

Filmový čas ve stříhové dramaturgii

Miroslav Majtán

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Miroslav MAJTÁN**

Osobní číslo: **K10228**

Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design – Audiovize**

Forma studia: **kombinovaná**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Filmový čas ve střihové dramaturgii**

**2. Praktická část:
Dokumentární film, délka min. 10 min., střihová
skladba**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

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

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

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

2. Praktická část:

Výstupní dílo:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)
- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

TARKOVSKY, Andrey a Translated from the Russian by Kitty HUNTER-BLAIR. Sculpting in time: reflections on the cinema. 1st University of Texas Press ed. Austin, TX: University of Texas Press, 1989, 735 s. Albatros Plus. ISBN 978-029-2776-241.

EVANS, Russell. Practical DV filmmaking. 2nd ed. London: Elsevier Focal Press, c2006, xiv, 408 p. ISBN 02-408-0738-3.

SMITH, Greg M. Film structure and the emotion system. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2003, v, 221 p. ISBN 05-218-1758-7.

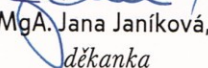
MCELHANEY, Joe. The death of classical cinema: Hitchcock, Lang, Minnelli. 2nd ed. Albany: State University of New York Press, c2006, xiv, 255 p. ISBN 07-914-6888-7.

PÚAZEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha : Orbis, 1967. 461 s. : il.

ASCHER, Steven a Edward PINCUS. a comprehensive guide for the digital age. 3rd ed., 2008 ed. / . New York. ISBN 04-522-8678-6.

Vedoucí bakalářské práce: doc. Mgr. Ludovít Labík, ArtD.
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 2. prosince 2013
Termín odevzdání bakalářské práce: 14. května 2014

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. Mgr. A. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Silvie Stanická, Ph.D.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 17. 12. 2013

MIROSLAV MAJTÁN
.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Cieľom tejto práce je definovanie, rozbor a použitie času ako konštrukčnej veličiny filmu, jeho úloha a vplyv na strihovú skladbu a následne účinok na diváka. Zadefinovanie jednotlivých pojmov a prvkov štruktúry filmového diela spojených s časom, ich výskyt a použitie pri konštrukcii strihovej skladby.

Kľúčové slová: strihová skladba, dramaturgia strihu, filmový čas, tempo a rytmus, časová elipsa

ABSTRACT

The aim of this work is to define, analyze and use time as a design parameter of the film, its task and impact on the editing composition and subsequently its effect on the viewer. It is definition of individual concepts and structural elements of film work associated with the time of their occurrence and use in the construction of editing composition.

Keywords: editing, dramaturgy editing, movie time, pace and rhythm, the time ellipse

Prehlasujem, že odovzdaná verzia diplomovej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

Pod'akovanie patrí vedúcemu práce doc. Mgr. Ľudovítovi Labíkovi, ArtD. za odborné vedenie, podnetné rady, cenné pripomienky a trpezlivosť.

OBSAH

ÚVOD.....	10
1 DEFINÍCIA ČASU A PRVKOV ŠTRUKTÚRY FILMOVÉHO DIELA.....	11
1.1 ČAS AKO PARAMETER FILMU	11
1.1.1 Definícia času	11
1.1.2 Druhy času v strihovej dramaturgii	12
1.2 ZÁBER A STRIH	14
1.2.1 Definícia strihu	14
1.2.2 Dĺžka záberu a jeho zrenie	14
1.2.3 Veľkosť záberov, ich obsah a nadväznosť	16
1.3 FABULA A SYŽET	17
1.3.1 Definícia narácie filmového diela	17
1.3.2 Kauzalita, priestor a čas	18
1.4 DIVÁKOVA KONŠTRUKCIA ČASU	19
1.4.1 Poriadok	19
1.4.2 Frekvencia	21
1.4.3 Trvanie	21
1.5 TEMPO A RYTMUS V STRIHOVEJ DRAMATURGII.....	22
1.5.1 Charakteristika pojmov	22
1.5.2 Režisérsky rytmus	22
1.5.3 Rozoznenie a doznenie záberu	23
1.5.4 Interpunkcia.....	23
2 STRIHOVÁ SKLADBA FILMOVÉHO DIELA	27
2.1 KONTINUÁLNY STRIH	27
2.1.1 Časová kontinuita.....	27
2.1.2 Časová elipsa.....	28
2.1.3 Prázdny rám, prestrih	28
2.1.4 Montážna sekvencia	29
2.1.5 Časová nelinearita	29
2.1.6 Čas a pohyb	30
2.2 VERTIKÁLNA MONTÁŽ.....	31
2.2.1 Asociatívna tvorivá skladba	32
2.2.2 Skladba analógiou	32
2.2.3 Skladba protikladom	32
2.2.4 Rapimontáž	33
ZÁVER	34
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	35
ZOZNAM OBRÁZKOV	36
ZOZNAM PRÍLOH.....	37

ÚVOD

Ľudí odpradávná ovládala túžba zachytiť zaujímavé alebo významné udalosti a odovzdať túto informáciu nastávajúcim generáciám. Najčastejším nositeľom týchto odkazov sa stávalo umenie, hlavne vo forme zobrazovania. Nástenné maľby v jaskyniach, neskôr diela zobrazené na úžitkových predmetoch alebo v rámoch obrazov, či priestorové diela architektúry i sochárstva boli prostriedkom zachytenia a vyjadrenia jedinečného prítomného okamihu. V stredoveku sa objavujú aj iné techniky založené na optických javoch a možnosti ich spracovania pomocou svetla. Neskorší vynález fotografie túto snahu posunul o veľký kus vpred, no stále sa jednalo iba o jeden jediný okamih, chýbal spôsob, ktorý by zachytil pohyb. Projekcia po sebe nasledujúcich zaznamenaných obrázkov v krátkom časovom úseku, umožnila človeku vnímať zmenu obsahu týchto okamihov ako kontinuálnu, aj keď ju stále tvorilo len určité množstvo statických kompozícií – vznikol film.

Najskôr bol film ponímaný ako nástroj na zachytenie reality, oboznamoval divákov s lokalitami a udalosťami, pri ktorých nemohli byť fyzicky prítomní. Postupne sa stal prostriedkom na vyjadrenie názorov, pocitov, emócií a vízií svojich autorov. Tí začali pracovať pri konštrukcii deja najskôr s mizanscénou, ako v prípade divadelného javiska, a postupne aj s časom, ktorý im umožnil vo väčšej miere ovplyvňovať vnímanie diváka. Objavovali možnosti spájať v jednom diele rôzne priestorové a časové zmeny, no museli dbať na ich zrozumiteľnosť a orientáciu voči divákovi. Vývojom filmárskych techník aj obecenstvo zvyšovalo schopnosť porozumieť novým priestorovým a časovým vzorcom a ľahšie prijímalo konvencie tvorby diel. Zavádzanie zložitejších postupov rozprávania príbehu, jeho vetvenie, gradácia a rozuzlenie podnietilo aj vývoj strihu, ktorý bol v určitom období označovaný za najdôležitejší prostriedok tvorby filmu. Strih je považovaný za jeden z hlavných nástrojov umožňujúci konštruovať sled deja založený na časovej postupnosti a príčinnej súvislosti. Filmové diela môžu v sebe zahŕňať niekoľko druhov času, pomocou ktorých je vytvárané rozprávanie, no každé je tvorené filmovým časom definujúcim dĺžku deja. O filmovom čase a ďalších štruktúrnych pojmoch a prvkoch tvoriacich film som sa chcel zamyslieť v tejto práci.

1 DEFINÍCIA ČASU A PRVKOV ŠTRUKTÚRY FILMOVÉHO DIELA

„Nikto si nemôže predstaviť filmovú prácu bez citu pre čas, ktorý plynie v zábere, ale každý si môže ľahko predstaviť film bez hercov, hudby, dekorácie alebo dokonca strihu.“¹

Každý film tvorí skladba štrukturálnych prvkov podieľajúcich sa priamo alebo nepriamo na jeho konštruovaní, ovplyvňovaných časom v nich obsiahnutým.

1.1 Čas ako parameter filmu

Čas vo filme možno definovať zmenou určitého stavu na stav nový. Tento stav sa môže dotýkať obsahu okienka, kompozície, svetelných pomerov, ale aj zvuku. Čas je tak pre film zložkou, ktorá najlepšie vystihuje jeho podstatu. Podobne sa dá uplatniť toto pravidlo aj u divadla, či baletu, no tieto druhy umenia sú zobrazované ako „live performance“ a nikdy sa nepodarí danú scénu zopakovať úplne rovnako, vždy nastanú nejaké odchýlky priestorové alebo časové. Film je v tomto jedinečný, zaznamenané a vybrané časti sa stávajú trvalou a nemennou súčasťou diela.

