

# **Základy střihové skladby**

Distanční studijní text

**Tomáš Polenský**

**Opava 2021**



**SLEZSKÁ  
UNIVERZITA**

FILOZOFICKO-  
PŘÍRODOVĚDECKÁ  
FAKULTA V OPAVĚ

**Obor:** Audiovizuální tvorba

**Klíčová slova:** Stříhová skladba, záběr, filmový prostor, čas ve filmu

**Anotace:** Opora slouží studentům stříhové skladby. Věnuje se základním pravidlům filmové řeči a vyjadřovacím prostředkům střihače. Popisuje velikosti záběrů, předsnímací jednoty, pravidla konstrukce filmového prostoru, práci s časem, stylistické figury, zvukové skladbě a v záběru se věnuje práci střihače.

Opora se zaměřuje primárně na stříh hraného filmu a věnuje se výhradně filmu narativnímu, který vypráví příběh. Popisovaná pravidla lze však uplatnit i na tvorbu dokumentárního nebo hraného filmu.

**Autor:** **MgA. Tomáš Polenský, Ph.D.**

## Obsah

ÚVODEM.....	6
RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY .....	7
1 ZÁBĚR A JEHO VLASTNOSTI.....	8
1.1 Záběr – definice pojmu.....	8
1.2 Velikost záběru.....	9
1.2.1 velký celek (VC).....	9
1.2.2 celek (C) .....	9
1.2.3 polocelek (PC) .....	9
1.2.4 americký záběr (AZ).....	10
1.2.5 polodetail (PD) .....	10
1.2.6 detail (D).....	10
1.2.7 velký detail (VD).....	11
1.2.8 makro detail (MD).....	11
1.3 Úhel záběru.....	12
1.4 Obsah záběru .....	13
1.5 Dostředivost a odstředivost záběru.....	13
1.6 Předsnímací jednoty .....	14
1.6.1 Jednota prostoru.....	14
1.6.2 jednota atmosféry .....	14
1.6.3 jednota rekvizit .....	14
1.6.4 jednota kostýmu.....	15
1.6.5 jednota osvětlení .....	15
1.6.6 jednota barevného vyjádření.....	15
1.6.7 jednota optického vyjádření.....	15
2 KONSTRUKCE FILMOVÉHO PROSTORU.....	18
2.1 Kulešovův efekt.....	18
2.2 Pravidlo osy .....	22
2.2.1 Možnosti překročení osy .....	25
2.3 Pravidlo hlavního směru.....	26
2.4 Klíčový celek.....	27
2.5 Jednota směru pohledu .....	27

2.6	Jednota směru pohybu .....	31
2.7	Induktivní a deduktivní vyjádření filmového prostoru.....	33
3	FILMOVÝ ČAS A JEHO VYJADŘOVÁNÍ.....	38
3.1	Čas reálný, dramatický, filmový a subjektivní .....	39
3.2	Způsoby vyprávění .....	40
3.2.1	Lineární montáž.....	40
3.2.2	Paralelní montáž .....	40
3.2.3	Křížový stříh .....	41
3.2.4	Rapidmontáž.....	57
3.2.5	Flashback a flashforward.....	58
3.3	Filmová interpunkce .....	58
3.3.1	zatmívačka a roztmívačka .....	58
3.3.2	prolínačka .....	58
3.3.3	triková interpunkce .....	59
3.4	Možnosti vyjádření uplynulého času.....	59
3.5	Prostříh.....	60
3.6	Křivka zrání záběru .....	61
4	STYLICKÉ FIGURY .....	65
4.1	Elipsa .....	65
4.2	Prodlužované napětí .....	65
4.3	Stupňování (gradace).....	66
4.4	Opakování.....	66
4.5	Antiteze (protiklad).....	66
4.6	Metafora.....	67
4.7	Metonymie.....	67
4.8	Eufemismus .....	67
4.9	Symbol.....	67
4.10	Alegorie .....	68
4.11	Synekdocha.....	68
5	ZVUKOVÁ SKLADBA.....	70
5.1	Mluvené slovo .....	70
5.1.1	Dialog .....	70
5.1.2	monolog.....	71



5.1.3	komentář .....	71
5.1.4	výpověď .....	72
5.2	Ruchy a atmosféry .....	72
5.2.1	reálné .....	72
5.2.2	stylizované .....	73
5.3	Hudba.....	73
5.3.1	diegetická.....	73
5.3.2	nediegetická .....	73
5.4	Ticho.....	74
5.5	Zvukové velikosti záběrů.....	74
5.6	Zvuková dramaturgie.....	75
6	PRÁCE STŘIHAČE.....	77
6.1	Pracovní postup .....	77
6.1.1	Organizace projektu.....	80
6.2	Návaznost záběrů.....	81
	LITERATURA .....	84
	SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY .....	85

## ÚVODEM

Text opory je určen především studentům oboru kamera a střih, ale může stejně dobře sloužit studentům režie a scenáristiky. Slouží jako základní přehled výrazových prostředků z pohledu střiháče. Text nepředpokládá širší znalost oboru a slouží studentům jako úvod do problematiky střihové skladby. Pro úspěšné porozumění dané problematiky je však nutné shlédnout filmy uváděné v textu. Doporučuje se také alespoň základní znalost Dějin kinematografie, i když to není podmínkou.

Studijní text se skládá z části věnující se záběru jako samostatnému útvaru. Tato část může stejně dobře posloužit kameramanů, i když se věnují práci kameramana spíše z pohledu skladby. V následující části se text zabývá možnostmi konstrukce filmového prostoru a základními pravidly kontinuitní střihové skladby. Dále se věnuje práci s časem ve filmu. V části nazvané stylistické prostředky rozebírá možnosti poetického vyjádření ve filmu. Částečně se věnuje i zvukové tvorbě, ale pouze povrchně z pohledu zvukové dramaturgie. V závěru je popsána práce střiháče a postup práce na střihové skladbě filmu.

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

## **RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY**

Následující text si klade za cíl nabídnout studentům podrobný úvod do základů střihové skladby a představit tvůrčí práci střihače. Bude se věnovat těmto okruhům:

- Záběr a jeho vlastnosti
- Konstrukce filmového prostoru
- Čas a jeho vyjadřování ve filmu
- Stylistické figury
- Zvuková skladba
- Práce střihače

# 1 ZÁBĚR A JEHO VLASTNOSTI



## RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

V této kapitole se budeme věnovat nejmenší skladebné jednotce filmu – záběru. Definujeme si ho a zaměříme se na jeho základní vlastnosti, kterými jsou zejména velikost, úhel a obsah. Dále se budeme jednotlivým vlastnostem věnovat podrobněji. Probereme rovněž odstředivost a dostředivost záběru a předsnímací jednotky sloužící k tvorbě jednotného filmového prostoru.

---



## CÍLE KAPITOLY

- Definice záběru
  - Volba správné velikosti a úhlu záběru
  - Představení základních pravidel pro tvorbu filmového prostoru
- 



## KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Záběr, velikost záběru, úhel záběru, odstředivost a dostředivost záběru, předsnímací jednotky

---

### 1.1 Záběr – definice pojmu

Záběr je nejmenší skladebnou jednotkou filmu. Tímto pojmem se rozumí úsek filmu od střihu ke střihu. Během procesu tvorby filmu vzniká nejprve záběr **technický**, který obsahuje klapku, režisérovo odstartování záběru a jeho stopnutí. Po ustřižení klapky, startu a stopky záběru ve střihně vzniká záběr **pracovní**. Během střihu se pak z pracovního záběru stává záběr **skladebný**, který je už součástí celkové struktury díla.

Základními vlastnostmi záběru jsou jeho **velikost**, **úhel** a **obsah**. Střihač musí být schopen posoudit, zda je volba velikosti a úhlu záběru správná ve vztahu k obsahu dané scény a vybrat nejideálnější variantu.

## 1.2 Velikost záběru

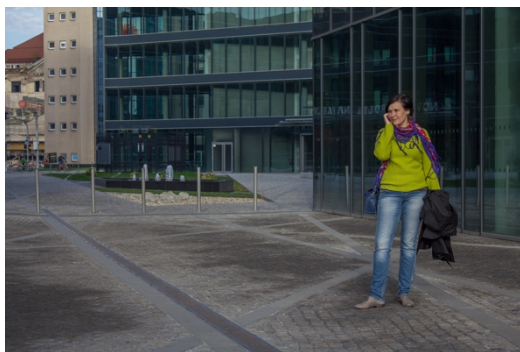
Z hlediska filmové gramatiky rozlišujeme tyto velikosti záběru: **Velký celek**, **celek**, **polocelek**, **americký záběr**, **polodetail**, **velký detail** a **makro detail**. Jednotlivé velikosti volíme dle toho, co chceme divákovi ukázat. Širší záběry slouží výhradně k přenosu informací o prostředí, postavení postav v prostoru s případně vztah postav k prostředí. Užší záběry naopak slouží zejména k přenosu emoce. Emoce se totiž odehrávají zejména v obličejí postav, který v širokých záběrech zaniká. Dalo by se tedy říci, že když potřebuji divákovi předat informaci, volím široký záběr. Pokud potřebuji předat emoci, volím úzký záběr.

### 1.2.1 VELKÝ CELEK (VC)



Velký celek slouží pro expozici prostoru, kde se nacházejí postavy nebo, kde se příběh odehrává. Záběr je tak široký, že postavy v něm nehrají roli. Jsou pouze součástí prostředí, nebo jsou tak malé, že v obraze nejsou vidět. Příkladem takového záběru může být například záběr na celé město, nebo ulici, kde se příběh odehrává.

### 1.2.2 CELEK (C)



Celek ukazuje celou postavu ve vztahu k prostředí. Tato velikost divákovi umožňuje rozlišit jednotlivé postavy. Důležitější roli však hraje prostředí, protože záběr je příliš široký na to, aby zobrazoval obličej postavy, který odráží její psychologické rozpoložení.

### 1.2.3 POLOCELEK (PC)



Polocelek zobrazuje postavu od kotníků nahoru. Při komponování tohoto typu záběru je důležité mít na paměti, že postavy se neřežou v kloubech. Rám obrazu tedy prochází mezi kotníkem a kolenem postavy. Tato velikost je typická pro žánr sitkomu, kdy humor vychází ze situace dvou a více postav a jejich vzájemných vztahů.

### 1.2.4 AMERICKÝ ZÁBĚR (AZ)



Americký záběr neboli cowboy-shot je typickým záběrem westernu. Zobrazuje totiž postavy zhruba od půli stehen nahoru. Kovbojové měli totiž své kolty umístěné na stehnech a tato velikost záběru je umožňuje vidět. Tuto velikost je ale samozřejmě možné použít v jakémkoli žánru. Výhodou tohoto typu záběru je, že je v něm vidět gestikulace postavy.

### 1.2.5 POLODETAIL (PD)



Polodetail zobrazuje postavu od pasu nahoru. Je to záběr, ve kterém je výrazně vidět obličej, ale i gesta postavy. Tento typ záběru se často používá pro rozhovory.

### 1.2.6 DETAIL (D)



Detail se zaměřuje na obličej postavy. Říká se, že oči jsou bránou do duše člověka. Tento záběr tedy umožňuje vnímat emocionální rozpoložení postavy. Detailní záběr může však sloužit i jako vykřičník – upozornění na něco, čeho si má divák všimnout např. ruka skrytá za zády svírající nůž, spadlá peněženka nebo telefonní číslo. Pokud je však detailní záběr použit nevědomě. Může diváka mást. Když se ve scéně

objeví záběr na prsten, divák bude automaticky předpokládat, že hraje důležitou roli v příběhu. Pokud tomu tak není, divák bude zmatený a frustrovaný z toho, že něco přehlédl, protože nechápe význam onoho prstenu.



### 1.2.7 VELKÝ DETAIL (VD)



Velký detail má silný dramatický účinek. Může zdůraznit těkající oči postavy nebo její rozpraskané rty. Touto velikostí záběru se dostáváme do zvláštní perspektivy. V běžném životě se totiž na takové detaily nezaměřujeme. Můžeme tak zobrazit třeba postavu procházející extrémní stresovou situací.

### 1.2.8 MAKRO DETAIL (MD)



Makro detail se typicky užívá v přírodovědných filmech, kdy zobrazuje například kusadla pavouka. Představuje tedy svět běžným okem neviděný. Ale i v případě hraného filmu lze tento typ záběru využít k zobrazení specifického rozpoložení postav například vstávající chlupy na ruce při milostné scéně nebo rozšiřující se zorničky po požití drog.

### ÚKOL K ZAMYŠLENÍ



Mnoho psychologů a filosofů přirovnává kinematografii k tomu, jak vnímáme svět. Když například jdeme ulicí, můžeme vnímat celek nebo jednotlivé detaily jako jsou vývěsní štíty, obsahy výloh nebo kaluže na chodníku. Během rozhovoru obvykle vnímáme obličej mluvící postavy. V podstatě si skutečnost rozzáběrováváme jako filmový režisér. Na to je dobré myslet i při rozzáběrovávání scény a uvažovat o perspektivě: Kdo se dívá a na co se zaměřuje jeho pozornost?

Zkuste se zaměřit na to, čemu věnujete pozornost, když jdete po ulici a jaké velikosti záběrů tomu odpovídají.

## 1.3 Úhel záběru

Nejpřirozenějším postavením kamery je její umístění **ve výši lidských očí**. Takto jsme totiž zvyklí pozorovat svět. Každý z nás je však jinak vysoký a má své oči umístěné v rozličné výšce. Přirozený úhel kamery by tedy měl zhruba odpovídat očím snímané postavy. Typickým příkladem je snímání dětí. Pokud budeme natáčet děti z výše očí dospělé postavy, budou děti působit jako trpaslíci. Chceme-li se přiblížit dětské postavě, musíme nutně jít s kamerou do výše jejich očí. Jestliže je ale záběr pohledem dospělého člověka, tak je samozřejmě nadhled zcela legitimní. Celá problematika úhlu záběru spočívá totiž v perspektivě. Je třeba neustále uvažovat o tom, kdo se dívá a z jaké perspektivy má být svět v záběru viděn.

Výše zmíněný **nadhled** ukazuje svět z výšky. Zobrazené postavy působí submisivně. V případě extrémního nadhledu se jedná o **ptačí perspektivu**, která může zobrazovat například celé město svrchu.

Pokud je svět snímán zdola, jedná se o **podhled**. Postavy takto snímané působí dominantním dojmem. Typicky se mírný pohled zobrazoval v propagandistických snímcích. Totalitní vůdci tak byli zobrazováni, aby se podpořila jejich velikost, přestože mnozí z nich byli malého vzrůstu. Například Adolf Hitler je ve snímku Leni Riefenstahlové Triumf vůle zobrazován z mírného podhledu a působí tak skutečně majestátně. V případě extrémního podhledu se jedná o **žabí perspektivu**, kdy kamera doslova leží na zemi.

Pokud snímáme podhled nebo nadhled je dobré tomu uzpůsobit prostředí a například postavit jednu postavu na schody. Takto vznikne dominantně submisivní vztah zcela přirozeně. V případě, kdy postavy stojí ve stejné úrovni a jedna bude snímána z nadhledu a druhá z podhledu, bude takováto volba úhlu působit jednak samoúčelně a jednak bude diváka mást.

Důležité je také uvědomit si důležitost úhlu natočení postavy na kameru. Hodnota postavy snímané zezadu bývá téměř nulová. Pokud je postava snímána zezadu nebo z profilu, nedokáže se s ní divák ztotožnit. Psychologii a emoci postav lze vnímat z takového úhlu, kdy vidím obě oči postavy, jinak vzniká distanc, který ale samozřejmě můžeme být režisérským záměrem.

Volba úhlu kamery nemusí být podřízena pouze realistickému hledisku. Podhled například působí velmi dynamicky a třeba záběr na běžící postavu, tak bude velmi efektní. Takový přístup vede k tvorbě specifického stylu odpovídajícímu režisérově nebo kameramánově rukopisu. Záleží často na žánru výsledného snímku, zda je takový přístup vhodný. Poté je na střihačově posouzení, zda se nejedná pouze o samoúčelný manýrismus, který divákovi brání v porozumění a prožívání příběhu.

K ozvláštnění snímání lze také použít **nakloněnou kameru**. Takové záběry budou velmi dynamické a mohou zobrazovat psychologii postav, která je například opilá. Jakákoli volba by tedy měla zohledňovat **perspektivu, psychologii postav a styl snímku**.



## 1.4 Obsah záběru

Obsahem záběru je míněno vše, co divák může vidět uvnitř rámu obrazu. Pokud snímáme například koně, můžeme ho snímat v různých velikostech a úhlech záběru. Podle toho pak může být obsahem záběru třeba jenom část koně. Důležité je uvědomit si, že divákovo oko sleduje nejprve světlé body a také pohyb. V případě barev se oko zaměřuje nejprve na červenou barvu. Pohybuje-li se tedy před koněm červené auto, bude divákova pozornost směřovat k autu, nikoli ke koni. Úkolem kameramana a režiséra je natočit tak, aby divák věnoval pozornost tomu, co je v záběru důležité a významový rozptyl záběru byl minimální. Pokud se to z nějakých důvodů nepodaří, je na střihačovi, aby posoudil vhodnost použití takového záběru, případně upravil jeho délku tak, aby se divák věnoval pouze podstatným prvkům záběru (více v kapitole věnující se délce záběru).

Při rozzáběrování i při samotném stříhu je nutné dbát na to, aby mezi jednotlivými záběry došlo ke změně dvou ze třech základních vlastností záběru tedy velikosti, úhlu a obsahu záběru. Například první záběr zabírá koně z výše očí v úhlu 45° v celku. Pokud má být obsahem druhého záběru také kůň je nutné změnit velikost a úhel. Aby záběry správně vázaly může být druhým záběrem například detail prasklého kopyta z frontálního úhlu, nebo polodetail hlavy koně zepředu.

