

Handwritten signature

AKADEMIE MŮZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

Fakulta filmová a televizní

ZÁKLADY ŠTŘIHOVÉ SKLADBY

Ing. Josef Valušiak

Státní pedagogické nakladatelství
Praha

Ú V O D

Náš zrak nevnímá okolní svět staticky. V zorném poli našeho oka nás zaujme třeba gestikulující muž. Sledujeme směr jeho pohledu, ve třetím patře se z okna vyklání žena a něco volá. Muž nechápe, žena mu hází klíčky a významně tře palec o ukazovák. Muž pokývne, otevře automobil a na sedadle najde zapomenutou peněženku. Oko rozložilo celou scénu do technického scénáře s panoramou, nájezdem, celkovými i detailními záběry. Zaujatý pozorovatel vnímá svět tak, že vybírá zajímavé akce, hledá mezi nimi návaznosti, příčiny a následky, hodnotí jejich důležitost a tím i celý jev.

Podobně, i když ne zcela identicky probíhá vnímání zvuku. Zrak téká z jednoho předmětu na druhý a objekty vnímané periferním viděním registrujeme jen vyjíměčně a spíš podvědomě. Mentálně i fyziologicky je obtížné či nemožné sledovat více objektů současně /vpředu i vzadu/. Sluch naopak vnímá celou škálu zvuků současně nezávisle na směru a je pouze otázkou mentálního třídění, které zvuky vnímáme a které si neuvědomujeme. Je nutno připomenout, že velice často se vybrané zvuky neshodují s objekty, které sleduje náš zrak /dívám se z okna a poslouchám rozhlas/ a že v určitém psychickém stavu mohou dokonce "nevidět" nebo "neslyšet".

Toto jsou také principy filmové tvorby. Akce, nafilmovaná statickou kamerou se synchronním zvukem zůstává pasívním záznamem události. Tvůrčí zobrazení nějakého jevu vyžaduje jeho aktivní zhodnocení. Ve filmu toto hodnocení probíhá ve dvou fázích: analýzou - rozkladem jevu na jednotlivé prvky, jejich hodnocením a výběrem ve stadiu scénáře a natáčení - a syntézou - jednotlivé prvky /záběry a zvuky/ se ve střížně řadí, významově upřesňují a skládají v ucelený audiovizuální obraz. /Toto dělení je ovšem jen hrubé, fáze scénáře, natáčení i stříhu vyžadují dílčí analýzu a syntézu./

Z této stručné úvahy se již vylíná charakter práce ve střížně. Stříhač technicky upraví záběry /ustříhne označení záběru - klapku, rozjezdy a dojezdy kamery/ a seřadí je v předpokládaném

sledu. Zde se tedy poprvé projeví, jak na sebe záběry váží technicky a zejména jak se režisérovi v dosavadním průběhu realizace podařilo splnit jeho původní záměry. Objeví se realizační nedostatky a naopak nepředpokládané kombinační možnosti, latentně v materiálu obsažené.

Při práci ve střižně zastupuje střihač diváka svým svěžím, nezaujatým pohledem. Zejména méně zkušený režisér je ovlivněn svými nepřesně realizovanými původními představami, vzpomínkami na organizaci natáčení a znalostí podmínek reálné situace. Střihač ovšem nezná přesně režisérovy představy a v naší praxi zpravidla nemá představu ani o situaci při natáčení. Ví jenom tolik, co vyčte ze scénáře a z natočeného materiálu. Často pak režisér tvrdí, že záběr má takový či jiný význam, ale střihač ví, že záběr ho jemu - a tím spíše ani divákovi - nesděluje. Režisér prohlašuje, že prostor akce vypadá tak a tak a že herec přišel zleva od garáže. Střihač ví, že filmový prostor, vytvořený jednotlivými záběry /viz později/ vypadá zcela jinak a že herec měl od garáže přijít do obrazu zprava. Prostě střihač na jedné straně koriguje režisérovy představy obsahem, který lze ze záběru vyčíst, na druhé straně svěžím pohledem, řemeslnou kombinační schopností a citlivostí k materiálu může objevit nové varianty a významy režisérem přehlédnuté. Záleží pak na povaze obou spolupracovníků a jejich porozumění a sehranosti, jaký z jejich vzájemného dialogu vzejde prospěch pro celkové vyznění díla. Většina režisérů si tuto funkci střižné skladby uvědomuje a v praxi trvá na tom, aby alespoň hrubý sestřih byl proveden v průběhu natáčení, aby tak mohli konfrontovat své záměry s natočeným materiálem, doplnit nebo opravit další natáčení a eventuální hrubé omyly znovu přetočit.

Tvůrčí úlohu střihače však nelze přeceňovat. V hraném filmu /ze kterého v dalším textu vycházíme/ je základem každého filmu záměr režiséra jako hlavního autora díla, ať už se opírá o představy své fantazie /režiséři inspirující se při natáčení/ nebo o napsaný scénář - svůj nebo cizí. /Řemeslní realizátoři, filmující s minimálním tvůrčím přínosem scénáře jiných autorů, jak to bylo běžné na př. v hollywoodské produkci, se pomalu vytrácejí, aniž by jejich díla nechala ve filmové historii podstatnější stopu/. Zatím co ostatní tvůrčí profese - kameraman,

výtvarník, hudební skladatel - tvoří více méně v režisérových intencích vlastními prostředky a z vlastního materiálu, je střihač odkázán pouze na materiál, který mu tito kolegové, herci a režisér připravili. Může opravit některé technické nedostatky /na př. špatná vazba záběrů/, může doporučit špatnou nebo zbytečnou sekvenci k vystřihnutí, ale nemůže svými prostředky, svou tvůrčí invencí nic přidat. Jeho maximální přínos tkví - jak bylo řečeno - v jeho citlivosti k natočenému materiálu, k objevení možností, které jsou v záběrech latentně skryty. A pochopitelně v závěrečném zpracování, kdy dává filmu onu definitivní podobu, v jaké se představí divákovi. Především technickou dokonalost /plynulost akcí, srozumitelnost záběrů a návazností, vytríbenost přechodů/, ve spolupráci se zvukovým mistrem definitivní zvukovou skladbu./synchronnost zvuku, vypracování atmosfér, t. zv. vertikální skladbu filmu/. A konečně spád, rytmus, tempo, onu agogiku díla, která střídá dramatické pasáže s pomalými, která nechá vydechnout po vrcholném napětí, uklidnit se po výbuchu smíchu, ale nedopustí ochabnutí divákovy pozornosti nebo dokonce nudu. Pokud ovšem obsah filmu tyto možnosti poskytuje, pokud by po vystřihnutí nudných, myšlenkově i emocionálně prázdných míst filmu nezůstaly jen titulky. Ale to už v moci střihače není.

Dodatkem ještě malé zamyšlení nad naší terminologií. Název "střih" totiž příliš vyvolává představu mechanického pohybu nůžek, přerušení, ukončení. Sovětští teoretici používali pro tvůrčí spojování záběrů, poskytující nové významy a pocity francouzského termínu "montáž", často používaného i v naší odborné literatuře. V profesionálním slangu se však tímto termínem označuje sled různých, vzájemně nenavazujících a obsahově odlišných záběrů, jejichž sumou označíme nějaký obecný jev, pojem nebo pocit /viz na př. rapidmontáž v pozdější kapitole/. Charakteru práce nejlépe odpovídá termín "střihová skladba", který se stále častěji prosazuje v odborné literatuře i v oficiálním označování. Jeho nevýhodou však je dlouhá složenina dvou slov, proto stále přetrvávají zavedené názvy: střihač, střižna, stříhat, střih, které v těchto podobách budou často použity i v následujícím textu.

STRUČNĚ Z HISTORIE

Jak už to bývá, také v názorech na přínos stříhové skladby k celkovému vyznění filmu docházelo k četným posunům a změnám. "Montáž" bývala uctívána jako rozhodující prvek filmové tvorby, jindy zase byla úplně přehlížena. Nebude jistě bez zajímavosti a bez užitku nastínit alespoň stručně vývoj stříhové skladby. Spíše než střídání názorů a teorií si však povšimneme jak jednotliví tvůrci využívali možností stříhu a jak se měnilo jeho poslání v souvislosti s vývojem názorů na dramaturgii filmu.

První filmy Luiše Lumiéra byly doslova pohyblivými fotografiemi, zachycovaly nějakou situaci nebo událost v jednom záběru /Odchod z továrny, Příjezd vlaku, Pokropený kropic - 1895/. O nějaké skladbě zde tedy nemůžeme mluvit. Ale ještě v téže roce spojil Lumière čtyři minutové obrazy ze života hasičů v jeden celek a vznikla dramatická reportáž: Výjezd stříkačky, Příprava k hašení, Zdolávání ohně, Zachraňování. Další reportáže následovaly a nutnost založit novou cívku filmu nebo přesunout se s kamerou za sledovanou událostí /průvod/ vedla ke vzniku jednotlivých záběrů. Ale tyto záběry se ještě pouze mechanicky přizpůsobovaly reprodukované skutečnosti, nevyprávěly příběh.

O to se s úspěchem pokusil velký filmový kouzelník Georges Méliès. Nejdříve jen opakoval náměty prvních snímků Lumierových. Pak tento bývalý eskamotér, divadelní ředitel a specialista jevištních triků začal objevovat a vymýšlet triky filmové a jeho krátké filmy jsou vlastně magickými atrakcemi /Kuchtíkova pomsta - 1900/. Filmových triků využíval i k aranžování a rekonstrukci skutečných událostí, jako byly Námořní bitva v Řecku - 1897, Korunovace krále Edwarda VII. či Výbuch sopky na ostrově Martinique - 1902. V roce 1899 vzniká Popelka, "velkolepá podívaná, ilustrující každou epizodu pohádky. Zpestřena nádhernými triky, scénickými efekty, prolínačkami, balety, průvody; účinkuje více než pětatřicet osob. Dvacet obrazů." /Americký katalog č. 219-224/ /§2/ Méliès zde pravděpodobně jako první inscenuje příběh v několika záběrech, z nichž každý vypráví ucelenou

epizodu a jeden na druhý navazuje ústřední postavou i dějovou logikou. Mezi záplavou krátkých trikových snímků stále přibývají delší hrané příběhy, na př. Johanka z Arcu /1900/, Červená Karkulka, Modrovous /1901/, Robinson Crusoe, proslavená Cesta na Měsíc /1902/, Prokletí doktora Fausta /1904/ a řada dalších. Musíme ovšem konstatovat, že jeho pojetí filmové skladby je ryze divadelní, určované logikou scénických proměn, nikoliv logikou časoprostoru. V Cestě do neznáma vidíme vnitřek železničního vagonu, vlak zastavuje, vagon se vyprazdňuje. V následujícím obraze /záběru/, na nádraží přijíždí vlak a stejní cestující znovu vystupují v "exterieru". Ale nechtějme zázraky. G. Méliès je zakladatelem divadelního směru filmové režie, rozkládá příběhy do jednotlivých záběrů-epizod a navíc má dar vdechnout filmu svou kouzelnou fantazii, i když jeho výrazové prostředky brzy začaly stagnovat.

Takřka současně začíná rozmach filmu i v Anglii a právě tam umisťují filmoví historici řadu dalších filmových objevů. Ve filmu Šílená jízda autem po Piccadilly Circus /1900/ umístil W. Paul kameru na autě, aby zprostředkovala dojem "rychlé" jízdy, tedy vidíme jízdu kamery. Ve stejném roce Brightonský kameraman Williamson volně rekonstruoval Útok na čínskou misi, epizodu z "boxerské války". V tomto pětiminutovém filmu ve čtyřech obrazech povstalci v zahradě zabijí pastora, jeho žena mává kapesníkem o pomoc, vojáci spěchají na koních, hrdina přijíždí právě včas aby zachránil pastorovu dceru, kterou povstalci unášejí, ostatní vojáci zlikvidují zbývající povstalce a z hořícího domu zachrání ženu. To už není rekonstruovaný dokument, to je schema stovek budoucích dobrodružných filmů. G. A. Smith - rovněž z Brightonu - používá ve filmech Co je vidět dalekohledem /1900/ a Malý doktor /1901/ detailních záběrů dívčí botky, kterou někdo rozšněrovává - pohled dalekohledem - a hlavy kočky, která pije mléko ze lžice. V Collinsově snímku Svátba v autě /1903/ se střídají záběry pronásledovaného a pronásledujícího auta - zárodek křížového střihu. Záběr kostela je vystřídán velkým detailem prstu, na který jiná ruka navléká svatební prsten, tedy detail použitý jako filmová synekdocha!

Ve Spojených státech se v té době objevuje jakýsi stříhový film. Edisonův kameraman Edwin S. Porter použil staré Ediso-

novy filmy a z jednotlivých reportážních záběrů vybuodoval ucelený dramatický příběh. Vznikl Život amerického hasiče /1902/. Reportážní snímky z exteriéru /hořící dům/ se zde střídají s inscenovaným atelierem /zoufalá žena v pokoji, hasič ji vynese oknem/. Jedna akce následuje za druhou, reálný čas je zkrácen do času filmového, v krátkém filmu je předvedena celá složitá akce aniž bychom měli dojem přerušeni nebo časového skoku. Dramatická práce se stříhem je ještě patrnější ve filmu Velká železniční loupež /1903/, kde autor v jednotlivých záběrech sleduje různé akce několika postav a jenom logikou příběhu udržuje kontinuitu záběrových vazeb, tedy vytváří předzvěst paralelního stříhu.

Je opravdu těžké kategoricky tvrdit, že ten nebo onen režisér použil jako první toho či onoho filmového postupu. Můžeme však zcela jistě tvrdit, že prvním, který shrnul všechny dosud užívané postupy, vymyslel některé nové a především je použil v nových souvislostech k dosažení maximální dramatickosti příběhu je David Wark Griffith. Tento novinář, herec a autor divadelních her začal natáčet v r. 1908 čtvrt hodinové filmy, v r. 1913 mu producenti umožnili natočit první a v r. 1914 druhý hraný film. Tím druhým je stěžejní dílo filmové historie - Zrození národa. V tomto filmu lze najít řadu skladebných postupů, které si svoji platnost, význam a tedy i častou frekvenci ve filmech zachovávají dodnes. Griffith zde důsledně používá základního stříhového principu: rozkládá scénu do jednotlivých záběrů, tvoří tedy na základě analýzy a syntézy a to mu dává řadu dalších možností. Ovlivňuje tím technickou stránku natáčení /na př. složité davové scény lze lépe zvládnout v kratších úsecích než v jednom velkém celku, lze zvládnout obtížné akce jako probodení vojáka, pád z desetimetrové hradby a p./ a také změnu režisérského stylu / v krátkých přerušovaných akcích ztrácí herec kontinuitu a větší zodpovědnost za jeho projev přebírá režisér, který tak dostává i větší možnost precísování hereckých nuancí projevu herců i komparsu/. Největším přínosem je jeho práce pro stříhovou skladbu. Při rozkladu scény na jednotlivé záběry vzniká možnost výběrem dílčí akce, volbou postavení kamery a velikostí záběru zdůrazňovat jedny části děje nebo protagonisty a potlačovat jiné. Zároveň vhodným střídáním záběrů,

jejich opakováním nebo vypouštěním může akci urychlovat nebo zvolňovat a vytvářet tak u diváků napětí. Klasickým příkladem je scéna zavraždění presidenta Lincolna. Griffith sleduje současně jeviště s dvojicí herců, čestnou ložní s prezidentem a později i jeho vrahem a chodbu před ložní, kde se osobní strážce Lincolna rozhoduje opustit své místo a podívat se na představení. Do těchto akcí osob, vzájemně se více méně neznajících Griffith ke zvýšení napětí prostřihuje dokonce titulky, které jsou jen popisem akce, neinformují, ale vytvářejí napětí a předzvěst katastrofy. Vrcholný záběr - příchod vraha do presidentovy lože a atentát je v okamžiku těsně před výstřelem prostřižen třívteřinovým záběrem jeviště. /§3/

Vytváření napětí a dynamiky příběhu stříhem však není jen záležitostí řazení záběrů, ale i jejich délky. Proslavené Griffithovy honičky a t. zv. "záchrany v posledním okamžiku" vynikaly právě matematickou přesností, s jakou se jednotlivé záběry směrem k vyvrcholení zkracovaly ev. neúměrně protahovaly k dosažení retardace a tím i napětí. Ne nadarmo ho Ejzenštejn nazývá "čaroděj temp a montáže". /§4 s.393/

Kromě volby záběrů a jejich délky hraje podstatnou úlohu i velikost záběrů. Detail nemá pro Griffitha jen funkci orientační. Uvědomil si, že umožňuje zachytit myšlenky a city jednajících postav daleko lépe než rozmáchlá teatrální gesta, právě tak jako velký celek dává naopak příběhu monumentalitu a širší zobecnění. Ve snaze podtrhnout duševní stavy hrdinů používal Griffith retrospektivy. Scéna z minulé doby může vysvětlit hrdinovo jednání nebo naopak být s ním v kontrastu a tak ozřejmit jeho duševní stav: váhání, rozhodování, výčitky svědomí atd.

Všechny tyto a další postupy umožnily režisérovi určovat dramatickou hodnotu jednotlivých dílčích akcí a tím ovlivňovat intenzitu divákovy prožitku v jednotlivých sekvencích podle celkové dramaturgické koncepce. Sloužily k posílení úlohy filmu jako vypravěče příběhů a Griffithův stříh zůstává při lineárním spojování obsahu jednotlivých záběrů do plynulého toku vyprávění. Ale řazením záběrů za sebou nemusíme jen vysvětlovat a objasňovat děj, můžeme vytvářet i zcela nové významy a hodnoty. Griffith zůstává u předmětného zobrazování, nedostává se ve svých montážích až k zobrazení obraznému, k abstrakci a meta-

foře. Na tom ztroskotal jeho největší a nejnáročnější film *Intolerance* /1916/. Jako praktik, tvořící spíš intuitivně, si pravděpodobně příčiny tohoto životního neúspěchu nikdy neuvědomil. Ale ve dvacátých letech začali v Sovětském svazu někteří režiséři film studovat teoreticky ve snaze dát novým myšlenkám novou formu a právě Griffithovou tvorbou se podrobně obírali.

Veliký kus práce na tomto poli vykonal Lev Kulešov. Byl to právě on, který tolik přeceňoval význam stříhové skladby a tvrdil, že všechny ostatní fáze od scénáře až po snímání herecké akce jsou jen přípravou k vlastní filmové tvorbě, která začíná až ve střížně. Teprve skládání celuloidových kousků filmu se zachyceným obrazem v nejrůznějších kombinacích dává výsledné dílo. Jako důkaz, že hercova práce není ve filmu podstatná uváděl pověstný příklad se slavným hercem Možuchinem: z jednoho staršího filmu vystříhl detail jeho tváře, záměrně se zcela neutrálním výrazem. K tomuto detailu nastříhl tři různé záběry a zkoušel divákovu reakci. Sám byl ohromen, s jakým nadšením diváci ocenili Možuchinovo zamyšlení nad talířem polévky, smutek nad ženou v rakvi a bestarostný úsměv u hrajícího si dítěte. Podobně vytvořil "filmovou ženu" sestříhem detailů různých žen v chůzi nebo filmový prostor pomocí dvou lidí, kráčejících ve dvou různých vzdálených místech, setkávajících se ve třetím místě a vcházejících do domu v místě čtvrtém.

Kulešovův spolupracovník a pokračovatel Vsevolod Pudovkin uvádí ještě další charakteristický příklad: záběry v pořadí 1/ usmívající se muž 2/ namířená pistole 3/ tentýž muž vážný znamenají zbabělce. Tytéž záběry v opačném pořadí znamenají chladnokrevnou statečnost. Na základě těchto úvah hodnotil Pudovkin zevrubně Griffithovu tvorbu, oceňoval její obrovský přínos a ukazoval v čem zůstala nedovršena. Z teoretických úvah pak vyloučilo i praktické využití stříhové skladby v jeho filmech.

Řadíme-li určitým způsobem záběry "proti sobě", dáváme jim zcela nový význam, který v nich před tím nebyl obsažen. Nemusíme tedy na příklad používat detailní záběr jen jako prostřih do určité scény natočené v širších záběrech ke zdůraznění dramatickosti nebo určitého duševního stavu. Z řady takových význa-

mových detailů totiž můžeme vybudovat celé sekvence, které budou daleko působivější, protože jejich smysl bude vytvořen právě oním vzájemným střetáváním a doplňováním jednotlivých záběrů. "Detaily, které organicky patří ke scénám... nesmí být do scény vkládány, nýbrž scéna musí být z nich budována", tvrdil Pudovkin a říkal této metodě *k o n s t r u k t i v n í s t ř i h* /§3 s.17/. Můžeme již nyní předeslat, že přecenění tohoto postupu zejména u režisérů méně geniálních než sám Pudovkin skrývá velké nebezpečí. Na diváka totiž takto působil především formální postupem, který může zcela zatlačit do pozadí osobnost jednajících postav a právě divákovo vcítění do myšlení a jednání hrdinů je nejpůsobivějším momentem dramatických umění. Sám Pudovkin byl typickým představitelem režisérů zajímajících se spíše o vnitřní konflikty a vývoj jednotlivců než o monumentální zachycení vnějších událostí /viz filmy *Mátka*, *Bouře nad Asií*/.

Navíc tato metoda svedla řadu režisérů k ryze formálním metaforám a paralelám, ze kterých se postupně vyvinula ustálená kýčovitá kliše. Jedním z běžných omylů je používání formálních nebo literárních podobností záběrů bez ohledu na jejich souvislost s předváděným dějem. Často bývá citován závěr Pudovkinovy *Matky*, kde jsou srovnávány plující ledy tříštící se o železný most s demonstrujícími dělníky, narážejícími na vojáky vyslané proti demonstraci. Ale zde je souvislost jednak prostorová - vojáci s dělníky se střetnou na mostě - jednak dramatická - po plujících krách skáče přes řeku matčin syn při útěku z vězení. Celou tuto sekvenci předchází jiná, kdy se syn dozví o chystaném útěku a jeho radost je znázorněna střídáním detailů jeho obličeje se záběry ptáků, odrazů slunce ve vodě, rozesmátého dítěte. Pudovkin, jakoby cítil nebezpečí o kterém jsme mluvili, snaží se alespoň o spojení slovním můstkem a uvádí exteriérové záběry titulkem "A venku je jaro". Ovšem u dalšího velkého sovětského režiséra a teoretika - Ejzenštejna - již tyto skrupule nenacházíme.

Rozdílnost obou tvůrců by bylo mimo jiné možno charakterizovat jejich vztahem k fabuli filmu. V Pudovkinových filmech procházejí protagonisté řadou situací, jejichž dramatická podtržena metodou konstruktivního střihu. Více nebo méně plynule

vyprávěný příběh však zůstává primární. Sergej Michailovič Ejzenštejn však ve svých němých filmech rezignuje na individuální osudy, nevypráví příběh, ale soustřeďuje se na rozvíjení a sdělování idejí a tézí. Nelze však hlásat v umění hotová hesla, proto při formování myšlenek vyžaduje divákovu soustředěnou spoluúčast. Velkou roli přisuzuje rovněž střihu. "Síla montáže je v tom, že do tvůrčího procesu se včleňují divákovy emoce a intelekt. Divák je nucen podstoupit touž tvůrčí cestu, kterou urazil autor, vytvářeje obraz. Divák nejenže vidí zobrazitelné prvky díla, on zároveň prožívá dynamický proces vnímání a ustalování obrazu tak, jak jej prožíval autor." /§4 s.254/ Tak hodnotil ještě v r. 1938 smysl své metody, kterou nazval i n t e l e k t u á l n í m o n t á ž . Její podstata spočívá v řazení záběrů takovým způsobem, že není závažná jakákoliv souvislost prostorová, časová ani dějová. Ideálním střihem je případ, kdy oba záběry na sebe narazí a vytvoří konflikt, jehož důsledkem je nový, svěží dojem v divákově mysli. Skládáním takových nárazů pak vznikají v jednotlivých sekvencích celé obrazy, skládající jednotlivé pojmy a rozvíjející danou tézi. Příkladem je scéna z filmu Deset dnů, které otřásly světem /1927/, kde tažení generála Kornilova proti bolševikům probíhá pod heslem "Za Boha a za vlast". Toto heslo je parafrázováno dvěma sekvencemi, Bůh je charakterizován řadou kostelních věží a náboženských obrazů od barokní sochy Kristovy po detail eskymácké náboženské masky, vlast charakterizují záběry medailí, důstojnických výložek, uniforem a carova socha, skládající se zpětným pohybem z trosek do původní podoby. /Podrobnější rozbor viz §3 s. 20/ O jiném místě tohoto filmu píše Ejzenštejn: " Ve filmu Deset dní, které otřásly světem jsme do scény menševického řečňování vřízli harfy a balalajky. A tyto harfy nebyly harfami, ale obrazným znázorněním nasládlých řečí menševického oportunistu na II. sjezdu sovětů roku 1917. Balalajky nebyly balalajkami, ale obrazem protivného brnkání oněch prázdných řečí..." /§4 s.441/

Z uvedených příkladů, Ejzenštejnových teoretických statí a zejména z vlastních filmů je patrný hluboký dosah těchto teorií. Ejzenštejn v jistém směru daleko předstihl dobu svou snahou rozšířit filmové sdělení za oblast prostého vyprávění až

k vyjádření myšlenkového procesu. Tedy něco podobného, co v obraznějši a emotivnějši rovině zkouší o čtyřicet let později na př. Bergman nebo Fellini. Z těchto příkladů však jsou také patrné slabiny jeho metody. Základním nedostatkem není formálnost jeho postupů, jak se často uvádělo, ale nejednoznačnost a nejasnost jednotlivých spojení, vedoucí k dílčímu nebo totálnímu nepochopení některých vazeb a myšlenek. Ani maximální intelektuální soustředění nestačilo při prvním shlédnutí rozšifrovat všechny pasáže a vršení nesrozumitelností a nepochopených míst musí nutně diváka zneklidňovat a zabráňovat mu, aby se do díla ponořil celou svou osobností. Takový postup přeceňuje divákovou potřebu racionálně se angažovat a opomíjí jeho touhu po emocionálním zážitku. Potvrzením je skutečnost, že vrcholem Ejzenštejnovy tvorby se nestalo Deset dnů... ani Generální linie /1929/ ale Křižník Potěmkin /1925/, jehož nejpůsobivější pasáže /na př. oděsské schodiště/ jsou skládány v duchu Pudovkinova tvrzení, že scénu nejpůsobivěji znázorníme spojením jejich zvlášť vybraných prvků.

Sám Ejzenštejn později opravil své radikální názory, které ostatně prakticky zůstaly jen v experimentálním stadiu. V r. 1938 píše, že základní úlohou a cílem montáže je "úkol plynule posloupného výkladu tématu, syžetu, akcí, činů, pohybů uvnitř filmové epizody i uvnitř filmového dramatu vůbec" a "...úkolem našich filmů je podávat nejen logicky plynulý, ale především maximálně vzrušený emocionální příběh". /§4 s.237/ Jeho němé i zvukové filmy byly mnohokrát byrokraticky kritizovány, cenzurovány, často zůstaly nere realizovány pro "formální výstřednost". Podobné omezené názory se ostatně s větší či menší vehemencí ozývají dodnes. Nicméně o nejlepších filmech 20. let včetně Ejzenštejnových platí, že oplývají bohatou škálou výrazových prostředků, že zejména střih je zde mezi ostatními tvůrčími komponentami povýšen do postavení, jakého později již nikdy nedosáhl. Mnozí tvůrci i teoretikové přehnaně tvrdí, že filmový jazyk tehdy dosáhl vrcholu svého vývoje. Je pravda, že v ovzduší dvacátých let, tolik příhodném pro nejrůznější experimenty, došlo k objevu řady postupů, částečně dnes zcela běžně používaných, částečně dosud nevyužitých. Ale je také pravdou, že jedním z důvodů tohoto experimentování byla snaha vyjadřovat stále

složitější příběhy, myšlenky a city bez neorganického vkládání těžkopádných titulků. Vědomě či nevědomky - filmaři postrádali z v u k .

Když se ho dočkali a v r. 1927 se v kinech objevil Jazzový zpěvák, bylo jejich zklamání právě tak veliké jako nadšení diváků. To, že viděné věci můžeme i slyšet a dokonce naprosto ve stejném okamžiku vedlo k fanatickému využívání různých reálných zvuků, písní a zejména dialogů s jediným požadavkem: přísná synchronnost obrazu a zvuku. Mechanický přístup k používání zvuku opomíjel odlišnosti vnímání obrazu a zvuku, o kterých jsme mluvili v předchozí kapitole. Zvuk prostě ilustroval obraz, často byl dominujícím prvkem a jediným zdrojem informací. Tento stav dal spolu s četnými technickými problémy podnět k častým nářkům nad zánikem filmového umění, pochopitelně unáhleným. Film se zvukem nezaničil, naopak byl obohacen novými výrazovými prostředky, i když dodnes je ne všichni realizátoři umějí využívat.

Pokusme se tedy zhodnotit dosah této novinky zejména z hlediska stříhové skladby. Na jedné straně zde tehdy byla určitá technická omezení. Těžkopádná a složitá technika zvukových kamer a mikrofonů s nevhodnou citlivostí značně omezila pohyb kamery včetně panoramování a jízd, obtížné přemísťování techniky vedlo k natáčení neúměrně dlouhých statických záběrů. Na druhé straně lze ovšem použitím zvuku nebo dialogu daleko rychleji a úsporněji zachytit skutečnost, která v němém filmu byla znázorněna jen vizuálně složitými opisy, konveční symbolikou nebo titulky. Věrnost skutečnosti, která se zdála být největším přínosem zvuku, vedla k omezení různých technických postupů /kruhové clony, stíračky, dvojexpozice/, které buď zmizely zcela nebo byly vystřídány triky divákovi méně nápadnými /zadní projekce, transfokátor a p./. V souvislosti s tím se zvyšoval důraz na plynulost vyprávění, neznatelné přechody mezi záběry uvnitř sekvencí a pečlivou interpunkci mezi obrazy.

Daleko podstatnější změnou je určení pořadí záběrů. V němém filmu nebyl vždy obsah záběru jednoznačně definován, jeho význam mohl být dokonce v různých souvislostech měněn a ukázali jsme si, že právě experimentování s pořadím záběrů přinášelo

nové možnosti a obsahy. Ve zvukovém filmu zejména dialog dával záběrům přesnější smysl a určoval tak poměrně přesně jejich pořadí v závislosti na vyprávěném příběhu. Vyskytují se pochopitelně sekvence, ve kterých montáž jednotlivých záběrů vytváří mozaiku celkového dojmu a jejich pořadí závisí na střihačově rozhodnutí. Ale tyto montáže tvoří jen malé procento praxe střihače hraného filmu. Právě tak případ, kdy střihač potřebuje spojit dva záběry vložení neplánovaného a tedy nenatočeného prostřihu a použije na př. detailu naslouchající osoby nebo rekvizity z jiného obrazu jsou častěji řemeslnou rutinou než tvůrčím postupem.

Také při určování délky záběru roste význam zvuku jako určujícího faktoru. Při střihu dialogových sekvencí lze přetáhnout zvuk z mluvící osoby na záběr naslouchajícího, z detailu na celek, ale předepsaný dialog musí být vysloven celý. Navíc každá scéna - a tím spíše každý záběr - má svůj vlastní vnitřní rytmus, určený nejen pohybem osob a kamery ale především kadenčí dialogů a rytmus střihu se jí musí přizpůsobit. Pochopitelně také komentář, hudba, celá zvuková složka filmu ovlivňují tempo jednotlivých sekvencí a tedy délku záběrů, jak ukážeme v dalších kapitolách.

Tento stručný nástin však postačil k zachycení posunu pro nás nejpodstatnějšího: definitivní střih filmu již není jen záležitostí práce ve střižně, ale výsledný charakter střižové skladby je formován ve všech stádiích výroby filmu. To také bude východiskem pro naše další úvahy.

PODÍL SCENARISTŮ

Někteří režiséři improvizují svůj film přímo při natáčení. Využívají při tom náhodných vlivů prostředí a nečekaných okolností. Seznámí herce nebo neherce se situací, charakterem postavy a nechají je improvizovat akci i dialog. Jiní režiséři realizují scénář záběr po záběru bez jediné odchylky od předepsaného textu, přímo doslova převádějí literární text do řeči obrazu. Připomeneme-li si pověstné rčení R. Claira že napsáním scénáře pro něho práce na filmu skončila, vidíme že i ve druhém krajním případě nejde jen o bezduché realizátory ale o tvůrce světového jména.

Názory na funkci scénáře se tedy diametrálně liší. Někdy je to otázka současného stavu vývoje kinematografie, otázka určitého žánru nebo směru /pocitové subjektivní filmy, cinema direct/. Důležitou roli zde hrají ideové a ekonomické tlaky. Producent, který má financovat film si pochopitelně vyhrazuje právo posoudit, jestli dílo slibuje dostatečný divácký úspěch nebo alespoň nehrozí prodělkem a jestli obsah filmu odpovídá jeho zájmům nebo aspoň nejde proti nim, v širších souvislostech pak převládá důraz na stránku ideovou nebo ekonomickou. Jediným možným podkladem k posouzení budoucího díla z uvedených aspektů je právě scénář a záleží na benevolenci producenta do jaké míry toleruje realizační odchylky. Z tvůrčího hlediska je však nejdůležitějším faktorem individualita režiséra jako rozhodujícího tvůrce filmu. Na jeho filmovém cítění závisí do jaké míry realizuje scénář doslova, s odchylkami nebo ve vlastním pojetí. Je typické, že v současné době se většina režisérů buď podílí na technickém ev. i literárním scénáři nebo jsou sami autory, někdy i námětu. U filmů, které jsou ryze subjektivní výpovědí autora ať už o světě jeho představ, vzpomínek a obse- sí nebo o obecném problému je to samozřejmé. V následujícím textu se však omezíme na příklad jednodušší a daleko běžnější, totiž na vyprávění příběhů.