Technológia záznamu filmu a fotografie je v princípe podobná. Fotografiou zobrazované objekty nepodliehajú žiadnemu vývoju, ktorý by bol dôsledkom určitých príčin, tým vo fotografii chýba dramatická výstavba. Film sa odlišuje spojitosťou deja v čase, jeho vývojom, ktorý plynule zaznamenáva. Pri klasickom filmovom formáte je to 24 obrázkov za sekundu, pri súčasných televíznych a video formátoch to predstavuje 25, resp. 30 plných alebo 50, resp. 60 polsnímkov za sekundu. Vďaka nedokonalosti ľudského oka tieto parametre úplne postačujú na neprerušované vnímanie zmien, ktoré sa v jednotlivých za sebou nasledujúcich okienkach uskutočňujú.

1.1.1 Definícia času

Človek uvedomením si svojej existencie sa stáva súčasťou systému spoločnosti s inými subjektmi, či už živými alebo neživými. Samotný výskyt rôznych subjektov a vzájomné

¹ Tarkovsky, Andrey. *Sculpting in Time*. University of Texas Press, 1989. ISBN 978-029-2776-241. s.113

vázby dávajú predpoklad existencie priestoru, v ktorom sa všetky prvky systému nachádzajú. Jedným zo základných predpokladov interakcie prvkov je existencia času. Ľudia najskôr čas prijímali ako podnet na zmenu aktuálneho stavu. Fázy dňa, ročných období niekedy aj prostredie ho nútili tento stav zmeniť. Mohlo sa jednať o zmenu priestorovú alebo stavovú, často krát ovplyvnenú skúsenosťami. Postupným rozvojom ľudskej civilizácie vznikali štúdie zaoberajúce sa systémom jej fungovania a zmenilo sa aj vnímanie fenoménu nazývaného čas. Aristoteles definoval čas ako veličinu odvodenú z pohybu. Dôležitým faktorom je podľa neho prítomný okamih, kedy sa konkrétny bod pohybujúceho sa telesa nachádza v určitom bode dráhy. Tým sa dá tvrdiť, že okamih vytvára spojitosť času rovnako ako bod spojitosť dráhy. Z tejto definície vyplýva, že čas tvorený prítomným okamihom sa ďalej iba premieňa, je večný a plynie konštantnou rýchlosťou. To neumožňuje presun späť, na rozdiel oproti pohybu, kde je možné sa v priestore vrátiť. Človek tým, že je schopný do procesu vnímania času zapojiť aj svoju myseľ, dokáže k prítomnosti priradiť neexistujúcu minulosť, resp. budúcnosť. Takýmto spôsobom je, aj keď iba teoreticky, schopný posúvať sa v čase späť alebo dopredu.²

1.1.2 Druhy času v strihovej dramaturgii

Hotový film je predkladaný divákovi a ten jeho sledovaním strávi určitú dobu. Interval, ktorý vymedzuje zhliadnutie diela sa nazýva *reálny čas*. V tomto reálnom čase možno sledovať niekoľko dní zo života športovca, priebeh viacročného vojenského konfliktu, či život umelca od narodenia až po smrť. Zriedkakedy sa stáva opak, že reálna dĺžka filmu je kratšia ako zobrazený časový úsek, ako napríklad vo filme Roberta Enrica Sovia rieka (La Riviere du hibou, 1962). Častejšie sa s týmto javom dá stretnúť pri jednotlivých sekvenciách, napríklad v závere filmu Kontakt (Contact, 1997) Roberta Zemeckisa alebo v známej scéne na Odeských schodoch v Krížniku Potemkin (Bronenosec Poťomkin, 1925) Sergeja Ejzenštejna. Je možné nájsť aj príklady takmer úplnej zhody medzi týmito časmi, ako v snímke Agnes Vardy Cléo od piatej do siedmej (Cléo de 5 `a 7, 1962).

² Aristoteles a definice času. In: *Planetarium* [online]. Prosinec 2011 [cit. 2014-04-19]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/planetarium/ost_vedy/_zprava/aristoteles-a-definice-casu--986782

Časový úsek, ktorý vo filme prežijú postavy a zobrazuje dĺžku deja sa nazýva *filmový* alebo *dramaturgický čas*. Jeho definovanie a konštrukcia závisia najmä na autorovi. Môže ho krátiť, či predlžovať v závislosti na požadovanom efekte – gradácia, retardácia, tvorba napätia alebo ho prispôsobovať žánru.

Vnímový divák si dokáže vytvoriť vzťah k pocitom a psychológii postavy, vcítiť sa do jej subjektu a spolu s ňou prežívať zdanlivé časové deformácie. Hovoríme o *subjektívnom čase*. K tomuto druhu času prechádzajú autori najmä pri dramaticky kľúčových a emotívnych okamihoch. Poznať to z prípadov, keď diváka dej „pohltnú“, hrdina stojí pred dôležitou voľbou a jeho rozhodovanie je komplikované. Často krát má divák viac informácií ako protagonista a snaží sa ho v mysli nabádať k správne rozhodnutiu. Stáva sa to napríklad v kriminálnych filmoch. Alebo je svedkom okamihu kedy ide niekomu o život a strach sa z plátna prenáša na neho do hľadiska. Pociťuje úzkosť a mrazenie pre horor tak typické.³

Iným zvláštnym vnímaním sa vyznačuje jav, kedy človek nevie svojimi zmyslami posúdiť jeho realnosť. Vidí a počuje obsah, no nevie ho presne rozumovo dekodovať, tým vzniká v ňom určité napätie. Základy možno hľadať v metafyzike a jedná sa o *iracionálny čas*. Možno to prirovnať k stavu podvedomia, kedy sa v mozgu spájajú situácie v nelogické udalosti. Napríklad vo filme Podfu(c)k (Snatch, 2000, režia G. Ritchie) padá knokautovaný boxer Mickey na zem, ale vidíme ho dopadnúť do vody, ktorá predstavuje niečo nereálne. Videnie samého seba ležiaceho v ringu vytvára iracionálny pocit (ukážka č.1.). V niektorých filmoch sa možno stretnúť ešte s jedným zaujímavým zobrazením, ktorý samotný dej moc dopredu neposúva, naopak jeho plynutie výrazne spomalí. Slúži skôr ako priestor pre doznenie alebo prípravu dramaticky výraznejšej scény, reč je o *mŕtvom čase*. V tomto mieste má divák možnosť rekapitulácie, uvedomenia si predchádzajúceho deja, či zvratu, poprípade zaujatia určitého postoja (napr. záber na horiaci objekt po výbuchu).

V mnohých filmoch sa vyskytujú takmer všetky formy popísaných časov, ich výsledná podoba sa tvorí už počas prípravy scenára a dotvára sa v strižni.

³ Valušiak, Josef. Základy stříhové skladby. 3. rozš. vyd. Praha: FAMU, 2005. ISBN 80-733-1039-2. s. 112

1.2 Záber a strih

„Presný význam strihu obrazu je dovoliť, aby sa scény a zábery mohli spojiť spontánne, aby sa v istom zmysle zostrihali samé; ony sa spoja v zhode s vlastnou vnútornou podstatou.“⁴

Záber ako základná dynamická jednotka filmu obsahuje určité množstvo informácií v podobe kódov, ktoré sú divákovi predkladané. Na základe jeho obsahu a zložitosti prezentácie, potrebuje nejaký čas na to, aby pochopil význam záberu a správne tieto informácie dekodoval. Keď ich divák spracuje, očakáva ďalšie. Tie sú mu poskytované zmenou obsahu, buď prácou s mizanscénou, prvkami, ktoré ju dotvárajú alebo zmenou uhlu snímania kamery, najčastejšie veľkosti záberu. Rozhodnutie autora, ku ktorému z riešení sa prikloní vychádza z jeho zámeru a dramaturgie a stáva sa jeho výrazovým prostriedkom. Pokiaľ sa dostane k nutnosti posunúť dej o väčší časový úsek späť alebo dopredu, či výraznej priestorovej zmene, nevyhne sa prerušeniu záberu a musí voliť strih.