### K ZAPAMATOVÁNÍ



**Pro kontinuální stříhovou skladbu je nutné mezi dvěma následujícími záběry změnit alespoň dvě ze třech základních vlastností záběru tedy velikosti, úhlu a obsahu.** Je možné změnit buď velikost a úhel, obsah a úhel, nebo obsah a velikost, ale vždy musí být dvě. V případě, že dojde ke změně pouze jedné vlastnosti, dojde k porušení kontinuity a vznikne tzv. **jump-cut**. Divák pak bude mít pocit, že obraz poskočil. Obvykle tento přístup působí rušivě, ale lze ho využít tvůrčím způsobem jako například filmaři z hnutí Dogma 95.

---

## 1.5 Dostředivost a odstředivost záběru

Z každého záběru působí na diváka dvě síly:

**Dostředivá** neboli **Centripetální** – dovnitř záběru

**Odstředivá** neboli **Centrifugální** – vně záběru

Záběry, které nevyvolávají ani jednu sílu jsou mrtvé. Nevyvolávají divákův zájem. Zdánlivou výjimkou je velký celek a velký detail. Velký celek „nasytí“ divákův zájem o

širší okolí, ustává syntetizující činnost, odstředivá síla má malou hodnotu. Velký detail „nasytí“ divákovu potřebu vidět větší podrobnost. Dostředivá síla je nulová.

## 1.6 Předsnímací jednoty

Aby se záběry vázaly, je nutné dodržet několik jednot, které jsou dány ještě předtím, než se rozběhne kamera, proto se jim říká **předsnímací jednoty**. Týkají se na sebe navazujících záběrů v jedné sekvenci bez jakéhokoliv skoku v čase a prostoru. Dodržování těchto jednot hlídá „na place“ **skript** nebo **skriptka**. Porušením těch to jednot vzniká tzv. **skriptová chyba**.

### 1.6.1 JEDNOTA PROSTORU

Divák musí mít dojem, že se záběry odehrávají v témže prostoru. Jde však pouze o dojem, protože konkrétní filmový prostor může být složen z několika reálných prostorů (více v kapitole Kulešovův efekt). Můžeme tak spojit například záběr muže hledícího z okna dolů v Českých Budějovicích se záběrem na Staroměstské náměstí z nadhledu. Výsledný dojem bude ten, že muž hledí z okna na náměstí.

Může však nastat i případ, kdy jsou dva záběry natočené v jednom reálném prostoru, ale působí odjinud. Například rozhovor odehrávající se na hranici lesa a louky. Jedna postava je snímána tak, že má za sebou les a druhá louku. I když je reálný prostor jednotný, divákovi se pravděpodobně záběry nespojí. Problém by vyřešil celkový záběr, který by ukázal obě postavy na hranici louky a lesa.

Podstatou zachování jednoty je, aby záběry obsahovaly buď jeden společný výrazný prvek nebo prvky typické pro dané prostředí. Podstatnou měrou samozřejmě pomáhá i zvuk, když například dva záběry propojí jednotnou atmosférou například šuměním listů ve větru. Důležitý je rovněž charakter osvětlení (viz jednotka osvětlení).

### 1.6.2 JEDNOTA ATMOSFÉRY

Jestliže v jednom záběru svítí slunce, nemůže v následujícím mrholit nebo sněžit. Fouká-li v jednom záběru prudký vítr, nemůže být v dalším záběru bezvětří. Jestliže je v jednom záběru ulice plná chodců, nemůže být v následujícím záběru poloprázdná. Pokud je v pozadí postav vánoční výzdoba, nemůže být v protipohledu výzdoba velikonoční. Často může jednotlivé na sebe navazující záběry velký časový odstup, ale atmosféra musí být vždy zachována.

### 1.6.3 JEDNOTA REKVIZIT

Velmi úzce se zachováním charakteru prostoru souvisí rekvizity. Odehrává-li se scéna ve dvoupokojovém bytě, je nutné, aby byli obě místnosti vybaveny v podobném duchu.

Podstatné jsou pak tzv. „hrající“ rekvizity, které herci berou do rukou. Postava sedící u stolu, musí držet sklenici ve stejné ruce a mít stejně upito apod. Právě skript během natáčení neustále hlídá, kolik má postava upito ve sklenici, jak moc je dokouřená cigareta atp.

#### 1.6.4 JEDNOTA KOSTÝMU

S rekvizitami úzce souvisí i kostýmy. To, že herec, který jde po ulici v černém kabátu, nemůže do následující scény přijít v kraťasech, je snad každému jasné. Důležité je, ale hlídat i jednotlivé detaily jako je například počet rozepnutých knoflíků u košile, stejně potrháný rukáv po rvačce nebo stejně promočený kabát deštěm.

#### 1.6.5 JEDNOTA OSVĚTLENÍ

Osvětlení má několik základních funkcí. Jednak zvyšuje přehlednost záběru, vede divákovu pozornost a zdůrazňuje hlavní složky a také vytváří atmosféru, ve které se postavy nacházejí. Odehrává-li se scéna v jedné místnosti, je nutné dodržet charakter osvětlení a zejména pak kontrast. Je samozřejmé, že intenzita světla se mění v závislosti na vzdálenosti postav od jeho zdroje. Postava stojící blízko u ohně, bude světlejší, než postava od ohně vzdálená. Ale kolísající intenzita osvětlení typická pro oheň musí být zachována stejně jako kontrast.

Důležité je také zachovat hlavní zdroj světla. Stojí-li jedna postava tak, že má za sebou slunce, nemůže mít druhá postava za sebou také slunce, protože slunce je jenom jedno, i když se během natáčení mohla změnit jeho poloha.

#### 1.6.6 JEDNOTA BAREVNÉHO VYJÁDŘENÍ

Uvnitř jednotlivé sekvence je nutné zachovat stálý barevný charakter. Zásadním je zachování jednotné barvy lidské pleti. K tomu je nutné mít na kameře správně nastavené vyvážení bílé a používat světelné zdroje, které mají jednotnou teplotu chromatičnosti.

Barvu záběru lze samozřejmě upravit v postprodukcí, pokud je ale jedna postava snímána v zeleném světle a naproti stojící postava v červeném ani postprodukcí nepomůže.

#### 1.6.7 JEDNOTA OPTICKÉHO VYJÁDŘENÍ

Tato jednota se týká volby ohniska objektivu pro natočení konkrétního záběru. Používání jednoho druhu objektivu vtiskne filmu určitý charakter např. širokoúhlý objektiv ve filmu *Občan Kane* Orsona Wellse. Běžně se v určité scéně mění ohniskové vzdálenosti objektivů u jednotlivých záběrů a obvykle to nepředstavuje problém.

Výrazná změna ohniskové vzdálenosti může nepříjemně ovlivnit stříh. Objektivy s různou ohniskovou vzdáleností mění perspektivu, hloubku ostrosti a tedy i vztah a postavení objektu v prostředí.

Problém představuje také použití deformujících objektivů jako je například tzv. rybí oko s extrémně krátkou ohniskovou vzdáleností. Takové zkreslení skutečnosti okamžitě záběr vydělí ze sledu ostatních záběrů. Podobná změna musí být opodstatně jako například použití subjektivního pohledu ve filmu *Spalovač mrtvol Juraje Herze*.



## OTÁZKY

1. Jaké jsou druhy velikosti záběrů?
2. Podle čeho se volí velikost záběru?
3. Jaké jsou základní druhy úhlu záběru?
4. Popište základní pravidlo kontinuitní stříhové skladby.
5. Vyjmenujte předsnímací jednoty.



## ODPOVĚDI

1. Velký celek, celek, polocelek, americký záběr, polodetail, detail, velký detail a makro detail.
2. Široké záběry dávají divákovi informaci a úzké emoci.
3. Záběr z výše očí, podhled, nadhled, nakloněná kamera.
4. Pro kontinuitní stříhovou skladbu je nutné mezi dvěma následujícími záběry změnit alespoň dvě ze třech základních vlastností záběru tedy velikosti, úhlu a obsahu.
5. Jednota prostoru, atmosféry, rekvizit, kostýmu, osvětlení, barevného vyjádření a optického vyjádření.



## SHRNUTÍ KAPITOLY

Záběr představuje nejmenší skladebnou jednotku filmu. Definujeme ho jako úsek filmu od stříhu ke stříhu. Jeho základními vlastnostmi jsou velikost, úhel a obsah. Chceme-li dodržet základní pravidlo stříhové skladby, je nutné mezi dvěma po sobě jdoucími záběry dodržet změnu alespoň dvou z těchto základních vlastností.

Předsnímací jednoty slouží k tvorbě jednotného filmového prostoru. Dodržování těchto jednot hlídá ve štábu skript nebo skriptka. Jednotlivé na sebe navazující záběry se často točí s velkým časovým odstupem, proto je nutné dodržet jednotu prostoru, atmosféry, rekvizit, kostýmu, osvětlení, barevného vyjádření a optického vyjádření.

---

## 2 KONSTRUKCE FILMOVÉHO PROSTORU



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Obraz na filmovém plátně je plochý, přesto však dovede vytvořit iluzi trojrozměrného prostoru. V této kapitole se budeme věnovat konstrukci filmového prostoru. Začneme popisem Kulešovova efektu a následně popíšeme pravidlo osy, ukážeme si příklady a uvedeme možnosti překročení osy. Budeme se také věnovat jednotě směru pohybu a pohledu, které s pravidlem osy úzce souvisí. Kromě toho se také podíváme, jakým způsobem lze prostor vyjadřovat induktivní nebo deduktivní skladbou.



### CÍLE KAPITOLY

- Seznámení se s Kulešovovým efektem jako základním principem filmové skladby
- Definice pravidla osy a seznámení se s možnostmi překročení osy
- Představení jednoty směru pohybu
- Orientace ve filmovém prostoru
- Budování filmového prostoru



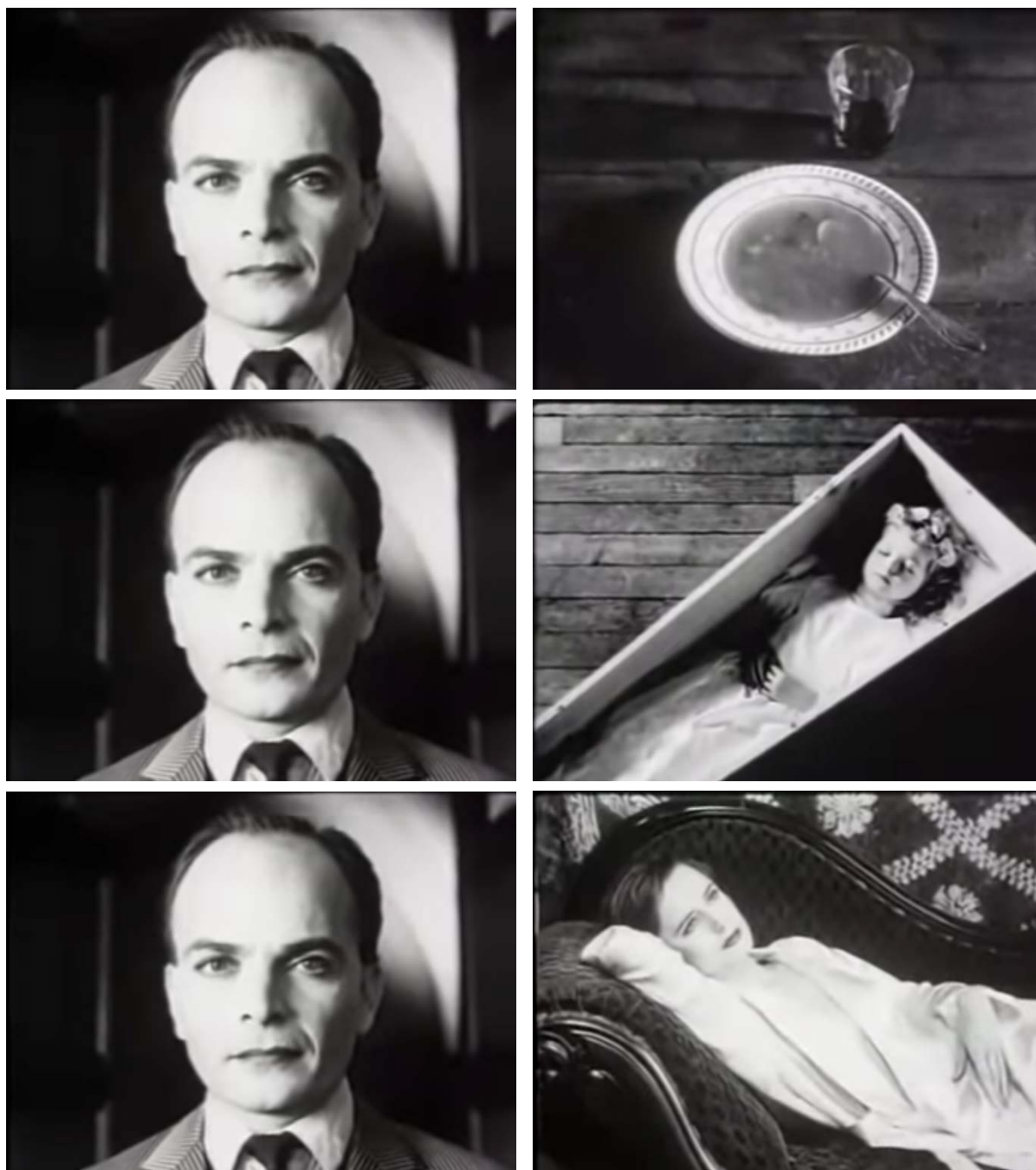
### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Kulešovův efekt, pravidlo osy, jednota směru pohledu, jednota směru pohybu, deduktivní a induktivní vyjádření prostoru

### 2.1 Kulešovův efekt

*Lev Vladimirovič Kulešov* (1899 – 1970) byl jedním ze zakladatelů nejstarší filmové školy na světě VGIK v Moskvě, která vznikla v roce 1919. Ve svých dvaceti letech se stal učitelem filmu a stál před problémem, jak naučit studenty vytvářet filmy, když mají v důsledku občanské války nedostatek filmového materiálu. Když nebylo na co točit, rozhodl se mladý Kulešov experimentovat. Ve starém filmu našel neutrální výraz herce v detailním záběru. Tento záběr spojil nejprve s talířem polívky, poté s mrtvým dítětem a nakonec s krásnou ženou. Diváci žasli nad tím, jak herec hraje hlad, smutek a touhu. Pokaždé se jednalo o tentýž obličej s neutrálním výrazem, ale vznikal jiný význam! Ve skutečnosti ten význam nevytvořil herecký výkon, ale stříhačovy nůžky. Podstatou Kulešovova efektu tedy

je, že spojením dvou záběrů vzniká nová kvalita, která není obsažena ani v jednom ze samostatných záběrů.



### Rekonstrukce Kulešovova efektu

Kromě svého nejslavnějšího experimentu se Kulešov věnoval i tvorbě umělé krajiny, kdy spojil záběry z geograficky vzdálených míst do jednoho filmového prostoru, nebo sestříhal detaily těl několika lidí v chůzi a vytvořil tak umělého člověka. Díky těmto objevům, že filmový prostor je zcela nezávislý na skutečnosti a dodržáním základních pravidel lze vytvářet zcela svébytný svět.



## PRO ZÁJEMCE

Montážní experimenty Lva Kulešova inspirovaly básnířku a experimentální filmařku Mayu Deren k natočení filmu *At Land* (1944). Tento film propojuje různé prostory skrze pohyb herce respektive herečky, jíž je samotná Maya Deren. S tvorbou filmu jí pomáhal český kameraman a střiháč Alexander Hackenschmied (po emigraci z československa si změnil jméno na Hamid).

Shlédněte film a uvažujte nad tím, jakými způsoby jsou jednotlivé prostory propojeny.

[https://www.youtube.com/watch?v=Et\\_0AwbJs7E](https://www.youtube.com/watch?v=Et_0AwbJs7E)



## SAMOSTATNÝ ÚKOL

Kulešovův efekt rozhodně není záležitostí minulosti. Je to základní princip filmu, který se užívá dodnes. Zkuste vytvořit vlastní variantu Kulešovova efektu spojením záběrů z několika různých filmů.

Můžete se inspirovat tímto příkladem:







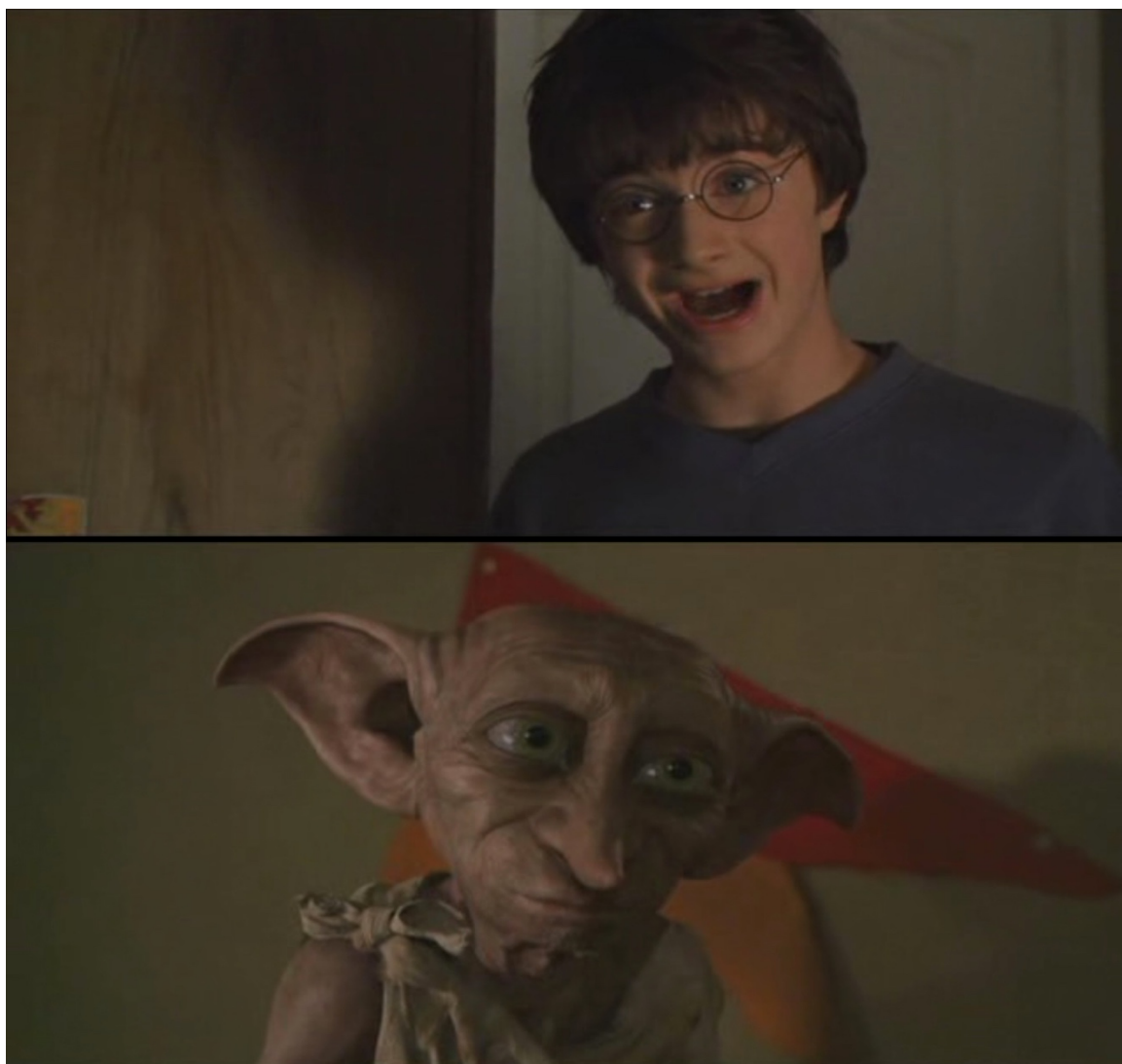
## 2.2 Pravidlo osy

Pravidlo osy patří asi k nejpoužívanějším filmovým pravidlům. Jeho dodržování umožňuje divákovi zajistit orientaci v prostoru, rekvizitách, vztazích, osobách jednajících i nově příchozích. Přestože je principiálně velmi jednoduché, mnohdy dokáže zamotat hlavu ne-jednomu kameramanovi a režisérovi.

