

# Vývoj a význam střihu v audiovizuálním díle

Marek Zelina

---

Bakalářská práce  
2008



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav produktového designu

akademický rok: 2007/2008

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Marek ZELINA**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design**

Téma práce: **Vývoj a význam střihu v audiovizuálním díle.**

Zásady pro vypracování:

1. Popiště historické souvislosti vývoje střihové skladby v audiovizuálním díle
2. Význam střihové skladby
3. Netradiční střihové postupy dle filmových žánrů
4. Analýza současného stavu střihové skladby - programy, užití
5. Celkový rozsah bakalářské práce je minimálně 25 normostran textu (ve formátu PDF na 1 ks CD nosiči, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě) a film na DV a DVD - 1 ks

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

**Plazewski Jerzy: Filmová řeč. Praha 1967**

**Smrž Karel: Dějiny filmu**

**Kučera Jan: Stříhová skladba ve filmu a v televizi**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Jiří Krška**

Ústav animace a audiovizí

Datum zadání bakalářské práce:

**7. ledna 2008**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**9. května 2008**

Ve Zlíně dne 1. dubna 2008

  
doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.

*děkan*



  
ak. mal. Šárka Šišková

*ředitel ústavu*

## **ABSTRAKT**

Práce zkoumá stříhovou skladbu, její podstatu a hodnoty, které vznikly postupným vývojem. Dále pak zkoumá význam stříhové skladby v audiovizuálním díle, její základní pravidla a možnosti uplatnění ve filmovém žánru. Posledním cílem je ukázat pracovní postupy ve střižnách a přehled současných stříhových programů.

Klíčová slova:

Střih, Skladba, Montáž, Filmový záběr, Film, Televize, Umění, Žánr, Autor, Gramatika, Stříhové stroje, Pohyb, Obraz, Zvuk, Program.

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis is focused on the editing, principles of editing, merits that are appear and research in the audiovisual piece, basic rules and possibilities in the motion picture genre. Last goal is view of editing workflow and summary of current editing systems.

Keywords:

Etition, Composition, Montage, Film clip, Film, Television, Art, Genre, Author, Grammar, Editing machina, Motion, Picture, Audio, Platform.

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že bakalářskou diplomovou práci na téma

„Vývoj a význam střihu v audiovizuálním díle“

jsem vypracoval samostatně.

Použitou literaturu a podkladové materiály jsem v práci citoval

a uvádím v příloženém seznamu literatury.

Ve Zlíně dne 8. května 2008

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>7</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>8</b>
<b>1 HISTORIE FILMU</b> .....	<b>9</b>
1.1 PREHISTORIE .....	9
1.2 OPTICKÉ HRAČKY .....	11
1.3 CHRONOLOGIE DO ROKU 1895 .....	14
<b>2 HISTORICKÝ VÝVOJ STŘIHOVÉ SKLADBY</b> .....	<b>17</b>
2.1 PRVNÍ FILMY BRATŘÍ LUMIÉRŮ A MÉLIÉSE .....	17
2.2 BRIGHTONSKÁ ŠKOLA .....	18
2.3 EDWIN PORTER .....	19
2.4 GRIFFITH .....	19
2.5 KULEŠOV .....	19
2.6 PUDOVKIN .....	20
2.7 EJZENŠTEJN .....	21
<b>3 VÝZNAM STŘIHOVÉ SKLADBY</b> .....	<b>23</b>
3.1 VZÁJEMNÉ PŮSOBENÍ .....	23
3.2 TVOŘENÍ HODNOT .....	24
<b>4 GRAMATIKA</b> .....	<b>25</b>
4.1 STRUKTURA ZÁBĚRŮ .....	25
4.2 PLATNOST PRAVIDEL .....	27
<b>5 ZÁKLADNÍ TYPY SKLADBY</b> .....	<b>28</b>
5.1 TECHNICKÝ STŘIH .....	28
5.2 DRAMATURGICKÁ SKLADBA .....	30
5.3 ASOCIATIVNÍ SKLADBA .....	30
<b>6 ŽÁNROVOST</b> .....	<b>31</b>
6.1 NETRADIČNÍ STŘIHOVÉ POSTUPY .....	33
<b>7 OD STŘIHACÍCH STOLŮ K POČÍTAČŮM</b> .....	<b>35</b>
7.1 STŘIHACÍ STROJ .....	36
7.2 DIGITALIZACE .....	38
7.3 POČÍTAČOVÝ STŘIH .....	39
7.4 STŘIHOVÉ PROGRAMY .....	40
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>42</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>43</b>

## ÚVOD

Téma mé bakalářské práce je „Vývoj a význam střihu v audiovizuálním díle“. Hlavním důvodem, proč jsem si zvolil pro svou práci toto téma je získat přehled o střihové skladbě. Načrpané informace jsou velmi užitečné k dalšímu rozvoji v praktickém užívání a k pochopení střihové skladby jako celku.

Základem této práce byl sběr materiálů osvětlujících historické souvislosti vzniku filmu a střihové skladby. Dějiny vykreslují skladebnou montáž jako základ filmového umění, kdy zejména filmový tvůrci v letech 1895 až 1930 objevovali všestranné možnosti střihové skladby. Vytvořili takové revoluční poznatky, které se při střihu využívají dodnes.

Dále jsem se snažil významově zachytit střihovou skladbu v současnosti i s jejími základními pravidly.

Posledním úkolem bylo analyzovat současný stav střihové skladby, střihových postupů, porovnat lineární a nelineární střizny, co se změnilo a co naopak zůstalo stejné a nahlédnout na dnešní skladebné metody za použití střihového systému.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**



## 1 HISTORIE FILMU

Co je to film? To slovo znamená vlastně „kúžička“ a původně označuje jen potažený celuloid, na němž byly zaznamenány první obrazové sekvence. Návštěvník prvních filmových představení v roce 1895 ovšem obdivovali mnohem méně nový materiál než ohromující zobrazení skutečnosti na pohyblivých obrázcích. Ještě dnes je v americké angličtině tento populární způsob zábavy vyjadřován slovem motion-picture (pohyblivý obraz) nebo, téměř láskyplně, movie.

Film je jedním z nevlivnějších masových médií současnosti. Na celém světě, čtyřicet hodin denně, se na filmy dívají miliony lidí. Samotná kina přivábí ročně kolem patnácti miliard diváků. Umělecké a experimentální filmy, čistě zábavní produkty, dokumenty, animované filmy a v neposlední řadě reklamní spoty se šíří už nejen prostřednictvím kin. Dostávají se k nám skrze televizní kanály a internet, na videu a CD a DVD-ROMech, dokonce v letadle nebo tramvaji: filmy nás pronásledují. Lidé se na filmy dívají, aby unikli skutečnosti nebo aby se o ní co nejvíce dozvěděli. *Filmy zrcadlí sny a noční můry, nejhorší obavy stejně jako malé romantické touhy. Filmy propagují, ale i vysvětlují, většinou však, a to je snad jejich nejkrásnějším posláním, nás chtějí „jen“ bavit.* (4)

### 1.1 Prehistorie

Každé umění získá svůj tvar nejenom díky politice, filozofii a ekonomice společnosti, ale také díky své technologii. Umělecké představy, které nemohou být vyjádřené pomocí určité technologie ztrácí smysl a nemůžou být nijak realizovány. Román by nevznikl bez knihtisku a vznik olejomalby poskytl malířům mnohostranné médium. Proto existuje mezi uměním a technologií určitá pospolitost.

Velký umělecký přínos průmyslové éry, záznamová umění – film, záznam zvuku a fotografie – jsou niterně závislá na komplexní, důmyslné a stále komplikovanější technologii. Nikdo nemůže doufat, že plně pochopí, jakým způsobem bylo dosaženo jejich efektů bez základní znalosti technologie, která jejich existenci umožnila, právě tak jako vědeckých objevů, z nichž vychází. (3)

Za výrazný předěl mezi předtechnickou érou a moderní současností je pokládán vynález fotografie.

