

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Scenáristika a dramaturgie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

AUTORSKÁ REALIZACE FILMOVÉHO DIALOGU

Daniel Kocábek

Vedoucí práce: Mgr. Lucia Kajánková

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, and Photographic Arts, and New Media

Screenwriting and Script Editing

MASTER'S THESIS

AUTEUR EXECUTION OF FILM DIALOGUE

Daniel Kocábek

Supervisor: Mgr. Lucia Kajánková

Opponent:

Thesis defense date:

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma

Autorská realizace filmového dialogu

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá autorskou realizací filmového dialogu od jeho podoby ve scénáři až po výsledné ztvárnění ve filmu. Analýzou čtyř filmů, *Gauneři*, *Hledám Amy*, *Před soumrakem* a *Rushmore* práce ukazuje, jak jejich autoři natáčejí konverzační scény originálně. Nejprve je zde nastíněna americká nezávislá scéna devadesátých let, z níž analyzované filmy vycházejí, dále je připomenuta autorská teorie a vysvětlen výběr analyzovaných filmařů a jejich děl. Následně práce demonstruje, jak k dialogu přistupují filmové kuchařky a jak vypadá konvenční konverzační scéna, vůči kterým se následné analýzy vymezují.

Abstract

This thesis is about auteur execution of film dialogue in screenplays and also in film. By analysing four different feature films, *Reservoir Dogs*, *Chasing Amy*, *Before Sunset*, and *Rushmore* this work shows how their authors shoot conversational scenes in an innovative manner. The American Independent cinema is briefly introduced as well as the auteur theory. The choice of filmmakers and specific films is explained. The thesis subsequently demonstrates how film dialogue is being viewed by film handbooks and how a conventional dialogue scene looks like. The four analyses are based on all of this information.

Obsah

1.	Úvod	1
1.1	Téma	1
1.2	Struktura	2
1.3	Rizika	3
2.	Východiska	5
2.1	Americký nezávislý film	5
2.2	Autorská teorie	8
2.3	Výběr	9
2.3.1	Výběr autorů	9
2.3.2	Jim Jarmusch a Woody Allen	11
2.3.3	Výběr konkrétních filmů a scén	12
3.	Konvenční dialog	14
3.1	Jak se píše dialog	15
3.2	Jak se režíruje dialog	18
3.3	Jak se stříhá dialog	19
3.4	Konvenční filmový dialog v americkém filmu na přelomu století	25
4.	Analýza	27
4.1	Gauneři	27
4.2	Hledám Amy	32
4.3	Před soumrakem	36
4.4	Rushmore	41
5.	Závěr	46
6.	Zdroje a rejstříky	47

1. Úvod

1.1 Téma

Ve své diplomové práci se budu zabývat autorskou realizací konverzačních scén ve filmu. Na příkladu čtyř dlouhých sekvencí postavených na dialogu zanalyzuji, jak je režiséři natočili zajímavě a inovativně oproti konvenčnímu vzoru dle filmových příruček.

Při volbě tohoto tématu jsem vyšel především z osobního vztahu ke konverzačním filmům americké nezávislé scény devadesátých let. Ty jsou mi velice blízké nejen jako divákovi, ale také jako autorovi. Filmy mnou vybrané k analýze v této práci přímo ovlivnily, jak o svých vlastních scénářích přemýšlím a jak je píšu.

Také proto existuje přímá spojitost mezi touto diplomovou prací, mou teoretickou prací bakalářskou a oběma absolventskými scénáři, především pak diplomovým scénářem s názvem San Piego.

V bakalářské práci jsem se věnoval dílu nezávislého scenáristy a režiséra Kevina Smithe, který je bezesporu „nejupovídanějším“ filmařem v Hollywoodu. Jeho scénáře obsahují značné množství stran bez jakýchkoliv popisů, pouze se sloupci dialogu. Do bakalářské práce jsem však jeho přístup ke konverzačním scénám nezahrnul. I jeden z jeho filmů zde budu rozebírat.

V diplomovém scénáři San Piego se pak hned několikrát pokouším o netradiční zpracování scén, jejichž náplní je pouze dialog. Činím tak například volbou záběrů (v jedné scéně se zaměřuji na poslouchající postavy, v jiné zase na detaily gest a mimiky), prací s titulky nebo třeba zakomponováním prostřihů v podobě flashbacků či představ. I sám v praxi tedy zkouším, jak a k čemu všemu lze konverzačních scén využít.

Dialogy hrají v narativním filmu významnou roli a k posouvání zápletky mohou sloužit stejně dobře jako akce. Ostatně ani v „konvenčně“ natočených

dialozích nedochází k pouhému předávání informací divákovi, jelikož způsob jejich zpracování vždy ovlivňuje celkovou atmosféru scény nebo i například to, jak divák jednotlivé postavy vnímá.

Pokládám si zde tedy otázku, jak k realizaci „nekonečných špalků“ dialogu sepsaných a vytištěných na stránky scénářů přistupují filmaři, kteří se tvorbou konverzačních filmů proslavili a mají na poli této disciplíny tak významné místo, že natáčení filmových dialogů ovlivnili.

1.2 Struktura

Hlavní náplní mé diplomové práce bude analýza vybraných scén jak po stránce technické, tak i autorské. K tomu přistoupím metodou komparace s modelem konvenčně zrealizované konverzační scény a zároveň také s předobrazem analyzované scény v původním scénáři. Porovnáám tedy i původní zachycení ideje na papíře s jejím následným režijním uchopením.

Touto analýzou se pokusím určit, čím konkrétně se jejich autorům podařilo originálně zpodobnit konverzaci na filmovém plátně, proč jejich styl oslovuje tolik diváků a jak tím případně ovlivnili filmové umění.

Nejprve však demonstрую svá východiska. Stručně uvedu scénu nezávislých filmů devadesátých let, v níž mnou vybraní filmaři zaujímají významné místo. Zároveň vysvětlím, proč jsem si zvolil jednotlivé autory a konkrétní filmy, a proto se dostanu i k představení autorské teorie. Také vysvětlím klíč k volbě analyzovaných scén.

Rozhodl jsem se pro již zmíněného Kevina Smithe a scénu z filmu *Hledám Amy*, Richarda Linklatera a jeho *Před soumrakem*, Wese Andersona s filmem *Rushmore* a v neposlední řadě také Quentina Tarantina s jeho celovečerní prvotinou, *Gaunery*.

Následně uvedu, co a proč budu v rámci této práce považovat za model konvenčně natočené filmové konverzační sekvence, vůči níž budu rozebírané

scény vymezovat. Vyberu učebnicová pravidla natáčení dialogů a některé relevantní základy filmové řeči.

Výsledky analýzy shrnu v jejím závěru. Doufám, že v kontextu každého z vybraných děl rozpoznám zajímavé možnosti práce s „nadměrným“ dialogem, a že tato studie bude tudíž přínosná.

1.3 Rizika

Jedním z rizik bude jistě skutečnost, že ač se všichni mnou vybraní autoři proslavili konverzačními scénami, ne u každého z nich se tak stalo kvůli vytríbenosti jejich filmové řeči. Například u Kevina Smithe či Richarda Linklatera bude nezbytné hledat přidanou hodnotu dialogu jinde než kupříkladu v práci s kamerou či střihem. To se zdá být ze zřejmých důvodů nasnadě, film je přeci jen dílem vizuálním, a kupříkladu Wes Anderson toho využívá naplno. U Smithe či Linklatera však bude více než u jiných nezbytné zaměřit se na vedení herců, preprodukcii či obsah a načasování dialogu.

Zcela zásadním aspektem této práce je mé rozhodnutí zabývat se filmy, k nimž si jejich režiséři sami napsali scénář. Zabývám se zde tedy filmem autorským. Tím je výpovědní hodnota práce vázána ke specifické kategorii filmu. Na jednu stranu to umožní nahlédnout do realizace téměř ničím nenarušované původní vize režiséra-scenáristy, na stranu druhou zcela pomíjím variantu režírování dialogu napsaného druhou osobou. Nicméně o něčem pravděpodobně vypovídá už jen skutečnost, že do užšího výběru filmů pro diplomovou práci jsem, nevědomě, nezařadil ani jeden snímek, u něhož si režisér také sám nenapsal scénář.

Od čehož se rovnou dostávám k další překážce, která se bude ukrývat v práci se scénáři. Ne vždy je zcela jisté, že se v případě analyzované kopie jedná o finální natáčecí verzi (ačkoliv je to snad vůbec někdy jisté?), přičemž u jedné ze čtyř se nejedná o naskenovanou kopii originálu, ale pouze o přepis. I přesto je však jisté, že jde o autentickou verzi realizačního scénáře.

Samozřejmě bude také nezbytné smířit se s faktem, že autorská povaha vybraných filmů, a z ní plynoucí absence rozdílu mezi osobou scenáristy a režiséra, může znamenat potenciální „chudost“ scénářů. Dovolil bych si spekulovat, že v případě titulu *Před soumrakem* neměl autor vždy potřebu zaznamenat do scénáře každý popis děje odehrávajícího se v obraze vzhledem ke své výchozí pozici, z níž do natáčení šel. V jeho případě šlo o realizačně nepříliš náročnou produkci, při jejíž preprodukcí se mohl opřít o své již dostatečně zavedené jméno, ale především byl spoluautorem scénáře spolu se dvěma hlavními protagonisty filmu – Ethanem Hawkem a Julií Delpy. Linklater tudíž měl minimální potřebu rozepisovat ve scénáři hereckou akci.

Doufám, že závěry analýzy nebudou relevantní pouze v rámci děl zvolených autorů, ale že z nich vyplynou obecně uplatnitelné možnosti realizace filmového dialogu.

2. Východiska

2.1 Americký nezávislý film

Americký nezávislý film má mnoho různých definic, které se obvykle dotýkají buď stylu produkce, nebo obsahu děl. Například v prvním případě kritik a teoretik Yannis Tzioumakis ve své publikaci *American Independent Cinema: An Introduction* z roku 2006 definuje americký nezávislý film jako „nizkorozpočtový projekt natočený (obvykle) mladými filmaři s výraznou osobní vizí mimo vliv a tlak těch pár velkých konglomerátů, které striktně kontrolují americký filmový průmysl.“¹

Pro definici obsahové stránky indie filmu si stejně jako ve své bakalářské práci vypomohu citací amerického filmového kritika a profesora Emanuela Levyho, který se americkým nezávislým filmem zabývá po celou dobu své kariéry: „V ideálním případě je nezávislý film svěžím, nizkorozpočtovým dílem s odvážným stylem a netradičním tématem, které vyjadřuje filmařovu osobní vizi.“² Jeho publikace *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film* je jednou ze stěžejních prací o indie filmu od sedmdesátých let až do konce dvacátého století.

Kromě nízkých rozpočtů, specifické realizace a odvážných témat je pro tyto filmy charakteristická jejich značně omezená distribuce a často také ambice prosadit se na lokálních i mezinárodních filmových festivalech.

Již od vzniku hollywoodského studiového systému vždy existoval ve Spojených státech nezávislý film, který se proti síle studií vymezoval. Za významné milníky indie historie můžeme považovat například zrod prvního nezávislého studia United Artists v roce 1919 nebo film *Malý uprchlík (Little Fugitive, 1953, r. R. Ashley)*, který vznikl pod záštitou tehdy založené

¹ TZIOUMAKIS, Y.: *American Independent Cinema An Introduction*. 1. vyd. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006. 321 s. ISBN 0-7486-1867-8.

² LEVY, E.: *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*. 1. vyd. New York: NYU Press, 1999. 616 s. ISBN 0-8147-5123-7.

Společnosti nezávislých filmových producentů a který získal řadu filmových ocenění a přímo inspiroval například Françoise Truffauta k natočení filmu *Nikdo mne nemá rád* (*Les quatre cents coups*, 1959).³

Na konci osmdesátých let se v Americe produkovalo třikrát větší množství filmů nezávislých než hollywoodských. Mohla za to například nová pracovní politika, jelikož nové smlouvy a dohody umožnily technikům a hercům pracovat pro nízkorozpočtové produkce, aniž by ztráceli členství v odborech. Zároveň se rozšiřoval trh pro nezávislý film, vznikl například Independent Feature Film Market s projekcemi pro média a distributory. Největšími hráči na nezávislé scéně byla studia New Line Cinema a především Miramax bratrů Harveyho a Boba Weinsteinových.

Za zmínku stojí rostoucí úspěch béčkových nezávislých filmů, a především hororů, které se stále častěji stávaly finančně úspěšnými (například *Noc oživilých mrtvol* [*Night of the Living Dead*, 1968] od George A. Romera nebo kultovní *Toxický mstitel* [*The Toxic Avenger*, 1985, r. L. Kaufman]), práce známého producenta Rogera Cormana,⁴ úspěch a vliv filmu *Bezstarostná jízda* (*Easy Rider*, 1969, r. D. Hopper) a v neposlední řadě také založení filmového institutu Sundance.

Z něj a z filmového festivalu *U.S. Film Festival* založeného v roce 1978 Sterlingem Van Wagenenem, Charlesem Allisonem a Robertem Redfordem později vznikl nový festival, v roce 1991 oficiálně přejmenovaný na *The Sundance Film Festival* (podle Redfordovy slavné role).⁵ Rozkvět a sláva tohoto festivalu přišla v roce 1989, kdy hlavní cenu vyhrál film Stevena Soderbergha *Sex, lži a video* (*Sex, Lies and Videotape*, 1989), který následně vydělal ve světě téměř sto milionů dolarů. Sundance se stal věhlasnou značkou, začlenil nezávislý film do středního proudu, začal poskytovat příležitosti pro mnoho aspirujících filmařů a zapříčinil vznik mnoha nových festivalů nezávislého filmu.

