kdy je v záběru určitý sémantický pohyb z Vnitřku do Vnějšku. Klasickou figurou tohoto typu je **pohled off**, označující „nekompletnost obrazového pole, jeho otevření směrem k jiné dimenzi“, garantující „průchodnost záběru“.
  - 3) **Režim přechodu:** operuje v přechodové zóně mezi Vnitřkem a Vnějškem, pracuje spíše “s okraji záběru než s jeho ikonickým obsahem”: **odrámování** (synekdocha: např. osoba jen z části ukázaná v záběru), **vcházení a vycházení** ze záběru.

**Belloï:** pokus uchopit celé dějiny filmu z hlediska měnícího se způsob práce s mimoobr. polem:

1. Raný film: období „vnitřku“: neexistuje mimoobr. pole v pravém slova smyslu. Obraz je dostředivý, uzavřený.
2. Klasický němý film: mezi „vnitřkem“ a „vnějškem“: mimoobrazové pole je pojímáno jako homogenní, spojité a kontinuální.
3. Klasický film po nástupu zvuku: odstředivý prostor, expanze prostoru vlivem zvuku
4. Modernistický film 60.-80. let: *hors-cadre*, mimoobrazové pole natáčení

# klasický x moderní prostor

Klasická kompozice prostoru obrazu dle Bordwella:

- centrální kompozice, vzpřímená postava jako základní měřítko a standard rámování, obličej v horní části obrazu, temena hlav na stejné rovině s horizontem; privilegovaná zóna obr. ve tvaru „T“ (horizontální horní třetina + vertikální střední třetina), u VC – nižší polovina obr.; lidská těla: centrum narace i obraz. zájmu;
- tabu okrajového rámování, rozříznutých postav, frontálních pohledů; čím bližší záběr, tím větší požadavek středovosti;
- udržování centrality: pomocí přerámování, tzv. frame cut (střih v momentě překročení hranice mezi 2 záběry) – nejsnazší typ match on action cut, posiluje centrální zónu obr. a okrajová zóna je jen mostem k další středové kompozici; prázdné místo v obr. je rezervováno pro příchod další postavy;
- frontalita: narativní akce je tu pro diváka – tvář: frontálně + 3/4 + profil; tělo: frontálně + 3/4; tabu zády otočených aktivních figur, ale i úplné frontality;

# Pascal Bonitzer: antiklasický off-screen space

- je vůči on-screen heterogenní, je to prostor produkce, jejíž stopy film systematicky zakrývá; prostor práce *écriture*, filmové techniky (= *out-of-frame*, *hors-cadre*), odkazuje přímo k okénku jako artefaktu film. produkce, ne k obrazovému prostoru plátna;
- př.: prostor voice-off komentáře u dokumentu – neptáme se po mluvčím, místě a čase, v němž zní hlas, je to absolutní jinde, prostor „Jiného“ – M. Durasová: pluralita hlasů;
- prostor natáčení, jenž je v některých filmech ukázán jako to, co doopravdy obklopuje prostor záběru → mimoobrazová scéna natáčení záběru.
- Poukázat na *hors-cadre* lze v podstatě všemi výše už zmiňovanými způsoby poukazování na *hors-champ* - terminologií Livia Belloiho to lze dělat pomocí stopy “padající” do záběru z prostoru kolem něj (např. stín kameramana, odraz štábu v zrcadle, zvuk štábu off), adresování směřujícího ze záběru ven (např. pohledy ze záběru, postava v záběru hovořící s režisérem mimo obraz) a v rámci režimu přechodu (např. ruka kameramana v záběru, subjektivní kamera odkazující nějak zvláštním způsobem pohybu ke kameramanovi).

# Výzkumy rané kinematografie

- Tom Gunning a André Gaudreault: rozlišení dvou systémů reprezentace, které se v raném období střetávaly: první, typický pro první období rané kinematografie, označili ejzenštejnovským termínem „kinematografie atrakcí“ (Gunning), případně jako „systém monstrativních atrakcí“ (Gaudreault) a druhý, jenž již směřoval ke klasickému filmu, jako „systém narativní integrace“ (Gaudreault – Gunning, 1989).
- Označení „monstrativní“ vychází z Gaudreaultova rozlišení mezi „narací“ a „monstrací“, přičemž druhý termín odkazuje ke specifické formě elementární narativity raných jednozáběrových filmů, které spíše „ukazují“, než aby strukturovaně vyprávěly (srov. Gaudreault, 1984).
- Gaudreault s Gunningem vymezují dominanci těchto dvou módů v rámci období 1895–1915 tak, že režim atrakcí převládal do roku 1908, zatímco režim narativní integrace v letech 1908–1914



# Krátký výběr z literatury:

- ELSAESSER, Thomas – BARKER, Adam (eds.) (1992): *Early Cinema. Space – Frame – Narrative* [1990]. London: British Film Institute.
- GUNNING, Tom (2001): Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda. *Illuminace* 13, č. 2, s. 51–57.
- GAUDREAULT, André (1984): Narration et monstration au cinéma. *Hors Cadre* 2, avril. Paris: Université de Paris VIII, s. 87–98.
- GAUDREAULT, André – GUNNING, Tom (1989): Le Cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma? In: Jacques AUMONT – André GAUDREAULT – Michel MARIE (eds.): *L'Histoire du cinéma: nouvelles approches*. Paris: Publications de la Sorbonne, s. 49–63.
- BURCH, Noël (1984): Un mode de représentation primitif? *Iris* 2, č. 1, s. 112–123.

# VÝZKUMY PROSTORU V RANÉ KINEMATOGRAFII

- **Noël Burch:** „Primitive Mode of Representation?“ [PMR] (In: *Early Cinema..*) → v protikladu k institucionálnímu modu reprezentace (IMR)
- před 1908, soběstačnost tableaux, a to i v případě vícezáběrových filmů → každý záběr zůstává neměnně rámován a bez určitějšího časoprostorového vztahu k ostatním záběrům
- horizontální a frontální postavení kamery, jehož důsledkem je přetrvávající distance vůči filmovanému
- udržování celkových záběrů
- centrifugalita, odstředivost → povrch celého obrazu je „rovnoprávný“, není kompozičně hierarchizován na důležitější a méně důležité zóny, chybí mu významové centrum (proto může dnes působit nečitelně: „co vlastně daný záběr znázorňuje?“)
- + tyto rysy společně s působením raných kin a komentátora vyvolávají v divákovi zkušenost „primitivní externality“, pocit, že je vně filmového prostoru
- privilegování prostoru záběru a jeho nezávislost na prostoru montážním
- X IMR: uzavřený fikční svět, do nějž je publikum imaginativně vtaženo konstruovaný ze sekvencí proměnlivých záběrů. Jež přesto vyvolávají dojem kontinuity hlavní postavy v centru pozornosti, identifikace.