1.2.1 Definícia strihu

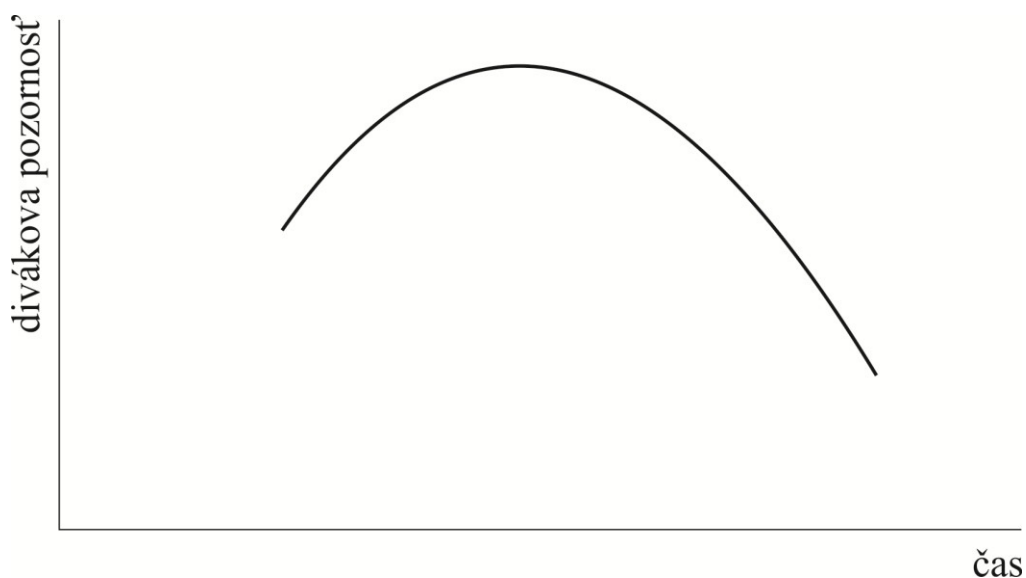
Najjednoduchšia technická definícia strihu hovorí o spájaní dvoch častí filmového pásu, zbavených nechceného materiálu. Táto verzia je však veľmi povrchná, nevystihuje jeho skutočnú podstatu. Strih nie je iba technickou operáciou, je založený na vzťahoch spájaných záberov a to kompozičných, rytmických, priestorových a časových. Impulzom k strihu môže byť rovnako aj informácia vo zvukovej zložke vzťahujúca sa na zmenu priestoru a času. Strih sa stal dôležitou časťou dramaturgie diela, nástrojom cieleného pôsobenia na diváka a hoci sa dá nájsť v obmenených podobách aj v iných umeleckých oblastiach, je prostriedkom špecificky filmovým. Kedy teda strih zaradiť?

1.2.2 Dĺžka záberu a jeho zrenie

Vnímanie skutočnosti má mozaikový ráz. Obsah záberu človek nevníma naraz, ale si ho postupne rozkladá na menšie vnemy, na základe ich výraznosti alebo dôležitosti prenášanej

⁴ Tarkovsky, Andrey, ref. 1, s. 116

informácie. Určí vzájomné vzťahy týchto vnemov a následne ich rozumom skladá do udalostí, ktorých je svedkom. Tento proces popisuje *zrenie záberu*, inak povedané krivku divákovho záujmu. Rýchlosť akou divák vie uvedený proces v mysli realizovať je ovplyvnená veľkosťou a dĺžkou sledovaného záberu a množstvom informácií, ktoré obsahuje. Dá sa povedať, že približne platí priama úmera medzi veľkosťou záberu a časom potrebným na jeho prečítanie. Aj keď pri niektorých veľkých detailoch to neplatí, pretože rozpoznanie obsahu trvá dlhšie vzhľadom na netypické, najmä veľkostne nereálne podané zobrazenie predmetu, či časti osoby. Po uplynutí času potrebného na správne dekódovanie obsahu záberu začne divákova pozornosť klesať alebo sa upriami na tie prvky obsahu, ktoré nie sú podstatné a odťahujú jeho pozornosť od deja. Graficky možno zrenie záberu zobrazit' ako parabolou, kde na vodorovnej osi je čas a na zvislej pozornosť diváka.



Obr. 1. Krivka zrenia záberu

Záber sa pred divákom objaví prvýkrát, chce sa z neho dozvedieť maximum, krivka záujmu prudko stúpa. Keď usúdi, že ho správne dekodoval a všetko potrebné už vie, zrenie dosahuje svoj vrchol a jeho záujem začína klesať. Krivka môže začať opätovne stúpať, ak záber poskytne novú informáciu, ktorú je potrebné spracovať a správne spojiť s predchádzajúcim obsahom. To sa môže opakovať aj niekoľko krát v závislosti na zložitosti akcie a forme akú zvolí režisér. Rýchlosť stúpania a klesania divákovho záujmu je u každého záberu iná. Pokiaľ syžet zahrňuje v neskoršom deji záber s podobným obsahom,

veľkosťou, či uhlom akým je snímaný, krivka jeho zrenia nebude taká prudká ako prvýkrát. Divákov záujem bude orientovaný hlavne na prečítanie akcie, ktorá sa tu odohráva, ostatné zložky si dotvorí na základe predchádzajúcej skúsenosti.

Podľa hollywoodskej gramatiky *découpage classique* by mal byť urobený strih hladko a plynule, tak, aby nezasahoval do hlavnej akcie záberu a krátko po vyvrcholení krivky. Nájst' na tejto krivke bod, kedy ukončiť záber a nahradiť ho ďalším záležím na nasadenom tempe rozprávania a to je v zásade podriadené žánru. Ak ju autor nechá dospieť do fázy klesania, riskuje, že sa začne divák „nudit“ a zaoberať nepresnosťami a chybami. Niektorí autori toto pravidlo vedome obchádzajú, obraz nechávajú doznieť.

Pri post produkčnej činnosti sa môže stať, že režisér a strihač majú zábery „opozerané“, strihnú v okamihu vrcholu krivky alebo ešte pred ním a tým nenaplnia divákovu túžbu po prečítaní záberu. Má pocit, že niečo premeškal a jeho pozornosti utiekla nejaká podstatná vec, ktorá sa ukáže byť dôležitá k pochopeniu neskoršieho deja. Na druhej strane môže ísť o tvorcov zámer, aby len niečo naznačil a takto povzbudzuje divákovu aktívnu účasť na dotváraní súvislostí. To ako bude záber pôsobiť záležím na predchádzajúcich aj nasledujúcich záberoch. Z uvedeného vyplýva, že podobný priebeh má i každá sekvencia a samozrejme aj celý film. Dôležité je neustále budovať divákovu pozornosť a nenechávať ju na rovnakej úrovni, ale striedať vlny záujmu s uvoľňovaním napätia.

1.2.3 Veľkosť záberov, ich obsah a nadväznosť

Zábery sa delia veľkostne podľa priestoru, ktorý ohraničuje rám a vzájomného pomeru ľudskej postavy s okolím. Postava bola od počiatkov filmovej tvorby jednou so základných mier, pomocou jej veľkosti diváci vedeli pochopiť priestorové a časové vzťahy. Spočiatku to boli len väčšie zábery zachytávajúce ľudské subjekty, ktoré zobrazovali ich príbeh v danom priestore, ako napríklad v *Živote amerického hasiča* (Life of an American Fireman, 1902) E. S. Portera. Najmä zásluhou D.W.Griffitha a ruskej montážnickej školy sa vo filme začali používať užšie zábery, ktoré divákovi lepšie vysvetlili konanie postáv a umožnili sa vcítiť do ich pocitov.

Už z predchádzajúceho možno dedukovať, kedy aký veľký záber použiť. Veľký ustanovujúci celok rozohraný vo viacerých plánoch, napr. záber na ulicu plnú ľudí s budovami a panorámou mesta v pozadí bude divák skúmať dlhšie. Nevie presne na čo mám upriamiť svoju pozornosť, môže ísť o záber uvádzajúci celý film alebo sekvenciu.

Naopak polocelok osoby pijúcej kávu na terase kaviarne na tejto ulici vedie pozornosť konkrétnym smerom, záber je čitateľnejší skôr. Tu už toľko času na zistenie pointy percipient nepotrebuje, vie, že sa bude jeho pozornosť upriamovať na tohto človeka. Dostáva informáciu o vzťahu postavy k okoliu a jej základnú charakteristiku. Ďalším prestrihom cez polodetail zachytávajúcim pripaľovanie si cigarety získava detailné črty tváre, má možnosť podrobnejšie preštudovať oblečenie protagonistu, či značku cigariet. Cez detail očí zistí, že hrdina niekoho netrpezlivo pohľadom hľadá v dave okoloidúcich. Keď sa usmeje, reakcia je optimistická, je tu predpoklad očakávaného radostného stretnutia. Keď sa odvráti alebo zakryje pohľad novinami, je predpoklad, že chce zostať v anonymite.