Příběhy jsou ovšem především doménou literatury a řada fil- mových teoretiků /včetně Ejzenštejna - §4/ ve svých úvahách o filmu z literatury vychází. Procento více méně doslovných adap-

tací literárních děl v celé historii filmu jistě není zanedbatelné, v poslední době se množí i případy opačné, kdy scénář filmu je převeden do podoby novely. Na scénářích často pracují známí spisovatelé. Zdálo by se tedy, že ryze filmový prostředek - střih - nemá se scénářem nic společného, ale to je omyl. Nebudeme se zde zabývat úvahami, do jaké míry filmová skladba ovlivnila moderní literaturu, zamysleme se raději nad názorem E. Lindgrena: "Střih... je ideálně pojat v mysli scenaristy dříve, než byl natočen jeden metr filmu." /§5 s.167/. Toto poněkud ideální tvrzení musíme doplnit předpokladem, že scenarista je odborník ovládající filmové řemeslo /a my v této kapitole budeme pod pojem scenarista zahrnovat i režiséra, který si píše své scénáře sám/ a také zdůrazněním, že slovem "střih" je zde míněna komplexně střihová skladba. Pak je vše evidentní, neboť analogie střihové skladby nacházíme vlastně v každém vyprávění příběhu, v každém rozehrání dramatu. Připomeňme si: "literární scénář je psán tak, aby působil jako samostatné a úplné dílo.." a ".. je vybudován podle zásad dramatu. Je rozčleněn na hlavní úseky podle smyslu vývoje hry. Nečlení se tedy na jednotlivé záběry... ani na.. obrazy". /§6 s. 70/

Základní skladebné prvky se tedy vyskytují již v literárním scénáři. Scénář nám určuje strukturu dramatu, dodává příběhu náležitou gradaci, neustále rozvíjí konflikt i vývoj dramatického charakteru. V závislosti na žánru filmu /epika, lyrika, krimi/ určuje tempo akcí, spád děje. Ani nejrychlejší tempo však nesmí být monotónní, scenarista určuje pauzy, odbočky, zrychlení a zpomalení, celou agogiku děje. Příběh zpravidla vrcholí dramatickým konfliktem, překvapivou pointou a pod. Je úlohou scenaristy toto vyvrcholení připravit, hrdina se k němu přibližuje pomalu ale s osudovou neodvratností, nebo je katastrofou zasažen náhle, nečekaně /a stejně tak i divák/. K dramatickému rozvíjení děje používají autoři různých prostředků. Připomeňme si některé, pro nás nejzajímavější.

S k l a d e b n é z p ů s o b y v y p r á v ě n í

Je výsadou autora filmu, že do jisté míry může ovládat a vést způsob divákova vnímání a uvažování. Čím plynuleji a vol-

něji vyprávíme příběh, tím efektivněji zapůsobí náhlý nečekaný zvrát, úlek, šok nebo překvapivý gag. Ve filmu Zeffirelliho Bratr Slunce, sestra Luna jsme svědky dlouhé scény oblékání Františka z Assissi do nádherného brnění. Následuje pompa slavnostní mše, rozloučení s občany a skvělý průvod rytířů a zbrojnošů vyjíždí do pole. Ostrý střih, zapadající krvavé slunce, křovím se prodírá roztrhaný, zoufalý, na těle i na duši těžce zraněný František, vracející se z prohrané bitvy. Kontrast obou scén je působivým východiskem pro celou další změnu Františkova myšlení, celé jeho osobnosti, pro jeho rozchod s dosavadním způsobem života a příklonu k aktivnímu životu chudoby a křesťanské lásky.

Řadu podobných příkladů najdeme ve veselohrách. Typickým využitím nečekaného zvratu je mikropříběh režiséra Kazdy Píseň. Z reproduktoru slyšíme sladkou melodii "Zavři oči, poslouvej ticho.." a vidíme detail dívčí tváře v lyrickém rozpoložení. Píseň i nálada jsou přerušeny zvukovou i obrazovou montáží autohavarie, režisér nás překvapil zjištěním že dívka řídila automobil a zasnila se příliš. Vidíme, že technicky se nečekaný zvrát provádí zpravidla ostrým střihem, za pomoci elipsy, ale samotný nápad je obsažen již ve scénáři. Jestliže takto můžeme diváka přivést k zamyšlení, rozesmát nebo polekat, můžeme ho jinými způsoby předem upozornit nebo dovést k podstatnému problému.

Skála nad propastí může sloužit jako dekorace nebo romantická rekvizita, ale v určitém případě /ve spojení s hercovou reakcí, hudbou a pod./ může tvořit i jakési předznamenání, předtuchu, která se projeví v závěru sebevražedným skokem. Podobnou funkci předznamenání plní na př. v novele i ve filmu Smrt v Benátkách /Visconti/ vyšňořený nalíčený stařec, se kterým se Aschenbach setkává již na lodi při příjezdu do Benátek a který svou křečovitou snahou vypadat mladě vzbudí jeho odpor. Aschenbach netuší, že se v závěru svého pobytu bude chovat stejně pošetile. /Pro jednoduchost pominme symboliku, která zpravidla bývá navíc v těchto předznamenáních obsažena./ Ve veselohrách tvoří takové předznamenání třeba pověstná banánová slupka, kterou právě kdosi odhodil. Divák ví, že komický hrdina půjde okolo a důsledky jsou mu jasné. Dostává se do nadřazeného postave-

ní, ví co bude následovat - hrdina to ještě neví - a škodolibě se baví celou dobu, než k pádu dojde. Je ovšem na autorech i na střihači jakými důmyslnými překážkami sklouznutí oddálí a divákovo slastné očekávání prodlouží. Tento příklad dává i opačnou možnost, překvapit diváka náhodnou nebo důvtipnou hrdinovou akcí, která ho od katastrofy zachrání a diváka pobaví svou nečekaností.

Vraťme se k prvnímu příkladu: předtucha u skály nad propastí může být jen naznačená, často ji divák ani nepostřehne a teprve po závěrečném vyvrcholení si zpětně uvědomí onen počáteční náznak. Chceme-li tohoto prvku využít důsledněji, můžeme u skály rozehrát několik situací, vést hrdinu častěji do její blízkosti. V takovém případě se skála stává motivem. Obecně můžeme analogicky s hudbou definovat jako motiv záběr nebo scénu obsahově či vizuálně charakteristickou pro ten který film, několikrát opakovanou v obdobné či identické podobě. Ve filmech s vyprávěným příběhem je ovšem pro motiv charakteristický spíše jeho smysl významový, často tvořící katalysátor děje, forma jeho vyjádření může být v jednotlivých případech odlišná. Klasickým příkladem je Občan Kane /O. Welles/. Celý film je "vyprovokován" pátráním novinářů co znamenalo poslední slovo umírajícího magnáta: "Poupě". Nikdo z pátrajících smysl tohoto slova neobjeví ale divák ví, že umírající Kane se vracel do doby svého dětství. Motiv dětství je vyjádřen symbolicky, zastupuje ho např. koule ve které stále sněží, sánkující chlapec, poupě, které je namalováno na chlapcových sánkách pálených mezi starou veteší i slovo Poupě na Kanových rtech - tedy motiv obrazový i dialogový. Pochopitelně může být ve filmu vyjádřen jen obrazem nebo jen zvukem, eventuelně pouze hudbou a jeho název se tak vrací k původnímu zdroji.

Motiv tedy můžeme zobrazit v jednom záběru nebo v celé sekvenci. Jednotlivé pasáže motivu však mohou kvalitativně i kvantitativně narůstat, mohou se dokonce mezi sebou obsahově vázat až vytvoří samostatnou dějovou linii. Sledování několika dramatických linií je ovšem záležitostí komplikovanější. Vraťme se ještě k jednoduššímu způsobu.

Příběh můžeme vyprávět zcela prostě, řadit fakta a události chronologicky, důsledně dodržovat jednotu akce, často i jednotu místa a času. Kauzalita událostí je lineární, jednotlivé sekvence nebo záběry se váží jako odpověď na divákovu hypotetickou otázku "a co se stalo potom?" Z hlediska stříhové skladby takový způsob vyprávění nazveme lineární montáž. "Lineární montáž, nejběžnější a nejčastější, je základní znalost obratného vyprávění pomocí obrazu." /§7 s.190/. Jestliže však se v průběhu děje ptáme hlouběji po psychologii charakterů, po motivech jejich počínání, jestliže chceme objasnit předpokládanou divákovu otázku "proč se to stalo?" nebo dokonce vyjádřit složitější myšlenky, musíme zpravidla opustit lineární rozvíjení příběhu, rozbít chronologii vyprávění a pohybovat se odvážněji prostorem i časem.

Pro zvýraznění určité myšlenky můžeme například použít spojení dvou příběhů svou akcí navzájem nesouvisjících, odlišných dobou či místem děje, shodujících se jedině svým posláním. Klasickým příkladem je Griffithova *Intolerance*. Nesnášenlivost, panující v lidstvu od věků, dokumentuje Griffith na příbězích z dobývání Babylonu Kyrem, ukřižování Krista, Bartolomějské noci a na sociálním příběhu ze současnosti. Všechny čtyři příběhy pochopitelně navzájem nesouvisí, rozvíjejí se počátku ve větších celcích zvolna, klidně, ale postupně se střídají ve stále kratších intervalech a vzájemně se splétají ke vzrušenému finále. Takový způsob skladby nazýváme paralelní montáž. "V paralelní montáži nemusí návaznost scén vyplývat z ryze dramaturgické závislosti. Většinou je důležité jen to, aby vnímání několika dějových pásem současně vytvářelo u diváka nový zážitek, vyplývající z konfrontace těchto pásem." /§7 s.190/ Bližší souvislost jednotlivých jevů tedy není podmínkou, ale není vyloučena. Oba děje mohou souviset prostorově - příběh mladé dvojice je srovnáván s podobným, který se ve stejném místě udál před dávnými časy. Častější je souvislost časová - oba paralelní děje se odehrávají na různých místech v přibližně stejném čase, na př. boj trosečníků o život a postup záchranné výpravy. Práce s časem při tom poskytuje různé možnosti: sledujeme-li třeba první linii v průběhu jedné noci, můžeme sledovat druhou ve stejném intervalu, můžeme začít o půlnoci a pokračovat dopoledne nebo

navázat až ráno, t. j. v okamžiku kdy první linie skončila. Vyžaduje-li si toho dramaturgie děje, je pochopitelně nutné tento čas přesně určovat. Mají-li se oba děje propojit, je třeba přehledně sledovat situaci v obou případech, znázornit postup zachránců, zdravotní stav trosečníků, počet denních dávek potravin a dobu, kterou zachránci potřebují k dosažení cíle, nečekané komplikace atd.

Epické rozvíjení několika souběžných motivů je pro filmové umění typické a setkáváme se s ním takřka v každém filmu. Paralelní skladba je tedy velice častým případem a její podrobnější rozbor v různých variantách by zabral mnoho času. Stačí připomenout, že se zpravidla každá linie štěpí dále na různé epizody a přibírá nové vedlejší prvky a motivy. Na příklad ve filmu Nejlepší léta našeho života /W. Wyler - 1946/ se vracejí tři kamarádi z války. Po jejich rozloučení sledujeme osudy každého z nich zvlášť, jejich cesty se setkávají jen minimálně. Naopak zase můžeme v průběhu filmu sledovat dvě vzájemně nesouvisející linie, které se setkávají teprve v závěru.

Dramatičnosti takového střetnutí zpravidla napomáhá křížová montáž. Jejím charakteristickým znakem je časová souběžnost jednotlivých akcí. Vypomůžeme-li si opět literárním obratem, tedy pro souvislost akcí platí určení "...a mezi tím..". "Křížový střih je skladebná forma, při níž jeden dějový proud, odehrávající se v témže čase a v témže prostoru, se rozdělí na dvě složky, které divák střídavě sleduje." /§8 s.171/ Naopak zase může jít i o souběh dvou původně nezávislých dějů do téhož času a prostoru. Nejtypičtějším všeobecně známým příkladem jsou sekvence honiček a pronásledování, kdy nám kamera střídavě ukazuje pronásledovaného a pronásledovatele. Jednou ze základních podmínek je zde přehledná orientace o situaci, hrdinech, názorné přechody z jedné linie do druhé atd. Zpravidla se jedná o akční sekvence s dramatickým spádem a o to důležitější je přehlednost jednotlivých fází. Stavba obou nebo všech dějových linií by neměla být libovolná. Jak již bylo řečeno má mezi nimi být vnitřní myšlenkový vztah ať už doplňující /jednotlivé motivy skládají syntetický obraz prostředí, činnosti, myšlení/ nebo kontrastující /dobří - zlí, jednající - očekávající, vzájemní nepřátelé a pod./.

Zvláštní variantou je retrospektivní montáž, spojující scény, které se odehrávají v jednom čase s evokacemi minulosti. Vzájemná proporce obou časových rovin může být libovolná. Celý film třeba můžeme situovat do současnosti a v jednom či několika případech se pro dějové vysvětlení, psychologickou motivaci nebo z jiných důvodů vrátíme do minulosti, nebo naopak se celý film odehrává v minulosti a současnost tvoří jen jakýsi rámeček vyprávění se dvěma či několika vstupy /..a jitra jsou zde tichá, Rostockij 1975/. V moderním filmu však není žádnou výjimkou vyprávění odehrávající se v několika časových rovinách, které se vzájemně prolínají a střídají v libovolném pořadí, určeném nikoliv jednoduchou chronologií času ale dramatickou a myšlenkovou koncepcí celého díla. V takových případech někdy dokonce bývá obtížné určit správnou chronologickou posloupnost jednotlivých sekvencí právě tak jako v subjektivních pasážích oddělit skutečnost od představy, realitu od snu, přítomnost od minulosti. Zde je opět především na scenaristovi, aby nejen vypracoval logické, psychologické a emotivní vazby mezi jednotlivými časovými úseky, ale i ulehčil divákovi sledování nějakým orientačním znamením /hrdina má u oka jizvičku po havarii, kterou dříve neměl, rozčuchaný lajdák má ve svých snech pěšinku à la Gregory Peck, často stačí jen změna kostýmu dle módy nebo rekvizity, na př. jiné brýle/.

Se stále komplikovanějšími způsoby vyprávění a ve vzájemné souvislosti s rostoucí vyspělostí a vnímavostí filmového publika se mění i formální prostředky filmového vyjadřování. Typickým příkladem je volba filmové interpunkce. Nazýváme tak filmové formy, zpravidla trikové, které se používají k důraznějšímu členění filmového vyprávění. Nejstarším takovým prostředkem byl vlastně **t i t u l e k** v němém filmu /"Po deseti letech"./ K nejběžnějším patří na př. **z a t m í v a č k a**, označující zakončení určité sekvence nebo celého filmu /film postupně ztmavne až do černé/. Následující sekvenci zpravidla otvíráme po určité pauze **r o z t m í v a č k o u** podobně jako začátek filmu /z černé pomalu či rychleji vylne normálně exponovaný obraz/. Zatmívačka i roztmívačka se také zpravidla doprovázejí ztažením a zesílením zvuku. Jinou variantou tohoto postupu je **v y b ě l e n í** /obraz plynule přechází do bílé a zpět do normálního

kontrastu/ nebo rozostření a zaostření.

Všechny formy filmové interpunkce mají funkci rozdělující a současně spojující. Zatím co uvedené postupy převážně rozdělují /naznačují prostorový, častěji však časový skok, tvoří pauzu v myšlenkové linii/ převládá u p r o l í n a č k y funkce spojující. /Prolnutí je postup, kdy v jednom záběru se ve dvojexpozici objevuje záběr jiný, stále zřetelnější, až původní ustupující záběr nahradí./ Také prolínačka odděluje dva časové a prostorové úseky, ale ve vyprávění nedochází k tak markantní pauze, sledovaná myšlenka se rozvíjí bez přerušování, tempo filmu se nemění /sekvence po prolínačce na rozdíl od zatmívačky nemívá novou expozici/. Charakteristickým příkladem je t. zv. rapidmontáž /viz později/, kdy jednotlivé záběry bývají spojovány prolínačkou, nikdy zatmívačkou a roztmívačkou. Často bývají používány dlouhé prolínačky z důvodů formálních jen pro zajímavé výtvarné efekty, vznikající při dvojexpozici dvou záběrů /běžná televizní rutina/.

Méně časté jsou různé s t í r a č k y , kdy jeden záběr je vytlačován druhým podle určité linie: obrazovým polem se pohybuje geometrický tvar /přímka horizontální, vertikální, diagonální, spirála, kruh/ a za její hranicí nastupuje nový obraz. Z němých filmů známe specifickou variantu - za zmenšujícím se kruhem nastupuje tma - t. zv. kruhová zatmívačka, někdy nedokončená /v kruhu zůstane tvář hrdiny/. Používají se i o b r a c e č k y - obraz se trikově obrátí jako deska nebo jako list knihy, na jeho "zadní straně" pokračuje jiný záběr. Tyto více či méně důmyslné triky až příliš upozorňují na svoji mechanickou formálnost, svou geometrií podtrhují plošnost filmového obrazu a proto postrádají jakýkoliv emotivní účinek, působí spíše rušivě.

Tento výčet dokumentuje zmíněnou změnu filmového vyjadřování. Filmový žurnál z dvacátých let - krátký šot o Praze v zimě - odděluje takřka každý záběr od dalšího krátkou zatmívačkou a roztmívačkou nebo prolínačkou. Stíračky začaly ustupovat asi ve třicátých letech, dnes se používají jen vyjíměčně v obměněné formě na př. v televizním zpravodajství /mezi dva šoty se ostře nastříhne půlvteřinový, předem připravený trik, na př. zvětšují-

cí se hvězdička, kolečko, pohyblivé bílé skvrny a pod./. Jiný příklad těchto triků, typických pro meziválečnou kinematografii, je v navození dobové atmosféry ev. v parafrázování výrazových prostředků tehdejšího filmu. /Ve filmu The Sting - Podraz - zahrnutém mnoha Oskary r. 1973 odděluje režisér Hill jednotlivé sekvence názvy kapitol, napsanými na stránku knihy, která je obracečkou "nalistována" na další záběr./

Při paralelní skladbě byla interpunkce - zpravidla zatmívačka a roztmívačka - velice častá, aby se divák mohl snáze orientovat v ději. Retrospektivní montáž, vize, sny, představy byly nemyslitelné bez dvojexpozice nebo aspoň řádně dlouhé prolínačky. Fundovaný polský teoretik Plažewski píše v r. 1960: "Konvence retrospektivní montáže nejsou respektovány japonskými tvůrci, z čehož vyplývá další faktor jejich nízké komunikativnosti pro naše obecnstvo." /§7 s.194/ O deset let později lze všechny tyto přechody provést ostrým stříhem a kterýkoliv divák pochopí snadno smysl a souvislost vyprávěného děje. Rozdíl mezi nenáročným a vyspělým divákem přechází od roviny formální do roviny myšlenkové, do výběru mezi filmem dějovým či filozofujícím a pocitovým, do ochoty bavit se či přemýšlet.

Filmové interpunkce se tedy v uvedených podobách používá řídčeji, buď stylizovaně ve snaze dosáhnout atmosféry či stylu určité doby, zatmívačky a roztmívačky pro změkčení přechodů a uklidnění tempa a někdy také z nouze. Umožňuje-li totiž současný filmový jazyk pohyb prostorem, časem či dějem pomocí ostrých stříhů, neznamená to, že na příklad dvě paralelní linie můžeme navázat kdekoliv. Přesné místo přechodu by měl velice přesně zafixovat již scenarista s plným vědomím jeho obrazového i významového účinku na diváka. Často si však on ani režisér nejasní definitivní podobu přechodu a střihač pak musí dodatečně odstraňovat esteticky nepříjemný nebo dokonce významově nežádoucí efekt pomocí markantněji oddělujícího přechodu.

V kapitole z historie stříhu jsme mluvili o objevu sovětských montážistů: dva nebo více následujících záběrů se navzájem ovlivňují a vytváří novou skutečnost. Tento fakt není základem tvůrčím principem zejména u běžných filmů s příběhem, kde divák sleduje především linku děje, procházející z jednoho záběru do dalšího. Ale v okamžiku, kdy děj je přerušen, záběry

náhle nesouvisí, divák automaticky zpozorní a hledá další souvislost. Při jeho současné vyspělosti a "trénovanosti" ji zpravidla také nachází a nemusí to být vždy v souladu se záměry režiséra. /Líbá-li chlapec dívku do vlasů a nastříhne-li ostře zpomalený záběr běžících koní, může vzniknout poetický dojem mladého štěstí. Ale pozor aby záběru koní markantně nedominoval hřebec!/ Smích publika na nepravém místě nemusí být jen svědecktím cynismu, ale i důsledkem omylu autorů filmu. Tyto momenty jsou zvláště typické právě pro ostré přechody mezi jednotlivými sekvencemi a liniemi filmu, proto bude jistě na místě, abychom se jim věnovali blíže. Protože se scenaristé bez ohledu na míru své obrazové představivosti vyjadřují pouze slovem, protože scénář zůstává literárním dílem, bude jistě přiměřené použijeme-li analogií s literaturou.

S t y l i s t i c k é f i g u r y

Velice důležitým faktorem pro sdělování idejí zejména v moderních filmech jsou stylistické figury, jejichž pomocí sdělujeme divákovi pocity a myšlenky přesahující doslovný rámec faktů a dějů viditelných v obraze. Připomeňme si některé častěji používané /podrobněji viz §7 s.253.

Rozčlenění nějakého efektu na řadu elementů, jejichž závažnost se zmenšuje nebo roste a jejich posloupné řazení se nazývá stupňování /gradace/. Ve filmu bývá dosaženo gradace nejen obsahem záběrů ale na př. i jejich velikostí, často podtrženou gradujícím zvukem nebo hudbou. Idylický celek lesíka, koní, stanů může gradovat přes polocelek podezřelých otrhanců, polodetaily zbraní a významných pohledů až k detailu záblesku očí a natahovaného kohoutku bambitky. Stále bližší záběry váhajícího sebevraha střídáme s perspektivou kolejí, bližšími a dynamičtějšími záběry jedoucího vlaku a zároveň zesilujeme hluk vlaku a později jeho pískání atd. Při důsledné aplikaci zjistíme, že stupňováním je vlastně i každý plynulý nebo skokový nájezd a odjezd.

Opakování je několikeré použití záběru nebo dramaticky významného prvku. Používáme je na př. tehdy, chceme-li podtrhnout nějakou myšlenku nebo upozornit diváka na důležitý dramatický detail, který by mohl ujít jeho pozornosti. Pomocí opako-

vání můžeme vytvořit předznamenání nebo motiv, o kterých jsme již hovořili. Opakujeme-li nějaký všední detail častěji, divák mu věnuje soustředěnější pozornost a většinou dospívá ke snaze zevšeobecňovat tento prostý fakt do širších souvislostí eventuelně pokládat ho za významově hlubší symbol. Opakování může být i podstatou gagů: obsluhující číšník stále zakopává o předložku - hlavu vycpaného tygra. Pointa může být v obměně, kdy číšník vyjimečně v rozhodující chvíli nezakopne nebo zakopne někdo jiný. Speciálním případem je opakování zdánlivé, dějový prvek se opakuje v různých variantách, na př. v provedení odborníka a laika, nebo v odlišné verzi pozorovatelů /Občan Kane - Welles, Rashomon - Kurosawa/.

Systematicky se opakující motiv, jehož těžiště je spíš v rytmičování dějové linie, v kompozičním sjednocení fabule než ve zdůraznění nějakého faktu nazýváme refrainem. Pochopitelně i refrain mívá svůj významový obsah, který může být v kontextu stále stejný nebo naopak dostávat jiný smysl. Stále opakovaný manželský polibek na dobrou noc se může s vývojem obou protagonistů měnit od něžné pozornosti přes všední rutinu a lícoměrnost až k zámince pro závěrečný konflikt. Nedostane-li refrain takový významový náboj, je nebezpečí, že se stane formálním efektem bez vztahu k příběhu jako pověstná kolébka v Griffithově Intoleranci. Již samotný název této figury napovídá, že stejně jako obě předchozí se může vyskytovat odděleně nebo spojitě ve vrstvě obrazové i zvukové ať již jako dialog /kletba mrtvého ve výčitkách svědomí vraha/, hudební téma /flétnový motiv krysaře/ nebo charakteristický hluk /následky šoku po autohavarii./

Elipsa je "vypuštění z vyprávění takových elementů fabule, kterých se má divák domyslit samostatně". /§7 s. 259/. Tato Plažewského definice není zcela přesná, protože moderní způsob stříhové skladby je charakterizován neustálým používáním větších či menších časových zkratk a elipsou by tedy byla naprosto většina stříhů. Řekne-li hrdina o někom významně: "Já si s ním promluví!", sotva bude následovat jeho oblékání, zavírání dveří a pět záběrů chůze ze šestého patra na ulici. Popisný, epický styl vyprávění po dialogu aai ukáže hrdinu, který vychází z domu a nasedá do auta. Elipsou nazveme stříh, který nebude jen časovou zkratkou, ale bude mít dramatický smysl. Následu-

je-li po oné větě okamžitě šílená jízda automobilem městem, nedosáhli jsme jen pouhé kondensace děje, ale současně i prudké změny rytmu, která vytvoří předznamenání následujícího konfliktu. Můžeme ovšem také začít protivníkem, obklopeným jeho bandou /kontrast obou postav/, rozletí se dveře a hrdina vchází s pistolí v ruce. Krátké zaváhání, pauza v hrdinově přítomnosti na plátně a hrozivá situace zvýšily divákovo napjaté očekávání. Lze se ovšem dokonce vyhnout složité scéně rvačky a na uvedená slova nastříhnout přímo svázaného padoucha i šest gangsterů. Je pak na divákovi, aby si na základě vlastních zkušeností /z jiných filmů, pochopitelně/ domyslí sám celý průběh akce. Stejně tak můžeme po takové výhružce ukázat hrdinu s monoklem na oku a rukou v obvazech k dosažení komického efektu. Vidíme tedy, že elipsa je nejen časovou zkratkou, pomáhající kondensovat vyprávění, ale že současně podporuje divákovo soustředění, udržuje jeho pozornost, povzbuzuje představivost, pomáhá ke změně rytmu a vytváří onen nečekaný zvrát /dramatický nebo komický/ o kterém byla řeč výše.

Opakem elipsy je v jistém smyslu prodlužování napětí, kdy úmyslně oddalujeme řešení dramatické situace. Můžeme tak učinit pomocí akce herce, který váhá, ohlíží se, koná zbytečné pohyby atd. Jinou možností je vkládání neutrálních záběrů /kyvadlo hodin, panorama po místnosti/. Rafinovaným případem je dočasné zakrytí akce - protagonista zmizí za ohradou nebo mezi prostěradly na sušících šňůrách a objeví se na druhém konci, je zakryt vlakem a vidíme ho po přejetí vagonů. V uvedených příkladech jsme jej sledovali více méně v reálném čase, ev. bez jediné časové zkratky. Ale můžeme dokonce reálný čas prodlužovat: U dveří se pohne klika - žena vyšívá - klika se pohybuje a dveře otvírají - žena vyšívá - dveře se otvírají a ruka míří pistolí atd. Tím, že jsme otevření dveří prostříhli záběrem oběti a navázali v místě, kde jsme před tím skončili /nebo dokonce pohyb kliky opakovali/ prodloužili jsme reálný čas potřebný k otevření dveří a zvýšili pocit ohrožení.

Antiteze /protiklad/ je konfrontace protikladných prvků. Klasickým příkladem je Dovženkova Země /1930/, kde zobrazení smrti mladého chlapce se střídá se symboly života /plody jabloně, slunečnice, nahá žena/. Vedle protikladu pojmů se setkává-

me s protikladem několika akcí nebo akce a prostředí. Monsieur Verdoux /Chaplin 1947/ je zároveň několikanásobný vrah a vzorný otec rodiny. Chaplin jí ve svém Zlatém opojení /1925/ v osamělé zlatokopecké boudě botu s noblesou gurmána z prvotřídní restaurace. Antiteze je pravděpodobně nejčastěji zneužívanou figurou v různých naivních, kritických a dojemných příbězích, ve kterých se stala opotřebovanou frází: tlustý boháč se cpe kuřetem - hladová žena okusuje suchou kůrku, chlap hromotlucy dupe - nevinná dívka mu cupe v ústrety, fašistické holínky pochodují - nevinná dítko si hrají atd.

Na rozdíl od antiteze je metafora konfrontací prvků analogických. Použitím metafory dáváme určitému pojmu nový, širší smysl. Slavila maximální rozkvět v období němého filmu. Nedostatek dialogu a snaha vyjádřit složitá témata co nejzřetelněji bez pomoci titulků vedla k široké škále více či méně vynalézavých metafor od pověstné růže zašlapávané do bahna velkoměsta po Ejzenštejnovy harfy a balalajky, ke kterým přirovnává řeči menševiků. Pro tyto metafory, které se postupným zneužíváním stále více stávaly banálním otřepaným klišé až postupně vymizely je charakteristické, že jeden z konfrontovaných prvků naprosto nescouvisí s dosavadním průběhem děje /nebo souvisí jen velice povrchně a uměle/ a bez druhého prvku by neměl oprávnění k samostatné existenci. Takové metafory dnes působí naivně, současní tvůrci přirovnání spíše jemně naznačují s použitím prvků majících opodstatnění v dějové osnově. Metafora může být vytvořena na podkladě podobnosti vizuální, tvarové /rozlité víno - kaluž krve/, podobnosti akce /zminěné Pudovkinovy ledové kry a demonstrace dělníků v Matce/, podobnosti zvukové /konverzující společnost v obraze je doplněna štěbetáním hus pod okny ve zvuku/ a podobně.

Jestliže jako v předchozích případech chápeme určitý fragment filmu v širším, přeneseném smyslu, ale bez jakékoliv konfrontace s protikladnými či analogickými prvky, jedná se o symbol. Ze srovnání s metaforou vyplývají přednosti i nedostatky symbolu. Omezuje se na jeden prvek, lze jej tedy snadněji a organičtěji vmontovat do děje. Tato nenápadnost ovšem na druhé straně skrývá nebezpečí obtížnějšího pochopení, jisté mnohoznačnosti a často i nepostřehnutelnosti jeho symbolického významu. A více

versa - často hledají rozdychtění kritici symbol tam, kde autor filmu nic podobného nezamýšlel. Existuje celá řada konstantních symbolů, převzatých z literatury, výtvarnictví, psychoanalysy a j., někdy jednoznačných a notoricky známých, jindy takřka zapomenutých /srdce - láska, kotva - naděje, holub - masturbace, bílý kůň - osamělost/. Rozsah symbolů je stejně jako u ostatních figur značný. Mikrosymbolem může být rekvizita /piková dáma - smrt/, ale také celý film může být chápán jako jediný symbol /souboj člověka s robotem symbolizuje společnost ohrožovanou překotným vývojem techniky./

Podobně jako symbol působí i alegorie, vytvářející přenesený smysl pojmem uměle vloženým do příběhu. Tedy opět prvek více méně násilně naroubovaný, s dějem přímo nesouvisející. Jestliže divák nepochopí symbol, sleduje nicméně děj bez jakéhokoliv přerušení. Jestliže nepochopí alegorii, vidí záběr, kterému nerozumí, který do děje nepatří. Nebezpečí nežádoucí směšnosti je zde větší než jinde. Typickým příkladem jsou rozbourené vlny, zastupující vzrušené hrdinovo nitro.

Této figury se často používá jako eufemismu, t. j. opisu drastického nebo jiného nežádoucího prvku jemnějším způsobem. Rozsah toho co se na plátně smí či nesmí ukázat je velice kolísavý. Na příklad nahota bývala pobuřující v Hollywoodu za dob zkostnatělého Haysova kodexu, ve východních kinematografiích je tabu dodnes, v indických filmech byl do nedávna zakázán i polibek. Naopak nejrůznější ukrutnosti /samurajské souboje, válečné filmy/ vadí daleko méně a jsou zcela běžné. Hranice dovoleného se ve světové kinematografii značně posunuly, někteří radikálové se snaží upoutat pozornost tím, že odmítají jakékoliv omezení. Nicméně zůstávají některé oblasti, kde z hlediska dobrého vkusu a estetiky je dobré udržovat určité meze, na př. u lékařských zákroků /operace, porod/, popravy, mučení, v oblasti erotiky, která by se neměla stát pornografií a pod. Za všech okolností je rozhodující estetické a umělecké cítění tvůrce filmu. Jestliže dnes pán obejme na divaně dámu a kamera švenkne na líbající se sádrové andělíčky, je tento euphemismus pomocí alegorie směšný, naivně působí dosypání přesýpacích hodin v okamžiku dokonané vraždy.

Vhodnějším způsobem jak vyhovět rozmarům cenzury je zmíněná elipsa nebo synekdocha, což je zobrazení předmětu nebo události pouze pomocí fragmentu. Tato metoda je ve filmu tak běžná, že si často ani neuvědomujeme, že jde o stylistickou figuru. Místo objímajících se nahých těl vidíme jen hlavy a paže. Místo uškrčené oběti křečovitě sevřenou ruku, která náhle povolí a klesne. Použitou částí celku může být i složka zvuková /místo průběhu mučení slyšíme jen sténání vyslýchaného/.

Zobrazíme-li na rozdíl od synekdochy předmět nebo událost pomocí předmětu či události jiné, ale v blízkém příčinném vztahu, je to metonymie. Maloměstská pruderie je uspokojena, když místo svlékající se ženy vidíme milence, do jehož náručí padají postupně části jejího prádla. Běžné je nahrazení nežádoucí situace prostřihem /kat se rozpráhne sekerou - žena si zakryje oči/. Jako výborný gag poslouží metonymie spojená s elipsou z filmu Kachní polévka /Mac Carey/: jeden z bratří Marxů přijede na koni pod okno své vyvolené na dostaveníčko. Druhý den ráno jsou před jejími dveřmi něžné pantoflíčky, jezdecké boty a čtyři podkovy. Jako v předchozích případech opět platí, že figura nemá být jen náhražkou, východiskem z nouze nebo technickou výpomocí, ale především nápadem, poetickým obrazem, gagem.

Z uvedeného přehledu stylistických figur vyplývá několik poznatků. Především je těžké - a také zbytečné - snažit se přesně zařadit či pojmenovat jednotlivé postupy, figury často přecházejí jedna do druhé nebo se vzájemně doplňují. Za druhé význam, způsob a vhodnost použití se mění s vývojem filmové řeči, s vkusem a vyspělostí publika a také s módou. Co je dnes objemem, stává se zítra rutinou a pozitřím směšnou banalitou. Proto - za třetí - bychom se měli snažit, aby tyto figury a vůbec celý způsob vyprávění nebyl určován jen požadavkem módy, cenzury, snahy po formálním experimentu nebo naopak po komerčním úspěchu, ale aby vyplýval z osobní angažovanosti tvůrce, z touhy vyjádřit esteticky a emocionálně své myšlenky a pocity a přenést poslání filmu na diváka s maximální působností.