# Narativizace prostoru

- Stephen Heath: *Narrative Space* (1976)
- proces narativizace jako transformace prostoru v „místo akce“ → aktivizace diváka tím, že mu jsou vnucována různá hlediska, která nicméně díky různým postupům návaznosti udržují kontinuitu prostoru; divák je navzdory své statické pozici v kině mentálně stále v pohybu: je vpleten do sítě prostorových závislostí.

# Narativizace prostoru dle Burche

- od 1902: instance vnědiegetického narátora (komentář / titulky) → artikulace 2. úrovně narace (narration); od 1904: začínají snahy o eliminaci → první relativně spojitě typy časoprostorových spojení sousedících záběrů (hl. honičky);
- od 1908: obrat k měšťanskému, buržoaznímu publiku a adaptacím literárních předloh z oblasti buržoazní kultury → postupná cesta ke kontinuální montáži, kterou si vynutily mnohem složitější syžety;

# Sutura [šev]

- myšlenka poprvé formulovaná Lacanovým studentem Jacquesem-Alain Millerem za účelem popisu vztahu subjektu k řetězci vlastního diskurzu, produkce subjektu v jazyku.
- **Jean Pierre Oudart** – aplikoval pojem na film (soustředil se na filmy R. Bressona) (La suture, 1969)
- Označení vztahu subjektu-diváka a řetězce filmového diskurzu; různé pozice dané divákovi ve vztahu k vnitrozáběrovému a mimozáběrovému prostoru; pohyb subjektu v řetězci signifikantů
- smysl pojmu: opožděná konstituce významu záběru, subjekt nepřítomný v obraze, suplementarita + skrývání práce kinem. kódu
- struktura záběr/protizáběr diváka situuje do pozice, jež umožňuje činit film koherentním a jeho konstituovat jako subjekt.
- Filmový záběr je založen na suplementární logice: Nepřítomný zastupuje to, co chybí záběru, aby bylo dosaženo významu, čili chybějící druhý záběr. V rámci systému závisí význam záběru na záběru následujícím, čili význam záběru je dán retrospektivně, nesetkává se se záběrem přítomným na plátně, nýbrž pouze se záběrem uloženým v divákově paměti.

# vznik kina narativní integrace dle Gunninga:

- 1907 – 1913: postupný nástup vnitrotextové narativizace; proces narativizace prostoru, uzavírání diegeze, redukce prostoru na místa akce;
- jednotlivé prostorové segmenty ztrácejí svou autonomii a soběstačnost a konstituují prostorové kontinuum determinované logikou filmového vyprávění.
- Vizuální atrakce se stává druhotným prvkem vzhledem ke kauzalitě a kontinuitě rozvíjené akce; ALE do té doby: vyprávění jen záminkou pro demonstrování vizuálních atrakcí; scénář = pouhá nit spojující „efekty“, záminka pro inscenování triků, tableaux.
- rané Griffithovy filmy se situují na hranici PMR a IMR (dle Burcha), mezi kinem atrakcí a kinem narativní integrace (dle Gunninga) → jako přechodné, transgresivní, vnitřně protikladné.

## **Kristin Thompson:** Classical Narrative Space and the Spectator's Attention (In: *The Classical Hollywood Cinema*).

- jak inscenování akce, dekorace, hloubka pole, svícení a pohyb kamery krok po kroku přizpůsobovaly prostor narativním požadavkům a vtahovaly diváka dovnitř diegetického prostoru → zrod klasického stylu prezentujícího kauzálně důležité části prostoru a času.
- **raný film** → divák hledící napříč prázdnem na vzdálenou akci v odděleném prostoru zformovaném do krabicovitého tvaru bez 3D pozadí → diváková relace vůči prostoru záběru byla řízena rámováním v celcích a plochostí + šíří tohoto prostoru → vznik zřetelné mezery mezi implikovaným divákem a viditelným objektem → přední zóny prostoru mizanscény obvykle zůstávají prázdné (i v davových scénách) nebo se postavy objevují v popředí jen krátce (při diagonálním pohybu během honiček apod., kdy přijdou zezadu a odejdou kolem kamery)
- **klasický film** → během transformačního procesu 1909–1916 odstranil prázdné popředí oddělující diváka a akci → diváková pozice na samém kraji prostoru herecké akce; díky novým stylovým postupům – inscenace akce do hloubky (popředí/pozadí), změny ve scénografii, směrové svícení – se prostor za postavami prohloubil, akce se přiblížila, prostor expandoval navenek mimo rám → proto se hranice narativního prostoru staly nepostřehnutelnými (podobně jako stříhové spoje v kontinuálním střihu); k implikaci mimoobrazového prostoru přispěly častější analytické prostřihy ukazující jen části celkového prostoru

# Prostor a spacializace v elektronických médiích

- SOBCHACK, Vivian (1994): *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic „Presence“*. In: *Materialities of Communication*. Eds. Hans Ulrich Gumprecht & K. Ludwig Pfeiffer. Stanford: Stanford University Press, s. 83-106.
- JAMESON, Fredric (1995): *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*. Bloomington - Indianapolis: Indiana University Press.
- CUBITT, Sean (2004): *The Cinema Effect*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- LAKOFF, George & JOHNSON, Mark (1988): *Metafory w naszym życiu*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy; přel. Tomasz P. Krzeszowski (*Metaphors We Live By*, 1980).
- FLUSSER, Vilém (2001): *Do univerza technických obrazů*. Praha: OSVU; přel. Jiří Fiala (*Ins Univerzum der technischen Bilder*, 1985).
- FLUSSER, Vilém (1994): *Za filosofii fotografie*. Hynek, Praha.
- WELSCH, Wolfgang (1997): *Umění rajské zahrady? Úvahy o světě elektronických médií - a jiných světech*. *Iluminace* 9, č. 3, s. 89-106; přel. Yveta Blovká (*Künstliche Paradiese? Betrachtungen zur Welt der elektronischen Medien - und anderen Welten*. In: *Grenzgänge der Ästhetik*, 1996).
- BOLTER, David J. (1984): *Turing's Man. Western Culture in the Computer Age*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.