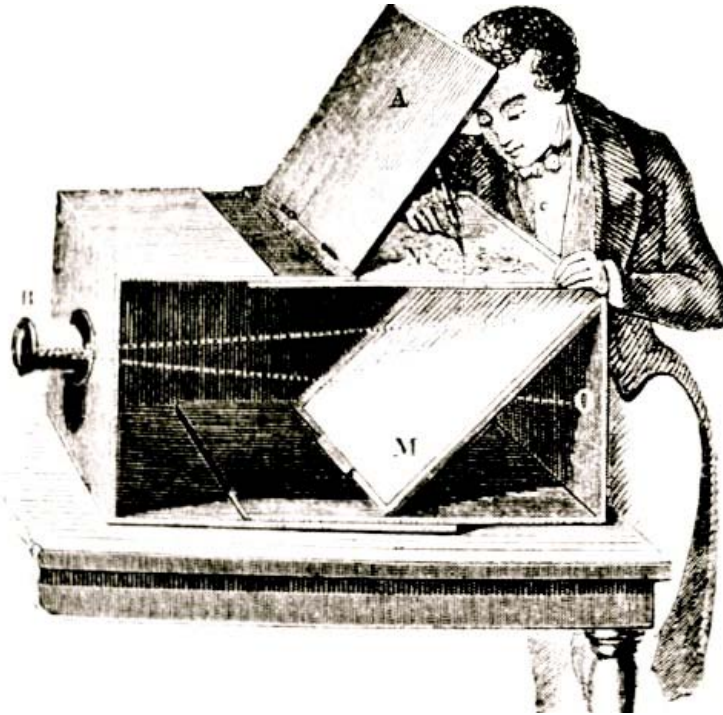
Pokusy o vynalezení nástroje, který přímo zaznamenává realitu jsou mnohem starší. Již v renesanci vznikla „camara obscura“, prababička dnešní kamery, jejíž princip popsal Leonardo da Vinci. Je to doslova temná komora založena na jednoduchém optickém jevu, ale obsahuje již všechny základní prvky moderní kamery – až na jeden podstatný: film, médium, které promítaný obraz zachytí. Praktický vynález tohoto média bývá připisován L. Daguerreovi, který roku 1839 zdokonalil pozitivní fotografický záznam – ten byl ovšem dále nereprodukovatelný. Východisko našel až William F. Talbot, který vynalezl systém, používaný ve filmu a fotografii dodnes: negativní záznam obrazu a pozitivní kopie.

Stejně jako kamera měl své předchůdce i promítací stroj. Kolem roku 1650 byla mnichem A. Kirchnerem zdokonalena „laterna magica“, která dokázala promítat obrazy na plátno. O dvě stě let později byla uzpůsobena i k promítání fotografií. Už zbývalo jen vytvořit iluzi pohybu. M. Roget popisuje ve svém vědeckém zkoumání vlastnost oka, která způsobuje, že viděný obraz ještě asi desetinu sekundy doznívá na sítnici – tato určitá nedokonalost lidského zraku nám vlastně umožňuje sledovat film v kině, ale i vnímat plynulý pohyb vůbec.

Rogetův objev byl pro vynálezce impulsem k vymýšlení různých optických hraček, které se v druhé polovině 19. století rozšířily v různých podobách. K největší dokonalosti dospěl roku 1877 E. Reynaud – jeho praxinoskop byl první funkční přístroj k projekci pohyblivých fotografií na matnici. Roku 1889 G. Eastman vyvinul světlocitný elastický filmový pás s perforací a tím dal světu poslední základní prvek kinematografie. **Roku 1895 se zrodil film**, který byl prvních 35 let svého života němý a v kinech doprovázený převážně živou hudbou. (5)

## 1.2 Optické hračky

**Kamera obscura:** Optický princip, podle něhož světlo dopadající malým otvorem do „tmavé komory“ promítá horizontálně i vertikálně převrácený obraz vnějšku na její zadní stěnu.



*Obr . 1. Tato verze camery obscury odrážela světlo dopající na plátno hořejšku krabice, takže umělec mohl obraz sledovat.*

**Lístkový kinematograf:** Sešitek s fázovými obrázky

**Kukátko nebo raritní skříňka:** Přenosná skříňka s otvory pro oči, kterými mohou být pozorovány osvětlené obrazy uvnitř.

**Kolo života:** Disk pomalovaný na rubu obrázky fází, které jsou při pozorování otáčejícího se disku průzory před zrcadlem vnímány jako pohyblivé.

**Panorama:** Palác optické podívané, v němž je návštěvník obklopen obrovskou kruhovou malbou pokrývající celých 360 stupňů.

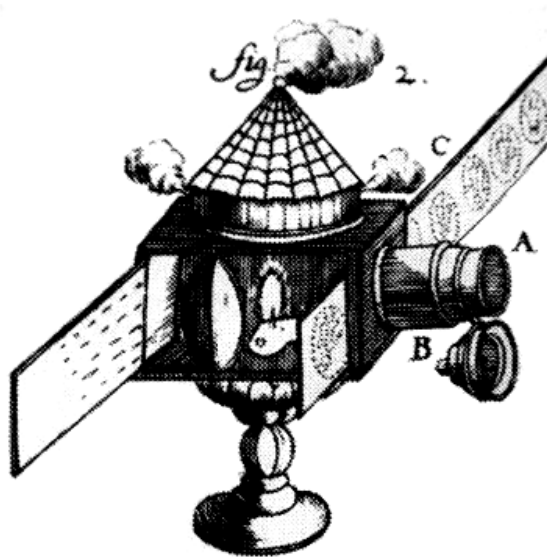
**Fantasmatroop:** Heylovo projekční kolo života s trhavým transportním mechanismem.

**Fenakistiskop:** Plateauovo kolo života. (4)

**Stroboskop:** Stampferovo kolo života.

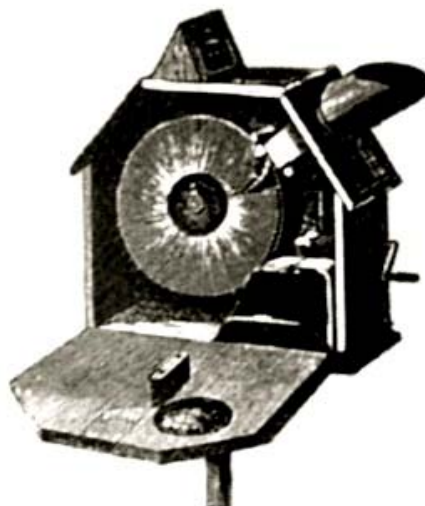
**Stroboskopický efekt:** Optický klam, při němž rychle za sebou jdoucí a fází tmy přerušované jednotlivé obrázky splývají v jeden pohybový tok.

**Laterna magica:** Nejstarší promítací přístroj, umožňující promítat obrazy před větším publikem.



*Obr. 2. Laterna magica*

**Mutoskop:** Mechanicky poháněné palcové kino.



*Obr. 3. Mutoskop z roku 1897*

**Thaumotrop:** Disk, který při rychlém otáčení způsobuje splynutí dvou obrázků do jednoho na základě doznívání zrakového vjemu. (4)

**Praxinoskop:** Buben dále vyvinutý Reynaudem, v němž je průzor nahrazen věncem zrcadel posazeným na otočné ose.



*Obr. 4. Praxinoskop*

**Zoetrop:** Otočný buben s vyměnitelnými pásky fázových obrázků, který na principu kola života simuluje pohyblivé obrazy.



*Obr. 5. Zoetrop. Válec se otáčil: obrazy uvnitř bubnu byly viděny skrze otvory naproti nim a vytvářely iluzi pohybu.*

### 1.3 Chronologie do roku 1895

**130** – Ptolemaios Alexandrijský objevuje jev setrvačnosti vidění

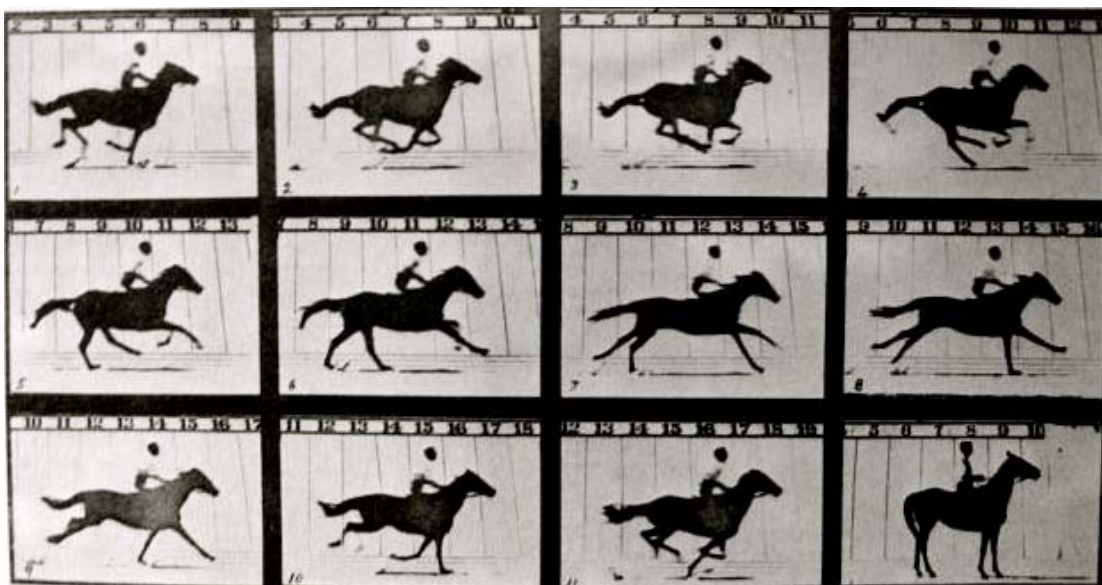
**1250** – Leon Battista Alberti vynalézá předchůdce camery obscury.