Mezi dvěma postavami, které spolu vedou dialog, lze nakreslit pomyslnou osu.



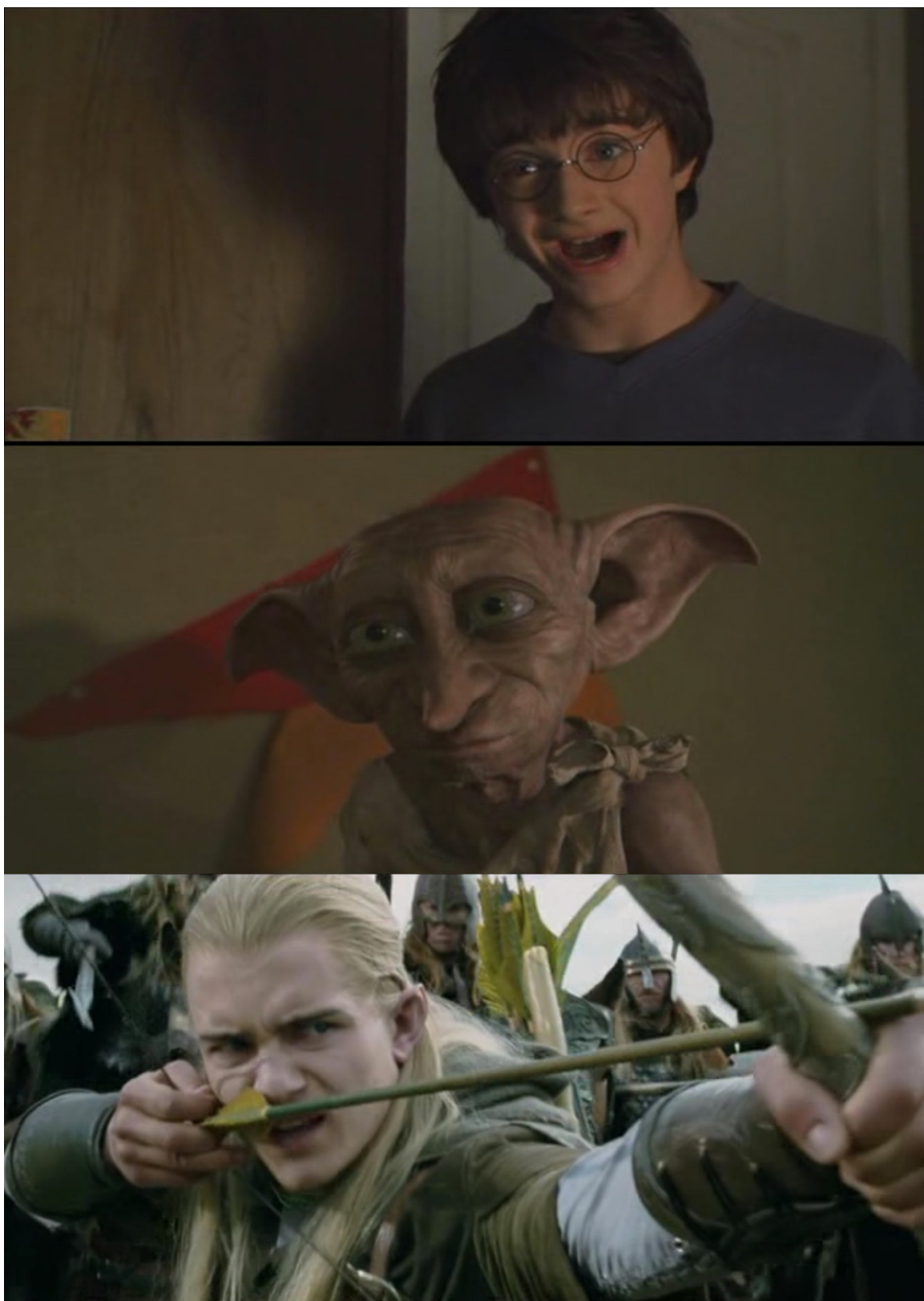
Kameraman s režisérem by pak měli zvolit jednu stranu osy a z té natáčet záběry na jednotlivé postavy. Divák se pak orientuje, protože se postavy v záběru dívají opačným směrem. Jedna postava se dívá zleva doprava a druhá zprava doleva. Vzniká dojem, že postavy se na sebe dívají.



Při překročení osy mezi jednotlivými záběry dojde k tomu, že se postavy dívají stejným směrem.



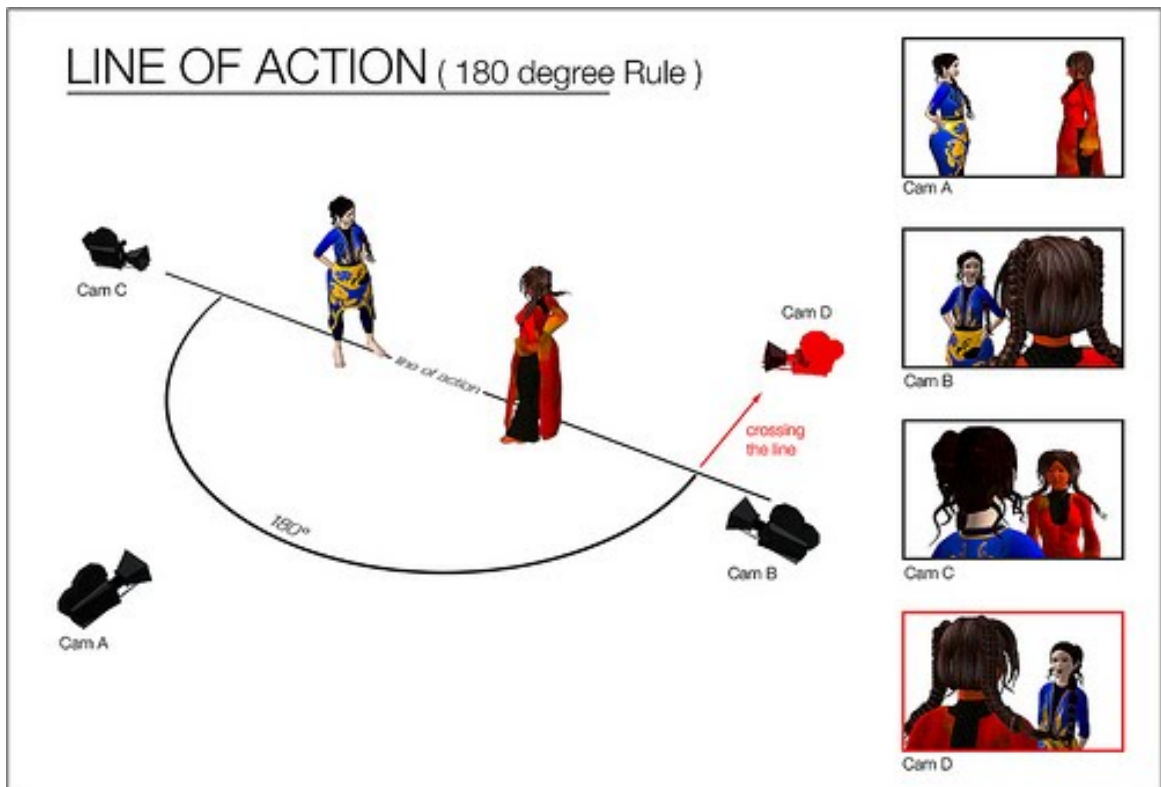
Nehledí tedy na sebe, ale oba se dívají na něco mimo záběr.



V angličtině se tomuto pravidlu říká line of action nebo 180 degree rule, protože kamera by měla zůstat kdekoli v úhlu  $180^\circ$  na jedné straně osy. Na obrázku vidíme, že při zachování pravidla osy se modrá postava dívá neustále zleva doprava a zůstává v levé části obrazu. Oproti tomu červená postava se dívá zprava doleva a zůstává v pravé části obrazu.



Pokud dojde k překročení osy, postavy v záběru prohodí své umístění v obraze a dojde k zmatení ohledně jejich vzájemného postavení v prostoru.



Dříve bylo pravidlo zdůrazňováno jako železná zásada a její překročení bývalo považováno za hrubou řemeslnou chybu. Ve skutečnosti se porušování tohoto pravidla objevuje ve filmech všech dob. Ve starších filmech, protože si ho tvůrci neuvědomovali a v současné době proto, že není vždy potřeba. Někteří tvůrci jako například Lars von Trier dokonce z porušování tohoto pravidla vytvořil svébytný styl. Důsledně však tuto dezorientaci kompenzuje používáním **orientačního celku**, který diváka informuje o vzájemném vztahu postav a prostředí.

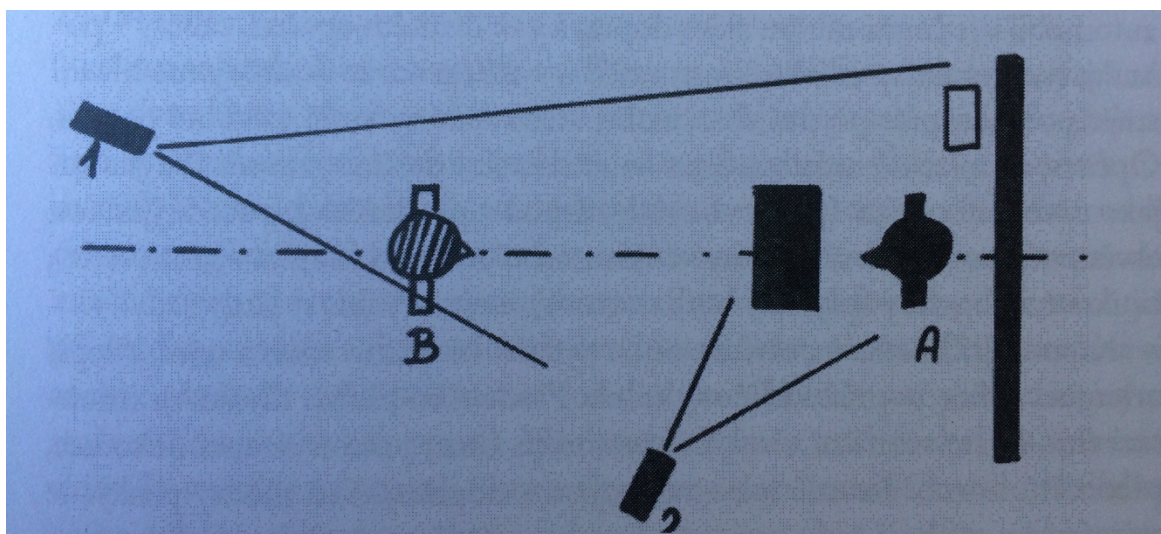
### 2.2.1 MOŽNOSTI PŘEKROČENÍ OSY

„Osa není zeď!“ říkají někdy střihači a naznačují tím fakt, že osu lze překračovat bez vzniku rušivé dezorientace diváka. Osu lze překročit:

- Vložením detailu
- Vložením záběru z osy
- Vložením extrémního pohledu
- Vložením extrémního nadhledu
- Pohybem postavy na druhou stranu osy
- Pohybem kamery na druhou stranu osy
- Příchodem třetí postavy

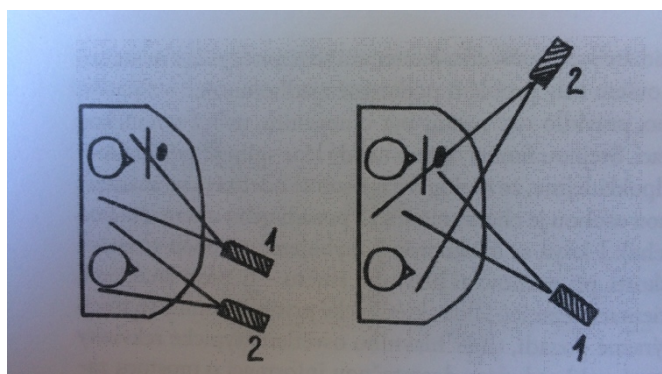
## 2.3 Pravidlo hlavního směru

Pravidlo osy nesmí být omezením, ale pouze pomůckou k divákově orientaci. Neustálé kreslení půdorysů se zachycením postav a os mezi nimi může být únavné, matoucí a hlavně limitující. Začínající režisér pak může mít panický strach překročit osu. Pakliže se, ale dialog dvou lidí odehrává ve známém prostoru, kdy je za jednou z postav výrazný orientační bod (závěs, strom, socha), lze aplikovat **pravidlo hlavního směru**. Když točíme proti známému pozadí tj. při zachování hlavního směru, můžeme se s kamerou pohybovat po obou stranách osy a divák orientaci neztratí. Charakteristický prvek tedy výrazné pozadí nám dává dostatečnou informaci o prostoru.



Dodržování pravidla hlavního směru samozřejmě nevylučuje protipohled od A na B. Naopak takovýto protipohled může dát souhrnu předchozích záběrů nový smysl. Při zdánlivě chladném dialogu například objevíme v dívčině pohledu slzy, po siluetě s pistolí odhalíme vraha, po intimním dialogu proti stěně otevřeme nazpět celý prostor a vrátíme tak příběh do okolního světa diskotéky atd.

Typickým příkladem využití hlavního směru je rozmluva řidiče automobilu se spolujezdcem. Při dodržování jednoty směru pohybu (viz níže), můžeme postavy snímat z pravé strany obou protagonistů. Zachováváme tak směr jízdy zleva doprava. Stejně tak lze postavy snímat z opačných stran a záběry se sváží, protože dodržujeme hlavní směr přes přední sklo. Zadní stěna kabiny tak tvoří zřetelné pozadí.



## 2.4 Klíčový celek

**Klíčový celek** je záběr, který diváka seznámí s celým prostorem situace, ukáže mu rozestavení postav, rekvizit i orientační body v prostoru. Takový typ záběru potom velmi usnadní divákovu orientaci. Často se tento typ záběru používá při přesunu osob z jedné části prostoru do druhé, nebo při příchodu postavy nové. Klíčový celek lze tedy použít několikrát během jedné scény, pakliže je nutné znovu diváka zorientovat.

## 2.5 Jednota směru pohledu

Zatím jsme mluvili pouze o jednoduché situaci dvou postav v prostoru. Představte si situaci, kdy sedí sedm postav kolem velkého stolu, mají spolu různé vztahy a jednotlivé promluvy směřují na různé postavy. Kdybyste měli kreslit osu pro každou promluvu, tak byste se z toho zbláznili. V tomto případě stačí zachovávat **jednotu směru pohledu**. Mají-li se dvě postavy na sebe dívat, musí se jedna dívat zleva doprava a druhá zprava doleva, nebo naopak. Stejně tak pomáhá i výše zmíněný klíčový celek a hlavní směr.

Takovouto situaci nebo minimálně její části je nutné snímat z více úhlů podle toho, s kým má postava hovořit, kdo ho poslouchá a kdo odvrací pohled. Jednotlivé postavy se při promluvách často dívají na více postav a tak je nutné při finální skladbě vybrat konkrétní momenty, které budou vázat s jednotlivými pohledy.

### PŘÍPADOVÁ STUDIE



Podívejte se pozorně na sekvenci z filmu *Smečka (2020)* Tomáše Polenského. Jedná se o scénu ze závěru filmu, kde se řeší šikana v týmu. Největší rivalové jsou chlapci, na jedné straně David s náplastí na tváři a Miky s obvazem na hlavě. Muž v saku s brýlemi je otec Davida, muž s kšiltovkou je otec Mikyho a trenér. Muž v šedém saku je inspektor, který má roli soudce. Naproti němu vedle trenéra sedí asistent trenéra s dlouhými vlasy. V čele stolu naproti chlapcům v kostkovaném saku zasedá manažer klubu.

Sledujte, jak je v celé sekvenci udržována orientace, přestože dochází k přeskokování osy. Uvědomte si klíčový celek – záběr zpoza rameno manažera, který slouží kromě orientace i k zapojení dílčích konfliktů mezi postavami do celkového rámce. Tento záběr také představuje hlavní směr. Pozorujte také, jak snímání přes rameno některé z postav pomáhá jejich propojení ve filmovém prostoru.

