

Základy stříhové skladby III

Distanční studijní text

Tomáš Polenský

Opava 2024



**SLEZSKÁ
UNIVERZITA**
FILOZOFICKO-
PŘÍRODOVĚDECKÁ
FAKULTA V OPAVĚ

Obor: Audiovizuální tvorba

Klíčová slova: Stříhová skladba, stříh pohybu, jump cut, dokumentární film

Anotace: Opora slouží studentům stříhové skladby. Navazuje na oporu Základy stříhové skladby. Věnuje se stříhu pohybu a jeho kreativnímu řešení. Popisuje práci s jump cutem, vliv stříhu na herecký výkon a psychologii postavy. Podává stručný náhled do naratologie a přehledně popisuje základní struktury vyprávění. Ukazuje také možnosti základní dramaturgicko režijní analýzy.

Autor: **MgA. Tomáš Polenský, Ph.D.**

Opora byla realizována v rámci projektu NPO_SU_MSMT-16611/2022 – Transformace formy a způsobu vzdělávání na Slezské univerzitě v Opavě.



Financováno
Evropskou unií
NextGenerationEU



Národní
plán
obnovy

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

| | |
|---|----|
| ÚVODEM..... | 5 |
| RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY..... | 6 |
| 1 STŘIH POHYBU A NÁVAZNOST ZÁBĚRŮ | 7 |
| 1.1 Vnitřní a vnější kontinuita | 7 |
| 1.2 Kontinuita skrze prostřih..... | 8 |
| 1.3 Prodlužování nebo zkracování plynulého pohybu..... | 11 |
| 1.4 Vyjití postavy ze záběru a prázdný záběr | 12 |
| 1.5 Střih pohybu..... | 13 |
| 1.6 Přetržitý pohyb..... | 16 |
| 1.7 Match cut | 16 |
| 1.8 Zvukové přesahy..... | 17 |
| 2 JUMP CUT A JEHO KREATIVNÍ VYUŽITÍ..... | 20 |
| 2.1 Definice jump cutu..... | 21 |
| 2.2 Skok po ose | 22 |
| 2.3 Stop trik..... | 23 |
| 2.4 Kreativní možnosti diskontinuitní stříhové skladby | 23 |
| 2.5 Stručná historie diskontinuitní stříhové skladby..... | 28 |
| 3 STŘIH A JEHO VLIV NA HERECKÝ VÝKON..... | 38 |
| 3.1 Spolupráce režiséra a střihače..... | 39 |
| 3.2 Důsledný výběr správného jetí a jejich kombinace | 42 |
| 3.3 Zaměření se na lepšího herce ve scéně a upozadění toho slabšího..... | 45 |
| 3.4 Správné načasování a temporytmus..... | 46 |
| 3.5 Postsynchron | 47 |
| 3.6 Vystřížení postavy, která špatně hraje | 47 |
| 3.7 Podmínky nutné pro efektivní práci s hereckým výkonem ve střižně..... | 48 |
| 4 JAK MŮŽE STŘIHOVÁ SKLADBA MOTIVOVAT JEDNÁNÍ POSTAV? | 51 |
| 4.1 Motivující pohled..... | 51 |
| 4.2 Motivující zvuk..... | 53 |
| 4.3 Subjektivní pohled | 54 |
| 4.4 Flashback, představa nebo sen..... | 57 |
| 5 PERSPEKTIVA - Z JAKÉHO POHLEDU VYPRÁVÍME SCÉNU? | 61 |

| | | |
|-------|---|----|
| 5.1 | Vševědoucí vypravěč | 61 |
| 5.2 | Vyprávění z pohledu hlavní postavy..... | 62 |
| 5.3 | Vyprávění z pohledu více postav | 62 |
| 6 | ZÁKLADY VYPRÁVĚNÍ - PŘÍBĚH A STRUKTURY VYPRÁVĚNÍ..... | 70 |
| 6.1 | Příběh a jeho základní elementy | 70 |
| 6.2 | Drama a dramatický příběh..... | 71 |
| 6.3 | Příběhový trojúhelník..... | 72 |
| 6.4 | Příběhové struktury | 75 |
| 6.4.1 | Tříaktová struktura..... | 75 |
| 6.4.2 | Epická struktura | 76 |
| 6.4.3 | epizodická struktura | 76 |
| 6.4.4 | mozaiková struktura..... | 76 |
| 6.4.5 | leporelo | 76 |
| 6.5 | Prolog, epilog a háček..... | 76 |
| 6.5.1 | Prolog..... | 77 |
| 6.5.2 | epilog..... | 77 |
| 6.5.3 | Háček | 77 |
| 6.6 | Dramaturgická pyramida Iva Trajkova..... | 77 |
| | LITERATURA | 81 |
| | SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY | 82 |

ÚVODEM

Text opory je určen především studentům oboru kamera a střih, ale může stejně dobře sloužit studentům režie a scenáristiky. Navazuje na oporu Základy střihové skladby a podrobně se věnuje některým tématům jako například střih pohybu. Věnuje se více dramaturgii a základům naratologie. Slouží jako základní přehled výrazových prostředků z pohledu střiháče. Text předpokládá širší znalost základů střihové skladby. Pro úspěšné porozumění dané problematice je nutné shlédnout filmy uváděné v textu. Doporučuje se také alespoň základní znalost dějin kinematografie, i když to není podmínkou.

Studijní text se skládá z části věnující se střihu pohybu, návaznosti záběrů a jejich kreativnímu vyjádření. V následující části se text zabývá prací s jump cutem a diskontinuitní střihovou skladbou. Dále se věnuje vlivu střiháče na herecký výkon a tomu, jak může střihová skladba motivovat psychologii postavy. Také uvažuje o perspektivě dané scény - z jakého pohledu scénu vyprávíme. V závěrečné části se pak věnuje základům vyprávění, definuje příběh a základní vyprávěcí struktury. Přestože se text zaměřuje na střihovou skladbu hraného filmu, popisovanou problematiku je možné použít i na dokumentární nebo animovaný film.

Pro úspěšné absolvování kurzu je nutné zpracovat korespondenční úkoly a konzultovat je s pedagogem. Student by měl být schopen na základě přečteného textu, zpracovaných cvičení a studiu příkladu filmů realizovat střihovou skladbu krátkého hraného nebo dokumentárního filmu a umět si svou práci obhájit.

RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY

Následující text si klade za cíl nabídnout studentům pokročilý pohled na stříhovou skladbu a představit tvůrčí práci střihače. Bude se věnovat těmto okruhům:

- Stříh pohybu a návaznost záběrů
- Jump cut a jeho kreativní využití
- Stříh a jeho vliv na herecký výkon
- Jak může stříhová skladba motivovat jednání postav?
- Perspektiva – z jakého pohledu vyprávíme scénu?
- Základy vyprávění – příběh a struktury vyprávění

1 STŘIH POHYBU A NÁVAZNOST ZÁBĚRŮ

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



V této kapitole se budeme věnovat střihu pohybu a možnostem napojení pohybů v jednotlivých záběrech a to v případě jedné časově i obsahově navazující sekvenci dodržující klasické jednoty místa, času a děje. Budeme se věnovat výhradně kontinuální střihové skladbě na základě teorie Josefa Valušiaka, Jana Kučery a Karla Reisz. Diskontinuitním variantám se budeme věnovat v kapitole jump cut a jeho kreativní využití.

CÍLE KAPITOLY



- Jak nejlépe navázat dva následující záběry, aby dramatická akce plynula hladce z jednoho záběru do následujícího?
- Střih pohybu

KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



návaznost záběrů, střih pohybu, prázdný záběr

1.1 Vnitřní a vnější kontinuita

Aby se mohly dva záběry na sebe vázat, je nutné dodržet předsnímací jednoty, o kterých jsme mluvili v prvním díle opor věnujících se střihové skladbě. Pokud například postava v celkovém záběru má pistoli v pravé ruce a v bližším záběru v levé ruce, záběry na sebe nebudou vázat (samozřejmě je možné si s touto diskontinuitou hrát jako například Petr Marek ve filmu *Láska shora* z roku 2002).

Povrchní přelévání děje z jednoho záběru do druhého formou souvislé akce herců nebo jejich dialogů představuje **vnější kontinuitu**. G.W. Pabst již v roce 1927 definoval zásadu plynulého střihu: „*Stříhat je třeba v tom záběru, kde je postava v pohybu a jako následující připojit záběr, ve kterém bud' pokračuje tentýž pohyb nebo trvá pohyb jiný.*“ (Plažewski,

J.: Język filmu. Warszawa WAP 1961). Takovéto uvažování o stříhu je zajisté zcela funkční, ale postrádá hlubší možnosti práce s motivací a psychologií postavy.

Pokud je vnější kontinuita porušena, stále může střihač vytvořit ucelenou emoci, atmosféru, náladu, spoluprožívání situací a pocitů jednotlivých postav. Takováto kontinuita je **kontinuitou vnitřní**, která formuluje a rozvíjí hlavní myšlenku filmu a autorovo sdělení. Josef Valušiaak takovouto kontinuitu nazývá „duší“ filmu (Valušiaak, J.: Základy stříhové skladby. Praha NAMU 2017).

V případě sekvenčního snímání (snímání na více než jednu kameru) a živého stříhu se střihač musí spokojit s vnější kontinuitou, která neumožňuje vytvářet hlubší významy a asociace. Ve všech ostatních případech je nutné, aby střihač uvažoval o spojení záběrů kreativně. Neustále by si měl klást otázku: Co potřebuje divák z dané akce vidět a jak to přispívá psychologii postavy, nebo vyprávění příběhu a v konečném důsledku zda to vytváří kýženou emoci?

1.2 Kontinuita skrze prostřih

Během natáčení filmu *Smečka*, který byl mým celovečerním hraným debutem z roku 2020 se skriptka neustále znepokojovala návazností scén v hokejových šatnách. Neuměla najít způsob, jak rychle a snadno uhlídat kontinuitu komparzistů, když se například oblékali na zápas. Opakovaně jsem ji uklidňoval, že pokud do jednoho širokého záběru stříhneme blízký protipohled, divák nebude mít dojem přetržitosti a vůbec si nevšimne, že se něco změnilo. **Prostřih totiž umožňuje posouvat čas kontinuální akce.**

Když máme například scénu, kdy se postava obléká do hokejové výstroje natočenou v několika velikostech a úhlech záběru, je možné prostřihem na sledující postavu posunout čas oblékání a ukázat postavu již oblečenou. Dojde tak k vypuštění pro děj a postavy nezajímavé akce. Prostřih navíc umožní budovat vztahy mezi postavami.

Prostřih nemusí být pouze na ve scéně přítomnou postavu, ale třeba na detaily prostředí, které jsou důležité pro samotný příběh. Podívejte se na jednu z úvodních scén filmu *Smečka*, kde je vystřižena podstatná část oblékání výstroje za použití prostřihu:







Ve filmu scéna začíná v čase 2:51 a zobrazovaný úsek ve 3:11. David nejprve otevře tašku s hokejovým vybavením. Pak se podívá na nápisy na zdech a při střihu zpět do Davida ho vidíme téměř oblečeného. Díky třem prostřihům se vytvoří iluze času a výsledný střih působí naprosto plynule, přestože nesplňuje vnější podmínky plynulosti.

ZAPAMATOVÁNÍ



Ke zkrácení dějově nezajímavé akce jako je například oblékání postavy lze použít **prostřih**. Nemusí se nutně jednat o pohled na jinou postavu, která akci sleduje. Pokud je ale použit prostřih na prostředí, je vhodné ho propojit s pohledem oblékající se postavy a motivovat tak jeho použití.

Další možností, jak zkrátit dějově nezajímavé části, je **paralelní montáž**. Kdy například sledujeme dvě postavy, které se oblékají na rande a několikrát se k nim vracíme. V moment návratu bude vždy daná postava v jiné fázi oblékání. Ideální je samozřejmě pracovat s jednotou směru pohledu tak, že vytvoříme iluzi, že se jejich pohledy protnou. Jednak tak vytváříme vztahy, ale také dojem, že jedna postava myslí na tu druhou, což je v případě romantického filmu žádoucí.

1.3 Prodlužování nebo zkracování plynulého pohybu

Představte si situaci, kdy muž přichází k ženě do bytu. Odemkne si, svlékne si kabát a vejde za ženou do pokoje, kde se s ní obejmou. Scéna je natočena ve dvou záběrech. První sleduje muže, který vejde do předsíně a svléká si kabát, pak vyjde ze záběru. Druhý záběr snímá ženu, která čeká na muže v pokoji u krbu. Do druhého záběru vejde muž a oba se obejmou.

Popisné řešení ukazuje celou akci muže a pak střihne do druhého záběru. Divák se pravděpodobně unudí k smrti, protože sledovat muže, než si svlékne kabát a pověsí ho na háček může být skutečně úmorné.

Tvořivý přístup může řešit celou situaci tak, že v prvním záběru vejde muž do předsíně, ve druhém záběru žena rozpřáhne ruce a muž již svlečený vejde do záběru, i když by si logicky teprve měl svlékat kabát. V tomto případě je samozřejmě důležité, aby druhý záběr začínal nějaký čas před tím, než muž vejde do záběru, abychom nevytvořili dojem plynulé akce. Doba mezi příchodem muže do druhého záběru bude tedy pro plynulost situace klíčová. V takto dynamicky střižené scéně vyznívá to, jak se žena na muže těšila a on na ni. Vytváříme tak radost ze setkání, spěch a nedočkavost.

Místo zkrácení času, ho můžeme naopak prodlužovat. Pakliže stejnou situaci vyřešíme tak, že mužovo svlékání budeme prostřihávat pohledy ženy, může vzniknout napětí. Zejména pak v případě, kdy nevidíme muži do tváře. Divák cítí napětí, osudovost nebo katastrofu.

Prodlužování nebo zkracování plynulého pohybu pak nevede pouze ke změně tempa vyprávění, ale k tvorbě zcela jiného významu a emoce. Může prohloubit psychologii postav a dokreslit jejich charakter.



ZAPAMATOVÁNÍ

Takřka v každém střihu pohybu vynecháváme jeho větší nebo menší část, aniž by to divák postřehl. Volba oné vynechané části je jedním ze základních prostředků, kterými střiháč ovlivňuje nejen tempo vyprávění, ale i emocionální zabarvení dané scény.



ÚKOL K ZAMYŠLENÍ

Zamyslete se nad třemi pracovními záběry:

- 1) C - ke dveřím přichází neznámý muž a zvedá ruku ke klice
- 2) VD - pokládá ruku na kliku a tiskne
- 3) PC - přes rameno a odvrácenou tvář nepohyblivé stařeny vidíme vnitřní stranu dveří s klikou a vcházejícího cizince.

Jak asi tyto záběry střihnete, pokud půjde o prostou informaci, že muž vejde ke stařeně? Jak bude vypadat výsledná střihová skladba v hororu a jak dlouho bude trvat oproti předchozí verzi?

Střih pohybu a návaznosti se liší na základě žánru.

1.4 Vyjití postavy ze záběru a prázdný záběr

Jestliže postava vyjde ze záběru a v něm zůstává prázdný prostor, vždycky to, co v záběru zůstane po opuštění postavou, má velký význam. Obvykle se proto takovýto způsob střihu používá na konci scén pro vyznění dané situace. Uprostřed děje takovýto záběr brzdí vyprávění a působí rušivě.

Pokud prázdný záběr nemá mít žádný význam, je nutné ho odstříhnout nejpozději v momentě, kdy postava opustí rám obrazu a další okno už nenechávat. Jinak může dojít buď k parazitnímu významu, kdy divák scénu špatně interpretuje anebo k divácké frustraci, protože si divák nebude umět vyložit význam prázdného záběru. Lidská mysl má totiž potřebu neustále přikládat významy všemu viděnému i slyšenému. Člověk to dělá zcela automaticky a žádný filmař tomu nemůže zabránit, pokud tedy ten prázdný záběr neustříhne.

V případě, že je použití prázdného záběru skutečně záměrné, bude velmi záležet na tom, co v záběru zůstane po jeho opuštění filmovou postavou. Může to být například prostor, kde došlo k násilnému činu. Ve spojení se zvukem může mít tento opuštěný záběr symbolický význam akcentující dojem prokletého místa apod. Zvuk může také pomoci k vytvoření napětí nebo připravit gag.

Prázdný záběr může skvěle fungovat i na začátku scény, kdy do záběru zdánlivě prázdné místnosti vejde ruka s pistolí a vytvoří tak napětí. Prázdný záběr tak může být přípravou šoku, informací o prostředí nebo vyjádřením atmosféry.

Nikdy však nestříháme prázdný záběr na prázdný záběr. Výsledný efekt a kýžený symbolický význam by se tak zmenšil nebo zcela vytratil. Výjimkou je samozřejmě popis prostředí bez přítomnosti postav.

1.5 Střih pohybu

Prudký pohyb na konci záběru působí vždy rušivě. Je to dáno tím, že náš zrak a mysl je naprogramována tak, aby vnímala každý pohyb. Přestože žijeme v 21. století, náš mozek pochází z dob pravěkých lovců, kdy pohyb mohl znamenat potencionální nebezpečí nebo naopak zdroj potravy. V každém případě bylo vnímání pohybu pro pravěké lovce životně důležité. Dnes již tomu tak není, ale tato schopnost zaměření se na vnímání pohybu je nám i nadále vlastní.

Ve své praxi se mi občas stane, že je střih rušivý a já nevím proč. V takovéto chvíli se zaměřím na posledních 5 - 10 oken před střihem na konci záběru. Často tam pak objevím, že zcela mimo centrum pozornosti záběru se v rámu objevila prudce ruka komparzisty, nebo tam proletěla moucha, nebo se kamera v případě ručního držení prudčeji otřásla. Samotného mě vždy překvapí, jak malý prudký pohyb na samé hraně obrazu svede oči mimo námi zamýšlené centrum pozornosti. Výsledkem je střih, který doslova kope do očí. Pokud to není záměr a nepotřebujeme z nějakého důvodu střih zdůraznit, musíme problematická okna vystříhnout.

K tomu, aby se dalo se střihem pohybu kreativně pracovat je nezbytně nutné, aby režisér natočil dostatečný přesah dané akce. Pokud například sledujeme muže v celkovém záběru, který vchází do přeplněné hospody a hledá volné místo k sezení a výsledný záběr budeme kombinovat s bližším záběrem, kdy si na baru přisedá tento muž k pohledné ženě, je nutné, aby byly oba záběry natočené s dostatečným přesahem. Jestliže první záběr končí v momentě, kdy spatří volné místo a další záběr začíná těsně před tím, než si muž dosedne, nedá se ve střížně se záběry příliš manipulovat a skladba pak umožňuje pouze jedno jediné řešení. Ideálním případem by bylo natočit v prvním záběru i dosedání a druhý záběr začínat prázdným záběrem se ženou, do kterého si po chvíli muž přisedne. Stříhačovi to pak nechává otevřené možnosti.

Stříhač může například začít scénu bližším záběrem, aby exponoval onu ženu, teprve pak ukázat celek s přicházejícím mužem a vrátit se pak do užšího záběru v momentě, kdy si muž přisedá. Další variantou je začít celkem a použít záběr na ženu s prázdným místem jako subjektivní pohled, do záběru se pak můžeme vrátit v momentě, kdy se muž rozejde k onomu místu a pak navázat bližším záběrem jako v první variantě.



K ZAPAMATOVÁNÍ

Pro plynulost střihu nejlépe působí vazba, která končí statickou fází. Další záběr pak navazuje pohybem, který okamžitě upoutá divákovu pozornost a je schopný zakrýt drobné skriptové chyby.



PRO ZÁJEMCE

Přečtěte si kapitolu z knihy *Střihová skladba ve filmu a v televizi* od Jana Kučery, která se na několika příkladech věnuje navazování pohybu mezi jednotlivými záběry:

Navazování pohybu

Navazování průběžných pohybů je nejnápadnější způsob vazby sousedících záběrů. Jde o to, aby pohyb probíhal ze záběru do záběru plynule. První předpoklad plynulého přechodu je ovšem dán správným nasnímáním.