**1834** – patentován stroboskop, vycházející ze starého objevu.

**1839** – oznámen objev fotografických technik daguerrotypie a talbottypie.

**1850** – začínají se používat magické lampy (projektory) na fotografické diapozitivy.

**1873** – Muybridge experimentuje s fotografickým zachycením pohybu. Úspěchu dosáhl roku 1878, kdy vedle dostihové dráhy postavil dvanáct kamer, jejichž spouště spojil s nitěmi, nataženými přes dráhu. Jakmile pádící kůň přetrhl nitě natažené přes závodní dráhu, jejich spouště se postupně spustily. Tak mohli zaznamenat správný obsah všech dvanácti „filmových políček“. (3, 4, 5)



*Obr. 6. E. Muybridge, pás snímků cválajícího koně*

Paradoxní je, že téměř přesně stejnou fintu použili filmaři pro snímání neobvyklých triků ve filmu Matrix. Ve slavném efektu bullet-time filmaři použili sérii fotoaparátů pro pořízení stovek fotek jednoho okamžiku z různých úhlů záběru.

*Bullet time umožňuje zastavit postavu uprostřed pohybu a vyvolat zdání plynulého „švenkovat“ kamerou, zatímco se herec nehýbe, nebo se hýbe působivě pomalu. Jak se všeho docílí? Fotoaparáty s vysokým rozlišením jsou seřazeny do řady (typicky do kruhu nebo spirály) a tato řada reprezentuje zdánlivý pohyb kamery kolem „zmražené scény“. Počítačově se pak snímky dají dohromady a vytvářejí tak iluzi nepřerušeno pohybu. (11)*



Obr. 7. Efekt bullet-time ve filmu Matrix

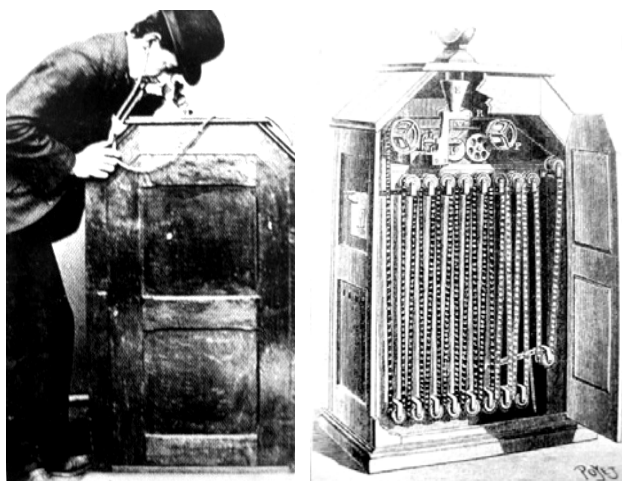
**1877** – Edisonův fonograf a Reynaudův praxinoskop.

**1889**– Vyvinuto nové fotografické médium – Eastmanův pružný film na cívce. Dickson představuje Edisonovi kinetoskop.

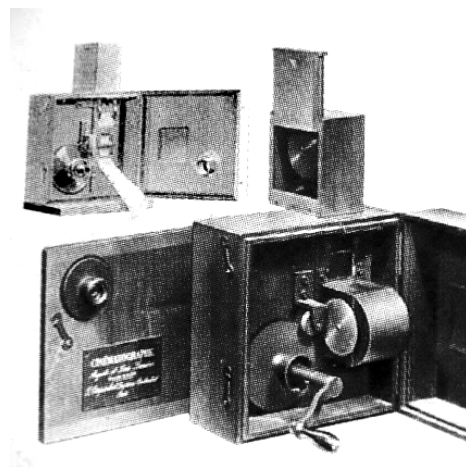
**1891** – Vývoj osobního prohlížeče, kinetoskopu.

**1895** – **28. prosince bratři Lumiérové** poprvé veřejně promítají film na kinematografu v Grand Café, Boulevard des Capucines v Paříži. Max Skladonowsky dokončuje projektor bioskop. (3, 4)





Obr. 8. Edisonův kinetoskop



Obr. 9. Kinematograf bratři Lumiéru



Obr. 10. „Kino, atrakce pro celou rodinu“



## 2 HISTORICKÝ VÝVOJ STŘIHOVÉ SKLADBY

Stříhová skladba není jen technickou operací, ale stala se postupně mohutným nástrojem *emocionálního* působení, prostředkem specificky filmovým. Vývoj stříhové skladby vedl k postupným objevům jejího mnohostranného využití. Toto využití pak někdy budilo přehnané nadšení, jindy opět neopodstatněné rozčarování a nechuť. V dějinách filmového umění však stříhová skladba sehrála základní úlohu a mnoho úkazů naznačuje, že její role ještě zdaleka nekončí. (1)

### 2.1 První filmy bratří Lumiérů a Méliése

Stříhová skladba nehrála při zrodu kinematografie žádnou roli. Tvůrci prvních filmů v letech 1895 – 1905 neměli žádnou snahu tuto složku zařadit do filmu, ba ani nevnímali, čím by mohla stříhová skladba filmu prospět.

Bratři Lumiérové předvedli 28. prosince 1895 svůj pětadvacetiminutový program, který se skládal z deseti dokumentárních krátkých filmů. Bylo to první představení pro veřejnost vůbec a dokumenty zachycovaly obyčejné scény všedního dne. První film – *Odchod z továrny* (spíše reklamní snímek), dále pak *Rodinná snídaně*, *Koupání v moři*, *Příjezd vlaku*, *Pokropený kropic* a jiné.

V *Příjezdu vlaku* se přibližovala z pozadí plátna lokomotiva a řítila se na diváky, kteří vyskakovali ze sedadel: obávali se totiž, že je vlak rozdrtí. Ztotožňovali tak své vidění s viděním přístroje: kamera se stala poprvé osobou dramatu.

*Pokropený kropic* má úspěch hlavně pro děj, malé dramatické pojednání s komickou zápletkou.

Lumiére zaměstnával pro značný úspěch četné kameramany, které sám zacvičil. Ti se po technické stránce zasloužili o důležitý přínos, jako jsou první triky (promítání pozpátku při filmu *Bourání zdi*) a první jízdy kamerou (nápad měl Promio při pozorování břehů). (1, 6)

Georges Méliése je, podle jeho vlastního vyjádření, první, kdo dal filmu „*charakter divadelní podívané*“. Využil novou techniku, aby odcizil a změnil skutečný život. Dále přišel na možnosti trikových snímků, když se mu zablokovala závěrka jeho kamery.

Avšak Lumière ani Méliése nepoužívali stříhové skladby. I v jeho posledním význačném filmu, v *Dobytí pólu*, tvoří jednotlivé dekorace, ve kterých se až do konce odehrává uzavřená část děje, který je soběstačný a nepřenáší se na jiné místo. Jednotlivé epizody, fotografované neustále z jedné a téže vzdálenosti, spojují se spolu podle chronologické posloupnosti, ale jinak se vzájemně nepodporují. (1, 6)

## 2.2 Brightonská škola (1900)

Filmový tvůrci z Brightonu G. A. Smith (1864-1959) a J. Williamson (1855-1933), zkoumali specifické součásti filmové řeči, aby jejich filmy byly napínavější a zábavnější. Začali rozbíjet jednu scénu na jednotlivé záběry, jako první začali měnit vzdálenosti a zavedli detail.

Williamson ve filmu *Útok na čínskou misii* střídal obrazy volající ženy a jejího zachránce. Dodnes tvoří tato technika stříhu (záchrana v poslední minutě) nepostradatelný dramaturgický vrchol mnoha westernů, thrillerů a akčních filmů.

Smith měl zálibu v záběrech celku, ale později zjistil, že se tyto záběry nehodí ke všemu, tak začal střídat v téže scéně celky s detaily. Smith našel způsob, jak děj, který by na divadelní scéně byl srozumitelný jen slovně, vysvětlit filmově.

Georgie Sadoul hodnotí tento přínos: „Toto střídání detailů s celkovými záběry v téže scéně je **základem filmového stříhu**. Smith tu vytváří první skutečnou „montáž“. (4, 6)

## 2.3 Edwin Porter

Jeden z prvních Edisonových kameramanů. Kromě technického střihu můžeme v jeho dílech pozorovat i jiné funkce stříhové skladby.

Při prvním filmu *Život amerického hasiče* použil již hotový materiál, nalezený v Edisonových archívech a vytvořil nový obsah, což znamenalo první stříhový film. Ve filmu s velkou zručností spojuje záběry, zachovává plynulost děje a snaží se o napětí – užívá dramatické pauzy: když se ukázalo, že v hořícím bytě zůstalo ještě dítě, nechává kameru venku a naznačuje, že hasič a dítě mohou v plamenech zahynout. Zde se projevuje skladba, kterou můžeme nazvat **skladbou dramatickou**.