Sundance také nechal během své existence vyniknout mnoha nezávislým filmařům, jako jsou Robert Rodriguez (*El Mariachi*, 1992), David O. Russel, Paul

³ BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K.: *Dějiny filmu*. 2. vyd. Praha: NAMU, 2014. s. 347. ISBN 978-80-7331-207-7.

⁴ Krásně zachycená v dokumentu *Cormanův svět* (*Corman's World: Exploits of a Hollywood Rebel*, 2011), režie Alex Stapleton.

⁵ BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K.: *Dějiny filmu*. 2. vyd. Praha: NAMU, 2014. s. 722. ISBN 978-80-7331-207-7.

Thomas Anderson (*Gambler*, [Hard Eight, 1996]) nebo Jim Jarmusch (*Podivnější než ráj* [Stranger Than Paradise, 1984]). Právě zmíněný Jarmuschův film svým vizuálem a zdánlivě nedramatickou narací významně ovlivnil směřování mnoha nezávislých filmařů, včetně Linklatera a Smithe. Ti se ostatně také dočkali oficiálního ocenění na Sundance, stejně jako další z mnou vybraných filmařů pro tuto práci, Tarantino.

A tak zažil americký nezávislý film svůj největší rozkvět v devadesátých letech dvacátého století. Levné filmy se v řadě případů dočkaly velkého kasovního úspěchu, a i když dosáhly zisků „pouze“ v řádu milionů dolarů, šlo o násobky jejich původních rozpočtů. Malá a střední studia zajišťovala nezávislým filmařům prostředky a distribuci, vznikaly nové festivaly a herecké hvězdy najednou měly zájem ukázat se v provokujících snímcích s vidinou prestižního ocenění. Z tohoto období pak pochází tři z „mých“ snímků: *Gauneři* (*Reservoir Dogs*, 1992), *Hledám Amy* (*Chasing Amy*, 1997) a *Rushmore* (1998).⁶

Právě v devadesátých letech vstoupili na nezávislou filmovou scénu Richard Linklater, Quentin Tarantino a Kevin Smith díky úspěchu svých debutů na festivalu v Sundance (Linklaterův *Slacker*, 1991, Tarantinovi *Gauneři* a Smithovi *Clerks*, 1994), přičemž pouze Tarantino se již předtím pohyboval ve filmové branži díky úspěšnému prodeji dvou scénářů.⁷ Celovečerní debut Wese Andersona vyšel taktéž ve stejné době (*Grázlové* [Bottle Rocket, 1996]), nicméně v Sundance se nepředstavil.

Dnešní americký nezávislý film se těší velké popularitě vzhledem ke všeobecné dostupnosti technologie nezbytné k natáčení a díky množství nezávislých studií a menších produkčních společností. I v případech, kdy jsou nezávislá studia dceřinými společnostmi velkých hollywoodských studií, dostávají většinou od jejich vlastníků plnou tvůrčí svobodu.

⁶ Odmítám pro potřeby své práce používat titul filmu v české distribuci, jenž zní: *Jak jsem balil učitelku*.

⁷ *Pravdivá romance* (*True Romance*, 1993), r. Tony Scott a *Takoví normální zabijáci* (*Natural Born Killers*, 1994), r. Oliver Stone. Oba velmi úspěšné.

S digitalizací filmu i jeho následné distribuce se navíc znatelně stírají hranice mezi klasickým filmem, produkcemi realizovanými přímo pro video nosiče a videi distribuovanými pouze elektronicky.

2.2 Autorská teorie

Dalším východiskem pro mou práci je volba autorských filmů. Je tedy na místě stručně shrnout i autorskou teorii a její vliv na filmové řemeslo, jelikož autorská realizace konverzačních scén se nedotýká ničeho menšího než fenoménu auteurství počínajícího ke konci čtyřicátých let ve Francii.

Snad prvním významným stanoviskem byla esej Alexandra Astruca na téma „kamera-pero“ z roku 1948, kde autor uvádí, že „film by měl zaujmout pozornost seriózních umělců, kteří by jej užívali k vyjádření svých myšlenek a pocitů.“⁸ Uvádí dále, že „Filmař-autor píše svou kamerou jako spisovatel perem.“⁹

Následovala Truffautova esej *Jistá tendence francouzského filmu (Une certaine tendance du cinéma français, 1954)*, v níž se opřel do kinematografie kvality, chápané jako produkt scenáristiky spoléhající na literární klasiky. V těchto případech byl podle něj režisér pouhým „inscenátorem.“¹⁰ Ocenil autory, kteří si psali vlastní příběhy i dialogy.

Vznikly různé definice autorské teorie, podle kritiků z časopisu *Cahiers* byli „autory“ ti režiséři, kteří své scénáře sami koncipovali, jiní prohlašovali, že ve filmu lze vyjádřit životní vize, aniž by bylo nutné ve scénáři cokoliv říkat, a další pak přispěchali s tzv. „autorskou politikou“, která považovala každého tvůrce se zřetelným osobním rukopisem za autora.¹¹

⁸ BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K.: *Dějiny filmu*. 2. vyd. Praha: NAMU, 2014. s. 427. ISBN 978-80-7331-207-7.

⁹ ASTRUC, A.: *The Birth of a New Avantgarde: La Caméra-Stylo*. In: GRAHAM, P.: *The New Wave*. 1. vyd. Garden City: Doubleday, 1968. s. 17. ISSN 0578-2988

¹⁰ BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K.: *Dějiny filmu*. 2. vyd. Praha: NAMU, 2014. s. 428. ISBN 978-80-7331-207-7.

¹¹ Tamtéž.

Toto všechno podle autorských kritiků pomáhá k pochopení filmového díla tím, že se jedná o ryzí tvorbu, a tudíž ji lze interpretovat jako výraz životního názoru.¹²

Autorství přispělo k budování „značkových jmen“, jejichž filmy se stávaly komerčně atraktivnějšími oproti obyčejnému masovému filmu. Autorské filmy získávaly ceny na festivalech, dostávaly se do mezinárodní distribuce a těžily z nich i nově vznikající mezinárodní koprodukce nebo filmové časopisy a instituce.

Během šedesátých a sedmdesátých let tak pojem autorství pomohl filmové vědě k ustálení mezi akademickými disciplínami a postupně se tato koncepce uchytila v mnoha oblastech kultury a umění. Nejen recenzenti a kritici od té doby automaticky předpokládají, že stěžejním tvůrcem je v případě filmu jeho režisér. Například i diváci chápou autorství jako jistou známku kvality, a to i v případech, kdy se nejedná ani o film autorský, ani o artový či nezávislý.

Za takovou známku kvality do jisté míry platí všichni čtyři filmaři zvolení pro tuto analýzu, kteří jsou právě jak scenáristy, tak režiséry rozebíraných snímků, neboli auteury.

2.3 Výběr

2.3.1 Výběr autorů

Filmaře pro účely své diplomové práce jsem vybíral na základě jejich místa v obecném povědomí o „upovídaných“ filmech a dialozích v kinematografii. Řekne-li se ve filmových kruzích dialog, jsou to právě tato jména, která v následných diskusích padají nejčastěji.

Bylo by vágní uvést, že jsem vybíral mezi autory konverzačních filmů, jelikož pro takový pojem jsem v pramenech nenalezl dostatečnou oporu. Každý si sice pravděpodobně představí jistou množinu snímků, když se řekne *konverzační film*, stále se však ještě nejedná o uspokojivě definovaný subžánr. Ostatně stanovit parametry toho, co ještě je a co již není konverzační film, by bylo stejně nemožné jako v obdobných případech u dalších žánrů a dalších uměleckých

¹² Tamtéž.

disciplín. Díla Quentina Tarantina a Wese Andersona překypují extrémním množstvím dialogu zajímavého obsahem i režijním uchopením a jistě se v těchto případech jedná o charakteristický prvek jejich tvorby. Přesto by však přívlastek „konverzační“ nebyl první a ani hned ten druhý, jímž bychom jejich filmy označili.

Jedno z kritérií pro mne představoval celkový charakter filmografií zvažovaných tvůrců, a to ve smyslu, zda je konverzační styl narace typický pro většinu jejich děl. Z toho důvodu jsem například vyřadil film *Noční jízda* (*Locke*, 2012, r. Steven Knight), který skýtá značný potenciál k četným analýzám, jelikož veškerou jeho náplní je monolog a dialog skrze telefon odehrávající se prostřednictvím jednoho herce v uzavřeném prostoru jedoucího automobilu. Jde však o jediný takový autorský počín zmíněného režiséra. Stejně tak je tomu s filmy *Pozemšťan* (*The Man from Earth*, 2007, r. R. Schenkman) či *Interview* (2007, r. Steve Buscemi).

Výtečnými dialogy se samozřejmě proslavilo mnoho filmařů, zvažoval jsem mimo jiné Charlieho Kaufmana, Aarona Sorkina či Paula Thomase Andersona, kteří také více či méně vzešli z nezávislé scény devadesátých let. Proti Kaufmanovi a Sorkinovi ale mluvila jejich téměř výhradně scenáristická práce¹³, a jelikož bych se tak jejich zařazením do analýzy dostal na teritorium dualistického vztahu scenárista-režisér, pro něž zde nedisponuji dostatečným prostorem, rozhodl jsem se zůstat u variant pouze autorských. A ačkoliv například jak Kaufman, tak P.T. Anderson tvoří skvělé dialogy, jistě nejvíce vynikají spíše jinými aspekty filmařského řemesla.

Dovolím si zde ještě zmínit trojici francouzských filmů, které vyšly v rozmezí pouhých dvou let. Snímky *Bůh masakru* (*Carnage*, 2011, r. R. Polanski), *Jméno* (*Le Prénom*, 2012, r. M. Delaporte a A. de La Patellierere) a *Venuše v kožichu* (*La Vénus a la fourrure*, 2013, r. R. Polanski) jsou dobrým příkladem fenoménu adaptací divadelních inscenací pro filmové plátno. Všechna tři zmíněná díla jsou založena jen a pouze na dialozích několika postav uzavřených po celou dobu příběhu na jediném místě. Rozvíjející se konverzace divákovi postupně odhaluje celou zápletku, zatímco akce je ve všech případech v podstatě nulová. Především

¹³ Kaufman má nicméně o režijní post zájem, již dvakrát si zrealizoval vlastní scénář. V prvním případě šlo o film *Synekdocha, New York* (*Synecdoche, New York*, 2008) a ve druhém o animovaný celovečerní film *Anomalisa* (2015, r. spolu s Dukem Johnsonem).

Bůh masakru dosáhl velké popularity a dokonce sklídl i pár ocenění.¹⁴ Přeci jen se ale jedná o divadelní adaptace a neautorské filmy.

Neposlední kritérium poskytl můj osobní vztah ke konverzačním filmům a jejich tvůrcům a z něho plynoucí zájem o celé téma a také – doufám – jisté obecné povědomí o tom, co tento subžánr nabízí.

2.3.2 Jim Jarmusch a Woody Allen

Nebýt úspěchu Jarmuschova snímku *Podivnější než ráj* na festivalech v Cannes a v Sundance a impozantního díla Woodyho Allena s *Annie Hallovou* (*Annie Hall*, 1977) v čele, jistě by mnoho kariér, prací a filmů vypadalo jinak. Jistě si zaslouží zmínku i zde.

Podivnější než ráj se stal symbolem nastupujícího nezávislého film. Nesl všechny jeho atributy – extrémně nízký rozpočet, rozbitou naraci, téměř nulovou dramatickou příběhu, vynikající ještě víc v porovnání se soudobým Hollywoodem, nesympatickou hudbu nebo téma flákačství. Úspěch snímku v pokladnách i u kritiky zavelel k umělečtějšímu pojetí a větší stylizaci nezávislé tvorby a například Linklatera přiměl k natočení své (*Ráji* velmi podobné) prvotiny *It's Impossible to Learn to Plow by Reading Books* (1988) a hlavně *Slackera*.

Woodyho Allena a jeho tvorbu zná snad každý a není překvapením, že režiséři upovídáných bijáků jsou jeho velkými fanoušky. Richard Linklater obdivuje jeho *Zločiny a poklesky* (*Crimes and Misdemeanors*, 1989) nebo *Zlaté časy rádia* (*Radio Days*, 1987),¹⁵ Kevin Smith zase rané komedie jako *Banáni* (*Bananas*, 1971) a Quentin Tarantino si kupodivu oblíbil nepřilíživě úspěšnou ani chválenou romantickou komedii *Cokoliv* (*Anything Else*, 2003).¹⁶ Wes Anderson si favorizuje *Hanu a její sestry* (*Hannah and Her Sisters*, 1986).¹⁷ Snad jen s výjimkou Smithe všichni tři Allena obdivují a uvádějí vždy celou řadu jeho filmů, mají-li vyjmenovat ty nejoblíbenější. Vliv *Annie Hallové* kupříkladu na Linklaterovu slavnou trilogii *Před úsvitem, Před soumrakem, Před půlnocí*, kde

¹⁴ Výběr ceny Zlatý lev či nominace na Zlatý glóbus pro Jodie Foster a Kate Winslet.

¹⁵ Zde: <http://collider.com/richard-linklater-bernie-before-sunrise-sequel-interview/>

¹⁶ Zde: <http://my.xfinity.com/slideshow/entertainment-tarantintop20/3/>

¹⁷ Zde: <http://www.nydailynews.com/entertainment/tv-movies/wes-anderson-10-favorite-new-york-movies-article-1.1079943>

ústřední dvojice hodinu a půl vždy jen chodí a konverzuje o vztazích, je zcela zřejmý.