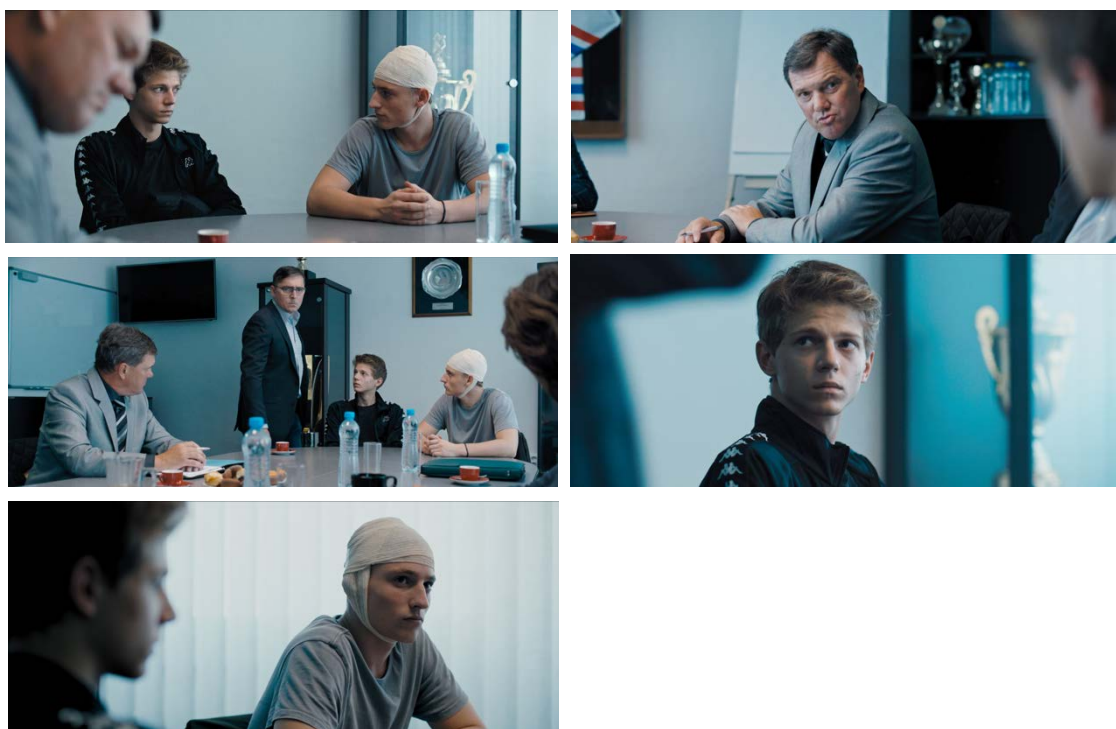












Za pozornost stojí fakt, že celá scéna byla natočena i v celkovém záběru „zvenku“ stolu. Takový typ záběru, ale vytvářel přílišný distanc. Ve střihně tedy bylo rozhodnuto o vynecání tohoto typu záběru a použití výhradně úhlů „zevnitř“ stolu.



**Záběr „zvenku“ stolu použitý v předchozí scéně**

## 2.6 Jednota směru pohybu

Toto jednoduché pravidlo je odvozeno od pravidla osy a týká se pohybujících postav nebo objektů. Pohyb těchto postav pak vytváří výše zmíněnou osu. Pro zachování orientace je nutné snímat pohybující se postavy pouze z jedné strany této osy. Přestože se postava



pohybuje v několika různých prostředí, je nutné zachovávat stále stejný směr pohybu např. zleva doprava.



Pakliže se směr pohybu postav v rámci jedné sekvence otočí, vznikne dojem, že se postavy vrací.



Výjimku tvoří případ, kdy se postava v záběru otočí, nebo jinak změní směr. Toto pravidlo je nutné zachovávat zejména v honičkách. Typickým příkladem jsou také přenosy fotbalových nebo hokejových utkání. Kdyby byly například v hokejovém zápase kombinovány záběry natočené přes osu, vznikl by dojem, že hokejista s pukem jede zpět na vlastní branku. Pro toto pravidlo platí podobné výjimky jako u pravidla osy. Zejména záběry z osy nebo pravidlo hlavního směru.

## 2.7 Induktivní a deduktivní vyjádření filmového prostoru

Pokud potřebujeme diváka seznámit s novým prostorem, můžeme to udělat mnoha způsoby. Můžeme například natočit pomalou panoramu po celé místnosti, která bude přehledně ukazovat celý prostor. Nebo můžeme postupně ukázat v blízkých záběrech jeho jednotlivé části.

První přístup, kdy ukazujeme celkový záběr se nazývá **deduktivní**. Z tohoto celkového záběru pak dedukujeme jednotlivé součásti prostoru. Je to způsob přehledný a informativní a slouží snadné orientaci. Poté se může kamera zaměřit na bližší záběry a ukázat důležité detaily. Skladba tedy postupuje od celku k detailu.

**Induktivní** způsob vyjádření filmového prostoru ukazuje celý prostor v blízkých záběrech. Divák tedy indukuje prostor postupně. Takovýto způsob může být výrazně subjektivní. Když se například omráčená postava probudí na neznámém místě a postupně sleduje jednotlivé součásti prostoru. Divák pak objevuje celý prostor spolu s postavou až se ukáže v celkovém záběru, kde se vlastně nachází. Skladba tedy postupuje od detailu k celku.

### KORESPONDENČNÍ ÚKOL



Vytvořte foscénář pro následující scénu. Zachovejte přitom základní pravidla orientace v prostoru.

INT. DEN - STUDENTSKÝ BYT JONÁŠE A DAVIDA - OBÝVÁK

Jonáš a jeho dívka Eva sedí s Davidem v obýváku a popíjí víno a jedí chipsy s dipem.

Eva namočí chips do dipu a dá ho Jonášovi do úst.

Jonáš pouští z mobilu své oblíbené skladby. Soustředí se pohledem na seznam skladeb.

DAVID

Pust' I'm Yours.

JONÁŠ

No. Ty posloucháš jenom teplý písničky.

DAVID

Drž hubu! Tohle je podle tebe teplá písnička?

EVA

Nee.

Jonášovi přijde zpráva. Ihned si ji čte.

EVA

Kdo to je?

Jonáš neodpovídá a soustředěně čte zprávu.

EVA

Jonáši?

Jonáš se odtrhne od telefonu.

JONÁŠ

Eliáš.

DAVID

Tvůj nový milenec?

JONÁŠ

Co to meleš?

DAVID

Nedělej, že nevíš. Pořád ho pronásleduješ po škole.

Náhle jonášův telefon zazvoní. On to hned bere.

JONÁŠ

Halo?

DAVID

Oh, Eliáši, jsem tak happy, že s tebou mluvím. myslím, že tě miluju. můžeme se vzít a pak pojedeme na líbánky a budeme spolu až do konce života. Oba se přece milujeme...

Jonáš vstane a odejde si telefon nerušeně vyřídit do vedlejšího pokoje.

EVA

Co má Jonáš s Ingrid?

DAVID

Co?

EVA  
Slyšel's.

DAVID  
To se musíš zeptat jeho.

Eva smutně sklopí zrak.

DAVID  
Proč se ptáš?

EVA  
Viděla jsem na jeho mobilu  
zprávu...Vím, že něco víš.

Z vedlejšího pokoje je slyšet jonášův hlas.

EVA  
Řekni mi to prosím. Slibuju, že se  
nenaštvu. Jonášovi nic neřeknu,  
přísahám...Píšou si spolu, že jo?

DAVID  
Trochu...

Jonáš se v telefonu loučí a jde si sednout zpět na gauč. Z mobilu pustí píseň I'm Yours od Jasona Mráze.

## OTÁZKY



1. Co je principem Kulešovova efektu?
2. Vysvětlete pravidlo osy.
3. Jmenujte možnosti překročení osy.
4. Jak v orientaci pomáhá pravidlo hlavního směru?
5. Co je to klíčový celek?
6. Jaké pravidlo použijete při složitějších situacích, kde je více postav?
7. Vysvětlete jednotu směru pohybu.
8. Jaký je rozdíl mezi induktivním a deduktivním vyjadřováním prostoru?



## ODPOVĚDI

1. Spojením dvou záběrů vzniká nová kvalita, která nebyla obsažena ani v jednom ze samostatných záběrů.
2. Při rozhovoru dvou postav mezi nimi vzniká pomyslná osa. Pro dodržení orientace v prostoru je nutné snímat obě postavy z téže strany osy.
3. Osu je možné překročit: vložением detailu, vložением záběru z osy, vložением extrémního pohledu, vložением extrémního nadhledu, pohybem postavy na druhou stranu osy, pohybem kamery na druhou stranu osy, příchodem třetí postavy.
4. Pokud prostor obsahuje významné orientační body (strom, výrazné pozadí, atp.), je možné překročit osu. Nutnou podmínkou zachování orientace je, aby oba záběry obsahovaly charakteristický orientační bod.
5. Klíčový celek je záběr ukazující rozmístění postav a všechny charakteristické prvky v prostoru.
6. Pravidlo jednoty směru pohledu.
7. Pohybuje-li se postava nebo objekt ve více záběrech, je nutné zachovávat stejný směr postav nebo objektů v záběru.
8. Deduktivní způsob vyjadřování postupuje od celku k detailům a deduktivní od detailů k celku.



## SHRNUTÍ KAPITOLY

Lev Vladimirovič Kulešov objevil ve svých experimentech základní princip filmu, kdy spojením dvou záběrů vzniká nová kvalita neobsažená v samostatných záběrech. Díky tomuto objevu dokázal vytvořit specifický filmový prostor, který je na realitě zcela nezávislý.

Při konstrukci filmového prostoru je nutné doržovat několik základních pravidel, které nejsou nepřekročitelnými dogmaty, ale jsou pomůckou pro divákovou orientaci v prostoru. **Pravidlo osy** se používá v jednoduchých situacích dialogů dvou postav. Mezi těmito postavami vzniká pomyslná osa a kamera by se při snímání obou postav měla držet na jedné její straně. Kromě pravidla osy pomáhá v orientaci **pravidlo hlavního směru** a **klíčový celek**. V případě složitějších situací je nutné použít **pravidlo jednoty směru pohledu**. Z pravidla osy je odvozené i pravidlo **jednoty směru pohybu**. Když se postavy mezi jednotlivými záběry pohybují, je nutné zachovávat v záběrech stále stejný směr pohybu. V opačné případě vzniká dojem, že se postavy vrací.

Prostor lze vyjádřit množstvím způsobů. Principiálně ho lze zobrazovat dvěma způsoby – induktivním a deduktivním. Deduktivní vyjádření ukazuje prostor v celku a následně



v blízkých záběrech. Oproti tomu induktivní vyjádření snímá prostor v detailních záběrech a postupuje k celku.

---

## 3 FILMOVÝ ČAS A JEHO VYJADŘOVÁNÍ



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

S prostorem velmi úzce souvisí čas. V úvodní části této kapitoly se budeme věnovat rozdílům mezi časem reálným, dramatickým, filmovým a subjektivním. Také probereme možnosti zkracování a prodlužování času. Popíšeme jednotlivé druhy vyprávění podle způsobu práce s časem. Zaměříme se také na filmovou interpunkci.

V prostřední části této kapitoly se blíže podíváme na konkrétní vyjádření času uvnitř sekvencí. Na příkladech ukážeme možnosti vyjadřování uplynulého času a vysvětlíme si funkci prostřihu.

Záběry tvořící filmový prostor mají určitou dobu trvání. Délce záběru a jeho vlivu na skladbu se budeme věnovat v závěrečné části kapitoly, kde prakticky také ukážeme, jak tvořivým způsobem určit správnou délku záběru.

---



### CÍLE KAPITOLY

- Definice času reálného, dramatického, filmového a subjektivního
  - Představení možností filmového vyprávění
  - Přehled filmové interpunkce
  - Představení konkrétních možností vyjádření uplynulého času
  - Seznámení se s funkcí prostřihu
  - Vysvětlení křivky zrání záběru
- 



### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Reálný čas, dramatický čas, filmový čas, subjektivní čas, flashback, flashforward, prostřih, paralelní montáž, křížový střih, rapidmontáž, filmová interpunkce, křivka zrání záběru

---

### 3.1 Čas reálný, dramatický, filmový a subjektivní

Každý film má určitou dobu trvání projekce tedy filmovou stopáž, která označuje, jak je film dlouhý. Tento čas trvání projekce lze označit jako **čas reálný**. Tento čas je pro každého diváka stejný. Samozřejmě, že z hlediska divákovy vnímání se bude pocit trvání projekce lišit. Pokud bude film diváka bavit, přijde mu, že hodina a půl projekce utekla neuvěřitelně rychle. V opačném případě bude mít pocit, že se film vlekl nekonečně dlouho. Tyto úvahy však nejsou pro náš výklad podstatné. Důležité je uvědomit si fakt, že reálný čas je časem projekce měřeným hodinkami a nespojuje se s obsahem filmu.

Celovečerní film trvající hodinu a půl může zobrazovat jeden den, rok nebo i celý život postavy. Může také vyprávět příběh jednoho minutového okamžiku. To je **čas dramatický**. Za dramatický čas považujeme výsek času postav zobrazený ve filmu. V naprosté většině případů pracujeme se zkratkou, čas reálný je kratší než dramatický a do celovečerní stopáže tak vměstnáme třeba i několik desítek let v životě postav. Může však dojít i k opačné situaci, kdy je třeba několik málo minut protaženo do času projekce. Čas dramatický je pak kratší než čas projekce.

Ve výjimečných případech dochází k tomu, že dramatický čas zhruba odpovídá času reálnému. Klasickým případem je film Agnes Vardové *Cléo od pěti do sedmi* (1961). Děj filmu popisuje dvě hodiny života herečky, která se právě dozvěděla, že je nemocná rakovinou. Podobně *V pravé poledne* (1952) Franka Zinnemanna se odehrává ve dvou poledních hodinách. V obou případech ale neplyne dramatický čas tak rovnoměrně jako čas reálný a ve filmu se nachází jakési zhušťování a zřetřování akce.

Dramatický čas je formován především v etapě literární přípravy, zejména při psaní scénáře. Ve střížně pak vzniká specifický **čas filmový**, který se podílí na tvorbě tempa a rytmu filmu. Představte si scénu, kdy mladý hokejový brankář poprvé přijde do šatny nového klubu. Šatna je prázdná a mladík si obléká hokejovou výstroj. Takto popsaná scéna ve scénáři může být v technickém rozzáběrována různým způsobem. Může akcentovat jednotlivé detaily z prostředí šatny, mladíkovy rozpaky nebo části hokejové výstroje. V závislosti na tom, může střihač upravit vyznění scény. Rychlým stříhem detailů oblékání může zdůraznit chlapcův spěch. Pomalým střídáním záběrů na chlapcův obličej a oblékání může naopak vzniknout dojem váhání. Kromě budování temporytmu celého filmu se tedy střihač podílí i na tvorbě charakteru a psychologie postav. To patří k jedné z nejdůležitějších částí střihačské práce. Čas filmový je tedy konkrétní filmové vyjádření času dané scény.

Ve vztahu k pocitům a psychologii postavy vzniká ještě **čas subjektivní**. Každý divák zná subjektivní čas z vlastní zkušenosti. Například při čekání na zpožděný vlak je každá minuta neobyčejně dlouhá a naopak týden krásné dovolené uplyne jako voda. Subjektivní čas postavy je skvělým nástrojem, díky němuž se může divák vcítit do duše hrdiny.

## 3.2 Způsoby vyprávění

Na způsobu vyprávění se do značné míry podílejí již scénáristé, i když se tento způsob může ve střížně měnit. V závislosti na způsobu práce s časem můžeme rozlišit několik možností, jak vyprávět příběh nebo jeho dílčí části. Jedná se o lineární montáž, paralelní montáž, křížový stříh, rapidmontáž, flashback, flashforward a filmovou interpunkci.

### 3.2.1 LINEÁRNÍ MONTÁŽ

Nejjednodušším způsobem, jak vyprávět příběh, je řadit fakta, situace a události chronologicky. Jednotlivé sekvence se pak váží jako odpověď na divákovu otázku „a co se stalo potom?“. V takovém případě mluvíme o **lineární montáži**.

I v případě lineární montáže obvykle dochází ke zkracování času a vypouštění nedůležitých úseků života postav. To se děje i v rámci jednotlivých scén. Odchází-li postava z bytu, nemusíme nutně sledovat celý zdlouhavý proces nazouvání bot, šněrování tkaniček atd. Úplně postačí, když v celkovém záběru dojde pro bundu a pak už běží po schodem v botách a bundě, nebo je rovnou na ulici.

### 3.2.2 PARALELNÍ MONTÁŽ

Způsob, kdy vyprávíme střídavě dva a více příběhů najednou se nazývá paralelní montáž. Klasickým příkladem je *Intolerance (1916)* Davida Warka Griffitha, která vypráví dokonce čtyři příběhy: dobývání Babylonu Kýrem, ukřižování Krista, Bartolomějská noc a sociální příběh ze současnosti. Všechny příběhy propojuje téma nesnášenlivosti. Střídání jednotlivých příběhů je nejprve pozvolné, ale poté vyústí v dramatické finále, kdy jsou vrcholy jednotlivých příběhů prostříhávány mezi sebou. Jednotlivé příběhy spolu mohou souviset tematicky, ale i třeba prostorově jako v případě filmu *Dead again (1991)* Kennetha Branagha. Vypráví příběh mladé dvojice, který je srovnáván s osudově podobným odehrávajícím se před lety v téže místnosti.

Paralelní montáž se nemusí týkat celého filmu. Obvykle bývají paralelně vyprávěny jen dílčí části příběhu. Typickým příkladem může být film *Kursk (2018)* Thomase Vinterberga, který zobrazuje boj o život přeživších havárii ponorky a postup zachránců včetně marné snahy západních vlád pomoci zachráncům svým dokonalejším vybavením. V tomto případě mají jednotlivé dílčí části souvislost časovou. Odehrávají se na různých místech a přibližně stejném čase.

Paralelní montáž je velmi obvyklým způsobem vyprávění, kdy se příběh dělí na různé linie a ty se následně štěpí do jednotlivých epizod. Jiným způsobem může být sledování dvou či tří vzájemně nesouvisejících linií, které se propojí teprve v závěru filmu např. *Amores Peros (2000)* Alejandra Gonzálese Inárritu.