Jeho nejslavnější film *Velká železniční loupež* ukazuje na složitost a blížící se filmovou plynulost a rytmus vyprávění. Otáčení kamery v rámci scén vytvářely napětí a rychlou dynamiku filmu. Sleduje dvě dějové linie nezávisle na sobě, později obě linie přivede dohromady při finálním měření sil (zúčtování).

## 2.4 Griffith (1875-1948)

Všeobecně považován za vynálezce filmové montáže. Obohatil film mnoha technickými, vypravěčskými a uměleckými novinkami. Přestává užívat statické scény a základním prvkem filmu se stává záběr kamery. Podstatným přínosem byla roztmívačka a zatmívačka, změna formátu obrazu a využívání světelných efektů pro navození potřebné atmosféry.

Rozšířil záběry na další velikosti. K panoramatickým snímkům, celkům a velkým detailům se přidaly polocelky a extrémní detaily, které montoval stále volněji a v rychlých, pohybově intenzivních sekvencích. (5)

## 2.5 Kulešov

Jeho teorie zněla: „V kinematografii je prostředkem vyjádření umělecké myšlenky rytmické střídání jednotlivých nehybných obrazů nebo nevelkých záběrů zachycujících pohyb, což se technicky nazývá montáží. Montáž je v kinematografii tím, čím je

kompozice barev v malířství nebo harmonie v hudbě.“ Poprvé v dějinách filmu postavil Kulešov tezi: *montáž je podstatou filmu*.

Už dávno před Ejzenštejnem chápal záběr jako surovinu, *jako slovo, jež v závislosti na obsahu celé věty může mít jiný význam*.

Ve svém experimentu vzal detail tváře herce tvářícího se co nejlhostejněji a postupně jej spojil se záběrem talíře kouřící polévky, se záběrem rakve, v níž ležela mrtvola mladé ženy a nakonec se záběrem dítěte s hračkou. Takto bylo objeveno významové zabarvení záběru na obsahově určitém pozadí – chuť, žal, něha. Něco podobného jako kontrast barev. (1)

## 2.6 Pudovkin

Vyškolen Kulešovem, jeho filmy jsou svým obsahem sociální, svou formou díla psychologická, jejichž ústředním hrdinou je vždy jedinec. Nemohl se obejít bez účasti velkých herců. (6)

Montáž byla pro Pudovkina „metodou, která ovládá psychologické vedení diváka.“ Tato teorie se starala hlavně o to, jak může filmař diváka ovlivnit. Rozlišoval mezi pěti odlišnými a samostatnými typy montáže: kontrast, paralelismus, symbolismus, simultánnost a leitmotiv (opakování tématu). Montáž chápal jako komplexní, fungující srdce filmu. (3)

Nejvíce uplatňoval tzv. **Konstruktivní montáž**, kterou můžeme pozorovat např. v díle *Matka* ve scéně, která zobrazuje vnitřní reakce vězně, toužícího po svobodě, (střídají se zde různé velikosti záběrů jdoucí po sobě, velký detail věžňových očí, PD – syn sedí na kraji kavalce, D – zpěněného potoka, atd.)

*Pudovkin v jedné své práci praví, „montáž neznamena sestavování celku z částí, neznamena slepování filmu z jednotlivých záběrů nebo rozstříhání natočené scény na zlomky. Montáž si sám pro sebe definuji jako všestranné, všemožnými postupy dosažené odhalení a objasnění souvislostí jevů reálného života ve filmovém uměleckém díle“.* (1)

## 2.7 Ejzenštejn (1898-1948)

Propagoval především „montáž atrakcí“ a „kolizní montáž“, rychlý sled silně emocionálně nabitých obrazů, které navzájem šokujícím způsobem kolidují, čímž mají diváka vyburcovat a vést k novým poznatkům. (4)

*„Pro mne je montáž srážkou dvou prvků, z níž vyplývá pojem. Z mého hlediska je harmonické spojení jen zvláštním případem“.* Pro Ejzenštejna mají filmový význam hlavně ty skladebné srážky, kdy ze dvou představ vzniká absolutně nový, třetí prvek. Proto usiluje o drastická srovnání, o šoky, o léčení pomocí otřesů.

Tři základní teorie: a) ze srážky dvou pokud možno rozdílných prvků vyvodit prvek třetí, b) pásmem prudkých výbuchů upoutávat divákovu pozornost, c) včas vypočítat zamýšlenou reakci hlediště. (1)

Vrcholným dílem *Křižník Potěmkin (1925)*: Děj je členěn do pěti epizod, odpovídajících jednotlivým fázím dramatu, a označen mezititulky: Lidé a červi (expoze), Tragédie na lodi (kolize), Zabitý burcuje (krize), Oděské schodiště (katastrofa) a Setkání s eskadrou (katarze). Jeho princip srážky protikladů je ve filmu proveden jak při práci s detaily, tak při velmi působivých spojeních velkých detailů s velkými celky. (5)



Obr. 11. Největší pozornost výroby filmu věnoval ve střížně



*Obr. 12. Záběr z pověstné scény na oděském schodišti, v níž Ejzenštejn dosáhl vrcholu stříhových možností němého filmu. Nezapomenutelné zůstanou záběry na dětský kočárek kodrcající se nezadržitelně ze schodů, na matku nesoucí zabitě dítě či na zasaženou stařenu s brýlemi. Prokazuje tu jedinečnou schopnost práce s filmovým časem, detailem, rytmem a typizací postav. Ukázkový příklad jeho intelektuální montáže, hrůza masakru je taková, že i kameny ožívají – kamenní lvi – spící, probouzející se a řvoucí. (5)*

Právě sovětsí tvůrci objevili světu obrovské a všestranné možnosti stříhové skladby. Učinili z ní způsob, jak interpretovat život a zároveň vědomě řídit divákovy reakce tam, kde jejich předchůdci viděli jen to, jak zručně organizovat vyprávěný obsah.

Historie stříhové (vizuální) skladby končí v roce 1930, neboť od té doby se pojetí skladby mění a rozrůstá. **6.10.1927 filmem *Jazz Singer***, je zahájena éra **zvukového filmu**. Vznikali tak vztahy obraz se zvukem (vizuálně – auditivní kontrapunkt). Pro filmového tvůrce už nebylo pouze vizuální spojení záběrů, ale také zvukové spojení. Zvukový film operoval se třemi druhy sestavení (obraz-obraz, zvuk-zvuk, obraz-zvuk). Úloha stříhové skladby se tímto značně rozšířila. (1)

### 3 VÝZNAM STŘIHOVÉ SKLADBY

#### 3.1 Vzájemné působení

Střihová skladba se nachází v určitém vztahu k ostatním složkám filmu nebo televizi. Vytvářením filmového či televizního díla prochází třemi fázemi: fází dramaturgickou, fází natáčecí a fází střihově skladebnou.

Náplní fáze dramaturgické je úsilí o vytvoření filmového díla v literární podobě. Vyjádřit nejen postup dění, ale i myšlenku díla, tak aby na každého z tvůrčích pracovníků na filmu „napsaný film“ působil umělecky, emotivně, esteticky jako samostatné dílo. Tato fáze vrcholí v literárním scénáři, který by měl vyvolávat touhu po filmové nebo televizní realizaci. Charakter literárního scénáře je syntetický: je to jednotné, uzavřené dílo.

Druhá fáze je vše, co je spojené s natáčením. Začíná se vytvořením režiséřského scénáře, který je pracovním plánem díla a má charakter analytický, protože je to soubor jednotlivých záběrů a v nich jednotlivých složek. Postupně dochází k vlastnímu natáčení a vzniká množství jednotlivých nesouvislých záběrů.

Třetí fáze, střihová skladba, spojuje jednotlivé záběry a vzniká ucelené, samostatné dílo, které je obdobou literárního scénáře: dílo se proměnilo z představ v neměnitelný objekt, film. Celkový charakter střihové skladby je tedy syntetický.

Výsledkem všech tří fází je vzájemné působení, kdy jedna navazuje na druhou, následující vyplývá z předchozí, ale současně následující ruší předchozí. Ve filmu vždy ztrácí literární scénář význam. Důvodem je velké množství podrobností, které filmové dílo sebou přináší, vyjádření autora, režiséra, herců, kameramana, hudebníka, výtvarníka, tak i doby, v níž byl film natáčen. (2)

Každý autor, který na filmu pracuje, ať už je to scénárista, režisér nebo kameraman má určitý záměr a představu jak bude dílo vypadat. Stříhová skladba právě tyto představy realizuje do takové podoby, aby je mohl divák jednoduše vnímat.

V některých částech filmu může stříhová skladba způsobit i zajímavé výsledky, kdy překvapila autory hodnotami, které objevila a zhmotnila až samotným stříhem.

