

## Střih – montáž

### ROZBOR: *Střih* – LUKÁŠ MASNER –

Profese střihače pochopitelně nespočívá pouze v mechanické skladbě jednotlivých záběrů. Dobrý střihač může v natočeném materiálu nacházet zcela nové významy a souvislosti. Ačkoliv je režisérovu povinností uvažovat o střihové skladbě již ve fázi natáčení, teprve vlastní montáž – na základě vztahů záběru k celku, rytmu, uspořádání atd. – odkrývá často nový a bohatší potenciál, který je do posledního okamžiku téměř neviditelný. Opravdu plnohodnotný význam proto materiál získává až v rámci hotového, komplexního díla.

Na úvod by bylo vhodné vysvětlit rozdíl mezi pojmy *střih* a *montáž*. Ve své podstatě se jedná o totožné termíny označující *střihovou skladbu* filmu, spojování záběrů a vytváření větších celků (scéna, sekvence atd.). Někdy však bývá *montáž* (slovo převzaté původně z francouzštiny) od *střihu* (z anglického slova *edit/edited*) oddělována a příkládají se jí poněkud odlišné hodnoty. Zatímco mnozí chápou *střih* více jako mechanické spojování filmového pásu a jednotlivých záběrů, *montáží* pak označují samotný umělecký proces, při němž je dáván obrazům zcela nový a vyšší význam. Hlavní funkcí *montáže* je především sjednotit zdánlivě nesouvislé kousky a zakomponovat je do logického a rytmicky vyváženého celku. Právě tento svébytný princip, kdy se neuspořádané záběry ocitají v konzistentním, esteticky i myšlenkově sjednoceném díle, patří mezi základní vyjadřovací možnosti filmového umění. Nicméně i toto specifikum bývá podřízeno řadě syntaktických pravidel, které je třeba dodržovat kvůli logice, ale i „čistotě“ a ladnosti filmového vyprávění.

### Druhy střihové skladby

V počátcích kinematografie se ještě vesměs nedá hovořit o rozvinuté, ideově a významově promyšlené *střihové skladbě*. Střih v **Lumierových** filmech měl za úkol pouze spojit cívky filmu tak, aby bylo možné odpromítat natočený materiál. Nesmírný vliv na vývoj *montáže* měl až **David Wark Griffith**, který ve *Zrození národa* (1914) rozložil scénu do jednotlivých záběrů a poprvé uplatnil i metodu *paralelní montáže* – představil několik souběžných akcí a docílil tak patřičně dramatického efektu. Oproti *lineární montáži*, jež exponuje vyprávění v časové posloupnosti, umožňuje *paralelní střih* vidět dvě a více akcí. Pokud se tyto *paralelní linie* v jednom okamžiku protínají na základě logických souvislostí, hovoříme o tzv. *křížovém střihu* (záběr na zločince ujíždějící v autě střídán záběry na policisty, kteří je pronásledují, aby se posléze obě linie střetly ve scéně dopadení zločinců).

Nesporný dopad na vývoj *střihové skladby* měli pak ve 20. letech minulého století zvláště ruští režiséři. **Lev Kulešov** dokonce pokládal *střih* za nejvýznamnější část filmu a vše, co předcházelo *střihu*, považoval za přípravnou část k vlastní filmové tvorbě. Známe jsou jeho experimenty s hercem **Ivanem Možuchinem**. Záběr jeho tváře spojil se záběrem talíře s polévkou či hrobem malého dítěte. Hercův neměnný a neutrální výraz tváře získal ve spojení s odlišnými záběry zcela rozdílné emotivní zabarvení (zamyšlení nad talířem, smutek nad hrobem atd.). Na podobném principu je postavena i *teorie montáže atrakcí* **Sergeje Michajloviče Ejzenštejna**. Ta spočívá ve střetávání dvou pocitově intenzivních obrazů, výsledkem tohoto střetu je pak zcela nový význam. **Josef Valušia** v *Základech střihové skladby* uvádí jako příklad scénu z **Ejzenštejnova** filmu *Deset dnů, které otřásl světem* (1927): „(...) *Tažení generála Kornilova probíhá pod heslem „Za Boha a za vlast“.* Toto heslo je *parafrázováno dvěma sekvencemi. Bůh je charakterizován řadou kostelních věží a náboženských symbolů od barokní sochy Krista po detail eskymácké náboženské masky, vlast vyjadřují záběry medailí, důstojnických výložek, uniforem a carova socha, skládající se zpětným pohybem z trosek do původní podoby.*“<sup>[1]</sup>

