

mediální a jiné reklamní masáže u vybraných protěžovaných filmů, nemůže existovat „průměrný divák“ už z toho prostého důvodu, že vnímání filmů – a především uměleckých děl všeobecně – je záležitostí ryze subjektivní. U každého člověka závisí i na mnoha dalších faktorech, genetickou výstavou počínaje a kulturní vyspělostí jeho okolí konče.

Pojem „divák“ tedy používám hlavně ze dvou důvodů. Za prvé chci upozornit, že při analýze výrazových prostředků existují dvě hlediska: jednak způsob, jakým autor vyjadřuje své vidění, myšlenky, emoce, představy, a jednak způsob, jakým příjemce („divák“) vnímá předložené dílo. V praxi se oba tyto pochody více či méně liší, malér však nastane, když se navzájem zcela míjejí. S tím souvisí i druhé odůvodnění mého slovníku: v naprosté většině případů totiž pojem „divák“ nechápu obecně či statisticky, ale právě jako subjekt, jedince se všemi jeho zvláštnostmi a specifiky, tedy jako vnímavého člověka, do značné míry otevřeného právě tomuto konkrétnímu autorovi, tomuto filmu, tomuto sdělení.

REALIZACE

Literární záznam se mění v audiovizuální, tj. skutečné filmový, až v období realizace, často už bez účasti bezmocného scenáristy. Režisér pak může původní scénář doplnit, zkrátit, vylepšit, poškodit či úplně změnit. V úvodu tohoto oddílu bych se chtěl nejdřív zmínit o dvojměrím pojetí funkce režiséra. Tak jak se film postupně vyvíjel ze zábavné technické hříčky na svěbytný druh umění s vlastními výrazovými prostředky, tak se začínali objeovat i umělci – autoři. V literatuře, ve scénářích a především ve vlastním životě a vlastní duši objevovali inspiraci k úvahám a pocitům, o které se pomocí tohoto média chtěli podělit se svými diváky. A právě ti, kteří k osobitým – a zpravidla i osobním – tématům přidali i svérázný autorský rukopis, představují většinu slavných jmen, figurujících později v historii filmu. Ale i ti, kteří ve své výpovědi, ve svém díle nebyli úspěšní, reprezentují spolu se slavnějšími kolegy onen kdysi oslavovaný, nyní spíš opomíjený či zavržovaný žánr autorského filmu. Jsou to *režiséři – autoři*.

Ve výrobnách masových filmových produktů ovšem nacházíme i odlišné pojetí této profese, *režiséra – realizátora*. Početný kolektiv specialistů na náměty, dialogy, casting, triky, gagy a další složky filmu vypracuje pod dozorem producenta scénář, ke kterému je pak pozván režisér. Jeho schopnost tkví v tom, že pod vedením tétož producenta dokáže ve stanovené době za stanovené peníze s předem vybranými hvězdami realizovat vlastními nápady okořeněný atraktivní film tak, aby co nejlépe vyhovoval požadavkům nenáročných diváků všech kontinentů. Úkol je to nelehký a jen ti nejlepší špičkoví režiséři dostávají navíc šanci vybrat si námět a vložit do něj (kromě peněz) něco svého. Jeden ze známějších autorů nezávislého filmu 90. let, Steven Soderbergh, řekl po přestupu do kategorie hollywoodských realizátorů: „Mohli bych sám sebe propagovat slovy: ‚Zkušební režisér, odpovědně zacházející s penězi, připravený přenést svou vizi na váš materiál, zavolejte.‘ Pro mne režijní práce znamená dovést látku do lepšího stavu, než v jakém ji člověk našel.“ [FaD 2/2001] Myslím, že toto je maximální – ne snadno dosažitelné – pojetí „tvůrčího vyjádření“ v komerční kinematografii.

Nicméně je však zřejmé, že i ono „vyhovování požadavkům producenta a diváků“ vyžaduje značnou dávku talentu i profesionálních znalostí, jako ostatně každé jiné řemeslo. A protože víme, že žádná kniha nemůže vy-

chovat špičkového umělce neboť talent je dar od Boha, a také proto, že tato skripta se zabývají jen základními prvky střihové skladby, podíváme se na fázi realizace filmu právě z tohoto řemeslného aspektu.

Střihová skladba je velice obsáhlý pojem. Je podstatným činitelem v souhrnu filmových výrazových prostředků a mnoho teoretiků tvrdilo a občas ještě tvrdí, že dokonce činitelem nejdůležitějším a pro film nejcharakterističtějším. Již jsme si ukázali, že se projevuje naprosto ve všech fázích filmové tvorby počínaje scénářem. Víme však také, že z technického hlediska byl pro střiháče odjakživa jediným tvůrčím materiálem určitý počet „kousků filmového pásu“ – obrazových a pak i zvukových záběrů – které mohl s větší či (daleko častěji) menší volností řadit za sebou a zkracovat. S příchodem digitálního střihu, kdy místo filmového pásu pracujeme se záběry virtuálními, nám tato technologie sice poskytuje možnost určitého dotváření a přetváření původního záznamu, ale i to jen v omezené míře. V každém případě je pro práci střiháče rozhodující co a jakým způsobem je v těchto záběrech zachyceno.

A tak právě v období realizace jsou vytvářeny předpoklady a možnosti úspěšné střihové skladby, a to nejen předpoklady umělecké, estetické, myšlenkové, ale i předpoklady ryze technické. Protože střiháč se práce na storyboardu a při natáčení účastní jen výjimečně, je úkolem režiséra myslet i na konečný sestřih filmu již při realizaci. A na co se často zapomíná – je to i úkolem kameramana. Další výklad ukáže, jak jejich práce může ulehčit nebo znemožnit i základní prvek střihu, totiž obvyčejnou vazbu dvou následujících záběrů. Byla-li tedy předchozí kapitola věnována scénaristům, je tato určena zejména režisérům a kameramanům.

PŘEDSNÍMACÍ JEDNOTY

„Každý následující záběr je s předěšlým, s nímž se váže, v něčem shodný a v něčem rozdílný. Rozdílnost odpovídá na otázky, které vyvstaly v předchozím záběru nebo je rozšiřuje či zužuje. Podklad položené otázky se objevuje v novém záběru jako osnova, shodná s určitými prvky v předěšlém záběru.“ [8, str. 31] Nebudeme blíže teoreticky rozebírat tento základní princip filmového vyprávění, doporučuji prostudování uvedené literatury. Důležité je, že „nejsou-li sousední záběry zčásti shodné a zčásti rozlišné, neváží se.“ [Tamtéž] Kromě základní, tématické páteře filmu – myšlenky,

pocitu, příběhu – tvoří podstatnou složku oné shodnosti zachování určitých jednot, společných pro danou řadu záběrů. Velká část těchto jednot je dána ještě dříve než se rozběhne kamera. Proto je nazýváme **předsnímací jednoty**.

Představme si, že dva záběry na sebe navazují bezprostředně uprostřed jedné sekvence, bez jakéhokoliv skoku v prostoru a čase. Tento nejjednodušší, v praxi hraného filmu poměrně častý případ nám bude výhodiskem k dalším úvahám.

