

KŘIVKA ZRÁNÍ SCÉNY

BcA. Daniel Trögler

Diplomová práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Daniel Trögler**
Osobní číslo: **K19430**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:
Křivka zraní scény
2. Praktická část:
Stříhová skladba audiovizuálního díla, nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 20 min., nebo projektová část teoretické diplomové práce.**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Stříhová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Stříhová skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním) stříhového charakteru úzce související s teoretickou částí práce. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Pisemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2, 3).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o diplomové práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1) Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2) Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály části a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3) Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování diplomové práce: **Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. Praha: Orbis, 1967. ISBN 978-80-200-1689-8.
VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 5. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2018. ISBN 978-80-7331-455-2.
KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.
KUČERA, Jan. *Poetika českého filmu*. 2. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016. ISBN 978-80-7331-415-6.
BAYS, Jeff. *Between the Scenes*. 1. San Francisco: Michael Wiese Productions, 2014. ISBN 978-1615931699.
CUTTING, J. E. *Shot Durations, Shot Classes, and the Increased Pace of Popular Movies* (Volume 9, Issue 2, Winter 2015, Berghahn-Books, ISSN 1934-9696) (Online)

Vedoucí teoretické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2020**

Termín odevzdání diplomové práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

L.S.

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 26.4.2021

Jméno a příjmení studenta: DANIEL TRÖGLER


.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Diplomová práce se zabývá scénou jako jednou ze stavebních jednotek filmové struktury. Analyzuje jeho délku ve vztahu k diváckému prožitku, a především tak činí využívajíc tzv. křivku zrání scény, na které se podepisuje (nejen) práce s napětím v dané scéně. Tyto poznatky pak aplikuje na film *Funny Games* z roku 1997 od Michaela Hanekeho a specifikuje tak jeho osobní přístup k napětí a práci s divákem.

Klíčová slova: divákova pozornost, zrání záběru, zrání scény, záběr, křivka, scéna, divák, Josef Valušiak, Jeff Bays

ABSTRACT

This thesis analyses the length of scenes in relation with their task to influence the viewer's expectation and tension as well as the overall feeling. To do so, this thesis uses The Curve of Scene Development to examine the course of each scene specifying the growth of gradation, tension or the viewers perception. It applies the acquired knowledge to the film *Funny Games* by Michael Haneke and explains on specific examples his approach to the work with the viewer's expectation and tension.

Keywords: viewer's attention, perception, tension, scene length, shot, scene, curve, expectation, The Path of Viewer Attention, Josef Valušiak, Jeff Bays

Rád bych mockrát poděkoval zejména svému vedoucímu práce, panu doc. MgA. Liborovi Nemeškalovi, PhD., za jeho cenné rady, připomínky a trpělivost po celý čas psaní této práce. Velký dík patří i mé rodině, která mě při studiu podporovala jak finančně, tak i psychicky.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	111
1 KŘIVKA ZRÁNÍ ZÁBĚRU	12
1.1 TEORETICKÁ VÝCHODISKA	12
1.2 KLÍČOVÉ PARAMETRY	15
1.3 EMOCE	19
2 KŘIVKA ZRÁNÍ SCÉNY	21
2.1 TEORETICKÁ VÝCHODISKA	21
2.2 KLÍČOVÉ PARAMETRY PODLE BAYSE	22
2.3 RYTMUS	29
2.3.1 Rozdělení rytmu	30
II ANALYTICKÁ ČÁST	31
3 PŘÍPRAVA A METODIKA.....	32
4 MICHAEL HANEKE	34
4.1 FUNNY GAMES	36
5 STRUKTURA FILMU.....	38
5.1 OBECNĚ.....	38
5.2 STŘIH	39
5.2.1 Délka záběrů.....	40
5.3 ZOBRAZOVANÉ NÁSILÍ	41
6 ANALÝZA KŘIVKY	42
6.1 ZESÍLENÍ ZÁJMU	42
6.2 GRADACE ZVUKEM.....	44
6.1 NADĚJE A PŘEKVAPENÍ.....	45
6.2 NEZÁJEM ZNECHUCENÍM	48
ZÁVĚR	49
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	51
SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK.....	52
SEZNAM PŘÍLOH.....	53

ÚVOD

Jak je možné, že některé filmy drží diváka angažovaného, plného napětí a očekávání – a to se nemusí ani jednat o akční film! – a jiné jsou příliš pomalé, nezábavné? Samozřejmě je několik faktorů, které to ovlivňují: téma a jeho pojetí, vizuální zpracování, výkon herců, režie atd. Jaký vliv na to vše má ale střih? A na čem primárně závisí? Výběr a řazení záběrů, scén, celková dramaturgie... samozřejmě. Jak však ovlivňuje výsledek samotná délka scény ve filmu? Může to být jeden z těch prostředků, které určují, jak moc bude film diváka bavit?

Právě protože si myslím, že délka a tzv. křivka zraní záběru jsou jednou z nejdůležitějších věcí, které by měl střihač ovládat, rozhodl jsem se tento vyjadřovací prostředek prozkoumat ve své práci a zkusit ho aplikovat na celou scénu. Může se to zprvu zdát jako intuitivní, samozřejmá záležitost: často je délka scény podmíněna tím, co se v obsahu scény děje. Musí být dost dlouhá na to, aby byla akce přirozeně ukončena, a aby divák stihl přecítit význam této akce. Ta může být nositelem informace, nebo emoce, často obojího dohromady. Takto bývá délka záběrů ve scéně například nepřímo naznačena už ve scénáři. Na její finální podobu má však vliv především režisér se střihačem a zde dochází k (v ideálním případě) vědomé manipulaci s tím, jaký dojem v divákovi scéna vzbudí. Režisér se střihačem by měli brát v potaz už celkový rytmus filmu, nejen samotnou scénu samu o sobě ale i jeho funkci v kontextu celého filmu.

Křivka zraní záběru je podmíněna nejen jeho délkou, ale primárně také tím, jaká je povaha záběru. Kde se ve skladbě celku vyskytuje, jakou obsahuje akci, a především jaký je jeho účel vzhledem k emoci, kterou scéna buduje. Jak tyto aspekty ovlivňují divákovu vnímání a pozornost je téma, kterému se budu v této práci věnovat.

Teoretická část ustanoví několik definic a pojmů, se kterými budu dále pracovat a vysvětlí jednotlivé aspekty týkající se křivky zraní záběru, která se někdy nazývá také křivka diváckého zájmu. Svůj výzkum budu opírat o Josefa Valušiaka, který ve svých skriptech *Základy střihové skladby* křivku záběru analyzuje. Budu vycházet i z *Filmové řeči* Plažewskiho a Kučerových knih *Střihová skladba ve filmu a televizi* a *Poetika českého filmu*. Stěžejní pro můj výzkum bude i kniha Jeffa Bayse *Between the scenes*, pomocí ní popíšu scénu jako takovou a poté se pokusím využít modelu křivky zraní záběru v aplikaci na scénu.

Křivka zraní scény by tedy měla mít v mnoha případech podobný tvar, jako u záběru. Rostoucí začátek křivky znamená seznámení se s prostorem a nově přichozími motivy. Během řešení konfliktu průběh křivky stoupá, načež po rozřešení klesá zpět dolů, v další

scéně opět roste s příchodem nové události. Zatímco křivka zrání záběru zkoumá svůj průběh v rámci jednoho záběru, u křivky zrání scény použitím tohoto principu dojde k tomu, že se pozornost v záběrech bude přesouvat do záběrů navazujících. Křivka například v případě udržování napětí mezi záběry neklesá.

Ve svém výzkumu budu vycházet primárně z následujících tezí: Je informační charakter nebo emoce hybatelem křivky, který na ní způsobuje vzestup? Jak vypadá křivka zrání scény, kde se pracuje se snižováním/zvyšováním napětí? A jak vypadá ve scéně, která oddaluje očekávání? Jaké formální prostředky k práci s napětí používá Haneke? Dále se práce zabývá hledáním podobných průběhů křivek, které se ve filmu opakují.

Poznatky stanovené v teoretické části budu pak v analytické aplikovat na tvorbu Michaela Hanekeho, který je používáním dlouhých záběrů známý. Haneke se vyhýbá konvencím, kterých se v teoretické části také dotknu a v analytické části pak zanalyzuji jeho osobitý režijní přístup. Z jeho tvorby mě nejvíce zaujal film *Funny Games* z roku 1997¹, jehož scény rozeberu a rozkreslím křivky jednotlivých scén. Každá scéna totiž zásadně ovlivňuje celkový výsledek a tím i divákův dojem ať už je to pocit napětí, očekávání apod.

Rozkreslené křivky zrání scén zhodnotím z hlediska kontrastů a podobností, vztahu délky záběru a jeho velikosti, a práce s pozorností diváka. Dále se budu zabývat otázkami, jak může vypadat křivka zrání scény v momentě, kdy je v divákovi budováno napětí, jak tento pocit ovlivňují výkyvy křivky a jak konkrétně Haneke buduje napětí v dlouhých záběrech. V neposlední řadě je zájmem práce najít typově opakující se průběhy křivek, které se nachází ve scénách filmu, odůvodnit jejich výskyt a vysvětlit průběh.

K podobné analýze vybidnu respondenty z oboru střihové skladby na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně a jejich výsledky pak porovnáám s mými. Výsledkem této komparace bude především analýza objektivnosti divákovy pozornosti.

Práce odpoví především i na to, zda za změnou vyvolaných emocí v divákovi stojí informační charakter, či emotivní, nebo jejich kombinace. Hlavní záměr této práce je tak analýza různých aspektů a využití, které může křivka zrání scény mít.

¹ Vznikly totiž dva filmy s totožným názvem od stejného režiséra. První je rakouský film z roku 1997, druhý je americký remake z roku 2007

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KŘIVKA ZRÁNÍ ZÁBĚRU

Film se skládá z aktů, sekvencí, scén a záběrů. Tato práce v analytické části využívá k filmovému rozboru zejména scénu, musíme si však nejprve říct, co je záběr a křivka zrání záběru, neboť to je součástí scény. Zejména křivka zrání záběru poslouží jako východisko pro sestavení křivky zrání scény.

Záběr je nejmenší pohybová jednotka filmu a po filmovém okénku nejmenší skladebná jednotka filmu. Je to také část, jehož začátkem a koncem je střih. Struktura záběru má velice různorodé podmínky, kterými filmaři sdělují informace a zároveň evokují pocit. Vlastností záběru je velikost, délka, intenzita, obsah, vnitrozáběrový pohyb, obrazové vlastnosti, zvuk apod. Tvůrce se snaží vytvořit posloupnost záběrů používáním kombinací těchto vlastností, se kterými manipuluje a tím tvoří srozumitelný příběh. Je nutné také dbát na vztažnou sílu záběrů, které zasazuje do celkového kontextu, což má vliv na následující dění. Filmový záběr divák vnímá jako malý posun v čase a prostoru, díky kterým se v divákově mysli vytvoří iluze plynutí příběhu. Záběry se vzájemně vážou v divákově vědomí za předpokladu, že skladba záběru k tomu dodává podněty, že ho činí schopným k vazbě.² Je-li záběr schopný vazby, říká se tomu návaznost záběrů, což je jeden z faktorů, který manipuluje s divákovou pozorností. Některé záběry (scény, celý film) dokážou zaujmout natolik, že si podmaní diváka tak, že zapomene na realitu a dokáže se vžít do příběhu filmu. S tím souvisí právě křivka zrání záběru, která s divákovou pozorností naplno pracuje.

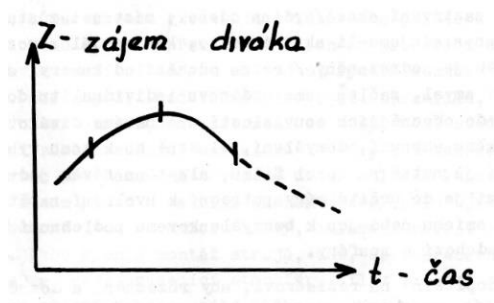
1.1 Teoretická východiska

Přestože Valušiak konceptu křivky zrání záběru evidentně rozumí a pracuje s ním mnohem dříve, než jej oficiálně definuje, poprvé se o něm zmiňuje v Základech střihové skladby z roku 1983. Původ konceptu lze však najít už J.P. Chartiera a Spottiswooda, na ně navazuje Karel Reisz (Umění filmového střihu) a Jerzy Plażewski (Filmová řeč). Tyto autory Valušiak uvádí v použité literatuře a lze se tedy domnívat, že koncept přebírá od nich. V Základech střihové skladby se ke křivce zrání záběru Valušiak odkazuje jako ke křivce divákovy zájmu, což je v mnoha ohledech velmi trefné označení samostatného konceptu,

² KUČERA, Jan. Střihová skladba ve filmu a v televizi. 3. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016. s. 123, ISBN 978-80-7331-386-9.

jelikož divákův zájem zásadně na křivce zrání záběru závisí. Valušiak se tohoto konceptu drží a rozšiřuje jej v dalších svých publikacích.³

Křivka zrání záběru je teoretický princip pro možnost analýzy filmového záběru definovaný Josefem Valušiakem.⁴ Slouží pro rozklad záběru k určení průběhu divákovy pozornosti v čase (viz obr. č. 1). V nástřihu záběru divákův zájem stoupá, v konkrétním čase/bodě dosahuje maxima, následně klesá. Později už je záběr přezrálý, divák není veden a neví, co má dále zkoumat. Jeho zájem o následující záběr ochabuje a divák tedy přestává mít zájem o záběry následující. V přezrálém záběru se může stát, že divák začne v obraze sledovat nedostatky. Jakmile sledujeme vícero přezrálých záběrů jdoucích po sobě, film se stane únavným a diváka to přestane zajímat. Naopak v případě brzkých nástřihů po sobě jdoucích divák nestihne přečíst informační charakter záběru. Může mu uniknout zásadní smysl záběru pro další sledování myšlenky a některý motiv nebo třeba i celý smysl se stane nepochopeným. Divák kvůli tomu tedy bývá zmatený a jeho zájem slábné. Záběr by se měl tedy stříhat chvíli po doznění maxima, aby divák záběr pohodlně přečetl, uvolnilo se napětí, uklidnil se smích a vychutnala se atmosféra. Zároveň ho ale také nelze neustále držet na vrcholu křivky, jelikož by se jeho pozornost otupila, nebylo by možné přijít s novou vlnou překvapení či napětí, protože křivka by neměla odkud stoupat.⁵ Podobně zní známá definice Spottiswoodova, která říká, že záběr se stříhá a nahrazuje jiným, když křivka divákovy zájmu začíná klesat.⁶



Obr. č. 1 - Křivka zrání záběru⁷

Na začátku dramatických, literárních i hudebních útvarů bývá expozice. Stejně tak ve filmu v úvodu je tzv. rozeznění (podle Valušiaka) – to je trvání v expozici, kde jsou záběry

³ NEMEŠKAL, Libor. Re: Mimořádné cvičení [elektronická pošta]. Message to: d_trogler@utb.cz. 15. 3. 2021, 14:54. Osobní komunikace

⁴ VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby. 5. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2018. s. 57. ISBN 978-80-7331-455-2.

⁵ PLAZEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. Praha: Orbis, 1967. s. 96. ISBN 978-80-200-1689-8.

⁶ Tamtéž

⁷ VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby. 5. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2018. s. 57. ISBN 978-80-7331-455-2.

dlouhé, a kde cílem je emotivně připravit diváka na následující vyprávění a atmosféru. Proto lze z prvních záběrů poznat, o jaký žánr se jedná a o čem bude film dějově pojednávat. Záběr se rozeznává nejen na začátku filmu, ale i v začátcích sekvencí, a to i v případě, že vpadneme do plné akce. To samé platí o samotných záběrech, i záběry musí mít svou expozici. Důležité také je, aby záběry (stejně pak scény, sekvence, celé filmy) doznávaly. Ustříhneme-li záběr s ukončením akce, podtrhli jsme jeho informativní charakter. Prodloužíme-li jej za tou akci, hrdina odešel, díváme se na prázdnou místnost, dáváme záběru širší smysl – komunikujeme s divákem. Divák má buď šanci si vše dovysvětlit, spojit, oddechnout si, ale také může přijít očekávání, kdy se objeví motiv zcela nový. Například třeba pohyb kamery přibližující se na dveře, tedy divák začne přemýšlet, co se děje za nimi, zda se tam někdo nenachází.⁸ Jiným příkladem může být příchod neznámé postavy do kantny obrazu. Všechny tyto nově přichozí prvky zájem diváka zvyšují a křivku zrání prodlužují, ať už se jedná o příchod postavy, transfokaci nebo repliku. Rozeznání a doznání neužíváme jen na začátku a na konci záběrů. Rozeznání a doznání musí i jednotlivé scény a sekvence, potažmo celý film. Tvůrci by na toto již od začátku měli dbát, jinak mezi dílčími scénami nebudou „přechody“⁹, o jejichž důležitosti ve své knize mluví Jeff Bays.¹⁰ (více v podkapitole 1.2)

Při křivce zrání záběru lze rytmus určit tak, stříháme-li pravidelně v okamžiku kulminace křivky, před ním, nebo po něm. Plažewski se odkazuje na Jean Pierre Chartiera (publikace, 1946), který tvrdí, že každý záběr má svou expozici, kulminaci (to, co posouvá děj kupředu) a moment „vybití“. Je-li každý záběr střížen právě ve chvíli, kdy zájem slábne, divákova pozornost je stále udržována v napětí; říká se, že film má tempo.

Divákův zájem ovlivňuje nespočet činitelů, podle Plažewského délka záběru tedy závisí na:

A) Poznávací náboj - jestliže kulminace záběru je připravena v předešlých záběrech, lze stříhat hbitěji než v záběrech, ve které nám autor sděluje něco nového – jiný čas, jiné prostorové poměry, popis něčeho dříve nepoznaného

B) Tempo hereckého projevu, zejména dialogu - majestátní pomalé gesto herce se nemůže stříhat, dokud pohyb trvá, ani hned po jeho zakončení. Ustříhneme-li záběr s ukončením akce, podtrhli jsme jen jeho informativní charakter. To samé platí u repliky. Řekne-li

⁸ VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby. 5. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2018. s. 58. ISBN 978-80-7331-455-2.

⁹ Vlastní překlad z angl. slova transition

¹⁰ BAYS, Jeff. Between the Scenes. 1. San Francisco: Michael Wiese Productions, 2014. s. 3. ISBN 978-1615931699.

protagonista něco, na co se dlouhou dobu připravoval, na co dlouhou dobu divák čeká, nelze ji odstříhnout hned po dokončení věty (pokud samozřejmě není záměrem něco schovat). Divák chce vědět, jak se postava bude cítit, jak na to ona sama bude reagovat. Je třeba dodávat dramatické pauzy mezi dialogy.

C) Pohyb uvnitř záběru - scény plné rychlého pohybu se lépe poddávají rychlé montáži

D) Záměr subjektivního zrychlení/zpomalení – při křížovém střihu honičky šerif – vrah – šerif – vrah mají být záběry šerifa kratší než záběry vraha, neboť to vytváří dojem, že představitel zákona zločince dohání

E) Dramatický náboj – čekání je důvodem i k velmi dlouhému záběru s nepatrným obsahovým nábojem, který je potřebný pro vytvoření dramatické pauzy, uvádějící diváka do stavu netrpělivosti

F) Detaily – detaily se snadněji vnímají, protože jsou obrazově chudší. Často je detail brán optikou s velkou ohniskovou vzdáleností, snímáný předmět je ostrý a pozadí rozostřené. Divák ví tedy na co se má zaměřovat a detail může být celkem kratší.

G) Rychlost kamerových jízd a švenků – pomalé pohyby implikují pomalou montáž a dlouhé záběry

H) Tempo interpunkčních znamének – po roztmívače očekáváme dlouhý záběr. Dnes už se sice takovéto interpunkční znaménka tolik nevyužívají, ale záběry byly dlouhé zejména proto, protože po roztmívače většinou následoval velký celek.

CH) Tempo – v oddechové části mezi dvěma dynamickými scénami je scéna s dlouhými záběry

V této kapitole byl shrnut význam Valušiakovy křivky zrání záběru neboli křivky diváckého zájmu. Dále byly vyjmenovány některé případy, co se stane s divákovým vnímáním, když je křivka držena v jedné úrovni po delší dobu. Plažewski k tomu navíc připojuje několik skupin, které mají vliv na délku záběru. Další kapitola rozčlení a poskytne více faktorů, které mají vliv na divákovu pozornost v záběru.