# pohyb a čas v malířství, fotografii a ve filmu

- LESSING, Gotthold Ephraim Lessin (1960): *Laokoon čili o hranicích malířství a poesie*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění; přel. Alois Otoupalík (Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie, 1766).
- BELLOUR, Raymond (1991): The Film Stilled. *Unspeakable Images. Camera Obscura* č. 24 Eds. R. Bellour & L. Lyon, s. 98-123; přel. Alison Rowe & Elisabeth Lyon (L'interruption, l'instant, 1987).
- AUMONT, Jacques (2005): *Obraz*. Praha: AMU (*L'Image*, 1990).
- DELEUZE, Gilles (2000): *Film 1. Obraz - pohyb*. Praha: Národní filmový archiv; přel. Jiří Dědeček - Přemysl Maydl (*Cinéma 1. L'Image-mouvement*, 1983).

# typy „okamžiku“

- Výsadní (privileged) okamžik - klasický okamžik antické pózy (socha koně v poklusu).
- Libovolný (ordinary) okamžik - moderní okamžik momentky, okénka filmového pásu sloužícího iluzi pohybu nebo řada snímků chronofotografické pušky.
- Moderní, filmová verze výsadního okamžiku - rozhodující okamžik vybraný ze série okamžiků libovolných („patetický“ okamžik Ejzenštejnův, zastavený obraz Godarda) - může být zpřítomněn figurou zastaveného obrazu, ale také efektem zadržení v mizanscéně nebo přítomností fotografie.
- Pregnantní (pregnant) okamžik malířství - pregnantní, významný okamžik klasického malířství kumulující rozhodující fáze časového děje v prostoru.
- Pregnantní okamžik filmu - případ, kdy výsadní okamžik zastaveného obrazu šíří svůj princip „zmrazení“ a spacializace diegezí, vztahuje se vertikálně k filmu jako celku, shrnuje v sobě jádro jeho dramatu (*Persona*); nebo když způsobí v procesu recepce potenciální trhlinu, proměnu časového režimu: vrcholné okamžiky děje, definovatelné jen skrze elipsy, které se nicméně stále vracejí ve své nemožnosti jako přerušení plynutí filmu (Godard).

# *Histoire(s) du cinéma* (poslední část dílu 1A)

- je již slavná sekvence „historické montáže“, jež kombinuje:
- Dokument George Stevense *Nacistické koncentrační tábory* o osvobození táborů v Osvětimi a Ravensbrücku koncem druhé světové války.
- Hollywoodskou melodramatickou adaptaci Dreiserovy *Americké tragédie* pod názvem *Místo na výsluní* téhož režiséra.
- *Noli me tangere*, detail jednoho z obrazů Giottovy padovské série fresek (*Scény ze života Marie a Krista*, 1304-1306).
- Pasáž z Hindemithovy symfonie *Malíř Mathis*.
- Godardův monolog:
- a kdyby George Stevens nebyl první kdo použil
- šestnáctimilimetrový barevný film
- v Osvětimi a Ravensbrücku
- není pochyb o tom že
- štěstí Elisabeth Taylor
- by nikdy nenalezlo místo na slunci
- 
- třicet devět čtyřicet čtyři
- martyrium a vzkříšení
- dokumentárního filmu
- 
- ó jak úžasné
- moci pozorovat to, co nelze vidět

# *Histoire(s) du cinéma* (poslední část dílu 1A)

- sekvence „historické montáže“, jež kombinuje:
  1. Dokument George Stevense *Nacistické koncentrační tábory* o osvobozování táborů v Osvětimi a Ravensbrücku koncem druhé světové války.
  2. Hollywoodskou melodramatickou adaptaci Dreiserovy *Americké tragédie* pod názvem *Místo na výsluní* téhož režiséra.
  3. *Noli me tangere*, detail jednoho z obrazů Giottovy padovské série fresek (*Scény ze života Marie a Krista*, 1304-1306).
  4. Pasáž z Hindemithovy symfonie *Malíř Mathis*.

## **Godardův monolog:**

a kdyby George Stevens nebyl první kdo použil

šestnáctimilimetrový barevný film v Osvětimi a Ravensbrücku

není pochyb o tom že

šťěstí Elisabeth Taylor

by nikdy nenalezlo místo na slunci

třicet devět čtyřicet čtyři

martyrium a vzkříšení

dokumentárního filmu

ó jak úžasné

moci pozorovat to, co nelze vidět

ó sladký zázraku našich slepých očí

# témata spojená s časem a pohybem v dějinách filmového myšlení:

- pohyb jako spojení času a prostoru
- rozdíly v časovosti různých typů obrazu
- rozdíly mezi časem reprezentace, vyprávění a recepce
- montáž
- dialektika kontinuity a diskontinuity
- délka trvání záběru
- rozdíly mezi pohybem jako přesunem z místa na místo a pohybem jako změnou v čase
- paměť
- filmová reprezentace historického času a film jako archivní dokument skutečnosti,

# Aumont: pohyb a čas ve vizuální percepci

- Percepce pohybu = pohyb objektu + náš vlastní pohyb
- detektory pohybu kódující signály, jež zasahují sousedící body sítnice + vědomí našeho vlastního pohybu, jež nám brání připisovat náš pohyb objektům;
- oko: smyslový orgán primárně určený k rozpoznávání změn v prostoru, čili pohybu (ve spolupráci s tělem a jeho pohybem + s pamětí).
- oči jsou stále v pohybu, inf. zachycovaná mozkem se stále mění; neustálý pohyb očí + hlav + těl – vzniká tak nepřetržitý pohyb sítnice vzhledem k objektu; výsledkem ale není „vizuální šum“, protože zrakové vnímání je na tomto pohybu závislé a znehybnění by paradoxně vedlo k oslabení jeho kapacity;
- zrakové prohlížení, pátrání [search]: proces spojující několik fixací v téže vizuální scéně za účelem jejího detailnějšího prozkoumání; každý následující fixační bod je ovlivněn předmětem pátrání, přístupnými inf., pozorností (mění se jejich rytmus, pořadí – např. pohled z kopce do údolí se bude lišit podle toho, zda je pozorovatel zemědělcem, geologem nebo historikem)
- obraz: prohlížen skrze postupné fixace, ne najednou – ve fixačních bodech oko setrvává několik desetin sek, nacházejí se v nejinformativnějších částech obr. (= ty části obr., které nám – pokud si je zapamatujeme – umožní rozpoznat obraz, když se znovu objeví)

