

# ZÁKLADY STŘIHOVÉ SKLADBY

Josef Valušiak

## ÚVOD

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

Toto jsou také principy filmové tvorby. Akce nafilmovaná statickou kamerou se synchronním zvukem zůstává pasivním záznamem události. Tvůrčí zobrazení nějakého jevu vyžaduje jeho aktivní zhodnocení. Ve filmu toto hodnocení probíhá ve dvou fázích:

1. **analýzou** – rozkladem jevu na jednotlivé prvky, jejich hodnocením a výběrem ve stadiu scénáře a natáčení
2. **syntézou** – jednotlivé prvky (záběry a zvuky) se ve střihně řadí, významově upřesňují a skládají se v ucelený audiovizuální obraz.

Ve střihně se tedy poprvé projeví, jak na sebe záběry navazují technicky, a zejména jak se režisérovi v dosavadním průběhu realizace podařilo splnit jeho původní záměry. Objeví se realizační nedostatky a naopak nepředpokládané kombinační možnosti latentně v materiálu obsažené. Pro správné zhodnocení natočeného materiálu je tedy i pro amatéry lepší, přizvou-li si k sestřihu dalšího spolupracovníka. (Pro jednoduchost budu nadále mluvit o střihači – ať už se jedná o specialistu, nebo jediného autora filmu.) Film potom dostává závěrečné myšlenkové i emocionální vyznění, definitivní zvukovou skladbu, spád, rytmus, onu agogiku díla, která nedopustí ochabnutí divákovy pozornosti nebo dokonce nudu.

## REALIZACE

Předpoklady pro tvůrce střihačovu práci jsou ovšem dány již v období psání scénáře a realizace, a to nejen předpoklady umělecké, estetické, myšlenkové, ale i předpoklady ryze technické.

### Předsnímací jednoty

Záběry určitého dějového úseku se v některých prvcích musí shodovat. Podstatnou složku oné shodnosti tvoří zachování určitých jednot, jejichž většina je určena ještě dříve, než se rozběhne kamera. Nazýváme je proto předsnímací jednoty.

Pro dokonalou vazbu bude podstatné zachování **jednoty prostoru**; divák musí mít dojem, že oba záběry se odehrávají v témž prostoru. Zdůrazňuji, že jde o dojem diváka, protože víme, že jednotný prostor můžeme ve filmu složit z několika reálných prostorů vzájemně nesouvisejících. Podstatou zachování jednoty je, aby oba záběry obsahovaly buď jeden markantní společný prvek, nebo prvky typické pro dané prostředí nebo jednající postavy. Podstatně může pomoci zvuk a osvětlení, které jsou ovšem důležité rovněž pro zachování **jednoty atmosféry**. Jestliže v jednom záběru svítí slunce, nemůže v následujícím pršet, je-li v jednom záběru ulice rušná a přeplněná, nemůže být v následujícím poloprázdná.

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

Stejně důležitá je jednota kostýmu. Herec, který v ateliéru vstupuje do haly, musí být oblečen stejně, jako když v exteriéru otvíral dveře: stejné části oděvu, stejné promočené deštěm, stejné knoflíky rozepnuté.

Důležitá je jednotota osvětlení. Nejmarkantněji se projevuje ve světelném charakteru určité skupiny záběrů charakterizovaném součtem, rozložením, vzájemným poměrem jasů a stínů. Odehrává-li se určitý obraz v jedné místnosti, pak musíme charakter osvětlení (kontrastní, naopak tonální) zachovat v celé scéně, samozřejmě s přihlédnutím k topografii dekorace (u okna je jiné osvětlení než za peci). Totéž platí při použití speciálních efektů jako svíce, plamen krbu, reflex ve vodě apod. Jejich intenzita se mění se vzdáleností od osvětlovaného objektu, ale musí přicházet vždy z téhož směru. Velice nepříjemně působí chyba ve směřování hlavního světla Má-li herec okno po své levé straně, neměl by mít pravou tvář světlejší než levou. Střídáme-li detaily dvou rozmlouvajících postav, musí mít jedna hlavní světlo zleva, druhá zprava, nebo je jedna osvětlená zřepdu, druhá stojí v protisvětle.

V barevném filmu přibývá starost o zachování **barevné jednoty**. Uvnitř jedné sekvence zpravidla zachováváme barevný charakter určený např. poměrem barvy hlavní a doplňkové (zpravidla chladné a teplé), poměrem základních barev ke kombinovaným a zejména barevnou dominantou. Snímáme-li třeba postavu ve velkém celku uprostřed lánu obilí, je dominující barvou žlutá. V následujícím záběru může být při změně ohniskové vzdálenosti objektivu pozadím pro polodetail keř na mezi, dominující barvou se stala zelená a stříh působí nepříjemně. Navíc zapůsobí barevné doznění.

Ožehavým problémem je správné zachycení barvy lidské pleti (inkarnát) a pro stříhovou skladbu je důležité, aby byla v celé sekvenci podána stejným způsobem. Nesmíme zapomínat, že kromě barevného doznívání a postupného kontrastu je ovlivňována i odrazy okolních předmětů (PD tváře nad modrým ubrusem má spodní namodralé světlo). Zejména při natáčení v exteriéru se barvy prostředí a pleti mění v závislosti na okolí, na osvětlení, na denní době poměrně v široké škále.

K porušení podmínek **jednoty optického vyjádření** dochází při použití objektivů, které deformují snímané objekty, např. objektivů s velice krátkou ohniskovou vzdáleností, které zkreslují vertikály i portréty. Deformace okamžitě takový záběr vydělí ze sledu ostatních. Taková změna je opodstatněná např. při přechodu do subjektivního pohledu rozrušené osoby, do vize apod. Ale i mimo tyto krajnosti může změna ohniskové délky nepříjemně ovlivnit stříh. Připomeňme si, že mění perspektivu, hloubku ostrosti, tedy i vztah objektu k prostředí. Když se v dialogové scéně po prostříhu vrátíme na první osobu snímanou jiným objektivem (abychom dosáhli změny PC na D), zdá se nám, že „přiskočila“ k pozadí. V těchto případech ovšem porušení návaznosti není tak markantní. Podstatněji vadí záměna objektivů s různou kresbou, použití filtrů a zejména chybná expozice.

## Orientace

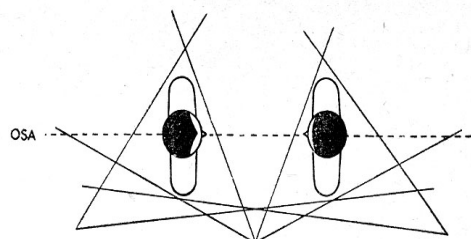
Aby se divák vždy správně orientoval, aby byl děj vyprávěn srozumitelně, k tomu nám slouží celá řada pravidel k zachování **jednoty pohledů**. V tomto směru bývá často podceňován rakurs (úhel osy objektivu s horizontálou) tj. využívání podhledů a nadhledů. Ani si neuvědomujeme, jak často bývá muž – hrdina a ochránce snímán v mírném podhledu, dívka (v nadhledu) k němu s důvěrou vzhlíží. Následuje-li po těchto detailech celek, který ukáže, že hrdina je o půl hlavy menší než partnerka, dojde k disonanci. Nesmí pochopitelně také následovat záběr, ve kterém muž klečí u dívčinyh nohou.

Spíš jako neobratnost se ve skladbě projevují **kompoziční nedostatky**. V okamžiku, kdy postava tvořící kompoziční těžiště je uprostřed celkového záběru, přestřihneme na jiný celek navazující v pohybu přesně na předchozí, ale postava je komponována asi ve 3/5 obrazu. Těžiště se přesunulo jen nepatrně, ve stříhu nastane nepříjemný skok. Podobně stříhneme-li na sebe dva detailní pohledy na týž obličej, jeden čelní, druhý tříčtvrteční profil, navíc kompozičně posunutě, není stříh čistý. Obecněji platí: pro návaznost záběrů je velice nepříjemné, jestliže se jejich náplň změní jen nepatrně. A tedy v jednom prostředí na sebe navazujeme dva stejně velké záběry dosti obtížně.

Připomeňme si, že velikost záběru zpravidla hodnotíme ve vztahu k postavě a k funkci prostředí (viz tabulka). Vrátime-li se v souvislosti s tímto rozdělením ke konstatování, že malé změny v obsahu záběru jsou nežádoucí, vidíme, že nebude působit dobře, když změnou objektivu nebo přiblížením ve směru pohledu kamery změním velikost záběru z C na AZ nebo PC na PD (tzv. skok po ose). Stříh bude zbytečným přerušením akce a navíc každá nepřesnost v návaznosti hereckého projevu či jiné porušení jednot bude velice markantní. Funkční může být taková změna např. z C na PD, podle uvedených definic tak ze skupiny protagonistů vybíráme a akcentujeme jednu postavu, místo její akce sledujeme její mimiku, přenášíme se do jejího myšlení a cítění, které může smysl akce zvýraznit nebo naopak kontrapunktem ironizovat atd. V těchto případech se také často používá prudkého nájezdu.

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

Divákovu orientaci v prostoru, rekvizitách, osobách a vztazích nám zajišťuje **pravidlo osy**. V nejjednodušším příkladě – dialogu dvou osob – rozumíme osou směr jejich vzájemného pohledu a pravidlo osy říká, že všechny záběry jejich rozhovoru mají být natáčeny z prostoru na jedné straně této osy, tedy A se dívá vždy zleva doprava, B naopak. Optická osa objektivu může pochopitelně svírat s osou libovolný úhel. Je-li ostrý, blížíme se k čelnímu záběru (ev. přes rameno partnera), blíží-li se k úhlu pravému, vidíme profil. Pro vzájemný kontakt obou osob je však důležité, aby úhly, které tvoří osa mezi A a B s osou kamery, byly přibližně stejné. Střídáme-li čelní záběr A s profilem B, nebude mít divák dojem, že osoby mluví tváří v tvář. Postavení kamery musí odpovídat i pohled postavy, při ostrém úhlu se aktér dívá na hranu kamery blíže k partnerovi, při tupém úhlu mimo kameru, v polodetailech a detailech se dívají „falešným pohledem“, tj. ne na spoluhráče, ale blíže na kameru (pozor při nájezdech z C na PD, aby se v konci nedíval mimo!).



Podobná situace vznikne při sledování jednoduchého pohybu jedním směrem. Filmujeme-li honičku dvou aut, je osa tvořena směrem jejich pohybu. Kamera opět zůstává na jedné straně osy (pohyb např. zleva doprava), překročení osy by vyvolalo dojem návratu jednoho vozu. Má-li se však vůz opravdu vracet, musí divák otočení vidět.

Stejně pravidlo platí pro vycházení a vcházení do záběru. Osoba, která vyjde z obrazu napravo, musí v dalším záběru vyjít zleva. Směřuje-li osoba proti kameře a vyjde po její pravé straně (po pravé straně diváka), vchází v protipohledu z levé strany kamery a odchází od ní – atd. Samotné pravidlo osy pochopitelně k zachování kontinuity nestačí, je třeba zachovávat i další uvedené jednoty.

Takto striktně formulované pravidlo osy by ovšem bylo značným omezením režisérovy možnosti. Ve skutečnosti ovšem máme řadu variant, které umožňují překročení osy a pohyb kamery na druhé straně. Klasickým způsobem je záběr z osy. Do honičky aut střihneme záběr přes přední sklo ve směru jízdy nebo na řidiče, v dalším záběru mohou auta pokračovat opačným směrem.

Stejně nám pomůže i frontální PD obličej s pohledem do objektivu, ale v dialogové scéně máme také další možnosti. Jestliže jeden z herců vstane a změní místo, změnila se i osa a v dalším záběru mohou postavit kameru i do té části pokoje, která pro nás zatím byla „tabu“. Jinou možností je příchod třetí osoby, která vytvoří novou osu. V případě více osob, které se na sebe navzájem obracejí a pohybují se po celé scéně, je ovšem celá situace složitější a jednoduché pravidlo osy nám již nevystačí. Pro zachování divákovy

orientace je v podstatě nejdůležitější, aby všechny přesuny a změny jednajících osob byly v obraze zachyceny nebo aspoň naznačeny. Sedí-li osoba C na gauči, neměla by po prostřihu na B stát u okna. Nemusí ovšem v obraze absolvovat celou cestu od gauče k oknu, stačí, když na konci prvního záběru vstane a naznačí pohyb, v mírném pohybu je i po prostřihu u okna. Často pomůže k divákově orientaci zvuk (přes prostřih pokračují kroky, ev. hluk rolety, ve třetím záběru stojí C u okna a drží šňůru rolety) a odpovídající hra B v prostřihu (sleduje přechod C očima).

Jindy nám v orientaci pomůže **pravidlo hlavního směru**. Známe-li prostor dialogu, za jednou osobou je charakteristické pozadí nebo rekvizita (zavěs, strom), můžeme se s kamerou pohybovat po obou stranách osy. Při zachování hlavního směru (proti známému pozadí) nám k chybě v orientaci nedojde. Typickým příkladem je rozmluva řidiče automobilu se spolujezdcem. Můžeme zachovávat směr jízdy zleva doprava a stříhat pravé profily obou protagonistů, ale právě tak dobře váže levý profil řidiče a pravý partnera, i když automobil jede v jednom záběru zleva doprava a v druhém zprava doleva. Dodržujeme totiž hlavní směr pohledu: přes přední sklo, zadní stěna kabiny tvoří zřetelné pozadí. Opět pozor na jednotu osvětlení postav, jednotu pozadí, zvukovou jednotu atd.

## Pohyb

Vazbu záběrů nelze pojímat staticky. Pravidla jednot, osy, hlavního směru jsou pouze jedním z řady dalších předpokladů návaznosti pohybu v obou záběrech. K dosažení **jednoty děje** by měly v záběrech pokračovat kontinuálně akce nejen všech protagonistů, ale i komparsu, což je prakticky vyloučeno. Proto musíme ve střížně provádět korekci a hledat optimální řešení. Přitom platí, že méně nápadný je mírný časový skok ve stříhu (vynechání určité fáze pohybu) než časové zdržení (nápadný pohyb se opakuje na konci prvního i začátku druhého záběru).

Předpokládáme, že herec provede na scéně stejný pohyb na konci prvního jako na počátku druhého záběru, ve stejném tempu (pomalu, rychle), ve stejném citovém rozpoložení (rezignovaně, vztekle), I tak doporučuji, aby obě akce byly náležitě překryty. Jednak potřebuje herec určitou akci na rozehrání, aby pokračování pohybu plynule vázalo, nezačínalo uprostřed znovu (a aby byl v pohybu i kompars), jednak akce dostatečně překrytá v obou záběrech dává stříhači větší svobodu a možnost při výběru místa stříhu, stříhu tvůrčího, nikoliv jen technického.

## STŘIH

### Délka záběru

Uvažujeme nejprve záběr sám o sobě bez ohledu na jeho vazbu k záběrům sousedním. Pak je rozhodujícím kritériem pro místo stříhu – tedy pro určení správné délky záběru – požadavek, aby byl záběr čitelný. Má trvat tak dlouho, aby divák „přečetl“ právě to, co je třeba. Je-li kratší, může divákovi uniknout jeho smysl, nějaká důležitá informace a některý motiv, nebo dokonce smysl filmu se stane nejasným. Divák zneklidní pocitem, že něco přehlédl, a jeho soustředění je narušeno. Naopak je-li záběr příliš dlouhý, sleduje divák i nepodstatné věci, objevuje nepřesnosti a chyby (v dekoraci, v komparsu), jeho pozornost se třísťí, nebo se divák prostě nudí.

**Čitelnost záběru** je však ovlivněna mnoha faktory. Například jeho zařazením do určitého pořadí. Velký celek na začátku filmu může být dlouhý, protože divák objevuje stále nové informace. Uprostřed filmu zná již divák hlavní hrdiny, umí je (díky osvětlení, kompozici, kostýmu apod.) v davu najít, tentýž záběr musí být kratší. Nebo příklad z naučného filmu: v detailu soustruhu se nůž zařezává do rotující tyče. Obsah záběru je jednoduchý, záběr může být krátký. Přidáme-li ale komentář, který popisuje funkci stroje, nastavení nože a další technické detaily, objevujeme stále nové podrobnosti a délka záběru se značně zvětší.

Čitelnost záběru tedy nezávisí jen na jeho délce, ale i na jeho pořadí v sekvenci, dramaturgickém významu, obrazových hodnotách (velikost, kompozice, osvětlení, barevná tonalita), spojení se zvukem atd.

Právě toto pravidlo nám však dokumentuje zásadu, že znalost řemeslných principů umožňuje jejich vědomé porušování za účelem obohacení výrazových možností filmu. Například: příliš dlouhý záběr, který zpravidla rozptyluje nebo nudí, může za jistých okolností zvyšovat napětí. Představme si, že hrdina prohlíží opuštěný dům. V okamžiku, kdy projde chodbou a zavře za sebou dveře, hodnota záběru zdánlivě končí, detail nehybné kliky je snadno čitelný a nic jiného diváka nemůže zajímat. Ale setrváme-li přesto déle, může v divákovi vzhledem k atmosféře příběhu vzrůstat napjaté očekávání – co se asi za dveřmi děje? Zazní-li dokonce za dveřmi nějaký rachot či zaúpění, má záběr, prodloužený daleko za běžnou mez, stále svůj

význam. Právě tak příliš krátký „nedočtený“ záběr může vést diváka ke zdání, že před ním něco ukrýváme, k vyvolání pocitu tajemství, nejistoty, uspěchanosti atd.

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

Dostáváme se tak k pojmům **tempo a rytmus**, aplikovaným na stříhovou skladbu z oboru hudby. Tempo je rychlost, ve které je skladba provedena (largo, moderato, presto). Analogicky ve filmu je tedy tempo určeno rychlostí akce, pohybu herců, kadence dialogů, ale také rychlostí pohybů kamery (nájezdů, panoram), a to jak uvnitř jednoho záběru, tak průběžně v záběrových řadách. Obecněji je pak určeno způsobem vyprávění děje (baladicky, dramaticky apod.).