Bylo by tedy snadné zvolit si pro potřeby své analýzy filmy těchto tvůrců z devadesátých let. Jarmuschova uhrančivá *Noc na zemi* (*Night on Earth*, 1991) a Allenova komedie *Pozor na Harryho* (*Deconstructing Harry*, 1997) k tomu přímo vybízejí, nicméně rozhodl jsem pro stávající čtveřici proto, že je mezi nimi příliš společných znaků, než abych jejich skupinu narušil – všichni pocházejí z jedné generace a vyrůstali ve stejné době, chodili do kina na stejné filmy, všichni debutovali nezávislymi snímky v první polovině devadesátých let a Jarmusch s Allenem nejsou jejich soupeřky, ale jejich společnými vzory.

2.3.3 Výběr konkrétních filmů a scén

Jedním z prvních kritérií pro výběr konkrétních filmů byla dostupnost scénáře. Například v případě Richarda Linklatera se mi nepodařilo sehnat věrohodnou elektronickou kopii scénáře k filmu *Před úsvitem* (*Before Sunrise*, 1995), který by korespondoval se záměrem zabývat se filmy z devadesátých let. Díky dobré dostupnosti naskenovaného originálu realizačního scénáře jsem se tedy rozhodl pro snímek *Před soumrakem* (*Before Sunset*, 2004).

Ohlížel jsem se také na úspěšnost snímků u diváků i u kritiků a na další aspekty. Například u Kevina Smitha se k rozboru nabízely filmy *Flákači* (*Mallrats*, 1995) anebo *Dogma* (1999), v nichž by se jistě našly dostatečně ztřeštěné a zajímavé dialogy k rozboru. Proti *Flákačům* však mluví naprostý nezájem kritické obce a proti filmu *Dogma* zase skutečnost, že jej Smith točil s jiným kameramanem než všechny své předešlé kusy. Smith nikdy příliš nebral v úvahu práci s kamerou a v *Dogma* se za ní postavil Robert D. Yeoman, dvorní kameraman Wese Andersona, a to ve zkratce znamená, že většina záběrů, kompozic, pohybů atd. je dílem Yeomana, nikoli režiséra. Proto jsem raději zvolil *Hledám Amy*, kde s režisérem spolupracuje jeho starý kamarád z doby studií a tvůrčích začátků, David Klein, a jedná se tedy o zaběhlou souhru, a tím spíše i autorské vyjádření.

Gauneři otevřeli Tarantinovi dveře ke kariéře režiséra a již v nich lze nalézt většinu prvků typických pro jeho styl. Vybírat mezi jeho čtyřmi díly z devadesátých let bych mohl dlouho a bez výsledku.

Wes Anderson natočil v devadesátých letech pouze dva celovečerní filmy, přičemž ve své prvotině *Grázlové* se teprve jen rozjíždí. Až v *Rushmore* se naplno projevila jeho osobitá stylistika. Roli ve výběru sehrála opět i dobrá dostupnost kopie originálního scénáře.

Při selekci konkrétní dialogové scény jsem si jako jedno z hledisek původně zadal absenci popisu děje ve scénáři. Tím že jsem se však záhy zaměřil výhradně na autorské počiny, však případná nepřítomnost (a koneckonců i nadbytek) detailních popisů trochu ztratila na významu, jelikož scenárista nemusel počítat s příchodem cizího režiséra a stejně tak režisér nemusel hledat klíč ke scenáristově látce.

Jako konverzační scény jsem tedy vybíral pasáže, jejichž hlavní náplní a hybatelem je dialog odehrávající se ideálně v jediném prostředí a zaujímající v celém filmu hodnotné postavení svým rozsahem i vlivem na záplatku či vývoj charakterů.

Vždy jsem přihlédl jak ke scénáři, tak i filmu, nijak zvlášť jsem při výběru nepreferoval jednu z látek jako nosnější. Ostatně, i kdybych chtěl volit sekvence pouze na základě jejich zachycení ve scénáři, nebyl bych s to oprostít se znalosti jejich podoby v hotovém filmu.

3. Konvenční dialog

Nejprve je nezbytné definovat termín *konvenční*, aby bylo jasné, jak a v jakém kontextu jej budu v analýze používat. Konvence se s postupujícím časem neustále mění téměř všude a stejně tak je tomu i u filmu. Proto zde budu pracovat s konvencí filmového dialogu praktikovanou v jedenadvacátém století převážně u amerického filmu.

Vycházet přitom hodlám ze základních příruček pro psaní i režírování filmu a ze statistik filmového střihu, nikoliv jen uchopením a rozbořením několika konkrétních scén.

Populární poučky pro psaní filmového dialogu jsem shrnul z internetových stránek věnujících se scenáristice, <http://whatascript.com/>.¹⁸ Využil jsem publikace *Scénář pro 21. století*¹⁹ od Lindy Aronsonové a také velmi zajímavé studie *Film Dialogue*.²⁰

Ke shrnutí konvence realizace konverzační scény dle běžně dostupné příručky jsem sáhl po dvou publikacích: *Film Directing Fundamentals*²¹ od kameramana a scenáristy Nicholase T. Proferese²² a také *Film Directing Shot by Shot*²³ od filmaře a spisovatele Stevena D. Katze.

Jak se střihá dialog a statistiky z této oblasti budu čerpat od Davida Bordwella a jeho *Zesílené kontinuity*²⁴ a také ze studie *How They Cut Dialogue Scenes*²⁵ od teoretika Barryho Salta. Užitečnou statistikou disponují také internetové stránky <http://vashivisuals.com>^{26,27} a <http://cinemetrics.lv>.²⁸

¹⁸ *What a Script!* [online]. [vid. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://www.whatascript.com>

¹⁹ ARONSONOVÁ, L.: *Scénář pro 21. století*. 1. vyd. Praha: NAMU, 2014. 344 s. ISBN 978-80-7331-314-2

²⁰ ANDERSONOVÁ H. a DANIELS M.: *Film Dialogue* [online]. [cit. 2016-04-25]. Dostupné z: <http://polygraph.cool/films/>

²¹ PROFERES, N.: *Film Directing Fundamentals*. 3. vyd. Oxford: Focal Press, 2008. 336 s. ISBN 978-0-240-80940-3

²² Na přebalu publikace si lze přečíst doporučení: „Vezměte svůj talent, přidejte kapku štěstí a zbytek naleznete v této knize“ od „Miloše Formana, filmového režiséra“.

²³ KATZ, S.: *Film Directing Shot by Shot*. 1. vyd. Oxford: Focal Press, 1991. 366 s. ISBN 978-0941188104

²⁴ BORDWELL, D.: *Intensified Continuity*. *Film Quarterly*. 55, 2002, č. 3, s. 16 – 28.

²⁵ SALT, B.: *How They Cut Dialogue Scenes*. *Cinemetrics* [online]. [cit. 2016-03-03].

Dostupné z: <http://www.cinemetrics.lv/articles.php>

²⁶ *Vashi Visuals* [online]. [vid. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://vashivisuals.com/?s=ASL>

Podotýkám, že se mi bohužel nepodařilo nalézt publikaci či studii, jež by se komplexně zabývala filmovým dialogem od jeho vymýšlení a místa ve scénáři, přes realizaci a technické zpracování v postprodukcii až po výslednou podobu na plátně a diváckou percepci. Toto téma si jistě zaslouží detailní a jednotné zpracování, pro něž se v následujících podkapitolách nabízí několik různých podnětů.

3.1 Jak se píše dialog

Populárních tipů na psaní filmového dialogu existuje bezpočet v mnoha podobách a zde se nyní záměrně uchýlím k těm nejsnáze dostupným, jak je na svých stránkách prezentuje web whatascript.com.

Dialog má podle těchto pouček třináct pravidel a pět funkcí.

Funkce dialogu by měly být tyto: posouvat zápletku dopředu, odhalovat charakter, předávat informaci, vytvářet konflikt a vyvolávat emoce. Údajně by měl dialog vždy plnit minimálně jednu z těchto pěti funkcí, pokud možno i více.

Obecná pravidla podle webu *Whatascript!* pak znějí takto:

- 1) vyprávět příběh ideálně za pomoci akce (vyhnout se dialogu)
- 2) používat dialog pouze, když je potřeba (vyhnout se dialogu)
- 3) psát dialog maximálně o třech větách po deseti slovech (vyhnout se dlouhému dialogu)
- 4) prokládat dialog popisy (vyhnout se špalkům dialogu)
- 5) dialog musí plnit funkci (vyhnout se zbytečnému dialogu)
- 6) dialog musí znít přirozeně
- 7) znát své postavy
- 8) vytvořit zajímavé postavy

²⁷ Vashi Visuals je postprodukční firma střihače jménem Vashi Nedomansky, bývalého československého hokejisty, který od skončení své profesionální sportovní kariéry v Severní Americe pracuje jako střihač v Los Angeles. Například byl konzultantem u *Zmizelé (Gone, 2014)* Davida Finchera.

²⁸ *Cinematics* [online]. [vid. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv>

- 9) používat podtext
- 10) oprostít se nepřírozeného vysvětlování
- 11) nebýt předvídatelný
- 12) okořenit dialog
- 13) otestovat napsaný dialog

Na rozdíl od scénářistické „kuchařky“ Syda Fielda²⁹ věnuje Linda Aronsonová ve své knize *Scénář pro 21. století* dialogu celou vlastní kapitolku. Čítá dohromady osmnáct stran, z nichž patnáct se jich věnuje praktickým příkladům. Na zbylém prostoru doporučuje Aronsonová psaní dialogů pokud možno krátkých, ideálně o jedné či dvou větách, a vyzdvihuje užívání podtextu.³⁰

V praktických ukázkách následně demonstruje příklady špatně napsaného dialogu. Poukazuje na nešikovnou doslovnou expozici, nadbytečné popisy, repetitivní prohlášení a nepřírozeně či naopak až příliš přirozeně znějící dialog. Takový dialog popisuje jako odehrávající se „v reálném čase“. Aronsonová poznamenává, že *„dialog není konverzace. Je to propracovaný výmysl připomínající konverzaci, která nese zápletku, téma a charakter.“*³¹

To znamená, že filmový dialog nemá být rozvláčný, ukoktaný a opakující se jako ten reálný, ale naopak stručný, jasný a úderný. Jako by měl, řekl bych, projít filtrem ne nepodobným zesílené kontinuitě – filmové rozhovory oproti těm v reálném světě pozbývají velké celky, nadbytečné informace, formálnosti, hluchá místa či přeřeknutí. Dialog na plátně má obvykle spád, jde o svižnou výměnu, zaměřuje se na vybrané detaily, nese podstatné informace, postavy se nerozmýšlí třikrát – jsme diváky zesílených konverzací ve scénách se zesílenou kontinuitou.

Velice zajímavá a překvapivě obsáhlá je studie filmového dialogu na webu jménem *Polygraph*.³² Analýza s názvem *Film Dialogue* přiřadila dialogy z osmi tisíců scénářů (od 80. let do současnosti) k jejich hereckým představitelům.

²⁹ FIELD, S.: *Jak napsat dobrý scénář*. 1. vyd. Praha: Rybka Publishers, 2007. 280 s. ISBN 978-80-87067-65-9.

³⁰ ARONSONOVÁ, L.: *Scénář pro 21. století*. 1. vyd. Praha: NAMU, 2014. s 310. ISBN 978-80-7331-314-2

³¹ Tamtéž.

³² *Polygraph*[online]. [vid. 2016-04-25]. Dostupné z: <http://polygraph.cool/>

Z toho následně spočetli množství slov pronesených mužskými a ženskými charaktery napříč zhruba dvěma tisíci filmů. Výsledná statistika ukazuje jasnou dominanci mužů v konverzacích na plátnech kin. Herečka má největší množství dialogu pouze ve 22 % filmů. Muži dominují ve všech filmových žánrech, 60 % a více dialogů mají mužští herci v 1500 ze zahrnutých 2000 filmů, zatímco ženy pouze ve 170 filmech, zbylé snímky byly v tomto ohledu relativně vyrovnané.

Také statistika věku herců a přiděleného množství dialogu dle pohlaví vykazala jasná čísla – rolí s přibývajícím věkem pro ženy ubývá, u mužů je tomu přesně naopak:

Procenta dialogu dle věku (z 2000 scénářů)

věk	herečky	herci
pod 21	8%	4%
22 až 31	38%	20%
32 až 41	32%	32%
42 až 65	20%	39%
66 a více	3%	5%

zdroj: Polygraph.cool

Jelikož je množství dialogu přiděleného mužům více než dvojnásobné, pronášejí pánové ve věku od 42 do 65 let ve filmech čtyřikrát více slov než jejich dámské protějšky spadající do stejné věkové kategorie.

Jen pro zajímavost, z množiny zahrnutých scénářů pronesla z ženských postav nejvíce slov Enid (12 276) ve filmu *Přízračný svět* (*Ghost World*, 2001, r. T. Zwigoff) a z mužských postav pak Jim Garrison (28 102 slov) v dramatu *JFK* (1991, r. O. Stone.) Z databáze také vyplývá, že jeden scénář má něco málo pod 10 000 slov dialogu.

3.2 Jak se režíruje dialog

Jak pro scenáristy, tak i pro režiséry je jednou z nejznámějších pouček nahrazovat dialog akcí. Pokud lze něco vyjádřit obrazově, vyhnout se dialogu. Film je dílem audiovizuálním, a je-li možné rozvinout děj jednáním postavy, je lepší se vyvarovat šustění papíru. To vždy podporoval například režisér Alfred Hitchcock: „*Pokud vyprávíme příběh ve filmu, měli bychom se uchýlit k dialogu pouze tehdy, kdy není jiná možnost. ... Podle mne je jedním z největších hříchů scenáristy, dostane-li se do potíží a prohlásí: ‚Vyřešíme to dialogem.‘ Dialog by měl být zvukem mezi zvuky, pouze něco vycházejícího z úst lidí, jejichž oči vyprávějí vizuální příběh.*“³³ Na druhou stranu jsou režiséři, včetně čtyř uváděných v této práci, kteří se ve filmech uchylují k extrémnímu, až výhradnímu, množství dialogu a právě skrze ten se jim daří vyobrazovat uvěřitelné, rozmanité, bohaté charaktery, a to velice detailním a pečlivým zaměřováním se na verbální i non-verbální aspekty komunikace.

