

# Porovnanie kontinuálneho a nekontinuálneho filmového rozprávania vo filmoch Quentina Tarantina

Milan Lukáč

---

Bakalárska práca  
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Milan Lukáč**  
Osobní číslo: **K12148**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Střihová skladba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Porovnání kontinuálního a nekontinuálního**  
**vyprávění ve filmech Quentina Tarantina**

**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor**  
**audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min.,**  
**střihová skladba**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem  
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v



křivkách)

- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA a podepsaný formulář "Údaje o bakalařské práci studenta".

Na samostatném nosiči CD/DVD-R, označeném "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně", odevzdejte v minimálním počtu 10 kusu obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga 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.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**KUČERA, JAN: Stříhová skladba ve filmu a v televizi. Nakladatelství AMU, Praha 2002. ISBN 80-7331-896-2**

**LABÍK, L'UDOVÍT: Dramaturgia strihovej skladby, horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. VerBuM, Zlín 2013. ISBN 978-80-87500-30-9**

**VALUŠIAK, JOSEF: Základy stříhové skladby. Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-230-5**

**PLAŻEWSKI, JERZY: Filmová řeč. Orbis, 1967**

**DANCYGER, KEN: The technique of film and video editing. Elsevier Inc., Burlington 2011. ISBN 978-0-240-81397-4**

**BORDWELL, DAVID, THOMPSON, KRISTIN: Film art an introduction. McGraw-Hill, New York 2008. ISBN 978-0-07-353506-7**

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Libor Nemeškal**  
Ateliér Audiovize

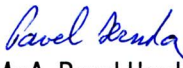
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2015**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2014

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
MgA. Pavel Hruša  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně ..... 30. 04. 2015 .....

Milan Lukáč, Lukáč  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## ABSTRAKT

Táto práca sa zaoberá problematikou rozdielov kontinuálneho a nekontinuálneho filmového rozprávania. V prvej časti sú popísané definície a princípy, ktoré súvisia s filmovým rozprávaním, typy jeho montáže, praktická dramaturgia, či dodržiavanie kontinuity pomocou stavebných prvkov. Daná teória je následne využitá pri analýze filmov Four Rooms a Reservoir Dogs. Metódou komparácie spoločných a rozdielnych prvkov vybraných snímok režiséra Quentina Tarantina sa poukazuje na udalosti dôležité pri vytváraní kontinuálnej a nekontinuálnej narácie.

### **Kľúčové slová:**

Narácia. Kontinuálne rozprávanie. Nekontinuálne rozprávanie. Four Rooms. Reservoir Dogs. Quentin Tarantino.

## ABSTRACT

This bachelor thesis is discussing issue of differences between linear and nonlinear narrative. First part of this thesis explains basic terms and principles, which are related to narrative, types of his montage, dramaturgy and continuity. This theory is used for analyzing movies Four Rooms and Reservoir Dogs. With method of comparison common and distinct elements in selected movies of director Quentin Tarantino are highlighting events important for writing linear and nonlinear narration.

### Keywords:

Narration. Linear narrative. Nonlinear narrative. Four Rooms. Reservoir Dogs. Quentin Tarantino.

**OBSAH**

<b>ÚVOD .....</b>	<b>9</b>
<b>1 VYMEDZENIE POJMOV, TEÓRIÍ A PRÍSTUPU .....</b>	<b>10</b>
<b>1.1 FILMOVÉ ROZPRÁVANIE .....</b>	<b>10</b>
1.1.1 Základné druhy filmového rozprávania .....	10
1.1.1.1 Naratológia.....	11
1.1.2 Typy skladobnej formy .....	14
1.1.2.1 Lineárna montáž.....	14
1.1.2.2 Paralelná montáž.....	15
1.1.2.3 Krížová montáž.....	15
1.1.2.4 Retrospektívna montáž.....	16
1.1.2.5 Asociatívna skladba.....	16
1.1.2.5.1 Tvorivá skladba .....	17
1.1.2.5.2 Intelektuálna skladba.....	17
1.1.2.5.3 Skladba protikladom .....	18
1.1.2.5.4 Rapidmontáž.....	18
1.1.2.5.5 Skladba leitmotívu.....	18
<b>1.2 STAVEBNÉ PRVKY, KONTINUITA VO FILME.....</b>	<b>19</b>
1.2.1 Strih .....	19
1.2.2 Interpunkcia.....	19
1.2.2.1 Ostrý strih .....	20
1.2.3 Filmové jednoty.....	20
1.2.4 Návaznosť pohybu, strih v pohybe a strih v pokoji .....	21
1.2.5 Spojenie zvuku s obrazom .....	22
1.2.6 Rozoznievanie a doznievanie záberov, scén, sekvencií.....	22
<b>1.3 DRAMATURGIA.....</b>	<b>24</b>
1.3.1 Filmová štruktúra podľa Blakea Snydera .....	24
1.3.2 Scéna.....	25
1.3.3 Výstavba scény, sekvencie .....	26
1.3.4 Sekvencia.....	26
<b>2 POROVNANIE A ANALÝZA.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1 Kontinuita vo filmoch Quentina Tarantina.....</b>	<b>27</b>
2.1.1 Analýza filmu Four Rooms.....	27
2.1.2 Analýza filmu Reservoir Dogs.....	34

<b>2.2 Dramaturgická výstavba filmov Quentina Tarantina podľa štruktúry Blakea Snydera .....</b>	<b>42</b>
2.2.1 Four Rooms, (časť filmu režírovaná Quentinom Tarantinom), kontinuálne filmové rozprávanie , stopáž 33 min. ....	42
2.2.2 Reservoir Dogs, nekontinuálne filmové rozprávanie, stopáž 95 minút.....	45
2.2.3 Porovnanie na základe analýzy .....	47
2.2.3.1 Zvukové prechody medzi scénami.....	47
2.2.3.2 Interpunkcia .....	47
2.2.3.3 Výstavba scén, rozoznievanie a doznievanie scén a záberov .....	48
2.2.3.4 Náväznosť pohybu, strih v pohybe a strih v pokoji .....	49
2.2.3.5 Predstavovanie motívov, práca s motívmi .....	49
2.2.3.6 Porovnanie podľa štruktúry Blakea Snydera .....	50
2.2.3.7 Finálne porovnanie podľa naratologickej tabuľky .....	51
<b>ZÁVER.....</b>	<b>52</b>
<b>ZDROJE .....</b>	<b>54</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV .....</b>	<b>55</b>
<b>ZOZNAM TABULIEK .....</b>	<b>57</b>

## ÚVOD

Spôsob a forma, akými sa snažíme prerozprávať filmový príbeh, sú jedným z kritérií, podľa ktorej divák hodnotí zaujímavosť filmu. Premyslený spôsob dávkovania dramatických informácií je dôvodom, prečo divák zotrváva pri sledovaní filmu až do konca a sleduje film s rovnakým napätím, s akým ho tvorca vytváral. Existuje niekoľko spôsobov tvorby narácie a medzi ne patrí kontinuálne a nekontinuálne filmové rozprávania, ktorým sa budem v práci zaoberať. Od počiatkov kinematografie vzniklo obrovské kvantum príbehov, ktoré v sebe nesú ponaučenia, túžby a radosti. Preto sa spôsob akým príbeh prerozprávame, stáva dôležitým pre výsledný dojem z filmu. Divák sleduje film aktívne, pozná predošlé spôsoby jeho tvorby, predvída. Pokiaľ je film ľahko odhadnuteľný, divák stráca záujem. Nové postupy a nápady jeho stvárnenia sú tým, čo film stále dookola osviežuje.

V práci sú porovnávané dva rozdielne prístupy pri tvorbe narácie v dvoch filmoch Quentina Tarantina. Film *Four Rooms* je príkladom kontinuálneho rozprávania, film *Reservoir Dogs* rozprávania nekontinuálneho. Zámerom práce je zistiť, čím sa filmové príbehy líšia, prípadne zhodujú. K spracovaniu tejto témy ma priviedol osobný záujem o analýzu funkčného filmového jazyka Quentina Tarantina, filmára s nenapodobiteľným štýlom.



# 1 VYMEDZENIE POJMOV, TEÓRIÍ A PRÍSTUPU

## 1.1 FILMOVÉ ROZPRÁVANIE

Rozprávania chápeme ako sled udalostí vo filme odohrávajúcich sa v čase a priestore, pričom dôležitú úlohu zohráva kauzalita. Každý vzťah vo filme má svoju príčinu a následok, expozíciu, konfrontáciu a záver. Vzťahy medzi filmovými udalosťami musia byť čitateľné tak, aby ich divák dokázal prijať. Čím je divák filmovo zdatnejší, tým viac si môže tvorca dovoliť.

Rozprávania vychádza zo sprostredkovania nejakej základnej situácie, ktorá dej posúva vpred, dáva priestor pre vývin postáv a ich následné ponaučenie. K forme rozprávania príbehu nám dopomáhajú rôzne formálne princípy obsiahnuté vo filme, ako napríklad prelínanie dvoch rozličných príbehov formou paralely v dejových situáciách, alebo podobnosť situácií vedúcich k jednej rovnakej súvislosti v rozprávaní.

### 1.1.1 Základné druhy filmového rozprávania

Profesor Ľudovít Labík vo svojej knihe *Dramaturgia strihovej skladby*<sup>1</sup> rozlišuje dva základné druhy filmového rozprávania a to filmové rozprávania kontinuálne a nekontinuálne. Podľa jeho teórie sa tieto formy rozprávania postupne vyvíjajú až dodnes a prinášajú nespočetné množstvo možností v rozprávaní filmového príbehu.

Kontinuálne filmové rozprávania. V kontinuálnom filmovom rozprávaní radíme zábery chronologicky „za sebou“, tak ako sa odohrávajú v časovej postupnosti. Pri tomto type rozprávania sa divák dokáže jednoduchšie vcítiť do deja, rýchlejšie sa v ňom

---

<sup>1</sup> Srov. LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby, horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013, str. 69-70.

orientuje.<sup>2</sup> Táto forma rozprávania vyžaduje dokonalú profesionálnu zdatnosť.

Kontinualitu sledujeme rovnako v obraze ako aj vo zvuku, každé poskočenie vyvoláva u diváka znepokojenie.

Nekontinuálne filmové rozprávanie. V nekontinuálnom filmovom rozprávaní radíme zábery, scény „proti sebe”, pričom spôsobujeme ich zrážku. Väčšinou tieto zábery nemajú rovnaký obsah, neodohrávajú sa v rovnakom prostredí s rovnakými postavami. Emócia vzniká vytvorením tretieho významu nevyplývajúceho z dvoch susediacich záberov, scén. Je menej náročná na výrobu, tvorca má totiž možnosť zakryť nedostatky kamery, odsnímaného zvuku, zlého herectva strihom, bez dotáčok.<sup>3</sup>

Pre vytváranie kontinuity vo filmoch používame rôzne spôsoby. Jedným z nich je tvorenie pomocou stavebných prvkov, ktoré používa každý filmový jazyk. Predmetmi môjho skúmania sú tieto stavebné prvky: filmová interpunkcia, filmové jednoty, návaznosti strihov, prechody medzi scénami (kamerové, zvukové), indukívna a deduktívna montáž, rozzáberovanie scény a napokon rozoznievanie a doznievanie záberov a scén. Spomínané prvky sú zvyčajne zahrnuté v príprave filmu, ale mnohé z nich vznikajú ex post v strižni, v mozgoch dobrých filmových strihačov.

