

3. Analytické pomůcky

Nejužitečnějším pomocníkem při formulaci problému je pochopitelně vaše vlastní hlava a neexistuje spásonosný nástroj, který by za vás intelektuální práci beze zbytku odvedl. Je na vás formulovat problém a položit si k jeho řešení správné otázky – a je dokonce proti všem etickým (i právním) pravidlům „vypůjčit si“ od někoho tezi, již budete prokazovat. Výsledkem využití libovolného pomocného nástroje tak budou přinejlepším hrubá **data**, jež musíte sami na základě různých parametrů **uspořádat**, tedy **najít** mezi nimi souvislosti, nalezené souvislosti **vysvětlit** a oprávněnost vašeho vysvětlení přesvědčivě **otestovat** a **dokázat**. Najdete řadu studentů a bohužel i profesionálů, kteří si vystačí buď s pouhým zveřejněním hrubých dat, jak vylezly z uplatnění nějakého podobného pomocného nástroje (počínaje dotazníkem, pokračuje pouhým rozdělením filmu do syžetových bloků a konče třeba počtem detailních záběrů), nebo s vysvětlením bez prověřování a důkazů. To však není chyba oněch nástrojů... a já se pokusím v poslední podkapitole plánování poskytnout i s vysvětleními jejich možností několik z těch, které se mi při rozboru filmů osvědčily a možná se osvědčí při kladení badatelských otázek i vám. Stejně tak je ovšem lze s klidným svědomím přeskočit a pokračovat ve čtení další kapitolou zabývající se už samotným **psaním**.

Protože pravděpodobně budete analyzovat film, který vypráví nějaký příběh, je vhodné při jeho rozboru začít s otázkou, nakolik vývoj stylu spolupracuje či naopak nespolupracuje s vývojem vyprávění. Jednou z cest, jak dosáhnout komplexní představy o takovém řádu, je **segmentace filmu**. Neexistuje žádná předepsaná podoba toho, jak má taková segmentace vypadat a k čemu sloužit. Záleží na tom, co z ní hodláte zjistit, co si chcete **zpřehlednit**. V případě filmů s více hrdiny je kupříkladu možné s pomocí segmentace filmu zcela přesně podchytit, kolik času na plátně který z nich zabírá, v jakém pořadí se který z nich objevuje a kdy se tak v čase projekce přesně děje. Ve filmech jako *Pulp fiction*:

historky z podsvětí (1994), pracujících s opakováním určitých událostí fabule z různých syžetových hledisek, lze zase prostřednictvím segmentace zkoumat řád jejich opakování, čemuž samozřejmě přizpůsobíte i její podobu.

Pomocí seznamu, tabulky, náčrtku, mapky či výtvarně složitějšího schématu tak lze libovolné filmové dílo na základě toho, co vás na něm zajímá, zpřehlednit do svého druhu architektonického plánu. Získáte o filmu velmi přesnou představu, již nenabudete během samotného opakovaného sledování. A na co se třeba můžete při takové segmentaci ptát...

- Kdy, jak dlouho, v jakém pořadí a jak často se ve filmu něco děje či se v něm objevuje nějaký prvek, postup, prostředek, postava, prostředí či událost?
- Jaké ony prvky, postupy, prostředky, postavy, prostředí či události plní funkce v systému díla?
- Nakolik lze v jejich uspořádání rozpoznat vzorce, funkční vazby a vývojové řady?
- Do jaké míry jsou tyto vzorce, funkční vazby a vývojové řady podstatné pro celkový systém díla?

