

4 ZÁKLADY STŘIHOVÉ SKLADBY

Pro pochopení významu střihové skladby je nutné připomenout slavný pokus režiséra L. Kulešova, který provedl v roce 1918 - tedy něco málo přes dvě desetiletí od vynálezu kinematografu. Byl natočen detail tváře herce, který se tvářil neutrálně bez emocí. Tento záběr byl postupně sestřižen s navazujícím záběrem talíře kouřící polévky, dále se záběrem rakve s mrtvolou mladé ženy a nakonec se záběrem malého dítěte s hračkou. Když se tato tři záběrová spojení předvedla divákům, kteří o podstatě experimentu nic nevěděli, byli tito přímo nadšeni, jak herec dokázal mimikou obličeje vyjádřit hlad, žal i něhu. Tento pokus poukazuje poprvé **na význam dílčího záběru, který může být chápán** (přestože je ikonické povahy) **víceznačně, podobně jako slovo**, které ač stejné, může v kontextu věty znamenat pokaždé něco jiného.

Střihová skladba jako **systém řazení a střídání jednotlivých záběrů**, je velmi podobná způsobu lidského vnímání a vyprávění. Nejlépe si to uvědomíte, vyprávíte-li zpětně (nebo pokud sami posloucháte) nějakou příhodu, kterou jste zažili. Když takové vyprávění podrobíte analýze, zjistíte, že líčíte jednotlivé vjemy (záběry), které až rozum a fantazie posluchače spojí v ucelený příběh. Vypravěč celou, původně kompaktní událost rozkládá (rozstříhává) na vjemy (záběry), které popisuje posluchačům. Je-li dobrým vypravěčem, automaticky „záběry“ zkracuje, prodlužuje, vypouští zbytečné a nepodstatné, zachovává logiku a plynulost vyprávěného příběhu. V podstatě jakoby „stříhá v hlavě“. „Stříhá-li“ špatně a není dobrý vypravěč, pak se posluchači nudí a věnují mluvenému slovu malou pozornost. Při dobrém vyprávění (a stejně tak při dobré audiovizuální montáži) posluchač (divák) vůbec nepozoruje, jak záběry po sobě následují, protože jejich střídání odpovídá běžným procesům vědomí, které utváří z jednotlivých vjemů představu celku. Lidské vnímání a skladba posloupnosti záběrů jsou vždy velice podobně strukturovány, a proto je audiovizuální řeč srozumitelná lidem na celém světě.

Střihovou skladbou se od dvacátých let až do dneška zabývali snad všichni filmoví teoretici. Je to oblast, v níž jsou zastoupeny nejrůznější názory. Např. třídění polského teoretika Jerzy Plažewského uvádí, že sestavení jednotlivých záběrů je podmíněno (Zuska, 1991):

- časovou následností (dramatická skladba),
- příčinnými souvislostmi (asociativní skladba),
- určitým rytmem a plynulostí (technický střih).

Vymezuje tak základní úroveň skladby, které musíme brát vždy na vědomí a které provází každou tvorbu záběrové řady. Celkově je problematika střihové skladby velmi složitá a obsáhlá včetně její závislosti na zvoleném žánru. V tomto učebním textu je proto popsána jen dílčí, zjednodušujícím způsobem.

V lit. je nejvíce uváděna základní struktura „časové následnosti“ záběrů a sekvencí hraných žánrů tj. dramaturgie vyprávění příběhu. **Skladba audiovizuálního dramatického díla** se dělí, podobně jako divadelní dramatická kompozice, na pět základních částí (Baran, 1987):

1. **expoze** – znamená představení prostředí děje, hlavních postav,
2. **kolize** – zápletko, vzrušující moment, gradace napětí např. zmatek a znepokojení, strach a pád na dno,
3. **krize** – vyhranění rozporu, konflikt např. uvěznění,
4. **peripetie** – dějový obrat např. nové osvobozující okolnosti,
5. **katastrofa** – náhlé rozuzlení situace např. propuštění apod.

Uvedená osnova dramatického vyprávění má mnoho variant např. naznačením konfliktu hned na začátku, ale všechny její body představují základ příběhu. V audiovizuálním sdělení není děj souvislý jako např. v rámci divadelního představení, ale vypráví se v přesně odměřených úsecích audiovizuální promluvy. Autor tohoto typu vyprávění se vždy snaží představit příběh, který **obsahuje všechny dějové prvky v časové zkratce** včetně souvisejícího prostorového omezení děje a přitom **musí děj představit realisticky, jakoby se děj odehrával přímo před divákem**. Vytváří se tak iluzivní „složený“ časoprostor, který působí na diváka často dokonaleji a výrazněji než realita.

4.1 Předsnímací jednoty natáčení

Možnosti montáže záběrů jsou v praxi rozhodujícím způsobem podmíněny kvalitou záběrů, vyplývající z technických podmínek vlastního natáčení celé záběrové řady (pořadu). Tyto musí **podporovat stálost a pokud možno neměnnost exteriéru a interiéru**, ve kterých se záběry zpravidla jednotlivě natáčí, tak aby je bylo možno z hlediska obsahu při střihu bez problémů spojit. Protože **každé dva sousední záběry dané sekvence** zpravidla zobrazují situaci ve stejném prostoru a čase, **musí obsahovat určité společné prvky** v lit. nazývané jako tzv. „**předsnímací jednoty**“, které jsou **společné** a navzájem záběry sjednocují. Důležitá při tom není skutečná situace v prostoru natáčení, ale výsledný dojem, jaký pořad na diváka udělá. **Divák nesmí poznat žádné časové a prostorové rozdíly u záběrů např. dané sekvence, které se natočí buď s velkým časovým odstupem popř. v jiném vzdáleném prostředí.**

Jednota prostoru je dána tím, že navazující záběry obsahují některé **společné výrazné rekvizity** např. závěsy oken, dveří a zejména prvky typické pro dané prostředí např. lesnatý porost, kamenné stěny apod.