### **1.1.1.1 Naratológia**

Problematika filmovej narácie je exponovaná nad kombináciou týchto troch faktorov: čas, priestor a kauzalita. V dnešnej naratológii prevláda názor, že rozprávanie určuje časovo organizovaná dejová sekvencia. Kladie sa dôraz na časovú líniu.

---

<sup>2</sup> LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby, horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013, str. 69-70.

<sup>3</sup> LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby, horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013, str. 70.

Gérard Genette hovorí o piatich ústredných kategóriách:

- postupnosť: časová postupnosť v rozprávaní spojená s evokáciou minulosti,
- trvanie: to, ako tvorca pracuje s časom, ako vypúšťa z rozprávania, ako ho rozširuje, zhrňuje či pozastavuje,
- frekvencia: koľkokrát sa udalosť udiala a koľkokrát sa o nej rozpráva,
- spôsob: ten sa delí na:
  - dištancia: vzťah rozprávania k materiálu,
  - perspektíva: hľadisko rozprávača,
- rod: sleduje samotný naratívny akt, typ rozprávača a príbehu, ktorým akt rozprávania aplikuje.

Neoformalisti oproti tomu kladú dôraz na priestorové určenie udalostí, vzťahy všetkých prvkov príbehu a ich prezentácia v priestorových náväznostiach. Podobná je diskusia o diváckom chápaní narácie.<sup>4</sup> Divák si vytvára čas trvania príbehu pomocou priestorových fragmentov v trvaní filmu. Ak sleduje dianie, zaujíma ho, ktorá udalosť začala, ako skončí, a ktoré akcie patria k sebe. David Bordwell pri popise štruktúry rozprávania používa naratologickú analýzu a kognitívne teórie.<sup>5</sup> Triedi prvoradé usporiadanie filmu na: klasickú naráciu, umeleckú naráciu a naráciu historického materializmu. Zdôrazňuje priestorovosť narácie, hovorí o tom, že diváckove vnímanie filmu je založené na výstavbe psychickej mapy, ktorá je v prvom rade priestorová.

---

<sup>4</sup> Srov. TURHROF, Horst. Beyond film: Branigan's narrational world. In. *The Australian Journal of Media and Culture*, 7, 1994, č. 2 (<http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/7.2/Ruthrof.html>).

<sup>5</sup> Srov. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

Pri analýze filmov by sme mohli využiť nasledujúce naratologické členenie:<sup>6</sup>

Pohľady na naráciu	Jednotlivé body v praktickej analýze	Prípadné podoblasti záujmu
Formy narácie	Koľko častí má príbeh a aké sú ich návaznosti	
Naratívne techniky	Spôsoby utvárania narácie	Diegesa (odráža sa v postave personalizovaného rozprávača) X Mimesa (rozprávanie cez vševediaceho rozprávača)
		Užívanie prostriedkov epických či lyrických
		Uhol pohľadu na rozprávanie a úloha rozprávača v príbehu
Štruktúra zápletek	Séria udalostí, ktoré sa stali postavám v popísanom poradí, scenár a dramaturgia príbehu	Konflikt či séria konfliktov
		Dramaturgická štruktúra, zlomy v príbehu
Plán deja	Ak sú autorom do deja zahrňované a uvádzané postavy, objekty a koncepty, aby zmysluplne a v súlade s jeho zámerom rozvíjali príbeh; užívanie špeciálnych predmetov so zvláštnou dôležitosťou, zapájanie vízií k vysvetleniu motívov a obratov v deji	
Postavy	Osoby, ktoré sú zahrnuté v príbehu, rôzne typy postáv podľa ustáleného kanónu	Popis postáv hlavných a vedľajších
		Charakterizácia - postupné utváranie kľúčovej postavy, vysvetľovanie jej motívov, ktoré sa zároveň stávajú riadiacimi pre príbeh
Kontinuita	Súdržnosť príbehov, objektov, lokácií, udalostí postáv a ich utváranie; informácie týkajúce sa priestoru v diele, fakta, história, logika fikcie	Zázemie - súbor fikčných a nonfikčných lokácií
		Techniky vytvorenia tohto zázemia
		Medzery a chyby v texte a v kontinuite
Žánre	Špecifickosť jednotlivých foriem	
Rétorika	Presvedčivá výpoveď pomocou jazyka	

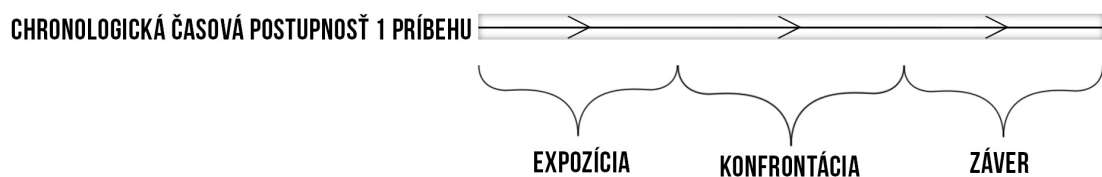
<sup>6</sup> Srov. Vychádzam voľne z vysvetlenia pojmu v článku *Narratology* (<http://en.wikipedia.org/wiki/Narratology>). Tab. 01, Naratologické členenie.

Kontinuita vo filme vzniká spojením logiky príbehu, prostredia, konania postáv a celkového pozadia či už historického alebo fiktívneho do psychickej mapy tvorenej každým divákom subjektívne. Oporným bodom pri vytváraní tejto kontinuity je prostredie zložené z umelo vytvorených alebo reálnych lokácií. Techniky jeho tvorenia sa líšia, dopomáhajú im prvky ako filmové jednoty, interpunkcia, prechody medzi scénami, rozoznievanie a doznievanie záberov a scén.

## 1.1.2 Typy skladobnej formy

### 1.1.2.1 Lineárna montáž

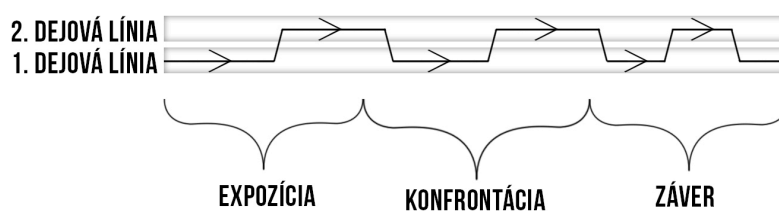
Lineárna montáž je jednou z najbežnejších a najjednoduchších pre pochopenie diváka. Vytvára zdanie reálneho času, priestoru a deja. Udalosti sú v nej poukladané chronologicky za sebou, podľa toho ako sa vyvíjali. Každý záber odpovedá na otázku: „Čo bude potom?“. Lineárna montáž nenesie toľko prekvapení ako napríklad paralelná montáž, ktorá rozpráva etudy poukladané za sebou (obr. 1).



Obr. 01 Časová os linárnej montáže

### 1.1.2.2 Paralelná montáž

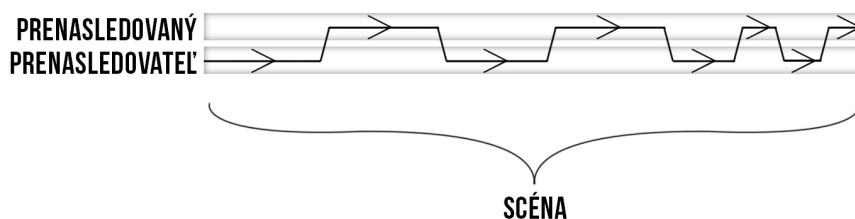
Paralelná montáž je zložitejšia na dramaturgiu. Rozpráva dva, alebo viac príbehov naraz, ktoré spolu súvisia priamo, alebo nepriamo. Tieto príbehy sa navzájom preplietajú, môžu alebo nemusia sa stretnúť. Vo väčšine prípadov nesú rovnakú myšlienku, tému. Pre vývin ich deja je dôležitá gradácia (obr. 2).



Obr. 02 Časová os paralelnej montáže

### 1.1.2.3 Krížová montáž

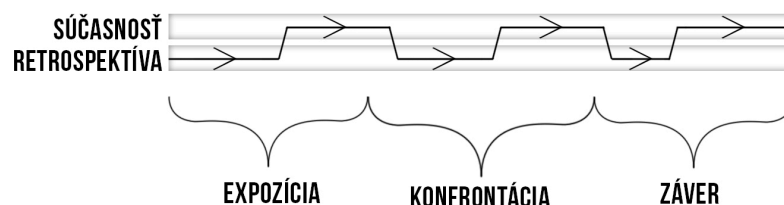
Krížová montáž má podobné prvky ako paralelná montáž. Rozpráva dva alebo viac príbehov postáv, ktoré spolu niekam smerujú, gradujú a v konečnom dôsledku sa stretnú. Dobrým príkladom sú naháňačky áut. Auto A naháňa auto B, krížovú montáž vytvára striedanie záberov auta A so zábermi auta B. Dôležité je pri nej dodržanie pravidla hlavného smeru pohybu (obr. 3).



Obr. 03 Časová os krížovej montáže

#### 1.1.2.4 Retrospektívna montáž

Retrospektívna montáž rozpráva príbeh dvoma spôsobmi. Jeden z nich je, že rozprávač rozpráva príbeh v minulosti a na konci sa môže, ale nemusí vrátiť do súčasnosti. V druhom sa súčasnosť strieda s minulosťou formou retrospektív alebo flashbackov. Flashbacky (výjavy, spomienky z minulosti) majú funkciu dovysvetlenia deja, ktorý sa odohráva v súčasnosti. Môžu byť krátke, napr. jeden, dva zábery, framy, alebo môžu tvoriť aj celé sekvencie (obr. 4).<sup>7</sup>



Obr. 04 Časová os retrospektívnej montáže

#### 1.1.2.5 Asociatívna skladba

Keďže film nie je médium, ktoré zachytáva reálnu skutočnosť, poznáme niekoľko spôsobov ukladania záberov za sebou v časovej osi tak, aby si ich divák vo výsledku spojil ako jednu situáciu, myšlienku, emóciu. Patrí medzi ne: tvorivá skladba, intelektuálna skladba, skladba protikladom, skladba leitmotívu a rapidmontáž. Všetky tieto spôsoby skladby majú za úlohu asociovať výsledný dojem z nasnímanej scény.

<sup>7</sup> PLAŽEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, str. 156-160.

#### 1.1.2.5.1 Tvorivá skladba

Tvorivá skladba je spôsobom ukladania záberov, v ktorom spojením prvého a druhého záberu vytvoríme situáciu, ktorú tieto zábery sami o sebe neobsahujú.