Rytmus je v hudbě definován jako pravidelné střídání přízvučných a nepřízvučných dob. U filmu jim nejčastěji rozumíme frekvenci střídání záběrů, ale toto hledisko je zcela povrchní. Sledujeme-li jediný záběr, můžeme v něm objevit pravidelné změny v pohybu herců, v obsahu předního či zadního plánu apod. (V dlouhých záběrech filmu Miklóse Jancsóa Elektra občas obrazem projíždí skupina jezdců na koních.) Tyto pravidelné výrazné změny kompozice patří k tzv. vnitřnímu rytmu záběru. Řekli jsme si, jak se s různými činiteli mění čitelnost záběru, po určité době divák pochopí smysl záběru a jeho zájem pak ochabuje. Představíme-li si v grafickém znázornění křivku divákova zájmu, můžeme rytmus střihu určovat také podle toho, stříháme-li pravidelně v okamžiku kulminace křivky, před ním nebo po něm. Přesněji tedy rytmus pojmáme jako vzájemné vztahy délek jednotlivých záběrů. Je pochopitelné, že ke změnám vnějšího i vnitřního rytmu dochází v rámci celého filmu i jednotlivých sekvencí a tyto změny ovlivňují i nadřazené tempo vyprávění, které je globálně určeno žánrem filmu, letorou režiséra atd.

Na začátku hudebních i dramatických útvarů bývá expozice, která podá nezbytné úvodní informace, představí hlavní osobu nebo základní hudební motiv. Také ve filmu bývá – někdy již před titulky – expozice seznamující s hrdinou nebo s atmosférou příběhu. Může být podána v několika záběrech, ale i v jednom záběru, který na začátku chvíli trvá, než začne vlastní děj. Tomuto trvání říkáme **rozeznění** a jeho hlavním úkolem je především emotivně připravit diváka na následující vyprávění. Ve spojení s výtvarnou a zvukovou složkou může navodit pocit nostalgického pastoraře, hrůzostrašného očekávání apod. Záběry rozezníváme nejen na začátku filmu, ale často i v úvodu některých sekvencí.

Ještě důležitější je, aby záběry na konci sekvencí a zejména na konci filmu **doznívaly**. Ustříhneme-li záběr s ukončením akce, podtrhli jsme jeho informativní charakter (zobrazením akce splnil svůj úkol, nic víc se od něj nežadá). Prodloužíme-li jej za trvání akce (hrdina odešel, místnost je prázdná), nebo sledujeme-li akci i poté, kdy se dál nerozvíjí (hrdina odchází od kamery), dáváme záběru širší smysl, začleňujeme hrdinovu individualitu do obecnějších souvislostí, necháváme divákovi čas k filozofickému shrnutí, vlastně ho k tomu vybízíme. A stejně tak v závěrech sekvencí je doznění potřebné k uvolnění napětí, k uklidnění smíchu, k vychutnávání předchozí atmosféry.

Je pochopitelné na režisérovi, aby takový záběr natočil v dostatečné délce a aby jeho obrazová náplň oné atmosféře či myšlence odpovídala. Jestliže příběh mladé dvojice zakončíme tím, že oba hrdinové ve velkém celku odcházejí rozkvetlou alejí k prosluněnému horizontu, bude závěrečný smysl jiný, než když jdou zablácenou cestou do bezútěšného sídliště. Stříhač pak ovšem musí odhadnout správnou míru rozeznění a doznění, aby divák nebyl předčasným střihem vyrušen, nebo naopak aby záběr nevypadal jako samostatný snímek nebo dokonce jako potenciální začátek dalších událostí.

Rozeznění a doznění záběru někdy bývá doplněno roztmívačkou a zatmívačkou, tedy filmovou interpunkcí, která ještě zdůrazní předěl mezi sekvencemi. Často se však naopak používá ostrých přechodů z jednoho děje do druhého, někdy podpořeného obrazovou či zvukovou souvislostí. Chlapec řekne kamarádovi: „Tak zítra v pět!“ – střih – hodiny ukazují pět hodin, švenkujeme na oba kluky pod nimi. Nebo kluk ukazuje tátovi v obchodě kopací míč – střih – VD míče a po odjezdu kamery se kluk rozbíhá k provedení pokutového kopu. Takové střihy se běžně používají jako časová zkratka či elipsa

**Ostrý střih** je však také specifický výrazový prostředek sloužící především ke zdůraznění kontrastu dvou situací či atmosfér, k nečekanému zvratu či pointě. K přechodu z klidu můžeme navíc použít i nárazu ve zvuku, nápadného pohybu v obraze apod. Představme si dvojici uprchlíků, kteří zabloudí a zachrání se v opuštěné stodole. Mírné doznění záběru spících uprchlíků zvýší pocit bezpečí. Tu nastříhneme detail hlavně kulometu a současně (nebo o několik okének dříve) ohlušující palbu, zběhové jsou v ohnisku ranní bitvy.



Podstatou ostrého střihu je tedy překvapivá změna situace konfrontující kontrast dvou sekvencí a provedená v nečekaný okamžik s maximální přesností a výrazností.

Rozeznění, doznění, ostrý střih, změny rytmu a tempa jsou samozřejmě v úzké souvislosti s dramaturgickou linkou. Jakékoliv okrasy budou ryze formální a neúčelné, nebudou-li odpovídat obsahu scénáře. Najít korespondující celkový i dílčí rytmus střihu, jeho změnami se vyhnout monotónní rozvílačnosti, podpořit smysl díla a vytvořit promyšlenou agogiku filmu – to je asi nejtěžší, ale velice důležitá složka střihu.

### Návaznost záběrů

Soustředíme se nyní na vazbu dvou záběrů bezprostředně následujících v jedné sekvenci, splňujících tři klasické jednoty místa, času, děje. Předpoklady k jejich plynulému spojení jsou dány již v natočeném materiálu (viz kap. Realizace), ale připusťme, že oba zkoumané záběry ideálně splňují všechny uvedené podmínky. Jak je tedy nejlépe vázat, aby dramatická akce plynula hladce z jednoho záběru do dalšího?

Velice jednoduše a výstižně to formuloval již v roce 1927 Georg Wilhelm Pabst: „Stříhat je třeba v tom záběru, kde je postava v pohybu, a jako následující připojit záběr, ve kterém pokračuje buď tentýž pohyb, nebo trvá pohyb jiný“.<sup>1</sup> Tato zásada plynulosti pohybu je velice užitečná a směřuje k plynulému vývoji akce, k dynamickému způsobu vyprávění. Pro naše účely je však poněkud jednostranná a povrchní. Působí např. velice nepříjemně, jestliže krátce před koncem záběru dochází ke změně ustálené situace, objevuje se náznak nového pohybu nebo nový element. Klidně sedící člověk pohne prudce rukou, do záběru vejde nová osoba, dokonce i když se v pozadí objeví komparsista v křiklavém plášti, nebo vjede nákladní auto, ovlivňuje těch několik okének před koncem záběru velice rušivě čistotu střihu. S takovými případy se často setkáváme v dokumentárních filmech, kde dění před kamerou není organizováno (pouliční ruch), a střihači tento faktor podceňují.

Toto upozornění pochopitelně neplatí, jestliže jde o pohyb pokračující v následujícím záběru. Záběr můžeme ukončit v náznaku začínajícího pohybu (vstávání od stolu), jestliže v následujícím záběru vidíme z jiného postavení kamery téhož herce pokračujícího ve stejném pohybu (vstane a odchází od stolu). Takové navázání pohybu naopak při správném provedení záběry spojuje, zvyšuje dojem plynulosti akce a celkovou koncepci skladby dynamizuje. Bylo by však chybou domnívat se, že stačí najít si přesné okénko, kdy byl pohyb v prvním záběru ukončen, a následujícím okénkem druhého záběru v pohybu pokračovat. Pro film je totiž charakteristické (oproti televizní inscenaci), že aniž si to divák uvědomuje, takřka v každém střihu pohybu vynecháváme jeho větší či menší část a právě volba délky oné vynechané části je jedním z prostředků, kterými střihač ovlivňuje tempo vyprávění.

Zkracování (někdy naopak prodloužení) plynulého pohybu však ovlivňuje nejen zrychlení či zpomalení tempa, ale v určitém kontextu může mít i význam psychologický – znázornit váhání, nedočkavost, strach – může pomoci i k dokreslení charakteru postavy. Zamysleme se nad situací, kdy ke dveřím přichází neznámý mladý muž a zvedá ruku (PC), pokládá ruku na kliku a tiskne (VD) a přes odvrácenou tvář bezmocně stařeny vidíme vnitřní stranu dveří s pohybující se klikou (C). Jak asi stříhneme informaci o příchodu do bytu a kolikrát delší bude ta pasáž v horroru?

Jestliže osoba vyjde a necháme **záběr prázdný**, může mít – často ve spojitosti se zvukem – tento postup svoji funkci (očekávání, příprava gagu). Právě tak prázdný záběr, do kterého postava vejde, může být informací o prostředí, vyjádřením atmosféry, přípravou šoku (do záběru se vsune ruka s pistolí). V obou případech také může jít o expozici nebo doznění sekvence, o přípravu časového skoku. Uprostřed děje však prázdný záběr brzdí akci. Snažme se hrdinu sledovat v obou záběrech: jde např. zleva doprava, stříhneme v pravém okraji, ve druhém záběru v levém okraji odchází od kamery apod. Není-li jeho pohyb přesně natočen a střih vypadá špatně, necháme plný pohyb ve středu kompozice a ve druhém záběru hned po střihu postava vejde, nebo naopak hned jak v prvním záběru opustí obraz, stříhne na druhý, kde je akce v plném proudu. Velice rušivě působí prázdný záběr (postava vyšla) na prázdný záběr (postava vejde).

Při přecházení pohybu z jednoho záběru do druhého však není podstatné jenom prodloužení či zkrácení pohybu, důležité je i místo přesného střihu. V praxi se často setkáváme s případem, že v obou záběrech nebyly dodrženy požadované jednoty herecké akce a stěžejí nacházíme alespoň jedno místo, kde lze oba záběry vázat. Někdy dokonce nenacházíme ani to, a pak volíme mezi dvěma zly; nečistý střih nebo vložený prostřih. Znovu upozorňuji, že jedním z nejdůležitějších úkolů střihu je volba správného tempa, které je zpravidla určeno již žánrem a obsahem filmu, režisérovy rukopisem a konkrétně pak vnitřním tempem jednotlivých záběrů a rytmem dialogu. Zachování spádu akce bez hluchých pauz je daleko důležitější než problematické tříbení „čistého střihu“. Představme si, že v celkovém záběru přistoupí k obědvajícímu gentlemanovi nenápadný pán a položí mu ruku na rameno se slovy: „Zatýkám vás!“. V následujícím záběru

(PD) musí nutně následovat reakce zatčeného (otočí hlavu a vyskočí) dřív, než věta dozní. Bylo by chybou čekat, až ruka s vidličkou bude vůči rtům ve stejné poloze jako v předchozím celku. Porušit lze toto pravidlo jen ve zvláštních případech (ledová chladnokrevnost hrdiny, double-take čili „dlouhé vedení“ komika atd.).

Prozkoumejme teď případ, kdy máme v dostatečné délce dva záběry s naprosto stejnou akcí. Vyjdeme ze vzrušeného dialogu dvou osob, snímaného střídavě v PD obou protagonistů. Náhle se muž rozpřáhne a dá dívce políček. Jestliže stříhneme po náprahu mužovy ruky na dívku a do záběru vletí ruka, která ji udeří, pak zdůrazňujeme fakt políčku, jeho nečekanost, brutalitu. Dominuje postava dívky, zejména stříhneme-li ještě dříve, tj. vidíme-li poslední její slova, její vzpurnost, která vedla k potrestání. Střih bez náprahu ruky nás překvapí náhlým zvratem situace.

Jestliže po políčku zůstáváme na záběru muže, jde především o eufemismus, vlastní drastický akt byl vynechán; (ale také můžeme dívku krvavě nalíčit, brutalita je zvýšená). Zajímá nás muž, jeho reakce, on je pánem situace, vedoucí postavou akce. Navíc takto oddalujeme dívčinu reakci, na kterou je divák jistě zvědav, a můžeme si tak připravit východisko pro nečekané překvapení (dívka se usmívá nebo míří pistolí).

Je také možno stříhat přímo v pohybu, to znamená ruka již letí a v následujícím záběru dopadá na dívčinu tvář. Zde se nesoustředujeme ani na jednu z postav zvláště, obě jsou rovnocenné a samotnou akci sledujeme dynamickým způsobem vhodným pro akční sekvence. Tento střih přímo v pohybu má ještě další výhody technického rázu: jednak můžeme pohybu přidat věrohodnosti (facka působí tvrději než facka imitovaná hercem, který svou partnerku šetří, jindy je zase tasení pistole zázračně rychlé apod.), jednak tímto střihem zakryjeme různé nedostatky v návaznosti. Platí totiž zásada, že divák je upoután právě oním prudkým pohybem a přestává vnímat ostatní komponenty obrazu. Z vlastní praxe mohu uvést příklad, kdy ve dvou PC v protipohledu vidíme chlapce malujícího byt. Dynamickým střihem v rozmáchlém gestu rukou (překrytým vzrušeným dialogem) se mi podařilo perfektně zakrýt fatální omyl, že chlapec držel štětku nejdřív v pravé, pak v levé ruce. Kromě výjimečných, dramaturgicky připravených momentů (případ s pistolí) jsou výše uvedené teorie poněkud spekulativní. V praxi záleží především na kontextu děje, na rytmu střihu, zejména pak na způsobu, jakým jsou záběry snímány, a tedy i na počtu možností, které režisér stříhači ponechal. Většinou se stříhač řídí spíš intuicí.

Z ryze formálního hlediska rozebírá střih v pohybu Karel Reisz.<sup>2</sup> Přiklání se ke střihu klidovému: při střihu z C na AZ se hrdina napije ze sklenice. Najdeme si tedy v celém pohybu klidové místo (natáhne ruku a uchopí sklenici – zvedá ji a pije), nebo – což se pokládá za výhodnější – stříháme hned v začátku pohybu (herec přestane mluvit a sklopí oči – natáhne ruku, uchopí sklenici a pije). V klidném epickém způsobu vyprávění, kde odpadají výše uvedená dramatická hlediska, působí takový střih skutečně velice čistě a plynule. Někteří režiséři však vyžadují střih často bez ohledu na neklid v záběru, pohyb kamery, začaté a neukončené herecké akce. V tomto případě obětujeme stříhovou čistotu pohybu, vzrušenému vyprávění děje, typickému pro akční filmy. Reisz dále přichází se zajímavou připomínkou: při zúžení záběru (z PC na D) stříhat v okamžiku, kdy se „do detailu vlévá látka, na níž v dané chvíli nejvíc záleží“,<sup>3</sup> tedy v uvedeném příkladu když se ruka se sklenicí objeví na dolním okraji druhého záběru. Takový způsob má i tu výhodu, že stříhač snadno dosáhne vizuální shody akce i při nepřesném natočení obou pohybů.

Pohyb přecházející plynule z jednoho záběru do druhého je typický také pro případ **stíraček a falešných švenků**. Stíračky obrazu se jako vazba používají s oblibou zejména v dokumentárních filmech, kde působí jako plynulý přechod z prostředí do prostředí. Stříhneme je tak, že na konci prvního i na začátku druhého záběru se před kamerou pohybuje objekt (automobil, chodec) přibližně stejně neostřý, pochopitelně ve stejném směru a stejnou rychlostí. Oba záběry mají být tonálně vyrovnané, objekty ve stejném tónu, ev. v podobné barvě zejména v místě střihu, aby nedošlo k nápadné změně. Čím pomalejší je pohyb objektu, tím přesnější musí být provedení.

Obdobnými principy se řídí i tzv. falešný švenk nebo strh. V tomto případě se však nepohybuje snímáný objekt, ale kamera. Používá se v bližších záběrech (PD – VD). Představme si D hrdinovy tváře, vytřeštění očí a prudký strh kamery na odklápěné víko rakve. Při zachování uvedených podmínek (směru, rychlosti, tonality, neurčitého neostřého pozadí) můžeme tento záběr natočit jako dva záběry a spojit tak ateliér s reálem, překlenout časovou pauzu potřebnou k přípravě druhého záběru apod.

Podobného principu se používá i ke spojování panoram a jízd. Lze je však navazovat i bez těchto stíraček při dodržení několika zásad. Kromě samozřejmého dodržení obvyklých jednot je velice důležité zachování tempa herecké akce v obou záběrech, např. přibližně stejná rychlost běhu, stejná únava běžce, při jízdách stejný směr a rychlost kamery. Nepoužíváme-li stíračku (postava je v obraze na konci prvního i na začátku druhého záběru), je nutno markantně změnit postavení kamery (zepředu zboku) nebo úhel záběru (PC – PD). Nepříjemně působí i taková maličkost, jakou je nepatrná změna v kompozici, kdy postava ve střihu nepatrně „poskočí“ na jednu či druhou stranu. Zejména posunutí postavy zpět (proti směru pohybu) je

nápadnou chybou. Naopak málokdy vadí porušení kroků, kdy postava vykročí dvakrát pravou nohou, nebo udělá abnormálně „dlouhý“ krok.

## Čas a prostor

Objektivní čas, po který divák sleduje dílo, měřený hodinkami, nazveme čas reálný. V tomto reálném čase můžeme sledovat měsíc ze života detektiva, pět let válečných událostí nebo životní cestu malíře od narození do smrti. To je **čas filmový nebo dramatický**. „Za dramatický čas považujeme onen výsek vývoje jevu (dramatu, ale také dokumentu objektivní jednorázové skutečnosti v publicistickém díle), v němž jev vznikl, přeměňoval se a dospěl k novému, vyššímu stavu.“<sup>4</sup> – **Čas subjektivní** (tj. čas ve vztahu k psychologii a pocitům postavy) zná každý divák z vlastní zkušenosti. Každému z nás se zdá hodina čekání na vlak nekonečně dlouhá a týden pěkné dovolené neuvěřitelně krátký. Proto se u dobrého filmu vnímavý divák snadno vcítí do hrdinova subjektu a spolu s ním prožívá zdánlivé časové deformace. Ať už pracujeme s časem filmovým nebo zejména v klíčových, emotivně zdůrazněných okamžicích přecházíme k času subjektivnímu, vždy máme možnost čas kondenzovat nebo zředit. Nebudeme rozebírat filmové triky vznikající rychlejším nebo pomalejším během kamery, zůstaneme u ryze skladebných postupů.