Na tomto jednoduchom príbehu som chcel uviesť príklad vedenia našej pozornosti a vnímania cez veľkosť záberu. Čas potrebný na prečítanie obsahu každého záberu je odlišný, dá sa tvrdiť, že sa postupne skracuje. Predĺžením, napr. detailu očí a reakcie postavy možno budovať napätie a tým nastoliť pre diváka otázku „Koho náš protagonista uvidel?“

„Montáž spája zábery, ktoré sú vždy naplnené časom, a organizuje jednotiacu živú štruktúru vlastnú onomu filmu; a čas, ktorý pulzuje cievami filmu, ho oživuje a má premenné rytmické napätie.“⁵

1.3 Fabula a syžet

1.3.1 Definícia narácie filmového diela

Ak sa divák rozhodne sledovať audiovizuálne dielo, je si vedomý, že sa zúčastní intelektuálneho procesu vnímania. To predpokladá aspoň základnú schopnosť dekódovania zobrazovaných informácií - vidí auto, vie čo je to za objekt. No filmové rozprávanie má omnoho širší záber a cieľ. Malo by v myslení človeka vyvolávať očakávanie, že bude svedkom nejakého príbehu, pretože s touto formou sa stretáva počas svojho života neustále

⁵ Tarkovsky, Andrey, ref. 1, s. 114

a je pre neho najznámejšia. Tým pristupuje na dohodu s autorom, budú vzájomne komunikovať znakmi a kódmi filmovej reči, ktoré existujú pred samotným procesom vnímania. Človek najviac vnemov prijíma zrakom a následne sluchom, to dáva filmovej reči predpoklad zobraziť prostredníctvom jej znakov skutočnosť, čo možno najvernejšie. Vytvára špecifický jazyk určujúci jeho miesto v medziľudských vzťahoch podobne ako hovorené slovo.

„Za prvé slúži jazyk k oboznamovaniu a výmene myšlienok. Za druhé jazyk umožňuje dorozumenie tých, ktorí spolu hovoria, na základe jeho obojstrannej zrozumiteľnosti, teda na základe rovnoprávnosti. Za tretie sa jazyk musí vyznačovať presnosťou, nedvojzmyselnosťou pojmov, nemenným vzťahom medzi znením a významom slov. Za štvrté musí mať jazyk dostatočnú možnosť, aby vyjadril pojmy dost' subtilne a abstraktné.“⁶

V procese vnímania môže dôjsť k zlej interpretácii tvorcovho zámeru, spôsobenej nepripravenosťou percipienta na nové, pre neho neznáme, formy komunikácie. V histórii filmovej tvorby sa s týmto javom diváci stretali neustále (napr. Ejzenštejnova inteligentná montáž, snímacie a strihové postupy predstaviteľov Novej vlny a pod.). Nové technologické a tvorivé postupy, ktoré prináša vývoj, vyžadujú od diváka väčšiu mieru orientácie, pochopenia filmového jazyka a zúčastnenosti. Na druhej strane je to prínosom k vytváraniu nových foriem rozprávania príbehu, eliminuje sa tým riziko zovšednenia štruktúry filmu.

1.3.2 Kauzalita, priestor a čas

Vnímový divák dokáže rozpoznať ponúkané vodítka a predvídať nasledujúci dej ako reťazec kauzalít odohrávajúcich sa v čase a priestore. Na začiatku príbehu je definovaný určitý stav postavy alebo subjektu, počas plynutia deja sa na základe kauzálneho vzorca premieňa, až kým nedospeje do stavu nového. Pochopenie tohto vzorca premeny ako aj príčiny a následku, času a priestoru je výsledkom našej schopnosti zapojenia sa do príbehu. Z predchádzajúceho vyplýva, že postavy vo filme obvykle zapríčiňujú udalosti

⁶ Plažewski, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967. s. 12

a uvedomujú si ich následky, stávajú sa hýbateľmi deja. Spôsob akým to robia sa odzrkadľuje v našom záujme o film. Postava nemusí mať fyzickú schránku, môže sa prejavovať napríklad iba hlasovým prejavom, a predsa veríme v jej existenciu.⁷ Napríklad matka Howarda Wolowitza v sitkome Teória veľkého tresku (ukážka č.2.).

Každá postava má však vlastnosti, ktoré ju charakterizujú. O niektorých sa dozvedáme viac o iných menej. Tie dôležité by mali byť divákovi postupne odhaľované, aby z nich vedel v neskoršom deji správne dotvoriť rozprávanie. Rovnako môžu naráciu rozvíjať postavy reakciou na podnety zo svojho okolia svojou túžbou alebo zámerom. Divák sa snaží udalosti vo filme kauzálne spájať. Niekedy sú mu predkladané príčiny a následky priamo, inokedy si príčinu musí vyvodit' – čo vytvára tajomstvo a naopak stáva sa, že sú následky zatajené – držíme diváka v neistote a napätí. Toto môže tiež viesť k otvorenému koncu filmu.

Všetky príčiny a následky ako základ rozprávania príbehu sa odohrávajú v nejakom čase a priestore. Pre našu konštrukciu kauzality je potrebný najmä čas. Logicky príčina musela vzniknúť o nejaký časový interval skôr ako reakcia na ňu. Tým, že vo filme odvodzujeme nielen explicitne uvedené udalosti rozprávania, ale aj tie, ktoré tak uvedené nie sú, vytvárame určitý časopriestor zasahujúci mimo zobrazený rámec. Suma všetkých týchto udalostí tvorí *fabulu* diela. To čo môžeme vo filme vidieť a počuť označujeme pojmom *syžet*. V jednoduchosti si môžeme predstaviť, že vodítka toho čo nám chce autor vo fabule zobrazit' predkladá pomocou syžetu.⁸

1.4 Divákova konštrukcia času

1.4.1 Poriadok

Pri konštrukcii fabule filmu zo syžetu sa snažíme zorad'ovať udalosti v chronologickom poradí, určujeme ich trvanie a frekvenciu výskytu. Asi len v málo súčasných filmoch nájdeme udalosti zoradené v skutočnej časovej postupnosti. Je to ovplyvnené aj formou

⁷ Bordwell, David a Kristin Thompson. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6. s. 116

⁸ Bordwell, David a Kristin Thompson, ref. 7, s. 113

rozprávania, ktorá dej rozvíja v niekoľkých líniách súčasne a navzájom sa prepletajú. Môžeme sa pohybovať po časovej osi dozadu alebo dopredu. Vo filmoch zväčša prevláda retrospektíva - *flashback* vo forme spomienok niektorej postavy alebo vysvetlenia deja v minulosti zo známych poznatkov. Vo filme Jana Hřebejka *Nevinnost'* (*Nevinnost'*, 2011) nás Lída zoznamuje s pohnútkami svojho konania v minulosti, prečo sa rozhodla žiť v milostnom trojuholníku so svojou sestrou a švagrom. Tento flashback podporuje aj kamera, kedy štylizuje obraz do archívnych záberov nižšej kvality. V iných flashbackoch zas dostávame informácie o minulosti menej vzdialenej týkajúcej sa súčasného života postáv. Tu už štylizácia obrazu nie je použitá (ukážka č.3.).

Posun vpred – *flashforward* je pre naše chápanie náročnejší, miesto a väzby vo fabule určíme väčšinou až po uplynutí dlhšieho času. Táto budúcnosť sa dá konštruovať zmenou poradia scén, kedy je v syžete zobrazená udalosť fabule neskôr ako sa reálne odohrá. Tým získava väčší dôraz ako v chronologickom poradí. Zaujímavou formou je použitie niekoľkých možností vývoja príbehu na základe zmeny nejakej okolnosti. Expozícia je jednotná a od určitého bodu sa dej začne uberať jednou z línií ovplyvnenej vonkajšími podnetmi alebo rozhodnutím postavy. Vo filme *Lola beží o život* (*Lola rennt*, 1998) Toma Tykwera sú nám ponúkané tri riešenia problému so získaním peňazí, tri rôzne konce a to v závislosti na konaní hlavnej predstaviteľky. Prvé dve majú negatívny koniec, čo je impulzom pre štart nasledujúcej dejovej línie. Tiež je v každej neskoršej verzii viac poodhalené z príbehov jednotlivých postáv.

Naše zaujatie, rovnako ako naša myseľ sú zapojené vo väčšej miere, keď prijímajú zložitejšie štruktúry a musíme ich dekódovať a zoradiť. K tomu by nám autor mal dať dostatok vodítok, aby sme bezchybne a čo najrýchlejšie vedeli zaradiť scénu do fabule v správnom poradí. Je dôležité aké výrazové prostriedky sú zvolené pri presune z prítomnosti do iného času fabule. Efektne pôsobia ak sú zakomponované priamo do akcie a nemusia byť zvýraznené žiadnou interpunkciou ako je to vo filme *Fantóm Paríža* (*Vidocq*, 2001) režiséra Jeana – Christopheho Pitofa. (ukážka č.4.)

Pomocou flashbacku môžeme určitú časť príbehu zobrazit' viackrát. Dozvedáme sa nové informácie, ktoré sú nám často podané inou postavou z jej uhla pohľadu. Máme možnosť si doplniť ďalšie kauzálne väzby a štruktúru fabule. Vo filme *Nevinnost'* sa vo flashbackoch vraciame k videným situáciám medzi Lídou a Tomášom, ich rozvitie a dorozprávanie odhaľuje ich vzťah (ukážka č.5.).