Odpovědi zaznamenáte v segmentaci, kterých samozřejmě můžete mít více. Každá se bude soustřeďovat na jiné aspekty soustavy filmu. Snáze pak odhalíte, které prvky, prostředky a vzorce jsou pro celek narativního systému díla určující a které těmto určujícím strategiím jen funkčně napomáhají. To vám napomůže rozpoznat i formulovat jak problém s konkrétnějšími otázkami, na něž se budete při výstavbě dostředivé teze soustřeďovat. Což však neznamena, že budete vašimi rozčleněními nezbytně umožňovat čtenáře! Ve všelikých analytických či poetologických studiích jste se možná setkali s řadou značně odlišných segmentací.⁶⁸ Ano, jejich autorky a autoři je zapojili do výkladu. Nerozpoznáte ovšem, nakolik jde o tytéž segmentace, jež používali při samotném analytickém procesu. Ba co víc, už vůbec nemůžete vědět, kolik ze segmentací, s nimiž během rozboru skutečně pracovali, nepovažovali za nutné zapojit do výkladu zpřehledňujícího jeho výsledky. **Prvotně** jde tedy o nástroj či pomůcku využitelnou během vašeho vlastního analytického zápolení s filmem. Až **druhotně** jde o součást analytického výkladu ve výsledném textu vaší stati či studie, kde ji navíc vůbec nemusíte použít.

Nijak se však nemusíte ostýchat takovou segmentaci použít, podporuje-li plodně vaši argumentaci. Vezměme si třeba katastrofický film *Monstrum* (2008),

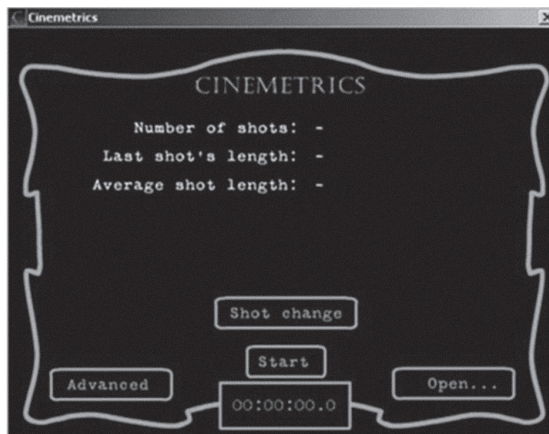
ve kterém je zkázonosný útok gigantického tvora na velkoměsto zachycen výhradně pomocí digitální kamery jedné z postav. Právě odhalení vnitřně pravidelné organizace syžetu nám v případě jeho rozboru poskytne jeden z důležitých argumentů pro **dostředivou tezi**. Tou je, že ačkoli se snímek jeví jako *film o monstru*,⁶⁹ v organizaci vyprávění má toto monstrum překvapivě spíše úlohu pomocného katalyzátoru událostí. Neplní tedy – ve *filmu o monstru* předpokládatelnou – funkci ústředního motivu vyprávění, na nějž by se soustředily zájmy postav (Jak vzniklo? Odkud se vzalo? Jak ho lze zničit?). Syžet je v *Monstru* rytmizován do **dílčích devítiminutových celků**. Ty jsou veskrze motivovány různými úniky postav do dalších a dalších zdánlivých úkrytů, ze kterých ale, vedeny cílem zachránit jednu konkrétní dívku Beth, nakonec vždycky odejdou, a musí se konfrontovat s dalším nebezpečím.

minuta	dění
9	Po defilé vedlejších postav se na scéně otevřeně objevuje hlavní hrdina Rob.
18	Monstrum poprvé zaútočí.
27	Hrdinové s davem dalších lidí přecházejí přes most do bezpečí na pevnině, ale monstrum opět zaútočí, a kromě jiných zemře i Robův bratr.
36	Hrdinové po největším útoku monstra „tváří v tvář“ pronikají do prostor metra; rozhodnou se tunely putovat dál směrem k Beth.
45	Po ataku dílčích monster se hrdinové ukryjí v kanceláři v podzemí, leč musí se vydat nahoru, protože Marlena (jedna z hrdinek) je zraněná a Beth možná někde umírá.
54	Marlena je mrtvá a hrdinové z relativního bezpečí vojenského centra dojdou k mrakodrapům, z nichž v jednom je uvězněná Beth.
63	Všichni se na poslední chvíli i s Beth dostanou do posledního vojenského transportu ve vrtulníku před likvidací Manhattanu a vypadá to, že jsou definitivně zachráněni.
Do konce filmu zbývá devět minut (plus epilog): interval zlomů se zkracuje na tři minuty.	
66	Vrtulník havaruje, protože monstrum přežilo a zaútočilo na něj.
69	Monstrum zabije kameramana a kameru přebírá Rob.
72	Rob všechny události shrnul do kamery a vyprávění končí.
Následuje minutový epilog, jakýsi ironický happy end Roba a Beth, kdy na konci pásky vidíme konec postupně přehrávaného záznamu z jejich společného dne v lunaparku.	