Pro plynulou vazbu bude podstatné zachování **jednoty prostoru**. Divák musí mít dojem, že oba záběry se odehrávají v téže prostoru. Zdůrazňuji, že jde o *dojem* diváka, neboť víme, že jednotlivý filmový prostor můžeme složit i z několika prostorů reálných, vzájemně nesouvisejících (viz odstavec o L. Kulešovovi, nebo následující kapitolu). Vidíme třeba v nadhledu muže, který stojí na navigaci řeky a mluví ke kameře, pak v podhledu ženu, která se opírá o balustrádu a hledí rovněž ke kameře. Výsledkem je dojem rozhovoru v jediném prostoru nábreží, i když břeh řeky je natočen na venkově a zábradlí patří terase restaurace ve městě. Může však nastat i opačný případ. Rozhovor se odehrává na kraji lesa, jeden z herců stojí ve stínu pod stromy, okolo něj tmavý les. Druhý herec stojí v protipohledu na slunci, zatím se vlní prosvětlený lán obilí. I když reálný prostor je jednotný, divákovi se pravděpodobně oba záběry nespojí, bude se mu zdát, že každá z postav je jinde. Problém jednoty prostoru prakticky řešíme při každém přechodu z atelieru do reálu či naopak (předšň pokoj v atelieru – chodba reálného činžáku, zahrada v exteriéru – veranda v atelieru ap.). Podstatou zachování jednoty je, aby oba záběry obsahovaly buď jeden společný výrazný prvek (na př. skutečnou zahradu snímáme přes představenou kulisu atelierového okna, nebo herce u lesa přes rameno herce na mezi) nebo prvky typické pro dané prostředí, (na př. žulové zábradlí terasy a žulová regulace řeky). Později si ukážeme, že podstatnou měrou pomáhá i zvuk (šumění řeky, přetažení dialogu), ve druhém příkladu jsme poznali, že důležitou funkci má také charakter osvětlení.

Zvuk a osvětlení jsou důležité rovněž pro zachování **jednoty atmosféry**. Jestliže v jednom záběru svítí slunce, nemůže v následujícím mrholit, jestliže je v jednom záběru ulice rušná, nemůže být v následujícím poloprázdná, dominuje-li jednou nedělní poklid a sváteční oděv, nemůže být záběr natáčený nazítří zaplněn každodenním všedním shonem. Někdy si všim-

neme exteriérových záběrů rozhovorů, ve kterých se za hercem kymácejí v prudkém větru stromy, ale za jeho partnerkou nešveleí ani lísteček, aby vítr nepoškodil její umný účes.

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

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

Jsem si vědom toho, že stále mluvím o triviálních, zdánlivě samozřejmých pravidlech, o kterých se čte s pocitem nadřazenosti. Kdo se však jen trochu pozorněji zadívá na kterýkoliv film, uvidí řadu více či méně nepřijemných prohrěšků proti nim. Kdo si zkusí natočit i nejjednodušší etudu, pozná, jak těžké je všechny jednoty uhlídat. A konečně každý střihač zná desítky případů, kdy musel opustit veškerá hlediska estetická i dynamická jakož i všechny důvtipné střihové teorie a omezit se na jediný problém: najít takové místo střihu, kdy situace před kamerou alespoň přibližně odpovídá v obou záběrech pravidlům o zachování jednot. Na druhé straně je také třeba přiznat, že požadavky, uvedené v této kapitole, jsou zásadami jakési cechovní střihácké vytříbenosti a exkluzivity, v praxi – a zejména ve zběsilé se zrychlujícím tempu moderních akčních filmů – bývají stále častěji přehlížena esteticky otrými diváky i tvůrci.

Navíc většina těchto problémů pramení i z charakteru filmové práce, na příklad dva následující záběry se často natáčejí s velkým časovým odstupem, zejména při přechodu z jednoho prostředí do druhého. Na šesti starost o zachování všech jednot nezatažuje jen režiséra, kromě kameramana mu pomáhají asistenti a zejména skriptka. Tato zdánlivě nenápadná osoba patří k nejdůležitějším spolupracovníkům na filmu. Pracovní řád Filmového studia Barrandov kdysi definoval část jejich rozsáhlých a důležitých povinností: „Je přímou zástupkyní střížny při natáčení“. Ona tedy mimo jiné

dbá, aby byly zachovány podmínky pro návaznost záběrů. Ona si uchovává fotografie z natáčení a do svého skriptérského scénáře zapisuje údaje o roztavení herců a důležitých rekvizit, o kostýmech, změny akce či dialogu oproti scénáři, postavení a pohyby kamer, použité objekty a řadu dalších důležitých poznámek. Ale vraťme se teď k práci kameramana.

Již jsme se zmínili jak důležitá je **jednota osvětlení**. Pod tímto pojmem se skrývá řada dílčích problémů. Především je třeba si uvědomit, že světlo je hlavním principem záznamu filmu. S tím souvisí celý arsenál osvětlovacích postupů, jejichž smyslem je mimo jiné technicky dokonale záznam snímaných objektů na filmový pás. V první řadě však platí: „Světlo jako výrazový prostředek má jiný úkol než připravit optimální podmínky pro filmové fotografování. Úkolem osvětlení je zvýšit přehlednost statického či pohybového snímku. Osvětlením lze za druhé zdůraznit hlavní složky děje a předmětové náplně a odlišit je od vedlejších, podružných. Za třetí je osvětlení vhodným prostředkem, jímž lze zobrazit světelnou atmosféru, která je velmi emotivní a výraznou složkou každé skutečnosti.“ [6, s. 159] Právě pro tuto výraznost a nápadnost osvětlení musíme dbát na jeho jednotu v každé scéně.

Nejmarkantněji se projevuje ve světelném charakteru dané skupiny záběrů, určeném součtem, rozložením, vzájemným poměrem jasů a stínů. Odehrává-li se určitý obraz na př. v jedné místnosti, vzájemným poměrem jasů a stínů. Osvětlení (kontrastní, naopak tonální atd.) zachovat v celé scéně, samozřejmě s přihlídnutím k topografii dekorace – u okna je jiné osvětlení než za pecí. Totéž platí při použití speciálních efektů jako jsou svíce, plamen krbu, reflexy vody ap. Jejich intenzita se mění se vzdáleností od osvětlovaného objektu, ale musí přicházet vždy z téhož směru. Pochopitelně je možné zasvětit část scény – na př. popředí – v určitým kontrastu (kontrast = poměr hlavního a vyrovnávajícího světla) a jinou část scény v jiném. Ale opět platí, že zvolený charakter osvětlení by měl převládat v celé scéně, resp. s příslušnou proměnou při přesunu z popředí do kouta a zpět. Méně závazné je udržování stále tonality, tj. světelného ladění záběrů, důležitého prvku pro vytváření atmosféry a emocí. Slunce, jas zpravidla navozují pohodu, nižší intenzita světla spíše depresi, noční osvětlení nejistotu. Nelze ovšem prude střídání technik high-key a low-key (dominance světlých či tmavých ploch s potlačením detailů ve světlech resp. stínech), ale pozvolná změna tonality – třeba přechod od tíživé atmosféry k jasnější pro zvýraznění

katarze – se může stát tvůrčím výrazovým prostředkem bez záporného vlivu na vazebnost záběrů.

Naproti tomu působí nepřijemně chyba ve směřování hlavního světla. Má-li herec okno (myslím tím pochopitelně předpokládaný zdroj světla) po své levé straně, neměl by mít pravou tvář světlejší než levou. Jestli střídáme polodetaily dvou herců, kteří spolu rozmlouvají, musí mít jedna postava hlavní světlo zleva, druhá zprava. K pocitu narušené jednoty světla (i filmového prostoru) však může dojít i tehdy, střídáme-li záběry osvětlené čelně (plochá tvář bez stínů) s jejich protipohledy (nezřetelná šedá tvář ve výrazném kontrastu). Poměrně častý nesvar vidáme v situaci, kdy dialog postav probíhá v místnosti zasvětlené celkem reálné hlavními světlem z boku (okna), snímané v širších záběrech (PC, C). V určitém okamžiku máme prosthřihnout detail hrůdky odvrácené od okna, ale kameraman portrét hvězdy „umělecky“ vyšperkuje sadou světel, protisvětlem a doplnkových světel a eventuálně ještě změkčovacím filtrem. Hvězda je asi spokojená, střiháč zdrcený. Podvědomou příčinou této metody vysvětluje ve svých skriptech [10] prof. Macák: „Zvykovým principem zobrazení lidské tváře je spíš její idealizace k estetické podobě.“ Což ovšem nemusí být vždy snadné. A ani funkční.