1.4.2 Frekvencia

Zvyčajne je udalosť fabule zobrazená v syžete jeden krát. Ak je zaradená opätovne, väčšinou sa jedná o flashback. Inú funkciu má opakovanie, keď je použité ako hlavná forma rozprávania príbehu. Vo filme Uhol pohľadu (Vantage Point, 2008) režisér Pete Travis poskytuje niekoľko hľadísk vývoja jednej udalosti a postupne odhaľuje súbeh jej príčin. Ocitáme sa v jednej časovej slučke s rôznymi príbehmi jednotlivých postáv, ktoré končia spoločným záverom.

1.4.3 Trvanie

Syžet filmu vyberá z udalostí fabule určitý úsek trvania. Väčšinou nezačína v úvode fabule, ale je situovaný do miesta pred zmenou daného stavu, kedy je hrdina konfrontovaný s touto zmenou a zoznamuje divákov s postavami a prostredím. Udalosti pred začiatkom si možno dotvoriť na základe vodítok a predpokladov. Niekedy do deja, najmä katastrofických filmov, uvádza slovom rozprávač, opisuje okolnosti, ktoré viedli k danému stavu (Vodný svet, Ja legenda...). Až na niekoľko výnimiek syžet nezobrazuje celý čas trvania príbehu, vynecháva nepodstatné časti fabule a zobrazuje tie, ktoré sú pre vývoj narácie dôležité. Umožňuje to *kondenzácia* času. Tak možno za 90 minút projekcie vyrozprávať napríklad niekoľko dní, rokov alebo celý život hlavného protagonistu. Táto forma tvorby trvania deja je najrozšírenejšia vo filmovej praxi.

Opačným protipólom je prípad, kedy je čas *zried'ovaný*, tzn. v reálnom živote udalosť trvá kratšie ako v syžete. Používa sa pri scénach, na ktoré chceme položiť veľký dôraz alebo zobrazit' dej zo subjektívneho pohľadu postavy.

1.5 Tempo a rytmus v strihovej dramaturgii

„Dominantný, všemocný faktor filmového obrazu je rytmus, vyjadrujúci priebeh času vnútri záberu.“⁹

1.5.1 Charakteristika pojmov

Podľa žánru má každý film svoje *tempo*. Závisí od spôsobu rozprávania deja, rýchlosti akcie a dialógov, pohybu hercov, zmeny kompozície, ale aj rýchlosti pohybu kamery. Vzťahuje sa na jednotlivý záber ako aj na záberové rady. Film je tvorený zábermi určitých dĺžok, ich vzájomný vzťah určuje *rytmus* diela. V prvopočiatoch boli autori inšpirovaní hudbou, chceli na jej základe tvoriť aj rytmus obrazu. Podľa ich predstáv chceli nasnímanému materiálu dať emocionálnu pôsobivosť, hovorilo sa o strihovom rytme. V dnešnej dobe ho možno vidieť najčastejšie vo videoklipech, kde sú obraz aj hudba zviazané najtesnejšie. S príchodom zvuku sa ukázal problém tohto spôsobu skladby, keďže autori by sa museli na úkor rytmu vzdať významového obsahu záberov.¹⁰

1.5.2 Režisérsky rytmus

Namiesto strihového rytmu sa uplatňuje tzv. režisérsky rytmus. Každý záber má svoju expozíciu, vývoj a moment „vybitia“, kedy predal svoj obsah a pozornosť začína klesať. Strihnutím nového záberu za záberom, ktorý už kulminoval, možno získať napätie a tým aj divákovu pozornosť. Podľa výchylietk tohto priebehu sa dá režisérsky rytmus označiť ako rytmus vlnenia divákovej pozornosti.

Možno teda povedať, že dĺžka záberu a tým aj rytmus filmu závisí na

- obsahu záberu, ten môže byť pripravený v predchádzajúcich záberoch
- hereckom prejave
- pohybe vo vnútri záberu
- dramatickom náboji akcie
- množstve detailov

⁹ Tarkovsky, Andrey, ref. 1, s.113

¹⁰ Valušiak, Josef, ref. 3, s. 109

- pohybe kamery
- tempe interpunkčných znamienok
- režisérom zvolenom tempe¹¹

Pri niektorých strihových postupoch, napríklad pri krížovom strihu naháňačky sa pre vytvorenie napätia používa skracovanie záberov. Retardácia tohto stupňovania rytmu môže pri vhodnom zaradení dlhšieho záberu prispieť k ešte výraznejšej gradácii akcie. Patrí sem napríklad použitie spomalenej projekcie, kedy je hrdina na hrane života a smrti, spojené s perfektne prepracovanými efektmi.

Rýchly režisérsky rytmus nemusí dávať ani v spojení s rýchlym tempom réžie predpoklad rýchleho tempa deja lebo to závisí najmä na dramaturgii scenára.

1.5.3 Rozoznenie a doznenie záberu

Úvodná časť filmu má za úlohu emotívne pripraviť diváka na vnímanie rozprávania. Záber alebo skupina záberov vytvára expozíciu zoznamujúcu s hrdinom a atmosférou príbehu – jedná sa o *rozoznievanie*. Významnú úlohu tu zohráva výtvarná a zvuková zložka, ktoré dotvárajú obrazovú stránku atmosféry. Opačnou a dôležitejšou funkciou záberu je *doznievanie*. Potom, čo splnil svoju hlavnú úlohu a to odovzdať percipientovi informáciu o prebiehajúcej akcii, svojim pokračovaním dáva dielu širší zmysel. Napätie sa uvoľňuje, emócie doznievajú, divák sa preladuje. Má možnosť zrekapitulovať si všetko, čo videl a spojiť to s nasledujúcou časťou, či reálnym životom. Je predovšetkým na režisérovi, aby si takýto záber pripravil v dostatočnej dĺžke s ohľadom na jeho atmosféru a myšlienku.¹²

1.5.4 Interpunkcia

Pri ukončení určitej časti diela a prechode do novej sa ako výrazový prostriedok používa filmová *interpunkcia*. Je charakteristická pre každé dielo odohrávajúce sa v čase. V počiatkoch filmovej tvorby a najmä pri nemom filme sa používal titulok. Ten plnil okrem oddeľovacej funkcie aj úlohu zoznámenia diváka s nastávajúcim dejom a zmenou

¹¹ Plažewski, Jerzy, ref. 6, s. 96

¹² Valušiak, Josef, ref. 3, s. 109

priestoru. Pri väčšom časovom posune, ktorý sa týka hlavne sekvencií, ako aj v úvode a závere celého filmu sa dlhodobo používa vylnutie resp. zalnutie z a do čiernej tzv. roztmievačka resp. zatmievačka.

„Kinematografia nemá prostriedok, ktorý by dôslednejšie oddeľoval dve časti filmového diela ako roztmievanie - zatmievanie.“¹³

Rovnako je možné používať aj iné farby z farebného spektra, často krát súvisiace so štylizáciou podľa obsahu.

Menší časový skok v deji bez výraznejšej pauzy v rozprávaní sa realizuje pomocou *prelínačky*, kedy sa pôvodný záber postupne nahradí novým, tak že určitý okamih vytvárajú dvoj expozíciu. Medzi dvoma zábermi spojenými prelínačkou má byť priama výsledná spojitosť. To predpokladá zobrazenie toho istého subjektu v oboch záberoch alebo subjektu predstaveného v predchádzajúcom zábere. Pre väčšiu zrozumiteľnosť sa do prelínačky volia užšie zábery ako polodetail alebo detail, tie uľahčujú vnímanie zmeny deja a správne zaradenie v čase. Často sú v tomto druhu interpunkcie používané detaily rekvizít.

Postupná výmena záberov, nie však na princípe transparentnosti, ale posunu, či prekrytia sa nazýva *stieračka*. Rozhranie prechodu je pri dnešných strihových technológiách ľahko prispôsobiteľné, nemusí sa jednať len o rovnú líniu, ale rôzne krivky, obrazce, dokonca aj predmety. Uplatnenie nachádzajú zväčša v zábavných reláciách, sitkomoch, publicistike, či reklame. Príklad stieračky s prechodovou soft hranou možno nájsť vo filme *Amélia z Montmartru* (Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain, 2001) režiséra Jean – Pierre Jeuneta, kedy je striedaním záberov toho istého priestoru predzáhradky v rôznych ročných obdobiach zobrazené plynutie niekoľkých rokov v živote hrdinky (ukážka č.6.).

Inou formou interpunkcie je *rozostrenie* a *zaostrenie*, kedy sa využíva už takto natočený materiál alebo sa upraví postprodukčne. Pre toto spojenie je lepšie používať užšie zábery a rozostrenie by malo trvať čo najkratšie, aby divák neostal pridlho v nepríjemnom stave, kedy stráca vizuálny kontakt so scénou.

¹³ Plažewski, Jerzy, ref. 6, s. 116

Najdynamickejšou formou interpunkcie je *strh* alebo rýchly švenk. Vzniká veľmi rýchlou panorámou od zobrazeného predmetu k neutrálnemu pozadiu a v novom zábere spätne od neutrálneho pozadia rýchlou panorámou k novému objektu.

