ČASOVÁ A PRIESTOROVÁ SUBORDINÁCIA V SYSTÉME FILMOVEJ OBRAZOVEJ SKLADBY

MARTIN PALÚCH
Ústav divadelnej a filmovej vedy SAV, Bratislava

Abstrakt: Štúdia sa na príkladoch pokúša definovať priestorové a časové vzťahy, ktoré vznikajú vo filmovej skladbe prostredníctvom teórie časovej a priestorovej subordinácie. Autor vychádza z predpokladu, že o priestorovej filmovej skladbe, kedy z hľadiska priliehavosti dvoch záberov dochádza k subordinácii času, môžeme hovoriť vtedy, ak sa v rámci rozvíjanej syntagmy nemenia okolnosti času a priestoru medzi dvomi po sebe nasledujúcimi zábermi. V takýchto prípadoch hovoríme o subordinácii času pretože pri priestorovej skladbe vždy dochádza k anomáliám a k deformáciám objektívneho času, k jeho skracovaniu alebo naopak k predlžovaniu, na úkor priestorových vzťahov. Na druhej strane rozlišujeme skladbu časovú, kedy dochádza k subordinácii priestoru. Hovoríme o nej vtedy, keď sa vo variabilnom hľadisku medzi dvomi zábermi na základe priliehavosti menia časopriestorové okolnosti. V týchto spojeniach vždy dochádza k radikálnym a rozpoznateľným posunom v čase, pričom možnosti variability týchto spojení sa môžu rozvíjať niekoľkými typizovanými spôsobmi. A síce na základe lineárnej logiky: chronologicky, retrospektívne, alebo simultánne: v paralelách, hypoteticky či predispozične.

„Film pracuje s rozmanitými a s čo do veľkosti rozličnými zlomkami predmetov, s čo do veľkosti rozličnými zlomkami priestoru a času. Mení ich proporcie a konfrontuje tieto zlomky podľa priliehavosti alebo podľa podobnosti a kontrastu: totiž ide cestou metonymie alebo metafory (dva základné druhy filmovej stavby).“
Roman Jakobson

V nasledujúcom texte sa pokúsime popísať časové a priestorové väzby, ktoré vznikajú medzi zábermi na základe ich radenia do naratívnych syntagiem prostredníctvom filmovej skladby. Naratívne rady záberov, ktoré takýmto skladobným priraďovaním vznikajú, môžu tvoriť jeden časopriestorový celok, napríklad celok jednej scény (Pudovkinova epická montáž), alebo naopak, časopriestorová ruptúra medzi dvomi zábermi bude odkazovať na časovú zmenu v stratégii rozprávania. Charakter takejto zmeny môže byť motivovaný prechodom výpovede z jednej časopriestorovej roviny do druhej alebo môže poukazovať na použitie štylisticky zaujímavej rozprávačskej figúry, napríklad metafory, trópu alebo špecifického typu obrazu previazaného so subjektívnym vnemom hlavnej postavy[1]. Štylistické skladobné postupy

[1] V tomto prípade máme na mysli taký obraz, ktorý vystihuje aktuálny psychický alebo duševný stav filmovej postavy. Vo filmovom rozprávaní ide o subjektívny vnem viažuci sa výhradne na protagonistove vnímanie v rámci skladby filmového deja, napríklad obraz-flashback.

tvoria samostatnú kapitolu. Možnosti vyplývajúce z takejto formy spájania sú pomerne rôznorodé. Môžeme si to dokumentovať na príklade Ejzenštejnovej montáže atrakcií, kedy spojenie dvoch záberov nemotivuje časopriestorová zmena, ale štylistický postup sledujúci konkrétny cieľ, ktorý je naviazaný na matematicky presnú orientáciu divákovho vnímania: „Podľa tejto teórie, poznamenáva Ejzenštejn, nie sú vo filme dôležité predvádzané fakty, ale kombinácia emotívnych reakcií obecenstva. Teoreticky i prakticky je teda možné vybudovať stavbu, ktorá nie je spájaná na základe námetu či logickej väzby, ale ktorá vyvolá reťaz podmienených reflexov, prepojených strihačom so znázorňovanými udalosťami, takže na koniec sa vytvorí, v spojení s týmito udalosťami, nový reťazec reflexov. Toto je realizácia založená na tematickom účinku, na splnení propagandistickej úlohy. A Ejzenštejn zdôrazňuje, že film nie je, či lepšie povedané nemá byť ničím iným, než agitkou."[2] Ejzenštejnove formálne experimenty následne vyústili do koncepcie „intelektuálneho filmu", v rámci ktorej, na úkor všeobecnej zrozumiteľnosti, hľadá také kombinácie obrazov, ktoré by mu umožnili formulovať nie len emócie a city, ale i politické, filozofické a vedecké pojmy.[3]

V prípade tejto štúdie budeme uvažovať o spájaní „zlomkov" v čo najvšeobecnejšej rovine, pretože možnosti využívania variabilných anomálií sú v súčasnom filme prakticky neobmedzené.[4] Či už budeme uvažovať o skladobných anomáliách časových, priestorových alebo štylistických. Napriek týmto zjavným skutočnostiam je možné upriamiť pozornosť na zaujímavé skladobné situácie a momenty, ktoré vyplývajú z celkového charakteru priraďovania, montovania týchto „zlomkov" do väčších syntagmatických celkov.

