

## ZESÍLENÁ KONTINUITA

Vizuální styl v současném americkém filmu<sup>1)</sup>

David Bordwell

Dnešní populární americký film je pro mnohé z nás něčím, co je vždy rychlé, zřídka levné a povětšinou nezřízené. Vybarví se nám nekonečné remaky a pokračování, oplzlé komedie, ohromující speciální efekty a gigantické exploze, při kterých se hrdina řítí na kameru s ohnivou koulí v patách. S oblibou říkáme, že se dnešní film vyjadřuje stejně jako reklamní upoutávka na něj. Někteří badatelé vycházejíce z těchto dojmů tvrdí, že americká studiová výroba počínaje přibližně rokem 1960 vstoupila do jistého „post-klasického“ období, které se výrazně odlišuje od éry studií.<sup>2)</sup> Říkají, že blockbuster „vysokého pojetí“ (*high concept*),<sup>3)</sup> který je na trh uváděn ve stále rozmanitějších podobách a objevuje se na mnoha mediálních platformách, dal vzniknout filmu narativní inkoherence a stylové roztržitosti.<sup>4)</sup>

Tyto soudy se však obvykle nezakládají na podrobném zkoumání filmů. Odborníci, kteří analyzovali větší počet filmů, přesvědčivě dokazují, že v důležitých ohledech se hollywoodské vyprávění příběhů od dob studií nijak podstatně nezměnilo.<sup>5)</sup> Prozkoumáme-li

- 1) Tato stať těží z poznámek Douga Batty, Julie D'Acciové, Nietzchky Keeneové, Jasona Mittella a Jennifer Wangové. Podrobné připomínky k prvním verzím textu poskytli Noël Carroll, Kelley Conwayová, Paul Ramaeker, Jeff Smith, Kristin Thompsonová a Malcolm Turvey.
- 2) Pojem hollywoodský klasicismus je rozpracován in: David Bordwell – Janet Staiger – Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York 1985.
- 3) *High concept* jako určitý typ filmové produkce je marketingovou strategií usilující o co největší finanční úspěch například prostřednictvím námětu, obsazením hvězd, atraktivním vizuálním stylem či napojením na další komodity tematicky související s filmem (pozn. red.).
- 4) Existenci post-klasického Hollywoodu předpokládá či dokazuje několik textů ve sborníku: Steave Neale – Murray Smith (eds.), *Contemporary Hollywood Cinema*. London 1998. Viz zejména texty: Elizabeth Cowie, *Storytelling: Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative*, s. 178 – 190; Thomas Elsaesser, *Specularity and Engulfment: Francis Ford Coppola and Bram Stoker's Dracula*, s. 191 – 208. Murray Smith nabízí některá užitečná vyjasnění této otázky ve své studii *Theses on the Philosophy of Hollywood History*. Nápomocným přehledem pozic je text: Peter Kramer, *Post-classical Hollywood*. In: John Hill – Pamela Church Gibbon (eds.), *The Oxford Guide to Film Studies*. New York 1998, s. 289 – 309.
- 5) Viz Warren Buckland, *A Close Encounter with Raiders of the Lost Arc: Notes on Narrative Aspects of the Hollywood Blockbuster*. In: S. Neale – M. Smith (eds.), c. d., s. 166 – 177; Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*. Cambridge, MA 1999, s. 2n, 344 – 252; a Geoff King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London 2000, s. 1 – 15.

vizuální styl posledních čtyřiceti let, nezbude nám než s tímto závěrem víceméně souhlasit. Dnešní filmy se ve způsobech znázorňování prostoru, času a narativních vztahů (jako např. kauzálních souvislostí a paralel) drží principů klasické filmové výroby. S expozicí a vývojem postavy se pracuje bezmála stejně jako před rokem 1960. Flashbacky a elipsy v nás i nadále přechodně vyvolávají otázky a retrospektivně se stávají koherentními. Titulkové sekvence, začátky a montážní sekvence mohou předvádět okázalé technické postupy, jež upozorňují samy na sebe. Zvláště způsoby, jak dnešní filmy zobrazují prostor, zůstávají v drtivé většině věrné principům „klasické kontinuity“. Ustavující (*establishing*) a znovu ustavující (*reestablishing*) záběry<sup>6)</sup> situují herce v prostředí. Směry pohybů a pohledů herců se řídí podle osy akce a jednotlivé záběry, jakkoli se mohou v úhlech lišit, se pořízují z jedné strany této osy. Pohyby postav na sebe navazují napříč jednotlivými střihy a záběry jsou s vývojem scény snímány postupně z větší blízkosti k hercům, čímž nás přenášejí do srdce dramatu.<sup>7)</sup>

Přesto došlo v průběhu uplynulých čtyřiceti let k několika podstatným změnám. Rozhodující technické postupy nejsou zbrusu nové – mnoho z nich pochází až z němého filmu –, pro současnost se však staly něčím velmi charakteristickým a dohromady se spojily v dosti zřetelný styl. Tento nový styl, jenž má daleko k popření klasické kontinuity ve jménu roztržitosti a inkoherece, znamená **zesílení** zavedených technik. Zesílená kontinuita je tradiční kontinuita posunutá k vyššímu stupni důrazu. Jde o dominantní styl dnešních amerických filmů pro masové publikum.

## 1. Stylové postupy

Pro zesílenou kontinuitu mi připadají jako ústřední čtyři postupy střihu a práce s kamerou. O některých se již mluvilo dříve, často přičiněním podrážděných kritiků, ale většina ještě důkladnému zkoumání podrobena nebyla. Především jsme dostatečně nezhodnotili, jak tyto techniky společně působí a dávají tak vzniknout specifickému souboru alternativ.

### 1.1 Rychlejší střih

Každý vám řekne, že se nyní filmy střihají rychleji, ale jak rychle je rychle? A rychleji ve srovnání s čím?

Mezi lety 1930 a 1960 obsahovala většina celovečerních filmů bez ohledu na délku mezi 300 a 700 záběry, takže průměrná délka záběru (PDZ<sup>8)</sup>) se pohybovala okolo osmi až jedenácti sekund. Bylo vzácné, aby se celovečerní film z A-produkce pyšnil PDZ kratší

než šest sekund;<sup>9)</sup> mnohem běžnější byly filmy se záběry abnormálně dlouhými. PDZ snímku *POSTRANNÍ ULICE* (1932) Johna Stahla je 19 sekund, zatímco film *PADLÝ ANDĚL* (1945) Otto Premingera má v průměru 33 sekund na záběr.

V polovině a na konci šedesátých let řada amerických a britských filmařů experimentovala s rychlejším tempem střihu.<sup>10)</sup> Mnoho studií uváděných filmů z tohoto období se vyznačuje PDZ mezi šesti a osmi sekundami, ale některé mají průměry podstatně nižší: *GOLDFINGER* (1964) 4,0 sekundy; *MICKEY ONE* (1965) 3,8; *DIVOKÁ BANDA* (1969) 3,2 a *HLAVA* (1968) pozoruhodných 2,8 sekund. V sedmdesátých letech, když většina filmů vykazovala průměrnou délku záběru mezi pěti až osmi sekundami, najdeme i významný počet filmů ještě rychlejších. Svižnějším střihem se podle očekávání obvykle vyznačovaly akční filmy (a nejrychleji střihované ze všech se zdají být filmy Sama Peckinpaha<sup>11)</sup>), ale ani muzikály, dramata, romantické příběhy nebo komedie nedávaly nutně přednost dlouhým záběrům. Snímky *KANDIDÁT* (1972), *PĚTŮV DRÁK* (1977), *PODIVNÝ PÁTEK* (1977), *ZVĚŘINEC ČASOPISU NATIONAL LAMPOON* (1978) a *VĚLASY* (1979) se všechny vyznačují průměrnou délkou záběru mezi 4,3 a 4,9 sekund. V polovině této dekády sestávala většina filmů bez ohledu na žánr přinejmenším z tisíce záběrů.

V osmdesátých letech tempo dále nabíralo na rychlosti, ale paleta možností, které se filmaři nabízely, se dramaticky zmenšila. Dvoumístné PDZ, které bylo možno v průběhu sedmdesátých let stále nalézt, nyní z filmů masové zábavy prakticky vymizely. Většina běžných filmů vykazovala průměrnou délku záběru mezi pěti až sedmi sekundami a mnoho filmů (např. *DOBYVATELÉ ZTRACENÉ ARCHY*, 1981; *SMRTONOSNÁ ZBRAŇ*, 1987; *FALEŠNÁ HRA S KRÁLÍKEM ROGEREM*, 1988) dosáhlo průměru čtyř až pěti sekund. Nacházíme také

9) Pojem průměrné délky záběru pochází od Barryho Salta, viz jeho *Film Style and Technology: History and Analysis*. London 1992 (2. vyd.), s. 142 – 147. Všechny průměrné délky záběrů zde uvedené se zakládají na sledování celých filmů a vydělení jejich délky, dané v sekundách, počtem záběrů. Obrazy a mezitituly se počítají jako záběry, ale úvodní tituly nikoli.

Své odhady týkající se norem v éře studií přebírám z knihy D. Bordwell – J. Staiger – K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, s. 60 – 63. Saltovy závěry o období po roce 1960 lze nalézt na s. 214n, 236 – 240 a 249 knihy *Film Style and Technology*. Zatímco Salt se snaží shrnout průměrné délky záběru určitého období do „střední průměrné délky záběru“ (*Mean Average Shot Length*), Bordwell a kol. dávají přednost tomu uvažovat o průměrných délkách záběru jako o něčem, co zaujímá rozmezí pravděpodobné volby.

Obecněji vzato je PDZ užitečným, byť dosti tupým nástrojem. Film s jedním dlouhým a osmi sty krátkými záběry může přirozeně dosáhnout stejné PDZ jako jiný film s méně záběry, které jsou přibližně stejně dlouhé. Jiná měřítka pro stanovení ústřední tendence jako např. modus nebo medián by umožnila jemnější rozlišení, ale měřit délku každého záběru hotového filmu je s dnešní technologií velmi obtížné.

10) Zbytek tohoto textu čerpá důkazy z korpusu 400 anglofonních filmů, vytvořených nebo distribuovaných americkými studií v letech 1961 až 2000. Pro každé desetiletí jsem vybral 100 filmů, přičemž každý rok je zastoupen 7 až 12 tituly. Korpus nebyl výsledkem nějakého náhodného výběru; přísně náhodný výběr není u takového souhrnu filmů proveditelný, neboť rozměry prezervace a kritéria vkusu nedávají každému filmu stejnou možnost, aby byl studován. (Viz D. Bordwell a kol., *Classical Hollywood Cinema*, s. 388n.) Snažil jsem se vybírat filmy z širokého rejstříku žánrů a tvůrců, můj vzorek se však řídí hlavními uvedenými a neplatí tedy pro exploatační filmy nebo tituly, které byly určeny rovnou pro video-distribuci.