Príklad: 1. záber: mladý muž sa díva smerom hore, 2. záber: vrch budovy snímaný z podhľadu, 3. záber: mladý muž vchádza do budovy. Položením týchto troch záberov za seba, pri dodržaní filmových jednôt, navodíme dojem časovej postupnosti snímanej situácie. Mladík si obzerá budovu a následne do nej vchádza. Pravdou ale je, že každý záber mohol byť natočený v rôznej lokalite. Tento spôsob skladby záberov sa využíva často, nakoľko môže šetriť finančné prostriedky filmu.

#### 1.1.2.5.2 Intelektuálna skladba

Intelektuálna skladba je spôsobom ukladania záberov za sebou, v ktorom spojením dvoch, alebo viacerých záberov s podobným obsahom natočeným v zjavne rozlišnom prostredí, utvára jednu myšlienku, pocit podnietený týmito zábermi. Divák z daných záberov na základe vlastnej inteligencie určuje záver. Príklad: 1. záber: policajt bije zločince ležiaceho na zemi, 2. záber: pracovníci bitúnku porážajú kravy na jatkách. Zo záberov nám plyní brutálnosť situácie. Tento druh skladby môže byť úzko spojený s metaforickým vyznením, alebo zmyslovými dojmami z ponúkaných záberov.



#### 1.1.2.5.3 Skladba protikladom

Skladba protikladom vzniká ukladaním kontrastných, rozporuplných záberov nasledujúcich v časovej osi za sebou. „*Konfrontácia dvoch snímok vyvoláva tretiu myšlienku tým ľahšie, o čo dôslednejšie sú oba snímky tvorené podľa zásady protikladu, šoku.*”<sup>8</sup>

#### 1.1.2.5.4 Rapidmontáž

Rapidmontážou označujeme sled krátkych záberov idúcich po sebe. Zábery môžu mať podobný, ale aj úplne odlišný obsah. Ich funkcia je zväčša emotívna, alebo zdeľujúca. Sú viazané ostrými strihmi, prelínačkami, dvojexpozíciami, dôležitý je dojem.

#### 1.1.2.5.5 Skladba leitmotívu

Vzniká opakovaním určitého záberu, scény s postupnou gradáciou odohrávanej situácie, ktorá je nejakým spôsobom pre film charakteristická. Situácia sa v postupe opakovania vyvíja a behom deja niekoľkokrát opakuje.

---

<sup>8</sup> Cit.: PLAŽEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, str. 163.

## 1.2 STAVEBNÉ PRVKY, KONTINUITA VO FILME

### 1.2.1 Strih

Strih je spôsobom spájania dvoch záberov uložených v časovej osi za sebou, na základe históriou daných strihových pravidiel. Pri správnom umiestnení zostáva nepovšimnutý. Určenie miesta strihu ovplyvňuje niekoľko faktorov, ako napríklad: prezretie záberu, potreba novej informácie, zmena kompozície záberu, výpadok z tempa a rytmu diela, zvukový podnet a podobne. Strih vytvára väzbu medzi zábermi, jeho umiestnenie ovplyvňuje čas a kontinuitu deja, má možnosť umelo predlžovať alebo skracovať filmový čas.

### 1.2.2 Interpunkcia

Interpunkcia vo filme má podobný význam ako bodky a čiarky v písanom epickom slovesnom útvare. Uzatvára zábery, scény, sekvencie, vytvára kontinuitu vo filme. Okrem iného môže slúžiť ako estetický prvok vo filme. Interpunkcia často dáva možnosť divákovi zorientovať sa v deji a oddýchnuť si pred ďalším sledom dramatických informácií.

Poznáme niekoľko druhov interpunkcie:

- ~ prelínačka - má funkciu prechodu,
- ~ zalínačka - má funkciu uzavretia scény, záberu, sekvencie,
- ~ vylínačka - má funkciu otvorenia scény, záberu, sekvencie,
- ~ stieračka - tvorí prechod medzi zábermi,
- ~ vybielovačka (prípadne iné farebné varianty) - využíva sa ako vizuálny efekt,
- ~ ostrý strih.

### 1.2.2.1 Ostrý strih

Ostrý strih je najpoužívanejším strihom z pomedzi všetkých foriem strihu. Môže mať niekoľko možností vyznenia. Slúži rovnako k zachovaniu plynulosti deja ako aj k vytvoreniu nepokoja u diváka. Tento strih si ľudia často mýlia s každým strihom, ktorý neprilieha ostatným filmovým interpunkciám. Ostrý strih odkazuje na zábery, ktoré zostali v diele nezodpovedané a následne sa k nim vracia, pretože každý záber, scéna zostáva na istú dobu nezodpovedaná, rozdelená inými zábermi, scénami a sekvenciami.

Profesor Labík rozlišuje tieto základné druhy:<sup>9</sup>

- ~ ostrý strih kladný - záber nasledujúci po strihu podporuje situáciu z predošlého záberu,
- ~ ostrý strih záporný - záber nasledujúci po strihu vyvracia situáciu z predošlého záberu,
- ~ ostrý strih vzťahovou väzbou – strih, v ktorom sa nahradzuje jeden protagonista druhým,
- ~ oddialený strih - strih po zasadení oddialujúcej situácie.

### 1.2.3 Filmové jednoty

Vo väčšine prípadov sa film natáča záberovou technológiou (natáčanie záber po zábere jednou kamerou). Z tohto dôvodu je potrebné, aby sa zachovala jeho jednota - vizuálna, časová alebo priestorová. Pre zachovanie týchto jednot nám slúžia predsnímacie jednoty. Bez nich by postavy vo filme v dvoch za sebou nasledujúcich záberoch, chodili

---

<sup>9</sup> LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby, horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013, str. 77.

rozdielne oblečené, neustále by sa menila svetelná atmosféra, priestor a podobne.

Podľa teórie Valušiaka medzi predsnímacie jednoty patrí:<sup>10</sup>

- ~ jednota priestoru,
- ~ jednota atmosféry,
- ~ jednota rekvizít,
- ~ jednota kostýmov,
- ~ jednota osvetlenia,
- ~ farebné jednoty,
- ~ jednota optického vyjadrenia,
- ~ jednota hlavného pohybu,
- ~ jednota pohľadov,
- ~ jednota deja.

Všetky spomínané jednoty zohrávajú vo filme dôležitú úlohu a ich nedodržanie vyvoláva v divákovi nepokoj, zmätok. Tieto pravidlá sa uplatňujú na dva zábery nasledujúce po sebe v jednej scéne alebo sekvencii.

#### 1.2.4 Náväznosť pohybu, strih v pohybe a strih v pokoji

Väzba pohybu určuje následné vyznenie filmovanej situácie. Pohyb musí byť plynulý tak, aby sa nám nezdal zdvojený, a aby sme nenarušili tempo daného diela. Pre dodržanie plynulosti musia byť dodržané pravidlá už pri natáčaní. Rovnaká rýchlosť švenku, rovnako rýchly pohyb postavy a podobne. Strih v pohybe spája zábery

---

<sup>10</sup> VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 1983, str. 33.

najplynulejším spôsobom, divák mu neprisudzuje takmer žiaden význam. Naopak strih pred začiatkom pohybu, pridáva vykonávanej akcii na dôležitosť. Môže vypovedať o rýchlosti pohybu, prípadne sile a trvaní pohybu. Miesto strihu priamo súvisí s plánovaným vyznením scény.<sup>11</sup>

### 1.2.5 Spojenie zvuku s obrazom

Zvuk napomáha väzbe záberov rovnako ako ich môže aj rozbíjať. Podložením atmosféry, alebo hudby pod zábery spájajúce dve scény, môžeme vytvoriť plynulý prechod. Utnutím pri prechode do ďalšej scény, môžeme prechod zvýrazniť. Pri pretiahnutí zvuku, napr. dialógu z predchádzajúceho záberu do záberu nasledujúceho, je možné vymazať pocit poskočenia v obraze medzi spájanými zábermi. Väčšinou podkladáme jeden zvuk pod niekoľko záberov, môže to však byť aj naopak. Výstrely z dela nám môžu odstrániť problém s naviazaním záberu tým, že sa zvuk stane na istú chvíľu dominantnejší ako obraz. Divák si strih nevšimne, necháva sa uniesť zvukom. Spojením obrazu so zvukom vzniká vyššia forma záberu.

### 1.2.6 Rozoznievanie a doznievanie záberov, scén, sekvencií

Rozoznievanie a doznievanie záberov by malo byť pozorovateľné pri každom otvorení a zatvorení scény. Pri zlom využití sa môže divák cítiť ukrátený o informácie, čo môže znamenať nepochopenie scény, sekvencie, pri najhoršom celého filmu.

Pri rozoznievaní záberu divák najprv sleduje kde sa dej odohráva, kto je hlavná postava a až potom sa zameriava na to, čo postava koná. Predčasné ukončenie záberu

---

<sup>11</sup> KUČERA, Jan. *Strihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002, str. 121-123.

by mohlo navodiť v divákovi pocit dezorientácie, uniknutie základných informácií, či vyvedenie z navodzovanej atmosféry. Rovnako je to aj pri doznievaní záberu. Keď záber nedozneje tak ako má, divák si ho môže vyložiť inak. Napríklad, ak postava na konci filmu nevýjde zo záberu, divák si môže myslieť, že dej pokračuje a pri skončení diela môže byť zaskočený a dezorientovaný. Doznievanie záberu je čas pre diváka na to, aby si skonsolidoval myšlienky, zhrnul čo sa vlastne stalo, keď sa mu to nepodarí, ďalšia scéna ho môže vtiahnuť rovno do deja a pocity z minulej scény sa vytratia.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002, str. 150-151.

## 1.3 DRAMATURGIA

### 1.3.1 Filmová štruktúra podľa Blakea Snydera

Blake Snyder bol významný americký scenárista, ktorý sa stal známym vďaka svojim pohľadom na filmovú štruktúru. Viedol semináre a workshopy po celom svete, dokonca aj pre svetoznáme hollywoodske filmové ateliéry. Vypracoval teóriu filmovej štruktúry, ktorú nazval Blake Snyder Beat Sheet. Tá obsahuje 15 základných beatov alebo zvrátov, ktoré sú podľa neho pre filmové dielo nepostrádateľné.

Filmová štruktúra Blakea Snydera sa skladá z troch aktov:<sup>13</sup>

1. akt - téza - časť filmu, pred tým ako sa hrdina dostane do situácie, z ktorej niet úniku,
2. akt. - antitéza - časť filmu, v ktorej hrdina prekonáva prekážky, je opakom prvého aktu,
3. akt. - syntéza - časť filmu, v ktorej hrdina prekonal všetky prekážky, nastáva jeho premena, menia sa jeho hodnoty.

---

<sup>13</sup> SNYDER, Blake. *Save the cat! : the last book on screenwriting you'll ever need/Blake Snyder*. Studio City: Michael Wiese Productions, 1957, str. 68-70.

Blake Snyder Beat Sheet, 15 základných beatov:

1. úvodná scéna	1. minúta
2. pomenovanie témy	5. minúta
3. charakterizácia postáv, priestoru, vzťahov	1.-10. minúta
4. zápleтка	12. minúta
5. úvaha o možnostiach	12.-25. minúta
6. prvý bod zvratu	25. minúta
7. vedľajší príbeh	30. minúta
8. komično a prekvapenia	30.-55. minúta
9. stred filmu	55. minúta
10. charakterizácia antagonistov	55.-75. minúta
11. všetko je stratené	75. minúta
12. bod beznádeje	75.-85. minúta
13. druhý bod zvratu	85. minúta
14. finále	85.-110. minúta
15. záverečná scéna	110. minúta

Tieto beaty tvoria film v rozdelení na sekvencie a scény.

