

Josef Valušiak

**ZÁKLADY STŘIHOVÉ SKLADBY**

KRAJSKÉ KULTURNÍ STŘEDISKO OSTRAVA, 1980

Tento spis je výtahem ze skript napsaných pro posluchače FAMU. Jejich úkolem bylo pokusit se o přehledné uspořádání elementárních poznatků roztroušených porůznu v nesespecializované 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 :

- § 1 K. Reisz Umění filmového střihu (skripta)
- § 2 S.M. Ejzenštejn Kamerou, tužkou i perem (Orbis 1961)
- §3 E. Lindgren Filmové umění (ÚFP-1961)
- § 4 J. Kučera Filmová tvorba amatéra
- § 5 J. Plažewski Jezyk filmu (Warszawa WAF - 1961)
- § 6 J. Kučera Skladba ve filmu a televizi (skripta)

## 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 :

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

Ve střížně 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 stříhači - 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 tvůrci stříhačovu práci jsou ovšem dány již v období psaní 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 rozepjaté.

Důležitá je jednota 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 zepředu, 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 střih. Připomeňme si, že mění perspektivu, hloubku ostrosti, tedy i vztah objektu k prostředí. Když se v dialogové scéně po prostřihu 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, t.j. 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 střihu nastane nepříjemný skok. Podobně střihneme-li na sebe dva detailní pohledy na týž obličej, jeden čelní, druhý tříčtvrteční profil, navíc kompozičně posunutý, není střih 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:

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.

Vrátíme-li se v souvislosti s tímto rozdělením ke konstatování, že malé změny v obsahu záběru jsou nežádoucí, vidíme, že nebude působit dobře, když změnou objektivu nebo přiblížením ve směru pohledu kamery změním velikost záběru z C na AZ nebo PC na PD (tzv. skok po ose). Střih 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 citění, které může smysl akce zvýraznit nebo naopak kontrastem ironizovat atd. V těchto případech se také často používá prudkého nájezdu.

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 čelný záběr A s profilem B, nebude mít divák dojem, že osoby mluví tvář v tvář. Postavení kamery musí odpovídat i pohled postavy, při ostrém úhlu se aktér dívá na hranu kamery bližší 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 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 režisérových možností. 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 stříhneme záběr přes přední sklo ve směru jízdy nebo na řidiče, v dalším záběru mohou auta pokračovat opačným směrem.

Stejně nám pomůže i frontální PD obličejů s pohledem do objektivu, ale v dialogové scéně máme i 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 Č očima).

Jindy nám v orientaci pomůže **pravidlo hlavního směru**. Známe-li prostor dialogu, za jednou osobou je charakteristické pozadí nebo rekvizita (závěs, 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).

Předpokládejme, 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 střiháči větší svobodu a možnost při výběru místa střihu, střihu tvůrčího, nikoliv jen technického.

## STŘIH

### Délka záběru

Uvažujme nejprve záběr sám o sobě bez ohledu na jeho vazbu k záběrům sousedním. Pak je rozhodujícím kritériem pro místo střihu - 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 třídí, 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 střihovou 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 přízvukných a nepřízvukných 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 M. Jancso 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 divákovy zájmu, můžeme rytmus střihu určovat také podle toho, střiháme-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 pastorále, 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 divákovy 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, šenkujeme 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 atmosféry, 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 rozváčností, 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 připustíme, 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 r. 1927 G.W. 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.“ (Podle § 5 s. 180) 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 bezmocné stařeny vidíme vnitřní stranu dveří s pohybující se klikou (C). Jak asi střihneme 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, střihneme 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, střihne 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 stěží nacházíme alespoň jedno místo, kde lze oba záběry vázat. Někdy dokonce nenacházíme ani to, a pak volíme mezi

dvěma zly; nečistý stříh nebo vložený prostříh. Znovu upozorňuji, že jedním z nejdůležitějších úkolů stříhu 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 stříhu“. 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. Stříh 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 nesoustřeďujeme ani na jednu z postav zvláště, obě jsou rovnocenné a samotnou akci sledujeme dynamickým způsobem vhodným pro akční sekvence. Tento stříh 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 stříhem 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 stříhem 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 stříhu, 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 stříh v pohybu K. Reisz (§ 1 s. 145 -- 149). Příklad se ke stříhu klidovému: při stříhu 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 stříh skutečně velice čistě a plynule. Někteří režiséři však vyžadují stříh 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“ (§ 1 s. 148), 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 neostrý, pochopitelně ve stejném směru a stejnou rychlostí. Oba záběry mají být tolnálně vyrovnané, objekty ve stejném tónu, ev. v podobné barvě zejména v místě stříhu, 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 snímaný 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 neostrého 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.“ (§ 6 s. 148) - **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 přichodící pomoc nebo smrt - to je typický čas subjektivní. Při manipulaci s časem ve střihně 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 střih 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 střihačovou 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 rovince, 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 seřadit. 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 - střižený ojedinele mezi širší záběry, tedy nikoliv v sekvenci snímané celé v D a PD - má ve střižové skladbě funkci **akcentu**, vykřičníku, upozornění. Je tedy chybou, když tvůrci filmu náhle střižnou na detail nic neříkající tváře vedlejší postavy nebo z technických důvodů přestřižnou 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.

Obrátme 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 střižnout na jezdce na koni dojíždějícího k bráně hradu, použijeme-li prostřihu hradního zbrojnoše. Ale i tehdy je třeba dodržet určitou logiku. Střižneme-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 uvitací úsměv.