Ak si dokážeme definovať filmovú postavu v zmysle dominujúceho obrazu vystupujúceho v celku jedného obrazu i medzi ďalšími obrazmi filmového deja, pričom toto obrazové jadro (postava) tvorí určitý konkrétny individuálny pojem[5], potom obraz rozprestierajúci sa okolo neho vyjadruje určité konkrétne okolnosti času a miesta, v ktorom sa tento individualizovaný pojem pohybuje ako nositeľ akcie (senzomotorickej alebo psychologickej). V prípade, že prijmeme čo i len teoretickú možnosť existencie „tlonskej geometrie", ako o nej píše Jorge Luis Borges v poviedke s názvom *Tlon, Uqbar, Orbis tertius*, že: „Základom vizuálnej geometrie nie je bod, ale plocha. Táto geometrická sústava nepozná rovnobežky a učí, že človek pohybujúci sa v priestore mení tvar telies, ktoré ho obklopujú."[6], potom projekčné plátno zastreté filmovým záberom by spĺňalo podmienku jedného takéhoto bodu tlonskej vizuálnej geometrie, čiže bodu ako aktívnej plochy, ktorej podkladom je plátno štandardizovanej veľkosti. Ak chce filmové rozprávanie prekonať vlastnosti objektívneho času, ktoré sú merateľné (na rozdiel od plynutia času subjektívneho) musí sa uchýliť k variabilite tohto bodu ako plochy, k pozičným a proporčným zmenám v rámovaní, ktoré v pohybe menia tvar obrazu zobrazených telies. Túto variabilitu dokáže prekonávať

[2] ARISTARCO, Guido. *Dejiny filmových teórií*. Praha : Orbis, 1968.

[3] Pozri: Tamže.

[4] Jakobson pri takýchto anomáliách tvrdí, že sa v prípade ich výskytu jedná o diletantizmus a „negramotnosť" ako metódu. Pozri JAKOBSON, Roman. *Úpadek filmu*. In Jakobson, Roman. *Poetická funkce*. Praha : Nakladatelství H & H, 1995, s. 148 – 153.

[5] Pojem nadobúda svoje konkrétne individualizované vlastnosti počas identifikácie diváka s prežívaním filmovej postavy v rámci konkrétneho filmového deja, textu.

[6] BORGES, Jorge Luis. *Nesmrtelnost*. Praha : Hynek, 1999, s. 98.

buď prirodzene, pohybom v rámci vnútrozáberovej montáže, alebo skladobne, čiže strihom.[7]

Vo filmovom rozprávaní sa stretávame najmä s vytváraním naratívnych radov. Môžeme ich rozdeliť na vnútrozáberové alebo viaczáberové syntagmy. Naratívne rady sa následne uchovávajú vo vedomí percipienta, pričom súčasne koexistujú vo vnímaní ako pamäťová zložka (minulosť), aktuálna zložka (momentálny prítomný okamih) a zložka tvorená perspektívnymi predpokladmi (očakávania budúceho vyústenia deja). Ako je vidieť na vyjadrenie časového charakteru vnímania i myslenia je v prirodzenom jazyku potrebný trojpojem.[8] Opäť stojíme pred bariérou, ktorou je popisná funkcia jazyka založená na vrstvení nehybných grafických znakov konvenčnej povahy.

Ak chceme uvažovať o montovaní filmových záberov musíme ich skúmať z pohľadu času viažuceho sa na pohyb (samostatný záber) i z pohľadu trvania ako vyššieho stupňa, čiže ako následného organizovaného spájania týchto časov-pohybov (záberov) do väčších naratívnych celkov – syntagiem. Christian Metz sa k problematike Jakobsonovho poňatia filmovej skladby vracia na stránkach *Imaginárneho sygnifikantu*, keď tvrdí: „V semiologických diskusiách sa často objavuje názor, že filmová montáž vychádza z postupu typicky metonymického. Čiže, ak niektoré montáže sú skutočne podľa obsahu priraďovaných obrazov metonymické (ako napríklad sekvencie radiace za sebou niekoľko čiastkových záberov tej istej krajiny alebo toho istého bytu atď.), princíp montáže (každej montáže) tkvie v operácii naskrz syntagmatickej, a nie metonymickej, pretože spočíva v tom, že sa prvky navzájom zbližujú a kombinujú v *prehovore*, vo filmovom reťazci, bez toho aby boli tieto motívy nutne vo vzťahoch metonymickej spätosti príslušných referentov, to znamená v „realite", alebo v onej imaginárnej realite, ktorou je diegéza... Veci sú teda (v podstate) celkom jasné. Pozičná priliehavosť, to jest syntagmatický fakt ako taký, spoluprítomnosť množstva zložiek, ktorá je typická pre každú výpoveď v akejkoľvek „reči": priliehavosť časová, ako v reťazci reči hovorenej, priliehavosť priestorová, ako v maliarstve, alebo obidve zároveň, ako vo filme..."[9]

Gilles Deleuze toto uvažovanie završuje chápaním filmu ako komplexného systému pomerných množín zložených z celkov a ich častí.[10] Nás však zaujíma praktickejšie delenie odvodené z nedeliteľného času viažuceho sa na pohyb a deliteľného trvania ako platformy zahŕňajúcej rady záberov, pretože film vyjadruje obidve povahy

---

[7] Christian Metz poukazuje na skutočnosť, že za oslobodením kamery v začiatkoch kinematografie sa objavuje paradox, keď tvrdí: „V celku sa zdá, že premena kinematografu na film sa odohrala skôr okolo problémov sledu viacerých obrazov než okolo ďalšej modality samého obrazu, akou je „pohyb kamery"." METZ. Christian. Filmová montáž a fabula, (1967) In Antológia súčasnej filmovej teórie I. MIHÁLIK, Peter (ed.). Bratislava : SFÚ, 1980, s. 243.