### 3.2.3 KŘÍŽOVÝ STŘIH

Střetnutí paralelních linií probíhá pomocí **křížového střihu**. Typickým je časová souběžnost jednotlivých akcí. Na rozdíl od paralelní montáže je zde podstatná společná vazba (akční, motivační, kauzální). Typickým příkladem může být sekvence, kde se nějaká skupina lidí rozdělí, aby našla ztraceného psa. Postupně pak sledujeme souběžné akce jednotlivých postav směřující k nalezení zatoulaného psa.

Jiným typickým příkladem křížového střihu může být situace, kdy sledujeme jednotlivé postavy, které se následně sejdou na konkurzu. V tomto případě se tedy několik nezávislých dějů sbíhá v jednom prostoru a čase.

Nejtypičtějším příkladem jsou sekvence honiček a pronásledování, kdy nám kamera ukazuje pronásledovaného a pronásledovatele. Důležitým prvkem honičky je přehledná orientace v prostoru a vzdálenosti jednotlivých postav. Zásadní roli v orientaci hraje tzv. spojující záběr, který ukazuje obě postavy ve vzájemných vztazích uvnitř jednoho záběru. Kromě toho je potřeba použít charakteristické prvky v prostoru, podle kterých divák pozná, jak jsou postavy od sebe daleko.

#### PŘÍPADOVÁ STUDIE



Klasickým případem honičky je scéna z filmu *Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy* (1981) od režiséra Stevena Spielberga. Scéna trvá více jak 8 minut a je doslova nabitá dramatickostí. Podívejte se na scénu a věnujte pozornost jednak dodržování pravidel konstrukce filmového prostoru, ale také střídání jednotlivých dějových prvků – Indiana Jones, vedoucí auto, němečtí vojáci.

<https://www.youtube.com/watch?v=yqQD8sVtfA4>

Následně se blíže podívejte na rozzáběrování dané scény a vnímejte skladbu ve statické formě. Všimněte si také spojovacích záběrů, které pomáhají k určení vzájemných prostorových vztahů. Věnujte také pozornost tzv. **subjektivnímu záběru**, který vzniká spojením obličejů postavy a toho, co vidí (klidně i v opačném pořadí).





















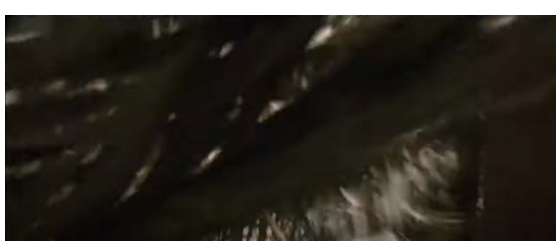






















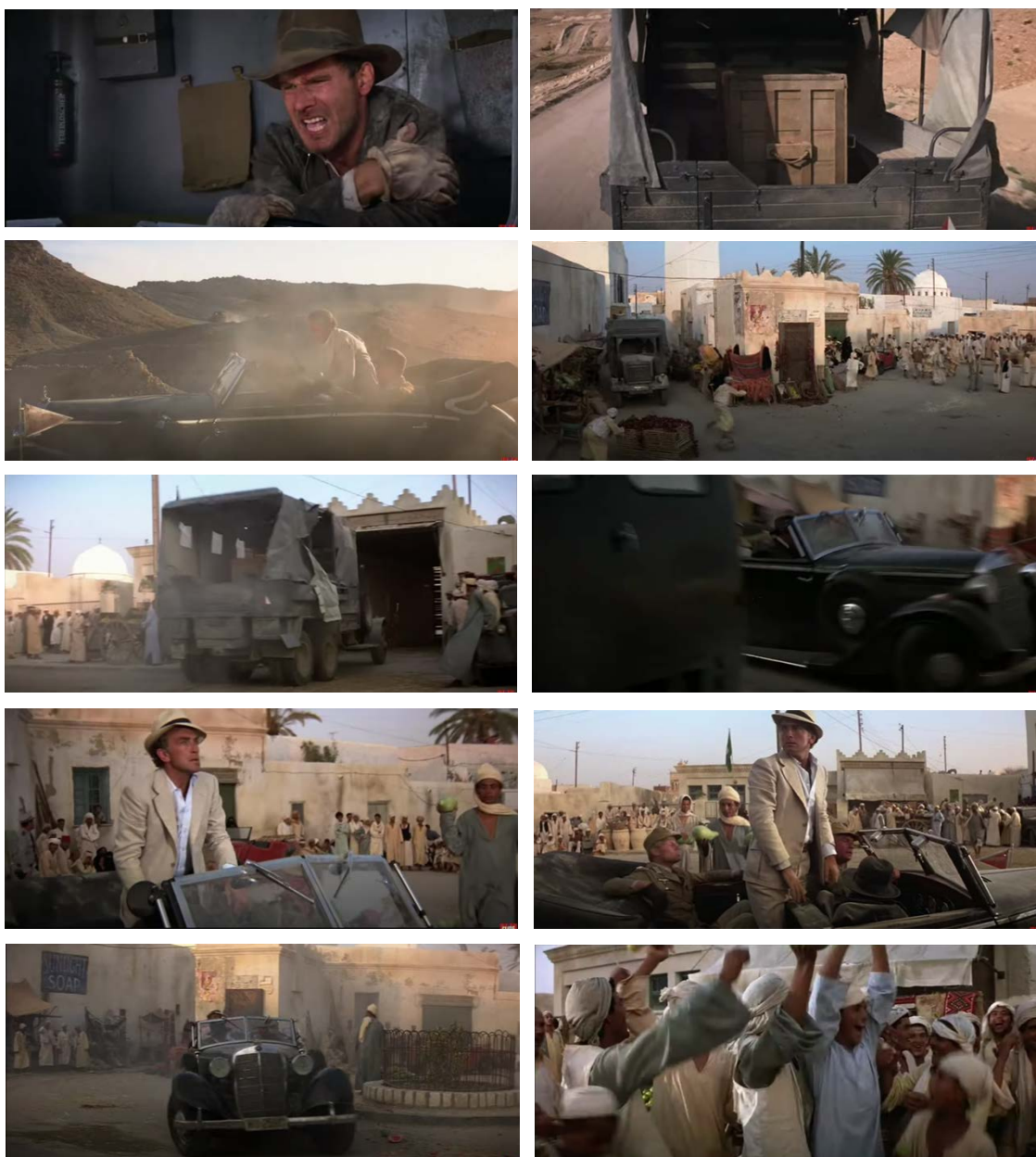












### 3.2.4 RAPIDMONTÁŽ

**Rapidmontáž** je krátká sekvence složená z rychlých záběrů trvajících často jen několik filmových okének. Tyto záběry na sebe nemusí nijak pohybově nebo obsahově vázat. Tento rychlý sled záběrů dává divákovi určitý dojem: dopravní zácpa, oslava na diskotéce, moment před výbuchem. Pořadí záběrů v této sekvenci neurčuje vzájemná vazba, ale asociace po sobě jdoucích záběrů. Takový způsob montáže vytváří výrazný akcent. Může sloužit

jako ponor do vnímání postavy, ale také jako rytmický prvek jako v případě filmu *Pi* (1998) Darrena Aronofskyho.

### 3.2.5 FLASHBACK A FLASHFORWARD

Se subjektivním časem velmi úzce souvisí flashback a flashforward. **Flashback** doslova znamená záblesk minulosti. Jedná se o sekvenci, která je vzpomínkou postavy na události minulé. Někdy se místo slova flashback používá pojem **retrospektiva**. Představme si sekvenci, kdy se hlavní hrna vrací do svého rodného domu, který je v současnosti opuštěný a zchátralý. Jak prochází jednotlivými místnostmi, vybavují se mu scény z jeho dětství. Takovéto prostřihy do minulosti tedy budou nazývány flashbacy. Pro správné vyznění flashbaku je nutné do skladby zařadit blízký záběr (detail nebo polodetail) na postavu, která vzpomíná. Je to způsob, jakým danou scénu z minulosti přiřazujeme ke konkrétní postavě. Blízký záběr může být použit libovolně před nebo po scéně z minulosti. Bez použití blízkého záběru nebude jasné, komu vzpomínka patří a zda se skutečně o vzpomínku jedná. Totéž platí o flashforwardu.

**Flashforward** doslova znamená záblesk budoucnosti. Jedná se tedy o prostřih na scénu, která teprve nastane. Často to může být pouze představa. Do této kategorie bývá často zařazován i sen.

## 3.3 Filmová interpunkce

Podobně jako v literatuře se **filmová interpunkce** používá k výraznějšímu členění díla, např. k oddělování jednotlivých příběhových linií, epizod, sekvencí, nebo jako časový přechod, který slouží k lepší orientaci ve vyprávění.

### 3.3.1 ZATMÍVAČKA A ROZTMÍVAČKA

**Zatmívačka** patří v současnosti k nejběžnějším formám filmové interpunkce. Jde o postupné ztmavení obrazu do černé. Používá se na konci nějaké sekvence nebo celého filmu. Následující sekvence obvykle začíná **roztmívačkou**, kdy se z černé postupně vylne obraz. Jinou variantou tohoto postupu může být **vybělení**, kdy místo do černé obraz přechází do bílé, nebo třeba **rozostření** a **zaostření**. Všechny tyto varianty slouží k oddělení dvou navazujících sekvencí. Naznačují časový nebo prostorový skok a také pauzu v myšlenkové linii.

### 3.3.2 PROLÍNAČKA

Spojovací funkci má **prolínačka**. V jednom záběru se postupně dvojexpozicí objevuje jiný, je stále zřetelnější, až nakonec původní záběr nahradí. Prolínačka sice vytváří časový a prostorový skok, ale naznačuje myšlenkové spojení obou sekvencí. V současné době se

jedná o poněkud zastaralý postup. Pokud je ale promyšlená, může se jí dosáhnout zajímavých výtvarných řešení.

Někdy se stává, že je prolínačka použita pouze jako technický prostředek k spojení dvou jinak neskladebných záběrů. Takový způsob použití obvykle nemá dobré výsledky a jedná se spíše o zneužití tohoto vyjadřovacího prostředku k zakrytí chyb, což obvykle způsobí to, že chyby je naopak ještě více akcentována. Prolínačku je tedy dobré používat s rozmyslem.

### 3.3.3 TRIKOVÁ INTERPUNKCE

Méně často se používá k oddělení jednotlivých sekvencí efektních triků. Jedná se o případ **stíračky**, kdy jeden záběr vytlačuje druhý buď horizontálně, vertikálně nebo diagonálně. V němém filmu se často používala **kruhová zatmívačka**. Zejména v amatérských filmech se používají **obrabečky**, kdy se jeden záběr otáčí jako list knihy a pod ním následuje další scéna.

Tyto důmyslné triky upozorňují na plošnost filmového zobrazení a obvykle působí jako zcizující prvek. Často je jejich použití pouhým nadšením začátečníku, kteří objeví přechodové efekty ve střihovém programu. Mohou být, ale použity k tvorbě propracovaného stylu jako například ve filme Edgara Wrighta.

## 3.4 Možnosti vyjádření uplynulého času

Časem se můžeme pohybovat stejně libovolně jako prostorem. Často je přitom nutné diváka orientovat a odlišit například, že se jedná o postavu v minulosti. Velmi dobře k tomu slouží masky. Například muž trávicí nějakou dobu v divočině má vzrostlé vousy a dlouhé vlasy. Zatímco v minulosti je ostříhaný a oholený. Prošedivělé vlasy mohou označovat delší časový úsek. Filmoví maskéři dokáží hotová kouzla a jsou schopní například zvýraznit hercovy vrásky, a tak ho „postaršit“. Změna kostýmu také pomáhá zobrazit uplynulý čas, pokud se nejedná o postavu, která nosí pořád stejné oblečení. V takovém případě je nutné ono oblečení patinovat. To je práce kostymérů, kdy jednotlivé kusy oblečení několikrát přerou, přidávají špinavé skvrny a potrhávají látku. Tak se vyjádří čas zanechávající stopy na oblečení postav. Podobně se zub času podepisuje i na prostorech. Přibývajících pavučiny, trouchnivějící dřevo a plíseň na zdech starého domu mohou zdůraznit, jak dlouho je dům opuštěný.

V některých případech je nutné uplynulý čas vyjádřit přesněji. Následuje-li po západu slunce záběr na dívku vstávající ráno do školy, může takováto skladba naznačovat, že se jedná o následující ráno nebo i týden později v závislosti na kostýmu, změně exteriéru nebo kontextu dialogů v předchozích scénách. Nejsnadněji se přesný čas dá vyjádřit titulkem například „o týden později“, ale toto řešení není příliš důmyslné. Podobné řešení může například představovat záběr na displej mobilního telefonu s datumem a časem. Lépe je použít změnu exteriéru, kdy se v jedné scéně objevují zelené listy na stromech a v následující na opadaných větvích stromů ulpívají první sněhové vločky. Tato sekvence ukazuje



posun času z léta do zimy. Představte si milostnou scénu a za ní následuje porod. Mezi jednotlivými scénami tedy uplynulo devět měsíců. Pokud chci ukázat, že postavy cestovaly z jednoho města do druhého, ukážu je několikrát střídavě během dne i noci. Možností vyjadřování času je celá řada a vždycky je dobré hledat vizuální řešení než sklouznout k popisnému titulku, přestože v některých případech je použití titulku nevyhnutelné.

### 3.5 Prostřih

Velmi důležitým skladebným prostředkem při práci s časem je **prostřih**, který chápeme jako krátký záběr vložený mezi jeden dva záběry určitého dění. Příkladem prostřihu může být sekvence operace, kdy vidíme ruce se skalpelem, který rozřezává tělo pacienta, následně soustředěný obličej chirurga (prostřih) a poté se vracíme do stejné velikosti záběru, kdy ruce vyjmají poškozenou část orgánu. Z uvedeného příkladu vyplývá, že v případě prostřihu se jedná vždy o blízký záběr, který je obvykle bližší než oba okolní záběry.

Zásadní funkcí prostřihu je **časová zkratka**. Vezměme si za příklad scény z hokejového zápasu, která je částí filmového příběhu. V celkovém záběru vidíme buľy v centrální části hřiště, následuje záběr na hrdinu, který napjatě sleduje utkání a poté vidíme v polocelku branku, která padla do sítě domácích. Střiháč tedy vypustil podstatnou část hry, která vedla ke vsítění branky, protože byla z hlediska příběhu nedůležitá. Ideálně by po záběru na vstřelenou branku následovala ještě reakce našeho hrdiny, který si na domácí vsadil a nyní smutně kouká, jak prohrávají. **Vazba akce a reakční záběr** (pořadí může být i obrácené, kdy ukazujeme nejdříve reakci a poté až, co se vlastně stalo) je totiž jednou ze základních ve filmovém vyprávění a slouží k budování motivace a psychologie postavy.

Kromě časové zkratky obohacuje prostřih filmovou skladbu o nějakou zásadní **informaci**. Jak už víme, detailní záběr vytváří **akcent**. Vezměme v úvahu první příklad ze sekvence operace. Pokud zaměníme soustředěný výraz chirurga za záběr jeho zpcené tváře, může takovýto záběr v závislosti na kontextu zdůrazňovat jeho nervozitu a proměnit tak rutinní operaci v dramatický boj o život. Podobně detail na utržený knoflík strížený do sekvence převlékání postavy, může identifikovat vraha.

Často se prostřih používá pouze **technicky** pro spojení dvou či více jetí. Zejména v dokumentárním filmu, kdy je potřeba zkrátit dlouhou výpověď respondenta. Mezi dvě části výpovědi natočené v polodetailu se střihne například detail rukou nervózně ťukajících do stolu. Je třeba zdůraznit, že jakékoli i technické použití prostřihu vytváří konkrétní význam. Spojení výpovědi a nervózních rukou mohou například naznačovat, že respondent nemluví pravdu. Prostřih na redaktora, který odvrací hlavu může znamenat, že s výpovědi respondenta nesouhlasí. Proto je nutné dbát na výběr prostřihu bedlivý pozor, aby nedošlo k tvorbě **parazitního významu**, který by diváka pouze zmátl.

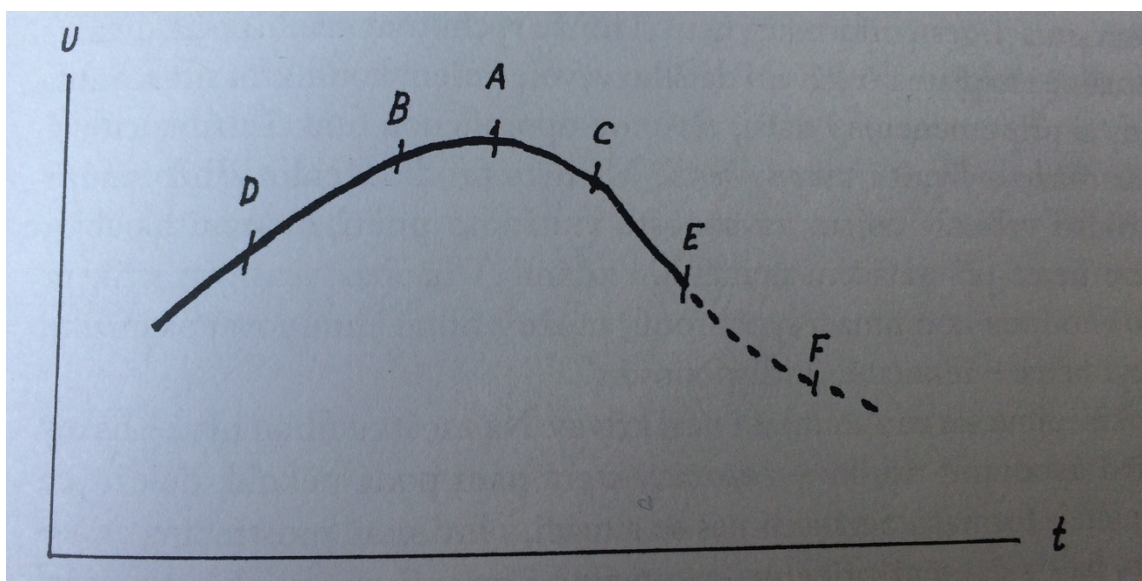
### 3.6 Křivka zrání záběru

Délka záběru velmi zásadním způsobem ovlivňuje obsah a význam záběru. Každý záběr obsahuje spoustu informací. Jak víme v závislosti na velikosti záběru se bude počet informací lišit. Celék obsahuje mnohem více informací než detail. Některé informace jsou důležité pro vyprávění příběhu, ale záběry často obsahují i informace nežádoucí. Například komparzista v historickém filmu má na ruce digitální hodinky, to jistě není informace, kterou by bylo vhodné v záběru ponechat a stříhač může tok informací proudících k divákovi ovlivnit právě délkou záběru.