A jak se tedy v současnosti režíruje dialog dle běžně dostupných příruček pro režírování filmu?

Pro dialogovou scénu se dvěma postavami jsou jako typické uváděny záběry přes rameno (většinou americký záběr či polodetail), přičemž promlouvající postava, na niž jsme zaměřeni, by měla vyplňovat dvě třetiny obrazu.³⁴ Jako u kterékoliv jiné scény, i u té dialogové by měl režisér v úvodu dbát na obstarání velkého celku (ustavujícího záběru) pro přehlednost.

Polodetaily jako rychle se střídající jednozáběry se staly populárními s koncem šedesátých let, kdy v podstatné míře nahradily dlouhé dvojjáběry konverzujících postav. Užší rámování zdůraznilo herecké výrazové prostředky a režiséři mezi nimi musí vhodně stříhat. To vše souvisí s vývojem zesílené kontinuity ve filmu, kterou se zaobírám dále.

³³ HITCHCOCK, A. a TRUFFAUT, F.: *Rozhovory Hitchcock – Truffaut*. 1. vyd. Praha: Čs. filmový ústav, 1987. 212 s.

³⁴ KATZ, S.: *Film Directing Shot by Shot*. 1. vyd. Oxford: Focal Press, 1991. s. 122. ISBN 978-0941188104

Jako jedno ze zcela základních pravidel se často uvádí pravidlo osy, podle něhož smí kamera snímat hovořící postavy pouze v mezích půlkruhu vytyčeného jimi procházející osou neboli úhlem sto osmdesát stupňů. Překročí-li kamera tuto osu, dochází k divákově dezorientaci v prostoru.³⁵ Dále by při střihu na tutéž postavu měl nastat rozdíl v úhlu snímání minimálně třicet stupňů, aby se namísto dojmu z nového záběru nedostavil efekt jump-cutu neboli skoku po ose.

Volba velikosti záběrů a úhlu snímání může také nepřímo naznačovat, v jaké situaci či v jakém vzájemném vztahu se diskutující postavy momentálně nacházejí. Sestaví-li režisér dialog dvou postav u stolu pouze z detailních záběrů, dostaví se v divákovi pocit intimity, nahlédnutí do soukromí charakterů. Na druhou stranu stejná konverzace pojatá jako celek z několikametrové dálky bude vyvolávat dojem sledování zvnějšku, odposlouchávání až šmírování. Podobně vrtkavý efekt vyvolávají i různé úhly snímání, pohledy a nadhledy. S pohledem nabývá snímaná postava na důležitosti, z nadhledu je tomu naopak.

3.3 Jak se stříhá dialog

Na vývoji systému kontinuity lze dobře vidět, jak se některé konvence posouvají.

Filmový střih se v posledních dvaceti letech dvacátého století podstatně změnil. Zatímco od třicátých do šedesátých let vytvářeli režiséři scénu pro volný pohyb herců, snímali je v polocelcích a detaily si ponechávali pro vypjaté momenty, od let osmdesátých stojí herec na místě a odříkává text v polodetailu či detailu nebo odříkává text za chůze (*walk-and-talk*).³⁶ Střih se zrychlil, přibylo detailů a do pohybu se uvádějí buď herci, anebo alespoň kroužící či jedoucí kamera – to vše bylo zřejmě důsledkem televize, která neustále potřebovala udržovat divákovu pozornost. Tomuto fenoménu se říká zesílená kontinuita a podrobně ji rozebral David Bordwell ve svém stejnojmenném článku.³⁷

³⁵ PROFERES, N.: *Film Directing Fundamentals*. 3. vyd. Oxford: Focal Press, 2008. s 23. ISBN 978-0-240-80940-3

³⁶ BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K.: *Dějiny filmu*. 2. vyd. Praha: NAMU, 2014. s. 717. ISBN 978-80-7331-207-7.

³⁷ BORDWELL, D.: *Intensified Continuity*. *Film Quarterly*. 55, 2002, č. 3, s. 16 – 28.

V tomtéž textu pracuje Bordwell také s termínem *průměrná délka záběru* neboli PDZ (v původním znění *Average Shot Length*, ASL) a právě na základě této hodnoty, jež se statisticky rok od roku snižuje, teorii zesílené kontinuity vystavuje. Termínu PDZ budu v následujících odstavcích hojně užívat.

Pojem *průměrná délka záběru* pochází od australského filmového historika Barryho Salta, který jej použil roku 1992 ve studii *Film Style and Technology: History and Analysis*.³⁸ Od té doby je tento termín využíván v mnoha teoretických filmových studiích, například v Bordwellově zmíněné *Zesílené kontinuitě* nebo v řadě článků teoretika Yuriho Tsiviana, který třeba v textu *Beyond Comparing: The Internal Dynamics of Intolerance* s pomocí PDZ analyzuje dynamiku střihu Griffithova slavného filmu.³⁹

Salt, Bordwell a mnoho dalších teoretiků se podrobně zabývali a stále zabývají statistikou průměrné délky záběru ve filmech a z jejich výsledků lze vyčíst řadu zajímavých skutečností. Zatímco před rokem 1960 měl každý filmový záběr v průměru osm až jedenáct vteřin, kolem roku 1985 už se obvykle jednalo o čtyři až šest vteřin, a to nejen u akčních snímků, ale také u dramát a komedií. Na sklonku století se již některé filmy skládají zhruba z 3000 snímků, což je dvojnásobek v porovnání s lety osmdesátými. A rychlost střihu se samozřejmě neustále zrychluje, PDZ filmu *Smrtihlav (Dark City)* v roce 1998 byla 1,8 sekundy, *Moulin Rouge* z roku 2001 měl 1,9 sekundy a třeba *Resident Evil: Apokalypsa (2004)* má 1,64 sekundy.

Pro představu si uvedme PDZ pár vybraných filmů:

³⁸ SALT, B.: *Film Style and Technology: History and Analysis*. 3. vyd. London: Starword, 2009. 461 s. ISBN 978-0950906652

³⁹ TSIVIAN, Y.: *Beyond Comparing: The Internal Dynamics of Intolerance. Cinematics* [online]. [vid. 2016-04-23]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv/tsivian.php>

film	rok	PDZ	režisér
Vertigo	1958	7.1	A. Hitchcock
2001: Vesmírná odysea	1968	13.0	S. Kubrick
Divoká banda	1969	3.2	S. Peckinpah
Manhattan	1979	22.0	W. Allen
Indiana Jones a Chrám zkázy	1984	3.5	S. Spielberg
Sex, lži a video	1989	10.3	S. Soderbergh
Noc na Zemi	1991	11.3	J. Jarmusch
Moulin Rouge	2001	1.9	B. Luhrmann
Šílený Max: Zběsilá cesta	2015	2.1	G. Miller

A PDZ ve filmech vybraných režisérů (započteny jsou všechny jejich filmy k roku 2013):

režisér	PDZ	
Michael Bay	3.0	
Christopher Nolan	3.1	
Steven Spielberg	6.5	
Sergio Leone	7.0	
Federico Fellini	8.8	
Alfred Hitchcock	9.1	(bez filmu Provoz ⁴⁰)
Francois Truffaut	13.5	
Ingmar Bergman	16.7	
Woody Allen	17.5	
Jean-Luc Godard	20.7	
Andrei Tarkovsky	40.0	
Bela Tarr	178.3	

Použité statistiky uvádí na svých stránkách výše zmíněný profesionální střiháč Vashi Nedomansky, který čerpá z dat Barryho Salta, databáze Cinemetrics i ze svých vlastních měření.⁴¹

⁴⁰ Hitchcockův film Provoz (*Rope*, 1948) se odehrává v reálném čase a zdánlivě byl natočen na jediný záběr. Ve skutečnosti se skládá z deseti záběrů a jednotlivé střihy jsou maskovány skrytím či setřením záběru. Jeden zde průměrně trvá osm minut.

Snad je vhodné poukázat také na skutečnost, že statistika PDZ není nástrojem zcela dokonalým. Pracuje s průměrem všech záběrů filmu, tudíž pár extrémně dlouhých záběrů může čísla zkreslit, jako například u filmů Alfonse Cuaróna.⁴² Mnohem větší vypovídající hodnotu by měl například medián délky záběrů (nejčastější hodnota).

Další problém se statistikami vygenerovanými přímo Saltem způsobila jeho domněnka, že k výpočtu adekvátní PDZ stačí prvních třicet či čtyřicet minut filmu, což se však v mnoha případech ukázalo být chybnou úvahou. Střih se totiž v posledních desítkách minut filmů často výrazně zrychluje. Například prvních 55 minut *Čelistí (Jaws, 1975, r. S. Spielberg)* má PDZ 8.8 sekund, ačkoliv film jako celek má konečnou PDZ pouze 6.5 sekund. I přesto všechno je však hodnota PDZ užitečnou informací, která říká mnohé o vývoji střihu, filmové řeči a vkusu diváků.

Esej o způsobech a statistice střihu konverzačních scén s názvem *How They Cut Dialogue Scenes (Jak se stříhá filmový dialog)* napsal Salt v roce 2011 pro akademický čtvrtletník *New Review of Film and Television Studies* a nyní mimo jiné slouží jako jeden z doprovodných článků k softwaru⁴³ pro měření střihu ve filmu.

Nejprve pro zajímavost odcituji úplně první větu Saltovy studie: „*Žádná z dostupných knih o filmovém střihu neposkytuje jakékoliv zásady pro střih dialogových scén ve filmu, a dokonce ani rozhovory s praktikujícími střihači nenabízí žádné rady na toto téma.*“⁴⁴ A to vycházím z revidované verze článku z roku 2015.

Zkušený filmový historik Salt, jenž vypátral první filmový dialog ve formě mezititulku již v němém snímku z roku 1904, jistě ví, o čem mluví.⁴⁵ V knihách o filmovém řemesle se dialogu občas dostane čestné kapitolky (v rámci disciplíny, které se text věnuje), ale komplexní publikaci o něm pravděpodobně

⁴¹ *Vashi Visuals* [online]. [vid. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://vashivisuals.com/?s=ASL>

⁴² Cuarónův film *Potomci lidí (Children of Men, 2006)* obsahuje tři záběry dlouhé 199, 247 a 378 sekund.

⁴³ Program jménem *Cinematics*.

⁴⁴ SALT, B.: *How They Cut Dialogue Scenes. Cinematics* [online]. s. 1. [cit. 2016-03-03]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv/dev/CutDial.pdf>

⁴⁵ KOZLOFF, S.: *History of Dialogue in American Film. Film Reference* [online]. [vid. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/>

nenajdete. Salt navíc tvrdí, že není ani možné sehnat text zabývající se stříhem dialogu (alespoň ne k roku 2015). A tak napsal studii vlastní.

V ní uvádí, že standardní stříh během dialogu nastává během pauzy v konverzaci, tedy v momentě, kdy jedna postava domluví a druhá ještě neodpověděla. Následně Salt měří, kolik filmových políček z této pauzy mezi replikami stále ještě setrváváme v původním záběru (A-doba) a kolik filmových polí již vidíme záběr následující, dokud nepromluví postava druhá (B-doba).

Do své statistiky zahrnul 33 filmů vzniklých mezi roky 1934 až 2014 a vyplývá z ní, že průměrná pauza mezi replikami dialogu trvá po dobu 14 snímků (0,58 sekundy). Potvrzuje také, že přibližně dvě třetiny dialogů bývají střiženy nejpozději do uplynutí 6 snímků od chvíle, kdy zabíraná postava domluvila. To znamená, že A-doba bývá obvykle kratší než B-doba a že většinu pauzy mezi replikami sledujeme postavu z navazujícího záběru.

Barry Salt ve své studii užívá také termíny L-stříh, J-stříh a reakční záběr.⁴⁶

O L-stříhu mluvíme v případě, že zvuk z výchozího záběru přesahuje do obrazu navazujícího. Ke stříhu tedy dochází v době, kdy postava z prvního záběru stále ještě mluví, a my následně sledujeme poslouchající postavu a její reakci na závěr poslední repliky. Tento typ stříhu je relativně oblíbený a tvoří přibližně 12% stříhů v dialogových pasážích analyzovaných Saltem.

Je nasnadě, že o J-stříh se jedná v opačné situaci. Slyšíme zvuk ze záběru, který se má teprve objevit, a sledujeme nejprve závěr výchozího obrazu. Je nám tedy představována reakce postavy, která naslouchá počátku repliky svého protějšku, který my ještě nevidíme. J-stříh využívali střihači v průběhu filmových dějin mnohem méně často než L-stříh, avšak v posledních letech se vyskytuje v konverzačních scénách stále častěji.

⁴⁶ L-stříh a J-stříh (L-cut, J-cut) získaly svá jména na základě spodoby s úsečkami, jimiž Barry Salt demonstroval rozsah pauz mezi replikami v přehledném grafu.