Některé zásady již známe, např. čas, který uplyne bezmocné stařence z minulé kapitoly, než neznámý muž stiskne kliku, vstoupí a ona se dozví (a divák s ní), znamená-li přichodzí pomoc nebo smrt – to je typický čas subjektivní. Při manipulaci s časem ve střížně ovšem nejsme omezeni jen na délku, eventuálně opakování (několikeré vystřídání PD stařeny a VD kliky). Důležitou úlohu hraje i vcházení a vycházení ze záběrů. Divák je zvyklý, že chůze jako předpoklad pouhého přemístění osoby se ve filmu eliminuje na minimum, realistické znázornění chůze mu již připadá zdoluhavé nebo jako významné protahování času. Naopak ostrý stříh s vynecháním pohybu má být zpravidla něčím víc než pouhým vypuštěním časového úseku, má být třeba emocionálním nárazem. Prázdné záběry, ze kterých někdo odešel, nebo do kterých někdo vejde, vystupují ve filmu velice nápadně. Bylo řečeno, že jsou-li stříhačovou chybou, je to chyba markantní. Naopak při správném načasování a vhodném zvukovém zpracování prodlužují čas, dramaturgizují a při určitém spojení se sousedními záběry (natočeny jako „pohled hrdiny“, tj. po předcházejícím detailu protagonisty a z jeho pohledu) převádějí čas na deformovaný, subjektivní.

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

- D obratné ruce chirurga pracují s jistotou, nástroje se střídají
- D jeho oči nad rouškou jsou soustředěné, čelo je zpcené
- D ruce pracují s neochabující přesností

nebo:

- VC závod na 400 m byl odstartován, závodníci vbíhají do zatáčky, závodník v první dráze vyrovnává handicap
- PC vzrušení diváci vyskakují ze sedadel C – závodníci jsou v cílové rovině, závodník z první dráhy vítězí

Často se – jako v prvním příkladě – stává, že prostřih vložíme do záběru, který byl původně natočen vcelku, abychom zdůraznili nějaký fakt, změnili smysl záběru, nebo ukázali nepostřehnutelnou podrobnost. Zdánlivě jednoduchá záležitost rutinované praxe se prostřihem chirurgovy tváře může změnit v dramatický boj o lidský život. Detail utrženého knoflíčku od košile prostřihem do záběru svlékání nám zdůrazní stopu, která později odhalí vraha. Detail utahovaného šroubu v záběru montáže ukáže, který šroub je třeba přesně seřídít. Detail posluchače s ironickým úsměvem prostřihem do zanícené řečnickovy tirády dá obsahu jeho projevu nový význam. Atd.

Není náhodou, že skoro vždy uvádím jako příklad detail, neboť prostřih bývá většinou záběr s podstatně užším úhlem než oba záběry sousední. Souvisí to s jednou z jeho funkcí: **informovat**. Jestliže část akce není v záběru srozumitelná, přestřihneme detail. Jestliže chceme zdůraznit neočekávaný, dramaturgicky závažný moment, prostřihneme detail. Detail – střížený ojedinele mezi širší záběry, tedy nikoliv v sekvenci snímané celé v D a PD – má ve stříhové skladbě funkci **akcentu**, vykřičníku, upozornění. Je tedy chybou, když tvůrci filmu náhle stříhnou na detail nic neříkající tváře vedlejší postavy nebo z technických důvodů přestřihnou bonboniéru na stole, aniž by měla svůj dějový význam. Divák pak velmi dlouho čeká, kdy neznámý muž v pozadí rozřeší situaci, nebo kdy hrdinka sní bonbón a padne otrávena cyankalim, a když se



neznámý ani bonbón do konce filmu neobjeví, vrtá mu hlavou, oč vlastně šlo. Jeho soustředěné vnímání bylo zbytečně narušeno, mohlo dojít i k falešnému chápání smyslu.

Obraťme se však k našemu druhému příkladu, známému ze zpravodajských šotů. V provedení, ve kterém je popsán, může znázornit nadšení publika nad vítězstvím domácího závodníky. Ale v běžné praxi má převážně jediný účel: jako **časová zkratka**. Podobně můžeme z přibližujícího se oblaku prachu stříhnout na jezdce na koni dojíždějícího k bráně hradu, použijeme-li prostříhu hradního zbrojnoše. Ale i tehdy je třeba dodržet určitou logiku. Stříhneme-li nezřetelný oblak ve VC krajiny – PD zbrojnoše, který se snaží rozeznat, co se děje, – PC jezdce, který zastavuje dva kroky před ním – dopouštíme se chyby. Třetí záběr na druhý neváže, protože zbrojnoš napíná zrak a nepoznává jezdce, i když ten je skoro u něho. V takovém případě musíme ve druhém záběru zachytit např. změnu zbrojnošova výrazu z pátravého pohledu na uvítací úsměv.

Je samozřejmé, že máme-li natočen příjezd vlaku na kameru v jednom záběru, nebudeme po prostříhu čekající ženy pokračovat se záběrem příjezdu právě v místě, kde jsme v prvním záběru skončili (zdálo by se, že vlak couvl). Nepomůže však ani, když ze záběru vlaku vyjmeme část v délce prostříhu. Začátek třetího záběru záleží na rychlosti pohybujícího se objektu (vlaku), dále na tempu akce (dramatická, epická), na ženině pocitu (těší se, nebo má tušení blížící se tragédie) a také na formálním obsahu prostříhu. Především na jeho čitelnosti. Při stejné délce se zdá tím delší, čím dříve jej přečteme – může tedy zastoupit i větší časový úsek (vlak může být ve třetím záběru blíž). Proto ke stejnému časovému skoku potřebujeme delší prostříh PC nebo C, detail stačí kratší. Je-li detail statický, zdá se delší (uplyne delší čas), je-li v pohybu – stačí zapalování cigarety – zdá se již kratší. Zajímavější prostříh nám uběhne rychleji (do kamery se obrátí neznámá krasavice), nudný prostříh trvá zdánlivě déle (kyvadlo hodin) atd.

V praxi se setkáváme ještě se čtvrtou funkcí prostříhu – **technickou**. Prostředkují „vazbu mezi dvěma záběry, které nelze svázat bezprostředně“.<sup>5</sup> Režisér natočil dva záběry exteriéru, které nejdou k sobě – použijeme prostříh lánu obilí. Potřebujeme vystříhnout nevhodnou část interview – prostříhneme magnetofon. Nejde tedy o časovou zkratku, ale o tzv. „vatu“ mezi dva záběry a ostražitý režisér si při každé reportáži několik nic neříkajících záběrů natočí, aby s nimi mohl volně manipulovat. Zejména u filmů s pevným scénářem by však i tyto záběry měly vyhovět požadavkům na prostříh: doplnit, obohatit jev o novou informaci.

Pomocí prostříhu můžeme čas kondenzovat. Ale ve filmu můžeme jeden časový interval nebo jediný okamžik protáhnout a rozložit na několik malých částí. Je to třeba případ tzv. **přetržitého pohybu**. Jestliže zatáhneme za záchranou brzdu, stojí vlak podle tvrzení odborníků do pěti vteřin. V dramatické sekvenci takový případ může vypadat takto: ruka zatáhne za záchranou brzdu, kola vlaku začínají brzdit, strojvůdce je vyděšen, zavazadla padají z poliček, několik záběrů cestujících a policistů, kteří ztratili rovnováhu, od brzdících kol létají jiskry, policista balancuje a vytahuje pistoli, z jednoho vozu vyskakuje uprchlík, policista se prodírá mezi zmatenými lidmi ke dveřím, vlak se zastavil, uprchlík mizí v lese. Popsaná akce by ve filmu stěžejně zabrala méně než patnáct vteřin, a přece by nepůsobila zdlouhavě. Je však nutné, aby jednotlivé záběry – kromě prvního – začínaly v pohybu, a to postupně v jeho pozdější fázi. Krátký záběr padajících zavazadel např. musí být na začátku, cestující ztrácejí rovnováhu, ke konci již padají nebo se zvedají, kola se postupně pohybují stále pomaleji. Klasickým příkladem časového prodloužení celé sekvence je Ejzenštejnův Křížník Potěmkin. Vojenská jednotka projde volným krokem oděské schodiště za necelé dvě minuty, slavná pasáž masakru trvá ve filmu asi šest minut.

Limitní hodnotu tohoto protahování času tvoří případ zastavení jediného časového okamžiku. Zastavíme třeba pohyb stop záběrem („mrtvolkou“ – obraz na určitém políčku znehybní) a pozorujeme situaci v tomto jediném okamžiku. Šipková Růženka se píchla do prstu – budeme tedy vykreslovat jednotlivé komponenty této klíčové situace: král nese jídlo k ústům, ale nedonese – stop záběr – kuchař napřáhne ruku, ale kuchtíka neuhodí – stop záběr, hosté tančí – stop záběr apod.

Neustále se rozvíjející filmová řeč brzy objevila další z kouzel filmu: časem je možno pohybovat se stejně neomezeně jako prostorem. Mluvili jsme o tom, že určitý časový úsek lze protáhnout nebo zkrátit. Celá časová údobí je možno přeskočit nejrůznějšími způsoby – počínaje titulkem „a přešlo léto“, změnou exteriéru (kvetoucí stromy – opadané listí), charakteristickou rekvizitou (otáčení listů kalendáře, přibývající obaly konzerv). Důležitou úlohu sehrála interpunkce – prolínačky, roztmívačky, zatmívačky atd. Postupně se stal divák vnímavějším, dnes mu stačí nepatrný náznak rekvizitou (druh květin ve váze), kostýmem (převlek, eventuálně v závislosti na módě), maskou (změna účesu, šediny), ve střížně jenom doznění jedné sekvence a rozeznání druhé, někdy jen ostrý stříh.

Právě tak svobodně se můžeme pohybovat i časem nazpět, zabývat se vzpomínkami, událostmi dávných let. Tradice zostřovaného detailu hrdinových očí, prolínaček a výrazných hudebních přechodů už pomínula. Lze říci, že v současné době se můžeme pohybovat časem zcela libovolně jen pomocí ostrých

střihů, bližší časové určení je věcí výše zmíněných charakteristických prvků z obsahu záběru. Těžiště pohybu časem se tedy přesunulo do období psaní scénáře a realizace.

S vyjadřováním času úzce souvisí i vyjadřování prostoru. Představme si, že omráčený hrdina je v bezvědomí přenesen na neznámé místo. S velikostí místnosti, ve které se probudí, se můžeme seznámit několika způsoby. Může ji obhlédnout jediným pohledem – záběr celku. Může ji prozkoumat podrobněji – panoráma po místnosti nebo montáž jednotlivých detailních a polodetailních záběrů. Tedy způsob deduktivní a induktivní. Hrdina se však také může probudit ve tmě a pak bude způsob poznávání odlišný. Můžeme si pomoci zvukem – když se kroky rozléhají dlouhou ozvěnou, je jistě prostora velická. Jinak nezbyvá, než se vydat po hmatu na cestu. Když na všech stranách brzy narazíme, jsme v malé kobce. Potvrzuje se nám tedy z matematiky známá souvislost mezi prostorem, pohybem a časem.

Připomeňme si znovu, co bylo řečeno o vyjadřování pohybu zejména v souvislosti s vcházením a vycházením postav ze záběru. Připomněli jsme, že prodloužením nebo zkrácením času potřebného k překonání určitého prostoru můžeme dopomoci k vytvoření napětí, k charakterizaci pocitů postav. Ale to vše platilo pouze za předpokladu, že daný prostor známe buď z předchozích obrazů, kde jsme jej induktivně či deduktivně poznali, nebo z vlastní zkušenosti (víme, že od dveří pokoje k protější stěně může být v zámku asi patnáct metrů, v paneláku sotva čtyři). Jestliže tento prostor neznáme, pak popisovaná kouzla s nedočkavostí nebo osudovostí ztrácejí na účinku a uplyne-li od vyjití muže ze záběru (za dveře) do příchodu do záběru (k dívce) dlouhá doba, pak si prostě pomyslíme, že dívka stojí v obrovské hale.

I tento stručný přehled snad dokumentuje, že práce s časoprostorem je jedním z důležitých filmových specifíků a že využití a správné a přesné provedení všech možností je často právě v rukou střihače.

### Střih sekvencí

V podstatě v každém filmu se setkáváme s **paralelní montáží**. Může být spojením dvou příběhů navzájem nesouvisejících, spojených jen ideovou kontinuitou. Mohou souviset prostorově (příběh mladé dvojice je srovnáván s podobným, který se ve stejném domě udal před dávnými časy). Častější je souvislost časová – oba děje se odehrávají na různých místech přibližně ve stejném čase – (boj trosečníků o život a postup záchranné výpravy). Můžeme sledovat i několik dějů nebo jeden děj, který se rozštěpí na několik linií atd.

Forma paralelní montáže je zachycena již ve scénáři, při střihu dbáme na čisté provedení. Je nutno se zamyslet zejména nad přechody mezi jednotlivými sekvencemi. Filmová interpunkce se již zpravidla nepoužívá. Je dobře, když přechod není jen řemeslně čistý, ale působí navíc i jako metafora, kontrapunkt, gag. Namátkou uveďme třeba slovní vazbu dvou linií z Fričova filmu Anton Špelec – ostrostřelec (1932). Celé město ví, že Špelec zemřel, ale on se jen skrývá před c. k. policií. Sledujeme osudy jeho „vdovy“, které sousedi soustrastně říkají, že „chudák, už natáhl bačkory“. Pak střih na nohy v bačkorách, zdvih na tvář Špelce, který klepe na přítelovo okno. Podobně lze využít vazby čistě obrazové, kdy třeba v závodě s časem vidíme lékaře, který se u lože umírajícího dívá na hodinky, a stejný čas ukazují i palubní hodiny letadla, které veze potřebný lék.

Dva paralelní děje se někdy spojují **křížovým střihem**. Typickým příkladem jsou honičky a pronásledování, tedy převážně akční sekvence, kdy spíše než na prohlubování charakterů postav (většinou již známých) záleží na tempu a rytmu jejich akce. Zde opravdu na střihačově práci velice mnoho záleží. Výchozím předpokladem je opět názornost a správná časoprostorová orientace. Hned v úvodu bychom měli získat přehled o rychlosti jednotlivých partnerů. Předpokládejme, že A běží a je unaven, B jede autem. Poměry rychlostí jsou tedy dány a získáme-li i základní prostorovou orientaci, můžeme odhadnout i šance obou postav. Jestliže jedna z obou postav změní způsob pohybu nebo směr, musíme to vidět v záběru (nejde-li o překvapivý gag nebo léčku). Důležitou úlohu hrají orientační body. Občas musíme A ukázat v nápadném místě, které si divák zapamatuje, a v některém z příštích záběrů uvidíme B na témž místě. Čím později, tím je pochopitelně vzdálenost mezi oběma větší a nemůžeme tedy ihned nastříhnout záběr, ve kterém B chytá A za ruku. Bez orientačních bodů stěží vytvoříme dojem, že B jde po stopách A, ale především nám tyto body umožňují znázornit vzdalování či přibližování obou partnerů.

Důležitý je správný rytmus střihu. Základní metodou je pomalejší začátek se širšími záběry (C, PC), postupně ke konci se záběry zužují a střídají rychleji a dramatičtěji. Takový postup by však byl zejména při delší sekvenci monotónní, je tedy třeba najít ve stále vzrušenějším rytmu správné místo pro uvolnění, pro pauzu, po které opět gradujeme k závěrečnému konfliktu. Jestliže bylo řečeno, že akční křížový střih zpravidla nerozvíjí charaktery, neznamená to, že právě v takové pauze nemůžeme zobrazit momentální

psychický i fyzický stav protagonistů (únava, hrůza, krutost). Jinou příležitostí k přerušení je třeba ukázání rozhodujícího prvku (pohraniční řeka, blížící se zachránce) a znázornění nadějí, jaké má prchající.

Komplikovanější případ nastane, zapojíme-li do křížového střihu třetí děj (policista se loučí s rodinou, jde do služby a je prchajícím mužem zastřelen). Správné načasování a nástupy této nové linie mohou vytvořit požadovanou retardaci akce a posléze ještě zvýšit spád děje sledováním více motivů současně. Připomeňme si klasickou dokonalost grotesek: honičky se postupně účastní celé město a pak se objeví nic netušící prodavač džbánů. Tento motiv pak perfektně graduje od zděšení přes pokus o záchranu zboží až k závěrečné demolici. Na tomto příkladu vidíme, že statický záběr prostřížený do dynamických záběrů běhu včetně pohyblivé kamery nemusí akci brzdit, ale naopak ji umocňuje do nového napětí či smíchu.

Ještě výraznějším, i když při své formálnosti i povrchnějším střihovým postupem je **rapidmontáž**. Je to spíš kratší sekvence složená z krátkých záběrů, které na sebe nemusí vázat ani obsahově, ani pohybově, naopak jejich předmětná náplň se markantně liší. Tyto záběry pak ve své konglomeraci sdělují divákovi určitý dojem nebo pocit: panika, karneval, dopravní zácpa, předtucha aj. Při výběru a řazení záběrů není rozhodující vzájemná vazba, výhodnější je naopak jejich vzájemná srážka. Jediným formálním hlediskem pro řazení je snaha, aby následující záběry příliš nedisharmonovaly v kompozici a zejména v tonalitě, aby divákovo oko nebylo šokováno a neztrácelo tak schopnost vnímat (zařadíme-li po jasném záběru zasněžené pláně krátký záběr tmavého interiéru, divák nerozpozná jeho obsah). Při vhodném dramaturgickém zařazení, promyšleném výběru jednotlivých komponent hlavně z hlediska lapidární sdělnosti a průhledné symboliky a při citlivém rytmickém zpracování můžeme pomocí rapidmontáže vytvořit atraktivní, markantní dramatický akcent.