11) Podrobný rozbor Peckinpahova rychlého střihu, viz Bernard F. Dukore, *Sam Peckinpah's Feature Films*. Urbana 1999, s. 77 – 150.

6) V české terminologii se objevují také termíny „informační záběr“ a „klíčový záběr“ neboli „základní výchozí záběr“, které označují záběr ustanovující výchozí rozvržení scény čili pozice postav vzhledem ke kameře a osu akce; podle ustavujícího záběru se volí pozice kamery v dalších záběrech (pozn. red.).

7) Principy kontinuitní filmové tvorby mapuje David Bordwell – Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*. New York 1997 (5. vyd.), s. 284 – 300.

8) Bordwell ve svém textu používá pro označení průměrné délky záběru (*average shot length*) zkratku ASL. V překladu se uchýlíme k české verzi této zkratky – PDZ (pozn. překl.).

několik PDZ v rozmezí tří až čtyř sekund, a to většinou u filmů ovlivněných hudebními videoklipy a také ve snímcích akčních, např.: PINK FLOYD: THE WALL (1982), OHNIVÉ ULICE (1984), HIGHLANDER (1986) a TOP GUN (1986).

Na sklonku osmdesátých let se velká řada filmů chlubil počtem 1500 či více záběrů. Brzy přišly na řadu filmy čítající 2000 až 3000 záběrů, jako např. JFK (1991) a POSLEDNÍ SKAUT (1991). Na konci století se objevily filmy s 3000 až 4000 záběry (ARMAGEDDON, 1998; VÍTĚZOVÉ A PORAZENÍ, 1999). V mnoha případech klesla průměrná délka záběru úžasně nízkou. VRÁNA (1994), U-TURN (1997) a OSPALÁ DÍRA (1999) dosáhly průměru 2,7 sekund; EL MARIACHI (1993), ARMAGEDDON a SOUTH PARK: PEKLO NA ZEMI (1999) 2,3 sekund; a SMRTIHLAV (1998), nejrychleji střižený hollywoodský film, jaký jsem našel, 1,8 sekund. V letech 1999 a 2000 se pravděpodobná průměrná délka záběru typického filmu v jakémkoli žánru pohybovala v rozmezí od tří do šesti sekund.<sup>12)</sup>

Dnes je střih u většiny filmů rychlejší než v jakémkoli jiném období americké studiové výroby. Ve skutečnosti může rychlost střihu brzy dosáhnout svého stropu; je těžké představit si celovečerní narativní film, který by měl na záběr v průměru méně než 1,5 sekund. Vede tedy rychlý střih k „post-klasickému“ zhroutení prostorové kontinuity? Není sporu o tom, že střih některých akčních sekvencí je natolik rychlý (a jejich inscenace natolik neohrabaná), že přestávají být srozumitelné.<sup>13)</sup> Velká část rychle střižených sekvencí zůstává nicméně prostorově koherentní, jako např. v jednotlivých pokračováních SMRTONOSNÉ PASTI, NEBEZPEČNÉ RYCHLOSTI či SMRTONOSNÉ ZBRANĚ. (Nečitelnost některých akčních scén lze někdy zčásti připsat na vrub tomu, že bylo špatně odhadnuto, co bude ještě možné dobře přečíst na velkém plátně, jak naznačují níže.)

12) Barry Salt shledává, že v období od 1958 do 1975 se „střední PDZ“ zkracuje z 11 sekund asi na 7 a v letech 1976 až 1987 prodlužuje na 8,4 sekund, ačkoli pozdější výsledky považuje za provizornější (*Film Style and Technology*, s. 265, 283, 296). Mé výsledky se v případě prvního období zhruba shodují s jeho, ale pokud jde o druhé období, nenacházím mnoho důkazů pro to, že by záběry měly tendenci se prodlužovat. Tuto neshodu nemohu plně vysvětlit, ale mohly ji ovlivnit dva faktory. Za prvé – Saltovo odhodlání hledat jedinou „střední PDZ“ namísto souboru více či méně pravděpodobných alternativ vede asi k jinému výsledku, neboť několik filmů s velmi dlouhými záběry, jako jsou např. ty od Woodyho Allena, mohou průměr zvýšit o víc, než o kolik jej pár velmi rychle střižených filmů dokáže snížit. Jestliže většina filmů tohoto období dosahuje podle Salta v průměru okolo šesti sekund, několik filmů s dvanácti až dvaceti sekundovou PDZ zvedne průměr výš, než o kolik jej může i velká řada filmů s PDZ od 2 do 4 sekund srazit. Za druhé – Salt v jediném textu, kde vysvětluje svou metodu práce s filmy, naznačuje, že k vypočítání adekvátního PDZ postačí součet záběrů z průběhu prvních 30 až 40 minut filmu (*Statistical Style Analysis of Motion Picture*. „Film Quarterly“ 1974, č. 1, s. 14n). Z vlastní zkušenosti vím, že na tento předpoklad se v případě současných filmů nedá spoléhat, neboť v řadě z nich se střih v závěrečných partiích podstatně zrychluje. Prvních 55 minut ČELISTÍ (1975) vykazuje PDZ 8,8 sekund, avšak jako celek má tento film PZD 6,5 sekund. Pokud bychom si vzali jako vzorek pouze prvních 35 minut ZLODĚJŮ TĚL (1994), došli bychom k výsledku 10,8 sekund, PDZ celého snímku je ovšem 7,7 sekund. Mnoho moderních filmařů, zdá se, záměrně zatěžuje první část svých filmů dlouhými záběry, aby umocnila rychlý střih závěrečného vyvrcholení. Je tedy možné, že některé Saltovy výpočty, týkající se let 1976 až 1987, vycházejí pouze ze vzorků úvodních partií.

13) Todd McCarthy poznamenává, že v ARMAGEDDONU „je vizuální projev režiséra Baye natolik zběsilý a chaotický, že často nelze říci, kterou loď či postavy právě sledujeme nebo které věci spolu navzájem souvisejí“ (Todd McCarthy, *Noisy 26 'Armageddon' Plays 'Con' Game*. „Variety“, 26. 6. – 12. 7. 1998, s. 38).

Důležitější ale je, že žádný film není pouze jednou dlouhou akční sekvencí. Většina scén zobrazuje rozhovory a zde se rychlý střih uplatňuje zejména při střídání záběrů/protizáběrů. Jak jinak by mohli OBYČEJNÍ LIDÉ (1980) dosáhnout PDZ 6,1 sekund, DUCH (1991) 5,0 sekund a NA POKRAJI SLÁVY (2000) 3,9 sekund? Stříhači mají ve zvyku provádět střih při každé replice a vkládat více záběrů reakcí (*reaction shots*), než kolik bychom našli v období mezi lety 1930 až 1960.

To, že se dialogové scény stavějí z krátkých záběrů, činí tento nový styl nesporně eliptičtější, využívá se méně ustavujících záběrů a dlouhotrvajících dvojzáběrů.<sup>14)</sup> Klasická kontinuita, jak ukázali již Kulešov a Pudovkin, je ze své podstaty redundantní: záběr/protizáběr opakuje informace o pozici postavy, které poskytl již záběr ustavující, a totéž činí i směry pohledů a prostorová orientace figur. Filmaři ve jménu posílení dialogové výměry vypustili některé z redundantních prvků daných ustavujícími záběry. Současně s tím však rychle střižený rozhovor potvrdil premisy 180° systému inscenování.<sup>15)</sup> Ve chvíli, kdy jsou záběry tak krátké, kdy se ustavující záběry zkracují, odkládají či zcela vynechávají, musejí být naopak směry pohledů a úhly v rozhovoru o to jednoznačnější a osa akce musí být striktně dodržována.

## 1.2 Dvoupólové extrémy v délce objektivů

Od desátých do čtyřicátých let měly normální objektivy užívané ve Spojených státech pro natáčení celovečerních filmů ohniskovou vzdálenost 50 mm nebo dva palce.<sup>16)</sup> Delších objektivů, od 100 mm do 500 mm či více, se běžně užívalo pro detaily, zejména ty měkce zaostřené, a při sledování rychlých dějů na dálku, např. zvířat ve volné přírodě. Objektivy s kratší ohniskovou vzdáleností (širokoúhlé), obvykle 25 mm či 35 mm, přišly na řadu tehdy, když chtěli filmaři dosáhnout vysoké ostroty v několika plánech nebo u celků přeplněné scény. V průběhu třicátých let se filmaři čím dál více spoléhali na širokoúhlé objektivy, což byl trend, který později proslavil OBČAN KANE (1941), a normální objektiv se od té doby definoval ohniskovou vzdáleností 35 mm. S příchodem sedmdesátých let umožnila řada anamorfotických procesů<sup>17)</sup> filmařům používat širokoúhlé objektivy a deformující účinky, jež byly pro tyto objektivy charakteristické (vypouklé okraje

14) Dvojzáběrem (*two-shot*) je míněn záběr – obvykle polocelek nebo polodetail – dvou postav (mluvící a naslouchající), viděných většinou z profilu nebo poloprofilu. Dvojzáběr je alternativní možností snímání dialogových scén vzhledem k analytičtějšímu záběru/protizáběru (pozn. red.).

15) „180° systém“ je základním principem konstrukce prostoru v tzv. kontinuitním stylu klasického filmu. 360° prostor filmované scény je rozdělen osou akce – imaginární středovou linií procházející ze strany na stranu dvěma nejdůležitějšími body dané scény (ty nejčastěji představují dvě hovořící postavy) – na dvě 180° pole. Kamera snímající akci se sice může různě pohybovat a prostřednictvím střihu měnit pozice, ale během jedné scény musí zůstat pouze v jednom z těchto polí. Díky tomu mohou být zachovány jednoty směrů pohybu, pohledů a pozadí napříč dílčími záběry a divák navzdory četným střihům neztratí prostorovou orientaci (pozn. red.).

16) 1 palec = 2,54 cm (pozn. překl.).

17) Anamorfotickým procesem se míní metoda výroby širokoúhlého formátu horizontálním stlačením obrazu pomocí tzv. anamorfotické předsádky na objektivu kamery při snímání a jeho následným roztažením pomocí obdobné předsádky na objektivu projektoru při projekci (pozn. red.).

obrazu, zvlečením vzdáleností mezi popředím a pozadím), se vystavovaly na odív v tak významných filmech, využívajících systému Panavision, jako byly např. TĚLESNÉ VZTAHY (1971) a ČÍNSKÁ ČTVŘÍ (1974).<sup>18)</sup> Od té doby filmaři používali širokoúhlých objektivů za účelem dosažení obsáhlých ustavujících záběrů, polodetailů (*medium shots*)<sup>19)</sup> s výraznou interakcí předního a zadního plánu a groteskních detailů. Roman Polanski, bratři Coenové, Barry Sonnenfeld a několik dalších filmařů učinili ze širokoúhlých objektivů pilíř svého vizuálního stylu.