### 1.3.2 Scéna

Každá scéna má svoju mikroštruktúru, ktorá sa skladá z expozície, konfrontácie a rozuzlenia. Vo väčšine prípadov je to kontinuálny výsek z filmu, ktorý nesie vlastnú informáciu, myšlienku a posúva dej vpred. Odohráva sa v rovnakom čase a priestore. Každá scéna by mala niesť body zvratu, ktoré pôsobia na diváka prekvapujúco, nesúc nové informácie, smer.



### 1.3.3 Výstavba scény, sekvencie

Existujú dva základné spôsoby tvorenia scén. Induktívna montáž je jednou z nich. Tvorca ukazuje scénu pomocou úzkych záberov, v ktorých ukazuje fragmenty daného miesta a postupne prechádza do širších záberov, v ktorých zobrazí celú situáciu.

Deduktívna montáž je opakom induktívnej. Tvorca najprv zobrazí celok miesta, na ktorom sa bude dej odohrávať a až potom prechádza na zobrazenie fragmentov v užších záberoch. Pri výstavbe scén treba dbať na niekoľko základných faktorov. V prvom rade je dôležité pomenovať v scéne konflikt, základné túžby, rozhodnutia a prekážky.

Z predchádzajúceho konfliktu prechádzame na hľadanie východiska zo situácie. Scénu si rozložíme podľa beatov a snažíme sa situáciu rozvinúť. Po rozvinutí situácie hľadáme v jej závere protiklad, záverečná hodnota scény musí byť odlišná ako úvodná. Následne beaty rozložíme tak, aby zodpovedali trojaktovej štruktúre. Scéna je hotová.

### 1.3.4 Sekvencia

Sekvencia je súbor scén poukladaných za sebou. Rovnako ako scéna má svoj začiatok, stred a koniec. Sekvencie postupne gradujú, ku koncu filmu ponúkajú čoraz väčšie zmeny. Zmenou ich poradia môžeme manipulovať celou podstatou filmu, môžeme umelo vytvárať zápletky.

## 2 POROVNANIE A ANALÝZA

V nasledujúcich odstavcoch sa zaoberám analýzou výstavby dvoch filmov Quentina Tarantina. Rozhodol som sa pre filmy *Four Rooms* a *Reservoir Dogs*. *Four Rooms* je dokonalým príkladom kontinuálneho filmového rozprávania a *Reservoir Dogs* príkladom nekontinuálneho filmového rozprávania. Na výrobe filmu *Four Rooms* sa podielali štyria režiséri, ja si vyberám na analýzu časť režírovanú Quentinom Tarantinom.

Analyzujem výstavbu filmov, a to ich kontinuitu a dramaturgickú výstavbu. V praktickej časti práce sa budem snažiť aplikovať teoretické východiská z predošlých kapitol.

Výsledné porovnanie filmov aplikujem v naratologickej tabuľke.

### 2.1 Kontinuita vo filmoch Quentina Tarantina

Kontinuitu vo filmoch vytvárame rôznymi spôsobmi. Jedným z nich je tvorenie pomocou stavebných prvkov, ktoré používa každý filmový jazyk. Medzi tie, ktorými sa budem zaoberať patrí: filmová interpunkcia, filmové jednoty, náväznosti strihov, prechody medzi scénami, či už kamerové, alebo zvukové, indukčná a dedukčná montáž, rozzáberovanie scény a napokon rozoznievanie a doznievanie záberov a scén.

#### 2.1.1 Analýza filmu *Four Rooms*

Prvú scénu filmu otvára ruch, cinknutie sprevádzané zastavením výt'ahu. Zvuk ohlasuje prvý strih a následne kamera sleduje hlavnú postavu odzadu, ako rozčúlene kráča a rozhadzuje vecami. Vidíme priestor foajé, v ktorom sa prvá scéna odohráva a zároveň sa nám rozoznieva úvodný záber. Tarantino si pre vyjadrenie tejto scény osvojil dedukčnú montáž, prvý záber má veľkosť amerického záberu, hneď za ním nasleduje

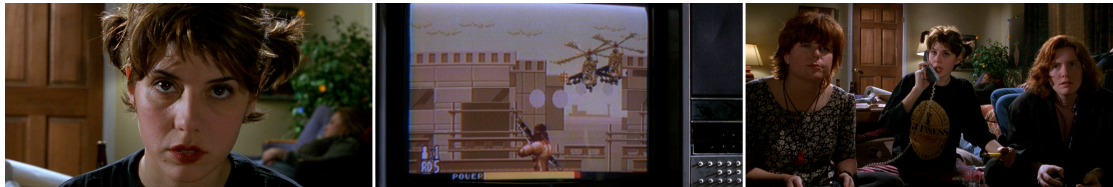
ustálovací celok, v ktorom vidíme priestorové vzťahy a za nimi séria detailov, ktorá nás prenáša do iného prostredia. Detail palca vytáčajúceho telefónne číslo sa odstriháva na detail Margaret, osoby, ktorá telefón zdvihne (Obr. 05 Four Rooms – otvorenie scény).



Obr. 05 Four Rooms – otvorenie scény

Medzi týmito dvoma zábermi je vytvorený plynulý prechod vo zvuku, kde nám napomáha ruch vytáčania telefónu, ktorý sa spája s ruchom televízie, ktorá hrá v obraze s Margaret. Tento strih tiež môžeme nazvať kladným ostrým strihom pretože podporuje situáciu z predošlého záberu. Postavy v tejto scéne sú v kontraste. Tedy je rozrušený a chová sa expresívne, Margaret fajčí trávu a je úplne pokojná. V kontraste je aj farebná teplota záberov. Tedy je snímaný v teplejšom osvetlení a Margaret naopak v chladnejšom. Narozdiel od úvodnej scény si v záberoch môžete všimnúť indukčnú montáž (Obr. 06

Four Rooms – prechod do nasledujúcej scény), v ktorej Tarantino najprv ukazuje fragmenty izby v detailoch ako Margaretina tvár, idúca televízia, a za tým polocelok troch žien sediacich pred televíziou a hrajúcich videohry.



*Obr. 06 Four Rooms – prechod do nasledujúcej scény*

Dialóg odohrávajúci sa medzi Margaret a Tedom je strihaný v pokojných častiach čím Tarantino dáva výraz na každú repliku alebo gesto. Pri zosobnených, intímnych situáciách sa kamera posúva bližšie k postavám (Obr. 07 Four Rooms – približovanie sa kamerou). Kým sa rozhovor s Tedom Margaret netýka, je snímaná v polocelku, akonáhle sa jej stáva osobnejším, začína sa snímať v detaile. Rovnako to je aj pri rozhovore Teda s Betty, ktorý nasleduje hneď po Margaret.



*Obr. 07 Four Rooms – približovanie sa kamerou*

V tejto pasáži sa spomaľuje temporytmus scény. Vyhrotenými dialógmi sa rozhovor stupňuje, spolu s ním sa skracujú dĺžky záberov a celá scéna graduje. Dialóg je ukončený dlhým záberom na Teda, kde sa prvý krát stretávame s replikou mimo obraz, temporytmus



sa spomaľuje, záber doznieva. Hľadisko zostáva na Tedovi, strihá sa do čiernej.

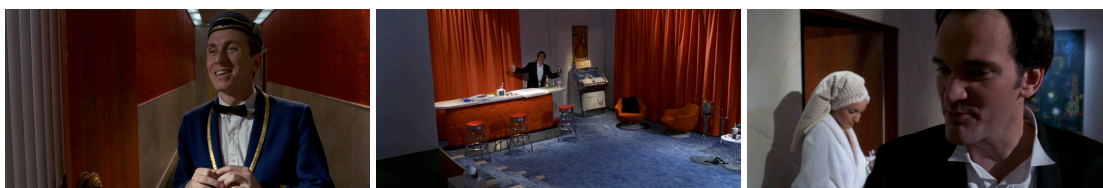
Novú scénu otvára titulok a leitmotív hudby navodzujúci príjemnú atmosféru hotelových výťahov. Titulok ide do zalínačky, čo nám podporuje príjemnú atmosféru. Rovnako ako začiatok filmu, aj tu rozohráva záber ruch cinknutia sprevádzaného zastavením výťahu. No narozdiel od predošlého ostrého strihu z čiernej sa tu stretávame s vylínačkou kvôli dodržaniu jednoty atmosféry. Tá sa nám rozbíja krikom vychádzajúcim zo zavretých dverí a na podnet toho hudba končí. Do situácie nás uvádza subjektívny pohľad prestrihávaný s reakciami hlavného protagonistu Teda (Obr. 08 Four Rooms – budovanie napätia). Predlžovaním času trvania situácie vzniká napätie, zároveň sa rozoznieva scéna. Napätie tiež vzniká oddiaľovaním ukázania priestoru, v ktorom sa dej bude odohrávať, atmosféru však cítime cez hovorené slovo vychádzajúce zpoza dverí.



*Obr. 08 Four Rooms – budovanie napätia*

Akcent strihom v pokoji je tu badateľný takmer v každom naväzujúcom zábere, strihá sa na Tedove reakcie. Postava Chestera Rusha je od začiatku tajomná a tak Tarantino

hrá situáciu cez reakcie Teda (Obr. 09 Four Rooms – odhaľovanie jednej z hl. postáv). Namiesto rozzáberovania príchodu k Tedovi necháva Tarantino svoju postavu Chestera Rusha v jednom zábere, ktorý prechádza od celku až po polodetail. Záber je spočiatku čitateľný v priestorových vzťahoch a necháva možnosť expozície novej postavy. Kamera švenkuje subjektívnym pohľadom po miestnosti, keď sa kamera zastaví, Chester zostáva v popredí, za ním jeho spoločníčka Angela v druhom pláne nedáva možnosť divákovi nudiť sa alebo hľadať chyby v zábere.



Obr. 09 Four Rooms – odhaľovanie jednej z hl. postáv

Naša hlavná postava Ted sa vyskytuje v zábere len formou hovoreného slova. Tarantino strihá v pohybe jedine pri úkonoch, na ktoré nepotrebuje upozorňovať, konkrétne tu je to klopanie Teda na dvere hotela. Nové postavy nám predstavuje prostredníctvom hovoreného slova, v ktorom rovnako dokonale rozohráva nové motívy. Keď mu v zábere nehrá druhý plán, zatraktívni záber tým, že sa kamerou priblíži bližšie k postave. Po exponovaní postavy Chestera sa švenkom vracia na reakciu Teda, ktorá spomaľuje temporytmus scény.