1.2 Klíčové parametry

Čitelnost záběru závisí na spoustu faktorech, které se navzájem ovlivňují. Například vložení záběru hrdinova pokoje záleží na tom, kde se záběr vyskytne, v jakém pořadí, jaké jsou jeho obrazové hodnoty apod. Těch faktorů je spousta. Velký celek dříve neukázaného

pokoje na začátku filmu si zaslouží více divákovy pozornosti, protože se musí s daným celkem teprve sžít, určit rozestavení nábytku, poznat hlavní postavu, zajímat se o druhořadé podrobnosti apod. Použijeme-li tento celek znovu uprostřed filmu, divák už jistě souvislosti zná a nemusí mít tedy tolik času na to si je vybavit. To je jeden z důvodů proč například existuje pravidlo opakování motivů se třemi klíčovými fázemi – expoziční, vývojový, významový¹¹. Motiv několikrát opakujeme, aby se připomněla jeho existence pro diváka, který si to musí zažít a zařadit do kontextu. Po druhém, třetím zopakování jednoho motivu už divák nepotřebuje se s ním seznamovat, jen si ho připomene a nabalí na něj další souvislosti, které mu pomohou více chápat význam motivu. S tímto souvisí právě i výše zmiňované opakování záběrů. To znamená například uprostřed už nemusíme znovu exponovat postavu, netřeba znovu vysvětlovat již známý motiv, takže nepotřebujeme tolik času na to, aby se divák musel zorientovat. Znamená to, že křivka zrání záběru je z hlediska čitelnosti kratší.

Není ničím dáno, že by nutně přezrálý záběr musel působit únavně (a naopak). Existují tvůrci, kteří s dlouhými záběry záměrně pracují, a i přesto mají v sobě rostoucí průběh křivky. Příkladem je scéna v Hanekeho filmu *Funny Games*, kde do domu spokojené rodinky zavítají dva muži, kteří nejprve žádají o vajíčka. Později se děj zvrtné tak, že je manželský pár svázan lanem a psychicky týrán těmito dvěma muži. Jeden z nich donutí ženu svlíknout se do naha. Zajímavé na této scéně je, že celou nahou postavu nevidíme, místo toho sledujeme jen reakci ostatních postav. Reakční záběry jsou natahovány tak, aby si divák protrpěl tu bezmoc s postavami a aby si více domýšlel. Tady ale délka záběrů ve scéně nepředstavuje prostor pro diváckou orientaci a srozumitelnost, jde spíše o emoční trvání, které v této scéně dominuje. Tato scéna má tedy křivku zrání zejména emočního charakteru.

Každý záběr má své vnitřní aspekty, které ovlivňují křivku divákovy pozornosti a zároveň spousta z nich ovlivňují záběry následující, při čemž každý další záběr vyžaduje po divákovi, aby svou pozornost přeorientoval.¹² Jsme odjakživa zvyklí, že film většinou funguje na bázi otázka – odpověď neboli akce a reakce. V divákově hlavě se vytvoří otázka, na kterou v následujících záběrech vyrojí i odpověď. Někdy otázky zůstávají nezodpovězeny i delší dobu. V jednoduchém příkladu uvažujme postavu A, která se na něco zeptá postavy B, divák už očekává odpověď na otázku a zároveň nástřihem na protizáběr postavy B nebývá

¹¹ LABÍK, Ludovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. s. 15. ISBN 978-80-87500-30-9.

¹² CUTTING. J. E. Shot Durations, Shot Classes, and the Increased Pace of Popular Movie, Volume 9, Issue 2, Winter 2015, BerghahnBooks, s. 41. ISSN 1934-9696 (Online)

překvapen. Představíme-li si jako druhý záběr reakci na postavu C, která se nachází v jiném prostředí (další scéna) a odpovídá na jinou otázku, divák potřebuje chvíli na to pochopit, proč se to takhle událo a jaký záměr za tím stojí. Stejný princip by měl fungovat i mezi dvěma scénami. Na konci scény A očekáváme odpověď. Ta je nám ale zatajena střížením do druhé scény, která na nic neodpovídá a vybídne otázky nové. Divák rovněž potřebuje v další scéně více času na přeorientování. Jakmile na začátku filmu se postava A zeptá na otázku: „Nevíš, kdo mi mohl ukrást moje auto?“ a v půlce filmu vidíme při silniční kontrole neznámého řidiče předstírat, že si omylem doma nechal technický průkaz, divák si tuto scénu s otázkou ze začátku filmu hned propojí. Kdyby ta replika dřív nezazněla, divák třeba nemusí chápat, proč postava předstírá a co je to za auto, vyžadoval by více času na uvažování. Takto si ze začátku nabral zkušenost a obohatil si ji o další vrstvu v půlce filmu. Z každého dalšího záběru tedy očekáváme nějakou reakci (pokračování sdělování myšlenky scény). Z předešlých záběrů ve scéně nabýváme zkušenosti, které si přenášíme do záběrů následujících. Obsahy jednotlivých záběrů se vertikálně skládají v divákově vědomí. Působí jednak „dopředu“, jednak zpětně: každý nový záběr nebo skupina záběrů vyvolávají určité vzpomínky na záběry, které již divák spatřil. Postupem vnímání se v divákově paměti spojují nové záběry s předchozími, ale i se skupinami záběrů, které již poznal. Význam záběru tedy nespočívá jen v něm samém, nýbrž ve vztahu záběru k ostatním. To samé platí u všech skladebných jednotek filmu – tj. scéna, sekvence, akt. V celém snímku pracujeme s relativní, vztažnou hodnotou záběru.¹³

Vliv na křivku zrání záběru můžeme z formálního hlediska rozdělit do vnitrozáběrových a mimozáběrových aspektů.

V záběru	Mimo záběr
velikost záběru	předchozí záběry/sekvence (kontinualita, kauzalita)
vnitrozáběrový pohyb	žánr
obrazové vlastnosti (kompozice, kamerový pohyb,	diváková zkušenost
optika objektivu, barevné a světelné vyjádření, expozice)	
zvuk (dialog, ruchy, hudba)	

Tabulka č. 1 - Vliv na křivku zrání záběru

¹³ KUČERA, Jan. Poetika českého filmu. 2. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016. s. 45. ISBN 978-80-7331-415-6.

A) V Záběru

A1) *Velikost záběru* – Detail vyžaduje méně pozornosti než celek, protože se v něm nachází méně informací. Také záleží na tom, co režisér chce, aby bylo vnímáno. V celku krajiny někdy stačí jen navození atmosféry, jindy zase pochopení poměrů a vzdáleností mezi objekty. Oba příklady vyžadují jinou délku pozornosti.

A2) *Vnitrozáběrový pohyb*

A3) *Vlastnosti obrazu* – Správně zakomponovaný obraz s použitím velké ohniskové vzdálenosti zkracuje čas divákovy orientace v prostoru.

A4) *Zvuk* – Zvuková složka díla pracuje z velké části podvědomě, divák se naučil se zvuky počítat. Kdyby kámen narazil o zeď a nevydal zvuk, bylo by něco špatně. U hudby je zajímavé to, že na sebe může vztahovat pozornost díky své chytlavé melodií nebo beatu. Divák tedy zapojí více sluch a tedy nevádí, když obrazová vazba až tak nenavazuje. Obraz se v tuto chvíli podřizuje hudbě.

B) Mimo záběr

B1) *předchozí záběry/sekvence* – není-li divák pohodlně vnořen do dalšího záběru, nebo je-li vazba z předešlých záběrů jakkoli narušena, je zmaten.

B2) *žánr* – záběry z akčních filmů jsou odlišné od záběrů z hororů. Žánr si nastoluje mantinely, díky kterým divák už ví, co očekávat.

B3) *diváková zkušenost* – souvisí také s dvěma předchozími vlivy. Obecně se dá říci, že všechny mimozáběrové vlivy působí tak, že si divák z nich vnese zkušenost do budoucna ať už se jedná o záběry, žánr nebo režijní záměr. Nasbírané zkušenosti mu poté pomáhají vyvíjet nějaké myšlenky, rozvíjet nebo si připomenout motivy.

Divák A, který za svůj život viděl desítky hororů, bude na některé záběry reagovat jinak než divák B, který žádný horor nikdy neviděl. V hororu jsou typické dlouhé záběry sledovačky, kde je divák v očekávání z toho, co nastane. Zatímco divák A už v takovém záběru umí situaci odhadnout (příchod „lekačky“), divák B je stále v napětí a následně vylekán. Ta křivka se tedy mění i závislosti na tom, jaké předešlé filmy divák viděl a jak moc důkladně žánr nebo režiséra zná. Diváková zkušenost souvisí s tím, že jeho vnímání je individuální, a tedy i křivka zrání záběru těžko měřitelná.

Neměl by se tedy nepřehlédnout fakt, že záběry nefungují samy o sobě, ale vytvářejí vztažnou sílu, kterou posouvají v divákově vědomí dopředu dále. Tu si pak divák dalšími

záběry (scénami, filmem, a dále) formuje a mění do podoby, která ovlivňuje vnímání dalších audiovizuálních děl a jejich kratších úseků.

1.3 Emoce

Emoce tvoří základní esenci filmového díla a je dodána různorodými faktory. Ve filmovém vyprávění vznikají emoce vzájemným působením protichůdných prvků v příběhu.¹⁴ Jediná emoce se dá budovat i celý film. Na konci detektivky zjistíme, že obviněný nebyl vrahem a my si oddychneme, že k tomu tak došlo – díky vybudované emoci k postavě. Emoce ale nejdou ve filmu předat jinak než zvukem, obrazem, většinou však audiovizuálně. Někdo se mylně domnívá, že podložením dramatické hudby pod strohý obraz se vytvoří silná emoce. Bezpochyby existují výjimky, které to dokáží, ale většina emocí ve scénách vzniká propojením zvuku s obrazem.

Řekli jsme si, že základní hledisko pro určení délky záběru je jeho srozumitelnost. Některé záběry pochopí divák rychleji, jiné pomaleji. Zároveň je ovšem třeba uvažovat i o tom, za jakou dobu se divák dokáže vcítit. Za jakou dobu v něm záběr vyvolá požadovanou emoci, která má také svou expozici, kulminaci a dozrání.¹⁵ Srozumitelnost a emotivnost spolu v záběrech spolupracují a vzájemně se ovlivňují. Někdy však emotivnost může být dominantnější srozumitelnosti (a naopak). Vzpomeňme si na známou scénu z filmu *Troja*, kde spolu zápasí Achilles s Hectorem. Pětiminutový zápas, který rovněž rozeznává před tím, než vidíme samotný boj a doznívá, když dojde k zabití Hectora, k němuž dojde ve 20. vteřině 5. minuty scény. Posledních 40 vteřin je věnováno zdrceným reakcím s doznívající hudbou tak, aby i emotivní průběh křivky měl své doznění, zatímco průběh srozumitelnosti už dávno dozrál. Kdyby se tvůrci rozhodli stříhnout pár vteřin po momentu vraždy, celý boj by sice divák pochopil, ale nestihl by ho „vstřebat“, pohlit kýženou emoci. V tomto případě je emoce diváka silná, protože fandil Hectorovi, se kterým divák sympatizuje, protože činí dobré skutky a oddaně miluje svou ženu. V případě smrti Achillea, která přichází ve filmu později, divák rovněž cítí emoce, které pravděpodobně vychází z toho, že si s Achillem divák vytvořil negativní vztah z porážky Hectora. Divák chce cítit spravedlnost a tedy smrt Achillea přináší pocit zadostiučinění, na který divák čekal. Spravedlnost a nespravedlnost je něco, co může do scén přinést velkou dávku emoce. Dalším příkladem nespravedlnosti může

¹⁴ LABÍK, Ludovít. Dramaturgia stříhové skladby: horizontální a vertikální struktura filmového příběhu. Zlín: VeRBuM, 2013. s. 122. ISBN 978-80-87500-30-9.

¹⁵ KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 3. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016. s. 57. ISBN 978-80-7331-386-9.

být závěr filmu Zelená míle, kde je na smrtelnou židli přiveden nevinný muž. Jeho kladné a přátelské vlastnosti s divákem rezonují tak, že si s ním vytváří pozitivní vztah. Stejně tak jako v životě nechceme, aby někdo nevinný umřel, i zde si divák nepřeje nezdárný osud dobré postavy.

Jeden z nejznámějších amerických střihačů Walter Murch, který stříhal snímky jako jsou například Kmotr 3, Apokalypsa a Anglický pacient, ve své knize *In the Blink of an Eye* vyzdvihuje šest základních kritérií (The Rule of Six) pro moment nástřihu. Prvním zástupcem, činícím 51%, je právě emoce. V případě, že se v nástřihu objevuje více kritérií, není vhodné obětovat jedno z nich na úkor emoce. Úkolem střihače je zjistit, v jakém emočním rozpoložení se bude divák nacházet. Dobrý střihač by si měl za cíl klást i to, jak danou emoci či pocit divákovi podsunout pomocí jakýchkoli prostředků. Je zřejmé, že střižová skladba tedy dokáže s emoci diváka manipulovat. Filmový žánr rozděluje filmy, které mají společné znaky z hlediska tématu, námětu, formy a dalších typických prvků. Co se emoci týče, s hororem je spojen strach, s komedií smích a radost, s akčním filmem napětí a vzrušení a podobně. Filmaři musí tedy v mantinelech žánru najít způsoby, jakým emoci divákovi předat.

2 KŘIVKA ZRÁNÍ SCÉNY

V běžném filmu se nachází 40 až 60 filmových scén¹⁶. Scéna je další filmový skladebný prvek, ve kterém je řada záběrů ohraničena místem a událostí. Na konci scény se obvykle nachází přechod do jiného místa, události a času. V ideálním případě by každá scéna měla posouvat příběh dopředu. Jakmile se ve scéně „nic nestane“, není potřebná. Každá scéna by měla být událostí, která probíhá v jedné lokaci a čase. V této události by se měl řešit konflikt, ať už jde o hádku milostného páru, antagonistu konající další krok proti hrdinovi, či o kuchaři, který zjišťuje, že nemá v kuchyni sůl. Uvnitř scény se nachází malá strukturální složka, kterou je minikonflikt – anglicky beat. Je to jakýmsi důrazem či upozorněním na hodnotu konfliktu. V kontextu temporytmu filmu se beat vztahuje na hrdinovo rozhodnutí, které mění jeho pokračování v dosáhnutí jeho cíle. Beat může být například změnou chování nebo postoje postav.¹⁷

2.1 Teoretická východiska

Stejně jako všechny ostatní skladebné části (snad kromě filmového okénka) má i scéna začátek, střed i konec. Na začátku by měl divák, stejně jako v záběru, setrvat v klidu, aby nově přijaté informace stihl zaznamenat. Je tedy vhodné používat dlouhé a široké záběry. Naopak v případě zvyšování napětí by úvodní vpád do scény měl být střížen do užších záběrů s vynecháním celkových ustavujících záběrů, které by zbytečně napětí oddalovaly. Křivka zrání scény by tedy měla mít v mnoha případech podobný tvar, jako u záběru. Rostoucí začátek křivky znamená seznámení se s prostorem a nově přichozími motivy. Během řešení konfliktu průběh křivky stoupá, načež po rozřešení klesá zpět dolů, v další scéně opět roste s příchodem nové události. Zatímco křivka zrání záběru zkoumá svůj průběh v rámci jednoho záběru, u křivky zrání scény použitím tohoto principu dojde k tomu, že se pozornost v záběrech bude přesouvat do záběrů navazujících. Jinými slovy, je-li bod křivky v posledním okamžiku jednoho záběru uprostřed, v prvním okénku dalšího záběru je na tom stejném místě, odkud pak průběh klesá či stoupá. Křivka například v případě udržování napětí mezi záběry neklesá. Záleží také jaký typ posloupnosti záběrů, z hlediska jejich velikosti, se zvolí. Je-li využita induktivní montáž (tedy užití detailů s postupným přechodem

¹⁶ LABÍK, Ludovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. s. 102. ISBN 978-80-87500-30-9.

¹⁷ Tamtéž. s. 111.

do celku) či montáž deduktivní (z celku do detailu). Na tom se projeví výsledná podoba průběhu křivky. Na pozornosti se dále podepíše i vývoj motivů a beatů a posun v příběhu.

2.2 Klíčové parametry podle Bayse

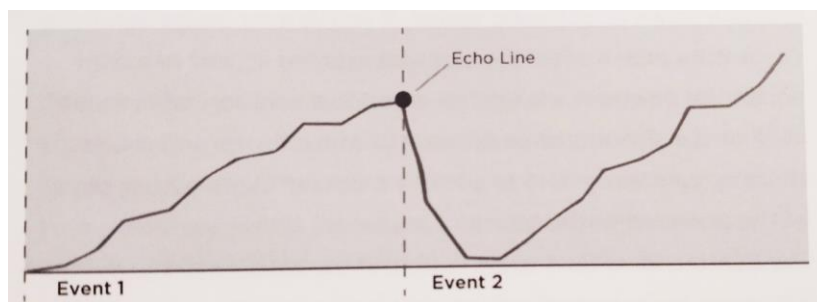
„Scény jsou událostmi, přechody jsou internalizací těchto událostí.“

Bays pracuje hlavně s americkým modelem trojaktové struktury. Navíc všechny jeho úvahy směřují k tomu, aby byl film tvořen zejména pro diváky.

Jeff Bays několikrát zdůrazňuje důležitost přechodu mezi scénami, tam se totiž nachází změna.¹⁸ Změna je totiž zásadním aspektem pro udržení divákovy pozornosti. Díky změně se divák více vnoří do filmového děje. Je to posun z jednoho stádia do jiného. Jinými slovy, přechody divákům napomáhají k emocionálnímu a intelektuálnímu zpracování filmových událostí.

Tvorba dramatu

Většina filmových scén má nějaký začátek, který se vyvíjí do bodu maxima. Tento vrchol nastává díky růstu dramatického napětí a informací v ději. Na konci se nachází tzv. „vrcholný moment“¹⁹, což je ve filmu moment, po kterém si divák řekne: „Aha, tak o tomhle tato scéna byla.“ Tato křivka se od Valušiakovy liší tím, že se nejvyšší bod nachází na konci scény, nikoli před koncem.



Obr. č. 2 – Průběh křivky ve scénách (událostech)

¹⁸ BAYS, Jeff. *Between the Scenes*. 1. San Francisco: Michael Wiese Productions, 2014. s. 7. ISBN 978-1615931699.

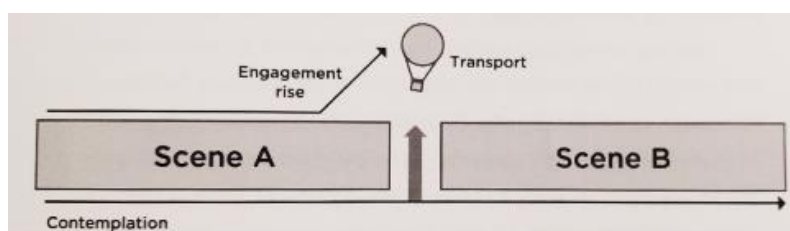
¹⁹ Vlastní překlad z angl. slova echo line

Tato křivka se na první pohled řídí tím, že bod maxima se nachází mezi scénami, nikoli uvnitř scény. Doznívání tedy probíhá v následující scéně. Jak se jednotlivé křivky uvnitř scén chovají, to se dozvíme v analytické části.

Vznikají události, které vytváří scény, a ty pak vytvoří sekvence. Předpokládáme, že ty události jsou nějakým způsobem propojeny, ať už kauzálně, nebo komparativně. Sekvence mají dokonce ten vrcholový bod postavený výše – jejichž vrcholné momenty jsou ještě o to výraznější.

Na konci každé scény, když se stane „něco velkého“, divák očekává, jaký to bude mít dopad na postavy. Může to být ve formě toho vrcholného momentu v dialogu, nebo nějakého objevu ukázaného vizuálním vyprávěním. Bays také zmiňuje, že nejintenzivnější gradace příběhu nastává na koncích scén, kde se emocionální křivka nachází na vrcholu. Přirovnává to k vlně, která proudí směrem k břehu. Čím blíže je břehu, tím více má v sobě emocionální energii, která je na břehu největší. Poté vlna ustoupí a věci se v další scéně dají opět do klidu.²⁰ Ta emocionální energie ve většině případech přichází společně s postavami, které jsou nositeli těch emocí. Proto se může stát, že se s postavami umíme sžít (věříme jim, soucítíme, ale i nesympatizujeme). Tím se rozumí gradace příběhu s divákovým emocionálním nábojem. Tato kombinace způsobuje to, že se divák ztotožní s událostmi v příběhu. Klíčem k tomuto ztotožnění je nutnost ukázat postavu reagovat. Jakmile vlna dorazí ke břehu (konec scény), v dalším záběru divák spíše rozjímá a není zde tolik příběhové linie. V analytické části se dozvíme, zda-li se najdou případy, u kterých toto funguje a kde nefunguje.

$$\text{Engagement} = \text{Plot Intensity} + \text{Emotional Charge}$$



Obr. č. 3 – Přechod do další scény

²⁰ BAYS, Jeff. *Between the Scenes*. 1. San Francisco: Michael Wiese Productions, 2014. s. 4. ISBN 978-1615931699.