S použitím barvy přibývá kameramanovi starost o zachování **barevné jednoty**. Její působení ve filmu je velice proměnlivé. Na jedné straně se vlivem pohybu objektů či kamery může barevnost záběru neustále měnit – zejména opouštíme-li záměrnou stylizaci a přikláníme se např. k zachycení nearanzované reality jako třeba v dokumentu. Na druhé straně musíme přihlídnout k tomu, že se jedná o další prvek, podporující plynulost nebo naopak konfliktnost vazby sousedních záběrů, navíc s efektem určité setrvačnosti našeho oka. Opět je důležité zachovat uvnitř jedné sekvence stálý **barevný charakter**, pro který je charakteristický na př. poměr barvy hlavní a doplňkové (zpravidla chladné a teplé – další faktor při vyvolávání emocí!), poměr základních barev ke kombinovaným a zejména barevná dominanta. Snímáme-li na př. postavu ve VC uprostřed lánu obilí, je dominující barvou žlutá. V následujícím PD může být při určitém úhlu kamery a délce ohniskové vzdálenosti pozadím pro postavu keř na mezi, který byl v předchozím celku zanedbatelný. Dominující barvou se stala zelená a prostřih působí nepřijemně. Navíc se v těchto případech uplatňuje i zmíněná barevná doznívání. Po určité době si totiž oko zvykne na sledovanou barvu, která tak

ovlivní vjem barvy následující. Střihneme-li po zelené barvě žlutou, bude mít na okamžik načervenalý nádech.

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

Skončeme tento stručný exkurs do etapy přípravy záběru. Na scénu přichází kamera. Jedním z prvních tvůrčích rozhodnutí – kromě veledůležitých volby místa, na které ji postavíme – je volba objektivu. Nebudeme zde blíže rozebírat rozdíly mezi objektivy s dlouhou nebo krátkou ohniskovou vzdáleností, clony, filtry, hloubku ostroty a aspekty jejich působení na diváka. Z našeho hlediska stříhové skladby si všimneme pouze podmínek zachování jednoty **optického vyjádření**. Pod vlivem dokumentárních nebo pseudodokumentárních metod snímání, pronikajících do hraného filmu (skrývá kamera, cinéma-direct) není již divák příliš citlivý na neshody v této oblasti. Je pravdou, že výrazné užívání převážně jednoho druhu objektivu vtiskne filmu určitý charakter, viz třeba *Welles*: *Občan Kane* nebo *Richardson*: *Osamělost přespolního běžece* (1962). Ale natáčíme-li záběry s objektivy různých ohniskových délek, pak v určitých normálních mezích lze při zachování ostatních jednot navazovat tyto záběry bez problémů. Za překročení „normálních mezí“ pokládám na př. použití objektivů, které deformují snímané objekty, jako třeba objektivy s velice krátkou ohniskovou vzdáleností, zkreslující vertikály či portréty. Takové zkreslení skutečnosti je divákovi nápadné a okamžitě takový záběr vydělí ze sledu ostatních. Podobná změna je opodstatněna na př. při přechodu do subjektivního pohledu rozrušené osoby, do víze, při změně pocitu pozorovatele a pod. Příkladem takového maximálního funkčního využití je *Spalovač mrtvol režiséra J. Herze* (1968). Ale i mimo tyto krajnosti může výrazná změna ohniskové délky

nepříjemně ovlivnit střih. Připomeňme si, že mění perspektivu, hloubku ostrosti a tedy i vztah a postavení objektu v prostředí. Když se skokem po ose přiblížíme k postavě, snímané jiným objektivem (na př. abychom při zachování postavení kamery dosáhli změnu C na PD), zdá se nám, že přiskočila blíže k pozadí. A navíc také víme, že záběry „dlouhým sklem“ mají měkčí kresbu obrazu (více vzdušného závoje), což je vedle perspektivy další element, odlišující nájezd kamery od použití transfokátoru. Případů, kdy tento faktor ruší návaznost záběrů ovšem není tolik. Podstatnější divákoví vadí změna objektivů s různou kresbou, použití filtrů nebo chybná expozice následujících záběrů, pokud ji nelze vyrovnat v laboratořích.

ORIENTACE

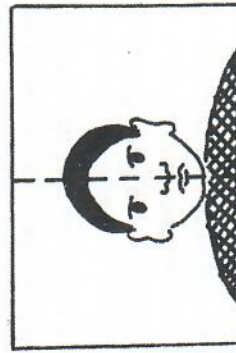
Pro informaci o umístění postavy v prostoru není důležitá jen změna ohniskové délky, naopak její podíl je velice nepatrný. Aby se divák vždy správně orientoval, aby děj byl vyprávěn srozumitelně, k tomu nám slouží celá řada pravidel, směřujících k zachování **jednoty pohledů**. Záleží pochopitelně na režisérovi, jakým způsobem diváka orientuje, má-li být divákovi vše jasné nebo má-li být dočasně udržen ve stavu nevědomosti a napětí. Režisér také sám volí, jaký postoj má divák vůči dění na plátně zaujmout – viz výstižnou úvahu doc. Kučery o třech možnostech divákova postoje vůči zobrazované skutečnosti [8, s. 99 – 101]. Ale ke znalosti základů střihové skladby patří i perfektní ovládnání těchto pravidel. Tvůrčí proces pak rozhodne, zdali tuto znalost využít buď jejím dodržováním nebo funkčním přestupováním.

Nuže, v prostorové orientaci hraje určitou roli i **rakurs** – tj. úhel osy objektivu s horizontálou. Tedy využívání podhledů a nadhledů. Uvedme jednoduchý příklad. Ani si neuvědomujeme jak často bývá v milostném dialogu poddetailů muž – hrdina a zachránce – snímán v mírném podhledu, dívka k němu v nadhledu s důvěrou vzhlíží. Jestliže v následujícím PC zjištíme, že hrdina je o půl hlavy menší než jeho partnerka, dojde k disonanci. V žádném případě pochopitelně nemůže následovat záběr, ve kterém muž dokonce klečí u dívčinych nohou, vznikl by pocit prostorové desorientace ve vzájemném postavení obou herců. (Poznamenejme ovšem také, že neměně důležitou roli hraje i směr pohledů obou protagonistů.)

Spíš jako neobratnost nebo vazebná nečistota než jako chyba se ve střihu projevují různé **kompoziční nedostatky**. Jedním z těch běžnějších je případ,

kdy kompoziční rozmístění objektů záběru je plošné a obrysové podobné záběru předchozímu. Dle prof. Macáka „následující záběr ve scéně má být snímán tak, aby nebyl vizuálně podobný prvému (velikostí, tvarem, úhlem pohledu), ale má zachovat jistou podobnost kvůli jednotě místa a času.“ [10] Pojem „vizuální podobnost“ je ostatně zajímavý i v dalších souvislostech; později si ukážeme, že větší či menší vzájemná podobnost v řadě následujících záběrů přispívá i k pocitu pomalejšího či rychlejšího rytmu sekvence. A také je třeba říci, že působení tohoto pravidla záleží i na žánru a stylu celého díla nebo sekvence. Ve filmu esteticky vyříbených kompozic to platí beze zbytku, v dynamických či reportážně laděných pasážích vůbec ne.