[8] „Práve takto zaobchádza rozum, a následkom toho aj veda, s prúdom vedomia: rozkladá ho na izolované akty, intenzitu (ktorá je v prípade aktov vedomia čosi kvalitatívneho) prevádza na kvantitu, takže náš vedomí život stráca svoj základný ráz, ktorým je neustále plynutie duševného života: trvanie, vnútorná jednota nášho vedomia je pritom akoby „rozkúskovaná", a to aj napriek nášmu tušeniu, že vedomie nie je možné takto izolovať na jednotlivé súčasti, ktoré – znovu zložené – by dávali pôvodný celok. Pretože každý z nás cíti, že v každom stave vedomia som vlastne obsiahnutý celý (ak sa teším, teším sa celý, smútok zasahuje celú moju bytosť atď.) PETŘÍČEK, Miroslav. *Úvod do současné filosofie*. Praha : Herrmann a synové, 1992, s. 42 – 43.

[9] METZ, Christian. *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*. Praha : ČFÚ, 1991, s. 178 – 179.

[10] Pozri DELEUZE, Gilees. Film 1. Obraz-pohyb. Praha : NFA, 2000.

týchto momentov práve v skladbe, v montáži prvkov v rámci jedného záberu, v postupnosti záberov, syntagiem, scén a podobne.

Ak pri filme súčasne spolupôsobí pozičná priliehavosť dvojitej povahy, časová aj priestorová, v tom prípade ostáva pre nás smerodajné, aby sme dokázali rozdeliť filmovú skladbu, ktorá je tvorená z viacerých po sebe nasledujúcich obrazov–pohybov (záberov), nachádzajúcich sa v určitých okolnostiach času a priestorového pohľadu, podľa subordinácie času alebo podľa subordinácie priestoru – na priliehavosť priestorovú alebo časovú.

O priestorovej filmovej skladbe, kedy z hľadiska priliehavosti dvoch záberov dochádza k subordinácii času, môžeme hovoriť v tom prípade, ak sa v rámci rozvíjanej syntagmy nemenia okolnosti času a priestoru medzi dvomi po sebe nasledujúcimi zábermi. Napríklad vtedy, ak sa v rade záberov nepretržite pociťuje spoluprítomnosť dominantného centra obrazu (spoluprítomnosť hlavnej postavy), pričom okolnosti času a pohybu sa nemenia, respektíve sa rozvíjajú neoddeliteľným spôsobom, prerušovaným a rozdrobovaným len priestorovou skladbou. Pri montáži sa v podstate len variujú uhly pohľadov na dominantné centrum, pričom hľadisko sa k svojmu zameraniu správa pozične a proporčne. Napríklad pri často využívanej schéme zloženej z následného striedania záberov tvoriacich pole a jeho protipole. V tomto prípade môžeme hovoriť o priestorovej priliehavosti dvoch po sebe idúcich záberov a subordinácii času. Syntagmatické spojenia, ktoré skladba rozvíja, sú založené na priestorových vzťahoch. Dochádza k rozvíjaniu priestorových množín v rámci za sebou radených záberov, ktoré môžu z hľadiska modulácie štruktúry vzťahov smerovať dvomi smermi. K otvorenosti celkového záberu alebo naopak k uzavretosti veľkého detailu. V rámci priestorovej priliehavosti väčšinou dochádza ku kombináciám rôznych veľkostí záberov bez toho, aby sa menili okolnosti času a priestoru medzi zábermi. Napríklad pri situáciách, ktoré bývajú v rade záberov zobrazené postupne z viacerých uhlov (pozične) a z viacerých veľkostí (proporčne). V takýchto prípadoch hovoríme o subordinácii času pretože pri priestorovej skladbe vždy dochádza k anomáliám a k deformáciám objektívneho času v rámci zobrazovanej udalosti[11]. K jeho skracovaniu (bežne využívané priestorové strihové syntagmy), alebo naopak k jeho umelému predlžovaniu (scéna matkinej návštevy syna vo väzení vo filme *Matka* alebo scéna masakru na Odeských schodoch v *Krížniku Potemkin*).

Na druhej strane rozlišujeme skladbu časovú, kedy dochádza k subordinácii priestoru. Môžeme o nej hovoriť vtedy, keď sa vo variabilnom hľadisku medzi dvomi zábermi na základe priliehavosti menia časopriestorové okolnosti alebo spoločné centrum obrazu. Ak sa napríklad dominantné centrum obrazu zachováva, pri plynulom prechode hlavnej postavy z jedného záberu do nasledovného pri použití časovej skladby, musia sa zmeniť celkové okolnosti času a miesta medzi dvomi zábermi. Pri takýchto kombináciách dvoch záberov hovoríme o časovej skladbe a o subordinácii priestoru. V týchto spojeniach vždy dochádza k radikálnym a rozpoznateľným posunom v čase, pričom možnosti variability týchto spojení sa môžu, ale nemusia, rozvíjať niekoľkými typizovanými spôsobmi. A síce na základe lineárnej logiky: chronologicky, retrospektívne, alebo simultánne: v paralelách, hypoteticky či predispozične. Na ďalší typ takzvanej alogickej montáže upozorňuje Ejzenštejn cez príklad,

[11] Špecifickým príkladom budú zrýchlené a spomalené zábery nakrútené časozbernou metódou.

v ktorom sa za sprievodného hrmenia diel z krížnika Potemkin vztýči z polohy ležmo na nohy mramorový lev. Alogickú montáž nachádzame často aj v prípadoch surrealistických obrazových spojení ako to môžeme zreteľne vidieť napríklad v invariantnom filme *Andalúzsky pes*. Za významný medzník alebo prechod, kedy dochádza k častejšiemu využívaniu ozvláštnených modelov časovej skladby, môžeme považovať uvedenie filmu Orsona Wellesa *Občan Kane* v roku 1941. Od tohto okamihu sa do popredia dostáva silná tendencia zaoberať sa vo filmovom rozprávaní problematikou subjektívne prežívaného času, problematikou subjektívnej spomienky, funkciami pamäte a princípmi retrospektívne orientovanej časovosti. Gilles Deleuze do tohto obdobia datuje prechod kinematografie od uprednostňovania obrazu-pohybu k uprednostňovaniu obrazu-času vo filmovom rozprávaní. Lev Manovich na druhej strane od nástupu nových médií v deväťdesiatych rokoch 20. storočia poukazuje na nástup estetiky „priestorovej montáže", ale k tejto problematike sa vrátime neskôr.