Ještě více filmaři se uchýlovali k dlouhoohniskovým objektivům. Zásluhou vlivných evropských filmů jako např. MUŽ A ŽENA (1966), rozvoje reflexních hledáček,<sup>20)</sup> teleobjektivů<sup>21)</sup> a transfaktorů, přiliv nových režisérů z televize a dokumentárního filmu, jakož i dalších faktorů, začali režiséři snímat mnohem více záběrů dlouhoohniskovými objektivy. Protože dlouhoohniskové objektivy přibližují i dosti vzdálené děje, může být kamera od svého objektu poměrně daleko, což se ukázalo jako výhoda při natáčení exteriérů. Dlouhé objektivy však dokázaly ušetřit čas i při natáčení interiérových scén a snímání více kamerami, které v sedmdesátých letech získávalo na stále větší oblibě, často vyžadovalo dlouhé objektivy, aby se jednotlivé kamery udržely navzájem mimo dosah. Dlouhoohniskové objektivy mohly naznačovat buď dokumentární bezprostřednost, nebo stylizované zploštění, v důsledku kterého postavy vypadaly, jako když kráčí nebo běží na místě (jako v proslulém záběru Benjamina, ženoucího se na Elaininu svatbu v ABSOLVENTOVI /1967/).<sup>22)</sup>

Dlouhoohniskový objektiv se stal a stále je univerzálním nástrojem pro rámování detailů, polodetailů, záběrů přes rameno, ale dokonce i záběrů ustavujících (obr. 1 – 2). Robert Altman, Miloš Forman a další režiséři jsou schopni dlouhý objektiv použít skoro při každém uspořádání scény. Tyto nové objektivy přinesly i několik vedlejších produktů stylu, jako je např. stříh „setřením“ („wipe-by“ cut).<sup>23)</sup> Zde záběr prostřednictvím

18) Viz David Bordwell, *On the History of Film Style*. Cambridge 1997, s. 238 – 244.

19) *Medium shot* neboli *mid shot* je v angloamerické literatuře obvykle definován jako záběr snímající figuru od pasu nahoru nebo celé sedící figury, který může rámovat více postav a postihnout jejich vztah k pozadí, byť ve značně omezeném výseku. Typologie tzv. velikostí záběrů uváděná v české literatuře není jednotná a není ani kompatibilní s angloamerickou – mj. v ní chybí ekvivalent pro běžný termín *medium shot*. Protože některé české a většina angloamerických publikací definují polodetail figurou rámovanou od prsou nahoru (jiné české příručky od loktů nebo od pasu nahoru), je třeba situovat *medium shot* mezi „polodetail“ (*medium close-up*) a „polocelek“ (*medium long shot*) a jeho ztotožnění s „polodetailem“ chápat jen jako přibližný překlad. V následujícím textu bude termín polodetail používán – až na jedinou, v závorce upřesněnou výjimku – ve významu anglického *medium shot* (pozn. red.).

20) Kamera s reflexním hledáčkovým systémem využívá zrcátka na rotační závěrce nebo polopřůsvitného skleněného hranolu k tomu, aby kameramanovi umožnila pozorovat snímáný objekt během natáčení přímo skrz objektiv, a tudíž bez paralaxy (pozn. red.).

21) Teleobjektivy jsou objektivy s dlouhou ohniskovou vzdáleností, které členy objektivu opticky zasunují do sebe a činí je fyzicky kratšími, než je uváděná délka jejich ohniskové vzdálenosti. Základní objektiv o délce 500 mm je proto fyzicky delší než teleobjektiv se stejnou ohniskovou vzdáleností. Viz Paul Wheeler, *Practical Cinematography*. Oxford 2000, s. 28.

22) Více o tomto trendu viz D. Bordwell, *On the History of Film Style*, s. 246 – 253.

23) Verna Fieldová tohoto termínu užívá ve sborníku: Tony Macklin – Nik Pici (eds.), *Voices from the Set: The Film Heritage Interviews*. Lanham 2000, s. 243; kde rozebírá záběry z ČELISTÍ, uvedené na fotografiích 3 až 5.

dlouhoohniskového objektivu vybere postavu, a pak něco, co je blíž ke kameře (nějaký dopravní prostředek, strom, kolem kterého kamera přejede) zvolna vklouzne do výhledu; ve chvíli, kdy je náš pohled zcela zakrytý, přichází stříh; když překážka ze záběru zmizí, je figura zarámována z menší vzdálenosti (obr. 3 – 5). Podobně otevřely dlouhoohniskové objektivy cestu záměrně zdůrazňovanému přeastřování, které nabylo na důležitosti v šedesátých letech a které bývá v současnosti sladěno s pohybem figur, čímž vznikají pohyblivé kompozice do hloubky (obr. 6 – 8).

Používání extrémních ohniskových vzdáleností objektivu se počínáje šedesátými lety stalo charakteristickým znakem zesílené kontinuity. Arthur Penn pro film BONNIE A CLYDE (1967) použil objektiv v rozmezí od 9,8mm do 400mm.<sup>24)</sup> Výhody dlouhoohniskových objektivů ocenila i řada režisérů z generace „movie brats“<sup>25)</sup>, kteří ale rovněž toužili zachovat tradici hloubky ostrosti ze čtyřicátých let. A tak Francis Ford Coppola, Brian De Palma či Steven Spielberg v rámci jednoho filmu volně střídali dlouhé objektivy se širokoúhlými.<sup>26)</sup> Robert Richardson vzpomíná, jak se na něj při konkurzu na místo kameramana pro film SALVADOR (1986) obrátil režisér Oliver Stone: „Mám pro vás jen jednu otázku. Je možné na dlouhoohniskový objektiv nastříhnout širokoúhlý?“ Richardson si v tu chvíli pomyslel: „Děláte si legraci? Ovšemže je to možné. Žádný problém.“<sup>27)</sup>

### 1.3 Bližší rámování v dialogových scénách

Od třicátých let až hluboko do let šedesátých režiséři často rozehrávali dlouhé úseky scén v americkém plánu, který herce pořezává ve výši kolen či v polovině steh. Takové rámování umožňovalo dlouhé dvojzáběry, ve kterých vynikla těla herců. S koncem šedesátých let byly tyto dvojzáběry často nahrazovány jednozáběry (*singles*): polodetaily nebo detaily, které ukazovaly pouze jednoho herce. Jednozáběry byly samozřejmě běžnou alternativou i v éře studií, ale v posledních desetiletích mají filmaři sklon budovat scény převážně z jednozáběrů. Jednozáběry režisérovi dovolují proměňovat prostřednictvím stříhu tempo scény a vybírat z výkonu každého herce to nejlepší.<sup>28)</sup> Spočívá-li scéna na rychle střížených jednozáběrech, musí filmař najít neotřelé způsoby jak zdůraznit jisté repliky či reakce tváře. Standardním postupem je diferencovat velikosti záběrů, ale po konci šedesátých let stáli filmaři i v tomto ohledu před zúženým rejstříkem možností. Ve čtyřicátých letech mohl filmař pojmout postavu v americkém plánu, v *medium shot* (od pasu nahoru), polodetailu (od prsou nahoru), standardním detailu (celá tvář) a velkém detailu (část tváře). Když americké plány a souhrnná rámování přestávaly být tolik běžné, došlo k posunu v normách; v mnoha filmech se východiskem

24) John Belton, *The Bionic Eye: Zoom Esthetics*, „Cineaste“ 1980 – 1981, č. 1, s. 26.

25) *Movie brats* (brat = spratek, fakan, škrvně) – termín označující generaci mladých, převážně univerzitně vzdělaných filmařů (F. F. Coppola, G. Lucas, M. Scorsese, S. Spielberg ad.), kteří dali novou tvář hollywoodskému filmu sedmdesátých let (pozn. překl.).

26) Více na toto téma viz D. Bordwell, *On the History of Film Style*, s. 253 – 260.

27) James Riordan, *Stone: The Controversies, Excesses, and Exploits of a Radical Filmmaker*. New York 1995, s. 154.

28) Viz Jon Boorstin, *Making Movies Work: Thinking Like a Filmmaker*. Los Angeles 1990, 90 – 97.

pro rámování dialogu stal prostorný polodetail, snímáný „přes rameno“ postavy (*over-the-shoulder*).<sup>29)</sup> Filmaři začali pracovat s těsnější stupnicí, od dvoupolodetailu k jednozáběru ve velkém detailu.

Když byly zavedeny systémy širokoúhlého filmu, tvůrci se často cítili být odkázáni na celky až polodetaily, ale na sklonku šedesátých let opět mohli, částečně zásluhou ostřejších a méně zkrslujících objektivů Panavision, uplatnit i bližší širokoúhlá rámování. Široký formát ve skutečnosti dává blízkým jednozáběrům jednu opravdovou výhodu: tendence umisťovat tvář herce mimo střed záběru ponechává viditelnou značnou část prostředí scény, což snižuje potřebu ustavujících a znovu ustavujících záběrů. Když herci změni pozici, není nutně zapotřebí nového ustavujícího záběru: v případě těsného rámování je pohyb protagonisty často věcí „vyčištění“ polodetailu. (Herec A odchází v popředí ze scény, projde před B; pohled kamery se na chvíli pozdrží na B, než stříhneme na A, jak právě vchází do dalšího polodetailu.) Celek nyní často slouží ke členění scény, vymezuje fáze děje nebo udává vizuální rytmus, kterého již detaily kvůli svojí frekvenci nedosáhnou.<sup>30)</sup> Nevzdálenější rámování scény se může docela dobře objevit až na samém konci, v podobě césurey.

Nejpodstatnější je, že požadavek těsnějších pohledů zúžil hercům škálu použitelných výrazových prostředků. V éře studií filmař používal celé tělo herce, nyní jsou však herci v první řadě tvářemi.<sup>31)</sup> „Dynamické fixování“ (*dynamic blocking*)<sup>32)</sup> znamená pro Anthonyho Minghelliho nikoli choreograficky vést několik herců v širokém pohledu, ale nechat jednoho herce vstoupit do detailu.<sup>33)</sup> Nejdůležitějšími zdroji informací a emocí se stala ústa, obočí a oči, herci musejí své výstupy dávkovat napříč různými stupni intimního rámování.

Rychlejší tempo střihu, dvojpólové extrémy v délce objektivů a příklon k těsným jednozáběrům, to jsou ty nejčastější rysy zesílené kontinuity: prakticky v každém současném mainstreamovém filmu se tyto rysy projevují. Třebaže jsem tyto faktory v zájmu výkladu izoloval, každý jde ruku v ruce s ostatními. Sevřenější rámování umožňuje rychlejší střih. Přestřování vytváří uvnitř záběru to, co střih mezi záběry: oblasti zájmu odhaluje postupně (spíš než simultánně, jako v klasických příkladech velké hloubky

29) Jako *over-the-shoulder shot* je označován záběr, který kamera snímá zpoza postavy. Na jedné straně obrazu ponechává viditelné její rameno, zátylek a týl hlavy a na druhé rámíje vzdálenější objekt či postavu, na něž se první postava dívá (pozn. red.).