Představme si tedy konkrétní akci postavy v celkovém záběru. V určitém okamžiku, právě když postava tvořící kompoziční těžisko záběru je uprostřed obrazu, přesuneme poněkud kameru a pokračujeme podobným celkovým záběrem, navazujícím v pohybu přesně na záběr předchozí, ale postava je komponována asi ve $\frac{3}{5}$ obrazu. Těžisté se přesunulo jen velice nepatrně a ve střihu nastane nepříjemný skok. Chyba je ještě výraznější, sledujeme-li statickou či panoramující kamerou postavu (objekt) v pohybu a zmíněný skok nastane *proti* směru jejího pohybu. Postava „poskočí na zpět“. Podobně nastříhneme-li dva detailní pohledy na týž obličej – jeden čelní a druhý třičtvrtěnní profil – navíc kompozičně poněkud posunutě, působí střih rušivě.



Můžeme tedy shrnout: pro návaznost záběrů je nepříjemné, jestliže se jejich náplň změní jen nepatrně. Při psaní technického scénáře nebo při vlastní realizaci se na toto pravidlo většinou zapomíná a právě jeho přestupování pak ve střizně komplikuje navazování záběrů a omezuje střihacovy možnosti. Logickou úvahou pak dospějeme ke zjištění, že čím širší je záběr, tím více informací nám poskytuje a tím obtížněji tedy najdeme ve stejném prostředí jiný široký záběr dostatečně odlišný od prvního, pokud ovšem

radikálně nezměníme postavení kamery. A tedy v jednom prostředí, uprostřed jedné sekvence na sebe dva C nebo PC záběry navazujeme obtížněji, tím hůře, čím méně se navzájem liší umístěním kamery.

Ale myslím, že už je nejvyšší čas na malou vsuvku na téma označování velikosti záběrů. Je to ovšem záležitost poněkud relativní, vycházející z tématu. V urbanistickém dokumentu o charakteru sídla bude velkým celkem krajina s vesničkou v údolí, detailem např. arkýř nebo balkon. V pořadu o umění je velkým celkem část interiéru s barokním sekretářem či renesančním obrazem, velkým detailem kousek intarzie nebo tah štětcem. V hraném filmu zpravidla hodnotíme záběry ve vztahu k postavě a funkci prostředí [7, s. 45]:

VC – velký celek – orientace v prostředí, jednotlivý člověk málo registrovatelný, ztrácí se v krajině. Zdůraznění atmosféry, masové scény.

C – celek – zachycuje přehledně celé místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí (souznění či konflikt), podstatná je akce, nikoliv mimika – viz bojové scény nebo klasické grotesky. Z hlediska vyjádření prostoru lze výrazně pracovat s ostroty k oddělení plánů. Důležitost vnitřní montáže.

PC – polocelek – postava je ukázána celá, prostředí hraje vedlejší roli (ale ev. i jako partner, např. soubor s neposlušnou roletou), možnost plného využití gestikulace, „vnější“ hra herce.

AZ – americký záběr (AP – americký plán) – postava je ukázána asi po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, jinak okrajově. Běžný při dialogu několika osob zejména na širokých formátech, ve statickém záběru omezuje pohyb herců.

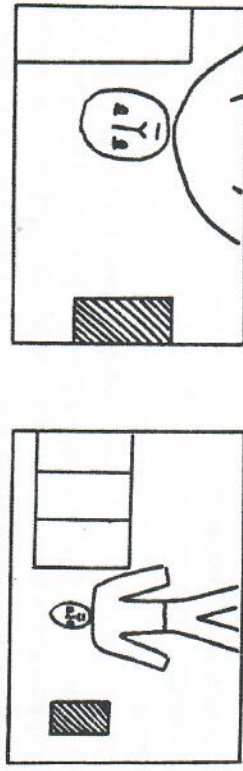
PD – polodetail – poprsí postavy, tedy obtížná hra rukou, zřetelně zachycuje hercovu mimiku, prostředí zpravidla neostře, eliminované. D – detail – většinu plátna zabírá obličej, markantní akcent na protagonistu, vyvolává blízký kontakt diváka s postavou zejména emočně, proniká „dovnitř“ postavy, do myšlení a pocitů.

VD – fragment postavy, který zpravidla v reálu nevnímáme či přehlízíme. Svou abstraktní výlučností působí jako výrazný akcent, podtržení emoci (sílza v oku) nebo naopak kontrapunkt (nervózní prsty suverenního sympatáka).

Podobně působí i velikosti záběrů předmětů (rekvizit), od orientace v prostoru a souvislosti akcí v širších záběrech po akcenty dramatických

momentů v záběrech bližších (PD) pootevřené vykradené zásuvky, VD špatně utáženého šroubu). V určitém kontextu mohou pak nést i význam symbolu.

Vrátíme-li se v souvislosti s tímto dělením ke konstatování, že malé změny v obsahu záběru jsou nežádoucí, vidíme, že nebude působit dobře, když změnou objektivu nebo přiblížením ve směru pohledu změníme velikost záběru jen o málo (např. z C na PC nebo z AZ na PD) – tzv. „skok po osé“:



Prostředí za postavou se totiž pochopitelně nemůže výrazně změnit, ba ani způsob, jakým vnímáme herce se dostatečně nezmění. Stříh tedy bude zbytečným přerušením plynulé herecké akce, nepřinese takřka nic nového a navíc každá nepřesnost v kontinuitě hereckého projevu nebo jakékoliv jiné porušení požadovaných jednot bude daleko patrnější. Chceme-li tedy použít skoku po ose, musíme si počínat opatrně, uvážít důvody a dbát na jeho funkčnost. Změní-li se C na PD nebo D, vyplývá z výše uvedených definic, že taková změna už určitý smysl má. Ze skupiny protagonistů vybíráme a akcentujeme jednu postavu, místo její akce sledujeme její mimiku, přenášíme se do jejího myšlení a citění, které může smysl akce zvýraznit, charakterizovat nebo naopak kontrapunktem ironizovat či obohatit nepostrěhnutelnou podrobností atd.

Ale všechny tyto možnosti nám poskytně změna velikosti záběru spojená se změnou postavení kamery také, aniž bychom se vystavovali nebezpečí nečistého navazování dvou záběrů. Je pravda, že vyměnit objektív je po-
hodlnější než přestavovat, ev. i přesvětlovat celý záběr, Z čistě tvůrčího hlediska však je využití skoku po ose funkční hlavně v případě rasantního zdůraznění určitého momentu, překvapivého odkrytí nečekané podrobnosti nebo nápadného ostrého akcentu na určitou postavu. Zmíněná neobvyklost

či „nečistota“ střihu totiž divákovi neujde a tím víc přispěje k zvýraznění daného nástřihu. Zaslíbený čtenář si jistě uvědomí, že v těchto případech se také často používá prudeho nájezdu transfokátorem (zoom).

