

Filmový střih

Synthesa natočených prvků — Methoda střihu — Pohyb obrazu a v obraze — Spojování a oddělování záběrů a scén

Z negativního filmu se zhotoví kopie (t. zv. pracovní kopie), která přijde na střihačův stůl. Nebudeme předpokládat, že střihač pracuje s negativem. Negativ se musí co nejpozorněji chránit, aby se nepoškodil. Proto se »stříhá v kopii«, střížený film se po dokončení střihu »stáhne«, to jest podle hotové pracovní kopie se přesně stříhne negativ zvuku i obrazu a ten pak slouží za podklad hotovému filmu.

Nezapomněli jsme na to, že střihač začíná práci od začátku. U něho pokračuje sice přetvářecí proces, vzhledem k celkovému plánu práce, ale střihač dostává na stůl surový materiál a celá tíha odpovědnosti za film spočívá nyní na něm.

Vše to, co filmař činil až dosud, podobalo se **destrukci**. Byla to analýza v celku i v částech. Podobalo se to práci chemika, který rozkládá sloučeniny a objevuje jednotky, které nikdo dosud neznal — prvky. Z těchto prvků, které uměle opět slučuje, vznikají nové hodnoty.

Filmař rozložil skutečnost na prvky. Jsou uchovány v **záběrech**, které leží před střihačem. Každý **záběr** má již svou vlastní hodnotu, svou strukturu, své určité osobité vlastnosti.

↓
Má svůj obsah výtvarný a námětový.

Má svou délku.

Nejprve si všimneme, že každý záběr lze zkrátit. Je proto nutno nalézt jeho **čistou nebo prostou délku**. Čistou délkou záběru rozumíme onu délku, které lze — theoreticky — v hotovém snímku použít. To znamená, že čistý záběr je zbaven především začátku a konce, který bývá technicky nedokonalý. Aparát se rozbíhá, takže několik prvních obrázků je pomalu natočeno a jinak znehodnoceno. Také obsah záběru nebývá na počátku definitivní. Jde-li na př. o herce, je třeba odstříhnout ze záběru část, v níž se herec »rozehrával«. Podle povahy filmového námětu je třeba odstříhnouti vše, co k němu nepatří. Před chvílí jsme mluvili o tom, že kameraman natáčel dlouhou dobu hru dítěte, až se dočkal zajímavého pohybu. Úmyslem kameramanovým bylo zachytit jen tento zajímavý pohyb, který tvoří nyní čistou délku záběru.

Absolutní a relativní hodnota záběru

Očistili jsme tedy záběr od všeho, co k němu nepatří. Získali jsme **absolutní** (naprostou) hodnotu záběru. Význam záběru však nespočívá jen v něm samém,

nýbrž ve vztahu záběru k ostatním. V celém snímku pracujeme s relativní, vztažnou hodnotou záběru.

Relativní hodnota záběru vzniká vztahem všech složek, či vlastností záběru k všem složkám záběrů ostatních, s nimiž dohromady tvoří film.

Střihač klade tedy k sobě obsahy záběrů, výtvarný vzhled záběrů a jejich délky.

Obsah záběru tvoří:

1. význam předmětů v záběru zachycených,
 2. velikost předmětů na obraze zachycených,
 3. účelný pohyb předmětů na obraze,
 4. rychlost pohybu předmětů a) vlastní (přirozená), b) natáčením vytvořená.
- Výtvarný vzhled záběru, lépe obrazu, tvoří:

1. natočený předmět sám,
 2. jeho osvětlení,
 3. postoj aparátu k předmětu.
- Délkou záběru rozumí se čistá délka filmového pásu, již lze vyjádřit číslem. Čistou nebo prostou délku určil sám obsah, který se po jistou dobu vyvíjel, nebo také kameramanova svobodná volba.

Různá východiska střihu

Vezmeme nejprostší příklad montáže (viz obrazovou přílohu):

Záběr Y patří mezi záběr X a Z.

Záběr X: hrající si skupina dětí na trávníku.

Záběr Y: jedno dítě z celé skupiny si hraje se stavebnicí.

Záběr Z: dva mladí lidé se dívají směrem dolů a usmívají se.

Porovnávání obsahů

Smysl těchto tří záběrů bude, že dva mladí lidé (milenci, kteří se rozhodli, že založí rodinu) spatří ve skupině hrajících si dětí jedno, které je upoutá snad proto, že je předobrazem jejich rodičovské touhy.

Obsah prvního záběru srovnáváme s obsahem druhého záběru celkově i v podrobnostech. Záběr X ukazuje celkovou **situaci**, to jest, **kde** si děti hrají, ukazuje **okolí**, to jest, že si hrají radostně a ukazuje **dále**, s čím si hrají. V podrobnosti ukazuje též ono určité dítě, které si hraje se stavebnicí. Staví vedle sebe a na sebe kostky stavebnice.

Záběr Y musí být obsahově pokračováním záběru X: v podobném osvětlení, v jakém byl natočen záběr X, s charakteristickou, byť neostrou konturou na př. **kolatého stromu** v pozadí klade dítě pátou kostku na čtvrtou, protože celkový záběr končil, když dítě postavilo čtvrtou kostku a uchopilo pátou, ležící na trávě.

Abychom nezapomněli, z čeho jsme vyšli: z úvahy o střihu záběru podle pohybu v obraze. Přejde k změně na dětské tváři, zastavili jsme se před problémem, jak pohyb (změna) působí a co s ním učiniti, abychom dosáhli určitého výsledku.

Střih podle rychlosti pohybu

Nyní nám půjde o zkoumání rychlosti pohybu v obraze. Především se tedy děti musí pohybovat stejně rychle v záběru X, jako v záběru Y. Museli bychom mít zvláštní důvod k tomu, abychom chtěli pohyb dětí z předcházejícího záběru zrychlit nebo zpomalit v záběru dalším.

Pohyb dítěte, které shodí kostky, je ovšem dost rychlý. Také změna v dětské tváři bude značně rychlá. Úsměv na tváři milenců bude zato volný, nebude-li vůbec ztrnulý, čímž myslím neměnný. Do záběru dostaneme milence až ve chvíli, když se již usmívají. Budou-li nastříženi až když dozní hra dětské tváře, bude mít divák hlavní dojem, že se smějí této změně a doprovodný dojem, že se již před tím delší dobu smáli.

Budou-li nastříženi hned za pád stavebnice, bude hlavní dojem z nich ten, že to dítě je již delší dobu zajímalo, že je nějak přivábilo. Bylo by možné ukázat v záběru Z, že se milenci začínají smát. Pak by každý věděl, že se smějí jen tomu, co dítě provedlo, nebo jak se po zboření stavebnice zatvářilo. Divák se bude domnívat, že milenci přišli k dítěti náhodou a že je zaujal až sám jeho čin. Změna v tváři milenců — smích — musí pohybem kontrastovat s pohybem na tváři děcka. Řekl jsem již, že bude patrně volnější, nebude-li vůbec bez pohybu. Kdyby dítě měnilo výraz zvolna, způsobíme, aby změna na tváři milenců nastala rychleji. Tím naznačíme, že u dítěte jde o jiný proces než u dospělých: u dítěte je převážně subjektivní, neuvědomělý, u dospělých uvědomělý, objektivnější. Něco jiného by bylo, kdyby se dospělí tvářili podobně jako dítě. Měnili by výraz tváře stejně pomalu (nebo rychle) a dělali by po něm grimasu, spojenou se smíchem. Pak by bylo vidět, že si milenci nejsou vědomi, jak na ně dítě působí, nebo že si to uvědomují jen velmi povrchně. Vidíme tedy, jak velký obsahový význam má rychlost předmětu můžeme na obraze **zrychlit** nebo **zpomalit**. Tyto případy nastávají zřídka. Bylo by zbytečné je zde rozvádět. Jsou speciální a čtenář si jich v praxi povšimne sám. Můžeme jen připomenout, že — podobně jako Eisenstein — bychom mohli úsměv milenců natočit zpomaleně, abychom docílili zvláštního, důkladného, táhlého pohybu na plátně, ostře kontrastujícího s přirozeným pohybem tváře dítěte.

Souběžnost dějů

V odstavci o střihu podle pohybu musíme uvést ještě několik příkladů: vrhač mrští oštěpem; první záběr. Dopad oštěpu; druhý záběr. Pravděpodobně točím každý záběr zvlášť. Bude tedy prvním požadavkem, aby rychlost oštěpu při dopadu odpovídala rychlosti oštěpu při vymrštění.