Jednota atmosféry zahrnuje zejména **stálost běžných přírodních světelných a povětrnostních podmínek** např. mlhavé ráno či podvečer se zapadajícím sluncem, avšak je nutné také zdůraznit, že jinou atmosféru má třeba malé náměstí v probouzejícím se nedělním městě a jinou v pondělním ranním pracovním ruchu.

Jednota osvětlení. Tonalita rekvizit a její kontrastování z hlediska střídání světla a stínů je velmi podstatná pro zachování charakteru osvětlení, který je základním předpokladem potřebné jednoty výrazu záběrů. Rozdílnost osvětlení

herců a rekvizit působí velmi nepříjemně, zejména pak rozdílné směřování hlavního světla. Příkladem může být herec, který má z pohledu diváka pravou tvář světlejší než levou, přičemž jediný hlavní zdroj světla - okno se nachází po jeho levé straně. Stejně tak u střídajících se záběrů na dvě spolu hovořící osoby musí mít jedna (zejména při detailních záběrech tváří) vždy hlavní světlo zleva a druhá zprava, popř. jedna by měla být osvětlena zepředu a druhá v protisvětle apod.

Jednota kostýmů a rekvizit. V praxi znamená *jednotu úpravy a líčení herců, včetně v záběru se vyskytujícími rekvizit* – nejrozumnějších doplňků a mnohdy i nenápadných drobností. Při profesionálním natáčení tyto věci hlídá tzv. skriptka, která sleduje, zda-li je např. čepice nasazená stejně nakřivo, rozepnuté či zapnuté, popř. utržené knoflíky, stejně mokrá a zablácený oděv apod. Podobně mohou být problémem i doplňující rekvizity např. stejné kufříky držené hercem ve stejné ruce, stejně ohořelá svíčka, půllitr piva stejně plný nebo poloprázdný atd. K jednotě rekvizit patří i jednota dobových doplňků u historických rekonstrukcí či hraných záběrů, nepřipustný je např. problém zapomenutých (a v současnosti vyrobených) náušnic, přívěsků či dokonce hodinek u středověkého zbrojnoše apod. Přestože se to zdá samozřejmé, je v praxi velmi žádoucí pozorné střežení jednoty celého prostředí, ve kterém se záběry natáčejí.

Zachování **barevné jednoty** znamená *udržení podobného barevného rázu záběrů* tj. jednotu v záběrech dominujících druhů barev např. z hlediska poměru barev teplých a studených apod. Pokud je například celkový záběr daného interiéru laděn do růžové barvy, ale v následujícím detailu okrasné dřeviny dominuje tmavě zelená, střih může působit nepříjemně. Velmi důležitá je v praxi správnost zachycení barvy lidské pleti a její jednota zobrazení v celé sekvenci.

Jednota optického vyjádření je podmíněna jednotou vlastností optické části videokamery tj. objektivu a nastavených expozičních hodnot. K jejímu porušení může dojít například při natáčení „tvrdě“ kreslícím objektivem oproti zobrazení pomocí „změkčujícího“ filtru. Podobně může být významný rozdíl v deformaci rekvizit při využití širokoúhlých optických předsádek, které zkreslují zejména vertikální linie. Navázání záběrů pochopitelně brání i zřetelná chyba v nastavení expozičních hodnot snímání (především u profesionálních přístrojů), která vede k přeexponování či podexponování záběru.

4.2 Technická střihová skladba

Technická funkce střihové skladby se uplatňuje zejména v závěru procesu tvorby pořadu, kdy jsou už k dispozici všechny natočené záběry. Nasnímaný materiál se upravuje, aby obrazové vyprávění mělo patřičný rytmus a plynulost. Střihem se spojují jednotlivé záběry, které mohou být často natočené v jiném pořadí, než budou uvedeny v pořadu. Vyřazují se technicky nekvalitní záběry, zkracují se jejich začátky a konce a vybírají se jen ty části záběrů, které jsou nositeli důležitých dějových akcí. Technický střih umožňuje divákovi, aby se dobře orientoval v ději, času a prostoru pořadu. Zabývá se menšími celky díla – zejména pak vztahem daného záběru k záběru předcházejícímu a následujícímu.

Problém návaznosti záběrů. Základní otázkou střihače je vždy úvaha o tom, zda záběry tzv. „jdou na sebe“ či nikoliv. Zjednodušeně to znamená, zda střih nevyvolává v divácích nepříjemný dojem. V praxi to může být často velmi komplikovaná záležitost a střih vždy vyžaduje určité zkušenosti tvůrce, protože **na návaznost záběrů mají vliv všechny výrazové prostředky dynamického audiovizuálního jazyka** (velikost záběrů, jejich výtvarná a barevná kompozice, pohyb objektů uvnitř záběru, pohyby kamery apod.). Je proto tak nezbytné, zvláště u začínajících tvůrců, „kontrolovat“ a **hodnotit účín každého spojení na diváka pokud možno jednotlivě** (včetně posouzení vhodnosti použitého druhu obrazové interpunkce).