Film je primárne sukcesívne umenie (čas filmovej projekcie) avšak na sekundárnej úrovni dokáže túto sukcesívnosť úspešne porušovať (vo svojom vnútornom čase filmového diela). Všetky tieto postupy sú budované na základe filmovej skladby, ktorá môže variabilne modelovať primárnu sukcesívnosť, ale len na sekundárnej úrovni v rámci vnútorného samopohybu umeleckého času. Potom môžeme rozlišovať primárnu a sekundárnu zhodu času (lineárne alebo chronologické syntagmy[12]) alebo odchýlky od primárneho a sekundárneho času (retrospektívy, hypotetické a paralelné časové rady).

Dôsledky vyplývajúce z možností časovej skladby: skladba sa môže sukcesívne rozvíjať v čase smerom dopredu, speje do budúcnosti, alebo dozadu, prostredníctvom aktualizácie minulého v retrospektíve. Môže dôjsť aj ku kombinácii časových rovín, ktoré nemusia vystupovať sukcesívne podľa konvencií lineárneho myslenia, ale skladba môže rozvíjať aj viac časových rovín naraz ako v prípade paralelnej strihovej skladby, kedy sa postupne striedajú priestorové skladobné postupy s časovými. Paralelná strihová skladba zvyčajne ústi do styčného záberu, v ktorom sa diferencované časy a priestory zjednotia (záchrana v poslednej chvíli), ale nie je to podmienkou rozprávania. Alebo sukcesívne radenie záberov môže byť montované do nezávislých rovnorodých časových radov, ktorých celok môže byť vybudovaný len hypoteticky a to na sekundárnej úrovni, kedy si divák primárnu sukcesívnosť syntagiem rozkladá na rovnorodé hypotetické časové rady (pricíp filmov *Rašomon* a *Lola beží o život*). Existujú aj filmy založené na hypotetickom rade syntagiem, ktoré spájajú alogické zlomy v čase. Napríklad vo filme *Pulp fiction* nám strihová skladba nedovoľuje sukcesívne poskladať rovnorodé rady do chronologickej postupnosti syntagiem kvôli časovo nešpecifikovaným vzťahom medzi týmito radmi. Styčné zábery sa tu alogicky objavujú alebo naopak neobjavujú. Podobný prípad skladby nachádzame aj vo filme Andrzeja Żulawského *Tretia časť noci*, kde alogické prepojenia vznikajú nie len medzi dvomi zábermi, ale často krát aj vo vnútri jedného záberu. Alogickosť časopriestorovej skladby v Żulawského filme podporuje estetika surreálnych časopriestorových prepojení postavená na identickej herečke, ktorá v rámci deja vystupuje v rôznych ženských úlohách.

[12] Extrémnym príkladom by bol film *Na pravé poludnie*, kde je takáto zhoda primárneho a sekundárneho času prísne a do dôsledkov dodržaná.

V prípadoch hypotetickej časovej skladby môžeme rozlišovať v rámci rozprávania budovanie možných časových radov: určité predpoklady vyplývajúce z deja filmu a z časovej skladby nám dávajú tri možnosti vývoja jednej udalosti (*Lola beží o život*). Iné použitie tohto typu rozprávania nachádzame vo filme *Rašomon*, kde niekoľko postáv ponúka vlastnú, subjektívnu interpretáciu vývoja jednej udalosti – vraždy. V prípade možných, hypotetických časových radov vždy existuje určitý počiatočný časový uzol, od ktorého sa čas rozprávania rozvíja, rozprestiera, pričom tieto možnosti sú navzájom rovnorodé (platí to aj pre film *Rašomon*, aj pre snímku *Lola beží o život*).

Medzi ďalšie netradičné spôsoby kombinovania časovej skladby môžeme zaradiť postup využívajúci princíp styčného záberu slúžiaceho ako časová slučka. Takýto identický záber sa vo filmovom rozprávaní objavuje najmenej dvakrát, tradične na začiatku a na konci filmu, ale nie je to neporušiteľné pravidlo. Slučka alebo kruh času môže fungovať aj v rámci retrospektívneho rozprávania deja (*Sunset Boulevard*, svojim spôsobom i *Deň sa začína*) alebo sa s ním stretávame v lineárnej štruktúre. Vtedy je dej na primárnej úrovni vyskladaný sukcesívne a chronologicky, ale na sekundárnej úrovni začína a končí identickým záberom (*Pred dažďom*).

Z pohľadu časovej skladby, kedy dochádza v rámci priliehavosti dvoch záberov k subordinácii priestoru, a priestorovej skladby, kedy dochádza k subordinácii času, môžeme skonštatovať, že súčasný film nepozná obmedzenia a využíva rôzne variácie načrtnutých postupov rozprávania. Dôležité však je si uvedomiť, že každá strihová nadväznosť záberov je vždy založená na chronologickej pamäti percipienta. Preto každý aktuálny záber v sebe nesie stopu na čas a priestor rozprávania sa viažucich významov, ktoré v ňom zanechali predchádzajúce zábery. Skladobné dôsledky časopriestorového charakteru, ak nejde o priliehavosť dvoch po sebe radených záberov, ale o prepojenie väčších syntagiem rozprávania, vždy ovplyvňuje kontextová pozícia syntagmy voči ostatným syntagmám.