Je zde však otázka, jak nastříhnout záběry? Vrhač vymrští oštěp a hledí za ním. Teprve poté se záběr skončí a objeví se druhý, v němž oštěp dopadá a zůstane trčet v zemi, slabě se při tom chvěje. Tento střih má tu nevýhodu, že druhý záběr ukáže příliš rychle dopad oštěpu, takže divák si neuvědomí, že dopadá. Lépe je nechat muže vyhodit oštěp (tento záběr je delší, protože zachycuje jistě vrhače již při rozběhu) a nasadit hned další záběr, ukazující místo, na které oštěp dopadne. Po chvíli se na něm oštěp objeví. Čas od vyhození oštěpu do jeho dopadu v druhém záběru je dobou, v níž oštěp letěl vzduchem. Tuto dobu musíme vždy zachovat, ale nemusíme ji zachovat v její skutečné délce. Zachováme ji i tak, že necháme záběr první **vyznít** — vrhač se dlouho dívá za svým oštěpem a v druhém záběru trčí již oštěp v zemi a slabě se chvěje. Vzpomeňte opět »Ivana Hrozného«. Výjev se zajatci před Kazaní. Kurský dá připoutat nepřátelské zajatce ke kůlům a nutí je, aby přiměli obležené ke kapitulaci. Kazaňští však zabíjejí své vlastní lidi střelbou z luků s hradeb. Záběr: pohled na hradby Kazaně z dálky. Bojovníci se vztyčují, napínají luky a střílí. Další záběr: připoutaní zajatci zblízka. Hned jak se obraz objeví, dopadají do těl zajatců šípy, jeden za druhým. Je slyšet tlumené údery střel do těl nebo do kůlů. Ve skutečnosti by byly šípy již dávno dolétly, ale zdržení (retardace) letu vyvolává dramatické napjetí. Divák je vzrušen viděním, jak bojovníci střílí a je znovu prudce vzrušen, když vidí dopadat střely do těl zajatců.

Hned následuje jiný výjev: car vytýká Kurskému, že nezacházel se zajatci lidy. Kurský se na cara oboří. Car a bojar stojí těsně vedle sebe. Během sporu vyvine náhle Kurský štít před carovo tělo a hned nato se do štítu zabodne šíp, určený carovi. Ve skutečnosti učiní Kurský pohyb příliš pozdě. Bojar totiž musel vidět střelícího nepřítele již dříve (nemohl přece vidět šíp v letu). Šíp by tudíž byl musel dopadnout později. Ale zrychlená akce zvyšuje dojem z tohoto činu, který ukončí spor cara a Kurského. Zkracování nebo prodlužování mezidobí si všimneme až při střihu podle délky.

Vzpomeňte si, že jsme zařadili záběr s pohledem na místo, kam oštěp dopadne, nechali je chvíli prázdné a teprve poté oštěp přilétl. Divák ví, že v době, kdy oštěp neviděl, byl tento ve vzduchu. V příkladě s dětmi jsme vyvolali dojem, že milenci se smáli, zatím co si dítě hrálo. Je to zjev, který nazveme **souběžností**

blém stavby a odvedli bychom jeho pozornost od tváře dítěte, kterou jsme chtěli zvláště zdůraznit, když jsme zvolili detail.

Se stanoviska pohybového je delikátnějším úkolem nastříhnout obratně záběr Y na záběr Z. Dítě rozbije stavbu. To znamená, že kostky se rozházejí. Měli jsme však dítě v detailu, to znamená, že divák nespátří, jak se kostky rozpadnou. Spátří však nový výraz na tváři dítěte. Dítě se možná podiví nebo lekne, nebo zjistíme, že je spokojeno s tím, co vykonalo.

Tento pohyb tváře dítěte — změnu výrazu — můžeme nechat rozvinout nebo ji můžeme přerušit. Rozhodneme se pro to, či pro ono podle smyslu scény (to jest skupiny záběrů). Chceme ukázat, že mladým lidem stačila pouhá energická akce dítěte k tomu, aby se jím nadchli, nebo, že je zaujal postoj dítěte k jeho činu, který se odrážel na dětské tvářičce?

Tady se tážeme na něco, co sotva vyplývá ze sledu našich tří záběrů. Na tuto otázku dá odpověď buď některá scéna předcházející nebo následující. Ta nám řekne, jací jsou ti dva lidé. **Pozorujeme, že každý záběr filmu je v nějakém vztahu ke všem záběrům ostatním.**

Abychom svůj případ nekomplikovali, odpovíme na obě možnosti: pohyb dětské tvářičky stříhneme hned, jakmile dítě shodilo kostky, když těm lidem jde jen o projev vnější životnosti děcka. Necháme jej vyznít, budou-li milenci lidmi, kteří jemně pozorují lidskou duši a její vlivy na vnějšek.

Nemáme však před sebou jen dva milence. Máme i diváky.

Změna divákovy energie stříhem a její užití

Stříhem vedeme diváky určitým směrem. Stříhem jim řekneme, jací ti dva milenci jsou. Ale vyvoláme u nich i jiné reakce. Představme si: dítě si klidně hraje a náhle kostky shodí. Z ničeho nic. To je pro diváky **překvapení**. Toho překvapení musíme nějak využít. Překvapení vyrušilo diváka z pouhého smyslového sledování dětské hry. Rozvířilo v něm spoustu otázek: proč se to stalo?, nebo: co z toho bude? Divák se překvapením stal vnímavějším. Kdyby se to stalo při záběru celkovém, pozornost diváka by se nám roztříštila. Divák by hledal patrně odpověď na své otázky, nebo prostě potravu pro svou zvědavost na tvářích, nebo v chování ostatních dětí. My však dali před diváka detail. Jeho pozornost se nemůže nikam rozběhnout, je uvězněna na malém prostoru. Nemůže bloudit, protože na obraze není nic, co ještě neviděl, čeho si nevšiml. Nerozptýlíme ho ani tím, že mu ukážeme, jak se kostky rozpadly. Divák, který se ve chvíli leknutí neovládá, zůstane soustředěn na prostý, známý obraz.

Jeho zbystřené pozornosti uijeme třeba tak, že necháme záběr běžet dál, takže divák má možnost vzbouřené energie užít, aby ostře pozoroval tvář dítěte.

Nyní přesně vážíme: máme nechat na detailu vyčerpat celou divákovu energii, nebo ji máme přenést do záběru Z?

Záběr Z však není také zcela nevinný. I on je překvapením. Jak jste si snad všimli, nezmínil jsem se o tom, že v celkovém záběru jsou ti dva milenci vidět. Vskutku, nebyli tam vidět. Stáli patrně na místě, odkud se točilo, kde stál aparát. Divák o tom však nevěděl. (Prosím, abyste si byli stále vědomi toho, že náš příklad je prostý a umělý. Neptejte se, zda je to jediný způsob, jak přivést milence do hry. Neříká. V jiném případě tam mohli být hned na počátku vidět. Pro naše vývody však je důležité, aby vidět nebyli.) Milenci se objeví náhle, jako s nebe spadlí až v záběru Z. Nyní by se nám mohlo stát, že by se překvapení, vzniklé na konci záběru Y, sečetlo s překvapením ze záběru Z. Mohlo by se však také vzájemně zrušit. Vyrušené smysly divákovy by neměly čas nový záběr přijmout jako překvapení. Diváci by přehlédli zvláštnost nového záběru.

Tento případ by nastal, kdybychom ukázali reakci na tváři dítěte hodně dlouze, ale ne tak, aby všechna diváková energie vyprchala, tedy aby se zcela uklidnil. Na konci takového vzrušení přichází u diváka na okamžik únava. Abychom nezrušili dojem překvapení záběru Z, dovolíme, aby se energie diváková uklidnila v záběru Y a ještě zlomek vteřiny počkáme, abychom dali divákovi oddech. Hned nato přineseme záběr Z.

Můžeme mít však ještě jiné přání: překvapení **postupně zvětšit**. Zaznamenáme reakci na dětské tváři tak, aby se divák dostal na vrchol pozornosti, to jest do okamžiku, kdy obdržel odpověď na otázku: proč jsem byl vyrušen? Vtom nasaďme záběr Z. Divák je v té chvíli pozorný, ale není ještě unaven. Přijme nové překvapení jako posílení překvapení předcházejícího. Je to překvapení **vystupňované**. A ještě třetí případ: jde nám o to, uvést mladé lidi do hry skutečně nápadně, abychom tak řekli, s bengálem. Nejde nám tedy již o dítě a o jeho reakci na čin. V tom případě stříhneme záběr Y hned tehdy, když dítě shodí kostky a nastříhneme záběr Z. Překvapení první splyne s překvapením druhým, znásobí se a způsobí překvapení hodně ostré.

Vzpomeňme tohoto způsobu v Eisensteinově filmu »Ivan Hrozný«. Na konci svatebního výjevu rozmlouvá car s jedním ze svých milců. Po rozmluvě upustí oslovený číši, ta zařinčí a v tom se změní záběr: do síně vnikají vzbouřenci. Zvukem jsou na sebe **navázány**, ale zároveň jako tečkou za větou od sebe **odděleny** dva děje, které spolu příčinně nesouvisí.