Mezi základní vlastnosti a problémy navazujícího (předchozího) záběru patří:

- **problém „příliš malé“ změny stejných, v záběrech se opakujících figur.** Pro návaznost záběrů je velice nepříjemné, jestliže se jejich obsah popř. pozice figur změní jen málo a nepodstatně. Divákovi pak není jasné proč dochází ke střihu, když by „děj mohl být zobrazen jednoduše“, kontinuálním způsobem bez použití střihu a interpunkce. Např. dva detailní pohledy na lidskou hlavu - první čelní, se středovou kompozicí a druhý jen mírně ze strany (neúplný profil) navíc „s posunem hlavy“ (při jejím otočení) mimo střed - nelze na sebe navázat, protože ve výsledném dojmu (při ostrém střihu) hlava náhle „poskočí“. Podobný dojem budí střih postavy pohybující se určitým směrem. Pokud zachováme velikost záběru např. celek (C) a na první záběr s postavou (tvořící hlavní náplň záběru) umístěnou přibližně uprostřed navážeme záběrem, který sice časově zkrátí původní pohyb, ale postavu zobrazí opět v pohybu a jen v jiné části obrazu např. v jeho třetině – jedná se opět pouze o malou změnu obsahu obrazu a zkušenému divákovi se tento postup jeví jako amatérský. V určité míře lze tento divácký dojem přirovnat k „trhavému“ panoramatickému pohybu kamery s konstantní velikostí záběru. Platí tak, že **čím je první záběr větší např. VC, C, PC, tím více poskytuje informací a tím hůře se nachází ve stejném prostředí jiný, podstatně odlišný navazující pohled zvláště stejné velikosti.**

- **problém tzv. „skoku po ose“.** Může znamenat sice podstatnou změnu velikosti záběrů např. C } PD, ale **směr pohledu na rekvizitu**, (daný osou objektivu kamery) **se v této záběrové dvojici významně nezmění.** Vzniká tak nelibý pocit „skoku“ pohledu ze stejné strany, který zvláště vynikne při snímání statických motivů. Názorně lze tento dojem přirovnat k přerušované transfokaci začátečníka pouze v jednom směru.

- **potřeba „doznění“ záběru při střihání pohybu rekvizit.** Jestliže jsou pohyby postav a předmětů uvnitř obrazu pomalé, **nemůžeme záběr stříhat ihned po skončení pohybu, ale musíme jej nechat „doznít“ v tempu pohybu rekvizit.** Jsou-li pohyby uvnitř obrazu však rychlé, můžeme stříhat mnohem dříve a doznění záběru může být krátké. **Pohyb by však měl být z hlediska svého významu vždy dokončen.** Je-li v záběru v pohybu více postav, řídíme se pohybem postavy, která hraje hlavní roli.

• **potřeba „doznění“ záběrů, vytvořených pohybem kamery.** Pokud jsou pohyby kamery pomalé, necháváme záběrům při střihu delší „doznění“ a naopak.

• **střih různých velikostí záběru.** Obecně platí, že *detailní záběry mohou být kratší*, protože informace je v nich zdůrazněna velikostí záběru. Celky bývají delší, protože obsahují více informací.

• **změna tempa.** *Z delších záběrů se ke krátkým (změna tempa) zpravidla přechází převážně postupným zkracováním jejich délky.* Naproti tomu na několik krátkých záběrů lze rovnou navázat delším záběrem, zejména vyžaduje-li to děj či klademe-li na něco důraz apod.

• **střih paralelních dějů.** *Při střihu paralelních dějů střiháme záběry jedné akce spíše kratší či delší (vyplývá z obsahu děje) než v druhém, současně probíhajícím ději.* Např. jestliže při střihu pronásledování zločince policií ponecháme kratší záběry policie, vyvoláme dojem, že zločince dohání a naopak delší záběry policie budí dojem, že zločinec uniká atd.

• **střih dialogu.** Záběry dialogu jsou zpravidla *určeny délkou dialogu.*

Zde je nutné opět důrazně připomenout, že pro tvůrčí procesy a zejména pak pro uměleckou tvorbu nemůžeme formulovat závazná pravidla a zákonitosti jako pro matematiku nebo chemické pokusy. Pravidla, která jsou zde uvedena, je třeba chápat jako určité rady „jak vytvořit kvalitní audiovizuální dílo“, o kterých by měl přemýšlet zejména začínající tvůrce.

Celkově lze ve střihové praxi, pokud po vlastním střihu stále „něco“ vadí, doporučit „intuitivní zkušební metodu“ tzn. postupně:

1. prodlužovat či zkracovat konce nebo začátky záběrů,
2. vyměnit záběr za jiný,
3. vzdát se daného záběrového spojení,
4. záběry přetočit.

4.3 Zvláštnosti pohybu v čase a prostoru.

K významné vlastnosti audiovizuálních pořadů patří možnost přenést se jediným střihem z podzemní chodby na palubu letadla, z české vesnice do Afriky, ze současnosti do minulého století apod. Ač se to zdá samozřejmé, je tento zcela neomezený pohyb prostorem a časem obrovskou výhodou v realizaci autorského záměru a působení na diváka.

4.3.1 Význam „filmového času“

S pomocí „filmového času“¹⁾ lze skutečný určitý časový úsek děje a dílčího pohybu prodloužit či zkrátit, příp. i celá dlouhá údobí „přeskočit“ a vypustit. Probíhá různými způsoby, úzce souvisí s rytmem a tempem celé scény a pořadu a

¹⁾ Adjektivum „filmový“ není sice v obecném kontextu popisu vlastností audiovizuálních pořadů přesné, avšak v literatuře se používá velmi často včetně popisu střihové skladby videopořadu a televizní tvorby. Autor tak v tomto učebním textu z důvodu tradice zachovává pojmy jako je „filmový čas“ a „filmový prostor“.

je dán především subjektivním pohledem tvůrce na danou tematiku či příběh.

Vyjádření dynamičnosti pohybové akce. Zkracování záběrů, popisujících pohyb rekvizit tj. filmový čas je zpravidla kratší, než je skutečný čas trvání pohybu, celkově podporuje vyjádření rychlosti pohybu a dynamiky akce. V praxi platí, že **čím je pohyb rychlejší, tím lépe divák přijímá vypuštění jednotlivých fází scény a pohybu.** Divák toto zkrácení akce přijímá zpravidla s porozuměním a samozřejmě, protože může často přesně navazující a „nezkrácený střih“ pohybu vnímat jako nevhodné zpomalování a „natahování“ děje.