V záběru -C- jsme zachytili obilné pole. Vysoká stébla zralého obilí se volně houpají ve vánku. V dalším záběru, -PD- nebo -D-, jsou klasy téhož pole, které se ve shodném osvětlení a v témž vánku stejně rychle či volně houpají ze strany na stranu. Oba záběry jsou sejmuty tak, že se díváme na obilí z téže strany. Jsou sejmuty v přesazích. Spojení záběrů můžeme tedy vypracovat přesně. Přirozeně, že se budeme snažit spojit záběry tak, aby začátek pohybu druhého záběru navazoval na konec pohybu prvního záběru. Kdybychom této shody nedbali, vazba záběrů by byla porušena - klasy by sebou trhly - buď vpřed nebo vzad. Rozhodneme se například pro pohyb, v němž se klasy sklánějí z levé strany doprava a pro moment, kdy jsou přibližně uprostřed /což není právě nejvýhodnější moment/. První záběr skončí o zcela nepatrný kousek před středem, druhý začneme v momentu, kdy jsou klasy téměř volné. Mezi prvním a druhým záběrem se klasy o sotva patrný kousek posunuly doprava. Při značně rozdílném zorném bodu /při velkém přiblížení/ a při volném a pravidelném pohybu klasu je tento způsob správný. Jindy lze navázat pohyb na pohyb těsněji /téměř na stejném místě, kde klasy skončily pohyb v prvním záběru navážeme pohyb druhého záběru/.

Jiný příklad: natáčíme muže, který krumpáčem hloubí jámu. Zdvihá krumpáč nad hlavu a spouští jej prudce do země. Natáčíme v -PC- a po jisté chvíli přejdeme na -PD-. V kterém momentu navážeme pohyb? Lze je ovšem navázat kdykoli. Navážeme-li je však během pohybu krumpáče vzhůru či dolů, vyvoláme v divákovi jen povrchní dojem pohybovosti. Mnohem častěji budeme vázat tyto dva záběry ve chvílích relativního klidu, tedy v mrtvých bodech pohybu krumpáče: buď nad kopáčovou hlavou nebo v zemi. Při takové vazbě bude divák schopen si všimnout podrobností hned od počátku změny záběrů /např. chování muže, jeho námahy, atd./. Záběr -PC- skončíme ve chvíli, kdy je

krumpáč v horním mrtvém bodě.

Záběr -PD- začneme, když se krumpáč dává do pohybu směrem dolů. Tímto spojením jsme zdůraznili pravidelnost pohybu: záálky viděl divák švihnutí vzhůru, zblízka vidí, jak krumpáč padá prudce dolů.

Lze rovněž stříhnout krumpáč zcela kratičce před dosažením mrtvého bodu. Další záběr, bližší, bude ukazovat, jak krumpáč trčí v mrtvém bodě. To nám dává možnost divákovi zdůraznit, jak se muž namáhá, jak je unaven, jak jsou jeho svaly vypjaty, atd.

Sami uvažujte, jak jemné významové i emotivní odstíny lze vytvořit různým umístěním vazby dvou pohybových záběrů /např. skok do vody ve dvou záběrech, míření a výstřel z pušky ve dvou záběrech, ap./.

Vraťme se ke kopáči: režisér chce ukázat dělníkům výkon. Musí postavit proti jeho námaze účinn dopadu krumpáče do země, nebo hloubku jámy. První záběr, -PC- na dělníka, lze skončit ve chvíli, kdy se krumpáč letící zhora, ocitne na spodním okraji záběru. Nastoupí -PD- jámy /z nadsledu/. Krumpáč hned vletí zhora do záběru a zasekne se do země. Vytrhne se, zdvihne se, atd. Tento způsob vazby opět zdůrazňuje pohybovost, divák u k a z u j e m e práci, nedáváme mu však možnosti, aby ji mohl p o z o r o v a t , tj. sbírat poznatky pro hodnocení.

Jiný způsob vazby: v prvním záběru necháme dělníka krumpáč zaseknout do země. To znamená, že divák uvidí celý pohyb krumpáče i horní části dělníkova těla. Záběr skončí v okamžiku, kdy bude dělník skloněn a pohyb jeho těla se zastaví - krumpáč, který nevidíme, se zasekl do země. Nyní nastoupí záběr na jámu: krumpáč je zaseknut, dělník s ním škutne a zdvihá jej, atd.

Touto vazbou lze vyjádřit vztah dělníkova úsilí k výkonu. Švihnutí zhora bylo prudké - jáma je však mělká, nebo špička krumpáče je téměř na povrchu, protože půda je tvrdá, zmrzlá apod. První záběr lze rovněž skončit ve chvíli mrtvého bodu, kdy krumpáč trčí nad dělníkovou hlavou. V té chvíli nastoupí záběr na jámu. Krumpáč do ní po chvíli dopadne. V prvním záběru jsme ukázali divákovi zřetelně, že se dělník nesmírně prudce rozpřáhl /skončíme záběr před dosažením mrtvého bodu, nebo těsně po něm - i v tom bude rozdíl/. V dalším záběru dopadne krumpáč do jámy a odskočí: půda je velmi tvrdá, nebo dělník sílu předstíral. Krumpáč se zaboří neobyčejně hluboko: dělníkova námaha byla zbytečná /může vzniknout i komický účín/. Všimněte si, že při takové vazbě sice záběry sledují pohyb plynule, staví se však výrazně proti sobě.

Po skupině záběrů na dělníka s krumpáčem chceme ukázat jiného dělníka, který nakládá hlínu. Ve většině případů neskončíme záběr s krumpáčem ve chvíli horního mrtvého bodu, protože by navázáním na záběr dělníka, který nakládá hlínu, vznikl dojem, že kopáč zatne krumpáč do nakladačova těla.

SAMOSTATNÝ ÚKOL



Inspirujte se textem Jana Kučery a natočte kopáče ve dvou až třech záběrech. V prvním bude PD kopáče s krumpáčem, který několikrát kopne do země. Druhý záběr bude D na hlínu, kterou rozráží hrot krumpáče a hloubí tam jámu. Třetím záběrem může být C, kde uvidíme celou situaci.

Experimentujte se střihem a návazností záběrů tak, aby vynikla kopáčova síla a rychlost, nebo naopak náročnost práce a jeho únava. Zkuste tak vytvořit dvě až tři různé sekvence s různou vazbou pohybu a sledujte, jaký dojem diváci z kopáče mají.

Nemůžete-li z nějakého důvodu použít krumpáč a kopáče, zkuste najít podobnou situaci, kde dochází k opakování pohybu, který lze rozzáběrovat a měnit tak význam.

1.6 Přetržitý pohyb

Představte si situaci, kdy vlak s cestujícími prudce zabrzdí. Kufry padají na zem a stojící cestující, kteří se nestačí zachytit držadel také. Ve skutečnosti se tato situace odehraje v několika vteřinách současně, ale film pracuje s **rozložením okamžiku na řadu drobných částí, které uvidíme postupně**. Dochází tak k prodloužení reálného času.

Takováto sekvence začne pravděpodobně celkovým záběrem, kdy vlak prudce brzdí. Pak mohou následovat detaily rukou, které se pevně drží madel. Teprve potom budou následovat záběry padajících kufrů a lidí. Ve skutečnosti se všechny události dějí najednou, ale ve filmu se ukazují postupně.

Střihač tedy každý záběr střihne těsně před začátkem pohybu. V případě, že bychom měli více záběrů na padající kufry z různých prostor, nebudeme je vázat v pohybu, ale vždy těsně před začátkem pohybu. Délka klidové fáze bude pouze několik okének a bude záviset na tom, jak prudké zastavení vlaku bylo. Kdybychom vázali padající kufry v momentě pohybu vznikne paradoxně dojem, že zavazadla padala postupně a nikoli najednou.

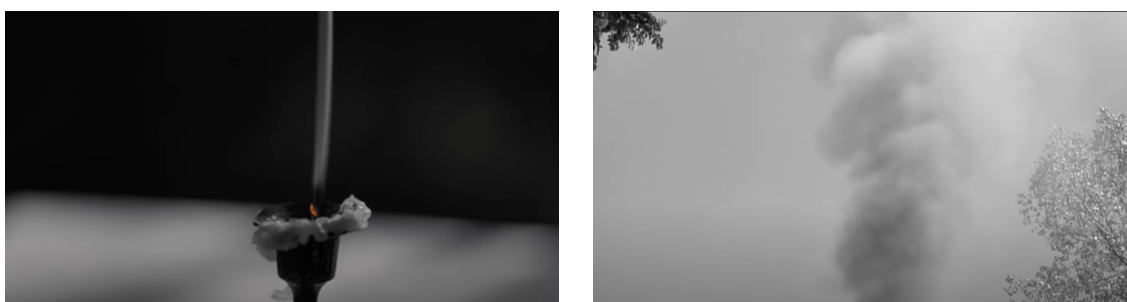
Stejným případem může být i situace, kdy velitel před nastoupenou jednotkou zavelí: „Vlevo hled!“ a všichni vojáci otočí hlavu doleva. Tato akce opět trvá pár vteřin. Ve filmu ale může být rozložena na několik záběrů. Pro vazbu záběrů bude platit výše uvedené. Každý záběr na tvář vojáka budeme začínat několika okny klidového stavu na začátku i na konci. V posledním záběru pak může být klidová fáze na konci delší. Kdyby byla klidová fáze příliš dlouhá nebo nepravidelně dlouhá, vznikl by dojem, že každý voják vykonal pohyb jindy a jinak.

1.7 Match cut

Jedná se specifický typ střihu, který se obvykle používá při přechodu dvou scén. **Podstatou match cutu je vizuální podobnost dvou záběrů, která je dána buď kompozičně, kdy objekt zájmu je umístěn v obou záběrech stejně nebo se jedná o pohybovou návaznost**. Například ve filmu *Schindlerův seznam* Stevena Spielberga z roku 1993 je záběr na dohořívající svíci. Kamera sleduje kouř vycházející z dohořelé svíce. Následuje záběr na kouř z komína lokomotivy, který je umístěn kompozičně stejně a kamera panoramou odhalí celou lokomotivu. Takovému střihu se říká **graphic match cut**. V případě, že dochází k pohybové návaznosti podobných pohybů jedná se tzv. **movement match cut**.

Match cut umožňuje vytvořit nečekané významové spojení svou scén nebo třeba překvapení i gag. Takovýto druh střihu je obvykle připravený a zamýšlený předem. Kameraman totiž musí hlídat podobnost kompozice obou záběrů tvořících match cut. Takovýto střih ale může samozřejmě vzniknout až ve střížně. Zejména u dokumentárního filmu, kdy nelze přesně plánovat umístění postav v kompozici.

Představme si například dokumentární film o tanečnickovi, který se připravuje na prestižní soutěž. Sledujeme pořád dokola na několika zkouškách opakovanou choreografii. Můžeme využít třeba PD tváře, která dělá prudké otočky v různých časech. Pokud spojíme několik podobných záběrů plynule match cutem, může tak vzniknout elipsa, která ukazuje tanečníka v různém oblečení a my chápeme, že nácviku věnoval opravdu mnoho času. Zvláště když ještě uvidíme, že jeho tvář je stále unavenější a pot na jeho tváři přibývá.



Match cut ve filmu *Schindlerův seznam* kombinuje grafický match cut i movement match cut.

1.8 Zvukové přesahy

Asi nejpoužívanějším střihačským trikem pro plynulé spojení dvou záběrů je **zvukový přesah**. V zásadě může mít takový přesah dvě podoby. V prvním případě zvuk následujícího záběru začíná dříve než obraz tzv. **předtažení**. V záběru na muže čekajícího na zastávce se ozve prudký zvuk skřípění brzd a on se otáčí. Další záběr ukazuje brzdící autobus. Prudký zvuk na konci prvního záběru okamžitě převede naši pozornost a oba záběry se tak krásně spojí.

Druhým případem přesahu je zvuk, který z prvního záběru pokračuje do druhého tzv. **podtažení**. Zpívající dívka v interiéru, pak může být slyšet tlumeně i v následujícím záběru na celou budovu zvenku. Zvuk nám v tomto případě propojuje i prostor.

Zvukový přesah je mimo jiné skvělým nástrojem při střihu dialogových sekvencí. V rozhovoru dvou postav nikdy nestříháme slovo stejně s obrazem. Naopak ten, kdo poslouchá mluvčího je vždy mnohem důležitější, než ten, který mluví. Reakce posluchače totiž dávají význam a emocionální zabarvení toho řečeného. Navíc se tak mezi oběma postavami utváří vzájemný vztah.



K ZAPAMATOVÁNÍ

Předtažení zvuku může pomoci vyřešit i některé problematické spoje, kdy jsou záběry natočené neskladebně. Je to skutečně kouzelný nástroj a dá se říci, že pokud se postavy spolu nehádají nebo není potřeba z nějakého důvodu rozdělit záběry, budeme vždy ve střihně hledat možnost zvukového přesahu.



OTÁZKY

1. Jaké jsou druhy kontinuity a která je pro kreativní střihovou skladbu podstatná?
2. Jakým způsobem lze zkrátit kontinuální, ale dějově nezajímavou akci jako například oblékání?
3. Jak nejlépe svázat pohyb ve dvou záběrech?
4. Co je to match cut?
5. Jak může zvuk pomoci spojení dvou záběrů?



ODPOVĚDI

1. Vnitřní a vnější. Pro kreativní střihovou skladbu je podstatná ta vnitřní.
2. Přes prostřih nebo paralelní montáž.
3. Pro plynulost střihu nejlépe působí vazba, která končí statickou fází. Další záběr pak navazuje pohybem, který okamžitě upoutá divákovu pozornost a je schopný zakrýt drobné skriptové chyby.
4. Podstatou match cutu je vizuální podobnost dvou záběrů, která je dána buď kompozičně, kdy objekt zájmu je umístěn v obou záběrech stejně nebo se jedná o pohybovou návaznost.
5. Zvukový přesah. Buď předtažení nebo podtažení.



SHRNUTÍ KAPITOLY

Vnější kontinuita a návaznosti jsou pro kreativní střihovou skladbu nepodstatné. Porušováním vnější kontinuity může střihač pracovat s psychologií postavy. Přestože návaznosti neodpovídají realitě, záběry budou působit plynule na základě vnitřní kontinuity dané stylem vyprávění a žánrem příběhu.

Dějově nezajímavé akce jako například oblékání nebo přesun postav v prostoru se obvykle vystříhávají za pomoci prostříhu nebo paralelní montáže. Pohyb se nejlépe váže v klidové fázi, když následující záběr začíná prudkým pohybem. Pro dotvoření pevné vazby je nutné pracovat se zvukem. Může tomu pomoci zvukový přesah.

2 JUMP CUT A JEHO KREATIVNÍ VYUŽITÍ



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Jump cut patří k prostředkům diskontinuitní střihové skladby, která upozorňuje na práci střihače. Ukážeme si, ale že jump cut je možné použít tak, aby byl schovaný a nezpůsobil divákům potíže. Vysvětlíme si také rozdíl mezi jump cutem, skokem po ose a stop trikem.

V závěrečné části kapitoly se podíváme na stručnou historii střihové skladby, manifest Dogma 95 a styl filmů, který tato dánská škola přináší. Tyto filmy narušují klasickou kontinuitu a my si na nich ukážeme, jak to slouží postavám a příběhu.



CÍLE KAPITOLY

- Definice pojmu jump cut
 - Definice pojmu skok po ose
 - Definice pojmu stop trik
 - Kreativní možnosti diskontinuitní střihové skladby
 - Stručná historie diskontinuitní střihové skladby
-



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Jump cut, skok po ose, stop trik, diskontinuitní střihová skladba, Dogma 95

2.1 Definice jump cutu

V češtině pro pojem jump cut existuje pojmenování poskočný střih, ale v teorii ani praxi se příliš neuchytil. Ve většině případů se setkáte s anglickým pojmem jump cut. Takový druh střihu vznikne, když **z jednoho záběru vystřihneme jeho prostřední část a obě vzniklé části pak spojíme**. Vznikne tak dojem skoku v čase a obraz jakoby poskočí. Jump cut také může vzniknout **spojením dvou záběrů stejné nebo velmi podobné velikosti záběru, úhlu a kompozice**.



Takový druh střihu zcela odporuje klasickým pravidlům kontinuitní střihové skladby, která se obvykle snaží chyby zakrýt a vytvořit iluzi kontinuálně plynoucí akce. Jump cut naopak působí zcizujícím dojmem a dává divákovi najevo záměr autora. **Čím je změna v kompozici a postavení objektů nebo postav v obraze viditelnější, tím působí jump cut méně nepatříčněji a více jako záměr.**





ZAPAMATOVÁNÍ

Aby jump cut byl divákem akceptován jako záměr a ne jako chyba, je nutné aby byl mezi dvěma záběry výrazný rozdíl v kompozici a postavení postav nebo objektů v obraze. Pokud bude rozdíl příliš malý, bude střih působit amatérsky jako chyba.



2.2 Skok po ose

Skok po ose vzniká tak, že natočíme **dva záběry různé velikosti se stejným úhlem kamery**. Můžete si představit záběr na muže sedícího na posteli v celkovém záběru a pak následně přesuneme kameru v její ose o něco blíže, aby byl v záběru stejný muž v detailu. Spojením těchto dvou záběrů vznikne skok. V tomto popsaném případě půjde o tzv. **přískok**. Kdybychom záběry střihnuli opačně, bude se jednat o tzv. **odskok**.



Podobně jako jump cut slouží skok po ose k zdůraznění časové a prostorové diskontinuity. Skok po ose se dá použít pro dramatické zdůraznění reakce postavy, která si právě něco uvědomila, byla vylekána, nebo (jako na obrázku) je plná agrese a útočí. Možností kreativního využití je celá řada, ale v zásadě se dá říct, že **přískok slouží k zdůraznění napětí a odskok k uvolnění** případně zdůraznění samoty hrdiny.

2.3 Stop trik

Na rozdíl od jump cutu a skoku po ose se **stoptrik snaží vytvořit iluzi kontinuální akce**. Stop trik objevil Georges Méliés, když natáčel statickou kamerou autobus. Kamera se mu zasekla a on ji musel opravit. Po dokončení opravy znovu kameru spustil. V záběru ale byl místo autobusu pohřební vůz ve stejné kompozici. Výsledný dojem byl, že se autobus proměnil v pohřební vůz.



V podstatě se tedy jedná o **dva záběry stejného úhlu a velikosti, kde se nějaká podstatná část promění**. Stop trik může ale také vzniknout podobně jako jump cut rozstřížením jednoho kontinuálního záběru na několik částí.

Představte si například scénu stěhování. V celkovém obrazu místnosti je vidět nejprve prázdná místnost, do které stěhováci postupně přinášejí krabice s věcmi. Stříhač může vystříhat momenty se stěhováky tak, aby vznikl dojem, že se krabice samy vrší v prostoru a zaplňují jej.

Stop trik se tedy většinou používá vytvoření iluze proměny nebo přeměny nějakého prostoru či postavy. Případně pro vyjádření kondenzace času.

2.4 Kreativní možnosti diskontinuitní stříhové skladby

Můžete se ptát, proč používat výše zmíněné prostředky, když v zásadě narušují iluzi časoprostorové kontinuity a komplikují tak divákovu vnímání. Odpověď je prostá: **diskontinuitní stříhová skladba je expresivním stylistickým vyjádřením autorské poetiky tvůrce a může také sloužit zdůraznění psychologie postavy.**

Podívejme se teď na několik příkladů, jak lze s diskontinuitní stříhovou skladbou efektivně pracovat. Prvním příkladem je začátek filmu *Podfu(c)k* Guye Ritchieho z roku 2000. Jump cuty a skoky po ose v úvodní sekvenci, která představuje postavy filmu vytváří dynamické tempo a jasně vyhraněný styl autora.

Ve filmu *Šílený Max: zběsilá cesta* George Millera z roku 2015 se jump cutu používá k zdůraznění energie postav. Podobně je tomu i ve filmu *Lola běží o život* Toma Tykwera z roku 1998. Hlavní postava filmu Lola závodí s časem, aby zachránila svého přítele. Stříhová skladba sekvencí běhu používá jump cuty pro zdůraznění adrenalinu hlavní postavy.



V České republice byl v roce 2023 oceněn film *Banger*, který získal Českého lva za střih. Je to film o chlapci, který se snaží získat účast proslulého rappera ve svém rapovém hitu. Film se natáčel 15 dní na mobilní telefon a je plný jump cutů a neklidné kamery. Nervózní střih a kamera vytvářejí režisérem zamýšlený film ulice, kde není nic příkrášlené. Střih pak podporuje neklid mladého hrdiny v podání Adama Mišíka. **Jump cut nás tedy může dostat do mysli hlavního hrdiny.**

V některých případech mohou být jump cuty téměř neviditelné. Jako například ve filmu *Skrytá identita* Martina Scorseseho z roku 2006, kdy Leonardo Di Caprio po podezřelém telefonátu zběsile balí věci. Sekvence je plná strhů kamery a neviditelných jump cutů, které podporují psychologii hlavního hrdiny. Téměř ve všech případech je v této sekvenci vystřiženo vždy jen několik oken statické fáze tak, aby obraz obsahoval jen frenetický pohyb.