Zájem o dítě, nebo o poměr milenců k chování dítěte musíme ovšem nějak sladit se zájmem o efekt z překvapení. Chceme-li ukázat, že milencům jde o způsob, jakým dítě reaguje na svůj čin, musíme se vzdát účinku z dvojího překvapení. Musíme však při tom dbát toho, aby dojem ze záběru Y dozněl dříve, než nastoupí záběr Z.

Abychom nezapomněli, z čeho jsme vyšli: z úvahy o střihu záběru podle pohybu v obraze. Přejde k změně na dětské tváři, zastavili jsme se před problémem, jak pohyb (změna) působí a co s ním učiniti, abychom dosáhli určitého výsledku.

Střih podle rychlosti pohybu

Nyní nám půjde o zkoumání rychlosti pohybu v obraze. Především se tedy děti musí pohybovat stejně rychle v záběru X, jako v záběru Y. Museli bychom mít zvláštní důvod k tomu, abychom chtěli pohyb dětí z předcházejícího záběru zrychlit nebo zpomalit v záběru dalším.

Pohyb dítěte, které shodí kostky, je ovšem dost rychlý. Také změna v dětské tváři bude značně rychlá. Úsměv na tváři milenců bude zato volný, nebude-li vůbec ztrnulý, čímž myslím neměnný. Do záběru dostaneme milence až ve chvíli, když se již usmívají. Budou-li nastříženi až když dozní hra dětské tváře, bude mít divák hlavní dojem, že se smějí této změně a doprovodný dojem, že se již před tím delší dobu smáli.

Budou-li nastříženi hned za pád stavebnice, bude hlavní dojem z nich ten, že to dítě je již delší dobu zajímalo, že je nějak přivábilo. Bylo by možné ukázat v záběru Z, že se milenci začínají smát. Pak by každý věděl, že se smějí jen tomu, co dítě provedlo, nebo jak se po zboření stavebnice zatvářilo. Divák se bude domnívat, že milenci přišli k dítěti náhodou a že je zaujal až sám jeho čin. Změna v tváři milenců — smích — musí pohybem kontrastovat s pohybem na tváři děcka. Řekl jsem již, že bude patrně volnější, nebude-li vůbec bez pohybu. Kdyby dítě měnilo výraz zvolna, způsobíme, aby změna na tváři milenců nastala rychleji. Tím naznačíme, že u dítěte jde o jiný proces než u dospělých: u dítěte je převážně subjektivní, neuvědomělý, u dospělých uvědomělý, objektivnější. Něco jiného by bylo, kdyby se dospělí tvářili podobně jako dítě. Měnili by výraz tváře stejně pomalu (nebo rychle) a dělali by po něm grimasu, spojenou se smíchem. Pak by bylo vidět, že si milenci nejsou vědomi, jak na ně dítě působí, nebo že si to uvědomují jen velmi povrchně. Vidíme tedy, jak velký obsahový význam má rychlost předmětu můžeme na obraze **zrychlit** nebo **zpomalit**. Tyto případy nastávají zřídka. Bylo by zbytečné je zde rozvádět. Jsou speciální a čtenář si jich v praxi povšimne sám. Můžeme jen připomenout, že — podobně jako Eisenstein — bychom mohli úsměv milenců natočit zpomaleně, abychom docílili zvláštního, důkladného, táhlého pohybu na plátně, ostře kontrastujícího s přirozeným pohybem tváře dítěte.

Souběžnost dějů

V odstavci o střihu podle pohybu musíme uvést ještě několik příkladů: vrhač mrští oštěpem; první záběr. Dopad oštěpu; druhý záběr. Pravděpodobně točíme každý záběr zvlášť. Bude tedy prvním požadavkem, aby rychlost oštěpu při dopadu odpovídala rychlosti oštěpu při vymrštění.

Je zde však otázka, jak nastříhnout záběry? Vrhač vymrští oštěp a hledí za ním. Teprve poté se záběr skončí a objeví se druhý, v němž oštěp dopadá a zůstane trčet v zemi, slabě se při tom chvěje. Tento střih má tu nevýhodu, že druhý záběr ukáže příliš rychle dopad oštěpu, takže divák si neuvědomí, že dopadá. Lépe je nechat muže vyhodit oštěp (tento záběr je delší, protože zachycuje jistě vrhače již při rozběhu) a nasadit hned další záběr, ukazující místo, na které oštěp dopadne. Po chvíli se na něm oštěp objeví. Čas od vyhození oštěpu do jeho dopadu v druhém záběru je dobou, v níž oštěp letěl vzduchem. Tuto dobu musíme vždy zachovat, ale nemusíme ji zachovat v její skutečné délce. Zachováme ji i tak, že necháme záběr první **vyznít** — vrhač se dlouho dívá za svým oštěpem a v druhém záběru trčí již oštěp v zemi a slabě se chvěje. Vzpomeňte opět »Ivana Hrozného«. Výjev se zajatci před Kazaní. Kurský dá připoutat nepřátelské zajatce ke kůlům a nutí je, aby přiměli obležené ke kapitulaci. Kazaňští však zabíjejí své vlastní lidi střelbou z luků s hradeb. Záběr: pohled na hradby Kazaně z dálky. Bojovníci se vztyčují, napínají luky a střílí. Další záběr: připoutaní zajatci zblízka. Hned jak se obraz objeví, dopadají do těl zajatců šípy, jeden za druhým. Je slyšet tlumené údery střel do těl nebo do kůlů. Ve skutečnosti by byly šípy již dávno dolétly, ale zdržení (retardace) letu vyvolává dramatické napjetí. Divák je vzrušen viděním, jak bojovníci střílí a je znovu prudce vzrušen, když vidí dopadat střely do těl zajatců.

Hned následuje jiný výjev: car vytýká Kurskému, že nezacházel se zajatci lidmi. Kurský se na cara oboří. Car a bojar stojí těsně vedle sebe. Během sporu vyvine náhle Kurský štít před carovo tělo a hned nato se do štítu zabodne šíp, určený carovi. Ve skutečnosti učiní Kurský pohyb příliš pozdě. Bojar totiž musel vidět střelícího nepřítele již dříve (nemohl přece vidět šíp v letu). Šíp by tudíž byl musel dopadnout později. Ale zrychlená akce zvyšuje dojem z tohoto činu, který ukončí spor cara a Kurského. Zkracování nebo prodlužování mezidobí si všimneme až při střihu podle délky.

Vzpomeňte si, že jsme zařadili záběr s pohledem na místo, kam oštěp dopadne, nechali je chvíli prázdné a teprve poté oštěp přilétl. Divák ví, že v době, kdy oštěp neviděl, byl tento ve vzduchu. V příkladě s dětmi jsme vyvolali dojem, že milenci se smáli, zatím co si dítě hrálo. Je to zjev, který nazveme **souběžností**

dějů, v našem případě pohybů. Na jeden obraz nelze normálně vtěsnat dva paralelní děje. Ve filmu následují po sobě. Při tom cítíme, že jdou současně.

Při pohybu toho docílujeme příbuznou rytmicitou pohybů. Na tenisovém dvorci létají míčky se strany na stranu. V dalším záběru vidíme obecenstvo, které otáčí hlavy zleva do prava, protože sleduje let míče. Divák ví, že zatím, co vidí jen hlavy obecenstva, létají míčky. Oba pohyby jdou v stejném tempu. (Ve zvukovém filmu slyšíme rány míčků o rakety.)

Ještě jadrnější příklad: slunce zachází za mrak. V dalším záběru vidíme, jak stín zakrývá pole. Oba ty děje se odehrály ve skutečnosti současně. Na plátně jsme je znázornili posoupně a přece jsme vzbudili představu, že se daly současně.

Dojem pohybu v jednom záběru se prolíná u diváka ve vjem pohybu z následujícího záběru. V mnoha případech se však stává, že vjem pohybu v záběru navazuje zpětnou představu pohybu v minulém obraze. Toho jsme docílili, když jsme přidali za záběr dítěte usmívající se milence. Divák se dověděl a jistě také pocítil, že se usmívali již dříve.

Nesprávné naznačení souběžnosti

Souběžnost pohybů lze ovšem vyjádřit i po lopatě tak, že namontujeme dva záběry do sebe. Na jedné části záběru vidíme, jak prst otáčí voličem na telefonním aparátu a současně vedle vidíme, jak v ústředně se otáčí relais, uzavírající čísla. Žena šije u stolu a do obrazu se prokopíruje záběr mužských nohou, chodících sem a tam. Tím se praví, že v té chvíli nějaký muž nahoře dupe. Tohoto způsobu se používalo v době, která neznala spoustu stříhačských obrátů a v níž vnímavost diváků a jejich schopnost číst řeč filmu byly v zárodku. Kromě toho je to způsob, který vyžaduje přesné výtvarnické uvažování, protože náhodně složené obrazy na jednu plochu tvoří netoliko změť skvrn a tvarů, nýbrž způsobem nad jiné energickým a bezohledným útočí i na dojem hloubky filmového obrazu a činí z obrazu pouhý plošný stín. Sotva který kinematografista z těch, kteří užívají ještě dnes tak zvaných »montáží«, dovede se těmto nebezpečím vyhnout a učinit z nich přednost. Montáží totiž dnes užívají zpravidla jen ti, kteří si nedovedou pomoci přísným stříhem. Montáž jim však pomůže jen zdánlivě.