Dramatizace děje. Spočívá v **rozložení děje** na určité krátké časové intervaly tj. **na jednotlivé významné fragmenty dané situace a v jejich montáži do „rychle probíhající“ záběrové řady** např. montáž krátkých záběrů z odjezdu hrdiny - šuplík s prádlem, šaty z ramínka, padá hromada knih, pas a peníze do peněženky, zacvaknutí kufru - vyjadřuje velmi dobře napětí a spěch hrdiny a má silný dramatický účín. Další možností je **sestřih fragmentů paralelně probíhajících dějů.** Např. montáž děje, ve kterém hrdina zastavuje vlak záchrannou brzdou a utíká do lesa, by byla ve třech záběrech: PD - ruka zatáhne za brzdu, VC - zastavení vlaku v lese, C - hrdina vyskakující z vlaku, sice přehledná, ale nezajímavá a nedramatická. V praxi proto spíše volíme spojení záběrů, které střídavě ukazují téměř současně probíhající děje: zatažení táhla brzdy, zablokování kol, překvapení strojvůdce, létající jiskry od kol, padání zavazadel, potácející se cestující, zranění průvodčího, zastavení vlaku v lese, hrdina utíkající z vlaku tj. např. PD - ruka zatáhne za brzdu, PD - kola, která se přestanou točit, D - překvapená tvář strojvůdce, VD - odletující jiskry od kol, C - padající zavazadla a potácející se cestující, PC - průvodčí držící se za zraněnou ruku, VC - zastavení vlaku v lese, C - hrdina vyskakující z vlaku apod. Celá **audiovizuální sekvence může být tak delší než skutečný čas, potřebný k zabrzdění vlaku, protože každý z popsanych záběrů se může svým začátkem vrátit před konec předchozího záběru a děje.** V praxi je však nutné dát pozor na tempo a logiku zvolené posloupnosti záběrů paralelně probíhajících dějů.

Časová zkratka. Obrazová interpunkce, logika navazujících záběrů, popř. rychlý střih informativních záběrů často **slouží k překlenutí velkého časového úseku a nezajímavého děje** tj. „časové zkratce“. Tuto lze v praxi realizovat mnohými způsoby např.:

- pomocí titulků či jednoduchého komentáře,
- obrazovou interpunkcí např. zatmívačkou, prolínačkou, ale i ostrým střihem - pokud děj, kostým a maska změnu času jasně charakterizují (při dnešní vyspělosti diváka to není problém, zpravidla stačí jen určité „doznění“ a „rozeznění“ záběrů sekvencí),
- změnou exteriéru (kvetoucí stromy - opadané listy),
- charakteristickou rekvizitou (kalendář, narůstající hromada nedopalků či prázdných konzerv) apod.

Uvedené způsoby se v praxi také velmi často kombinují např. prolnutí obrazů s následným jednoduchým komentářem a titulkem (datum události) apod.

Vyjádření emocionálního stavu hrdiny. Někdy neobvyklé prodlužování či zkracování záběrů může vypadat jako hrubé porušení tempa, avšak slouží zpravidla také k popisu emocionálního stavu hrdiny tj. k vyjádření jeho „subjektivního času“. Každý člověk svůj čas prožívá subjektivně podle okolností a momentální nálady - emocí např. okamžiky štěstí probíhají subjektivně rychle, očekávání nepříjemných věcí zase pomalu apod. Autoři *k vyjádření prožitku hrdiny často používají účelové zkrácení či prodloužení délky záběrů*. Opírají se tak o předpoklad, že divák herci rozumí, hrdinovy pocity spoluprožívá a cítí jakousi výlučnost jeho situace. Deformaci časového průběhu tak spojují s postavou a jejím vnitřním stavem. Např. při odjezdu dětského hrdiny na dalekou cestu mohou dlouhé záběry (hrdina přechází po pokoji, vybírá si a balí potřebné věci, nad jinými váhá, lehkým dotykem ruky se loučí s těmi nejmilejšími hračkami apod.) představit prožívání hlavního hrdiny a jeho psychický stav.

Výrazná stříhová pauza tj. neobvykle dlouhý záběr může sloužit jako interpunkce a ke zvýšení napětí diváka z očekávané události. Dlouhým záběrem odcházejícího hrdiny, zpravidla nechává autor doznít jak divácký dojem, tak sdělovací proces významně předěluje. Dlouhý záběr uprostřed dramatických událostí evokuje očekávání vyvrcholení akce.

Pohyb časem zpět. Podobně jako se běžné vyprávění odvíjí ve směru k budoucím dějům, můžeme se také pohybovat časem zpět. Např. retrospektivní sekvence dávají nahlédnout do vzpomínek hlavní postavy nebo se v autorském návratu se stávají vysvětlením situace, motivace jednání, traumat hrdiny, která mohou být podnětem k hrdinově pomstě apod.

Zastavení času. V audiovizuální promluvě můžeme také dokonce čas jakoby úplně zastavit. Jednoduchou možností je prosté zastavení obrazu do statického záběru („mrtvolky“) např. v dějové situaci, kdy střelou zasažený hrdina náhle padá, ale v pořadu už na zem nedopadne... Zajímavější a působivější je rozložení tohoto důležitého okamžiku na více různých statických (popř. zpomalených) záběrů. Statický záběr má zpravidla v tomto kontextu symbolizující význam.

Pořady bez „filmového času“. V praxi samozřejmě existují žánry, ve kterých v podstatě „filmový čas“ neexistuje. Jsou to např. sekvence, které nemají děj, ale vyjadřují určitou ideu, pojem, pocity (radost ze svítání slunce, nostalgii, opuštěnost) apod. Bez času jsou i dokumentární pořady (o malířově obraze), mnohé klipy apod.