Vraťme se k nyní k sekvenci oblékání z filmu *Smečka* z první kapitoly. Závěr scény v šatně, kdy si David obléká výstroj je řešený jump cuty, kterých si divák většinou nevšimne, protože nijak nenarušují divákovu vnímání. Důvodem je to, že každý jump cut v této mikrosequenci začíná prudkým pohybem. Divák, tak skoky v obraze téměř nezaznamená. Navíc je dnešní divák na používání jump cutů navyklý. Patří dnes totiž k celkem standartnímu výrazovému prostředku moderního filmaře.





PRO ZÁJEMCE

Dříve jsem si myslel, že dávat cenu za střih není možné, pokud porota neviděla hrubý materiál. Postupem času, jak jsem získával zkušenosti, jsem pochopil, že je to vidět. Zkuste se podívat na již zmiňovaný film *Banger* Adama Sedláka z roku 2022 a uvažujte nad tím, jak střihová skladba podporuje psychologii hlavní postavy, jeho emoce a vnímání času.



SAMOSTATNÝ ÚKOL

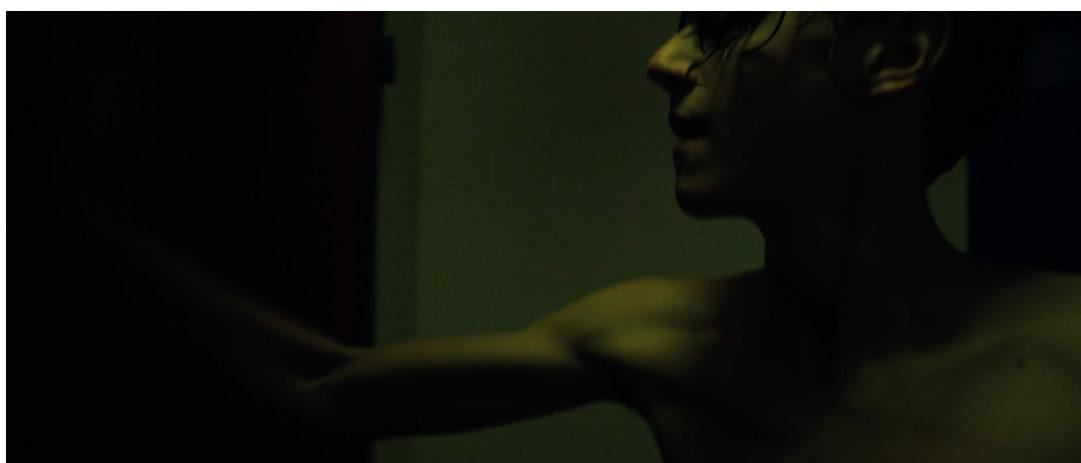
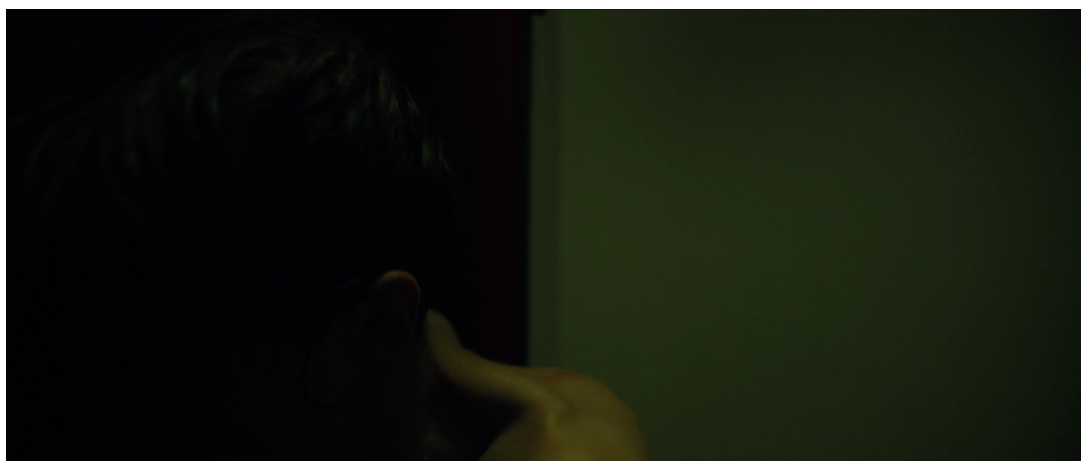
Natočte scénu stěhování postavy do nového prostoru a snažte se rozzáběrováním a střihem podpořit náladu hlavní postavy za použití diskontinuitního střihu.



PŘÍPADOVÁ STUDIE

Podívejte se pozorně na sekvenci z filmu *Smečka* Tomáše Polenského. Jedná se o scénu ze začátku filmu, kdy je David poprvé ve sprše. Je svědkem šikany a nakonec je uzamčen sám ve sprchách. Podívejme se, jak střih za pomoci jump cutu podporuje energii Davida a jeho narůstající vztek.





2.5 Stručná historie diskontinuitní stříhové skladby

Diskontinuitní stříhová skladba se objevuje již na počátku kinematografie. Výše jsem popisoval George Méliése a jeho objev stop triku, který je datován kolem roku 1900. Méliés používal stop trik pro svá filmová kouzla a různé přeměny a proměny postav.

Skutečně vědomě a kreativně začali pracovat s diskontinuitním stříhem až sovětští montážníci, pro které byl stříh podstatou kreativního vyjádření filmaře. Oni první začali pracovat s vnitřní kontinuitou postav a děje. Nespokojili se s pravidly kontinuitní stříhové skladby, které definoval o několik let dříve David Work Griffith a hledali nová řešení a možnosti vyjádření. Začali zrychlovat nebo zpomalovat čas, opakovali pohyb a pracovali s vizuálními metaforami.

Sergej Ejzenštěj například přichází z technikou zvanou **overlapping editing**, která opět nemá český ekvivalent. Jedná se o **stříh, který opakuje stejný pohyb ve dvou následujících záběrech**. Například ve filmu *Křižník Potěmkin* (1925) od Sergeje Ejzenštejna dochází k opakování pohybu při rozbití talíře, které zdůrazňuje námořníkův hněv a energii jeho pohybu.



Výrazné experimenty se stříhovou skladbou přináší francouzská nová vlna. Jean-Luc Godard ve svém debutu *U konce s dechem* z roku 1960 experimentuje se stříhem a porušuje základní pravidla vyprávění. Ve slavné sekvenci, kde Jean-Paul Belmondo hovoří s Patricií je tento rozhovor stříhán pomocí jump-cutů. Místo klasického použití techniky pohled a protipohled je daná scéna natočena převážně v záběrech na Patricii, jejíž hlava v záběru doslova poskakuje se změnami záběru. Kontinuální rozhovor je formálně narušen a divák je konfrontován s provokativní formou, která zcizuje fikční svět postav.



V protikladu k nové vlně přichází v 90. letech dánská skupina filmařů s manifestem Dogma 95. Dánští filmaři Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring a Soren Kragh-Jacobsen reagovali na rozvoj technologií tejména v trikové oblasti a jejich deklarovaným cílem byl návrat k jednoduchosti filmu. Chtěli se zbavit postprodukčních úprav a soustředit se na příběh. K dosažení těchto ideálů stanovili tzv. Slib čistoty - deset bodů, které museli filmy splňovat:

1. Natáčení musí probíhat v reálu, na místě děje. Dovážení rekvizit není přípustné. (Pokud je nějaká rekvizita nezbytná pro příběh, musí být zvoleno takové místo natáčení, kde se rekvizita nachází.)
2. Zvuk a obraz nesmí být nahrávány odděleně. (Smí být použita pouze ta hudba, která hraje v natáčené scéně.)
3. Kamera musí být držena v ruce. Je povolen jakýkoli pohyb nebo nehybnost dosažitelná v ruce. (Film se nesmí odehrávat tam, kde stojí kamera; kamera musí natáčet tam, kde se odehrává film.)

4. Film musí být barevný. Speciální osvětlení je nepřípustné. (Pokud nedostatek světla nedovoluje natáčet, je třeba scénu vypustit nebo na kameru připevnit jednu lampu.)
5. Optické efekty a filtry jsou zakázány.
6. Film nesmí obsahovat povrchní akci. (Vraždy, zbraně apod. se nesmí vyskytovat.)
7. Časový a geografický posun je zakázán. (Film se odehrává tady a teď.)
8. [Béčkové filmy](#) nejsou přípustné.
9. Formát filmu musí být Academy 35mm, s poměrem stran 1,37:1 (tj. ne širokoúhlým). (Tento požadavek byl později zmírněn pouze na finální kopii, aby umožnil i nízkorozpočtové produkce.)
10. [Režisér](#) nesmí být uveden v titulcích.

Již od samotného začátku byla ale tato pravidla samotnými tvůrci záměrně porušována jako například umělé osvětlení v *Rodinné oslavě* Thomase Vinterberga z roku 1998 nebo postprodukčně přidaná hudba v *Idiotech* z roku 1998 Larse von Triera. Přesto mají filmy natočené dle těchto pravidel zcela jedinečnou míru autenticity.

Z hlediska stříhové skladby tyto filmy ukazují, že podstatou filmového vyprávění je vazba **pohled protipohled**. Kromě toho tito dánští filmaři narušovali snad všechna klasická filmová pravidla kontinuitní stříhové skladby jako jsou například předsnímací jednoty, pravidlo osy a další ze základních pravidel konstrukce filmového prostoru.

Sami tvůrci manifestu považovali Slib čistoty za provokaci a postupně všichni režiséři od Dogmatu ustoupili. Nicméně Dogma 95 velmi ovlivnil jejich tvorbu a ukázal důležitost skvěle napsaného scénáře a autentických hereckých výkonů.

Z hlediska konstrukce filmového prostoru došel nejdále režisér Lars von Trier, který ve svém filmu *Dogville* z roku 2003 zcela zrušil realistický prostor. Film se odehrává přiznaně v ateliéru. Režisér tak dosáhl pomyslného vrcholu v porušování pravidel kontinuity filmového prostoru. V případě, že je v detailních záběrech na postavy pouze černá nebo jiná neutrální barva pozadí a záběry jsou natočeny přes osu dochází k totální dezorientaci. Trier však tato pravidla porušuje vědomě a vždy je kompenzuje. Velmi důsledně například používá orientační celek, který ukazuje postavy ve vzájemném postavení. Nebo používá popředí pro umístění jedné z postav, aby ukázal vzájemné postavení postav. Přestože je skákání přes osu divácky velmi náročné, divák si velmi rychle na provokativní styl zvykne a nechá se unášet silou příběhu a autenticitou hereckých výkonů.



Ukázka jedné ze sekvencí, kde je nejprve vytvořen vztah pomocí metody pohled a protipohled, kde pohledy odpovídají jednotě směru pohledů. Následující vazba však tento vztah naruší a zpochybní. Předposlední záběr se snaží vzájemný prostorový vztah postav usadit použitím záběru na obě postavy, aby skokem přes osu v posledním záběru zase diváka znejistil. Takovýto způsob skladby by byl pro diváka naprosto frustrující, kdyby za ním nestál perfektní scénář a autentické herecké výkony.



K ZAPAMATOVÁNÍ

Styl filmu může být jakkoli nestandardní, ale je nutné ho exponovat. Divák si po několika minutách zvykne a jakákoli nastavená diskontinuita ho nebude rušit.



PRO ZÁJEMCE

Pro zájemce přidávám kompletní text manifestu Dogma 95 citovaný z oficiálních stránek manifestu www.dogme95.dk :

DOGMA 95 is a collection of film directors founded in [Copenhagen](#) in spring 1995.

DOGMA 95 has the expressed goal of countering “certain tendencies” in the cinema today.

DOGMA 95 is a rescue action!

In 1960 enough was enough! The movie was dead and called for resurrection. The goal was correct but the means were not! The new wave proved to be a ripple that washed ashore and turned to muck.

Slogans of individualism and freedom created works for a while, but no changes. The wave was up for grabs, like the directors themselves. The wave was never stronger than the men behind it. The anti-bourgeois cinema itself became bourgeois, because the foundations upon which its theories were based was the bourgeois perception of art. The auteur concept was bourgeois romanticism from the very start and thereby... false!

To DOGMA 95 cinema is not individual!

Today a technological storm is raging, the result of which will be the ultimate democratization of the cinema. For the first time, anyone can make movies. But the more accessible the medium becomes, the more important the avant-garde. It is no accident that the phrase “avant-garde” has military connotations. Discipline is the answer... we must put our films into uniform, because the individual film will be decadent by definition!

DOGMA 95 counters the individual film by the principle of presenting an indisputable set of rules known as THE VOW OF CHASTITY.

In 1960 enough was enough! The movie had been cosmeticized to death, they said; yet since then the use of cosmetics has exploded.

The “supreme” task of the decadent film-makers is to fool the audience. Is that what we are so proud of? Is that what the “100 years” have brought us? Illusions via which emotions can be communicated?... By the individual artist’s free choice of trickery?

Predictability (dramaturgy) has become the golden calf around which we dance. Having the characters’ inner lives justify the plot is too complicated, and not “high art”. As never before, the superficial action and the superficial movie are receiving all the praise.

The result is barren. An illusion of pathos and an illusion of love.

To DOGMA 95 the movie is not illusion!

Today a technological storm is raging of which the result is the elevation of cosmetics to God. By using new technology anyone at any time can wash the last grains of truth away in the deadly embrace of sensation. The illusions are everything the movie can hide behind.

DOGMA 95 counters the film of illusion by the presentation of an indisputable set of rules know as [THE VOW OF CHASTITY](#).

PŘÍPADOVÁ STUDIE



Jako příklad porušení kontinuity uveďme úvodní scénu filmu *Rodinná oslava* Thomase Vinterberga z roku 1998. Na dlouhoohniskový celkový záběr krajiny v plošné perspektivě navazuje širokoúhlý záběr na postavu Christiana, který byl vidět již v prvním záběru. Dochází tak k porušení jednoty optického vyjádření, které působí jako chyba. Navíc je v rohu obrazu vidět kompendium.



Následuje vnitrozáběrová montáž začínající obličejem Christiana zepředu, který ukončuje hovor a dává si mobilní telefon do náprsní kapsy. Kamera sleduje jeho ruku a pak sjede na detail kufříku, který drží v ruce. Po něm přichází pohled z auta na Christiana kráčejícího po silnici a opět krátká vnitrozáběrová montáž, kdy kamera švenkuje na obličej Michaela - bratra Christiana, který jede v autě se svou ženou a dětmi. Na těchto záběrech není nic divného, kromě klepající se ruční kamery.



Následuje situace, kdy Michael vystupuje z auta, která je stříhaná přesně proti zákonům plynulosti stříhu, které jsou popsány v první kapitole. Na koncích záběrů jsou prudké pohyby postav, které se svou částí ocitají v záběru a narušují tak plynulost stříhu. Obrázky bohužel nemohou tento způsob stříhu přesně reprodukovat, proto doporučuji se na celou sekvenci podívat na: <https://www.youtube.com/watch?v=OxWowKsqNdY>

Zkuste film začít sledovat od začátku a určete místo, kdy si na nestandartní styl filmu zvyknete.



PRO ZÁJEMCE

Pro zájemce přidávám kapitolu z knihy Jana Kučery *Stříhová skladba ve filmu i v televizi nazvanou Styl*, která popisuje skutečnou práci stříhače. Taková práce není pouhým následováním filmových pravidel, ale jedinečným tvůrčím vyjádřením autora. Věřím, že úvahy Jana Kučery mohou být dodnes inspirativní.

Styl

V těchto výkladech jsme mluvili o skladbě filmového nebo televizního díla převážně tak, jakoby šlo jediné o sdělnost a srozumitelnost. Samozřejmě, protože volba výrazu, jeho úprava, zušlechtnění, jeho skladba s ostatními, to jsou operace, které především směřují ke sdělnosti díla.

Avšak pouhé rozumění dílu netvoří jeho celou hodnotu. V každém tvůrčím díle vystupuje ještě jeho úprava, vzhled, plynulost, ladnost, melodičnost, vzornost. To, čemu se běžně říká styl díla. Styl není jen vnější přídatek k dílu. Je to jeho organická část. Vzniká v procesu tvorby. Má vztah k myšlence i k formě vyjádření. Je tím, co všechny jednotlivé tvůrčí činy svým způsobem stmeluje, dává jim lesk, kouzlo. Říká se, že dokonalý styl je luxusem díla. V jistém smyslu je to pravda, protože i dílo, které je rozsochané, stylově nejednotné může mít intenzivní účín a hodnotu.

Avšak dílo, které má ladnost a plynulost je účinnější. Jednotného a svěžího, objeveného stylu nelze docílit umělou cestou. Stupeň stylové dokonalosti je závislý na vývoji tvorby, na vývoji tvorby v každém historickém období. Proto díla, jejichž autoři objevují nové výrazové postupy pod tlakem nových myšlenkových problémů, nedospívají ihned k dokonalému stylu. Přejímají styly předchozí, eklekticky je mísí atd. Mnohdy se vyjadřují rudimentálně.

Po určitém vývojovém období, když autoři zvládli myšlenkovou problematiku své doby, dospívají k ušlechtilému stylu. Je třeba také říci, že umělecké proudy, které jsou již na sestupu, užívají začasné stylu, který v jejich období vznikl retardačně a konservačně: snaží se jím prodloužit životnost tvorby, která se využila.

Vztah skladby ke stylu je samozřejmě velmi těsný. Každý autor a každý střiháč - ten především - má dbát toho, aby posvětil, zušlechtil, výrazové postupy díla, aby jim dal jednotný zářivý styl. Samozřejmě, že nikoli na úkor srozumitelnosti a pravdivosti díla. Každé spojování záběrů a závěrových sledů dává tvořivému střiháči řadu možností, jak přesněji spojení vypracovat - o tom jsme v předchozích kapitolách mluvili. Dává mu však i nesčetné možnosti dobrá spojení ještě dále zdokonalovat, vybrusovat, leštit, činit plynulými a melodickými.

Tato práce již vystupuje z oblasti prózy a vstupuje do oblasti poezie. Ano, každé dílo vyžaduje, aby v něm byla poezie, nejen ta, pro niž vytvořili předpoklady režisér, kameraman, atd., nýbrž i ta, již do něho vkládá sám střiháč během své závěrečné práce. Poezii, která je sloučením hodnot, obsažených v látce, již střiháč zpracovává i vlastního střiháče básnického cítění, jeho básnického nadání.

OTÁZKY



1. Co je to jump cut?
2. Co je to skok po ose?
3. Co je to stop trik?
4. K čemu slouží diskontinuitní střihová skladba?
5. Jmenujte některé režiséry, které pracují s diskontinuitní střihovou skladbou.
6. Jaký film zcela zrušil realistický filmový prostor?
7. Jaké pravidlo je potřeba splnit, aby byl jump-cut divákem akceptovaný jako záměr?
8. Jak se jmenuje desatero manifestu Dogma 95?

ODPOVĚDI



1. Z jednoho záběru vystříhneme jeho prostřední část a obě vzniklé části pak spojíme. Vznikne tak dojem skoku v čase a obraz jakoby poskočí. Jump cut také může vzniknout spojením dvou záběrů stejné nebo velmi podobné velikosti záběru, úhlu a kompozice.

2. Spojení dvou záběrů různé velikosti se stejným úhlem kamery.
3. Dva záběry stejného úhlu a velikosti, kde se nějaká podstatná část promění. Stop trik může ale také vzniknout podobně jako jump cut rozstřížením jednoho kontinuálního záběru na několik částí. Podstatným rozdílem je, že stop trik se na rozdíl od jump cutu nebo skoku po ose snaží vytvořit iluzi kontinuity.
4. Diskontinuitní střihová skladba je expresivním stylistickým vyjádřením autorské poetiky tvůrce a může také sloužit zdůraznění psychologie postavy.
5. Sergej Michailovič Ejzenštejn, Jean-Luc Godard, Thomas Vinterberg, Lars von Trier, Guy Ritchie, George Miller, Tom Tykwer a další.
6. Dogville od Larse von Triera z roku 2003.
7. Aby jump cut byl divákem akceptován jako záměr a ne jako chyba, je nutné aby byl mezi dvěma záběry výrazný rozdíl v kompozici a postavení postav nebo objektů v obraze. Pokud bude rozdíl příliš malý, bude střih působit amatérsky jako chyba.
8. Slib čistoty.