Obecně lze říci, že záběr má být tak dlouhý, aby divák zachytil právě ty informace, které mu tvůrce chtějí sdělit. Závisí tedy do značné míry na autorově (režisérově) záměru. Je-li záběr příliš krátký, divák nepřechte důležitou informaci a celý příběh se mu tak stane nejasným. V případě příliš dlouhého záběru začíná divák sledovat i nepodstatné věci, objevuje nepřesnosti a chyby a marně se snaží nalézt v záběru něco, co v něm není. Jeho pozornost se tak rozptýluje a může to vést až k celkové ztrátě zájmu o další sledování filmu.

Délku záběru také samozřejmě ovlivňují okolní záběry a jeho kontext v celkové struktuře díla. Velký celek města může být na začátku filmu poměrně dlouhý, protože se divák teprve seznamuje s prostředím. Vprostřed filmu bude takto dlouhý záběr nudit. Kromě toho je délka záběru často podmíněna psychologií postavy, jak už jsme zmiňovali výše na příkladu mladého hokejisty, který poprvé přichází do šatny nového klubu.

Velmi dobrým teoretickým nástrojem pro volbu správné délky je **křivka zrání záběru**. Jedná se o velmi zjednodušující grafické znázornění toho, jak na diváka působí informace ze záběru. Horizontální osa  $t$  zobrazuje čas záběru a vertikální osa  $U$  představuje souhrn všech informací, které záběr divákovi zprostředkovává.



Křivka se týká jednoho jediného záběru bez vztahu ke skladbě sekvence. Začíná a končí tedy se střihem daného záběru. Řekněme, že osa U označuje divákův zájem o záběr. Zpočátku se seznamuje s informacemi, které přináší, zařadí si je do souvislostí, a pak s jeho zájem začíná vytrácet. Vrchol křivky **A** označuje místo, kdy divák vstřelil vše podstatné a záběr dosáhl vrcholu účinnosti. Zdálo by se, že tento bod je ideálním místem střihu. Zejména pro **instruktážní film** je to jistě funkční řešení. Záběr podal všechny informace a jeho účel je naplněn. Ale podávat informace není jedinou funkcí záběru, nehledě na to, že s distribucí informací v záběru může stříhat v závislosti na žánru tvořivě pracovat.

Co když stříhneme záběr dříve, než divák vstřelil všechny informace, tedy v místě **B**? Divák nedostane všechny odpovědi na své otázky a může být frustrovaný. Na druhou stranu může být ale o to více zasažen novou informací, která přišla v následujícím záběru. To je způsob střihu odpovídající žánru **akčního filmu**.

Bod **C** označuje moment, kdy záběr dospěl ke svému vrcholu. Dialog utichl, akce skončila. Zatímco v předchozích dvou variantách A a B byl divák zaplavován přílivem nových informací, v bodě C si může vychutnat vztah, pocit, drama a eventuálně napětí, které mezi postavami vzniklo. Střiháč může takto ovlivnit výkony herců, když například po vyřčení věty ponechá v záběru hercovy pochyby. Ideální je toto místo pro **psychologický film**. Tento způsob střihu se hodí pro tvorbu **napětí**. Představte si záběr na dlouhou chodbu, ve které má být vrah. Záběr může být poměrně dlouhý, protože divák očekává, že v každý moment vyskočí zpoza dveří.

Bod **D** představuje tzv. **rozeznění záběru**, kdy záběr krátce trvá před samotnou akcí. Jedná se o kratinkou expozici záběru. Jeho hlavním úkolem je emotivně připravit diváka na následující vyprávění, jeho styl a formu. Záběry nerorezníváme pouze na začátku filmu, kdy jsou postupně exponovány postavy a prostředí. Takovéto rozeznění je nutné i uvnitř filmu, v začátcích jednotlivých sekvencí i v případech, kdy zdánlivě vpadneme do plné akce.

Na konci sekvencí je nutné **doznění**, které označuje bod **E**. opět se nejedná jen o konec filmu, ale i dílčích celků jako jsou scény nebo sekvence. Při doznění dochází k uvolnění napětí, uklidnění smíchu, nebo jen vychutnání atmosféry. Ukončíme-li záběr s ukončením děním, podtrhneme jeho informativní charakter. Prodloužíme-li však trvání záběru poté, co akce skončila, vytváříme katarzi - místo pro divákovu shrnutí děje a přemýšlení o něm.

V případě, že doznění trvá výrazně dlouho, dostáváme se v křivce do bodu **F**. Veškerá akce již dávno pominula a divák je vybízen k vlastnímu přemýšlení, vytváří si vlastní asociace a dostává se do stavu kontemplance. Někteří filmaři na tomto způsobu střihu postavili svůj specifický styl. Typickým příkladem je Andrej Tarkovskij.

## KORESPONDENČNÍ ÚKOL



Zkuste si práci s časem na jednoduchém cvičení s tématem postupu práce. Postup práce představuje jakoukoli činnost, která se odehrává v čase. Je to základní typ sekvence, která se vyskytuje v každém filmu. Nemusí se tedy jednat pouze o vaření. Postupem práce může být, úklid pokoje, oblékání, roznášení letáků, oprava kola, montáž obrazu atd.

Vyberte si tedy nějakou činnost, rozzáběrujte si ji a natočte. Při skladbě dbejte na dodržování základních pravidel konstrukce filmového prostoru. Uvažujte nad možností prostříhu a jeho užití jako časové zkratky. Při samotném stříhu zkuste aplikovat teorii křivky zrání záběru.

## OTÁZKY



1. Jaký je rozdíl mezi časem reálným a dramatickým?
2. Definujte filmový čas.
3. Co je to subjektivní čas ve filmu?
4. Jaké jsou možnosti filmového vyprávění?
5. K čemu slouží filmová interpunkce?
6. Jaké jsou funkce prostříhu?
7. Jaké pravidlo použijete při určování správné délky záběru?

## ODPOVĚDI



1. Čas reálný představuje dobu trvání projekce a čas dramatický je úsekem ze života postav, který se v čase trvání projekce odvypráví.
2. Filmový čas představuje specifické vyjádření dramatického času filmovou formou.
3. Subjektivní čas představuje zobrazení událostí tak, jak je vnímá postava.
4. Lineární montáž, paralelní montáž, křížový stříh, flashback, flashforward a rapid-montáž.
5. K členění díla na jednotlivé části podobně jako v literatuře.
6. Časová zkratka, obohacení skladby o novou informaci, tvorbu akcentu a technická funkce.

## 7. Křivku zrání záběru.



## SHRNUTÍ KAPITOLY

Čas představuje společně s prostorem základní kategorie filmové řeči. **Reálný čas** označuje dobu trvání filmu, do kterého se může vejít celý život jedné postavy nebo naopak pouhý okamžik. Úsek života postav zobrazených ve filmu se nazývá **časem dramatickým**. Specifické vyjádření dramatického času filmovou formou pak označuje **čas filmový**. Pakliže film divákovi zprostředkovává subjektivní prožívání postavy jedná se o **čas subjektivní**.

Příběh i jeho dílčí části lze vyprávět mnoha způsoby. Tím nejjednodušším je **lineární vyprávění**, kdy jsou události ukazovány chronologicky. Když vyprávíme více příběhů nebo více akcí najednou, používáme k tomu **paralelní montáž**. Specifické sekvence, kdy se jednotlivé paralelní linie spojují se nazývají křížovým střihem. Křížový střih je typický zejména pro sekvence honiček. V případě, že do děje zařazujeme události minulé jedná se o **flashback** neboli **retrospektivu**. **Flashforward** oproti tomu zobrazuje budoucnost, představu nebo sen. Specifickou formu montáže krátký záběrů představuje **rapidmontáž**, kterou lze využít například k zprostředkování zvláštního psychického stavu nějaké postavy.

**Filmová interpunkce** představuje prvek sloužící k členění filmu na jeho jednotlivé součásti. Nejběžnějším způsobem je **zatmívačka** a **roztmívačka**, které oddělují čas a prostor dvou následujících sekvencí. Poněkud archaickou formu představuje **prolínačka**. Ve výjimečných případech se používá speciální trikovaná interpunkce tvořící výrazný styl.

Vyjadřování uplynulého času je spojeno s hledáním akcí, které mají určitou dobu trvání například těhotenství označuje devět měsíců. Změna roční doby může označovat několik měsíců, ale i rok. V případě nutnosti přesného označení uplynulého času je možné použít titulek.

Ve skladbě má **prostřih** zásadní funkci časové zkratky. Kromě toho obohacuje diváka o novou informaci a může tvořit formu akcentu. I když se jedná o pouhé technické řešení, je nutné uvědomit si, že vložení prostřihu vzniká nový význam.

Střiháč délkou záběru ovlivňuje distribuci informací plynoucích ze záběru k divákovi. Správnou délkou záběru zamezí divácké frustraci i nudě. Ideálním nástrojem pro určení správné délky záběru je **křivka zrání záběru**.



## 4 STYLICKÉ FIGURY

### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Stylistické figury jsou prostředky, které sdělují divákovi pocity a myšlenky přesahující doslovný rámec faktů a dějů obsažených v obraze a dialogu. Představují důležitý faktor filmové estetiky. Postupně se seznámíme s elipsou, prodlužovaným napětím, stupňováním neboli gradací, opakováním, antitezí neboli protikladem, metaforou, metonymií, symbolem, alegorií, eufemismem a synekdochou.

### CÍLE KAPITOLY



- Seznámení se se základními stylistickými figurami. Budování filmového prostoru

### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Stylistické figury, elipsa, prodlužované napětí, stupňování, opakování, antiteze, metafora, metonymie, symbol, alegorie, eufemismus, synekdocha.

### 4.1 Elipsa

**Elipsa** znamená vypuštění z vyprávění takové elementy děje, které si divák snadno domyslí. Moderní střihová skladba však obsahuje časové zkratky téměř mezi každým střihem. Pokud mluvíme o elipse jako stylistickém prostředku, máme tím na mysli časovou zkratku, která bude mít dramatický smysl. Řekne-li hrdina významně: „Já si s ním promluším!“, bude následovat demolovaný pokoj a svázání gangsteři. Divák si tak musí na základě zkušenosti domyslet, co se stalo. Komického efektu lze dosáhnout v případě, že by po oné větě následoval záběr nemocničního pokoje, kde náš hrdina leží celý potlučený. Elipsa tedy kromě kondensace vyprávění podporuje divákovo soustředění, povzbuzuje představivost a vytváří nečekaný zvrat, který může mít komický nebo dramatický efekt.

### 4.2 Prodlužované napětí

Opak elipsy představuje **prodlužované napětí**, kdy nějakou akci nebo její řešení oddalujeme. Můžeme tak učinit pomocí herecké akce, kdy hrdina váhá, koná zbytečné pohyby

atd. Další možností je vkládání neutrálních záběrů, jako je například panorama po prázdné místnosti. Můžeme použít inscenování záběru, kdy je postava dočasně zakryta například před kamerou jedoucím vlakem. Ve střihně se dá prodlužovat čas opakování záběru. Představte si ženu, která telefonuje a není si vědoma toho, že se k ní blíží vrah. Vidíme kliku dveří, která se pohne, žena telefonuje a není si vědoma přítomnosti někoho dalšího. Dveře se pomalu otevírají a žena stále telefonuje. Ve dveřích se objevuje ruka s pistolí a míří na nic netušící ženu, která se dále věnuje telefonnímu hovoru. Prodloužení času otevírání dveří tak zvýšilo napětí a pocit ohrožení.

### 4.3 Stupňování (gradace)

Rozčlenění nějakého jevu na řadu elementů, jejichž závažnost roste se nazývá **stupňování** neboli **gradace**. Ve filmu toho bývá dosahováno nejen obsahem záběrů, ale i jejich velikostí, což bývá často podtrženo gradující zvukem nebo hudbou. Příkladem mohou být stále bližší záběry na váhajícího sebevraha, který stojí na mostě připraven skočit. Stupňováním je také víceméně každý plynulý nebo skokový nájezd kamery. Opačný postup se nazývá **retardace**, kdy dojde k uvolnění napětí.

### 4.4 Opakování

**Opakování** je několikeré použití záběru nebo dramaticky významného prvku. Používá se pro podtržení nějaké myšlenky, nebo jako zdůraznění důležitého detailu. Díky opakování se dá vytvořit předznamenání nebo motiv. Opakuje-li se všední detail častěji, divák může zevšeobecňovat tento prvek do širších souvislostí a dávat mu hlubší význam. Opakování je časté při tvorbě gagu. Obsluhující číšník neustále zakopává o shrnutý koberec, v rozhodující chvíli však nezakopne a zakopne někdo jiný. Opakovat se může i celá akce či kratší sekvence nebo montáž jako je tomu například ve filmu *Pí (1998)* Darrena Aronofskyho, kdy se opakuje montáž ranní rutiny hlavního hrdiny.

Specifickým typem opakování je **refrén**, jehož funkce spíše než v prohlubování významu spočívá v rytmizaci celku. Samozřejmě i refrén má svůj významový obsah například manželský polibek na dobrou noc, který postupně ztrácí vášeň a stává se prázdným gestem. Nedostane-li refrén svůj významový náboj, stane pak jen pouhým formálním efektem bez vztahu k příběhu.

### 4.5 Antiteze (protiklad)

Často zneužívaným prostředkem je **antiteze** neboli **protiklad**. Jedná se o konfrontaci dvou protikladných prvků. V Dovženkově *Zemi (1930)* je například smrt mladého chlapce konfrontována se symboly života (plody jabloně, slunečnice, nahá žena). Musíme si však uvědomit, že se jedná o němý film a takovýto způsob vyjadřování by dnes asi působil směšně. Kromě záběrových protikladů lze stavět i protiklady několika akcí nebo akce a prostředí. Komického efektu dosahuje Chaplin ve filmu *Zlaté opojení (1925)*, kdy tulák

Charlie sní vlastní botu s noblesou gurmána z prvotřídní restaurace. Často se antiteze zneužívá k tvorbě kýče, kdy se například tlustý boháč cpe kuřetem a chudá dívka okusují kůrku. Tvůrci se tedy musí mít na pozoru, aby prvoplánovým protikladem nevytvořili kýč.

## 4.6 Metafora

Konfrontace analogických prvků je nazývána **metaforou**. Metafora může být vytvořena na základě podobnosti tvarové např. rozlité víno – kaluž krve, podobnosti akce např. ledové kry – demonstrace dělníků, nebo podobnosti zvukové, kdy je konverzující společnost v obrazy doplněna štěbetáním hus pod oknem. Důležité je zapojit analogické prvky do prostoru příběhu, aby srovnání nepůsobilo samoúčelně.

## 4.7 Metonymie

Zobrazíme-li předmět nebo událost pomocí předmětu nebo události v blízkém příčinném vztahu, jedná se **metonymii**. Místo svlékající se ženy vidíme milence, do jehož náruče padají ženiny svršky. Často se metonymie užívá, chceme-li se vyhnout nežádoucí akci, jako je například poprava. V takovém případě místo záběru na sekeru utíkající odsouzencovu hlavu ukážeme přihlížející ženu zakrývající si tvář. V takovém případě se pak stává metonymie současně eufemismem.

## 4.8 Eufemismus

Eufemismus znamená zjemnění a velmi úzce souvisí s metonymií. Často se totiž nahota nebo násilí zobrazuje pomocí metonymie, aby se zobrazení zjemnilo. I když dnes se pomocí různých triků používá spíše opačný prostředek, kdy je násilí do detailu ukazováno. K zjemnění nemusí docházet pouze za pomoci metonymie, ale také třeba elipsy nebo synekdochy.

## 4.9 Symbol

Jestliže určitý fragment filmu můžeme chápat v širším, přeneseném smyslu bez jakékoli konfrontace, jedná se o **symbol**. K pochopení symbolu je nutná určitá znalost kultury, ve které vznikl. V západním světě například kříž bude bez problémů vnímán jako symbol křesťanství. Problém ale nastává například v symbolice barev. U nás například černá vyjadřuje smutek, ale v Indii je tomu naopak. Symbolem může být i rekvizita například piková dáma může symbolizovat smrt. Problém použití symbolu spočívá jednak v tom, že divák nepostřehne jeho symbolickou funkci anebo mu vůbec neporozumí.

## 4.10 Alegorie

Pojem **alegorie** bývá nejčastěji vztažen spíš na větší celek třeba i na celý film. Alegorie by se mohla nazvat jako **podobenství**. Například Chaplinova *Moderní doba (1936)* může být vnímána jako alegorie nerovného souboje člověka s odlidšťující technikou.

## 4.11 Synekdocha

**Synekdocha** je zobrazením předmětu nebo události pomocí jejich fragmentu. Tato metoda je ve filmu tak běžná, že si vůbec neuvědomujeme, že se jedná o stylistickou figuru. Místo nahých těl vidíme jen hlavy a paže. Místo škrcené oběti křečovitě sevření její ruky, která náhle povolí a klesne. Použitou částí celku může být i zvuková složka, kdy například místo mučení ukazujeme jen sténání oběti.



### OTÁZKY

1. Jaká je nejběžnější stylistická figura v současném filmu?
2. Jaká stylistická figura je opakem elipsy?
3. K čemu slouží refrén?
4. Jaké stylistické figury lze použít ke zjemnění neboli eufemismu určité události?
5. Jaký je rozdíl mezi symbolem a metaforou?



### ODPOVĚDI

1. Elipsa.
2. Prodlužované napětí.
3. Převážně k rytmickému členění díla, ale je třeba mu dát nějaký význam.
4. Synekdocha, metonymie, elipsa.
5. Metafora konfrontuje dva prvky, kdežto symbol vytváří kulturně podmíněný význam bez této konfrontace.