Význam „prostřihu“. V souvislosti se zkrácením či prodloužením akce, dramatizací děje a zajištěním prostorové orientace diváka¹⁾ (viz tzv. „přechod přes osu“) se v praxi používá pojem „prostřih“, který *spočívá ve vložení detailního záběru (převážně D či PD)* např. detailů obličeje, očí, mířidla vražedné zbraně apod. *do sekvence „širších“ záběrů (C, PC)*. Při tvorbě audiovizuálního pořadu je

¹⁾ Viz kapitola 13.3.3. Prostorová orientace

tento „vložený“ záběr jedním z velice důležitých prostředků tvorby a všeobecně platí, že prostřih:

- musí **dodržovat tempo souvisejících záběrů** např. v praxi nelze zpravidla krátké záběry ujíždějícího a pronásledovaného dostavníku (rychlé tempo střihu) prostřihnout dlouhým detailem vystrašené tváře cestujícího.

- pokud možno nemá být jen překlenutím časového úseku (prostoru), ale **má mít také svůj další význam** např. ve smyslu zobrazení subjektivních pocitů hrdinů v dané dramatické situaci. Jestliže záběry z příjezdu autobusu do stanice prostřihneme záběrem ženy čekající na nástupišti, pak podtrhujeme její očekávání a emoce, s nimiž na někoho čeká. Význam prostřihu vyplývá vždy z logiky výkladu děje a popisu jevů.

Celkově může mít prostřih v dané sekvenci tyto hlavní funkce:

- **informativní** - ukazuje významný detail rekvizity nebo mění smysl situace. Např. detail vadné součástky ukazuje na vážnou závadu stroje, zdánlivě běžná operace se prostřihem chirurgovy tváře mění v dramatický boj o záchranu pacientova života apod.

- **dramatizující** - upozorňuje na dramaticky významnou jednotlivost, detail herce či důležité rekvizity např. detail utržené části oděvu, prostřižený do záběru převlékání, odhaluje stopu, která později usvědčí zloděje atd. V tomto ohledu **je nutné se v praxi také naopak vyvarovat použití neodůvodněných detailů postavy či rekvizity**. Detail daného předmětu či herce zpravidla diváka upoutá a může vzbudit falešná očekávání např. kdy osoba zasáhne do děje, zda nápoj neobsahuje jed apod. Pokud se pak děj nenaplní, dochází ke zmatení diváka.

- **technická**, tj. prostřih „vložíme“ mezi dva záběry, které by měly např. dějově navazovat, ale technicky je napojit nelze např.:

- při porušení tzv. pravidla osy tj. prostřih detailu tváře umožňuje přechod „přes osu“ (viz kap. 13.3.3 o prostorové orientaci diváka),
- při překonávání určitého „vzdáleného“ prostoru tj. prostřih zkracuje čas potřebný k jeho překonání např. ze záběru přibližujícího se, ale vzdáleného houfu jezdců, lze střihnout na jezdce na koni, který dojíždí (k cíli) k bráně pevnosti, jen přes prostřih jezdcevy tváře apod.

V praxi je vždy nezbytné zachovat logiku děje. Např. na detail tváře hrdiny s pátrajícím pohledem do dálky, nelze nastřihnout záběr osoby, která k němu přichází z několika metrů a navíc strany, která je bedlivě pozorována. V tomto případě musí detail tváře navíc vyjádřit „úsměv poznání“ přátelské osoby, která je hledána.

4.3.2 Střih pohybových akcí

V praxi **je dobré snímání pohybových akcí provádět souvisle a v jednom celku od začátku do konce a vhodné místo střihu pak hledat až ve střihně**. Důvodem je zachování jednoty děje - požadované atmosféry, osvětlení v exteriéru, tempa pohybu herců apod. Z hlediska praxe může být natáčení pohybu ve více záběrech často problematické zejména z hlediska možných rozdílů mezi záběry tj.

chyb v opakovaných výkonech herců, jejich nálady apod. Dále pak při vlastním střihovém zpracování má střihač větší prostor k výběru místa střihu. Platí zde pravidlo, že **„záběr se dá ustříhnout vždycky, avšak s nastavením je to horší.“**

Zobrazení pohybu pomocí dvou záběrů. V tomto případě zpravidla střihneme začátek akce v prvním záběru a dokončení ve druhém. Dochází k odstranění „zdlouhavého středu“ a lze tak i následným, více detailním záběrem, zdůraznit konec akce. Např. zatlouká-li osoba hřebík, pak je lépe, pokud natočíme akci od uchopení kladiva po poslední úhoz a odložení kladiva. Střih nám samozřejmě dovolí děj zkrátit a vytvořit tak vlastní „filmový čas“ popisem děje ve dvou záběrech. V prvním (C nebo PC) postava vezme kladivo do ruky a začne zatloukat, ve druhém (PC nebo D) dokončí zatloukání a odloží kladivo.

Při střihání dvou po sobě jdoucích záběrů, ve kterých bude uvedený pohyb, dáváme pozor **na návaznost pohybu:**

- první záběr ustříhneme v bodě, kdy je kladivo v horní úvratí, druhý nastříhneme v okamžiku spouštění ruky s kladivem dolů,
- v konci prvního a začátku druhého záběru musíme dále natočit **dostatečný počet úhozů**, abychom vyvolali dojem plynulého zatloukání.

Zobrazení pohybu pomocí více záběrů. Při potřebě popsat pohybovou akci více záběry je v praxi nejvíce používán střih pomocí tří záběrů tj. zpravidla zobrazením počáteční, „prostřední“ (záběr typického provedení pohybu, popř. drobné změny pohybu apod.) a konečné fáze pohybu.

Celkově užití „filmového času“ při střihu pohybových akcí tedy znamená, že:

- pokud jsme akci natočili v jednom záběru, **stříhneme do pořadu vždy tu část pohybu, která je pro nás důležitá.** V praxi se zpravidla jedná o začátek a konec, popř. prostředek akce, protože záběr celého pohybu by byl příliš dlouhý.
- **pohyb stříháme zejména v klidové poloze**, tzn. když se pohybující se objekt „na okamžik“ zastaví např. při došlápnutí nohy na podlahu, při horní či dolní poloze hlavy při kývání, při dopadu ruky na tvář při políčku apod.
- při rozložení pohybu snímaného objektu na více záběrů musíme do pořadu nastříhnout vždy **dostatečně dlouhý záběr, který danou „část“ pohybové akce charakterizuje**, tj. naznačuje směr chůze, závěr chůze s usednutím na židli, opakování pohybů ruky, nohy apod.