To však už není zcela v moci scenaristy. Teprve v realizačním období vzniká z literárního zápisu film a režisér může původní scénář realizovat, vylepšit, poškodit nebo úplně změnit. V současné době se stále častěji stává autorem filmu, zodpověd-

ným za konečný výsledek.

R E A L I Z A C E

Střihová skladba je velice obsáhlý pojem. Je podstatným činitelem v souhrnu filmových výrazových prostředků a mnoho teoretiků tvrdilo a občas ještě tvrdí, že dokonce činitelem nejdůležitějším a pro film nejcharakterističtější. Ale technicky vzato je jediným střihačovým tvůrčím materiálem určitý počet kousků filmového pásu - obrazových a zvukových záběrů - které může s větší či /častěji/ menší volností řadit za sebou a zkracovat. Nic víc!

Je tedy pro střihače velice důležité co a jakým způsobem je v těchto záběrech zachyceno. Předpoklady úspěšné střihové skladby jsou určeny v období realizace a to nejen předpoklady umělecké, estetické, myšlenkové atd. ale i předpoklady ryze technické. Protože jen zřídka se střihač účastní natáčení /bývá to na př. ve francouzské kinematografii, v našem systému prakticky nikdy/ je úkolem režiséra myslet při realizaci na konečný sestřih filmu. A na co se často zapomíná - je to i úkolem kameramana. Další výklad ukáže, jak jeho práce může ulehčit nebo znemožnit i základní prvek střihové skladby, totiž obyčejnou technickou vazbu dvou následujících záběrů. Byla-li tedy předchozí kapitola věnována scenaristům, je tato určena hlavně režisérům a kameramanům.

P ř e d s n í m a c í j e d n o t y

"Každý následující záběr je s předešlým, s nímž se váže, v něčem shodný a v něčem rozdílný. Rozdílnost odpovídá na otázky, které vyvstaly v předchozím záběru nebo je rozšiřuje či zužuje. Podklad položené otázky se objevuje v novém záběru jako osnova, shodná s určitými prvky v předešlém záběru." /§8 s.23/ Nebudeme blíže teoreticky rozebírat tento základní princip filmového vyprávění, doporučuji prostudování uvedené literatury. Důležité je, že "nejsou-li sousední záběry zčásti shodné a zčásti rozlišné, neváží se". /Tamtéž/ Podstatnou složkou oné shodnosti tvoří zachování určitých jednot, společných pro určitou řadu záběrů. Velká část těchto jednot je dána ještě

lříve než se rozběhne kamera. Nazýváme je proto předsnímací jednoty.

Představme si, že dva záběry na sebe navazují bezprostředně, uprostřed jedné sekvence, tedy bez jakéhokoliv skoku v čase, prostoru. Tento nejjednodušší, v praxi hraného filmu poměrně častý případ nám bude východiskem k dalším úvahám. Pro dokonalou vazbu bude podstatné zachování jednoty prostoru, divák musí mít dojem, že oba záběry se odehrávají v témže prostoru. Zdůrazňuji, že jde o dojem diváka, protože víme že jednotlivý filmový prostor můžeme složit z několika prostorů reálných, vzájemně nesouvisejících /viz odstavec o L. Kulešovovi nebo další kapitolu/. Vidíme v nadhledu muže, který stojí na navigaci řeky a mluví ke kameře, pak v podhledu ženu, která se opírá o zábradlí a hledí rovněž ke kameře. Výsledkem je rozhovor na nábřeží, i když břeh řeky je na venkově a zábradlí patří terase restaurace daleko od řeky. Může se stát i opačný případ. Rozhovor se odehrává na kraji lesa, jeden z herců stojí ve stínu, za ním vidíme tmavý les. Druhý herec stojí na slunci, za ním se vlní lán obilí a prosvětlená krajina. I když reálný prostor je jednotný, divákovi se oba záběry nespojí, bude se mu zdát, že každý z herců je jinde. Problém jednoty prostoru řešíme prakticky pokaždé při přechodu z atelieru do reálu či naopak /předsíň pokoje v atelieru - chodba reálného činžáku, zahrada v exteriuru - veranda v atelieru a p./. Podstatou zachování jednoty je, aby oba záběry obsahovaly buď jeden markantní společný prvek, nebo prvky typické pro dané prostředí, na př. kamenná terasa se zábradlím a kamenná regulace řeky, nebo jednající postavy - pohled na herce u lesa zabíráme přes rameno herce na mezi a naopak. Později si ukážeme, že podstatně může pomoci zvuk /šumění řeky/, ve druhém příkladě jsme viděli, že důležitou funkci má osvětlení.

Zvuk a osvětlení je důležité rovněž pro zachování jednoty atmosféry. Jestliže v jednom záběru svítí slunce, nemůže v následujícím pršet, jestliže v jednom záběru je ulice rušná a přeplněná, nemůže být v následujícím poloprázdná, dominuje-li jednou nedělní poklid a sváteční oděv, nemůže být druhý záběr /natáčený nazítří/ charakterizován každodenním shonem. V exteriuru se někdy střídají záběry rozhovoru, kdy za hercem se ky-

mácejí stromy v prudkém větru a za jeho partnerem neševelí ani lísteček.

Se zachováním charakteru prostoru souvisí jednota rekvizit. Odehrává-li se scéna v jednom bytě je pochopitelné, že obě místnosti budou nejen zařízeny v jednotném stylu, odpovídajícímu vkusu majitele /moderně, ledabyly, přepychově/ ale i s odpovídající charakteristikou /chladná čistota, rodinný nepořádek, staromládenecká špína atd./ Velice podstatné je umístění nápadných "hrajících" rekvizit /uspořádání stolu, u kterého sedí herci/ a zejména rekvizity, které mají herci v ruce: klobouk musí být v obou případech v pravé ruce, kniha otevřená, sklenice plná, svíčka právě zapálená.

Právě tak důležitá je jednota kostýmu. Herec, který v atelieru vstupuje do haly musí být oblečen stejně jako když v exteriéru otvíral dveře: stejné části oděvu, stejně promočené deštěm, stejné knoflíky rozepjaté, stejně potřhané šaty.

Jsem si vědom toho, že stále mluvím o triviálních, samozřejmých pravidlech, o kterých se čte s pocitem nadřazenosti. Kdo se však jen trochu pozorněji zadívá na kterýkoliv film uvidí řadu prohřešků proti nim, často působících nepříjemně. Kdo si zkusí natočit i nejjednodušší etudu pozná, jak těžké je všechny jednoty zachovat. A konečně každý střihač zná desítky případů, kdy musel opustit veškerá hlediska umělecká, estetická, dynamická, všechny důvtipné teorie a omezit se na jediný problém: najít takové místo stříhu, kdy situace před kamerou alespoň přibližně odpovídala v obou záběrech pravidlu o zachování jednot.

Je patrné, že většina těchto problémů pramení z charakteru filmové práce, dva následující záběry se často natáčejí s velkým časovým odstupem /přechod z jednoho prostředí do druhého/. Starost o zachování všech jednot nezatěžuje jen režiséra, kromě kameramana mu pomáhají asistenti a zejména skriptka. Část jejich rozsáhlých a důležitých povinností definuje barrandovský řád takto: "Je přímou zástupkyní střižny při natáčení." Ona tedy dbá, aby byly zachovány všechny podmínky pro návaznost záběrů, ona si do skriptérského scénáře zapisuje údaje o postavení důležitých rekvizit, herců, jejich pohybu, kostýmu, změny akce či dialogu oproti scénáři, postavení kamery, použitý objektiv,

charakteristiku záběru a podobně. Ale vraťme se k práci kamera-
mana.

Již jsme se zmínili, jak důležitá je jednota osvětlení. Pod tímto pojmem se skrývá řada dílčích problémů. Především je třeba si uvědomit, že světlo je hlavním principem filmu. S tím souvisí celý arsenál osvětlovacích postupů, jejichž smyslem je technicky dokonalý záznam snímaných objektů na filmový pás. Především však: "Světlo jako výrazový prostředek má jiný úkol než připravit optimální podmínky pro filmové fotografování. Úkolem osvětlení je zvýšit přehlednost statického či pohybového snímku. Osvětlením lze za druhé zdůraznit hlavní složky děje a před-
mětové náplně a odlišit je od vedlejších, podružných. Za třetí je osvětlení vhodným prostředkem, jímž lze zobrazit světelnou atmosféru, která je velmi emotivní a výraznou složkou každé skutečnosti." /§6 s.159/ Právě pro tuto výraznost a nápadnost osvětlení musíme dbát na jeho jednotu v každé scéně. Nejmarkantněji se projevuje ve světelném charakteru určité skupiny záběrů, charakterizovaném součtem, rozložením, vzájemným poměrem jasů a stínů. Odehrává-li se určitý obraz na př. v jedné místnosti, pak musíme **c h a r a k t e r o s v ě t l e n í** /kontrastní, naopak tonální atd./ zachovat v celé scéně, samozřejmě s přihlédnutím k topografii dekorace / u okna je jiné osvětlení než za pecí/. Totéž platí při použití speciálních efektů jako svíce, plamen krbu, reflex ve vodě a p. Jejich intenzita se mění se vzdáleností od osvětlovaného objektu, ale musí přicházet vždy z téhož směru. Je pochopitelně možné zasvítit část scény - na př. popředí - v určitém kontrastu /kontrast = poměr hlavního a vyrovnávacího světla/ a jinou část scény v jiném. Ale opět platí, že zvolený charakter osvětlení by měl převládat v celém obraze. Méně závazné je udržování stálé tonality, t. j. světelného ladění záběrů. Naopak její pozvolná změna /třeba přechod od tíživé atmosféry k jasnější/ se může stát tvůrčím výrazovým prostředkem bez záporného vlivu na vazebnost záběrů.

Naproti tomu působí nepříjemně chyba ve směřování hlavního světla. Má-li herec okno jako předpokládaný zdroj světla po své levé straně, neměl by mít pravou tvář světlejší než levou. Jestli střídáme detaily dvou herců, kteří spolu rozmlouvají, musí mít jedna postava hlavní světlo zleva, druhá zprava nebo

jedna je osvětlená zředu, druhá stojí v protisvětle.

Se zavedením barvy přibývá kameramanovi starost o zachování barevné jednoty. Opět je důležité zachovat uvnitř jedné sekvence stálý barevný charakter, pro který je charakteristický na př. poměr barvy hlavní a doplňkové /zpravidla chladné a teplé/, poměr základních barev ke kombinovaným a zejména barevná dominanta. Snímáme-li na př. postavu ve velkém celku uprostřed lánů obilí, je dominující barvou žlutá. V následujícím polodetailu může být při určitém úhlu kamery a délce ohniskové vzdálenosti pozadím pro postavu keř na mezi, který byl v předchozím celku zanedbatelný. Dominující barvou se stala zelená a střih působí nepříjemně. Navíc se v těchto případech uplatňuje i barevné doznívání. Po určité době si totiž oko zvykne na sledovanou barvu, která tak ovlivní vjem barvy následující. Střihneme-li po zelené barvě žlutou, bude mít na okamžik načervenalý nádech.

Ožehavým problémem je správné zachycení barvy lidské pleti /inkarnát/ a pro střihovou skladbu je důležité, aby byla v celé sekvenci podána stejným způsobem. Nesmíme zapomínat, že kromě barevného doznívání a postupného kontrastu je ovlivňována i odrazy okolních předmětů. Ve skutečnosti si stěží uvědomíme, že tvář člověka sedícího u stolu s modrým ubrusem je reflexem zbarvena od spodu do modra. Není-li reflex příliš nápadný, neuvědomíme si to ani v celkovém záběru, kde stejně jako ve skutečnosti zdroj reflexu registrujeme. Snímáme-li však polodetaily může se stát, že osoba u dveří má pleť normální, osoba u stolu - který nevidíme - namodralou. Zejména při natáčení v exteriéru se barvy prostředí i pleti mění v závislosti na okolí, osvětlení, denní době v poměrně široké škále a je třeba počítat s nejrůznějšími vlivy a umět je eliminovat.

Skončeme tento stručný exkurs do oblasti světla; na scénu přichází kamera. Prvním tvůrčím problémem je volba objektivu. Nebudeme zde blíže rozebírat rozdíly mezi objektivy s dlouhou nebo krátkou ohniskovou vzdáleností, clony filtry, hloubku ostrosti a aspekty jejich působení na diváka, předpokládejme základní znalosti čtenáře. Z hlediska střihové skladby si všimneme pouze podmínek zachování jednoty optického vyjádření. Pod vlivem pronikání dokumentárních nebo pseudodokumentárních metod

snímání do hraného filmu /skrytá kamera, cinéma-verité, cinéma-direct/ není již divák příliš citlivý na neshody v této oblasti. Je pravdou, že soustavné užívání jednoho druhu objektivu vtiskne filmu určitý charakter /Welles: Občan Kane, Richardson: Osamělost přespolního běžce/, ale natáčíme-li záběry s objektivy různých ohniskových délek, pak v určitých normálních mezích lze tyto záběry při zachování ostatních jednot navazovat bez problémů. Za překročení normálních mezí pokládám použití objektivů, které deformují snímané objekty, na př. objektivy s velice krátkou ohniskovou vzdáleností, zkreslující vertikály i portréty. Zkreslení skutečnosti je divákovi nápadné a okamžitě vydělí takový záběr ze sledu ostatních. Taková změna je opodstatnělá na př. při přechodu do subjektivního pohledu rozrušené osoby, do vize, při změně pocitu pozorovatele a pod. Příkladem funkčního využití v maximálním množství je Spalovač mrtvol režiséra J. Herze. Ale i mimo tyto krajnosti může změna ohniskové délky objektivu nepříjemně ovlivnit střih. Připomeňme si, že mění perspektivu, hloubku ostrosti a tedy i vztah objektu k prostředí. Když v dialogové scéně se po prostřihu osoby B vrátíme na osobu A snímanou jiným objektivem /abychom při zachování postavení kamery dosáhli změnu PC na D/ zdá se nám, že přiskočila k pozadí. Případů, kdy tento efekt ruší návaznost záběrů ovšem není tolik. Podstatněji divákovi vadí záměna objektivů s různou kresbou, použití filtrů nebo chybná expozice následujících záběrů, pokud nelze vyrovnat v laboratořích.

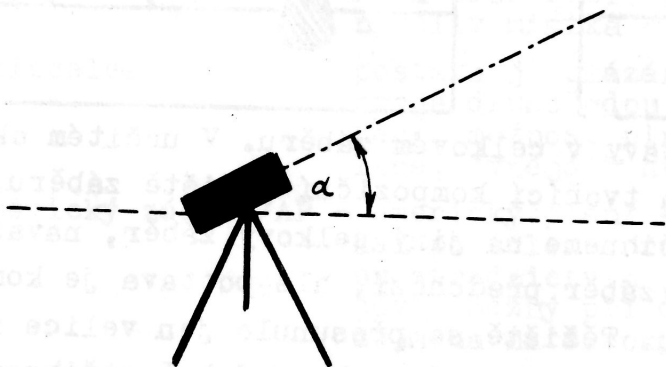
O r i e n t a c e

Pro informaci o umístění postavy v prostoru není důležitá jen změna ohniskové délky, naopak její podíl je velice nepatrný. Aby se divák vždy správně orientoval, aby děj byl vyprávěn srozumitelně, k tomu nám slouží celá řada pravidel, směřujících k zachování jednoty pohledů. Záleží pochopitelně na režisérovi jakým způsobem diváka orientuje, má-li být divákovi vše jasno nebo má-li být dočasně udržen ve stavu nevědomosti a napětí. Režisér sám volí, jaký postoj má zaujmout divák vůči zobrazované skutečnosti - viz výstižnou úvahu prof. Kučery §8 s.106-108. Ale ke znalosti základů střihové skladby patří i perfektní ovládnutí těchto pravidel, tvůrčí proces pak rozhodne, zdali tuto

znalost využít buď jejich dodržováním nebo funkčním přestupováním.

Určitou roli hraje v prostorové orientaci **R a k u r s** - úhel osy objektivu s horizontálou α - viz obr. 1., tedy využívání pohledů a nahlédů.

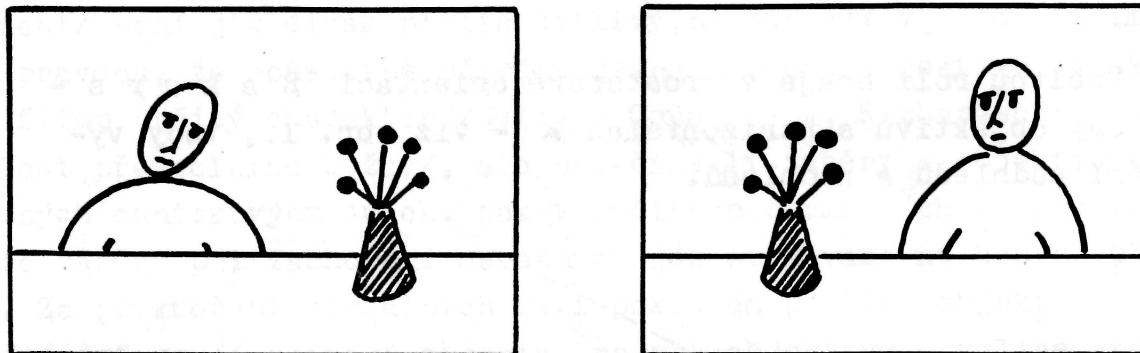
Obr. 1



Uvedeme příklad. Ani si neuvědomujeme, jak často bývá v milostném dialogu muž - hrdina a zachránce - snímán v mírném pohledu, dívka /v nahlědu/ k němu s důvěrou vzhlíží. Následuje-li pak celkový záběr, který ukáže že hrdina je o půl hlavy menší než jeho partnerka, dojde k disonanci. V žádném případě pochopitelně nemůže následovat záběr, ve kterém muž klečí u dívčinyh nohou, vznikl by pocit prostorové desorientace ve vzájemném postavení obou herců. Později si ukážeme, jak změna rakursu ovlivňuje střih v pohybu.

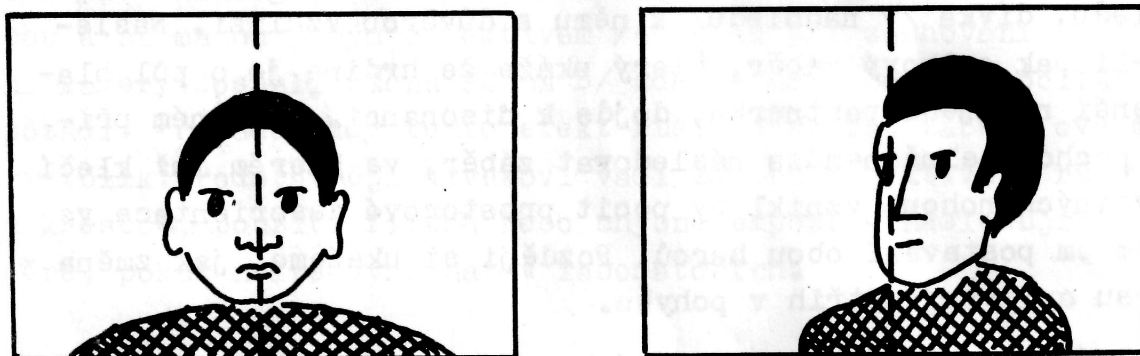
Spíš jako neobratnost než jako chyba se ve skladbě projevují různé kompoziční nedostatky. Je to na př. známý "efekt vázy", častější v televizi než ve filmu. Opakujeme-li několikrát záběry na dvě osoby u stolku s vázou uprostřed, střídá se záběr na osobu A /která se dívá v levé části obrazu zleva do prava, v pravé části obrazu je váza/ se záběrem osoby B /pohled zprava do leva, váza vlevo/. Váza společná pro oba záběry, přeskakuje při střizích z jedné strany obrazu na druhou /obr. 2/.

Obr. 2



Nebo sledujeme akci postavy v celkovém záběru. V určitém okamžiku, právě když postava tvořící kompoziční těžiště záběru je uprostřed obrazu, přestříhneme na jiný celkový záběr, navazující přesně v pohybu na záběr předchozí, ale postava je komponována asi ve 3/5 obrazu. Těžiště se přesunulo jen velice nepatrně, ve střihu nastane nepříjemný skok. Podobně stříhneme-li na sebe dva detailní pohledy na týž obličej, jeden čelní, druhý tříčtvrteční profil, navíc kompozičně poněkud posunutě /obr. 3/ není střih dostatečně plynulý.

Obr. 3



Obecněji platí další upozornění: pro návaznost záběrů je velice nepříjemné, jestliže se jejich náplň změní jen nepatrně. Při psaní technického scénáře nebo při vlastní realizaci se na toto pravidlo většinou zapomíná a právě jeho přestupování pak ve střížně komplikuje navazování záběrů a omezuje střihačovy možnosti. Logickou úvahou dospějeme ke zjištění, že čím širší je záběr, tím více informací nám poskytuje, tím obtížněji tedy najdeme ve stejném prostředí jiný široký záběr dostatečně odlišný od prvního. A tedy v jednom prostředí, uprostřed jedné sekvence na sebe obtížněji navazujeme dva celkové nebo polocelkové záběry.

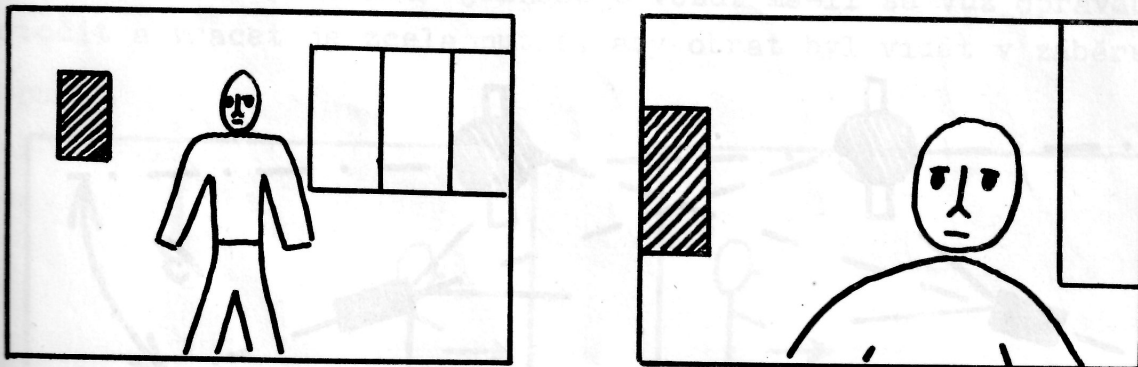
Připomeňme si na tomto místě, jak dělíme záběry podle ve-

likosti. V hraném filmu je zpravidla hodnotíme ve vztahu k postavě a funkci prostředí/§7 s. 45/:

- VC - velký celek - orientace v prostředí, jednotlivý člověk málo registrovatelný, ztrácí se v krajině. Masové scény.
- C - celek - zachycuje přehledně celé místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí, podstatná je akce, nikoliv mimika - viz klasické grotesky
- PC - polocelek - postava je ukázána celá, prostředí hraje druhořadou roli /ev. jako partner/, možnost plného využití gestikulace, "vnější" hra herce
- AZ - americký záběr /AP - americký plán/ - postava je ukázána asi po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, jinak okrajově. Běžný při dialogu několika osob zejména na širokých formátech
- PD - polodetail - poprsí postavy, tedy obtížná gestikulace rukou, zachycuje zřetelně hercovu mimiku, prostředí zpravidla neostré, tedy vyeliminované
- D - detail - většinu plátna zabírá obličej, markantní akcent na protagonistu, zpravidla proniká "dovnitř" postavy, do myšlení a pocitů
- VD - velký detail - zachycuje podstatnou podrobnost části lidské postavy /oči, ruka/ nebo podobně jako D zdůrazňuje důležitou akci či rekvizitu

Vrátíme-li se v souvislosti s tímto rozdělením ke konstatování, že malé změny v obsahu záběru jsou nežádoucí vidíme, že nebude působit dobře, když změnou objektivu nebo přiblížením ve směru pohledu změním velikost záběru z C na AZ nebo PC na PD /t. zv. "skok po ose" - obr. 4/.

Obr. 4

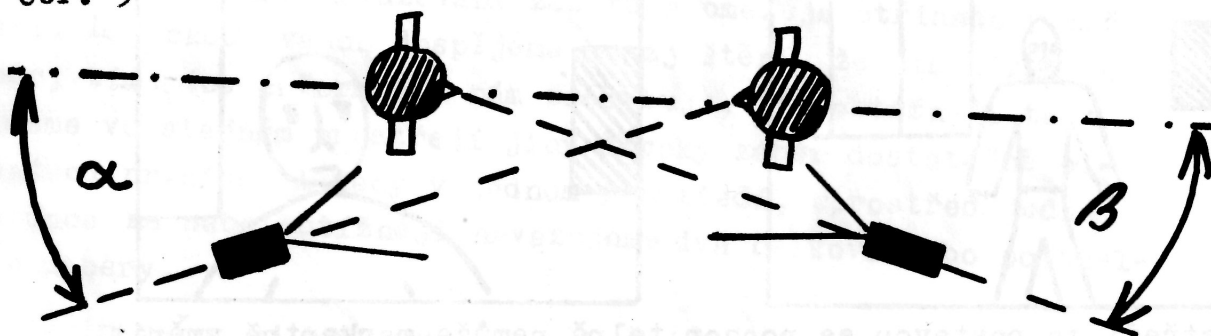


Prostředí za postavou se pochopitelně nemůže markantně změnit, změna jeho důležitosti v záběru není podstatná pro vazbu a ani

způsob, jakým vnímáme herce se dostatečně nezměnil. Střih tedy bude zbytečným přerušením plynulé herecké akce, nepřinese takřka nic nového a navíc každá nepřesnost v návaznosti hereckého projevu nebo jakékoliv jiné porušení požadovaných jednot bude daleko patrnější. Chceme-li tedy použít skoku po ose musíme si počínat opatrně, uvážit důvody a dbát o jeho funkčnost. Změnili se C na PD nebo D vidíme z výše uvedených definic, že ze skupiny protagonistů vybíráme a akcentujeme jednu postavu, místo její akce sledujeme její mimiku, přenášíme se do jejího myšlení a cítění, které může smysl akce zvýraznit, charakterisovat nebo naopak kontrapunktem ironizovat nebo obohatit nepostřehnutelnou podrobností. Ale všechny tyto možnosti nám poskytne změna velikosti záběru spojená se změnou postavení kamery také, aniž bychom se vystavovali nebezpečí nečistého navazování dvou záběrů. Je pravda, že vyměnit objektiv je pohodlnější než přestavovat a přesvětlovat celý záběr, ale z čistě tvůrčího hlediska je využití skoku po ose funkční hlavně v případě náhlého zdůraznění určitého momentu, překvapivého odkrytí nečekané podrobnosti nebo nápadného ostrého akcentu na určitou postavu. Zasvěcený čtenář si jistě uvědomí, že v těchto případech se nyní většinou používá prudkého nájezdu transfokátorem /t. zv. "zoom"/.

Mluvíme-li o zachování jednoty pohledů, dojdeme zajisté i k populárnímu pravidlu osy. Jeho dodržování nám umožňuje zajistit divákovu orientaci v prostoru, rekvizitách, vztazích, osobách jednajících i nově příchozích. Znázorníme si toto pravidlo na nejjednodušším případě dialogu dvou osob, sedících proti sobě /obr. 5/.

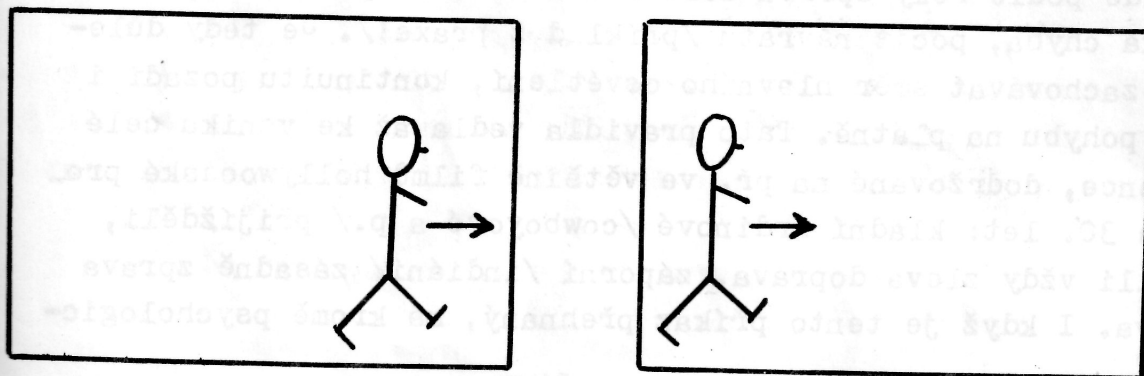
Obr. 5



Osou rozumíme směr jejich vzájemného pohledu a pravidlo osy říká, že všechny záběry jejich rozhovoru mají být natáčeny z prostoru na jedné straně této osy. To znamená, že například stále vidíme tváře obou postav osvětlené hlavním světlem, A se dívá vždy zleva doprava, B zprava doleva - tedy proti sobě. Optická osa objektivu může pochopitelně svírat s osou libovolný úhel. Je-li ostrý blížíme se k čelnímu záběru osoby /eventuelně přes rameno partnera/, blíží-li se k úhlu pravému, vidíme takřka čistý profil. Pro vzájemný kontakt obou osob je však velice důležité, aby oba úhly α i β byly přibližně stejné. Strídáme-li v dialogu na př. A v čelním záběru s profilem B nebude mít divák dojem, že osoby mluví tváří v tvář. V souvislosti s postavením kamery musí směřovat i pohled postavy, při ostrém úhlu se dívá na hranu kamery bližší k protihráči, při tupém úhlu se dívá mimo kameru. Režijní praxe ukáže i další podrobnosti, směr pohledu totiž závisí i na velikosti záběru a tak se v polodetailech a detailech postavy často dívají "falešným pohledem", to znamená v reálné situaci ne na spoluhráče, který je mimo záběr, ale blíže na kameru. Nasazení tohoto falešného pohledu je obtížné pro režiséra i herce hlavně při pomalých nájezdech z C na PD a často se pak stává, že na konci záběru se osoba zdánlivě dívá mimo svého partnera.

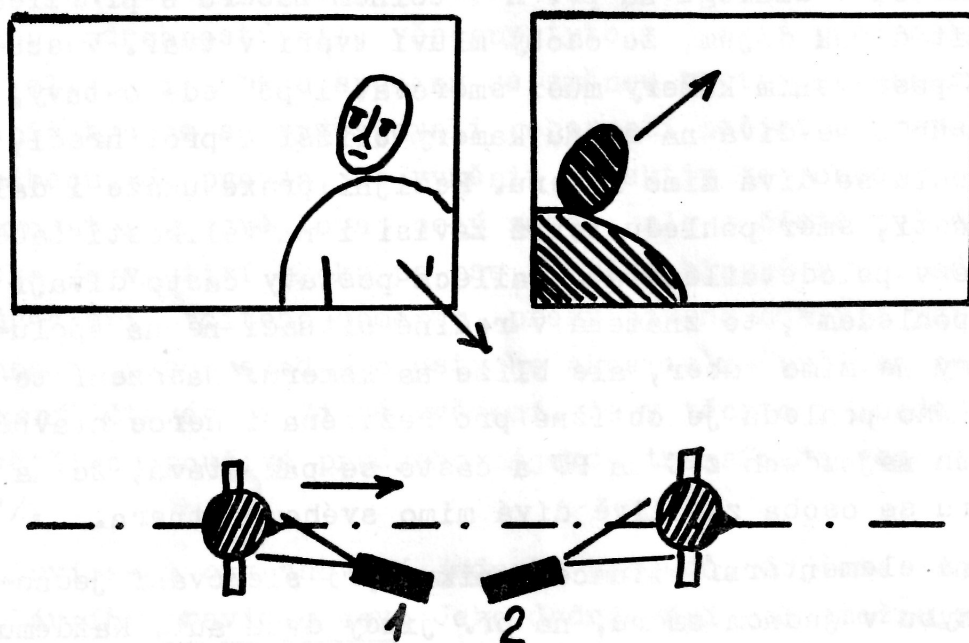
Podobná elementární situace vznikne při sledování jednoduchého pohybu v jednom směru, na př. jízdy dvou aut. Každému je jasné, že jedou-li auta proti sobě, potkají se, proto, chtěli filmovat honičku, musí jet obě auta stejným směrem. Osa je tedy tvořena směrem pohybu, kamera zůstává na jedné straně osy, obě auta jedou na př. zleva doprava, překročení osy způsobí dojem otočení /návratu/ jednoho z vozů. Má-li se vůz opravdu otočit a vracet je zcela nutné, aby obrat byl vidět v záběru.

Obr. 6



Stejné pravidlo platí pro vycházení a vcházení do záběru. Osoba, která se pohybuje zleva a vyjde z obrazu napravo musí v příštím záběru opět vyjít z levé strany obrazu /obr.6/. Směruje-li postava proti kameře a vyjde ze záběru po její pravé straně /tedy po pravé straně diváka/, vchází v protipohledu z levé strany kamery /vlevo od diváka/ a odchází od kamery /obr.7/ Prakticky jde o pravidlo osy, kdy osa kamery svírá s osou minimální úhel, ale opět ji nesmí překročit.