### SHRNUTÍ KAPITOLY

Stylistické prostředky jsou důležitým faktorem filmové estetiky. Pomáhají divákovi předat myšlenky a pocity za hranicí slov nebo zobrazovaných událostí. Mezi nejčastěji uží-

vané patří **elipsa**, kdy vypuštění některých dějových prvků vzniká komický nebo dramatický efekt. Opačným prostředkem je **prodlužované napětí**, které vytváří zpomalení času. **Gradace** slouží ke stupňování určitého jevu. **Antiteze** konfrontuje protikladné prvky. Oproti tomu **metafora** konfrontuje prvky analogické, aby vznikl z onoho spojení hlubší význam. Při použití symbolu k žádné konfrontaci nedochází a k přenesenému významu dochází na základě zvyklostí určitého společenství nebo kultury. Je-li potřeba zjemnit zobrazení násilí nebo erotiku, dochází k tvorbě **eufemismu**, který je možné vyjádřit, **metonymií**, **elipsou** nebo **synekdochou**.

---

## 5 ZVUKOVÁ SKLADBA



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Zvuk má obrovský vliv nejen na střihovou skladbu samotnou, ale i na celkové vyznění filmu. Podílí se značnou měrou na tvorbě časoprostoru, ale také vytváří emoce a psychologii postav. V této kapitole budeme postupně věnovat jednotlivým druhům zvuku od mluveného slova, přes ruchy až k hudbě a tichu, které bývá často opomíjené. Následně se podíváme na zvuk a jeho velikosti záběru a v závěru stručně probereme zvukovou dramaturgii.

---



### CÍLE KAPITOLY

- Seznámení se s jednotlivými druhy zvuku a způsoby jejich použití
  - Definice zvukových velikostí záběru
  - Představení zvukové dramaturgie a jednotlivých přístupů k ní
- 



### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Zvuk, mluvené slovo, dialog, monolog, komentář, výpověď, ruchy, atmosféry, hudba, ticho, zvuková dramaturgie

---

## 5.1 Mluvené slovo

Mluvené slovo je produktem lidského myšlení. Vyvinulo se postupně ve svébytnou a organizovanou zvukovou soustavu, kterou lze sdělovat určité významy. V audiovizuální tvorbě má mluvené slovo řadu rozmanitých podob.

### 5.1.1 DIALOG

**Dialog** je rozmluva jednajících aktérů – dramatických postav ztělesněných herci nebo skutečnými lidmi. Dialog bývá těsně spjatý s akcí, určitým prostředím, situací a dějem. Při zvukovém ztvárnění dialogů je nutné dbát na srozumitelnost a dramatickou účinnost dialogu, ale i na jeho soulad s akcí v obraze a věrohodné zapojení do prostředí.



Při stříhu často dochází k redukci dialogů, které jsou buď nadbytečné nebo rozvíjí motivy, které postrádají další vývoj. Někdy se také stává, že postavy popisují to, co divák už ví, nebo je to zřejmé. Takové dialogy musí být vystříženy.

### 5.1.2 MONOLOG

Obdobou dialogu je **monolog**. V podstatě se jedná o dialog vedený jednosměrně, bez odezvy. Postava se obrací k publiku, věci či zvířeti na scéně. Často mluví jen sama k sobě nebo k nepřítomné bytosti.

Specifickým případem filmu je **vnitřní monolog**, který má podobu vnitřního hlasu postavy. Využívá technické možnosti filmu samostatného vedení obrazové a zvukové složky. Postava v obraze nemluví, ale vnímáme její hlas, jako bychom četli její myšlenky. V dobách počátků zvukového filmu se vnitřní monolog odlišoval umělým dozvukem nebo jinou transformací zvuku. Dnešní divák je ale tak vyspělý, že takový postup není nutný, spíše působí jako klišé.

### 5.1.3 KOMENTÁŘ

**Komentář** neboli **voice-over** patří často k nenáviděným a zatracovaným výrazovým prostředkům. Je to způsobeno jeho častým neinvenčním používáním, kdy nám hlas popisuje to, co vidíme. Sám o sobě, ale komentář může být velmi tvůrčím prostředkem obohacujícím způsob vyprávění. Jedná se o případ, kdy mluvený hlas zobrazenou skutečnost vysvětluje, doplňuje hodnotí a uvádí do širších souvislostí.

Podle vztahu mluvčího k dílu rozlišujeme dva typy: **osobní (subjektivní) a neosobní (objektivní)**. Osobní komentář se často užívá i v hraném filmu. Jedná se o případ, kdy komentář mluví z hlediska subjektu určité postavy. Může to být případ, kdy sama postava komentuje své prožitky v obraze nebo autorský komentář namluvený přímo autorem filmu jako tomu je například v dokumentárním filmu *Šílení mistři (1955)* Jean Rouche. Může se také jednat o případ, kdy vypravěčem filmu není postava zobrazená ve filmu, ale vypravěč samotný má svou vlastní osobnost, která specifickým způsobem komentuje dění na plátně.

Osobní typ komentáře umožňuje charakterizovat osobu mluvčího například hovorovým jazykem, nářečím, osobitým způsobem výslovnosti apod. Lze ho natáčet v reálných podmínkách, kdy v pozadí může být zachycen zvuk dokreslující prostředí. Není to však podmínkou, a i subjektivní komentář může být studiově čistou nahrávkou.

V případě neosobního komentáře zůstává osoba mluvčího stranou. Jedná se o anonymního komentátora, který nemluví sám za sebe, ale čte připravený cizí text. Tento typ komentáře je obvyklý například v dokumentech naučného charakteru.

Neosobní komentář vyžaduje po všech stránkách vzorovou kvalitu ztvárnění, zejména dodržení spisovné formy jazyka a výslovnosti. Velmi důležitá je také čistota nahrávky.

Ideální je natáčení ve studiových podmínkách. Parazitní hluky jsou v zásadním rozporu s povahovou této formy mluveného slova.

Obecně lze text komentáře jak objektivního tak subjektivního rozdělit mezi více hlasů a kombinovat různé typy. Někdy může mít vícehlasný komentář formu dialogu, kdy jeden hlas mluví k druhému.

#### 5.1.4 VÝPOVEĎ

V dokumentárním filmu se objevuje **výpověď**. Jedná se o autentickou, nehereckou promluvu vzniklou z rozhovoru nebo ankety. Výpověď se často alespoň částečně uplatňuje v nesynchronním spojení s obrazem. Vybrané části nesynchronní výpovědi se pak kombinují s obrazem tak, aby spolu vytvořily vzájemný vztah.



#### PRO ZÁJEMCE

Mluvená řeč užívá celou řadu výrazových prostředků jako intonaci (melodiku), přízvuk, členění (pauzy), tempo, dynamiku (sílu hlasu) i hlasové zabarvení. Značná variabilita těchto prostředků umožňuje mluvou daleko přesněji vyjádřit konkrétní smysl i podtext.

Zkuste si vyslovovat krátkou větu například „Půjdeme domů.“ S nejrůznějšími variacemi intonace, přesouváním důrazu atd. Výsledek může vyznít jednou jako prosté konstatování, jindy jako otázka, výzva, příkaz, výhrůžka, slib atd.

## 5.2 Ruchy a atmosféry

Zvuky přírody, strojů a činnosti člověka nevnímáme jako složitě organizovaný systém, ale jako příznačný projev objektů v jejich činnosti nebo pohybu. Tyto zvuky nazýváme **ruchy** nebo **atmosféry**. O atmosférách hovoříme, když se jedná o spojení několika ruchů charakterizujících určité prostředí například ulici nebo les, kde slyšíme více ruchů najednou.

Podle vztahu k obrazu lze ruchy rozdělit na reálné a stylizované.

### 5.2.1 REÁLNÉ

**Reálné ruchy** odkazují k určitému reálnému zdroji zvuku, a to i v případě, že jsou uměle vytvářené. Tyto ruchy mohou být **jednoznačné** (určitelné bez pomoci zraku) jako například nastartování auta nebo **víceznačné** (určitelné jen za pomoci vizuální či jiné informace). Reálné ruchy slouží k tvorbě realistické atmosféry a stylu filmu.

## 5.2.2 STYLIZOVANÉ

K ozvláštění reality se používají ruchy **stylizované**. Slouží k tvorbě fantastických objektů, prostředí nebo postav. Stylizace směřuje ke zdůraznění emotivního významu určitého momentu v obraze, k nadsázce či parodii nebo k zvýraznění pohybu nebo předmětu, který žádný zvuk nevydává.

## 5.3 Hudba

**Hudba** je podobně jako mluvené slovo také organizovaným zvukovým systémem. Na rozdíl od mluveného slova, ale hudba nenesé žádný konkrétní význam, převažuje u ní emoce.

Specifickým případem hudby je konkrétní hudba, která pracuje s organizováním ruchů do struktury hudební skladby, která má svou melodii a rytmus.

Z hlediska zapojení hudby do filmového prostoru můžeme hudbu dělit na dietetickou a nedietetickou.

### 5.3.1 DIEGETICKÁ

Diegeze představuje prostor filmového příběhu. **Diegetická neboli reálná hudba** je tedy součástí filmového prostoru. Jedná se o případy, kdy postava například pustí hudbu v autorádiu a divák vnímá hudbu stejně jako postavy v autě. Podmínkou však není přítomnost zdroje hudby v obraze. Diegetická hudba má svůj specifický zvukový charakter, který odpovídá zdroji a danému prostředí. Hudba hrající ze starého rádia bude pravděpodobně zašuměná. Pokud se hudba ozývá například od sousedů bude její charakter deformovaný tak, jak to odpovídá realitě.

### 5.3.2 NEDIEGETICKÁ

**Nedietetická hudba** je tzv. podkresová nebo průvodní, kdy nemá svůj konkrétní zdroj v obraze nebo v prostoru příběhu. Podkresová hudba bývá často ve filmech nadužívána a ztrácí pak svou účinnost. Vždy by měla být užita rozvážně a v úzkém vztahu se zobrazovaným dějem. Někdy se stává, že výrazná rytmická hudba podkresluje temporytmicky velmi pomalou scénu. V takovém případě působí obvykle velmi nepatřičně. Oproti reálné hudbě je nutné, aby byla studiově nahraná i interpretačně vytříbená podobně jako objektivní komentář.

Velmi často se ve filmu používá přechod z nedietetické hudby do dietetické, když například slyšíme hudbu v úvodu filmu jako podkresovou a během záběru na hlavní postavu se sluchátky na uších se zvukovou deformací promění na reálnou – znějící ze sluchátek. Možné je samozřejmě použít i opačný způsob, kdy postava například pustí gramofon a tato

reálná hudba se stříhem přejde do průvodní hudby. Tyto přechody jsou velmi efektní a slouží ke změně perspektivy.

## 5.4 Ticho

Zvukové ticho patří k velmi opomíjeným výrazovým prostředkům. Tvůrci často zapominají na jeho dramatickou účinnost a snaží se za každou cenu vyplnit všechny záběry zvukem. Použití ticha však nesmí vznikat z pouhého nedostatku vhodného zvukového materiálu, ale mělo by být součástí promyšlené kompozice díla. **Filmové ticho** představuje částečné nebo úplné uprázdňení zvukového kanálu. V případě úplné absence zvuku se jedná o **technické ticho**.

V případě filmového ticha se nejedná o úplnou absenci zvuku, ale o zvýraznění tichých zvuků, které lidské ucho běžně nevnímá jako například dech postavy, bzučení mouchy apod. Filmové ticho může být reálné, kdy vyplývá z reality tiché prostředí nebo stylizované sloužící pro zprostředkování subjektivního vjemu postavy, kdy například částečně ohluchne, nebo jí dramatickost situace na chvíli změní vnímání světa. Pro jeho dramatickou účinnost je podstatná jeho délka. Nesmí být ani příliš krátké, aby nepůsobilo jako chyba a ani příliš dlouhé.

Ve výjimečných případech se používá úplná absence zvuku – technické ticho. Může se použít třeba v instruktážním filmu v pauzách mezi jednotlivými bloky komentáře. V hráném nebo dokumentárním filmu ho lze užít k dokreslení stavu vytržení postav například ohluchnutí v důsledku blízkého výbuchu granátu apod.

## 5.5 Zvukové velikosti záběrů

Podobně jako v případě záběrů lze rozlišit různé velikosti zvukového záběru označující zvukovou perspektivu. Zvuková perspektiva se velmi zásadním způsobem podílí na tvorbě filmového prostoru. Velikost je dána jednak odstupem mikrofону od objektu snímání, hlasitostí, mírou dozvuku a také přítomností ostatních zvuků. V zásadě má smysl uvažovat pouze o zvukovém detailu a celku.

V případě detailu slyšíme objekty zblízka jako například dech postavy cvakání klávesnice u počítače. Tyto zvuky jsou ve zvukové stopě dominantní a ostatní zvuky jsou potlačené. Dominantní zvuky mají minimální dozvuk. Diváci mají pocit, že jsou postavám na blízku podobně jako při použití detailu obrazového.

Oproti tomu celek je obvykle složen z množství zvuků charakterizující určité prostředí. Nevystupuje z něj výrazně žádný konkrétní zvuk a připomíná tak celkový pohled v obraze. Obvykle se jednotlivé zvuky nahrávají zblízka, protože perspektivu lze snadno upravit v postprodukci jednak skládáním jednotlivých ruchů a atmosfér a jednak poměrem hlasitostí a dozvuku. Děje se tak, protože dozvuk nelze z nahrávky odfiltrovat, ale lze ho naopak velmi snadno přidat a různě modifikovat.

## 5.6 Zvuková dramaturgie

Volba a uspořádání zvukových výrazových prostředků do podoby určité koncepce se nazývá zvukovou dramaturgií. Zásadním tvůrčím rozhodnutím je, zda půjde o film realistického charakteru nebo bude v určité míře stylizován. Důležité je uvědomit si, že tvorba realistického filmu neznamena, že zvuk bude popisně ilustrovat obraz. I v případně realismu by volba určitých zvuků měla podléhat tvůrčímu záměru.

Stylizace bývá užívána nejčastěji v žánru fantasy nebo science-fiction, kdy je nutné neexistující objekty nebo tvory ozvučit a dodat jim tak určitý charakter. Stylizované použití zvuku může být použito třeba i k tvorbě komického efektu, kdy postava místo mluvení vydává jen kdákání slepice. Typicky se stylizovaná koncepce uplatňuje v animované tvorbě.

Obecně volba zvukové koncepce vychází z režijního záměru, žánru a stylu filmu. V případě psychologického filmu může být například celá koncepce podřízena subjektivnímu vnímání postavy. Subjektivní použití zvuku je dramaticky účinným nástrojem. Je-li ale nadužívané postupně svou účinností na diváka ztratí, protože divák tomuto stylu uvykne. V případě takovéto koncepce je dobré vybrat v příběhu filmu určité momenty, které budou subjektivizací zvýrazněny.

### KORESPONDENČNÍ ÚKOL



Zkuste aplikovat své poznatky z kapitoly o zvukové skladbě na tvorbu zvukové složky u krátké jednozáběrového filmu. Uvažujte nad celkovou koncepcí u situace dívky, která se při cestě do restaurace prohlíží v zrcadle a poté ihned po příchodu z místnosti uteče. Uvažujte nad motivací postavy a nad tím, jaké prostředky ke ztvárnění zvolit.

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

### OTÁZKY



1. Jaké jsou druhy zvuků ve zvukové skladbě?
2. Jaký je rozdíl mezi komentářem a výpovědí?
3. Jaký je rozdíl mezi ruchem a atmosférou?
4. Definujte diegetickou hudbu.
5. Jaké vlastnosti zvuku ovlivňují velikost záběru neboli perspektivu?
6. Jak lze obecně přistupovat k tvorbě zvukové koncepce?





## ODPOVĚDI

1. Mluvené slovo, ruchy a atmosféry, hudba.
2. Komentář je hlasem komentující obraz buď z pozice objektivní nebo subjektivní. Může se vyskytovat v hraném, dokumentárním nebo i animovaném filmu. Oproti tomu výpověď je autentická promluva skutečné postavy výhradně dokumentárního filmu.
3. Ruch představuje jednotlivý zvuk, kdežto atmosféra je souborem několika ruchů s určitým trváním, která charakterizuje určitý prostor.
4. Diegetická neboli reálná hudba je hudba mající zdroj v prostoru filmu. Nemusí však nutně mít svůj zdroj v obraze.
5. Hlasitost, vzdálenost snímání a dozvuk.
6. Obecně lze volit mezi realistickým nebo stylizovaných přístupem.



## SHRNUTÍ KAPITOLY

Zvuková skladba se značným způsobem podílí na tvorbě filmového prostoru, emoce a psychologie postav. Zvukovou složku můžeme rozdělit na **mluvené slovo** (dialog, monolog, vnitřní monolog, komentář a výpověď), **ruchy** a **atmosféry**, **hudbu a ticho**. Ruchy lze podle míry stylizace dělit na **reálné** a **stylizované**. Podle umístění zdroje hudby můžeme dělit hudbu na **diegetickou**, která má svůj zdroj v prostoru filmu a **nediegetickou** neboli průvodní. **Ticho** hraje důležitou roli jako dramatický akcent pro zdůraznění vyhocené situace postav, může ale sloužit pouze jako realistické zobrazení tichého prostředí.

Podobně jako u obrazových záběrů lze i ve zvuku odlišit jednotlivé velikosti. V případě zvuku má však smysl hovořit pouze o **zvukovém detailu a celku**. Liší se v hlasitosti, vzdálenosti snímání a dozvuku.

Zvuková dramaturgie představuje celkovou zvukovou koncepci při volbě a způsobu použití jednotlivých výrazových prostředků. V zásadě lze rozlišit dva přístupy. Realistický a stylizovaný. Důležité je mít na mysli, že zvuk nemá sloužit k pouhé ilustraci toho, co vidíme v obraze. I v případě realistické koncepce podléhá volba jednotlivých zvuků dramatické potřebě díla.