Až dosud jsme se zabývali převážně střihem pohybu, dramatické akce, ale už i amatérský film začíná promlouvat. Věnujme tedy několik připomínek střihu **dialogových sekvencí**.<sup>6</sup>

Především bychom měli rozlišovat „rozhlasové“ sekvence, ve kterých je divákovi řečeno dialogem beze zbytku všechno, od dialogových sekvencí rozehraných nápaditěji, ve kterých hraje obraz přibližně rovnocennou roli. Náročnější režisér se totiž snaží rozehrát scénu tak, aby aranžování herců, pohyb kamery, osvětlení, prostředí, rekvizity nejen dotvářely atmosféru dialogu, ale měly i svou dramatickou funkci, aby vizuální působivost převládala nad slovním sdělením. První typ se zpravidla točí „televizním“ způsobem tak, že po orientačním záběru C nebo PC se natočí celý dialog v jednom či více pohledech na jednu osobu, pak totéž na druhou, eventuálně se v konci odjede nebo střihne opět na C. Střídavé „křížové pohledy“ (blízké záběry na jednoho z protagonistů ev. přes rameno jeho protihráče) umožňují pohled do plnějšího „en face“ postav, tedy přehlednější mimiku obličejů a hru očí, staví dvě osoby do náležité opozice a dávají střiháčovi možnost, aby vhodným střídáním pohledů a zkracováním či prodlužováním pauz pomáhal rytmizování scény a akcentoval důležité momenty a reakce. Musí sledovat především smysl, dynamiku a tempo dialogu a také výkony jednotlivých herců. Po jejich náležitém zhodnocení může silná místa zdůraznit, naopak slabší výkony, nepodařená gesta nebo falešné projevy vystříhne a nahradí přesahem nebo prostřihem. Zkušený střiháč pečlivě dodržující tempo filmu a citlivě hodnotící herecké výkony může hercům značně prospět.

Je-li situace konfliktní, bývá vhodnější volit ostrý střih, navazovat záběry mezi replikami tak, že v obraze vidíme herce, který právě mluví. Shodným střihem dialogu a obrazu zdůrazňujeme opozici obou partnerů, záběry na sebe narážejí tvrději. V plynulejší a volnější pasáži naopak pomáhá přetahování dialogů: odpovídající osobu ukážeme dříve, než začne mluvit, tedy poslední slova z prvního záběru přeznívají do záběru druhého. Přetažení zvuku dopředu je na místě zejména ve speciálních případech, například když druhá osoba vstupuje do dialogu nečekaně, s nádechem tajemství, na konci prvního záběru ještě zaznamenáváme nápadnou a důležitou reakci na její vstup, tedy v dramaturgicky připravených momentech.

Střiháč musí často rozhodnout, je-li podstatnější rozehrát nebo dohrát hercovu akci za cenu delší pauzy, nebo střihnout nečistě, nedokončit zajímavou hru, aby byl dodržen spád řeči. V dialogových sekvencích je většinou nutno podřídit se kadenci řeči (viz výše uvedený příklad se zatýkáním), tedy například rozhořčená replika musí následovat bezprostředně po urážce. Tempo scény (tedy i střih, délky pauz) bude pochopitelně jiné, říkají-li dialog nepohyblivé hlavy v detailu, pohybují-li se osoby v celku, nebo když kamera panorámuje, najíždí, chodí mezi protagonisty, prostě udržuje-li svůj vlastní kompoziční rytmus.

## Zvuková skladba

Představíme-li si jakousi zvukovou partituru, jejíž jednotlivé „hlas“ jsou tvořeny zvukovými míchacími pasy (dialogovými, hudebními, ruchovými) a první „řádek“ tvoří obrazový pás, a zkoumáme-li vzájemné vztahy těchto „hlasů“, docházíme k souvislostem, které Ejzenštejn nazval **vertikální montáží**.<sup>7</sup> Budeme-li uvažovat o spojení jakéhokoliv zvuku s obrazem, dostaneme několik variant.

Nejjednodušší elementární spojení představuje **synchronní ilustrace** reality; pohyb úst – dialog, pohyb vlaku – supění lokomotivy. Tato spojení tvoří podstatnou část zvukové skladby většiny filmů a nelze je podceňovat, nebo dokonce jednoznačně odsuzovat jako ilustrativní reprodukci skutečnosti. Rozhodující je, aby byl tento postup zvolen vědomě jako jedna z možností vyjádření autorova záměru, nikoliv jako automatická nutnost realistické tvůrčí metody. „Umění tu vlastně začíná od onoho okamžiku, kdy se spojením zvuku a vyobrazení už nereprodukuje pouhé spojení existující v přírodě, ale navazuje se spojení vycházející z požadavku výraznosti díla“.<sup>8</sup>

Běžnou obměnu synchronního spojení obrazu a zvuku představují jeho **rytmické variace**, kdy obrazové a zvukové záběry nespojujeme ve stejných místech, ale v různých délkách a různých okamžicích, kdy třeba jeden zvukový záběr podkládáme pod několik záběrů obrazových. Taková skladba je běžná u hudby, atmosfér, patří sem i přetahování dialogů, o kterém jsme mluvili v minulé kapitole.

Náročnější spojení nazývá Eizenštejn **melodické**, protože navzájem korespondují vnitřní pohyb obrazu (a to jak v kompozici statického obrazu, tak v dynamice obrazu v pohybu) a melodie zvukového doprovodu. Vzpomínám-li si na scénu z filmu Jaromila Jireše ... a pozdravuji vlaštovky, kde montáž záběrů z ilegální práce Marušky Kudeřikové (setkání, cesty vlakem, roznáška letáků, nádražní prohlídky, vypětí, únava) je kromě nenápadné hudby podložena i jediným průjezdem nákladního vlaku. Zvukový oblouk od vzdáleného příjezdu a zahoukání přes vrcholící dunění kol až po doznívající odjezd do dálky podpořil „melodii“ obrazu se stoupající dramatickostí až k pokojnému unavenému doznění návratu domů.

Až dosud jsme přihlíželi především k rytmickému a pohybovému vztahu obsahu a zvuku. Soustředíme-li se na **obsahovou** stránku, můžeme vytvořit spojení synchronní – opět připojujeme k obrazu odpovídající zvuk (vidím auto, slyším auto) a spojení v dobrém slova smyslu asynchronní (vidím auto – slyším vnitřní monolog hrdiny). K asynchronním zvukům patří buď spojení reálné (vidím pokoj s otevřeným oknem – slyším průjezd sanitky) nebo stylizované (vidím Václavské náměstí – slyším šumění moře jako obraz hrdinovy touhy či vzpomínky). Právě tato poslední varianta bývá využívána, ba často zneužívána jen v podobě filmové hudby, zatímco jiné možnosti bývají z nedostatku tvůrčí invence opomíjeny. Proberme si nyní jednotlivé zvukové komponenty podrobněji.

**Mluvené slovo** se ve filmu objevuje ve funkci dialogu, komentáře, vnitřního hlasu, jako zvuková kulisa apod. Jednotlivé varianty bývají odlišeny i charakterem zvuku. Vnitřní monolog má intimní zabarvení (herec mluví potichu blízko na mikrofon), zvuková retrospektiva může být více či méně „nahalená“ (tj. s určitou mírou dozvuku) atd. Normální dialog by měl být charakterizován reálnou barvou a přirozenou zvukovou perspektivou, tedy v chodbě či v hale s delším dozvukem než v uzavřené místnosti, v přírodě a z dálky slabší než v hlučné dílně zblízka. Pohybující se herec je úměrně s přibližováním ke kameře slyšet silněji. Tyto a podobné připomínky nebývají při postsynchronech respektovány, často jsou opomíjeny, aniž jde o záměrnou stylizaci. Kromě nepřesně namluvených (asynchronních ve špatném smyslu slova) dialogů a občas i falešných hereckých projevů je to další z příčin, proč postsynchronizované scény někdy nedosahují kvalitou a hlavně emotivností scén snímaných kontaktním zvukem.

Jestliže stříháme scénu natáčenou s kontaktním zvukem, je třeba dbát zvukových jednot. Samozřejmě předpokládáme, že základní šum prostředí – reálu či ateliéru – je pro všechny sousedící záběry stejný. Když při dialogu pláče dítě, musí být tento druhý plán v obou záběrech stejně intenzivní, rytmus vzlyků nemá být podstatně narušen. Tyto problémy se pochopitelně týkají i. stránky ruchové: žena mluví a umývá nádobí. Ve druhém záběru jí muž odpovídá – rachocení nádobí nesmí zmizet, i když při dnešním natáčení není herečka vůbec přítomna. Méně výrazný zvuk však lze opominout, nastupuje-li ve druhém záběru zvuk výraznější nebo dialog, jinak musíme předchozí ruch nastříhnout v podobě přesahu do jiného zvukového pásu. Kromě uvedených technických parametrů záleží ovšem i na herecké přednesu. Odpovídající herec musí reagovat nejen na smysl a emocionální charakter otázky, ale i na její rytmus a tón.

**Ruchy** nasazujeme do několika míchacích pásů, abychom měli při míchačkách možnost regulovat, zdůrazňovat a potlačovat jednotlivé zvukové záběry podle dramaturgických požadavků. Představme si dlouhý záběr muže, který jde v noci opatrně podle plotu, zastaví se, chvíli naslouchá, otevře branku a náhle strne. Takový záběr můžeme podložit atmosférou vzdáleného města a noční atmosférou předměstí se štekáním psů. Scénu pak sledujeme poklidně. Když před prvním zastavením přidáme blízké, hlasité zaštekání psa a do konce záběru blížící se sirénu policejního auta, pak oba zvukové signály dynamizují obrazovou složku, podtrhují obě herecké akce (ve tmě a v celkovém záběru málo výrazné) a dramaturgizují atmosféru. Jestli ji dramaturgizují příliš, můžeme blízké zaštekání zeslabit, můžeme také použít jen hudbu (bez atmosfér) a sirénu.

Vidíme, že ve filmu ruchy jednak ilustrují dění na plátně (kroky, zaskřípění branky), jednak dokreslují atmosféru (hluk města); nejsou v obraze, ale mají dramatickou funkci (pes, siréna).



Vertikální zvuková skladba tedy může vypadat třeba takto:

1. Ilustrace obrazu synchronními ruchy – ve studiu se podle obrazu nahrají kroky, šustění oděvu při prudkých pohybech, nárazy rekvizit atd.
2. Ilustrace obrazu samotnými ruchy, které nelze nahrát ve studiu (startování či průjezd auta, výstřel aj.). (Obojí odpadá při kontaktním natáčení!)
3. Dramatické zvuky, které nejsou v obraze (pes, siréna)
4. Atmosféry (noční město, déšť, lesní ptáci)  
Kromě ruchových pásů připomeňme:
5. Dialog (dech, vnitřní hlas, komentář)
6. Hudba

Při míchačkách pak určíme, do jaké míry bude převládat realistický doprovod obrazu, do jaké míry bude zkeslen k získání dramatického efektu (lze třeba úplně potlačit blízké kroky a nelogicky zdůraznit šustění provazu vytahovaného škrtičem z kapsy – ilustrativní zvuk se stal náhle dramatickým. Ruchovou složku také můžeme eliminovat a použít jen hudbu nebo ticho.

Pokud jde o nasazení zvuků mimo obraz, záleží na citu a úvaze střihače, kde bude zvuk potřebný, kde zbytečný, protože hraje hudba, a kde dokonce škodlivý, protože by přehlušil důležitý dialog. Nasazujeme-li zvuky korespondující s obrazem (viz naše zaštekání), musíme podobně jako při střihu obrazu správně odhadnout reakce jednotlivých postav. Kladný hrdina akčních filmů reaguje bleskurychle (zvuk přesadíme asi o 4 okénka před reakci v obraze), rozvážný člověk se otáčí pomaleji a později. Jedním z oblíbených gagů je komikova opožděná reakce – viz Laurel a Hardy. Jestliže se postava otočí prudce, musí být zvukový podnět blíž k reakci, otáčí-li se volněji, může být reakce zpožděnější. Ovšem žádné matematické zákony zde neplatí.

Musíme počítat s tím, že samotný zvuk bez odpovídajícího obrazu je většinou jen obtížně identifikovatelný a ani směr hluků nedokážeme rychle a správně analyzovat. Naopak zejména v dramatických pasážích divák nepostřehne, že určitý zvuk neodpovídá charakterem nebo synchronem obrazu zcela přesně, nebo že dokonce chybí, není tedy třeba přetěžovat zvukovou stránku jen na základě přehnané snahy o absolutní věrnost prostředí. Vzpomeňme klasické scény vězně a pastorovy ženy z Chaplinovy Moderní doby (již 1935!); sedí vedle sebe, pijí kávu a snaží se zamaskovat trapnou situaci při reakci jejich útroh. Skvělá pantomima je podložena jen kručením žaludků a štekáním psíka, který vždy prozradí autora nepřístojného zvuku. Jiné zvuky (šustění šatů, cinkání lžiček a šálků) zde nejsou.

Na druhé straně „slyšící autoři“ – a není jich mnoho – vědí, že i nerozpoznatelný zvuk má svou náladu a že může vhodně emotivně dokreslovat obraz. Úvodní sekvenci filmu Davida Leana Lawrence z Arábie (Oscar 1962) tvoří jízda karavany pouští – odehrává se v tichu. Toto „ticho“ bylo zkomponováno citlivým smícháním zvuku větru, přesýpaného písku, kopyt velbloudů bořících se do písku, vrzání postrojů a dalších míchacích pásů. Samozřejmě by bylo pohodlnější nechat zkomponovat hudbu na orientální motivy, ale pečlivě vypracovaná zvuková skladba působí často daleko silněji.

Zatím jsme mluvili o shodě obrazových a zvukových záběrů, ale velice silných efektů můžeme dosáhnout právě jejich kontrastem. Představme si třeba náměstí, v době dopravní špičky plné lidí, které nedoprovází reálný ruch, ale absolutní ticho, ze kterého se pomalu vylne zvuk tryskového bombardéru, zesilujícího až do maxima. Narůstání napětí a příprava katastrofy je jistě působivé. Podobně můžeme na principu kontrastu rozšiřovat nebo měnit smysl obrazu. Podložíme-li závody dětí na třikolkách řevem závodních automobilů, dáváme obrazu širší perspektivu. Politik ve VD skončí projev a ozve se burácení skandovaného potlesku, odjezd kamery ukáže prázdnou šatnu a zrcadlo, před kterým se cvičil; nereálný zvuk podtrhl jeho pozérství, komický účinek je zřejmý. Reálný nebo nereálný, synchronní nebo kontrastní zvuk může vystupovat i ve funkci motivu charakterizujícího postavu. Vzpomeňme filmu Karla Zemana Ukradená vzducholod' (1969), kde každý pohyb generála je doprovázen groteskně zdůrazněným cinkáním medailí a řádů, kterými je ověšen.

**Hudební složka** filmu je vlastně samostatným oborem, který ponecháme lidem povolanejším, a zmíníme se jen o několika praktických zásadách. Především si připomeňme, že se ve filmu objevuje jak hudba reálná, tedy hudba, jejíž přítomnost je logicky vysvětlitelná, nebo dokonce jejíž zdroj vidíme v obraze (orchestr, rádio), jednak hudba filmová, která podmalovává nebo dotváří náladu některých scén. V obou případech může jít buď o hudbu archivní, při jejím vzniku s filmem nesouvisející, nebo hudbu komponovanou přímo na daný film. Má-li obraz záviset na hudbě přesně, hraje se hudba jako pomocný zvuk při natáčení a akce se jí podřizuje (playback) – např. taneční scény, zpívající či hrající herci. Většinou se však hudba přidává nebo nahrává k čistě střiženému filmu.

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

Archivní hudba se v amatérských filmech vyskytuje nejčastěji, jak ve filmu hraném, tak i dokumentárním. Dochází ovšem k problémům s délkou hudby, protože málokdy lze přizpůsobit rozsah střížené sekvence ucelené hudební větě nebo motivu. Je třeba se rozhodnout, je-li důležitější nástup hudby, která se pak v konci zeslabí a vytratí v ruchy či dialogu (řidčeji a zejména obtížněji v jiné hudbě), nebo jestli je naopak podstatné finále hudby, korespondující s důležitým momentem obrazu nebo s koncem filmu, pak naopak hudba vyjíždí z jiných zvuků, aniž by měla výrazný začátek. Jen málokdy pomůže zkrácení hudby pomocí vystřížení části skladby, např. repetice opakovaného motivu nebo jen několik taktů. Protože hodně autorů opírá zvukovou skladbu svého filmu především nebo výlučně o hudbu, a nemůže tedy volně pracovat se ztrácením a objeováním hudby v ruchových atmosférách, setkáváme se i u poměrně zdařilých filmů se dvěma hrubými chybami. Především navazují jednu hudbu (skladbu, píseň) bezprostředně po skončení předchozí, třeba uprostřed záběru, takže jeden obrazový logický nebo pocitový celek je rozbit dvěma hudebními motivy často navzájem disharmonickými (a naopak dvě dějově či emocionálně odlišné obrazové sekvence jsou pokračující hudbou spojeny). Za druhé pak nechávají hudbu pokračovat po skončení filmu, nebo ji drsně utrhnou uprostřed motivu či taktu. Závěrečná pointa nebo gag je tím značně oslaben, daleko častěji však ve spojení s nepropracovanou dramaturgickou koncepcí film vůbec žádný konec nemá. Menší chybou je případ, kdy se autor chce těmto chybám vyhnout a znovu a znovu opakuje všechny natočené záběry, jen aby s obrazem vydržel až do konce skladby. Nejen ve výběru, ale i v nasazování a míchání hudby má ještě amatérský film značné rezervy.

Při zkoumání vertikálních zákonitostí a vztahů mezi zvukovými pásy a obrazem bych chtěl v závěru upozornit na jednu řemeslnou podrobnost. Divák vnímá stříh (někdy vědomě, jindy podvědomě jako technický výrazový prostředek, který ho při neobratném provedení dokonce může vytrhnout z plynulého sledování filmu. Jednou z takových chyb je i nevhodné spojení zvukového akcentu s obrazovým stříhem. V dramaturgicky opodstatněných případech lze takto podtrhnout přechod z jedné sekvence do druhé ostrým stříhem: rodinnou hádku ukončí otec prásknutím dveří, obraz stříhneme těsně před zavřením, bouchnutí slyšíme s prvním okénkem následující sekvence s otcem rybařícím u jezera. V naprosté většině případů však nápadný hluk vertikálně přiřazený do blízkosti obrazového stříhu působí nepříjemně. To se týká i akcentovaných slov nebo slabik v dialogu. Nasazujeme-li komentář, neměl by začínat těsně po začátku sekvence – (doporučuji pauzu minimálně 20 okének), téměř vždy je špatné, začíná-li slovo či dvě před stříhem. Právě tak záleží na našem hudebním citění, jestli začátek komponované či archivní hudby nasadíme ostře se stříhem nebo o málo předsadíme (např. dramatický nástup), nebo jestli nástup hudby „změkčíme“, takže zazní až okamžik po obrazovém stříhu (epika, lyrika).