Umění vydechnout

K vytvoření přechodu je potřeba vytvořit napětí a uvolnění. V každém jiném odvětví to funguje očividně. V divadle se pro přestávku zatáhne opona, v televizi a radiu jsou reklamy, v knihách jsou kapitoly. Když jdete ale do kina na film, žádné takové přestávky tam nenajdete. Filmoví tvůrci ale musí i přesto podvědomě pnutí a pauzy budovat ve scénách tak, aby se v divákovi vytvořil moment napětí a vydechnutí. Bays píše o čtyřech funkcích, které se nachází v přechodech scén:

1. Přimět diváka přemýšlet
2. Přimět diváka vcítit se
3. Přimět diváka k napětí nebo do uvolnění napětí
4. Propojit diváka s hrdinou

Možností k vybudování přechodu je spousta. Tyto body se dají různě kombinovat. Píše například o tom, že jakmile hrdina potřebuje přejít z jedné lokace do další, přichází dramatický náboj, což by mělo přinášet emoce. Bays vypíchává šest hlavních přechodových bodů, které jsou aplikovatelné na trojaktovou strukturu. Jedná se o expozici, konec prvního aktu, prostředek aktu 2, konec aktu 2, po klimaxu, a závěr.

Jakmile se srazí dva prvky (dvě scény), divák má tendenci tyto dva členy srovnávat. Předpokládá, že jsou tyto prvky v nějakém vztahu. Nelze jen tak vytvořit dvě scény, ve střížně je spojit a doufat, že mezi nimi proběhne nějaké spojení. Film je jako vlak. První vagón má za sebou několik další a jakmile se uprostřed 1 z vagónů odhákne, všechny následující se zastaví taky. Stejně jako vlak, tak i film má jakési spojení, které váže scény dohromady. Toto spojení má více vrstev, které fungují na bázi vizuální, auditivní a narativní.

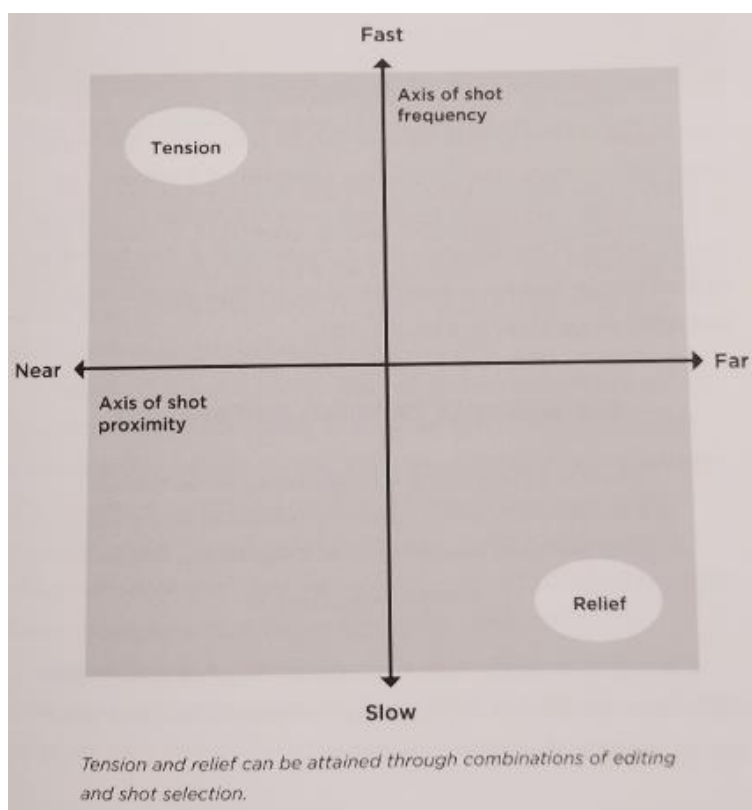
Napětí

Napětí je typ emoce, který existuje pouze v divákovi a záleží na tvůrcích, jak mu ho doručí. Režisér může vytvořit napětí jednoduše tím, že zrychlí střih a vloží dramatickou rychlou hudbu. Avšak bez obsahové bohatosti v příběhu se takové napětí vytváří jen stěží. Když postavě hrozí nebezpečí nebo je v nějakém časovém nátlaku (musí něco stihnout, nesmí být spatřena apod.), napětí se ve většině případů zvyšuje. Dobrým příkladem je scéna z Hitchcockova *Psycha*, kdy protagonistka Marion uniká s ukradenými penězi. Na její cestě ji však zastaví policista a divák má strach, že peníze odhalí. Druhý den hlavní postava

potkává policistu znovu, ale i napodruhé se jí povede z místa uniknout bez újmy. Napětí ale neklesá, když v pozadí slyšíme dramatickou hudbu a zároveň se jí začínají promítat dialogy z místa, kde ukradla peníze. Je noc, prší a hrdinka přes zapršené přední sklo přestává vidět. Smyčce hrají ještě rychleji a napětí se přestává zvyšovat, jakmile postava zakotví v motelu, kde je na bezpečnějším místě. Co je na téhle scéně zajímavé, že divák postavě fandí. Nepřeje si, aby byla odhalena, i přesto, že někomu ukradla peníze. Napětí je zde tvořeno obsahovou bohatostí, kdy se divák strachuje o odhalení hlavní postavy, což je později obohaceno zvukovou a hudební složkou, které onen strach o to více podporuje.

Napětí a uvolnění

Aby docházelo k rytmickému napětí a uvolňování uvnitř scén tak, aby to nebylo nahodilé, film by měl disponovat dostatečným množstvím rychlého a pomalého tempa (Axis of shot frequency), a také blízkých a širokých záběrů (Axis of shot proximity).



Obr. č. 4 – Napětí a uvolnění

Většinou by se podle obrázku mělo tempo držet někde uprostřed a poté se blížit k jednomu z rohů v závislosti na tom, jestli se chce dosáhnout napětí, či uvolnění. Jakmile se přechází mezi scénami, často se použije druhá strana osy. Tedy v případě používání častých blízkých záběrů, střihne se široký záběr pro uvolnění napětí. Naopak bližší záběry po sobě jdoucí napětí udržuje.

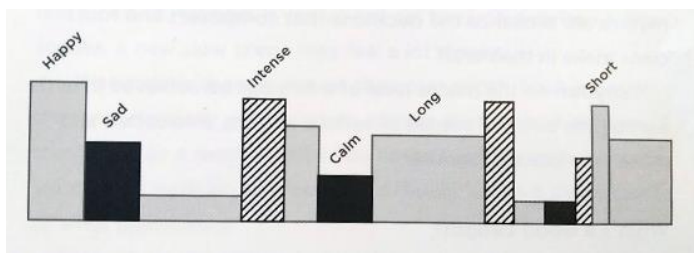
Axis of Frequency se zaměřuje na rychlé a pomalé záběry. Napětí zde může být uvolněno tím, že se dlouho setrvává na dlouhém záběru, obzvláště o to více po krátkých střizích. Divákovo vnímání na začátku každé scény je mírně ochabeno, jelikož ještě zpracovává význam předešlé scény, ve kterých některé otázky byly zodpovězeny, některé byly teprve nově položeny. Divák tedy potřebuje chvíli na to, aby vše zapracoval a aby se mohl připravit na scénu další. To je další z důvodů, proč se na začátku scén nerozvíjí děj.²¹

Jak jsme si již řekli, přechod mezi scénami může působit s napětím či s uvolněním. Takto Bays rozděluje typy přechodů:

- a) Lokace – Vytvořením kontrastu mezi dvěma lokacemi se uvolňuje napětí. Temné lokace jsou v kontrastu s východem slunce, chaos s klidem, interiér s exteriérem. Střížením dvou podobných lokací se zpravidla z předešlé scény napětí udržuje.
- b) Události – Spojování scén pomocí stejných rekvizit, postav, témat se napětí udržuje
- c) Pohyb postavy – Když vidíme protagonistu cestovat z jedné lokace do druhé, ve které se zdaleka nic neděje, pracuje se s emocionálním propojením diváka. Vidíme-li postavu v další scéně již na druhé lokaci, napětí se zvyšuje
- d) Hudba – Některé hudební skladby dokáží tempo a napětí zvyšovat, některé uklidňovat. Ticho dokáže obojí

Scény s různou délkou, intenzitou a náladou

Počátek filmového vyprávění pochází z divadla, což má své kořeny v hudbě. Literatura má svůj původ v hudbě také, ale skrz poezii. Je dobré nepřehlížet fakt, že skoro každé soudobé umění v nějakém smyslu vychází z hudby.²² Stejně tak jako v hudbě, tak i ve filmu se dá docílit rytmu „správným“ sesazením scén různých délek, nálad a síly (intenzity).



Obr. č. 5 – Různost délek, intenzita a nálada

²¹ BAYS, Jeff. *Between the Scenes*. 1. San Francisco: Michael Wiese Productions, 2014. s. 62. ISBN 978-1615931699.

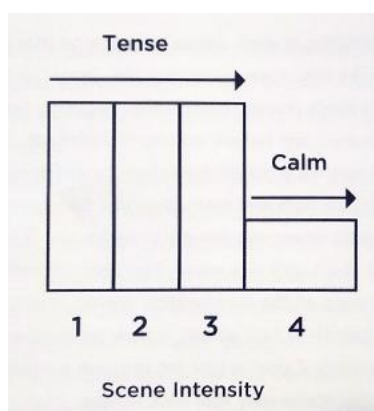
²² Tamtéž

Délka scén

Délka scén je něco, s čím tvůrci pracují již od samého začátku. Stejně jako záběry, tak i scény jsou nositelem informace a emoce. Scény by měly mít takovou délku, aby divák stihl rozklíčovat všechny motivy a pochopit jejich významy. Několik počátečních scén (záleží na délce filmu) je dlouhých. Divák se potřebuje v časoprostoru zorientovat, což vyžaduje delší záběry. Většina filmů má tendenci postupně zkracovat scény, když se film blíží ke klimaxu.²³ Vnímaná délka scén také záleží na celkovém rytmu okolních scén. Když je zde scéna, která má sloužit k vcítění se do postavy, záběry ve scéně by měly být většinou delší.

Intenzita scén

Scény s malou intenzitou mají slabou obsahovou bohatost. Když je scéna intenzivní, předpokládáme rychlé a krátké záběry s velkou mírou vnitrozáběrového pohybu a také i obsahového konfliktu. Po sérii takovýchto rychlých záběrů by měla ve většině případů následovat záběrová řada klidnější – tedy pomalé a široké záběry, obsahově slabá bohatost. Existují samozřejmě výjimky, kde mohou být ve scéně dlouhé táhlé záběry a i přesto se zde vyskytne vysoká míra intenzity. Častým příkladem jsou scény v hororovém žánru. Postava sama v domě něco zaslechne a pomalými kroky jde za zdrojem zvuku. Prostřihávají se dlouhé záběry jejího pohledu a záběry frontální kvůli reakci. Záběry jsou intenzivní, protože divákovi předávají velké napětí a strach – scéna je natahována tak, aby tajemný zdroj zvuku byl odhalen co nejpozději. Divák se dívá na tentýž záběr, ale jeho pozornost se díky intenzivnímu náboji udržuje. Pokud se však v obsahu záběrů dlouhou dobu nic nového neděje, scéna se zdá být nadbytečná a divákova pozornost klesá.

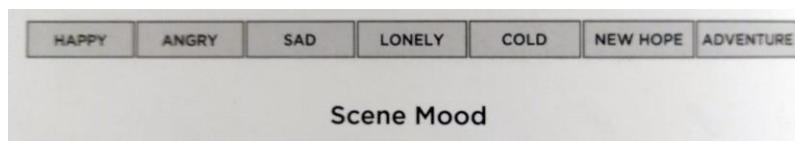


Obr. č. 6 – Intenzita scén

²³ BAYS. Jeff. *Between the Scenes*. 1. San Francisco: Michael Wiese Productions, 2014. s. 87. ISBN 978-1615931699.

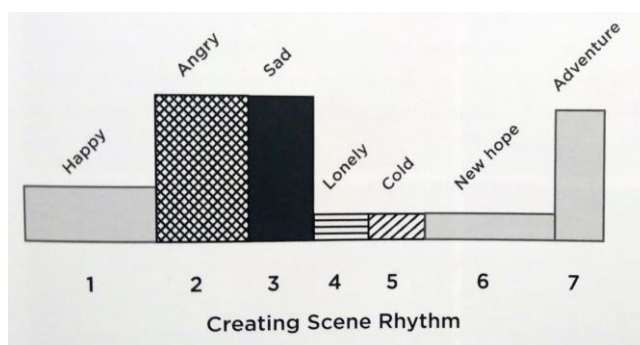
Nálada scén

Nálada je celkový pocit na začátku každé scény. Souvisí to také s tím, jak se postavy cítí na začátku scén, předtím než začnou reagovat na další události. Nálada je většinou kombinací reakcí postav z minulé scény a nálady ze scény navazující. To co si postavy prožili z minulé scény se přenáší do scén dalších. Aby film nezůstal monotónním, nálada by se měla během filmu několikrát proměnit. Může obsahovat pocity jako hněv, spokojenost, nenávisť, samota, apod.



Obr. č. 7 – Nálada scén

Cílem tvůrců by měla být vyvážená vazba a kombinace. Kdyby všechny scény měly tutéž či podobnou délku/náladu/intenzitu, asi by to diváka za nějakou dobu unudilo. Kombinací k vytvoření kýženého rytmu je spousta. Vše je už je na tvůrcích filmu, jaký pocit a emoci chtějí v divákovi vytvořit. V této kapitole se Baysovo dělení demonstrovalo na příkladech filmů známých tvůrců. Pro Bayse je tzv. přechod (mezi scénami) důležitým parametrem projev kvalitního diváckého zážitku. Dále je pro něj důležitá emocionální energie postavy, kterou přirovnává k vlně mířící k břehu. Postupem času nabývá na rychlosti a intenzitě a díky tomu si divák k postavě vytvoří empatictější vztah.



Obr. č. 8 – kombinace délky, intenzity a nálady

2.3 Rytmus

„Dva metry filmu s pohledem na mraveniště vzdálené deset kroků nudí víc než dvacet metrů téhož mraveniště sňatého z výšky deseti centimetrů.“²⁴

V teorii filmových výrazových prostředků budil vždycky nejvíc nejasností problém stříhové skladby; v teorii stříhové skladby opět budí nejvíc nejasností problém rytmu.²⁵ Když jsou některé záběry a scény dlouhé a přezrálé, většinou lze říct, že se jedná o pomalý rytmus. Je-li scéna dynamických záběrů často stříhaná, rytmus je rychlý. Rytmus ve stříhové skladbě bereme jako vzájemný vztah délek sekvencí, scén a potažmo jednotlivých záběrů.

Opakování stejného rytmu by diváka unudilo. Představte si dialogovou scénu, kde bychom stříhali vždy na toho, kdo zrovna hovoří. Mohla by se vytvořit předvídatelnost, na kterou by se divák soustředil a opomíjel tedy význam dialogů. Časem by se scéna kvůli monotónnímu rytmu stala nudnou a dotěrnou. Zachováním jednotvárnosti se může film rozpadnout do takového tvaru, ve kterém divák nebude chtít dál film sledovat. Příkladem může být krátký akční film ze série BMW The Hire – Beat the Devil režírovaný Tony Scottem. V méně, než desetiminutovém filmu se nachází velké množství stříhů, zrychlené záběry, ve kterých se obsah mizanscény pohybuje velice rychle, spoustu jumpcutů, různých světelných prokliknutí a nenavazujících pohybů. Tato formální stylizace dodala filmu velmi rychlý neměnný rytmus a jakýsi chaos, ve kterém se nevyskytne žádná pauza na oddechnutí. Diváka tedy může po nějaké době rozbolet hlava a může přestat chtít záběry sledovat. Proto je dobré ve filmu nastavit rytmus tak, aby mezi rychlými pasážemi byly pauzy neboli scény s pomalým rytmem. Pokud by film obsahoval jen krátké záběry, vyžadoval by po divákovi příliš moc. Film s dlouhými záběry by mohl naopak diváky unudit. Správná kombinace krátkých a dlouhých záběrů donutí diváka soustředit se a předat mu kýžený imerzivní zážitek.²⁶

²⁴ PLAZEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. Praha: Orbis, 1967. s. 99. ISBN 978-80-200-1689-8.

²⁵ Tamtéž, s. 94

²⁶ CUTTING. J. E. Shot Durations, Shot Classes, and the Increased Pace of Popular Movies, Volume 9, Issue 2, Winter 2015, BerghahnBooks, s. 44. ISSN 1934-9696. (Online)

2.3.1 Rozdělení rytmu

Plažewski rozděluje rytmus na stříhačský (hudební) a režisérský:

Ten stříhačský definuje jako hudební rytmus, který připodobňuje k hudební struktuře, která má několik taktů a dob, které se ve skladbě určitým způsobem střídají. Rovněž i ve stříhové skladbě jde o používání dlouhých a krátkých záběrů a scén tvořící rytmus. Tento vizuální typ skladby opomíjí obsah. Rytmus tedy v tomto mechanickém pojetí vzniká tehdy, když jsou všechny záběry střiženy se stejnou délkou, nebo se pravidelně opakuje záběr dlouhý a dva krátké (jako třeba valčík v hudbě).

Režisérský rytmus už se nehodnotí jako hudební skladba, je závislý už jen na obsahu. Rychlý režisérský rytmus (velký počet rychlých záběrů) i ve spojení s rychlým tempem režie (rychlý pohyb v obraze, časová kondenzace události) ale nemusí nutně vést k rychlému tempu děje, neboť to záleží především na dramaturgii scénáře.²⁷ Představme si skvěle nasnímanou a sestříhanou akční scénu, kde divák nemá problém s prostorem, spoustu výstřelu a rvaček, všechno mu přirozeně „plyne“, avšak za chvíli přestane tušit, o čem scéna vlastně pojednává. Z dění plynou otázky, proč postavy po sobě střílí tak dlouho a kdy už ta bitka skončí. I přes skvěle zrytmizovanou, hbitě sestříhanou scénu se v obsahu nic nového neděje, proto se divák začne nudit. Existují ale i tvůrci, kteří naopak s dlouhými záběry pracují (například již zmíněný Haneke), ale záběry nudné nejsou, protože se v nich „něco děje“. Zajímavý jev divákovy nudy není spjat jen s rytmem filmu, nuda nevyplývá z nadměrné délky některého záběru, nýbrž z jeho obsahové chudoby.

Pro některé filmy může platit zásada, že po rozhodném skoku v čase nebo prostoru je třeba poněkud přibrzdit tempo děje, vložit několik statických informačních záběrů, aby se vědělo, kam se děj přenesl, kdo se ho účastní apod. Nedodržením této zásady tvůrce záměrně diváka vnese do rozjetého dění, pomocí kterého se dá například docílit momentu překvapení a někdy i se tím i posiluje napětí. Vhodná kombinace obou typů rytmů by měla být základem výsledného rytmu filmového díla.

²⁷ PLAZEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. Praha: Orbis, 1967. s. 96. ISBN 978-80-200-1689-8.

II. ANALYTICKÁ ČÁST

3 PŘÍPRAVA A METODIKA

Z předešlého textu je zřejmé, že se ve filmech vyskytuje několik proměnných, které ovlivňují celkový dojem na diváka. Intenzita scény, délka záběrů a jejich posloupnost, obsahová bohatost, kauzalita děje, apod. – to vše se může podílet na tom, jestli divák bude při sledování filmu napjatý, či znužený. V analytické části se tedy budu zabývat těmito faktory. Na filmu *Funny Games* od Hanekeho zakreslím křivku zrání všech scén. Zjištěním bych si měl odpovědět na otázky:

- a) *Co způsobují zásadní vzestupy v křivce? Je to emoce nebo informační charakter (plot revelation)?*
- b) *Jak vypadá křivka zrání scény, když se snaží zvyšovat/snižovat napětí a jak když oddalovat očekávání?*
- c) *Jaké formální prostředky Haneke používá k vytvoření napětí a uvolnění?*
- d) *Opakuje se v Hanekeho filmu typ křivky, která má podobný průběh? Pokud ano, jak?*

Dále by mi to mělo pomoci zjistit, jak film pracuje s rytmem daných scén a jaký to bude mít vliv na diváka. Původně nám analýza měla odhalit, zda li za prudkou změnu pozornosti je zodpovědný informační průběh (plot revelation), či emotivní. Křivka se tedy měla rozdělit na tyto dva průběhy. Závěrem však je, že k tomuto rozdělení dojít nemohlo, protože se to za prvé nedá při sledování stíhat zakreslovat tak, aby průběh zůstal autentický. Za druhé nelze přesně definovat, které scény či záběry jsou čistě informačního charakteru a které emočního. Většinou jsou oba právě v kombinaci tak, že se zároveň ovlivňují.