V poslednom období častého využívania digitálnej postprodukcie obrazu a po vstupe digitálnych technológií do kinematografie vstupuje do uvažovanie o strihovej skladbe zaujímavý fenomén, na ktorý poukazuje Lev Manovich vo svojej štúdii s názvom *Kompjuterizácia a filmová reč*.[13] Na jednej strane sa zaoberá procesmi novej temporalizácie založenej na slučke ako motore rozprávania, pričom počiatky tohto postupu datuje do obdobia vzniku Edisonovho kinetoskopu, ktorý na tomto princípe konštrukčne fungoval. V štúdii Manovich, okrem iného, uvádza: „Prvé digitálne snímky trpeli podobnými kapacitnými obmedzeniami ako premietacie prístroje z dôb pred vznikom filmu v 19. storočí. To bol zrejme dôvod, prečo sa do appleovského QuickTimu zabudovávala funkcia playbackovej slučky. Tak isto počítačové hry sa do veľkej miery zakladajú na slučkách. Pretože animovať ich v reálnom čase nebolo možné, archivovali tvorcovia krátke slučky, zachytávajúce pohyb ich postáv – napríklad nepriateľského vojaka či obludy kráčajúcej vpred a vzad. Ten potom bol použiteľný aj na iných miestach hry. Rovnako internetová pornografia hojne využívala slučky, rovnako ako webové stránky, od ktorých sa očakávalo, že budú na svojich „kanáloch“ vysielať buď celovečerné hrané filmy, alebo „živé prenosy“ – v skutočnosti väčšinou stále dookola len opakovali krátke, približne minútové slučky. Rozstrihané do nich boli aj niektoré filmy, a tie potom vystačili k obsluhe stovky, päťstovky

[13] MANOVICH, Lev. Kompjuterizace a filmová řeč. In *Film a doba*, Praha 2001, s. 204-209.

či tisícky kanálov".[14] Princíp fungovania slučky sme si v tradičnej kinematografii vysvetlili na príkladoch z filmov *Sunset Boulevard* alebo *Pred dažďom*. Počítačové rozhranie v tomto zmysle ponúka oveľa širšie možnosti využívania slučiek najmä vďaka naviazanosti používateľa na interaktívne vstupovanie do budovania deja prostredníctvom možností, z ktorých si môže vyberať, a tým aktívne ovplyvňovať vopred naprogramované vyznenie sledovaného príbehu. Nemenej zaujímavý problém otvára Manovich pri uvažovaní o možnostiach „priestorovej montáže", ktorá sa v jeho ponímaní simultánne odohráva na priestore jedného filmového obrazu: „Priestorová montáž je alternatívou tradičného chronologického strihu, ktorého sekvenčný modus nahrádza priestorovým."[15] Manovich kritizuje tradičný spôsob štrukturovania filmového diela na základe chronologického radenia záberov za sebou pretože potláča akúkoľvek priestorovú montáž syntagiem koexistujúcich spoločne na platforme jedného obrazového okna v kinematografii. Pri koncipovaní svojich teórií vychádza autor z predpokladu, že: „...chronologické rozprávanie je silne nekompatibilné s priestorovo koncipovaným rozprávaním, ktoré po celé stáročia hralo kľúčovú úlohu v európskej vizuálnej kultúre."[16] Opiera sa pri tom o diela maliarov talianskej renesancie (Giottove fresky v Capella degli Scrovegni v Padove) a o predstaviteľov holandského maliarstva 17. storočia (Hieronyma Boscha, či Pietera Brughela), ktorí na svojich maľbách kombinovali rôzne samostatné mikropríbehy prostredníctvom priestorovej montáže tak, aby ich diváci boli schopní obsiahnuť jediným pohľadom. Podľa kultúrneho geografa Edwarda Soju súvisí odklon od priestorového vyjadrovania s výrazným vzostupom záujmu o históriu v spoločenských vedách v druhej polovici 19. storočia. Lev Manovich kriticky dodáva: „Faktom ostáva, že niektorí z najväčších mysliteľov 20. storočia, ako boli Freud, Panofsky a Foucault, síce dokázali vo svojich analytických teóriách kombinovať historický a priestorový prístup, avšak išlo zrejme skôr o výnimku ako o pravidlo. To isté platí aj pre teóriu filmu, ktorá sa – Ejzenštejnom počnúc v dvadsiatych rokoch a Deleuzom končiac v rokoch osemdesiatych – zameriavala skôr na časové než na priestorové štruktúry filmu."[17] Napriek pomerne módnemu vyzneniu a na prvý pohľad objavnému charakteru jeho tvrdení, ktoré Manovich vo svojej štúdii prezentuje, pokúsili by sme sa pri niektorých témach kriticky pozastaviť. V prvom rade sa dá na úvod povedať, že využívanie priestorovej montáže je typickým javom, s ktorým sa stretávame v dejinách maliarstva ako priestorového umenia. Zároveň sa stalo prirodzeným vyjadrovacím prostriedkom v rámci divadelnej kompozície javiskového priestoru už s príchodom avantgárd do jednotlivých umeleckých druhov, začiatkom 20. storočia, pričom takéto využívanie členenia priestoru je bežné pre smery moderného divadla dvadsiatych rokov 20. storočia a využíva sa v rôznych obmenách prakticky po dnes. Už Ejzenštejn v štúdii s názvom *Simultaneita v dielach starých majstrov*[18] poukazuje na „simultánne dekorácie" G. B. Jakulova (1884-1927), v rámci ktorých sa v priestore jednej scény do seba vkliňovali geograficky nespojité miesta deja a interiéry do exteriérov. Následne uvádza, že scé-

[14] Tamže.
[15] Tamže.
[16] Tamže.
[17] Tamže.
[18] Pozri EJZENŠTEJN, Sergej. *Vertikálna montáž II*. 1940 In EJZENŠTEJN, Sergej. *O stavbě uměleckého díla*. Praha : Československý spisovatel, 1963, s. 53.