L-střih:

první obraz	druhý obraz
první replika	druhá replika

J-střih:

první obraz	druhý obraz
první replika	druhá replika

Dále existuje reakční záběr, jednoduchý prostřih na poslouchající postavu, který má začátek i konec v průběhu jedné repliky. To znamená že, první postava mluví, střih nám zjevuje reakci postavy druhé, proslov stále probíhá, a my se obrazem opět vrátíme k mluvící osobě. Využití reakčních záběrů získává na popularitě vzhledem k navyšující se rychlosti střihu i kvůli hromadění většího množství natáčeného materiálu za účelem pokrytí co největšího množství variant ke zpracování ve střižně. Reakční záběry dnes nalezneme přibližně v každém třetím dialogu (dle Saltovy studie).

Máme-li k dispozici takovouto statistiku a z ní vyplývající čísla, můžeme již pozorovat, v kterých případech se střihači či režiséři vymykají konvenční tvorbě dialogových pasáží.

Barry Salt přímo ve své studii uvádí jako příklad scenáristu a režiséra M.N. Shyamalana, v jehož filmech bývá pauza mezi replikami třikrát až čtyřikrát delší (téměř dvě sekundy) než je obvyklé. V jeho nejslavnějším filmu *Šestý smysl* (*The Sixth Sense*, 1999) trvají pauzy v dialozích průměrně 44 snímků, reakční záběr využívá v 55 % konverzací a v pouhých 18 % střihů je A-doba kratší než 6 snímků (tzn. ve většině případů setrváme záběrem na postavě, která zrovna domluvila, déle než 6 snímků ticha).

Salt v textu také pro zajímavost připomíná Waltera Murcha, střihače filmů *Apokalypsa (Apocalypse Now, 1979, r. F.F. Coppola)* nebo *Anglický pacient (The English Patient, 1996, r. A. Minghella)*. Murch je známý pro svou vlastní teorii stříhu, která se zabývá psychologickým aspektem lidského mrkání.⁴⁷ Tato teorie má tři části: Zaprvé, věří, že nejlepší bod k ukončení záběru je ten, kdy on sám mrkne při sledování nezeditovaného záběru. Zadruhé, diváci podle něj vždy jednotně mrknou u každého stříhu ve filmu. A zatřetí, nejlepší bod ke stříhu se nachází těsně předtím, než snímaný herec mrkne.⁴⁸ Výzkum ovšem ukázal, že diváci během filmu zdaleka nemrkají v souladu s Murchovou teorií.⁴⁹

3.4 Konvenční filmový dialog v americkém filmu na přelomu století

Co tedy z předešlých informací vyplývá? Na základě uvedených praktik a statistik nyní uvedu stručný příklad konvenčně natočeného filmového dialogu, který mi následně může být užitečným komparačním klíčem v analýze autorských konverzačních scén.

Bordwell tvrdí, že průměrná délka jedné scény⁵⁰ činí v současném filmu něco mezi 70 a 90 sekundami⁵¹ a průměrná délka jednoho záběru je přibližně 3,5 sekundy.⁵² Konvenční scéna by tak trvala 80 sekund skládala by se ze 23 záběrů.

Pětačtyřicetiletý muž v takovém konvenčním rozhovoru pronese dvacet vět k pětadvacetileté ženě, která dostane prostor pouze pro deset vět. Po dvou větách se střídají. Za celou dobu se vůbec nepřeknou ani nevysloví nic, co by

⁴⁷ SALT, B.: *How They Cut Dialogue Scenes. Cinematics* [online]. s. 7. [cit. 2016-03-03]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv/dev/CutDial.pdf>

⁴⁸ MURCH, W.: *In the Blink of an Eye*. 1. vyd. Los Angeles: Silman-James Press, 2001. 146 s. ISBN 978-1879505629

⁴⁹ SMITH T. a HENDERSON J.: *Edit Blindness. Journal of Eye Movement Research*. [online]. [vid. 2016-04-27]. Dostupné z: <http://www.jemr.org/online/2/2/6>

⁵⁰ Jak jsou oddělovány ve scénářích.

⁵¹ BORDWELL, D.: *The Way Hollywood Tells It*. 1. vyd. California: University of California Press, 2006. s. 57. ISBN 978-0520246225

⁵² BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K.: *Dějiny filmu*. 2. vyd. Praha: NAMU, 2014. s. 428. ISBN 978-80-7331-207-7.

neodhalovalo jeho či její charakter nebo neposouvalo příběh. Stojí proti sobě a odříkávají text, kamera se žádným způsobem nehýbe.

Divák na to vše pohlíží prostřednictvím šestnácti detailů a čtyř polodetailů střídajících se stylem záběr-protizáběr v mezích pravidla osy. Počátek a konec scény přehledně rámuje ustavující celky a poslední zbývající záběr, reakční, se nachází uprostřed nejdelší mužovy repliky.

Ke dvanácti střihům z celkových dvaadvaceti mezi těmito záběry dochází ihned po konci repliky promlouvající postavy. Čtyřikrát vidíme L-střih a stejně tak čtyřikrát je použit J-střih. Dva střihy se týkají reakčního záběru.

Tak by vypadala šablona pro konvenční filmový dialog na přelomu dvacátého století a vůči tomuto obrazu složenému z příruček a statistik se nyní mohou vymezit v následujících čtyřech analýzách.

4. Analýza

4.1 Gauneři

Tu nejzajímavější konverzační scénu od Quentina Tarantina bych z jeho filmů mohl vybírat stále dokola a bezvýsledně, nakonec jsem ale zvolil úplně první scénu jeho prvního velkého autorského snímku *Gauneři* – dnes již ikonickou diskusi nájemných gangsterů o Madonně a spropitném.

Zvolil jsem tuto scénu ze zájmu o autorovo režijní uchopení úvodního dialogu ve velkém filmu a také z důvodu všeobecné popularity v povědomí nejen Tarantinových fanoušků. Režisér tu předznamenává mnoho ze svého osobitého stylu, který si pěstuje po celou kariéru, a není obtížné již zde nalézt řadu řemeslných i obsahových paralel se scénami, které natočil třeba o dvacet let později.

Scénář je zároveň velice dobře dostupný. Vycházím z naskenované realizační kopie datované přímo na titulní straně 22. října 1990.⁵³

Pakliže se zde zabývám autorským filmovým dialogem, je příhodné, že v tomto případě začíná autor promlouvat skrze dialog dříve, než se rozeběhne vizuální stránka jeho díla. Od první vteřiny nám předkládá pouze titulky na černém obraze a zvukovou atmosféru. V sedmé sekundě se rozovídá postava ztvárněná dokonce samotným Tarantinem a vykládá divákovi, o čem je Madonnina píseň *Like a Virgin*, přičemž obraz naskakuje až v sekundě patnácté. Na stejném principu stojí také závěr scény, v níž moderátor z rádia promlouvá do pomalu černajícího obrazu. A tak stejně jako bývá filmová scéna obvykle rámována ustavujícími záběry v podobě celků, ohraničuje Tarantino úvodní pasáž *Gaunerů* pouze dialogem.

V sedmi a půl-minutovém rozhovoru sedí kolem stolu v bistru osm mužů, sedm gangsterů a jejich šéf, a rozebírají podtext obsahu písniček od Madonny,

⁵³ TARANTINO, Q.: *Reservoir Dogs* [scénář]. [1990-10-22]. 103 s. Dostupné z: *Scribd.com* [online]. [vid. 2016-04-30] Scénář je dostupný z: <https://www.scribd.com/doc/25164568/Reservoir-Dogs-Screenplay>

sociální spravedlnost dávání spropitného pouze lidem ve vybraných zaměstnáních a Joeův zápisník. Jistou roli zde hraje odchod postavy Joea v polovině scény, díky kterému se etablují některé charaktery, vztahy mezi nimi a trochu se pozmění celková atmosféra.

Ukažme si nejprve všechna sebraná data:

Gauneři	celkem	s Joem	bez Joea
postavy	8	-	-
muži	8	-	-
ženy	0	-	-
stříhy ⁵⁴	62	22	40
délka scény	455 sekund	253 sekund (0:00-4:13)	202 sekund (4:14-7:35)
PDZ	7,3	11,5	4,9
A-doba	11	4	7
B-doba	20	7	13
L-střih	4	1	3
J-střih	14	5	9
reakční záběry	13	5	8
detaily	42	8	34
polodetaily	16	12	4
polocelky	1	1	0
celky	2	0	2
délka scénáře	11 stran	-	-
dialogy scénář ⁵⁵	102	-	-
dialogy film	84	-	-
vynechané dialogy	19	-	-
změněné dialogy	4	-	-
přidané dialogy	1	-	-
zachováno dialogů	79	-	-
popisy scénář	15	-	-
vynechané popisy	4	-	-
přidané popisy	0	-	-

⁵⁴ Tzn. počet stříhů, nikoliv záběrů.

⁵⁵ Ve smyslu součtu všech jednotlivých replik neboli všech odstavců pod jmény promlouvajících postav ve scénáři. Nikoliv tedy součet vět či slov.

V hodnotách průměrné délky záběru se dozvídáme, že po odchodu Joea se dvojnásobně zvyšuje tempo střihů, kterých je v první „polovině“ scény 22 a ve druhé 40, ačkoliv ta je výrazně kratší. Zároveň se změní typ užívaných záběrů z polodetailů na detaily. Výsledný dojem je takový, že s odchodem Joea se atmosféra mezi sedmi muži u stolu destabilizuje. Tarantino se totiž po celou dobu trvání scény snaží (a zřejmě úspěšně) jako by posadit diváka přímo doprostřed mezi diskutující a učinit z něj pozorně naslouchajícího parťáka, který se aktivně snaží zachytit každé slovo a reakci všech přítomných. Z konverzace je patrné, že tu panuje napětí. Vtipkuje se o genitáliích, padají přátelské nadávky a postavy se velice často smějí. Jenomže všichni jsou poněkud nejistí, nervózní, a tím, že divák se stává jedním „z party“, je napjatý a nechce či nedovolí si nechat ujít jediné slovo. K tomuto efektu do značené míry dopomáhá časté využívání J-střihu, kdy někdo začne mluvit, a divák až s pozdějším střihem zjišťuje, kdo že to vlastně je.



1. Divák je posazen přímo doprostřed dění.

Vytvářet všechny tyto dojmy se Tarantinovi daří právě nepatrně rozdílným přístupem ke zpracování první a druhé poloviny scény. Joe je šéfem najatých gangsterů a v první části je u stolu přítomen, většinu záběrů vidíme v polodetailu a za líné, rozhlížející se jízdy kamery. Mezitím párkrát prostřihneme na Joeův detail, a když se v polovině scény zvedne k odchodu, sledujeme jej z pohledu - stále sedíme a spolu s ostatními k němu všichni vzhlížíme. Navíc dokonce dojde i na vtip, kdy jedna z postav Joeovi v dobrém rozmaru nabídne, že zastřelí jednoho ze spolusedících – zcela jasně čechovovské předznamenání.

Jakmile Joe odejde, konverzace nabere tempo a již výhradně v detailech rychle těkáme z jednoho na druhého, atmosféra přestává být opatrná, začínají se konflikty a ke konci scény se jeden z mužů vcelku snadno stává metaforickým sběhem mezi názorovými tábory a idylka se drolí. To vše s odchodem šéfa, symbolu jejich výplat a dozoru. Jakmile se Joe na konci vrátí, všichni poslušně zmlknou, a pokud snad ještě někdo mluví, Joe jej umlčí bezprostředním „zmlkni!“

Porovnáním filmu s původním předobrazem ve scénáři zjistíme, že Tarantino jakožto autor obojího byl vcelku flexibilní při převádění psané látky na plátno a přizpůsobil se potřebám herců na place i stříhaného materiálu.

Sedm a půl minuty představuje nadprůměrnou délku scény, na druhou stranu se jedná o pasáž zabírající ve scénáři jedenáct stran. I tam se však jedná téměř výhradně o dialogy. Text obsahuje jen patnáct popisů, z nichž čtyři se ve filmu vůbec nevyskytnou, a v šesti případech se jedná o jednoduchou instrukci: „Smích.“ Ve filmu se tedy pracuje s pouhými 5 popisy na 84 replik. V případě několika dialogů se totiž režisér přizpůsobil, celých 19 jich kvůli stopáži rovnou vynechal a 4 změnil. Herci si také mohli přizpůsobit slova, aby jim šla, jak se říká, „do pusy“.⁵⁶

Tarantino jakožto scenárista-režisér logicky neměl potřebu vše podrobně vypisovat a navíc v době preprodukce *Gaunerů* již jeho jméno platilo za kvalitní scenáristický materiál. Ale i přesto se však ve filmu neodehrává příliš mnoho akce, vizuálního dění, jež by muselo být popsáno v realizační předloze.⁵⁷ Pokud bychom si k rozebírané filmové pasáži napsali zpětný scénář, dost pravděpodobně by se v něm neobjevilo o mnoho více popisů než v originále.

A přesto se jedná o vizuálně velmi výmluvný dialog. V Tarantinově první autorské konverzační scéně v celovečerním filmu se smíchávají do jediné konverzace popkulturní narážky na celebrity, písně a známé značky spolu s kanonádou vulgárních výrazů a se sociologickým filozofováním, to vše

⁵⁶ Např. replika Pana Růžového změněná z “Where was I?” na “What the f*ck was I talking about?”

(“Co jsem to říkal?” – “O čem sem to do pr*ele mluvil?”)

⁵⁷ Mluvíme-li o akci v obecném filmovém smyslu, jako když „kuchařky“ doporučují předat informaci „akcí“, vizuální stránkou filmu, raději než ji sdělit dialogem.

prostřednictvím drsných gangsterů. Ti byli doposud v Hollywoodu vnímáni jako seriózní, obávaní muži ze světa *Kmotrů*, *Zjizvené tváře* či *Mafiánů*, jenomže Tarantino z nich najednou udělal normální lidi stravující se bistro a diskutující o práci za pokladnou. Nejenže tak svůj příběh okamžitě učinil atraktivním, on tím zároveň zpopularizoval psaní dialogů, které jsou extrémně vulgární a/nebo zdánlivě úplně o ničem. Tímto realistickým, bezprostředním, sprostým, bulvárním a pro své postavy stále důležitým dialogem si rychle získal davu věrných fanoušků.

