



# **Základy stříhové skladby I**

# Mgr. Jaromír Vašek



1987 – 1991 zaměstnán v ČT Ostrava jako technik TV techniky  
Od 1991 OSVČ v oblasti audiovizuální tvorby  
Absolvent MU Brno - Teorie a dějiny filmu a audiovizuální kultury

Pořady: Smradi, Klíček, Ten filmový život – Karel Reisz, 4teens, Strážce duší, Hypermarket, Každý den karneval, Útěky, Zločin jménem Katyň, Zatajené popravky, Příběhy slavných, Fotograf Jindřich Štreit, Přeborníci, Hodina pravdy, Dama dama, Bez ladu a skladu, Pohoda festival, Mňága on Stage, Ladí neladí, Sešli se, Vypsaná Fixa, Bavič, Prorok Ilja, Hudební ceny Anděl, a další.

# Historický přehled

- První montážní postupy u němého filmu
- Sovětská montážní škola
- Nástup zvuku – klasický hollywoodský styl
- Nástup televize – živé vysílání, magnetický záznam, elektronické stříhové systémy
- Nástup počítačů – nelineární stříhové systémy

# Němý film

- 1895 Bratři Lumiérové, kinematografie atrakcí, filmy z jednoho nebo několika záběrů (Dělníci vycházející z továrny, Pokropený kropič, Příjezd vlaku do stanice)
- 1915 D. W. Griffith – vyprávění příběhu pomocí promyšlené montáže, dramatizace děje, vznik temporytmu, střídání dějových linií – křížový střih, emotivní záběrování – detail (Zrození národa, Intolerance)

# Vrcholné období němého filmu

- Grotesky – Ch. Chaplin, B.Keaton, H. Lloyd,
- Německý expressionismus - Kabinet Dr. Caligariho
- Surrealismus, poetický film – Andaluský pes
- Formalismus a konstruktivismus – sovětská montážní škola - Křižník Potěmkin, Muž s kinoaparátem

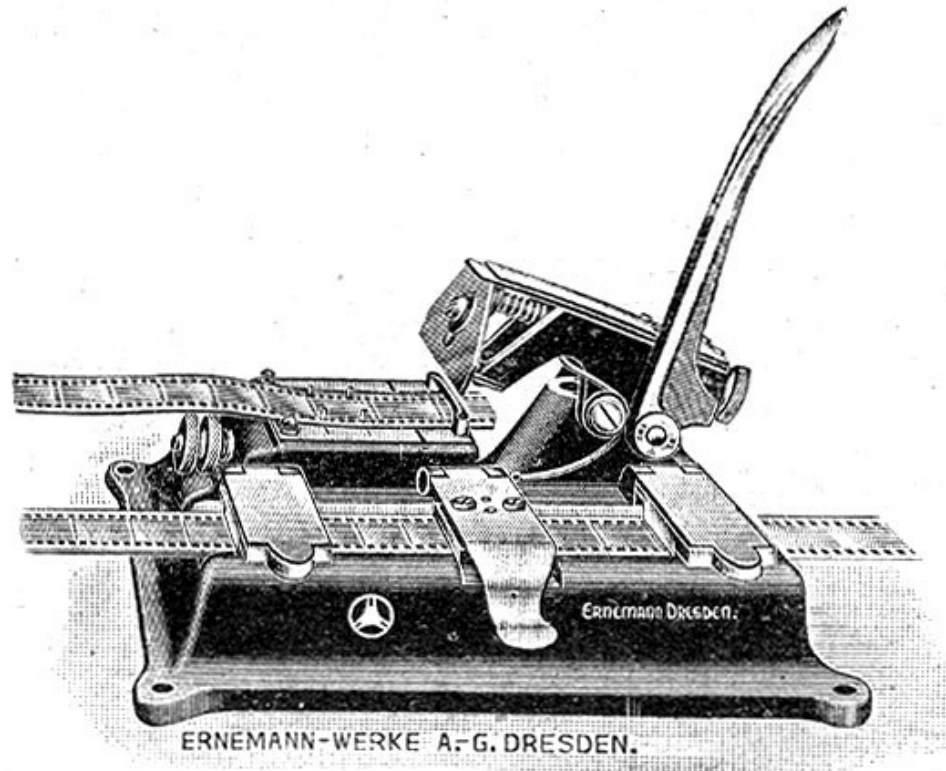
# Zvukový film

- Konec výsadní role střihače jako obrazového konstruktéra filmu
- Přehledný styl obrazového vyprávění – ustavující záběr, záběr x protizáběr (klasický hollywoodský styl)
- Vertikální střih – obrazová a zvuková složka
- Významná díla svět. kinematografie (Občan Kane, Pravidla hry, Casablanca, Země se chvěje, Silnice, Zloději kol, a mnoho a mnoho dalších).