* * *

Máme však nejvyšší čas vrátit se s těchto odboček na hlavní cestu. Odbyli jsme si stránku obsahovou a její vliv na stříh a promluvíme si nyní trochu o tom, jak se provádí

Stříh podle výtvarného vzhledu obrazu

O hodnotě a účinku obrazu nerozhoduje jen to, co je na něm zachyceno, nýbrž i jak je to zachyceno. Výtvarná hodnota obrazu není jen jeho okrasou, nýbrž přímo jednou z jeho výrazových složek. Potvrzovaly to záběry starých němých sovětských filmů. Byly zvláštní, krásné a působivé. Rozvržení tvarů a světla na každém z těch obrazů mělo však funkční vztah k obsahu a cíli záběru, scény a celého filmu. Ti, kteří je pouze napodobovali, objevili, že sebe neobvyklejší postoj aparátu k filmovanému předmětu nedodá obrazu té síly, kterou měl jeho vzor v sovětském filmu. To proto, že si Rusové pro své zvláštní náměty našli souřadné výtvarné prostředky. Napodobitelé užívali jejich výtvarných prostředků, aby vyjadřili zcela běžný obsah.

Výtvarný vzhled obrazu

Uchýlíme se opět k svému případu s dětmi: záběr X zachycuje skupinu hrajících si dětí. Smysl scény žádá, aby bylo v záběru patrné místo, kde si děti hrají, jaké děti si hrají a čím se zabývají. Představte si skupinu dětí na trávníku. Malé postavičky se batolí po louce. Některé sedí, jiné klečí, jiné pobíhají. Možná, že na té trávě mizí. Musíme je učinit patrnými. Postavíme-li kameru do normální výšky, nevyjádří obraz ani drobnost dětí, ani okolí. Snížíme-li se k zemi, zakryjí nám přední postavičky děti v pozadí. Postavíme tedy kameru hodně vysoko, na nějakém lešení (říká se mu praktikábl). Vybereme si louku, která je vzadu ohraničena stromy, aby se nám plocha louky nerozbíhala do nekonečna. Skupinu dětí můžeme zabrat tak, že bude na obraze v pozadí, nebo v popředí. Nejvýraznější však bude, umístíme-li ji tak, že hustší skupina vyplní celé popředí obrazu. Získáme tak dojem, že dětí je mnoho a současně budou děti patrné, protože nebudou vzdáleny od diváka.

Nyní jde o osvětlení. Bude-li světlo dopadat zepředu, budou světlé tváře a šaty dětí splývat. Současně se budou bílé skvrny prudce odrážet od trávy, která vyjde tmavě a stromy v pozadí budou mizet v záplavě slunce. Osvětlení se strany způsobí, že obraz bude roztráštěn, protože se v něm budou střídát drobné světlé a tmavé skvrny. Zvolíme protisvětlo. Hlavy dětí budou ozářeny, děti budou vrhat směrem k aparátu stíny a stromy v pozadí vytvoří tmavé ohraničení obrazu. Bude to tedy v popředí živá vodorovná plocha, přerušená v pozadí světlými, tmavými a klidnými skvrnami stromů (zvýšení dojmu hloubky). Chceme však přejít přirozeně s celku na detail záběru Y. To předpokládá, že v celkovém záběru X musíme na dítě nějak nenápadně upozornit. Kdybychom tak neučinili, způsobili bychom při přechodu na detail zmatek. Možná, že bychom tím vyloučili dítě ze společenství s ostatními.

Bylo by banální a příliš nápadné, umístit dítě doprostřed. Spíše je umístíme někam do strany, ale do popředí, necháme kolem něho trochu volnějšího prostoru a přisvětlíme je odraznými deskami zpředu, aby se odlišilo od ostatních, zpředu tmavých dětí.

Záběr Y je detailem dítěte. Zachováme směr osvětlení zezadu, takže světlo se bude zachycovat o světlé, načechrané dětské vlásky. Aparát umístíme blízko k zemi, aby sedící dítě bylo asi v úrovni čoček, nebo jen o poznání výše. Obličej dítěte přisvětlíme odraznou deskou, aby dostal neskutečný vzhled, jako by z něho vycházelo nějaké slabé, měkké světlo.

Pro záběr na dva mladé lidi (Z-polodetail) postavíme kameru nízko a natočíme je zespodu. Nepostavíme je však tváří k aparátu, nýbrž z polovičního profilu, aby se dívali asi tím směrem, v němž se nalézá dítě ze záběru Y. Budou osvětleni se strany, ale tak, že část obličeje k nám obrácená bude jasná. Budeme moci sledovat jejich úsměv na tváři, ale obraz bude plastický, zčásti světlý, zčásti tmavý. Nad hlavami bude jemně odfiltrované, nepříliš tmavé, čisté nebe. Budou se tedy jakoby vznášet ve vzduchu, jejich vztyčená těla budou směřovat do nekonečna. Neužijeme však širokoúhlého objektivu, protože ten by způsobil, že by měli malé hlavy a velká těla. Užijeme běžného objektivu, řekněme o ohniskové vzdálenosti 35 mm, který kreslí dostatečně hluboce, ale neskresluje.

Takto natočené záběry může střihač použít v předepsaném sledu. Může ovšem dostat na stůl i spoustu jiných záběrů na tytéž předměty, z nichž některé mohou být vhodné, jiné méně. Vybrali jsme tyto tři, které se do dané soustavy nejsnadněji hodí. Všimněme si, že jsme uvažovali o všech třech výtvarných vlastnostech záběru **současně**: předmět, jeho osvětlení a postoj aparátu jsme aranžovali současně. Dále podtrhuji tu důležitou okolnost, že podle jednoho ze tří záběrů se řídí ostatní dva, a to jak v plošném rozvržení, tak v osvětlení a směru záběru. Mohli bychom začít kterýmkoli z nich. Vzali jsme pro jednoduchost ten, který bude na filmu prvním v pořadí. Stejně bychom mohli komponovat tuto scénu podle záběru druhého nebo třetího.

Jednota obsahu a formy

Obsahové požadavky záběrů slučujeme s požadavky výtvarnými. Nemůžeme je oddělovat. V našem případě nesmíme jeden povyšovat nad druhý. Pro obsah nemůžeme potlačit výtvarný zájem, pro hezký obrázek nesmíme potlačit obsah. Možná, že bychom docílili pěkného obrázku, kdybychom dítě v záběru Y natočili kolmo shora dolů, s aparátem nad jeho hlavou. Tento záběr by však zatajil celou dětskou akci a kromě toho by porušil plynulý **směrový** přechod všech tří záběrů. Mohli bychom docílit zajímavého obrazu, kdybychom natočili mladé lidi ze zá-

běru Z **šikmo** zdola. Tato zvláštnost, čiře vnější, by však odvedla diváka od hlavního jádra scény, které je velmi křehké a vyžaduje plného soustředění. Divák by se divil zvláštnímu nepřirozenému postavení lidí a nevšímal by si jejich výrazu. Nyní přicházíme k nejsložitější části, ve které jde o

střih podle délky

Čistá nebo prostá délka záběru je ta, již lze celé ve filmu použít, již však **není** nutno celou zužít. Užitá délka záběru je ta, s níž se shledáváme v hotovém filmu. Jak určuje střihač délku užitou?

Délka záběru se rovná trvání záběru na plátně. Záběr trvá na plátně tak dlouho, pokud se na něm neodehraje to, co se má divákovi ukázat. To je základní a nejprostší požadavek, který nám však mnoho neříká.

To, co se má v záběru divákovi ukázat, může se odehrát rychle, nebo pomalu. Kdybychom na tuto rychlost akce neměli vlivu, pak by vnější skutečnost určovala trvání záběru.

Jistě jste si však všimli toho, že v některých záběrech se nic neděje. Co v tom případě určuje trvání záběru?

Ukol, určit délku záběru, nelze řešit jednostranně. Jde se na něj s několika stran, především však ze dvou: první jsem již prozradil. Je to **obsah** záběru.