To vše z toho důvodu, že dialog zde není pouze nositelem zajímavého obsahu, on zároveň svým zpracováním plní řadu funkcí v rámci filmové řeči. Ačkoliv nespátříme téměř žádnou výše zmiňovanou vizuální akci, v obraze se toho odehrává hodně. Volby typů střihu, velikosti záběrů, postavení a pohyb kamery či změny tempa evokují vztahy mezi postavami a odhalují jejich charakter. Pozměněné užívání těchto nástrojů v polovině scény navíc naznačuje předurčený vývoj některých postav v celém následujícím příběhu, jejich archetypální roli a s ní spojené vlastnosti a funkce. Tušíme, že Joe má všechny pod palcem a že pan Růžový se s několika z nich nepohodne. Obsah dialogu pak prozrazuje ještě více. Ač zdánlivě o ničem, po skončení scény jsou karty jasně rozdány – v sedmiminutové konverzaci padly výhrůžky, zrady, výstřely, projevy upovídáných i krátké odpovědi opatrných.

Ačkoliv tedy na začátku *Gaunerů* divák sleduje dlouhý rozhovor několika nevídaně civilních, údajných gangsterů sedících u jídla, je mu zřejmé, že půjde o napínavý film plný intrik, konfliktů, surovosti, zbraní a násilí. A to díky dialogu.

4.2 Hledám Amy

V případě Smithova scénáře k filmu *Hledám Amy* nevězel problém v jeho dostupnosti, naopak jej lze stáhnout či přímo číst z celé řady internetových portálů.⁵⁸ Jisté pochybnosti spočívaly v jeho autentičnosti jakožto skutečné realizační verze, jelikož v případě této analýzy jsem měl jako u jediné k dispozici pouze strojový přepis, a ne naskenovaný originální scénář. Tuto nejistotu nakonec zažehnal zjištění, že se jedná o výtažek z knihy Kevina Smitha, v níž publikoval dva kompletní scénáře, vedle *Hledám Amy* ještě také *Clerks*.⁵⁹

Zamýšlel jsem původně rozebírat jednu z vrcholných scén, jako je velká hádka dvou hlavních postav ve druhém bodu zvratu na konci šesté sekvence⁶⁰ filmu, ale přednost dostala ještě pozdější scéna. Konverzace z úvodu sedmé sekvence začínající v čase 1:19:49. Protagonista Holden je zničený ze zlomové hádky s Alyssou. Celý příběh pojednává o jejich komplikovaném romantickém vztahu. V tomto bodě vyprávění se zdá, že je mezi nimi po všem, a Holden se v bistru setkává s překupníčky Jayem a Tichým Bobem (kterého hraje sám Smith). Započne se mezi nimi konverzace o komixech, ženách a drogách trvající celých devět minut. Na takové ploše a s mnohem uvolněnějším režijním přístupem než u předcházející vrcholné části se spíše ukáže, jak vlastně Smith jako autor v této fázi své kariéry pojímal tvorbu filmových dialogů.

Smith totiž je a vždycky byl, jak o sobě sám prohlašuje, především vypravěč a scenárista. Jako režisér nikdy nijak zvlášť nekomponoval mizanscénu ani neregistroval velikosti záběrů či pohyb kamery. Jak lze vidět v debutu *Clerks* či v úvodní pasáži jeho druhého filmu, *Flákači*, Smith bez většího koncipování prostě nechal postavit kameru na místo a statickým záběrem jako by pouze zaznamenával konverzaci přítomných lidí. Nejedná se nicméně v žádném případě

⁵⁸ SMITH, K.: *Chasing Amy* [scénář]. [1996]. 104 s.

Scénář dostupný z: <http://www.imsdb.com/scripts/Chasing-Amy.html>

⁵⁹ SMITH, K.: *Clerks and Chasing Amy: Two Screenplays*. 1. vyd. Los Angeles: Miramax, 1997. 336 s. ISBN 978-0786882632

⁶⁰ Dle teorie struktury filmu v osmi sekvencích Františka Daniela, filmaře a bývalého pedagoga FAMU. Viz např. tato publikace:

GULINO, P.: *Screenwriting: The Sequence Approach*. Londýn: Bloomsbury Academic, 2004. 224 s. ISBN 978-0826415684

o stylistickou manýru či snad dokonce o praktiku cinema verité, Smithovo vizuální vypravěčství bylo vždy jednoduše až na druhé koleji a veškerá iniciace práce s kamerou v jeho tvorbě přicházela od kameramanů.

Jistý posun v autorově tvorbě přichází s filmem *Poldové (Cop Out, 2010)*. Poprvé režíroval cizí scénář a poprvé také film s akčními scénami, jenomže z různých důvodů šlo pro něj o špatnou zkušenost, a proto se Smith vydal ve své kariéře novým, experimentálnější směrem. Nastala změna v jeho způsobu spolupráce se štábem, mnohem otevřeněji vítá jejich nápady a připomínky, komunikuje s kameramany o možnostech pohybu a záběrování, občas nechává režírovat asistenta, upravuje scénu dle potenciálu lokací či masek a dává více prostoru hercům k interpretaci jeho scénářů a dialogů. V kontextu uvedených skutečností, změny přístupu k tvorbě filmového umění a uvolněnější režijní ruky nyní uvedu sebrané statistiky k analyzované scéně.

Hledám Amy	1:19:50-1:28:55
postavy	3
muži	3
ženy	0
střihy	78
délka scény	545 sekund
PDZ	7,0
A-doba	20
B-doba	21
L-střih	4
J-střih	7
reakční záběry	26
detaily	2
polodetaily	77
polocelky	0
celky	0
délka scénáře	8 stran
dialogy scénář	75
dialogy film	84
vynechané dialogy	0
změněné dialogy	2
přidané dialogy	4
zachováno dialogů	73
popisy scénář	17
vynechané popisy	0
přidané popisy	0

Filmoví kritici si totiž se Smithovou druhou fází neberou servítky a vše, co vydal mezi léty 2010 a 2016, bez milosti rozcupovali. A jistě se tak neděje pouze proto, že Smith také nemá kritiky zrovna dvakrát v lásce. Stojí si za tím, že nyní tvoří pouze to, co chce on sám, a ne na popud studií, distributorů, kin, festivalů či kritiků.

Tak ovšem natáčel i mezi roky 1994 a 2006 a s mnohem respektovanějšími výsledky. Autorská svoboda v kombinaci s jasnou vizí přinesla v roce 1997 pověstné ovoce v podobě nejuznávanějšího filmu Smithovy kariéry. V čem tedy spočívá onen rozdíl? Smith se tehdy ještě tematicky nevyčerpал a bral ze svých vlastních životních zkušeností. Ve druhé fázi kariéry naopak čerpá z příběhů přicházejících zvnějšku.

Dalším důvodem nezájmu kritiků může být i onen laxnější přístup k režijnímu uchopení látky, absence jasné vize. Zhlédne-li divák *Hledám Amy* nebo *Dogma*, dostane se mu vcelku zřejmého poselství, je zjevné, že filmař mu chtěl cosi sdělit a stál si za svým vlastním autorským počinem. Důkazem nám budiž sebraná statistika. Vybraná scéna dosahuje ve scénáři rozsahu 8 stran s celkovým počtem 75 dialogů. Z tohoto množství replik vytištěných na papíře převedl na plátno v nezměněné podobě celých 73. Stejně tak je tomu v případě akce, rozebíraná pasáž obsahuje 17 popisů a Smith je ve filmu všechny dodržel, nic neupravoval ani nepřidával. V případě dialogů pozměnil pouze dva a přidal čtyři nové, spíše usměrňujícího charakteru.

Taková věrnost původní autorské vizi je jistě rozdílovým faktorem v porovnání se Smithovou pozdější tvorbou. I zmiňovaná ignorace atraktivního vizuálního zpracování svým způsobem patřila k jeho úspěšnému stylu. Dialogu se tak totiž dostávalo ještě více pozornosti. Smith ze scény prakticky vyloučil snímání detailem a dokonce ani ve střihu nijak zvlášť nevybočuje z konvence. Vše je snímáno polodetailem a počet L-střihů a J-střihů spadá pod průměr. Vyniknout tak musí obsah dialogu. Smith psal text hercům (i sobě) přímo na tělo a dbal na vyznění jednotlivých vět i na tempo celého rozhovoru. Ke zvýraznění důležitých částí využívá atmosférickou hudbu, která konstantně a nerušivě hraje po celou dobu na pozadí a jen v žádaných momentech patřičně zesílí a udeří. Tím celou konverzaci dramaticky rozděluje do několika fází, v nichž si Holden postupně uvědomuje důležité skutečnosti.



2. V *Hledám Amy* se Smith detailním záběrům vyhýbá.

V dialogu vypráví postava Tichého Boba příběh ze své minulosti, jenž je paralelou k Holdenově aktuálnímu problému a díky kterému si protagonista nakonec uvědomí, co je třeba udělat. Vypravěč Smith nám tedy předkládá vyprávění ve vyprávění. Příběhy vůbec často převypravuje jediným nepřerušovaným odstavcem textu⁶¹ a jde tak například proti radě Aronsonové, aby se dialog po pár větách rozděloval a zahrnoval i reakce protějšku. Některé „špalky“ v jeho scénářích zabírají i více než jednu celou stranu.

Kevinu Smithovi se nicméně v *Hledám Amy* daří realizovat dlouhé texty jako originální a funkční dialogy osobitou kombinací obsahu a režijního stylu. Přestože po většinu doby mluví Jay a Bob, díky reakčním střihům a přítomnosti Holdena v prvním a posledním záběru scény nepochybujeme, že protagonistou je on a že řešíme jeho potřeby. Pauzy v dialogu spojené s použitím hudby formují strukturu konverzace a vedou diváka k Holdenově zlomovému uvědomění, potažmo k účelu pasáže ve filmu. Divákovi je zřejmé, že upovídanejší dvojice představuje vedlejší postavy a že protagonista, ač toho namluví méně, byl motivován k dalším, novým krokům a že jeho příběh (a role) v tomto vztahovém filmu směřuje k finálnímu rozuzlení.

⁶¹ A to jak ve svých filmech, tak i v reálu. Jak lze vidět například v záznamu *An Evening with Kevin Smith (2002)*.

4.3 Před soumrakem

Ke všem filmům z Linklaterovy trilogie *Před úsvitem*, *Před soumrakem* a *Před půlnocí* lze sehnat scénáře velmi snadno, pouze k prostřednímu dílu se mi ale podařilo najít naskenovanou verzi realizačního scénáře, jež má na sobě dokonce i nápis „Final Shooting Script“,⁶² datum 25. srpna 2003 a podpisy všech tří spoluautorů.⁶³ Z toho důvodu jsem k analýze zvolil tento film raději než první z roku 1994, který by datací lépe zapadal do skupiny zde rozebíraných scén. Také věřím, že autorské pojetí dialogu v obou filmech není až tak rozdílné a že je pro mé potřeby podobně čitelné.

U původního *Před úsvitem* tomu tak ještě není, ale u následujících dvou scénářů jsou jako autoři uvedeny všechny tři hlavní zainteresované osoby – režisér Richard Linklater a dva ústřední herci Ethan Hawke a Julie Delpy.⁶⁴ Představitelé rolí Jesseho a Celine jsou tedy spoluautory všech dialogů a vytvářeli si je sami sobě na tělo, což je z jejich výkonů vcelku patrné. Zajímavostí je, že díky tomu byli Hawke a Delpy dvakrát nominováni na cenu Akademie za nejlepší scénář a vyhráli ve stejné disciplíně přes deset cen od různých asociací a z festivalů.⁶⁵

Analyzovaná scéna se nachází ke konci filmu, jedná se o druhý bod zvratu,⁶⁶ v němž Jesse a Celine nasednou do taxíku a v průběhu více než osm minut trvající cesty se konečně pustí do témat, která po celý příběh visela mezi nimi ve vzduchu. V prvním filmu se mladík a dívka náhodou seznamují ve vlaku a vydávají se na spontánní, romantickou procházku noční Vídní. Příběh filmu *Před soumrakem* se odehrává o deset let později (přičemž se natáčel devět let po realizaci prvního) a dvojice se setkává od té doby poprvé, tentokrát v Paříži. Jaké vedou životy, jak tehdejší setkání ovlivnilo jejich vztahy, proč se pak nikdy

⁶² Finální realizační verze.

⁶³ LINKLATER, R., HAWKE, E., DELPY, J.: *Before Sunset* [scénář]. [2003-08-25]. 88 s. Dostupné z.: <http://www.dailyscript.com/scripts/before-sunset.pdf>

⁶⁴ V analyzovaných scénářích z *Gaunerů* a *Hledám Amy* si před kamerou zahráli i sami režiséři, nyní jsou to alespoň spoluautoři scénáře.

⁶⁵ Přehled zde: http://www.imdb.com/name/nm0000365/awards?ref_=nm_awd

⁶⁶ Body zvratu ve scénáři např. podle Syda Fielda. Viz.: FIELD, S.: *Jak napsat dobrý scénář*. 1. vyd. Praha: Rybka Publishers, 2007. 280 s. ISBN 978-80-87067-65-9.

nesetkali, to vše vrcholí v této jízdě do Celinina bytu. Mimochodem, *Před půlnocí* se odehrává ještě o dalších deset let později (a natáčení proběhlo osm let po realizaci druhého snímku).