30) „Vrátíte-li se uprostřed scény k hlavnímu záběru (*master shot*) či dokonce záběru ustavujícímu, umožníte této scéně dýchat, nebo jí naopak dáte rytmus, který obdaří vaše detaily ještě větší silou a intenzitou.“ Paul Seydor, *Trims, Clips, and Selects: Notes from the Cutting Room*. „The Perfect Vision“ 1999, č. 26, s. 27. (*Master shot* je kontinuální záběr scény v jejím celku, do něž jsou prostřihávány polodetaily a detaily jako jeho doplňky – pozn. red.)

31) Patrick Tucker v celé své práci *Secrets of Screen Acting* (New York 1994) vychází z předpokladu, že filmové herectví je záležitostí tváře. Radí hercům, jak v těsných záběrech nejlépe nastavit své tváře do kamery, jak v detailu reagovat a jak hovořit (s. 44n, 55 – 57, 75). Fixování pozic, připomíná Tucker, „je způsob, jak dosáhnout toho, aby kamera viděla vaši tvář“ (s. 129). Viz rovněž Steve Carlson, *Hitting Your Mark: What Every Actor Really Needs to Know on a Hollywood Set*. Studio City 1998, s. 23 – 47, 63 – 81.

32) *Blocking* znamená plánování pozic a pohybů protagonisty vzhledem ke kameře (pozn. red.).

33) Jay Holden, *Alter Ego*. „American Cinematographer“ 2000, č. 1, s. 70.

ostrosti ve filmech Wellese či Wylera). Všechny tyto možnosti pak mohou doprovázet techniku čtvrtou.

#### 1.4 Odpoutaná kamera

Vyskytují-li se ve filmech delší záběry a plnější rámování, je kamera obvykle v pohybu. S příchodem zvuku se pohyb kamery stal jedním ze základů populárního filmu, který se neprojevoval pouze okázalými jízdami či záběry z jeřábu, které často film zahajovaly, ale rovněž jemnými přerámováními doleva či doprava, prostřednictvím kterých se postava udržovala v centru. Pohyby dnešní kamery jsou ostantativním rozšířením pohyblivosti kamery, která zevšeobecněla v průběhu třicátých let.

Všimněme si například dlouhotrvajícího sledujícího záběru (*following shot*), ve kterém sledujeme pohyb postavy po dlouhé dráze. Tyto virtuózní záběry se rozvíjely ve dvacátých letech, do popředí vystoupily na začátku zvukového filmu (*ŽEBRÁČKA OPERA*, 1931; *ZJIZVENÁ TVÁŘ*, 1932 apod.) a tvořily stylovou signaturu u Ophülsa či Kubricka. Bravurní sledující záběry zdomácněly i v díle Scorseseho, Johna Carpentera, De Palmy a dalších režisérů „nového Hollywoodu“. Zčásti vlivem těchto významných postav a také díky lehčím kamerám a stabilizátorům polohy kamery typu Steadicam se stal záběr sledující jednu či dvě postavy po chodbách, z místnosti do místnosti, dovnitř a ven a zase zpátky něčím všudypřítomným.<sup>34)</sup> Totéž lze říct i o záběru z jeřábu, který dříve vyznačoval dramatický vrchol filmu, ale nyní slouží jako běžná ozdoba. Oživuje montážní sekvence a momenty expozice: scénu zahajuje pohled z vysokého úhlu na příjezd auta, potom, když někdo vystoupí a kráčí k domu, se s kamerou sneseme dolů. „Když se jde dneska někdo vymočit, přijde většinou na řadu záběr z jeřábu,<sup>35)</sup> poznamenává Mike Figgis.

Dnešní kamera se nepřestává toulat dokonce ani tehdy, když se nic jiného nehybe.<sup>36)</sup> Kamera najede – pomalu, či rychle – až na tvář herce (tzv. *push-in*). Nájezdy nejenže zdůrazňují moment realizace, ale také vytvářejí nepřetržitě napětí, jako když je pasáž záběr/protizáběr pojata v prostřizích dvou nájezdů. Hlavním záběrem (*master shot*) je často velmi pomalá kamerová jízda dopředu či do stran, zvaná „moving master“. Nebo může kamera pomalu opisovat oblouk kolem jediného herce či páru.<sup>37)</sup> Běžnou variantou je začít sekvenci obkroužením či bočním pohybem míjejícím nějaký prvek v popředí, budovu, auto či strom, kdy kamera objevuje svůj předmět zájmu. Zatímco ve třicátých

34) Pojednání na toto téma srov. Jean-Pierre Geuens, *Visuality and Power: The Work of the Steadicam*, „Film Quarterly“ 1993 – 1994, č. 2, s. 13n. Viz také Serena Ferrara, *Steadicam: Techniques and Aesthetics*. Oxford 2001.

35) Cit. dle Mike Figgis (ed.), *Projections 10: Hollywood Film-makers on Film-making*. London 1999, s. 108.

36) O několika typech pohybů současné kamery pojednává: Jeremy Vineyard, *Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know*. Studio City 2000, s. 35 – 50.

37) V HRANICÍCH LÁSKY (1999) se Neil Jordan snažil oddělit flashbacky tak, že ve scéně zasazené do minulosti nechal kameru kroužit kolem postav jedním určitým směrem; ve scénách z přítomnosti kamera opisuje oblouky směrem opačným. Viz David Heurig a kol., *Impeccable Images*. „American Cinematographer“ 2000, č. 6, s. 92, 94.



1. Jerry Maguire: Když Jerry poté, co dostal výpověď, odchází ze své kanceláře, teleobjektiv poskytně velký celek...

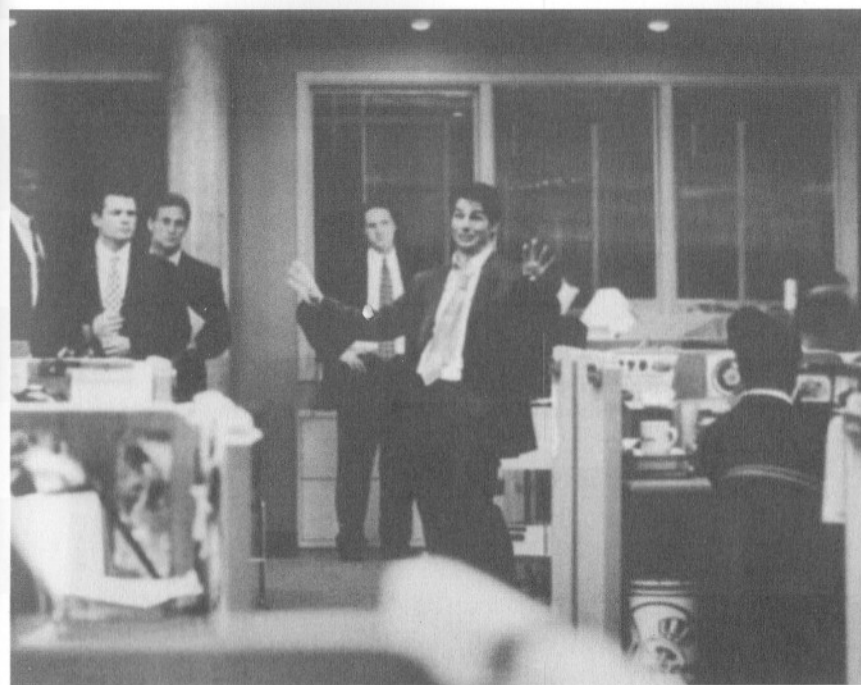
Foto archiv

letech mohla scéna začínat detailem významného předmětu a na něj navázat odjezdem, současní filmaři začínají nedůležitou část scény a pak, jako by se rozhrnovala opona, kamera klouže doleva nebo doprava, aby odhalila akci.

V polovině devadesátých let byl velmi běžným způsobem, jak ukázat lidi shromážděné kolem jakéhokoli stolu či stolku – jídelního, karetního, operačního –, spirálovitý pohyb kolem nich. Tyto krouživé záběry mohou být dlouhé (výroční oběd sester v *HANĚ A JEJÍCH SESTRÁCH*, 1985) nebo krátké (úvodní scéna v restauraci z *GAUNERŮ*, 1992). Krouživá kamera se taky stala otřepaným způsobem zobrazení mileneckého objetí (možná jako výpůjčka z *VERTIGA*). De Palma toto otáčivé sevření pojal opravdu s nadsázkou ve své *POSEDLOSTI* (1976),<sup>39</sup> předmětem parodie se pak stalo ve snímku *BYL JSEM PŘI TOM* (1979), kde se Chauncy Gardener učí líbat tak, že sleduje objetí televizního páru, zachycené opulentní 360° jízdou.

Jako stylistickou figuru možná odpoutanou kameru zpopularizovaly horory z konce sedmdesátých let, což naznačuje, že prodlévající, lehce rozechvělá kamera může představovat

38) Pohyby kamery ve snímku *POSEDLOST* vypadají nenápadně v porovnání s výstředním kroužením kolem hřešící dvojice ve *DVOJNÍKOVĚ* (1984).



2. ...po kterém následuje bližší celek, rovněž snímáný teleobjektivem

Foto archiv

hledisko monstra. Samotný postup ale dozajista tomuto hororovému cyklu předchází, neboť znepokojivě plíživé záběry nacházíme už v *BULLITTOVĚ PŘÍPADU* (1968), *ČÍNSKÉ ČTVRTI*, *DLOUHÉM LOUČENÍ* (1973) a *VŠECH PREZIDENTOVÝCH MUŽÍCH* (1976). Paul Schrader dokonce naznačil, že nemotivovaný pohyb kamery, tak příznačný pro evropské režiséry jako Bertolucci, se stal charakteristickým znakem amerických režisérů jeho generace.<sup>39</sup> Dnes již nebývá zvykem, aby byl nějaký dlouhý záběr, byť by šlo třeba o celek, statický.