# Raný film

- ideje pohybu ve filmu odvozené z prehistorie kinem.: jako vědecký nástroj pro analýzu pohybů nevnímátných okem + jako atrakce (Gunning: zastavený, pak rozbíhající se obraz).
- pohyb = hlavní předmět pozornosti průkopníků, prvních žurnalistických komentátorů kinematografu: „živé obrazy“, „pohyblivé fotografie“, stejně tak i teoretiků a historiků (hledání rodokmenu kinem. až od jeskynních maleb skákajících zvířat).
- obvyklé členění pohybu: objektu v záběru, kamery a montáže + v percepci a poznávacích procesech.
- brři Lumiérové: byli si vědomi, že věrohodnost filmu posiluje efekt autentičnosti pohybů znázorněných objektů, hlavně po hloubkové ose; + jejich kameraman Alberto Promio objevil estetickou sílu pohybu kamery (v gondole), v dalších filmech pak používali opakovaně travelling i nájezd (neomezili se tedy na registraci pohybu ve vnějším světě).
- Méliés: jiný princip pohybu: „fantastické obrazy“: metamorfózy lidí a předmětů s pomocí stříhu, skokovým pohybem pásu ad. triky (= montážní pohyb).

# První definice filmu jako umění

- Ricciotto Canudo (*Il trionfo del cinematografo*, 1908; *Manifeste des Sept Arts*, 1911): film prohlubuje výraz výtvarných umění, založených na zadržení času a eliminaci efemérnosti, je bližší samotnému životu, jehož podstatou je pohyb; pohyb byl také principem syntézy různých typů zkušenosti a uměleckých druhů, bližší plnosti života a obnovy jazyka umění obecně.
- Vachel Lindsay (*The Art of the Moving Picture*, 1915): pohyb jako nejzákladnější a nejpůvodnější princip filmovosti, na tomto základě rozlišení 3 druhů výtvarné dynamiky filmu: „sochařství v pohybu“ (= film akce), „malířství v pohybu“ (= intimní film), „architektura v pohybu“ (= spektakulární f.); L. se zajímal především o pohyb vyvolaný rychlostí akce a vypracoval rejstřík dynamických motivů, které by podle něj měly být ve filmech častěji zpracovávány.



# Filmový pohyb v avantgardních koncepcích filmu

- **futuristé** (italští a ruští): fascinace rychlostí (Filippo Marinetti, 1909, Arnaldo Ginna) a technikou vstupující do života a umění (chvála strojového rázu filmového pohybu, jeho cílem má být vyjádřit skrytou dynamiku věcí, ne zachycovat reálný pohyb = zárodky koncepce pohybu v abstraktním filmu; praktic. realizace: např. „chromatická hudba“ Arnalda Ginny a Bruna Corry: rytmicky se měnící barevné tvary a světelné formy). Zabývali se přetvářením fyzikálního času v čas fiktivní, především čas cyklický a reverzibilní.
- **expresionistická** koncepce pohybu (konec 10. let): metafyzický pohyb: důležité je dění, neustálý pohyb a změna, ne trvale existující entity; znázorněné objekty musejí být podrobeny vůli umělce, který je formuje, aby vyjadřovaly napětí ducha; nezajímali se o osvětlení prostoru, ale o šerosvit a diagonální linie vyjadřující dynamické napětí sil. Paul Wegener (*Die künstlerische Möglichkeiten des Films*, 1916): postuloval tvorbu „kinematické lyriky“ pracující se zpomaleným a zrychleným pohybem a optické deformace, které podle něj mají magické účinky (umělá pára, sníh, elektrické jiskry): např. rozkvět květiny proměňující se v plamen.

- film jako pohyb světla (implikovaný ve starších názvech pro film jako Flimmerspiel: hra mihotání, záblesků, později Lichtspiel: hra světla). Světlo a jeho pohyb a rytmus se staly předmětem úvah řady autorů spojených s **Bauhausem** (W. Gropius, W. Kandinski, Klee, L. Feininger, O. Schlemmer), konstruktivismem (El Lissitzky, N. Gabo) a **malířskou avantgardou**: Hans Richter, Viking Eggeling, Ludwig Hirschfeld-Mack, L. Moholy-Nagy.
- Podle Richtera a Eggelinga, kteří tvořili své abstraktní filmy počátkem 20. let, může každý pohyb ve filmu vyvolat určitý pocit, pokud se budou oproštěné formy na plátně pohybovat v určitém řízeném rytmu (např. Eggeling: *Diagonální symfonie*, 1923-24: vzájemné vztahy geometrických těles v pohybu kolem diagonální osy; Richter: série Rytmus: rytmicky pulsující čtverce, tvořené světelnými plochami; Richter: koncepce filmu jako hry světelných forem v pohybu).
- Moholy-Nagy (*Probleme des neuen Films*, 1932) – ve svých textech komentoval a rozvinul teze německé teorie pohybu ve filmu z 20. let: film by měl spět k vizualizaci fyzikálních zákonitostí světla, tvárně pracovat se energií světla v pohybu a používat spíše pohyblivou prostorovou projekci než projekci statických obrazů uvedených v pohyb. Tím film může odhalovat skryté jevy, nepostřehnutelné pouhým okem, a navazovat nové vztahy se skutečností než pouhá imitace. Konkrétní foto-filmové techniky: záznam světelných stop pohybu dlouhou expozicí (noční záběry), fotografování s pomocí infračervených paprsků, rentgen, bezprostřední utváření světelných jevů prostřednictvím práce s fotogramem ve smyslu fotografie bez objektivu, světelné rekvizity.