# Druhy záběrů

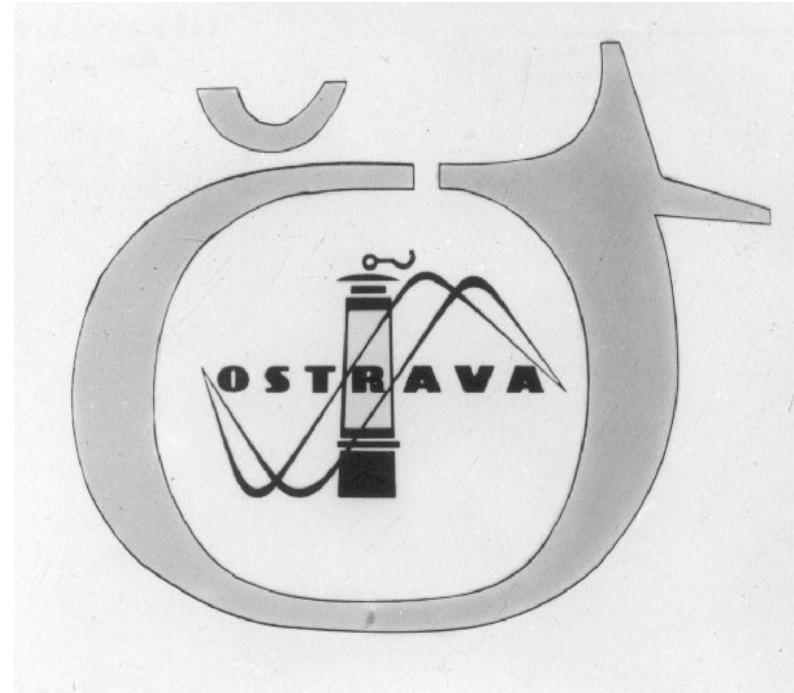
- VC -velký celek orientace v prostředí, jednotlivec málo registrovatelný, ztracen v krajině. Masové scény.
- C -celek zachycuje přehledně místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí, podstatná je akce, nikoliv mimika - viz klasické grotesky.
- PC -polocelek postava je ukázána celá, prostředí hraje druhořadou roli (ev. jako partner), možnost plného využití gestikulace, „vnější hra“ herce
- AZ- americký záběr postava je ukázána asi po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, jinak okrajově. Běžný při dialogu několika osob.
- PD- polodetail poprsí postavy, tedy obtížná gestikulace rukou, zachycuje zřetelně mimiku, prostředí vyeliminované (neostré).
- D - detail většinu plátna zabírá obličej, markantní akcent na protagonistu, zpravidla pronikání „dovnitř“ postavy
- VD- velký detail zachycuje podstatnou podrobnost části lidské postavy (oči, ruka), nebo podobně jako D zdůrazňuje důležitou rekvizitu.

# První nelineární montážní nástroj





# Televize



- Pravidelné vysílání – od 50. let
- Střihová skladba živého vysílání
- Elektronické režie – první efekty
- Televizní záznam obrazu – TRC, magnetický záznam
- Vznik elektronických střihových systémů

# První přenosové vozy



# Elektronická studiová režie – 70. léta



# Magnetický záznam Ampex VR 2000





# Elektronické stříhové systémy

## Lineární stříhové systémy

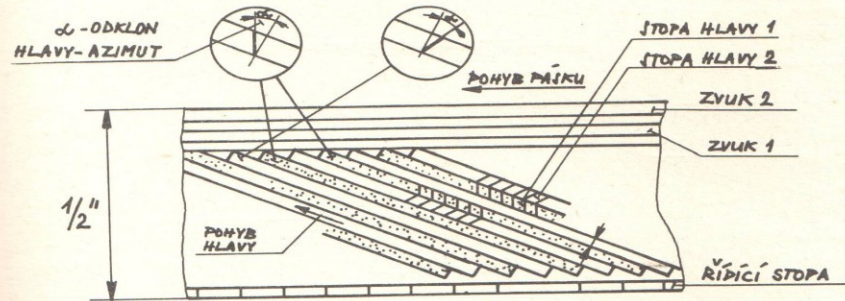
- magnetický záznam, záznamové stroje, záznamové systémy – U matic, Betacam, Digital Betacam
- stříhové systémy
- digitální triková zařízení

# System Sony U-matic



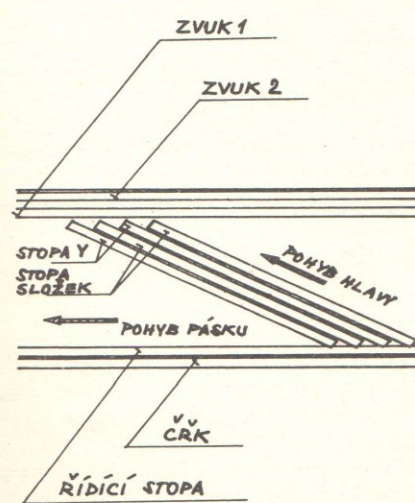
# System Sony Betacam

Opásání pásku

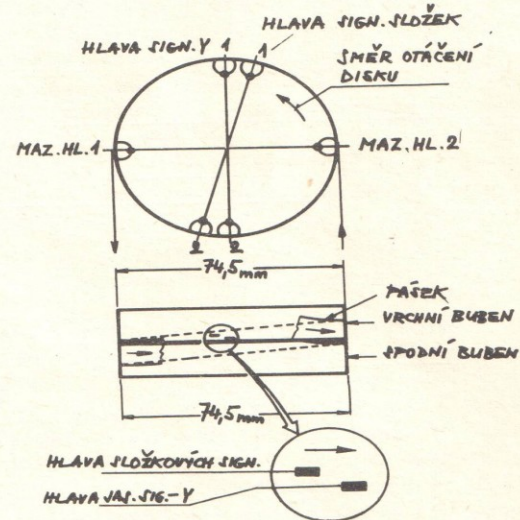


Obr. 57 ROZLOŽENÍ STOP NA PÁSKU - FORMÁT VHS

Řazení magnetických stop



Obr. 58a ZÁZNAMOVÝ STANDARD BETACAM - ROZLOŽENÍ STOP NA PÁSKU



Obr. 58 b BUBEN S HLAVAMI SYSTÉMU BETACAM



# Camcorder Sony Betacam



# Lineární střižna Betacam



# Elektronické stříhové systémy

## Nelineární stříhové systémy

- digitalizace obrazu, princip nelineárního stříhu,
- přehled základních typů stříhových systémů (Lightwork, Avid, Final Cut, Premiere, Edius)

# Nelineární stříhové pracoviště Avid MacOS