Je samozřejmé, že máme-li natočen příjezd vlaku na kameru v jednom záběru, nebudeme po prostřihu 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 prostřihu. 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 prostřihu. 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 prostřih PC nebo C, detail stačí kratší. Je-li detail statický, zdá se delší (uplyne delší čas), je-li v pohybu - stačí zapalování cigarety - zdá se již kratší. Zajímavější prostřih nám uběhne rychleji (do kamery se obrátí neznámá krasavice), nudný prostřih trvá zdánlivě déle (kyvadlo hodin) - atd.

V praxi se setkáváme ještě se čtvrtou funkcí prostřihu - **technickou**. „Prostředkují vazbu mezi dvěma záběry, které nelze svázat bezprostředně". (§ 6 s. 115) Režisér natočil dva záběry exteriéru, které nejdou k sobě - použijeme prostřih lánu obilí. Potřebujeme vystřižnout nevhodnou část interview - prostřihneme 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 prostřih: doplnit, obohatit jev o novou informaci.

Pomocí prostřihu můžeme čas kondenzovat. Ale ve filmu můžeme jeden časový interval nebo jediný okamžik protáhnout a rozložit na několik malých částí. Je to třeba případ tzv. **přetržitého pohybu**. Jestliže zatáhneme za záchrannou brzdu, stojí vlak podle tvrzení odborníků do pěti vteřin. V dramatické sekvenci takový případ může vypadat takto: ruka zatáhne za záchrannou brzdu, kola vlaku začínají brzdit, strojvůdce je vyděšen, zavazadla padají z policíků, 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 kuchtika 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 pominula. Lze říci, že v současné době se můžeme pohybovat časem zcela libovolně jen pomocí ostrých stříhů, bližší časové určení je věcí výše zmíněných charakteristických prvků z obsahu záběru. Těžiště pohybu časem se tedy přesunulo do období 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 veliká. 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 stříhače.

## Stříh 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 uvedme třeba slovní vazbu dvou linií z Fricova 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 spíš 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 téměř 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 demolicí. 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** (§ 1 s. 90 a násl.)

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 stříhne 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 obličeje a hru očí, staví dvě osoby do náležité opozice a dávají střihačovi 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 prostříhem. Zkušený střihač pečlivě dodržující tempo filmu a citlivě hodnotící herecké výkony může hercům značně prospět.

Je-li situace konfliktní, bývá vhodnější volit ostrý stříh, navazovat záběry mezi replikami tak, že v obraze vidíme herce, který právě mluví. Shodným stříhem dialogu a obrazu zdůrazňujeme opozici obou partnerů, záběry na sebe narážejí tvrději. V plynulejší a volnější pasáži naopak pomáhá přetahování dialogů: odpovídající osobu ukážeme dříve, než začne mluvit, tedy poslední slova 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.

Střihač musí často rozhodnout, je-li podstatnější rozehrát nebo dohrát hercovu akci za cenu delší pauzy, nebo stříhnout nečistě, nedokončit zajímavou hru, aby byl dodržen spád řeči. V dialogových sekvencích je většinou nutno podřídit se kadenci řeči (viz výše uvedený příklad se zatýkáním), tedy například rozhořčená replika musí následovat bezprostředně po urážce. Tempo scény (tedy i stříh, 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 „hlasy“ jsou tvořeny zvukovými míchacími pásy (dialogovými, hudebními, ručovými) a první „řádek“ tvoří obrazový pás, a zkoumáme-li vzájemné vztahy těchto „hlasů“, docházíme k souvislostem, které Ejzenštejn nazval **vertikální monotáží**. (§ 2 s. 280 násl.) 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 autora 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 spojením vycházející z požadavku výraznosti díla“. (§ 2 s. 286)

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 Ejzenštejn **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 J. Jireše ... a pozdravuji vlaštovky, kde montáž záběrů z ilegální práce M. Kudeřikové (setkání, cesty vlakem, roznáška letáků, nádražní prohlídky, vypětí, únava) je kromě nenápadné hudby podložena i jediným průjezdem nákladního vlaku. Zvuko-

vý 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 mívá 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 herecově 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 mícháčkách 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 štěkáním psů. Scénu pak sledujeme poklidně. Když před prvním zastavením přidáme blízké, hlasité zaštěkání 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 zaštěkání zeslabit, můžeme také použít jen hudbu (bez atmosféry) 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 zkreslen 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 stříhače, 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 stříhu obrazu správně odhadnout reakce jednotlivých postav. Kladný hrdina akčních filmů reaguje bleskurychle (zvuk přesadíme asi o 4 okénka před reakci v obraze), rozvážený 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 směs 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 pastorky 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 D. 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 tříkolkách 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 K. 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 archívní, 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 stříženému 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 E. Silversteina Cat Ballou (1965): Zchátralý pistolník (Oscar pro Lee Marvin) se po dlouhé nečinnosti odhodlá k obtížnému souboji a slavnostně se nechává oblékat do svých kdysi skvělých pistolnických šatů. Obřad provází heroická hudba. Pistolník stojí v podvlékačkách, Indián mu od nohou natahuje šněrovačku - hudba utne - šněrovačka zadržla 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 ruchu 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 objevováním 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 ne 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 střihačův 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 kapitolu, 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.

Říjen 1979