Mluvíme-li o zachování jednoty pohledů, dojdeme zajisté i k populárnějšímu **pravidlu osy**. Hned v úvodu chci zdůraznit, že toto pravidlo bylo po dlouhá léta zdůrazňováno (a vyučováno) jako železná zásada a jeho přestoupení jako hrubá řemeslná „chýba“. Ve skutečnosti jeho porušování nacházíme ve filmech všech dob, ať už proto, že naši předchůdci si je neformulovali (neuvědomovali?), nebo proto, že současná liberalismem nasátá doba se od něj prostě osvobozuje. Někdy proto, že je nepotřebuje, vždyť v pádících montážích akčních filmů není na nějaké zbytečnosti či estetizování čas, jednoduchý příběh je i tak dost zřetelný. Někdy proto, že tvůrci v lepším případě vědomě akcentují jiné kvality (viz např. Trier v seriálu Království z roku 1994 i jinde), v horším případě proto, že se snaží napodobováním úspěšných kolegů nebo „odvážným porušováním veškerých pravidel“ vytvořit „osobitě umělecké dílo“. Zůstaňme raději při tom, že pravidlo osy není neporušitelným dogmatem, ale že má svůj celkem přesně vymezený smysl. Jeho dodržování nám totiž umožňuje zajistit divákovu orientaci v prostoru, rekvizitách, vztazích, osobách jednajících i nově přichozících. Nejdříve si toto pravidlo znázorníme na nejjednodušším příkladu: dialogu dvou osob, sedících proti sobě:

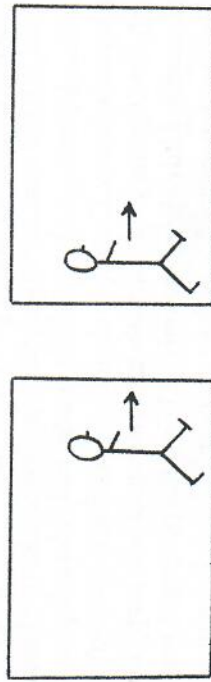


Osou rozumíme směr jejich vzájemného pohledu a pravidlo osy říká, že všechny záběry jejich rozhovoru mají být natáčeny z prostoru na téže straně této osy. To znamená, že například stále vidíme tváře obou postav osvětlené hlavním světlem od kamery, A se dívá vždy zleva doprava, B zprava doleva – tedy proti sobě. Optická osa objektivu může pochopitelně svírat s osou libovolný úhel (alfa, beta). Je-li ostrý, blížíme se k čelnímu záběru osoby (eventuálně přes rameno partnera), blíží-li se k úhlu pravému, vidíme tak-

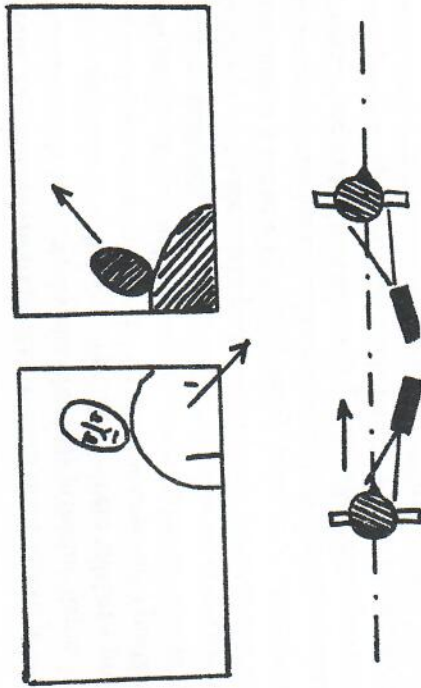
rka čistý profil. Zejména při několikerém střídání obou záběrů je však pro vzájemný kontakt osob důležité, aby oba úhly byly přibližně stejné. V krajním případě – střídáme-li v dialogu na př. A v čelním záběru s profilem B – neuvěří divák, že osoby mluví tváří v tvář. V souvislosti s postavením kamery musí směřovat i pohled postavy, při ostrém úhlu se dívá na hranu kamery blíží k protihráči, s rostoucí hodnotou úhlu se dívá více mimo kameru. Režijní praxe ukáže i další podrobnosti, směr pohledu totiž závisí i na velikosti záběru a tak se v PD a D postavy často dívají „falešným pohledem“, to znamená v reálné situaci ne na herce, který je mimo záběr, ale blíže na kameru. Nasazení tohoto falešného pohledu je obtížné pro režiséra i herce hlavně při pomalých nájezdech z C na PD a často se pak stává, že na konci záběru se postava zdánlivě dívá mimo svého partnera.

Podobná elementární situace vznikne při sledování jednoduchého pohybu, např. jízdy dvou aut. Každému je jasné, že jedou-li auta proti sobě, potkají se, proto chceme-li filmovat pronásledování, musí jet obě auta stejným směrem. Osa je tedy tvořena směrem jejich pohybu, kamera zůstává opět na jedné straně osy, obě auta jedou např. zleva doprava, překročení osy způsobí dojem otočení (návratu) jednoho z vozů. Má-li se vůz opravdu otočit a vracet, je nutné aby obrat bylo vidět v záběru.

Stejně pravidlo platí pro vycházení a vcházení do záběru. Osoba, která se pohybuje zleva a vyjde z obrazu napravo musí v příštím záběru opět vyjít z levé strany obrazu:



Směřuje-li postava proti kaměře a vyjde ze záběru po její pravé straně (po pravé straně diváka), vchází v protipohledu z levé strany (vlevo od diváka) a pokračuje od kamery:

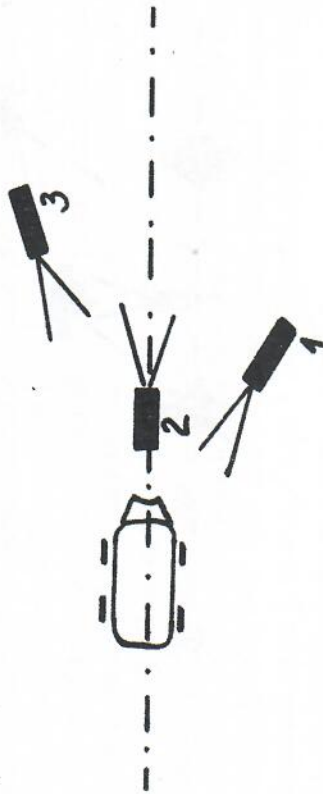


Prakticky jde o případ pravidla osy, kdy osa kamery svírá s osou minimální úhel, ale opět ji nesmí překročit.

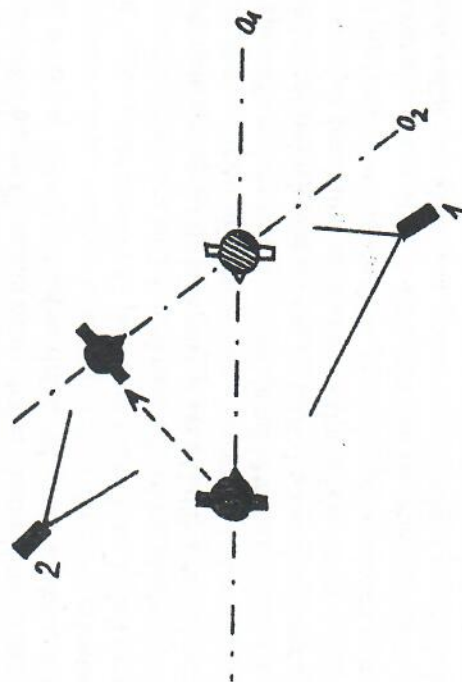
Samotné pravidlo osy pochopitelně nestačí k zachování kontinuity pohybu. Stejně jako v dialogové scéně je třeba zachovat jednotu osvětlení, zejména směr hlavního světla. Dále jednotu prostředí: chlapec jde podle řeky zprava doleva, řeka má po pravé ruce, tj. za sebou. V dalším záběru přemístíme kameru na loďku, chlapec jde podél řeky opět správně zprava doleva, ale řeka má po levici, mezi sebou a kamerou. Vznikla chyba, pocit jeho návratu (příklad z mé praxe!). A ještě drobná poznámka pro zajímavost: pravidlo o zachování jednoty směru pohybu vedlo až ke vzniku celé konvence, dodržované kdysi např. ve většině filmů hollywoodské produkce 30. let: kladní hrdinové (kovbojové) přijíždějí a útočí vždy zleva doprava, záporní (indiáni) zprava doleva. Ostatně o desetletí let později v sovětských válečných filmech zase útočila Rudá armáda zprava doleva (dle mapy od východu), fašisté naopak. I když jsou tyto obecné konvence přehnané, mají kromě vybudování psychologických návyků i nesporně praktický význam pro orientaci diváků v nepřehledných situacích, např. v bitevních scénách v kouři, v mlze, při podobnosti uniforem atd.