nická technika 16. a 17. storočia by mohla byť presným pravzorom Jakulovových scénických riešení.[19] Podobné priestorové riešenia nachádza tiež aj na niektorých maľbách El Greca. Ak Manovich tvrdí, že priestorové rozprávanie bolo vytlačené do menšinového žánru západnej kultúry – komiksu, v dejinách filmu na to existovali objektívne príčiny. Uprednostňovanie strihu a montáže sa stalo podstatou filmovej estetiky filmových avantgárd 20. rokov 20. storočia. Priestorová montáž pri tom bola neustále prítomná a stretávame sa s ňou v rôznych podobách počas celých dejín kinematografie. Už od prvopočiatkov filmového média sme konfrontovaný s členením vnútrozáberového poľa na viacero nezávislých dejových množín na základe hĺbky poľa. Tieto tendencie vychádzali najmä z rozvinutej tradície fotografovania. Podoba týchto pokusov však bola v rámci média vyhodnotená ako neuspokojivá, či dokonca rušivá, čo okrem iného vyplývalo aj z teórií riadeného vnímania filmového obrazového rozprávania montážou na jednej strane a z miery produkčných a distribučných nákladov pri tvorbe a prezentácii priestorových foriem montáže, nevhodných pre uspokojenie masovej požiadavky publika. Manovich správne poukazuje na ojedinelé experimenty z ranného obdobia. Spomína „polyvíziu" Abela Gancea, ktorý experimentoval s projekciou na tri nezávislé plátna tvoriace pomyselný triptych pri filme *Napoleon*, kde dochádzalo k zaujímavým kompozičným, významovým a obsahovým prepojeniam medzi jednotlivými od seba nezávisle oddelenými obrazovými plochami. Okrajovo zmieňuje ruského avantgardistu Dzigu Vertova, ktorý experimentoval s priestorovou montážou vo vnútri jedného obrazu ako to môžeme vidieť v jeho filme *Muž s kinoaparátom*. Ako poslednú za významnejšiu udalosť v orientácii na priestorovú montáž upozorňuje na prezentáciu multimediálneho *Diapolyekranu* Alfreda Radoka v rámci výstavy Expo 67. Mohli by sme sem doplniť aj ďalšie čiastkové pokusy, ktoré však nenašli pokračovateľov, práve naopak z historického hľadiska vývinu filmovej reči sa okamžite považovali za prekonané a neperspektívne. Komixovú „bublinu" v úlohe spomienky hlavnej postavy, ktorá sa objavovala nad jej hlavou, používal ešte Edwin Porter vo svojich filmoch zo začiatku 20. storočia (*Život amerického hasiča*[20]). S príchodom Griffithovho priameho strihu od nájazdu na tvár hlavnej postavy k prepojeniu na záber jej retrospektívnej spomienky sa od podobných rušivých, i keď priestorovo komponovaných „bublín" upustilo. Medzi ďalšie nadužívané spôsoby filmovej priestorovej montáže môžeme zaradiť dvoj a viacnásobné expozície, ktoré suplovali techniku priestorovej montáže, ale na druhej strane obmedzovali rytmickú plynulosť rozprávania. S ďalšími formami priestorovej montáže sa stretávame na úrovni mizanscénového riešenia kompozície záberov, pri využívaní hĺbky ostrosti, pri členení záberu na tri a viac samostatných plánov, alebo pri jednoduchom využívaní zrkadlových, či iných odrazových plôch, ktoré dokážu členiť výsledný obraz prostredníctvom priestorovo komponovaných motívov tak ako ju chápe Manovich. Opäť nám v tejto súvislosti nedá nespomenúť Ejzenštejnove príklady konfliktov vo forme, ktoré sú príznačné pre konflikt vo vnútri záberu aj pre konflikt medzi stretávajúcimi sa zábermi, čiže pre montáž. Ejzenštejn navrhuje nasledujúcich šesť príznačných formálnych riešení:

[19] „Vtedy sa na scénach „školských divadiel" presne tak vkliňovali rôzne miesta deja do seba, predstavujúc súčasne púšť i palác, pustovníkovu jaskyňu i kráľov trón, lôžko kráľovnej, opustenú hrobku, i vnútrajšok nebies!" EJZENŠTEJN, Sergej. *O stavbě uměleckého díla*. Praha : Československý spisovatel, 1963.

[20] Pozri Toeplitz, Krzysztof Teodor. *Chaplinovo království*. Praha : Mladá fronta, 1965.

1.) Grafický konflikt
2.) Konflikt plánov
3.) Konflikt objemov
4.) Priestorový konflikt
5.) Svetelný konflikt
6.) Konflikt tempa, atď.[21]

Ak by sme sa v kinematografii posledných desaťročí snažili nájsť paralely, ktoré by suplovali priestorovú montáž z hľadiska orámovania, čiže nezávislosti viacerých obrazových okien v rámci jedného obrazu, ktoré simultánne interagujú v mysli diváka, určite by sme i tu našli vhodné príklady. Napríklad režiséri akými sú Ingmar Bergman (*Tvárou v tvár*[22]), Guy Ritchie (*Podf(u)ck*) alebo Quentin Tarantino (*Štyri izby*) využívajú princípy priestorovej montáže „počítačového" typu (samostatne zarámované okná s mikropríbehmi vo vnútri jedného okna rozmeru plátna) vo svojich filmoch bežne, podobne ako viacerí predstavitelia animovaného filmu.