Vztažná délka záběrů

Druhým východiskem je délka filmu, k tomu se vztahující délka scén a z těch vyplývající délka záběrů. **Délku záběru určuje jeho vztah k délce ostatních záběrů a k délce celého filmu.** Scéna, utvořená z našich známých záběrů XYZ nebude, řekněme, delší než 15 metrů. To je odhad, nikoli norma. Některý střihač by požadoval, aby byla 30 metrů dlouhá, v krátkém reportážním filmu ji mohu stříhnout na 9 metrů.

Obsah ovlivňuje délku jen do určité míry. Mnohem účinněji ji ovlivňují časové dispozice celého díla. Je to tak: hru dětí na trávníku lze zachytit i na 2 metrech. Ale za tak krátkou dobu nikdo nepochopí, oč jde. Určitě si žádný divák nevybere ono zvlášť námi osvětlené dítě jako střed své pozornosti. Ani osvětlení, jemuž jsme věnovali takovou péči, ani kompozice plochy s tmavými stromy v pozadí se za tak krátkou chvíli neuplatní. Na dvou metrech pochopí diváci jen to, že si nějaké děti někde hrají. I tento vjem by mohl v určité situaci stačit, ale v naší ne- stačí. Klidné rozvržení světla a stínů, svislé zakončení plochy, na které si děti hrají, námět obrazu s dětmi, to všechno má vytvořit přípravu pro záběry další. Nejen přípravu rozumovou, nýbrž i citovou. Poznaček diváka o úmyslech milenců musí být doprovázen pocitem harmoničnosti, klidu, rozmyslu. K tomu pocitu přispěje

výtvarná stránka záběru. Na dvou metrech z výtvarné hodnoty záběru X nemá divák nic. Řekl jsem, že v reportáži by se dala scéna stříhnout na 9 metrů. Odmysleme si, že tato scéna se pro reportáž vůbec nehodí a zkusme to. Záběr X bychom nechali 4 m dlouhý. V záběru Y by si dítě pospíšilo a shodilo by stavebnici na 3 metrech. Pohled milenců na dítě by mohl být 2 metry dlouhý. Je prostý a reportáž by nestavěla diváka pouze před obraz, z něhož musí všechno vyčíst, nýbrž by mu patrně k obrazům něco pověděla.

Ve filmu hraném by musel obraz vysvětlit všechno sám sebou. Nechali bychom záběr X 7 metrů dlouhý, záběr Y 5 metrů, záběr Z 3 metry. Byla by to hodně rychlá scéna, která by neunesla příliš těžký citový nebo i rozumový úkol. Myslím, že by ji střiháč umístil do filmu nejraději na 25 metrech (12 — 8 — 5 m). Tento rozměr by nebylo snadné již prodlužovat za předpokladu toho střihu, který jsme jí předepsali, to jest, kdyby se skládala z daných tří postupných záběrů. Prodloužit by ji bylo možné, kdyby se motivy záběrů vracely.

Za dobu, určenou 25 metry, mohou lidé pochopit vše, oč nám šlo. První záběr je situací a náladový. Musí být delší než ostatní, aby

1. vyvolal náladu,
2. určil situaci,
3. připravil — jako klidný úvod — diváka na následující.

Přišli jsme tedy na nové určení délky: jde-li o začátek (úvod), střed, nebo konec (řekněme pointu). I to určuje délku záběru.

Delší než dvanáctimetrový záběr by diváka unavil a roztrástil by jeho pozornost. Záběr Y může být sotva delší než 8 m, ač je zajímavý. Stal by se samoúčelným. Divák by se začal o něj zajímat pro jeho obsah do té míry, že by zapomněl na celkový obsah, který mu ukazuje film. Totéž lze říci o záběru Z.

Všechny tyto míry jsou přibližné. Lze mi namítnout, že záběr X je příliš dlouhý. Souhlasím. Odpovídám jen, že není nemožné dlouhý vzhledem k délce následujících obrazů. Všechny tyto míry lze však korigovat.

Nyní se zeptáme, jak docílíme délky, které si přejeme? Záběr Y jsme ohraničili tak, že začal, když dítě stavělo pátou kostku na čtvrtou a skončil, když dítě kostky shodilo a nějak se na své dílo zatvářilo. Tento obsah určil přece délku záběru! Dítě provedlo svůj úkon buď za vteřinu nebo za tři čtvrti minuty. Nemůžeme přece jeho obraz na plátně zpomalit nebo zrychlit!

Zajisté, nemůžeme nic jiného dělat, než přinutit dítě, aby nám tento úsek své hry předvedlo tak rychle, že vyjde na osmi metrech.

Sami cítíte, že by to byl úkol velmi nesnadný, i když řeknu, že by nám nešlo o nějaký ten centimetr. S dospělým hercem by bylo lze tento příkaz splnit snadněji. Skutečně, herci musí často hrát rychleji nebo rozvláčněji podle toho, jaký střih si režisér pro onen úsek filmu žádá.

Některé úkony však zrychlovat nelze. Nemůžete žádat od herce, aby snědl složitý oběd za půl minuty. Nelze docílit, aby kuň objel závodíště za minutu.

Vzájemně na sebe působící obsah a délka scény žádají si složitější střih. Poloha scény ve filmu vyžaduje, aby se závod odbyl na plátně na desíti metrech. (Natočen od začátku do konce by potřeboval, řekněme, 40 m.) Střiháč ukáže začátek závodu na 5 metrech, vestřihne záběr publika na 2 metrech a ukáže hned běh do cíle na 3 metrech. Vsunutý záběr působil jako zkratka.

Několik funkcí záběru

Tento vsunutý záběr na diváky může však plnit několik úkolů současně. Je převážně popisný, když ukazuje hlediště, je významně dramatický, když ukáže akci jednoho z diváků, o jehož osud ve filmu jde, je dynamický, když zdůrazní napětí diváků nebo diváka, vztahující se k výsledku závodu. Týž vložený záběr může však současně hrát důležitou úlohu v soustavě záběrů, které předcházely scénu ze závodíště. Na př. muž, který doufá, že při závodech vyhraje a zachrání se před úpadkem, sleduje závod. Jeho nervový a tělesný stav je tak oslaben, že muž omdlí dřív než koně doběhnou do cíle. Historii muže vyjádřily záběry předcházející. Vyvrcholením soustavy těchto záběrů je právě ona vsuvka mezi dva záběry běžících koní, které jsme použili jako zkratky. V tomto záběru se muž zhroutí. Vzhledem k předcházející soustavě hraje však záběr startu roli vsuvky. V tomto případě však nejde o to, aby se děj zkrátil, nýbrž naopak, aby se jeho trvání prodloužilo. Muž mohl omdlít již dříve. Střiháč vytvořil napětí tím, že je oddálil startem koní. Třetí záběr, běh do cíle, plní dvě hlavní funkce (kromě několika podružných); je dozněním dramatické scény s omdlevším mužem a vyvrcholením scény dostihů.

Vraťme se nyní k našemu příkladu s hrajícími si dětmi. Režisér nebo střiháč kladou větší důraz na celou tuto scénu a zvláště na zrod nového citu milenců. V celém filmu by měla scéna zaujímat delší místo než pouhých 25 metrů. Střiháč rozvede soustavu záběrů Y a Z.

Y₁ dítě staví pátou kostku na čtvrtou. Z₁: milenci na ně hledí se zájmem. Y₂ dítě postavilo věž a shodilo ji. Z₂: milenci se rozesmáli. Y₁—Y₂ natočil kameraman jako záběr jeden (Y). Neměnil postavení kamery ani nepřerušil natáčení. Rovněž tak Z₁ a Z₂ jsou záběrem jediným (Z).

Střiháč je rozdělil na čtyři záběry a vystřídal je. Musel při tom počítat s časem takto:

záběr Y, jak jej natočil kameraman, ukazoval, že dítě klade opatrně pátou kostku na čtvrtou, chvíli vyčkává, zda se stavba nezboří, pak se na dílo s uspokojením zadívá, zdvihne ruku, míří a uhodí do kostek. Kostky se zhroutí.

Záběr Z, jak byl natočen: milenci se dívají se zájmem směrem dolů, zájem roste a náhle se rozesmějí.

Střiháč zařadil záběr Y až k okamžiku, kdy dítě vyčkává, zda se stavba ne-zboří. Zde záběr stříhl (vytvořil z něj záběr Y_1) a připojil záběr Z, v němž vidíme zájem na tvářích milenců. Po dvou metrech záběr stříhl (vytvořil tak záběr Z_1) a pokračoval v záběru Y. Jenomže zde musel vyjmout část, která odpovídala — přibližně — tomu, co dítě učinilo, zatím co se na ně milenci dívali. Odstříhl, jak se dítě zadívá na stavbu. Nechal tam z této akce jen několik obrázků jako úvod a hned nato dítě stavbu zboří. (Y_2). Ze záběru Z vystříhl opět část, v níž se zájem zvětšuje a nastříhl ostře až onu situaci, v níž se milenci rozesmějí. V záběru Z_2 se však nesmějí milenci hned od počátku, nýbrž na plátně se rozesmějí. To proto, že jsme viděli přímý popud k smíchu, totiž pád stavebnice.