Současný styl tvoří víc než jen tyto postupy; úplný výčet by musel vzít v úvahu přinejmenším vestřihy po ose (*axial cut-ins*),<sup>40</sup> desaturovaná a monochromatická barevná pojetí, zpomalený pohyb a natáčení ruční kamerou. A ne všichni filmaři tento styl vstřebali ve všech jeho aspektech. *EPIZODA 1: SKRYTÁ HROZBA* (1999) má stejně jako ostatní pokračování *HVĚZDNÝCH VÁLEK* docela rychlý střih,<sup>41</sup> ale vyhýbá se extrémně těsnému

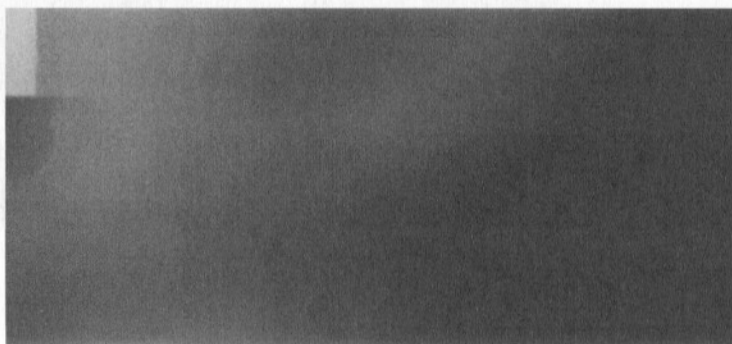
39) Kevin Jackson (ed.), *Schrader on Schrader*. London 1990, s. 211.

40) *Cut-in* je vložený záběr, jenž nás přenáší na nějaký detail celkové scény (pozn. red.).

41) *HVĚZDNÉ VÁLKY* (1977) mají PDZ 3,4 sekund, což je pro sedmdesátá léta docela nízké číslo. *NÁVRAT JEJEDHO* (1983) má PDZ 3,5 sekund a *PDZ EPIZODY 1: SKRYTÉ HROZBY* (1999) je 3,8 sekund.



3. Čelísti: V záběru teleobjektivem náčelník Brody s obavami pozoruje příboj



4. Postava, která vstoupí z pravé strany plátna, zprostředkuje „neviditelný“ střih setřením...



5. ...který odhalí bližší pohled na Brodyho  
Foto archiv



6. L. A. přístně tajně: Ve dvojzáběru dlouhoohniskovým objektivem říká Exley svému kapitánovi, že udeřít na podezřelé



7. Když se otočí a v odhodlání zůstane stát, přeastříme na něj



8. Odchází a mírné přerámování směrem dolů ukáže v pozadí skeptického Vincennese  
Foto archiv

rámování a toulající se kameře. Lucas, který patří ke generaci poválečné populační exploze, tíhne spíše ke stylovým normám poloviny šedesátých let nežli k ARMAGEDDONU a MATRIXU (1999). M. Night Shyamalan naopak uplatňuje dnešní techniky rámování, ale ponechává svým záběrům neobvyklou délku (18,2 sekund ve VYVOLENÉM /2000/). Nicméně v souhrnu tyto čtyři techniky utvářejí význačné a všudypřítomné rysy současného stylu.

## 2. Mezinárodní základna

Zákonitosti, které jsem rozvrhl, jsou dosti obecné; další výzkum by mohl pomoci zpřesnit naše chápání jejich vývoje. Popsaný styl zjevně nevykristalizoval náraz. Střih se zrychlil v průběhu šedesátých let, kdy se rozšířily dlouhoohniskové objektivy a nápadné přeastřování. Důraz na větší počet jednozáběrů, bližší pohledy a odpoutanou kameru se, jak se zdá, sporadicky rozvíjel v průběhu let šedesátých a sedmdesátých. Počátkem osmdesátých let tyto techniky vykristalizovaly do dnešního stylu a pravděpodobně díky úspěšným filmům jako SUPERMAN (1978), DOBYVATELÉ ZTRACENÉ ARCHY (1981), ŽÁR TĚLA (1981) a TOOTSIE (1982) nabývaly na přitažlivosti. Zesílená kontinuita začala být ve studijních osnovách filmových škol i příručkách považována za bernou minci. *Gramatika filmového jazyka* Daniela Arijona, učebnice, kterou profesionální režiséři občas při plánování scény otevírají, je prakticky kompendiem vznikajících stylů střihu a inscenování.<sup>42)</sup> Pozdější příručky připojují i poučení o bočních pohybech kamery.<sup>43)</sup>

Viděno z jiného úhlu má ale přístup zesílené kontinuity původ, který sahá několik desetiletí do minulosti. Pozdní němé filmy jako třeba ŽEBRÁCI ŽIVOTA (1928) se velmi podobají těm dnešním: rychlý střih, rozhovory rozehrávané v těsných jednozáběrech, odpoutané pohyby kamery. Kulešov a Pudovkin svým důrazem na potlačení ustavujících záběrů ve prospěch detailů tváře vlastně prosazovali ranou verzi zesílené kontinuity<sup>44)</sup> a dnešní divočejší jízdy připomínají Abela Gance (NAPOLEON, 1927) nebo Marcela L'Herbiera (L'ARGENT, 1928). S příchodem zvuku se rychlému střihu a pružným jízdám postavily do cesty neskladné kamery a zvuková záznamová zařízení. Protože se s kamerami tak těžko manipulovalo, byl jen kvůli změně scény, začali se režiséři přiklánět k pojímání scén v poměrně dlouhých záběrech. Tento zvyk se udržel celá desetiletí. Zdá se, že až v šedesátých letech získala výroba populárních filmů nazpět část pohyblivosti a rychlosti němých filmů.

Zaměřoval jsem se na film masového trhu, ale ani filmy mimo střední proud zesílenou kontinuitu nutně neodmítají. Allison Anders, Alan Rudolph, John Sayles, David Cronenberg a další američtí nezávislí ve většině ohledů z tohoto stylu těží. Hlavním rozlišujícím znakem nehollywoodských režisérů je větší průměrná délka záběru. Pro Quentina

42) Arijon kupříkladu předpokládá, že hlavní oporou režiséra budou těsné detaily; viz *Grammar of the Film Language*. London 1976, s. 112.

43) Viz např. Steven D. Katz, *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Studio City 1991, s. 300, 315.

44) Lev Kulešov, *Art of the Cinema*. In: Ronald Levaco (ed.), *Kulešov on Film*, Berkeley 1974, s. 67 – 109; V. I. Pudovkin, *Film Technique and Film Acting*. New York 1960, 87 – 109.

Tarantina, Hala Hartleyho či Whita Stillmana je typická práce se záběry o průměrné délce osm až dvanáct sekund, přičemž PDZ SMRTÍČÍHO BUMERANGU Billyho Boba Thorntona dosahuje pozoruhodných 23,3 sekund. Dlouhé záběry v nízkorozpočtovém sektoru příliš nepřekvapují; odhlédneme-li od estetického závazku zaměřovat se na herecké výkony, mohou režiséři, kteří si dlouhé záběry pečlivě naplánují, točit levně a rychle. Je ale pozoruhodné, že když se z nezávislého tvůrce stává mainstreamový, střih jeho filmů se zpravidla zrychluje. Jim Jarmusch se pohybuje od jednozáběrových scén snímku PODIVNĚJŠÍ NEŽ RÁJ (1984) ke stále kratším PDZ (TAJUPLNÝ VLAK, 1989: 23 sekund; NOC NA ZEMI, 1991: 11,3 sekund; MRTVÝ MUŽ, 1995: 8,2 sekund; GHOST DOG: CESTA SAMURAJE, 1999: 6,8 sekund).

Tytéž výrazové postupy, na které jsem poukázal, používá i mnoho snímků vyrobených mimo Severní Ameriku. Werner Herzog (AGUIRRE, HNĚV BOŽÍ, 1972), Rainer Werner Fassbinder (např. ČÍNSKÁ RULETA, 1976; TOUHA VERONIKY VOSSOVÉ, 1982) a režiséři *cinéma du look* jako Jean-Jacques Beineix (DIVA, 1981) a Léos Carax (ZLÁ KREV, 1986) uplatňovali postupy zesílené kontinuity, jak vznikaly v Hollywoodu. Tyto techniky lze nalézt v BRUTÁLNÍ NIKITĚ (1990) Luca Bessona, PORTRÉTU DÁMY (1996) Jane Campionové, ve filmu LOLA BĚŽÍ O ŽIVOT (1998) Toma Tykwera a několika filmech Neila Jordana. V širší perspektivě se zesílená kontinuita stala průběžným kamenem populárního filmu ostatních zemí. Tento nový styl byl výhodou pro okrajové národní kinematografie; detaily, rychlý střih, rozhábaná ruční kamera, dlouhé objektivy v exteriérech a scény postavené z jednozáběrů, to vše bylo příznivě nakloněné nízkým rozpočtům. John Woo a Tsui Hark v Hongkongu během osmdesátých let přepracovali západní normy a vytvořili okázalý styl, který tak dosahuje zesíleného zesílení.<sup>45)</sup> Bylo nasnadě, že se v roce 1999 projeví všechny známky zesílené kontinuity i v masově distribuovaných filmech z Thajska (NANG NAK), Koreje (SHIRI; TELL ME SOMETHING), Japonska (MONDAY) či Anglie (ŠBAL PRACHY A VYPADNI). Zesílená kontinuita nyní představuje základní styl jak pro mezinárodní masově distribuovaný film, tak pro značnou část vývozního „uměleckého filmu“.

## 3. Některé pravděpodobné zdroje

Co dalo vzniknout této stylové proměně? Může být svůdné přihlédnout k širokým kulturním vývojem. Je možné, že obecnstva vytrénovaná televizí, počítačovými hrami a internetem přijímají rychleji střihané snímky lépe než dřívější generace? Nesmíme zapomenout na to, že diváci v éře němého filmu byli dokonale s to přizpůsobit se průměrným délkám záběru o čtyřech sekundách či méně. Nejbezprostřednější a nejpřesvědčivější vysvětlení nalezneme, jak tomu často bývá, v nové technologii, řemeslných postupech a institucionálních okolnostech.