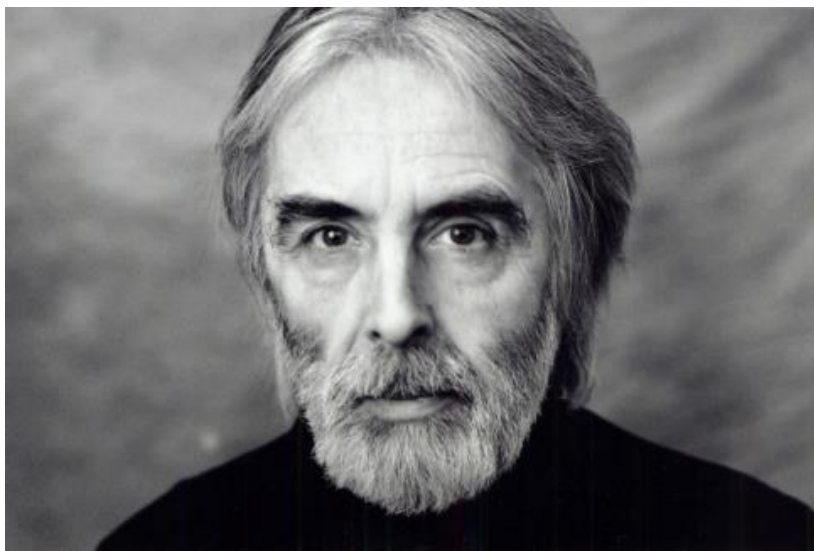
Křivka bude zakreslena na několika papírech tak, aby byla nepřerušovaná. Ke správnému vytvoření křivky je zapotřebí v první řadě pouze papír a tužka, se kterými budu zakreslovat křivku tak, aby bylo zjevné, kde se momenty nacházejí. Při prvním sledování na papíře budou oddělovány scény a dále zvýrazněny (a krátce popsány) momenty, kdy dochází k výraznému snižování/zvyšování divákovy pozornosti. Důležité je vnímat film tak, aby byla zachycena má pozornost, ale zároveň se nenechat naprosto svést emocemi, které by mi mohly zamezit soustředit se na zakreslování křivky. Při sledování filmu je tedy zapotřebí maximální koncentrace. V případě krajní nouze je možnost přehrávání na chvíli stopnout pro dopsání potřebných popisků. Po skončení filmu se na film podívám ještě jednou, abych si přesně zaznačil změny záběrů, které označím jejich velikostí. Po úplném zakreslení na papír se křivky nafotí a převedou do elektronické podoby. Původním záměrem bylo

zpracovat křivky tak, aby jednotlivé grafické úseky byly v jednotném poměru k ose času. Tzn. 200 pixelů by se rovnalo jedné sekundě filmu, apod. Bohužel jsem nenašel software, který by uměl takto s daty manipulovat, proto se to vše bude vytvářet ručně. Pro zodpovězení výzkumných otázek to však bohatě stačí, neboť cílem zakreslování je najít momenty zvyšování či snižování pozornosti, nikoli její vztah k času.

Aby byl výzkum více objektivnější, rozhodl jsem se oslovit další respondenty k vypracování křivky na stejný výběr filmu. Respondenty jsou jednak studenti z 5. ročníku Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně studující obor Střihová skladba, druhak absolventi Střihové skladby. Studenti mají na svém kontě postříháno desítky filmů, některé z nich dokonce vyhrály ceny na tuzemských festivalech. Obzvlášť absolventi mají bohatou zkušenost v profesionální produkci. Výhodou vybraných respondentů je rovněž podobné kulturní zázemí a věková kategorie. S jistotou by se dalo říci, že „křivka“ každého diváka se může v mnoha ohledech lišit. Míra pozornosti závisí na spoustu faktorech, což se projeví i na zakreslených křivkách. Zájmem následující analýzy je však vyhledat shody v zásadních zvratech, které by měly jít vidět v každém případě. Zakreslené křivky ostatních budou tedy sloužit zejména k ověření, zda li vnímali průběhy křivek podobně, nebo v čem se lišily. Všem respondentům bude předem vysvětleno, jakým stylem budou křivku zakreslovat. Na papíře budou mít předepsané grafy s horizontální a vodorovnou osou, podle kterých jednoznačně identifikují oddělené scény. Popisky ale zároveň nesmí vyzrazovat děj, budou tedy napsané titulky jako: interiér, exteriér zahrada, exteriér loď, druhý interiér, apod. Časové osy (vodorovná osa) budou dostatečně dlouhé i s rezervou, aby se nestalo, že jim nebude stačit prostor pro zakreslení. Výsledné křivky se pak rovněž převedou do elektronické podoby a poté se v analýze podrobí porovnání s ostatními.

4 MICHAEL HANEKE

„Jsem jakousi množinou všeho toho, co jsem všechno v životě přečetl a s čím jsem se v životě setkal. Z toho všeho se vydestiluje jakýsi lektvar, ze kterého se pak stanou filmy.“



Obr. č. 9 – portrét Michaela Hanekeho²⁸

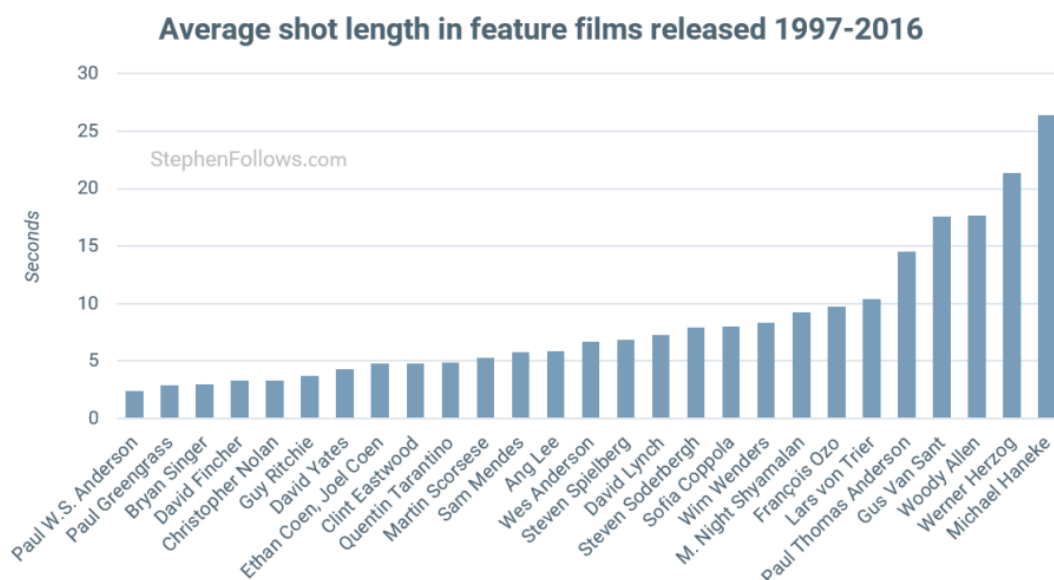
Rakouský režisér Michael Haneke se stal takřka synonymem pro analýzu západní společnosti. Jeho filmy se od konce 80. let do současnosti zaměřují na dobře situované jednotlivce i rodiny a prozkoumávají jejich temné stránky. Svědomí, neschopnost komunikace, vina, eroze moderních autorit charakterizují Hanekeho nejvýznamnější díla jako *Sedmý kontinent*, *Funny Games*, *Pianistka*, *Utajený* nebo *Bílá stuha*. Režisér, známý svým detailním plánováním a předem promyšlenou realizací filmů, portrétuje společnost s klinickým odstupem a krutě působící důsledností.²⁹ Haneke je rovněž znám díky svému netradičnímu přístupu k násilí. Na rozdíl od tvůrců (třeba z francouzského nového extremismu), kteří k násilí přistupují explicitně v obraze i ve zvuku, který je navíc doděláván v postprodukci. Haneke však se explicitně vyhýbá a raději ho neukazuje vůbec, pouze ho naznačí ve zvuku, který není tak předimenzovaný zvukovými efekty. Haneke ke zvuku říká: *„Zvukem často dokážete mnohem více než obrazem. Scény jsou poskládány i ze zvuků, které ani nevnímáte. Film žije z ticha. Ticho ale neznamená, že se nic neděje, tu se ozve nějaký zvuk, tu zaskřípění, zvuk vzdáleného klaksonu.“*²⁹ V jednom z rozhovorů zmiňuje, že to

²⁸ Michael Haneke Picture. In: imdb.com [online]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm0359734/mediaviewer/rm48535808/>

²⁹ SLADKÝ, Pavel. *Film jsou tajné dveře do reality*. Praha: Euromedia Group, 2020. Universum (Euromedia Group). s. 14. ISBN 9788024269597.

neznámo, co se děje v lidské představivosti je daleko silnější, než ukázaný obraz.³⁰ Proto mají diváci během sledování děsivých hororových scén povětšinou strach, neboť neví, co přijde. I přesto Haneke dokáže vyvolávat v některých divácích zděšení – v některých případech (při sledování filmu *Funny Games* v Cannes roku 1997) lidé odcházeli z kina, neboť nedokázali přetpět jeho emotivní nálož.

Haneke je zajímavým tvůrcem také proto, jak zachází s délkami záběrů. To je něco, co bude pro mou práci v analytické části jednou z klíčových částí. Michael Haneke je totiž tvůrce, který má ve svých filmech poměrně dlouhé záběry (měřeno od roku 1997-2016, viz níže *Obr. č. 10 graf*). Byť se v grafu nevyskytují tvůrci, kteří by měli průměrnou délku záběru jistě větší (jako třeba Andrej Tarkovskij nebo Béla Tarr), graf alespoň ukazuje kolik vteřin průměrně mají jeho záběry. Není tedy na první příčce, ale je zřejmé, že je jedním z filmařů používající dlouhé záběry. Používá je velice často tak, že se v nich zdánlivě „nic neděje“. Přesto je ale někdy vkládá po nějaké dramatické situaci, po které si musí divák oddechnout. Příkladem může být 613ti vteřinový celkový statický záběr ve filmu *Funny Games*, který se podrobuje analýze.



Obr. č 10 graf – průměrná délka záběrů³¹

³⁰ Cine-fils magazine. Michael Haneke on violence - cine-fils.com [Youtube video]. 1. 2. 2010. In: youtube.com [online]. [cit. 2020-12-3]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VOx3rpKtY8>

³¹ How many shots are in the average movie? Wwww.stephenfollows.com [online]. 2017 [cit. 2020-12-3]. Dostupné z: <https://stephenfollows.com/many-shots-average-movie/>

V předchozích kapitolách jsem psal o tématech jako jsou napětí, uvolnění, intenzita scén a podobně. Konkrétně v kapitole 2 (Scéna) na obrázku č. 4 se vyskytuje graf, který říká, že se napětí uvolňuje používáním dlouhých a širších záběrů. A naopak napětí vzrůstá tehdy, když je záběr kratší a bližší. Haneke však napětí zvyšuje použitím širokých, mnohdy dlouhých záběrů. Z jakého důvodu tomu tak je, to se dozvíme v analytické části. Proto bude zajímavé analyzovat jeho film *Funny Games* z roku 1997, který je plný diváckého očekávání a emotivních okamžiků.

4.1 Funny Games

Funny Games mě zaujal svým charakterem, jak film přistupuje k divákovi. Nedovolí mu totiž přemýšlet podobně jako u většiny hollywoodských filmů, kde se dočká pocitu zadostiučinění, když dobro vyhraje nad zlem, apod. V tomhle filmu je to všechno vyvráceno a tvůrce za žádnou cenu nedává divákovi naději na dlouho. Je zde tedy hra s divákovým neustálým očekáváním, což je něco, co bude zohledňováno při analýze. Tento atypický a chladný tvůrčí přístup ve mně při prvním shlédnutí vyvolal emoce a cítil jsem katarzi dlouho po skončení filmu. Film dokáže napínat diváka i v dlouhých širokých záběrech, což je z hlediska nadefinovaného konceptu přesným opakem. Průměrná délka záběru je 18,6 sekund, což je rovněž pozoruhodné.³² Sám Haneke tvrdí, že s dlouhými nepřerušovanými záběry rád pracuje. Někdy je samotný záběr celou scénou či dokonce i sekvencí. Výhodou je podle něj fakt, že nemanipuluje s časem – divák tedy vnímá film v reálném čase. Navíc pro herce je snazší roli udržet v jednom záběru, než je opakovaně přehrávat v několika jetí. Kromě toho, že dlouhé záběry herci milují, dále zmiňuje, že takovéto záběry lépe udržují napětí.³³ To nasvědčuje tomu, že Haneke s dlouhými záběry záměrně pracuje. Navíc to je dalším dobrým důvodem, proč toto dílo studovat.

Film je zajímavý i tím, že se v něm nevyskytuje nedegetická hudba (s výjimkou titulkových sekvencí na začátku a na konci). V následné analýze bude tedy snazší zjistit, jak se pracuje s napětím a diváckou pozorností. Je totiž známo, že některé filmy (zejména americké trháky) pod dramatické scény mají v podkresu ještě dramatičtější hudbu, která má zatraktivnit filmovou scénu. Haneke s tímto přístupem, zdá se, moc nesympatizuje. „*Dívejte-li se na filmy v televizi, takové ty o komisařích, nastoupí do auta, rozloučí se, další z nich*

³² FUNNY GAMES (1997, Austria). Cinematics.lv [online]. 2011 [cit. 2020-11-7]. Dostupné z: cinematics.lv/movie.php?movie_ID=7056

³³ Criterioncollection. Michael Haneke on Long Takes [Youtube video]. 2. 10. 2017. In: youtube.com [online]. [cit. 2021-2-6]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=EPtWbkzXGe4>

*nastoupí do auta, jede Mnichovem, zastaví, vystoupí, a pokud se to podbarví hudbou, je to hned veselejší. Až 90% hudby, která se vyskytuje v pseudorealistických filmech, pouze kaširuje dramaturgické chyby filmu.*³⁴ Díky absenci nediegetické hudby se funkce diegetického prostředí více okleští, a tedy snad bude analýza záběrů snadnější.

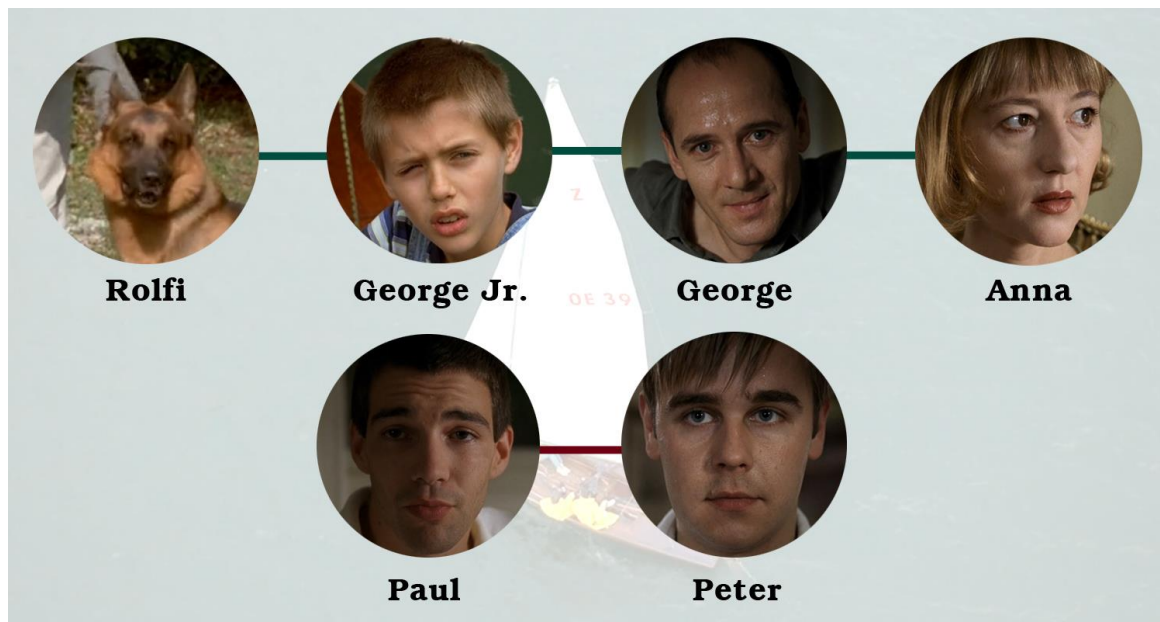
Stručný děj

Dva zdánlivě slušní mladíci si přijdou vypůjčit vejce, což nakonec vede k nečekaným zvratům, když se z mladíků stanou sadističtí vrahové, kteří nesnesitelným způsobem fyzicky i psychicky týrají rodinu Schoberových a zároveň diváka. Postupně vyvraždí všechny její členy.

³⁴ SLADKÝ, Pavel. Film jsou tajné dveře do reality. Praha: Euromedia Group, 2020. Universum (Euromedia Group). s. 13. ISBN 9788024269597.

5 STRUKTURA FILMU

5.1 Obecně



Obr. č. 11 – postavy ve filmu

Film *Funny Games* se pravděpodobně pohybuje na pomezí evropského a artového filmu. Nejvíce se přibližuje žánru thriller, byť Haneke posouvá jeho hranice o trochu dále tím, jak nekompromisně nedává divákovi jedinou šanci si myslet, že by film měl zdařilý ‚happy end‘. Nicméně příběh začíná jako melodramatický romantický film, který ukazuje spokojenou rodinku vyjíždějící si na výlet. Vše ale začne nabírat jiný směr, když v 11. minutě přijde jeden z mladíků prosit o vejce. Jeho chování se zdá být nevinné (tím jak je nešikovný a zároveň zdvořilý), avšak po chvíli jedna z hlavních postav začne být frustrovaná z těch opakovaných událostí, které mladík způsobuje. Divák také začíná cítit to nepříjemné dusno, které se výrazně zvětší, když Paul golfovou holí uhodí Georga jež se zkrátí na zem. Od této chvíle už není cesty úniku a postavy zažívají horší a horší osudy. Čím tíživější to je pro postavy, tím tíživě se cítí i divák, který už je jen svědkem nepříjemných skutků vykonávaných na nevinných protagonistech.

Hlavních hrdinů je více (multiprotagonismus), jejichž cíl je vymanit se z kontroly dvou antagonistů, kteří rodinu trýzní jen tak pro radost. Jsou jasně stanoveny dvě protější síly, které proti sobě bojují. Protagonisté řeší vnitřní konflikty a jsou pasivní, protože aktivní jednání by mělo v důsledku negativní vliv.

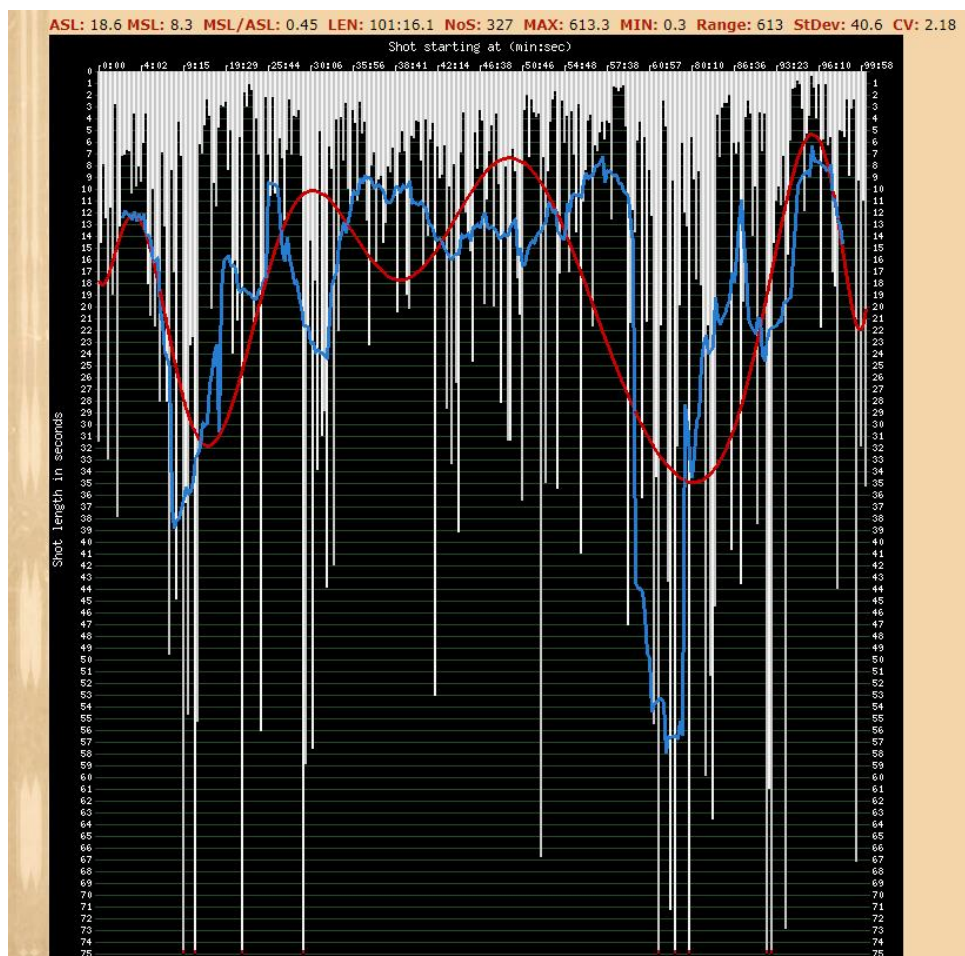
Haneke k žánru přistupuje s takovým sarkastickým až absurdním stylem, kde třeba porušuje čtvrtou stěnu, když Paul několikrát opakovaně hovoří do kamery s divákem³⁵. Dále film několikrát nabídne divákovi možnost záchrany, ale posléze je všechny zneškodní. Tímto opakovaně a systematicky pracuje s diváckým očekáváním.