Touto soustavou záběrů se nejen prodloužila scéna, nýbrž se i děj rozčlenil a dojem z něho obohatil. Střiháč užil úmyslně **téhož** záběru, aby vyjádřil **souvislost** akce. Mógł ovšem místo záběru Z_2 zařadit nový záběr Q, ve kterém bychom viděli současně dítě nad rozházenou stavebnicí i usmívající se milence. Tento záběr by nesl znak zakončení, synthesy všech složek, ale potlačil by soustředění divákovy pozornosti na reakci milenců. Při tom je dlužno, abychom si povšimli, že střiháč respektoval čas, když vystříhl ze záběrů ony partie, v nichž se rozvíjí současný děj. Počínal si právě tak, jako když stříhal vrh oštěpem a nechal chvíli místo, kam oštěp dopadne, prázdné.

Zvláštností střihu Y_1 Y_2 a Z_1 Z_2 je, že opakuje týž záběr po stránce formální, ale mění **situaci**.

Lze najít příklady pro to, že se situace opakuje, ale záběr se mění.

V našem příkladu se situace změnila velmi jemně. V záběru Z_1 milenci se jen dívali, v Z_2 se usmívali.

Vezmeme nápadnější příklad: .

Záběr A: lafeta děla v klidu, po chvíli vystřelí.

Záběr B: věž kostela v klidu, po chvíli se zhroutí.

Střih: lafeta děla v klidu — věž kostela v klidu — lafeta vystřelí — věž se zhroutí. Situace se změnila velmi nápadně, záběr byl týž, střiháč jej pouze rozčlenil.

Lze uvést příklad, kdy se nemění ani situace, ani záběr: žena se dívá překvapeně na muže — muž hledí chladně na ženu — totéž se ještě jednou opakuje.

I když se situace nemění, mění se děj

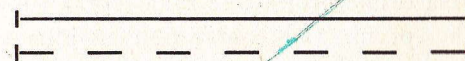
V příkladě s dítětem pokračuje děj malými krůčky: od postavení kostek k jejich shození, od zájmu k úsměvu. V příkladě s mužem a se ženou pokračuje děj téměř

neznatelně. Ale **pokračuje**, protože při tom **plyne čas**. Vše, co je zapojeno na čas, se mění. Film probíhá v čase a proto se v něm všechno mění.

Jde nyní jen o to, v jakých intervalech změnu zachytíme, což pro diváka znamená, jak rychle se děj vyvíjí.

Rychlost pohybu — rozklad a sklad

Otázka rychlosti děje si žádá důkladnějšího vysvětlení. Vezmeme nejprve nej-jednodušší příklad děje, prostý pohyb. Ruka se pohybuje shora dolů. Filmový aparát tento jev zachycuje. Nezaznamenává však pohyb ve všech jeho fázích, nýbrž jen v některých. Některé vynechává. Filmový aparát nám vytvoří celou řadu momentek, okamžitých obrazů, které zachytil během toho, co se ruka pohybovala. Činnost aparátu lze vyjádřit čárkovanou úsečkou.



Zatím co se pohyb ve skutečnosti děje plynule, jak naznačuje úsečka, filmový aparát jej zaznamenává jen občas (čárkovaná úsečka). V délce jsou obě úsečky shodné. To proto, že aparát přijímal tak dlouho, dokud pohyb trval.

Promítá-li se filmový pás, složený ze statických momentek, splývají v divákově oku tyto obrázky opět v plynulý pohyb. Na tomto klamu, způsobeném dozríváním zrakového počítku na sítnici oka, spočívá celé tajemství filmu. Z něho vlak plyne nesčíslné množství poznatků o pohybu a o rychlosti.

Předmět se pohybuje po určité dráze. Od začátku této dráhy dospěje k jejímu konci v určité době. Součin dráhy a času dává rychlost ($V = T \times s$). Měníme-li dráhu nebo čas, měníme rychlost.

Pohyb ruky po dráze dlouhé jeden metr trval jednu vteřinu.

Natočili jsme tento pohyb. Je zaznamenán na 24 obrázcích, protože tento počet obrázků proběhne aparátem za 1 vteřinu. Týž počet obrázků se za 1 vteřinu také promítne. Na plátně se bude tedy obraz ruky pohybovat stejnou rychlostí, jakou se pohybovala ruka před aparátem.

Nyní zkusíme měnit mechanicky hodnotu jednoho z činitelů.

Při této hře je však třeba dodržovat tři pravidla: rychlost skutečného předmětu se nemění, pohyb filmu v aparátech je naprosto pravidelný a rychlost promítání je rovněž stálá.

Změna rychlosti natáčení

Učiníme malý pokus:

náš aparát rozložil pohyb ruky, trávající jednu vteřinu, na 24 fáze. Snažme se, aby zachytil fází víc, řekněme za stejnou dobu dvakrát tolik.

Pohyb ruky je týž. Ani délka dráhy pohybu, ani doba, v níž pohyb proběhne, se nemění. Musí se tedy změnit **rychlost**, již filmový pás proběhne za vteřinu před objektivem. Za vteřinu musí se nyní osvětlit 48 obrázků. Dostali jsme z laboratoře již vykopírovaný pás, na němž je pohyb ruky zaznamenán na 48 obrázcích. Vedle máme pás o polovinu kratší, na kterém je týž pohyb zachycen (nebo rozložen) na 24 obrázcích.

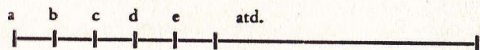
Dáme je oba do promítacích strojů. Promítacímu stroji je — jak jsem řekl — lhostejné, proběhl-li film v přijímacím aparátu rychle nebo pomalu. V projekci se odvine rychlostí 24 obrázků za vteřinu. Kdybychom promítali oba pásy na dvou synchronních promítacích strojích vedle sebe, pak by první pás byl u konce, zatím co z druhého by tam byla ještě polovina. Tedy na jedné projekční ploše bude za vteřinu ruka již dole, na vedlejší projekci bude za vteřinu táž ruka teprve v polovině svého pohybu. Na druhé projekci se ruka (obraz ruky) pohybuje dvakrát pomaleji než na projekci první. Tedy obraz pohybu jsme zpomalili, když jsme zrychlili běh filmu v přijímacím aparátu, to jest, když jsme v konstantním čase prodloužili dráhu (film), po které se obraz pohybu koná.

Vezmeme opačný případ: rozhodli jsme se rozložit pohyb ruky na 12 fází. To znamená, že jsme přinutili film, aby proběhl v přijímacím aparátu pomaleji. Místo, aby za vteřinu proběhla 24 okénka před objektivem, proběhne jich tam za tutéž dobu jen dvanáct. V projekci ovšem proběhne těchto dvanáct okének přesně podle předpisu za pouhou půl vteřiny. Zatím co **normálně** přijatý obraz bude právě uprostřed pohybu, bude tento třetí obraz již na konci. Pohyb obrazu ruky bude na plátně dvakrát rychlejší. To proto, že jsme dráhu obrazu — film — o polovinu **zkrátili**.

Počet natočených fází

V těchto případech měníme rychlost obrazu **relativně** — to jest poměrem mezi rychlostí přijímací a promítací.

Můžeme však tvořit rychlost pohybu i vztahem rychlosti promítací i přijímací ke skutečné rychlosti předmětu. Představme si dráhu pohybu jako přímku. Na této přímce se za dobu čtvrt vteřiny odehrál určitý pohyb. Chceme-li jej nafilmovat, musíme jej rozdělit na fáze. Řekněme, že jej rozdělíme na fáze:



Každou tuto fázi zachytí filmový aparát na jednom obrázku. Učiní tak za čtvrt vteřiny. Promítací aparát promítne na plátno tytéž fáze za stejnou dobu. Bude tedy všechno v nejlepším pořádku. Aparát přijal 6 fází za čtvrt vteřiny, to znamená, že by přijal 24 fáze za vteřinu. My máme však aparát, který přijme za

čtvrt vteřiny jen 3 fáze a tolikéž jich promítne. Uvidíme tedy na plátně fázi a, po ní hned fázi c a po ní fázi e. Co se dalo mezi tím, nevíme. Ruka skočila z a hned na c a odtud hned na e. Předpokládáme, že to zázračné doznívání počátku je dosti silné, aby i tyto fáze spojilo. (Může se totiž stát, že dospějeme k takovému členění, jež zrak již nebude považovat za souvislé, protože změny budou příliš nápadné. Nebude je lze plynule spojovat. Pak nastane okamžik, kdy uvidíme každý obrázek zvlášť, jako momentku. Film poběží trhavě, jako řada fotografií. Můžete to zkusit na ručních biografech. Malý notýsek, na každém listu je zachycena jedna fáze pohybu tváře. Pouštíte-li listy dosti rychle, splývají fotografie v plynulý pohyb. Pouštíte-li listy příliš pomalu, vidíte každý obrázek samostatně.) Předpokládáme, a to zcela právem, že oko spojí tři obrázky za vteřinu v jeden pohyb. Jenomže ten pohyb se vám bude zdát nepřirozený. Ačkoli se na plátně odehraje v téže době, v jaké se odehrál pohyb ve skutečnosti, bude se vám směna na obraze v kinu zdát rychlá. Dojem **nepřirozené** rychlosti vznikne z toho, že neuvidíte fáze blízké, časté, nýbrž fáze od sebe příliš vzdálené. Zrak vám bude namlouvat, že ruka vykonala cestu od fáze a k fázi c takovou rychlostí, že jste její stopu ani nepochytili.