1. Stříhová skladba bere na sebe zodpovědný úkol reprezentovat celé tvůrčí úsilí i schopnosti všech autorů díla.
2. Stříhová skladba objevuje prakticky nové možnosti výrazových prostředků v předskladebné fázi. Činí zřetelné objevy všech autorů a tvůrců filmu, hodnotí je, váží a sděluje je ostatním.

### 3.2 Tvoření hodnot

Při skladebném vyjadřování je stříhač ve svém úsilí a tvůrčím rozmachu omezen natočeným filmovým materiálem, tedy záběry. Jestliže mu režisér natočil záběry bez ohledu na skladebné podmínky, stříhač nemůže vazebnost do materiálu vtělit. Nemůže opravit záběry natočené přes osu. Stříhač je plně závislý na materiálu a záleží jen na jeho vnímavosti a kreativitě jak materiál využije a aplikuje při stříhu.

Stříhač může a má vytvořit úpravami záběrů nejjemnější a nejcitlivější vlnění vnitřního dění v díle a způsobit, aby rozvlnilo i divákovo nitro.

Jakou bude mít skladebné vyjádření u diváků sílu, není patrné na první pohled. Až při provádění skladby, při spojování jednotlivých záběrů a při jejich úpravě vyplývají na povrch, realizují se.

Stříhač musí mít kromě *řemeslné schopnosti a znalosti gramatiky i velký cit pro vnitřní život záběrů, velkou představivost* o tom, co záběry vyjadřují, až budou opatřeny zvuky různého druhu a co vznikne spojením těchto záběrů. Stříhač může vytvořit v díle hodnoty, které v jeho syrovém materiálu nebyly, ale současně nemůže obohatit dílo o nic, co nebylo již předem do materiálu zapracováno. Filmový stříhač vytváří skladbu materiálu, který předem zná v celé jeho úplnosti a televizní stříhač buduje dílo ze záběrů jak mu přicházejí na obrazovky monitorů. (2)



## 4 GRAMATIKA

### 4.1 Struktura záběrů

Film i televizní dílo se skládá z celé řady záběrů. Tato mozaika tvoří v divákově vjemu jednotný, nepřetržitý umělecký obraz. (umělecké zobrazení skutečnosti vizuálními a auditivními estetickými výrazovými prostředky).

Struktura záběrů má velmi složité podmínky a sousedící záběry musí splňovat určité *požadavky*. *Vazebnost záběrů, otázky a odpovědi, shody a rozdíly v záběrech, protikladnost záběrů, parametry záběru a zpětný vliv záběrů.*

**Vazba záběrů:** Záběry se váží v divákově vědomí. Základním předpokladem vazby záběrů v divákově vědomí je, že každý záběr dává divákovi určitou soustavu podnětů, které lze označit jako otázky a odpovědi.

**Otázky a odpovědi:** Každý záběr, který vidíme, v nás vyvolává otázky. Jsou to otázky týkající se např. postav, jejich činnosti, záměru, ale také místa a prostředí. Následující záběr na otázky odpovídá. Tedy divák očekává, že na otázku dostane v následujícím záběru odpověď. Záběr však nemusí odpovědět vždy a spíše otázku jen zužuje, zpřesňuje a tím ji posiluje. Každý záběr klade otázky i odpovídá na otázky předešlého záběru a současně i celých skupin předchozích záběrů. Výjimkou je první a poslední záběr díla.

**Shody a rozdíly v záběrech:** Každý následující záběr je s předešlým, s nímž se váže, v něčem shodný a v něčem rozdílný (shoda - otázka a rozdíl - odpověď). Nejsou-li sousední záběry zčásti shodné a zčásti rozdílné, *neváží se*. Budou-li sousedící záběry splňovat jen shodnou částici, tudíž se odlišují zcela nepatrně, přechod mezi nimi se bude jevit jako technická vada, tzv. „skok“. A dáme-li za sebe dva záběry, které nemají nic společného, budou zcela rozdílné, záběry se také nebudou vázat a divák jejich souvislost nepochopí. Shodné a rozdílné částice záběrů netvoří jen věci či lidé, ale i zvuky a jejich akustické, emotivní i sdělné hodnoty. Tvoří je i tvary, linie, plochy jasů, stínů a polostíňů, barvy, a to vše jak statické, tak v pohybu. (1, 2)

**Protikladnost záběrů:** Vztah sousedících záběrů by měl splňovat moment protikladu, opozice. Následující záběr přebírá dění, pohyb, tvar atd. záběru předešlého tzv. funkce postupnosti záběrů. Další funkcí, která je vždy přítomna ve vazbě záběrů je funkce protikladnosti. Obě funkce se vzájemně doplňují. *Vždy je jedna z nich silnější než druhá.*

**Parametry záběru:** Nejčastěji se záběry liší rozsahem předmětné náplně, kterou zabírají. Rozsah se označuje jako úhel záběru a různé úhly (velikosti záběru) můžeme rozdělit na velký celek, celek, polocelk, americký plán, polodetail, detail, velký detail, dvoudetail nebo dvoupolodetail. Při změně velikosti záběru např. u postavy musíme dávat pozor na dodržení světelné atmosféry. Jednotu světelné atmosféry, charakteru osvětlení udržuje kameraman nejčastěji stálým světelným kontrastem a světelnou tonalitou.

**Zpětný vliv záběrů:** Každý záběr, přinášející divákovi něco jiného, nějakou novou podrobnost, rys, pohled apod. současně vrhá zpětné světlo, zpětný význam na záběry předešlé. Tento jev můžeme označit jako *protináráz* (contre coup). Určitý záběr, který něco divákovi ukázal, dostane v jeho paměti nový význam, jakmile se objeví v dalším záběru jeho jiná varianta nebo cokoli jiného. Musí být však nový záběr v uvážené opozici k záběru předchozímu. Nedojde-li k tomuto vlivu, divák nic hlubšího z těchto záběrů nezíská.

Každý záběr a každá skupina záběrů by měla vykazovat jednak čitelnost, srozumitelnost záběru v jeho vizuální a auditivní složce. Divák musí záběru v určité lhůtě porozumět, proniknout jej rozumově i smyslově.

Záběr, který divák nemůže v určité časové lhůtě „přečíst“, musí být delší, než vyžaduje tempo během díla a je-li záběr „čitelný“, musí být uveden v kratší době. *Shoda všech ukazatelů záběru i skupin záběrů dává dílu nejen rytmus, ale současně i účinek.* (2)

## 4.2 Platnost pravidel

Jedno ze základních pravidel skladby ve vizuální oblasti každého kinematografického díla je, že *pohyb* určitého předmětu, který zachycují dva či více záběrů, musí být vždy stejně rychlý a natočen, aby v každém novém záběru začínal na témže místě, na kterém skončil v záběru předešlém.

Jiné základní pravidlo zní, že *charakter osvětlení* v záběrech, ukazujících týž jev v témže prostředí a času, musí být stejný.

Dalším pravidlem je směr pohledu diváka nebo kamery, tzv. „*pravidlo osy*“, neboli pravidlo 180 stupňů. Kamera snímá akci vždy jen z jedné strany imaginární osy (kterou tvoří například dvě postavy vedoucí rozhovor), aby nedocházelo k prostorové dezorientaci diváka.

Pravidlo *předsímací jednoty* poukazuje na jednotu předmětné náplně sousedních záběrů, jednotu oblečení, prostředí, světla, postav, jednotu v rychlosti pohybů, mluvy, intonaci apod.

Hovoříme o samozřejmostech, které jsou při televizním snímání považovány za pravidlo, ale při filmování může docházet k porušení těchto samozřejmostí, protože filmové snímání je přerušované. Záleží na autorovi, zda tyto pravidla uposlechne, či se zachová zcela opačně. Když autor díla poruší nějaké pravidlo záměrně, může vyvolat určitý estetický efekt. (2)

## 5 ZÁKLADNÍ TYPY SKLADBY

Definice: **Montáž organizuje filmový materiál sestavením jednotlivých záběrů v určité posloupnosti časové (dramaturgická skladba) a příčinné (asociativní skladba), přičemž se tomuto materiálu dodává patřičný rytmus a plynulost (technický střih).**  
(1)

Z definice můžeme vyvodit tři druhy úkolů, které musíme ve střihové skladbě realizovat.

1. **Technické úkoly:** spočívají v uspořádání nasnímaného materiálu do plynulého vyprávění s promyšleným rytmem, jež diváka jasně a logicky orientuje v situačních změnách.
2. **Dramaturgické úkoly:** spočívají v tom, aby se vyprávění konstruovalo co nejpřehledněji a co nejsuggestivněji. Zaslouhou této konstrukce bude vizuálně-auditivní obsah filmu působit na diváka co nejintenzivněji.
3. **Asociativní úkoly:** spočívají v tom, aby se divákovo vědomí obohatilo o jisté obsahy, jež nejsou v samých vizuálně-auditivních obrazech, nýbrž vyplývají ze vzájemných vztahů jedné partie materiálu k druhé. (1)

### 5.1 Technický střih

**Plynulost:** Jako vlastní myšlenku plynulosti formuloval Georg Wilhelm Past: „Střih je třeba provádět v tom okénku, kde je postava v pohybu, a pak užít záběru, v němž se buď navazuje na týž pohyb nebo v němž trvá jiný pohyb“.