Názornou variací je příklad tzv. „stříhu na hudbu“. Slyšíme populární písničku, zpěvák, hudebníci i balet se pohybují v jejím rytmu. Je tedy přirozené, když v rytmu hudebních frází stříhá také stříhač obraz přesně s těžkou dobou. Při hudební a textové „nápaditosti“ současné pop je totiž rytmus nejpodstatnější. Ale vezměme jiný příklad. Kamera ukazuje architektonickou krásu barokní Prahy, slyšíme barokní hudbu – a vidíme stejný stříhový postup: co začátek taktu, to nový kostel, kopule či okno. Formálnost tohoto spojení je evidentní, pro hudbu ani pro obraz není rytmus podstatný, takový stříh filmu nepomáhá, naopak monotónní a stereotypní střídání záběrů navozuje nudu. Divák nebude ovanut dechem staletí, nebude okouzlen rozevlátým pohybem soch, bude čekat, až dozní takt a přijde nový stříh. Je jen málo případů, kdy obrazový stříh rytmicky přesně sledující hudbu je na místě, většinou je tento postup – v dokumentární tvorbě neobvyklý – neopodstatněný a rušivý.

Můžeme tedy tuto kapitolu zakončit shrnutím: podobně jako v obraze i ve zvuku záleží nejen na technickém navázání jednotlivých zvukových záběrů a jejich přiřazení k obrazu, ale podstatnou roli hraje i stříhačův cit pro rytmus, tempo a prokomponování celé zvukové skladby filmu. Navíc je pak třeba nepodceňovat, ale tvůrčím způsobem využívat vzájemné vertikální vazby zvuků mezi sebou a zvuků s obrazem.

## ZÁVĚR

Jsem si vědom, že dokumentární film by si vzhledem k svému rozšíření mezi filmovými amatéry zasloužil vlastní skripta nebo aspoň vlastní kapitulu, ale to by přesáhlo rozsah této publikace. Chtěl bych jen upozornit, že většina uvedených pravidel se více či méně uplatňuje ve filmu hraném i dokumentárním, ostatně v textu jsou některé příklady z této oblasti uvedeny. Nejpodstatnější rozdíl je snad ve skutečnosti, že ve všech žánrech publicistického filmu je scénář (pokud vůbec existuje – viz reportáž) podstatně méně určujícím prvkem, máme tedy daleko větší možnost tvůrčího uplatnění střihové skladby, zejména v určování tempa střihu a především při řazení záběrů, I zde je ovšem zachování jednot (zejména jednoty celkové atmosféry ve smyslu technickém a pocitovém) velice důležité. Ještě jednou upozorňuji, že široké pole pro tvůrčí uplatnění nám nabízí složka zvuková. Její omezování na komentář a jedinou hudební skladbu, se kterým se tak často setkáváme, je opravdu žalostné. Tvůrčí volnost v obraze i zvuku pak také způsobuje, že lze ještě obtížněji stanovit obecná teoretická pravidla.

To ostatně platí pro vše, co bylo v tomto spisku řečeno. Jednotlivá pravidla nelze chápat jako dogmata s věčnou platností. Ale jenom jejich ovládnutí nám může zaručit, že se porušení pravidla nestane chybou, nesrozumitelným nebo rušivým prvkem, ale novým výrazovým prostředkem, který napomáhá obsahové, emocionální i formální působivosti díla.

Pomůže-li tato práce začínajícím autorům k rychlejšímu zvládnutí filmového řemesla a bude-li těm talentovaným odrazovým můstkem nejen ke hlubším úvahám o filmovém jazyce, ale především k bohatšímu uměleckému vyjadřování, splní svůj účel.

Tento spis je výtahem ze skript napsaných pro posluchače FAMU. Jejich úkolem bylo pokusit se o přehledné uspořádání elementárních poznatků roztroušených porůznu v nespécializované odborné literatuře a jejich doplnění zkušenostmi z vlastní praxe. Zabývám se zde pochopitelně pouze výrazovými prostředky, nikoliv technologií. Z technických důvodů musel být materiál zestručněn, odpadly tedy některé praktické příklady, méně podstatné postupy a pochopitelně i veškeré teoretické úvahy, místy byla částečně narušena i myšlenková kontinuita. Pro hlubší studium jednotlivých problémů doporučuji literaturu použitou a citovanou v textu :

Karel Reisz: Umění filmového střihu. Ústřední půjčovna filmů, Praha 1962.

Sergej M. Ejzenštejn: Kamerou, tužkou i perem. Orbis, Praha 1961.

Ernest Lindgren: Filmové umění. Ediční sbor Čs. filmu, Praha 1961.

Jan Kučera: Filmová tvorba amatéra. Orbis, Praha 1961.

Jerzy Płażewski: Filmová řeč. Orbis, Praha 1967.

Jan Kučera: Střihová skladba ve filmu a v televizi. AMU, Praha 2002 (2. doplněné vydání).

Poznámky:

1) Jerzy Płażewski: Filmová řeč, s. 180.

2) Karel Reisz: Umění filmového střihu, s. 145-149.

3) Karel Reisz: C. d., s. 148.

4) Jan Kučera: Střihová skladba ve filmu a v televizi, s. 133.

5) Jan Kučera: C. d., s. 107.

6) Karel Reisz: C. d., s. 90 a násl.

7) Sergej M. Ejzenštejn: Kamerou, tužkou i perem, s. 280 a násl.

8) Sergej M. Ejzenštejn: C. d., s. 286.

*Text vyšel původně jako doprovodný materiál k soutěži amatérských filmů Mladá Kamera Uničov, vydalo Krajské kulturní středisko Ostrava 1980.*

# HISTORICKÝ VÝVOJ STŘIHOVÉ SKLADBY

Jerzy Płażewski

Všechny výrazové prostředky, kterými jsme se dosud zabývali, týkaly se nejmenší jednotky filmového výtvaru: jednotlivého filmového okénka. Stříhová skladba, která je – technicky vzato – uměním spojovat jednotlivé zlomky filmového pásu, týká se už alespoň dvou spolu spojených filmových okének. Protože však dvě taková okénka, spojená dohromady a promítnutá rychlostí 24 okének za vteřinu, by divák sotva postřehl, je správnější konstatovat, že stříhová skladba se týká spojení *dvou záběrů*, při němž poslední okénko předchozího záběru je slepeno<sup>1</sup> s prvním okénkem záběru následujícího.

Uvedená definice zdůrazňuje *technický* ráz operace zvané stříhová skladba. Na tento technický ráz stříhové skladby nesmíme zapomínat. Dal vzniknout zvláštní specializaci mezi filmovými profesemi. Kvalifikovaný filmový stříhač využívá znalostí četných, někdy velmi složitých pravidel stříhačského řemesla, o jejichž existenci nemá tušení ani zkušený filmový divák. Zasluhou odborného stříhače mohou vznikat průměrné filmy s naivním scénářem, neobratně režírované a banálně fotografované, jejichž stříh je však technicky dokonalejší.

Ale stříhová skladba není jen technickou operací. Stala se postupně mohutným nástrojem *emocionálního* působení, prostředkem, který nemá mnoho obdob v jiných uměleckých oblastech a je tedy prostředkem specificky filmovým. Vývoj stříhové skladby vedl k postupným objevům jejího mnohostranného využití. Toto využití pak někdy budilo přehnané nadšení, jindy opět neopodstatněné rozčarování a nechuť. V dějinách filmového umění však stříhová skladba sehrála základní úlohu a mnoho úkazů naznačuje, že její role ještě zdaleka nekončí.

## První filmy bratří Lumièrů a Mélièse

Stříhová skladba se nezrodila zároveň s kinematografií. Tvůrci prvních filmů z let 1895-1905 necítili ani její potřebu ani její prospěšnost.

Minutové filmy bratří Lumièrů byly prostě fotografiemi trvajících v čase. Fotografie nemá dramatickou stavbu, neboť reprodukováné předměty nejsou podrobeny žádnému vývoji, jenž by byl důsledkem nějakých konfliktů. Samy názvy takových filmů jako *Odchod z továrny*, *Příjezd vlaku*, *Koupání v moři*, *Pohled na lyonskou ulici* a jiné mohly být nápisy k nehybným fotografiím. V dramatickém smyslu to byly filmy bez pohybu.

Jen jeden z filmů bratří Lumièrů – *Pokropený kropic* – nesl v sobě zárodek dramatické akce. Tento zárodek podchytil Méliès. Avšak ani Méliès nepoužíval stříhové skladby, a to ani ve svých pozdějších filmech, jež odpovídají dost rozvítenému stadiu filmové techniky.

Ve zdánlivém rozporu s touto tezí je tvrzení, že pozdější Mélièsovy filmy dosahují na svou dobu značné délky a jejich děj (zejména ve vědeckofantastickém cyklu) se přenáší z místa na místo. Ale i v jeho posledním význačném filmu, v *Dobytí pólu* (1912), tvoří jednotlivé dekorace (inženýrská dílna, startovní dráha, nebe se souhvězdími, pól se Sněžným obrem, magnetický pól s jehlou) rámec pro „jednání“ v divadelním smyslu. V každé dekoraci se až do konce odehrává uzavřená část děje, který je soběstačný a nepřenáší se na jiné místo. Jednotlivé epizody, fotografované neustále z jedné a téže vzdálenosti, spojují se spolu podle chronologické posloupnosti, ale nijak se vzájemně nepodporují.

## Brightonská škola

Mnohem modernější struktury filmového vyprávění užila na přelomu dvou století anglická škola z Brightonu (Smith, Williamson, Paul), která se odvozuje z profesionální fotografie. Angličtí filmaři první začali rozbíjet jednu scénu na jednotlivé záběry, první začali měnit vzdálenost, zavedli detail.

O proměnlivé vzdálenosti jsem hovořil už ve III. kapitole, což je důkazem, že ji neztotožňuji se stříhovou skladbou, kterou pokládám za samostatný výrazový prostředek. Přesto však samo rozhodnutí snímat nějakou scénu ze tří stále bližších stanovišť *implikuje stříhovou skladbu*, neboť tři záběry z odlišné vzdálenosti je třeba spolu nějak spojit, aniž tím utrpí plynulost vyprávění.

Proto už skladba u Smitha je příkladem opravdové stříhové skladby, ovšem skladby toho druhu, která sama dodatečně estetické hodnoty nevytváří, nýbrž jen daný materiál pořádá. Nazvěme ji technickým stříhem.

Dva druhy takové skladby můžeme rozlišit ve Smithových filmech z let 1900–1903.

Původně se *nová velikost záběru* týkala *nové scény*. O něco později užívá Smith známého, ještě uvědomělejšího postupu. V *Malém lékaři* (1901) ukazuje krmení kočky lžičkou ve velkém celku a hned nato detail kočičí hlavy při stejném úkonu, a to proto, aby krmená kočka neušla divákově pozornosti. Oba záběry s kočkou tvoří zřejmě tutéž scénu. Chronologický princip technického stříhu tu už nebyl mnoho platný a stříhač – vědomě či bezděky – si musel postavit novou otázku, zda směřuje od celku k detailu (analýza) či od detailu k celku (syntéza).



Smithův přínos správně hodnotí Georges Sadoul: „Toto střídání detailů s celkovými záběry v téže scéně je základem filmového střihu. Smith tu vytváří první skutečnou ‚montáž‘ – zatímco u Mélièse jednota místa děje podmiňovala nezbytně pohled z jediného místa.“<sup>2</sup>

### Edwin Porter

Nové slovo ve střihové skladbě pověděl jeden z prvních Edisonových kameramanů, Američan Edwin Porter. v jeho tvorbě zaujímá hlavní místo technický střih, můžeme v ní však vysledovat i začátky jiných funkcí střihové

Jeho první film **Život amerického hasiče** (natočený v roce 1902) vznikl za dost tajemných okolností. Jedni tvrdí, že Porter natočil tento film způsobem téměř reportážním, jiní opět, že Porter ho celý nebo většinou sestavil z hotových materiálů, nalezených v Edisonových archívech.<sup>3</sup> V tom případě by to byl v dějinách první *střihový* film, jenž z hotové obrazové suroviny tvoří nový obsah, který nemusí odpovídat obsahu téhož obrazu v jiném kontextu.

V **Životě amerického hasiče**, jenž se zachoval do našich dnů, můžeme obdivovat nespornou zručnost ve spojování záběrů, jež jsou řazeny nejen s péčí o zachování plynulosti děje, nýbrž i se snahou po dosažení *napětí* v kulminačních bodech. Jak vyplývá z podrobného popisu těchto bodů u Jacobse<sup>4</sup>, děj se postupně přenáší zpod hořící budovy do jejího nitra, potom opět ven (když je zachráněná žena vynesena po žebříku); když se pak ukazuje, že v hořícím bytě zůstalo ještě dítě, Porter užívá dramatické pauzy: nevníká znovu dovnitř, čeká s kamerou venku a naznačuje, že hasič a dítě mohou v plamenech zahynout. Tady se už projevuje skladba, kterou právem můžeme nazvat skladbou *dramatickou*.

Porter se však proslavil především **Velkou železniční loupeží** (natočenou v roce 1903). Tato první kovbojka a zároveň první gangsterský film, vychází ze známé autentické události a má fabuli s několika dějovými uzly, která je tak složitá jako do té doby žádný jiný film.

*Nenucené přenášení divákovy pozornosti od jednoho dějového uzlu k druhému*, jak to pozorujeme u Portera, ohlašovalo už, že se blíží moderní filmová *plynulost a rytmus vyprávění* v Griffithových arcidílech. Je však třeba mít na paměti, že jde o předchůdce, jejichž význam často objevujeme dodatečně a jejichž působení na současníky nebylo ani příliš rychlé ani příliš hluboké. Střihu a slepování filmového pásu se po delší dobu využívalo spíše k laciným trikům, jež ve féeriích konkurovaly zmnoženým expozicím. Ještě roku 1909 hovoří V. Gotvalt v obširné ruské příručce „Kinematografie“, v odstavci o „střihání a slepování pásů“, že se této procedury užívá hlavně ke zrychlení pohybu (vystřihávání každého druhého okénka v záběrech pádicího automobilu) a teprve na druhém místě se zmiňuje o užitečnosti střihové skladby ve filmových reportážích např. ze slavnosti, kdy se v jeden celek spojuje výsledek práce několika kamer<sup>5</sup>.

### Griffith

Vskutku moderní formy střihové skladby, uplatňované s plným vědomím nikoli na okraji tvorby, nýbrž jako tvůrčí princip, jsou spjaty až s osobou Davida Warka Griffithe.

Griffith si už nestaví výhradně technické cíle, *nezajímá* ho jednotlivá slepka, nýbrž funkce, již může skladba plnit v kompozici filmového díla jako celku. Rozbílí scénu na *nevidaný počet jednotlivých záběrů* a postupně ukazuje její nejrozmanitější aspekty. Ve **Zrození národa** se prostá scéna Lincolnova příchodu do divadla člení na devět záběrů a ještě jednodušší scéna o tom, jak strážce opustil své místo přede dveřmi lože, se ukazuje ve čtyřech záběrech, propletených s jinými zlomky děje.



Takový postup mu především umožňuje *stupňovat* podrobnosti. Griffith nemusí konstruovat velkou masovou scénu, ukázanou až potom v několika charakteristických detailech – pokouší se o zkratkovitou skladbu celých velkých výjevů z nejdůležitějších *detaílů*. Tu je třeba připomenout slavnou cenu z **Intolerance** (povídka ze současnosti), kdy v soudní síni čekáme na rozsudek. Tato scéna je ukázána ve dvou střídavě na sebe střihaných detailech neklidné tváře ženy v tmavém šátku a jejích nervózně zalamovaných rukou.

Film jako umění se zrodil – André Malraux má pravdu<sup>7</sup> – „ve chvíli, kdy byl objeven záběr a střihová skladba“. Využívaje zkušeností technického střihu, zdokonaleného předchůdci, přináší Griffith do arzenálu filmových výrazových prostředků novou zbraň, již sám všestranně vyzkoušel: *dramaturgickou skladbu*.

Griffithovým prvořadým úspěchem je v tomto ohledu jeho synchronní montáž<sup>8</sup> ve scénách dramatické kulminace. V závěru **Zrození národa** chrabří jezdci Ku-Klux-Klanu pádí ze všech koňských sil na pomoc obklíčeným, zatímco na rodinu Cameronů, zavřenou v malé chatě, útočí armáda černochoů. Podobně se v závěru současné povídky v **Intoleranci** pomalé přípravy k popravě proplétají s tím, jak závodní auto (jímž jede odsouzenecova milá) stíhá expres (v němž je gubernátor, kompetentní zachránit odsouzenec). V obou těchto klasických rozuzleních, zvaných přímo „griffithovská záchrana v poslední chvíli“, je důležité nejen samo proplétání dvou souběžných akcí, nýbrž i tempo tohoto proplétání: rychlé, vzrůstající. Je nejen stále rychlejší; režisér kromě toho užívá poněkud *delších* záběrů pro ohrožení *osvobozovaných* a poněkud

*kratších* pro spěch *osvobozujících* – nevelké rozdíly v metráži mezi těmito krátkými záběry vytvářejí dojem, že se čas osvobozovaných nesnesitelně vleče a že osvoboditelé strašně spěchají.

## Kulešov a Vertov

V roce 1918, sotva dva roky po *Intoleranci*, odvážil se Lev Kulešov, otec teorie sovětské montáže, napsat slova, jež se po deseti letech zdála samozřejmostí, ale v oné době byla dokladem nebývalého důvtipu: „V kinematografii... je prostředkem vyjádření umělecké myšlenky rytmické střídání jednotlivých nehybných obrazů nebo nevelkých záběrů zachycujících pohyb, což se technicky nazývá montáží. Montáž je v kinematografii tím, čím je kompozice barev v malířství nebo harmonie v hudbě.“<sup>9</sup> Poprvé v dějinách filmu postavil Kulešov tezi: *montáž je podstatou filmu*.