Obr. 7

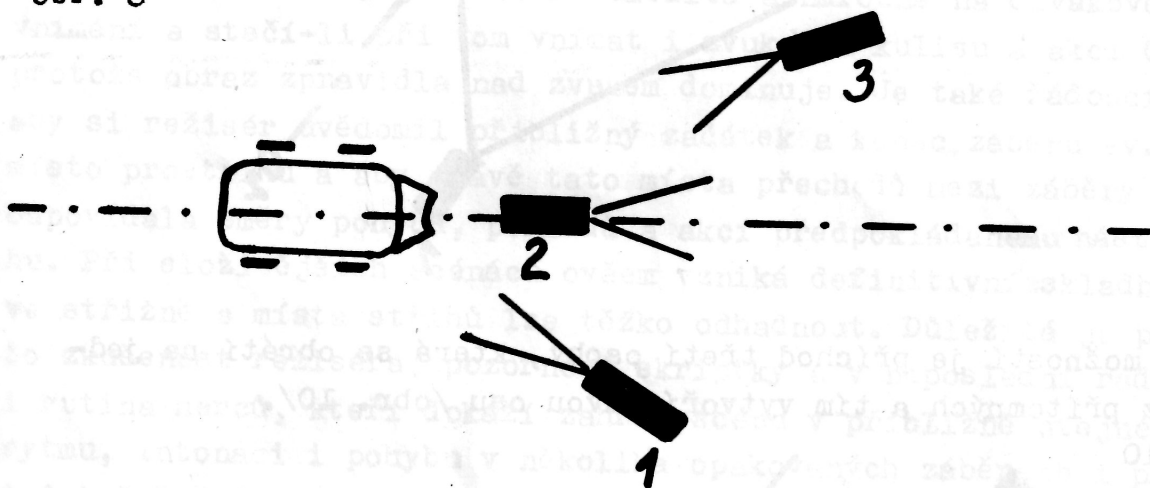


Samotné pravidlo osy pochopitelně nestačí k zachování kontinuity pohybu. Stejně jako v dialogové scéně je třeba zachovat jednotu osvětlení, směr hlavního světla. Dále jednotu prostředí: chlapec jde podle řeky zprava doleva, řeku má po pravé ruce. V dalším záběru přemístíme kameru na loďku, chlapec jde podle řeky zprava doleva ale řeku má po levici, pak vzniká chyba, pocit návratu /příklad z praxe!/. Je tedy důležité zachovávat směr hlavního osvětlení, kontinuitu pozadí i směr pohybu na plátně. Tato pravidla vedla až ke vzniku celé konvence, dodržované na př. ve většině filmů hollywoodské produkce 30. let: kladní hrdinové /cowboyové a p./ přijížděli, útočili vždy zleva doprava, záporní /indiáni/ zásadně zprava doleva. I když je tento příkaz přehnaný, má kromě psychologického

kých návyků nesporný význam pro orientaci diváků v nepřehledných situacích na př. v bitevních scénách v kouři, v mlze, při podobnosti uniforem.

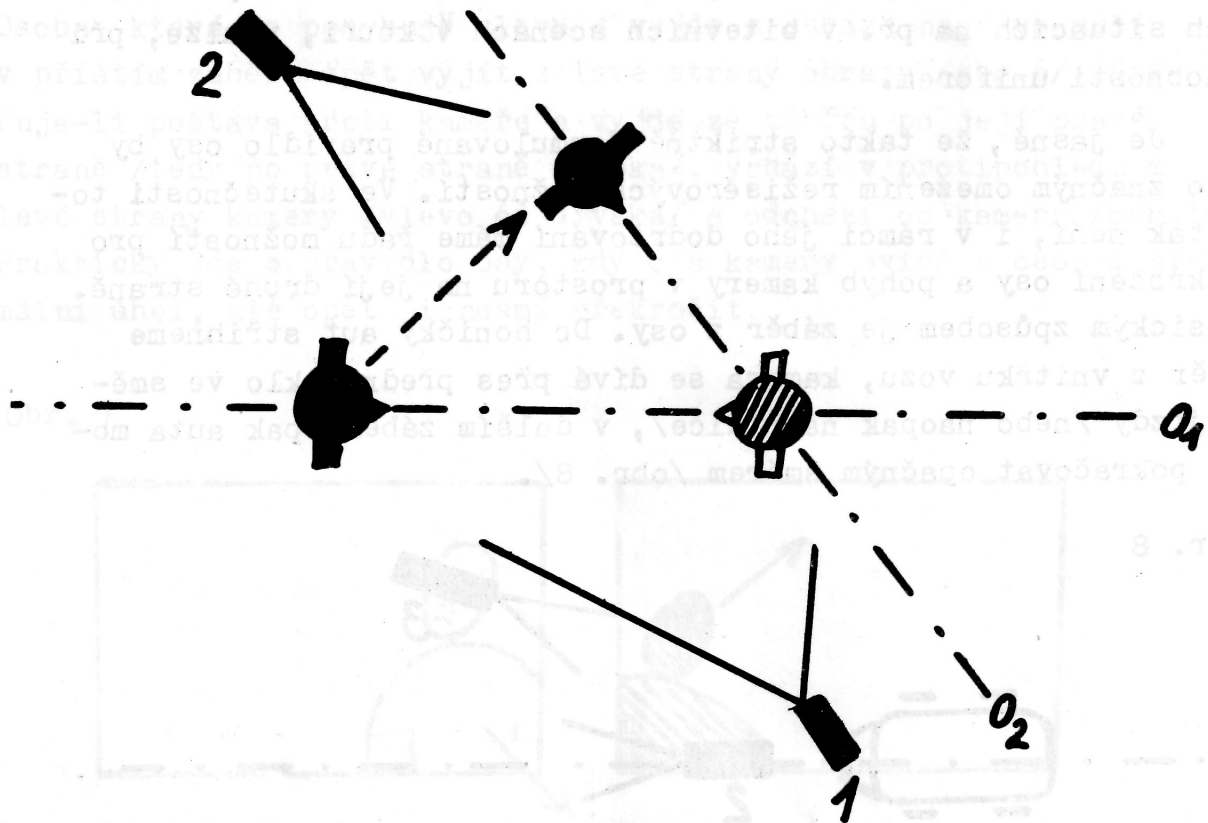
Je jasné, že takto striktně formulované pravidlo osy by bylo značným omezením režisérových možností. Ve skutečnosti tomu tak není, i v rámci jeho dodržování máme řadu možností pro překročení osy a pohyb kamery v prostoru na její druhé straně. Klasickým způsobem je záběr z osy. Do honičky aut stříhneme záběr z vnitřku vozu, kamera se dívá přes přední sklo ve směru jízdy /nebo naopak na řidiče/, v dalším záběru pak auta mohou pokračovat opačným směrem /obr. 8/.

Obr. 8



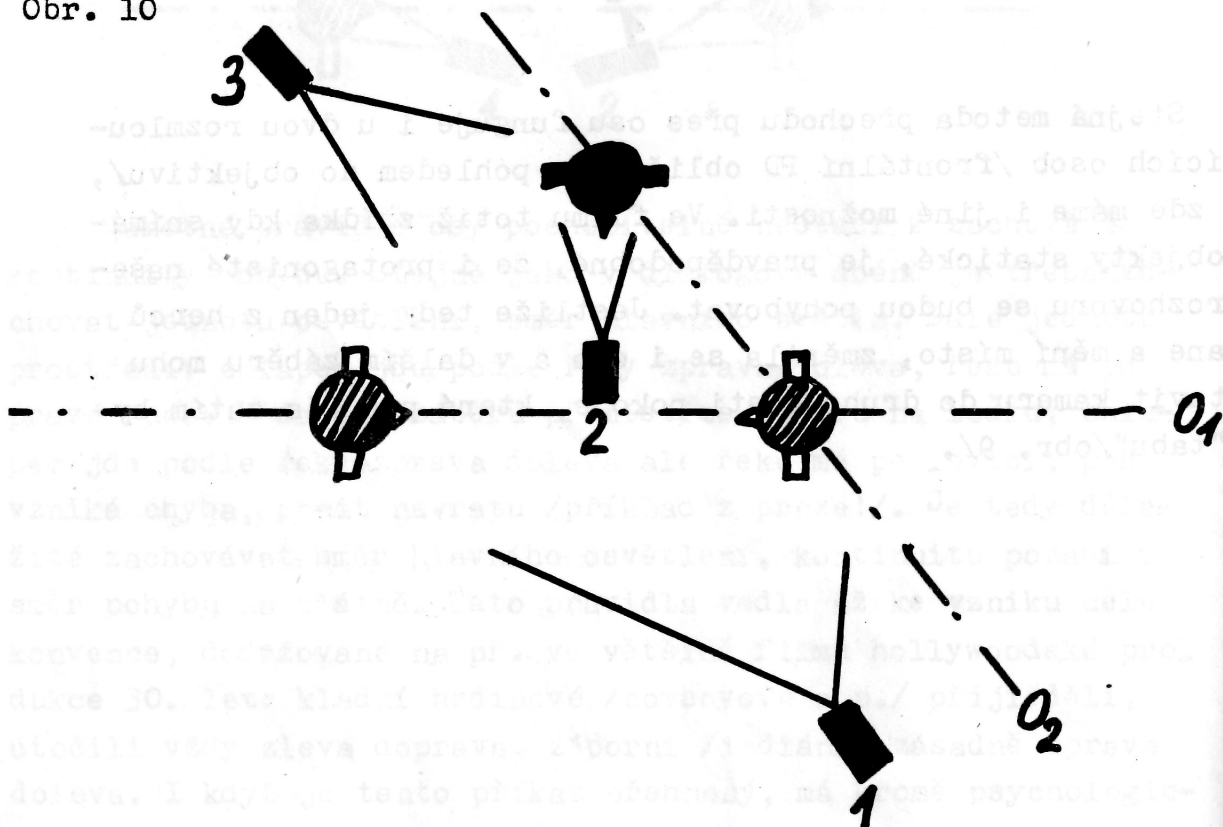
Stejná metoda přechodu přes osu funguje i u dvou rozmlouvajících osob /frontální PD obličej s pohledem do objektivu/, ale zde máme i jiné možnosti. Ve filmu totiž zřídka kdy snímáme objekty statické, je pravděpodobné, že i protagonisté našeho rozhovoru se budou pohybovat. Jestliže tedy jeden z herců vstane a mění místo, změnila se i osa a v dalším záběru mohou postavit kameru do druhé části pokoje, která pro nás zatím byla "tabu"/obr. 9/.

Obr. 9



Jinou možností je příchod třetí osoby, která se obrátí na jednoho z přítomných a tím vytvoří novou osu /obr. 10/.

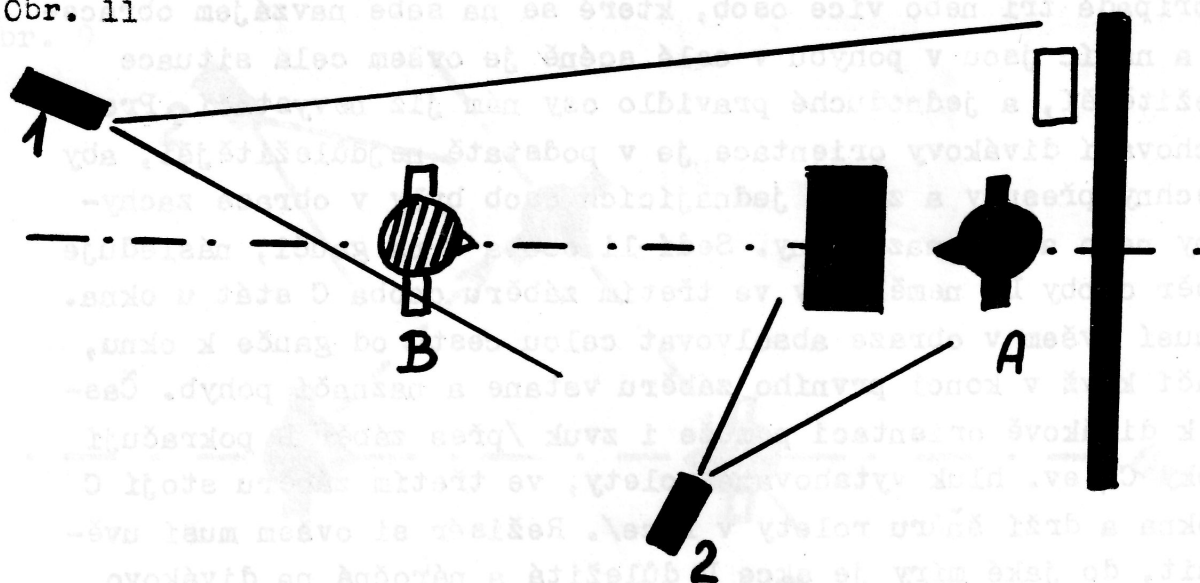
Obr. 10



V případě tří nebo více osob, které se na sebe navzájem obra-
jí a navíc jsou v pohybu v celé scéně je ovšem celá situace
složitější, a jednoduché pravidlo osy nám již nevystačí. Pro
zachování divákovy orientace je v podstatě nejdůležitější, aby
všechny přesuny a změny jednajících osob byly v obraze zachy-
ceny nebo aspoň naznačeny. Sedí-li osoba C na gauči, následuje
záběr osoby D, neměla by ve třetím záběru osoba C stát u okna.
Nemusí ovšem v obraze absolvovat celou cestu od gauče k oknu,
stačí když v konci prvního záběru vstane a naznačí pohyb. Čas-
to k divákově orientaci pomůže i zvuk /přes záběr D pokračují
kroky C, ev. hluk vytahované rolety, ve třetím záběru stojí C
u okna a drží šňůru rolety v ruce/. Režisér si ovšem musí uvě-
domit, do jaké míry je akce D důležitá a náročná na divákovo
vnímání a stačí-li při tom vnímat i zvukovou kulisu a akci C,
protože obraz zpravidla nad zvukem dominuje. Je také žádoucí,
aby si režisér uvědomil přibližný začátek a konec záběru ev.
místo prostřihu a aby právě tato místa přechodů mezi záběry
odpovídala směry pohybů, pohledů a akcí předpokládanému nástři-
hu. Při složitějších scénách ovšem vzniká definitivní skladba
ve střižně a místa střižů lze těžko odhadnout. Důležitá je pro-
to zkušenost režiséra, pozornost skriptky a v neposlední řadě
i rutina herců, kteří dokáží zahrát scénu v přibližně stejném
rytmu, intonaci i pohybu v několika opakovaných záběrech i pro
dodatečně snímány prostřih.

Jak bylo řečeno, pravidlo osy nesmí být omezením, nýbrž
pomůckou k divákově orientaci. Stejnou funkci ovšem někdy lépe
splní pravidlo hlavního směru. Předpokládejme, že dialog dvou
osob se odehrává ve známém prostoru. Za jednou osobou je cha-
rakteristické pozadí nebo orientační bod /závěs, strom, socha/.
I když se s kamerou pohybujeme na obou stranách osy /obr. 11/,
při zachování hlavního směru /proti známému pozadí/ divák ne-
ztrácí orientaci, protože charakteristický prvek přítomný ve
všech záběrech, výrazné pozadí, směr hlavního osvětlení, ty-
pické rekvizity /stůl za kterým muž sedí/ atd. nám zachovávají
dostatečné určení prostoru ať je kamera v bodu 1 /A se dívá
zleva doprava/ nebo v bodu 2 /pohled zprava doleva/.

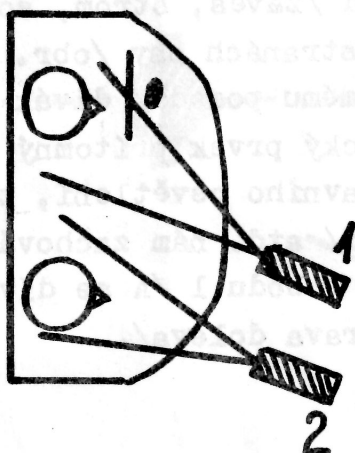
Obr. 11



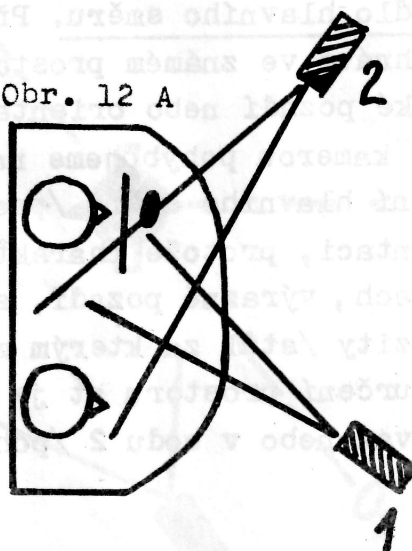
Samozřejmě dodržování pravidla hlavního směru nevylučuje protipohled /přes A na B/, naopak tento protipohled může dát souhrnu předchozích záběrů zcela nový smysl, překvapivou pointu, nečekaný dramatický nebo poetický akcent./Při zdánlivě chladném dialogu objevíme v protipohledu dívčiny slzy, po siluete s pistolí odhalíme vraha, po intimním dialogu proti stěně otevřeme celé pozadí a vrátíme příběh do okolního světa plesu atd./

Typickým příkladem využití hlavního směru je rozmluva řidiče automobilu se spolujezdcem. Můžeme střídat pravé profily obou protagonistů, tedy zachováváme směr jízdy zleva doprava /obr. 12/. Ale právě tak dobře váží záběry jakoby z pohledu partnera, tedy střídavě levý profil řidiče a pravý spolujezdce /obr. 12 A/.

Obr. 12



Obr. 12 A



I když tedy jede automobil v jednom záběru zleva doprava, ve druhém opačně, záběry se zpravidla sváží, protože dodržujeme hlavní směr pohledu: přes přední sklo, zadní stěna kabiny tvoří zřetelné pozadí. Opět pochopitelně musíme dbát na zachování dalších zmíněných jednot jako osvětlení postav /jedna ve světle, druhá v protisvětle/, pozadí /jednou osvětlené domy, po druhé domy ve stínu nebo otevřená krajina v protisvětle/, zvukové atmosféry /plynulý hluk motoru/, stejná rychlost jízdy atd.

Při dodržování pravidla osy a ještě více při použití hlavního směru nám velice pomůže klíčový celek. Především ulehčí divákovu orientaci tím, že ho seznámí s celým prostorem akce, s celou situací dekorace, předmětů i osob. Kromě toho ve spojení s doplňujícími záběry poskytne režisérovi a střihači řadu variant a kombinací při závěrečné skladbě.

Představme si, že jeden obraz historického filmu se odehrává na nádvoří hradu. Poselstvo je vpuštěno dovnitř, na schodišti k paláci stojí hradní pán, na jeho pokyn se brána uzavře a na hradbách se objeví zbrojnoši, další vyběhnou ze stájí a z kuchyně, uniknout nelze, poselstvo je obklíčeno. Strhne se boj na nádvoří i na schodech, poselstvo je přemoženo, vladyka uvržen do vězení. To vše pozoruje z cimbuří purkrabího dcera. Tuto situaci můžeme vylíčit řadou bližších, dynamických záběrů - D až AZ - za pečlivého zachování směrů pohledu, pohybů a všech dalších předpokladů správné orientace. /Již dříve jsme se zmínili o tom, že takový filmový prostor můžeme stříhem dokonce uměle vytvořit./ Ale většinou je prospěšnější, když základní situaci - rozmístění objektů, hlavních protagonistů atd. - ukážeme v jediném velkém celku, zachycujícím na př. v nadhledu z věže skoro celé nádvoří. Tento orientační celek nazveme klíčový celek a je pro něj typické, že v sobě zahrnuje víceméně všechny prostory a všechny objekty ze všech předcházejících a následujících záběrů daného obrazu, je jejich souhrnem nebo naopak ony z něho vycházejí. Je evidentní, že toto pojetí klíčového celku je statické, přestává platit, když v průběhu času dojde k pohybu a ke změně /z nádvoří odjede kočár, je přinesen popravčí špalek a p./. V dynamickém pojetí, v kompozici herecké akce a její stříhové skladbě není jen orientač-

ním východiskem nýbrž rovnocenným ekvivalentem, ale o tom až později. Jeho obecná charakteristika - sumární orientační záběr - je platná v obou případech.

P o h y b

Připomeňme si znovu, že rozebíráme předpoklady, za jakých lze plynule, bez divákova pocitu přerušení nebo skoku navázat na sebe dva záběry obsahově /časově i prostorově/ bezprostředně následující. Odstavec o předsnímacích jednotách uvažoval spíš o statických předpokladech, při problémech orientace přicházela v úvahu i akce. Většinou však jde vždy o parametry určené již v okamžiku před spuštěním kamery. Nicméně již při studiu pravidla osy jsme se věnovali i natáčení pohybu. Připomeňme si znovu: předmět nebo postava se má v obou záběrech pohybovat stejným směrem /na př. zleva doprava/. Má-li změnit směr, má být obrátka v obraze vidět. Postava, která opustí rámec obrazu na pravé straně má do následujícího záběru přijít zleva. Atd.

Je samozřejmé, že pravidlo osy nebo hlavního směru je pouze jedním z řady dalších předpokladů návaznosti obou záběrů. Kromě zachování všech předsnímacích jednot je nutné dbát i na jednotu děje. Akce všech osob v záběru by měla kontinuálně pokračovat a je tedy důležité sledovat a správně vést nejen hlavní protagonisty, ale v místě střihu by odpovídající pohyb měli mít i jejich další partneři, eventuelně celý kompars. Je samozřejmě těžké vypracovat všechn pohyb v záběru s takovou matematickou přesností, navíc když předem nevíme v kterém místě bude střih proveden. Musíme tedy volit kompromisní řešení. Především zachovat požadovanou atmosféru a tempo pohybu. Dále rozhodnout, jestli je pro diváka důležitější hlavní postava /a soustředit se na ni a její nejbližší partnery/ nebo jestli hlavní hrdina je ve sborové scéně méně důležitý a diváka upoutá třeba dramaturgicky důležitá a atraktivní scéna komparsu /souboj, příchod nové osoby atd./. Nakonec je stejně třeba provést ve střihu korekci a najít optimální řešení. Při tom platí, že méně nápadný je mírný časový skok ve střihu /vynechání určité fáze pohybu/ než časové zdržení /nápadný pohyb se opa-

kuje na konci prvního i začátku druhého záběru/.

Předpokládejme tedy, že zkušený herec - za přispění režiséra i skriptky - provede na začátku záběru stejný pohyb jako na konci předchozího: odloží klobouk, usedne do křesla a podepře si hlavu. Tedy uchopí klobouk stejným způsobem, položí na stejné místo na stole, usedne stejným způsobem a podepře si hlavu stejnou rukou. Je také důležité, aby celá akce byla provedena ve stejném tempu /rychle, pomalu/ a ve stejném citovém rozpoložení /rezignovaně, vztekle, vyzývavě/. I v takovém vzácně optimálním případě doporučuji režisérovi velice důležitou věc: nechte provést celou akci až do konce a herce definitivně usadit, než řeknete své "stop" a rozehrňte celou akci již od příchodu ke stolu znovu na začátku druhého záběru tak aby byla v obou záběrech zdvojená, i když jste si maximálně jisti místem, ve kterém se bude stříhat a to ze dvou důvodů. Jednak potřebuje herec určitou akci na rozehrání. Necháme-li ho usednout a druhý záběr začínáme až s opíráním hlavy, vznikne mezi oběma záběry zpomalení, zaváhání, uvidíme vlastně dva navazující pohyby, nikoliv jeden, pokračující plynule ze záběru do záběru. Při záběru s komparesem se zpravidla stane, že kompars více či méně zaváhá a zpozdí se za hercovou reakcí, na začátku druhého záběru je pak v pozadí chvíle ustrnulého pohybu. Nejmarkantnější je tento příklad při natáčení playbacku: skončí-li první záběr na konci dvanáctého taktu a začnu-li druhý se začátkem třináctého záběry prakticky nelze navázat, protože v pohybu tanečníků je zpomalení a klid, způsobené nutným přechodem z klidu do původního rytmu.

Druhý důvod pak je ten, že akce opakovaná přesně a v dostatečné délce na přechodu obou záběrů dává střihači větší svobodu a možnost výběru místa stříhu. Není třeba řemeslně hledat jediné místo, kde si oba pohyby jakž takž odpovídají nebo mechanicky stříhat začátek druhého pohybu na konec prvního. Naopak lze tvůrčím způsobem uvažovat, jestli máme stříh provést před začátkem pohybu v nejrychlejší fázi nebo až v klidu po jeho dokončení, tedy zvýšit či potlačit dynamiku vyprávění a zvýraznit nebo omezit ten či onen záběrový význam. Ale to už se v našich úvahách dostáváme od natáčení do střižny.

S T Ř I H

Již v úvodu jsme mluvili o úloze střihače jako režisérova partnera, který do únavného realizačního období přichází s novým, svěžím pohledem. Jeho hlavním úkolem je kriticky zhodnotit do jaké míry se režisérovi podařilo převést svůj záměr do řeči obrazu a v průběhu další práce pak zkorigovat nedostatky a využít latentních kladů, eventuálně objevit nové varianty a možnosti skladby natočeného materiálu. Konečně pak dát dílu závěrečnou obrazovou i zvukovou formu, v jaké se později představí divákovi.

Polská teoretička W. Wertensteinová napsala, že "vlastní skladebná činnost" spočívá v tom, že "se na snímku vyhledá nejvhodnější místo stříhu" a "střihová skladba je dále slučováním scén a sekvencí v ucelené filmové dílo". Toto ryze mechanické pojetí je skutečně velice povšechným popisem vnější formy střihačovy práce. Vyhledat místo stříhu, stříhnout, slepit, seřadit. Ale stanovit které místo je v záběru to "nejvhodnější" a složit jednotlivé záběry, scény a sekvence tak, aby vzniklo "filmové dílo" a sice formálně a obsahově "ucelené" - to vyžaduje notnou dávku řemeslné rutiny, přemýšlení i citu. Předpokladem k tomu je i znalost určitých pravidel, o kterých se blíže rozhovoříme na následujících stránkách.

D é l k a z á b ě r u

Uvažujme nejprve záběr sám o sobě, bez ohledu na jeho vztah k záběrům sousedním. Do střižny jsme z kamery a laboratorní dostali záběr i s rozjezdem kamery, klapkou, dojezdem kamery, s režisérovým "stop" ve zvuku. Takový záběr nazýváme **t e c h n i c k ý**. První střihačovou úlohou je udělat z něj **záběr p r a c o v n í**, t. j. ustříhnout technická okénka, která pro vlastní film nemají cenu: kde je klapka, kde herci stojí a akce ještě nezačala, okénka kde se kamera rozjíždí nebo zastavuje /jsou přeexponovaná - t. zv. "bílá okénka"/ atd. Některý záběr ovšem bude prostřiháván dalším záběrem - na příklad natočíme celý dialog osoby A, pak dialog B, ve střižně

pak střídáme repliky A, B, A, B, A. Nebo: muž jde k zásuvce a otevře ji - prostřih na VD peněženky, kterou muž uchopí - první záběr pokračuje zavřením zásuvky a mužovým odchodem. Vidíme, že z jednoho záběru natočeného vcelku jsme pro závěrečnou střihovou skladbu udělali dva nebo více záběrů samostatných. Nazýváme je záběry s k l a d e b n é .

Jestliže tedy zatím nepočítáme s návazností záběru k oběma záběrům sousedním, je rozhodujícím kritériem pro místo střihu - tedy pro určení správné délky záběru - aby záběr byl čitelný. Má trvat tak dlouho, aby divák "přečetl" právě to, co je třeba. Je-li kratší, může divákovi uniknout /částečně nebo úplně/ jeho smysl, může přehlédnout informaci důležitou pro další sledování myšlenky a některý motiv nebo dokonce celý smysl filmu se stane nejasným. Nebo prostě divák zneklidní pocitem, že něco přehlédl, že mu něco uniklo a jeho soustředění nebo vcítění do filmu je narušeno. Naopak je-li záběr příliš dlouhý začíná divák sledovat i nepodstatné věci, objevuje nepřesnosti a chyby /na př. v dekoraci, v oblečení či chování komparsu/, u jednoduchých záběrů se naopak snaží nalézt něco, co v záběru není, jeho pozornost se tříští, rozptyluje, nebo se prostě nudí.

Čitelnost záběru je ale ovlivněna mnoha faktory. Na příklad jeho zařazením do určitého pořadí. Velký celek rušné ulice může být na začátku filmu velice dlouhý a divák má stále nové a nové věci k objevování. Zařadíme-li jej uprostřed filmu divák již zná některé souvislosti, zná hlavní hrdiny, umí je /díky kompozici, osvětlení, kostýmu/ v davu najít a sledovat a přestává se zajímat o podružné podrobnosti. Záběr může - - vlastně musí - být kratší než v případě prvním.

Nebo příklad z naučného filmu: v detailu soustruhu se nůž zařezává do rotující železné tyče a opracovává ji. Kompozice je jednoduchá, práce nože monotonní, záběr může být krátký. Přidáme-li ale komentář, který popisuje funkci stroje, upozorňuje na správné nastavení nože, upnutí tyče a řadu dalších technických detailů, objevujeme stále nové faktory a délka záběru se v závislosti na komentáři může několikanásobně prodloužit. Naopak nepřehledný celek dílny lze podstatně zkrátit,

když nás komentář upozorní na jediný stroj, který nás právě zajímá.

Čitelnost záběru tedy nezávisí jen na jeho délce, ale na řadě dalších parametrů jako jeho pořadí v sekvenci, dramaturgický význam, obrazové hodnoty /velikost záběru, kompozice, osvětlení, barevná tonalita/, spojení se zvukem atd. Právě toto pravidlo je však vhodnou ilustrací zásady, že znalost řemeslných principů je podmínkou k možnosti jejich vědomého porušování za účelem obohacení výrazových možností filmu. Příliš dlouhý záběr, který zpravidla rozptyluje nebo nudí, může za jistých okolností zvyšovat napětí. Představme si, že hrdina v noci prohlíží zdánlivě opuštěný dům. V okamžiku kdy projde chodbou a zavře za sebou dveře hodnota záběru zdánlivě končí, VD nehybné kliky je snadno čitelný a nic jiného nemůže diváka v záběru zajímat. Ale setrváme-li na záběru kliky déle může v divákovi vzhledem k atmosféře příběhu vzrůstat napjaté očekávání, co se asi za dveřmi děje? Zazní-li dokonce ve zvuku tajemný rachot nebo nelidské zaúpění vidíme, že záběr, prodloužený daleko za běžnou mez, má stále svůj význam. Právě tak skutečnost, že příliš krátký záběr není přehledný může vést diváka ke zdání, že před ním něco ukrýváme, k vyvolání pocitu nejistoty, zmatku, uspěchanosti atd., zejména při několikerém opakování tohoto postupu.

Ani v případě našeho soustruhu není vše zcela jednoznačné. Nůž pravidelně ukrajuje ocel, tvar tyče se mění před našima očima, modré spirály hoblin vytvářejí fantaskní vzorce - kouzlo barevné makrofotografie v pohybu, hra světla a doprovod hudby může bez veškerého komentáře vyjádřit radost z postupující práce nebo prostě estetický zážitek z hry barev, tvarů a pohybů /ovšem nikoliv v naučném filmu/. Zde již používáme pro stanovení délky záběru kritérium nikoliv racionální /čitelnost významu/ ale emocionální /pocit, rytmus/.

Dostáváme se tak k pojům tempo a rytmus. Obě tato slova jsou v odborných člancích, studiích a recenzích používána velmi často, ale ne vždy správně. Po pravdě řečeno nejsou v oboru filmu oba pojmy jednoznačně specifikovány a definovány, u různých autorů se projevuje různé pojetí. Na stříhovou skladbu jsou aplikovány z oboru hudby. Tempo je stupeň rychlosti,

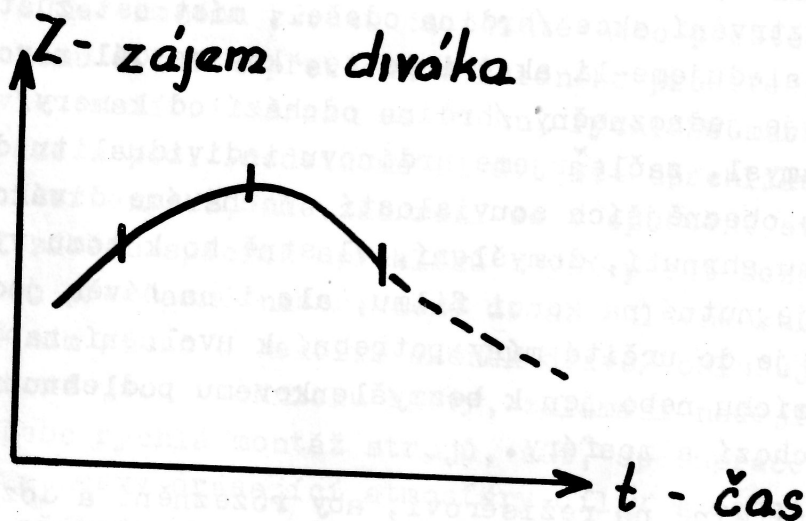
ve které je skladba provedena /viz určení largo, moderato, presto/. Analogicky ve filmu je tedy tempo určeno rychlostí akce, pohybu herců, kadence dialogů, ale také rychlostí pohybů kamery /nájezdů, panoram ap./ a to jak uvnitř jednoho záběru, tak průběžně v řadě několika záběrů. Obecněji pak je určeno celkovým způsobem vyprávění děje / baladicky, dramaticky, atd./.

Rytmus je v hudbě definován jako pravidelné střídání přízvukných a nepřízvukných dob. U filmu tím nejčastěji rozumíme frekvenci střídání záběrů, ale toto hledisko je zcela povrchní. Sledujeme-li jediný záběr, můžeme v něm někdy objevit pravidelné změny v pohybu herců, v obsahu předního nebo zadního plánu, pozornost diváka se přenáší z jedné části projekčního plátna na druhou./ V dlouhých záběrech monologů herců ve filmu režiséra M. Jancso Elektra občas projíždí obrazem skupina jezdců na koních./ Tyto pravidelné markantní změny kompozice patří k t. zv. vnitřnímu rytmu záběru. Mechanicky pojímáno by se tedy mohlo zdát, že rytmicky je film střižen tehdy, jestliže jsou všechny záběry stejně dlouhé, nebo se pravidelně opakuje záběr dlouhý a dva krátké /jako daktyly v poezii nebo valčík v hudbě/. Toto formální pojetí nazývá Plažewski rytmem montážovým nebo hudebním /§7 s.182 n./ a řadí je do historie. Skutečně se - pochopitelně ve složitější formě a v úzké návaznosti na vnitřní rytmus záběrů - vyskytovalo zejména v němém filmu, kde ve spojení s obsahem záběrů vytvářelo obrazovou melodii filmu /Mechanický balet Legera, Symfonie velkoměsta Ruttmana/. Vyskytuje se však stále častěji i v současné době ve spojení s hudbou zejména u dokumentárních a televizních filmů, kdy se střih provádí pravidelně na přízvuknou dobu hudby /o zneužívání tohoto postupu viz blíže kapitulu o střihu na hudbu/ .