Druhou praktickou radu formuluje Renato May na základě vlastních experimentů. Jestliže nehybnou postavu v celkovém záběru střihneme na detail, vzniká u diváka iluze pohybu, aniž se model vůbec pohne. Jestliže postava provádí navíc např. pohyb rukou a uprostřed tohoto pohybu přerušíme celkový záběr a druhou polovinu pohybu ukážeme v detailu – dodatečná iluze pohybu celé postavy vyvolá dojem, jakoby postava couvla a opakovala tu fázi pohybu, kterou jsme už viděli. V těchto případech je třeba několik okének vystříhnout a v opačném případě (od detailu k celku) několik okének opakovat, aby se plynulost pohybu zachovala. (2)

**Orientace:** Obecně platí zásada, že po skoku v čase nebo prostoru je třeba vložit několik celkových záběrů, aby se divák lépe orientoval, kam se děj přenesl, kdo se ho účastní apod. Někteří autoři využívají opaku, používají menší záběry, tak aby diváka překvapili. Dalším příkladem je orientace při automobilových honičkách. Jestliže jedno z aut přejíždí z pravé části obrazu do levé, při dalším záběru musí vyjíždět opět z pravé části. Když se celá scéna otáčí, musíme to divákovi zřetelně ukázat celkovým záběrem, tak aby se orientoval, že vozidla pojedou opačně.

**Stříhovým rytmem:** Rozumíme vzájemné vztahy délek jednotlivých záběrů.

**Definice Spottiswoodova:** „Záběr se stříhá a nahrazuje jiným, když křivka divákovy zájmu začíná klesat“. Mluvíme o režisérském rytmu.

**Karel Reisz** ve své knížce Umění filmového stříhu připomíná, že „délka záběrů v němém filmu byla určována pouze jejich vizuálním obsahem“, kdežto ve zvukovém filmu je rytmus často určován spojenými efekty auditivně-vizuálními, jež „nemusí být pokaždé obsaženy v samém obraze či zvuku“.

**Délka záběru závisí:**

- a) Na poznávacím náboji daného záběru. Délka záběru, nezbytná k posunutí akce.
- b) Na tempu hereckého projevu.
- c) Na pohybu uvnitř záběru. Záběry plné rychlosti lépe vyniknou rychlejší montáží.
- d) Na záměru subjektivního zrychlení nebo zpomalení pohybu (např. křížový stříh).
- e) Na dramatickém náboji. Dramatické napětí, očekávání něčeho, divák se uvádí do netrpělivosti. Použití kratších, ale také velmi dlouhých záběrů.
- f) Na množství detailů. Snadněji vnímatelné detaily mohou být kratší.
- g) Na rychlosti jízdy kamery.
- h) Na tempu interpunkčních znamének. Po velmi pomalé roztmívačce očekáváme dlouhé záběry.
- i) Na tempu, jež chce dát režisér obrazu nebo sekvenci. (1)

## 5.2 Dramaturgická skladba

Dalším druhem skladby je **Dramaturgická skladba**, která obsahuje formy jako jsou:

**Lineární skladba:** Vychází z nejprostšího druhu vyprávění, jež operuje jednotou děje a často i jednotou místa a času.

**Paralelní skladba:** Jde o dva nebo několik motivů, závislých na sobě přímo nebo nepřímo, které se rozvíjejí postupně, přičemž se tyto motivy v obsahu filmu proplétají. Paralelní děje se mohou rozvíjet ve stejném čase na různých místech nebo na témže místě v různých časech případně v různých dobách i na různých místech. Stříhač musí dbát na to, aby každá linie měla výrazový charakter, a aby se divák orientoval při přechodu z jednoho děje k druhému.

**Synchronní skladba:** Motivy, které do sebe zapadají, probíhají zcela současně.

**Retrospektivní skladba:** Záběry a výjevy, odehrávající se v přítomnosti, spojuje s evokacemi minulosti.

## 5.3 Asociativní skladba

**Tvořivá skladba:** Vztah jedněch obrazů k druhým vytváří určité nové pojmy, jež žádný z těchto obrazů sám o sobě neobsahuje.

**Skladba analogií:** Může mít široký smysl s intelektuálními ambicemi, nebo úzký smysl, spojený spíše s dojmy smyslovými.

**Skladba protikladem:** Konfrontace dvou snímků vyvolá třetí myšlenku, když oba snímky vytvoříme podle zásady protikladu, šoku, tzv. montáž „atrakcí“. (Ejzenštejn)

**Rapidmontáž:** Nejrychlejší skladebná forma. Používá krátké, snadno srozumitelné prvky, přicházející tak rychle, že divák nemá čas přemýšlet o správnosti jednotlivých spojů. Záběry se tedy neváží ani podle směru pohybu, ani podle jiných známých hodnot. Hlavní je, aby tvarové i světelné řešení nebylo příliš nesourodé, aby divákův zrak nebyl unavován.

**Skladba příznačného motivu (leitmotivu):** Pudovkin ji nazývá montáží refrénu – opakování. Několikrát opakuje scénu nebo záběr, který je pro obsah něčím charakteristický. (1)

## 6 ŽÁNROVOST

Co je úkolem žánru? Charakterizuje díla, která mají společné námětové, obsahové, formální či kompoziční prvky. Mezi obsahové prvky řadíme typologii postav, povahu prostředí, místo, čas, téma a charakter zápletky. Formálními prvky rozumíme komponování před kamerou, práci s kamerou, nasvícení, zvukové efekty a v poslední řadě stříhovou skladbu, která dodává dílu konečnou podobu. Žánrovost slouží jako zkratka: divák ví, co může očekávat.

**Základní filmové žánry:** Komédie, pohádka, drama, melodrama, kriminální film, detektivka, western, akční film, dobrodružný film, katastrofický film, thriller, horor, sci-fi, fantasy, historický film, retrofilm, válečný film, životopisný film, dokumentární film. Od 60. let vznikají postupně různorodé útvary a subžánry.

**Komédie:** Patří mezi „lehké“ žánry, svým humorem má za cíl pobavit diváka. Humor může být verbální i neverbální. Základním předpokladem pro dosažení komického efektu je odstup diváka od postavy. Rozlišujeme např. klasickou komedii, bláznivou, černou komedii apod.

**Drama:** Cílem dramatu je vyvolat v divákovi napětí, dojetí, pocit souznění s osudy a prožívání hlavních postav.

**Historický film, retrofilm, životopisný film:** Děj snímku, který je zasazen do období, (zejména 30. až 80. léta 20. století ) považujeme za retrofilm. Historický film čerpá ze vzdálenějších období (např. starý Egypt, Řecko, Řím, středověk, renesance atd.). Životopisný film ukazuje život či období života výrazné osobnosti.

**Thriller:** Intenzivnější varianta dramatu, často spojován s žánrem krimi nebo akčním filmem. Hlavním úkolem je vyvolat u diváka pocit napětí a strachu. (8)

**Horor:** Cílem hororu je vyvolat u diváka pocit strachu na základě ztotožnění se s postavami, které se ocitají v ohrožení.

**Akční film:** Hrdina bere spravedlnost do vlastních rukou a čelí protivníkovi prostřednictvím vlastních sil a schopností. Vyprávění má rychlý spád, důraz je kladen na atraktivní honičky, souboje a prezentaci násilných či destruktivních scén (přestřelky, havárie, exploze atd.).

**Dobrodružný film:** Zápletka je dynamická, umístěna do exotického prostředí. Obsahuje prvky komedie, melodramatu či historického filmu.

**Detektivka:** Hlavní postava je detektiv, který řeší nějakou zápletku, pátrá po pachateli až po jeho odhalení a způsobu provedení zločinu.

**Kriminální film:** Děj se může odehrávat přímo ve zločinecké bandě, hlavními postavami mohou být zločinci, mnohdy vykreslení v lepším světle.

**Hudební film:** Ve filmu je obsažena hudba či tanec jako hlavní prostředek. Muzikál, rocková opera nebo taneční film.

**Katastrofický film:** Námětem jsou náhlé zásahy přírodních sil, které devastují krajinu – povodeň, zemětřesení, sopky, požáry, dopad komety atd.

**Sci-fi:** Námětem jsou fantasy, virtuální realita „něco z budoucnosti“. (8)

**Rodinný film, dětský film:** Rodinný je vhodný pro celou rodinu, může obsahovat i humor určený dospělému divákovi. Dětský film zacílen na dětské publikum. Zde můžeme zařadit pohádku, kterou v současnosti tvoří velkou mírou animované snímky.