V oněch devítiminutových intervalech se monstrum jen málokdy přímo objeví a většinou sledujeme spíš důsledky jeho destrukce, s nimiž jsou postavy nuceny se vyrovnávat. Všechna setkání hrdinů s monstrem jsou víceméně náhodná, stejně jako setkání s vojáky, pro které je monstrum naopak centrem zájmu. Kdybychom sledovali film z jejich pohledu, naplnil by normy, jež si s *filmy o monstrech* spojujeme. Náhodnost setkání hrdinů s monstrem zároveň postrádá obvyklou fascinaci a postavy reflektují monstrum nikoli jako objekt hodný zvrhlého obdivu nebo čiré hrůzy, ale spíš jako něco zasluhujícího si maximálně otrávené konstatování.⁷⁰ K podobným závěrům by přitom nebylo možné dojít bez důsledné **segmentace filmu**, podchycující v původní podobě minutu po minutě dějové posuny v čase trvání projekce.⁷¹

Segmentace filmu poskytuje celkovou představu zejména o narativní podobě díla. **Cinemetrika** přitom podobným způsobem umožňuje zpřehlednit především **uspořádání a vývoj stříhové skladby filmu**. Spočívá ve využití speciálního počítačového programu,⁷² s nímž můžete pracovat při sledování filmu na počítači, v televizi, v autobuse nebo v kině.

V jednoduché verzi tohoto programu pak můžete pomocí mezerníku „odklikat“ každý stříh ve vámi analyzovaném filmu. Počet stříhů ve filmu pochopitelně můžete zjistit i pomocí prostých **čárek zapisovaných na papír** či za použití **ručního počítadla**. Na základě cinemetrického programu však získáte nesrovnatelně víc informací, pro komplexní analýzu díla navíc užitečnějších než prostý počet stříhů.



II. 3.01

Na obrázku (**II. 3.01**)⁷³ vidíte jednoduchou verzi programu, kde se začátkem sledovaného filmu kliknete na tlačítko „Start“ a posléze už jen mezerníkem zaznamenáváte záběry. Po posledním zaznamenaném střihu (záběr se vždy zaznamenává zpětně, takže poprvé kliknete na konci prvního záběru a naposledy na konci posledního záběru) kliknete na tlačítko „End & Save“ (je na stejném místě, kde nyní vidíte „Open...“). Vyplníte krátký formulář (název filmu, rok vzniku, vaše jméno, váš e-mail, případný komentář k měření) a výsledek odešlete. Na stránkách *Cinematics.lv* prakticky vzápětí můžete vidět výsledky svého měření, přičemž si lze nastavit parametry zobrazování: šířka, počet pixelů na vteřinu filmu, podoba křivky vývoje střihové skladby.

Program vám vypočítá průměrnou délku záběru filmu (ASL, česky dále **PDZ**), medián délky záběru filmu (MSL), rozdíl mezi nimi, délku trvání filmu, počet záběrů, nejdelší záběr, nejkratší záběr atp. Podobně čistě číselné hodnoty jsou užitečné především při **srovnání s jinými filmy**, například ze stejného roku, od stejného režiséra, stejného žánru apod. Největší přínos digitální verze cinemetry spočívá v **možnosti sledovat vývoj střihu v průběhu filmu**, a tak získat přehlednou mapu celku jeho střihové skladby. Lze si třeba všimnout, jak se v průběhu filmu mění délka záběrů a rychlost střihu, které záběry jsou výrazně delší nebo kratší než ostatní, kdy se identické střihové vzorce opakují. To jsou jen data, s nimiž si nevystačíte, a tak je nezbytné ptát se dále proč, tedy odhalovat funkce těchto vzorců či odchylek od vzorců. Nejsnazším způsobem je **kombinovat tuto „mapu“ střihové skladby s různými segmentacemi filmu**: střihový vzorec může souviset třeba s určitými postavami, narativními situacemi, dějovou linií nebo specifickým syžetovým blokem. Cinematika vám umožňuje všimnout si vzorců, které byste jinak během sledování zaznamenávali jen obtížně, zvláště pokud nejste zvyklí jim standardně věnovat pozornost.