Je jasné, že takto striktně formulované pravidlo osy by bylo značným omezením režisérových možností, s nadsázkou lze říci, že by umožňovalo využít jen polovinu daného filmového prostoru. Ve skutečnosti tomu tak není, máme řadu možností pro *překročení osy* a pohyb kamery v prostoru na její druhé straně. Klasickým způsobem je záběr z osy. Do honičky aut

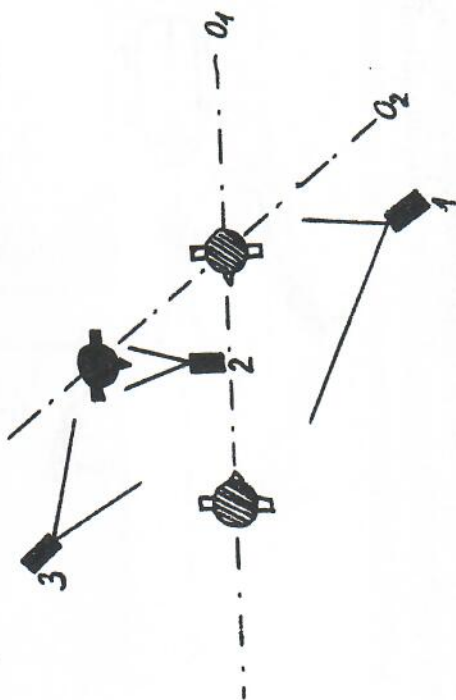
stříháme záběr z vnitřku vozu, kamera se dívá přes přední sklo ve směru jízdy (nebo naopak čelně na řidiče), v dalším záběru pak auta mohou pokračovat opačným směrem:



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



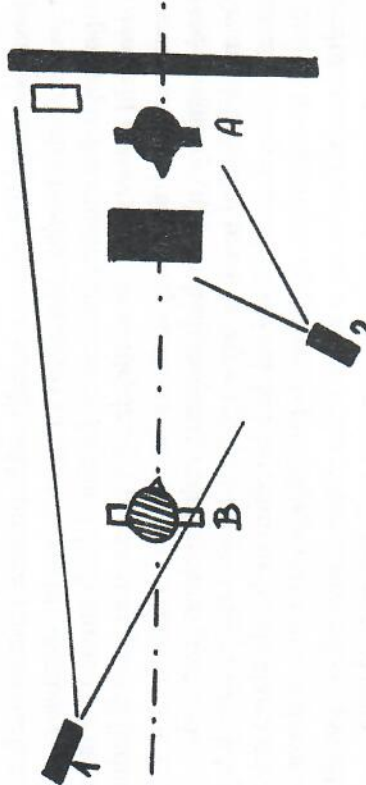
Jinou možností je příchod třetí osoby, která se obrátí na jednoho z přítomných a tím vytvoří osu novou:



V případě tří nebo více osob, které se na sebe navzájem obracují a navíc jsou v pohybu po celé scéně, je ovšem celá situace složitější a jednodušší pravidlo osy nám již nevystačí. Pro zachování divákovy orientace je v podstatě nejdůležitější, aby všechny změny a přesuny jednotlivých osob byly v obraze zachyceny nebo aspoň naznačeny. Sedí-li osoba F na gauči, pak následuje prostřih osoby G, neměl by ve třetím záběru F stát u okna. Nemusí ovšem v obraze absolvovat celou dráhu od gauče k oknu, stačí když v konci prvního záběru vstane a naznačí pohyb. K divákově orientaci pomůže i zvuk – přes záběr postavy G pokračují kroky F, ev. i hluk vytažované rolety, ve třetím záběru stojí F u okna a drží šňůru rolety v ruce. Režisér si ovšem musí rozmyslet do jaké míry je akce G důležitá a náročná na divákovu pozornost a stačí-li při tom vnímat i zvukovou kulisu a akci F, protože obraz zpravidla nad zvukem dominuje. Je také žádoucí, aby si režisér uvědomil přibližný začátek a konec záběru, ev. místo budoucího prostřihu, a aby právě tato místa prostřihů mezi záběry odpovídala směry pohybů, pohledů a akcí předpokládanému nástřihu. Při složitějších scénách ovšem vzniká definitivní skladba ve střížně a místa stříhů lze těžko odhadnout. Důležitá je proto režisérova zkušenost, pozornost skriptky a v neposlední řadě i rutina herců, kteří dokáží zahrát scénu v přibližně stejném rytmu, intonaci i pohybu v několika opakovaných záběrech i pro dodatečně sní-

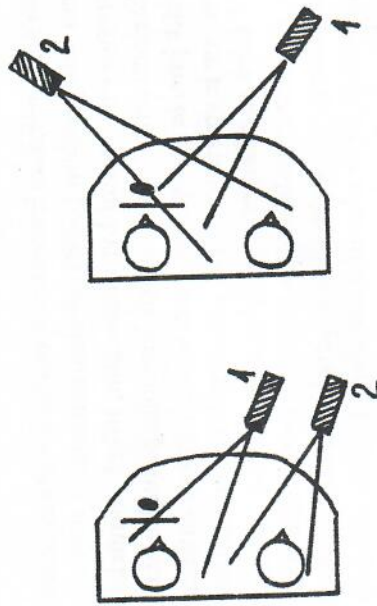
maný prostřih. Snímání scény několika kamerami současně spolu s možností jejich kombinací ovšem celý problém podstatně zjednodušuje.

Jak bylo řečeno, pravidlo osy nesmí být omezením, nýbrž pomůckou k divákově orientaci. Stejnou funkci ovšem někdy lépe splní **pravidlo hlavního směru**. Předpokládáme, že dialog dvou osob se odehrává ve známém prostoru. Za jednou osobou je charakteristické pozadí nebo orientační bod (závěš, strom, socha). I když se s kamerou pohybujeme na obou stranách osy, ale v její blízkosti, při zachování hlavního směru – tj. proti známému pozadí – divák orientaci neztrácí. Charakteristický prvek přítomný ve všech záběrech, tedy výrazné pozadí, směr hlavního osvětlení, typické rekvizity (stůl za kterým muž sedí) atd. nám dostatečnou informaci o prostoru zachovávají, ať už je kamera v bodu 1 (A se dívá mírně zleva doprava) nebo v bodu 2 (pohled zprava doleva).



Dodržování pravidla hlavního směru samozřejmě nevylučuje protipohled (od A na B), naopak tento protipohled může dát souhrnu předchozích záběrů zcela nový smysl, překvapivou pointu, nečekaný dramatický nebo poetický akcent. Při zdánlivě chladném dialogu na příklad objevíme v protipohledu divčiny slzy, po siluete s pistolí odhalíme vraha, po intimním dialogu proti stěně otevřeme nazpět celý prostor a vrátíme tak příběh do okolního světa diskotéky atd.