Kulešov hlavně dokázal, že záběr je *mnohoznačný*, což vůbec netušil Griffith sveden fotografickou věrností odrazu skutečnosti v obraze. Kulešov první, dávno před Ejzenštejnem, chápal záběr jako surovinu, jako slovo, jež v závislosti na obsahu celé věty může znamenat něco zřehla jiného.

Záběr svou nejednoznačností připouštěl domněnku, že je s to navozovat rozmanité významové asociace. Aby to dokázal, provedl Kulešov svůj slavný experiment: vzal detail tváře herce Mozžuchina tvářícího se co nejlhostejněji a postupně jej spojil se záběrem talíře kouřící polévky, se záběrem rakve, v níž ležela mrtvola mladé ženy a nakonec se záběrem dítěte s hračkou. „Když jsme ukázali tyto tři kombinace divákům, kteří nebyli do tajemství zasvěceni, účín byl neobyčejný,“ psal o tom Pudovkin. „Diváci byli nadšeni hercovou hrou.“<sup>10</sup>

Takto bylo objeveno *významové zabarvení záběru* na obsahově určitém pozadí. Je to jev analogický současnému kontrastu barev: každé barevné pole nabývá doplňkového odstínu vzhledem k barvě, jež mu tvoří pozadí.

V popsaném pokusu dal Kulešov záběrům s Mozžuchinem trojí významové zabarvení: chuti, žalu, něhy. Rychle však pochopil, že účinnější bude postup opačný: různým záběrům bez jakékoli vzájemné spojitosti vtisknout též *významový odstín*, tj. utvořit z těchto jednotlivých zlomků jeden kompaktní celek vytvořený režisérem. Taková montáž už zasluhuje označení tvůrčí.

„Ze záběrů otvíraných oken, lidí z nich vyhlížejících, cválající jízdy, signálů, běžících dětí, vody valící se vytaženou propustí, rovnoměrného kroku pěchoty lze sestavit i – dejme tomu – slavnostní spuštění elektrárny i obsazení otevřeného města nepřitelem.“<sup>11</sup>

V téže době do krajnosti absolutizoval montáž dokumentarista Dziga Vertov. Od počátku svého působení v kinematografii byl Vertov neúprosným odpůrcem inscenace a hraného filmu vůbec; pokládal jej za výmysl buržoasní estetiky. Režisér podle něho nemá zasahovat do skutečnosti, měnit skutečnost třeba už pouhou svou přítomností. Proto má materiál sbírat kradmo, nenadále (jeden jeho film nese název *Život znenadání – Žizň vrasploch*), „skulinou v závěsu“.

Je jasné, že za tak asketických podmínek „sběru materiálu“ musel Vertov přikládat ohromný význam *asociačním vlastnostem montáže*. Odmítal fotografovat všechno, co není autentickou, nefalšovanou pravdou, zároveň se však domníval, že filmové dílo vzniká až v *procesu montáže*. V tomto procesu věnovali Vertovovi monografové příliš málo pozornosti paradoxu jeho tvorby – režisér, který se dal strhnout svou stvořitelenskou funkcí, beztak přizpůsoboval „autentickou“ pravdu zcela svévolně svým záměrům. „Jsem kinoko“, prohlásil Vertov v jednom svém manifestu, „vytvářím člověka dokonalejšího než je stvořený Adam... Z jednoho si беру ruce, nejsilnější a nejohravnější, z druhého si беру nohy, nejrychlejší a nejztepilejší, z třetího si беру hlavu, nejkrásnější a nejvýraznější, a montáží vytvářím nového, dokonalého člověka“.

Vertovův film *Muž s kinoaparátem* (1929), poema na počest kameramanovy všemohoucnosti, byl – jak konstatuje sám jeho tvůrce – pokusem vytvořit „film o filmové řeči, první film beze slov, který není třeba překládat do cizích jazyků... Jestliže v *Muži s kinoaparátem* dominuje nikoli účel, nýbrž prostředky, je tomu tak proto, že jedním z úkolů filmu bylo seznámit diváka s těmito prostředky, neskrývat je, jak se běžně děje v jiných filmech.“<sup>13</sup>

*Muž s kinoaparátem* a jiné Vertovovy filmy – poetry nesporně zdokonalily *asociační montáž* zejména *montáž tvůrčí*. *Atomizovaly* životní jevy, rozkládající je na základní prvky, a opět je skládaly v celek je *skládaly v celek*, ukázaný ze všech stránek prismaťem umělceva stvořitelenského záměru. Ve snímku *Kinooko* (1924) bylo obyčejné vztyčení vlajky na stožár v táboře pionýrů, trvajících necelou minutu<sup>14</sup>, rozbito na 52 záběrů o 16 tématech<sup>15</sup>. Tak puntičkářská práce vyžadovala po střihačovi *rytmizační přesnost*. V hudbě obrazů, působících na diváka po určitou dobu s určitou silou, stal se Vertov jedním z prvních mistrů.



## Pudovkin

Pudovkin potřeboval fabuli hlavně k tomu, aby ukázal, co se skrývá za ní. Ukazoval to pomocí montáže, již sám nazval „konstruktivní“. Půjde nám tu ovšem o Pudovkinovy názory a filmy z období 1926-1930.

Montáž v *Matce* nebo v *Bouři nad Asii* nemá ani tak rozvíjet děj jako jej komentovat. Život se skládá z vazeb, často hluboko skrytých, které řídí lidské osudy. Kinematografie objevila v montáži prostředek, jak tyto vazby vynášet na povrch, jak je činit pochopitelnými. Griffithova informační montáž zařazuje po velkém celku detail, aby se objasnila málo zřetelná podrobnost akce. Tato podrobnost je však v podstatě obsažena už v předchozím záběru. U Pudovkina druhý záběr málokdy tvoří obyčejnou zvětšeninu části prvního záběru. Takovéto uvedení řady nových prvků, v poměru k hlavní dějové linii druhotných, umožňuje Pudovkinovi „konstruovat“ scénu tak, aby pro diváka srozumitelně komentoval i její *skryté pružiny*, navenek neprojevované duševní stavy atd.

Metodu „konstruktivní montáže“ nejlépe ilustruje rozbor slavné scény z *Matky*, která zobrazuje vnitřní reakce vězně, toužícího po svobodě.

Když matka navštíví syna ve vězení, strčí mu nepozorovaně do ruky kousek papíru. Hlídač oznamuje konec návštěvy. Matka odchází. Následuje titulky: „A venku je jaro.“ Rozvodněná řeka. Potůček mezi kameny. Husy na louce. Dítě se směje. Upadlo. Kalužemi k němu běží husy rozstříkující vodu. Žena zdvihá dítě. Rozvodněný potok. Matka jde přes blátivé pole a podél potůčku. Syn v cele čte: „Lampář dá ke zdi žebřík. Zítra ve dvanáct hodin během procházky bude čekat na rohu drožka.“ Velký detail vězňových očí, krátký záběr (8 okének). Polodetail: syn sedí na kraji kavalce. Detail zpěněného potoka. Detail synovy ruky křečovitě svírající okraj kavalce. Polodetail jeho hrudi, na niž padá stín mříží. Dlouhý záběr rozvodněné řeky (39 okének). Podobný záběr řeky (14 okének). Čtyři krátké velké detaily směřujícího se dítěte (4, 6, 20 a 8 okének). Dva záběry zpěněné vody (14 a 13 okének). Opět rozesmáté děcko (27 okének). Šplouchnutí, po němž se voda pomalu zakalí (32 okénka). Velký detail synových očí (11 okének). Zakalená voda (14 okének). Syn sedící na kraji kavalce (16 okének). Syn y polodetailu, sňatý zezadu, vyskakuje (13 okének). Velký detail shora: hrnek na stole a ruka, jež se po něm natahuje (9 okének). Detail syna házejícího hrnek na podlahu (21 okének). Detail: hrnek poskakuje po zemi. Další detail: hrnek poskakuje, až se zastaví. V tom syn – nepotlačuje už vlnu radosti, jež ho zaplavuje – začne bušit pěstmi do dveří vězeňské cely.

„Montáž v mé zatímní definici“ – praví Pudovkin v jedné své pozdější práci – „neznamená sestavování celku z částí, neznamená slepování filmu z jednotlivých záběrů nebo rozstříhání natočené scény na zlomky. Montáž si sám pro sebe definuji jako všestranné, všemožnými postupy dosažené odhalení a objasnění souvislostí jevů reálného života ve filmovém uměleckém díle.“<sup>17</sup> Metoda z uvedeného úryvku *Matky* nám dnes připadá apodiktická, poněkud vtíravá, přeceňující nosnost komentáře vůči fabuli. Naproti tomu v roce 1926 otvírala filmovému umění nové obzory, umožňujíc zachovat rovnováhu mezi vysokými *poznávacími* hodnotami a silnou *emocionální* expresí.

## Ejzenštejn

Ve prospěch intelektuální složky narušily tuto rovnováhu Ejzenštejnovy teorie montáže. Pudovkinovým úkolem byl tvůrcův subjektivní komentář k ději, který tu přece jen byl; Ejzenštejnovým úkolem bylo pronášet určité obecné ideje, k nimž konstruoval děj druhotně jako záminku.

„Pudovkin hájí názor“ – psal Ejzenštejn – „podle něhož je montáž pouhým spojením záběrů, posloupností scén řazených tak, aby objasnily nějakou tezi. Pro mne je montáž srážkou, srážkou dvou prvků, z níž vyplývá pojem. Z mého hlediska je harmonické spojení jen případem zvláštním. Pomyslete jen na nekonečný počet fyzických kombinací, jež vyplývají ze srážky dvou těles. Závisí na rychlosti těles, na jejich energii, na poměru jejich drah. Z mnoha kombinací jen v jednom případě je srážka tělesa s tělesem tak slabá, že vede k dalšímu pohybu dvou těles v původním směru.“<sup>18</sup> Ejzenštejnovy filmy bez individuálního hrdiny, s mizivým dramatickým dějem, rozbitým na četné epizody, často spolu vůbec nespojené, se jen stěží daly počítat mezi hrané filmy<sup>19</sup>. *Plynulost vyprávění* nejenže nebyla Ejzenštejnovi ideálem, nýbrž Ejzenštejn ji právě naopak – jak vyplývá z uvedeného citátu – pokládal za překážku v drastickém exponování nejzávažnějších idejí. Stavěje se proti individuálnímu hrdinovi klonil se mlčky k názoru, že jenom individuální osud vymyšlené postavy se má vyprávět plynule. Pro kolektivní epeje, jež tvořil ve dvacátých letech, byla nejdůležitější „intelektuální plynulost“ logické úvahy, argumentace. Taková „plynulost“ nemá nic společného s filmovou plynulostí, hledanou mnoha mistry, která nutí diváka zapomínat na přítomnost tvůrce jako prostředníka. „Dá-li se montáž k něčemu přirovnat, připodobněme postupné srážky záběrů k sérii výbuchů v automobilovém motoru.“<sup>20</sup>



Ejzenštejn se svým fetišem „Dolly“ – lebkou z cukru (z doby natáčení v Mexiku)

Ještě méně zajímala Ejzenštejna dramaturgická skladba pomáhající vyprávět, neboť ve svých němých filmech Ejzenštejn nikdy neměl co vyprávět. Synchronní montáž mu nebyla k ničemu, neboť její pojetí počítá se dvěma souběžnými dramatickými akcemi. U Ejzenštejna se často nevyskytoval ani jeden děj a pojem filmového času odmítal, nahrazuje ho vlastním „intelektuálním časem“, který potřeboval, aby objasnil nějakou tezi. Typickým příkladem takového „intelektuálního času“ je scéna z filmu *Deset dní, které otřásl světem*, v níž Kerenskij nadutě vchází na schody Zimního paláce. Titulky neustále



přerušují tuto scénu, ohlašující stále vyšší hodnoty, jež si Kerenskij dával. Ministr války – ministr námořnictví – ministr zahraničí – ministr vnitra – nejvyšší vůdce – diktátor. Protože však parádní schody jsou nevysoké a Ejzenštejnovi jde o to, aby plně vyhrál gradaci, dá herci – pravda, v záběru poněkud odlišné velikosti – dvakrát stoupat na týž schod. Ne tak zjevně protahuje Ejzenštejn slavnou scénu masakru na oděských schodech z *Křížníka Potěmkina* ze dvou minut reálného času na šest minut času filmového.

Naproti tomu celou svou pozornost věnoval Ejzenštejn skladbě, kterou zde nazýváme asociativní a kterou Ejzenštejn sám označil jako „intelektuální montáž“.

Východiskem jsou mu sny o abstraktní filmové řeči a studium obrázkového písma, zejména japonských hieroglyfů. Skladba tohoto písma je mu modelem ideální montáže, tj. takové montáže, která filmu umožní přeskóčit etapu doslovnosti a umělecky spoutávající konkrétnosti. „Obraz vody a obraz oka znamená plakat; obraz ucha vedle kresby dveří – naslouchat; pes plus ústa – štěkat; ústa plus dítě – křičet; ústa plus pták – zpívat; nůž plus srdce – zármutek atd. Ale vždyť to je montáž! Ano, právě to děláme my ve filmu, když skládáme do rozumových souvislostí a řad záběry, jež jsou popisné, svým významem jedinečné, obsahem neutrální.“<sup>21</sup>

Proto mají pro Ejzenštejna filmový význam především ty skladebné srážky, kdy ze dvou představ vzniká absolutně *nový třetí prvek*. Režisér jde tak daleko, že možnost, jak pomocí skladby vyvolat nové pojmy, spatřuje doslovně v každém montážním sestavení. „Sestavíme-li spolu dva libovolné záběry, nevyhnutelně se spojí v nový pojem, vyplývající z tohoto sestavení jako nová kvalita...“

Je pochopitelné, že vzhledem ke zdánlivě neomezené možnosti násobit výsledky montážních sestavení nestačí Ejzenštejnovi montáž analogií, láká ho především *montáž protikladem*. Čím si jsou sestavované prvky bližší (fyzicky, dynamicky, logicky), tím méně lze od jejich srážky očekávat – tím shodnější co do rychlosti, směru a tvaru dráhy jsou taková dvě tělesa, abychom užili Ejzenštejnovy metafory.

Proto Ejzenštejn usiluje o drastická srovnání, o šoky, o léčení pomocí otřesů. Je to usilování tím důslednější, že se spojuje s jinou jeho teorií, kterou si odnesl ještě z divadla Proletkultu, s „*montáží atrakcí*“.

Atrakce je zpočátku v Ejzenštejnově pojetí pojmem blízkým běžnému významu tohoto slova a spadá do arzenálu prostředků Grand – Guignolu: „Vypíchávat oči nebo usekávat ruce na scéně nebo účast toho, kdo hovoří telefonem, na hrozné události vzdálené desítky kilometrů či situace opilce, jenž cítí blížící se záhubu, ale jehož volání o pomoc pokládají za blábolení.“<sup>22</sup>

Pojem „atrakce“ však zároveň začíná nabývat estetického významu: „Atrakce je každý agresivní moment divadla, tj. každý jeho prvek, jenž diváka nutí k citové nebo psychologické součinnosti, je racionálně kontrolován a matematicky vypočítán na určité emocionální otřesy.“<sup>23</sup>

Tu se nám stýkají tři základní Ejzenštejnovy montážní teorie: a) ze srážky *dvou* pokud možno rozdílných prvků vyvodit prvek *třetí*, b) pásmem prudkých *výbuchů* upoutávat divákovu pozornost, c) včas vypočítat zamýšlenou *reakci hlediště*.

Z těchto předpokladů logicky vyplývají slavná sestavení protikladů, jichž je mnoho ve všech Ejzenštejnových němých filmech, snad kromě *Křížníka Potěmkina*. Ve *Stávce* se obraz dělníků masakrovaných policií sráží se záběrem, v němž řezník zabíjí nožem vola. V *Deseti dnech, které otřásly světem* se záběr menševika hovořícího na sjezdu sovětů sráží se záběrem tří harfeníků brnkajících na struny. V *Generální linii* se záběr oplodnění krávy mladým býkem sráží s výbuchem granátu.

Netrpělivá snaha vyjádřit obecnou myšlenku, oproštěnou od nahodilosti jedné konkrétní situace, vedla Ejzenštejna k tomu, že se odtrhával od skromných realit, jež uváděl v expozici své teze. Avšak literární metafory, přenesené na plátno, selhaly. Diváci narážky nechápali; tázali se, kde se na sjezdu sovětů vzaly hudební nástroje.

Do jaké míry Ejzenštejnova montážní opovážlivost vedla k úspěchům, kde geniální tvůrce začínal podléhat? Výmluvný příklad poskytuje opět film *Deset dní, které otřásly světem*. Generál Kornilov vede ze pskovských lesů úder proti Petrohradu. Generál na koni je sřat zdola, v napoleonské póze. Ze stejného podhledu je sřata Napoleonova jezdecká socha. O něco dříve máme záběr Kerenského s rukama po napoleonsku založenýma. Následuje záběr Napoleonovy figurky v téže póze.

Rozdíl bije do očí, zejména dnešnímu divákovi. V případě Kornilova srovnává montáž danou dramatickou situací (pskovské lesy) s libovolně uvedenou vizuální narážkou. Spojitost obou obrazů je čistě intelektuální a nemůže zabránit vtíravé otázce: kde se vzal Napoleonův pomník v lesích u Pskova? V případě Kerenského byl tvůrčív záměr stejný, ale režisér tu použil narážky, vzaté z dramatického kontextu: Napoleonova figurka se vskutku v Zimním paláci nacházela.

Ať už máme k některým montážním extrémům sovětské školy jakékoli výhrady – a ty byly kritizovány až příliš brutálně –, je těžko nepřiznat, že právě sověšští tvůrci objevili světu obrovské a všestranné možnosti stříhové skladby. Učinili z ní způsob, jak interpretovat život a zároveň vědomě řídit divákovy reakce tam, kde jejich předchůdci viděli jen to, jak zručně organizovat vyprávěný obsah.





## Francouzská avantgarda

Jiný typ asociativní skladby vypracovala koncem dvacátých let francouzská avantgarda. Filmoví dadaisté a později surrealisté potlačovali vyprávěcí, dramatické a psychologické funkce kinematografie, neboť soudili, že „čistý film“ má apelovat jen na zrakový smysl, být „hudbou očí“ a operovat sestavováním obrazů jako hudba operuje sestavami zvuků. „Dobrat se divákovy vnímavosti“ – snila Germaine Dulacová – „harmonie, akordy stínu, světla, rytmu, výrazu tváří.“<sup>24</sup> Jakákoli dramatická osnova, vývoj jakékoli situace nemá význam. Důležité jsou jen zrakové podněty, náležitě instrumentované a rytmizované.