**Fantasy:** Od sci-fi se liší přítomností vědecky nevysvětlitelných nadpřirozených bytostí a jevů, dále fiktivní krajinou, která má svou svébytnou podobu a historii.

**Nová adaptace:** Jde o povahu díla z hlediska jeho původu. Může nabývat různých žánrových podob. Nová média – počítačové hry, komiksy. Typická postava superhrdina, který bojuje s padouchem v prostředí velkoměsta.

**Western:** Tradiční americký žánr. Typické postavy jsou šerif, kovbojové, indiáni a bandité. Prostředím je westernové městečko, ranč či pouštní pustina. Víra ve vítězství dobra nad zlem. Po formální stránce jsou typické velké záběry pouštní krajiny, dramatické souboje jsou snímány v celkovém záběru na muže stojící proti sobě na liduprázdné ulici, agresivní pohledy na postavy, detaily na ruky tasící zbraň.

**Dokumentární film:** Je rozumové nebo citové vyjádření skutečnosti za pomoci záznamu autentických faktů, nebo jejich přesné rekonstrukce. Dokumentární audiovizuální tvorba vychází ze základního pramene -záznamu reality. (8)

## 6.1 Netradiční stříhové postupy

Přehledně jsme si ohraničili a jednoduše popsali filmové žánry, ale je zde třeba uvést v jaké podobě se budou jednotlivé žánry realizovat pomocí postprodukce – stříhové skladby.

Každý z jednotlivých žánrů má svá specifika a podle toho se bude odvíjet montáž jednotlivých záběrů, scén, které divák vnímá jako celek.

Jak bylo popsáno výše u westernu budou typické delší záběry a panorama, akční film používá automobilové či jiné honičky, a právě zde se uplatní zvláštní skladebná forma

křížový střih. U krimi žánru můžeme pozorovat paralelní montáž, která je použita u velmi známé gangsterky od režiséra Q. Tarantina, Pulp Fiction apod.

Ať už hovoříme o westernu, komedii, akčním filmu, rodinném, dobrodružném filmu či dramatu, v každém z nich se můžou více či méně uplatnit netradiční střihové postupy popsány v dramaturgické, či asociativní skladbě. Právě tyto skladby se řeší dříve, neboť s jejím provedením obvykle počítá už literární nebo režisérský (technický) scénář. Střihová skladba je zásadní při realizaci technických úkolů, což je práce střihače na technickém střihu. Dílo se tak stává plynulým vyprávěním s promyšleným rytmem a divákovou orientací v konkrétním filmovém žánru. Vše se provádí s hotovým nasnímaným materiálem. Proto technické úkoly spadají především na bedra střihačova. Úkoly asociativní a dramaturgické se musí řešit v souvislosti s celým dílem, vyžadující stabilní skladebný „rukopis“.

*Teprve dokončením všech aktivních i pasivních funkcí střihové skladby můžeme hovořit o kvalitě hereckých výkonů, o zajímavých záběrech, dobrém osvětlení, a to proto, „že jednotlivý záběr sám o sobě nemá větší smysl než krásné přídavné jméno vytržené z kontextu“ (Luigi Chiarini). (1)*

## 7 OD STŘIHACÍCH STOLŮ K POČÍTAČŮM

V Americe se do poloviny šedesátých let k práci střihače používalo stojaté střihové zařízení. Hlavním výrobcem byla Moviola. Jiný střihový stůl, který měl přehlednější uspořádání se začal používat ve dvacátých letech v německých studiích UFA. Jednalo se o vodorovné či ploché střihové stoly. Před 2. světovou válkou byl tento systém velmi rozšířený po celé Evropě. Mnohem lépe se zacházelo s filmem, který byl použit ve stolovém uspořádání ve vodorovné poloze na talířích než na svislých cívkách. Poválečný vývoj rozšířil mnohostrannost střihového stolu a umožnil až pětinasobně vyšší rychlosti.

Během šedesátých let přinesl střihový stůl do procesu montáže revoluční změny. Důležitými značkami byly Steenbeck a Kem. Tyto stoly umožňovali okamžité srovnání až čtyř samostatných obrazových a zvukových stop a tím zkrátily čas, který byl potřebný pro výběr záběrů. Tyto přednosti střihacího stolu rozpoznali jako první dokumentární filmaři. Měli velké množství natočeného materiálu a potřebovali jej v co nejkratší době zpracovat. Provést výběr těch nejlepších záběrů z několik desítek hodin materiálu bylo obtížné. Rychlost a mnohostrannost střihového stolu byla pro mnohé užitečnou a praktickou pomocí. (3)



*Obr. 13. první střihový stůl r. 1924*



Obr. 14. Plochý stříhový stůl značky Steenbeck

## 7.1 Stříhací stroj

je zařízení, které umožňuje promítání obrazového filmového záznamu na stínítko a zároveň synchronní poslech z jednoho nebo více zvukových záznamů. Stříhač na stříhacím stole skládá jednotlivé obrazové záběry do jednoho celku a synchronizuje je se zvukem. Výsledkem je pracovní kopie a jednotlivé zvukové pásy.

Jako příklad dřívější práce na tomto zařízení uvedu osobní historii Martina Glase, který pracoval v české televizi a vzpomíná na postup stříhu při filmování zpravodajských reportáží.

*„Nejprve se film na stříhacím stole prohlédl a pak ho stříhač rozkotoučkoval, tedy rozdělil materiál na jednotlivé záběry a ty stočil do kotoučů, které vložil na zvláštní podložku s otvory pro stočené filmy, na jejichž dně byla napsaná pořadová čísla. Pak si redaktor seřadil záběry do potřebného sledu a hlásil stříhači sled čísel, podle kterého stříhač film řadil do konečné podoby a záběry zkracoval do potřebné délky. Tehdy se dost dbalo na pravidla skladby obrazu, i když pro reportáže nebyla tak přísná jako u hraného filmu - šlo jen o to, diváka nedezorientoval nelogickým sledem záběrů, nesprávnými protipohledy apod. O umění nešlo a také na něj nebyl čas. Důležitá byla technická spolehlivost, aby slepky vydržely průchod projektorem a časová náročnost nutila stříhače použít dvou lepiček, kdy v jedné slepka schnula a ve druhé další dva záběry lepil“.* (9)

Jak už se autor postupu zmínil, zpracování na stříhacím stole u hraného filmu vyžaduje více práce, přesnosti, dodržení pravidel stříhové skladby a více času, který je nezbytný k vypracování kvalitního filmového díla.



*Obr. 15. Ukázky práce ve střižně na stříhacích stolech*

### **Pojmy lineární a nelineární stříh:**

Oba pojmy se váží k magnetickému záznamu zvuku a obrazu na pásek a souvisejí s rozvojem této technologie, která vyžadovala skladbu záběrů v časové posloupnosti.

Základem lineárního stříhu je materiál přehrávaný nebo nahrávaný na pásku. Protože přístup k materiálu na pásce není možný jiným způsobem než lineárním, je nutné přehrávat materiál v pořadí, v jakém byl reálně natočen. Základní nevýhodou je nemožnost přímo vložit mezi dvě sestřižené sekvence další materiál, aniž by bylo nutné již hotový stříh dělat znovu nebo kopírovat. Ačkoliv se lineární střižny používaly přibližně od konce padesátých let do začátku osmdesátých, nebyly tak označovány, protože jiný způsob stříhu než lineární neexistoval.

Nelineární stříh nepoužívá pro záznam pásek. Všechny záběry jsou uloženy v digitální podobě v počítači a stříhový software má přístup ke každému jednotlivému snímku nezávisle na ostatních. Filmový stříh je také nelineárním stříhem, protože můžeme dodatečně vkládat záběry do filmového pásu a tím dodatečně dotvářet podobu skladby. (7)

## 7.2 Digitalizace

Postupným vývojem dochází k digitalizaci a stříhové postupy jsou značně jednodušší. První stříhový počítačový systém zavedla v polovině sedmdesátých let stanice CBS. Cena byl jeden milion dolarů. Koncem osmdesátých let umění stříhu opět zásadně změnilo mikropočítačové stříhové systémy jako Avid, dvacetkrát až padesátkrát levnější. Od poloviny devadesátých let se nejen stříh, ale i zvuk a další zvláštní efekty provádějí na počítačích. Postprodukční práce jsou jednodušší než v počátcích stříhových stolů, ale i v současnosti jde o složitý mechanismus a obvykle trvá mnohem déle než samotné natáčení filmu.

Softwarové programy převzaly metaforu stříhových stolů. I přes mnohostrannost a pružnost počítačového stříhu přidává digitalizování další úkoly a střihač se musí starat o různé stříhové varianty, časové kódy, stříhové programy a také o technologii počítačů. Pořád ale existují lidé, kteří trvají na tom, že odvedou lepší práci na analogovém přístroji.