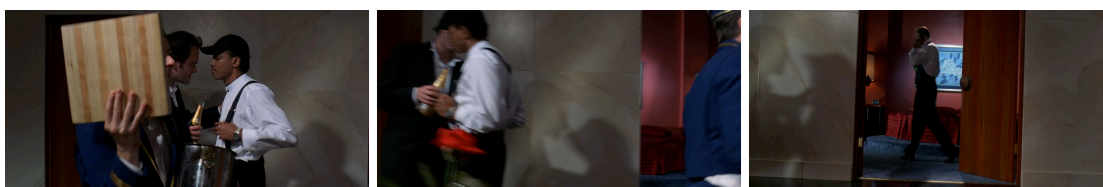
Nastáva bod zvratu. Tarantino ho zvýrazní tým, že dá akcent na jednu zo svojich replík, čím rozbije temporytmus scény a scéna opäť naberá rýchlejšie tempo. Nasledujúcich pár minút je snímaných v jednom zábere a temporytmus nám určuje kadencia dialógov, neustále švenky a pohyby kamery. Chester Rush slúži vo filme ako uvádzač, postupne nám predstavuje všetky postavy (Obr. 10 Four Rooms – predstavenie postáv). Až po midpoint sa situácia odohráva v jednom zábere, kamera sleduje situáciu striedavo subjektívnymi pohľadmi s objektívnymi. Namiesto strihov máme švenky, namiesto zložitého rozzáberovania fragmentov scény sa toho veľa odohráva vo zvuku. So všetkými postavami sa zoznamujeme v polodetailoch a polocelkoch, po predstavení všetkých postáv zostávame na ustalujúcom celku, v ktorom rozohrávame ďalšie situácie.



Obr. 10 Four Rooms – predstavenie postáv

Pohyb postáv otvára nové kompozície, postavy sa musia presunúť kvôli generálnemu smeru snímania scény. V tejto časti je dokonale vymyslená zvuková dramaturgia filmu. Tarantino s tým samozrejme počítal, a tak postavám dáva do rúk predmety, ktorými postavy vytvárajú rôzne zvuky, rozbíjajú napätie a ticho v scénach. Po ustálujúcom zábere scéna pomaly doznieva v užších záberoch a končí americkým záberom odstrihnutým v pokojnom mieste po doznení.

Vzniká nová situácia, v ktorej vzniká napätie dĺžkou záberu a oddiaľovaním hereckou akciou diváka od pointy. Opäť sa stretávame s jednozáberovkou. Tá prechádza švenkom na vedľajší príbeh, ktorý nahradzuje oddiaľujúci strih (Obr. 11, Four Rooms – “oddiaľujúci strih”).



Obr. 11 Four Rooms – “oddiaľujúci strih”

Dohrávajú sa začaté motívy a zároveň sa v dialógu rozohrávajú nové motívy. Rovnako ako v expozícii, nájazdom kamery graduje situácia, upozorňuje sa na ňu.



Keď záber dozreje, Tarantino strihá na detail, v ktorom upozorňuje na začaté motívy. Niekedy detaily v jeho filmoch slúžia na to, aby sa mohol dostať k iným detailom bez toho, aby výrazne skákal po osi. Tarantino si vyberá úzke detaily na zobrazenie emócie, a keď je situácia veľmi napätá, rozvoľní ju akciou v naväzujúcom širšom zábere (Obr. 12 Four Rooms – uvoľnenie napätia, nájazd). Po odľahčení opäť prechádza na úzky záber nájazdom, ktorým sa dostávame do psychiky hlavného protagonistu.



Obr. 12 Four Rooms – uvoľnenie napätia, nájazd

Napätie rozbíja strihom po dozretí záberu. Krátke rapidmontáže sú tiež strihané v pokojných miestach, výnimku tvoria situácie ako chôdza, beh a podobné situácie, na ktoré nepotrebuje upozorňovať. Nasledujúce scény opäť rozohráva v širších záberoch, a ako situácia graduje, zábery sú čoraz užšie až prejdú na veľký detail, ktorý spomaľuje temporytmus scény a doznieva scénu.

Záver filmu rozohráva kolmým nadhľadom, ktorý graduje vnútrozáberovým pohybom a postupne najazďuje z celku na veľký detail, čím buduje napätie (Obr. 13 Four Rooms – budovanie napätia nájazdom).





Obr. 13 Four Rooms – budovanie napätia nájazdom

Po zasadení rozhodujúcej akcie sa odstriháva do rapidmontáže troch záberov v detailoch, ktorými dokonale vyvrcholí scénu akcentom na každý jeden detail. Film končí záberom, ktorý sleduje Tedyho a dostáva sa do kontrastu s prvým záberom. Narozdiel od prvého záberu kamera Tedyho prestane sledovať, zastaví sa a vo zvuku, neskôr aj v obraze pod titulkami, sledujeme doznenie scény až po samotnú katarziu. Celý film nesie znaky lineárnej montáže a postupne dávkuje odpovede na motívy rozložené systematicky do všetkých častí filmu.

### 2.1.2 Analýza filmu Reservoir Dogs

Rovnako ako film Four Rooms aj scéna tohto filmu je otvorená zvukom. V úvode filmu počujeme ruch jedálne a hovorené slovo hlavných protagonistov pod titulkovou sekvenciou filmu. Po chvíľke sa nám zobrazuje prvý ostro strihnutý záber na jedného z protagonistov, ktorý štartuje nasledujúcu charakterizujúcu scénu (Obr. 14 Reservoir Dogs – predstavenie prostredia, postáv). Tarantinovým spôsobom predstavenia prostredia a protagonistov je zvyčajne prostredníctvom plynulých jázd a nájazdov kamery. Protagonisti sú zobrazení v úzkych záberoch (polodetailoch) a prostredie v druhom pláne v neostroti.



Obr. 14 Reservoir Dogs – predstavenie prostredia, postáv

Jazdu používa pri nezáväzných charakterizačných konverzáciach, kamera sa stáva

statickou až pri prvom konflikte a jej zastavením upozorňuje na dôležitosť postavy v nasledujúcom rozprávaní. Okrem vytýčenia dôležitosti charakterizuje postavenie protagonistu voči ostatným a dáva priestor ku zmene temporytmu. Tarantinovou špecialitou je dodávanie akcentu strihom v pokojných miestach takmer na každú situáciu vo filme. Pri strihu tejto dialógovej scény mal možnosť stierať záber záberom, no on namiesto stieračky strihal vo chvíli, keď herec kompletne zakryl kameru svojim chrbtom. Scéna končí dlhým, širokým ustáľujúcim záberom, zalínačkou do čiernej a zároveň sa štartuje hudobný leitmotív filmu. Filmom nás sprevádza hlas moderátora v rozhlasovom vysielaní a hudba, ktorú moderátor vysiela. Po krátkej charakterizácii postáv založenej na dialógu, nasleduje jedna z dvoch štylizovaných sekvencií filmu. Sekvencia, v ktorej sa nám titulkami predstavujú všetky postavy filmu, je štylizovaná spomalením (Obr. 15 Reservoir Dogs – predstavenie postáv v polodetailoch). Štylizácia a samotné spomalenie z časti rieši problémy s náväznosťami rovnako veľkých polodetailov postáv gangsteroz radených v časovej osi za sebou.



Obr. 15 Reservoir Dogs – predstavenie postáv v polodetailoch

Pomáha nám aj práca s druhým plánom a rozohrávaný leitmotív hudby zo 70. rokov. Spomalenie dodáva drsnosť snímaným gangsterom, vysúva sa titulok, scéna končí celkom a ostrým strihom do ďalšej titulkovej sekvencie.

Po titulkovej sekvencii sa opäť stretávame so zvukom nad titulkami, ruchy a hovorené slovo nás uvádzajú do nasledujúcej scény, hudba končí prvým strihom. Temporytmus určujú švenky a herecká akcia, ako scéna graduje všímame si častejšie strihy a kratšie zábery. Každá scéna v tomto filme má pomalý nábeh, gradáciu a postupné uvoľňovanie napätia, doznievanie. Inak to nie je ani pri tejto scéne. Novú scénu opäť začína ruch rozrazenia dverí, ktorý rozbíja strih a začína nový motív zopakovaný neskôr vo filme. Tarantino opäť neukazuje prostredie, zostáva na hlavných postavách a napätie drží v jednom dlhotrvajúcom zábere sledujúcom protagonistov (Obr. 16 Reservoir Dogs – predstavenie prostredia cez hl. postavy).



*Obr. 16 Reservoir Dogs – predstavenie prostredia cez hl. postavy*

Divák sa tak dokáže lepšie stotožniť s rozohrávanou situáciou. Pri intímnej situácii vyberá užšie zábery, približuje sa prostredníctvom prestrihu. Príchod novej postavy opäť podnecuje ruch rozrazenia dverí (jeden zo spomínaných motívov). Nová postava prvýkrát bližšie ukazuje priestor, pretože jej príchod je snímaný vo veľkom celku (Obr. 17 Reservoir Dogs – veľký celok prostredia).





*Obr. 17 Reservoir Dogs – velký celok prostredia*

Tarantino nasadzuje postavám rozličné hodnoty, kontrasty, aby ich následne mohol postaviť do konfliktu. Ako príklad uvediem, kedy sa Mr. White a Mr. Pink rozprávajú vo vedľajšej miestnosti o tom, čo sa pri prepade banky udialo a kto je zradcom. Mr. White pristupuje k situácii rozumne a pokojne, Mr. Pink je naopak rozrušený a najradšej by odtiaľ ušiel. Okrem charakterov postáv vyjadruje ich rozdielnosť aj kamerou a zvukom (Obr. 18 Reservoir Dogs – kontrast pri snímaní kamerou a zvuku). Postavu Mr. Whitea postavil do ľavej strany obrazu tak, aby sme dobre videli, čo robí a postavu Mr. Pinka zakryl v pravej strane obrazu stenou. Vo zvuku počujeme nadávať Mr. Pinka, ale nevidíme ho a v obraze vidíme pokojného Mr. Whitea, ktorý sa vyjadruje s úplným chladom.



*Obr. 18 Reservoir Dogs – kontrast pri snímaní kamerou a zvuku*

Po tejto scéne nasleduje prvá scéna narušujúca lineárnosť deja, nie však jeho kontinuitu. Kontinuita je dodržaná tým, že predošlá časť bola pomerne oddychová a namiesto dramatických dialógových situácií v miestnosti, kde sú obe postavy, vsúva do časovej osi retrospektívu jednej z postáv, ktorá nesie rýchlejšie tempo, gradáciu a zároveň dovysvetľuje motívy začaté v dialógu. Tarantino tu prvýkrát strihá zo statického záberu na rýchlu jazdu kamery (Obr. 19 Reservoir Dogs – križový strih). Stretávame sa tu s križovým strihom naháňajúcich sa ľudí.



Obr. 19 Reservoir Dogs – križový strih

Celá akcia je strihaná v pohybe, jeden záber stiera druhý a po vygradovaní situácie sa spája flashback pomocou ruchu idúceho auta v jednej scéne, s vyfúknutím dymu z cigarety v scéne nasledujúcej. Flashbacky použité v scéne slúžia na dovysvetlenie motivácie konania postáv. Napríklad postava Mr. Whitea sa háda s Mr. Pinkom o tom, kto je v ich partii zradca. Mr. White kričí na Mr. Pinka, že nech mu ani nenapadne zhadzovať Joa Cabota, ktorý je jeho dlhoročným priateľom. Aby situácia nevznikla prvoplánovo, necháva postavy prejsť na inú tému a až potom zasadzuje ostrý strih so vzťahovou väzbou, v ktorom protagonista nahradzuje rovnakého protagonistu (Obr. 20 Reservoir Dogs – ostrý strih).