4.3.3 Prostorová orientace

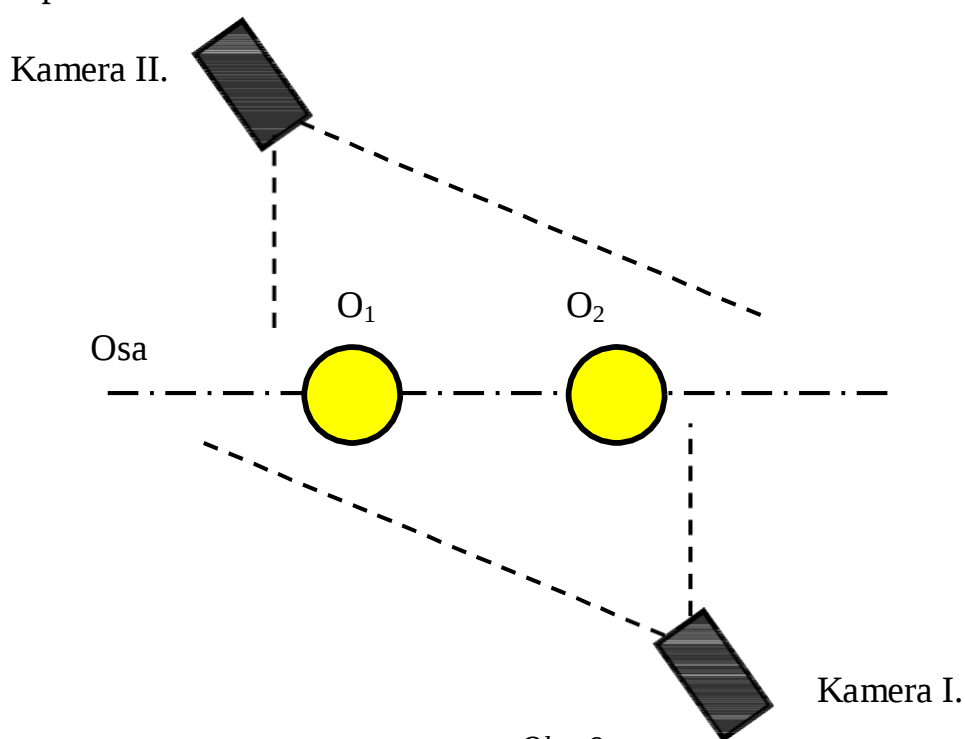
Protože rám obrazu nutně omezuje skutečný prostor akce a divák převážně vidí pouze určité výseky děje, může v praxi posloupnost záběrů snadno diváka prostorově zmást a dezorientovat nebo zase naopak vytvořit úplně jiný iluzivní prostor. Střihová skladba tak poskytuje významnou možnost tvorby specifického „filmového prostoru“, který zpravidla zobrazuje skutečné místo děje podle záměru tvůrce např. tak, aby divák byl z hlediska dramatické stavby udržen pokud možno co nejdéle v napětí a „nevědomosti“ apod. V praxi však nesmí být při jeho tvorbě v žádném případě porušována logika rozmístění a zobrazení rekvizit. Správné

prostorové orientace diváka dosáhneme tak pouze tehdy, uplatňujeme-li při střihu a tvorbě obecně platná pravidla.

Problém zobrazení děje rozdílným rakursem. V praxi se střídání záběrů z podhledu a nadhledu příp. z přímého pohledu může stát problémem, pokud v navazujících záběrech popřeme předchozí logiku snímání. Např. pokud je při snímání osob např. muž – zachránce zobrazen mírně z podhledu, zachráněná (vděčná) dívka mírně z nadhledu (psychologický aspekt snímání), nesmí následující záběr odhalit skutečnost, že postava muže je výrazně menší („o hlavu“) než dívky atd. Došlo by tak k popření logiky rakursu a disonanci diváckého vjemu.

Problém přemístění figury střihem. V praxi je znám jako tzv. „efekt vázy“. Je-li v prvním záběru významná figura zobrazena vpravo blíže k rámu a na následujícím snímku naopak zřetelně nalevo, dojde tak k jejímu „přeskoku“, který je divákem vnímán jako nepříjemná změna pozice. Příkladem může být snímání rozhovoru dvou osob sedících u stolu, na kterém je umístěna váza. Střídáme-li takové záběry, které zabírají hovořící osoby samostatně s vázou na stole (váza bude společná pro oba pohledy), dostáváme se do situace, že při ostrém střihu váza přeskakuje z jedné strany obrazu na druhou. ***Je-li změna pozice figury (vůči rámu) v navazujícím záběru náhlá a divákem pocíťována nelibě, je nutno vždy druhý záběr podstatně změnit*** např. zobrazením většího zřehledňujícího celku apod.

Pravidlo osy. Jedná se o jedno z nejdůležitějších pravidel, které zajišťuje správnou orientaci diváka v prostoru z hlediska umístění postav a rekvizit v ploše obrazu (opět vůči rámu). Osou je míněna spojnice mezi dvěma hlavními snímanými objekty O_1 a O_2 např. rozmlouvajícími herci, brankami hokejového hřiště apod. viz obr. 9.