## francouzská avantgarda (pohyb a fotogenie):

- pohyb ve vztahu k fotogenii. Louis Delluc (*Photogénie*, 1920): vrstvení pohybu kamery a pohybu objektu vytváří specifický rytmus, jenž přináší nový estetický potenciál a kombinací vnitřního s vnějším pohybem nabízí nástroj k psychologickým analýzám. Germaine Dulac (čistý film): správný záznam pohybu je nejdůležitější schopností režiséra, materiálem filmu je sám pohyb a život; rytmus je emocionálním rozvinutím pohybu.
- Jean Epstein (*Bonjour, cinéma*, 1921; *L'Intelligence d'une machine*, 1946): Epsteinova teorie fotogenie: „logaritmus pohybu“, filmový pohyb může směřovat všemi směry; fotogenie pohybu se nejlépe odhaluje ve velkém detailu, „zahuštěném“ pohybu předmětu a pohybu kamery (hlavně ta oživuje neživé předměty) a světla, nikoli v montáži. Pohyb osvobozuje od tradičních pravidel formy: stroje mají svou vlastní inteligenci, nejvýzn. rysem intelligence filmu je animismus: ukazuje, že nic není nehybné, mrtvé + vytváří syntézy, kterých není lidská mysl sama schopna (je spíše analytická

## sovětská avantgarda (pohyb a montáž):

- Vertov: film jako umění organizace pohybů shodnou s vlastnostmi materiálu a vnitřním pohybem každého předmětu (*My*, 1922). Nekopíruje práci lidského oka, ale naopak aktivně zasahuje do skutečnosti, kamera se uvolňuje od napodobování (*Kinoki*, 1923). Originálnost této koncepce spočívala v tom, že V. ji aplikoval na dokumentární f.
- manifest *MY* (1922) → “Film je umění organizace nutných pohybů věcí v prostoru, odpovídající – s použitím rytmického uměleckého celku – vlastnostem materiálu i vnitřnímu rytmu každé věci. Materiálem – prvky umění pohybu – jsou **intervaly** (přechody od jednoho pohybu k druhému, od jedné formy k druhé, ne jen od jednoho záběru k druhému, ale i mezi záběry simultánními), nejen samotné pohyby. Právě intervaly vedou dění ke kinetickému řešení. Organizace pohybu je organizací jeho prvků, tj. intervalů, ve věty. V každé větě je vzestup, vyvrcholení a zpomalování pohybu (a jsou vyjadřovány určitou mírou). Dílo se buduje z vět stejně jako věta z intervalů pohybu.”

# Psychologie a filozofie filmového pohybu

- Bergson (*Vývoj tvořivý*, 1907): kinematografická metafora lidského vnímání a poznávání: deformuje reálný svět v jeho pohyblivosti a proměnlivosti jeho rozkladem a znehybňováním do řady řezů v čase, podobných filmovým snímkům, z nichž potom opět skládá takto rozložené události. Lidské poznání stejně jako film proměňuje kvalitativně různorodé pohyby v jeden neosobní mechanický pohyb.
- Hugo Münsterberg (*The Photoplay: A Psychological Study*, 1916): psychologické podmínky vnímání filmového pohybu: pohyb základem filmové percepce. Vycházel z názoru (odvozeného ze starších psychol. prací, např. W. Jamese atd.), že percepce pohybu je nezávislým vjemem, jenž nelze redukovat na pouhé vidění série různých pozic v prostoru. Každý soubor vizuálních vjemů se totiž zakládá na pojmovém obsahu vědomí, čili vnímání pohybu se liší od skutečného pohybu a může být nezávislé na vizuálních počítčích stimulovaných pozicemi v prostoru. Vjem pohybu vzniká až v mysli diváka, nepochází zvenčí, ale vyplývá z mentálních procesů, pomocí nichž jsou různé obrazy skládány do jednotek vyššího řádu: jednotlivé fáze jsou spojovány do pojmu plynulé akce. Filmoví diváci tedy nevnímají samotný pohyb, ale jeho sugesci či ideu, pohyb vnímaný v kině je směsí faktu a symbolu, ve skutečnosti neexistuje, byť je přítomný.
- Rudolf Harms (*Philosophie des Films. Seine ästhetischen und methaphysischen Grundlagen*, 1926): podstatou filmu je optický prožitek světla ve 3 podobách: plochy, šerosvitu a pohybu. Film překonává imitaci skutečnosti skrze deformaci pohybu, symbolizaci a stylizaci: např. zkracování dějů, konvencionalizovaná gesta. Důležitý prostředek filmu překonávajícího skutečnost a usilujícího o vyjádření duchovních procesů je regulace pohybu deformující pohyb objektů (zrychlení, zpomalení), čímž se abstrahuje od reál. světa.

# strukturalismus

- Ve stati „Čas ve filmu“ (1933) Jan Mukařovský nejprve rozlišuje dvě různé časové řady – čas děje a čas diváka – a poukazuje na jejich odlišný poměr v dramatu a epice. Zatímco v dramatu čas vnímajícího subjektu a čas děje probíhají souběžně, v epice jsou obě časové řady od sebe odtrženy, což umožňuje prolínání různých časových rovin, časové zkratky, návraty apod. Čas filmový je podle Mukařovského situován mezi časem dramatu a časem epickým: na jedné straně sdílí rysy epického času (například návraty do minulosti, resumování děje), na straně druhé stejně jako v dramatu i zde čas vnímajícího subjektu probíhá souběžně s časem představení. Ve filmu se kromě toho uplatňuje ještě třetí časová řada, čas obrazu na plátně čili trvání filmového díla, „zakládající se na aktualizaci reálného času prožívaného divákem“, přičemž tento třetí čas Mukařovský definuje jako „čas znakový“.
- Trojí časová vrstva je přítomná v každém dějovém umění, ale pouze ve filmu se tři vrstvy uplatňují rovnoměrně, zatímco v epice dominuje čas dějový, v dramatu čas subjektu a v lyrice, která potlačuje čas děje a subjektu, stojí v popředí čas znakový. Mukařovský svými texty demonstroval růst filmové estetiky jako disciplíny, která se věnuje vymezení estetické normy ve filmovém umění a především noetickému zkoumání filmového materiálu a výrazových prostředků.
- Obdobné rozdělení typů času: např. Jan Kučera.