Hustotu informačného nasýtenia tak môžeme prežívať v tradičnom filme od nepamäti. Netreba však zabúdať, že film je najmä umením prirodzeného pohľadu a práve montáž, či už časová alebo priestorová, a štrukturovanie rozprávania do postupnosti záberov je najväčším výdobytkom tradičnej kinematografie od jej zrodu, a tým čo charakterizuje jej svojbytnú odlišnosť od iných umení, či už máme na mysli divadlo, literatúru alebo maliarstvo, v systéme kategorizácie umeleckých druhov. Filmovú montáž môžeme v tomto zmysle chápať ako postup, ktorý opiera svoje štruktúry o novú vizuálnu estetiku, stavia svoje princípy na základe nových spôsobov chápania perspektívy, v ktorej nefunguje žiadna perspektíva, pretože v nej zanikli prirodzené odstupy, akým je napríklad ideálna vzdialenosť diváka od scény. V každom prípade Metz poukazuje na „statickú implikáciu", kam sa určite vmestí aj Malevichova téza o „priestorovej montáži": „Táto hra spoluprítomnosti, ako to podrobnejšie ukázal Jean Mitry, sa môže dosiahnuť tak isto zlepovaním, ako aj pohybmi kamery, či dokonca: „statickou implikáciou" (= simultánna prítomnosť dvoch či niekoľkých motívov v rámci toho istého pevného uhla záberu), toto sú iba tri hlavné modality, ktorými sa prejavujú syntagmatické vzťahy na obrazovom filmovom páse, základný semiotický princíp ostáva vo všetkých troch prípadoch rovnaký: film prekračuje prosté analogické zobrazenie (čistá fotografia) predovšetkým rozložením aktualizovaných prvkov a tým nadobúda obsahovú zložku podľa svojich vlastných zákonov. Film ako produkt „syntagmatického jazyka" sa dá analyzovať predovšetkým v sérii vzťahov *in praesentia*, vzťahov „a-a"."[23]

---

[21] Pozri EJZENŠTEJN, Sergej. *Dialektický prístup k filmovej forme*. (1929) In *Film je umění*. Praha : Orbis, 1963, s. 51.

[22] Tento príklad uvádza aj James Monaco spolu s obrázkom, pod ktorým nachádzame nasledujúci text: „*Mise-en-scène* alebo montáž? Táto ťažisková scéna v Bergmanovom *Tárou v tvár* bola nakrútená z haly, aby poskytla pohľad „rozdeleného plátna" na dve izby. Miesto toho, aby strihal z akcie na jednom na akciu na druhom mieste, Bergman zobrazuje obidve súčasne, zatiaľ čo akcie ponecháva oddelené. Dialektika krížového strihu sa takto stáva integrálnou súčasťou *mise-en-scène*". MONACO, James. *Jak číst film*. Praha : Albatros, 2004, s. 175.

[23] METZ. Christian. *Filmová montáž a fabula*, (1967) In *Antológia súčasnej filmovej teórie I*. MIHÁLIK, Peter (ed.). Bratislava : SFÚ, 1980, s. 248.

Tou úspešnou inováciou, ktorá vstúpila do kinematografie po nástupe nových digitálnych médií je technika označovaná ako *compositing*. Ide o základnú počítačovú animačnú techniku, ktorá zmenila vďaka digitálnym technológiám charakter súčasného hraného filmu. V princípe sa jedná o vrstvenie niekoľkých oddelene vzniknutých obrazov v rámci jedného filmového záberu. Môžeme teda hovoriť o multiplikovanom inscenovaní filmového obrazu. Takáto multimediálna forma je založená na koláži, zábere/texte, resp. zábere/maľbe. S kombináciou niekoľkých vrstiev obrazu, najmä na prekrývaní celuloidových listov, sa stretávame už v 20. rokoch 20 storočia, napríklad pri avantgardných filmoch vo Francúzsku (*Mechanický balet* od Fernanda Legéra) alebo v Rusku (*Muž s kinoaparátom* od Dzigu Vertova). Viacerí súčasní autori (napríklad Lev Manovich, Steve Reinke, Norman M. Klein, Thomas Eseasser) čoraz častejšie vo svojich textoch poukazujú na paradigmatické členenie filmového obrazu v zmysle Manovichom navrhovanej „priestorovej montáže", pričom upozorňujú, že tieto postupy boli prítomné už v predkinematografickom období 19. storočia. Už fotografické obrazy boli často ručne maľované, podobne Georges Méliès kombinoval kreslené objekty s nasnímanou živou hereckou akciou. So vstupom počítačovej animácie do kinematografie došlo k pomyselnému vrstveniu vizuálnych segmentov v priestore jedného filmového okienka, pričom Manovich na charakteristiku digitálnych postupov pri postprodukcii obrazu ponúka v zmenených podmienkach nasledovnú redefiníciu pojmu animácia: „digitálny film = materiál živej akcie + maľba + počítačové spracovanie obrazu + *compositing* (skladanie alebo vrstvenie viacerých obrazov, ktoré boli nakrútené samostatne, do jedného záberu + 2D počítačová animácia + 3D počítačová animácia."[24] Až so vstupom digitálnych technológií do klasickej kinematografie môžeme opäť smelo hovoriť o uplatnení „priestorovej montáže" v rámci jedného záberu, o informačnom nasýtení záberu a o informačnom zhustení obrazu na základe paradigmatického vrstvenia obrazových segmentov na výslednej ploche jedného záberu. I keď 3D animácia zbavila pohyb kamery fyzikálnych zákonov a manipulácia s klasicky nasnímanou hereckou akciou v kombinácii s počítačovou (2D alebo 3D) animáciou umožnila množstvo virtuálnych transformácií v rámci filmovej narácie, môžeme povedať, že z hľadiska štrukturovania filmového rozprávania, ktoré je postavené na syntagmatickom organizovaní záberov, neprišli 2D a 3D techniky s ničím radikálne novým. Skôr naopak, 3D kinematografia naďalej rešpektuje naratívne schémy používané už v období klasickej, respektíve modernej powellesovskej kinematografie. Pritom je nepodstatné či sa budeme baviť o filmoch, ktoré využívajú *unifikačné*[25] (séria *Jurský park*) prepojenie digitálnych segmentov a reálnej akcie alebo *dištinktívne*[26] (*Terminátor 2: Súdny deň*, *Vesmírna pechota*). Osobitnú kapitolu budú tvoriť takzvané CG-filmy (CGF – *Computer Generated Films*), ktoré však nie sú predmetom nášho uvažovania, pretože plne spadajú do oblasti animovaného filmu. Ďalší zaujímavý fenomén, ktorý vstupuje do hry pri uvažovaní o strihu v rám-

[24] MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Dostupné na internete: http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf

[25] Napriek tomu, že bol počas postprodukcie klasický filmový záber doplnený o digitálne komponenty, nijako sa formálne nelíši od pôvodného záberu, pričom klasické filmové postupy rozprávania ostávajú zachované.