Ve střižové skladbě tedy zpravidla nemůžeme počítat s pravidelným opakováním střihu, rytmus pojímáme jako vzájemné vztahy délek jednotlivých záběrů. V předchozí úvaze jsme upozornili na několik zásad, jimiž se délka záběru řídí a jedním z nejpodstatnějších faktorů je jeho obsah. Říkali jsme, že v závislosti na několika činitelích je záběr více či méně čitelný, divák po určité době pochopí jeho smysl a pak jeho zá-

jem ochabuje. Představíme-li si v grafickém znázornění křivku divákova zájmu /v některé literatuře křivku zrání záběru/, můžeme rytmus stříhu určovat podle toho, stříháme-li pravidelně v okamžiku kulminace křivky zrání, před ním nebo po něm /obr.13/.

Obr. 13



Je pochopitelné, že ke změnám vnějšího i vnitřního rytmu dochází nejen v rámci filmu, ale i v rámci jednotlivých sekvencí. Ony pak ovlivňují i nadřazené tempo vyprávění, které je globálně určeno na př. žánrem filmu, letorou režiséra a p., ale v jednotlivých částech filmu více méně kolísá. Tyto změny tempa a rytmu v dialektické jednotě umožňují agogiku a gradaci filmového vyprávění, bez nich by i nejsvižnější rytmus po chvíli unavil či začal diváka nudit.

Na začátku dramatických, literárních i hudebních útvarů bývá t. zv. expozice, která podá několik nezbytných úvodních informací, představí hlavní osobu nebo základní hudební motiv. Také ve filmu bývá - někdy již před úvodními titulky - expozice, která nás seznámí s hrdinou, prostředím nebo atmosférou příběhu. Taková expozice může být podána v několika záběrech nebo v jednom záběru, který na začátku chvíli trvá, než začne vlastní děj. Tomuto trvání říkáme *rozeznání* a jeho hlavním úkolem je především emotivně připravit diváka na následující vyprávění. Ve spojení s výtvarnou a zvukovou složkou může navodit pocit klidného pastora, nostalgického podvečera, hrůzostrašného očekávání. Záběr rozeznáváme nejen na začátku filmu, ale často i uvnitř v začátcích jednotlivých sekvencí

a to i v případě, že zdánlivě vpadneme do plné akce.

Ještě důležitější je, aby záběry na konci sekvencí a zejména na konci filmu *d o z n í v a l y*. Ustříhneme-li záběr s ukončením akce podtrhli jsme jeho informativní charakter /zobrazením akce splnil svůj úkol, víc se od něj nežadá/. Prodloužíme-li jej za trvání akce /hrdina odešel, místnost zůstala prázdná/ nebo sledujeme-li akci i po té, kdy se dál nerozvíjí a její průběh je jednoznačný /hrdina odchází od kamery/ dáváme záběru širší smysl, začleňujeme hrdinovu individualitu do okolního světa, do obecnějších souvislostí, necháváme divákovi čas k filozofickému shrnutí, domyšlení, vlastně ho k tomu vybízíme. Toto doznění je nutné na konci filmu, ale i na závěr jednotlivých sekvencí je do určité míry potřebné k uvolnění napětí, k uklidnění smíchu nebo jen k bezmyšlenkovému podlehnutí a vychutnání předchozí atmosféry.

Je pochopitelně na režisérovi, aby rozeznění a doznění záběru připravil, aby záběr natočil v dostatečné délce a aby jeho obrazová náplň oné atmosféře, myšlence či zobecnění odpovídala. Jestliže příběh mladé dvojice zakončíme tím, že oba hrdinové odcházejí ve velkém celku rozkvetlou alejí k prosluněnému horizontu bude asi závěrečný smysl jiný než když stejná dvojice odchází zablácenou cestou do špinavé předměstské čtvrti, sledovaná panorámou, přerušovanou průjezdy aut a tramvají. Střihač pak musí - s ohledem na předložený materiál, předpokládanou zvukovou složku a tempo filmu - odhadnout správnou míru rozeznění či doznění, aby divák nebyl předčasným stříhem vyrušen nebo aby kouzlo okamžiku nepominulo a záběr aby nevypadal jako samostatný snímek nebo dokonce jako potencionální začátek dalších událostí.

Rozeznění a doznění záběru někdy bývá doplněno zatmívačkou a roztmívačkou, které ještě zdůrazní předěl mezi sekvencemi. Velice často - zejména u akčních filmů - se však naopak používá ostrého přechodu z jednoho dějového úseku do druhého, někdy navíc podpořeného obrazovou či zvukovou podobností či souvislostí. Chlapec řekne kamarádovi: "Tak zítra v pět!" - stříh - hodiny ukazují pět hodin, švenkujeme na oba kluky pod nimi. Nebo kluk, vybírající si dárek za vysvědčení, objeví v obchodě kopací míč - stříh - VD kopacího míče a po odjezdu kamery se

už kluk rozbíhá k provedení pokutového kopu. Takové stříhy se běžně používají jako časová zkratka, při promyšleném provedení jako elipsa.

Ostrý stříh je však i specifický výrazový prostředek, který slouží především ke zdůraznění kontrastu dvou atmosfér, dvou situací, k nečekanému zvratu či pointě nebo prostě k více méně fyziologickému šoku. K přechodu z klidného prostředí do rušného můžeme navíc použít i nárazu ve zvuku, rychlého markantního pohybu v obraze a pod. Představme si dvojici uprchlíků, která v noci ztrácí orientaci, ale zachrání se v opuštěné stodole. Mírné doznění záběru spících uprchlíků zvýší pocit bezpečí a klidu, ale vtom předčasně nastříhneme detail hlavně kulometu a současně s ním /nebo o několik okének dříve/ ohlušující rachot palby, záběhové jsou v ohnisku bitvy, zklamání nadějí je velice brutální. Nebo rychlá montáž strojů, aut, spolupracovníků, hlučnou dialogů a nervy drásající atmosféry dílny - ostrý stříh - bleděmodré přitímné pokoje, bílé lůžko se zhroucenou obětí moderního života a hlavně absolutní ticho, které neporuší ani neslyšitelný pád sklenice na hustý koberec... Vidíme tedy, že podstatou ostrého stříhu je překvapivá změna situace, konfrontující kontrast dvou sekvencí a provedená v nečekaný okamžik s maximální přesností a výrazností.

Je samozřejmé, že rozeznání, doznění, ostrý stříh, změny rytmu a tempa jsou v úzké souvislosti s dramaturgickou linkou. Jakýkoliv rytmus filmu bude ryze formálním a neúčelným, nebude-li korespondovat s obsahem scénáře. Je-li jeho příběh prázdný, sterilní, nudný či obehnaný, pak ani nejdívočejší akce a největší stříhová kouzla mu nepomohou a nepřidají na zajímavosti. Naopak vtipný, myšlenkově hluboký scénář ve spojení s filmově estetickou realizací někdy dokonce vyžaduje volnější rytmus, umožňující prokreslení atmosféry, psychologických stavů postav a pod. Najít správný celkový i dílčí rytmus stříhu, jeho změnami se vyhnout monotónní rozvláčnosti a vytvořit promyšlenou agogiku celého díla - to je asi nejtěžší, ale velmi důležitá složka stříhačovy práce.

N á v a z n o s t z á b ě r ů

Je pravdou, že závislost filmu na literatuře a divadle značně sráží jeho rozvoj k svébytnému uměleckému vyjádření, že literárnost filmů, projevující se zejména od příchodu zvuku, ovlivňuje neblaze přes 90% filmové produkce. Současný trend nás však ujišťuje, že ještě dlouho bude formální podstatu většiny filmů tvořit vyprávění příběhů. Protože prvořadým úkolem střihače je sloužit režisérovi stylu a záměru, je jedním ze základů jeho profese umět bezezbytku splnit úkol "plynule posloupného výkladu tématu, syžetu, akcí, činů" /§4 s.237/. Ostrý střih, metafora, prostřih detailu - to vše musí divák chápat /ať už uvědoměle nebo podvědomě/ jako funkční výrazový prostředek, nikoliv jako technický důsledek změny postavení kamery, jako doklad že film se natáčí "po částech". Začne-li divák příliš vnímat taje filmové kuchyně, je evidentní, že film neuspěl. Jen experimentální filmy vyžadují od vyspělého diváka aby ocenil i jejich formální strukturu a zpravidla i takový divák raději přijímá emocionální a estetické zážitky než aby v hledišti rozebíral použité výrazové prostředky. Zamysleme se tedy nyní nad některými předpoklady onoho neformálního, plynulého divákovy vnímání, které musí vytvořit střihač.

Jestliže jsme v předchozí kapitole vycházeli převážně z jednoho záběru, soustředíme se nyní na vazbu dvou záběrů bezprostředně následujících. Opět zdůrazňuji, že předpoklady k jejich plynulému spojení jsou dány již v natočeném materiálu /viz oddíl Realizace/, ale připusťme, že oba záběry splňují po skladebné stránce všechny výše uvedené podmínky. Dále omezíme naše úvahy na záběry stejné sekvence, splňující tři klasické jednoty místa, času a děje. Děj filmu se rozvíjí především prostřednictvím dialogu nebo pohybu herců. O střihu dialogových sekvencí si povíme později, přistoupíme tedy ke zkoumání jak nejlépe navázat dva záběry, aby dramatická akce plynula hladce z jednoho záběru do dalšího.

Velice jednoduše a výstižně to formuloval již v r. 1927 průkopník plynulého střihu G. W. Pabst: "Stříhat je třeba v tom záběru, kde je postava v pohybu a jako následující připojit záběr, ve kterém buď pokračuje tentýž pohyb nebo trvá po-

hyb jiný." /dle §7 s. 180/ Tato zásada plynulosti pohybu je velice užitečná a směřuje k plynulému vývoji akce, k dynamickému způsobu vyprávění. Pro naše účely však je poněkud jednostranná a povrchní. Podívejme se na problém blíže.

Z předchozí kapitoly si připomeneme úvahu o čitelnosti záběru. Jestliže otec v pyžamu přichází k posteli, odhrnuje peřinu a zouvá bačkory je zřejmé, že se chystá vklouznout do postele a sledovat dále jak uléhá, přikrývá se, hledá pohodlnou polohu na boku a posléze znehybní již není nutné /neříká-li při tom dialog nebo nechceme-li na př. podtrhnout vychutnávání onoho obřadu/. Část jednoznačné akce postačí, aby si divák domyslel zbytek, po prostříhu na syna se můžeme vrátit na otce přikrytého peřinou aniž by /při dodržení určitých časoprostorových relací/ byl divák zaskočen. Necháme-li však otce sedět u stolu a po prostříhu na syna jej objevíme v posteli, záběry na sebe nenavazují ani v případě, že prostřih byl dostatečně dlouhý na to, aby otec stačil do postele ulehnout. Pro vnímání spojitosti je nutné, aby na konci prvního záběru byl začátek otcova přechodu k lůžku nebo aby tento přechod byl alespoň vyjádřen v záběru prostříhu /synovy oči sledují otcův pohyb, ve zvuku slyšíme kroky a ruchy atd./.

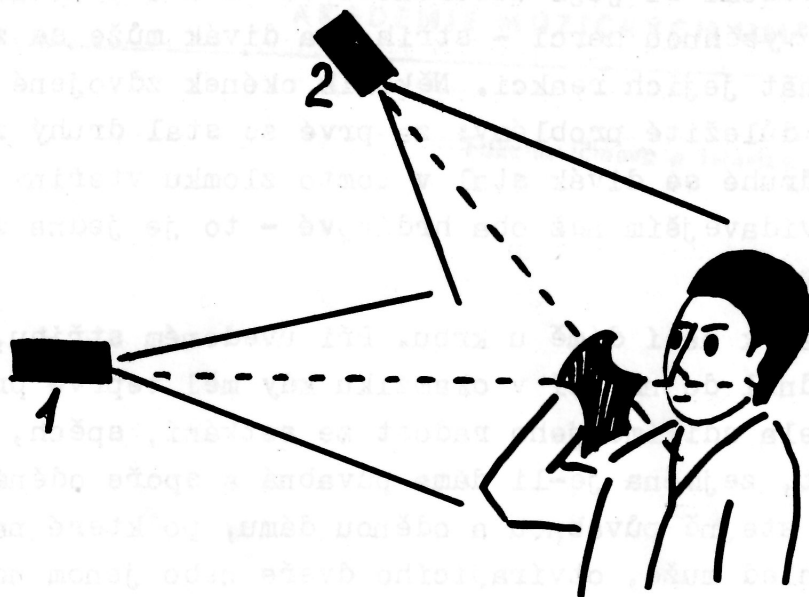
Působí ale velice nepříjemně, jestliže krátce před koncem záběru dochází ke změně ustálené situace, objevuje se náznak nového pohybu nebo nový element. Klidně sedící člověk prudce pohne rukou, do záběru vejde nová osoba, dokonce i když se v pozadí objeví nápadná změna /vejde nákladní auto, vejde komparista v nápadném plášti/, ovlivňuje těchto několik okének před koncem záběru velice rušivě čistotu stříhu. S takovými případy se často setkáváme v dokumentárních filmech, kde dění před kamerou není organizováno /pouliční ruch/ a střihači podceňují na př. objevování nových objektů v předním plánu při krajích obrazu.

Toto upozornění pochopitelně neplatí jestliže jde o pohyb pokračující v následujícím záběru. Záběr můžeme ukončit v náznaku začínajícího pohybu /vstávání od stolu/ jestliže v následujícím záběru vidíme z jiného postavení kamery téhož herce, pokračujícího ve stejném pohybu /vstane od stolu/. Takové navázání pohybu naopak při správném provedení záběry spojuje,

zvyšuje dojem plynulosti akce a celkovou koncepci skladby dynamizuje. Ve střihačově praxi je častým případem, ale bylo by chybou domnívat se, že stačí najít si přesné okénko, kde byl pohyb v prvním záběru ukončen a následujícím okénkem druhého záběru v pohybu pokračovat.

Každý si totiž jistě uvědomuje, že střih televizní inscenace působí na rozdíl od filmu dojem daleko volnějšího tempa, dokonce se občas zdá, že některé nástřihy jsou nepřesné. V následujícím textu si ukážeme, že rozdíl je v odlišných zákonitostech vnímání času, že jednotlivé sekvence televizní inscenace probíhají v podstatě v čase reálném zatím co ve filmu v čase filmovém. Zatím se však spokojíme s jednoduchým příkladem: v televizním studiu se návštěva svlékne v předsíni, vejde do pokoje /střih na druhou kameru/, přejde celý obývací a u krbu se obejme s hostitelkou. Herec musí projít celou vzdálenost z předsíně ke krbu. Ve filmu můžeme řešit spojení obou záběrů třeba tak, že návštěvník stiskne kliku dveří do pokoje - střih - hostitelka u krbu rozpřáhne ruce a do obrazu resp. do její náruče vpadne host v okamžiku, kdy podle všech pravidel času a prostoru by měl ještě držet kliku zavíraných dveří. Pro film je totiž charakteristické, že - aniž si to divák uvědomuje - takřka v každém střihu pohybu vynecháváme větší či menší část onoho pohybu a právě volba délky oné vynechané části je jedním z prostředků, kterými střihač ovlivňuje tempo vyprávění.

Je tedy jasné, že pohyb v televizi se ošdit nedá a musí být proveden celý. Ale to je přece záruka absolutní přesnosti, jde o pohyb jediný, kontinuálně navazující, nikoliv dva pohyby ze dvou záběrů, natáčené v různém čase. Pohybová návaznost tedy musí být bezvadná a přece bylo řečeno, že některé nástřihy se zdají nepřesné? Podívejme se na následující obrázek /obr.14/:



V PC přichází ke konferenčnímu stolu předseda, usedá a otírá si kapesníkem zpocenou pleš. První záběr končíme asi v polovinně pohybu ruky, tedy v čelném záběru je ruka s kapesníkem ve výši nosu. V tomtéž místě, v detailním záběru s mírným nadhledem, nevidíme za rukou nos ale uzel kravaty. Při střihu z kamery 1 na kameru 2 vzniká optický dojem, že se ruka vrátila ke krku, že vzdálenost mezi kravatou a nosem prošla dvakrát. Vzniká tak zdvojený pohyb, kterého si i střiháč - začátečník ve filmu všimne a okamžitě ho opraví. Podobný efekt vzniká nejen při změně rakursu, ale i při změně postavení kamery /poloha běžícího herce vůči objektům v druhém plánu/, změně ohniskové vzdálenosti /změna vzdálenosti od pozadí, od popředí či od kamery/ a pod.

Jiný zajímavý případ popisuje K. Reisz /§3 s.100/ u filmu *Můj učený přítel*: dva muži prchají vzhůru točným schodištěm, v krajní nouzi vběhnou do pootevřených dveří a jsou v pasti na věžním ochozu. Pro vyznění gagu je nutné ukázat překvapivou situaci /výška ochozu, věž i s pouličním ruchem nic netušícího velkoměsta/ i reakci obou hrdinů. Střihneme-li: 1/ PD útěku a začátek otvírání dveří 2/ VC věže, obě postavičky vybíhají na ochoz 3/ DD zděšené tváře - pak druhý záběr /nutně VC/ bude krátký až na hranici srozumitelnosti nebo třetí záběr /úlek/ přijde nelogicky pozdě. Střih byl řešen tak, že ve druhém záběru vidíme celek věže a přesně v okamžiku, kdy divák "přečte"

celou situaci a uvědomí si její absurdnost se z n o v u otevrou dveře ochozu, vyběhnou herci - stříh - a divák může se znalostí věci vychutnat jejich reakci. Několik okének zdvojené akce vyřešilo dva důležité problémy: za první se stal druhý záběr čitelným, za druhé se divák stal v tomto zlomku vteřiny chytřejším a předvídavějším než oba hrdinové - to je jedna z metod konstrukce gagu.

Vraťme se však k naší dámě u krbu. Při uvedeném stříhu, kdy jí mladík vpadnul do náručí v okamžiku kdy měl teprve procházet dveřmi, zcela sdílíme jeho radost ze setkání, spěch, touhu, nedočkavost, zejména je-li dáma půvabná a spoře oděná. Ale představme si stejně půvabnou a oděnou dámu, po které nastříhneme protipohled muže, otvírajícího dveře nebo jenom nohy a spodní část dveří, pak stejný záběr dámy a nohy kráčející po koberci a třeba ještě jednou totéž. Dáma ani nemusí vytřeštit oči, hudba nemusí dunět temnými tóny a údery kotlů a přece z této obrazové pasáže, z tohoto nepřírozeně protahovaného příchodu cítíme osudovost, katastrofu.

Prodlužování nebo zkracování plynulého pohybu tedy působí nejen zrychlení či zpomalení tempa ale v určitém kontextu může mít i význam psychologický, znázornit váhání, nedočkavost, strach, může pomoci k dokreslení charakteru postavy. Zamysleme se nad situací, kdy ke dveřím přichází neznámý muž a zvedá ruku /VC/, pokládá ruku na kliku a tiskne /VD/ a přes rameno a odvrácenou tvář osamělé nepohyblivé stařeny vidíme vnitřní stranu dveří s pohybuující se klikou /C/. Jak asi stříhneme informaci o příchodu návštěvy do bytu a kolikrát delší bude stejná pasáž v horroru?

Jestliže osoba vyjde ze záběru a necháme záběr prázdný může mít /často ve spojitosti se zvukem/ tento postup svoji funkci /napětí, očekávání, příprava gagu/. Právě tak prázdný záběr, do kterého postava vejde, může být informací o prostředí, vyjádřením atmosféry, přípravou šoku /ve zdánlivě prázdné místnosti se do záběru vsune ruka s pistolí/. V obou případech také může jít o expozici obrazu nebo jeho doznění, o přípravu časového skoku. Ale prázdný záběr uprostřed děje obvykle brzdí akci, působí rušivě. Sledujme pokud možno hrdinu v obou zábě-

rech: jde na př. zleva doprava, stříhneme v pravém okraji, ve druhém záběru v levém okraji odchází od kamery. Není-li tento pohyb přesně natočen a stříh vypadá špatně necháme plný pohyb ve středu kompozice a ve druhém záběru hned po stříhu postava vejde, nebo naopak hned jak v prvním záběru opustí obraz stříhneme na druhý, kde je již akce či pohyb v plném proudu. Délku pohybu v obou záběrech volíme dle okamžitého tempa sekvence, ale nestříhejme prázdný záběr /osoba vyšla/ na prázdný záběr /osoba vejde/.

Při přecházení pohybu z jednoho záběru do druhého však není podstatné jenom prodloužení nebo zkrácení pohybu. Důležité je i místo přesného stříhu. V praxi se často setkáváme s případem, že v obou záběrech nebyly dodrženy požadované jednoty herecké akce, že často jen obtížně nalézáme jediné místo, ve kterém lze oba pohyby navázat. Někdy dokonce nenacházíme ani to jediné místo a pak volíme mezi dvěma zly: nečistý stříh nebo prostříh vložený mezi oba záběry. Ještě jednou podtrhuji, že stříh s l o u ž í sdělování režisérových záměrů - většinou tedy vyprávění děje - a jedním z nejdůležitějších střihačových úkolů je volba správného tempa, které je zpravidla určeno již žánrem a obsahem filmu, režisérovým rukopisem a konkrétně pak vnitřním tempem jednotlivých záběrů a rytmem dialogu. Z vlastní praxe vím, že zachování spádu akce je daleko důležitější než čekáním na místo "čistého", bezvadného stříhu rozkolísat rytmus zbytečnými pauzami. Taková čistota stříhu je samoučelná a film by poškodila. Představme si, že v celkovém záběru přistoupí k obědujícímu gentlemanovi nenápadný pán a položí mu ruku na rameno se slovy : "zatýkám vás..". V následujícím záběru /PD/ musí nutně následovat reakce zatčeného, otočení hlavy a vyskočení a to okamžitě, dříve než věta dozní. Bylo by chybou čekat jednu nebo čtyři vteřiny až ruka s vidličkou bude vůči rtům ve stejné poloze jako v předchozím celku. To je ovšem extrémní případ, ale při pozorném sledování uvidíme v každém řemeslně vynikajícím filmu řadu stříhů, ve kterých záběry nena- vazují zcela přesně pohybově, ale zato v dokonalém tempu. Je totiž pochopitelné, že ne vždy lze při natáčení určit, kde přesně bude proveden stříh a v průběhu složité akce, natáčené víckrát z několika postavení kamery nelze stále udržet její

shodné provedení. Ovšem někdy je režiséry tato otázka až příliš podceňována.

Zkušený herec však dokáže provést stejnou akci perfektně stejným způsobem, zejména je-li režisérem upozorněn, kde bude střih. Pak dostaneme dva záběry s naprosto stejnou akcí, rozehranou na konci prvního i na začátku druhého záběru v dostatečné délce. Tento případ nyní prozkoumejme.

Vyjděme ze vzrušeného dialogu dvou osob, snímaného střídavě v PD obou protagonistů. Náhle se muž rozpráhne a dá dívce políček. Jestliže stříhneme po náprahu mužovy ruky na dívku, jeho ruka vletí do záběru a udeří ji, pak zdůrazňujeme fakt políčku, jeho nečekanost, jeho brutalitu. Podle kontextu děje bude pravděpodobně políček působit drastičtěji, o samotný fakt se zajímáme hlavně z hlediska dívky. Zejména stříhneme-li ještě dříve, t. j. vidíme poslední dívčina slova a do obrazu vletí bez náprahu ruka, jsme asi překvapeni náhlým zvratem situace, nebo zase sledujeme dívčiny reakce a vidíme její vzurnost, vyzývavost, která vedla k jejímu potrestání.

Jestliže po facce zůstáváme na mužovi jde především o **eufemismus**, vlastní drastický akt byl vynechán. /Někdy ovšem můžeme naopak připravit krutější efekt - třeba nalíčit dívku jako krvácející, ale technická hlediska realizace ponechme stranou./ V každém případě je pro nás nyní zajímavější muž, jeho reakce /třeba rozčílení přehnal a nyní lituje své ukvapenosti/, on je pánem situace a dramaticky vedoucí postavou akce. Navíc takovým postupem oddalujeme dívčinu reakci, na kterou je divák jistě zvědav a můžeme si tak připravit východisko pro nečekané překvapení /dívka se usmívá/, zvláště předznamáme-li střih mužovou reakcí /jeho surový nebo povýšený výraz se změní v překvapený či vyděšený - dívka na něj napřahuje dýku/.

Je také možno stříhat přímo v pohybu, to znamená ruka již letí a v následujícím záběru v pokračujícím pohybu dopadá na dívčinu tvář. Zde se nesoustřeďujeme ani na jednu z postav zvláště, obě jsou rovnocenné a samotnou akci sledujeme dynamic-kým způsobem, vhodným pro akční sekvence. Tento střih přímo v pohybu má ještě další výhody technického rázu: jednak můžeme pohybu přidat na věrohodnosti /facka působí tvrději než facka

imitovaná hercem, který svou partnerku šetří, jindy je zase ta-
sení pistole zázračně rychlé a pod./, jednak tímto dynamickým
stříhem zakryjeme různé nedostatky v návaznosti. Platí totiž
zásada, že v takovém případě je divák upoután právě oním prud-
kým pohybem a přestává soustředěně vnímat ostatní komponenty
obrazu. Stříháme-li tedy na sebe dva širší záběry a jeden či
oba protagonisté jsou v obou přítomni, pak pohybový stříh za-
kryje nestejně vedení pohybů v přechodu z jednoho záběru do
druhého, skriptérské závady v oblečení či postavení herců atd.
Z vlastní praxe mohu uvést případ, kdy ve dvou PC v protipohle-
du vidíme chlapce, malujícího byt. Dynamickým stříhem v rozmách-
lém gestu rukou /podloženém vzrušeným dialogem/ se mi podařilo
perfektně zakrýt fatální skriptérský omyl, že chlapec držel
štetku nejdřív v pravé, pak v levé ruce.

Případ s políčkem bychom mohli rozvádět ještě dále za
předpokladu, že přecházíme z PC obou herců na D dívky, že stří-
háme dva křížové pohledy přes rameno osob stojících před kame-
rou atd. Kromě vyjimečných, dramaturgicky připravených momentů
/viz překvapení s dýkou/ jsou výše uvedené teorie poněkud spe-
kulativní. V praxi záleží především na kontextu děje a na ryt-
mu stříhu, zejména pak na způsobu, jakým jsou záběry snímány a
tedy i na počtu možností, které režisér střihačovi ponechal.
Často je možnost jediná, většinou se střihač řídí spíš intuicí.
Ale je dobře si uvědomit, že volba místa stříhu v pohybu ovliv-
ňuje vyprávění děje, že dvěma způsoby stříhu lze sdělit dvě po-
někud odlišné skutečnosti.

Z ryze formálního hlediska rozebírá stříh v pohybu K.Reisz
/§3 s.145-149/. Přiklání se ke stříhu klidovému: při stříhu
z C na AZ se hrdina napije ze sklenice - najdeme si tedy v ce-
lém pohybu klidové místo/ natáhne ruku a uchopí sklenici -stříh-
zvedá ji a pije/ nebo - což pokládá za výhodnější - stříháme
hned v začátku pohybu /herec přestane mluvit a sklopí oči
-stříh- natáhne ruku, uchopí sklenici a pije/. V klidném epic-
kém způsobu vyprávění, kde odpadají výše uvedená dramatická
hlediska, působí takový stříh skutečně velice čistě, plynule.
Znám režiséry, proslulé formální vytríbeností svých filmů, kte-
ří si přejí stříhat výlučně tímto způsobem, právě tak jako ji-
ní vyžadují stříh často bez ohledu na neklid v záběru, pohyb

kamery, začaté a nedokončené herecké akce. V tomto druhém případě obětujeme stříhovou čistotu ruchu, změně, vzrušenému vyprávění děje, typickému pro akční filmy. Reisz dále přichází se zajímavou připomínkou: při zúžení záběru /z PC na D/ stříhat v okamžiku, kdy se "do detailu vlévá látka, na níž v dané chvíli nejvíc záleží" /§3 s.148/, tedy v uvedeném příkladu když se ruka se sklenicí objeví na dolním okraji druhého záběru. Takový způsob má i tu výhodu, že střihač snadno dosáhne vizuální shody akce i při nepřesném natočení obou pohybů.

Pohyb, přecházející plynule z jednoho záběru do druhého, je typický také pro případ stíraček a falešných švenků. Stíračky obrazu se jako vazba používají s oblibou zejména v dokumentárních filmech, kde působí jako plynulý, neznatelný přechod z prostředí do prostředí. V celkovém záběru, snímaném nejlépe objektivem s dlouhou ohniskovou vzdáleností, se v popředí /tedy v neostrosti/ pohybuje nějaký předmět, na př. automobil, který v určitém okamžiku zaplní celý obraz. Když z obrazu opět vyjede vidíme, že jsme v jiném prostředí - rušná ulice se změnila ve vilovou čtvrť. Přechod je proveden tak, že v obou záběrech /na konci prvního a na začátku druhého/ se před kamerou pohybuje předmět přibližně stejně neostrý, pochopitelně ve stejném směru a přibližně stejnou rychlostí. Oba záběry mají být tonálně vyrovnané, objekty ve stejném tónu ev. podobné barvě zejména u obou krajních okének, aby v místě stříhu nedocházelo k markantní změně. Čím pomalejší je stíračka - t. j. pomalejší pohyb objektu v popředí - tím přesnější musí být její provedení.

Obdobnými principy se řídí i t. zv. falešný švenk nebo strh. V tomto případě se však nepohybuje snímaný objekt, ale kamera. Používá se zejména v blízkých záběrech /PD-VD/. Představme si detail hrdinovy tváře, vytřeštění očí a prudký švenk kamery na odklápěné víko rakve. Při zachování výše uvedených podmínek /směru, rychlosti, tonality, pokud možno neurčitého neostrého pozadí, po kterém švenkujeme/ můžeme tento záběr natočit jako dva záběry a spojit tak atelier s reálem, překlenout časovou pauzu, nutnou k přípravě druhého záběru a j. Při natáčení je nutno nechat hercovu tvář zcela vyjít z obrazu, podobně druhý záběr začít na neutrálním pozadí a nechat dosta-

tečně dlouhou dobu, po kterou jsou oba pohyby kamery tak rychlé, že jsou "rozmáznuté", v podrobnostech nečitelné. Připomeňme, že obou způsobů lze použít nejen ke spojování dvou záběrů či sekvencí, ale také ke zdůraznění ostrého stříhu. Rušnou sekvenci třeba zakončíme stíračkou obrazu, bukolickou sekvenci pak ostře, bez odkrytí obrazu nastříhneme, nebo naopak klidnou scénu v interieru přerušíme neostrým průjezdem vlaku, odkrývajícím začátek nového obrazu.

Podobného způsobu se používá i ke spojování panorám a jízd. Kamera sleduje hrdinův běh lesem, v určitém okamžiku je mezi ním a kamerou kmen stromu, keř který vyplní celý obraz. Podobné místo najdeme i ve druhém záběru a lze tedy obě panoramy spojit aniž je přechod patrný. Pro oblast teorie si připomeňme, že těmito způsoby jsme vlastně ze dvou či více technických záběrů vytvořili jeden záběr skladebný.

Panorámy a jízdy kamery však lze navazovat i bez těchto stíraček při dodržení několika zásad. Kromě samozřejmého dodržení obvyklých jednot je velice důležité dodržení tempa herecké akce v obou záběrech, přibližně stejná rychlost běhu, stejné únavy běžce, při navazování jízd stejný směr a stejná rychlost pohybu kamery. Nepoužíváme-li stíračku, t.j. když je postava v obraze na konci prvního i začátku druhého záběru je nutno markantně změnit postavení kamery /zepředu - z boku/ nebo úhel záběru /PC - PD/. Nepříjemně působí i taková maličkost jako je nepatrná změna v kompozici, kdy postava "poskočí" nepatrně na jednu či druhou stranu obrazu proti předchozímu záběru. Markantní změna kompozice ze středu k okraji - zejména ve spojení se změnou postavení kamery - tolik nevádí. Je zajímavé, že při dynamické akci /rychlý běh, rychlý pohyb kamery/ málokdy vadí porušení rytmu kroků, kdy postava vykročí dvakrát pravou nebo spojením obou záběrů vznikne abnormálně "dlouhý" krok a pod. V podstatě je stříh takových "honičkových" pasáží velice efektivní a poměrně snadný. Jako příklad dokonalého provedení uveďme film T. Richardsona "Csamělost přespolního běžce" /1962/.

Protože návaznost záběrů zejména při stříhu v pohybu je denním chlebem zvláště pro stříhače hraného filmu, je třeba dbát nejen co nejdokonalějšího provedení stříhu. Měli bychom se snažit, abychom pokaždé nepoužívali jen intuice a řemeslné

rutiny, ale abychom také poznali kdy je - v závislosti na úrovni filmu a dodaného materiálu - provedení stříhu hodno důkladnějšího zamyšlení.

Č a s a p r o s t o r

Souvislosti mezi pohybem, prostorem a časem jsou vědním námětem pro řadu oborů od filosofie přes exaktní vědy až po science-fiction. Z hlediska filmu, resp. stříhové skladby bych se i tomuto problému chtěl věnovat spíš z praktické stránky, ale bude dobře, když se v úvodu zamyslíme nad některými pojmy. Uveďme ve stručnosti obsah výborné prvotiny R. Enrica, středometrážního filmu "Soví řeka" /Oscar v r. 1962/:

K mostu přes řeku pochoduje vojenská jednotka, uprostřed spoutaný civilista. Po krátkých přípravách je mu okolo krku položena oprátka a je shozen z mostu. Provoz se napne - detail odsouzeného - provaz se přetrhne, muž padá do řeky, plave, je pronásledován střelbou i jezdci, prchá po břehu, uniká pronásledovatelům, přichází na palouk, kde stojí jeho dům. V lyrickém záběru vychází z domu žena, dvě děti s křikem vítají otce, on je chce obejmout - provaz se napne, uzel zadrhne a na mostě se houpe oběšencovo tělo. Vojáci odcházejí okolo tabule: "Kdo se přiblíží do prostoru mostu, bude bez rozsudku popraven." /Pozn.: cituje z paměti/.