# Deleuze (*Film 1: Obraz-pohyb*)

- Deleuze vychází z představy „primitivní“ kinematografie (předgriffithovské, do r. 1914), která podle něj ze stabilního stanoviště snímá tvarově imobilní, prostorové záběry, a tím brání tomu, aby se pohyb osvobodil od těles a uvolnil sám pro sebe, aby se zde objevilo trvání a kvalitativní změna. Primitivní k. odpovídá Bergsonově koncepci iluze.
- Skutečný pohyb se podle Deleuze do filmu dostává až na vyšší úrovni, když se pohybuje sám obraz (pohybem kamery, montáží, interakcí prostorových plánů, aktivací mimoobrazového pole): otevírá tak uměle uzavřené soubory kvalitativní změně, brání jim zůstat uzavřeny.
- Obraz-pohyb: nepřímý obraz času, klasický americký žánrový film, orientovaný na akci

# Deleuze: *Film 2. Obraz-čas*

- Obraz-čas: „přímý obraz času“ vzniká tehdy, když se rozloží sonzomotorické vazby obrazů, tzn. vztahy mezi vnímáním, afekty a akcí a postavy přestávají být schopny reagovat (neorealismus: postavy bloudící, pouze vnímající)
- místo racionálních spojení mezi obrazy: falešná, iracionální spojení, dominantní narativní formou: cesta, bloudění
- film po 2. světové válce, po-klasický, modernistický



# Teorie filmového zvuku

# hlavní zdroje

- Altman, Rick (ed.): *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge 1992.
- Chion, Michel: *Audio-vision: Sound on Screen*. Edited and translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press 1994.
- Chion, Michel: *The Voice in Cinema*. Edited and translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press 1999.
- Lastra, James: *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press 2000.
- Weis, Elisabeth – Belton, John (eds.): *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press 1985.

# zvuk

- zvuk vzniká chvěním hmoty (kapaliny, plynu, struny, tyče), chvění zdroje se přenáší na okolní „médium“ (vzduch, vodu) a jím se dostává až k našemu uchu.
- Chvění vzduchu má charakter střídavého zhušťování a zředování, a tím pak stálého střídání většího a menšího tlaku (přetlaku a podtlaku) → tomuto střídání se říká tlaková vlna. Tato vlna se od zdroje šíří všemi směry a v uchu rozechvívá ušní bubínek.
- Chvění zdroje může být pravidelné (stále stejně se opakující → tóny), nebo nepravidelné (stále proměnlivé → hluky).
- Zvuk je tedy: a) časový proces, b) závislý na materiálním prostředí, c) fyzický kontakt vln a našeho těla
- přímočaré šíření světla vykresluje tvar a barvu předmětů s velkou přesností. Zvuk zpracovaný lidským uchem je naopak méně ostrý, tvárnější: ohýbá se kolem rohů, přichází zezadu, a proto svůj předmět může popisovat komplexněji, globálněji jako „pohybovou událost“, dění v okolním prostoru → jednotlivý zvuk je obtížné izolovat a vydělit z širšího kontextu (Balázs: nemožnost zvukového detailu)

# vizuální x sluchové vnímání (Edward Branigan)

- Jas a barva: spojeny se substancí osvětleného objektu, jako jeho vnitřní kvalita, světlo téměř nevypovídá o svém zdroji, ale o osvětlených objektech čili o objektech, od nichž se odráží.
- Zvuk: vychází, emanuje ze zdroje a odkazuje k němu: zvuky *vydávané* něčím, jeví se jako efemérnější, jako vlastnost nějakého *jiného* objektu (zdroje), ne jako vlastnost objektů, od nichž se odrážejí zvukové vlny.
- Zvuk je něčím přechodným, vytvářeným a závislým na vnějších faktorech (uvedení do pohybu, přívod elektřiny, srážka, vítr v korunách stromů, tření o něco), nikoli něčím již existujícím v objektech,
- Vizualní kvality se zdají být absolutní, stabilně spojené s objekty (ačkoli objekty nejsou o sobě barevné): věříme, že kniha má červené desky, i když je zhasnuto.
- Osvětlené objekty vytvářejí základní pozadí percepce, na němž je teprve vnímán zvuk.

# zvuk jako adjektivum/sloveso (Ch. Metz)

- zvuk je chápán jako fundamentálně časový proces probíhající a směřující od někud někam; je něčím, co prochází nehybným prostorem definovaným světlem → zvuk se jeví jako přechodný, efemérní → lze jej nejprůhodněji reprezentovat slovesem nebo přídavným jménem;
- Metz (*Aurální objekty*): zvuk v zásadě adjektivní, vizuální obraz substantivní

# tři typy naslouchání filmovému zvuku (M. Chion)

1. kauzální naslouchání: hledá informace o zdroji zvuku: o viděném, nebo neviděném
2. sémantické naslouchání: obrací se ke kódu nebo jazyku, aby interpretovalo sdělení → čistě „diferenční“ modus slyšení, který může ignorovat zvukové kvality, pokud neznamenaají rozdíly v jazyce
3. redukované naslouchání: zaměřuje se na rysy zvuku samotného, nezávisle na příčině a významu → bere zvuk jako objekt pozorování, ne jako nositele něčeho jiného.

# obraz-zvuk: temporalizace obrazu zvukem

## časová linearizace

- diegetický, realistický synchronní zvuk přidaný k sekvenci obrazů s neurčitou následností vnese pocit reálného, lineárního času následnosti (např. davové scény složené z detailních výřezů jednotlivých tváří) → pocit simultaneity, časové elastičnosti změny v pocit následnosti.

## vektorizace reálného času

- záznam elementárních mikropohybů se významem nezmění ani při projekci pozpátku, je to nevektorizovaný reálný čas, ale časové směřování zvuku není možné obrátit → i drobné zvuky (dech, vítr, kapání vody) tvoří vlastní ukončené příběhy ireverzibilně orientované v čase.

## ireverzibilita

- zvuk je vždy ireverzibilní, má svůj začátek, střed a konec (nástup, postupné uplývání, ztrácení, rezonanci)

## vertikální vztahy obraz-zvuk (převaha nad vztahy horizontálními: mezi různými typy zvuků)

- zvuky ve filmu nekonstituují vnitřně koherentní jednotu spolu navzájem (odpovídající jednotě obrazové stopy), žádnou společnou „stopu“ → termín soundtrack lze užívat jen v technickém smyslu jako čistě mechanickou analogii zvukové stopy.
- Každý zvuk primárně vstupuje do simultánních vertikálních vztahů s narativními prvky obrazu, jeho textury a scény → tyto vztahy jsou mnohem přímější než vztahy mezi zvuky → zvuky se vydělují z domnělé jednoty zvukové stopy a reagují samy za sebe s obrazy (např. off-screen zvuky zcela ztratí svou specifičnost bez obrazů) → bez obrazů se struktura zvukové stopy hroutí
- Ale: Mezi zvuky nelze vytvořit stejné typy strukturních vztahů jako montáží mezi záběry: segmenty nevytvářejí skutečné jednotky, které by se spojovaly v syntéze → sluchové vnímání jen skáče přes překážky případných zvukových přerывů, abstraktní vztahy se zde utápějí v časovém toku (důvod: převládá časová dimenze nad prostorovou). Referenčními body pro vnímání jsou stříhy vizuální, ne zvukové



# zvuk v audiovizuálním řetězci

## sjednocující funkce

- nejdůležitější funkce film. zvuku: sjednocovat a svazovat tok obrazů → a) zvukové přesahy, mosty sjednocující obraz v čase; b) sjednocení skrze tvorbu atmosféry (ptačí zpěv, hluky města): rámec jakoby obsahující obraz, „slyšený“ prostor, v němž je ponořen prostor viděný; c) jednota skrze nediegetickou hudbu

## punktuace

- punktuace nejen moduluje, ale i determinuje význam a rytmus → v gramatickém smyslu: kladení čárek, teček, vykřičníků, otazníků, výpustek, pomlček; vepisování zvukové interpunkce sloužící k významovému a prostorovému členění, k posílení rytmu.