Dokumentarista **Dziga Vertov** si osvojil práci se *střihem* během výroby filmových týdeníků. **Vertov** se dá považovat za prvního režiséra zabývajícího se ryze *střihovými dokumenty*, ve kterých využíval *rapidmontáž* – rychlý sled krátkých záběrů (viz. *Muž s kinoaparátem* – 1929). Poměrně běžná je i tzv. *asociativní montáž* – záběry jsou spojeny na základě volných souvislostí. Tyto principy lze zachytit ve filmech **Terrence Malicka**. Válečné drama *Tenká červená linie* (1998) staví právě na konfrontaci naturalistických scén se záběry jakoby

vytrženými z kontextu vyprávění (záběry přírody, představy o domově atd.). Ty divákovi navozují vnitřní rozpoložení hrdinů, jejich pocity a jsou dokladem **Malickova** esejistického přístupu k tématu – prostřih na malého ptáčka v kleci může asociovat vojákovu samotu, jeho izolovanost a nemožnost úniku z osidel válečného běsnění.

*Mozaiková montáž* divákovi představuje pohled na několik míst, do života několika postav. Jak už vyplývá ze samotného názvu, účelem *mozaikové montáže* je představit více motivů a prvků, z nichž se postupně skládají vyšší celky. Jako příklad jistě poslouží filmy režiséra **Roberta Altmana** (*MASH, Hráč*) nebo **P.T. Andersona** (*Magnolie*), které jsou barvitou koláží lidských příběhů a portrétů vsazených do jednotného rámce. Oproti všem výše uvedeným druhům *stříhové skladby* nevzniká *vnitrozáběrová montáž ve střížně*, nýbrž přímo během natáčení, jako součást jednoho záběru. Dochází ke změně velikosti záběru, kompozici nebo barevné a světelné intenzitě (odjezdem kamery z detailu tváře na velký celek se mění velikost záběru, odkrývá se zcela nový prostor, aniž by bylo nutné spojovat dva různé záběry).

## Filmová interpunkce

*Filmová interpunkce* je ne náhodou velmi podobná *interpunkci* obsažené v psaném textu. I ve filmu je značná část vsunutých scén a přechodů vyjádřena prostřednictvím určitého specifického prvku, který lze považovat za jakousi obdobu dvojtečky, tečky, vykřičníku atd. *Filmová interpunkce* funguje na místě, kde by *ostrý stříh* působil rušivě a nevhodně. V podstatě se jedná o řadu stylistických prostředků, jež se staly běžnou součástí filmového umění a postupem doby jim byly přiřazeny jisté vlastnosti, které si divák osvojil a naučil se tak chápat jejich smysl ve vztahu k formě vyprávění (*zatmívačka* označuje konec scény, určitou změnu atd.).

Nejcharakterističtějším a nejběžnějším prvkem *filmové interpunkce* jsou *roztmívačky*, *zatmívačky* a *prolínačky*. Zatímco *roztmíváním* záběru se zpravidla označuje začátek nové scény či vstup do nového prostředí, *zatmívačka* ukončuje určitou sekvenci, případně naznačuje blížící se změnu prostoru nebo časového vymezení. Již méně běžné jsou *stíračky* – jeden záběr je postupně vytlačen záběrem následujícím. *Stíračky* byly oblíbené zejména v období němé kinematografie a v současnosti jsou k vidění spíše ve filmech, jež svébytným způsobem parafrázuji určitý styl nebo konkrétní filmové dílo (viz. *Drákula* od **Francise Forda Coppoly**).