Obr. 9

V praxi platí, že pokud snímáme významné rekvizity O_1 a O_2 z pozice kamery I, ***pak navazující záběr*** (opět O_1 a O_2) ***musí být pořízen vždy pouze z této strany osy***. Jestliže bychom objekty následně snímali z její druhé strany (na pozici kamery II) a „překročili osu“, tak při projekci zjistíme, že objekt O_1 najednou „přeskočí“ na pravou a O_2 na levou stranu oproti prvnímu záběru z pozice I. Došlo by tak k prostorové dezorientaci diváka, protože by si snímané objekty najednou vyměnily místa na obraze. Příkladem může být snímání hokejového zápasu. Pokud bychom na sebe navázali dva záběry (VC s oběma brankami) z protilehlých částí hlediště, došlo by k záměně stran - branek s brankáři a útočníci by najednou útočili na opačnou stranu. ***Pravidlo osy*** tak říká, že ***všechny navazující záběry dvou popř. i několika významných rekvizit*** (vyskytujících se současně v obraze) ***musí být natáčeny pouze z prostoru na jedné straně této osy***.

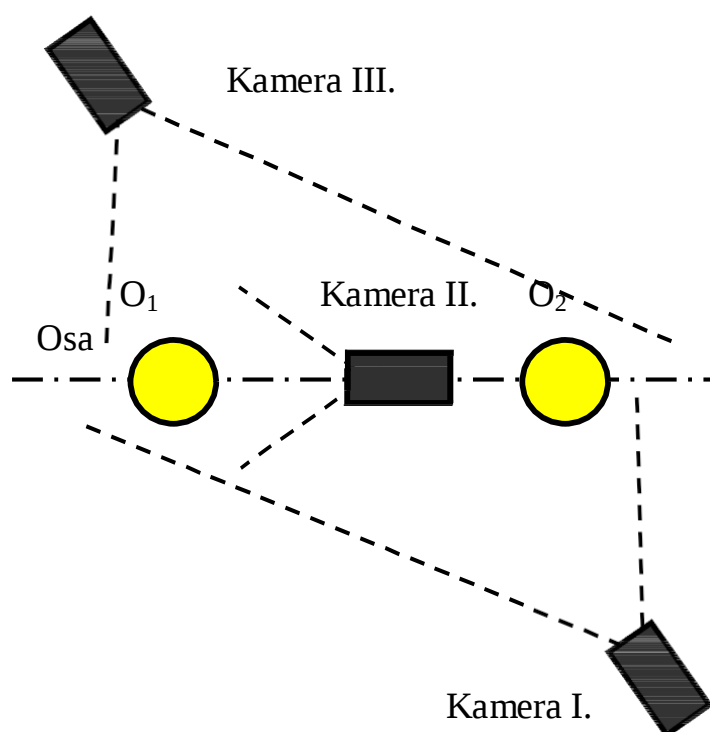
Snímání pohybu. Podobná elementární situace může vzniknout při snímání pohybu. Jestliže budeme snímat pohyb např. jízdu automobilu po silnici v jednom směru, nemůžeme si pro následující záběr přejít s kamerou na druhou stranu vozovky. Vzniklý dojem z této dvojice záběrů by byl takový, že automobil jede jedním směrem (jakoby odjíždí) a následně se bez vysvětlení otočí a jede zpět (přijíždí). Osa je tedy v tomto případě tvořena směrem pohybu figury a ***snímání navazujících záběrů by mělo být opět provedeno vždy na jedné straně osy***. V souvislosti se směrem pohybu musí dále pro vcházení (vycházení) osob do (ze) záběru (rámu) platit, že osoba, která se pohybuje např. zleva doprava (a která vyjde z prvního obrazu napravo), musí do následujícího záběru vstoupit z levé strany rámu obrazu apod.

Celkově ***pro všechny dynamické situace a akce včetně těch složitějších se zobrazením více rekvizit (osob) platí, že všechny jejich přesuny a změny musí být v obraze zachyceny nebo alespoň naznačeny***. Např. pokud osoba A odpočívá na pohovce a následuje-li záběr osoby B, nesmí se ve třetím záběru A náhle dívat z okna. K divákově orientaci však zpravidla stačí, když je v prvním záběru pohyb jen naznačen tím, že osoba A vstane a nakročí, popř. je její pohyb naznačen zvukem tj. slyšitelnými kroky i když je v záběru osoba B apod.

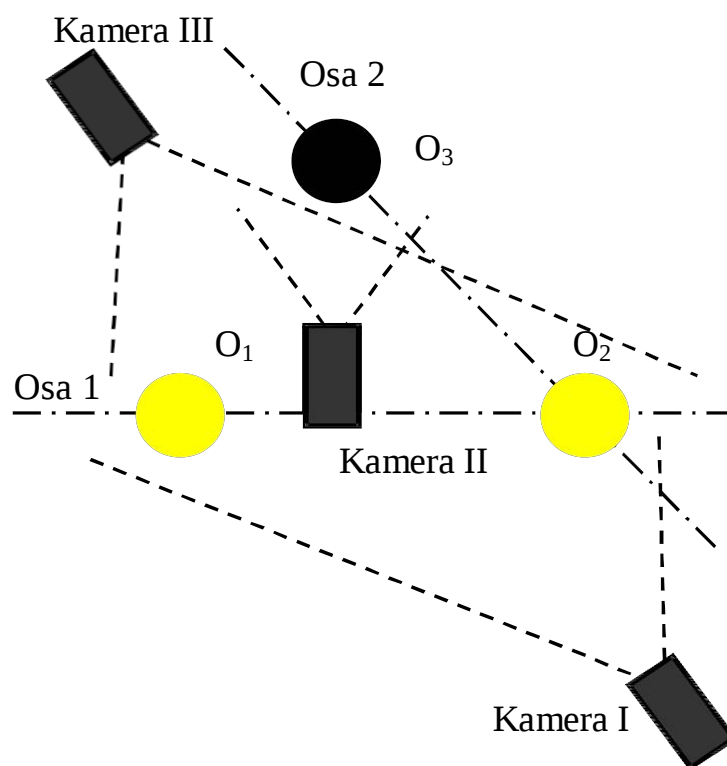
Z hlediska prostorové orientace je nutno také upozornit, že problémem může být i **směr hlavního světla**. Jednota osvětlení je nezbytná a podobně jako u pohybu, nemůžeme v praxi připustit zřetelně nelogickou světelnou situaci, tj. např. aby hlavní světlo směřovalo na druhém záběru opačným směrem než při popisu první scény apod.