[26] V rámci jedného záberu je syntetická povaha virtuálneho obrazu priznaná. Klasické filmové postupy sú následkom stretu prekryté hyperreálnym segmentom a to napríklad aj na úrovni virtuálneho pohybu kamery.

ci 3D filmov súvisí s istým formálnym predlžovaním záberov, kedy intervaly medzi jednotlivými strihmi sa vedome zväčšujú, čo vychádza z pomalšej adaptability prirodzeného vnímania na trojdimenzionálne konštruované počítačové svety.

Niekoľko slov na záver

Systém priestorovej a časovej skladby popiera lingvistické teórie zaoberajúce sa filmom z čisto sémantického a syntaktického hľadiska lingvistického typu pretože film sa pri obrazovej skladbe riadi najmä vlastnými pravidlami subordinácie času a priestoru. Preto aj sukcesívnosť typická pre lineárne rozprávanie v lingvistických systémoch nie je vhodná pre súčasnú filmovú teóriu. Lineárnosť sa prejavuje totiž len primárne, je typická pre racionálny spôsob uvažovania o štruktúre filmu. I keď je film sukcesívnym umením, neprebieha len v čase, ale aj v priestore, pričom tento lineárny priebeh zakladá na odlišnom spôsobe štrukturovania a spájania filmového materiálu ako pri štrukturovaní grafického či fónického materiálu postupuje prirodzený jazyk v hovorovej alebo písomnej forme. Práve preto vnútorné mechanizmy filmového rozprávania vzdorujú akýmkoľvek racionálnym zjednodušeniam lingvistického charakteru, pretože film pracuje s obrazmi realistických trojrozmerných modelov priestoru (zábery), ktoré sa menia v čase. Ale vždy sa jedná len o obrazy. V prípade filmového záberu je čas viditeľný prostredníctvom pohybu a preto akákoľvek pozičná a proporčná zmena prebiehajúca v čase je viditeľná. Na druhej strane strih zabezpečuje proporčnú a pozičnú zmenu nepriamo, čiže bezprostredným spájaním záberov. Časová subordinácia rozvíja priestor priamo cez viditeľný záber, cez „statickú implikáciu“, a nepriamo cez spájanie a nadväznosť strihových spojení. Priestorová subordinácia môže nastať ojedinele v jednom zábere (surreálne spoje) alebo pri spájaní záberov priamo cez strih, pričom dochádza k zmene okolností času a miesta v obraze. Strih spájaním prekonáva nedeliteľnosť času a pohybu. Časová subordinácia rozvíja priestorové formy a priestorová subordinácia rozvíja formy časové. Tak vznikajú časové a priestorové formy spájania obrazov prostredníctvom filmovej skladby. Pri abstraktnom uvažovaní môžu časové a priestorové formy, ktoré nachádzame vo filmovej skladbe, vyvolávať dojem ideálnych geometrických objektov. Preto môže napríklad Gilles Deleuze porovnávať priestory vytvorené filmom s ideálnymi matematickými a fyzikálnymi modelmi priestoru (Riemannova geometria a filmy Alaine Resnaisa). Prirovnávať filmovú skladbu k lingvistickej nie je vhodné pretože film ako obrazový a časovo – pohybový model priestoru sa nemôže nikdy rozvíjať a vystupovať lineárne. Preto môžu filmovú obrazovú skladbu vystihovať hlavne a len geometrické teórie (Tlonská vizuálna geometria) a tak sa približovať k variabilným matematickým a fyzikálnym modelom (Riemannove priestory). Filmové umenie síce nedokáže zachytiť nekonečný čas (môže ho len abstrahovať) ale dokáže s ním pracovať ako s časom nekonečne deliteľným. „Takáto nekonečnosť je v obdivuhodnom súlade s úskočnosťou čísel...“[27] Takto je vo filme prepojená deliteľná nekonečnosť času s matematikou (Deleuzova teória času ako intervalu a času ako nepretržitého trvania vo filme) a filmový obraz ako obraz priestoru s geometriou.

[27] Borges, Jorge Luis: Nesmrtelnost. Praha : Hynek, 1999, s. 130.

TEMPORAL AND SPATIAL SUBORDINATION IN THE SYSTEM OF VISUAL FILM COMPOSITION

Martin PALÚCH

Applying the theory of temporal and spatial subordination, the study attempts to define on the given examples the spatial and temporal relationships that occur in the film composition. The author starts with the assumption that we can talk about spatial composition in the film when the subordination of time occur in two consecutive shots and the circumstances of time and space remain the same. In such cases, we talk about the time subordination whereas considering spatial composition anomalies always occur, such as distortions of objective time, its shortening or lengthening, at the expense of spatial relationships. On the other hand, we are able to distinguish time composition when it comes to subordination of space.

We talk about it when in the variable point between two shots the space-time circumstances are changing on the basis of adhesion. In these connections, there will always be recognizable and radical shifts in time, while the possibility of variability of these connections may develop in several standard directions on the basis of linear logic: chronologically, retrospectively, or simultaneously in the parallels, hypothetically or through certain predisposition.