Volil jsem takto kvůli délce scény a kvůli jejímu místu ve filmu. Jako jedna z nejdůležitějších pasáží je naléhavá a dojemná zároveň a na rozdíl od většiny zbylé stopáže se kompletně odehrává uvnitř stísněného prostoru automobilu, který ani jeden z nich neřídí a z něhož, doslova, nelze uniknout, jak se sama na vlastní kůži přesvědčí Celine. Ta se zhruba v polovině cesty snaží přimět taxikáře, aby jí okamžitě vysadil, ale Jessemu se nakonec podaří přemluvit Celine k setrvání v jeho společnosti.

Nejprve uvedu sebraná čísla:

Před soumrakem	55:45-1:04:05
postavy	2
muži	1
ženy	1
stříhy	63
délka scény	500 sekund
PDZ	7,9
A-doba	14
B-doba	13
L-střih	2
J-střih	22
reakční záběry	26
detaily	0
polodetaily	49
polocelky	17
celky	2
délka scénáře	7 stran
dialogy scénář	46
dialogy film	46
vynechané dialogy	0
změněné dialogy	0
přidané dialogy	0
zachováno dialogů	73
popisy scénář	10
vynechané popisy	0
přidané popisy	0

U Linklaterových statistik okamžitě zaujme jedna věc – naprostá a bezvýhradná věrnost psané předloze. A tentokrát nemluvíme pouze o počtech dialogů a popisů, z nichž se oproti scénáři nepozměnilo vůbec nic. Nyní se téměř nemění ani jednotlivá slova ve všech těch „špalcích“ na sedmi stranách scénáře.

Na nich autor použil jen deset strohých popisů akce, z nichž většina obsahuje pouhých pár slov. Nic navíc se v sekvenci neodehrává a žádný z popisů ani nebyl při natáčení pozměněn. A to samé platí pro dialogy, autoři nepřidali žádnou větičku ani si žádnou ze stávajících neupravili postřehnutelným způsobem. Ze 46 odstavců dialogu převedli všechny do výsledného filmu, a to s věrností prakticky každému napsanému slovu.

Vzhledem ke spoluautorství obou herců představujících hlavní role není jejich věrnost svému psanému dílu až tak zarážející (ať už zrovna zde měli větší podíl na psaní oni či Linklater), přesto je čistota vize vložené do scénáře pozoruhodná. Takové množství textu by předpokládalo jisté, ať už jen drobné, úpravy pro potřeby plynulosti scény či výslovnosti, jako se tomu dělo v případech Quentina Tarantina či Kevina Smithe. Zde jsou si ovšem Linklater, Hawke a Delpy tak jistí tím, co dělají a co od svého filmu chtějí, že nezměnili nic. K tomu jistě přispívá jejich dlouholetá spolupráce, vzájemná inspirace a mnoho hodin strávených psaním scénáře a jeho zkoušením.

I přestože se celá pasáž odehrává ve stísněném prostoru zadní části auta, udržují si od sebe postavy Jesseho a Celine jistý odstup. V průběhu osm minut trvající konverzace dojde mezi nimi k jedinému fyzickému kontaktu, který Celine razantně odmítne a vykřikne, „nedotýkej se mě!“ V dalších dvou momentech vždy jedna z postav naznačí, že by chtěla svůj protějšek konejšivě pohladit, ale neodváží se. V tomto bodě příběhu jsou postavy stále opatrné, střeží si své soukromí a osobní prostor, a to i když jsou usazeny těsně vedle sebe a nemohou nikam uniknout. Divák tak zůstává jako by jen pozorovatelem, jelikož režisér se nesnaží učinit z něj přímo třetího spoluúčastníka intimních momentů Jesseho a Celine.

To se mu daří volbou záběrů, střihem a vedením herců. Linklater nepoužívá žádnou hudbu, aby divákovi naznačoval, kdy má očekávat nějakou informaci, jako třeba Smith. Namísto toho volí s kameramanem pouze stále stejné detaily

i polodetaily, s neměnným rámováním i úhlem pohledu. Neukáže nám žádný velký detail gest či mimiky, neodhalí nám vůbec nic navíc, než co postavy dovolí zpozorovat jedna druhé. Obě postavy dostávají stejný prostor, v detailech promlouvají jejich osamocené tváře a polodetaily sice zabírají Jesseho i Celine společně, jenže ani jeden z nich nikdy nepronikne do prostoru (na polovinu obrazu) toho druhého, čímž se jejich odstup umocňuje.

Při zmíněném „nezdařeném“ fyzickém kontaktu, kdy Jesse zkusí vzít Celine za paži, aby nevystupovala, dojde k jediné změně úhlu pohledu – na moment vidíme Celine z podhledu, v náznaku možnosti, že by snad Jesseho mohla opustit.



3: Celine v jediném pohledu scény.

Dále pak absence L-stříhu diváka připravuje o jistou pohodlnost. Typ stříhu, při němž sledujeme promlouvající postavu a v průběhu jejího monologu přestřihneme na postavu poslouchající, navozuje divákovi dojem přehlednosti a náskoku. Slyšíme a vidíme, co a proč je řečeno, a zároveň se nám i předem ukáže, co si o tom naslouchající postava myslí a jak nyní pravděpodobně zareaguje.

Ačkoliv je L-střih v dnešní době poměrně populárním nástrojem, všichni čtyři autoři uvedení v této diplomové práci jej využívají jen minimálně. Zřejmé je to především u Linklatera a Tarantina, kteří se oba naopak hojně uchylují k J-stříhu. Snad je to proto, že L-střih uměle usnadňuje sledování konverzace a nepřilíží tak odrážejí reálnou povahu mezilidské komunikace. Člověk se ve společnosti více lidí

spíše snaží hovory aktivně zachytit a vždy zákonitě nejprve slyší, kdo si právě vzal slovo, a až pak se na něj otočí. J-stříhy jasně evokují tento model, divák nemá před postavami žádný náskok.

V projevu obou protagonistů filmu *Před soumrakem* pak lze vycítit jistou obezřetnost korespondující s obsahem konverzace. Informace o svých minulých vztazích, zklamáních a přáních odhalují jen postupně a divák se ani nedočká jasného gesta či prohlášení, které by poukazovalo na vyústění jejich příběhu. Záběry, stříhy, absence hudby, herecké výkony, obsah dialogu – nic z toho (záměrně) nenaznačuje, jak film skončí. Divák nevytuší, zda se dočká romantického happy-endu či dramatického opuštění, takže zatímco Tarantino či Smith zpracováním dialogu předznamenávají další vývoj příběhu, Linklater je naopak využívá k vyvolání zvědavosti.

Před soumrakem je tím nejryzeji konverzačním ze všech čtyř analyzovaných snímků v tom smyslu, že nic jiného než konverzace se v celém filmu zdánlivě neodehrává. Zbylé tři snímky disponují jasnou zápletkou a bohatým dějem, kdežto Jesse a Celine po osmdesát minut chodí a povídají si. Přesto se dialogu daří udržovat diváckou pozornost při sledování vývoje vztahu dvou hlavních postav, a to nejen díky autorské chemii tří spoluautorů.

Režisér uchopením dialogů vyvolává v divákovi dojem, jako by mu někdo o vztahu Jesseho a Celine spíše vyprávěl, než že by byl přímým svědkem zlomových romantických chvil jejich životů. Linklater tu zachycuje hodiny, které takové zlomové chvíli předcházejí, aniž by se prořekl, jak onen důležitý moment dopadne. Podle obsahu dialogu je jasné, že postavy k sobě mají velice blízko a že si extrémně rozumí, jenže režijní uchopení vzbuzuje kontrastní nejistotu, a tudíž i zájem o další vyprávění. Autor se oproštuje vyprávěcích berliček v podobě emotivní hudby, předznamenávajících detailů, symbolických gest či výmluvných obrazů. Ač tedy tyto běžné narativní pomůcky obvykle filmaři funkčně využívají k nápomoci divákovi, zde je režisér záměrně opomíjí, a vytváří tak originální konverzační film.

4.4 Rushmore

Ve srovnání s Tarantinem, Smithem a Linklaterem užívá Anderson ve svých scénářích v podstatě stejné, stejně nadprůměrné, množství dialogu, spočteme-li počet vět či slov, na druhou stranu bychom jej ale pravděpodobně neoznačili za natolik „upovídáného“ autora jako prvně zmíněné kvůli konvenčnějšímu přístupu k dávkování dialogu.

Hlavní rozdíl mezi Andersonem a zbylou trojicí spočívá v délkách scén a v dávkování počtu vět na jeden dialog na osobu. V Andersonově scénáři k filmu *Rushmore* se nevyskytují ony „špalky“ textu, které vždy záměrně zmiňuji v ostatních analýzách, a už vůbec se jich nevyskytuje několik v jediné scéně. Zároveň snímek neobsahuje scény delší než čtyři až pět minut, a to dokonce ani ve vrcholných bodech zápletky.

I proto jsem v tomto případě zahrnul do rozboru dvě scény z důvodu větší výpovědní hodnoty sebraných dat. Jedná se o druhý bod zvratu a závěrečnou pasáž, přičemž obojí trvá přibližně čtyři minuty a ve scénáři zabírá stejný počet stránek. To znamená poloviční rozsah jedné scény ve filmu i ve scénáři oproti předešlým analýzám.

Anderson tu jako jediný naplňuje průměrnou stopáž jedné scény podle statistik konvečního filmu a jeho dialogy také jako jediné odpovídají poučce Lindy Aronsonové o praxi psaní maximálně dvou, tří vět na dialog na osobu. Kouskuje tak konverzaci do kratších, přirozenějších replik, o to více jich ale také píše a počtem slov se ostatním třem režisérům vyrovnává. Tímto rychlejším způsobem výměny dialogu poskytuje prostor pro reakce a řeč těla, čímž se hercům dostává více šancí vyniknout.

Jsou to tyto důvody, proč Anderson nebude uváděn v první řadě jako autor konverzačních filmů. Jeho největší přednosti tkví v jiných stránkách filmařiny, ve výpravě, v psaní postav, kameře, kostýmech, v celkové koncepci, nicméně právě to vše využívá i v práci s dialogem, který se pak implicitně také stává jedním z jasně rozpoznatelných znaků Andersonova osobitého autorského stylu.

Naskenovaná kopie scénáře z roku 1997, který společně napsali Wes Anderson a Owen Wilson, je na internetu snadno k sehnání.⁶⁷

Uvedu nejprve všechny sebrané údaje:

film	1:05:18-1:09:34	1:25:06-1:29:11
postavy	2	15
muži	1	11
ženy	1	4
stříhy	22	19
délka scény	256 sekund	245 sekund
PDZ	11,6	12,9
A-doba	2	5
B-doba	12	3
L-střih	3	0
J-střih	3	2
reakční záběry	2	9
detaily	2	6
polodetaily	20	5
polocelky	1	7
celky	1	2
délka scénáře	4 strany	5 stran
dialogy scénář	43	50
dialogy film	41	49
vynechané dialogy	2	3
změněné dialogy	1	3
přidané dialogy	1	2
zachováno dialogů	40	44
popisy scénář	21	23
vynechané popisy	1	2
přidané popisy	2	1

⁶⁷ ANDERSON, W., WILSON, O.: *Rushmore* [scénář]. [1997-05-12]. 112 s.
Dostupný z: <http://www.pages.drexel.edu/~ina22/splaylib/Screenplay-Rushmore.pdf>

První scénou je druhý bod zvratu filmu, v němž se nadaný student, teenager Max, pokusí fingovanou nehodou na kole získat sympatie své učitelky, do níž je zamilovaný. Pomazán kečupem jí zaklepe na okno, jakoby otřesen ulehne do její postele a začne diskutovat o jejím osobním životě. Nakonec je jeho lež odhalena a Max musí odejít.

Druhá scéna je závěrem filmu, kdy se nacházíme na večíрку po premiéře Maxovy školní divadelní hry. Události se účastní všechny postavy, které se ve filmu objevily, Max upouští od usilování o učitelku a tančí se sympatickou spolužačkou.

Zatímco u Tarantinových *Gaunerů* dialog řídí celou scénu, v *Rushmore* je tomu naopak. Stylizace dialogu zde funguje jako jedna z řady výrazových složek komplexně vybudovaných situací. Anderson se proslavil svou unikátní a výraznou filmovou řečí a vybraná závěrečná čtyřminutová scéna je krásným příkladem pečlivého stavění autorského světa.

Indicie takového přístupu lze vyčíst již z přiložené tabulky. Ze všech čtyř režisérů pracuje Anderson se suverénně nejvyšší průměrnou délkou záběru, což demonstruje například první záběr závěrečné scény, kterým je padesát vteřin trvající, nepřerušovaný pohyb kamery mezi hosty společenského večíрку. Divák je svědkem přesné choreografie kameramanovy jízdy, naaranžovaných rekvizit, rozmístění herců a načasovaných replik.

Komplexnímu uchopení napovídá i množství popisného textu ve scénáři, které je čtyřnásobné v porovnání s Linklaterem a pětinasobné oproti Tarantinovi. Anderson skutečně buduje audiovizuální dílo se vším všudy, a ačkoliv jeho bohaté dialogy nehrají první housle, za pomoci všech ostatních, rovnocenných výrazových prvků dostávají na významu. Už ve scénáři má autor jasnou představu o sestavení scén a ví, jak přesně mají jeho dialogy vyznít v kontextu líného tempa stříhu a pojezdu kamery či naopak při rychlém prostříhu. Kalkuluje, jak konverzace vyzní s různými hudebními žánry na pozadí, jak bude působit při andersonovsky typické zrcadlově vycentrované kompozici záběru nebo jak doslovné rekvizity a kostýmy umocní potřeby a cíle, a tudíž i proslovy, jednotlivých postav.