## body synchronizace a synchronizace

- bod synchronizace (synch point) = význačný moment, kdy se zvuk a vizuální událost synchronně stýkají v naléhavém spojení (rána pěstí).
- synchronizace = synchronismus + syntéza → spontánní, neodolatelný spoj, svár mezi jednotlivým sluchovým fenoménem a vizuálním fenoménem, které se objevují ve stejnou chvíli; efekt tohoto spojení přitom vzniká nezávisle na jakékoli racionální logice – přesto toto spojení hluboce věříme (záběr ruky a zvuk bušení kladiva v prologu *Persony*); synchronizace umožňuje dubbing a obecněji postsynchronizaci

# „audiovizuální scéna“

rám obrazu / zvuk bez rámu

- existuje jen 1 zřetelná nádoba pro obrazy: rám, ale neexistuje nádoba či rámeček pro zvuky → zvuky je možné kupit, narativně rozvrstvovat v mnohem větší míře než obrazy, protože neexistuje žádná jednotná auditivní schránka pro zvuky.
- Zvuky se tedy rozmisťují a klasifikují ve vztahu k rámu obrazovému
- tato jejich klasifikace se pak průběžně reviduje dle změn ve vizuálním poli) → některé zahrnuté jako onscreen, jež se pohybují na povrchu obrazu a jiné za jeho okraji jako offscreen, ještě jiné pak mimo rámeček samotné diegeze jako nediegetické
- „audiovizuální scéna“ = scénický prostor s hranicemi strukturovanými okraji vizuálního rámu; zvuky nuceny stále hledat své místo vzhledem k obrazům, nemají vlastní místo ani stopu.

# „point of audition“

- mnohoznačný, ošidný termín → bývá někdy chápán jako analogie POV; → 2 významy:
- prostorový: odkud v prostoru znázorněném obrazem na plátně či soundtrackem postava slyší? ALE: podstata sluchu neumožňuje na zákl. 1 či 2 zvuků určit POA v prostoru, protože zvuk má všesměrovou povahu šíření, odráží se atd.; akustické rozdíly nestačí k lokalizaci POA → často jde tedy spíše o pole, místo, zónu, nikoli o přesnou pozici;
- subjektivní: spojení vizuálního detailu postavy + zvuků identifikovatelných jako slyšených jen postavou → efekt POA je tedy tvořen obrazem, nikoli akustické vlastnosti (zv. perspektiva, barva, dozvuk); zvláštní případ: zvuky slyšitelné zcela zblízka: telefon, dech);
- divák si nespojuje efekt POA s mentální reprezentací mikrofonu → na rozdíl od kamery, která je sice také skryta, ale hraje ve vizuální složce aktivní, vnímatelnou roli (rámování), není mikrofon aktivní, divák si jeho práci neuvědomuje ani si jej nepředstavuje (jako „ucho filmu“); mikrofon nebyl předmětem úvah o reflexivitě (→ 1 z důvodů: kamera je jedinečnější objekt, mikrofonů je mnoho, jsou anonymnější)

# akusmatický zvuk a akusmetr

- Akusmatické jsou ty zvuky, jež slyšíme, ale nevidíme jejich zdroj; akusmatická média: rozhlas, telefon, fonograf; ve filmu: zvuk systematicky udržovaný mimo obraz. Protiklad akusmatického zvuku = vizualizovaný zv. → doprovázený pohledem na zdroj či příčinu. 2 způsoby nastolení akusmatické situace: a) zvuk nejprve vizualizován, pak akusmatizován (zdroj se vyvolává v paměti); b) nejprve akusmatický, pak vizualizovaný → zpoč. utahuje zdroj z důvodu např. napětí, tajemství (pískání a hlas vraha dětí v Langově *M*; v hororu: monstrum nejprve skrze zvuk).
- Akusmetr, postava-hlas – není ani uvnitř, ani vně obrazu: není vidět jako zdroj hlasu, ale není ani zcela vně, je součástí akce, je implikována v obraze svým hlasem (nicméně nejde o vypravěče, hybatele fikčním světem). Jde o kategorii postav založenou na absenci v obraze → specifická pouze pro zvuk. filmy: mysteriózní upovídáné postavy skryté za oponou, v temných pokojích, v úkrytech, postavy-hlasy (*Závěť Dr. Mabuse*, matka v *Psychu*, čaroděj v *Čaroději ze země Oz*, roboti, počítače → *2001*, duchové, některé vypravěčské hlasy s mysteriózními schopnostmi ve vztahu ke světu fikce).
- Fikční filmy mají často tendenci připisovat akusmetrům 3 zákl. vlastnosti: a) vidí všechno (hlas ztotožněný s kamerou → např. telefonista vidící vše v hororech); b) vševědoucnost; c) všemohoucnost ovlivňovat situaci. Někdy je akusmetr zbaven některých svých typických schopností, nebo prochází deakusmatizací: odhalení jeho tváře (*Čaroděj ze země Oz*) → odhalení jednotlivce a jeho vazby s hlasem → hlas je od té doby spoután 1 tělem; často odhalení velkého šéfa tahajícího za nitky → sestoupení postavy do lidské roviny, zranitelnosti.