SHRNUTÍ KAPITOLY

Jump cut a skok po ose patří mezi prostředky diskontinuitní střihové skladby, která začíná v posledních dekadách patřit ke **standartním vyjadřovacím prostředkům moderního filmaře**. **Diskontinuitní střihová skladba může být expresivním stylistickým vyjádřením autorské poetiky tvůrce a může také sloužit zdůraznění psychologie postavy**. Někdy může doslova reprezentovat mysl a duši postavy.

Jump cut vznikne rozstřížením kontinuálního záběru a vystřížením jeho prostřední části. Spojením obou krajních částí pak vzniká skok v obraze, který může v nezkušeném nebo nevědomém provedení vyrušit diváka ze sledování příběhu. Pracuje-li se s ním vědomě a od začátku filmu, může naopak takovýto výrazový prostředek vytvořit autentický styl filmu.

Skok po ose vzniká spojením dvou záběrů stejného úhlu a různé velikosti natočených v ose kamery. Může tak dojít k dramatickému přískoku nebo naopak odskoku od postavy. **Takovýto střih může zdůraznit energii postav a jejich emoce nebo zdůraznit důležitý objekt ve filmovém příběhu**.

Stop trik na rozdíl od jump cutu a skoku po ose slouží k vytvoření iluze kontinuity, kdy postava nebo objekt mizí nebo se objevuje v obraze. Vzniká spojením dvou záběrů stejného úhlu a velikosti, kde se nějaká podstatná část promění. Stop trik může ale také vzniknout podobně jako jump cut rozstřížením jednoho kontinuálního záběru na několik částí. Může být použit k vyjádření kondenzace času.

Diskontinuitní střihová skladba se objevuje již v samotných počátcích kinematografie. Výrazně s ní však začali pracovat až sovětsí montážníci ve 20. letech 20. století. Následně tvůrci francouzské nové vlny experimentovali s porušováním klasických pravidel kontinuitní střihové skladby a dánští filmaři, kteří stvořili manifest Dogma 95 to dotáhli k dokonalosti. Současná kinematografie ukazuje, že diskontinuitní střihová skladba je stále populárnější a dokáže expresivně vyjádřit psychologii postavy. Obecně platí, že **styl filmu může být jakkoli nestandardní, ale je nutné ho exponovat. Divák si po několika minutách zvykne a jakákoli nastavená diskontinuita ho nebude rušit.**

3 STŘIH A JEHO VLIV NA HERECKÝ VÝKON



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Vedení herců je výlučně v rukou režiséra, který herce vybral a vedl. Pokud udělal ve výběru nebo vedení herce chyby, může to mít pro danou scénu nebo i celý film fatální důsledky. Naštěstí se dá ve střížně spousta věcí „zachránit“ a herecké výkony tak vylepšit. K tomu je ale důležitá spolupráce režiséra se střihačem tak, aby byl natočený materiál maximálně využit ve svých kvalitách.

V této kapitole se zaměříme na možnosti, jak střihač může vylepšit herecký výkon v postprodukcii. Postupně probereme několik základních možností, které má střihač k dispozici. Základem je pečlivý výběr správného jetí nebo jeho části. Ve stříhové skladbě se můžeme zaměřit na herce, který lépe hraje a upozadit tak horšího herce. Naprosto zásadním pro vyznění hereckého výkonu je správné načasování pauz a temporytmu celé scény.

Pokud možnosti střihače nestačí, je možné udělat postsynchron a nebo postavu úplně vystřížnout, pokud to materiál umožňuje. V závěru kapitoly také probereme nutné podmínky pro to, aby střihač mohl efektivně pracovat s hereckým výkonem.



CÍLE KAPITOLY

- Spolupráce režiséra a střihače
- Důsledný výběr nejlepšího jetí nebo jeho části
- Zaměření se na lepšího herce ve scéně a upozadění slabšího herce
- Správné načasování a temporytmus
- Postsynchron
- Vystřížení postavy, která špatně hraje
- Podmínky nutné pro efektivní práci s hereckým výkonem ve střížně



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

spolupráce režiséra a střihače, práce s hercem ve střížně, temporytmus, postsynchron

3.1 Spolupráce režiséra a stříhače

Mohlo by se zdát, že pokud herec v natočeném materiálu špatně hraje a jeho výkon je neuvěřitelný, nedá se s tím nic dělat. Opak je pravdou. Stříhač má spoustu možností, jak herecký výkon ovlivnit. Vyžaduje to ale důkladnou znalost materiálu a pečlivou práci s ním.

Stříhačovou prací je maximální možnou měrou využít natočený materiál a naplnit tak režisérovu vizi. Je to v nejlepší smyslu slova služba. Aby byla stříhačova spolupráce efektivní, vyžaduje to specifický druh tvůrčího partnerství mezi režisérem a stříhačem. Jestliže „na place“ je nejbližším režisérovým spolupracovníkem kameraman, tak v postprodukcii je to právě stříhač.

Neexistuje žádný obecně platný model toho, jak by měl vztah režiséra a stříhače vypadat. Vše záleží na individuálních osobnostech obou tvůrců a na vzájemné souhře. Přesto si dovoluji tvrdit, že v tomto vztahu existují klíčové aspekty, bez nichž je efektivní spolupráce na stříhové skladbě jakéhokoli filmu neuskutečnitelná.

Jako pro každý vztah je i pro vztah režiséra a stříhače nezbytná **vzájemná důvěra. Bez důvěry není možné tvořit. Pokud režisér pochybuje o stříhačových schopnostech, povede to k přílišné kontrole, což ve výsledku může vést i k tomu, že výsledek dopadne, jako kdyby si to režisér stříhal sám.** Nechci zde tvrdit, že není možné, aby byl režisér zároveň stříhačem. Osobně znám tuto zkušenost z několika projektů a rozhodně nechci tvrdit, že nemůže vést ke kvalitnímu výsledku. Režisér, který je zároveň stříhačem, nebo nevěří svému stříhači se ale připravuje o **odstup**. Pohled kolegy, který může přijít s jinými řešeními a nápady, které by režisér jinak nikdy nevymyslel. Stříhač totiž přináší režisérovi zcela nový pohled na natočený materiál, který není zatížený původními záměry a koncepty.

Velmi podstatnou vlastností je také **vzájemná otevřenost**, která s důvěrou úzce souvisí. **Režisér by měl být otevřený stříhačovým nápadům a naopak.** Pokud bude jeden nebo druhý odmítat nové nápady, aniž by se nad nimi zamyslel, nepovede práce nikam a výsledkem bude vzájemná frustrace.

Pro společnou tvorbu je nutná vzájemná **komunikace**. Způsob komunikace by měl být respektující. **Respekt** je nezbytná vlastnost ve střížně jak pro režiséra tak pro stříhače. Režisér je po natáčení ve velmi zranitelné pozici. Často je plný pochyb o své práci a může mít pocit, že je všechno špatně. Jednou ze stříhačových úloh je posouzení natočeného materiálu, nalezení kvalit a jejich maximální využití. **To nejhorší, co může stříhač udělat je říct režisérovi, že to, co natočil stojí za prd. I kdyby to byla pravda, dá se to komunikovat s respektem. Mluvit třeba nejprve o kvalitách a pak o problémech, které bude třeba řešit. Ideální je, když stříhač přijde i s návrhy řešení.** Rozhovor je pak konstruktivní a spolupráce efektivní. Bezcitná a nekonstruktivní kritika povede akorát k vzájemnému uzavření a obviňování. Stříhač by se měl snažit pochopit režijní záměr a najít v materiálu nejlepší způsob, jak ho realizovat. Na druhé straně je stejně podstatný respekt režiséra k osobnosti stříhače a jeho práci. Může se stát, že stříhač nepochopí přesně podstatu nějaké scény

a nevyužije možností, které mu režisér do střížny přinesl. Respektující dialog umožní tuto situaci řešit a dojít ke kýženému výsledku. Možná se pak stane, že to, co vypadalo nejprve jako nepochopení, je nabídka nového řešení dané scény.

Trpělivost je vlastnost, která je nezbytnou podmínkou pro stříhačskou profesi. Stejně tak je podstatná pro režiséra a společnou práci ve střížně. Nápady přichází velmi rychle, jejich realizace ve stříhovém programu však nějaký čas trvá. Netrpělivost režiséra ničemu nepomáhá. Pokud s takovým režisérem pracujete, je dobré komunikovat, co ve vás jeho netrpělivost vyvolává a nabídnout mu, jestli si nechce zajít třeba na kávu a vy zatím uděláte potřebné změny v klidu sám.

Ve střížně může docházet k mnoha konfliktním situacím. Setkávají se tu dvě autorské osobnosti s vlastní vizí. **Vzájemná komunikace a respekt umožní většinu problémů řešit bez zbytečných dramát a vyhrocených konfliktů. Stříhač by měl mít vždycky na mysli, že je to režisér, který jde „s kůží na trh“. Jeho jméno bude v titulcích vpředu a on má zodpovědnost za celý film. Režisér má tedy právo veta, kterého by ale neměl zneužívat a vést konstruktivní diskuzi nad každým rozhodnutím.**



PRO ZÁJEMCE

Jak Kučera ve své knize *Stříhová skladba ve filmu i v televizi* popisuje vlastnosti osobnosti stříhače. Zkuste si ji přečíst a uvažovat nad tím, které vlastnosti se shodují s osobností režiséra.

Povaha stříhače

Stříhač, ať filmový či televizní budovatel díla, musí mít určité specifické vlastnosti.

Především je třeba navždy se rozloučit s názorem, že stříhač je pomocná výkonná síla. Na dnešním stupni vývoje filmové a televizní tvorby se nemůže režisér obejít bez osobitého, tvůrčího stříhače. Sám svými možnostmi nedosáhne tak daleko a hluboko do díla, jako jiný tvůrčí pracovník, to je stříhač /kromě výjimek. Ovšem všimněme si, že např. Resnais, sám stříhač, stříhovou skladbu svěřuje režiséru Colpimu, také stříhači a opačně. Ani Ejzenštejn, mistr stříhové skladby, nestříhal své filmy sám!/.

Stříhač musí tedy mít stejně hluboký, rozsáhlý a citlivý, a kulturně-politický rozhled /s důrazem na politický/, jako dramatik a režisér.

Za druhé stříhač musí chápat a cítit smysl vytvářeného díla stejně intenzivně jako režisér /a kameraman/.

Střiháč je však ve skutečnosti v těsném tvůrčím styku s dílem déle než dramatik, režisér, hudební skladatel, zvukový režisér a mistr, herec, kameraman: je s ním ve styku ještě, když tito předešli již na díle nepracují a mnozí z nich se jím už vůbec nezabývají. Má tedy větší odpovědnost za dílo než ostatní. Odpovědnost hlavně v tom, jak důkladně a citlivě dovede vytěžit z materiálu hodnoty, které do něho předešli tvůrci vložili.

Jinou střiháčovou vlastností je znalost všech složek tvůrčí práce a porozumění pro ni: stejně pro dramatickou výstavbu a agogiku díla, jako pro herecký výkon, jako pro výkon kameramana a hudebníka či zvukového mistra. Např. střiháč, který nerozumí hudbě, nemůže být dobrým střiháčem.

Střiháč musí mít specifickou fantazii. Musí si totiž umět představit, jak dva záběry a samozřejmě i skupiny záběrů budou působit, až budou spojeny v definitivní formě i s hlukem, s komentářem, hudbou atd. Bez představivosti nelze vytvářet velké dílo. Jen šmátravými praktickými pokusy, to je zkusným slepováním záběrů a zase jejich rozlepováním, zkracováním a prodlužováním atd. nelze k ničemu pořádnému dospět.

Jednou ze zvlášť důležitých vlastností střiháče je paměť pro záběry a jejich části. Jestliže filmový střiháč neobsáhne v poměrně krátké lhůtě - tedy ne-li po prvním promítnutí materiálu, tedy po třetím - všechn materiál i do podrobností záběrů, nemůže pochopitelně plánovitě a systematicky pracovat. Nejen televizní, ale i filmový střiháč do jisté míry vytváří skladbu určité části díla pod vlivem pouhé představy, jak budou vypadat další části. A stane-li se filmovému střiháči, že určitá vazba mu hánle v nejjemnější fázi práce nevychází, může ho zachránit jen paměť, to je vzpomínka na nějaký záběr, který již napočátku odložil nebo dokonce na kdysi odstřiženou část záběru.

U televizního střiháče je paměť neméně důležitá. Jednak si televizní střiháč musí vryt do paměti docela přesný obraz toho, co již odvysílal. Ztratí-li představu předchozí části díla, není schopen dodržet jednotu díla dokonce. Zadruhé si musí pamatovat ze zkoušek, jak vypadaly záběry a skupiny záběrů, které režisér, kameramani a herci předběžně vytvářeli, aby se na jejich příchod připravoval, a aby je dovedl také vřadit do soustavy v jejich definitivní, konkrétní a tudíž nové podobě, jež vznikne právě v okamžiku živé tvorby ve studiu.

Konečně podněcovanou, ale významnou vlastností střiháče je píle, důslednost a trpělivost. Zvláště filmový střiháč musí umět "sedět" u stolu, musí se umět soustředit na práci, odizolovat od vnějších svodů života. Není to snadné, zvláště pracuje-li se na skladbě díla dlouho a v limitovaných časech.

Střiháč se konečně musí naučit přímo filmem vyjadřovat, samozřejmě a plně "mluvit" jeho vizuální a auditivní stránkou, nebo v televizi, světelnými záběry na monitorech, jako se člověk přirozeně vyjadřuje řečí.

Filmový střiháč musí umět i hmatem odhadnout délku záběru, televizní pak jakýmsi citovým "hustoměrem", zavedeným do živého běžícího záběru a pomocí tohoto nového smyslu předem odhadovat jeho nejučinnější délku a spojení s následujícími.

3.2 Důsledný výběr správného jetí a jejich kombinace

Střiháčova tvůrčí práce začíná shlédnutím celého materiálu **tzv. denních prací** (předtím samozřejmě došlo k založení projektu, importu materiálu a jeho synchronizaci). Tuto práci může dělat střiháč sám nebo ve spolupráci s režisérem. To záleží na osobních preferencích a vzájemné domluvě. **Je však bezpodmínečně nutné, aby střiháč viděl všechen materiál, dělal si poznámky a snažil si vše ukládat do své paměti.** Střiháč by si měl pamatovat, kolik bylo pro scénu natočených záběrů a v jakých velikostech, aby v následné práci nemusel neustále opakovat proces nakoukávání materiálu.

Během nakoukávání materiálu si může střiháč označovat nejlepší jetí u každého záběru. Režisér většinou již „na place“ označí nejlepší jetí nebo preferované části. Na place však může herecký výkon působit jinak než později s odstupem ve střížně. Z toho důvodu bezpodmínečně nutné, aby střiháč viděl i jetí, které jsou označeny jako nepoužitelné. Mohou se totiž později hodit. Důležité je také věnovat pozornost záběrům v částech před klapkou a poté, když režisér ukončí záběr a kamera ještě chvíli jede. Často tam můžete objevit například tolik potřebný reakční záběr, který vám jinak ve scéně chybí. **Všechen materiál, který dostanete do střížny má tvůrčí potenciál, jde jen o to, jak ho dokážete využít!**

Scéna se často skládá z několika její a kombinace jejich částí. Jetí nelze posuzovat jako celek. Často má dobrý začátek, pak nic moc a perfektní konec. V některých případech může být v celém jetí použitelná pouze jedna krátká reakce. Pak je dobré si v projektu označit jednotlivé segmenty jetí pomocí subclipů. Díky tomu potom snadno najdete požadovaný úsek materiálu. Někdy režisér točí záměrně různé varianty hereckého projevu, které se od sebe mohou výrazně lišit. Je proto nutná konzultace s režisérem, aby střiháč vybral správnou variantu.

Jak správně posoudit herecký výkon? Existuje několik kritérií, které by měl střiháč vzít v úvahu. V první řadě je to **uvěřitelnost**. Musím prostě věřit, že to, co herec prožívá, je skutečné. Snadno se to dá ověřit i tak, jestli mě hercovy **emoce** dokážou zaujmout natolik, abych je s nimi prožil. V tomto ohledu je třeba být velmi důsledný. Jakákoli odchylka od uvěřitelnosti je na škodu. Samozřejmě ale záleží na **stylu** herectví a režiséra. Někteří režiséři mohou záměrně pracovat s jistou absurditou nebo karikaturou postav, která může vést například ke komickému účinku. Záleží tedy na režisérově vizi, zda má být herectví civilní nebo stylizované.

Americký střiháč Walter Murch v knize *In The Blink of an Eye* doporučuje střiháčům zaměřit se na mrkání herců. Mrknutím člověk odděluje jednotlivé vjemy od sebe podobně jako střiháč odděluje jednotlivé části významu. Když sledujete hercův rytmus mrkání, velmi snadno poznáte, jestli mrknutí odpovídá nějakému významovému nebo emocionálnímu sdělení nebo je nepatřičné jako například, když herec přemýšlí nad tím, jestli je správně na značce, co je další věta ve scénáři apod. Reakce ani mrkání pak nejsou přirozené.

Dalším závažným kritériem k posouzení hereckého výkonu jsou **technické kvality** jako je **srozumitelnost**, **správná výslovnost**, **hlasitost** apod. Pokud herec skutečně prožívá silnou emoci, ale není mu rozumět a divák tak přijde o podstatnou dějovou informaci, je takové jetí nepoužitelné. Se srozumitelností je ta potíž, že se zlepšuje tím, kolikrát danou scénu vidíte a slyšíte. Postupem času si totiž na hercovu špatnou výslovnost zvyknete a rozumíte všemu, co říká. Důležité je ale dbát na první dojem. Divák totiž nebude mít možnost vidět film tisíckrát jako vy ve střihně. K technickým kvalitám patří i **temporytmus** čili správné načasování. To je složka hereckého výkonu, která je asi nejvíce ovlivnitelná střihem a budeme se tomu věnovat v samostatné podkapitole.

Pokud je herecův výkon uvěřitelný a technicky použitelný, je třeba uvažovat nad **srozumitelností postavy**, která souvisí s její **motivací**. Toto je sice aspekt, který je do velké míry daný scénářem, ale střiháč ho může hodně ovlivnit. U každé hercovy reakce musí posoudit její **vhodnost vzhledem ke kontextu dané scény**. Může se stát, že herec velmi uvěřitelně hraje pláč, ale jeho reakce je v představované míře neadekvátní nebo nesrozumitelná. Záleží často na drobných nuancích, které je nutné vždy ladit s režisérem.

PRO ZÁJEMCE



David Fincher je pověstný obrovským počtem jetí u každého záběru. Běžně se jedná o desítky, ale existuje i záběr, který točil 200 krát. Práce ve střihně se pak značně prodlužuje a vybrat ty nejlepší kousky může být skoro nadlidským úkolem. Fincherův střiháč Angus Wall prozrazuje svůj způsob, jakým přistupuje ke střihu Fincherových filmů.

Citováno z <https://www.indiewire.com/features/general/david-fincher-editor-three-weeks-cutting-social-network-opening-1234588052/> :

Why David Fincher's Editor Spent Three Weeks Cutting Together 'Social Network' Opening

Oscar winner Angus Wall reveals the system he created for cutting together the best Fincher scene from dozens of takes.

BY ZACK SHARF

SEPTEMBER 21, 2020 6:20 PM

While David Fincher's preference for filming multiple takes puts pressure on his cast and production crew (see Amanda Seyfried's revelation that one "Mank" sequence was filmed nearly 200 times), it might create the most challenges for his editors. How do you stay sane while crafting the perfect David Fincher scene from dozens upon dozens of take? Patience helps. Editor Angus Wall has worked with Fincher on nearly every film from "Seven" through "The Girl with the Dragon Tattoo," winning Oscars for Best Film Editing thanks

to his work on “The Social Network” and “Dragon Tattoo.” Over the years, Wall has developed the perfect method for editing through Fincher’s multiple takes.