5.2 Střih

Film využívá kauzálního a lineárního vyprávění, ve kterém se nevyskytují žádné flashbaky, retrospektivy, vše je vyprávěno chronologicky. Divák nemusí vynakládat velké úsilí k tomu, aby pochopil souslednost scén. Je spíš ohromen velkým množstvím objevujícího se násilí. Jednou využije paralelní montáž nejspíše k tomu, aby se posílilo napětí. Se zobrazováním násilí souvisí i způsob jejich výjevů. Například film nám nikdy explicitně neukáže konkrétní zabití nebo bodání nožem. Místo toho film zobrazuje násilné momenty v asociaci, kde využívá metonymického zobrazení. Místo mrtvoly, jejíž identitu nejprve neznáme, vidíme dlouhý záběr zakrvácené televize, ve které běží sportovní kanál se závodními autami. Režisér tedy schválně natahuje diváka, aby si domýšlel a hádal, kdo byl zabit. Dá se v tom shledat i hlubší podtext, který může být vykládán jako kritika mediálního násilí.

³⁵ Paul v replikách sděluje divákům, že je mu jasné, komu fandí a že vyžadují zakončení se uspokojujícím zvratem.

5.2.1 Délka záběrů



Obr. č. 12 – Cinematika filmu *Funny Games*³⁶

Z grafu Cinemetriky a vyhodnocených křivek je zřejmé, že film dynamicky pracuje s délkami záběrů. Po časových intervalech mění jejich hustotu, v jedné části se nachází kratší záběry, v další části zase delší záběry. Nejvíce nejdelších záběrů se nachází v první a třetí třetině filmu (ten nejdelší má 631,3 vteřin). Dlouhé záběry nevlastní žádné výjimečné kvality, na první pohled jsou průměrně estetické. Operují však s propracovanými a naplánovanými choreografiemi postav, kde například po půl minutě celkového statického záběru se kamera pustí do jízdy, do které v polodetailu vstoupí jedna z postav, na kterou kamera zaostří. Dlouhé záběry jsou tedy většinou širší a používají se v nich jízdy a zejména švenky. Co je na nich zajímavé, tak většina z nich neslouží (jak bylo nadefinováno v teoretické části) k diváckému odpočinku. Ve spoustu z nich se napětí kumuluje. V kapitole 6 se dozvíme, proč tomu tak je.

³⁶ FUNNY GAMES (1997, Austria). Cinematics.lv [online]. 2011 [cit. 2021-5-1]. Dostupné z: cinematics.lv/movie.php?movie_ID=7056

5.3 Zobrazované násilí

Jak už již bylo několikrát zmíněno, Hanekeho přístup je ojedinělý ve způsobu zobrazování fyzického násilí prostřednictvím prostoru mimo záběr. Zatímco Paul venku zabíjí golfovou holí psa, kamera se nachází uvnitř domu. Tento způsob figuruje v neposlední řadě i ke konci filmu, kdy slyšíme zvukový projev násilí v druhé místnosti, zatímco si Paul chystá svačinku. Divák tedy není přímým účastníkem v podobě ukazování detailů či záběrů na mrtvoly, je spíše konfrontován zvuky, což ho nutí přemýšlet, kdo koho zabil. Tento postup ‚v prostoru mimo záběr‘ představuje i detailní záběry na postavy v případě, když je násilí konáno na jedné z nich – vidíme tedy přesné herecké projevy ve tvářích postav. Krom fyzických útoků se tedy objevují i násilí psychické. Zvláštní moment přichází ve chvíli, kdy mladíci donutí Annu se svléknout a nechat se zahanbit doslova před celou rodinou. Celý akt svlékání ani na moment nevidíme, jediné, co nám film ukazuje, jsou bližší záběry reakcí postav, což opět nutí diváka fantazírovat. Oba dva typy násilí jsou tedy zobrazovány hlavně ve zvuku, nebo rám obrazu nekomponuje daný akt.

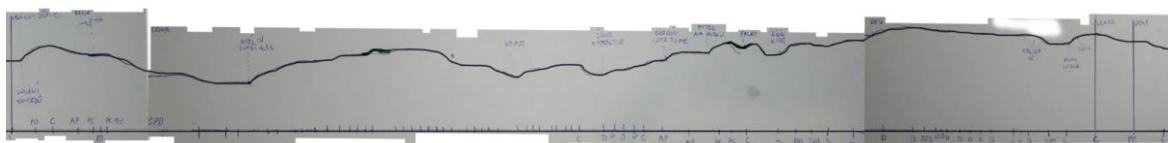
Tomuto zlomu předchází řada krátkých událostí způsobena nešikovným mladíkem, dále se k němu připojí i neústupný Paul, který spolu s Peterem vytváří zvláštní dialog působící nepříjemně jak na postavu, tak na diváka. Nechtějí odejít, a diváka to už štve také, křivka tedy zraje směrem nahoru. Doposud se vše odehrává ve velkých celcích. Polodetaily se používají pro jevy jako rozbití vajíček, vytahování golfové hole (které je později nástrojem pro násilí) a případné reakce Anny, z které jde znát, že je to pro ni nepříjemné. Následující scénou v lodi se napětí na chvíli zklidní, aby mohl přijít moment, ve kterém George se synem uslyší nepříjemný pískot jejich psa. Křivka se na chvíli zase zvedne, aby mohla pokračovat v gradaci. Po tom, co se rozhodnou odejít z lodi ještě vidíme detail na nůž, který spadne dovnitř lodě. Detail se kvůli své velikosti a délce snaží divákovi naznačit, že se s ním něco stane, a na krájení chleba to nejspíš nebude. V další scéně se pozornost zvedá pomalu, když rozčilená Anna už chce mladíky vyhodit. Nyní se ve čtyřminutovém celkovém záběru odehraje vše do té doby, než se střihne a George dostane golfovou holí po noze. Po třech rychlejších užších záběrech následují další dlouhé širší záběry. Jak je možné, že napětí se v tak dlouhých celku/polocelku dokáže udržet a pomalu růst? Napětí zde vzniká většinou tehdy, když dva mladíci svými replikami odporují požadavkům protagonistů, což je doplněno několika výměnami pozic herců, které kamera švenkuje. Anna za čtyři minuty vystřídala pět různých míst, zatímco mladíci stáli víceméně na jednom místě. Zajímavý moment přichází ve chvíli, když Peter s Paulem na konci tohoto dlouhého záběru opustí svou pozici a dojdou ke Georgovi, který stojí u kamery, takže z celku se stává polodetail, ve kterém se spustí řada fyzických útoků, které spustí další vlnu velkého zájmu, v kterém si divák klade otázky typu „Proč jsou tito muži tak agresivní a co bude dál?“ Emoční charakter divákova zájmu je v plném nasazení.

První větší výkyv zájmu se buduje zhruba od patnácté minuty několika krátkými událostmi, které přes menší množství pauz vrcholí až do 25. minuty. Výkyv je způsoben zejména konfrontací v dialogu, dále pohybem postav a nakonec v detailech se odehrávající závěr, kdy dojde k prvnímu násilí. Záběry rovněž postupně nabývají na intenzitě.

Jeden z největších okamžiků zvýšení divákovy pozornosti se nachází ke konci filmu (1:39:45), když svázaná Anna musí plnit Paulovy pokyny a divák už ví, že už se snad nic horšího nemůže stát. Náhle zničehonic Anna sáhne po brokovnici a zastřelí Petera. Zde se křivka vystřelí velkou intenzitou, protože divák krom překvapení cítí i skutečný pocit zadostiučinění. Paul ale vyhledá ovladač a celou situaci přehraje pozpátku tak, aby se dostal před moment, kde Anna vezme brokovnici. Tohle způsobí další překvapení a křivka se vychýlí nahoru ještě více.

Hlavním výstupem této kapitoly je zjištění, že k velkým výkyvům divákovy pozornosti dochází tehdy, když jim předcházejí výkyvy dílčí, které na sebe vážou a vytváří tak postupnou gradaci. Další náplní je uvědomění, že napětí nemusí sílit pouze v detailních a rychle střídáných záběrech. Haneke to využívá i v dlouhých celkových záběrech. Absence detailů zde nahrazuje pohyb postav (zejména přibližování antagonistů k protagonistům) a švenkování kamery.

6.2 Gradace zvukem



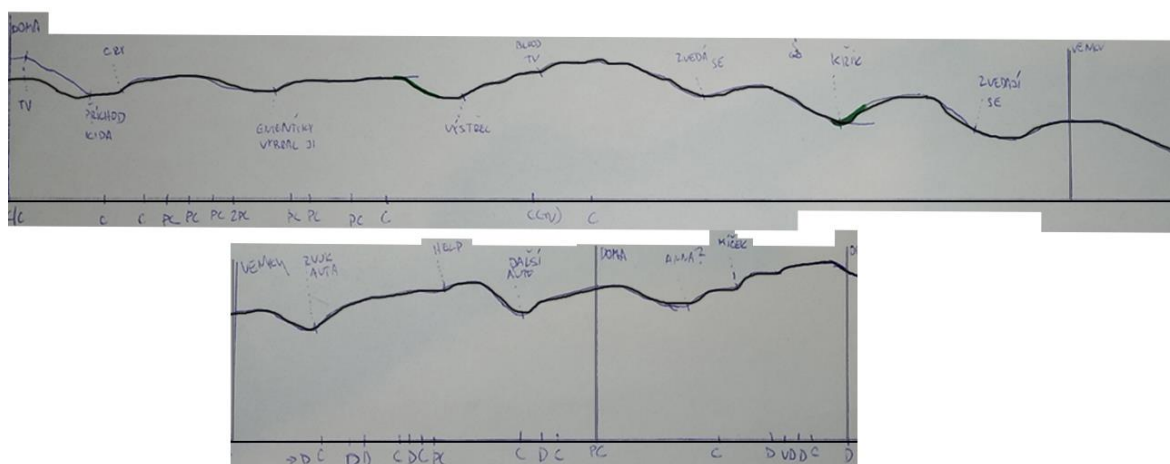
Obr. č. 15 – křivka s gradací zvukem

Další výrazný stoupavý úsek se nachází zhruba od 35. do 50. minuty filmu. Před začátkem tohoto úseku je scéna, kdy k molu rodiny Schoberových dorazí loď jejich přátel. Anna se zde nachází s Paulem a má možnost jim vyzradit, co se stalo. Teoreticky je to jejich posledních šance, jak se z nepříznivé situace vymanit. Avšak její muž George má zlomenou nohu a je pod kontrolou Petera, který může (stejně jako Peter) kdykoli nečekaně zakročít. I tak divák je stále v napětí, které je tímto udržováno. Jak lze vidět v levé části obrázku č. 15, pozornost diváka v scéně u lodě má spíše klesavý potenciál. Tam je opět proto, aby mohla křivka nabrat síly a stoupat. Po této scéně přijde interiér obývacího pokoje, ve kterém se postavy v dlouhých záběrech přesouvají pomalu. Záběry jsou tedy dlouhé a málo intenzivní, antagonisté vedou dialog působící skoro až slušně a zdvořile, moc se neví, co se bude dít. V momentě, kdy Anna spolu s Georgem Jr. odchází z pokoje pryč, Peter malého Georga zadrží a film stříhá na mluvícího Paula. My ve zvuku krom dialogu slyšíme i kvílení bot Georga, který zápasí s Peterem. Takovýmto způsobem se film řídí i v několika dalších scénách plných husté intenzity. Podle grafu to má za důsledek zvyšování divákovy pozornosti. Třením Georgových bot o podlahu vytvářející zvuk jakoby začínal další emocionální proud, který opět postupně (s pauzami na krátké vydechnutí) zvyšuje naši koncentraci. Následující zvukové vlny jsou v polocelkových záběrech vyvolány šlápnutím na Georgovu bolestivou nohu. Hlasité výkřiky nahradí Annin brek, zatímco v pozadí slyšíme zdráhajícího se George mladšího. Až po chvíli kamera švenkne na Georga Jr ležícího na zemi, který od Paula dostane pár pohlavků a vše zase postupně utichá. Po řadě polocelků přichází celek, který zde společně s utichajícím zvukem plní úkol postupného snižování

křivky. Následně po dobu 3,5 minut nám antagonisté lžou o jejich minulosti, postava Paula se rozpláče, což diváka staví do pozice, že by si snad měl myslet, že za jeho chování Paul nemůže. Touto interakcí je zájem udržován, ale spíše poté klesá. Divák se pak dozví, že jim jen lhali, nicméně je zde zajímavé, že vše je odvyprávěno v úzkých záběrech, jako kdyby Haneke ironicky říkal: „Tady máte polodetaily, toto je důležité!“ Takto by mohl diváka mást směrem k tomu, že by se mohla třeba vyjevit nějaká slabina antagonistů, načež by se objevil způsob, jak jejich konání zastavit. Po pár minutách „klidu“ se Paul vsadí s rodinou, že je do dvanácti hodin zabije. V této chvíli už je jasné, že to myslí zcela vážně a že už není cesty zpět. Tohle je informační odкрытие příběhu, které zasahuje do křivky tak, že jí prudce zvedne. Za okamžik se zde objeví emocionální moment, kdy Paul donutí Georga říct, aby se jeho žena svlékla. Tady už to Haneke s vyprávěním v polodetailech (skoro až detailech) myslí zcela vážně. Pozoruhodné je na této scéně fakt, že při svlékání nevidíme jedinou část Annina těla – jediné, na co se díváme, jsou dlouhé bezmocné reakce rodiny Schoberových a zoufalé výrazy antagonistů. V druhém plánu zvuk zcela utichl – jde slyšet jen tiché dýchání malého Georga, což ještě více podtrhuje emocionální stránku scény. Scéna ztrácí pozornost až tehdy, když se Anna začne oblékat.

Zajímavostí je, že zvuk ve formě hlasitých bolestivých výkřiků dokázal v mnoha ohledech vystřelit křivku nahoru a to zřejmě také proto, protože člověk má odjakživa zažitou asociaci křiku s něčím nepříjemným. Stejně zvýšení křivky ale dokázal zvuk v tichu – tady bych si dovilil říci, že měl zvuk ještě větší emocionální vypětí, než v případě předešlém.

6.3 Naděje a překvapení



Obr. č. 16 Sada – nahoře = dlouhý záběr; dole = oddalování očekávání

Po vypjaté scéně, kdy se malému Georgovi podaří utéct do vedlejšího domu (ale jen na chvíli, nakonec je chycen) se vracíme zpět do domu se svázanými rodiči. Intenzita

záběrů je zde způsobena tím, že rodina Schoberových žádnou ze svých příležitostí k útěku nevyužila, jednoduše je divák lituje a emoce zažívá z toho, jak je s nimi zacházeno. Haneke nám ukázal, že i když se někomu podaří utéct, i přesto se ta možnost záchrany odstraní. Situace se z dramatického hlediska opět uklidní, byť rodina Schoberových je na tom pekelně zle. Zatímco Paul si jde udělat nezaujatě svačinu, slyšíme ve zvuku výstřel. Zde se opět natahuje očekávání diváka, když ho nutí přemýšlet, kdo byl zastřelen. Paul si tedy v klidu připraví svačinu a dále vidíme jen zakrvácenou televizi. Zde je zajímavý úkaz toho, že se násilí neukazuje prostřednictvím mrtvol, nýbrž metonymie v zakrváceném televizoru. George Jr. umírá a dvojice mladíků se rozhodne odejít pryč. Následuje deseti a půl minutový záběr celku obýváku, ve kterém by si divák mohl stihnout přehrát to, co se v celém filmu odehrálo. Pozornost diváka pomalu klesá a párkrát se na chvíli zvýší v případě, když se postavy začnou hýbat nebo křičí psychickou bolestí. Po tomto přezrálém záběru je celek chaty z venku také dlouhý – tady už mi to připadalo jako režisérská provokace zbytečně natahovaného záběru, který v sobě nenesl ani informaci, ani emoci. Každopádně tak či onak se zájem postupně snižuje a dochází k největšímu finále. Rodině je dopřáno ještě pár nezdařilých pokusů o záchranu, nakonec Anna vychází z domu pryč vyhledat pomoc. Záběry jsou dlouhé, málo intenzivní. S nábojem další naděje Anna spatří auto, před kterým se schová. Ukáže se, že to bylo nějaké rodinné auto, které Annu nezahlédne. Po chvíli Anna spatří další auto, u kterého znovu stejnou chybu neudělá. Elipticky se stříhá do domu Schoberových, kde George zakrývá mrtvého syna. Divák se ptá co se stalo s Annou (byť ten, kdo film neviděl a přístup Hanekeho zná, nejspíš by odpověď znal). Tímto stříhem se zakrývá pravda a natahuje divákovu očekávání. Po chvíli slyšíme zvuk dveří a v protipohledu Georga vidíme prázdnou chodbu, ve které zazní zvuk kutálejícího se „něčeho“, a až po zvuku se objeví golfový míček, který je opět symbolickou náhradou osoby Paula. Divák si golfový míček spojil s Paulem, který se náhle objeví. Po Paulovi přijde i Peter držící svázanou Annu. Takto dlouho Haneke drží diváka v očekávání – tím právě zvyšuje napětí. Dalo by se ve zkratce napsat jakými faktory to způsobuje : eliptický stříh – zvuk dveří – zvuk míčku – míček v obraze (- Paul) – Peter s Annou. Tato scéna je rovněž důkazem toho, že se křivka zvedá s tím, když se divák dovídá nové informace. Informace příchodu golfového míčku zapříčiní v divákovi emoci.

Co se však děje s křivkou, když je divákovi nabídnuta naděje na záchranu (tedy otázka), která může být naplněna (tedy odpověď)? Je zřejmé, že to diváka podnítí k zvýšení zájmu. S příchodem naděje by se mohl divák začít ptát na otázky, jestli je to vysvobodí,

zavolají pomoc, někdo je uslyší, či jim zvednou telefon. V několika momentech z křivky jdou nalézt podobné průběhy křivek.

Pojďme se podívat na příklad, kdy se dvojice mladíků po smrti malého George rozhodne odejít. Po několikaminutovém záběru zájem diváka trochu upadne a posléze je divákovi vložena naděje, když se rodič George snaží telefonem zavolat pomoc. Před tímto okamžikem vidíme scénu Anny, která hledá pomoc venku. Následně je střižena scéna s Georgem v detailu sedící na židli, fénem se snaží vysušit baterii mobilu, u toho jí kousky chleba. Ač je tento záběr zabraný v detailu, nic intenzivního, ani nového se v něm neděje. George se snaží někomu dovolat jít potřetí po dvou neúspěšných pokusech, takže proč by to mělo vyjít teď? Ono to ale „vyjde“ a Georgovi se podaří opravdu někomu dovolat. Křivka tedy se ze spodní polohy vyzvedne výše, ovšem po zjištění dalšího nezdaru křivka opět klesá. Další moment naděje přichází hned posléze v následující scéně, kdy Anna v celkovém záběru temné ulice přichází směrem ke kameře. Chvilí jí kamera sleduje, načež se Anna zastaví a spatří auto. Další potenciální záchrana je „na cestě“. V celkovém záběru tedy divákův zájem nestoupá, spíše klesá, protože se v něm neděje. Poprvé vystoupí až teprve, když se objeví první auto. Nejdříve zvuk, poté obraz. Postava Anny se zalekne a schová se do křoví, načež zjistí, že jí to auto mohlo vysvobodit. Auto si ji ale nevšímá a divák v celku opět sleduje Annu jdoucí tichou temnou ulicí. Zde je typický příklad potvrzující banální pravidlo, že v celkových záběrech napětí klesá. Hned vzápětí se však objeví auto další, což divákovu pozornost opět zvýší. Odpověď na otázku, zda-li ji auto zachrání, najde divák až když se Anna vrátí s kumpány zpět do domu, kde je opět užito stejného modelu v křivce – tedy před vznikem naděje je křivka dole, která sílí v momentu příchodu naděje.