Prudká zmena vo vývoji príbehu bez zmeny priestorovej, či časovej môže byť zobrazená zatmievačkou a roztmievačkou v jednom zábere.

Naopak výrazná zmena založená na kontraste dvoch situácií, kedy sú jasné časové a priestorové zmeny je základom pre *ostrý strih*. Často je zamieňaný s technickým spojením dvoch záberov a odlišuje sa od prelínačky alebo stieračky tým, že okamžite nahrádza jeden záber za druhý. Pri tejto forme interpunkcie sa najčastejšie uplatňujú prechody na základe analógie a asociácie.

Analógie sú založené na podobnosti, či totožnosti vizuálnych alebo zvukových obsahov. Sú pre diváka ľahko pochopiteľné.

- Analógia vo výtvarnom obsahu – najčastejšie zmena priestoru; vo filme Stephena Daldryho *Hodiny* (*The Hours*, 2002) je zobrazený prechod medzi troma dejovými líniami cez presun vázy s kvetmi (ukážka č.7.)
- Analógia v dynamickom obsahu – základom je pohyb, zväčša sa dá nájsť v akčných filmoch
- Analógia v hudobnom (zvukovom) obsahu – pokračovanie zvukového motívu, dva zvuky znejú podobne no ich zdroj je iný

V asociáciách je potrebné dbať na zrozumiteľnosť spojitosti sekvencií, nakoľko nie sú v nich analógie jasne čitateľné. Sú založené na pokračovaní:

- Hrdinovho pohľadu – subjektívnym zobrazením s nasledujúcou scénou a dianím
- Hrdinovej myšlienky – obrazové vyjadrenie myšlienky alebo predstavy
- Slovného náznaku – dej novej sekvencie štartuje zvukový impulz v závere predchádzajúcej¹⁴

V posledných rokoch hlavne u seriálovej produkcie sa možno stretnúť s využívaním vizuálnych efektov pri prechode z jednej sekvencie do druhej vo vnútri okienka. Obraz je delený na dve alebo viac častí, v ktorých môžeme sledovať jednu samostatnú dejovú linku alebo niekoľko zväčša paralelných dejov.

¹⁴ Plažewski, Jerzy, ref. 6, s. 121

Pri tvorbe filmov sú zaužívané určité konvencie, ktoré zahŕňajú postupy používané na zobrazenie priestorových a časových prechodov. Nimi je vyjadrené, že práve sledovaná časť diela sa odohráva inde a inokedy – zmena priestoru a času, ako predchádzajúca. V súčasnosti vzhľadom na skúsenosti divákov a ich komunikačnú prispôsobivosť sa čoraz častejšie možno stretnúť s novými a zložitejšími formami interpunkcie. Je dôležité brať ohľad najmä na dodržiavanie jednotného princípu ich používania.

2 STRIHOVÁ SKLADBA FILMOVÉHO DIELA

2.1 Kontinuálny strih

Pre divákovo vnímanie a pochopenie príbehu s minimálnym úsilím je najpriateľnejší kontinuálny štýl. Jeho hlavným znakom je chronologické usporiadanie udalostí fabule alebo občasné časové odchýlky vo forme flashbackov. Rešpektuje predvedenie každej udalosti len jedenkrát a obvykle trvá kontinuálne – čas syžetu a fabule je rovnaký.

U tohto druhu skladby je dôležité dodržiavanie naratívnej kontinuity pomocou priestoru a času. Priestor scény je vytváraný pravidlom osi akcie, ktorá zabezpečuje zhodné pozície medzi objektmi, berúc v úvahu rám záberu a pevné usporiadanie scény. To vyžaduje zaradenie ustanovujúceho záberu, ktorý určí priestorové vzťahy medzi postavami a okolím. Pre ďalšie rozprávanie deja sú dôležité určité konvenčné postupy posilňujúce priestorovú kontinuitu.

Záber – protizáber – snímané z jednotlivých koncov osi akcie, dôraz na vývoj príbehu

Jednota smeru pohľadu – subjekt a objekt jeho záujmu sú zobrazené každý v samostatnom zábere

Nadväznosť pohybu – posilnenie vzťahových väzieb medzi postavami a priestorom¹⁵

2.1.1 Časová kontinuita

Prípady, kedy je čas syžetu zhodný s časom fabule, je zriedkavý, no niekoľko diel blízkych tejto zhode nájdeme, napríklad film *Dvanásť rozhnevaných mužov* (12 Angry Men, 1957) Sidneyho Lumeta. Zvyčajne vo filme ako celku dochádza k manipulácii s časom a jeho kontinuitu možno nájsť skôr v jednotlivých scénach, zvlášť obsahujúcich dialógy. Ak akcia pokračuje cez strih, je predpoklad, že priestor zostáva rovnaký a čas je plynulý. Rovnako tento stav podporuje aj zvuk kontinuálne pokračujúci cez strih, ktorý je súčasťou fabule, teda je diegetický.

¹⁵ Bordwell, David a Kristin Thompson, ref. 7, s. 308

2.1.2 Časová elipsa

Vo filme zvyčajne nie sú zobrazené všetky udalosti príbehu, ale len tie, ktoré sú pre vývoj deja potrebné a majú dramatickú dôležitosť. Vypustené časti zapájajú divákovu pozornosť a podnecujú ho k ich domýšľaniu.

„Tým, že elipsa vytvára medzeru v časovej postupnosti udalosti, vyvoláva istý šok, ktorý diváka núti napínať pozornosť. Ak nie je toto dodatočné úsilie príliš veľké, je výsledok kladný.“¹⁶

Elipsa kondenzuje rozprávanie, no autor svojou voľbou zobrazenej časti divákovi vnucuje daný úsek deja, naopak vypustenou časťou obmedzuje jeho voľbu výberu. Dôležité je, aby táto autorova voľba nevyvolávala u percipienta pocit, že rozprávaniu nerozumie a uniká mu nič. Na druhej strane divák by mal mať dostatok skúseností na pochopenie časového posunu a vývoja deja. Pri používaní elipsy možno rozlíšiť tieto spôsoby:

- Kondenzácia rozprávania – priame zobrazenie výsledku bez vývoja príčiny, tá je zväčša naznačená v dialógoch
- Podnecovanie fantázie – pozornosť diváka sa viaže na vypustenú myšlienku alebo predmet
- Prekvapenie – vypustenie scény, kde postava zmení svoje pôvodné rozhodnutie alebo konanie
- Jednota zobrazenia – zachovanie jednotného štýlu rozprávania v nasledujúcich scénach¹⁷

Pre rozprávanie sú dôležité elipsy, u ktorých divák musí rozpoznať, že určitý čas uplynul. K prekrytiu krátkych časových elíps sú využívané interpunkcie, prázdne rámy a prestrihy.

2.1.3 Prázdny rám, prestrih

Pohyb postáv alebo objektov v mizanscéne autora niekedy núti opustiť priestor rámovania záberu, kedy musí zmeniť spôsob snímania, či voliť strih a zobrazit' v inom zábere, čo sa udialo ďalej. Aby bola možnosť viacerých alternatív strihu s prihliadnutím na dramatickú

¹⁶ Plažewski, Jerzy, ref. 6, s. 133

¹⁷ Plažewski, Jerzy, ref. 6, s. 133

skladbu, zábery sú natáčané s dostatočnými presahmi. Pri zobrazení plynulého deja by malo aj spojenie týchto záberov pôsobiť plynule, nemal by ani jeden obsahovať prázdny rám na konci resp. na začiatku. Pri ponechaní prázdneho rámu sa vytvára dojem časového skoku a tiež budovania napätia u diváka. Pokiaľ je tento postup požadovaný, mal by ďalšie vedenie divákovej pozornosti na seba prevziať zvuk alebo rekvizita obsahujúca dôležitú informáciu. Prázdny záber pred vstupom postavy môže plniť úlohu oboznámenia diváka s prostredím, atmosférou a vyvolať v ňom pocit očakávania. Niekedy je tento priestor využitý na umiestnenie grafiky a titulkov.

Krátku časovú elipsu možno prekryť prestrihom. Dôležité je, ale dodržanie určitých zásad, aby nešlo vyložene o technické riešenie spojenia dvoch ťažko viazateľných záberov. Prestrih by mal plniť funkciu informovanosti alebo akcentu, preto býva väčšinou volený vo forme užšieho záberu ako zábery susedné. Mal by sa podieľať na výstavbe deja, doplniť ho a obohatiť a preto by jeho obsah mal priamo korešpondovať s týmto dejom. Najčastejšie sa prestrih používa ako časová skratka. Jeho dĺžka je výrazne kratšia ako vynechaný reálny čas, divák túto konvenciu rešpektuje a uvedomuje si ju. Z hľadiska diváka zaujímavejší prestrih v pohybe ubehne rýchlejšie ako nudný a statický.