Dojem nepřirozené a přirozené rychlosti

Čím delší bude dráha, po které se pohyb předmětu bude konat v konstantní době, čili čím větší bude rychlost předmětu, tím nápadnější bude nepřirozený dojem z obrazu.

Jde ovšem jen o **dojem** rychlosti, a to o **dojem nepřirozené** rychlosti, nikoliv o skutečné zrychlování obrazu, protože se pohyb stejně rychle zaznamenal jako promítl, čili jeho dráha i čas byly zachovány.

Zkušenost ukázala, že rozložíme-li pohyb nejméně na 12 fází za vteřinu, je jeho obraz již pro diváka přijatelný. Za němeého filmu se přijímalo a promítalo 16 obrázků za vteřinu a pohyb byl přirozený. Dnes — vzhledem k podmínkám, nutným pro promítání zvuku — běží film v aparátech rychlostí 24 okénka za vteřinu. Pohyb je přirozenější. Asi u třiceti okének začíná však působit opačně; vyvolává dojem, jako by se zpomaloval. Tento zjev nemá však významu v tvůrčí filmové práci. Uvedl jsem ho pro úplnost. Nutno s ním počítat při studiu starších filmů.

* * *

Reálný, realistický a ideální čas

Vraťme se nyní zpět k naší scéně z koňských dostihů. Řekněme, že závod trvá 60 vteřin. Z hlavního děje (pohybu) ukážeme jen to nejdůležitější — start a cíl. Při takovém radikálním zestručnění děje nám na start stačí 10 vteřin, na cíl 15 vteřin. Máme zbývajících 35 vteřin vyplnit pohledy na diváky při závodech? Uvážíme-li nyní, že divák se vzdal požitku vidět to hlavní na filmu, totiž běh koní, vzdá se jistě i toho, prožít celou skutečnou dobu, po níž koně běželi a dívat se zatím na ty šťastlivce, kteří běh koní doopravdy viděli. Od nápadu přistoupíme rychle k činu a zkrátíme dobu 35 vteřin na pouhých — řekněme — 20 nebo i 10 vteřin. A co diváci? Nic. Jsou rádi, že za tak krátkou dobu se dověděli, kdo to vyhrál.

O tomto triku jsme již jednou hovořili při záběru ve funkci zkratky. Nyní na něj pohlédneme jako na činitele časového. Tím, že jsme divákovi ušetřili dlouhé čekání na výsledek, jsme vytvořili nový čas.

Točíme start běžců. Řada běžců čeká v příznačné posici na výstřel startérův. Rána se ozve, závodníci vyběhnou. Tento výjev můžeme natočit dvojím způsobem: v jednom záběru, nebo ve třech. Aparát postavíme před závodníky (nebo za ně) tak, aby byli všichni vidět a současně aby byl vidět muž se startovací pistolí. Točíme tak dlouho, až padne výstřel a závodníci vyrazí a vyběhnou ze záběru. Řekněme, že od výstřelu ke konci záběru uběhnou tři metry. Tato délka představuje skutečný čas, v němž se výjev odehrával ve skutečnosti i v němž se odehrál jeho obraz na plátně. (Viz vyobrazení.)

Skupina tří záběrů: celkový pohled na připravené závodníky, následuje detail muže s pistolí. Muž vystřelí. Následuje záběr závodníků, na němž vidíme, jak se vymršťují od startu a ubíhají po dráze. Řekněme, že by třetí záběr byl v zobrazení prostoru shodný s jediným záběrem předešlého příkladu, kromě postavy muže s pistolí. Nyní by však délka od výstřelu ke konci záběru byla delší, bylo by tedy delší i trvání celého výjevu. Detail muže s pistolí je tři čtvrti metru dlouhý. Řekněme, že pistole vystřelí v 50. centimetru, tedy do konce záběru je čtvrt metru. Pak se objeví záběr na závodníky a sice na to, jak se závodníci vymršťují od startu. Ve skutečnosti se vymrštili téměř současně s výstřelem. Posloupným střihem však zdůrazníme příčinnost mezi výstřelem a startem. Kromě toho zvlášť podtrhneme čas, a sice rozporem mezi tím, co divák vidí na plátně (výstřel a teprve po něm start) a skutečností, již divák dobře zná ze zkušenosti. Posloupností však prodloužíme skutečný čas, protože čtvrt metru po výstřelu závodníci teprve startují, kdežto v prvním příkladu čtvrt metru po výstřelu byli již značně daleko od startu.

Z příkladu z koňského dostihu a z příkladu startu běžců zjišťujeme, že v kinu

může platit jiný čas než ve skutečnosti. Při pohledu na koňský dostih můžeme divákovi klidně vsugerovat, že za 10 vteřin, po které se díval na publikum závodník, proběhli koně značnou část dráhy, lépe řečeno, že těch 10 vteřin bylo pro diváka skutečná doba závodu. Při pohledu na rozložený start — výstřel v detailu a odskok běžců v jiném záběru — mu vnutíme představu souběžnosti jevů, lépe toho, že prodloužený čas mezi výstřelem a startem se mu vůbec nebude jevit delší než je ve skutečnosti. Proti reálnému času, po který film skutečně běží, klademe střihem vytvořený čas ideální nebo dramatický, to jest onen čas, který uplynul podle divákova dojmu, nebo jeho cítění. Máme ještě třetí čas, totiž ten, v němž se výjev skutečně odehrál před aparátem, nebo před člověkem, při filmování se nalézajícím. Nazveme jej časem realistickým. Čas realistický známe ze zkušenosti.

Čas ideální nelze hmotnými měřidly zjišťovat. Je jen v divákově povědomí a vzniká srovnáním představy, navozené střihem záběrů, s divákovou vzpomínkou na realistický čas, který je přirozeně přesně změřitelný.

Rovněž reálný čas je přesně měřitelný — délkou záběru nebo skupiny záběrů — ale ten nelze srovnávat ani s realistickým, ani s ideálním časem. Reálný čas vzniká střihem, divák si ho však neuvědomuje. Pracuje s ním jen střihač.

Umělý, ideální nebo dramatický čas filmu musí probíhat za okolností, shodných s okolnostmi, které doprovázejí čas skutečný, realistický. Především ideální čas musí být pravidelný, musí mít řád. Je-li kratší než čas skutečný (realistický), nemá si to divák uvědomit, nesmí mít pocit, že byl ošizen. Pozoruje-li někdo nějaký děj — prostě, nějaký pohyb — na př. běh koně na závodisti po dobu jedné minuty, spotřebuje k tomu určitou energii. Tu energii vydá na sledování děje, okolí a na jiné, do tohoto procesu se mísící city (na př. netrpělivost). Z toho plyne, že určité množství energie a způsob jejího uvolnění odpovídá pocitu určitého času. Tato hodnota je nesnadno měřitelná; mění se podle nálady člověka a podle toho, v jakém komplexu dění se člověk ocitl.

Subjektivní vědomí času

Existuje však i jakási subjektivní hodnota pro míru času, což poznáme z toho, že někdy se nám něco, co trvalo půl hodiny, zdá »nekonečné« a jindy nám táž doba uteče »jako voda«. V prvním případě se energie pomalu uvolňovala a spotřebovali jsme jí mnoho, v druhém se rychle uvolnila a vydali jsme jí úměrně málo.

Toho všeho si musí být střihač vědom. Chce-li zkrátit závod na několik vteřin, musí zaměstnat diváka po kratší dobu tak, aby měl dojem, že za tu chvíli uběhl čas, odpovídající skutečnému času, potřebnému k vykonání pohybu.