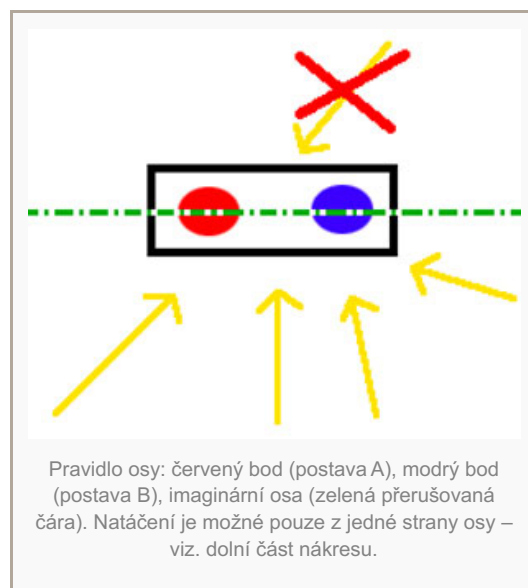
## Pravidla stříhové skladby

Existuje celá řada pravidel, která jistým způsobem ovlivňují *stříh* filmu a jimiž by se měl *stříhač* při své práci řídit. Hodně z nich vychází z konvencí, jež se postupem času osvědčily a ustálily. V převážné části mainstreamové produkce je kladen důraz na to, aby divák pokud možno nevnímal *stříhové přechody*. *Stříh* by neměl působit rušivě, strhávat na sebe veškerou pozornost, nýbrž spoluvytvářet plynulé a ucelené dílo, rytmicky promyšlené a vyvážené. Právě kvůli těmto požadavkům vznikl i systém pravidel, jehož dodržováním lze eliminovat vznik nedostatků a chyb, které působí ve výsledku rušivě a odvádějí divákovu pozornost k jiným aspektům filmu. Obecně sice platí, že většinu těchto pravidel lze porušovat, ale pouze za předpokladu, že režisér má jasnou představu čeho lze dosáhnout a jeho přístup není nechtěně matoucí. Hlavně v 60. letech se mnozí autoři *francouzské nové vlny* uchylovali k zcela novátorským a neobvyklým postupům, díky nimž relativizovali některé pevné zásady *filmové gramatiky*. **Jean-Luc Godard** začal systematicky využívat tzv. *skokový stříh* (*Jump-cut*) – záměrné vypuštění části záběru, vyrušení akce, jež z nějakého důvodu retarduje plynulost vyprávění (pohyb po místnosti, přemístění od okna ke dveřím apod.). Tato moderní tendence – ale nejen ona – byla snahou oživit vyprávění, osvobodit filmové umění od okovů stereotypu a zabránit tak jisté stagnaci. Je proto příznačné, že **Godardovo** experimentování s formou není známkou neznalosti pravidel, ale touhou „ignorovat“ konvence a postavit se k režii inovativním a osobitým způsobem.

Ačkoliv je překračování určitých hranic stále běžnějším jevem, principy *filmové řeči* zůstávají poměrně ustálené a všeobecně platné. *Stříhač* je povinen vázat záběry dle určitých pravidel a řádu, což ale vyžaduje mít natočený materiál, který značnou část těchto zákonitostí splňuje již ve fázi realizace. Některé faktory již *stříhač* zkrátka není schopen výrazně ovlivnit – jedná se především o *jednotu osvětlení*, *pohybu*, *dodržení pravidla osy* atd. I během vlastního *stříhu* je tvůrce „svazován“ několika zásadami.

## Pravidlo osy

Na *pravidlo osy* je třeba dbát zejména během natáčení, ale teprve u stříhu vyvstávají problémy a logické nedostatky pramenící z porušení této zásady. Nejjednodušší příklad, na kterém lze popsat toto pravidlo, jsou dvě hovořící postavy stojící naproti sobě. Postavy protíná *imaginární osa*, takže pokud bude kamera snímat jednotlivé tváře, musí tak činit pouze z jedné strany osy (jedna postava se dívá pouze zleva doprava, druhá pouze zprava doleva). V opačném případě by došlo k dezorientaci diváka, dojmů, že se postavy vzájemně prohodily. *Osu* je třeba dodržovat i v okamžiku, kdy kamera snímá pohybující se předmět nebo postavu. Automobil, který přijíždí zleva doprava musí v dalším záběru opět vyjíždět z levé části obrazu. Překročení osy lze využít například ve chvíli, kdy se tvůrce rozhodne vyjádřit zmatenost hlavního hrdiny. Fakt, že se postava pohybuje nejprve zleva doprava a v dalším záběru opačně, dává divákovi jasně najevo hrdinovo ztracení, bezradné bloudění prostorem. Porušování, dříve nenapadnutelného a striktního pravidla, je v dnešní době podstatně častější, ale v zásadě platí, že jakékoliv překročení osy nesmí vést k nezáměrné dezorientaci diváka.



Pravidlo osy: červený bod (postava A), modrý bod (postava B), imaginární osa (zelená přerušovaná čára). Natáčení je možné pouze z jedné strany osy – viz. dolní část nákresu.