Speaking to *The Ringer*, Wall said more times than not he is editing together multiple takes of a different scene into one finished version as opposed to just using Fincher’s final take or most preferred single take. Wall created a system that he has passed on to Fincher’s other editors that “allowed me to sleep at night knowing that I had a mechanism in place so I knew I was getting all the best stuff.”

As *The Ringer* breaks down: “Editors typically look at all the takes of a scene in chronological order from first to last before selecting the best one. Wall would instead look at the starred take, Fincher’s favorite from the day of shooting, and then use that as the gauge against all the other takes. Next he would look at all of Fincher’s circled takes in descending chronological order, then all the other takes from last to first. But not only does Fincher shoot many takes, he shoots long ones, so Wall would often have to break up a scene into separate beats and order them with his system, then pick the best one from each subsection.”

“You may take a line from take 38,” Wall said. “You may take a line from take 13, you may take a line from take 17, and you put the scene together with the best performances and camera work from the body of media you’re pulling from.”

The system requires the upmost patience, as one “scene” in a Fincher theatrical cut could take weeks in the editing room to put together. Take the opening of “The Social Network,” which Fincher filmed in “a procession of single takes.” *The Ringer* reports it took Wall three weeks to cut the scene together using the aforementioned system,

As for what it’s like to endure Fincher’s multiple takes on set, “Mank” and “Mindhunter” camera operator Will Dearborn told *The Ringer* that the director’s efficiency means carrying out multiple takes doesn’t equal longer set days.

“The thing that happens on a normal production is that as soon as the assistant director yells ‘Cut!’ chaos erupts on set,” Dearborn said. “People are resetting props and people start their conversations back up and there’s all this blither-blather. The amount of time in between takes is more than the time that you’re actually shooting. That becomes a real impediment for someone like David, who relies upon being able to evolve the shot or the concept or whatever he’s trying to get from that performance. Every single take he’s pushing the ball further down the field. He needs to get that number of takes because he can only push it a little bit each time. And he’s very patient about it.”

Fincher is returning later this year with “Mank,” his first feature film release since “Gone Girl.” Netflix is behind the movie but has yet to announce a release date.

3.3 Zaměření se na lepšího herce ve scéně a upozadění toho slabšího

Při výběru jetí je třeba mít neustále na paměti, že **herecký výkon se ve filmu skládá ze dvou složek: obrazové a zvukové**. Přičemž obě složky je možné od sebe oddělit a využít je samostatně.

V první verzi stříhu určité scény je obvyklé zaměřit se na nejlepší herecké výkony a podle toho vytvořit její skladbu. **Může se stát, že jeden z herců je slabý a jeho výkon je na mnoha místech neuvěřitelný. V takovém případě je stříhačovým úkolem vybrat nejlepší části z každého její a maximálně využít jejich potenciál.** Může se tak stát za cenu upozadění slabšího herce. Dá se to udělat snížením počtu záběrů slabého herce na minimum s tím, že většinu jeho dialogů použijeme mimo obraz. Pokud slyšíme dialog a máme skvěle zahranou reakci, bude herecký výkon působit ve výsledku uvěřitelně.

Tato metoda má samozřejmě své limity. Jednak jsou to limity skladebné vyplývající z filmové gramatiky. Pokud je scéna natočena metodou pohled a protipohled, bude působit podivně, když uvidíme jenom jednu z postav. Existuje **nutné minimum** záběrů na slabého herce, které je nutné použít.



Zajímavým případem je film *Cesta ven* z roku 2014 v režii Petra Václava. Stříhová skladba se soustředí na blízké záběry hlavní hrdinky, které dominují většině scén. Můžeme jen diskutovat nad tím, zda tento koncept vyšel z toho, že jsou role představovány neherci a jejich výkon je oproti hlavní hrdince často výrazně slabší, nebo to byl koncept, se kterým se počítalo od začátku. V některých scénách jsou epizodní role obrazově zcela vystříhány a ponechána je pouze zvuková složka. Díky tomuto přístupu zažíváme ve filmu postupnou proměnu hrdinčiny tváře v reakci na dramatické okolnosti jejího příběhu. Pro zájemce příkládám odkaz ke shlédnutí celého filmu:

<https://www.youtube.com/watch?v=dD41DyzP8U0>



K ZAPAMATOVÁNÍ

Vylepšení hereckého výkonu pomáhá i **rozzáběrování**. V širším záběru obvykle **ne** působí špatný herecký výkon tolik nepřesvědčivě jako v blízkém záběru, který odhaluje všechny falešné nuance. Střihač tedy může omezit počet blízkých záběrů na slabšího herce, pokud to samozřejmě umožňuje logika skladby.

3.4 Správné načasování a temporytmus

Nic nemůže tak ublížit hereckému výkonu jako špatné načasování. Střihač v tomto musí být velmi pečlivý a správně odhadnout délku pauz i momenty, kdy je jakákoli pauza na škodu. Velmi často se jedná o práci, která se odehrává v rámci několika málo filmových oken.

Podobně jako záběr v animovaném filmu má pohybové a klidové fáze, má každý záběr **části akční (pohyb, promluva) a pauzy**. V závislosti na typu scény je nutné zvážit, kde je třeba udělat pauzu, aby vyzněla věta dialogu a reakce na ní a kde naopak pauza brzdí. Střihač může mít fantastické herecké výkony, ale pokud bude pokulhávat temporytmus, nebudou působit přesvědčivě.

Tvorba temporytmu je v zásadě velmi intuitivní záležitostí a střihač ji musí cítit. Pokusím se ale nastínit některé příklady, které mohou pomoci o dané problematice uvažovat konkrétněji. **Ve scéně hádky, kdy dvě postavy útočí jedna na druhou, obvykle pauzy nemají místo. Zejména, když konflikt graduje, tak postavy mluví jedna za druhou (někdy i přes druhou) a jakékoli okno navíc může brzdit tempo scény. Vhodně zvolená pauza může ale ukázat sílu verbálního útoku jedné z postav, kdy postava nemá slov a trvá ji, než zareaguje.** V materiálu samozřejmě musí existovat adekvátní reakce v dostatečné délce. Případně ji může střihač prodloužit reakcí útočnicka poté, co vyřkl svůj soud. Obě reakce se pak mohou střídat, aby vznikl **souboj očí** než bude následovat finále celé scény.

Zcela zásadní je role pauzy v komediálním žánru. Vytvořením nepatřičné pauzy na zcela obyčejnou otázku, může být vytvořen humor, protože reakce postavy na tuto otázku je nepřírozeně opožděná. Zejména u sitcomu pak platí, že je potřeba vytvořit tzv. lachpauzy. Jedná se o pauzu ve scéně nechanou pro smích diváků. Tato pauza by měla být naplněná hereckou akcí, aby nepůsobila uměle jako zastavení děje. Může to být například prodloužená reakce postavy, která nemůže najít slova odpovědi apod. Velmi nápomocnou může být testovací projekce, která pomůže odhalit některé nedostatky. Pokud se diváci nesmějí na správných místech, může být chyba v přebývajícím nebo naopak chybějícím pauze.

Velkou roli na hereckém výkonu a jeho temporytmu má kromě volby pauzy rozhodnutí, zda se bude v dialogové scéně stříhat ostře nebo s přesahem. **Přesah obecně pomáhá spojovat záběry a ostrý střih je rozděluje. V každém momentě dané scény je tedy nutno**

uvažovat, zda chci například, aby na sebe promluvy dvou postav narazili ostře a podpořili konflikt a rozdílnost názorů, nebo plynuly hladce bez povšimnutí.

3.5 Postsynchron

Existují případy, kdy je herec velmi charismatický a „kamera ho má ráda“, ale pouze když mlčí. Jakmile promluví, jeho hlas působí nejistě a znevěrohodňuje tak celý herecký výkon. V takovou chvíli je nutné přistoupit k postsynchronu. Režisér musí vybrat správný hlas, který se bude k postavě v obraze hodit a celou roli nechat přemluvit.

V závislosti na velikosti role, která bude postsynchronována, doporučuji, aby byla nejprve scéna nebo scény s danou postavou postříhány a teprve potom se přistoupilo k postsynchronu. Stříhač tedy pracuje s obrazem, a zvuk bere jako pomocný. Jetí vybírá s důrazem na obraz a zvukovou složku hereckého výkonu musí ignorovat. Po natočení postsynchronů je ale dobré, aby stříhač měl možnost do střihu ještě zasáhnout. Zvuk hraje ve střihové skladbě velkou roli a takový zásah jako změna hlasu jedné z postav může ovlivnit celkovou skladbu tak, že se původně postříhané scény mohou ukázat jako nefunkční.

3.6 Vystřížení postavy, která špatně hraje

V extrémním případě může dojít k vystřížení postavy, která podává nepřijatelný herecký výkon. dochází k tomu v případě, že se ukážou být obě složky hereckého projevu jako nepoužitelné. Jedná se o velkou režijní chybu, za níž stojí špatný casting nebo nedůsledná práce s hercem. Velkou otázkou pak zůstává, jestli je vůbec možné, aby byla postava z filmu vystřížena. Nemůže se rozhodně jednat o postavu hlavní. To by znamenalo nákladné přetáčky, ale o jednu z vedlejších nebo epizodních postav. Zásadní otázkou pak zůstane, **zda je daná postava pro příběh nezbytná a jestli není možné její absenci nějakým způsobem kompenzovat, pokud je to třeba.**

Sám jsem takovou situaci zažil ve filmu *Smečka* z roku 2020. Do jedné z epizodních rolí jsem obsadil svého známého - neherce, který neměl čas zkoušet. Nenačil se text a já jsem podcenil přípravu, protože hrál lékaře, kterým sám byl. Všechny tyto aspekty způsobily to, že jeho výkon byl nepoužitelný. Navíc jeho výkon ovlivnil i výkon herce Jiřího Vyorálka, který v této části hrál jako amatérský herec v divadle. Ve střížně se pak ukázalo, že není scénu možné sestříhat tak, aby působila věrohodně. Trčela z filmu tak, že jsme ji museli vystříhnout. Naštěstí se ukázalo, že pro příběh nebyla podstatná a její vystřížení tak mohlo filmu pouze prospět.

Pro tak zásadní rozhodnutí je nutná dramaturgická diskuze a stříhač sám není oprávněn dělat takovéto rozhodnutí. Vždy je nutná konzultace s režisérem, popřípadě s dramaturgem filmu.

3.7 Podmínky nutné pro efektivní práci s hereckým výkonem ve střížně

Celá tato kapitola stojí na tom, že natočený materiál je natočen tak, aby ve střížně poskytoval dostatek možností, ale zatím jsme si podmínky pro efektivní tvorbu hereckého výkonu stříhačem nedefinovali.

V první řadě je to **skladebně nasnímaná scéna s dostatečným počtem možných stříhových řešení neboli pokrytí**. Toto obecné tvrzení v sobě obsahuje to, že je scéna natočená v **různých velikostech záběru** a ideálně v **různých velikostech na každou postav z dané scény**. Pokud režisér přinese do střížny jednozáběrovku, kde herec hraje slabě, nedá se s tím příliš dělat. Pokud je ale **jednozáběrovka skladebná**, dá se i v tomto extrémním případě ve střížně tvořit. Z jednozáběrovky se pak vznikne více méně klasicky rozstříhaná scéna. Zejména pokud je natočená v několika jetí s různými pohyby kamery. Jednotlivé jetí se pak dají kombinovat a můžeme pak postupovat výše zmíněnými metodami.

Dostatečný počet jetí každého záběru je nezbytně nutný pro možnost variovat postavu a nuance v hereckých výkonech. V případě, že je od každého záběru pouze jedno jetí, jsou skladebné možnosti velmi omezené.

Lev Kulešov ve své učebnici režie říká: „*Častou chybou začínajících režisérů je, že říkají příliš brzy STOP.*“ Toto tvrzení je platné i dnes a bohužel nejen pro začínající režiséry. Vzrůstající tlak „na place“, kdy jsou režiséři nuceni z důvodu ušetření nákladů nuceni natáčet neustále více a více scén za den, způsobuje to, že se spěchá a záběrům chybí doznění nebo nejsou natočeny s přesahem. Pokud je postava natočená v detailu pouze, jak říká jednu větu, je možné, že jej třeba z důvodu nedodržení předsnímacích jednot nepůjde vůbec použít. **Přesah umožňuje tvůrčí práci ve střížně nejen s hereckým výkonem.**

Někteří režiséři odmítají tzv. **pokryvat scény** i za cenu toho, že se ve střížně pak budou trápit. Tito režiséři rozhodně nejsou amatéři, jedná se o mistry svého oboru. Já naopak doporučuji scény dostatečně pokrýt. Používám k tomu techniku amerických filmů, kdy je celá scéna natočená v tzv. **masteru** - širokém záběru pokrývajícím celou scénu a také v detailním záběru na každou z důležitých postav s dostatečným přesahem. Obvykle točím detaily po celou dobu trvání scény. Vznikne tak obrovské množství „odpadu“, ale dnes se neplatí filmový materiál, tak to „na place“ stojí akorát čas. Ve střížně to pak dovoluje skutečně efektivně tvořit. Pro někoho to může být zbabělé řešení, ale z vlastní zkušenosti vím, že při natáčení není čas na perfektní vyladění každé scény. Díky tomu režisér může nasekat spoustu chyb. Měl by ale také připravit možnosti, jak dané chyby řešit v postprodukci. Osobně tedy beru natáčení jako přípravu materiálu do střížny. Ve střížně totiž odpadá finanční tlak z natáčení a se stříhačem máme klid i možnosti, jak konkrétní scény pojmout.

OTÁZKY



1. Jaké jsou základní aspekty dobré spolupráce mezi režisérem a střihačem?
2. Jaké jsou dvě základní složky hereckého výkonu?
3. Jaké jsou kritéria výběru nejlepšího jetí nebo jeho části z hlediska hereckého výkonu?
4. Jak může hereckému výkonu pomoci rozzáběrování?
5. Jakými způsoby může střihač ovlivnit herecký výkon ve výsledném filmu?
6. Co vše je nutné zvážit při rozhodnutí o úplném vystřížení postavy z filmu?
7. Jaké jsou podmínky pro efektivní práci s hereckým výkonem ve střížně?

ODPOVĚDI



1. Důvěra, otevřenost, komunikace a vzájemný respekt spojený s trpělivostí.
2. Obrazová a zvuková.
3. Uvěřitelnost vzhledem k celkovému stylu filmu a technické aspekty jako srozumitelnost, výslovnost a temporytmus. Nutné je také vzít v úvahu motivaci jednání dané postavy.
4. V širším záběru obvykle nepůsobí špatný herecký výkon tolik nepřesvědčivě jako v blízkém záběru, který odhaluje všechny falešné nuance.
5. Výběrem nejlepšího jetí nebo jeho části, případně kombinací jetí, důslednou prací s temporytmem, upozaděním slabšího hereckého výkonu ve skladbě případně použití pouze jedné ze složek hercova výkonu v kombinaci s postsynchronem.
6. Zda je daná postava pro příběh nezbytná a jestli není možné její absenci nějakým způsobem kompenzovat, pokud je to třeba.
7. Dostatečné pokrytí dané scény záběry různých velikostí a úhlů s dostatečným přesahem a počtem jetí.

SHRNUTÍ KAPITOLY



Práce s hercem je obecně považována za výlučnou výsadu režiséra. Střihač, ale může ve spolupráci s ním tyto výkony značnou měrou ovlivnit, pokud mu to natočený materiál umožňuje.

Aby se takováto spolupráce mezi režisérem mohla vůbec uskutečnit, je nutné ve vztahu **budovat důvěru, otevřenost, respektující komunikaci a trpělivost**. Jedině posilováním těchto vlastností může vztah režiséra a střihače růst a vytvořit nerozlučný tvůrčí tandem.

Ve střihně existuje několik možností, jak herecký výkon upravit a vylepšit. Základní metodou je **pečlivý výběr správného jetí nebo jeho částí**. Jednotlivé části jetí se pak mohou vhodně kombinovat a vytvořit skutečně strhující herecký výkon za podmínky, že ho materiál v dílčích částech skutečně obsahuje. Pokud materiál obsahuje slabší herecký výkon, je možné **pomoci slabšímu herci skladbou**. Záběry na slabšího herce budou omezeny ve prospěch lepšího z herců případně v extrémním případě redukovány pouze na zvukovou složku. **Použití širšího záběru místo detailu učiní neuvěřitelný herecký výkon snesitelnějším**.

Zcela zásadním je správné načasování pauz a temporytmus dané scény. Střiháč musí s rozmyslem volit pauzy v jednotlivých situacích tak, aby působily přirozeně a musí k tomu vzít v úvahu žánr filmu i vyznění scény nebo její části.

Pokud je zvuková složka hereckého výkonu nepoužitelná, je možné sáhnout k **postsynchronu**. V případech, kdy je herecký výkon v obou svých složkách neuvěřitelný, je nutné zvážit **vystřihnoutí celé postavy**. Střiháč s režisérem přitom musí zvážit, zda to neuškodí příběhu nebo zauvažovat nad tím, jak tuto absenci kompenzovat.

Aby bylo možné herecký výkon ve střihně vůbec ovlivnit, je nutné scénu při natáčení **dostatečně pokrýt s dostatečným přesahem a počtem jetí**. Jednozáběrové řešení scény příliš možností do střizny nedává.

4 JAK MŮŽE STŘIHOVÁ SKLADBA MOTIVOVAT JEDNÁNÍ POSTAV?

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Podstatou střihové skladby narativního filmu je kromě konstrukce fikčního časoprostoru budování psychologie a motivací postav. V této kapitole si ukážeme, jakým způsobem tomu může střihač prospět a navážeme tak na předchozí kapitolu věnující se střihačově spolupodobě hereckých výkonů.

Blíže se podíváme na **motivující pohled** a kinematografii z hlediska figury pohled protipohled. Popíšeme si příklady, kdy střihová skladba narativního filmu je v podstatě nepřerušovaným Kulešovovým efektem. Ukážeme si také alternativu, kdy motivovat jednání postavy dokáže pouze **zvuk**. Dále se budeme věnovat **subjektivnímu pohledu** a tomu, jak může pomoci vystavět psychologii postavy. V závěru si ukážeme skladebné možnosti použití **flashbacku**, **představy** nebo **snů** jako motivace pro jednání postavy.