Typickým příkladem využití hlavního směru je rozmluva řidiče automobilu se spolujezdcem. Můžeme střídát pravé profily obou protagonistů, tedy zachovávat směr jízdy zleva doprava:



Ale právě tak dobře váží záběry jakoby z pohledů partnerů, tedy střídavě pravý profil řidiče a levý spolujezdce (na obr. vpravo). I když pak tedy jede automobil v jednom záběru zleva doprava a ve druhém opačně, záběry – pokud jsou dostatečně blízké – se zpravidla sváží, protože dodržujeme hlavní směr pohledu přes přední sklo, zadní stěna kabiny tvoří zřetelné pozadí. Opět pochopitelně musíme dbát na zachování dalších zmíněných jednot jako osvětlení postav (jedna ve světle, druhá v protisvětle), pozadí (jednou osvětlené domy, podruhé domy ve stínu nebo otevířená krajina v protisvětle), zvukové atmosféry (plynulý hluk motoru), stejná rychlost jízdy atd.

Kromě dodržování pravidla osy a využití hlavního směru nám k lepší orientaci velice pomůže **klíčový celek**. Především ulehčí divákovi orientaci tím, že ho seznámí s celým prostorem akce, s celou situací dekorace, předmětů i osob. Kromě toho ve spojení s doplňujícími záběry poskytne režisérovi a střiháči řadu variant a kombinací při závěrečné skladbě.

Představme si, že jeden obraz historického filmu se odehrává na nádvoří hradu. Poselstvo je vpuštěno dovnitř, na schodišti paláce stojí hradní pán, na jeho pokyn se brána uzavře a na hradbách se objeví zbrojnoši, další vyběhnou ze stájí a z kuchyně, uniknout nelze, poselstvo je obklíčeno, vévoda je uvřazen do vězení. To vše pozoruje z cimbuří purkrabího dcera. Tuto situaci můžeme vylicít řadou bližších, dynamických záběrů (D až AZ) za pečlivého zachovávání směru pohledu, pohybů a všech dalších předpokladů správné orientace. Ostatně již dříve jsme mluvili o tom, že takový filmový prostor můžeme dokonce střihem vytvořit i uměle. Ale většinou je prospěšnější, když základní situaci – tedy rozmístění objektů, hlavních protagonistů atd. – ukážeme v jediném velkém celku, zachycujícím např.

v nahledu z věže skoro celé nádvoří. Tento orientační záběr nazveme **klíčový celek** a je pro něj typické, že v sobě zahrnuje víceméně všechny prostory a všechny objekty ze všech předcházejících i následujících záběrů daného obrazu, je jejich souhrnem a ony z něho naopak vycházejí. Je evidentní, že toto pojetí klíčového celku je statické, přestává platit, když v průběhu času dojde ke změně (z nádvoří – aniž by měl divák pocít časového skoku – odjede kočár, je přinesen popravčí špalek a pod.). V dynamickém pojetí, v kompozici herecké akce a v její střihové skladbě není ovšem takový celek jen orientačním východiskem, ale i rovnocenným ekvivalentem, ale o tom až později. Jeho obecná charakteristika – sumární orientační záběr – je platná v obou případech.

POHYB

Vrátme se však znovu k předpokladům, za jakých lze plynule navázat na sebe dva záběry obsahové (časově i prostorově) bezprostředně následující, aniž by divák měl pocít přerušení nebo časového skoku. Odstavec o předních macích jednotách uvážoval spíš o předpokladech statických, při problémech orientace přicházela v úvahu i akce, většinou však šlo vždy o parametry do značné míry určené již v okamžiku před spuštěním kamery. Nicméně již při studiu pravidla osy jsme se věnovali i natáčení pohybu. Připomeňme si znovu: předmět nebo postava se má v obou záběrech pohybovat stejným směrem (na př. zleva doprava). Má-li změnit směr, má být obrátka v obraze vidět. Postava, která opustí rámec obrazu na pravé straně, má do následujícího záběru přijít zleva. Atd.

Pravidlo osy nebo hlavního směru je samozřejmě pouze jedním z řady dalších předpokladů návaznosti obou záběrů. Kromě zachování všech předsmímacích jednot je nutné dbát i na jednotu nejdůležitější – **jednotu děje**. Akce všech osob v záběru by měla kontinuálně pokračovat a je tedy důležitě sledovat a správně vést nejen hlavní protagonisty, ale v místě střihu by odpovídající pohyb měli mít i jejich další partneři, eventuálně celý kompars. To je prakticky možné jedině v případě, že celou scénu natáčíme několika kamerami. Natáčíme-li nějakou složitější scénu po záběrech, jedinou kamerou a navíc většinou neznáme předem ani přesné místo střihu, je situace neřešitelná a nezbyvá, než pak ve střihně hledat kompromisní řešení. Nicméně drobné doporučení bych pro režiséry měl:

v nejrychlejší fázi nebo až v klidu po jeho dokončení, tedy zvýšit či potlačit dynamiku vyprávění a zvýraznit nebo omezit ten či onen záběrový význam.

Vidíme, že všechny takové zdánlivě nedůležité podrobnosti – jejichž dopad na nezasvěceného diváka je ostatně dost nevýrazný – mají svoji dohru ve střížně. Rozhodně mohou napomoci k tomu, aby se v závěrečné fázi výroby filmu stala z rutinního řemesla skutečně tvůrčí činnost. Ale v souvislosti s vlastním natáčením filmu musíme připomenout ještě jeden, tentokrát velice důležitý aspekt.

Všichni se shodují, že natáčení po záběrech patří k nejdůležitějším a nejcharakterističtějším prvkům filmového jazyka. Jejich spojování – montáž, stříhová skladba – pak neznámá jen zajištění plynulého výkladu děje, ale splňuje i několik dalších, ba důležitějších funkcí. Aniž bychom se v práci o základech stříhu zabývali složitějšími teoretickými úvahami, připomeňme si ještě další tři hlediska:

1) V umělecké tvorbě – s výjimkou např. abstrakce – autor většinou pracuje metodou **eliminace, hierarchizace a syntaxe**. To znamená, že své téma prezentuje tak, že z okolní reality vybírá motivy, **hodnotí je** podle stupně jejich důležitosti a **skládá** v dílčí celky i v konečný tvar. Při natáčení první dvě fáze prakticky obstarává volba směru pohledu, tj. postavení kamery, a volba velikosti záběru – tedy v podstatě rámování obrazu.

2) Dílčí prvky nafilmované reality (záběry) pak nemusíme jen skládat do plynule navazující akce, ale naopak „**stavět proti sobě**“, do konfliktu, ať už pro posílení dramatickosti nebo pro obohacení významu (asociace, metafory atd.) – viz kapitola o historii a příslušná literatura.

3) Právě spojování jednotlivých záběrů nám umožňuje pracovat s **filmovým časem** (o kterém si něco řekneme v příští kapitole) a s dvěma velice důležitými pilíři celkového tvaru filmu – s tempem a rytmem.

Ale teď pozor! Všechny tři uvedené body přece můžeme realizovat již v průběhu natáčení a to v jednom jediném záběru. Postavení kamery nemusíme měnit jejím přenesením mezi dvěma záběry, ale jejím pohybem v průběhu záběru (panorama, jízda, steadycam). Stejně tak můžeme změnit i velikost záběru nájездem na herce, můžeme však naopak také přivést herce na PD ke kameře, můžeme ho zdůraznit tím, že ho jako na divadle osvětlíme bodovým reflektorem, event. pozadí ztmavíme nebo rozostříme.