Ve filmech Wese Andersona vše souvisí se vším. Vizualní aspekty a technické zpracování mají vliv na dialogy a zároveň mají dialogy vliv na vizuál. Repliky dostávají patřičný prostor a často právě ony určují, kdy se kamera opět rozjede, kdy dojde ke švenku nebo ke střihu, jak brzy či pozdě bude moci druhá postava zareagovat. Andersonovy postavy si neskáčou do řeči ani se nepřetahují o slovo, jako by automaticky považovaly za neslušné nenechat někoho řádně domluvit. Režisér téměř nevyužívá ani L-střihů, ani J-střihů a obvykle edituje konverzace čistě, to znamená v době, kdy jedna postava domluvila a druhá se zatím ještě nerozhovořila. Autor tak věnuje poctivý prostor tomu, co mají jeho postavy na srdci, neutíká od jejich slov pryč ani se rychle nežene za reakcemi, vše má svůj správný čas.

Ve scéně druhého zvratu převládá ve střihu dialogu B-doba, což znamená, že ke střihu dochází těsně po domluvení první postavy a my po většinu ticha sledujeme reakci a rozmyšlení postavy druhé. Anderson zde nechává své charaktery pečlivě volit slova a vzniká tak dojem, že jim na celé situaci záleží. Divák sleduje intimní konverzaci dvou lidí, a tak scéna sestává povětšinou z polodetailů a opatrných pohybů.

Závěrečná scéna je pak obsahovým protipólem. Již zmiňovaný společenský večírek velkolepě využívá veškerých vizualních možností, skládá se ze stejného množství detailů i polocelků, žádný z typů střihů nepřevládá a dominují zde obrazové kompozice a choreografie pohybů a replik. Anderson v této scénické koláži poskytuje prostor dohromady patnácti různým postavám, výpravě, kostýmům, hudbě, pohybu, mizanscéně i dialogům. Vše dostává rovnocenný prostor a vše si tak stejnou měrou přidává na výpovědní hodnotě.



4. Slečna Crossová odhaluje Maxovu falešnou krev ve scéně druhého bodu zvratu.



5. Andersonova symetrická kompozice v posledním záběru filmu.

Ačkoliv jsou ale obě scény obsahově i atmosférou zcela rozdílné, statistika jejich technických údajů se příliš neliší. Autor v obou případech pracuje se stejným tempem i množstvím akce a dialogu.

A tak Wes Anderson ve svém filmu *Rushmore* dokazuje, že autor svou ideu nemusí nutně vyjadřovat buď pouze obrazem, anebo dlouhým dialogem. Ale že je možné využít obou složek filmu zároveň a zcela rovnocenně, čímž lze jejich působení ještě znásobit. V autorově snímku jednou symbolizuje rozpoložení postavy její kostým, jindy velikost záběru (osamocení Max na rozlehlém, prázdném letišti) nebo absence střihů (které občas nahrazuje švenkování) či hudba a často je to samozřejmě také dialog. Ať už ale v Andersonově filmu určuje scéna podobu dialogu nebo dialog určuje podobu scény, v každém případě se jedná o originální zpracování filmové konverzace.

5. Závěr

V diplomové práci jsem se zabýval filmovým dialogem. Východiskem a inspirací mi byla má osobní záliba v konverzačních filmech, kterým jsem se do jisté míry věnoval již v bakalářské teoretické práci a které měly přímý vliv na můj diplomový i bakalářský scénář.

Téma autorské realizace filmových dialogů tu bylo nejprve zasazeno do kontextu amerického nezávislého filmu devadesátých let a autorské teorie z Francie padesátých let dvacátého století. Nová témata a levná produkce nezávislého filmu v kombinaci s autorstvím scenáristy-režiséra představují významné aspekty subžánru, který jsem analyzoval.

Následně byla zdůvodněna selekce jednotlivých autorů a jejich filmů. *Gauneři* Quentina Tarantina, *Hledám Amy* Kevina Smithe, *Před soumrakem* od Richarda Linklatera a *Rushmore* Wese Andorsona sdílejí několik společných parametrů. Jedná se autorská díla s velice nadstandardním množstvím dialogu pocházející z nezávislé scény počátku devadesátých let.

Abych mohl analyzovat, jak vybraní autoři realizují dlouhé dialogy inovativním způsobem, demonstroval jsem nejprve parametry konvenčního filmového dialogu v americkém filmu z přelomu tisíciletí na základě pouček v populárních scenáristických a režijních „kuchařkách“ a sebraných filmových statistik o střihu či práci s postavami.

V samotné analýze jsem došel k závěrům, že dlouhý dialog skutečně může být realizován originálním i funkčním způsobem zároveň a že takový „špalek“ dialogu s minimem popisů má schopnost nést v rámci filmové řeči významné informace. V *Gaunerech* předznamenává dialog svým uchopením archetypy postav a žánrovou zápletku. V *Hledám Amy* tvoří zpracování dialogu jedné postavy paralelu s uvažováním, motivací a potřebou postavy druhé. Dialogy ve filmu *Před soumrakem* umě ignorují berličky filmové řeči a nenápadně tak udržují divákův zájem a *Rushmore* svým komplexním plánováním konverzací v symbióze se všemi ostatními filmovými disciplínami dokazuje, že uchýlit se ve scénáři k dialogu není vůbec chybou.

6. Zdroje a rejstříky

Literatura

- ANDERSON, W., WILSON, O.: Rushmore [scénář]. [1997-05-12]. 112 s.
- ARONSONOVÁ, L.: Scénář pro 21. století. 1. vyd. Praha: NAMU, 2014. 344 s. ISBN 978-80-7331-314-2
- ASTRUC, A.: The Birth of a New Avantgarde: La Caméra-Stylo. In: GRAHAM, P.: The New Wave. 1. vyd. Garden City: Doubleday, 1968. s. 17. ISSN 0578-2988
- BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K.: Dějiny filmu. 2. vyd. Praha: NAMU, 2014. s. 347. ISBN 978-80-7331-207-7.
- BORDWELL, D.: The Way Hollywood Tells It. 1. vyd. California: University of California Press, 2006. s. 57. ISBN 978-0520246225
- BORDWELL, D.: Intensified Continuity. Film Quarterly. 55, 2002, č. 3, s. 16 – 28.
- FIELD, S.: Jak napsat dobrý scénář. 1. vyd. Praha: Rybka Publishers, 2007. 280 s. ISBN 978-80-87067-65-9.
- GULINO, P.: Screenwriting: The Sequence Approach. Londýn: Bloomsbury Academic, 2004. 224 s. ISBN 978-0826415684
- HITCHCOCK, A. a TRUFFAUT, F.: Rozhovory Hitchcock – Truffaut. 1. vyd. Praha: Čs. filmový ústav, 1987. 212 s.
- KATZ, S.: Film Directing Shot by Shot. 1. vyd. Oxford: Focal Press, 1991. 366 s. ISBN 978-0941188104
- LEVY, E.: Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film. 1. vyd. New York: NYU Press, 1999. 616 s. ISBN 0-8147-5123-7.
- LINKLATER, R., HAWKE, E., DELPY, J.: Before Sunset [scénář]. [2003-08-25]. 88 s.
- MURCH, W.: In the Blink of an Eye. 1. vyd. Los Angeles: Silman-James Press, 2001. 146 s. ISBN 978-1879505629
- PROFERES, N.: Film Directing Fundamentals. 3. vyd. Oxford: Focal Press, 2008. 336 s. ISBN 978-0-240-80940-3
- SALT, B.: Film Style and Technology: History and Analysis. 3. vyd. London: Starword, 2009. 461 s. ISBN 978-0950906652
- SMITH, K.: Clerks and Chasing Amy: Two Screenplays. 1. vyd. Los Angeles: Miramax, 1997. s. 336. ISBN 978-0786882632
- SMITH, K.: Chasing Amy [scénář]. [1996]. 104 s.
- TARANTINO, Q.: Reservoir Dogs [scénář]. [1990-10-22]. 103 s.
- TSIVIAN, Y.: Beyond Comparing: The Internal Dynamics of Intolerance. Cinematics [online]. [vid. 2016-04-23]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv/tsivian.php>
- TZIOUMAKIS, Y.: American Independent Cinema An Introduction. 1. vyd. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006. 321 s. ISBN 0-7486-1867-8.

Internetové zdroje

ANDERSONOVÁ H. a DANIELS M.: Film Dialogue [online]. [cit. 2016-04-25]. Dostupné z: <http://polygraph.cool/films/>

Cinematics [online]. [vid. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv>

SALT, B.: How They Cut Dialogue Scenes. Cinematics [online]. [cit. 2016-03-03]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv/articles.php>

SMITH T. a HENDERSON J.: Edit Blindness. Journal of Eye Movement Research. [online]. [vid. 2016-04-27]. Dostupné z: <http://www.jemr.org/online/2/2/6>

Vashi Visuals [online]. [vid. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://vashivisuals.com/?s=ASL>

What a Script! [online]. [vid. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://www.whatascript.com>

Ilustrace

1. film Gauneři (Reservoir Dogs, 1992, r. Q. Tarantino) [strana 29]
2. film Hledám Amy (Chasing Amy, 1997, r. K. Smith) [strana 35]
3. film Před soumrakem (Before Sunset, 2004, r. R. Linklater) [strana 39]
4. film Rushmore (1998, r. W. Anderson) [strana 44]
5. film Rushmore (1998, r. W. Anderson) [strana 45]

Rejstřík filmů

2001: Vesmírná odysea (2001: A Space Odyssey, 1968, r. S. Kubrick)

An Evening with Kevin Smith (2002, r. J.M. Kenny)

Anglický pacient (The English Patient, 1996, r. A. Minghella)

Annie Hallová (Annie Hall, 1977, r. W. Allen)

Anomalisa (2015, r. Ch. Kaufman a D. Johnson)

Apokalypsa (Apocalypse Now, 1979, r. F.F. Coppola)

Banáni (Bananas, 1971, r. W. Allen)

Bezstarostná jízda (Easy Rider, 1969, r. D. Hopper)

Bůh masakru (Carnage, 2011, r. R. Polanski)

Cokoliv (Anything Else, 2003, r. W. Allen)

Čelisti (Jaws, 1975, r. S. Spielberg)

Divoká banda (The Wild Bunch, 1969, r. S. Peckinpah)

Dogma (1999, r. K. Smith)

El Mariachi (1992, r. R. Rodriguez)

Flákači (Mallrats, 1995, r. K. Smith)

Gambler (Hard Eight, 1996, r. P.T. Anderson)

Gauneři (Reservoir Dogs, 1992, r. Q. Tarantino)

Grázlové (Bottle Rocket, 1996, r. W. Anderson)
Hana a její sestry (Hannah and Her Sisters, 1986, r. W. Allen)
Hledám Amy (Chasing Amy, 1997, r. K. Smith)
Indiana Jones a Chrám zkázy (Indiana Jones and the Temple of Doom, 1984, r. S. Spielberg)
Interview (2007, r. Steve Buscemi)
It's Impossible to Learn to Plow by Reading Books (1988, r. R. Linklater)
JFK (1991, r. O. Stone)
Jméno (Le Prénom, 2012, r. M. Delaporte a A. de La Patellierere)
Malý uprchlík (Little Fugitive, 1953, r. R. Ashley)
Manhattan (1979, r. W. Allen)
Mladí muži za pultem (Clerks, 1994, r. Kevin Smith)
Moulin Rouge (2001, r. B. Luhrmann)
Nikdo mne nemá rád (Les Quatre cents coups, 1959, r. F. Truffaut)
Noc na zemi (Night on Earth, 1991, r. J. Jarmusch)
Noc ožvlých mrtvol (Night of the Living Dead, 1968, r. G.A. Romero)
Noční jízda (Locke, 2012, r. S. Knight)
Podivnější než ráj (Stranger Than Paradise, 1984, r. J. Jarmusch)
Poldové (Cop Out, 2010, r. K. Smith)
Potomci lidí (Children of Men, 2006, r. A. Cuarón)
Pozemšťan (The Man from Earth, 2007, r. R. Schenkman)
Pozor na Harryho (Deconstructing Harry, 1997, r. W. Allen)
Provaz (Rope, 1984, r. A. Hitchcock)
Před půlnocí (Before Midnight, 2013, r. R. Linklater)
Před soumrakem (Before Sunset, 2004, r. R. Linklater)
Před úsvitem (Before Sunrise, 1995, r. R. Linklater)
Přízračný svět (Ghost World, 2001, r. T. Zwigoff)
Resident Evil: Apokalypsa (Resident Evil: Apocalypse, 2004, r. A. Witt)
Rushmore (1998, r. W. Anderson)
Sex, lži a video (Sex, Lies and Videotape, 1989, r. S. Soderbergh)
Slacker (1991, r. R. Linklater)
Smrtihlav (Dark City, 1998, r. A. Proyas)
Synekdocha, New York (Synecdoche, New York, 2008, r. Ch. Kafuman)
Šestý smysl (The Sixth Sense, 1999, r. M.N. Shymalan)
Šílený Max: Zběsilá cesta (Mad Max: Fury Road, 2015, r. G. Miller)
Toxický mstitel (The Toxic Avenger, 1985 r. L. Kaufman)
Venuše v kožichu (La Vénus a la fourrure, 2013, r. R. Polanski)
Vertigo (1958, r. A. Hitchcock)
Zlaté časy rádia (Radio Days, 1987, r. W. Allen)
Zločiny a poklesky (Crimes and Misdemeanors, 1989, r. W. Allen)
Zmizelá (Gone Girl, 2014, r. D. Fincher)