CÍLE KAPITOLY



- Motivující pohled
- Motivující zvuk
- Subjektivní pohled
- Flashback, představa nebo sen

KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



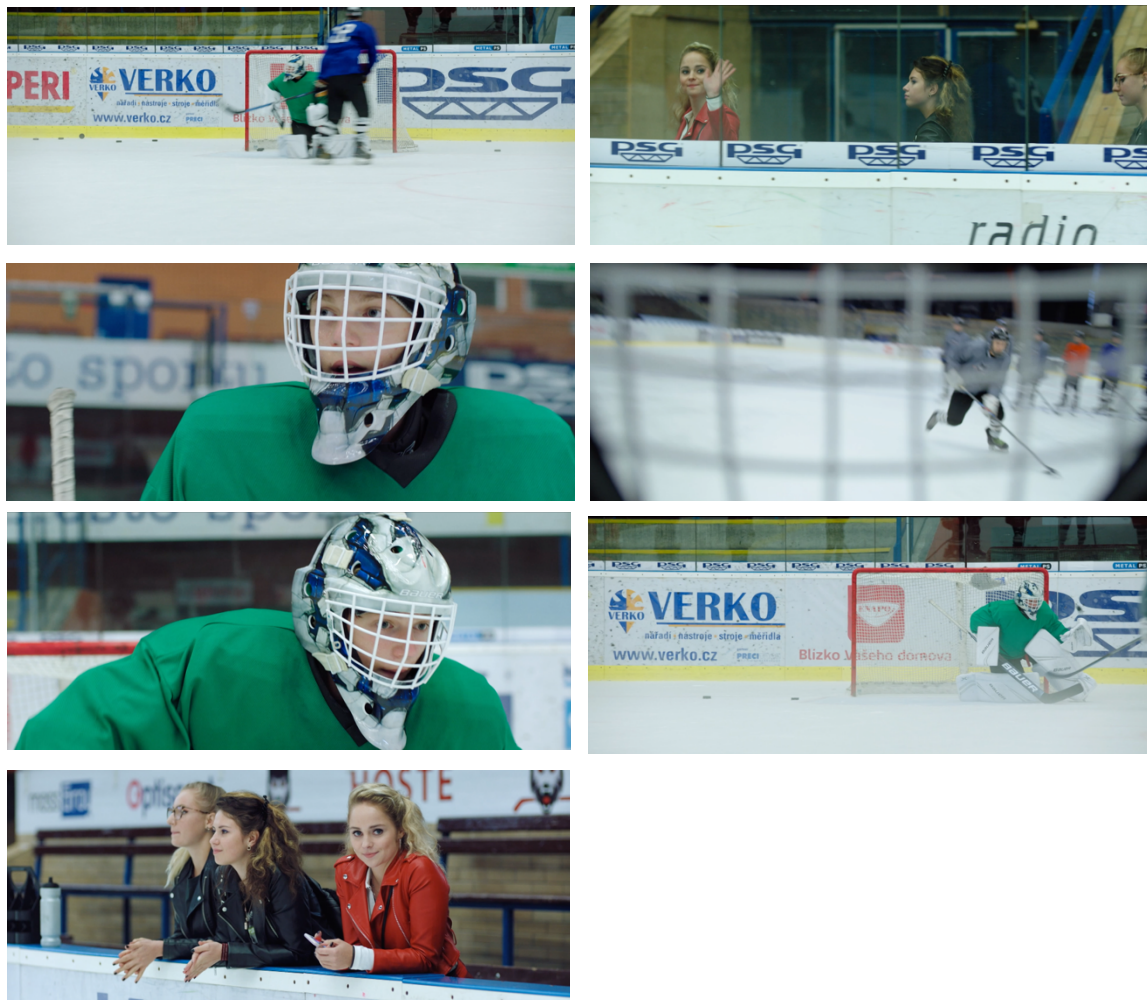
Pohled protipohled, reaction shot, motivující pohled, motivující zvuk, subjektivní pohled, flashback, představa, sen

4.1 Motivující pohled

Pohled a protipohled je pro mě osobně základem hraného filmu. Lidská tvář nese v blízkém záběru často silné emoce a kombinací s protipohledem vidíme reakce na tyto emoce, které se vzájemně ovlivňují. Nejde samozřejmě vždy jen o emoce. Často

může pohled na blízkou osobu dodat motivaci k ještě většímu výkonu v právě vykonávané činnosti, což můžeme ostatně zažívat i normálně v životě.

Ve filmu *Smečka* je takovýto motivující pohled použit mnohokrát. V situaci prvního tréninku ze začátku filmu vidíme Davida, který vychytává nájezdy. Když ale na trénink dorazí jeho dívka Karolína se svými kamarádkami, chce se ukázat ještě více, což následně Karolína ohodnotí úsměvem.



Na tomto příkladu můžeme vidět, jak vazba pohled a protipohled v kontextu situace vytváří nejen vztahy, ale i motivace jednání. Zde je to Davidova snaha zalíbit se své dívce a také to, jak je Karolína na něj hrdá. Takto beze slov film vytváří vztahy jednotlivých postav. **V tomto smyslu je kinematografie vlastně neustálý Kulešovův efekt, kdy v závislosti na situaci a kontextu vzniká spojením dvou a více záběrů nový význam, který samostatné záběry neobsahují.**

Význam motivujícího pohledu samozřejmě musí být exponován, aby byla pochopitelná jeho role. Představme si například situaci, kdy postava dívky krájí chléb v kuchyni a do místnosti vejde otec. Jeho pohled sjede na drobků na lince, aniž by cokoli řekl. Dívka okamžitě vezme hadr a začne drobků omývat. Pohled na otce je evidentně motivací dívčiny

snahy o pečlivý úklid. V tomto případě je ale nutné dříve exponovat, že otec pedanticky vyžaduje absolutní čistotu a jakoukoli odchylku od tohoto stavu tvrdě trestá.

PRO ZÁJEMCE

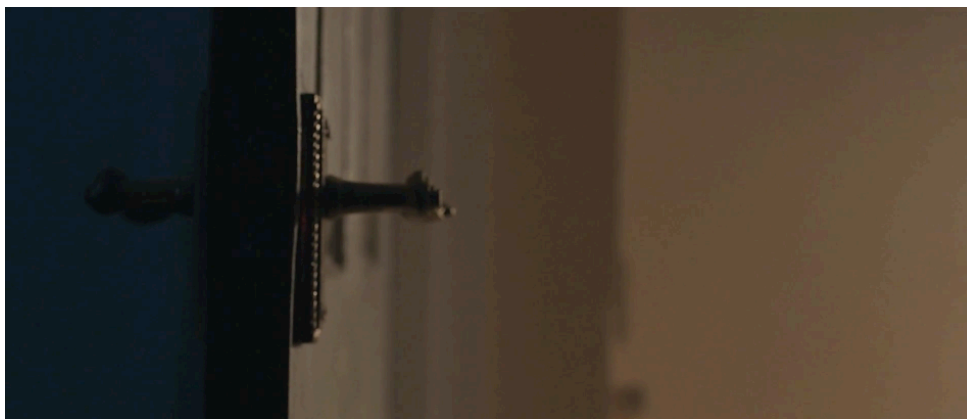


Podívejte se na krátký film *Confession* Tanela Tooma z roku 2010, který byl nominovaný na Oscara. Sledujte, jakou roli hraje pohled na hrdinovu tvář a co dokáže beze slov říct lidský obličej v reakci na situaci nebo obličej jiné postavy.

<https://vimeo.com/76111983>

4.2 Motivující zvuk

Podobným způsobem může zafungovat i samotný zvuk. Výraz tváře postavy může mít nový význam se zvukem. Například v krátkém filmu Tanela Tooma *Confession* z roku 2010 je scéna, kdy malý chlapec Sam, který se svým kamarádem Jakobem způsobil dopravní nehodu, poslouchá rádio s tragickou zprávou o oné dopravní nehodě. Nejen, že rozhlasová reportáž dodává podstatné dějové informace o smrti cestujících v autě, ale zároveň v kombinaci s detailním záběrem Samovi tváře vytváří jeho výčitky svědomí. Zvuk rozhlasu slyšíme na záběru otevřených dveří, které matčina ruka zavírá. Poté následuje záběr na Samovu tvář ležící v posteli. Sleduje zavírající dveře a výraz jeho tváře je neutrální. V kombinaci se zvukem, ale vytváří jasný význam viny. Bez zvuku by to byl prostě jen chlapec, co se dívá na pootvřené dveře.





SAMOSTATNÝ ÚKOL

Inspirujte se příkladem z filmu *Confession* a natočte neutrální výraz lidské tváře v blízkém záběru, která například hledí z okna. Zkuste vytvořit tři různé varianty zvukové složky tak, aby se měnil význam lidské tváře. Neomezujte se pouze na mluvené slovo. I ruchy nebo atmosféra mohou vytvořit požadovaný pocit.

4.3 Subjektivní pohled

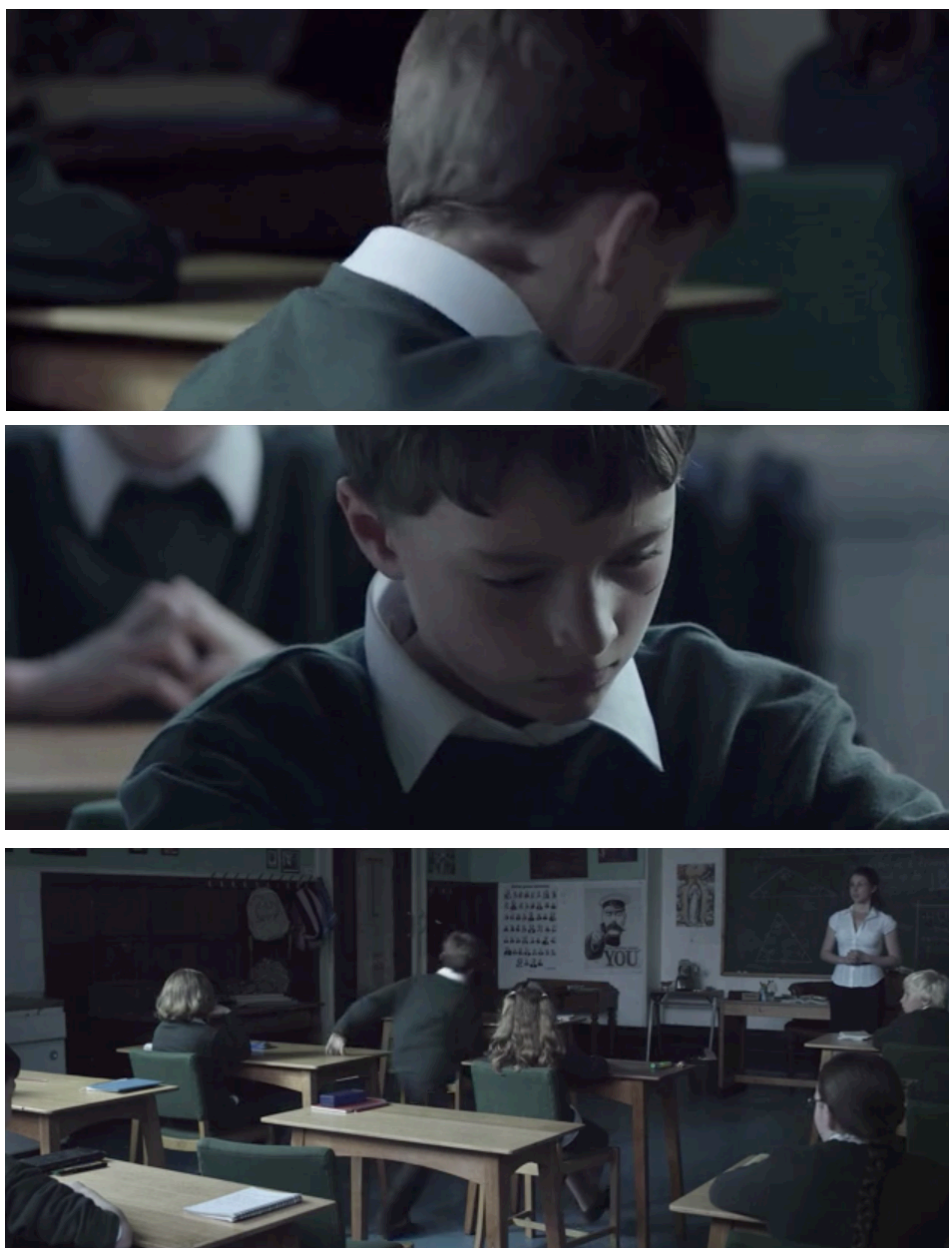
Subjektivní pohled vzniká spojením detailního záběru na obličej postavy se záběrem na to, co tato postava vidí. Není nutné, aby byl detail tváře ve skladbě první a teprve poté její pohled. Může tomu být i naopak. Podstatné je to, že vazba oba tyto prvky obsahuje. Bez nich totiž subjektivní pohled nevzniká. V angličtině se tento termín nazývá jako **point of view** (zkratka **POV**) a bývá nepřesně překládán jako tzv. hlediskový záběr.

Subjektivní pohled je skvělý nástroj, který nám umožňuje vidět doslova to, co vidí postava a vizualizovat tak její myšlenkový postup. „**Show, don't tell**“ tedy „ukaz a neříkej“ je základní pravidlo filmařiny a jeden ze způsobů, jak to ukázat je právě subjektivní záběr. Představte si situaci, kdy se dívka chystá na rande. Oblékne si nejprve jedny šaty a pak druhé. Pořád se neumí rozhodnout a my vidíme, jak bezmocně sedí na posteli a dívá se na jedny a druhé šaty rozložené před ní. Když použijeme subjektivní záběry, realizujeme tak vizuálně její proces rozhodování.

V některých případech je nutné, aby byl ve filmu vybudován obrazový motiv s určitým významem. Pohled postavy na tento motiv pak může vytvářet specifickou motivaci. Na příklad ve filmu *Confession* je vybudován motiv traktoru, který zastupuje sedláka, přes jehož pole tajně chodí kamarádi Sam a Jakob. Když ukradnou sedlákova strašáka z pole a dají ho na silnici, způsobí autonehodu a smrt několika osob. Když pak Sam sedí ve škole a poslouchá učitelku, pohlédne z okna, kde spatří sedlákův traktor. Díky tomu, že je důsledně budován tento obrazový motiv, chápeme, že cítí velkou vinu a má strach z následků svých činů. Následně na to Sam uteče ze třídy. Uteče tak vlastně před svou vinou. Tohoto sdělení je dosaženo beze slov a vysvětlování. Díky tomu můžeme jako diváci prožít silné emoce spolu s hlavním hrdinou.







Uvedená sekvence je podpořena pohybem kamery, střihem a prací se zvukem. V prvním záběru slyšíme učitelku, jak učí děti otčenáš, respektive jedna ze žaček modlitbu opakuje. Záběr na Sama je pomalým nájezdem, ve kterém se ztrácí zvuk modlitby a je nahrazen hrozivou hudbou. Tyto prostředky vyjadřují, že Sam přemýšlí nad něčím jiným. Dostáváme se tak do subjektivního světa hlavního hrdiny a jeho vnímání. Subjektivní pohled na traktor je použit ve dvou velikostech a jsou spojeny skokem po ose. Následuje prudký střih na Samovo odvracení. Pomalý odjezd do polodetailu zřepředu. Vrací se diegetický zvuk modlitby a Sam odbíhá pryč. Kombinace všech výrazových prostředků jasně sděluje, že se Sam snaží utéct před svou vinou. Tento příklad ukazuje, že **subjektivní pohled může motivovat jednání postavy**.

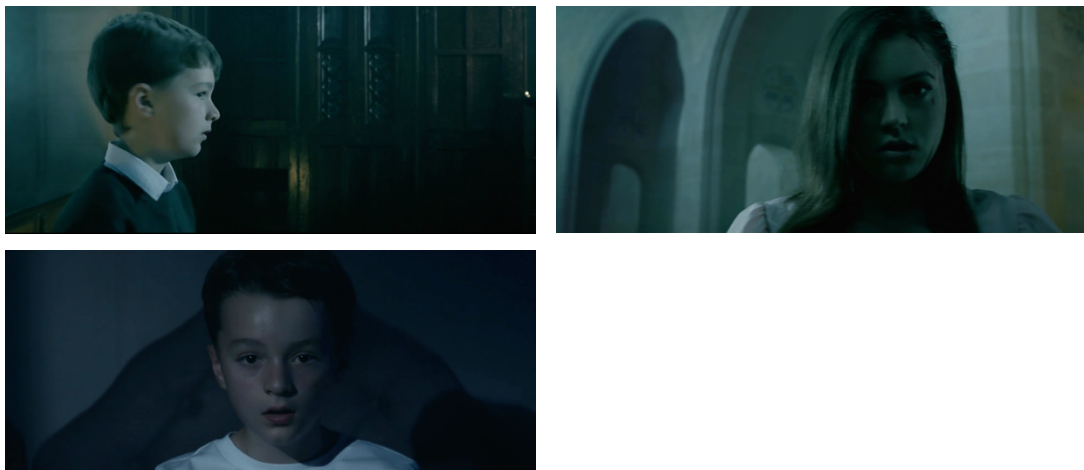
4.4 Flashback, představa nebo sen

Flashback je stříh do minulosti česky nazývaný **retrospektiva** nebo **retrospektivní montáž**. Taková sekvence může motivovat jednání postavy, když například vrah chce zavraždit určitou osobu a my uvidíme v minulosti příkoří, které tato osoba protagonistovi způsobila. Podobně může zafungovat i **představa**. Na taneční party si může muž představovat, jaké by to bylo mít sex s dívkou, která se mu na tanečním parketu líbí. Divák potom bude chápat, o co protagonistovy jde a jaký je jeho cíl. **Sen** funguje podobně jako představa, ale je to hlubší vrstva vnitřního světa hlavní postavy. Může ukazovat podvědomé touhy, přání a obavy.

Například ve filmu *Confession* vidíme se Sama, jehož vinou zemřela žena při autohavárii. Sen zobrazuje Sama na poli, kde se pravidelně setkává se svým kamarádem Jakobem. Tajemný hlas volá jeho jméno, ale nikdo jiný na poli není. Stříhem se pak Sam ocitá v kostele, kde je prázdné. Otevírají se dveře zповědnice a opět se ozývá strašidelný hlas volající jeho jméno. Sam pátrá po zdroji hlasu, který není nikde vidět, až se za ním objeví mrtvolně bledá a zkrvavená žena z autohavárie, což Sama vzbudí.







Všimněte si, že celá sekvence končí detailním záběrem Samovy tváře v posteli poté, co se probudil. **Podobně jako pro subjektivní pohled platí, že je nutné ve skladbě použít detail lidské tváře. Nemusí být nutné na začátku sekvence, ale jako v tomto případě může být na konci. Bez detailu lidské tváře nevzniká sen nebo představa.** V případě použití flashbacku bez detailu lidské tváře není jasné, komu flashback patří a či je to vzpomínka. Může to být samozřejmě záměr, ale tvůrce pak musí počítat s možným zmatením diváka.

Ve filmu *Banger* z roku 2022 krátké flashbaky neustále motivují hlavního hrdinu. Zejména ve finále, kdy se ukáže, že jím namíchané drogy, jsou životu nebezpečné se Alexovi neustále vrací obrazy nahé ženy, kterou musely resuscitovat a tím ho motivují k zásadnímu činu. Rozhodne se veřejně přiznat. Stříhová skladba geniálním způsobem zprostředkovává jeho myšlenky, úvahy a obavy. Vytváří tak jednoznačnou motivaci pro to, aby se vzdal svého cíle ve chvíli, kdy ho má na dosah.

OTÁZKY



1. Jaká je základní skladebná figura v hraném filmu?
2. Jak může zvuk motivovat jednání postavy?
3. Co je to subjektivní pohled?
4. Jaká je nutná podmínka k tomu, aby byl subjektivní pohled chápán jako subjektivní pohled?
5. Co je to flashback?

ODPOVĚDI



1. Pohled a protipohled.

2. Motivujícím zvukem.
3. Subjektivní pohled vzniká spojením detailního záběru na obličej postavy se záběrem na to, co tato postava vidí.
4. Detailní záběr lidské tváře buď před pohledem nebo po něm.
5. Flashback je střih do minulosti česky nazývaný retrospektiva nebo retrospektivní montáž.



SHRNUTÍ KAPITOLY

Důležitou součástí střihové skladby hraného filmu je budování motivace postav a jejich psychologie. Divák musí rozumět jejich touhám, cílům i tomu, proč to dělají, aby s nimi mohl prožívat jejich snažení a případné výhry či zklamání.

Střiháč může použít **motivující pohled**, což může být záběr lidské tváře, která motivuje jednání hrdiny. Tento pohled často musí být exponován, abychom ho chápali v kontextu příběhu. Někdy stačí použít pouze **zvuk**, aby motivoval jednání postavy, jeho prožívání. Velmi dopomáhá použití **subjektivního pohledu**, který nám umožňuje vnímat situaci do slova očima protagonisty. Kromě výše zmíněných možností může pomoci pochopení jednání hlavní postavy i **flashback, představa nebo sen**.

5 PERSPEKTIVA - Z JAKÉHO POHLEDU VYPRÁVÍME SCÉNU?

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Perspektiva je zejména režijním nástrojem, ale střihač o ni musí také uvažovat. Obvykle totiž není jedna cesta, jak určitou scénu sestříhat a právě perspektiva může být klíčem k tomu, jaké řešení vybrat. Samozřejmě je spolupráce střihače s režisérem, protože je to zásadní rozhodnutí ovlivňující význam dané scény.

V literatuře se v zásadě rozlišují dva možné pohledy. Buď je příběh vyprávěn z odstupe tzv. **vševědoucím vypravěčem**, nebo **subjektivně** jednou z postav. Realistický film obvykle přináší **perspektivu vševědoucího vypravěče**, ale použití detailů postav a subjektivních pohledů umožňuje režisérovi a potažmo střihači vyprávět film **z úhlu pohledu jedné nebo více postav**. Podíváme se nyní, jak se jednotlivé perspektivy liší.