Celý film trvá asi 40 minut. Objektivní čas, po který divák sleduje filmové dílo, nesouvisející s divákem ani s obsahem filmu, měřený hodinkami, nazveme čas reálný. V tomto reálném čase sledujeme příchod vojáků, popravu a odchod jednotky, tedy ani ne půlhodinovou akci. Ale mohli jsme sledovat jen vlastní popravu, trvající několik vteřin. Můžeme sledovat měsíc ze života detektiva, pět let válečných událostí nebo životní cestu malíře od narození až do smrti. To je čas filmový nebo dramatický. "Za dramatický čas považujeme onen výsek vývoje jevu /dramatu, ale také dokumentu objektivní jednorázové skutečnosti v publicistickém díle/, v němž jev vznikl, přeměňoval se a dospěl k novému, vyššímu stavu." /§6 s. 148/

Jsou případy, kdy čas filmový odpovídá času reálnému. Film A. Vardové "Cleo od 5 do 7" /1961/ trvající dvě hodiny sleduje

dvě hodiny ze života zpěvačky, která se dozvěděla, že je nemocná rakovinou. Podobně klasická kovbojka F. Zinnemanna "V pravé poledne" /1952/ se odehrává rovněž ve dvou poledních hodinách. Podrobnější analýza by ovšem prokázala, že tato shoda je jen přibližná, že dramatický čas neplyne zdaleka tak rovnoměrně jako čas reálný /u Vardové "zhušťování" a "zřehování" akce, u Zinnemanna jsou některé okamžiky přeskočeny, jiné zdvojeny paralelními akcemi na různých místech/. V souvislosti s tím chci poukázat na tvrzení J. Plažewského /§7 s.302 a násl./, že změna času reálného v dramatický může probíhat jen ve stříhu záběrů, nikoliv uvnitř a tak tedy dlouhé záběry, pohyby kamery, dialogy nám do filmu zavádějí reálný čas. Není to vždy pravda, protože větší či menší stylizaci nacházíme uvnitř většiny záběrů, kadence dialogů zřídka odpovídá kadenci reálné, záběry filmů M. Janczo /na př. "Elektra" 1975/ se měří na stovky metrů a uvnitř každého se mění čas, prostor, pocity i charaktery herců podle vlastních zákonitostí, naprosto nesouvisejících s reálným tokem času.

Vraťme se tedy k Soví řece. Vteřina, ve které se provaz napíná aby stiskl odsouzencův krk byla vteřinou, do které se koncentrovala naděje odsouzeného, ve které se realizoval jeho vysněný několikahodinový útěk, vytoužený návrat domů a setkání s rodinou. Vysněný - a přece tolik reálný. Toto je čas subjektivní, čas ve vztahu k psychologii a pocitům postavy. Každý divák zná subjektivní čas z vlastní zkušenosti, každému z nás se zdá hodina čekání na vlak nekonečně dlouhá a týden pěkné dovolené neuvěřitelně krátký. Proto se vnímavý divák u dobrého filmu snadno vcítí do hrdinova subjektu a spolu s ním prožívá časové deformace. Bylo by ještě třeba zvlášť odlišit subjektivní čas, který divák vnímá prostřednictvím protagonisty /viz Soví řeka/ a subjektivní čas samého diváka /markantní příklad: dobrý film se zdá krátký, nudný se zdá dlouhý i když oba trvají 90 minut/. Ale tolik teorie zde není na místě.

Vidíme, že ať už pracujeme s časem filmovým nebo zejména v klíčových, emotivně zdůrazněných okamžicích přecházíme k času subjektivnímu, vždy máme možnost čas kondensovat nebo zřehovat. Nebudeme se blíže zabývat nadhozenou otázkou práce s časem uvnitř záběru. Nebudeme ani rozebírat filmové triky vzni-

kající rychlejším nebo pomalejším během filmové kamery /průstřel okna roztažený do minutové sekvence, klíčení a květ rostliny v několika vteřinách/. Zůstaneme u ryze skladebných postupů.

Teď si však uvědomíme, že většinu zásad již známe. Mluví-li jsme o tom, že vlastně každý filmový střih je více méně elipsou, že aniž by si to divák uvědomil vypouštíme nepodstatnou část pohybu nebo děje. Vzpomeňme si na dívku u krbu z minulé kapitoly, které necháme přicházejícího muže "vstřelit" do náruče nebo neúměrně dlouho přibližovat z předsíně podle dramaturgické potřeby. Nebo čas, který uplyne nemocné stařeň z téže kapitoly, než neznámý muž stiskne kliku a vstoupí a ona se dozví /a divák s ní/ znamená-li příchodí pomoc nebo nebezpečí - to je subjektivní čas v klasickém podání.

Na těchto příkladech také poznáváme způsoby, jakými se ve střihně manipulace s časem provádí. Prvořadou úlohu zde má vycházení a vycházení ze záběrů. Divák je zvyklý, že chůze jako důvod pouhého přemístění osoby z jednoho místa na druhé se ve filmu eliminuje na minimum, jakékoliv realistické znázornění chůze mu již připadá jako zdlouhavé, nebo jako významové protahování času. Naopak ostrý střih s vynecháním pohybu má být zpravidla něčím víc než pouhým vypuštěním časového úseku, má být charakterizací postav nebo emocionálním nárazem. Velice markantně vystupují ve filmu prázdné záběry, ze kterých někdo odešel nebo do kterých někdo vejde. Bylo řečeno, že jsou-li střihačovou chybou, je to chyba nápadná. Naopak při správném načasování a vhodném zvukovém zpracování natahují čas, drammatizují a při určitém spojení se sousedními záběry /natočeny jako "pohled hrdiny", t. j. po předcházejícím detailu protagonisty/ převádějí čas na deformovaný, subjektivní.

Zde se konečně musíme zmínit o velice důležitém skladebném prvku a tím je prostřih. Prostřihem rozumíme krátký záběr, který vkládáme do záběru nebo mezi dva záběry určitého dění, abychom je doplnili o novou informaci nebo abychom ukázali jiné dění více či méně související. Pro názornost dva běžné příklady:

D - obratné chirurgovy ruce pracují s jistotou, nástroje se střídají

D - jeho oči za rouškou jsou soustředěné, čelo je zpocené

D - ruce pracují s absolutní přesností

nebo:

VC - závod na 400 m byl odstartován, závodníci vbíhají do zatáčky, závodník v první dráze vyrovnává handicap

PC - vzrušení diváci vyskakují ze sedadel

PC - závodníci jsou v cílové rovince, závodník z první dráhy vítězí

Často se - jako v prvním případě - stává, že prostřih vložíme do jediného technického záběru, který byl původně natočen vcelku, abychom zdůraznili nějaký fakt, změnili smysl záběru nebo ukázali nepostřehnutelnou podrobnost. Zdánlivě jednoduchá záležitost rutinované praxe se prostřihem chirurgovy tváře změnil v dramatický boj o lidský život. Detail utrženého knoflíčku u košile, prostřižený do záběru svlékání, nám zdůrazní stopu, která později odhalí vraha. Detail utahovaného šroubu nám v záběru montáže ukáže, který šroub je třeba seřídít. Detail posluchače s pochybovačným úsměvem, prostřižený do zanícené řečnickovy tirády dá obsahu jeho řeči /nebo jeho charakteru/ nový význam. Atd.

Není náhodou, že skoro vždy uvádím jako příklad detail, neboť prostřih bývá většinou záběr s podstatně užším úhlem než oba záběry sousední. Souvisí to s jednou z jeho funkcí: **i n f o r m o v a t**. Jestliže část akce není v záběru srozumitelná - prostřihneme detail. Jestliže chceme zdůraznit neočekávaný, překvapivý nebo dramaturgicky závažný moment - prostřihneme detail. Detail - střižený ojedinele mezi širší záběry, tedy nikoliv v sekvenci snímané celé v D a PD - má ve střižové skladbě funkci **a k c e n t u**, vykřičníku, upozornění. Je tedy chybou, když tvůrci filmu náhle najedou na detail nic neříkající tváře osoby, která ani není rozhodující postavou scény, když z technických důvodů prostřihnou stůl s bonboniérou aniž by měla svůj dějový význam. Divák, obeznámený s filmovými výrazovými prostředky někdy lépe než sám tvůrce, pak velmi dlouho čeká, kdy neznámý muž v pozadí provede rozhodující čin nebo kdy hrdinka sní bonbon a padne otrávena cyankalim a když se neznámý ani bonbon do konce filmu již neobjeví, vrtá mu hlavou o co vlastně šlo. A byl to jen omyl autorů, bonbonie-

ra sehrála úlohu pověstné pušky, pověšené v prvním jednání na scénu, která však nevystřelila. Divákovo soustředěné vnímání bylo zbytečně narušeno, mohlo dojít i k falešnému chápání smyslu scény či filmu.

Obraťme se však k našemu druhému příkladu, notoricky známému ze zpravodajských šotů. V provedení, ve kterém je popsán, může znázornit nadšení publika nad vítězstvím domácího závodníka. Ale v běžné praxi má jediný účel: časové zkratky. Přímé sportovní přenosy probíhají v reálném čase, ale pro obrazovou informaci je nutno utkání nebo závod zhustit na daleko kratší časový úsek. V našem případě jsme tedy nechali závodníky vyběhnout do první zatáčky, vynechali jsme skoro celé kolo a zachytili jsme prostor cíle. Pouhé spojení obou záběrů by ovšem bylo pro diváka nepřijatelné, působilo by dojmem nelogického skoku v prostoru i čase. Prostříhneme-li záběr publika divák chápe, že zatím uplynul určitý čas a v dosahu určitých konvencí nepožaduje, aby to byl čas reálný, je ochoten přijmout závodníky mnohem dále než jsou ve skutečnosti schopní doběhnout. Podobně z přibližujícího se oblaku prachu můžeme stříhnout na jezdce na koni, dojíždějícího k bráně hradu, použijeme-li prostříhu zbrojnoše. Ale i tehdy je třeba dodržet určitou logiku. Stříhneme-li nezřetelný oblak prachu ve VC krajiny - PD zbrojnoše, který se snaží rozeznat co se děje - PC jezdce, který zastavuje dva kroky před ním - dopauštíme se chyby, třetí záběr na druhý neváže, protože zbrojnoš naplná zrak a nepoznává jezdce i když ten je skoro u něj. V takovém případě musíme ve druhém záběru na př. zachytit změnu zbrojnošovy reakce třeba z pátravého pohledu na uvítací úsměv.

Je třeba vycítit, kam až můžeme s časovou zkratkou zajít. Správně střížené předchozí záběry mohou ukázat, že jezdec pádí jako vítr, záležitost spěchá, akce má spád. Stříhneme-li však v takovém případě jako třetí záběr žebříňák, tažený jedinou kravkou, divák si časového skoku nejen povšimne, ale bude i vyrušen jeho nelogičností, pomalost pohybu je v příliš velkém rozporu s tempem příjezdu. Je samozřejmé, že natáčíme-li třeba příjezd vlaku v jednom záběru, nebudeme po prostříhu čekající ženy pokračovat s prvním záběrem příjezdu právě v místě, kde jsme skončili /zdálo by se, že vlak couvl/. Nepomůže však ani,

když ze záběru vlaku vyjmeme část v délce prostřihu. Jak bylo řečeno, začátek třetího záběru záleží na rychlosti pohybujícího se objektu, dále na tempu akce /dramatická, epická/, na ženině pocitu /těší se nebo má tušení blížící se tragedie/ a také na formálním obsahu druhého záběru. Především na jeho čitelnosti. Při stejné délce se zdá tím delší, čím dříve jej přečteme - tedy může i zastoupit větší časový úsek /vlak může být ve třetím záběru blíž/. Proto ke stejnému časovému skoku potřebujeme delší prostřih PC nebo C, detail stačí kratší. Je-li detail statický, zdá se delší /uplyne delší čas/, je-li v pohybu - stačí zapalování cigarety - zdá se kratší. Zajímavější prostřih nám uběhne rychleji /do kamery se obrátí neznámá krásavice/, nudný prostřih trvá zdánlivě déle /kyvadlo hodin/.
Atd.

V praxi se setkáváme ještě se čtvrtou funkcí prostřihů - t e c h n i c k o u . "Prostředkují vazbu mezi dvěma záběry, které nelze svázat bezprostředně." /§8 s.115/. Čili režisér natočil dva záběry, které nejdou k sobě - použijeme prostřih lánu obilí. Potřebujeme vystřihnout ožehavou část interview - použijeme prostřih magnetofonu. Tedy používáme prostřih i tehdy, když se nejedná o časovou zkratku ale o t. zv. "vatu" mezi dva záběry a ostražitý režisér si při každé reportáži natočí několik takových nic neříkajících záběrů, aby s nimi mohl volně manipulovat. Pokusme se zejména u filmů s pevným scénářem /hrané, dokumentární/ vyhovět úvodním požadavkům na prostřih: doplnit, obohatit jev o novou informaci.

Pomocí prostřihu můžeme čas kondenzovat. Ale ve filmu můžeme jeden časový interval nebo jediný okamžik protáhnout a rozložit ho na několik malých částí. Je to třeba případ t. zv. přetržitého pohybu. Jestliže zatáhnete za záchranou brzdu, stojí - dle tvrzení odborníků - vlak do pěti vteřin. Ale ve filmu takový případ může vypadat takto: ruka zatáhne za záchranou brzdu, kola vlaku začínají brzdit, strojvůdce je vyděšený, zavazadla padají z poliček, několik záběrů cestujících a policistů, kteří ztratili rovnováhu, kola brzdí až létají jiskry, policista stále balancuje a vytahuje pistoli, kola se smýkají pomalu, z jednoho vagonu vyskakuje uprchlík, policista se prodírá mezi zmatenými lidmi ke dveřím, vlak se zastavil, uprchlík

mizí v lese. Popsaná akce by ve filmu stěží zabrala méně než patnáct vteřin a přece by nepůsobila zdlouhavě. Ještě názornější je příklad s provedením povelu "vlevo hled", /§6 s.239/, který můžeme znázornit střížením řady detailů jednotlivých vojáků, otáčejících hlavu doleva. Při nástřihu formálně stejných prvků /obličejů/ musíme však dbát na to, aby se jednotlivé kompozice trochu lišily /levý a pravý profil, mírný nadhled/. Mezi oběma případy je ten rozdíl, že ve druhém stříháme záběry s celým pohybem, tedy na začátku i na konci je nepatrný klidový stav /bude-li dlouhý nebo stříhneme-li záběry v určité fázi pohybu vznikne dojem pohybu postupného, nikoliv souřadného/ a pouze na začátku prvního a na konci posledního záběru bude klidový moment delší. V prvním případě, kdy poněkud delší časový interval skládáme z různých prvků je nutné, aby jednotlivé záběry - kromě prvního - začínaly v pohybu a sice postupně v jeho pozdější části. Proto třeba poměrně krátký pohyb padání zavazadel musí být víc na začátku, cestující ze začátku ztrácejí rovnováhu, ovšem ke konci padají nebo se již pokoušení narovnat, kola se postupně pohybují stále pomaleji.

Limitní hodnotu tohoto protahování času tvoří případ, kdy zastavíme jediný časový okamžik. Zastavíme na příklad pohyb stop záběrem /"mrtvolkou" - obraz na určitém políčku znehybní/ a zkoumáme situaci v tomto jediném okamžiku. Pro představu uveďme literární případ momentu, kdy se Šípková Růženka píchla do prstu. Bude následovat vykreslení jednotlivých komponent této důležité situace: král nese jídlo k ústům, ale nedonese - stop záběr, kuchař napřáhne ruku, ale kuchtíka neuhodí - stop záběr, hosté tančí - stop záběr ap./. Jinou variantou - bez použití stop záběru - je i náš příklad ze Soví řeky, kdy jediný okamžik smrti popraveného je zastaven na promítnutí celé iluze útěku. Klasickým příkladem časového prodloužení celé sekvence je Ejzenštejnův Křižník Potěmkin. Vojenská jednotka projíždí volným krokem odděsské schodiště za necelé dvě minuty, slavná pasáž masakru trvá ve filmu asi šest minut.

Neustále se rozvíjející filmová řeč brzy objevila další z kouzel filmu: časem je možno se pohybovat stejně neomezeně, jako prostorem. Mluvili jsme o tom, že určitý časový úsek lze protáhnout nebo zkrátit. Celá časová období je možno přeskočit

nejrůznějšími způsoby, počínaje titulkem "a přešlo léto", změnou exteriéru /kvetoucí stromy - opadané listí/, charakteristickou rekvizitou /otáčení listů kalendáře, přibývající vypité lahve/. Důležitou úlohu sehrála interpunkce - prolínačky, roztmívačky, zatmívačky - viz dříve. Postupně se divák stal vnímavějším, dnes mu stačí nepatrný náznak rekvizitou /prázdný a plný popelník/, kostýmem /převlek, eventuelně v závislosti na módě/, maskou /změna účesu, šediny/ a ve střižně jenom doznění jedné sekvence a rozeznění druhé, někdy dokonce i přímo ostrý stříh.

Právě tak svobodně se můžeme pohybovat i časem nazpět, zabývat se vzpomínkami, událostmi dávných let. Tradice rozostřovaného detailu hrdinových očí, prolínaček a výrazných hudebních přechodů už rovněž pominula. Lze říci, že v současné době se můžeme pohybovat časem zcela libovolně jen pomocí ostrých stříhů, bližší časové určení je věcí výše zmíněných charakteristických prvků z obsahu záběru. Těžiště pohybu časem se tedy přesunulo do období scénáře a realizace. Pokud je někdy přece jen obtížné stanovení přesné chronologie nebo odlišení současnosti, minulosti, představy či snu, není to zpravidla vinou střihače.

S vyjadřováním času úzce souvisí i vyjadřování prostoru. Ponechme opět stranou podíl, který připadá na architekta a režiséra, kteří vytvoří určitý prostor v atelieru nebo najdou odpovídající reály. Pokud jde o správnou orientaci v prostoru věnovali jsme jí dostatek místa zejména při vysvětlování pravidla osy a hlavního směru. Z hlediska střižny připomeňme jen zajímavou možnost vytvářet umělý filmový prostor /viz pokusy L. Kulešova/: spojením několika záběrů - ulice - schodiště - chodba - dveře - byt natočených v různých exteriérech, reálech a atelieru vytvoříme jediný kompaktní prostor neexistujícího bytu v neexistujícím domě. Takto vlastně pracujeme téměř vždy při přechodu mezi reály a atelieru. V souvislosti s časem nás však především zajímá vyjádření velikosti prostoru.

Představme si, že omráčený hrdina je v bezvědomí přenesen na neznámé místo. S velikostí místnosti, ve které se probudí se může seznámit několika způsoby. Může ji obhlédnout jediným pohledem - záběr celku. Může ji prozkoumat pozorněji - panorama po místnosti nebo montáž jednotlivých detailních a polode-

tailních záběrů. Tedy způsob deduktivní nebo induktivní. Hrđina se však také může probudit ve tmě a pak bude způsob poznávání odlišný. Můžeme si pomoci zvukem - když se zavolání nebo pád předmětu rozléhá dlouhou ozvěnou, je jistě prostora veliká. Jinak nezbyvá než vydat se po hmatu na cestu. Když na všech stranách brzy narazíme, jsme v malé kobce, půjdeme-li ke stěně dlouho, je místnost rozlehlá. Potvrzuje se nám tedy z matematiky známá úzká souvislost mezi prostorem, pohybem a časem.

Nyní vlastně stačí, abychom se znovu zamysleli nad vším, co bylo řečeno v předchozích kapitolách o vyjadřování pohybu v čase zejména v souvislosti s vcházením a vycházením postav ze záběru. Říkali jsme si, že prodloužením nebo zkrácením času, potřebného k překonání určitého prostoru můžeme dopomoci k vytvoření napětí, k charakterizaci pocitů postav. Ale to vše platilo pouze za předpokladu, že daný prostor známe buď z předchozích obrazů, kde jsme jej induktivně či deduktivně poznali, nebo z vlastní zkušenosti /víme že od dveří k protější stěně může být v zámku asi patnáct metrů, v paneláku asi čtyři metry/. Jestliže tento prostor neznáme, pak popisovaná kouzla s nedočkávaností nebo osudovostí ztrácejí na účinku a uplyne-li od vyjítí muže ze záběru /za dveře/ do příchodu do záběru /k dívce/ dlouhá doba, pak si prostě pomyslíme, že dívka stojí v obrovském sále.

Prakticky divák vždy tyto metody koriguje svou zkušeností a veškeré natahování či zkracování času musí mít své meze. Zkracovat můžeme poměrně hodně, divák je zvyklý, že principem filmového střihu je vypouštění nepodstatného času, naopak jeho důsledné dodržování může působit dojmem neskutečného protahování či opakování pohybů. Naproti tomu umělé natahování působí v některých okamžicích nepřírozeně. Může však také být záměrem, vedoucím na příklad k různým gagům. Vzpomeňme třeba nedoceneně parodie režiséra Friče Pytlákovy schovanka. Na pasece stojí stulená útulná a maličká chaloupka jako klícka. Po střihu do interieru vidíme typické rekvizity selských světnic, vyřezávané židle a stůl, pec, kolébku, lavici i postel s duchnou, vše vystaveno na obrovské ploše, do které by se předchozí chaloupka vešla celá dvakrát. Podobně ve filmu Gangsterský valčík /režie Lautner 1970/ podlehne gangster půvabům své milé, která ho před

tím zradila a místo aby jí zastřelil se s ní miluje. Ve scéně plně vášně se zmitá pokrývka v nepřehledné změti rukou a nohou, milenčina ruka ohýbá a drtí železné čelo postele a nakonec se M. Darcová a J. Yanne v objetí převalí asi pětkrát na jednu stranu, pak ještě déle "válejí sudy" na druhou stranu, i když ze zkušenosti i z předchozích záběrů víme, že postel je široká necelý metr.

Uvedené příklady dokumentují, že práce s časoprostorem je jedním z důležitých filmových specifik a že využití a správné a přesné provedení všech možností je často právě v rukou střihače.

S t ř i h s e k v e n c í

Doposud jsme se věnovali navazování dvou, ev. tří sousedních záběrů. Pro seznámení se základy střihu je to v obrazové složce to nejpodstatnější. Aniž bychom se chtěli podrobně zabývat vyšší skladbou díla /syntax - viz §8 s.186 a dále/ zmíníme se aspoň stručně o některých pravidlech při střihu jednotlivých sekvencí a obrazů.

V oddíle věnovaném scenaristům jsme probírali t. zv. paralelní montáž, přítomnou v podstatě téměř v každém filmu. Umožňuje nám sledování několika dějů nebo jednoho děje, který se rozštěpí na několik linií atd. Její forma je zachycena již ve scénáři, střihačovým úkolem je pouze čisté provedení. Každá linie by měla být charakterizována nejen navazujícím dějem, hlavními protagonisty ev. charakteristickým prostředím. Měla by také podléhat svým vlastním časovým zákonitostem a v rámci jednoty filmu mít i svůj typický styl vyprávění. Střihač tomu může dopomoci na př. dodržováním odlišného rytmu sekvencí /zasypaní horníci jsou snímáni v celkových volných záběrech, prostříhaných různými retrospektivami či asociacemi, záchranná četa pracuje v horečném rytmu krátkých, dynamických záběrů/. Připomeneme-li citovanou Plažewského definici má se i střihač snažit "vytvořit u diváka nový zážitek, vyplývající z konfrontace těchto pásem."

Umožňuje-li to natočený materiál je nutno zamyslet se zejména nad přechody mezi jednotlivými sekvencemi. Filmová inter-

punkce se z pravidla již nepoužívá, je dobře když přechod není jen řemeslně čistý ale působí navíc i jako metafora, kontrast, gag. Namátkou uveďme třeba slovní vazbu dvou linií z Fričova filmu Anton Špelec - ostrostřelec /1932/. Titulní postava se dostává do paradoxní situace, kdy celé město ví, že zemřel, ale on žije, byť zatížen podvodem proti c. k. policii. Sledujeme tedy osudy jeho "vdovy" a reakce sousedů, zakončené boдрým "chudák, už natáhl bačkory". Pak stříh na nohy v bačkorách, zdvih na tvář Špelce, který v noci tajně klepe na okno svého přítele. Podobně poslouží vazba obrazová, když třeba v závodech s časem vidíme lékaře, který se u lože umírajícího dívá na hodinky a stejný čas ukazují i palubní hodiny letadla, které veze potřebný lék.

Ve stejné kapitole jsme mluvili i o křížovém stříhu, kterým se někdy dva paralelní děje spojují. Připomeňme si, že křížový stříh je většinou akční záležitostí /typické honičky a pronásledování/. Spíš než na rozhodování a prohlubování charakterů postav - které již zpravidla známe - tedy záleží na tempu a rytmu jejich akce. V tomto případě je tedy stříh daleko více závislý na stříhačově provedení. Základním předpokladem pro stříh je opět názornost a správná časoprostorová orientace. Hned v úvodu bychom měli získat přehled o rychlosti jednotlivých partnerů. Nazveme prchajícího třeba A a pronásledovatele B a předpokládejme, že A běží pěšky, B jede autem. To znamená, že poměry rychlostí jsou dány a v okamžiku, kdy získáme základní prostorovou orientaci, odhadujeme i šance obou postav. Běží-li A podél dřevěné ohrady a B vyjíždí z garáží, stříh nás zatím k ničemu nezavazuje, ale kdyby místo toho B přijížděl k začátku oné ohrady, byl by zřejmě již blízko a muselo by následovat setkání nebo úhybná akce A. O každé podstatné změně ovšem máme diváka informovat - nemá-li být ve shodě s B překvapen a zaskočen: dojedeme na konec ohrady, slepá ulice, A je pryč. Divák je stejně jako B konsternován, pak ocení, že A visí na kandelábru, kde ho B přehlédne. Jestliže jedna z obou postav změni způsob pohybu /nasedne na kolo nebo vystoupí z auta/ musíme to v některém záběru vidět. Podobně směr pohybu by měl být u obou shodný /zleva doprava/, změna směru má být v záběru. Viděli jsme, jak důležitou úlohu hrají orientační

body. Občas musíme A ukázat v nápadném místě, které si divák zapamatuje a v některém z příštích záběrů vidíme B na téže místě. Čím později, tím je pochopitelně větší vzdálenost mezi oběma, a má-li B chytit A, nemůže být krátce před tím ona vzdálenost velká /orientační bod musí být dosažen B brzy po A/. Bez orientačních bodů divák jednak ani nemá pocit, že B jde po stopách A, jednak pomocí nich vytváříme pocit vzdalování či přibližování obou partnerů.

Důležitý je správný rytmus střihu. Základní metodou je pomalejší začátek se širšími záběry /PC, C/ pomaleji se střídajícími, ke konci se záběry zužují a střídají rychleji a dynamičtěji. Takový postup by ovšem byl zejména při delší pasáži monotonní, je tedy třeba najít ve stále vzrušenějším tempu správné místo pro zvolnění, pro pauzu, po které opět gradujeme k závěrečnému konfliktu. Jestliže bylo řečeno, že akční křížový střih zpravidla nerozvíjí charaktery, pak nám nic nebrání abychom právě v takové pauze zobrazili momentální psychický i tělesný stav obou protagonistů /únava, hrůza, vztek, krutost/. Jinou příležitostí k přerušení je třeba ukázání rozhodujícího prvku - blížící se záchranu, pohraniční řeky - a znázornění nadějí, jaké má prchající k jejímu dostižení.

Komplikovanější případ nastane, zapojíme-li do křížového střihu třetí děj /policista se loučí s rodinou, jde do služby a je pronásledovaným zastřelen/. Správné načasování a nástupy této nové linie mohou vytvořit požadovanou retardaci akce a pak ještě zvýšit spád děje sledováním tří - nebo více - současných motivů. Připomeňme si klasickou dokonalost grotesek: honičky se účastní komik, policisté, auta, postupně celé město a pak se objeví nic netušící muž na štaflích nebo prodavač hliněných džbámů. Tento motiv se pak perfektně vrací a samostatně graduje od zděšení přes pokus o záchranu sebe nebo zboží až k závěrečnému - ev. opakovanému - pádu či demolici, při čemž objevení každého z těchto stupňů neomylně vyvolává novou salvu smíchu. Na tomto příkladu vidíme, že statický záběr prostrižený do dynamických záběrů běhu včetně kamery v pohybu nemusí akci brzdit ale naopak umocňovat do nového napětí či smíchu.

Daleko výraznějším - i když při své formálnosti i povrchnějším střihovým postupem je rapidmontáž. Je to spíš kratší

sekvence, složená z krátkých záběrů, které na sebe navzájem nemusí vázat obsahově ani pohybově, naopak jejich předmětná náplň se markantně liší. Tyto záběry pak ve své konglomeraci sdělují divákovi určitý pojem nebo pocit: zmatek, panika, karnevalové veselí, chaos dopravní zácpy, předtucha, představa a j. Při výběru a řazení záběrů není rozhodující vzájemná vazba, výhodnější je naopak jejich kontrast, výsledný dojem má vzniknout ze vzájemné srážky jednotlivých záběrů, každý musí sám o sobě směřovat ve výsledku k danému cíli, nemůže být zařazen jen namátkou. Jediným formálním hlediskem pro řazení je snaha, aby následující záběry příliš nedisharmonovaly v kompozici a v tonalitě, aby divákovo oko nebylo šokováno a neztrácelo tím schopnost vnímat /zařadíme-li po jasném záběru zasněžené pláň krátký záběr tmavého interieru, divák nerozpozná jeho obsah/. Jednotlivé záběry mohou navazovat buď ostře nebo - méně často - prolínačkou.

Uvedu příklad z filmu M. Dragana *Exploze*: hořící loď s chemikáliemi bude za hodinu explodovat, je otázkou stačí-li ji zachráncei vyvézt z přístavu za město. Velitel akce má před sebou fotografie zničených měst z podobných příkladů, má poslední možnost dát příkaz k evakuaci, která však nepochybně znamená paniku a desítky obětí. Vidíme ve VD panoramu z jeho hodinek na jeho oči /2,5 m/ a pak rapidmontáž 42 záběrů, ve které se postupně střídají:

VD - hodinky /1-2 okénka/

D - fotografie pobořených a hořících měst /3-4/ okénka

VD - velitelovy oči /3 okénka/

VC - nabitá plovárna, nabitý výletní parník, přeplněné břehy řeky /4-8 okének/

Všechny použité záběry pochopitelně známe z dřívějšího děje, proto jsou možné enormě krátké délky. Záběry se střídají v nepravidelném pořadí a rytmu, končí čtyřikrát střídavě hodinami /1 okénko/ a plovárnou /4 okénka/, pak nájezd na fotografii hořícího domu /1,2 m/ a D oči velitele, který po odjezdu kamery zvedá sluchátko a telefonuje.

Rapidmontáž zde sugestivně navozuje dramatickou situaci. Snadno si však představíme, že takový formální postup může divákovi působivě předat určitou informaci nebo dojem, ale nemů-

že ho přenést do stavu hrdiny, nemůžeme se do jeho pocitů vžít, ztotožnit se s ním. Při vhodném dramaturgickém zařazení, promyšleném výběru jednotlivých komponent hlavně z hlediska lapidární zdělnosti a průhledné symboliky a při citlivém rytmickém zpracování však můžeme vytvořit rapidmontáží markantní dramatický akcent.

Až doposud jsme se zabývali převážně stříhem pohybu, honyčky, dramatické akce. Bohužel však je smutnou pravdou, že velká část filmové produkce připomíná rozhlasové hry, kdy - jako v dobách začátků zvukového filmu postavy mluví a mluví a mluví.... Protože střihač musí vycházet z natočeného materiálu, věnujeme se nyní stříhu dialogových sekvencí. /§3 s.90 a násl./.

Abychom nebyli nespravedliví, je třeba rozlišovat "rozhlasové" sekvence, ve kterých je divákovi zcela vše řečeno dialogem, od dialogových sekvencí nápaditě rozehraných, ve kterých obraz hraje rovnocennou roli. První typ se zpravidla točí "televizním způsobem" tak, že po orientačním záběru C nebo PC se natočí celý dialog v jednom či více pohledech na jednu osobu, pak totéž na druhou, eventuálně se v konci odjede nebo stříhne opět na C. Střídající se "křížové pohledy" /blízké záběry na jednoho z protagonistů, ev. přes rameno jeho protihráče/ umožňují pohled do plnějšího "en face" postav, tedy přehlednější mimiku obličeje a hru očí, staví obě osoby do náležité opozice a dávají střihači možnost, aby vhodným střídáním pohledů a zkracováním či prodlužováním pauz pomáhal rytmizování scény a akcentoval důležité momenty a reakce. Akcentujeme-li omezení na dominující funkci dialogu je tento způsob snímání uspokojivý.

Střihač v takovém případě musí sledovat především smysl, dynamiku a tempo dialogu a také výkony jednotlivých herců. Je-li situace konfliktnější, bývá vhodnější volit ostrý stříh, navazovat záběry asi v polovině pauzy mezi replikami tak, že v obraze vidíme herce, který právě mluví. Shodným stříhem dialogu a obrazu zdůrazňujeme opozici obou partnerů, záběry na sebe narážejí tvrději. V plynulejší a volnější pasáži naopak pomáhá přetahování dialogů: odpovídající osobu ukážeme dříve, než začne mluvit, tedy poslední slova otázky z prvního záběru

přeznívají do záběru druhého. Je na střihačově praxi a citu, aby se vyvaroval drobných nečistot. Aby na př. v konci prvního nebo začátku druhého záběru nebyl rušivý pohyb, gesto, mrknutí víček, jak jsme o tom mluvili dříve. Aby střih nebyl přímo v místě zvukového akcentu /nápadný ruch jako položení sklenice na stůl, akcentované slovo v dialogu nebo i vyražená retence/. Aby grimasa a reakce naslouchajícího herce ze druhého záběru byla živá /aby jen nečekal na svou narážku/ a odpovídala smyslu přetažené věty. Atd.

Zvuk lze přetáhnout i dopředu, tedy osoba z prvního záběru domluví, začíná mluvit protihráč, ale my ještě stále sledujeme první tvář, teprve po chvíli uvidíme mluvícího. Já osobně v běžných pasážích tento postup nepropaguji, zdá se mi totiž, že objevení zvuku s opožděným obrazem je nepřirozené, rozhodně dosti nápadné. Je proto na místě ve speciálních případech, na příklad když druhá osoba vstupuje do dialogu nečekaně, s nádechem překvapení, tajemství, na konci prvního záběru ještě zaznamenáváme nápadnou a důležitou reakci na její vstup, zkrátka v dramaturgicky připravených momentech.