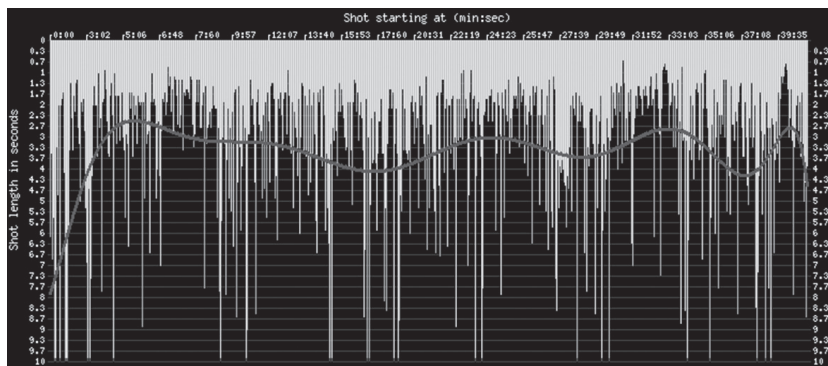
Z výše řečeného vyplývá druhý důležitý přínos cinemetry: **naučí vás všimnout si každého střihu**. To je na jednu stranu vysoce užitečné pro vaši analytickou citlivost, na druhou stranu v rozporu s neviditelností stylu, jíž se zejména klasický film snaží dosáhnout – odvádět vaši pozornost od střihů. Již při samotném měření tak získáte mnohem přesnější představu o konstrukční povaze filmu a všimnete si věcí, které ze samotného grafu nevyplývají. Kdy ke střihům dochází? V jakých scénách se jak střihá? Jak se k sobě jednotlivé záběry kompozičně, rytmicky, prostorově a časově vážou? K čemu střihy pozornost v určitých sekvencích, scénách či situacích navádějí, a od čeho ji naopak odvádějí? Jak se střihová skladba váže k jiným složkám filmového stylu? Nemůže zá-

sadní změna v uspořádání stříhové skladby znamenat podobně zásadní dopad na jiné složky filmového stylu (práce kamery, mizanscény...)? Nakolik může být schopnost všimnout si stříhů ošemetná, je zřejmé třeba z výsledků úkolu, který jsem zadal studentům: spočítejte stříhy ve filmu *Ucho* (1970). Jejich výsledky se i na malém počtu stříhů významně rozcházejí: od 338 stříhů (PDZ pak byla 16,2 vteřiny) až po 377 stříhů (PDZ 14,4 vteřiny). Rozdíl 39 stříhů je víceméně desetiprocentní odchylka, jež naznačuje, že pozorovat stříh a zhodnotit jeho funkce během rozboru filmu vyžaduje trénink. Představte si, že bych stejnou odchylku zaznamenal při svém měření stříhové skladby filmu *Útok na Bílý dům* (2013), v němž se během dvou hodin a čtyř minut stříhlo hned 3600krát (PDZ 2,1 vteřiny).

Jak se celkový vývoj stříhové skladby může funkčně doplňovat s vývojem skladby syžetové, vidíme třeba na epizodě „Teorie chaosu“ ze seriálu *Kriminálka Las Vegas* (vysílané v USA roku 2001). V této epizodě se vyšetřovatelé pokoušejí vyřešit záhadné zmizení dívky, která vyšla ze svého pokoje na kolejích, venku na ni čekalo taxi – ale do pokoje už se nevrátila a z budovy nikdy k taxi nedošla. V syžetu se vyšetřovatelé postupně propracovávají k vysoce logicky i dílčími důkazy pravděpodobným kriminalistickým verzím, které se ale nakonec vždycky ukážou být slepými uličkami. Nakonec zjistí, že dívčino zmizení a úmrtí bylo souhrou řady nešťastných náhod.