*Obr. 20 Reservoir Dogs – ostrý strih*

Na rozdiel od predošlého spájania scén podobnými ruchmi, spája tieto scény ticho. Pre budovanie napätia necháva chvíľku prázdny záber a až potom necháva postavu vojsť do záberu. Tu rozohráva motív predstavenia postáv filmu pomocou titulku (Obr. 21 Reservoir Dogs – predstavenie postavy titulkom). Vo filme predstaví tri postavy.



*Obr. 21 Reservoir Dogs – predstavenie postavy titulkom*

Po zasadení oddiaľujúcej situácie sa opäť vraciame do skladiska, kde sa dej odohráva a zároveň prichádzame k bodu zvratu. Ten je podporený nájazdom na hlavného protagonistu (Obr. 22 Reservoir Dogs – nájazd) pri vyslovení vety nesúcej dôležitú dramatickú informáciu.



*Obr. 22 Reservoir Dogs - nájazd*

Tarantino tu namiesto vyjadrovania konfliktov v dialógoch necháva postavy konať. Buduje napätie sledovaním protagonistu, čím pre diváka predlžuje napätie. Divák vie menej ako sledovaná postava. Dáva postavám tajomnosť, aby postavy mohli konať záhadne a v rozzáberovaní postupuje tak, aby „vodítka“ k vyvrcholeniu scény, pôsobili prekvapivo.

Kontinuitu tiež dodržiava striedaním vnútrozáberovej hudby s mimozáberovou, v ktorej rozohráva začatý leitmotív. V jednej scéne sa paralelou prestriháva situácia Eddieho idúceho v aute, s mučením policajta v sklade (Obr. 23 Reservoir Dogs – paralela). U Eddieho v aute hrá hudba priamo z rádia a slúži viacmenej ako doprovod. V sklade pôsobí hudba ako štylizácia, nadnesenie situácie.



*Obr. 23 Reservoir Dogs - paralela*

Dôležitým štruktúrnym bodom v Tarantinových filmoch je komično a prekvapenie. Tieto komické a prekvapujúce situácie vypĺňajú miesto medzi dôležitými štruktúrnymi bodmi. Jedna z dôležitých funkcií flashbackov je podobná ako funkcia komična



a prekvapenia. Proporčne medzi sebou oddiaľuje štrukturálne body v čase trvania filmu.

Tarantino opakuje podobné postupy počas celého filmu. Spôsob výstavby scén v Tarantinových filmoch sa zvyčajne zhoduje so stavbou ostatných scén vo filme. Jednou z možností je predstavenie prostredia prostredníctvom úzkych detailov (Obr. 24 Reservoir Dogs – predstavenie detailom) a následné prejdenie do širších záberov.



*Obr. 24 Reservoir Dogs – predstavenie detailom*

Druhou metódou je zobrazenie širších záberov (Obr. 25 Reservoir Dogs – predstavenie celkom) už na začiatku scény. Po širších záberoch buduje dramatické situácie a konflikty, ktoré dávajú možnosť priblížiť sa kamerou bližšie k protagonistom. Pre rozvoľnenie napätia a tempa filmu sa po vyhrotených situáciách v úzkych záberoch, vracia späť na široké zábery, v ktorých doznievajú predošlé dramatické situácie a začínajú nové.



*Obr. 25 Reservoir Dogs – predstavenie celkom*

Prostredie aj postavy predstavuje vo väčšine prípadov jazdou, nájazdom, prípadne kamerou sledujúcou protagonistu. Väčšina scén v tomto filme je ukončená ostrými strihmi



no zalínčkami ukončuje scény, ktoré sú odlíšené svojim nekontinuálnym zasadením do deja. Rovnako to je aj pri poslednom flashbacku o histórii Mr. Orange, ktorá je kontinuálnou montážou najdôležitejších situácií z priebehu filmu. Je potreba dorozprávať začaté motívy a logické súvislosti. Keď sú tieto súvislosti vyrozprávané, zostáva posledná dôležitá otázka filmu. Čo sa stane s našimi hrdinmi? Na tú dáva odpoveď v záverečnej prestrelke, ktorá je vyvrcholením celého filmu.

## **2.2 Dramaturgická výstavba filmov Quentina Tarantina podľa štruktúry Blakea Snydera**

Pre komparáciu filmov je potrebné pomenovať a určiť štruktúru samotných beatov vo filme. Okrem ich pomenovania je potrebné analyzovať proporcie z hľadiska ich umiestnenia. Každý beat by sa dal pomenovať jednou vetou, avšak pre bližší popis situácie využívam väčší počet viet. Cieľom je poukázať na rozdielne a zhodné prvky pri dvoch rozdielnych spôsoboch prístupu tvorenia narácie.

### **2.2.1 Four Rooms, (časť filmu režírovaná Quentinom Tarantinom), kontinuálne filmové rozprávanie , stopáž 33 min.**

1. úvodná scéna: Tedy prichádza nahnevaný do foajé, rozčúlene zhadzuje zo seba veci, spod stola vytáha telefón, volá s Betty, ktorej vysvetľuje situáciu celého večera, chce odísť z hotela. (1.- 6. minúta)

2. pomenovanie témy: Nepotrebné pre analýzu.

3. charakterizácia postáv, priestoru, vzťahov: Film sa odohráva v hoteli, stretávame sa s hlavnou postavou Tedym, ktorý je vyvedený z miery z predošlých udalostí. Tedy sa správa veľmi expresívne, volá svojej spolupracovníčke Betty, ktorá ma zjavne na neho vplyv, pretože ho donúti ostať v hoteli, kým nevybaví poslednú požiadavku. Na jednej z hotelových izieb sa stretáva s hosťom Mr. Rushom a jeho spoločníkmi. (1. - 10. minúta filmu)

4. zápletka: Zazvoní telefon, Tedy sa ho však rozhodne ignorovať, na linke je dôležitý hosť hotela Mr. Rush. Vyplnenie jeho požiadaviek je dôležité pre udržanie si Mr. Rusha ako zákazníka, a tak podľahne a vyberie sa do spomínanej hotelovej izby. (4. minúta)

5. úvaha o možnostiach: Betty prehovára Tedyho, aby ostal v hoteli, vybavil posledného hosťa a potom sa pobral domov. Tedy súhlasí, prichádza do hotelovej izby, kde ho Mr. Rush prehovára, aby s nimi strávil Silvester. (4. – 9. minúta)

6. prvý bod zvratu: Tedy prijal žiadosť Mr. Rusha, aby s nimi na chvíľku ostal, Mr. Rush nad tým trvá, niet cesty späť. (9. minúta)

7. vedľajší príbeh: Spolupracovník Mr. Rusha sa háda po telefóne so svojou manželkou, nakoniec mu skladá, on si vylieva svoju zlosť krikom a situácia sa uzatvára. (8. -15. minúta)

8. komično a prekvapenia: Mr. Rush sa znervózňuje kvôli vyšumeným bublinkám v šampanskom, vyleje ho, otvára novú fľašu a nakoniec mu kvôli bublinkám vyšumí v ústach. (11.-14. minúta)

9. stred filmu: Tedy sa dozvedá o dôvode, prečo si ho Chester Rush zavolať. Dôvodom je uzavretie stávky s jeho spoločníkmi. V stávke je auto Chestera Rusha a malíček Normana Chesterovho spolupracovníka. (16. minúta)

10. charakterizácia antagonistov: Antagonisti sa začínajú charakterizovať už v 10. minúte filmu, ale väčšie slovo sa im dostáva až po 15. minúte. Účastníci stávky sú opití, Angela ich spoločníčka, tam je len preto, aby sa na stávku pozrela. Všetci sú kamaráti, a tak si nechcú navzájom ublížiť, ale chcú po Tedovi, aby ich rozhrešil. (15. - 20. minúta)

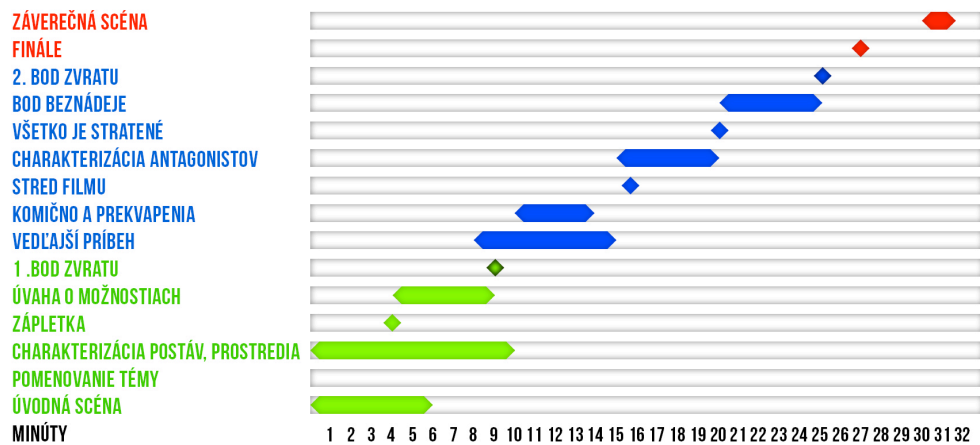
11. všetko je stratené: Tedovi zdelia, že chcú po ňom, aby odsekol malíček Normanovi, Ted sa rozhodne zo situácie vycúvať z morálnych aj pracovných dôvodov, stávka sa neuskutoční. (20. minúta)

12. bod beznádeje: Chester hovorí o Tedovej traume zo situácie a kompenzuje ich množstvom nadobudnutých peňazí. Vzhľadom na to, čo ten večer zažil rozhodne sa privyrobit' si, nechá sa zlákať na peniaze. (20. - 25. minúta)

13. druhý bod zvratu: Tedy prijme stávku. (25. minúta)

14. finále: Tedy odsekne malíček, Norman prehráva stávku, berie peniaze, víťazne odchádza, nastupuje do výťahu a pri tom si tancuje. (27. minúta)

15. závěrečná scéna: Zatvárajú sa dvere výťahu, vynárajú sa titulky, scéna pokračuje, Chester spolu so spolupracovníkmi nastupujú do výťahu a idú k doktorovi. (30. - 32 minúta)



Obr. 26 Časová os štruktúry beatov Blakea Snydera vo filme Four Rooms

### 2.2.2 Reservoir Dogs, nekontinuálne filmové rozprávanie, stopáž 95 minút

1. úvodná scéna: Mr. Brown, Blue, White, Orange, Blonde, Pink, Joe a jeho syn Eddie sedia v reštaurácii, dávajú si raňajky, debatujú pri tom. (1.- 8. minúta)

2. pomenovanie témy: Nepotrebné pre analýzu.