CÍLE KAPITOLY



- Vševědoucí vypravěč
- Vyprávění z pohledu hlavní postavy
- Vyprávění z pohledu více postav

KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Perspektiva, vševědoucí vypravěč, vyprávění z pohledu hlavní postavy, vyprávění z pohledu více postav

5.1 Vševědoucí vypravěč

Oproti literatuře je ve filmu celkem problematické vyprávět z perspektivy vševědoucího vypravěče. **Jakmile totiž použijeme detailní záběr na jednu z postav, dostáváme se do její perspektivy a vidíme scénu z jejího pohledu.** Tento problém lze vyvážit počtem detailních záběrů na všechny postavy dané scény. Použití detailního záběru ve filmu je totiž žádoucí, bez něj se nedostanou do filmu emoce.

Z pohledu stříhové skladby se perspektiva může neustále střídat i v rámci jedné scény a právě **kombinace perspektiv umožňuje realizovat ve filmu vševědoucího vypravěče**. Chvilí můžeme vidět to, co vidí hlavní postava, pak se dostáváme do perspektivy jiné postavy a znovu zpět nebo k ještě další postavě. To je způsob, jakým se ve filmu realizuje vševědoucí vypravěč. **Stříhač i režisér by si měl v každé scéně i její dílčí části klást otázku: co chci vidět a z jakého pohledu?**

5.2 Vyprávění z pohledu hlavní postavy

Pohled hlavní postavy je asi nejpřirozenější pro filmové médium. Díky subjektivnímu pohledu se můžeme ztotožnit s tím, co hlavní hrdina prožívá a vidět tak svět jeho očima. Toho lze samozřejmě dosáhnout i bez použití subjektivního záběru tím, že skladba záběrů bude podřízena hledisku hlavní postavy.

5.3 Vyprávění z pohledu více postav

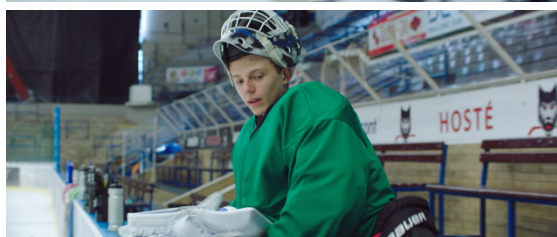
Existují filmy, které vypráví jeden příběh z více úhlů podle postavy, která ho prožívá. Asi nejznámější takový film je *Rašomon* Akiry Kurosawy. Několik postav popisuje situaci vraždy ze svého úhlu pohledu a divák neví, jestli mluví pravdu nebo lžou.

Změna perspektivy je samozřejmě možná i v rámci jedné scény a děje se tak velmi přirozeně. Když si rozebereme sekvenci prvního tréninku z filmu *Smečka* z roku 2020, uvidíme, že se neustále mění perspektiva. Chvilí jsme s Davidem, poté s trenérem, Mikym, Karolínou atd. Divák tak může rozumět většině postav a zároveň prožívat děj dominantně z pohledu Davida.



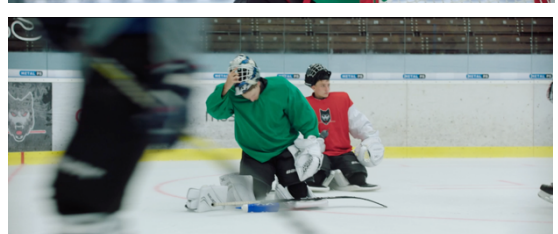
PŘÍPADOVÁ STUDIE

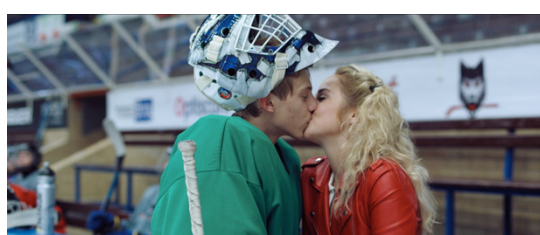
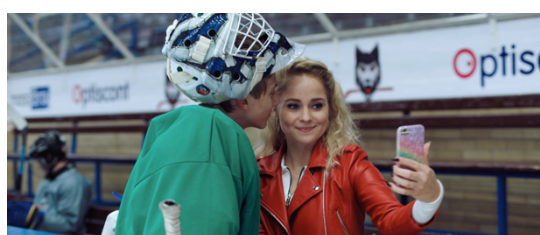
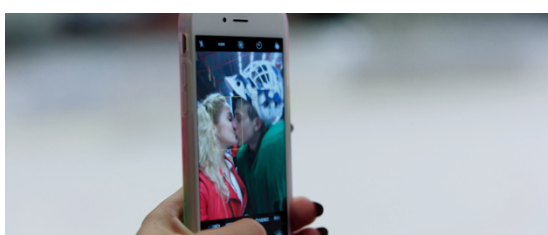
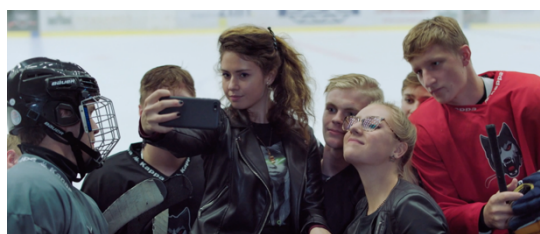
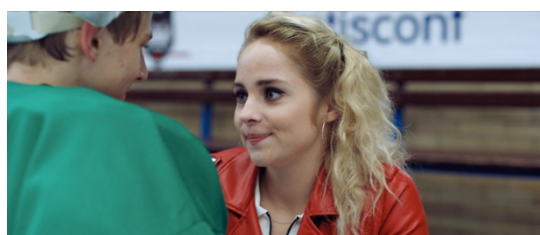
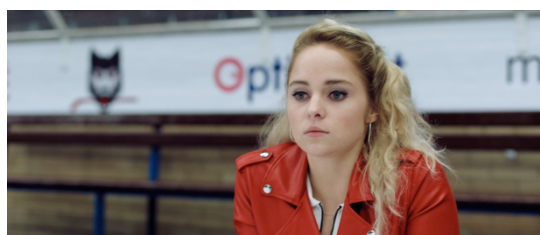
Podívejte se na rozzáběrování sekvence prvního tréninku Davida ve filmu *Smečka* a pozorujte, jak se mění perspektiva. Kdy se díváte na situaci z pohledu některé z postav a kdy z odstupů perspektivou vševědoucího vypravěče? Které hledisko dominuje?













Přestože jsou použity různé úhly záběrů z různé perspektivy, dominuje úhel pohledu Davida. Jeho perspektiva je zdůrazněná subjektivními pohledy, které ostatní postavy nemají. Přestože se tedy ve stříhové skladbě vyskytují perspektivy více postav z hlediska celkového pohledu na danou scénu se jedná o perspektivu hlavní postavy.

KORESPONDENČNÍ ÚKOL



Přečtěte si scénář scény z ateliéru a zkuste rozzáběrovat scénu nejprve z perspektivy Pizza Boye, poté kameramana a režiséra. Vzniknou tak tři verze storyboardu jedné scény ukazující možnosti perspektivy dané scény.

10. INT. - NOC - ATELIÉR

Postava v temné kápi a masce z filmu *Vřískot nožem vraždí ženu*.

Pizza vyděšeně zaječí a upustí krabici s pizzou.

REŽISÉR

(řve)

Stop! Záběr hotov! Jdeme na další scénu!

Světla v ateliéru se rozsvítí a je vidět celý štáb kolem vany, ve které je žena a muž v masce a kápi. Celý štáb začne vše připravovat na další jetí.

Pizza boy zmateně sleduje dění kolem.

Ženu z vany přelíčí maskérky.

Jeřáb se otáčí na začátek.

Členové štábu běhají po místnosti jako mravenci a rozšlapou pizzu ležící na zemi.

PIZZA BOY

Hele někdo mi tady dluží 135!

Nikdo si ho nevšímá.

PIZZA BOY

(zakřičí)

135!

REŽISÉR

Dobrej nápad, hod' to tam!

Někdo z procházejících členů štábu dá zmatenému pizza boyovi do ruky objektiv 135 mm.

PIZZA BOY

Co s tím?

KAMERAMAN

Však proto seš tu, aby ses to naučil ne?

Kameraman přitáhne Pizza boy ke kameře a mění spolu objektiv.

KAMERAMAN

Dívej.

Kameraman udělá z rukou rámeček, přes který se společně dívají s pizza boyem na scénu.

Kameramanovy ruce se prolnou do loga AVT.

KONEC

OTÁZKY



1. Jakým způsobem může být vyprávěn příběh v literatuře?
2. Jaké jsou druhy perspektivy ve filmu?
3. Jakou základní otázku se střiháč s režisérem musí ptát s ohledem na perspektivu v každé scéně i její dílčí části?

ODPOVĚDI



1. Vševědoucím vypravěčem nebo ze subjektivního pohledu jedné z postav.
2. Vševědoucí vypravěč, perspektiva hlavní postavy, perspektiva více postav.
3. Co chci vidět a z jakého pohledu?

SHRNUTÍ KAPITOLY



Perspektiva je způsobem vyprávění příběhu z hlediska úhlu. **Buď je možné film vyprávět z hlediska tzv. vševědoucího vypravěče, nebo z hlediska hlavní postavy. Případně z perspektivy několika postav najednou.** Ve filmu je relativně těžké zůstat neutrální, protože použití detailního záběru nás okamžitě dostává do nitra zobrazované postavy. Vševědoucí perspektivy je ve filmu dosahováno vyváženou kombinací detailních záběrů několika postav. V každém případě vyprávění, které je zdánlivě objektivní a nikomu nestranné je ve filmu spíše výjimečné. **Zásadní otázkou pro střiháče i režiséra je v každé scéně i její dílčí části je: co chci vidět a z jakého úhlu?**

6 ZÁKLADY VYPRÁVĚNÍ - PŘÍBĚH A STRUKTURY VYPRÁVĚNÍ



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Bez znalosti dramaturgie a základů naratologie nemůže střihač dobře vykonávat svou práci. Proto se nyní podíváme na příběh a základy dramaturgické analýzy.

Definicí příběhu existuje obrovské množství. Stručně se na ně podíváme a zkusíme popsat **základní elementy příběhu** a poté komplexně definovat příběh. Následně se podíváme na příběh z hlediska dramaturgie.

Nejprve představíme **příběhový trojúhelník** Roberta McKeeho. Poté definujeme pojem **drama**, jeho základní složky a rozlišíme **dramatický příběh od nedramatického**. Následně představíme **pět základních způsobů vyprávění příběhu**. V závěru představíme unikátní analytický nástroj - **dramaturgickou pyramidu**, který se může hodit i ve střihně.



CÍLE KAPITOLY

- Definice příběhu
 - Drama a jeho složky
 - Způsoby vyprávění příběhu
 - Dramaturgická pyramida
-



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Příběh, drama, základní elementy příběhu, způsoby vyprávění příběhu, tříaktová struktura, epická struktura, epizodická struktura, mozaiková struktura, leporelo

6.1 Příběh a jeho základní elementy

Definicí příběhu existuje obrovské množství. David Herman v knize Basic Elements of Narrative tvrdí, že základem vyprávění je **situace rozvíjející se v čase**, ale ne všechny takovéto situace jsou příběhem. Například recept popisuje události v čase, ale není příběhem. Chybí v něm totiž postavy a fikční svět. Co má však recept s příběhem společného,

je propojení událostí na základě kauzality. David Bordwell a Kirstine Thomsonová v knize *Narration in Fiction Film* považují kauzalitu pro definici příběhu za naprosto zásadní. Definují příběh jako: „**příčinně propojený řetězec událostí odehrávající se v čase a prostoru**“. Zajímavý pohled na problematiku definice příběhu přináší Lubor Dohnal v *Úvodu do scénaristiky a dramaturgie*, který rozumí příběhu v nejširším slova smyslu. Definuje příběh jako **vývoj v čase**. V tomto ohledu i světelná skvrna pohybuující se na plátně v experimentálním filmu má svůj „příběh“.

Z tohoto stručného přehledu vyplývá, že základními elementy příběhu jsou: **KAUZALITA, ČAS, PROSTOR, POSTAVY a VÝVOJ**. Narativní film je tedy film vytvářející **kauzálně propojený řetězec událostí, které prožívají postavy ve fiktivním a konzistentním časoprostoru, přičemž tyto události postavy proměňují**. Každý z těchto základních elementů může být do určité míry oslaben a některé z nich mohou zcela chybět. Umím si například představit film, kde chybí vývoj a na plátně je zobrazen pouze popis postav a toho, co prožívají. Takový film pak je velmi statický a nedramatický. Je to vlastně sled uzavřených epizod bez výrazného kauzálního propojení. Příkladem takového filmu může být například film *Je to jen vítr* Benedikta Flieghaufa z roku 2012. Podobně může být oslabena kauzalita, může být deformovaný čas nebo prostor. Co je však pro příběh naprosto klíčové, jsou postavy a časoprostor. Bez postav není možné vyprávět příběh a neexistuje-li časoprostor, nemůže se vyprávění odehrávat, protože nemá kde.

6.2 Drama a dramatický příběh

Lidé často zaměňují slova příběh a drama. Původ slova drama leží v řeckém výrazu δραμα (dramn), který znamená jednat. Jednání je tedy základem dramatu. V dobrém dramatu je postava nucena jednat pod vlivem převážně nepříznivých okolností. Takže když se v recenzi objeví poznámka o chybějícím příběhu, myslí tím recenzent obvykle to, že příběh nebyl dramatický a pravděpodobně postrádal vývoj. Takovým příkladem může být snímek *Slon* Guse van Santa z roku 2003. Film zobrazuje všední život studentů střední školy, kteří se staly obětí masakru. Jejich spolužáci ozbrojení střelnými zbraněmi doslova vystříleli velkou část školy. Tyto události nejsou ale zobrazeny dramaticky, chybí zde řetězec příčin a následků. Celou dobu se „nic neděje“. Kamera se zabývá všedností a nic nenasvědčuje tomu, co se stane na konci filmu.

Drama obsahuje tři základní prvky: **postava, cíl a překážky**. Bez těchto základních elementů není příběh dramatický. Jak vyplývá z výše popsaného, ne každý příběh je nutně dramatický. Budeme-li se nyní věnovat dramatickému příběhu, lze říci, že jsou v zásadě dvě varianty. První a obvyklejší variantou je příběh, kdy **postava něco chce a má potíže to získat** a druhou variantou je **příběh postavy, která chce od něčeho utéct nebo se něčeho zbavit a má potíže toho dosáhnout**.

6.3 Příběhový trojúhelník

Jak jsme již naznačili výše, existuje mnoho druhů příběhů a množství způsobů, jak je kategorizovat. Ne všechny příběhy poskytují informace o cílech hlavních postav. Existují totiž i příběhy nedramatické. Robert McKee v knize *Story, Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* rozlišuje příběhy podle druhu zápletky. Používá k tomu přehledný trojúhelníkový diagram:



Zápletku si definujeme jako soubor konfliktů protagonisty, které tvoří dějovou linii. Kromě konfliktu zápletku tvoří jednání postavy v reakci na tento konflikt nebo soubor konfliktů a rozuzlení. Konfliktem chápeme touhu postavy, která je omezena nějakou překážkou. Soubor zápletek s rozuzlením pak tvoří celý příběh.

Klasický příběh vytváří dramatický oblouk vytvořený okolo aktivního protagonisty, který bojuje převážně s vnějšími překážkami, aby dosáhl svého cíle. Na konci dochází k nezvratné změně. Protagonista svého cíle buď dosáhl a nebo ne, **konec je zcela uzavřený.** Takovýto příběh se odehrává v konzistentním prostoru a je obvykle zcela **lineární.** Pokud se v této struktuře objevují flashbacky či flashforwardy, tak jsou jednoznačně časově zařaditelné. Scény vytvářejí kauzálně propojený řetězec a jedná se o dramatický příběh v čisté podobě. Typickým příkladem je film *Čelisti* Stevena Spielberga z roku 1975. V tomto příběhu se hlavní hrdina Brody snaží zbavit žraloka, který terorizuje pláže a svého cíle nakonec dosáhne. Příběh se odehrává v konzistentním prostoru a je vyprávěn lineárně.

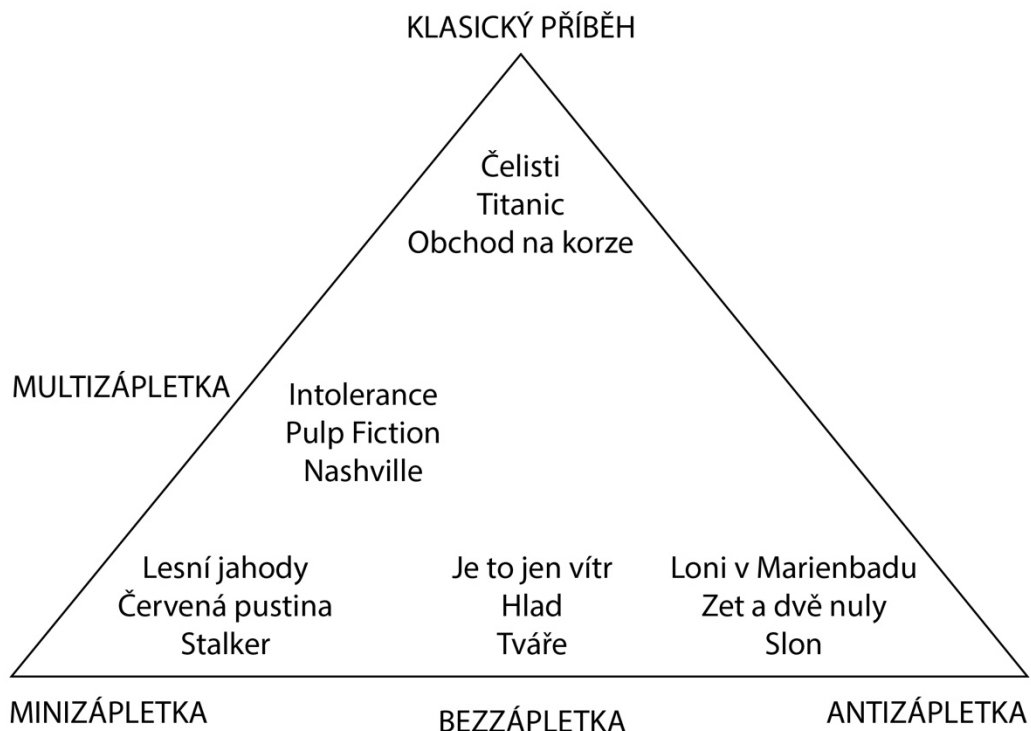
Multizápletka je spojením dvou a více příběhů klasického typu. Platí tedy pro ni stejná pravidla jako pro klasický příběh. Jedinou výjimkou je, že obsahuje **více postav, z nichž každá vytváří vlastní dramatický oblouk.** Tradičním příkladem je *Intolerance* Davida Warka Griffitha z roku 1916, která vypráví čtyři různé příběhy o intoleranci v průběhu lidských dějin. Každý z příběhů má vlastního protagonistu a vytváří samostatný dramatický oblouk. Všechny příběhy by mohly fungovat samostatně, ale jejich propojením vznikají vzájemné vztahy, které akcentují téma filmu.

Minizápletka je odvozeninou od klasického příběhu, jehož základní vlastnosti jsou redukovány. Narozdíl od aktivního protagonisty je v minizápletce hlavní postava pasivní, bez jasného cíle a konflikt se odehrává v jejím nitru. Konec bývá otevřený, ale postavy se psychologicky proměňují. Minizápletka vytváří konzistentní prostor a vypráví lineární příběh. **Absence vnějšího dramatu je nahrazena vnitřním konfliktem.** Jedná se tedy o typ nedramatického filmu, který pracuje s omezením kauzality. Postavy jednají na základě příčiny a následku, ale ne vždy divák rozumí všem příčinám. Někdy se chování postav může zdát nemotivované, ale nejpozději na konci filmu je jednání hlavních postav objasněno. **Struktura filmu bývá často epizodická, kdy postavy prochází sérií epizod, které netvoří jednu uzavřenou dějovou linii.** Jednotlivé epizody však mohou být velmi dramatické. Minizápletkové filmy bývají často psychologickými portréty jako například filmy Michelangela Antonioniho. Klasickým příkladem je film *Lesní Jahody* Ingmara Bergmana z roku 1957. Starý, egoistický a tvrdohlavý profesor Isak Borg se vydává na cestu do Stockholmu, kde má převzít čestný doktorát. Tato cesta je pouze záminkou k tomu, aby se Isak ve snech a představách vracel do svého dětství a díky setkání s mladými stopaři mohl bilancovat svůj dosavadní život. V tomto příběhu nejsme svědky aktivního jednání protagonisty. Jedinou jeho aktivitou je fakt, že jede do Stockholmu a nabere cestou mladé stopaře. Film je poháněn jeho niterným konfliktem, kdy si skrze vzpomínky a představy uvědomuje, že byl sobecký a jeho život nemá valný smysl. Na konci dochází k usmíření sám se sebou a uzavírá tím cestu do vlastního nitra.