2.1.4 Montážna sekvencia

Dlhší časový úsek zobrazujúci zložitejší proces vývoja postavy alebo deja využíva ako časovú elipsu montážnu sekvenciu. Tvorí ju niekoľko momentov striedajúcich sa v pravidelnom rytme, spájaných aj za použitia prelínačiek. Môžu obsahovať grafické prvky, titulky, mapy, známe výjavy (pamiatky a pod.), zobrazovať vývoj deja pomocou viacexpozií. Tieto sekvencie zvyčajne neobsahujú dialóg, preto sú sprevádzané hudbou alebo charakteristickými ruchmi.

2.1.5 Časová nelinearita

Aj keď je kontinuálne zobrazenie príbehu najbežnejšia forma rozprávania, v kinematografii sa možno často stretnúť so spôsobmi, kedy autori využívajú priestorovú a časovú nelinearitu – diskontinuitu. Princiipiálne vychádza z porušenia pravidiel konštrukcie lineárneho rozprávania, či už priestorového – nepripravené prekročenie osi akcie, rozporuplné použitie metódy záber – protizáber, zaradenie poskočného strihu, aj keď dnes už to nie je pre diváka nezvyklé, alebo vloženie nediegetickej vsuvky vyjadrujúcej metaforu, či symbol. Rovnako z aspektu času je vývoj deja, ktorý nám predkladá syžet,

v nezhode s chronologickosťou fabule. Nemám na mysli bežné flashbaky, ale autorovo zoradenie scén do iného časového poriadku ako vo fabule, napríklad vo filme *Pulp Fiction: Historky z podsvetia* (*Pulp Fiction*, 1994) režiséra Quentina Tarantina. Kontinuita jedného zobrazenia udalosti býva porušená napríklad pri filmoch rozprávajúcich dej prostredníctvom príbehov viacerých postáv, ktorých sa táto udalosť dotýka. Vo filme *Peteho Trávise Uhol pohľadu* (*Vantage Point*, 2008) sa k pokračovaniu príbehu dostávame cez rozdielne línie rozprávania o atentáte na prezidenta. Vidíme udalosť z pohľadu nezainteresovaných novinárov, ochrankára, miestneho policajta, náhodného turistu, prezidenta a teroristov. Predĺženie udalosti v syžete, kedy zaberá dlhší čas ako reálny, je manipulácia s trvaním fabule.

Pri tomto druhu skladby je na percipienta kladená väčšia spoluúčasť pri utváraní filmového rozprávania. Dnešný divák má dostatočne skúsenosti ako tento proces správne zvládnuť.

2.1.6 Čas a pohyb

Pri normálnom časovom priebehu pohybu sa objekty premiestňujú v obraze plynule podľa našej skúsenosti. Odchýlkami označujeme pohyb, ktorý tejto skúsenosti nezodpovedá. Jedná sa o pohyb zrýchlený, spomalený, obrátený a zastavený.

Zrýchlený pohyb sa vyznačuje v zásade komickosťou. Nemé filmy pôvodne zaznamenané menším počtom okienok za sekundu pri projekcii predvádzajú udalosti zrýchlene. Naopak časozberný záznam krátkych intervalov za dlhšie obdobie umožňuje pozorovať procesy, ktoré sú v reálnom čase ťažko postrehnuteľné. Uplatnenie nachádza najmä v dokumentárnom žánri, napríklad pri raste rastlín, prílive mora a pod. Zrýchlenie možno použiť aj pri nepodstatných častiach akcie, zatiaľ čo tie dôležité ostávajú v reálnej rýchlosti a tým je nahradený strih. Zrýchlenie sa používa pri zdôraznení dynamiky pohybu, pre posilnenie dramatického napätia. Treba ale dbať na to, aby záber neobsahoval prirodzený pohyb, ktorý by odhalil túto technickú manipuláciu s obrazom.

Spomalený pohyb pôsobí pokojne a dôstojne. Umožňuje pozorovať javy, ktoré sú svojou rýchlosťou našimi zmyslami nepostrehnuteľné. Pri zaradení spomaleného záberu do sekvencie záberov s reálnou rýchlosťou sa dáva na tento záber akcent (*Matrix* – scéna kedy sa Neo uhýba guľkám). So spomalením sa možno stretnúť hlavne pri snímaní športových zápolení, kedy sa dá akcia ľubovoľne zopakovať z rôznych uhlov. Zaujímavé je tiež použitie v dokumentoch najmä o fyzikálnych javoch. Napríklad pri skúmaní vývoja blesku,

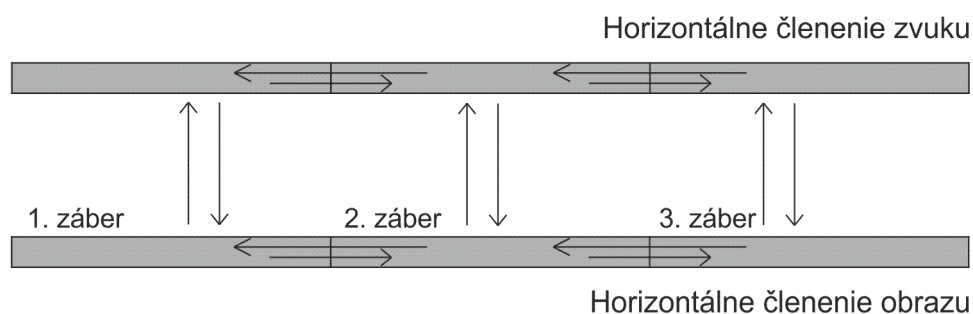
ktorý väčšinou trvá do jednej sekundy, možno pomocou rýchlosnímkových kamier tento časový interval zobrazit' v desiatkach sekúnd a podrobne sledovať jeho priebeh.

Zastavený pohyb môže predurčovať moment zastavenia času. Mŕtvolka pojednáva o motíve a predchádzajúcom konaní postavy, buď prostredníctvom rozprávača alebo vyzýva k predstave ďalšieho deja vyplývajúceho z predchádzajúcich informácií. Na ich základe môže vyvolávať komický, či satirický účinok (ukážka č.8.). Iným využitím zastavenia pohybu je kladenie akcentu na určitý dramatický moment, výraz tváre alebo gesta, často krát imitujú proces fotografického snímání doplnený zvukom uzávierky.

Obrátený pohyb sa asi najčastejšie vyskytuje v komediálnom žánri, keďže už samotná podstata zobrazenia a neprirodzenosť pohybu pôsobí v našom vnímaní komicky. Možnosť použitia nachádza i v iných žánroch, kedy sa dej vracia k určitému bodu a rozprávanie pokračuje v inej dejovej línii. Vo filme Uhol pohľadu sa v zrýchlených záberoch s obráteným pohybom spätne dostávame do rovnakého časového okamihu, od ktorého film pokračuje po novej línii (ukážka č.9.).

2.2 Vertikálna montáž

Zakladateľ tejto teórie S. M. Ejzenštejn vyjadril vzťah záberov v horizontálnej auditívnej a obrazovej úrovni ako aj ich vzájomné vzťahy navzájom vo vertikálnej úrovni. Princípom je konflikt obsahov susediacich záberov a ich nárazom vzniká ďalší význam, ktorý nie je obsiahnutý ani v jednom z nich.



Obr.2. Vertikálne vzťahy medzi obrazom a zvukom¹⁸

¹⁸ Labík, Eudovít. Dramaturgia strihovej skladby. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. s.133

2.2.1 Asociatívna tvorivá skladba

Pri tomto druhu skladby vníma divák okrem vizuálno – auditívneho obsahu záberu aj ďalšie pojmy, ktoré vznikajú zo zrážky dvoch susediacich záberov a vplývajú na jeho emočné a racionálne vnímanie. Aj keď sa stáva, že asociatívne spojenia vznikajú až pri postprodukcii, príprava pred realizáciou je omnoho dôležitejšia pre správne vyznenie a pochopenie. Základným princípom tejto skladby je vytvorenie nového filmového priestoru z niekoľkých skutočných, nezávislých na jednote času. Kombináciou ateliérových záberov s exteriéromi v rôznych lokalitách, niekedy dokonca nakrúcaných v iných ročných obdobiach, sa dá vytvoriť pre diváka uveriteľná udalosť. Dôležité je zachovanie jednoty vizuálneho a hereckého prejavu. S časom možno pracovať podobne, zaradením neutrálnych prestrihov do dejov, o ktorých si má divák myslieť, že trvajú neprerušene (napr. športová udalosť).