Některé aspekty tohoto nového stylu pramení z reflexe požadavků televizního uvádění filmů. Kameraman Phil Méheux poznamenává: „Je škoda, že se většina filmů stále upíná k těsným detailům a zaplňuje plátno hlavou herce jako v televizi, když je toho tolik, co

45) Viz D. Bordwell, *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*. Cambridge 2000, s. 22 – 25, 162 – 168 a 224 – 245.



lze ukázat. Styl je ve skutečnosti jen výsledkem toho, co producenti chtějí pro videodistribuci.<sup>446)</sup> Přesvědčení o tom, že televize straní polodetailům a detailům, vládne v průmyslovém diskursu již celá desetiletí.<sup>47)</sup> Mohli bychom dodat, že televize, kterou obvykle sledujeme v rušivém prostředí, potřebuje udržet pozornost diváka tím, že neustále mění podívanou – ne-li střihem, pak prostřednictvím pohybů kamery. Příručka o televizní výrobě z roku 1968 radí, že by režisér měl usilovat o „oživenou podívanou“: „Proveďte nájezd na předmět, abyste probudili zájem a zaměřili pozornost. Použijte odjezd, chcete-li oblast zájmu rozšířit. Panoramujte z jedné části předmětu na další. Opisujte kolem něj oblouk, abyste dosáhli postupně se měnícího pohledu.“<sup>448)</sup>

Je rovněž důležité, že se televizní střih zrychlil ve stejné době jako střih ve filmu. Před příchodem šedesátých let mělo mnoho filmovaných televizních programů PDZ deset sekund a více, ale v desetiletí poté jsem již nenašel žádnou PDZ, která by přesahovala 7,5 sekund. Většina programů spadá do rozmezí pěti až sedmi sekund a několik (televizní epizody seriálu DRAGNET z šedesátých let, MĚSÍČNÍ SVIT) se pohybuje mezi třemi až pěti sekundami. (Střih v televizních reklamních spotech bývá samozřejmě ještě rychlejší: pro patnácti až dvacet sekundové spoty jsou běžným průměrem 1 až 2 sekundy.) Možná se tempa střihu v těchto dvou médiích zrychlila nezávisle na sobě, ale když v šedesátých letech začala studia prodávat televizním společnostem své filmy z období po roce 1948, filmaři si začali být vědomi toho, že všechny celovečerní filmy pro kina nakonec skončí v televizi, a to je mohlo vést k tomu, že tempo střihu zrychlilo. Rychlý střih ve významných filmech z počátku šedesátých let na oplátku možná poskytl model televizi (obzvláště reklamním spotům a takovým pořadům, jako byly THE MONKEES nebo ROWAN & MARTIN'S LAUGH-IN), která posléze naopak podnítila rychlejší střih u filmů pro kina.<sup>49)</sup>

Televize měla na styl zesílené kontinuity vliv i v dalších rovinách. Film už dlouho rekrutuje režiséry vyškolené v televizi, takže bychom měli očekávat stylové přenosy.<sup>50)</sup>

46) Cit. dle David W i l l i a m s, *Reintroducing Bond... James Bond*. „American Cinematographer“ 1995, č. 12, s. 39.

47) Viz poznámky sesbírané in: Jack K u n e y, *Take One: Television Directors on Directing*. New York 1990, s. 12, 29, 45, 46, 119. Viz také Frederick Y. S m i t h, *Rambling Thoughts of a Film Editor*. „American Cinematographer“ 1975, č. 2, s. 18n. Richard Maltby nabízí bystrý rozbor televizního stylu a jeho vlivu na film v šedesátých a sedmdesátých letech v knize *Harmless Entertainment: Hollywood and the Ideology of Consensus*. Lanham 1983, s. 329 – 337.

Navzdory tomu, jak tato dvě média chápou praktici, bychom asi neměli na moderní filmy nahlížet jako na něco, co jednoduše kopíruje styl televize. Pokud jde například o velikost záběru, neexistuje a nikdy neexistovala pouze jedna televizní norma, které by se film vyrovnával. Talk show a soutěže užívají celky, zatímco základ sitcomů a soap oper tvoří polodetaily a americké plány. Videohry bývají tradičně rámovány v celcích. Filmaři se ani tak nesnaží filmy pro kina sladit s programovým tokem televize, jako se spíše pokoušejí jejich televizní podobě vtisknout odlišný vzhled charakteristickými napjatými detaily a efektními pohyby kamery, které se v běžném televizním repertoáru najdou jen zřídka. (Dále se zdá, jako by pořady typu AKTA X chtěly připomínat způsob, jak filmy z 90. let vypadají v televizi.)

48) Colby L e w i s, *The TV Director/Interpreter*. New York 1968, s. 164.

49) Důkladný rozbor televizních technik z období, o kterém uvažuji, lze nalézt in: John C a l d w e l l, *Television: Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Brunswick 1995.

50) Kritici 60. let si často všimli, jak režiséři vyškolení v televizi přenášeli své návyky do celovečerních filmů. Jízlivým příkladem je text Pauline K a e l, *The Making of The Group*. In: *Kiss Kiss Bang Bang*. Boston 1968, zejm. s. 100.

Od počátku osmdesátých let začaly efektní postupy režisérů, vyzkoušených televizí, přitahovat také filmové producenty. „Tihle lidé,“ poznamenal jeden agent, „představují riskantní sázku, ale nabízejí o to vyšší zisk, pokud jde o styl.“<sup>51)</sup> Stejně důležité je, že velká řada nových technologií předformátuje filmy pro kina na míru televizi. Složité scény jsou „předvizualizovány“ na video – či digitálním softwaru a na video se natáčejí i herecké konkurzy.<sup>52)</sup> Hledáček Steadicamu je zároveň videomonitorem. Na sklonku sedmdesátých let začaly filmové štáby spoléhat na pomoc systému *video assist*, který režisérovi a kameramanovi umožňuje nacvičovat scény a prohlížet si záběr ve stejné chvíli, kdy se pořizuje. Tato pomůcka dovoluje scénu okamžitě posoudit, ale záběry sledované na pomocném videomonitoru postrádají vyšší rozlišení a jsou rámované na televizní formát, čímž možná vedou k uvolněným kompozicím na úkor přesného inscenování celků.<sup>53)</sup> Dalším způsobem formování obrazu podle vzoru televize je videostřih, realizovaný nejprve na páse či laserdisku a nyní na počítači. Walter Murch poznamenává, že střiháči musejí umět posoudit, jak budou tváře vypadat na malé obrazovce: „Rozhodujícím kritériem pro výběr určitého záběru často bývá otázka ‚Dokážete zaznamenat výraz v očích herece?‘ Pokud ne, zpravidla použijete jiný bližší záběr, třebaže vzdálenější záběr je možná na velkém plátně více než přiměřený.“<sup>54)</sup> Krátce řečeno, technické prostředky používající video možná u filmařů posílily sklon klást důraz na jednozáběry a bližší pohledy, které jsou na videoobrazovce v každém bodě čitelnější.<sup>55)</sup>

Jakkoli silně ovlivnila zesílenou kontinuitu televize, je její vliv pravděpodobně pouze jedním z řady. Neměli bychom zapomínat na příklad renomovaných tvůrců jako Welles a Hitchcock, jejichž díla oplývají postupy, které v zesílené kontinuitě vyúsťují. Bergman a Cassavetes v šedesátých a sedmdesátých letech dokázali, že velkým detailům sluší i širokoúhlé formáty. Totéž učinil Sergio Leone s okázalými extrémními délkami objektivu a vzletnými pohyby kamery. Peckinpah a další režiséři šedesátých let ukázali, že je možné uplatňovat i velmi rychlý střih, zvláště je-li třeba přecházet mezi již známými scénami formou ABACABC. Altman v průběhu sedmdesátých let volně prostřihával na „plíživé zoomy“, předobraz dnešních všudypřítomných nájezdů.<sup>56)</sup> Určitý vliv měly pravděpodobně i jisté kanonizované filmy. Velké scény filmových dějin často sestávají z bleskové rapidmontáže (sekvence na oděských schodech, sprchový útok v PSYCHU, úvodní a závěrečný masakr v DIVOKÉ BANDĚ) nebo virtuózních sledujících záběrů (scéna večírku v PRAVIDLECH HRY, ples ve SKVĚLÝCH AMBERSONECH, začátek DOTEKU ZLA).

51) Cit. dle John B r o d i e – Dan C o x, *New Pix a Vidiot's Delight*. „Variety“ 28. 10. – 3. 11. 1996, s. 85.

52) O této praxi viz poznámky in: Jeremy K a g a n (ed.), *Directors Close Up*. Boston 2000, s. 50 – 77.

53) Kameraman Roger Deakins se na několika místech zmiňuje o tom, jak skládání záběrů na monitoru videa souvisí s menší pozorností vůči detailům, viz Peter E t t e d g u i (ed.), *Cinematography: Screencraft*. Crans-Près-Céligny 1998, s. 166.

54) Walter M u r c h, *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Los Angeles 1995, s. 88.

55) Střiháč Paul Seydor poznamenává, že celky a velké celky mohou být na televizních obrazovkách špatně čitelné, zvláště objeví-li se na konci scény, kde si je lze splést s ustavujícím záběrem, uvozujícím další scénu. I když Seydor sám takového záběru dále rád uplatňuje, podotýká, že u velké řady střiháčů tomu tak být nemusí. Viz P. S e y d o r, c. d., s. 29.

56) Viz poznámky Paula Mazurskyho in: M. F i g g i s (ed.), c. d., s. 25.

Oslava rychlého střihu mohla ve filmařích vyvolat obavy, že obecnost není na statické dlouhé záběry naladěná. V roce 1990 Scorsese na toto téma smutně pronesl, „Řekl bych, že to hlavní, k čemu za posledních deset let došlo, je, že scény musejí být rychlejší a kratší. [Mafiáni] jsou něco jako má verze MTV [...], ale i to už vyšlo z módy.“<sup>57</sup> Zdá se, že rychlý střih má rovněž původ v tom, že producenti vyžadují, aby bylo po ruce velké množství alternativních záběrů kvůli postprodukčním úpravám. Třebaže režiséři A-kategorie mohou namítat, že efektní jízda může účinně vyplnit i několik stran scénáře, existuje mnoho tlaků k tomu, aby byl ve střihu větší výběr materiálu. Toto pokrytí jednotlivé scény záběry z různých hledisek a úhlů (*coverage*)<sup>58</sup> vyžadují i nezávislí producenti: Christine Vachonová kupříkladu po režisérech chce, aby točili hlavní záběry (*master shots*) i bližší pohledy, čímž dává za pravdu stížením svého střiháče, že „nezkušené režiséry láká točit důležité dramatické scény v jediném nepřetržitém záběru – v „chlapském“ (macho) stylu, který vůbec nedovoluje měnit tempo či zakrýt nevyrovnané herecké výkony.“<sup>59</sup> (Starší pohled na genderovou diferenciaci stylu nabízí pro srovnání výrok Orsona Wellesa: „Dlouhý plný polocelek [*full shot*],<sup>60</sup> to je to, co vždy dělí muže od chlapců.“<sup>61</sup>) Steven Soderbergh neuposlechl rad producentů a původně natočil scénu s kufrem auta svého filmu *ZAKÁZANÉ OVOCE* (1998) v jediném záběru, za což se mu dostalo kulešovského ponaučení, když při předváděčce viděl, jak zájem obecnosti v tomto momentě poněkud ochabuje. „Měl jsem hned vědět, že pokaždé, když provedete střih jinam a potom zpět, nesmírně tím získáte, neboť diváci tu mezeru vyplní za vás.“<sup>62</sup>

Došlo ke změně produkčních postupů a zesílená kontinuita nabídlá dobré řešení jednotlivých problémů.<sup>63</sup> Již jsem se zmínil o tom, jak dlouhé objektivy pomohly při natáčení v exteriérech a navodily dokumentární ráz. S tím, jak se natáčecí plány v sedmdesátých letech zkracovaly, začali režiséři točit mnohem více materiálu (*coverage*) a prostřednictvím prostřihů zachraňovat jednozáběrové scény. Plíživým záběrům s nástupem sedmdesátých let dozajista otevřely cestu kamery připevněné na tělo kameramana typu Panaflex, Steadicam či Panaglide. Lehký jeřáb Louma a pozdější letecké, dálkově ovládané kamery typu SkyCam umožnily prudce se vznášející záběry. Rapidmontáž byla na počátku osmdesátých let usnadněna nástupem videostřihu (kterého se užívalo hlavně v hudebních videoklipech a filmech, které jimi byly ovlivněné) a digitálních střihacích systémů. Stříhat velmi krátké záběry na celuloidu je pracné a složité, protože ústřížky jen

57) Cit. dle Peter Brunette (ed.), *Martin Scorsese Interviews*. Jackson 1999, s. 155.