„Musíme se naučit chápat smysl určitých obrazových sledů jako se dítě učí postupně uhadovat, co znamenají zvuky, jež k němu doléhají“, přikazoval tehdejšímu divákovi René Clair<sup>25</sup>. Vzhledem k nenahodilým shodám s hudebními strukturami nazvali avantgardní tvůrci tuto skladbu polyfonní (rapidmontáž).

Tato skladba, útočící na diváka ohromným množstvím krátkých záběrů, měla ráz čistě senzuační, iracionální. Nepůsobila na diváka jednotlivými montážními spojeními, nýbrž většími vizuálními celky.

V polyfonní skladbě se rýsovaly dvě tendence. Impresionisté jako Delluc, Epstein, Gance jí užívali, aby syntetizovali určité nálady nebo dojmy. Slavná sekvence jízdy vlaku z Ganceova **Kola života** (1922) se skládá z velmi krátkých záběrů kolejí – lokomotivy – kotle – kol – manometru – telegrafních drátů – kouře – semaforů – tunelů – výhybek. Germaine Dulacová o této vizuální „symfonii“ napsala: „Postavy už nebyly jedinými důležitými složkami díla. Vedle nich měla rozhodující význam délka trvání záběrů, jejich protiklady, jejich akordy.“<sup>26</sup>

Impresionista Gance se ve své symfonii držel reálných prvků skutečnosti, kdežto surrealisté využili polyfonní skladby k tvoření světa nadskutečného. Vznikal z volné asociace podle logiky snu, paradoxů podvědomí a rozmarů vědomí, jež se vymanilo z kontroly rozumu. Nejlepším příkladem tu je libovolný úryvek z režisérského scénáře **Andaluského psa** (1929). Žena hledí na ruku muže, jež předtím umřel – muž si prohlíží vlastní ruku – ruka je plna mravenců, vylézajících z černé díry – ochlupené podpaží dívky, ležící na pláži – detail mořského ježka, jehož ostny se chvějí – prolínačka na jiné děvče, snímané v kruhové cloně – kruhová clona se rozvírá – děvče stojí mezi lidmi prorážejícími policejní kordon<sup>27</sup>.

Surrealisté si velmi pochvalovali techniku filmové skladby, jež jim dovoľovala vymanit se ze zajetí skutečnosti snadněji než umění ryze prostorová.



## Vizuální skladba po roce 1930

Historie vizuální skladby končí kolem roku 1930. Nekončí však proto – jak tvrdí jedni – že v oblasti spojování obrazů bylo už všechno objeveno, ani proto – jak tvrdí jiní (a což je pravda jen zčásti) – že se stříhová skladba zanedbávala, což vedlo k absolutnímu nedostatku nových zkušeností.

Historie vizuální skladby končí v roce 1930, neboť od té doby se pojetí skladby mění a rozrůstá. Zatímco se dosud pojmy a emoce rodily jedině ze vztahu jedněch obrazů k druhým, mohly nyní tytéž pojmy a emoce vznikat i ze vztahů jedněch zvuků k druhým (zvuková skladba) nebo ze vztahu obrazů ke zvukům (vizuálně – auditivní kontrapunkt).

Vzhledem k tomu, že zvukový film neoperuje jedním, nýbrž třemi druhy sestavení (obraz – obraz, zvuk – zvuk, obraz – zvuk), mohl filmový tvůrce teoreticky značně zvětšit úlohu stříhové skladby. Bohužel však všemohoucí dialog, jenž je často tvůrcům cestou nejmenšího odporu, dodnes překáží filmovému umění, aby našlo nová skladebná řešení v širokém smyslu slova.

Obraz se redukoval především na vyprávěcí funkce. Proto ten důraz na zdokonalování technického stříhu, hlavně plynulosti, a přezírání dramaturgické skladby, zejména pak skladby asociativní.<sup>28</sup>

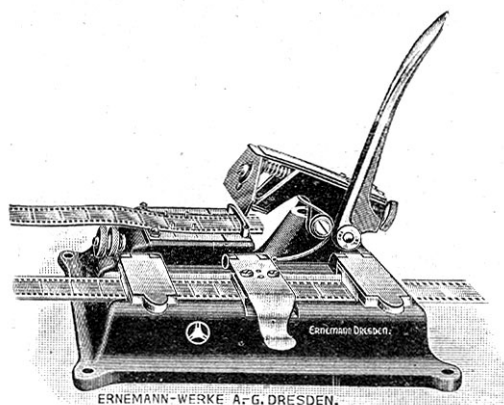
Pokrok v technickém stříhu zvukového filmu měl vliv na radikální zkrácení záběrů a scén čistě informačních, na něž se předtím vyplývalo mnoho metrů filmového pásu. Kromě toho umožnil, aby se vyprávění směle přeneslo (elipsy) přes ty dějové partie, které si může divák domyslet sám a které nemusí působit únavnou nudou.

Třeba mít na paměti, že stříhače brzdí sama technologie práce na zvukovém filmu. Nepočítá-li se v režisérském scénáři včas se spojovacím efektem, je velmi těžké – dosáhnout ho po skončeném snímání na stříhacím stole. Dialogické záběry se nepoddávají rytmizujícím zkratkám, neboť nelze vystříhávat jednotlivá slova a obsah dialogu rigorózně rozhoduje o posloupnosti záběrů.

Jak jsme už řekli, teorie a praxe stříhové skladby se po roce 1930 rozvíjela hlavně ve směru zvukové skladby a vizuálně auditivního kontrapunktu, o nichž pojednáme dál. Protože jejich praxe vychází v podstatě ze zásad vizuální skladby, máme právo přistoupit k systematice skladebných forem opírající se především o skladbu vizuální.

## POZNÁMKY:

- 1 S pomocí nebo bez prostředků filmové interpunkce, o nichž viz obšírněji na str. 183.
- 2 Georges Sadoul: „Dějiny světového filmu“, str. 37.
- 3 Srov. R. Jeanne – Ch. Ford: „Historie du cinéma américain“. Nakl. S. E. D. E., Paříž 1955, str. 38-39.
- 4 Lewis Jacobs: „The Rise of the American Film“, str. 40.
- 5 V. Gotvalt: „Kinematograf (Živá fotografija), jeho proischozdenije, ustrojstvo, sovremennoje i buduščee obščestvennoje i naučnoje značenje“. Nakl. Vokrug světa, Moskva 1909, str. 84-85.
- 6 Podle výčtu Karla Reiszeho v knize „Umění filmového střihu“, str. 7-10.
- 7 André Malraux: Nástin psychologie filmu. Ve sborníku „Film je umění“. Orbis, Praha 1963, str. 237.
- 8 Tento způsob se někdy také nazývá křížová skladba (angl. cross-cutting). (Pozn. ed.)
- 9 L. V. Kulešov: Iskusstvo svetotyorčestva. Kino č. 12 z r. 1918. Cituji podle A. Marjamova: „Národní umělec SSSR Vsevolod Pudovkin“. Československý státní film, Praha 1955, str. 12 (hektografováno).
- 10 Vsevolod I. Pudovkin: „Film Technique“. Newnes, Londýn 1929. Citováno podle E. Lindgrena: „Filmové umění“, str. 79.
- 11 Lev Kulešov: „Iskusstvo kino“. Nakl. Teakinopečat, Moskva 1929, str. 161.
- 12 D. Vertov: Kinooki. Perevorot. Lef, Moskva, č. 3 z r. 1923. Cit. podle N. Lebeděva: „Dějiny sovětského filmu I.“ První část. Praha 1959, str. 116 (hektografováno).
- 13 Dziga Vertov: O ljubvi k živomu čeloveku. Článek uveřejněný čtyři roky po autorově smrti v časopise Iskusstvo kino, Moskva, č. 6 z r. 1958.
- 14 17 metrů filmového pásu.
- 15 Podrobný popis této části filmu obsahuje rukopis N. M. Jezuitova „Istorija sovětskogo kino“, str. 296. Cituji podle „Dějiny sovětského filmu“, první část, str. 120. Jezuitov soudí, že „tato jediná věta znamenala a znamená pro rozvoj sovětského filmového umění víc, než četné bezpohlavní filmy z let 1922-1925.“
- 16 Znamení rozbor této scény podávám podle E. Lindgrena: „Filmové umění“, str. 82-83.
- 17 Článek O montáži napsal Pudovkin v r. 1946 pro knihu „Les maîtres du cinéma soviétique au travail“, vydanou Sovexportem. Cit. podle sborníku „Film je umění“, Orbis, Praha 1963, str. 86.
- 18 S. M. Ejzenštejn: „The Cinematographic Principle“, Transition, Paříž červen 1930. Cit. podle Jeana Mitryho: „S. M. Eisenstein“. Editions Universitaires. Série: Classiques du cinéma. Paříž 1956, str. 56.
- 19 Někteří teoretikové anglické dokumentární školy 30. let se pokoušeli učinit z Ejzenštejna průkopníka dokumentárního filmu.
- 20 Cit. podle Jeana Mitryho: „S. M. Eisenstein“, str. 57.
- 21 Sergei Eisenstein: „Film Form, Essays in Film Theory“. Nakl. Denis Dobson Ltd., Londýn 1951, str. 30. Cit. podle Karla Reiszeho: „Umění filmového střihu“, str. 26.
- 22 Sergej Ejzenštejn: „Montáž atrakcionov“ (1923). Izbrannyje proizvedenija v šesti tomach. Tom 2. Iskusstvo, Moskva 1964, str. 270.
- 23 Tamtéž. Slovo „divadlo“ tu znamená jakoukoli podívanou a pochází z doby, kdy se autor o film ještě nezajímal.
- 24 V časopise Le Rouge et le Noire, Paříž, červencové číslo z r. 1928. Cit. podle Henriho Agela „Esthétique du cinéma“. Nakl. Presses Universitaires de la France, Paříž 1957, str. 13.
- 25 Cituji podle Jose Rogera: „Grammaire du cinéma“, str. 13.
- 26 Neuveřejněné poznámky. Cituji podle Reného Jeanna a Charlesa Fordy: „Histoire encyclopédique du cinéma. Vol. I“. Nakl. Robert Laffont, Paříž 1947, str. 327-328.
- 27 Luis Buñuel: „Un chien andalou (Scénario)“. V práci Marcela Lapierra: „Anthologie du cinéma“, str. 183. Definitivní filmová podoba těchto scén je však poněkud jiná.
- 28 V ohrožování funkce střihové skladby v duchu moderních zásad spočívá do značné míry smysl avantgardy čtyřicátých a padesátých let. Wellesův *Občan Kane* byl významným úspěchem obrozené dramaturgické skladby, kdežto surrealisté (Richter, Anger, Vardová, Borowczyk a Lenica v *Domě*) hledají nové možnosti v oblasti asociativní skladby.



# STŘIHOVÁ SKLADBA – POKUS O DEFINICI A TŘÍDĚNÍ

Jerzy Płażewski

## Montážní pro a proti

Ve slavné brožuře, jež urychlila výbuch Francouzské revoluce, psal Sieyès: „Čím je třetí stav? Vším, čím byl dosud? Ničím!“ S podobnou náruživostí se vyslovovali pro montáž – jež skutečně urychlila výbuch pravého filmového umění – filmaři dvacátých let. Po zavedení zvuku nadšení utichlo a už roku 1938 byl nucen Ejzenštejn psát: „V naší kinematografii bylo období, kdy se montáž prohlašovala za ‚vše‘. Teď jsme na sklonku období, kdy se montáž považuje za ‚nic‘.“<sup>1</sup>

Podali jsme přehledný historický vývoj střihové skladby. Teď je třeba složitý a nesnadný jev teoreticky uspořádat. Je mnoho teorií střihové skladby. Skoro každý teoretik se snaží o vlastní třídění, které by usnadnilo orientaci v houšti různorodých skladebných funkcí, často se teoreticky formulují pokyny pro budoucnost. A doslovně žádný badatel se nemůže vyhnout tomu, aby zaujal stanovisko k otázkám skladby, což pak do značné míry podmiňuje ostatní jeho názory nebo tvůrčí koncepce.

Jde však o to, že snad v žádné jiné oblasti se teoretici tak neprou a nevyslovují tak odlišné názory. Přihlédněme ke krajním stanoviskům.

Sovětští tvůrci dvacátých let vskutku spatřovali v montáži téměř jediný výrazový prostředek kinematografie a dějiny filmového umění ztotožňovali s dějinami montáže. V roce 1926 Pudovkin napsal: „Pouze podle způsobů montáže je možno posuzovat režisérovu individualitu. Jako má spisovatel vlastní individuální sloh, tak i filmový režisér má vlastní individuální metodu své montáže.“<sup>2</sup> Ještě jasněji se vyslovili o dva roky později Ejzenštejn, Pudovkin a Alexandrov ve společně podepsaném prohlášení Budoucnost zvukového filmu: „Je známo, že základním prostředkem – ostatně jediným – jehož zásluhou dokázal film dosáhnout tak vysokého stupně působivosti, je montáž. Zdokonalení montáže, zásadního prostředku působení, je nesporným axiómem, na němž spočívá kultura světového filmu... Pro další vývoj kinematografie jsou tedy důležité jen ty momenty, které rozvíjejí montážní postupy, aby působily na diváka co nejsilněji.“

V naprosté shodě s tezemi sovětských filmařů jsou závěry prvního kodifikátora filmové gramatiky Raymonda Spottiswooda, jenž roku 1935 spojoval svébytnost filmového umění téměř výhradně se skladbou: „Základní strukturní vlastností filmu je přerušovaný způsob vyprávění; základní metodou tvorby je montáž.“<sup>4</sup>

Tento názor téměř doslovně sdílí také italský teoretik a režisér Renato May, když ve své „Filmové řeči“ z roku 1954 píše: „Montáž je jinými slovy filmová technika v širším smyslu: ve smyslu exprese a postupů, s jejichž pomocí se filmová intuice vybíjí prakticky a esteticky.“<sup>5</sup> Veškeré filmové výrazové prostředky redukuje May na montáž, kterou pak dělí poněkud uměle na montáž „uvnitř záběru“, na „technický“ střih, na montáž „plynulou“, „přerušovanou“ a na montáž „tvůrčí“.

Mezi nadšené stoupence střihové skladby můžeme nakonec zařadit Ernesta Lindgrena. Když roku 1949 uvedl Pudovkinova slova „základem filmového umění je montáž“ – napsal ve svém základním díle „Filmové umění“: „Toto konstatování... je platné právě tak dnes, jako v roce 1928, kdy byla Pudovkinova knížka poprvé vydána, a zdá se, že zůstane v platnosti, dokud bude existovat film. Přežilo nástup zvuku a nezdá se, že by se dalo oslabit nástupem barvy nebo televize nebo plastického filmu.“<sup>6</sup>

Od krajních hlasů tvrdících „montáž je vše“ přejdeme na protilehlé křídlo k autorům hlásajícím „montáž není nic“; spíš toto křídlo je v poslední době v ofenzivě.

Švýcarsky teoretik Ernst Iros ve svém díle „Podstata filmu a jeho dramaturgie“, napsaném v roce 1938, nejen přisuzuje střihové skladbě poslední, podřadné místo mezi četnými komponenty filmové tvorby, ale přímo ztotožňuje montáž s technikou „tendenční tvorby“, kterou zavrhuje. „Výraz ‚montáž‘ (Montage), označující činnost spojenou s organizací filmového materiálu (Schnitttakt), zrodil se z mechanické zásady ‚tendenčního působení‘ a je jeho příznakem. Montáž znamená sestavit stroj z jeho součástí. Tvorba, jež je v umělcově vědomí prosta krátkodobých cílů, podřizuje se tu zásadě organického utváření. Proto je těžko pochopitelné, proč filmoví tvůrci přijali a užívají pojmu ‚montáž‘.“<sup>7</sup> V jiné kapitole hovoří Iros o tendenčním tvůrci jako o padělateli, který své spontánní afekty, „zřídlo veškeré tvorby“, pomocí skladby přizpůsobuje apriorním tezím. Je zřejmé, že tento odmítavý ideologický postoj se nevztahuje na technický střih ani na dramaturgickou skladbu, nýbrž jen na skladbu asociativní. Stín autorovy nedůvěry však padá i na ony méně „vinné“ druhy skladby, s nimiž autor rovněž nakládá velmi macešsky, pojednává o nich jen z hlediska čistě technického.

Jiné hledisko, i když také negativní, reprezentuje nejvýznačnější představitel mladé francouzské kritické školy André Bazin, nadšený badatel Wellesovy a Wylerovy tvorby. Podle jeho názoru vyzrálé filmové vyprávění nutně nahrazuje montáž dlouhými záběry, jež jsou plny složitých pohybů kamery a akcí v mnoha rovinách. V tomto přesvědčení ho utvrzuje zajímavý rozbor možností širokého plátna, i když jistě zachází příliš daleko: „Montáž, v níž se nesprávně spatřoval základ filmového umění, vznikla ve skutečnosti v důsledku omezenosti klasického plátna, jež režiséra nutilo, aby skutečnost kouskoval.“<sup>8</sup> Názory na vývoj

moderních forem obrazového vyprávění vedly Bazina k vytvoření teorie integrálního vyprávění, která značně redukuje, i když bez extrémů, úlohu montáže.

Zběžný přehled filmových výrazových prostředků, který v roce 1955 pod vlivem francouzské kritické školy napsal belgický kritik Jos Roger<sup>9</sup>, vůbec už nevyčleňuje problémy skladby do samostatné skupiny, nýbrž rozptyluje je pod různými záminkami do rozmanitých průřezů a pojednává o nich hlavně v souvislosti s dramaturgickou strukturou filmu, s druhy sekvencí a s interpunkčními prostředky.

Jak z toho vidět, spor trvá dál. A poněvadž se nepochybně týká nejzákladnějších otázek filmového umění, může mít velký vliv na jeho budoucnost.