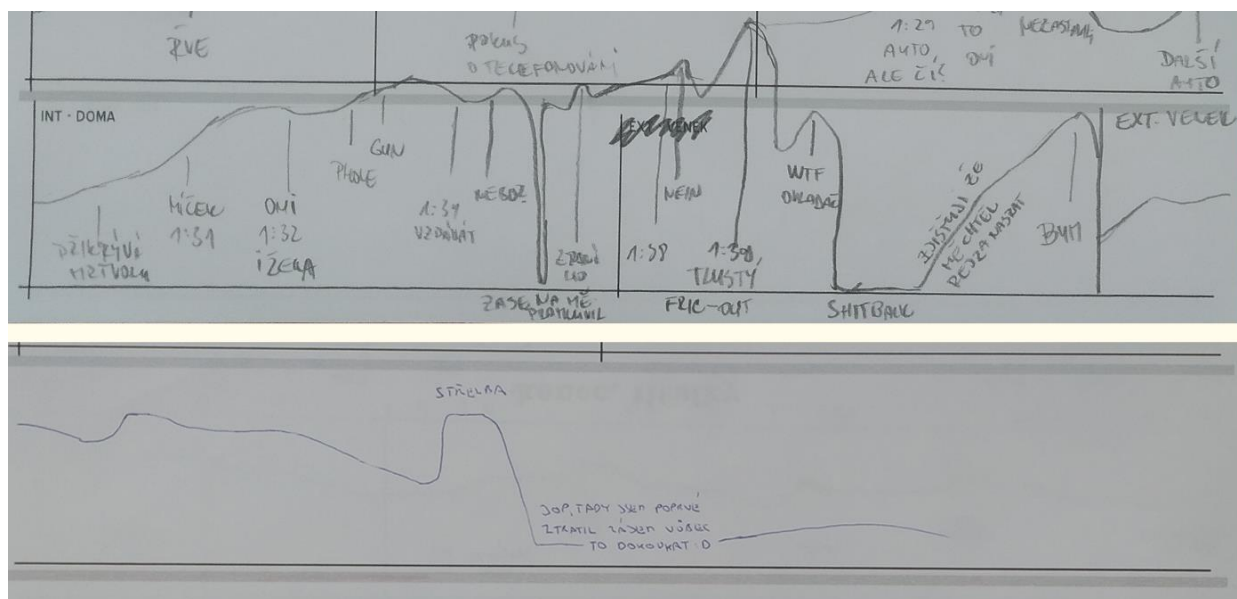
Dalším příkladem by mohla být scéna, kdy se Anna snaží rozvázat Georga, zatímco dvojice mužů je z místnosti pryč. Jinou scénou je výstřel z brokovnice, po kterém se film přetočí zpět. V neposlední řadě scéna na konci filmu, kde Anna v lodi spatří nůž, kterým by si mohla rozříznout zavázané ruce. Všechny tyto příklady byly všemi pěti jednotlivci zakresleny velice podobně. Jediný příklad měl výjimku v tom, že v scéně v lodi před spatřením nože zakreslil ještě jeden mírný výkyv směrem nahoru. Jinak se ve všech případech vyskytovalo uvolnění zájmu, po kterém nastal okamžik naděje, který křivku vychýlil nahoru.

Ve všech zmíněných příkladech Haneke pracuje s nadějí tak, že ji vytvoří podnět, který trvá několik okamžiků, aby se zvýšilo napětí (neboť divák záchranu rodiny očekává). V jiných případech je napětí zvyšuje pomocí postupného odkrývání motivů, které pomáhají

odpovědět na otázku, zda li se rodina z útoku vysvobodí. Většinou odpověď odkryje až vlna překvapení, která je vrcholem zesilování v křivce.

6.4 Nezájem znechucením

Za pozoruhodný se dá považovat moment, kdy dojde k absolutní averzi diváka, nikoliv kvůli tomu, že by vyprávění bylo rozvkleklé nebo nepochopitelné. Divák může ztratit chuť film sledovat úplně z jiného důvodu. Režisér totiž záměrně vykonstruoval situaci, kde zmařil divákovi poslední velkou naději na záchranu.³⁷ Tímto si jakoby cíleně chtěl poštvat diváky proti sobě. Sílou této antipatie divák ztrácí veškeré své úsilí, jednoduše to vzdá a jeho zájem velice prudce klesne dolů. Na obrázku jde vidět, jak dva z pěti respondentů křivku zakreslili. Díky těmto křivkám jde vidět, že zájem se nemusí dostat na své dno postupným snižováním, stačí k tomu takovýto prostředek, který vyvolá v divákovi vysokou míru nevěle a nesouhlasu.



Obrázek č. 17 – razantní skok v křivce

³⁷ Ve scéně, kdy Paul ovladačem nazpátek přetočí film

ZÁVĚR

V mé magisterské práci jsem se zabýval diváckou pozorností. Téma mé práce byla křivka zrání scény. Je to téma méně prozkoumané, proto jsem se chtěl soustředit v práci na pozornost diváka ve vztahu ke křivce zrání scény. Práce s pozorností diváka se vztahuje často k mnoha dalším aspektům filmu jako je například práce s herci, kamerový pohyb, hudební podkres, ale málokdy jsem se setkal s tím, že by se pozornost diváka rozebírala konkrétně ke křivce zrání záběru. Je to ale podle mého důležité, protože délka záběru, stejně tak jako scény, zásadně určuje tempo a celkové vnímání diváka.

Svoje poznatky jsem aplikoval na příkladu rakouské verze filmu *Funny Games* z roku 1997 od Michaela Hanekeho, což ve mně po zhlédnutí zanechalo brnění ještě dalších pár dní. Jednoduše to ve mně zanechalo emotivní zážitek, kvůli kterému jsem se rozhodl tento film více studovat.

Haneke v tomto snímku záměrně pracuje s divákovým očekáváním a každou nadějí, která by mohla implikovat záchranu rodiny Schoberových, náhle zneškodní a nedává tak rodině (ani divákovi) jedinou proměněnou šanci na přežití. S tímto nekompromisním přístupem se objevují filmové situace, kterými jsem se zabýval z hlediska diváckého dojmu – jak moc cítí napětí a proč, kdy je jeho očekávání oddalováno apod. Pomocí rozborů scén a vyhotovené křivky jsem dospěl k výsledkům, které mi pomohly odpovědět na stanovené výzkumné otázky.

Prudké zesilování diváckého zájmu souvisí s gradací, tedy s jakýmsi vrstvením konfliktů, které v divákovi posilovalo touhu po rozřešení situace. Křivka zrání měla tedy podobu několika oblouků po sobě jdoucích – tzn. krátké úseky, kde se napětí zvýšilo a poté zase zvolnilo, ne však zcela. Příkladem takového postupu může být třeba to, jak Haneke využívá zvuků, které se stupňují až do nepříjemného křiku. Zvláštním způsobem je pak využíváno i ticho, které po takovém napětí vzbuzuje silnou emoci.

V případě oddalování očekávání se zde užívá eliptického střihu, který zastíní odpověď na otázku ‚Co se stane s danou postavou?‘. Dále to jsou dlouhé záběry s protagonisty, kteří se na něco dívají. Odpověď na otázku, co to je, přichází zprvu nepřímo v podobě motivu přidruženého k danému subjektu. (V případě *Funny Games* je to golfový míček značící nebezpečí, protože je spjatý s antagonistou.) Postupně se tedy odhaluje něco, co dává divákovi vodítka a tím drží jeho pozornost a natahuje jeho očekávání.

Dále Haneke několikrát ve filmu divákovi předhodí naději, kterou následně zneškodní. Křivka v těchto případech vykazovala klesavou tendenci před vzniknutím naděje, která pak průběh křivky povýšila nahoru.

Dalším poznatkem je skutečnost, že vzestupy v křivce jsou vždy podmíněny, jak informačním, tak emocionálním nábojem, které na sobě závisí. Informace může vyvolat emoci a naopak, jindy to může být pouze emoce, která křivku mění. V případě analýzy se v rámci mé práce nepodařilo najít způsob, pomocí kterého by se určila hodnota informačního a emočního náboje ve scénách. Oba tyto náboje se navzájem ovlivňují a jsou v kombinaci.

Výzkum považuji za úspěšný, jelikož se mi povedlo definovat vzorce křivky zranění scény ve zkoumaném filmu. Tyto vzorce by mohly být charakteristické pro vícero Hanekeho filmů, případně i pro jiné tvůrce, nebo ještě lépe by se někdo mohl těmito přístupy inspirovat a přiblížit svou tvorbu k brilantní práci s napětím, která je příznačná pro tvorbu Michaela Hanekeho.

Práce ve mně opět podnítila touhu sledovat filmy nejen jako filmař, ale i nezávislý divák a uvědomovat si tak nejen na úrovni podvědomí, co ve mně jaká scéna či záběr vyvolává. Proto doufám, že tato práce bude přínosem nejen pro mě, ale i pro další čtenáře, kteří se zajímají o divákovu pozornost nebo práci tak zajímavého tvůrce jako je Haneke.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BAYS. Jeff. *Between the Scenes*. 1. San Francisco: Michael Wiese Productions, 2014. ISBN 978-1615931699.
- [2] CUTTING. J. E. *Shot Durations, Shot Classes, and the Increased Pace of Popular Movies (Volume 9, Issue 2, Winter 2015, BerghahnBooks, ISSN 1934-9696) (Online)*
- [3] KUČERA, Jan. *Poetika českého filmu*. 2. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016. ISBN 978-80-7331-415-6.
- [4] KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.
- [5] LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- [6] PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. Praha: Orbis, 1967. ISBN 978-80-200-1689-8.
- [7] SLADKÝ, Pavel. *Film jsou tajné dveře do reality*. Praha: Euromedia Group, 2020. Universum (Euromedia Group). ISBN 9788024269597.
- [8] VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 5. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2018. ISBN 978-80-7331-455-2.

SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK

Obrázky

Obr. č. 1 - Křivka zraní záběru

Obr. č. 2 – Průběh křivky ve scénách (událostech)

Obr. č. 3 – Divákův engagement

Obr. č. 4 – Napětí a uvolnění

Obr. č. 5 – Různost délek, intenzita a nálada

Obr. č. 6 – Intenzita scén

Obr. č. 7 – Nálada scén

Obr. č. 8 – kombinace délky, intenzity a nálady

Obr. č. 9 – portrét Michaela Hanekeho

Obr. č. 10 Graf – průměrná délka záběrů

Obr. č. 11 – postavy ve filmu

Obr. č. 12 – Cinemetrika filmu Funny Games

Obr. č. 13 – Křivka celého filmu

Obr. č. 14 – křivka s první větší gradací

Obr. č. 15 – křivka s gradací zvukem

Obr. č. 16 Sada – nahoře = dlouhý záběr; dole = oddalování očekávání

Obr. č. 17 – razantní skok v křivce

Tabulky

Tabulka č. 1 - Vliv na křivku zraní záběru

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 – Zakreslený graf, autor: Jakub Babica

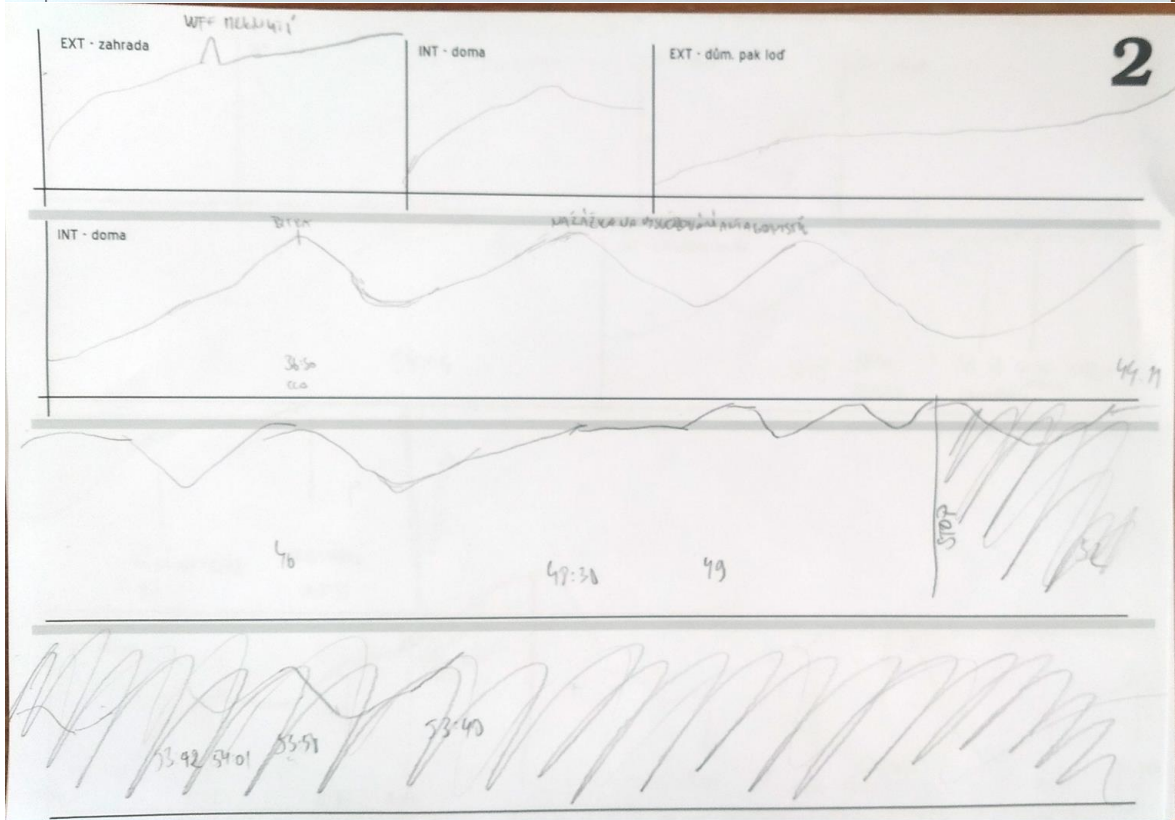
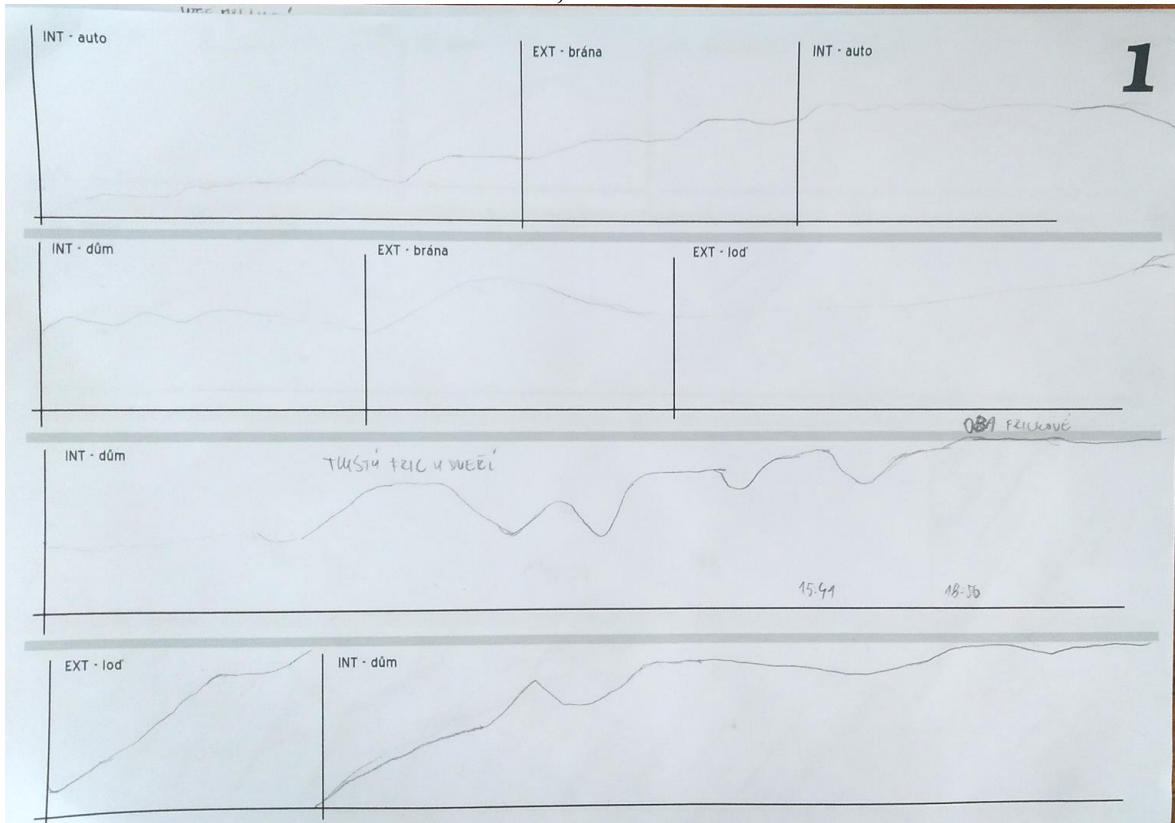
Příloha č. 2 – Zakreslený graf, autor: David Stachura

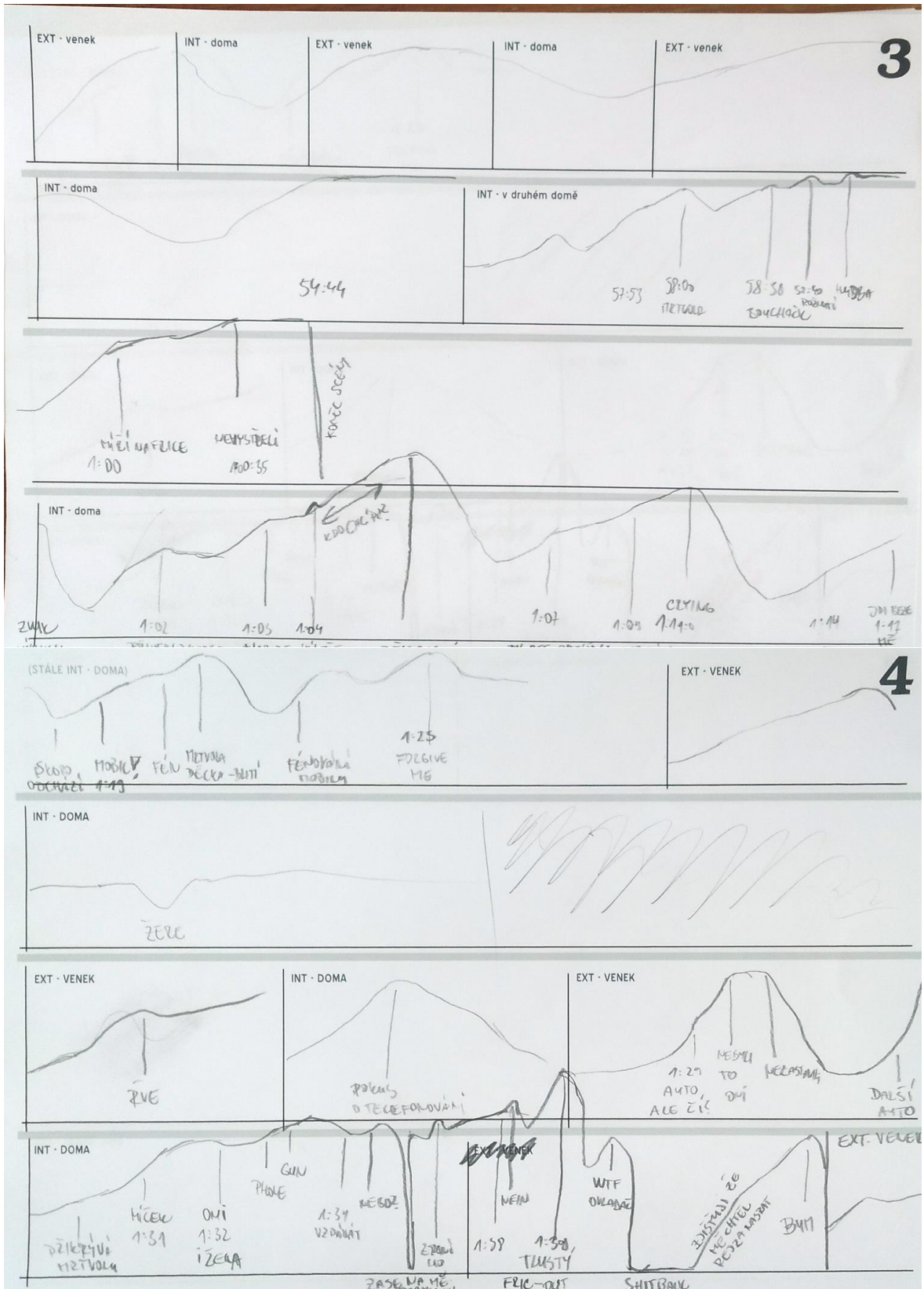
Příloha č. 1 – Zakreslený graf, autor: Daniel Trögler