# tři typy filmové řeči (M. Chion)

1. divadelní řeč: dramatická, psychologická, informativní a afektivní fce dialogů → vnímána jako dialogy plynoucí z jednajících postav; nemá „moc“ nad odvíjením se obrazů; je zcela srozumitelná (x emanační);
2. textuální řeč: hl. komentář voice-over → působí na průběh sledu obrazů, je vybaven schopností vyvolávat věci do stavu viditelnosti, existence, vracet se v čase → to porušuje dojem autonomnosti diegetického časoprostoru, a proto se s textuální řečí šetří: často jen ustanovení východiska děje, pak se vytrácí zas až do doby závěru; návaznost na magii: archaická moc vládnutí jazykem a měnění světa skrze slova.
3. emanační řeč: antiliterární, antidivadelní → nemusí být dobře slyšena a nemusí jí být zcela rozuměno, ani se nemusí vztahovat k jádru akce: a) ne zcela srozumitelný dialog (tlumený, překrývající se, překřikování, říkání zbytečností → např. scény společného stolování atd.), b) režie se vyhýbá zdůrazňování artikulace textu → řeč je jen emanací postav, aspektem jejich tělesného bytí, jako jejich silueta.

# dva základní názory historiků na nástup zvukového filmu v letech 1926 – 1934

1. D. Bordwell: Je založen na principu funkční ekvivalence: nové techniky nahrazují ty staré, ale nenarušují systém klasického stylu, protože plní tytéž funkce, jaké plnily předchozí techniky. Například vysoký počet střihů a velkou variabilitu hledisek v němém filmu nahradily pohyby kamery ve zvukovém filmu, přičemž pohyby kamery plnily tytéž funkce nastolování narativní continuity času a prostoru. Zvuk je tedy integrálně začleněn do již existujícího systému klasického hollywoodského stylu. To znamená, že zvuková technika byla plně uvedena do souladu s normami němé filmové tvorby.
2. Rick Altman a James Lastra: Podle nich nebyl zvuk začleněn do klasického systému tak hladce, jak se zdá z retrospektivního pohledu. S nástupem zvuku se naopak zásadně znejistila totožnost a hranice filmového média a v jistém smyslu se z něj stalo médium nové. Nová zvuková technologie a kinematografie se dostaly do dynamické interakce, kdy se nově definovala identita filmu.

# **analogie obrazu a zvuku, která fungovala jako klíčová idea diskursu filmových profesionálů v době raného zvukového filmu (jak ji definoval D. Bordwell).**

- biologická analogie, která předpokládá tzv. imaginárního pozorovatele jako východisko pro koncepci zvukového záznamu.
- Kamera a mikrofon společně připomínají lidské tělo: kamera se stává očima a mikrofon ušima imaginární osoby sledující scénu. Tak jako je kamera monokulární, musí i zvukový příjem pracovat s jedním „uchem“, ale technické nastavení musí tento handicap kompenzovat a vytvářet dojem vizuální hloubky a zvukové perspektivy
- → hloubka prostoru koresponduje se zvukovou perspektivou; kameramanova kontrola prostoru skrze manipulaci se svícením a kompozicí koresponduje se zvukařovou kontrolou hlasitosti a dozvuku. Obdobně jsou analogické i techniky zaostřování: manipulace s ohniskem a rámováním eliminující nechtěný detail v pozadí odpovídá eliminaci základního šumu vytvářející popředí v podobě hlasového prostoru (hlas zní živěji na pozadí ticha). Kamerovým filtrům odpovídají mikrofonní usměrňovače, tlumiče hluku větru (wind gags) a elektrické filtry, jež mají kompenzovat hlučnou scénu nebo nesrozumitelnou řeč (podobně jako v telefonu).

## zvuk v klasickém filmu: vokocentrický a verbocentrický (M. Chion)

- Vokocentrismus filmu: vyčleňování hlasu z celkového pole zvuků a jeho privilegování; během natáčení se nahrává především hlas, hlas je izolován i při míchání zvuku → jako sólový nástroj, vzhledem k němuž plní hudba a ruchy roli pouhého doprovodu. Na hlas jako médium verbálního vyjádření se soustředí i historický vývoj zvukové technologie (nové typy mikrofonů, zvukové systémy). V hlasovém záznamu nejde primárně o věrnost původní barvě hlasu, ale o snadnou srozumitelnost slov
- → vokocentrismus má proto téměř vždy současně charakter **verbocentrismu**. Voko- a verbo-centrismus mají antropologický základ: i lidský sluch je cvičen ke koncentraci na slovní vyjádření; až když přesně identifikujeme mluvčího a uspokojili jsme potřebu rozumět významu slov, přesouváme pozornost na kontextuální zvuky.



# konkurenční normy zvukového záznamu na přelomu 20. a 30. let (Lastra)

- Věrnost (gramofon, koncertní síň) – představa, že úkolem zvukového záznamu je co nejvěrněji zpřítomnit reálnou zvukovou událost posluchači/divákovi tak, jako kdyby se jí přímo účastnil; technický model mikrofону poutaného na hledisko kamery bez ohledu na srozumitelnost dialogů při změně velikostí záběru.
- Srozumitelnost (telefon, narativní funkčnost) – praxe záznamu a postprodukce podřízena požadavku narativní funkčnosti zvuku; technický model umístění mikrofону tam, kde se ozývají z narativního hlediska nejdůležitější zvuky; hierarchie zvukové stopy: oddělování zvukového popředí a pozadí, účelové manipulace s hlasitostí jednotlivých zvukových plánů atd.

# fonogenie a jak se její historický osud lišil od fotogenie

- Pojem fonogenie se rozšířil především ve spojení s technickými médii 20. – 40. let → záhadný sklon urč. hlasů znít dobře ze záznamu (= schopnost nahradit nepřítomnost fyzickou přítomností jiného druhu, specifickou pro technické médium); popularitu pojmu šířili zvukoví inženýři prvních talkies a vydávali verdikty nad herci ;
- ALE: pojem vyplýval z nízké citlivosti dobové aparatury (úzké frekvenční rozpětí raných reproduktorů/mikrofonů): některé hlasy měly barvy favorizované technologií, shodovaly se s citlivější částí systému.
- Později: opuštění pojmu (na rozdíl od fotogenie) → potvrdilo se, že idea fonogenie souvisí s pouhou adaptabilitou hlasů na historicky omezenou fázi vývoje technologie a obsahuje také iracionální rovinu (svůdnost, coolness hlasu); důvod vymizení pojmu z diskurzu praktiků: převládlo přesvědčení o transparentnosti zvukového záznamu + návyk na každodenní vnořenost do technicky mediováných zvuků, které svou silou a čistotou vytlačují nemediované zvuky a stávají se novým standardem naslouchání. čili již nejsou vnímány jako reprodukce.