---

## 6 PRÁCE STŘIHAČE

### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Práce stříhače má svá specifika a standardizovaný postup práce. V této kapitole se budeme věnovat postupu práce stříhače od založení projektu, importu materiálu, přes jednotlivé fáze stříhu až po závěrečný stříh tzv. picture lock.

Následně probereme jednotlivá specifika týkající se stříhu záběrů a návazností mezi jednotlivými záběry.

### CÍLE KAPITOLY



- Seznámení se se standardizovaný postupem stříhu filmu
- Naučení se kritériím volby správného jetí záběru
- Představení tvůrčích možností vazby záběrů

### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Založení projektu, import materiálu, hrubý stříh, výběr správného jetí, čistý stříh, picture lock, exporty, návaznosti záběrů

### 6.1 Pracovní postup

Stříhačova práce obvykle začíná již před samotným natáčením četbou scénáře a následně schůzce s režisérem, kde proberou celkovou koncepci a způsob vyprávění. V případě shody a vzájemných sympatií dochází k vzájemné spolupráci.

Stříhač by se měl účastnit explikace, kde se zejména s kameramanem domluví na použití technologie a způsobu kódování materiálu. V případě celovečerního hraného filmu hraje v oblasti technologie zásadní roli postprodukční studio, které bude zajišťovat tzv. **data storage** tedy ukládání nekomprimovaných dat. Stříhačovi pak toto studio poskytne natočený materiál v nižším rozlišení. Stříhač pak zpracovává materiál v tzv. **offline stříhu** (stříh materiálu v nižším rozlišení) a postprodukční studio zajišťuje tzv. **online stříh**, kdy na základě finálního stříhu je materiál nahrazen plným rozlišením.

V průběhu natáčení vznikají tzv. **denní práce**, které obsahují natočený materiál z jednoho natáčecího dne. Obvykle se natáčí zvuk odděleně od obrazu a proto je nutné denní práce **synchronizovat**, což znamená připojení odpovídajícího zvuku k jednotlivým záběrům podle klapky. Ihned po založení a importu materiálu je nutné všechen materiál synchronizovat. V žádném případě se nepouštějte do střihu bez synchronizace materiálu, protože dané záběry se už nikdy nepodaří spojit s odpovídajícím zvukem z důvodu odštířené klapky! Synchronizaci v případě větších produkcí zajišťuje postprodukční studio nebo **asistent střihu**. Asistent střihu se v takovém případě stará o organizaci projektu, import a export materiálu.

Po importu a synchronizaci veškerého materiálu může střihač přistoupit k tvorbě tzv. **hrubého střihu**. Během hrubého střihu dochází k výběru nejlepšího jetí a jeho zařazení do celkové skladby díla. Obvykle se postupuje postupně od scény ke scéně. Práce střihače může v některých případech začít již v průběhu natáčení, a tak střihač zpracovává postupně materiál, který je k dispozici. Znovu zdůrazňuji, že i v tomto případě je nutné dílčí materiál nejprve synchronizovat!

Zásadní prací střihače je **volba správného jetí**. Režisér obvykle „na place“ označí nejlepší jetí, ale to bývá často zkreslené situací na scéně. Proto je nutné, aby si střihač prohlédl veškerý materiál. Ostatně **prohlížení materiálu** zabere podstatnou část tvorby hrubého střihu. Je také nutné věnovat pozornost i označení jako nepoužitelné, a také místům před a po klapce. Tyto momenty se pak mohou hodit v případě chybějícího reakčního záběru nebo prostřihu.

Střihač Walter Murch ve své knize *In the Blink of an Eye* definuje šest kritérií volby správného záběru a přiřazuje jim procenta důležitosti:

- 1) Emoce 51%
- 2) Příběh 23%
- 3) Rytmus 10%
- 4) Oční stopa 7%
- 5) Dvojdímní prostor plátna 5%
- 6) Trojdímní prostor akce 4%

Dle tohoto přehledu je zřejmé, že prvořadým kritériem volby správného jetí je emoce. Dává vám herecký výkon emoci, kterou příběh v tomto momentě potřebuje? Pakliže ne, je třeba hledat jiné jetí nebo zcela jiný záběr. Příběh a emoce představují dvě nejzásadnější kritéria pro volbu správného záběru. Divák je ochoten omluvit technické nedokonalosti, dostává-li správnou emoci a rozumí-li příběhu a motivacím postav. Veškeré ostatní body jako je rytmus, oční stopa a další mohou být obětovány ve prospěch příběhu a emoce. Znamená to, že například můžeme použít mírně neostrý záběr, který nese odpovídající emoci,

nebo se nemusíme být použít záběr, který obsahuje drobnou skriptovou chybu. V takových případech si divák obvykle oněch nesrovnalostí vůbec nevšimne nebo je omluví.

Po tzv. **výběrce** následuje seřazení záběrů. V této fázi není nutné řešit přesný nástřih, ale pouze nahrubo spojíme záběry tak, ať tvoří smysluplný celek scény a ve výsledku celého filmu. Vznikne tak **hrubý stříh**, který obsahuje všechny natočené scény a většinu jetí podle technického scénáře. Hrubý stříh může zpracovávat režisér sám bez přítomnosti režiséra. V dalších fázích je už ale režisérova přítomnost ve střížně nutností.

Sledování hrubého stříhu bývá obvykle pro režiséra bolestivou záležitostí, protože se v něm ukazují veškeré nedostatky scénáře i natočeného materiálu. Následně probíhá práce na **čistém stříhu**, který má obvykle několik verzí. V první fázi je nutné odstranit všechny nepotřebné scény a záběry a vytvořit fungující strukturu filmu. Často dochází k přestrukturování pořadí jednotlivých scén ve filmu. Teprve v dalších fázích se řeší mikrostruktura jednotlivých scén a sekvencí, dochází k přehazování pořadí záběrů, jejich zkracování a přidávání ruchů, atmosféry a hudby. Veškeré zvuky je nutné dodat před uzavření stříhu, protože zásadním způsobem ovlivňují délku záběru a celkové vyznění scén.

Tvorba čistého stříhu je postupný proces, ve kterém se zkouší ideální pořadí scén a v zásadě dochází k maximálně efektivnímu využití natočeného materiálu tak, aby film působil, co nejlépe dle původního záměru režiséra. Někdy se ale stává, že původní záměr neodpovídá natočenému materiálu je nutné hledat zcela novou strukturu a způsob vyprávění příběhu. Stříhač tak vlastně ve střížně „přepisuje“ původní scénář. Jednotlivé verze jsou připomínkovány dramaturgem a producentem.

V případě schválení finálního stříhu dochází k tvorbě tzv. **picture locku** tedy doslova zamčení obrazu. Všechny záběry se sloučí do jedné videostopy a jednotlivé zvuky rozřadí na stopy podle druhu zvuků. V jedné stopě pak budou dialogy, v další, komentář, v několika následujících ruchy, pak atmosféry a poslední stopy budou obsahovat hudbu. Toto rozdělení stop je vhodné dělat již od počátku stříhu, aby se na to nezapomnělo, a aby tím stříhač nemusel věnovat čas v závěru práce na stříhu filmu.

Po zamčení obrazu dochází k exportům pro zvukaře a pro následnou obrazovou postprodukcí. K exportu pro mix nedochází dříve, než je hotový picture lock! Práce na zvukovém mixu tedy začíná, až když je stříh finálně hotový. To samé se týká obrazové postprodukcí. K barvení filmu dochází až po uzavření stříhu. Výjimku tvoří některé triky v případě fantasy žánrů. Když například postava bojuje s příšerou na zeleném plátně. Stříhač nejprve vytvoří hrubou verzi. Následně se pošle záběr do studia s mírnými přesahy a hotový stříh pak stříhač začlení do filmu.

Tvorbou picture locku končí práce stříhače na filmu. Je však dobré, když se účastní finálního zvukového mixu, protože hlasitost i celková stylizace použitých zvuků ovlivňuje výsledný temporytmus snímku. Velmi se doporučuje komunikovat se zvukařem v průběhu stříhu filmu. Stříhač si od něj může například vyžádat zvuky nebo spolu mohou konzultovat celkovou stylizaci dané scény.

### 6.1.1 ORGANIZACE PROJEKTU

Velmi často se stává, že projekt musí dokončovat někdo jiný, nebo na něm spolupracuje více lidí. Proto je dobré zachovávat určité náležitosti ve struktuře projektu. Začněme správným názvem projektu. Pakliže se projekt jmenuje Untitled project 03, je těžké zjistit, o co se vlastně jedná. Projekt tedy vždy pojmenováváme názvem filmu.

Ve struktuře projektu se obvykle objevuje velmi různorodý materiál, jakým jsou obrazové záběry, zvukové záběry, fotografie, naskenované dokumenty, grafika a jednotlivé střižené sekvence apod. Pakliže není projekt vhodně strukturován, stráví střihač množství drahocenného času hledáním určitého souboru. Představím nyní jeden ze způsobů, jak organizovat materiál v projektu do jednotlivých složek a binů. Tento způsob je samozřejmě možné modifikovat v závislosti na typu projektu a osobnosti střihače. Zejména v případě dlouhodobých projektů jako je například časosběrný dokument je taková organizace bezpodmínečně nutná.

Natočený materiál se obvykle řadí do složky MATERIÁL. Tato složka může mít ještě dvě podsložky OBRAZ a ZVUK. Složka OBRAZ obsahuje jednotlivé podsložky podle data v případě dokumentárního filmu nebo čísla scény v případě hraného nebo animovaného filmu. V těchto podložkách je pak umístěn materiál z jednotlivých natáčecích dní nebo scén. Velmi vřele doporučuji zejména u hraného filmu jednotlivé importované videoklipy pojmenovávat číslem scény a jetí. Když potřebujeme alternativní jetí, lépe se hledá soubor s názvem 5/8/3 než 461\_3613.MXF. Podobně doporučuji pojmenovávat i zvukové soubory, které by měly být strukturovány úplně stejným způsobem jako obraz ve složce ZVUK.

Další materiál je vhodné umístit do specifické složky. Bin FOTO pak bude obsahovat naskenované fotografie, ARCHIV archivní filmové a videomateriály a GRAFIKA grafické elementy jako například titulky a loga. V průběhu stříhu pak obvykle vzniká složka s názvem RUCHY, kam si střihač umísťuje dodateční ruchy a atmosféry stažené ze zvukové banky. Projekt by také měl obsahovat složku HUDBA, který bude obsahovat veškerou zamýšlenou hudbu ke stříhu.

Takto strukturovaný projekt je přehledný pro každého nového střihače, který se na projektu podílí. Během práce však vzniká množství sekvencí, které je také nutné pojmenovávat a organizovat. Synchronizovaný materiál se tak může řadit do složky SYNCH. Důležité je správné pojmenování stejně jako u složky MATERIÁL. Jednotlivé synchronizované sekvence je dobré pojmenovat podle data natáčení nebo čísla scény např. 2010-08-23\_\_SYNCH nebo Scena\_56\_\_SYNCH.

Během výběrky dochází k redukci synchronizovaného materiálu dochází k jeho redukci. Proto je dobré vytvořit duplikát sekvence synchronizovaného materiálu s názvem VÝBĚR. Příkladem takové sekvence může být například 2010-08-23\_\_VYBER nebo Scena\_56\_\_VYBER. Takovýto systém kopírování jednotlivých sekvencí umožní střihačovi v případě nutnosti snadný návrat k původnímu materiálu.



Jednotlivé střižené sekvence je dobré řadit do složky STŘIH, která může obsahovat složku SCÉNY. Složka SCÉNY bude obsahovat jednotlivé verze scén. Opět je velmi důležité při každé nové verzi stříhu vytvořit duplikát sekvence. Velmi často se stává, že se v průběhu práce vracíte k původní variantě. Složka stříh pak bude obsahovat jednotlivé verze stříhu celého filmu, které budou řádně očíslované.

Finální stříh je dobré dát do zvláštní složky, kterou můžeme nazvat PICTURE LOCK. U této sekvence je vhodné zamknout jednotlivé stopy, aby tak došlo k označení finálního stříhu a zabránilo se nechtěným změnám ve stříhu, kdy stříhač omylem posune některé záběry, nebo část stříhu omylem smaže.

## 6.2 Návaznost záběrů

Při tvorbě čistého stříhu dochází k určení přesné délky jednotlivých záběrů a jejich návaznosti. I v případě kontinuálního stylu stříhu dochází k drobným časovým zkratkám a vypouštěním některých částí akce. Stříhač by se neměl nechat svazovat vnější návazností pohybu. Naopak tato vnějšková plynulost obvykle působí velmi amatérsky a nepřírozně.

Představte si scénu, kdy postava pije vodku z flašky. Sedí na gauči s lahví vodky v ruce a popíjí. Tato scéna je natočena ve dvou záběrech, celku a polodetailu. Pokud bychom se omezovali vnějškovou kontinuitou, jednoduše bychom našli moment, kdy pohyb ruky v celku, odpovídá pozici ruky v polodetailu. Taková vazba je však povrchní a opomíjí tvůrčí možnosti stříhače. Navíc vytvoří dojem opakování pohybu. V případě takové vazby je nutné ubrat několik okének pohybu ruky v polodetailu.

Představte si ale případ, kdy celek ustříhneme v momentě, kdy postava má lahev dole a polodetail nastříhneme v místě, kde má hrdina lahev obrácenou dnem vzhůru. Taková vazba je z hlediska vnějškové kontinuity nesmyslná, ale vytváří expresivní dojem. Vypouští nadbytečný čas a akcentuje pijanovo počínání a jeho náladu.

Plynulejší varianta stříhu by vznikla, kdybychom stříhali z celku, kdy je ruka s lahví dole do polodetailu, do kterého ruka s lahví právě vchází. Stříh z klidové fáze do pohybu působí vždy velmi plynule.

Dalším aspektem vazby mezi jednotlivými záběry je ponechání prázdného záběru poté, co postava odešla, nebo akce již skončila. Pokud k takové situaci dojde uprostřed určité scény, bude ponechání prázdného záběru působit nepatřičně. Divák bude hledat význam tohoto vyprázdněného záběru a unikne mu pokračování akce. Obvykle se tedy stříhá v momentě, kdy postava opustí záběr nebo o něco dříve. V případě, že jde o konec scény, může stříhač ponechat prázdný záběr jako prostor pro doznění dané scény. Je však nutné vzít v úvahu, co prázdný prostor zobrazuje, protože to samozřejmě nese svůj význam.

V případě dialogových sekvencí, kdy existují samostatné protipohledy je vždy důležitější reakce posluchače než osoba mluvčího. Protipohled dává promluvě nový smysl a vytváří vztah k hovořící osobě. V těchto případech je také doporučeno nenechat se svázat

vnějškovou kontinuitou, a to ani v případech, kdy jeden ze záběrů obsahuje záda postavy a je v něm vidět pozice rukou. Pokud je dialog dostatečně emotivní, divák nepostřehne drobnou diskontinuitu v pozici těl jednotlivých aktérů. Ve všech výše zmíněných příkladech je dobré brát v úvahu šest kritérií volby záběru Waltera Murche, protože se dají stejně dobře aplikovat na vazbu jednotlivých záběrů.



## OTÁZKY

1. Jaké jsou fáze střihu?
2. Jakým způsobem je vhodné pojmenovávat projekt?
3. Jakým způsobem je vhodné ukládat práci při tvorbě jednotlivých verzí střihu?
4. Podle čeho se řídí návaznost záběrů?



## ODPOVĚDI

1. Import materiálu, synchronizace, výběrka, hrubý střih, čistý střih, picture lock.
2. Názvem filmu.
3. Kopírováním sekvencí a pojmenováváním jednotlivých verzí.
4. Podle šesti kritérií Waltera Murche tedy emoce, příběhu, rytmu, oční stopy, dvojdimenzionálního a trojdimenzionálního prostoru.



## SHRNUTÍ KAPITOLY

Práce střihače začíná obvykle četbou scénáře a následnou schůzkou s režisérem filmu. Následuje **import materiálu, synchronizace, výběrka, hrubý střih, čistý střih a picture lock**, kterým práce střihače končí.

Při organizaci projektu je nutné dodržovat pojmenovávání a strukturu projektu, tak aby se v tom vyznal případně i další střihač. V případě dlouhodobých projektů může docházet k tomu, že střihač zapomene nad tím, jakým způsobem materiál zorganizoval. Proto je nutné, aby si vytvořil strukturu, která je intuitivní. V zásadě to znamená vyhnout se pojmenování typu Untitled project nebo Untitled sequence.

Návaznost záběrů nepodléhá vnějškové kontinuitě a návaznosti pohybu. Střih, kdy pohyb mezi jednotlivými záběry přesně navazuje je jednak popisný, ale působí také dojmem opakování pohybu. Střihač má vystřížením určité části pohybu nebo akce vytvořit expresivní zobrazení psychologie postavy.



## LITERATURA

BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha: Nakladatelství AMU, 2006.

BORDWELL, D., THOMSONOVÁ, K. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2018.

MONACO, J. *Jak číst film*. Praha: ALBATROS, 2006.

MURCH, W. *In the Blink of an Eye*. Beverly Hills: Silman-James Press, 2001.

KUČERA, J. *Kniha o filmu*. Praha: Orbis, 1941.

KUČERA, J. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002.

PLAŽEWSKI, J. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967.

VALUŠIAK, J. *Základy střihové skladby*. Praha: Nakladatelství AMU, 2005

VALUŠIAK, J. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. AMU, Praha 2000.

## SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY

Text má sloužit studentům jako úvod do problematiky střihové skladby. Seznamují se se základními pravidly kontinuitní střihové skladby jako je konstrukce filmového prostoru, práce s časem a zvukem. Jedná se pouze o stručný náhled na danou problematiku, který je nutné doplnit samostudiem doporučené literatury a zejména pak analytickým sledováním filmů. Nestačí pouze sledovat film, ale zastavovat si ho, dělat si poznámky, pouštět si vybrané pasáže znovu a znovu, dokud nepochopí, jak dosahuje daná sekvence své dramatické účinnosti.

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



Název: **Základy střihové skladby**

Autor: **MgA. Tomáš Polenský, Ph.D.**

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

Určeno: studentům SU FPF Opava

Počet stran: 86

Tato publikace neprošla jazykovou úpravou.