Příloha č. 1 – Zakreslený graf, autor: Natálie Bučková

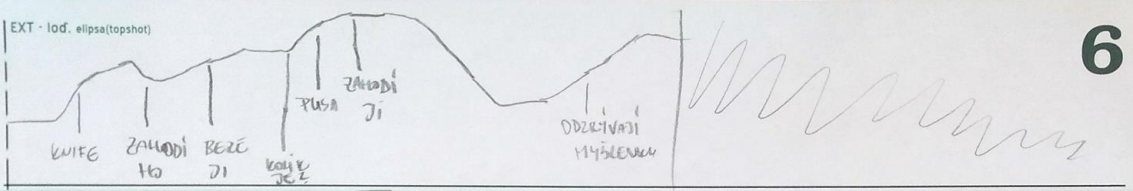
Příloha č. 1 – Zakreslený graf, autor: Josef Erla

PŘÍLOHA Č. 1: ZAKRESLENÝ GRAF, AUTOR: JAKUB BABICA



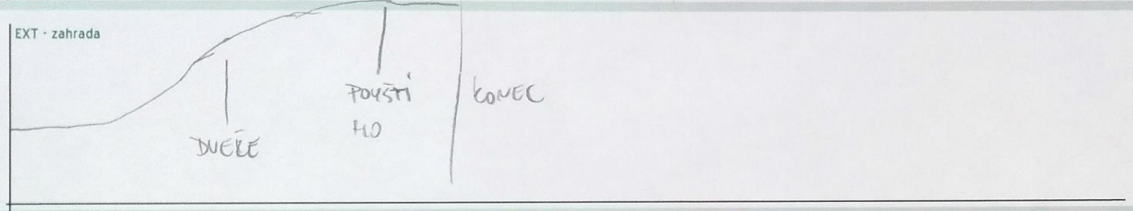


EXT - loď, elipsa(topshot)



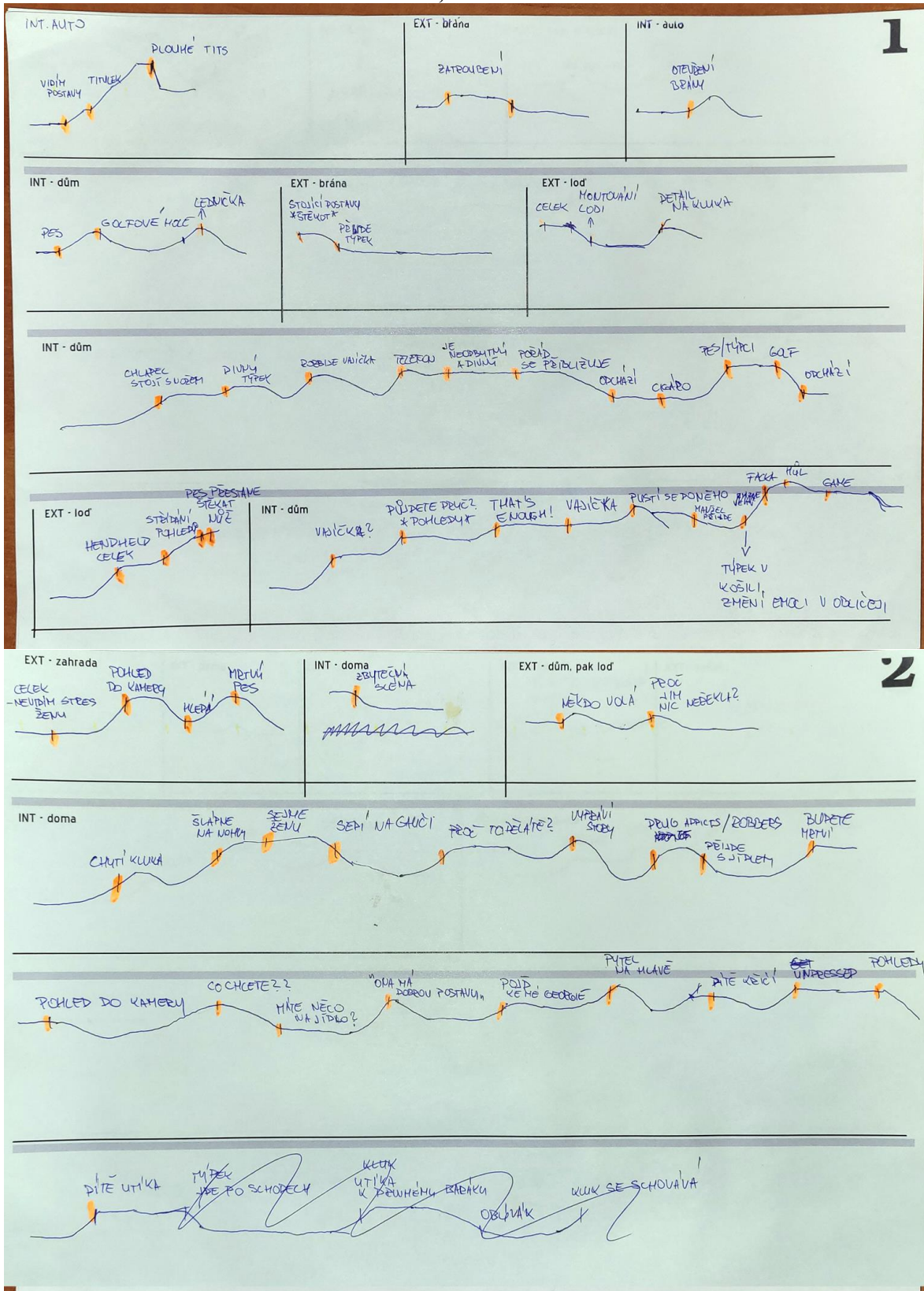
6

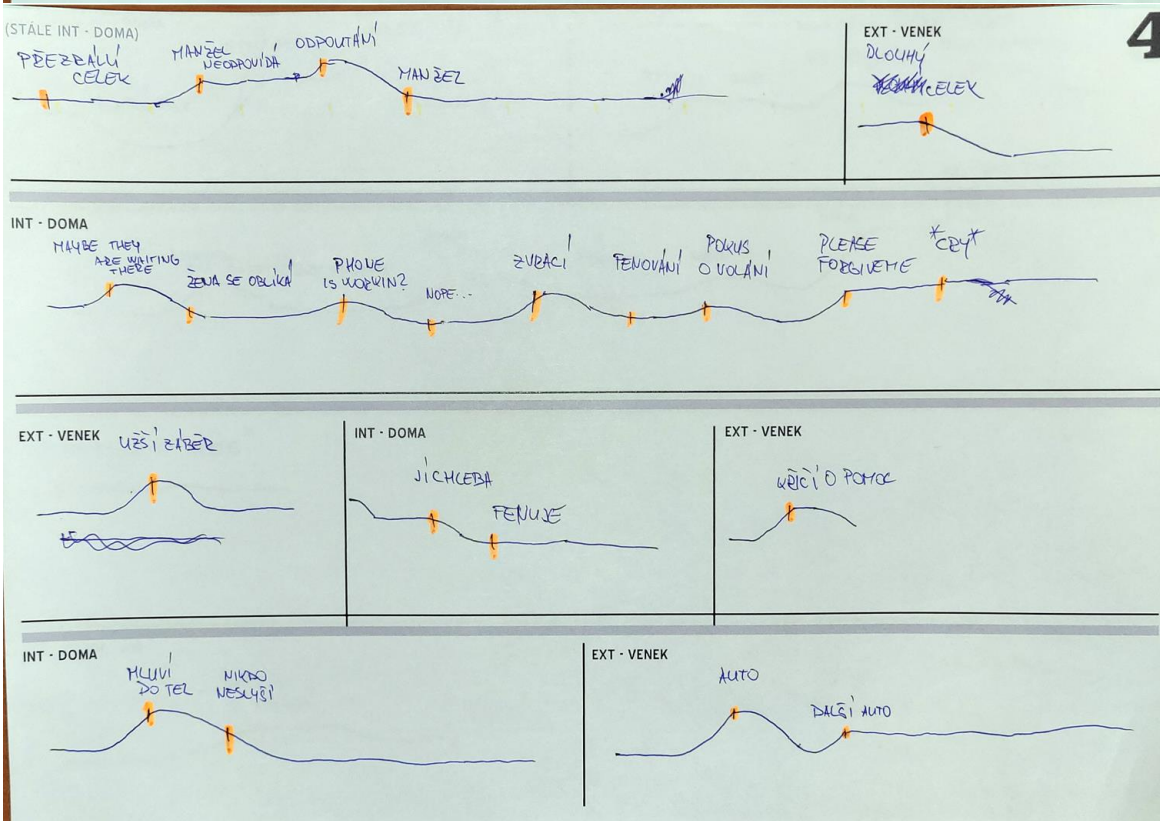
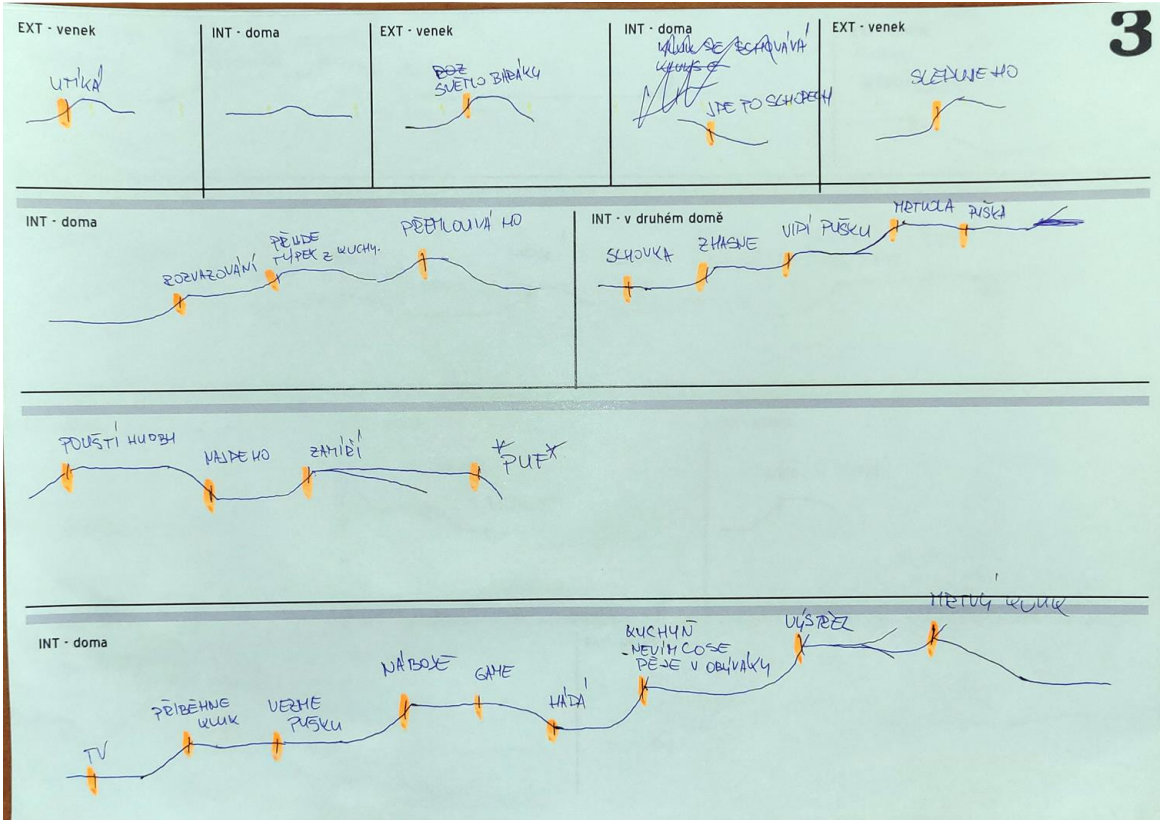
EXT - zahrada



konec, titulky

PŘÍLOHA Č. 2: ZAKRESLENÝ GRAF, AUTOR: DAVID STACHURA





INT - DOMA INT - DOMA
POHÁČKA AUCÉ
GOLF. HÍČEK
MÁJÍ MANŽELKOU
SHOTELIN KNIŽE
ANOTHER GAME
MLUVÍ DO KAMERY
FAST BACK UP
5

MANŽEL
BYE BOLESTI / SHOT NA ZEM
ŽENA
SE USMÍVA
PRINERS
NEJ!!!
BANG!!!
FAST BACK UP

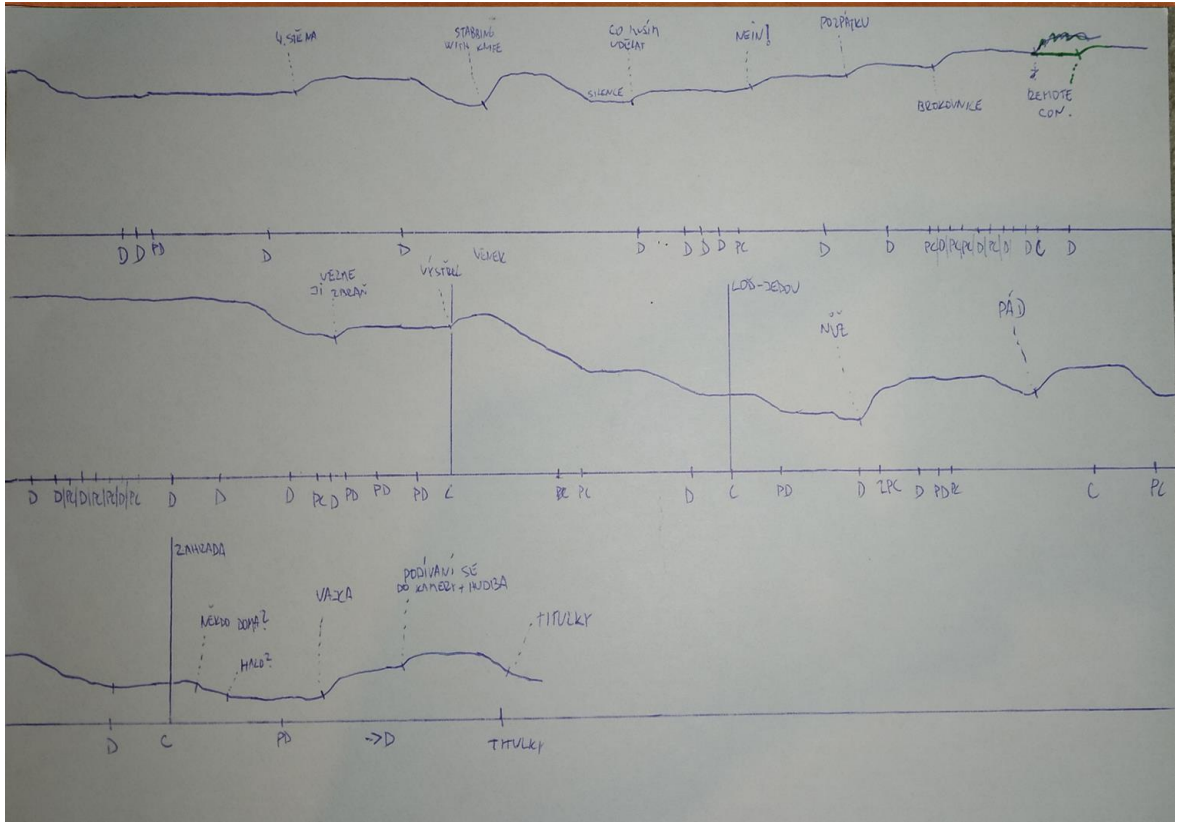
INT - SAY GOODBYE TO GEORGE

EXT - VENEK. ráno
BEROU
JI VÁLOD

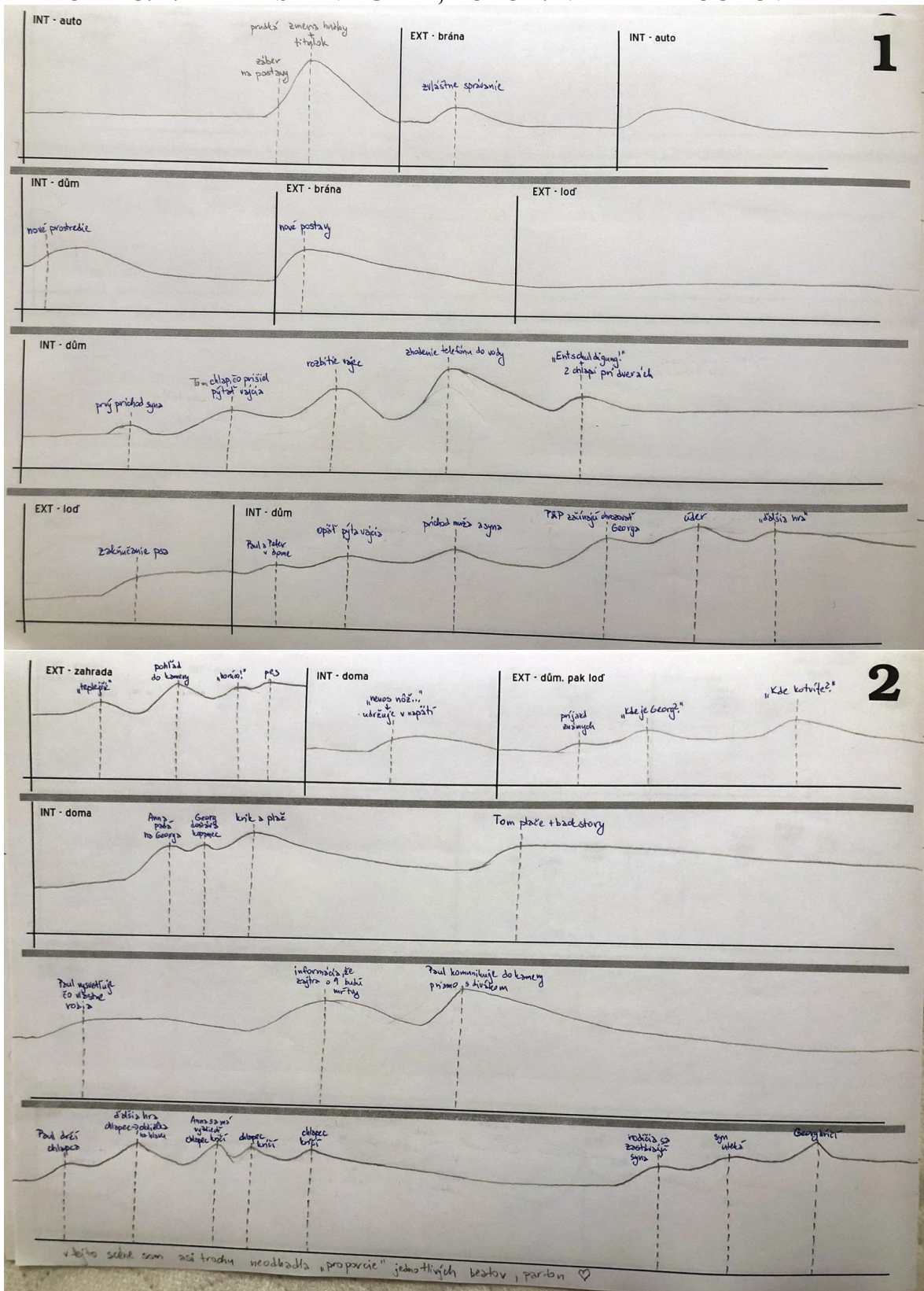
INT - ILLU, episo (topshot) EXT - LOS, ELISA (TOPSHOT)
MÁ NŮŽ
UČHODÍ NŮŽ
CIAO BELLA
UNIVERSE