Možnosti zamezení dezorientace diváka. Obecná platnost uvedených pravidel je však ve svém důsledku velkým omezením režiséra, kameramana a střiháče. V praxi proto existují četné návody jak je lze obcházet, aniž bychom museli zásadním způsobem měnit tvůrčí záběrovou strategii např. pořizovat dramatické záběry akce ze všech stran a směrů atd.

První možností je, že **mezi dvojicí snímků, která by diváka dezorientovala, vložíme další záběr**, který snímáný prostor „dočasně“ zmenší např. pomocí malé velikosti záběru - prostříhu (PD, D, VD snímané rekvizity, prostředí) a pomůže divákovi „zapomenout“ na první obraz (na opačné straně osy). Nejznámějším způsobem tohoto tzv. „překročení osy“ je využití záběru „z osy“, což v praxi znamená postup podle obr. 10, kdy kamera II. snímá ve směru „z osy“ čelní polodetail obličeje jedné z rozmlouvajících osob (objekt O_1). Dovoluje tak stříhovou návaznost záběru kamery III. Podobně při snímání pohybu je možné „překročit osu“ buď záběrem ze směru pohybu (z osy) na pohybující se vlastní objekt nebo naopak na přibližující se cíl. Např. při sledování jedoucího automobilu je možné využít prostřih řidiče (PD) nebo pohled přes přední sklo ve směru jízdy a pak může automobil pokračovat opačným směrem.



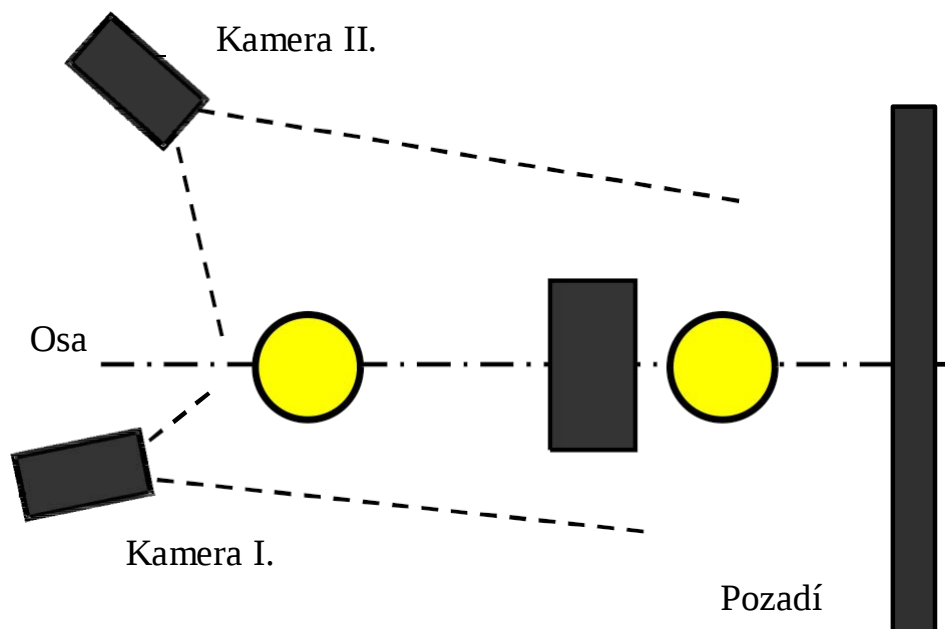
Obr. 10



Obr. 11

Druhou možností překročení osy je záběr na třetí objekt, který úzce souvisí s dějem a který by měl být zpravidla v nějakém vztahu k objektům na ose. Tento objekt zpravidla vytvoří novou osu a nic nebrání tomu, abychom původní osu následujícím záběrem kamery III. překročili viz obr. 11. Příkladem může být opět klasický rozhovor dvou osob, ke kterým přichází třetí osoba apod.

Pravidlo „hlavního směru“. Zajišťuje orientaci diváka tím, že *jednotlivé záběry hlavních objektů obsahují charakteristickou „spojující“ rekvizitu, pozadí* např. výrazný závěs, stůl v interiéru, relativně velké objekty - strom, sousoší, budova v exteriéru, popř. společnou výraznou světelnou atmosféru apod. *Při zachování „hlavního směru“ kamer proti známému (a opakujícímu se) pozadí tak divák neztrácí orientaci*, i přestože se v tomto případě pohybujeme po obou stranách osy viz obr. 12.



Obr. 12

Význam „klíčového celku“. *Seznámení diváka s celým prostorem děje a všemi rekvizitami a osobami najednou* prostřednictvím „klíčového celku“ (C, VC) velmi výrazně ulehčí orientaci diváka v daném prostoru akce a poskytne tvůrci při konečném střihu ve skladbě záběrů více možností. Např. sekvence o zápasu zbrojnošů na hradním nádvoří může začínat záběrem z hradní věže v jediném velkém celku jakoby z pohledu přihlížejícího velitele obránců a následně nám už nic nebrání detailně vylíčit průběh bitvy.

Význam detailních záběrů. Podobně jako celky orientují, tak detailní záběry více či méně dezorientují a potlačují prostor. *Jejich postupným skládáním tak může tvůrce daný „filmový prostor“ postupně divákovi dramaticky odhalovat či dokonce uměle vytvořit.* Pro zkušeného tvůrce není v praxi problém vytvořit pomocí záběrové technologie v podstatě neexistující prostor, fiktivní místo děje, popisované záběry, které jsou pořízené v různých lokalitách a prostředích. Ve vztahu k výše uvedeným pravidlům slouží detaily (PD, D, VD) zpravidla jako záběry, s jejichž pomocí divák „ztratí“ přehled o rozmístění objektů a tak dovolují „překročení osy“.