### Mozaikový ráz lidského vnímání

Ohromná lehkost, s níž může filmový tvůrce sestavovat krajně různé prvky skutečnosti, svobodně žonglovat s časem a prostorem, řídit asociace a užívat principu příčinnosti, je ve filmařových rukou důležitou náhradou za automatickou objektivitu kamery, jež poutá jeho pohyby. Montáž je pro umělce *uskutečněním jeho funkce vybírat*.

V jiných vizuálních uměních i v literární technice se před vznikem kinematografie užívalo montáže zřídka.<sup>10</sup> Teprve filmová montáž nám dala poznat *mozaikovitý ráz vnímání vnějšího světa člověkem*. Kdyby nebylo této zásadní souběžnosti montážních forem a fyziologie vnímání, řeč montážních asociací by nedosáhla oné sugestivity, kterou jsme nejednou sami zakusili.<sup>11</sup>

Naše vnímání skutečnosti má mozaikový ráz. Syntetizující rozum skládá nesouvislé vjemy, pozorování, tvary těles a pohybů v rekonstrukce událostí, jichž jsme svědky. Rozum nakládá s molekulami skutečnosti tak, jako pointilisté s drobnými skvrnami čistých barev – tvoří z nich složité kompozice podle tvůrčovy vůle.

Sotva několik let po vynálezu kinematografie (v roce 1902) srovnával Henri Bergson mechanismus filmového vyprávění s mechanismem lidského poznání a napsal: „Naše vnímání se upravuje tak, aby zpevňovalo v diskontinuálních obrazech plynulou kontinuitu skutečna... Ať jde o to dění mysliti neboje vyjadřovati neboje i vnímati, neděláme zhruba nic jiného, než že uvádíme v pohyb jakýsi vnitřní kinematograf. Tak by se mohlo vše předcházející shrnouti ve slovech, že mechanismus našeho navykého poznávání jest povahy kinematografické.“<sup>12</sup>

Bergsonovy teoretické teze podporuje filmař-praktik: „Při dobré montáži divák vůbec nepozoruje, jak záběry po sobě následují, poněvadž to odpovídá normálním zvrátům jeho pozornosti a poněvadž se tak u diváka tvoří představa o celku, která mu skýtá iluzi skutečné percepce“ (J. P. Chartier).<sup>13</sup> Právě divadelní, nikoli filmové vnímání světa se dostává do rozporu – ač se zdá jinak – s naším normálním vnímáním, což můžeme pozorovat nejen v divadle, ale především – jako ostrý pocit zklamání – při filmové projekci otrocky natočených divadelních představení.

Nelze popřít, že pocit montážní plynulosti, i když se shoduje s vrozenými dispozicemi rozumu, není a priori rysem vědomí nepřipraveného diváka. Naopak je funkcí aspoň té nejmenší filmové kultury a obeznámení s filmem a tvoří hlavní překážku při konzumu filmu dospělým divákem. Tam kde lecjaký školák, od dětství obeznámený s rychlou montáží dobrodružných filmů, vidí logicky konstruovanou relaci o tom, jak policisté stíhají zločince, nepřipravený divák uvidí jenom sbírku jednotlivých nesouvislých obrázků s různými fragmenty neznámých ulic, kterými běží jacísi lidé buď jednotlivě nebo ve skupinách. Dodejme ještě, že rozpaky takového diváka budou tím větší a pocit dezorientace a bezradnosti tím drásavější, čím nedokonalejší je technický střih.<sup>14</sup>

Divákovo vědomí tedy vede zvláštní boj, jehož se z jedné strany účastní pocit, že mozaikovitá metoda při utváření našeho pozorování je přirozená, a z druhé strany pocit, že se montážní celky rozpadají ve zvláštní záběry. Že z tohoto boje vychází vítězně filmové vidění, není jen důsledkem zkušenosti filmového diváka. Spolupůsobí tu ještě další pozitivní činitel: divákova psychologická připravenost přijímat filmové dílo jako dílo konstrukčně intencionální, organizované podle zásad chronologické posloupnosti událostí, směřující k odhalení příčinných souvislostí mezi nimi.

Béla Balázs na to výrazně upozorňuje, když jednomu z odstavců své knihy dává název Smysl je nevyhnutelný: „Základním psychologickým předpokladem vnímání filmu je, abychom si nemyslili, že vidíme náhodně poskládané a poslepované obrazy, nýbrž abychom čekali dílo tvořivého záměru, tj. abychom v celku předpokládali a hledali určitý smysl. Tím jsme ukázali na duševní potřebu diváka, kterou nemůžeme potlačit ani tehdy, jde-li někdy náhodou opravdu o obrazy, které jsou uspořádány beze smyslu. Dát věcem smysl – to je prafunkce lidského vědomí. Nic není těžší než pasivně přijímat do svého vědomí nahodilé jevy beze smyslu.“<sup>15</sup>

Přirozený způsob vnímání skutečnosti člověkem a jeho sklon k tomu, aby přikládal význam všem dramaturgickým konstrukcím, tvoří záruku srozumitelnosti montážní řeči a zároveň záruku úspěchu při řešení všech tří typů skladebných úkolů: technických, dramaturgických a asociativních.



## Kategorie prostoru, času, příčiny

Mozaikovému filmovému vidění, jež skutečnost kouskuje, můžeme ovšem vytýkat, že je arbitrární, že se divákovi vnucuje a neposkytuje mu možnost, aby sám aktivně volil, předmět svého pozorování (viz str. 387 a násl.). Ale žádná jiná forma inscenace není s to vysvobodit film z tyranie skutečného času a skutečného prostoru. Film „osvobozený od montáže“ začne nevyhnutelně připomínat divadlo, jež se v rámci jednoho aktu zásadně podřizuje klasickému pravidlu o jednotě místa, času a děje. Scénický čas (divadelní) se totiž rovná reálnému času, měřenému hodinkami diváků; scénický prostor – přes veškeré snahy expresionistické scénografie o jeho rozbití – zůstává přese všechno spřízněný s prostorem skutečným.

Film nemá jinou možnost, jak obohatit vyprávění o specifický filmový čas a prostor, než pomocí montáže.

Problém je širší. Týká se nejen kategorie času a prostoru, nýbrž i kategorie příčiny a důsledku. Umělec, který objektivem kamery vybírá jen takové zlomky skutečnosti, které potřebuje k tomu, aby vyslovil to, co ho zajímá, nemůže se omezit na lhostejnou odpověď na otázku „kdo?“ a „co dělá?“, musí především hledat odpověď na otázku „proč?“.

Obrazové spojení někdy dost vzdálených příčin a důsledků se dá jen zřídka soustředit – aniž je to umělé – v rovině téhož reálného času a téhož reálného prostoru. Proto tvůrce, který se vyhýbá montážním možnostem, má před sebou jen dvojí způsob, jak odhalit příčinné zřetězení událostí.

První je přizpůsobovat, zjednodušovat skutečnost podle vzoru klasické divadelní dramaturgie; během půlhodiny, aniž vychází z pokoje, stává se hrdina postupně mužem krásné ženy, dědicem velkého jmění, bankrotářem, paroháčem, zachráněným sebevrahem, nečekaným triumfátorem a štedrým marnotratníkem, a všechny jednající postavy se v tom pokoji scházejí v potřebném pořadí na vteřinu přesně.

Druhým východiskem je upustit od vizuálních spojení a nahradit je slovními spoji, konstruovanými v rychlosti pomocí nekonečných dialogů.

Obojí řešení je v hlubokém rozporu s podstatou filmového umění.

## Základní typy skladby

Na začátku kapitoly XIV jsem definoval montáž jako „spojení dvou záběrů, při němž poslední okénko předchozího záběru bylo slepeno s prvním okénkem záběru následujícího.“ Ve světle toho, co jsme si právě řekli, vychází najevo celá titěrnost a omezenost této formálně správné technické definice.

Najdeme však mezi četnými definicemi takovou, která by přihlížela ke všem funkcím montáže a mohla se tak stát základem dalších úvah? Pokusme se vytvořit ještě jednu.

Montáž organizuje filmový materiál sestavením (na papíře nebo na stříhacím stole) jednotlivých záběrů v určité posloupnosti časové, (dramaturgická skladba) a příčinné (asociativní skladba), přičemž se tomuto materiálu dodává patřičný rytmus a plynulost (technický střih).

V teoretické literatuře se vyskytují četné klasifikace, jež si vytkly za cíl vypočítat a utřídit různé druhy montážních spojení. Nejstarší z nich je Pudovkinovo třídění, jež obsahuje pět základních typů: montáž kontrastní (bída – bohatství), paralelní (ledy se pohnuly – manifestace v **Matce**), intelektuální (masakrování dělníků – porážení dobytka ve **Stávce**), synchronní (dvě navzájem na sobě závislé akce, např. závěr **Intolerance**), montáž refrénu (kolébka v **Intoleranci**).

Mnohem podrobnější, ale chaotické a metodicky pochybené je třídění Pierra Morela-Melbourn<sup>17</sup>, opakující v pasáži, jež nás zajímá, téměř doslovně Timošenka<sup>18</sup> a vypočítávající 17 typů montážních spojení: změna místa, změna sklonu kamery, změna velikosti záběru, změna optické kresby, uplatnění prostříhu, evokace minulosti, evokace budoucnosti, živá představa z odstupu, souběžné akce, kontrasty, analogie, refrén, výtvarná narážka, soustředění, zvětšení nebo vzdálení, montáž uvnitř záběru, triky.

Přehledněji a logičtěji dělí skladbu Marcel Martin: 1) na skladbu rytmickou (délka a orchestrace záběrů), 2) na skladbu ideologickou (souvislosti časové, místní, příčinné, zejména pak skladba asociativní), 3) na skladbu vyprávěcí<sup>19</sup>; ale i zde se jednotlivé skladební funkce vymezují dost nepřesně.

Stranou nechávám třídění Balázsovo, Spottiswoodovo, Arnheimovo a Agelovo, která většinou navazují na Pudovkina. Bez ohledu na podrobnosti je dlužno říci, že tato dělení buď nevyčerpávají velké bohatství forem a funkcí skladby nebo opakují tytéž formy pod rozmanitými názvy, resp. kladou vedle sebe kritéria ze zcela různých rovin jako kritéria rovnoprávná.

Podle naší definice jsou tři různé typy úkolů, jež lze klást skladbě, a z nich musíme vyvodit racionální třídění.

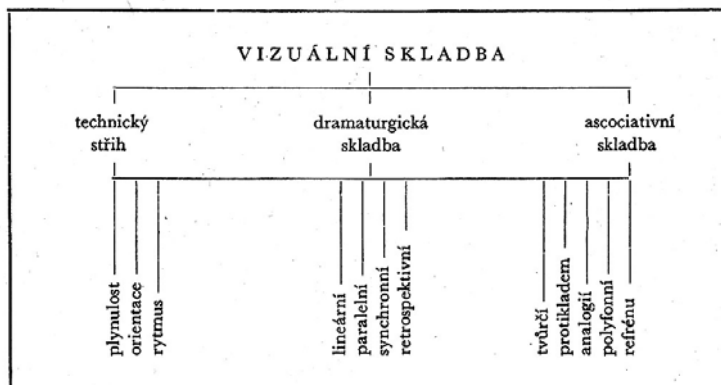
1. *Technické úkoly* spočívají v uspořádání nasnímaného materiálu do plynulého vyprávění s promyšleným rytmem, jež diváka jasně a logicky orientuje v situačních změnách.

2. *Dramaturgické úkoly* spočívají v tom, aby se vyprávění konstruovalo co nejpřehledněji a co nejsugestivněji; zásluhou této konstrukce bude vizuálně – auditivní obsah filmu působit na diváka co nejintenzivněji.

3. *Asociativní úkoly* spočívají v tom, aby se divákovo vědomí obohatilo o jisté obsahy, jež nejsou v samých vizuálně – auditivních obrazech, nýbrž vyplývají ze vzájemných vztahů jedné partie materiálu k druhé.

Technické úkoly se plní hlavně v závěrečné fázi práce na filmu, když už tvůrci mají v rukou hotový nasnímaný materiál; dramaturgické a asociativní úkoly se řeší dříve, neboť s jejich provedením obvykle počítá už literární nebo režisérský scénář. Proto také technické úkoly spadají především na bedra střihačova, kdežto o úkoly dramaturgické a asociativní pečuje hlavně scenárista a režisér<sup>20</sup>. Konečně se technické úkoly obvykle řeší ve vztahu k menším partiím skládaného díla, kdežto úkoly asociativní, zvláště pak dramaturgické se musí řešit v souvislosti s celým výtvozem, vyžadují jednotlý styl, stabilní skladební „rukopis“.

V našem třídění musíme rozlišovat následující složky (viz schéma):



Zbývá upozornit na úlohu skladby jako posledního brusu, jako na činnost definitivně uzavírající práci na filmu. Když hovoříme o posledním brusu, nemáme na mysli esteticky podřadnou možnost provést jisté drobné kosmetické úpravy, nýbrž tu nezákladnější funkci skladby, jež spočívá v tom, dát náležitě uplatnění všem komponentům filmu. Vedle aktivních funkcí skladby je to přirozeně funkce pasivní, to znamená taková, která hotovému filmu nic nepřidá, ale mnohé mu může ubrat. Je to však funkce tak nezbytná jako funkce laboranta vyvolávajícího film, bez něhož se na citlivém materiálu sebekrásnější fotogramy vůbec neobjeví.

„Teprve po dokončení stříhové skladby mohu hovořit o kvalitě hereckých výkonů, o zajímavých záběrech, o dobrém osvětlení,“ psal Luigi Chiarini, „a to proto, že jednotlivý záběr sám o sobě nemá větší smysl než krásné přídavné jméno vytržené z kontextu.“<sup>21</sup>

„Teprve po dokončení stříhové skladby mohu hovořit o kvalitě hereckých výkonů, o zajímavých záběrech, o dobrém osvětlení,“ psal Luigi Chiarini, „a to proto, že jednotlivý záběr sám o sobě nemá větší smysl než krásné přídavné jméno vytržené z kontextu.“<sup>21</sup>

#### POZNÁMKY:

- 1 S. M. Ejzenštejn: „Kamerou, tužkou i perem“. Orbis, Praha 1961, 2. vyd., str. 237.
- 2 Vsevolod Pudovkin: „Od libreta k premiéře“. Nakl. Čefis, Praha 1932, str. 63.
- 3 S. Ejzenštejn, V. Pudovkin, G. Alexandrov: „Buduščeje zvukovoj filmy. Zajavka“. Sergej Ejzenštejn: „Izbrannyje proizvedenija v šestí tomach“, tom 2. Iskustvo, Moskva 1964, str. 315.
- 4 Raymond Spottiswoode: „A Grammar of the Film“, str. 201.
- 5 Renato May: „Il linguaggio del film“, str. 24. V úvodu ke své knize cituje May Pudovkina: „Základem filmové estetiky je montáž.“
- 6 Ernest Lindgren: „Filmové umění“, str. 52.
- 7 Ernst Iros: „Wesen und Dramaturgie des Films“. Neue Ausgabe. Max Niehang Verlag A.G., Curych 1957, str. 47.
- 8 Cahiers du Cinéma, Paříž, č. 31 z ledna 1954. V téže čísle – také v souvislosti s uvedením prvních cinemaskopických filmů – Bazinův žák Jacques Rivette přímo konstatuje, že film se zakrátko „zbaví montáže“, v čemž prý spočívá zákonitý vývoj desáté múzy. Skutečnost tyto strohé předpovědi ve všem nepotvrdila.
- 9 „Grammaire du cinéma“
- 10 Byť v literatuře častěji než se běžně má zato. Viz např. přesvědčivý rozbor filmovosti Puškinova vidění v poemě Poltava, který provedl Ejzenštejn (Sergej Ejzenštejn: Primery izučeniya montažnogo písma, Iskustvo kino, Moskva, č. 5 z r. 1955, str. 78-89).
- 11 Z druhé strany však není třeba přeceňovat vliv percepčního omezení na vývoj filmových výrazových prostředků. U montáže se tyto prostředky shodují s fyziologií lidského Vnímání, což má jistě vliv na jejich větší komunikativnost. Filmová estetika se však nevyhýbá ani tomu, aby se vůči přirozeným formám vnímání stavěla do protikladu (deformace obrazu, transcendentní hudba, zastavený čas atd.), což opět určitým způsobem obohacuje vrozené percepční dispozice diváků.
- 12 Henri Bergson: „Vývoj tvořivý“. Laichter, Praha 1919, str. 408-409 a 413.
- 13 Jean-Pierre Chartier: Art et réalité au cinéma. Bulletin d'IDHEC, Paříž, č. 3 z r. 1946. Srov. i citát z knihy Chartiera a Desplanquesa „Derrière l'écran“ na str. 38, který se týká především proměnlivé vzdálenosti, již zaujímá pozorovatel vůči pozorovanému jevu; tím však už zároveň obsahuje širší tezi o mozaikovém rázu vizuálního poznání, jež vzniká skládáním jednotlivých vjemů.
- 14 Nevytříbený divák je nejlepším odborným kritikem stříhové techniky: všímá si totiž těch vad a dvojsmyslů, které vyspělý divák na základě bohatší zkušenosti mimoděk sám opraví.
- 15 Béla Balász: „Film“. Bratislava 1958, str. 118.
- 16 Vsevolod Pudovkin: „Od libreta k premiéře“, str. 45-47.
- 17 Pierre Morel-Melbourne: Essai d'unetable du montage. Bulletin d'IDHEC, Paříž, č. 9 z června 1947, str. 4-5.
- 18 S. Timoschenko: „Film-Kunst und Film-Schnitt“. Lichtbild-Bühne, Berlín, 1928.
- 19 Marcel Martin: „Le langage cinématographique“, str. 141-154.
- 20 Na historické smetišti je tedy třeba vyhodit naivní tvrzení, že stříhovou skladbou se zabývá jedině (nebo hlavně) osoba, sestavující nasnímaný materiál (střiháč nebo režisér ve funkci střiháče). Složitý postup výroby zvukového filmu (zejména filmu barevného, širokouhlého) nedovoluje improvizovat ani v této oblasti. Se základními efekty se musí předem počítat už na papíře.
- 21 Luigi Chiarini: „Cinematografico“. Cremonese, Řím 1936.

Jerzy Płażewski: *Filmová řeč*. Orbis, Praha 1967. Kapitola XIV a XV. Překlad Zdeněk Smejkal.

© Orbis Praha 1967