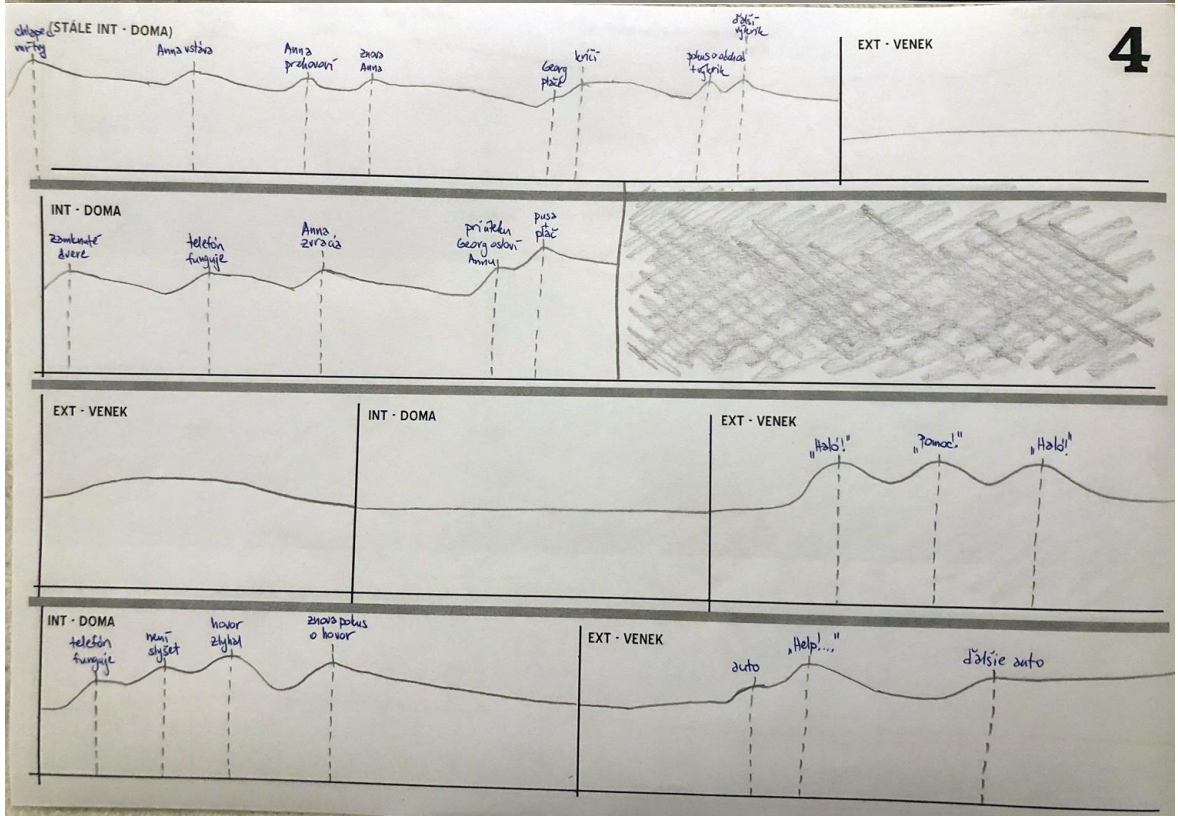
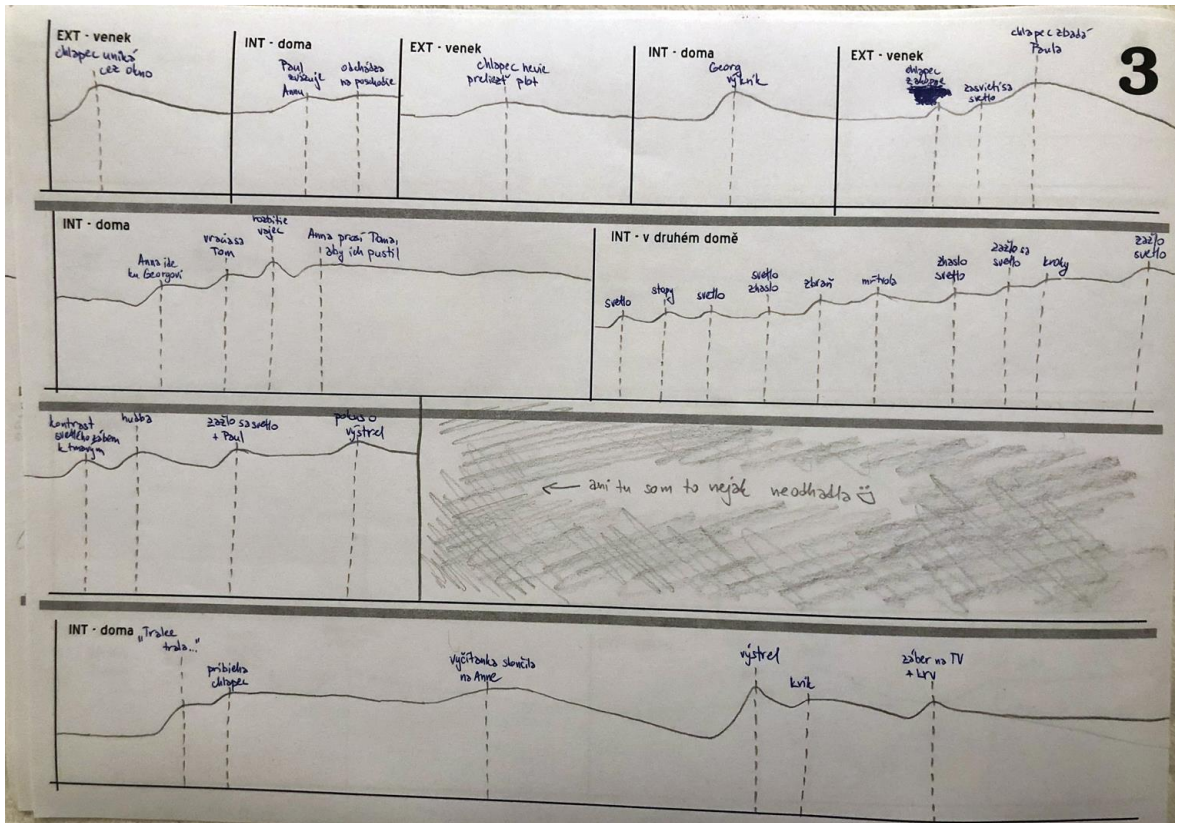
EXT - zahrada
EGGS?
POHLED DO KAMERY / HUDBA

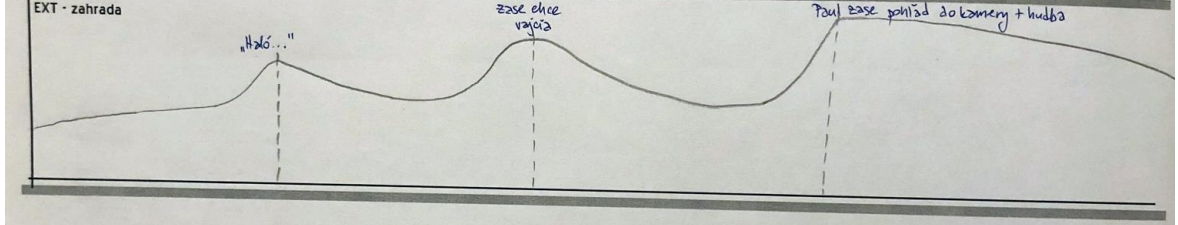
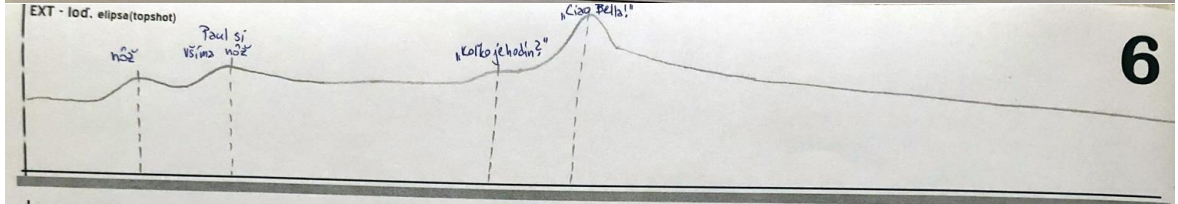
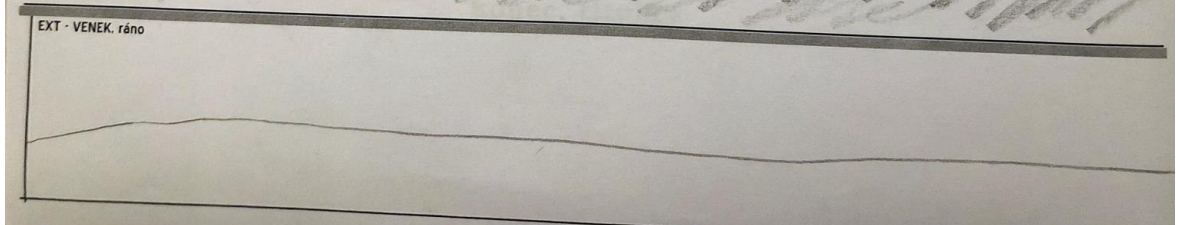
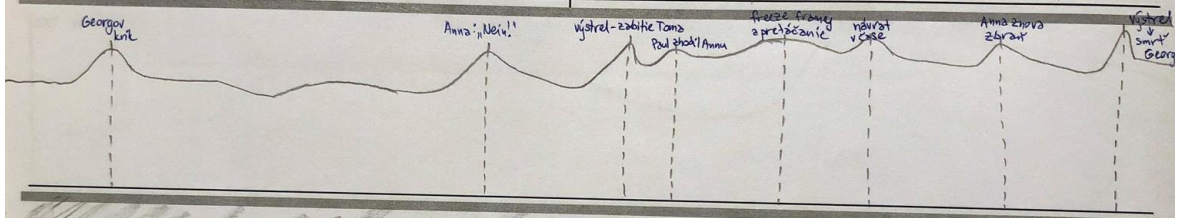
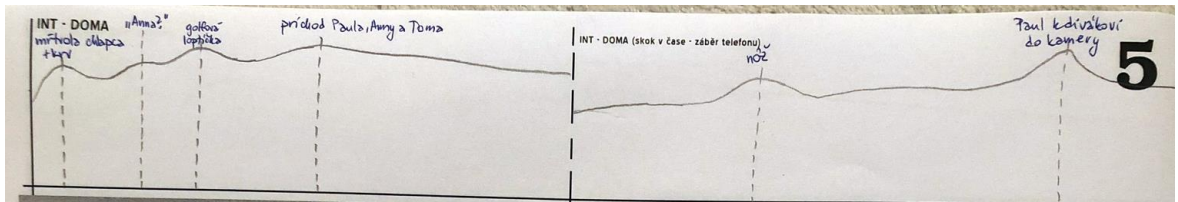
konec, titulky



PŘÍLOHA Č. 4: ZAKRESLENÝ GRAF, AUTOR: NATÁLIA BUČKOVÁ

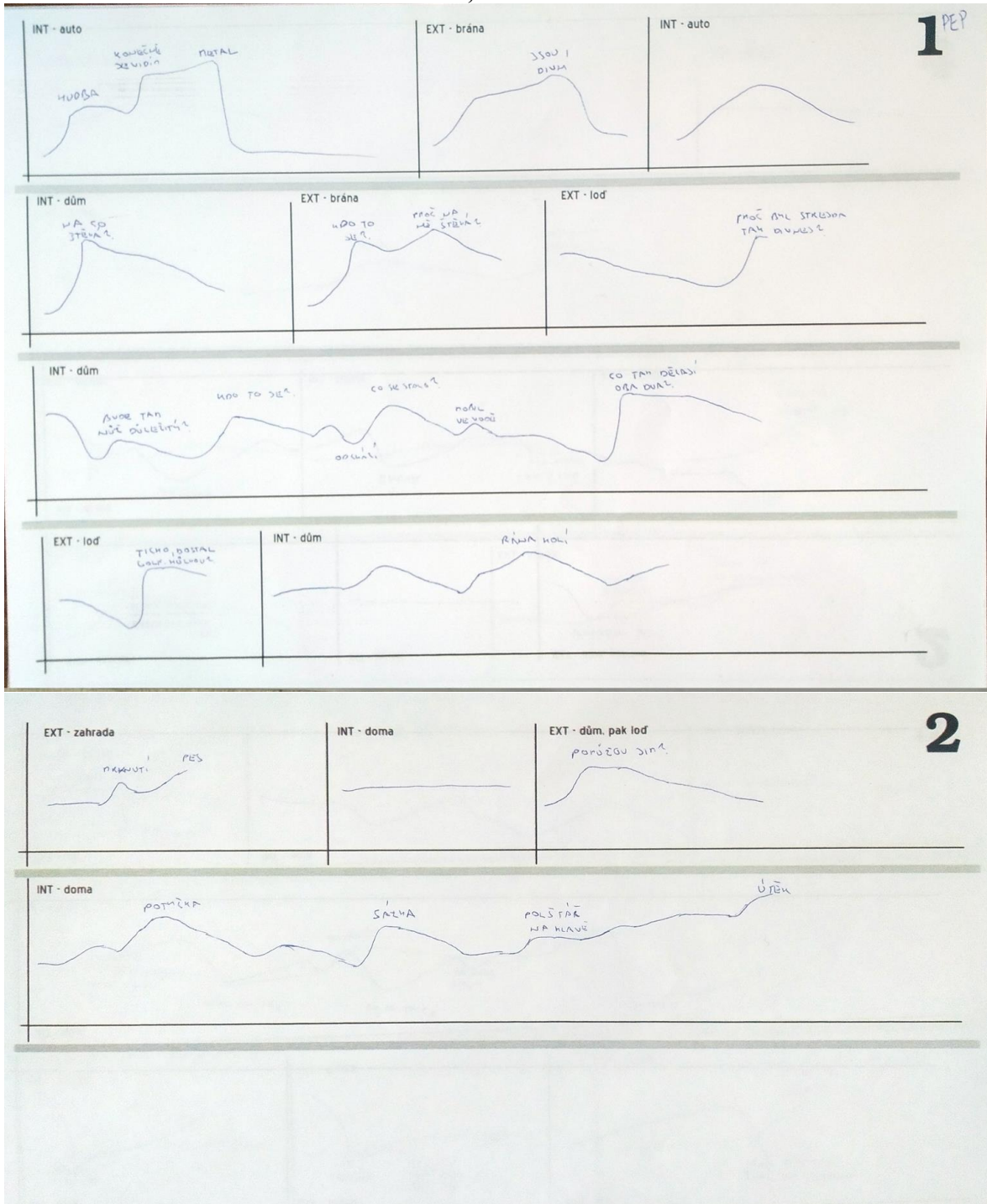


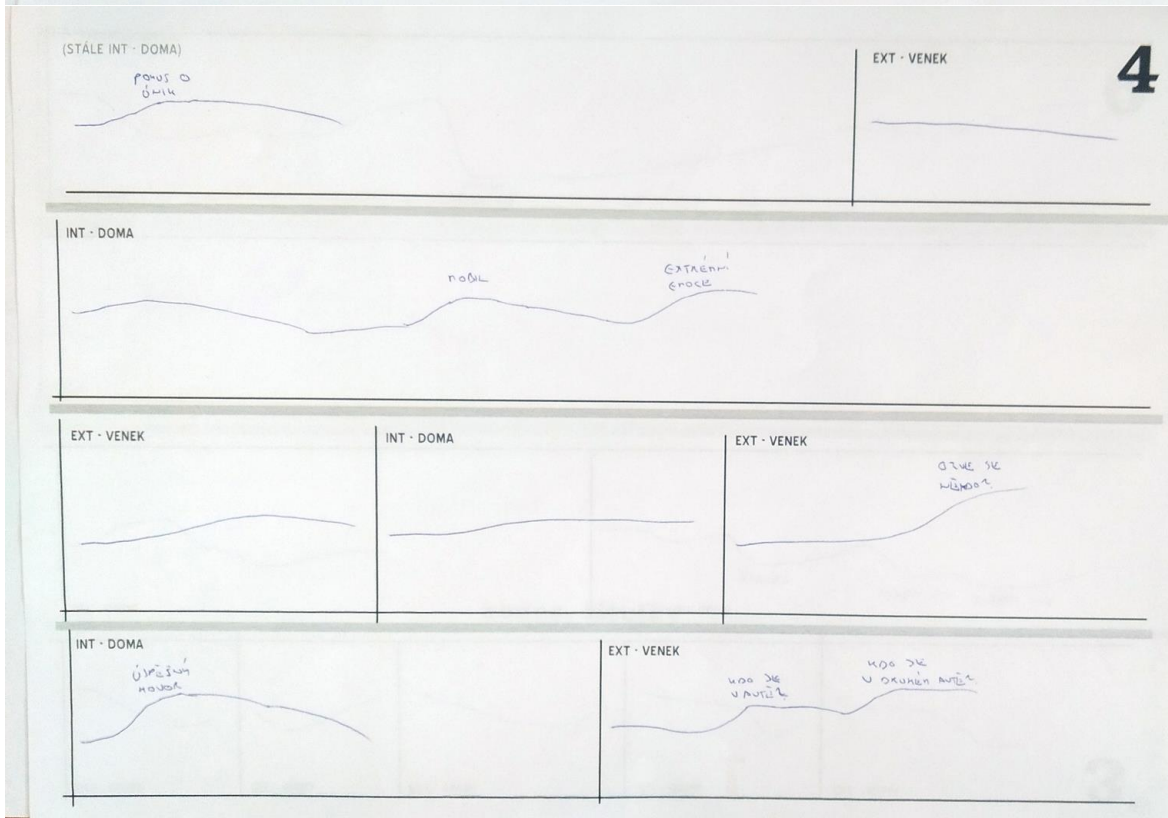
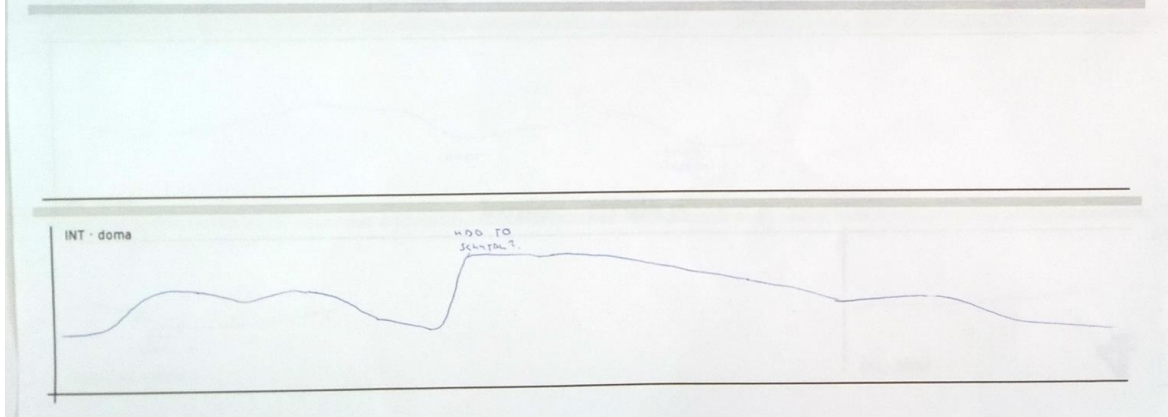
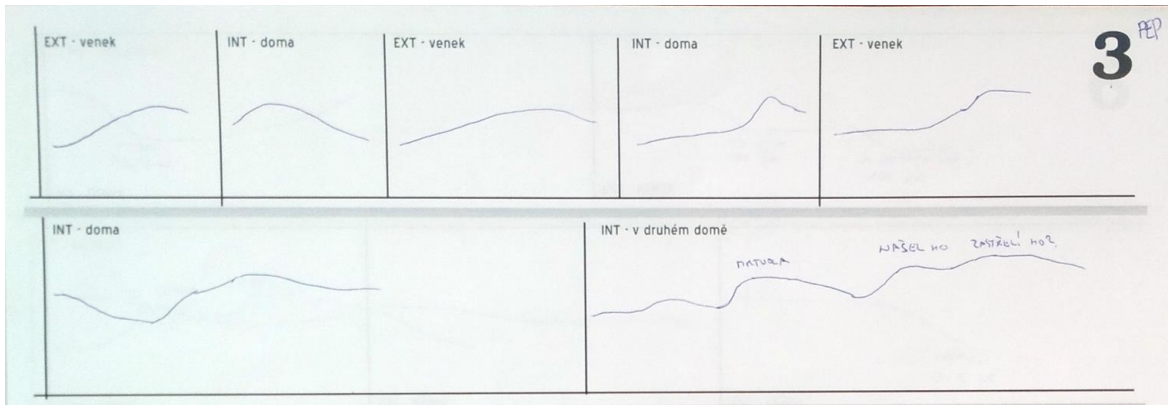




konec, titulky

PŘÍLOHA Č. 5: ZAKRESLENÝ GRAF, AUTOR: JOSEF ERLA





INT - DOMA

WHO PRISEL?

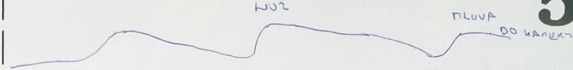


INT - DOMA (skok v čase - záběr telefonu)

KUŽI

PLUVA DO KANALU

5



STŘELNA

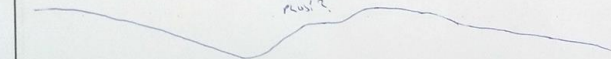


JOJ, TADY NEJ POKREJE
ITAMIL ŽÁKEM VÍKAC
TO DOKOVKAT D

EXT - VENEK, ráno

WAN
KUSI?

KUŽI



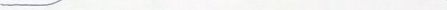
EXT - loď, elipsa (topshot)

6

EXT - zahrada

JE KŮROO
DOPRA?

PUSTI HO
DOWHRA?



konec, titulky