58) *Coverage* je soubor většího množství dílčích záběrů, „pokrývajících“ tutéž scénu z různých úhlů a vzdáleností (pozn. red.).

59) James Lyon, cit. dle Vachon – David Edelstein, *Shooting to Kill: How an Independent Producer Blasts Through the Barriers to Make Movies That Matter*. New York 1998, s. 263.

60) *Full shot* neboli „plný polocelek“ je záběr, který zachycuje celou stojící figuru s hlavou těsně u horního a chodidly těsně u spodního okraje rámu – na rozdíl od polocelků typu amerického plánu (postava pořezaná pod kolena) nebo „nad kotníky“ (pozn. red.).

61) Orson Welles – Peter Bogdanovich, *This Is Orson Welles*. New York 1992, s. 201.

62) Ann Thompson, *Steven Soderbergh*, „Premiere“ 2000 (prosinec), s. 65.

63) Informace o některých příbuzných technologických inovacích naleznete in: B. Salt, *Film Style and Technology*, s. 251 – 296.

několik okének dlouhé se mohou snadno poztrácat. Když režisér stříhá na počítači, může záběry snadno přistříhovat okénko po okénku, což je postup známý pod názvem „frame-fucking“.<sup>64</sup> „Frame fucking“ je jedním z důvodů, proč některé akční sekvence nemusejí být na velkém plátně dobře čitelné. Michael Bay si poté, co na počítači sestříhal automobilovou honičku pro film *SKÁLA* a viděl na plátně výsledek, uvědomil, že scéna probíhá příliš rychle, a musel proto některé vystřížené kousky „vrátit zpět“ (*de-cut*).<sup>65</sup> „Všude dnes vidíme rychlejší tempo,“ říká Steve Cohen, který stříhal jeden z vůbec prvních celovečerních snímků s digitálním střihem, *ZTRACENÍ NA VĚKY* (1993), „za což může alespoň zčásti fakt, že nyní vlastníme nástroje, které takovýto druh střihu usnadňují.“<sup>66</sup>

Velikost záběru, ohnisková vzdálenost objektivu a tempo střihu byly pravděpodobně rovněž ovlivněny požadavkem natáčení více kamerami. Od počátku třicátých let do počátku let šedesátých filmaři obvykle pracovali pouze s jednou kamerou a jednotlivé části scény snímali pokaždé znovu z různých pozic. Natáčení více kamerami bylo vyhrazeno pouze pro neopakovatelné děje jako např. požáry, hroučící se domy či auta řítící se ze srázů.<sup>67</sup> Režiséři šedesátých let jako Penn či Peckinpah pod vlivem Kurosawy<sup>68</sup> natáčeli pomocí několika kamer opatřených velmi dlouhými objektivy scény masakrů. V šedesátých a sedmdesátých letech, kdy natáčení v exteriérech a pevné natáčecí plány vyžadovaly rychlejší práci, začalo mnoho režisérů používat několika kamer i při snímání dialogu. V případě filmu *VZOREC* (1980) se pomocí dvou kamer snímalo několik scén s Marlonem Brandem: „Když máte někoho takového, kdo vydělává každý den obrovský peníze, existuje velký tlak na to, abyste scény dokončili co nejrychleji. K tomu nám napomohla druhá kamera.“<sup>69</sup> Producenti požadovali více materiálu a dodatečné kamery jej poskytl, což naopak vedlo k tomu, že střiháč s větší pravděpodobností poskládal scénu z jednozáběrů, pořízených z mnoha úhlů. Naštěstí byly nové lehčí kamery v situaci vícekamerového natáčení lépe ovladatelné. V průběhu osmdesátých let byl kamerou B často Steadicam, který se po scéně pohyboval, aby zajistil její podrobnější pokrytí (*coverage*), přičemž díky pružnosti jeho pohybů kolem statických herců byly krouživé záběry a nájezdy dobrými kandidáty na zahrnutí do konečného sestříhu. V době, kdy se natáčel *GLADIÁTOR* (2000), se dialog snímá, až sedmi kamerami, z nichž některé jsou Steadicamy.

64) Viz Peter Bart, *The Gross: The Hits, the Flots – The Summer That Ate Hollywood*. New York 1999, s. 232; David Kleiter, Jr. – Robert Moses, *You Stand There: Making Music Video*. New York 1997, s. 168.

65) David Ansen – Ray Sawhill, *The New Jump Cut*. „Newsweek“ 2. 9. 1996, s. 66.

66) Cit. dle Thomas A. O'Hanian – Michael E. Phillips, *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Boston 1996, s. 177.

67) V čtveřím filmu používal William C. de Mille často několik kamer, aby zachoval kontinuitu podivané. Viz Peter Milne, *Motion Picture Directing*. New York 1922, s. 45n. Mnohem později pak na sebe upozorňuje Richard Lester, přenášející televizní postupy do filmu, který používá počínaje PERNÝM DNEM (1964) několik kamer pro snímání dialogových scén (Andrew Yule, *Richard Lester and the Beatles*. New York 1995, s. 14).

68) Viz Stephen Prince, *Savage Cinema: Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies*. Austin, TX 1998, s. 51 – 56.

69) *The Five Films Nominated for 'Best Cinematography' of 1980*. „American Cinematographer“ 1981, č. 5, s. 503.

„Říkal jsem si, že není možné, aby někdo nezachytil něco dobrého,“ vysvětlil hlavní kameraman.<sup>70</sup> Hledání „něčeho dobrého“ v široké škále úhlů u filmařů umocňuje sklon často stříhat.

Mohli bychom uvažovat i o dalších případných faktorech, jako je např. vliv bleskově stříhaných upoutávek na nové filmy, ale obzvláště zajímavou možností je zkoumat měnící se okolnosti předvádění. Ben Brewster a Lea Jacobsová dokazují, že v období mezi lety 1908 a 1917, kdy se film přestěhoval z vaudevillových divadel do zvlášť vyhrazených prostor, se plátina zmenšila; aby se zdála být přiměřeně velká, začali být herci snímáni z bližších pozic.<sup>71</sup> William Paul dokazuje, že ve dvacátých letech podobné tlaky ze strany způsobu předvádění vedly filmaře k tomu, že používali více detailů.<sup>72</sup> V sedmdesátých letech se vlivem zdvojování a násobení (*twinning and plexing*)<sup>73</sup> plátina znovu scvrkla a filmaři se možná proto intuitivně uchýlili k větším tvářím, předpokládajíce zároveň, že rychlejší střih bude na menších plátnech multiplexů dostatečně čitelný.

#### 4. Estetika zesílené kontinuity

Všechny tyto okolnosti si zaslouží detailní výzkum a je zapotřebí je spojit s analýzou měnících se způsobů používání zvuku a barev. Necht ale předcházející text poslouží jako obecný nástin. Mě nyní zajímají důsledky tohoto nového stylu. Jaké estetické možnosti otevírá, nebo naopak vylučuje?

Navzdory názorům, že se hollywoodský styl stal post-klasickým, máme stále co do činění s variantou klasické výroby filmů. Analýza prakticky jakéhokoli filmu z období, které jsem vybral, potvrdí jednoduchou pravdu: téměř všechny scény bezmála ve všech současných masově distribuovaných filmech (a ve většině filmů „nezávislých“) jsou zinscenovány, nasnímány a sestříhány dle principů, které vykristalizovaly v letech desátých a dvacátých. Zesílená kontinuita představuje výběr a rozvinutí možností, které jsou přítomné již na klasickém filmařském menu. Skládat scénu ze sevřených, rychle stříhaných jednozáběrů, to byla strategie, kterou přijali za svou některý B-filmaři (např. James Tinling pro film *MR. MOTO'S GAMBLE*, 1938), ale i Hitchcock. Osvobozený pohyb kamery byl rovněž alternativou, ač byl tradičně vyhrazen pro chvíle vysokého dramatického napětí, a nikoli pro zběžné kladení důrazů. Dlouhoohnskové objektivy se používají od dvacátých let pro detaily, a proto mohly být přejaty i pro jiné velikosti záběrů.

70) John Mathieson, cit. dle Douglas B a n k s t o n, *Death or Glory*. „American Cinematographer“ 2000, č. 5, s. 38.

71) Ben B r e w s t e r – L e a J a c o b s, *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. New York 1997, s. 145 – 149.

72) William P a u l, *Screening Space: Architecture, Technology, and the Motion Picture Screen*. „Michigan Quarterly Review“ 1996, č. 1, s. 145 – 149.

73) „Twinning and plexing“ – odkaz na rozkvet multiplexů, tedy nabídky dvou a více kinosálů pod jednou střechou. První se údajně zrodil v roce 1963 v Kansas City rozdělením jednoho kina na dvě; viz Ira K o n i g s b e r g, *The Complete Film Dictionary*. New York 1997, 2. vyd. (Pozn. překl.)

Nepochybně dnes nalezneme řadu netradičních momentů – inkoherentní akční scény, montážní sekvence se skokovými střihy (*jump cuts*).<sup>74</sup> Stejně tak není sporu ani o tom, že někteří filmoví tvůrci si mnohem odvážněji hrají na okrajích. Filmy, které Oliver Stone natočil po svém snímku *JFK*, jsou svým prostrháváním barevného a černobílého materiálu, opakováním záběrů či občasnými vloženými celky, které překračují osu akce, pravděpodobně tím největším vybočením, vyrobeným v Hollywoodu. Avšak Stoneovy výstřelky jako takové vyčnívají nad průměr, jsou pomíjivými odchylkami od stále mocného trsu norem, kterého se i Stone povětšinou drží.