3. charakterizácia postáv, priestoru, vzťahov: Charakterizujú sa postavy v dialógu hneď v prvej scéne. Tarantino ich charakterizuje aj prostredníctvom oblečenia: Mr. Brown, Blue, Pink, White, Orange a Blonde sú v oblekoch, Mr. White pôsobí rozumne, nadradene, Mr. Blue je starý a skúsený, Mr. Pink mladý a neskúsený, Mr. Blonde tvrdás, Mr. Brown filozof a Mr. Orange zelenáč, ten sa exponuje najmenej. Joe platí za účet, je totiž šéf a s ním je tam jeho syn Eddie, ktorý je jeho mladšou, hlúpejšou verziou. (1. – 10. minúta)

4. zápleтка: Nastala chyba v pláne, Mr. Orange je postrelený, Mr. White ho nesie v aute na miesto, kde sa majú stretnúť s ostatnými, všade je krv. (10. minúta)

5. úvaha o možnostiach: Mr. White zvažuje či odniesť Mr. Orange do nemocnice. Spolu s Mr. Pinkom zvažujú, či nebola akcia prezradená a kto je v tom prípade práškač. (10. - 30. minúta)

6. prvý bod zvratu: Mr. White spolu s Mr. Pinkom chcú zaniest' Mr. Orange do nemocnice, to si však rozmyslia po informácii, že vie viac než by mal vedieť a oni nechcú byť vyzradení. Ich prenos im zatrhne príchod Mr. Blonda. (30. minúta)

7. vedľajší príbeh: Počas prepadu Mr. Blonde unesie jedného z policajtov, prinesie ho na výsluch do skladu, kde sa majú stretnúť, vypočúvajú ho v závere umiera. (37. - 88. minúta)

8. komično a prekvapenia: Mr. Blonde je dlhoročný priateľ Joa a jeho syna Eddieho. Pri jeho príchode z väzenia si zo seba robia srandu aj sa priateľsky pobijú. (39. – 45. minúta)

9. stred filmu: Do skladu prichádza Eddie a snaží sa vyriešiť situáciu predtým, ako príde Joe. Berie Mr. Whitea a Mr. Pinka preparkovať autá a vyzdvihnúť drahokamy. Mr. Blonde ostáva s policajtom a Mr. Orange v sklade. (47. minúta)

10. charakterizácia antagonistov: Bližšie sa charakterizuje Mr. Blonde, jeho veľké ego, vznetlivá povaha a psychopatické sklony, ktoré vedú k mučeniu policajta. (52.- 60. minúta)

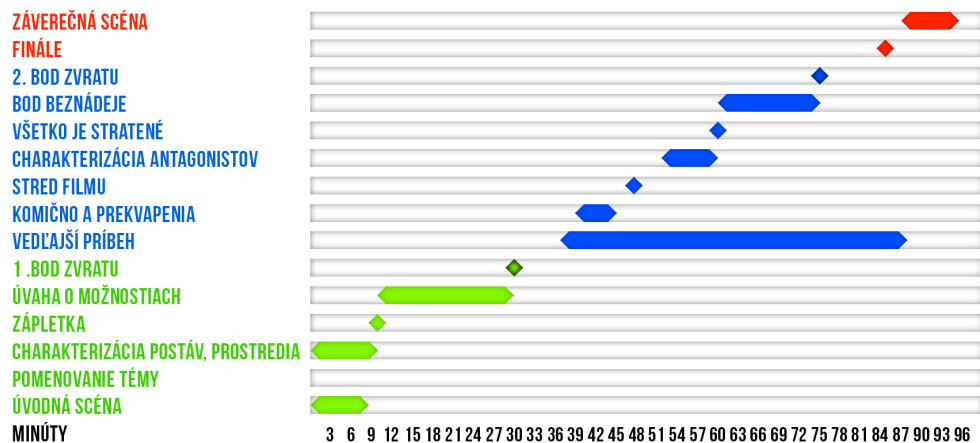
11. všetko je stratené: Mr. Orange zastrelí Mr. Blonde a následne sa dozvedáme o tom, že Mr. Orange je ten zradca, policajt a týmto činom môže prezradiť svoje krytie. (60. minúta)

12. bod beznádeje: Mr. Orange sa pripravuje na svoju životnú rolu, získava si dôveru všetkých členov, hlavne Mr. Whitea, Eddieho a Joa. Predtým ako s nimi bude spolupracovať, musí prejsť dôslednou prípravou, aby sa neprezradil. Mr. Orange nasadzuje svoje bezpečie a život na túto misiu. (60. - 75. minúta)

13. druhý bod zvratu: Rozhodnutie vylúpiť banku. (75. minúta)

14. finále: Mr. White, Mr. Orange a Mr. Brown utekajú z miesta činu. Brown havaruje a umiera na mieste činu. Mr. White zastrelí policajtov a spolu s Mr. Orange utekajú preč, Mr. Orange je postrelený, krváca v aute. (85. minúta)

15. záverečná scéna: Na miesto činu sa vracajú Pink, Eddie a White, prichádza Joe, ktorý odhaľuje totožnosť zradcu a snaží sa ho zabiť. White to nechce dovoliť, a tak sa strhne prestrelka, Pink uteká s diamantmi, jedine White a Orange prežívajú, no nakoniec sa Orange prizná, White ho zastrelí a následne sa nechá popraviť policajtmí. (87. - 95. minúta)



Obr. 27 Časová os štruktúry beatov Blakea Snydera vo filme Reservoir Dogs

### 2.2.3 Porovnanie na základe analýzy

Tarantinove postupy sa pri tvorbe filmového rozprávania často zhodujú. Dôležitým činiteľom v týchto rozdieloch nie je však výhradne kontinuita filmu, ale je ňou aj výrazný filmový štýl Quentina Tarantina.

#### 2.2.3.1 *Zvukové prechody medzi scénami*

Najviac podobných znakov nesú prechody medzi zábermi, scénami, sekvenciami a ich rozoznievanie. Patrí tam napríklad otváranie scén ruchmi, atmosférami a hovoreným slovom. Výrazné ruchy ohlasujú strih filmu, rozbíjajú ho kvôli zvýrazneniu situácie, riešia problémy s náväznosťami a najvyužívanejšou variáciou je spájanie scén podobne znejúcimi ruchmi, v záberoch uložených v časovej osi za sebou. Vo filme *Reservoir Dogs* hovorené slovo uvádza diváka do situácie, ktorú zatiaľ nevidí, pretože je podložené pod titulkovou sekvenciou filmu. Vo filme *Four Rooms* síce divák sleduje rozohrávanú situáciu, ale v hovorenom slove v druhom pláne sa rozohráva motív na začatie ďalšej situácie, ktorá po nej nasleduje. Hudba vo filme *Reservoir Dogs* spája scény využitím vnútrozáberovej hudby v jednej scéne a mimozáberovej v druhej. Vo filme *Four rooms* toto využitie nevidíme, dôvod je však zakorenený v scenári filmu. V tomto filme totiž nevznikajú situácie, na využitie hudby takýmto spôsobom, pretože film je napísaný príliš kontinuálne. Toto je však otázkou filmového štýlu tvorca. Tvorca využíva leitmotív hudby v oboch filmoch, hudba charakterizuje prostredie, dobu, situáciu. V oboch filmoch končí filmová hudba na podnet zmeny situácie v odohrávanej scéne, podaním novej informácie alebo gradáciou príbehu.

#### 2.2.3.2 *Interpunkcia*

Rovnako je to aj s filmovými interpunkciami. Tarantino využíva tri typy filmovej interpunkcie a to vylínačky, zalínačky a ostrý strih. Pritom ostrý strih je z týchto troch

najviac využívaný. V oboch filmoch využíva ostrý strih kladný a obdoby oddiaľujúceho strihu. Obdoby preto, lebo vo filme *Four Rooms* je namiesto oddiaľujúceho strihu použitá kamerová jazda, ktorá nám ukazuje oddiaľujúcu situáciu, ale má vo filme rovnakú funkciu ako ostrý oddiaľujúci strih. Švenky a pohyby kamery, vo filme *Four Rooms*, často nahrádzajú strihy, ale viac ako funkciou sú definované Tarantinovým štýlom a zjednodušením rozzáberovania filmovanej situácie. Výnimkou sú švenky z reakcie jednej postavy na reakciu druhej postavy v ktorých švenk vyznie ako odpoveď na otázku: „A čo na to druhá postava?“. Funkciu prechodu tvoria aj detaily, ktorými rieši prechod cez os záberu tak, aby nemusel výrazne strihať po osi.

Vo filme *Four rooms* je použitá jedna vylínačka z čiernej, ktorá je podporená hudbou a má funkciu plynulého otvorenia scény. Scéna sa otvára z titulkovej sekvencie a nepotrebuje akcentovať ostrým nastrihnutím. Okrem toho vidíme vo filme *Reservoir Dogs* niekoľko zalínačiek. Tie majú funkciu uzatvorenia scény a však majú ešte jednu dôležitejšiu funkciu a tou je oddelenie retrospektívnych flashbackov od kontinuálneho rozprávania. V tomto sa líši kontinuálne rozprávanie v týchto analyzovaných filmoch od nekontinuálneho.

### **2.2.3.3 *Výstavba scén, rozoznievanie a doznievanie scén a záberov***

Výstavba scén v oboch filmoch je však veľmi podobná. Tarantino využíva deduktívnu a induktívnu montáž na predstavenia prostredia v oboch filmoch. V oboch rozohráva akciu s pomalším tempom strihu v širokých záberoch a postupne graduje scénu skracovaním dĺžky záberov, až sa po vyvrcholení dostáva na ustáľujúci celok, v ktorom opäť spomaľuje temporytmus. Pri gradácii a intímnosti situácie sa približuje kamerou k protagonistom a zobrazuje ich v užších záberoch. Body zvratu vždy zvýrazní hereckou akciou, akcentom vo zvuku, ale najčastejšie využíva nájazd kamery, v ktorom sa divák vnára do pocitov postavy. Podobným spôsobom vytvára napätie, ak chce predstaviť divákovi nepoznanú skutočnosť. Vo filme *Four Rooms* kamera sleduje Tedyho, ktorý rozčúlene rozhadzuje rukami a následne dvíha telefón, aby zavolať Betty s informáciou, že končí v hoteli. Vo filme *Reservoir Dogs* kamera sleduje Mr. Blonda, ktorý ide ku svojmu autu a následne odhaľuje, že má v kufri auta uväzneného policajta. Okrem

naťahovania ukázania zaujímavej skutočnosti používa tento sledujúci záber, aby divákovi hneď neukázal všetky fragmenty prostredia, v ktorom sa bude dej odohrávať. Vo filme *Four Rooms* využíva v jednom prípade namiesto sledujúceho záberu subjektívnu kameru, dôvodom je však hľadisko, cez ktoré sa má scéna odohrávať. Vo filme *Reservoir Dogs* je hlavných postáv príliš mnoho a subjektívne zobrazovanie by mohlo pre diváka pôsobiť mätúco.

#### ***2.2.3.4 Náväznosť pohybu, strih v pohybe a strih v pokoji***

Tarantino vo svojich filmoch využíva takmer výhradne strih v pokoji. Týmto strihom dodáva akcenty takmer na všetky situácie a reakcie vo filme a akcentuje ním novo začaté motívy. Prechody medzi scénami sú tiež odstrihávané a nastrihávané v pokoji, s výnimkou niekoľkých prechodov. Strih v pohybe využíva jedine pri napätých bojových scénach a scénach naháňáčiek, ktoré sú rozzáberované viacmenej kvôli vytvoreniu dynamiky a zakrytiu nedokonalosti hereckej akcie.