## Délka záběru

Prvním úkolem *stříhače*, který právě obdržel natočený materiál, je očistit jednotlivé záběry od *rozjezdů* a *dojezdů* kamery, tzn. odstříhnout *bílá okna filmu*, *klapky* a režisérovy pokyny „akce“ a „stop“. Materiál je pak připraven pro skladebnou práci. Každý záběr obsahuje určitou *výpovědní hodnotu*, která je významná a nepostradatelná pro divákovu správnou orientaci a dostatečné odečítání významů. Je proto nezbytně nutné, aby použitý záběr dosahoval ideální délky. Příliš krátký záběr divákovi neodkrývá všechny informace podstatné pro další vývoj příběhu, resp. divák je nestihne včas zachytit. Oproti tomu příliš dlouhý záběr začíná diváka posléze nudit, odvádí jeho pozornost k nepodstatným věcem a celkově působí spíše rozptylujícím dojmem. Široké záběry mají zpravidla větší *výpovědní hodnotu*, takže mohou být delší, aby z nich divák vyčetl co nejvíce informací – vstupní záběry charakterizující místo děje atd. *Informativní hodnota* velkých detailů se obvykle brzy vyčerpá, a proto se volí kratší délka záběru. Existuje samozřejmě další řada faktorů, které ovlivňují *zrání záběru* a jeho potenciál (hudební doprovod, umístění v dané sekvenci apod.). Zásadním kritériem zůstává i tempo a rytmus, dodržení určité gradace a dynamiky vyprávění.

## Návaznost záběrů

Velmi často je zapotřebí, aby se publikum soustředilo na příběh a méně pak na technické a formální aspekty filmového díla. Hollywoodští tvůrci se z tohoto důvodu snažili točit filmy, které záměrně upozadovaly *vizuální styl*<sup>[2]</sup> a publikum proto nesledovalo tak intenzivně strukturu díla, způsob, jakým je film natočen. Diváckému zážitku tedy napomáhá i dodržení kontinuity, čistá a přesná návaznost záběrů. Méně zkušený divák sice není schopen hlouběji analyzovat nepřesnosti a chyby ve *stříhu*, ale přesto je vnímá, a tyto technické nedostatky mu pak narušují klidné sledování filmu. Existuje proto několik zákonitostí, které je třeba dodržovat.

Pokud se na sebe vážou dva záběry, z nichž jeden končí pohybem postavy, je třeba, aby v následujícím záběru byl pohyb dokončen – musí být však dodržen směr a rychlost pohybu. *Stříh* v pohybu je oblíbený, jelikož působí dynamickým dojmem a nevyvolává pocit náhlého „zaseknutí se“ jako v případě, když se na záběr v pohybu *nastříhne* záběr statický. Nelze na sebe *stříhat* ani dva záběry stejných velikostí a podobných vizuálních informací, poněvadž může dojít k zmatení, nechtěné záměně a navíc i k nepříjemnému *stříhovému skoku*. Je rovněž nezbytné, aby herec neprováděl jedno gesto nebo pohyb dvakrát: pokud postava načrtne v jednom záběru jakýkoliv pohyb, tak ho v dalším musí pouze dohrát, nikoliv zopakovat. Je úkolem *stříhače* najít přesné místo stříhu, aby nedošlo k zbytečné retardaci herecké akce a nepřesnému přechodu mezi záběry. Vyčet

problematických míst, jež mohou podryvat konzistentní způsob vyprávění, pochopitelně není ani v nejmenším vyčerpány. *Střihač s režisérem* se potýkají s nepřehledným množstvím nuancí a technických nedostatků, které je nutné brát v potaz a nepodceňovat jejich možné následky[3].

**Doporučená literatura:**

KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. AMU Praha 2002

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. AMU Praha 2005

BERNARD, Jan – FRÝDLOVÁ, Pavla. *Malý labyrint filmu*. Albatros Praha 1988.

MONACO, James. *Jak číst film*. Albatros Praha 2004

**Zdroj obrázku:** <http://dv.3web.cz/natac.htm>

---

[1] VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. AMU Praha 2005

[2] *Neviditelný hollywoodský styl* – snaha potlačit pronikavost výrazových prostředků a dát prostor především příběhu a hereckému projevu.

[3] Velmi podrobný a vyčerpávající pohled na práci střihače, včetně praktických pravidel a analýzy střihové skladby obecně, nabízejí skripta *Střihová skladba ve filmu a televizi* (**Jan Kučera**) a *Základy střihové skladby* (**Josef Valušiak**)