Nechtěl bych nicméně zanechat dojem, že se nic nezměnilo. Zesílená kontinuita představuje význačný posun v dějinách filmové tvorby. Nejpatrnější je to, jak se tento styl snaží o to vytvořit v každém okamžiku intenzivní očekávání. Postupy, které tvůrci ve čtyřicátých letech vyhrazovali pro momenty šoku a napětí, se dnes objevují v běžných scénách. Záběry jsou díky detailům a jednozáběrům velmi čitelné. Rychlý střih diváka nutí sestavovat oddělené kousky informací a udává dominantní tempo: podívejte se jinač a může se stát, že vám unikne klíčový moment. Střídající se blízké pohledy a muživé hledisko nervózně těkající kamery divákovi v každém okamžiku slibují něco významného nebo přinejmenším nového. Tento styl, vycházející vstříc televizi, usiluje o to připoutat diváka k obrazovce.<sup>75</sup> Zde je další důvod pro označení „zesílená kontinuita“: i běžné scény jsou vystupňované a zesílené tak, aby strhly pozornost a zvýšily emocionální dopad.

Jedním z výsledků je estetika prvoplánových, ale mocných účinků, které často působí přepjatě, byť někdy dosáhnou značné síly. Schémata zesílené kontinuity mají bohaté a rozmanité uplatnění, jak to ilustrují filmy Jonathana Demmeho, Spika Leea, Davida Lynche, Johna McTiernana či Michaela Manna. Máme verze tlumené, vkusné (Nora Ephronová, Ron Howard, Frank Darabont, Anthony Minghella), přehluštěné (filmy v produkci Jerryho Bruckheimera) či dokonce parodicky zřeštěné (Sam Raimi, bratři Coenové). S mimořádnou pronikavostí tento styl prozkoumali režiséři Hongkongu. Náhlý vstup Tonyho Leung Chiu-waie do Macaouvy restaurace ve snímku *AAU DUT* (1998) Patricia Yaua a soutěž v rozbíjení vinných sklenek z filmu *CHAN SAM YING HUNG* (1998) jsou smělými, precizně choreograficky provedenými pasážemi, které kouzlí se zesílenou kontinuitou. Hal Hartley například používá velké detaily a nájezdy, aby dosáhl nečekaných inscenačních vzorců. Todd Haynes ve snímku *SAFE* (1995) podtrhuje umělost tohoto stylu tím, že z něj vkládá malé dávky do struktury, která upřednostňuje statické celky a nepatrné, spíše geometrické pohyby kamery.

74) *Jump cut* se někdy v české literatuře překládá jako „střih po ose“ nebo „skok po ose“, ale v anglické terminologii není definován pouze rušivým přiblížením po ose snímání, nýbrž i dalšími eliptickými „skoky“ v prostoru a čase: vystřícením části plynulého pohybu; přechodem mezi odlišnými prostředím či časy při zachování stejného optického nastavení a pozice kamery; střihem mezi dvěma hovořícími postavami bez výraznější změny úhlu; náhlou změnou úhlu a pozice kamery ve dvou následujících záběrech téže postavy; střihem mezi dvěma záběry téže scény, kdy se v druhém z nich nečekaně objeví nová postava atd. Srov. I. K o n i g s b e r g, c. d. (Pozn. red.)

75) O tom, jak ustavičně proměny podivně udržují pozornost diváka, hovoří Noël Carroll v textech: *The Power of Movies* (In: *Theorizing the Moving Image*. New York 1996, s. 80 – 86) a *Film, Attention, Communication* (In: *The Great Ideas Today. Encyclopaedia Britannica*. Chicago 1996, s. 16 – 24).

Každý styl ovšem určité možnosti vylučuje a také zesílená kontinuita zůstala odrážena od některých prostředků klasické filmové tvorby. Za prvé – tím, jak se zužuje rejstřík délek záběru, které přicházejí v úvahu, jsou režiséři filmového mainstreamu odrazováni od toho, aby udělali dvouhodinový film z méně než pěti set záběrů. Ne že by neuměli použít dlouhý záběr – pár jich je v každém filmu vlastně nezbytných –, ale film vystavěný primárně z dlouhotrvajících záběrů je v dnešním Hollywoodu velmi vzácný. (Není bez významu, že v případě snímku *VYVOLENÝ* posloužily právě jeho dlouhé záběry jako prostředek diferenciace produktu v propagační kampani.<sup>76)</sup>

Kvůli své koncentraci na práci s kamerou a strihem praktici zesílené kontinuity dále opomíjeli inscenaci celků. V současné praxi začaly převládat dvě alternativy. To, čemu filmaři říkají „postav se a odříkej text“ (*stand and deliver*), kde jsou herci zasazeni do dosti pevně stanovených pozic. Obvyklé řešení zde představují jednozáběry nebo úhly přes rameno, ale na druhé straně můžeme narazit i na snímání „plovoucích hlav“ (*floating head-treatment*), kdy jsou postavy na místě a kamera se pohybuje kolem nich. V obou případech platí, že pokud se postavy přemístí do jiné části scény, jejich pohyb obvykle nemívá za cíl expresivní účinek; jde o přechod do další fáze „postav se a odříkej text“. Druhou inscenační možností je „jdi a mluv“ (*walk-and-talk*), kdy nás unáší Steadicam, zatímco postavy ze sebe chrlí věty za pochodu. Modů „postav se a odříkej text“ i „jdi a mluv“ se samozřejmě využívalo i v éře studií, ale stejně tak se používala i složitá fixování pozic, jako v případě Langových či Premingerových jemně se střídajících dvojbáběrech či Wylerova šachovnicového rozmístění postav do hloubky. Takovéto fixování nicméně z populárního filmu téměř vymizelo. Snad jen Woody Allen, vyhýbající se detailům a používající velmi dlouhé záběry (PDZ 22 sekund v *MANHATTANU*, 1979; 35,5 sekund v *MOCNÉ AFRODITÉ*, 1995), reprezentuje doznívání této tradice.<sup>77)</sup> „Za starých časů,“ řekl mi jeden hollywoodský pracovník, „režiséři hýbali s herci. Teď hýbají s kamerou.“

Ústup od inscenování celků přinesl větší omezení hereckým projevům. Současný důraz na detaily není takový, jaký uplatňovali, řekněme, sovětsí mistři montáže, kteří své filmy plnili rukama, nohama a rekvizitami v dynamickém vztahu k herecům. V zesílené kontinuitě stojí na prvním místě tvář, zvláště ústa a oči. Jsou-li použity ruce, bývají typicky pozdviženy k hlavě, aby se ocitly v onom rozhodujícím polodetailu či detailu. Přicházíme o to, čemu Charles Barr ve svém stěžejním pojednání o CinemaScopu říká *odstupňovaný důraz*.<sup>78)</sup> Oči byly pro hollywoodský film vždy tím nejdůležitějším, ale zpravidla je doprovázela gesta, která vycházela z těla.<sup>79)</sup> Herci mohli vyjádřit emoci svým držetím těla, postojem, způsobem chůze, umístěním rukou nebo dokonce natočením chodidel.

76) Benjamin Svetkey uvádí, že 30 scén ve *VYVOLENÉM* je jednozáběrových. „Když máte takovou scénu ve filmu, je to něco neuvěřitelného,“ poznamenává Bruce Willis (*Fractured Fairy Tale*. In: „Entertainment Weekly“ 1. 12. 2000, s. 38).

77) Woody Allen vysvětluje, že málokdy stříhá uprostřed scény, protože prodloužený hlavní záběr je z hlediska natáčení rychlejší a levnější, u herců oblíbenější a on sám si nemusí dělat starosti se spojováním záběrů. Viz Douglas McGrath, *If You Knew Woody Like I Knew Woody*. „New York Magazine“ 17. 10. 1994, s. 44.

78) Charles Barr, *CinemaScope: Before and After*. „Film Quarterly“ 1963, č. 4, s. 18n.

79) Viz Janet Staiger, *The Eyes Are Really the Focus: Photoplay Acting and Film Form and Style*. „Wide Angle“ 1985, č. 4, s. 14 – 23.

Herci uměli vstát ze židle, aniž by se museli podepřít rukama, nalévat dlouhé sekundy pevnou rukou skleničky, projevovali nervozitu škrábáním malíčku. Těla (vytřénovaná, polonahá) se dnes ukazují otevřeněji než kdy dřív, ale zřídka kdy získají půvab a emocionální důležitost. V oblasti populárního filmu jsou to opět filmoví tvůrci Hongkongu, kdo zesílenou kontinuitu nejlépe využili, pokud jde o fyzický pohyb a expresivitu lidských těl.<sup>80)</sup>

A nakonec – zesílená kontinuita obdařila filmy docela zřetelnou narací. Klasická studiová výroba filmů nebyla nikdy zcela transparentní: postavy ve dvojbáběrech byly obvykle pootočené k obecenstvu a vždy se tu vyskytovaly pasáže (montážní sekvence, začátky a konce scén, začátky a konce filmů), které přiznávaly, že je scéna adresovaná divákovi. Jenže z gest, která by dřívější filmaři považovali za křiklavě upozorňující na sebe sama – kamera opisující oblouky, obrovské detaily, ona rozmáchlá gesta Wellese či Hitchcocka –, se staly standardní rysy běžných scén a druhořadých filmů. Je zajímavé, že nám tyto výstřednější postupy nebrání v porozumění příběhu. Zdá se, že poté, co jsme uvykli na novou zřetelnost narace, jako bychom snížili i práh citlivosti na rušivé prvky. A stejně jako dřívější generace diváků dokážeme ocenit projevy virtuosity – eskamotérství stříhů setřením (*wipe-by cuts*) nebo úžasně lety SkyCamu. Právě z těchto důvodů nový styl naznačuje, že není možné adekvátně popsat aktivitu diváka pomocí prostorových metafor typu „pohroužení“ či „distance“. V každém okamžiku na sebe může upoutat pozornost nějaký stylový postup, ale diváci zůstávají v zajetí děje. Jako by manýřismus dnešního filmu po svých divácích žádal, aby brali za samozřejmost vysoký stupeň zřetelnosti narace, aby si nechali každý okamžik zesílit prostřednictvím několika důvěrně známých postupů, aby si vychutnávali stále efektnější projevy techniky – a aby se přitom nepřestali oddávat působivému spodnímu tahu příběhu. Nebylo by to poprvé, co se po obecenstvech žádá, aby si užívala okázalou hru s formou, aniž by přitom obětovala hloubku emocionálního působení. Vybaví se nám barokní hudba či rokoková architektura, ale také Ozu a Mizoguchi. Vítezství zesílené kontinuity nám připomíná, že stejně jako se proměňují styly, mění se i divácké dovednosti.

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

David Bordwell, *Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film*.

„Film Quarterly“ 55, 2002, č. 3, s. 16 – 28.

#### Citované filmy:

*Aau dut* (aka *The Longest Nite*; Patrick Yau, 1998), *Absolvent* (*The Graduate*; Mike Nichols, 1967), *Aguirre, hněv boží* (*Aguirre, der Zorn Gottes*; Werner Herzog, 1972), *Akta X* (*The X Files*; TV-seriál, 1993 – 2002),

80) Viz D. Bordwell, *Planet Hong Kong*, s. 200 – 245.