#### ***2.2.3.5 Predstavovanie motívov, práca s motívmi***

Predstavovanie motívov v jeho filmoch je zväčša záležitosťou dialógov, v ktorých ako všetci vieme, je Tarantino majster. Vo filme *Four Rooms* predstavuje motív najprv v druhom pláne hovoreného slova, potom ho zopakuje v prvom a popritom ho podporí výraznými hereckými gestami. Vo filme *Reservoir Dogs* predstavuje motív v prvom pláne hovoreného slova a následne poskytne flashback, ktorý slúži na dorozprávanie motívov a motivácií konania daných postáv. Rozdiel medzi kontinuálnym a nekontinuálnym predstavovaním motívov a motivácií je v tom, že pričom v kontinuálnom rozprávaní by musel vymyslieť situáciu, ktorá motivuje postavy buď pred začiatkom spomínaného motívu, alebo by jeho rozvíjanie situoval do daného prostredia, v ktorom sa dej odohráva (ako vo *Four Rooms*). Pri nekontinuálnom rozprávaní jednoducho vsunie do časovej osi flashback, ktorý začaté motívy a motivácie dovysvetľuje v inom prostredí a inej situácii filmu.



### 2.2.3.6 *Porovnanie podľa štruktúry Blakea Snydera*

Rozmiestnenie štruktúrálnych beatov závisí od schopnosti režiséra udržať divákovu pozornosť dávkovaním dramaticky dôležitých informácií. Aj napriek rozdielom v stopáži, filmy vykazujú veľmi podobnú štruktúru proporčného rozmiestnenia beatov. Pri dlhšej stopáži filmu si tvorca môže dovoliť rozohrávať niektoré postavy a motívy dlhšie, môže rozohrávať viac motívov naraz, tie však potrebuje dovysvetľovať, a tak sa niektorým beatom vo filme *Reservoir Dogs* venuje viac času, ako pri krátkometrážnom filme *Four Rooms*. Tarantino využíva retrospektívu ako prostriedok na dorozprávanie a dovysvetľovanie prednastavených motívov. Rovnako nimi rozpráva motivácie postáv, čím im dáva vernosť a divák sa netrápi tým, prečo daná postava konala ako konala v určitej situácii. Okrem týchto účelov retrospektíva spestruje dej svojou odlišnosťou od situácie po ktorej nasleduje a plní ešte jeden význam, ktorým je proporčné oddialovanie medzi štruktúrálными beatmi, ako sú body zvratu, stred filmu, zápletky.

2.2.3.7 *Finálne porovnanie podľa naratologickej tabuľky*

<b>Pohľady na naráciu</b>	<b>Four Rooms</b>	<b>Reservoir Dogs</b>
Formy narácie	Kontinuálne rozprávania	Nekontinuálne rozprávania
Naratívne techniky, typy montáže	Lineárna montáž, križová montáž	Retrospektívna montáž, križová montáž, paralela
Štruktúra zápletiiek	Neodlišuje sa	
Postavy	Jedna hlavná postava	Väčší počet antagonistov aj protagonistov, kolektívny hrdina
Kontinuita, plán deja	Rozvíjanie deja v chronologickej časovej postupnosti v jednom prostredí	Rozvíjanie deja retrospektívami, vysvetľovanie motivácií retrospektívou, mnoho prostredí
Predstavovanie motívov	V druhom pláne dialógu	V prvom pláne dialógu
Interpunkcia	Prevažuje ostrý strih	Prevažuje ostrý strih, pri oddelení dejových línií sa používa zalínačka
Náväznosť pohybu	Neodlišuje sa	
Výstavba scén, ich rozoznávanie a doznievanie	Neodlišuje sa	
Zvukové prechody medzi scénami	Neodlišuje sa	

Tab. 02 *Finálne porovnanie naratologického členenia*

## ZÁVER

Kontinuálne a nekontinuálne rozprávania v týchto dvoch filmoch nesie veľa podobných, ale aj rozdielnych prvkov jeho výstavby. Nekontinuálne filmové rozprávania v sebe nesie viac prekvapenia, pestrosti prostredí a akcie, kontinuálne zas ponúka ľahšiu možnosť orientácie, stotožnenia sa s príbehom a postavami. Jedným z dôvodov kvôli, ktorému sa divák ľahšie stotožňuje s postavami vo filme *Four Rooms* (FR) je, že väčšia časť filmu je rozprávajúca cez hľadisko hlavnej postavy. Vo filme *Reservoir Dogs* (RD) je postáv príliš mnoho, čiže sa im dostáva menej miesta na ich predstavenie a každý divák si vyberá tú, s ktorou sympatizuje najviac. Tarantino pracuje podobne v oboch filmoch s týmito prvkami: zvukové prechody medzi scénami a sekvenciami, práca s kamerou pri budovaní napätia, leitmotívy, práca s hudbou pri rozohrávaní a uzatváraní scén, výstavba scén, upozorňovanie na body zvratu či už vo zvuku, alebo kamerou, návaznosti pohybu, štruktúrne rozmiestnenie beatov. Rozdiely oproti tomu nájdeme v týchto predmetoch skúmania: využitie vnútrozáberovej hudby (RD), kamerové jazdy namiesto ostrých strihov (FR), zálničky kvôli oddeleniu 1. dejovej línie od retrospektívy (RD), využitie subjektívnej kamery (FR), predstavovanie motívov v druhom pláne dialógu (FR), predstavovanie motívov v prvom pláne dialógu (RD), dovysvetľovanie motívov a motivácií zvýraznenou hereckou akciou (RD), akcentom v dialógu v známom prostredí (FR), dovysvetľovanie motívov a motivácií v odlišnom prostredí, v retrospektívach (RD). Princípy oboch filmov sú si veľmi podobné, v čom je však nekontinuálne rozprávania iné je spôsob, akým tvorca pracuje s dávkovaním dramaticky významných situácií. Vďaka retrospektívam a paralele sa naskytá väčšia možnosť budovania štruktúrnych beatov, podľa potreby ich umiestnenia v časovej osi. Umelé proporčné oddialovanie v prípade straty záujmu diváka o dianie vo filme.

Kontinuálne a nekontinuálne rozprávania majú viac spoločného ako rozdielneho a ich forma je priamo závislá od filmového štýlu tvorca a spôsobu usporiadania, dávkovania dramatických informácií. Vzťahy medzi filmovým štýlom a naratívnu stavbou, rozdiely zakorenené v scenári filmu a v spôsobe stvárnenia spolu úzko súvisia, ale to môže byť predmetom ďalšieho možného skúmania.

Tarantino sa pohybuje na rozmedzí európskeho a amerického filmu. Vo svojich filmoch používa prvky oboch spomínaných skupín, čím si rozširuje publikum takmer

na celý svet. Americký divák v nich nachádza obľúbené prestrelky a akciu spojenú s väčšinou amerických filmov. Európsky divák sa môže ponoriť do psychiky dokonale vybudovaných charakterov sprevádzaných dlhými zábermi a pomalým temporytmom filmu.

Komparácia a skúmanie týchto činiteľov ma priviedlo k zamysleniu sa nad významom a dôležitosťou prvkov, ktoré obsahuje každý filmový jazyk pri tvorbe narácie, ale bežný divák ich berie ako samozrejmosť. Ich použitie a umiestnenie ovplyvňuje záujem diváka o prezentovaný film. Znalosť filmového jazyka a rozloženie jeho stavebných prvkov, motívov, štrukturálnych bodov sú pre film zásadnými a film bez nich môže, ale nemusí fungovať. Je dôležité overovať si doposiaľ načrtnuté teórie v rámci vlastného rozvoja, ale je rovnako dôležité skúšať teórie nové a akýmkoľvek spôsobom osviežovať pohľad na naráciu alebo samotné prvky filmového jazyka. Pre milovníkov Quentina Tarantina môže byť táto práca prínosnou, minimálne zaujímavou štúdiou subjektívneho pohľadu niekoho iného.

## ZDROJE

- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 978-0-299-10174-9.
- článek *Narratology* (<http://en.wikipedia.org/wiki/Narratology>)
- *Four Rooms* [film]. Réžia Quentin Tarantino, Allison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodriguez, 1995.
- KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002. ISBN 80-7331-896-2.
- LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby, horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013, ISBN 978-80-87500-30-9.
- VALUŠIAK, Josef: *Základy stříhové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 1983, ISBN 978-80-7331-230-5.
- SNYDER, Blake. *Save the cat! : the last book on screenwriting you'll ever need/Blake Snyder*. Studio City: Michael Wiese Productions, 1957, ISBN 978-1-932907-00-1.
- PLAŽEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967.
- *Reservoir Dogs* [film]. Réžia Quentin Tarantino, 1992.
- TURHROF, Horsth. Beyond film: Branigan's narrational world. In. *The Australian Journal of Media and Culture*, 7, 1994, č. 2.

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

*Obr. 01 Časová os linárnej montáže*

*Obr. 02 Časová os paralelnej montáže*

*Obr. 03 Časová os krížovej montáže*

*Obr. 04 Časová os retrospektívnej montáže*

*Obr. 05 Four Rooms – otvorenie scény*

*Obr. 06 Four Rooms – prechod do nasledujúcej scény*

*Obr. 07 Four Rooms – približovanie sa kamerou*

*Obr. 08 Four Rooms – budovanie napätia*

*Obr. 09 Four Rooms – odhaľovanie jednej z hl. postáv*

*Obr. 10 Four Rooms – predstavenie postáv*

*Obr. 11 Four Rooms – “oddialujúci strih”*

*Obr. 12 Four Rooms – uvoľnenie napätia, nájazd*

*Obr. 13 Four Rooms – budovanie napätia nájazdom*

*Obr. 14 Reservoir Dogs – predstavenie prostredia, postáv*

*Obr. 15 Reservoir Dogs – predstavenie postáv v polodetailoch*

*Obr. 16 Reservoir Dogs – predstavenie prostredia cez hl. postavy*

*Obr. 17 Reservoir Dogs – veľký celok prostredia*

*Obr. 18 Reservoir Dogs – kontrast pri snímaní kamerou a zvuku*

*Obr. 19 Reservoir Dogs – krížový strih*

*Obr. 20 Reservoir Dogs – ostrý strih*

*Obr. 21 Reservoir Dogs – predstavenie postavy titulkom*

*Obr. 22 Reservoir Dogs - nájazd*

*Obr. 23 Reservoir Dogs - paralela*

*Obr. 24 Reservoir Dogs – predstavenie detailom*

*Obr. 25 Reservoir Dogs – predstavenie celkom*

*Obr. 26 Časová os štruktúry beatov Blakea Snydera vo filme Four Rooms*

*Obr. 27 Časová os štruktúry beatov Blakea Snydera vo filme Reservoir Dogs*

## ZOZNAM TABULIEK

*Tab. 01 Narratologické členenie*

*Tab. 02 Finálne porovnanie naratologického členenia*