Pokud jde o tempo dialogu musíme si uvědomit povahu natočeného materiálu. Představme si, že v záběru 1 mluví osoba A, kratší větu - mimo obraz - osoba B a opět v obraze osoba A. V záběru 2 máme stejné tři věty /A m. o., B v obraze, A m. o./ a předpokládejme, že i ve stejném tempu. Střihač použije ze záběru 1 větu A1, ze záběru 2 B a ze záběru 1 větu A2, všechny repliky v obraze. Při tomto provedení můžeme okamžitě po větě A1 nasadit B, tedy pauza kterou zahráli herci při natáčení je zcela zrušena, tempo dialogu se zrychlí. Naopak můžeme první záběr ukončit těsně před větou B a druhý záběr začít těsně po větě A1, původní pauza vzrostla na dvojnásobek, tempo dialogu se znatelně zpomalilo. Jindy můžeme pauzu mezi dvěma větami A v jednom záběru zvětšit tak, že najdeme němý záběr B /nemluví, naslouchá či přiměřeně reaguje/ a střihneme jej přímo nebo s přesahem dialogu mezi obě věty.

Zde bych chtěl upozornit na zajímavý efekt. Simultání vnímání obrazu a zvuku /typické pro divadlo nebo i běžný život/ působí rytmicky poněkud jinak než trochu nepřirozené oddělení zvuku od obrazu, o kterém právě mluvíme. V důsledku

toho učiní-li herec /samozřejmě dobrý herec/ dlouhou pauzu v dialogu, sledujeme na jevišti nebo v jednom záběru jeho hru, mimiku, duševní stav a zpravidla jsme schopni přesně zhodnotit proces, který se v něm odehrává. Čas potřebný k dozrání pauzy a zahájení dalšího dialogu akceptujeme beze zbytku. Jestliže z této pauzy vystřihneme v obraze určitou délku a nahradíme ji přesně stejnou délkou nějakého prostřihu /naslouchající osoba/, pak se nám ona pauza bude zdát neúměrně dlouhou a je třeba ji zkrátit. /To ovšem neplatí pro případ, kdy ve vloženém záběru sledujeme rozvíjení důležité akce./ V tom spočívá důvod, proč si někteří vynikající herci /zpravidla divadelní/ stěžují, že ve filmu je jejich výraz zkreslen způsobem snímání a stříhem. Je pravdou, že dobrý herec - a herec dobře vedený režisérem - výborně cítí tempo rozehrané scény a časuje spád dialogu i délku pauz s velikou přesností, jejíž efekt pak nezkušený střihač může poničit. Je však také pravdou, že i mistr se může zmýlit a navíc herec v krátkém úseku natáčene scény nemůže vždy odhadnout její tempo ve vztahu ke scénám sousedním a k tempu celého filmu. Není také vyjímečným případem, že střihač hercův výkon hodnotí, zdůrazňuje stříhem silná místa a slabší výkony, nepodařená gesta nebo falešné projevy vystřihne a nahradí přesahem či prostřihem. Zkušený střihač, pečlivě dodržující tempo a rytmus filmu a citlivě hodnotící herecké výkony hercům neuškodí, ale prospěje.

S výše popisovaným pojetím dialogové sekvence se ovšem náročnější režisér spokojí jen zřídka. Snaží se rozehrát scénu tak, aby aranžmá herců, pohyb kamery, osvětlení, prostředí, rekvizity nejen dotvářely atmosféru dialogu, ale byly rovnocennými složkami. Někdy dokonce obrazová složka dominuje a slovo zůstává na úrovni poetického komentáře nebo dokonce hudebního doprovodu /Resnais: Loni v Marienbadu, 1961/. Vizualní působivostí, která převládá nad slovním sdělením se pochopitelně vyznačuje řada pasáží ve filmech všech velkých filmových tvůrců od Andersona po Żulawského. Ve střihačově práci pak rozhoduje nejen vedení dialogu a sledování hereckého výkonu, ale i čistota a funkčnost pohybového navázání záběrů a především harmonie obrazového a zvukového tempa scény.

Často musí rozhodnout, je-li podstatnější rozehrát nebo dohrát hercovu akci za cenu delší pauzy nebo stříhnout nečistě, nedokončit zajímavou hru aby byl dodržen spád řeči. V dialogových sekvencích je většinou nutno podržít se kadenci řeči. Nemůžeme na př. po slovech "ty jsi ji zabil" nechat detektiva s triumfujícím výrazem nACPávat lulku, pak obviněného položit šálek kávy, vyskočit a rozčileně zařvat: "to není pravda". Buď je paradox v tom, že o dramatických věcech mluvíme s ledabylou lhostejností /pak je scéna střižena volně, ale i dialog tak byl inscenován/, nebo se napadený rozhořčeně brání detektivovu napadení, ale pak musí obě repliky navazovat bezprostředně bez minimální pauzy i za tu cenu, že nevíme jak se šálek kávy octl na stole a proč v dalším záběru už detektiv kouří.

Tempo scény /tedy i stříh, délky pauz/ bude pochopitelně jiné, říkají-li dialog nepohyblivé hlavy v detailu, nebo pohybují-li se osoby v celku, nebo když kamera panoramuje, najíždí, chodí mezi protagonisty. Zejména je-li ve hře více osob má střihač stíženou úlohu. Předpokládejme scénu, ve které postava A neustále mluví k B, který jen sporadicky odpovídá. C sedí v rohu a beze slova poslouchá. Především je třeba pečlivě zhodnotit dramaturgickou úlohu každé z osob. Může se stát, že upovídaný A je jen epizodou, která se ve filmu mihne, že B je daleko silnější a zajímavější charakter, který je pro další rozvoj děje podstatný, že C je buď osoba v nejvyšším postavení /soudce, komisař, vládce/, která nakonec svým slovem rozhodne celou scénu, nebo že je to dokonce hlavní hrdina celého filmu. Podle této hierarchie - vzhledem k dané scéně i k celému filmu současně - pak musíme volit záběry, které do filmu zařazujeme, aby se nám třeba C zcela nevytratil. Může se stát, že divák zapomene na jeho přítomnost a jeho závěrečný rozhodující akt, dramaturgicky ani stříhově nepřipravený, působí nesmyslně jako objevení "deus ex machina" - pokud to ovšem není tvůrcovým záměrem. Je tedy třeba nejen sledovat podstatné akce, důležitá gesta a mimiku mluvících herců, ale podle dějové důležitosti také divákovi připomínat přítomnost a reakce všech ostatních osob a jejich umístění v prostoru. Je samozřejmě na režisérovi, aby tuto obtížnou záležitost nenechal až na improvizaci střihače, který si pak k formálně rytmizujícím prostřihům musí vybírat nic neříkající nudné detaily, ale aby podle předem promyš-

lené koncepce vymyslel a natočil zajímavé a funkční akce herců, ať již v prostřihu nebo ve druhém plánu. Také v těchto případech má režisér možnost pomoci střihačovi i sobě natočením klíčového celku.

Přesto že nelze zobecňovat nějaká pravidla a návody, uvedené poznámky snad ukázaly, že střih dialogových sekvencí nemusí být jen řemeslnou záležitostí a rozhodně není věcí jednoduché šablony ani při minimálním množství možností, které natočený materiál střihačovi poskytne.

Z v u k o v á s k l a d b a

V těchto skriptech se zabýváme převážně praktickými hledisky střihové skladby a ponecháváme stranou hlubší teoretické úvahy o principech otázek a odpovědí, shodách a neshodách, opozicích, řadách a zpětném vlivu záběrů /viz §8/. Ale i z toho co již bylo řečeno je jistě patrné, že sousední záběry na sebe působí velice silně a že nejde jen o lineární "průtok" děje řadou záběrů, ale že působení záběrů a jejich vzájemné ovlivňování probíhá i v opačném smyslu. Konkrétně: PD - chlapec zvedne oči - PD - dívka se usmívá. Tento jednoduchý příklad nám sděluje, že chlapec uviděl dívku /příběh/. První záběr byl neukončený, divák byl zvědav na co se chlapec dívá, další záběr ukázal objekt jeho pohledu, odpověděl na otázku, kterou první záběr položil. Zároveň jsme si však možná teprve teď uvědomili, že chlapcův pohled nebyl jen zvědavý, ale zároveň stydlivý nebo zamilovaný. Jiný příklad takového zpětného působení najdeme v grotesce, kdy přítel dělá Chaplinovi dojemné kázání a Chaplin se /zády ke kameře/ otřásá, ramena se mu chvějí. Druhý záběr z protipohledu ukáže, že nepláče, ale třese šejkrem a míchá si koktejl. Působením druhého záběru dostává první záběr bohatší nebo zcela opačný smysl.

Podobné, i když snad ne tak patrné je působení záběrů zvukových. Představme si třeba příjezd vlaku, stále zesilující až na maximální hranici. Jestliže pak následuje vypuštění páry a zpomalení, byl to obyčejný příjezd vlaku do nádraží. Když nastřihneme prudké zabrzdění, pískání brzd a výkřik, uvědomíme si zpětně dramatickost zesilujícího zvuku, který končí nějakou

tragickou událostí. U zvuku toto působení není tak evidentní a kromě toho ve filmu nevnímáme zvuk odlišně, ale ve spojení s obrazem, který uvedené vztahy může ozřejmit nebo také na principu kontrastu zcela převrátit. Musíme proto brát v úvahu i vzájemné působení obrazových a zvukových záběrů. Představíme-li si tedy jakousi zvukovou partituru, jejíž jednotlivé "hlasy" jsou tvořeny zvukovými míchacími pasy /dialogovými, hudebními, ruchovými/ a první "řádek" tvoří obrazový pás a zkoumáme-li vzájemné vztahy těchto "hlasů" docházíme k souvislostem, které Ejzenštejn nazval "vertikální montáží" /§4 s. 280 násl./. I když se v uvedené stati zabývá převážně poněkud vykonstruovanými analogiemi kompozice obrazu a hudby, je dobře si tyto vztahy uvědomit. Budeme-li uvažovat o spojení jakéhokoliv zvuku s obrazem dostaneme několik variant.

Nejjednodušší elementární spojení představuje s y n - c h r o n n í i l u s t r a c e reality: pohyb úst - dialog, pohyb vlaku - supění lokomotivy, pes - štěkot. Tato spojení tvoří podstatnou část zvukové skladby většiny filmů a nelze je podceňovat nebo dokonce jednoznačně odsuzovat jako ilustrativní reprodukci skutečnosti. Rozhodující je, aby byl tento postup zvolen vědomě jako jedna z možností vyjádření autorova záměru, nikoliv jako automatická nutnost realistické tvůrčí metody. "Umění tu vlastně začíná od onoho okamžiku, kdy se spojením zvuku a vyobrazení už nereprodukuje pouhé spojení, existující v přírodě, ale navazuje se spojení, vycházející z požadavku výraznosti díla." /§4 s.286/

Běžnou obměnu synchronního spojení obrazu a zvuku představují jeho r y t m i c k é v a r i a c e , kdy obrazové a zvukové záběry nespojujeme ve stejných místech, ale v různých délkách a různých okamžicích, kdy třeba jeden zvukový záběr podkládáme pod několik záběrů obrazových. Taková skladba je běžná třeba u hudby, atmosfér, patří sem i přetahování dialogů z minulé kapitoly.

Náročnější spojení nazývá Ejzenštejn m e l o d i c k é , protože navzájem korespondují vnitřní pohyb obrazu /a to jak v kompozici statického obrazu tak v dynamice obrazu v pohybu/ a melodie zvukového doprovodu. Tuto variantu vztahu hudby a

obrazu probírá v rozboru scény svítání před bitvou z filmu Alexandr Něvský /1938 viz §4 s. 347 násl./. Vzpomínám si na scénu z filmu J. Jireše ... a pozdravuji vlaštovky, kde montáž záběrů z ilegální práce M. Kudeřikové /setkání, cesty vlakem, roznáška letáků, nádražní prohlídka, vypětí a únava/ je kromě nenápadné hudby podložena i jediným průjezdem nákladního vlaku. Zvukový oblouk od vzdáleného příjezdu a zahoukání přes vrcholící dunění kol v těsné blízkosti až po doznívající odjezd vlaku v dálce podpořil "melodii" obrazu se stoupající dramatičností až k pokojnému unavenému doznění návratu domů.

Až dosud jsme přihlíželi především k rytmickému a pohybovému vztahu obsahu a zvuku. Soustředíme-li se na obsahovou stránku, můžeme vytvořit spojení synchronní - jako prve připojíme k obrazu odpovídající zvuk /vidím auto - slyším auto/ - a spojení asynchronní /vidím auto - slyším vnitřní monolog hrdiny/. K asynchronním zvukům patří buď spojení reálné /vidím pokoj s otevřeným oknem - slyším hluk z ulice a příjíždějící auto/ nebo stylizované /vidím pokoj s Václavákem za okny - slyším šum moře jako obraz hrdinovy vzpomínky či touhy/. Právě tato poslední varianta bývá využívána - ba často zneužívána - jen v podobě filmové hudby, zatím co jiné možnosti bývají z nedostatků tvůrčí invence opomíjeny. Ale proberme si jednotlivé zvukové komponenty podrobněji.

Mluvené slovo se ve filmu objevuje ve funkci dialogu, komentáře, vnitřního hlasu, jako zvuková kulisa a pod. Když vidíme muže, který v detailním záběru vypráví příteli svůj příběh a obraz přejde do tohoto vyprávěného příběhu pokračuje dialog ve funkci komentáře, takže důsledné třídění není nijak podstatné. Stačí připomenout, že jednotlivé způsoby použití bývají odlišeny i charakterem zvuku. Vnitřní monolog mívá intimní zabarvení /herec mluví potichu blízko na mikrofon/, zvuková retrospektiva může být více či méně "nahalená" /t. j. s určitou mírou dozvuku/ a podobně. Normální dialog by měl být charakterizován reálnou barvou a přirozenou zvukovou perspektivou, tedy v chodbě či hale s delším dozvukem než v uzavřené místnosti, v přírodě a z dálky slabší než v hlučné dílně zblízka. Pohybující se herec je úměrně s přibližováním ke kameře slyšet silněji. Tyto a podobné jevy nebývají při postsynchronech přísně

respektovány, často jsou zcela opomíjeny a to nikoliv jen záměrně z důvodů stylizace /vidíme mladou dvojici ve VC rozkvetlé louky, ale dialog slyšíme intimně v D šeptání/, ale většinou z řemeslné nedůslednosti a podceňování celého problému. Je pravda, že divák není na zvukové nepřesnosti tak citlivý jako na obrazové, ostatně je už trochu zkažen a zvyklý přehlížet plošný, monotónní charakter postsynchronového dialogu. Kromě nepřesně namluvených /asynchronních/ dialogů a občas i falešných hereckých projevů je to však další příčina toho, že postsynchronované scény nedosahují kvalitou a hlavně emotivností scén, snímaných kontaktním zvukem. Zejména t. zv. "herecké scény", kdy režisér natočí s dobrými herci dramaticky vypjatou scénu v jediném dlouhém záběru, aby nerušil jejich výkon, aby se herci mohli soustředit na svou postavu a často i unést k určité improvizaci, bývají po postsynchronech evidentně slabší v celkovém vyznění.

Pro střihače znamenají postsynchrony množství technické práce navíc, příprava smyček, nasazení a oprava postsynchronů a zhotovení ruchových pásů zaberou často téměř tolik času jako vlastní střih scény. Pro natáčení však naopak přinášejí úsporu času, při naší zastaralé technice jedinou možnost použití lehkých ručních kamer a tedy větší svobodu pro kameramanovu práci. Hodně méně zkušených režisérů také počítá s tím, že závěrečnou verzi dialogů a někdy i přesnější hercův výraz dotvoří právě při namlouvání **střižené scény**. Zdá se tedy, že v dohledné době budou zejména v závislosti na technickém vybavení stále ještě převládat nad kontaktně snímaným zvukem.

Jestliže stříháme scénu, natáčenou s kontaktním zvukem, přistupuje však ke všem omezením a pravidlům, o kterých jsme již mluvili, ještě další omezení, které by se dalo zahrnout do kategorie zvukových jednot. Samozřejmě předpokládáme, že základní šum prostředí - reálu či atelieru - je pro všechny sousedící záběry stejný. Rovněž technická kvalita zvuku má být shodná, mluví-li spolu třeba dvě postavy v detailu nemůže znít jeden hlas slaběji než druhý. Záleží ovšem na technických parametrech ale i na vlastním hercově přednesu. Odpovídající herec musí reagovat nejen na smysl a emocionální charakter předchozího dialogu, ale i na jeho rytmus a tón.

Když při dialogu dvou osob pláče dítě, musí být v obou záběrech pláč stejně intenzivní, ale střihač musí při vazbě záběrů dbát také na to, aby rytmus vzlyků nebyl stříhem narušen, aby neustříhl první záběr v okamžiku nejintenzivnějšího křiku a druhý nenavázal v pauze, kdy se dítě nadechuje. Takové sestřižení pláče /nebo smíchu, prozpěvování, často i dechu/ působí velice rušivě. Je-li tedy plačící dítě v obraze, t. j. nemůžeme dát souvislý pláč do druhého pásu mimo obraz, je třeba sledovat i rytmus druhého, ev. dalších zvukových plánů. Tím se stává, že kontaktní scény mívají někdy trochu volnější rytmus stříhu než scény snímané s pomocným zvukem. Tyto problémy se pocnopitelně týkají i stránky ruchové: žena mluví a umývá nádobí. Ve druhém záběru jí muž odpovídá - ale rachocení nádobí z prvního záběru chybí. Nebo host mizí ve dveřích, manželé pokračují v dialogu, zavření dveří zůstalo mimo obraz. V takových případech nelze ovšem čekat na skončení umývání nebo dověření dveří v obraze. Méně výrazný zvuk lze opominout, nastupuje-li ve druhém záběru jiný, výraznější zvuk nebo dialog, nápadný nebo dramaticky důležitý zvuk nastříhneme v podobě přesahu do jiného zvukového pásu. Podobně stříháme do druhého dialogového pásu zejména po postsynchronech dialogy výrazně odlišné /z dálky, z vedlejší místnosti, zkreslené přes telefon/ abychom zvukovým mistrům umožnili při míchačkách volbu vzájemného poměru obou zvuků. Specifickým případem je postsynchron jedné postavy dvěma osobami /písničku nebo cizojazyčný text nahraje zpěvák nebo cizinec, ostatní dialogy herec/, tehdy opět rozdělíme obě osoby do dvou pásů. Tyto úpravy je však lépe provést až po čistém stříhu, neboť často právě druhý pás bývá rozhodující pro rytmus obrazového stříhu.

Pokud jde o dialogy mimo obraz, komentáře, vnitřní hlasy, je třeba znát předem aspoň přibližně obsah a délku, aby řazení a délky záběrů byly ve správných proporcích, až se bude text nasazovat do míchacího pásu. Samozřejmě je pak možno provádět drobné úpravy, ustříhnout kus obrazu nebo vystříhnout pauzu ve zvuku, ale podstatnější zásahy jsou nejen zbytečně pracné, ale často i porušují daný rytmus.

Ruchy nasazujeme do několika míchacích pásů jednak proto, že často skládáme jeden zvukový záběr z několika komponent,

jednak abychom dali zvukovým mistrům možnost regulovat, zdůrazňovat a potlačovat jednotlivé zvukové záběry podle dramaturgických požadavků. Představme si dlouhý záběr muže, který jde v noci opatrně podle plotu, zastaví se, chvíli naslouchá, otevře branku a náhle se zarazí a ztrne. Takový záběr můžeme podložit atmosférou vzdáleného města a noční atmosférou předměstí se štěkáním psů. Scénu sledujeme poklidně. Když před prvním zastavením přidáme hlasité, blízké /VD/ zaštěkání psa a do konce záběru /s přesahem do dalšího/ přibližující se sirénu policejního auta, pak oba zvukové akcenty rytmizují a dynamizují obrazovou složku, podtrhují obě herecké akce /ve tmě a v celkovém záběru nevýrazné/ a dramaturgizují atmosféru. Možná že ji dramaturgizují až příliš, že stačí jen jeden akcent a režisér se zvukařem se dohodnou, že blízké zaštěkání stáhnou na minimum nebo nepoužijí, možná že použijí jen sirénu bez atmosféry a celý záběr podloží hudbou, připravenou na dalším páse.

Z tohoto příkladu je také patrné, že ruchy ve filmu jednak ilustrují dění na plátně /kroky, zaskřípění branky/, jednak dokreslují atmosféru /hluk města/, jednak mají dramatickou funkci /pes, siréna/. Jestliže tedy nesnímáme zvuk kontaktně s obrazem, bude vertikální zvuková skladba uvedeného záběru vypadat takto:

- 1/ ilustrace obrazu synchronními ruchy /v hantýrce barrandovského studia "Brunclíci"/ - v ruchovém studiu se podle obrazu nahrají kroky, šustění oděvu při prudkých pohybech, cvaknutí kliky, nárazy rekvizit atd.
- 2/ ilustrace obrazu samotnými ruchy, které nelze nahrát v ruchovém studiu /startování a průjezd auta, výstřel/
- 3/ dramatické zvuky, které nejsou v obraze /pes, siréna/
- 4/ atmosféry /noční atmosféra města, vítr, déšť/

Kromě ruchových pásů pro úplnost musíme připomenout:

- 5/ dialog /volání, dech, vnitřní hlas/
- 6/ hudba

Každý z uvedených zvuků je nastřižen v jednom či více pásech /nebo smyčkách/ a při závěrečném míchání všech pásů tvůrci určí do jaké míry bude převládat realistický doprovod obrazu, do jaké míry bude zkreslen k získání dramatického efektu /lze třeba úplně potlačit blízké kroky a nelogicky zdůraznit vzdálený průjezd auta/, do jaké míry bude ruchová složka eliminována

/nepoužijeme žádný ruch a necháme úplné ticho nebo jen hudbu/. Samozřejmě, že funkční přesuny se mohou odehrát i mezi pásy. Pás synchronních ruchů třeba může hrát celou dobu pouze jako ilustrační doprovod, pod dialogem takřka nepostřehnutelný a v určitém okamžiku /vrah se přibližuje k oběti/ náhle zesílíme kroky na koberci nebo šustění provazu, vytahovaného z kapsy do absurdně nelogické hlasitosti, ilustrativní zvuk se stal dramatickým.

Jak říká název nasazujeme synchronní ruchy synchronně s obrazem. Pokud jde o nasazení zvuků mimo obraz záleží na citu střihače a jeho úvaze, kde asi bude daný zvuk nejvíce potřebný, kde bude zbytečný protože hraje hudba, kde by byl škodlivý, protože by přehlušil důležitý dialog. Nasazujeme-li zvuky, korespondující s obrazem /v našem příkladě zaštekání/ musíme podobně jako při střihu obrazových záběrů správně odhadnout dobu reakce jednotlivých postav. Kladný hrdina akčního filmu reaguje bleskurychle /zvuk předsadíme o 4-6 okének před reakci v obraze/, rozvážený člověk se otáčí pomaleji a později. /Jedním z oblíbených gagů je komikova opožděná reakce, mistrovsky využívaná na př. ve filmech Laurela a Hardyho./ Jestliže se postava otočí prudce, musí být zvukový podnět blíž k akci /reakce rychlejší/, otočí-li se volněji, může být dál. Neplatí zde pochopitelně žádné matematické zákony. Střiháč, pro jehož profesi je samozřejmým předpokladem cit pro rytmus, odhadne jednotlivé varianty naprosto bezpečně.

Je třeba počítat s tím, že samotný zvuk /bez odpovídajícího obrazu/ je ve většině případů jen obtížně identifikovatelný a také směs hluků nedokážeme rychle a správně analyzovat. Naopak zejména v dramatických pasážích divák nepostřehne, že určitý zvuk neodpovídá charakterem nebo synchronem přesně obrazu nebo že dokonce chybí. Není tedy třeba zvukovou stránku přetěžovat jen na základě přehnané snahy o absolutní věrnost prostředí. Vzpomeňme klasické scény vězně a pastorovy ženy z Chaplinova filmu Moderní doba /již r. 1935!/: Sedí vedle sebe, pijí kávu a snaží se zamaskovat trapnou situaci při reakci jejich útroh. Skvělá pantomima je podložena jen kručením žaludků a štekáním psíka, který vždy prozradí autora nepřístojného zvuku. Jiné zvuky /šustění šatů, cinkání lžiček a šáleků atd. ve scéně

nejdou.

Na druhé straně "slyšící" autoři - a není jich mnoho - vědí, že i nerozpoznatelný zvuk má svou náladu a že může vhodně emotivně dokreslovat nebo dramatizovat obraz. Vzpomínám si na rozhovor s americkou střihačkou zvuku /v kapitalistických státech totiž práci našeho střihače provádějí zpravidla 3 - 4 specialisté/. Shodně jsme odsoudili nešvar amerických filmů 50 a 60 let podkládat větší část filmu hudbou symfonického orchestru s ustálenými melodickými stereotypy. Pak mi nadšeně vyprávěla o úvodní sekvenci filmu D. Leana Lawrence z Arabie /Oscar 1962/, o jízdě karavany pouští, která se odehrává v tichu. Toto "ticho" bylo zkomponováno citlivým smícháním zvuku větru, přesýpaného písku, kopyt velbloudů bořících se do písku, řídkých výkřiků jezdců, vrzání postrojů, cinknutí pušky a několika dalších míchacích pásů. Samozřejmě je rychlejší a pohodlnější nechat zkomponovat hudbu dané délky na orientální motivy, ale pečlivě vypracovaná skladba působí zde stejně jako v mnoha dalších filmech daleko silněji.

Zatím jsme mluvili o shodě obrazových a zvukových záběrů, ale velice silných efektů můžeme dosáhnout právě jejich kontrastem. Představme si třeba vřavu velkoměstské ulice, kterou nedoprovází reálný ruch, ale absolutní ticho, ze kterého se pomalu vylne zvuk tryskového bombardéru, zesilující až na hranici únosnosti. Narůstání napětí a nástup krizového okamžiku je evidentní. Podobně můžeme na principu kontrastu rozšiřovat nebo měnit smysl obrazu. Podložíme-li závody dětí na tříkolkách řevem závodních automobilů, dáváme obrazu širší perspektivu. Politik ve VD skončí projev a ozve se burácející skandovaný potlesk, odjezd kamery ukáže prázdnou šatnu a zrcadlo před kterým se cvičil, nereálný zvuk podtrhl jeho samolibost a pózerství. Komický účinek je zřejmý. Reálný nebo nereálný, synchronní nebo kontrastní zvuk může dokonce vystupovat i ve funkci motivu, charakterizujícího postavu. Vzpomeňme filmu K. Zemana "Ukradená vzducholoď" /1969/, kde každý pohyb generála, velícího flotile pronásledovatelů, je doprovázen groteskně zdůrazněným reálným cinkáním medailí a řádů, kterými je ověšen. Všechny poslední Zemanovy filmy jsou školní ukázkou možností, jak lze fantaskní příběhy Verneových románů ilustrovat zvuky

uměle vytvářenými nebo volně sdružovanými do obrazů, jejichž zvuková nálada a fantazie si v ničem nezadá se sugestivní náladou obrazovou.

Hudební složka filmu je vlastně zcela samostatným oborem, který zejména po teoretické stránce ponecháme lidem povolanejším a zmíníme se jen o několika praktických zásadách.

Především si připomeneme, že ve filmu se objevuje jednak hudba reálná, tedy hudba jejíž přítomnost je logicky vysvětlitelná nebo dokonce jejíž zdroj vidíme v obraze /orchestr, rádio/, jednak hudba filmová, která podmalovává či dotváří náladu některých scén. V obou případech může jít buď o hudbu archivní, při jejím vzniku s filmem nesouvisející, nebo hudbu komponovanou pro daný film. Má-li být obraz přesně závislý na hudbě, hraje se tato hudba jako pomocný zvuk při natáčení a akce se jí podřizuje /metoda playbacku/. Jsou to na příklad baletní či taneční scény, herci zpívající nebo provozující hudbu a pod. Většinou se však hudba přidává nebo nahrává k čistě sestřiženému filmu.

Vztahy mezi obrazem a hudbou tedy mohou být na různém stupni závislosti. V některých případech je to velice volná asociace, podpoření či dotvoření pocitu, zdůraznění nebo zrychlení tempa akce. V této oblasti také nejčastěji dochází k používání konvenčních a obehnaných postupů /viz sladné unisono smyčců při milostné scéně, šestiosminové rytmy typu "Lehká kavalérie" při jezdeckých přehlídkách/. Podobně jako ruchy i hudba může svým motivem charakterizovat a doprovázet jako motiv určitou osobu, může ji i zastoupit /dívka vzpomíná na chlapce, kterého nevidíme, ale slyšíme "jeho" hudební motiv/. Může také parafrázovat, ironizovat nebo komentovat obraz svým charakterem nebo použitím známých motivů /nesmělý chlapec přichází s koktáním na zásnuby, hudba hraje Bizetův "Pochod toreadorů" z Carmen/. Perfektní vazbu vidíme ve filmu E. Silversteina Cat Ballou /1965/: Zchátralý pistolník /Oscar pro Lee Marvin/ se po dlouhé nečinnosti odhodlá k obtížnému souboji a slavnostně se nechává oblékat do svých kdysi skvělých pistolnických šatů. Obřad doprovází heroická hudba. Pistolník stojí v podvlékačkách, Indián mu od nohou natahuje šněrovačku - hudba utne -

šněrovačka zadržela o pupek. Marvin vtáhne břicho, šněrovačka vklouzne na své místo, hudba i oblékání pokračují. Smích publika dokazuje přesné provedení tohoto hudebně-vizuálního gagu.

Nejužší vazby jsou u filmů hudebních, u playbackových čísel, kdy hudba buď přímo udává rytmus obrazu /zpěv/ nebo naopak obraz se snaží vyjádřit hudbu pohybem. Specifickým příkladem této druhé možnosti jsou Silly Symphonies /1929-1936/, ve kterých se W. Disney snažil herecky, graficky nebo animovaným filmem "ilustrovat" některé známé skladby jako Faunovo odpoledne, Ave Maria, Noc na Lysé hoře, Čarodějův učeň a j. Zde vidíme nejen rytmickou shodu, ale i shodu melodie hudby s "melodií" pohybu kamery, objektu, kontury, posloupnosti objemů, hry světla. K bližšímu studiu těchto souvislostí lze kromě jiných prací opět doporučit stať S. M. Ejzenštejna "Vertikální montáž".

Z těchto stručných poznámek vyplývají i jednotlivé varianty střihačovy práce. Je pochopitelné, že v tomto směru většinou úzce spolupracuje s hudebním redaktorem nebo skladatelem. Při komponované hudbě po společné poradě s režisérem označí a změří hudební pasáže a nasadí pak nahranou hudbu na obraz podle předem dohodnutého záměru. Podobně se nasazuje i hudba archivní, která se poměrně často vyskytuje nejen u dokumentárních snímků, ale i u filmů hraných, třeba Mahlerova hudba v Mahlerovi K. Russela a Smrti v Benátkách L. Viscontiho, J. Doniel-Valcroze ve svých filmech /Dům Boriů/ používá Vivaldiho, Mozarta, Bacha atd. Zde se ovšem vyskytuje problém délky hudby, protože jen zřídka lze délku střižené sekvence přizpůsobit délce použité hudební věty nebo uceleného motivu. Je třeba se rozhodnout, je-li důležitý nástup hudby, která se v konci zeslabí a vytratí v ruchu nebo v dialogu, - řídčeji v jiné hudbě - nebo jestli je naopak podstatné finále hudby, korespondující s důležitým momentem obrazu nebo s koncem filmu, pak naopak hudba vyjíždí z jiných zvuků, aniž by měla výrazný začátek. V některých případech lze hudbu zkrátit obrátným vystrížením části skladby - na př. repetice, opakovaného motivu nebo jen několika taktů. Zejména poslední operace však vyžaduje hudební cit, zkušeného střihače a nejráději i konzultaci hudebního odborníka, protože nejen nesprávné tonální či rytmic-

ké navázání, ale už chyba dvou perforačních otvorů u 35 mm filmu působí velice rušivě. Puristé někdy proti takové neřesti protestují s odvoláním na úctu ke klasikům, ale k charakteristice práce u filmu patří i jistá velkorysost, která si s takovými problémy neláme hlavu. Víme, že se někdy vystřihují celé záběry nebo sekvence z hotového filmu - rovněž proti intencím autorů - co je proti tomu ztráta čtyř taktů nějaké suity?

Poněkud komplikovanější je pro střihače práce s playbackem. Jednotlivé záběry jsou pochopitelně natáčeny s přesahy, není možno skončit jeden záběr přesně s motivem a následující začít přesně s nástupem dalšího motivu. Takové záběry se nespojí, protože jak již bylo řečeno bude pohyb v prvním záběru končit, ve druhém začínat /některý tanečník začne dřív, jiný později, podle osobní reakční doby/, ale nebude plynule přecházet z jednoho záběru do druhého, vznikne dojem obrazového předělu nebo "zadrhnutí". Při přetažených záběrech má tedy střihač teoreticky opět řadu možností jak oba záběry navázat. Ke všem výše uvedeným hlediskům hodnocení těchto možností jako plynulá návaznost pohybu, dramatická důležitost a souvislost obsahů, technické předpoklady požadovaných jednot přichází ještě hledisko hudební. Je třeba koordinovat rytmus hudby s rytmem stříhu. Často je třeba podřídít se ve stříhu frázování hudby, tedy stříhnout při začátku motivu nebo aspoň začátku taktu, zejména ve výrazně hudebních číslech. Jindy je nutno dát přednost výraznému stříhu, obrazovému akcentu nebo dynamickému navázání pohybu bez ohledu na hudbu. Tyto eventuality musí zpravidla střihač posoudit sám, patří tedy k předpokladům jeho profese i pochopení a jisté teoretické znalosti hudby.

V komplikovanějších případech je často pro vyrovnání rytmu obrazu a hudby nutno použít prostřihů v oné kritizované podobě, dramaturgicky nepodstatných, umožňujících obrazově překlenout určité hluché místo. Jsou-li tyto prostřihy závislé na hudbě /rytmicky tleskající obecenstvo/, je ovšem třeba přesného synchronu. Jde-li o hraný film s playbackovou vložkou pomáhá nám hraná akce v průběhu hudebního čísla překonat různé potíže s délkou a synchronem, v některých případech lze třeba hudbu "ztratit" v dialogu a šumu prostředí a opět "vytáhnout" v jiném místě. Tak můžeme určitou pasáž hudby opakovat nebo vypustit, čili regulovat délku hudebního čísla podle tempa děje.

Je-li ovšem hudba dominujícím elementem /muzikál, balet, opera/, je střih obrazu o to složitější.