(3)



*Obr. 16. Počítačová střižna, zde zobrazený Avid*

### 7.3 Počítačový střih

Zavedením počítačů do postprodukční fáze revolučně změnilo práci ve studiu. Ušetří se velké množství času a může být vyrobeno a srovnáno několik stříhových verzí současně. Samotný filmový negativ je stříhán až podle předlohy v počítači.

Ať už se jedná o jakékoli dílo – filmové, či televizní, důležitá je příprava. Střihač by se měl účastnit vzniku díla již v podobě scénáře i režisérské tvorbě ve studiu. Zpracovávat dílo bude od hrubšího k jemnějšímu. Nejprve se vyberou záběry, které budou pro dílo pravděpodobně nejvhodnější. Při natáčení kontaktního zvuku potřebuje střihač synchronizovat dílo vizuálně i auditivně. Již zde se může objevovat režisérský záměr.

Postupně se začnou upravovat jednotlivé části filmu, od složitějších obrazů po jednodušší, až se složí celý film. Nastříhaný materiál tímto způsobem můžeme nazvat hrubým stříhem.

Po hrubém vypracování se vracíme k jednotlivým odstavcům. Nemusíme od začátku, ale stačí si vybrat nějaký klíčový obraz a ten jemně vypracovat. Podle něho se pak budou jemně dopracovávat předcházející i následující záběry. Až dokončíme celé dílo, začínáme znovu upravovat a propracovávat vazebnost sousedících záběrů pod vlivem celého díla.

Dobře sestříhané filmové dílo vydává ze sebe energii a život. Vnitřní život každého záběru působí na diváka esteticky a jako jeden celek. Střihač by měl proto mít při zpracování znalosti technické, gramatické, značnou představivost a cit pro „zlomyslnost“ záběrů a záběrových skupin. (2)



Obr. 17. Počítačové střižny dneška

## 7.4 Stříhové programy

Na trhu je v současné době nepřehledné množství stříhových aplikací. Od nejlevnějších, až po profesionální aplikace za tisíce dolarů. Cenové rozpětí je široké a totéž platí i o kvalitách a použitelnosti jednotlivých aplikací.

Běžné stříhové programy již splňují většinu požadavků na vytvoření základní stříhové skladby filmu. Té však nelze dosáhnout jen technickým zvládnutím softwaru.

Mezi běžné stříhové programy můžeme zařadit např. *Adobe Premiere Elements*, *Pinnacle Studio* a *Ulead VideoStudio*, které mají ve své třídě nejlepší hodnocení. Další řadou jsou programy poloprofesionální, mezi které řadíme software jako je *Sony Vegas Pro* a *Adobe Premiere*, přičemž poslední verzi *Adobe Premiere CS3* můžeme zařadit již do vyšší třídy.

### Profesionální systémy (high-end)

Poměrně často užívaným termínem v oblasti profesionální techniky je anglické slovní spojení high-end. Přesná definice pojmu "high-end" se hledá těžko, ale zjednodušeně tak můžeme označit zařízení a technologie v oblasti audia a videa, které jsou navrženy bez kompromisů co se týče použité technologie a výkonu, i bez ohledu na cenu. Jinak řečeno, jde o systémy, jež nabízejí absolutně nejvyšší výkon a možnosti ze všech kategorií bez jakéhokoliv omezení (snad jen současným stavem vývoje a výroby) bez ohledu na to, co takové systémy stojí. (10)

Celá věc má řadu dalších aspektů například to, že tyto špičkové technologie ztrácejí oproti jiným systémům svou hodnotu mnohem méně i v průběhu delšího časového období. Ale i zde jsou výjimky, ne všechna nejdražší řešení jsou ta nejvýkonnější avšak u profesionálních systémů vstupují do hry i další nesmírně důležité faktory: zejména spolehlivost a stabilita systému.

**Jaké tedy profesionální systémy známe?** V poslední době nejrychleji se vyvíjející stříhový software *Canopus Edius* odladěný pro operačním systém Windows. Další je *Final cut Studio* lišící se počítačovou platformou pracující na počítačích Mac – Apple. Jedná se o sadu aplikací nejen pro stříh a editaci videa, ale také postprodukcí, zvukovou editaci, tvorbu DVD, přípravu animací a další.



Asi za nejvyšší a opravdový High-end systém můžeme považovat editační software *Avid*. Rozlišuje se na více systémů od jednodušších po ty nejvýkonnější (*Avid Liquid*, *Avid HD*, *Avid Xpress*, *Avid Media Composer*). Umožňuje editaci jak na Mac OSX tak na Windows. Používá se v televizních střižnách, filmových studiích, školních střižnách a dalších postprodukčních studiích po celém světě.

Všechny tyto High-end systémy mají více či méně podobné editační možnosti. Spolehlivost a stabilita je na rozdíl od nižších programů na prvním místě, ale i s tím nejjednodušším systémem můžeme vytvořit vynikající skladbu a naopak. Jsou to jen technologické nástroje, jejichž využití samo o sobě neovlivňuje estetickou kvalitu stříhové skladby.

Např. jedna z mnoha možností editace: *Avid Media Composer* zpracovává obraz v pracovní, offline kvalitě a na vytvoření finálního výsledku se podílí více pracovišť. Zvukové dokončování probíhá na specializovaných zvukových pracovních stanicích a konečný obraz vzniká ve filmových laboratořích. Princip off-line stříhu je založen na faktu, že v mnoha případech není nutné při přípravě výsledného stříhu pracovat celou dobu s nejdražším on-line stříhovým systémem.

Nejvyšší forma stříhu je tzv. on-line stříh umožňuje provádět libovolné stříhové práce v plné kvalitě, a v případě on-line střížen s náhodným přístupem k obrazovému materiálu pak prakticky řeší stříh bez jakýchkoliv kompromisů co se postupu práce týče.  
(7, 10)



Obr. 18. Ukázka rozložení oken ve *Final cut Pro*.

## ZÁVĚR

Závěrem chci uvést, že stříhová skladba svým postupným vývojem a tvůrčími zásahy ranných filmových tvůrců dosáhla velkého významu. Stala se důležitou součástí při dokončování uměleckého díla a má tedy velkou odpovědnost za dílo. Odpovědnost hlavně v tom, jak důkladně a citlivě dovede vytěžit z materiálu hodnoty, které do něho předešli tvůrci vložili.

Samotný střihač, ať filmový či televizní, musí mít určité specifické vlastnosti. Už od počátku budování celého díla musí být ve styku s režisérem, hudebním skladatelem, zvukovým režisérem a mistrem, hercem, kameramanem, a do té doby, kdy mnozí z nich už na díle nepracují. Střihač musí vykazovat nutnou dávku píle, důslednosti a trpělivosti. K tomu jsou zapotřebí znalosti výrazových prostředků filmové řeči a základů stříhové skladby, které již byly popsány výše.

Střih v audiovizuálním díle umí nejen odstranit nedostatky a případné chyby vzniklé při natáčení postupnou selekcí záběrů. Umožňuje hlavně vytvářet filmový čas a potřebnou atmosféru změnou skladby a dynamiky záběrů. I když se v poslední době vlivem bohaté nabídky televizních kanálů, DVD, home videa, videoklipů mění povědomí a názor na stříhovou skladbu, ta je přirozeně obsažena v každém audiovizuálním díle i v tom, které se snaží ji popírat.

***Střihač má mít schopnost filmově se vyjádřit tak, aby vdechl do záběrů život a hodnoty, které budou pro diváka nejučinnější a nejcitlivější.***

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] **PLAZEWSKI, Jerzy.** *Filmová řeč.* Warszawa, Poland, 1967, 403-22-875.
- [2] **KUČERA, Jan.** *Stříhová skladba ve filmu a televizi.* Praha 2002,  
**ISBN 80-7331-8962.**
- [3] **MONACO, James.** *Jak číst film.* Oxford University Press, New York 1977,  
**ISBN 80-00-01410-6.**
- [4] **GRONEMEYER, Andrea.** *Film.* Computer Press 2004, **ISBN 80-251-0209-2**
- [5] **FORTUNA PRINT** , *Kronika filmu.* Praha 1995, **ISBN 80-85873-39-7**
- [6] **GEORGES, Sadou.** *Dějiny světového filmu.* Paris 1955, **D12-30137**
- [7] **ČADA, Ondřej.** *Digitální video.* Praha, Grafika Publishing, **ISBN 80-903152-16**
  
- [8] **<http://www.25fps.cz/archiv.php>**
- [9] **[http://www.ceskatelevize.cz/ct/historie/osobni\\_televise.php](http://www.ceskatelevize.cz/ct/historie/osobni_televise.php)**
- [10] **<http://www.pcworld.cz>**
- [11] **<http://technet.idnes.cz/>**