2.2.2 Skladba analógiu

Podstatou pri tejto skladbe je obsahová podobnosť spojených zvukových alebo obrazových záberov, môže nadobúdať širší metaforický zmysel alebo konkrétnejší, spojený s dojmami zmyslovými. Zrážkou dvoch záberov vznikne tretí význam, neobsiahnutý ani v jednom z nich. Vo filme Podfu(c)k je vytvorená sekvencia, kedy sú zábery z naháňačky zloдея Tyrona a Kruťákových goríl striedané s lovom zajaca psami. Obsahy záberov sú takmer rovnaké; dva psi – dvaja zločinci, Tyron – zajac, dramatickosť podporuje spomalený pohyb. Výsledok jednotlivých príbehov je v protiklade. Zajac uteká, Tyrona je chytený, emócia je znásobená týmto kontrapunktom. Na konci sa táto analógia spojuje aj obsahovo, keď sa Tyron ocitá v jame s bojovými psami a jeho prehra je umocnená podvolením sa (ukážka č.10.).¹⁹

2.2.3 Skladba protikladom

Vyvolať tretiu myšlienku konfrontáciou dvoch záberov je jednoduchšie ak sa jedná o drastické porovnania protikladov spôsobujúcich šok (Konceptia montáže atrakcií podľa Ejzenštejna). Je to skladba významovo najsilnejšia, je potrebné pri nej dbať na

¹⁹ Plažewski, Jerzy, ref. 6, s. 102

zrozumiteľnosť významu, ktorý sa má spojením protichodných významov dosiahnuť. Často môže odvádzať divákovu pozornosť na rozdiel od analógií, pri ktorých ju naopak posilňuje.²⁰ Nejedná sa len o kontrapunkt v horizontálnej úrovni obraz – obraz, ale prechádza aj do úrovne vertikálnej obraz – zvuk. Scéna horiaceho karavanu vo filme Podfu(c)k s Mickeyho matkou, jeho vytrženie a zúfalstvo je sprevádzané textom „love you“ skladby Angel od Massive Attack.

2.2.4 Rapidmontáž

Vychádza z princípu mozaikového rázu ľudského vnímania, sama svojou konštrukciou je mozaikou. Jej základnou vlastnosťou je rýchlosť. Používa sa v nej séria krátkych výstižných záberov, pri ktorých nemá divák možnosť zmýšľať sa nad správnosťou ich spojení. Preferujú sa zábery obecné, často vo forme ideogramov, zobrazujúce známe činnosti alebo objekty. Z toho vyplýva najefektívnejšie využitie užších záberov vyplňujúcich celý rám a organizovanie nadväznosti vnútorného pohybu jednotlivých záberov kvôli jednoduchšiemu pochopeniu skladby. Veľmi výstižne a zrozumiteľne pôsobí rapidmontáž vo filme Podfu(c)k, kde je presun bratranca Aviho z USA do Anglicka zredukovaný na štyri zábery. Nasadenie do taxíka – občerstvenie v lietadle – pristávanie – pečiatka v pase. V reálnom čase by táto udalosť trvala niekoľko hodín, tu zaberie asi štyri sekundy (ukážka č.11.).

²⁰ Plažewski, Jerzy, ref. 6, s. 103

ZÁVER

Film od svojho vzniku zmenil svoju podobu a pretvára ju neustále. V základe vychádza, asi ako každé umenie, z túžby človeka zobrazovať svet a život ľudí, ako aj príbehy odohrávajúce sa v jeho okolí. Stal sa umením, ktoré svojou jedinečnou vlastnosťou, zobrazí udalosti prostredníctvom plynulého vývoja deja zaznamenaného v čase, dokázal posunúť človeka na hranice svojho chápania a rozumového zmýšľania. Film dokázal „zviazať“ čas tvorený prítomným okamihom a premieňajúci sa, „vyvrátil“ tvrdenie, že plynie konštantnou rýchlosťou a je spojitý. Vytvoril časopriestor, ktorý pevne nepodlieha fyzikálnym zákonitostiam a z pohľadu človeka je dôležitým prostriedkom pre vyjadrenie pocitov a emócií, dokáže ľudí ovplyvňovať, formovať a nastavuje im zrkadlo ich existencie. Je najmä na tvorcovi z akého uhla bude divák jeho dielo sledovať, akú formu komunikácie zvolí, do akej miery bude obecnstvo zapojené do procesu utvárania vývoja príbehu, čo bude a kedy zobrazené a čo naopak zatajené. Tvorca - režisér a je ho spolupracovníci, medzi ktorých patrí aj strihač, majú za úlohu čo najvýraznejšie vplývať na divákovo vnímanie filmového diela, vzbudiť v ňom záujem o príbeh, stotožniť sa s nejakou postavou a vnútorne tento príbeh prežiť. Strihová skladba je prostriedkom, ktorý výrazne napomáha vytváraniu prostredia, trvaniu a vývoju deja a v niektorých prípadoch sa na tomto procese podieľa výlučne sama. V záberoch obsiahnutý čas má formu kontinua alebo je s ním manipulované tak, že dokážeme subjektívnejšie prijímať jeho deformácie a tak sa stávame viac účastní filmového deja. V súčasnosti je na prácu s časom v spojení so strihovou skladbou upriamená väčšia pozornosť ako v minulosti. Diváci majú väčšie vedomosti a skúsenosti s dotváraním a porozumením príbehu, sú schopní dekódovať zložitejšie skladobné schémy a správne určiť chronológiu deja. Tak vyvstáva pre tvorcov úloha používať stále novšie prostriedky, konštruovať filmové rozprávanie v časovo a priestorovo zaujímavejších rovinách, aby zvyšovali pútavosť svojich diel a tým aj ich sledovanosť.

Výrok „*Čas sú peniaze*“ našiel svoje opodstatnenie aj pri tvorbe filmu. Nejedná sa iba o čas, ktorý tvorcovia venujú príprave a nakrúcaniu diela. Dôležitá je aj prepracovaná strihová skladba narábajúca s časom, cez ktorú dokážu v divákovi vyvolať žiadanú emóciu a katarziu. A to je jedným zo základných predpokladov úspechu filmu, ktorý je dnes vo veľkej miere hodnotený z komerčného hľadiska.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- [1] TARKOVSKY, Andrey a Translated from the Russian by Kitty HUNTER-BLAIR. *Sculpting in time: reflections on the cinema*. 1st University of Texas Press ed. Austin, TX: University of Texas Press, 1989, 735 s. Albatros Plus. ISBN 978-029-2776-241.
- [2] ROZHLAS ČR: Aristoteles a definice času. In: *Planetárium* [online]. Prosinec 2011 [cit. 2014-04-19]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/planetarium/ost_vedy/_zprava/aristoteles-a-definice-casu--986782.
- [3] VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.
- [4] PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. vyd. Překlad Zdeněk Smejkal. Praha: Orbis, 1967, 461 s., příl. Filmové publikace.
- [5] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.
- [6] LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: Radim Bačuvčík - VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-808-7500-309.
- [7] EVANS, Russell. *Practical DV filmmaking*. 2nd ed. London: Elsevier Focal Press, c2006, xiv, 408 p. ISBN 02-408-0738-3.
- [8] SMITH, Greg M. *Film structure and the emotion system*. New York: Cambridge University Press, 2003, v, 221 p. ISBN 05-218-1758-7.
- [9] MCELHANEY, Joe. *The death of classical cinema: Hitchcock, Lang, Minnelli*. Albany: State University of New York Press, c2006, xiv, 255 p. ISBN 07-914-6888-7.
- [10] ASCHER, Steven a Edward PINCUS. *The filmmaker's handbook: a comprehensive guide for the digital age*. 3rd ed., 2008 ed. /. New York: Plume, 2007, xii, 817 p. ISBN 04-522-8678-6.

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obr. 1. Krivka zrenia záberu.....	15
Obr. 2. Vertikálne vzťahy medzi obrazom a zvukom.....	31

ZOZNAM PRÍLOH

PRÍLOHA P I:

Ukážky z filmových diel:

- 01 - "Podfu(c)k" (Snatch, r. Guy Ritchie, 2000)
- 02 - "Teória veľkého tresku 24. diel 6. séria" (The Big Bang Theory, r. Mark Cendrowski, 2010)
- 03 - "Nevinnosť" (Nevinnost, r. Jan Hřebejk, 2011)
- 04 - "Fantóm Paríža" (Vidocq, r. Jean Christophe Pitof, 2001)
- 05 - "Nevinnosť" (Nevinnost, r. Jan Hřebejk, 2011)
- 06 - "Amélia z Montmartru" (Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain, r. Jean Pierre Jeunet, 2001)
- 07 - "Hodiny" (The Hours, r. Stephen Daldry, 2002)
- 08 - "Podfu(c)k" (Snatch, r. Guy Ritchie, 2000)
- 09 - "Uhol pohľadu" (Vantage Point, r. Pete Travis, 2008)
- 10 - "Podfu(c)k" (Snatch, r. Guy Ritchie, 2000)
- 11 - "Podfu(c)k" (Snatch, r. Guy Ritchie, 2000)

PRÍLOHA P I: FILMOVÉ UKÁŽKY