Při zkoumání vertikálních zákonitostí mezi zvukovými pásy a obrazem bych chtěl v závěru upozornit na technickou podrobnost, platící obecně pro všechny druhy zvukového záznamu. Zmíňoval jsem se o tom, že divák vnímá střih /někdy vědomě, jindy podvědomě/ jako technický výrazový prostředek, který ho v krajních případech při neobratném provedení dokonce může vytrhnout z plynulého sledování fabule. Jednou z takových chyb je i nevhodné spojení zvukového akcentu s obrazovým střihem. V dramaturgicky opodstatněných případech lze takto podtrhnout přechod z jedné sekvence do druhé ostrým střihem: rodinnou hádku ukončí otec odchodem a prásknutím dveří, obraz střihneme těsně před zavřením dveří, jejich bouchnutí slyšíme s prvním okénkem následující sekvence/. V naprosté většině případů však nápadný hluk /tlesknutí, zatroubení auta, cinknutí skleničky/, ať už synchronní nebo náhodně se vyskytující v atmosféře, vertikálně přiřazený do blízkosti několika okének k obrazovému střihu působí nepříjemně. To se týká i akcentovaných slov nebo slabik v dialogu. Nasazujeme-li komentář neměl by začínat těsně po začátku sekvence /doporučuji pauzu minimálně 20 okének/, téměř vždy je špatné začíná-li slovo či dvě před střihem. Právě tak záleží na střihačově hudebním cítění, jestli začátek filmové hudby - archivní či komponované - nasadí ostře se střihem nebo dokonce o něco předsadí /na př. dramatický nástup/ nebo jestli nástup hudby "změkčí", nechá hudbu zaznít až okamžik po obrazovém střihu /epické vyprávění, lyrická část/.

Klasickou variací tohoto případu je to, co se někdy nazývá "střih na hudbu". Povšimněme si několika běžných případů z televize. Slyšíme populární písničku, zpěvák, hudebníci i balet se pohybují v jejím rytmu, ve stejném rytmu tleská i obecenstvo. Je tedy přirozené, když v rytmu hudebních frází střihá také střihač obraz přesně s těžkou dobou. Při melodické a zejména textové "nápaditosti" většiny autorů populární hudby je zpravidla rytmus skladby nejdůležitější a je proto pochopitelné, že je zdůrazňován všemi prostředky.

Ale vezměme si jiný příklad. Kamera ukazuje architektonickou krásu barokní Prahy, slyšíme stylovou barokní hudbu - a vidíme opět stejný stříhový přístup: co začátek taktu, to nový kostel, kopule nebo okno. Formálnost tohoto spojení je zcela evidentní, pro hudbu ani pro obraz není rytmus podstatný a takový stříh obrazu nepomáhá. Naopak monotónní a stereotypní střídání záběrů navozuje nudu, snaživý a pozorný divák je odváděn nežádoucím směrem. Nebude ovanut dechem staletí, nebude okouzlen rozevlátým pohybem barokních soch, bude čekat až dozní takt a přijde nový stříh. A bude nepříjemně podrážděn, když rytmus bude porušen, když očekávaný stříh bude nepřesný nebo dokonce přijde mimo hudební frázi. Jinými slovy: je jen málo případů, kdy obrazový stříh rytmicky přesně sledující hudbu je na místě, většinou je tento postup - v dokumentární tvorbě ne zcela neobvyklý - neopodstatněný a rušivý.

Tyto úvahy tedy můžeme zakončit obvyklým konstatováním, že podobně jako v obraze i u zvuku záleží nejen na technickém navázání jednotlivých zvukových záběrů a jejich přiřazení k obrazu, ale že i zde hraje podstatnou roli střihačův cit pro rytmus a prokomponování celé zvukové skladby filmu. Navíc pak je třeba nepodceňovat vzájemné vertikální vazby zvuků mezi sebou a zvuků s obrazem. Při současné praxi dvoupásových stolů /obraz + jeden zvukový pás/ to ovšem není snadné, protože celý tento proces se vlastně odehrává v paměti a představivosti režiséra, zvukového mistra a střihače. Spojení všech zvukových pásů s obrazem se poprvé projeví až v míchací hale a pak už nebývá mnoho času na případné opravy a změny. Objeví-li se tedy někdy na střihačově stole film, který slibuje být uměleckým dílem, zaslouží si jistě i zvuková skladba daleko více tvůrčí invence než poskytuje běžná řemeslná rutina současné praxe a časový harmonogram dokončovacích prací.

D O K U M E N T Á R N Í · F I L M

Pochtivě vzato bych měl o stříhové skladbě dokumentárních filmů napsat nová skripta přibližně stejného rozsahu. Jestliže jsem doposud k témuž problému citoval příklady z komedie i horroru, v dokumentárním filmu se podle jednotlivých žánrů pracuje více či méně rozdílně. Naopak je však pravda, že řada zásad o kterých jsme až dosud mluvili platí i pro stříh dokumentárních filmů a občas o tom byla v textu přímo zmínka. V následující kapitole se proto omezíme na stručné vytyčení některých rozdílů mezi dokumentárním a hraným filmem z hlediska stříhové skladby, opět bez hlubších teoretických rozborů a úvah.

S c é n á ř

Nejpodstatnější a nejtypičtější rozdíl je v záměrech tvůrců vůči divákovi. K. Reisz jej charakterizuje tak, že "hraný film... se zabývá rozvíjením příběhu; dokumentární film se zabývá výkladem tématu". /§3 s.123/ Samozřejmě jako každá stručná definice ani toto konstatování není beze zbytku přesné a vyčerpávající. Ostatně ani hranice mezi dokumentárním a hraným filmem není nijak ostře vytyčena a hraný film pokračovatelů cinema-verité mívá dokumentárnější formu než inscenovaný dokument. Všechny žánry dokumentárního filmu nelze zahrnout pod charakteristiku "výklad tématu", která se naopak v širším smyslu může hodit i na řadu filmů hraných. Pro stručnost naší kapitoly však tato charakteristika stačí a hned uvedeme důsledky, které z ní vyplývají.

Typický je problém scénáře. Kořeny většiny hraných filmů jsou ryze literární - a tím nemyslím jen adaptace literárních děl. Celá fabule filmu, často až po nejposlednější maličkosti je dána scénářem /t. j. písemně zachyceným slovním vyjádřením/, hotový film je často jeho věrnou ilustrací, filmových improvizátorů mnoho není. U filmu dokumentárního je to ovšem trochu jinak. Mělo by být nutným předpokladem, že autor zná dané téma co nejlépe, má na ně svůj osobitý názor, v optimálním /byť říd-

kém/ případě k němu eítí i emocionální vztah. Z těchto předpokladů pak může vyrůst základní podmínka pro vznik filmu: autora koncepce. Způsob jakým je tato koncepce rozváděna a prováděna závisí však opět na jednotlivých žánrech. Točíme-li instrukční film o neustále opakované činnosti /džbán na hrncířském kruhu, výroba tranzistorů/ můžeme celý postup důkladně prostudovat, vytvořit pevný scénář a ze stále opakovaných úkonů natočit potřebným způsobem všechny fáze. Jedná-li se však o reportáž zachycující unikátní, neopakovatelný jev /sportovní výkon, demonstrace/ lze těžko předvídat, jaký průběh bude celé dění mít, natož přijít s připraveným scénářem a snažit se jednotlivé záběry natáčet podle něj. Lze tedy podle námětu a žánru filmu a také podle letory autora natáčet podle předem připraveného scénáře, lze předem vymyslet některé zajímavé přechody sekvencí nebo dokonce stylické figury jako metaforu, elipsu atd., ale ani v takových případech scénář nedefinuje závěrečnou stříhovou skladbu v takové míře jako u filmů fabulovaných.

R e a l i z a c e

Evidentní jsou i rozdíly v období realizace. Společná je zásada, že divák má rozumět obsahu, smyslu, který mu v každém záběru podáváme. Navíc právě u dokumentu nám jde o vyvolání pocitu skutečnosti, pravdivosti zobrazované reality. Používáme-li filmového triku, makety a podobně nesmíme to před ním zakrývat, nesmí se cítit ošizen. V hraném filmu přijímá určitou fikci, vědomě přistupuje na vytváření iluzí. Padne-li pod kovbojem kůň, ba zabíjí-li dvacet Indiánů cítí, že je to "jen tak jako", ale smrtí zvířete v dokumentu je otřesen, protestuje proti surovému naturalismu. Proto se v dokumentu ještě úzkostlivěji musíme vyvarovat realizačních chyb, proto je třeba zachovat předpoklady, o kterých jsme mluvili v kapitolách o přednámácích jednotách a orientaci v prostoru. Opakuji, že jde především o zachování pocitu autentičnosti a jestliže v tomto smyslu nějaká reportáž diváka uchvátí pak si jistě nebude všimát, je-li zachováno pravidlo barevné jednoty nebo pravidlo osy. Na druhé straně i když ví, že fotbal na obrazovce

je při přímém přenosu opravdový jistě nebude spokojen, že Spar-
ta útočí jednou zleva doprava a v následujícím záběru naopak
/na př. při špatně postavené ruční kameře/

V některé literatuře bývá jako dělítko mezi hraným a do-
kumentárním filmem uváděna otázka, zda režisér ovlivňuje sní-
manou realitu. Víme velice dobře, že režisér dokumentárních
filmů velice často skutečnost upraví, vylepší, "naservíruje",
ale je zřejmé, že v této kapitole můžeme zanedbat vše co se
týká aranžování herců. Režisérovi /ev. skriptce/ tím odpadá
spousta starostí, ale pozor: odpadá mu také možnost určovat
tímto způsobem v období realizace rytmus a tempo filmu. Jedi-
ný - a dosti výrazný - způsob je ovládání pohybu kamery: pano-
rám, švenků, chůzí, nájezdů. Vše ostatní se opět přesunuje do
střižny.

"... nic, co bylo vyfotografováno nebo zachyceno na celu-
loid nemá smysl, dokud to nepřijde na stříhací stůl", domnívá
se slavný anglický dokumentarista Paul Rotha ve své knize Do-
cumentary Film. S polichocením konstatují, že poněkud přehání,
ale pravdou je, že v hraném filmu může střihač v nejlepším
případě tvůrčím přístupem pomoci autorovi ve vyslovení nebo
dotvoření jeho záměru, zatím co v dokumentu se sám může stát
jedním z autorů filmu - je-li ovšem režisérovým partnerem, ni-
koliv jen vykonavatelem jeho příkazů. Týká se to zejména filmů,
které se o scénář opírají jen přibližně, nebo vznikají bez něj.
V takovém případě je především potřeba materiál, který režisér
přinesl do střižny, od základu uspořádat. Zde záleží na tom
jak pevná je režisérova koncepce a do jaké míry jí natočený
materiál odpovídá.

Ř a z e n í z á b ě r ů

Předpokládejme nyní ne zcela řídký případ, že materiál -
na př. k filmu o Indii - byl natáčen reportážním způsobem jen
s mlhavou představou o jeho pozdějším zpracování a že celá
skladba filmu vzniká ve spolupráci se střihačem. Na základě
projekce všech prací a vytrídění nepoužitelného materiálu je
nejprve třeba stanovit osnovu budoucího filmu. Možná že najde-
me osu, o kterou opřeme jednotlivé sekvence /cesta reportážní-

ho vozu, plavba po řece/, můžeme pracovat systémem kontrastů /venkov a město, dříve a nyní/ nebo nezbyde nic jiného než vytvořit jen pestrou mozaiku cestopisných obrázků. V každém případě je však dobré, když komplexní uspořádání filmu umožní ucelený pohled na určitou - raději užší - tematiku, na nějaký problém a poskytne eventuálnímu komentáři možnost k závěrečnému vyznění, pointě či zhodnocení.

Jestliže je osnova filmu teoreticky vypracována, rozdělí se záběry do příslušných sekvencí a pak už budujeme jednotlivé pasáže. Opět s vědomím, že i každá sekvence má mít svou expozici, svůj rytmus, svoji pointu a také svůj přechod k sekvenci následující. Tato fáze stříhové skladby je ostatně společná již naprosté většině dokumentárních filmů a zde je prakticky nejmarkantnější rozdíl mezi stříhem hraného a dokumentárního filmu. Zatímco převážná část záběrů hraného filmu má pořadí pevně stanovené scénářem, fabulí, dialogem, určuje se až na malé výjimky řazení dokumentárních záběrů ve střížně. To ovšem neznamená, že záběry lze řadit zcela libovolně. Upozorníme alespoň obecně na některá kritéria, podle kterých k sobě záběry přiřazujeme.

Jedním z nejdůležitějších aspektů je pochopitelně obsah záběru. I když se tento fakt zdá být evidentní, nevyžadující dalších úvah, přece bych rád upozornil na několik variant. Jsou záběry, jejichž smysl je více méně jednoznačný a jejich zařazení do té či oné sekvence /někdy dokonce i jejich pořadí a návaznost/ je tedy jasné. Natáčíme-li postup nějaké práce, pak jsou to všechny pracovní záběry /při výrobě obuvi od krájení kůže přes šití až po balení hotového výrobku/. Dále jsou záběry amorfní, jejichž smysl není tak výrazný, často zcela chybí. Jsou to na př. záběry, které zachycují nepodstatnou část prostředí, osoby jejichž funkce není pro obsah filmu důležitá atd. Je zřejmé, že právě tyto záběry se používají jako prostřihy a čím je prostřih amorfnější, tím je jeho použití všestrannější. Prostřihneme-li dlouhý rozhovor detailem naslouchajícího reportéra je nebezpečí, že jeho výraz nebude ekvivalentní pronášeným slovům, že dokonce ztrapní nebo změní jejich smysl. Detail magnetofonu nebo mikrofonu poslouží daleko univerzálněji, ale zároveň více vynikne jeho funkce "vaty" vyplňu-

jící nutný časový nebo prostorový předěl. Vzpomeňme si tedy na předcházející úvahy o prostřihu a zejména na požadavek: doplnit, obohatit jev o novou informaci.

Zůstaneme-li však u záběru s bohatším obsahem, musíme si uvědomit, že jen zřídka je tento obsah jednoznačný, že tedy ze spojení těchto záběrů s jedním či více záběry dalšími můžeme vytvořit smysl zcela nový - viz konstruktivní a intelektuální montáž. Tato možnost je ještě umocněna použitím zvuku, komentářem. Báň kostela můžeme použít do montáže o pádu samoděržaví, oltář z filmu o kulturních památkách k propagaci ateismu, oslavnou přehlídku německé armády do filmu odsuzujícího fašismus. Je patrné, že tato významová labilita je základním předpokladem tvorby stříhových filmů, ale že také uvádí v pochybnost tvrzení o "objektivní pravdivosti obrazového záznamu skutečnosti". Slibovali jsme si však, že se nebudeme pouštět do teorií, připomeňme tedy jen, že do jisté míry nám tato skutečnost pomáhá v řešení různých praktických problémů. Natočíme-li na př. celek muže s kosou v úvozové cestě při cestě na pole, může nám v určitém případě ilustrovat i "návrat z pole", čili z úvodní sekvence filmu ho v případě potřeby přesuneme do závěru. Nesmí ovšem v záběru stát víc obilí než před zahájením sklizně a také atmosféra nesmí být vyložene ranní s východem slunce a třpytem rosy.

Atmosféra je dalším kriteriem pro řazení záběrů do sekvencí i do řad za sebou. Nemůže být "ranní" záběr ve "večerní sekvenci", "zamračený" záběr za "slunečním". Více méně by mělo být zachováno vše, o čem jsme mluvili v kapitole o jednotě osvětlení a barevné jednotě a všechny další výtvarné i obsahové prvky, které atmosféru záběru vytvářejí. Pak je možný i takový případ, že třeba v dokumentech z II. světové války nacházejí odborníci vestřiženy záběry z hraných filmů s touto tematikou, že se dokonce do těchto sekvencí hodí líp než některé autentické záběry.

Připomeňme si, že ke slovu atmosféra se ve filmových recenzích přiřazují přívlastky jako "napjatá", "vzrušená", "poklidná", tedy slova, která nám napovídají dynamiku, vnitřní rytmus záběrů. Zde tedy máme další kriterium pro možnosti sdru-

žování záběrů. Záběr ulice z nedělního rána má jen málo společného se stejnou ulicí v páteční špičce, poklidný prvomájový průvod s bouřlivou studentskou demonstrací. Obecně lze říci, že vnitřní rytmus záběru je dán časovým rozložením změn výtvarných komponent záběru, konkrétněji tedy pohybem objektů v záběru, skutečným či zdánlivým. Přibližuje-li se pohybující předmět prudce na kameru, vzniká totiž podobný dojem jako když prudce najíždíme na nepohyblivý objekt, pohyb předmětu ve statickém obraze je podobný panoramě přes statický objekt. Proto můžeme na statický záběr krajiny, ve které se horizontálně pohybuje automobil nastříhnout švenk nebo jízdu krajinou aniž vznikne pocit markantního skoku mezi oběma záběry. Tato úvaha neznámá, že za sebou můžeme řadit jen statické nebo pohybové záběry, spíše upozorňuje střihače na možnost, že mezi rychle stříhanými záběry rušného prostředí a velice pohyblivé kamery může pomalá panorama působit stejně cizorodě jako prudký nájezd ve volné sekvenci vytríbených statických kompozic. Opatrnost je tedy na místě zejména při krajních polohách. Právě tak tomu je při volbě velikosti záběru. Jako markantní akcent - ať už tento efekt je záměrem tvůrců či nikoliv - bude ve stříhové skladbě vždy působit velký celek nebo makrodetail, pokud se ovšem nejedná o celou takto pojatou pasáž. Správnější je tedy varování nikoliv před používáním těchto mezních velikostí, ale před neodůvodněnou prudkou změnou.

Č i s t ý s t ř i h

Nebude snad na škodu, když po několika poznámkách o řazení záběrů připomeneme některá pravidla čistého stříhu. Základním problémem je zde opět určení délky záběru. Vyjímaje několik specifických případů /na př. poetický dokument/ vystupuje zde markantně jako nejdůležitější kritérium čitelnost záběru. Máme-li "vykládat téma", musí být obsahová stránka zcela přehledná, nevhodné zkracování záběrů vede k nesrozumitelnosti, prodlužování k nudě. Podtrhuje-li prioritu obsahu záběru, musím připomenout i význam zvuku, zejména komentáře, pro rozšíření nebo omezení obsahové náplně záběru a tedy i pro správné určení jeho délky. Nesmíme však podceňovat ani otázku správného

tempa jak z hlediska tématu, tak z hlediska estetického. V závislosti na publiku, kterému je film určen, na jeho zasvěcenosti, schopnosti koncentrace a vnímání a také v závislosti na složitosti látky nesmíme diváka nudit nebo naopak zahrnovat nesledovatelným vodopádem informací. Správné pauzy eventuelně oddechová místa "pro zpestření" mezi náročnějšími pasážemi nám připomínají zmíněný problém "lachpauzy" z hraného filmu a tedy i souvislosti s rozezníváním a dozníváním záběrů. Tyto podobnosti a zákonitosti pochopitelně platí tím výrazněji, čím víc se blížíme od naučných filmů k žánru uměleckých dokumentů. Jestliže třeba rapidmontáž je z hlediska obsahu jednotlivých záběrů takřka bezcenná pro nějakou instruktáž, v dokumentárních filmech je vidíme poměrně často jako emotivní a rytmickou komponentu.

K lepší sledovatelnosti filmu pomáhá také vše, co bylo řečeno o plynulosti stříhu a návaznosti záběrů. Protože řazení a vazby záběrů bývají v publicistickém filmu volnější /neomezeny dějem a dialogem/, jde především o plynulost obsahovou, ale přesto určité technické zákonitosti platí i zde. Sledujeme-li v několika záběrech jednu činnost je třeba dbát plynulosti pohybu /viz stříh v pohybu a v klidu/, pohyby objektu nebo kamery je třeba spojovat nenásilně. Zejména při soustřeďování na předměty, kdy odpadá nejen děj, ale i pohyb vystupuje do popředí nepříjemný dojem při malém nebo opakovaném skoku těžiště kompozice.

I při striktně veristickém pojetí publicistického filmu ovšem nezapomínáme na možnosti práce s filmovým časem, /a v souvislosti s tím si připomenme vše, co bylo řečeno v této souvislosti o funkci prostříhu/. Častěji než v hraném filmu se zde setkáváme s extrémními deformacemi času uvnitř záběrů, s časosběrným snímáním a s časovou lupou. Jsou to postupy zcela technické a jako takové jsou také divákem vnímány. I když velice často poskytují dokonalý estetický zážitek /zrychlené pohyby květin, zpomalený let ptáků/ zůstávají především zajímavým pohledem na realitu nepostřehnutelnou lidským vnímáním, k emotivnímu působení na diváka nedochází. Vzácnou výjimkou jsou případy jako film Jonathan Livingston Seagull rež. H. Bartleta z r. 1975, alegorie o smyslu života, jejímiž jedinými protago-

nisty jsou racci, dialogem je vnitřní hlas titulního hrdiny a obraz tvoří hlavně překrásně fotografované záběry jejich letu. Svou evidentní techničností se časově deformované záběry pochopitelně vymykají z plynulého kontextu, jejich vazba na sousední záběry v reálném času je velice volná, ale divákovi tento skok nevádí, je-li zachována myšlenková logika a kontinuita.

P r á c e s e z v u k e m

Rozšíříme-li naše poznámky i na zvukovou stránku publicistických filmů musíme si uvědomit některá specifika, vyplývající z toho, že zde často dominuje zvuk nad obrazem. Jestliže stříh hraného filmu, tempo některých sekvencí je určeno dialogem, pak obraz nám tento dialog zobrazuje, je s ním - kromě několika prostřihů - úzce spjat, práce s oběma pásy probíhá v jedné rovině. Naproti tomu v publicistice jsou časté případy, že obraz je zvuku podřízen, že rytmus stříhu je určen výhradně slovem nebo hudbou. Jedním z důvodů oddělení zvukové a obrazové stránky v našich filmech je zastaralost technického vybavení našich dokumentaristů. Přes veškeré proklamace o autentickém zachycování reality jsou tvůrci většinou omezeni těžkými zvukovými kamerami a nekvalitními mikrofony, umožňujícími kontaktní záznam jedině ve formě proslulých "rozhovorů", neslavně známých z televize a filmových týdeníků. Lehké kamery a citlivé směrové mikrofony s automatickou clonou se vyskytují častěji v odborné literatuře a cizích filmech /Coppolův Rozhovor/ než v běžné praxi, zachycení často sugestivní a nenapodobitelné zvukové kulisy v kontaktu s lehce ovládanou kamerou je zřídkým zjevem a tak se spojení obrazu a zvuku zpravidla vytváří až ve střížně. Tím větší pozornost by mu tedy měla být věnována.

Začneme případem, že zvuk má dominující roli. V kapitole o hudbě byl dostatečně prozkoumán nešvar, zvaný "stříh na hudbu", kdy jednotlivé stříhy přicházejí mechanicky s těžkými dobami hudebních frází. Protože - kromě filmů s hudební tematikou - v dokumentu neužíváme playbacku a máme tedy větší volnost při volbě a přiřazování záběrů k dané hudbě, ještě jednou upozorňuji na Ejzenštejnovy úvahy o melodickém spojení obrazu a

zvuku, kdy melodie zvukového doprovodu odpovídá "melodii" statické kompozice i pohybu v záběru /§4 s.280 n.; 347 n./ Základním předpokladem - ne vždy splněným - je ovšem kompozice nebo výběr adekvátní hudby, která pomáhá obsahovému i estetickému vyznění obrazu. V praxi se však autoři často spokojí s hudbou, která prostě "nevadí".

Po prozkoumání vertikálních souvislostí si musíme uvědomit, že i mluvené slovo a zejména vnitřní monolog nebo komentář má svoji melodii, což dobře dokumentují třeba Resnaisovy filmy. Směrem od poezie k vědeckosti stoupá však důležitost věčného spojení obou prvků, nutnost ilustrace souvislosti faktů, i když "melodii" komentáře podceňovat nesmíme. Je velkou chybou, když komentář vyjmenovává fakta o elektrickém obvodu a obraz je proti němu posunut /vidíme mechanika místo kondensátoru, kondensátor místo tlumivky, tlumivku místo potenciometru a potenciometr až když už komentář mlčí nebo dokonce mluví o něčem jiném. Ale není ani dobré, aby v poklidném toku vědeckých informací byly střiženy v neurovnaném rytmu dva dlouhé záběry, rychlá změť krátkých a opět jeden dlouhý. Strih obrazu má svůj rytmus a mechanické přiřazení obrazu ke slovům za cenu jeho porušení působí nepříjemně. V daném případě je vhodnější použít panorámy, která volný rytmus zachová, nebo prostříhnout či prodloužit pauzy v komentáři. Tentokrát však zase nesmíme porušit "melodii" a rytmus mluveného slova. V praxi je ovšem běžnější nahrávání definitivního komentáře až k hotovému obrazu, kdy zmíněné nečistoty a nepřesnosti jsou častější a většinou je již nelze odstranit.

Stejně tak platí i pro ruchy a atmosféry, že jejich funkce je zpravidla ilustrující, dokreslující prostředí, někdy je ani vyřadit nelze /při kontaktních rozhovorech/. Dávají filmu specifický rytmus a často jsou pro dokreslení a rytmiizaci jednotlivých sekvencí vhodnější než nanicovatá amorfnní hudba, kterou opakovaně slýcháme z televizorů. Takovéto jejich využití je ovšem náročnější a pracnější, ale mnoho dokumentárních filmů by si v tomto směru rozhodně zasloužilo větší péče.

Na závěr nelze než zopakovat, že střihač publicistických filmů je daleko více spoluautorem výsledného díla než jeho kolega u filmu hraného, protože materiál, se kterým pracuje mu

zpravidla poskytuje více variant a možností. Navíc je rozmanitost jeho práce určena i širokou paletou žánrů, které se svou odlišností projevují při práci ve střížně o hodně markantněji než žánry hraného filmu. Odtud však také vyplývá, že je daleko obtížnější stručně formulovat obecná pravidla střížové skladby a že daleko více záleží nejen na řemeslných znalostech ale především na tvůrčí invenci a citlivém přístupu k danému materiálu.

K. Karabasz, slavný polský dokumentarista 60 let a jeden z předních pedagogů filmové školy v Lodži řekl v rozhovoru pro Film: "Škola by měla rozvíjet uměleckou individualitu budoucího režiséra a zároveň učit filmovému řemeslu." Rozvíjení individuality není jednoduchou záležitostí už proto, že často ji lze jen těžko vyhmátnout, pochopit a prosadit - viz dějiny umění. V každém případě však jedinou metodou je citlivý osobní přístup pedagoga k posluchači. Teoretické přednášky - a tím spíše skripta - se mohou pokusit "jen" o druhou část onoho lapidárního Karabaszova požadavku, ale kterépak řemeslo se naučíte z knížek? A tak tedy jak bylo řečeno v úvodu, jsou tato skripta jen povrchním souhrnem základních teoretických poznatků, doplněných několika konkrétními příklady jako podněty k zamyšlení a pro praktická cvičení.

Již v textu bylo řečeno, že filmový jazyk se **vyvíjí**, někdy rychleji, jindy takřka stagnuje. Za experimenty velkých tvůrců přichází populární komerční film, který jejich objevy přejímá a s mírným zpožděním následuje řadový divák. Jeho schopnost vnímat a chápat stále složitější výrazové prostředky a postupy roste sice se zpožděním, ale přece rychleji než si představují někteří kritici a různí teoretičtí zastánci "masového lidového umění", **urážlivě podceňující divákovu vyspělost**. Jednotlivá pravidla z této práce tedy nelze chápat jako dogmata s věčnou platností. Ale jenom jejich ovládnutí nám může zaručit, že se porušení pravidla nestane chybou, nesrozumitelným nebo rušivým prvkem, ale novým výrazovým prostředkem, který napomáhá obsahové, emocionální i formální působivosti díla. Pouhým porušováním pravidel bez tvůrčí invence a bez soudržnosti obsahu a formy ještě nevytvoříme zajímavý experiment nebo dokonce nový tvůrčí směr, právě tak jako jejich bezduché dodržování ještě není samo o sobě zárukou uměleckého díla. Chtěl bych také upozornit, že mnohé známé postupy /na př. z období němého filmu/ upadly v zapomenutí do té míry, že jejich tvůrčí využití může působit málem jako objev nového výrazového prvku.

V souvislosti s připomínkou historie filmu může vzniknout oprávněná námitka, že první kapitola je neúplná, končí vlastně s příchodem zvuku. Skutečně, přichází postupně barevný film, používání objektivů s extrémně dlouhými a krátkými ohniskovými vzdálenostmi, transfokátor, široké formáty plátna, magnetický záznam zvuku, lehké kamery s lehkou zvukovou aparaturou a citlivými "telemikrofony" atd. Ani profesionální teoretikové však dosud tuto oblast neobsáhli, zejména ne s přihlédnutím ke střihové skladbě a já se necítím povolán být v tomto směru průkopníkem. Navíc nemám leckdy ani potřebné zkušenosti, protože na př. ze široké palety různých formátů projekcí /panoramatická, Vista-Vision, 70 mm/ se u nás používá jediný div techniky - rozšířený formát. Jeho podstatou je, že celý proces až do výroby kopií probíhá jako u klasického filmu a v kině se potom horní a spodní část obrazu uřízne, často včetně části hrdinovy hlavy. Zodpovědnější kameramani se snaží obraz předem k této možnosti přizpůsobit, ale uměleckému účinku to jistě nepomáhá. Z nedostatku praxe nepíší ani o střihové skladbě v televizi, která podle mého soudu - a proti mínění části odborníků - má přece jen vlastní specifiku, i když do ní nezahrneme elektronický střih. Mohl bych se zmínit o střihu Polyekranu a Laterny magiky, ale spolu s 3D projekcí, cirkoramou a podobnými technikami zde jde o zvláštní útvary, žijící na periférii zájmu tvůrců, teoretiků i ekonomů. Do základu střihu zatím asi nepatří.

Stojí ostatně za povšimnutí, že v předchozím odstavci byl vývoj filmu charakterizován hlavně vývojem filmové techniky, který pochopitelně ovlivňoval i tvůrčí výrazové prostředky. Zcela jinak by však vypadaly dějiny usilování o co nejširší obraz světa, který nás obklopuje. "Dříve se líčily věci, které bylo na zemi vidět, které jsme viděli nebo které bychom chtěli vidět. Nyní se ukázala relativnost viditelných věcí a dospělo se k přesvědčení, že viditelné znamená v poměru k celku světa jen izolovaný příklad a že je mnohem více ostatních latentních pravd", napsal již v r. 1920 Paul Klee. Záleží ovšem především na schopnostech každého umělce, aby se dokázal odtrhnout od vulgárně chápaného realizmu registrujícího pasivně svět viditelných jevů, aby silou svého talentu alespoň po-

otevřel průhled dál. "Uměleckému myšlení /je/ vlastní výběrovost vnímání: utváření celostního, smyslově výrazného obrazu, někdy ne dosti objektivně podloženého, ale individuálně neopakovatelného." /Marxisticko-leninská estetika, Svoboda, str. 230/. Ale kolik tvůrců z oblasti hraného filmu se zabývá světem "ostatních pravd", třeba světem vztahů, představ, myšlení s takovou neopakovatelnou individualitou jako Bergman, Fellini, Tarkovskij?

Děti se dříve a častěji dívají na televizi než do knihy. Budou zvyklé myslet nikoliv ve slovech, ale v obrazech. Kouzlo pohyblivých obrázků na ně snad zapůsobí novou silou a některé z nich se časem naučí využívat řeči obrazu novým, efektivnějším způsobem a dokáží sdělit složitější a hlubší ideje, intenzivnější emoce. Magie kina bude posílena důstojnějšími tvůrci a vděčnějším publikem...

Pak ovšem budou také skripta o základech stříhové skladby vypadat trochu jinak. Zatím se však připravujeme na úkoly, se kterými se budeme v běžné praxi setkávat a učme se pomocí základních pravidel srozumitelně sdělovat myšlenky, vyprávět příběhy.

Praha, srpen 1976.

POUŽITÁ LITERATURA

- § 1 G. Sadoul: Dějiny filmu /orbis 1958/
- § 2 G. Sadoul: Georges Méliés /Orbis 1966/
- § 3 K. Reisz: Umění filmového střihu /skripta/
- § 4 S.M.Ejzenštejn: Kamerou, tužkou i perem /Orbis 1961/
- § 5 E. Lindgren: Filmové umění /ÚPF - 1961/
- § 6 J. Kučera: Filmová tvorba amatéra
- § 7 J. Plažewski: Jezyk filmu /Warszawa WAF - 1961/
- § 8 J. Kučera: Skladba ve filmu a v televizi

O B S A H

ÚVOD	str.	3
STRUČNĚ Z HISTORIE	str.	7
PODÍL SCENARISTU	str.	17
Skladebné způsoby vyprávění	str.	18
Stylistické figury	str.	26
REALIZACE	str.	33
Předsnímací jednoty	str.	33
Orientace	str.	38
STŘIH	str.	53
Délka záběru	str.	53
Návaznost záběrů	str.	60
Čas a prostor	str.	70
Střih sekvencí	str.	79
Zvuková skladba	str.	87
DOKUMENTÁRNÍ FILM	str.	101
Scénář	str.	101
Realizace	str.	102
Řazení záběrů	str.	103
Čistý střih	str.	106
Práce se zvukem	str.	108
ZÁVĚR	str.	111

Autor: Ing. Josef Valušiak
Název: **ZÁKLADY STŘIHOVÉ SKLADBY**
Vydavatel: Akademie múzických umění v Praze
Určeno: pro posluchače fakulty filmové a televizní
Vedoucí katedry: doc. ing. Oldřich Tichý
Povoleno: rektorátem Akademie múzických umění v Praze,
dne 4. 1. 1982, č. j. A-29/82
Nakladatel: Státní pedagogické nakladatelství, n. p., Praha 1
Číslo publikace: 1602-3615
Vydání: první, 1983
Náklad: 300 výtisků
Stran: 115
AA/VA: 7,73/8,35 103/23 823
Tematická skupina
a podskupin.: 17/62
Tiskárna: Tiskařské závody, n. p., provoz 66, Příbram
Druh tisku: ofset

17-025-83

Cena Kčs 7,50

Tato publikace neprošla redakční ani jazykovou
úpravou v redakci nakladatelství