Pro zjednodušení předpokládáme, že zkušený herec – za přispění režiséra i skriptky – provede na začátku záběru stejný pohyb jako na konci předěšlého: odloží klobouk, usedne do křesla a podepře si hlavu. Tedy pochopitelně uchopí klobouk stejným způsobem, položí na stejné místo a podepře si hlavu stejnou rukou. Je ovšem důležité, aby celá akce bylo provedena ve stejném tempu (rychle, pomalu) a ve stejném citovém rozpětí (rezignovaně, vztekle, provokativně). I v takovém optimálním případě ložení (rezignovaně, vztekle, provokativně). I v takovém optimálním případě doporučuji velice důležitou věc: nechte celou akci provést v prvním záběru až do konce a herce definitivně usadit, než řeknete své „stop“, a rozehraje v druhém záběru celou akci již od příchodu ke křeslu tak, aby byla v obou záběrech dostatečně zdvojnásobena, i když jste si maximálně jisti místem, ve kterém se bude stříhat. (Což bývá „jistota“ velice pochybná!). A to ze dvou důvodů. Jednak herec potřebuje určitou akci na rozehrání. Necháme-li ho usednout a druhý záběr začínáme až s opíráním hlavy, vznikne mezi oběma záběry zpomalení, zaváhání, uvidíme vlastně dva navazující pohyby, nikoliv jeden plynule pokračující ze záběru do záběru.

Při záběru s komparesem se zpravidla stane, že komparisisté více či méně zaváhají a zpozdí se za hercovou reakcí, na začátku druhého záběru se pak v pozadí mihne okamžik ustrnutí. Nejvýraznější je tento příklad při natáčení playbacku. Skončí-li první záběr na konci dvanáctého taktu a začnu druhý se začátkem třináctého, záběry prakticky nelze navázat, protože v pohybu tanečnicků je nutné zpomalení či dokonce zastavení, způsobené přechodem z klidu do původního rytmu. Nezbytně musíme v prvním záběru nechat tanečnický pokračovat i do nového motivu, zatím co druhý záběr začneme o několik taktů dříve, aby se do správného rytmu dostali i tanečníci s pomalejší reakcí. A pokud v pohybu (tanci, běhu, jízdě ap.) záběry přece jen neváží, připomeňme si praktickou radu: drobné, ba i větší vynechání pohybu (časové zrychlení) je prakticky nepostřehnutelné, zpomalení tempa nebo dokonce jediné okénko opakování téhož pohybu na konci prvního i začátku druhého záběru (časové zdržení) je výraznou chybou.

Druhý závažný důvod pro překrytí obou záběrů je ten, že taková přesně a v dostatečné délce opakovaná akce dává stříhači větší svobodu, bohatší možnost výběru místa stříhu. Není pak třeba pracně hledat jediné políčko, kde si oba pohyby jakž takž odpovídají, nebo mechanicky stříhat začátek druhého pohybu na konec předchozího. Naopak lze tvůrčím způsobem uvažovat, jestli máme stříh provést na příklad před začátkem pohybu,

Také konflikty, dramatické konfrontace postav (či postavy a prostředí) můžeme vytvořit uvnitř jednoho záběru. A nemám na mysli jen stále časovější využívání metody polyekranu, kdy obraz je trikově rozdělen na dvě či více ploch, ukazujících např. scény časově shodné a prostorově rozdílné (meziměstský telefonní rozhovor), popřípadě montáž šesti a více třeba prostorově i časově rozdílných situací propojených na principu asociací. Využívání objektívů s výraznou hloubkou ostrosti přece umožňuje také konfrontovat akce i několika inscenačních plánů (popředi a pozadí), jak jsme o tom mluvili již v souvislosti s filmem *Občan Kane* – viz notoricky známá scéna odvážení malého Kana z domova.

A konečně jedna z nejdůležitějších zásad: ano, filmový čas se moduluje střihem, mezi záběry, ale tempo a rytmus se vytváří – a někdy definitivně a neodvolatelně – již při natáčení. Kadence dialogů, choreografie hereckých akcí, změny velikostí záběru, pohyby kamery, práce se světlem a barvou, někdy i kontaktní zvuk – to všechno v souhrnu vytváří základní prvky definitivního temporytmu díla, se kterými v některých případech už střiháč skutečně nemůže nic podstatného udělat. (Stejně důležitou roli zde hraje snad už jen brilantní nebo naopak duchaprázdne nudný scénář.)

Nuže toto vše, o čem jsme mluvili, se skrývá pod odborným pojmem „**vnitrozáběrová montáž**“. A abychom se nezmylili: netýká se to jen výše zmíněných experimentů *M. Jancso* nebo proslulé *Sokurovovy* *Archy* natočené v jediném záběru. Přísně vzato, vnitrozáběrová montáž – zejména ve smyslu tempa – působí v naprosté většině záběrů. V průběhu realizace tedy leží na režisérových bedrech skutečně nemalá odpovědnost. Ale ponechme to s důvěrou na něm a vejdeme již konečně do střizny.

STŘIH

Již v úvodu jsme mluvili o úloze střiháče jako režisérova partnera, který do únavného realizačního období přichází s novým, svěžím pohledem. Jeho hlavním úkolem je kriticky zhodnotit, do jaké míry se režisérovi podařilo převést jeho původní záměr do řeči obrazu, a v průběhu další práce pak zkorigovat nedostatky a využít latentních kladů, eventuálně objevit nové varianty a možnosti skladby natočeného materiálu. V neposlední řadě pak – jak již bylo řečeno – dát dílu „výsledný design“, tedy správné tempo, rytmus a celkovou závěrečnou obrazovou i zvukovou formu, v jaké se později představí divákovi.

Polská teoretička W. Wertensteinová kdysi poněkud povýšeně napsala, že „vlastní skladebná činnost“ spočívá v tom, že „se na snímku vyhledá nejvhodnější místo střihu“ a že „střihová skladba je dále slučováním scén a sekvencí v ucelené filmové dílo“. Toto ryze mechanické a zjednodušené pojetí je jen velice povšechným popisem vnější formy střiháčovy práce. Ale stanovit, které místo je v záběru to „nejvhodnější“ a složit jednotlivé záběry, scény a sekvence s maximální estetikou, emocionální a významovou bohatostí tak, aby vzniklo opravdové „filmové dílo“ a sice formálně a obsahově „ucelené“ – to vyžaduje notnou dávku nejen řemeslné rutiny, ale také tvořivé odbornosti, přemýšlení i citu. Předpokladem k tomu je i znalost určitých pravidel, o kterých se blíže rozhovíme na následujících stránkách.

DÉLKA ZÁBĚRU

Uvažujme nejprve záběr sám o sobě, bez ohledu na jeho vztah k záběrům sousedním. Filmový záběr jsme do střizny dostali i s rozjezdem kamery, klapkou, dojezdem kamery (tzv. „bílá okénka“), s režisérovým „stop“ ve zvuku. V tomto stavu jej nazýváme záběr technický. První střiháčovou úlohou je udělat z něj záběr pracovní, tj. ustříhnout ona zmíněná technická okénka. Některý záběr ovšem bude prostřiháván dalším záběrem. Na příklad natočíme celý dialog osoby A, pak v protipohledu dialog B, ve střizně pak podle potřeby repliky A a B střídáme. Nebo: muž jde k zásuvce a otevře ji – prostříh na VD ruky, která vezme klíče – první záběr pak opět pokračuje zavřením zásuvky a odchodem. Vidíme, že z jednoho záběru natočeného