Tato struktura se pak funkčně odráží i v proměně průměrné délky záběru (viz **II. 3.02**), která se snižuje během scén vyšetřování (sbírání důkazů) a zvyšuje se ve chvílích, kdy se jednotlivé linie blíží k nějakému (byť nakonec zamítnutému) závěru. Od velmi vysokých hodnot kolem 7,2 vteřin v první scéně (zmizení dívky) pak PDZ prudce klesá až k hodnotě naopak nejnižší, která v půlce osmé minuty čítá 2,6 vteřiny. Právě v tento okamžik se vyšetřovatelé dostávají k první konkrétní stopě a rychlý stříh už nemusí tak výrazně stylisticky dynamizovat spíše popisný charakter vyprávění. PDZ se postupně zvyšuje až k sedmnácté minutě (hodnota 4 vteřiny). Tehdy už je sice zavržena první kriminalistická verze, ale rychle se naváže přes postupně mezitím rozvíjená dějová vodítka k verzi další. Pak zase začíná PDZ postupně klesat a nejnižší (3 vteřiny) je kolem osmadvacáté až třicáté minuty. To se postupně hroutí i zdánlivě definitivní kriminalistická verze s profesorem, jenž měl se studentkou poměr. Od okamžiku nalezení Paigina těla a směřování k verzi nezávislé na tradičních vědeckých metodách, se kterými *Kriminálka Las Vegas* pracuje, se zase PDZ zvyšuje a naposledy se zlomí na hodnotě 3,7 vteřiny

v druhé polovině třicáté sedmé minuty, kdy je metoda definitivně nalezena. Celý případ se vrací do Paigina pokoje, probíhá rekonstrukce na základě teorie chaosu, vyšetřovatelé konečně docházejí k výsledku případu a PDZ zase klesá.⁷⁴



II. 3.02

Tento **funkční vztah mezi rytmem střihu a vývojem syžetu** by pravděpodobně nebyl tak zřejmý, kdybychom nemohli pracovat s křivkou poskytnutou cinemetrickým programem. Ačkoli si lze v rozšířenější verzi softwaru navolit další rozličné hodnoty, které chcete sledovat, **cinematika slouží především k analýze těch aspektů stylu, jež můžete vyčíslovat, získat soubor dat a tato následně v analytické interpretaci vyhodnocovat.**⁷⁵

Poskytnuté nástroje pochopitelně nejsou zdaleka jediné a daly by se doporučit i další postupy napomáhající odhalení určitých postupů a vzorců:

Můžete pozorovat **vlastní reakce**, zapisovat si je a ptát se, jakými způsoby film dosáhl toho, že reagujete právě tak a ne jinak, a naopak že reagujete jinak, než filmaři možná očekávali.⁷⁶

Lze sledovat snímek **bez zvuku** – pochopitelně už s důkladnou znalostí vývoje jeho vyprávění, a ještě pochopitelněji, s vědomím ochuzení filmového stylu o jeho zvukovou rovinu (pokud tedy nejde o němý film). Odpoutání se od dialogů a jiných dějově návodných zvuků vám usnadní směřovat svou pozornost na čistě obrazově-stylistické postupy: jednotlivé střihy, práci s pohybem postav v mizanscéně, vzorce pohybů rámování či rámování ve vztahu ke snímaným objektům atd.

Přínosné je během filmu pomocí počítačového programu zaznamenávat **okénka**, která představují nějaký inscenační či kompoziční postup, který vás zaujal. Dejme tomu, že jste v průběhu sledování zaznamenávali například každou výraznější změnu rámování či rozmanité způsoby inscenace v prostoru mizanscény. Desítky i stovky okének pak můžete projít v samostatném adresáři, rozdělit si je na základě určitých klíčů i do samostatných adresářů, nacházet pravidelnosti, variace či modely vývoje – a ptát se po příčinách.

Všechny poskytnuté nástroje vám mohou výborně posloužit jako pomocníci při sledování povahy, postupné proměny a vzájemných vztahů složek filmového stylu a vyprávění ve stavbě díla jako celku. Jak jsem ale vysvětlil výše, jeden každý z nich za vás současně nedokáže poskytnutá data vysvětlit, určit funkční vazby mezi nimi a rozhodnout, které z výsledovaných postupů, pravidelností a komplexnějších vzorců jsou podstatnější než jiné a které slouží kterým.