Extrémní variantou minizápletky může být bezzápletka. Kromě toho, že je v tomto typu filmu značně omezena kauzalita, tak chybí vývoj. Typickým znakem takovýchto filmů je tedy statičnost. **Vnitřní drama odehrávající se uvnitř postav v případě minizápletky zde zcela chybí a film je tak zcela nedramatický.** Stává se popisem neměnného stavu, který se odehrává v konzistentní realitě během lineárně odvyprávěného času. **To, že chybí zápletka však neznamena, že je film oproštěn od jakéhokoli konfliktu. Ačkoliv se nic v bezzápletkovém filmu nezmění, divák získá jedinečný vhled do světa postav a možná se změna odehraje přímo v divákovi, kdy na základě viděného přehodnotí svoje názory na danou problematiku.** Kromě výše zmíněného filmu *Je to jen vítr* může příkladem bezzápletky snímek *Hlad* Steva McQueena z roku 2008, který popisuje brutální podmínky, ve kterých žili vězni z řad Irské republikánské armády ve věznici v severním Irsku. Přestože film obsahuje množství konfliktů, které by mohly formovat dějovou linii odporu vězňů, zaměřuje se film spíše na neměnný a nezměnitelný popis krutého zacházení s vězňami, který vrcholí v dobrovolnou smrt hladem jednoho z nich. Přestože tedy dochází k smrti

hlavní postavy, nedochází k žádné vnitřní ani vnější proměně, ale popis brutálních praktik zacházení s vězni může změnit postoje diváků k otázce samostatnosti Severního Irsku.

Všechny výše zmíněné typy příběhů vytvářejí konzistentní realitu. Výjimkou je **antizápletka**, ve které tento aspekt zcela chybí. Realita snů a představ je často neodlišitelná od skutečné reality, kterou prožívají postavy. Děj je fragmentován a čas vyprávění je nelineární. Často není možné určit chronologické pořadí jednotlivých scén. **Kauzalita je v případě antizápletky nahrazena náhodou. V důsledku toho postavy jednají zcela nemotivovaně.** Jestliže minizápletka a bezzápletka je redukcí klasického příběhu, tak antizápletka je jeho negací a převrací naruby všechna pravidla klasického vyprávění. Filmy tohoto typu často neobsahují dostatečná vodítka pro konstrukci příběhu. Z prezentovaného syžetu nelze sestavit smysluplnou fabuli. Oslabením kauzality, vývoje a nekonzistentností časoprostoru stojí tento typ filmu na samotné hranici příběhu. Asi nejklasičtějším příkladem antizápletky je film *Loni v Marienbadu* Alana Resnais z roku 1961. Snímek popisuje setkání muže a ženy, během kterého se muž snaží ženu upomenout na to, že se v hotelu již setkali a slíbili si, že odejdou spolu. Žena tento fakt neustále popírá a muž na ni opakovaně naléhá, až s ním pod výhrůžkou odejde. Přestože hlavní postava má jasný cíl vše je zahaleno do snové reality dlouhých kamerových jízd a nejednoznačnosti dění na plátně.



Kdybychom se na jednotlivé druhy příběhů podívali z pohledu základních elementů příběhu, tak je můžeme seřadit podle stupně narace směrem k nenarativnímu filmu. **Nejčistší podobu příběhu představuje klasický příběh a multizápletka, protože obsahují všechny aspekty příběhu v ryzí formě. Jedná se o dramatické příběhy. Následující**

typy příběhů jsou již nedramatické. Druhý stupeň příběhu představuje minizápletka, která má oslabený prvek kauzality. Bezzápletka postrádající vývoj by pak představovala třetí stupeň narace. Posledním stupněm narace je pak antizápletka, která kromě kauzality a vývoje postrádá konzistentní časoprostor. Nenarativní film pak můžeme definovat jako film, který nevytváří fiktivní a konzistentní časoprostor a zcela postrádá postavy.

6.4 Příběhové struktury

Z hlediska způsobu vyprávění příběhu a počtu postav a příběhových linií existuje pět druhů vyprávění příběhu: **tříaktová struktura, epická struktura, epizodická struktura, mozaiková struktura a leporelo.**

6.4.1 TŘÍAKTOVÁ STRUKTURA

Tříaktová struktura je nejběžnější příběhovou strukturou a téměř všechny mainstreamové filmy s touto strukturou pracují. Jak již název napovídá, má tato struktura **tři části zvané akty. Obsahuje jednu základní dramatickou situaci a jeden set postav. Setem postav se míní protagonista a antagonist. Základní dramatická situace je situací, ze které vše pramení, obsahuje protagonistu a nutí ho jednat.**

První akt se skládá z expozice a končí prvním bodem obratu zvaném plot point 1, kde se protagonista rozhoduje. V prvním aktu se musí objevit alespoň připomínka základní dramatické situace v podobě narušení rovnováhy porotagonisty tzv. inciting incident. Musíme znát protagonistův cíl i co je pro něj v sázce, když cíle nedosáhne. Součástí prvního aktu jsou všechny prvky fikčního světa včetně formy a stylu.

První bod obratu je situací, která nutí protagonistu jednat a učinit rozhodnutí, které je špatné. Nikoli však z morálního hlediska, ale vzhledem k dosažení cíle. Nejprve však vypadá jako dobré. Stojí za zmínku, že i nejednání je forma jednání například když hrdina tváří v tvář okolnostem zůstává pasivní.

Druhý akt ukazuje následky rozhodnutí v prvním bodě obratu, které nejprve vypadají jako dobré. Zhruba v polovině filmu dojde k obratu, který se nazývá mid point twist. V tomto bodě se postupně ukazuje, že hrdinovo rozhodnutí v prvním bodě obratu bylo špatné. Ve druhém bodě obratu dochází ke gradaci překážek vedoucích k cíli.

Druhý bod obratu je znovuvyvoláním základní dramatické situace. Vyústění děje vyžaduje od protagonisty další rozhodnutí, které je tentokrát správné ve vztahu k dosažení cíle. I kdyby bylo rozhodnutí stejné jako v prvním bodě obratu, děje se ve změněných podmínkách. Vztah mezi prvním a druhým bodem obratu je otázka a odpověď.

Třetí akt je rozuzlením. Obsahuje tzv. final battle - poslední souboj protagonisty s antagonistou. Protagonista buď zvítězí a dosáhne svého cíle, nebo prohraje a zjistí,

že už pro něj cíl není relevantní, protože se změnil. V každém případě dochází k znovunastolení rovnováhy, které ukazuje proměnu hlavního hrdiny.

6.4.2 EPICKÁ STRUKTURA

Epická struktura se používá u příběhů postihujících větší časové úseky. **Obsahuje dvě a více tříaktových struktur pro každý set postav protagonistů a antagonistů. Pro každý set postav existuje vlastní příběhová linka a jednotlivé linky jsou spolu provázány. Pro každou příběhovou linku platí stejná pravidla jako pro samostatnou tříaktovou strukturu.** Epická struktura je typická pro válečné filmy jako například *Katyň* Adržeje Wajdy z roku 2007 nebo všechny epizody *Hvězdných válek*.

6.4.3 EPIZODICKÁ STRUKTURA

Na rozdíl od tříaktové struktury **nemusí obsahovat epizodická struktura základní dramatickou situaci.** Nemusí se tedy jednat o dramatický příběh. Společně s tříaktovou strukturou má **jeden set postav. Protagonista prochází sérií epizod, které nemusí být na dramatickém základě.** Je to typická struktura pro road movie.

6.4.4 MOZAIKOVÁ STRUKTURA

Podobně jako je epická struktura spojením dvou a více tříaktových struktur, tak je **mozaiková struktura spojením svou a více epizodických struktur. Obsahuje tedy více než jeden set postav, ale na rozdíl od epické nemá základní dramatickou situaci.** Příkladem mohou být filmy jako *Magnolie* Paula Thomase Andersona z roku 1999, *Panelstory aneb jak se rodí sídliště* Věry Chytilové z roku 1979, *Crash* Paula Haggise z roku 2004, *Vesničko má středisková* Jiřího Menzela z roku 1985 apod.

6.4.5 LEPORELO

Leporelo je spojením příběhů na základě nějakého společného konceptu jako například příběhy odehrávající se v jednom městě. Jim Jarmush si tuto strukturu oblíbil ve filmech *Kafe a cigára* z roku 2003, *Mystery train* z roku 1989 a *Noc na zemi* z roku 1991.

6.5 Prolog, epilóg a háček

Součástí dramaturgie jsou i pojmy jako prolog, epilóg a háček, které mohou být součástí jakékoli struktury.

6.5.1 PROLOG

Prolog se objevuje na začátku filmu a je oddělený titulkem s názvem filmu. Jedná se o uzavřený celek, který nastoluje vnímání filmu a jeho základní téma. Nemusí však se zbytkem filmu jasně souviset, může být klidně v jiném žánru. Používá se pro navození atmosféry a naladění diváka na základní téma filmu.

6.5.2 EPILOG

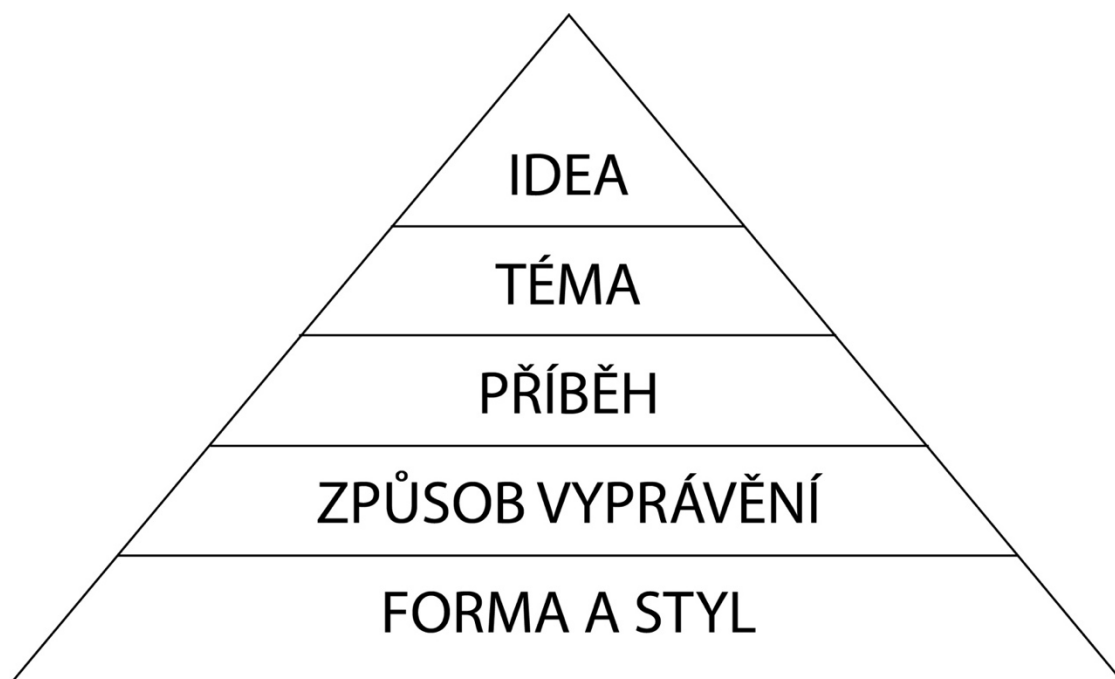
Epilog je opakem prologu a objevuje se na konci filmu. Jedná se o dohru. Může být vysvětlením děje a jeho zapojením do kontextu společnosti. Častým případem je ukázání postav příběhu po letech, nebo co se s nimi stalo ve skutečnosti v případě životopisného filmu.

6.5.3 HÁČEK

Háček anglicky hook je atraktivním momentem, který donutí diváky sledovat film dál. Měl by se objevit ve filmu do desáté minuty. Může být vybudován na principu velké záhady nebo kontrastu.

6.6 Dramaturgická pyramida Iva Trajkova

Ivo Trajkov vytvořil přehledný diagram ve tvaru pyramidy, který umožňuje analyzovat vertikální strukturu filmového díla. **Na vrcholu pyramidy stojí idea tedy to, co chce autor svým filmem sdělit.** Obvykle má podobu krátké věty jako například u válečného filmu: válečné trauma je neslučitelné se životem. **Pod ideou leží téma, které se dá formulovat jako jedno slovo nebo sousloví, které shrnuje to, o čem film vlastně je.** V našem případě válečného filmu je tedy tématem válka, nebo konkrétněji krutosti války. **Centrální místo pyramidy zaujímá příběh respektive fabule příběhu.** Tento příběh je možné vyjádřit jednou rozvitou větou nebo několika krátkými větami, například: dvaadvacetiletý student filosofie Joe Hunt je naverbován do války ve Vietnamu, kde se účastní krvavých masakrů civilního obyvatelstva. Po návratu z válečného pekla není schopný dál žít a páchá sebevraždu. **Pod příběhem leží způsob vyprávění neboli syžet. Způsobem vyprávění je míněno to, jak bude příběh vyprávěn, zda lineárně, nebo retrospektivně atd.** Jelikož naším záměrem je upozornit na to, že s válečným traumatem se nedá žít, budeme příběh vyprávět retrospektivně. **Základnu dramaturgické pyramidy tvoří forma a styl. Tedy volba výrazových prostředků obrazu a zvuku.** Náš válečný film klade velký důraz na autenticitu, proto bude používat ruční kameru a výhradně diegetickou hudbu.



Forma a styl je to, co diváka v kině osloví jako první. Teprve po chvíli začne konstruovat příběh z dění odehrávajícím se na plátně. Téma filmu by mělo být jasné nejpozději na konci první třetiny filmu v případě klasického vyprávění. Samotnou ideu divák nachází až v závěru filmu nebo po jeho skončení. Divák tedy postupuje od základny pyramidy směrem k vrcholu.

Tvůrce může proces vzniku filmu zahájit v kterémkoli stupni pyramidy. Někteří tvůrci začínají příběhem, jiní vidí zprvu pouze obraz a formální zpracování. Každopádně všichni tvůrci by si měli být vědomi všech stupňů dramaturgické pyramidy. Při pojmenování jednotlivých stupňů pyramidy může pomoci právě dramaturg a navést tvůrce na správnou cestu. **Jakmile jsou všechny pojmy pyramidy definovány, měly by spolu komunikovat a vzájemně se v sobě odrážet. Filmový tvůrce pak tedy v závěru své práce musí postupovat opačným směrem než divák tedy od vrcholu k základně. Volba formy a stylu se pak nutně musí odrážet ve způsobu vyprávění, ve výsledku i v celkové ideje.**



OTÁZKY

1. Jaká je komplexní definice příběhu?
2. Co je to drama?
3. Jaký je rozdíl mezi multizápletkou a minizápletkou?

4. Co se děje ve třetím aktu tříaktové struktury?
5. Jaký je rozdíl mezi epickou a mozaikovou strukturou?

ODPOVĚDI



1. Kauzálně propojený řetězec událostí, které prožívají postavy ve fiktivním a konzistentním časoprostoru, přičemž tyto události postavy proměňují.
2. Jednání obsahující postavu, cíl a překážku.
3. Multizápletka je v podstatě klasickým příběhem s více postavami. Minizápletka je proti tomu příběh, který obsahuje pasivní hlavní postavu bez jasného cíle. Konflikt se odehrává v jejím nitru. Konec bývá otevřený, ale postavy se psychologicky proměňují.
4. Dochází k rozuzlení, finálnímu souboji protagonisty s antagonistou a znovunastolení rovnováhy.
5. Obě obsahují více setů postav, ale mozaiková postrádá základní dramatickou situaci. Jedná se v podstatě o spojení několika epizodických struktur.

SHRNUTÍ KAPITOLY



Dramaturgické úvahy jsou nezbytnou součástí střihačovi profese. Pojmy jako příběh nebo drama jsou všeobecně používané, málokdo však zná přesnou definici. příběh je možné definovat jako **kauzálně propojený řetězec událostí, které prožívají postavy ve fiktivním a konzistentním časoprostoru, přičemž tyto události postavy proměňují. Drama je jednání obsahující postavu, která má jasný cíl a překážky k dosažení onoho cíle.** Z výše uvedeného tedy vyplývá, že ne každý příběh je dramatický.

Robert McKee ve svém přehledném diagramu ukazuje pět základních druhů příběhů: **klasický příběh, multizápletka, minizápletka, bezzápletka a antizápletka.** Kromě tohoto dělení je možné se podívat na příběhové struktury. **Nejklasičtějším je tříaktová struktura obsahující jeden set postav a základní dramatickou situaci. Epická struktura je v podstatě spojením několika tříaktových struktur. Epizodická struktura je typická pro road movie a ukazuje protagonistu procházejícího sérií více méně uzavřených epizod. Spojením několika epizodických struktur vzniká Mozaiková struktura. Leporelo je spojení příběhů na základě nějakého společného konceptu.** Součástí příběhu může být i prolog, epilóg nebo háček, který pomáhá přitáhnout divákovu pozornost k ději.

Skvělým nástrojem pro analýzu filmového díla může být dramaturgická pyramida Iva Trajkova. Na jejím vrcholu je idea, pak téma, příběh, způsob vyprávění a forma a styl. Divák prvně vnímá formu a styl a postupně se propracovává k vrcholu pyramidy, aby si

odnesl ideu filmu - jeho základní sdělení neboli message. Tvůrce může začít v jakémkoli bodě pyramidy. Postupně by ale měl pracovat od shora dolů Tedy od základní idey po formu a styl. V ideálním případě je spolu vše dokonale provázané.

LITERATURA

- BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha: Nakladatelství AMU, 2006.
- BORDWELL, D., THOMSONOVÁ, K. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2018.
- BORDWELL, D. *Narration in fiction film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985
- DOHNAL, L. „Úvod do scénaristiky a dramaturgie“; 1977 Famu.cz, <<https://www.famu.cz/docs/04Scenaristika.pdf>>, přístup 4. 11. 2017
- HERMAN, D. *Basic Elements of Narrative*. Willey – Blackwell, 2009
- MONACO, J. *Jak číst film*. Praha: ALBATROS, 2006.
- MURCH, W. *In the Blink of an Eye*. Beverly Hills: Silman-James Press, 2001.
- KUČERA, J. *Kniha o filmu*. Praha: Orbis, 1941.
- KUČERA, J. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002.
- PLAŽEWSKI, J. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967.
- VALUŠIAK, J. *Základy střihové skladby*. Praha: Nakladatelství AMU, 2005
- VALUŠIAK, J. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. AMU, Praha 2000.

SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY

Text má sloužit studentům stříhové skladby v návaznosti na první díl opory, kde byly studenti seznámeni se základní filmovou gramatikou. V této opoře se studenti seznamují podrobněji s praktickými stříhačskými problémy jako stříh pohybu, návaznosti, ale i tvůrčími možnostmi diskontinuitní stříhové skladby, která do jisté míry porušuje základní skladební pravidla. Kromě této problematiky se věnuje dramaturgicko-režijním principům skladby scény včetně příběhových struktur. Jedná se pouze o stručný náhled na danou problematiku, který je nutné doplnit samostudiem doporučené literatury a zejména pak analytickým sledováním filmů. Nestačí pouze sledovat film. Je nutné si ho zastavovat, dělat si poznámky, pouštět si vybrané pasáže znovu a znovu, dokud nepochopí, jak dosahuje daná sekvence své dramatické účinnosti.

Kromě sledování filmů je pak nutná vlastní praxe tvorby krátkých snímků a realizace cvičení. Každý stříhač se učí zejména vlastní zkušeností a někdy může zjistit, že je možné pravidla popsaná v tomto textu porušovat. Poučený stříhač však činí vědomě a ví, že je třeba porušení pravidel kompenzovat, aby se vyhnul divácké frustraci.

Název: **Základy stříhové skladby III**

Autor: **MgA. Tomáš Polenský, Ph.D.**

Vydavatel: Slezská univerzita v Opavě
Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě

Určeno: studentům SU FPF Opava

Počet stran: 83

Tato publikace neprošla jazykovou úpravou.