Způsobů je několik: nejjednodušším je ten, kterým diváka poněkud **zmateme**. Místo jednoho záběru vložíme dva, tři krátké, bezvýznamné záběry na publikum. V každém novém záběru potřeboval se divák znovu orientovat a musel rozpoznávat oč jde. Jeden vjem se mísil do druhého a než se roztrídily, již je zde známý obraz koní běžících do cíle, na který se divák soustředí. Vložené záběry nesměly ovšem vyvolat nějaké nové, konkrétní zájmy divákovy, abychom jeho pozornost neodvrátili od běhu koní. V tomto případě uplynulo hodně energie, ale bez obtíží. Tento příklad je nejobecnější. V dalších musíme uvážit, co je hlavním motivem sledu záběrů, které se před divákem právě rozvíjejí.

Hlavní a vedlejší motiv

Koňský dostih může být do souvislosti filmu vložen jen jako **pomůcka**. Režisér chtěl změnit prostředí filmu, nebo se rozhodl charakterisovat hrdinu tím, že ho umístil na závodistiště jako diváka. Závod není tedy hlavním dramatickým elementem, nýbrž **podružným**.

Jiný případ: hrdinův osud závisí na výsledku závodu. V tom případě se divákův zájem ztotožní se zájmem hrdinovým a závod se stane stěžejním motivem nejbližších chvil. Budeme si formálně počínat v obou případech shodně: po začátku závodu nastříháme záběr nebo záběry na hrdinu a ukážeme teprve konec závodu. Střední fázi běhu vynecháme. V prvním případě na výsledku běhu koní nezáleží. Divák je napjat tím, co hrdina dělá. Uvedeme však i pro tento případ dvě možnosti:

a) před závodem se hrdina sešel se ženou, která se mu zalíbila. Než na ni mohl promluvit, začal závod. Hrdinu závod nezajímá. Píše lístek, který vloží dámě pod kabelku, zatím co dáma i její okolí je soustředěno na běh koní. Po skončení závodu dáma rychle vstane, nevšimne si lístku a odejde. Divák je napjat během záběru startu koní tím, co hrdina provede a během záběru cíle tím, co učiní dáma. Oba záběry na závodistišti mají roli obsahové i časové vložky. Záběr na hrdinu, píšícího lístek, nejen že nezkracuje dojem času a nezjednodušuje vnímání, nýbrž jej **zdržuje** a komplikuje, protože je složitý a diváci se bojí, aby se závod mezitím neskončil a dáma mužův pohyb nezahlédla. I oba záběry na závodistiště **zdržují** (retardují) děj, divák je vnímá jen zběžně a nerad. Oddalují rozuzlení nebo uzavření. Jde však jen o **zdánlivé** zdržení, protože celá scéna je i s vložkou s lístkem kratší než by byl záběr na celý závod.

Vezmeme příklad téhož druhu, ale trochu jinak zahrocený:

b) muž, který se chce již delší dobu domluvit s nějakou dámou, navštíví závodistiště, protože ví, že tam dáma chodí. Činí si naděje, že dáma mu poskytne sluchu. Před závodem je však žena velmi rozčilená, takže k rozmluvě nedojde. Muž

ví, že dáma s ním bude ochotna promluvit, vyhraje-li kůň, na kterého vsadila a naopak, že si ho nevšimne, prohraje-li. Zájem diváků se v tomto případě dělí mezi vyvíjející se vztah mezi mužem a ženou a mezi výsledkem závodu. Stříhač **zkrátí** závod, protože divákovu napětí z očekávání **konce** by vyčerpalo jeho energii, kterou bude potřebovat, aby sledoval výsledek závodu a ženinu reakci na něj. Mezi záběr startu a cíle vloží stříhač záběr na muže a ženu, při čemž žena bude napjatě sledovat běh, kdežto muž bude sledovat netrpělivě i běh i ženu. Tento záběr bude krátký, aby výsledek přišel co nejdříve. Retardace, kterou vložený záběr přece jen způsobí, bude úměrná významu celé scény, která je sice důležitá, ale není vrcholná. Hlavní zápletkou bude teprve po této scéně následovat.

Oba tyto případy patřily do skupiny, již jsme charakterisovali tím, že závod je jen **pomůckou** režiséra.

Uspíšení konce s překážkou

Nyní vezmeme druhou skupinu, v níž závod je hlavním motivem. Hrdina musí vyhrát. Jeho osud přímo na tom závisí. Divák je závodem plně upoután. Režisér jej opět zkrátí, aby uspíšil rozhodnutí a **zbytečně** nenapínal diváka. Celá diváková energie tihne k výsledku. Stříhač ji zdrží tím, že vloží mezi start a cíl pohled na muže, sledujícího závod. Tím spád divákovy energie podchytí, ale současně výsledek závodu přiblíží.

Stříhač se může odvážit ještě jiného způsobu: na místo zdržení dá **překvapení**. Start závodu spojí přímo s jeho koncem, bez vloženého záběru. Nemůže to ovšem učinit ostrým střihem, to jest bez přechodu. Divák by se v obrazech nevyznal. Než by se orientoval, že jde o cíl, který nečekal, byl by efekt ztracen. Stříhač použije **stíračky**: konec záběru na běžící koně od startu se setře a místo něho se objeví obraz běhu do cíle. Stíračka bude patrná, divák si jí zcela jistě všimne. Než stíračka skončí, bude každý v kinu vědět, že zde byl vystřižen před závodem a s radostí uvítá konec. Energie se přelije prudce na závěrečný záběr, když se převalila přes stíračku, jako voda přes jez. Efekt zvyšuje překvapení a náhlého konce.

Skutečné zdržení děje

Právě tak, jako může stříhač zkrátit děj (uspíšit jeho průběh), může jej i **prodloužit**. Zůstaneme na dostihové dráze. V americkém filmu »Anna Karenina« sleduje hrdinka koňský dostih, v němž jede její milenec Vronský. Její zájem o průběh závodu vzbuzuje manželovo podezření. Když Anna Karenina spatří, že Vronský spadá s koně, nedovede se již přemáhat a odběhne. Pohledy na závodistiště se v tomto filmu střídaly s pohledy na Annu Kareninu a jejího manžela v hledišti. Stříhač

ukládal různě dlouhé záběry na závodistiště. Delší záběry napovídaly zkušenému divákovi, že se na závodistišti něco tragického stane. Krátké záběry zrychlovaly děj, zvětšovaly rozčilení. Všechny záběry na závodistiště i na hrdinku, vyjma startu a pádu s koně, měly smysl **retardační**. Nejen, že se stavěly mezi diváka a výsledek a zdánlivě jej oddalovaly, nýbrž **skutečně** prodlužovaly průběh závodu tak, jak by ve skutečnosti nikdy netrval. Kdyby byl střihač nechal na plátně jen jediný záběr na závodistiště, byl by s ním dříve hotov než když jej prokládal jinými záběry. Zde tedy střihač přidával fáze pohybu (děje) a tvořil ideální (dramatický) čas delší než byl čas skutečný.

Slíbil jsem, že promluvíím ještě o stříhu vrhače oštěpu. První záběr: vrhač se rozbíhá a vrhá oštěp — stříh — záběr druhý: prázdné místo na hřišti, po chvíli na ně přiletí oštěp, zabodne se a chvíli se ještě chvěje. Dokud bylo místo prázdné, oštěp letěl. Chceme-li naznačit, že oštěp letěl dlouho (čili daleko), necháme místo delší dobu prázdné. Chceme-li vyjádřit rychlost oštěpu, vletí do obrazu brzy po začátku záběru. Totéž můžeme učinit při druhém způsobu stříhu: vrhač hodí oštěp a dívá se za ním. Druhý záběr: oštěp trčí v zemi a chvěje se (což znamená, že právě dolétl). Vrhač se může dívat za oštěpem delší, nebo kratší dobu.

Prostě hmotná délka filmu mezi vrhem oštěpu a jeho dopadem značí dráhu oštěpu. Čím je tato dráha delší, tím oštěp letí dál (podle divákovy představy), čím je kratší, tím letí oštěp rychleji. Všimneme si, že divák automaticky považuje hodnotu onoho úkonu, který mu nedáváme prozkoumat, za **optimální**, v našem případě maximální. V prvním případě, když na dolet oštěpu dlouho čeká, předpokládá, že letí co **nejrychleji**. Jinak by si nemohl představit, že za tu dobu doletěl nejdále. V druhém případě považuje **dráhu** za nejdelší, jinak by nemohl mít dojem, že oštěp letěl co **nejrychleji**.

Zdržení působí komicky

Ovšem, naznačí-li vrhač způsobem svého počínání, že je špatným borcem, pak čekání na dolet oštěpu vyvolá dojem **komický**, protože divák je přesvědčen, že oštěp letí pomalu. V druhém způsobu stříhu vyvolá se dojem, že oštěp letěl jen kousek od vrhače a proto tak brzy dopadl. Vidíme opět, že hodnota záběru i stříhu spočívá na mnoha vlivech současně. Nyní jde o to, abychom si celý tento opravdu složitý problém ujasnili co nejdůkladněji:

1. Čím více fází pohybu se na film zachytí v určité době a v téže době také promítne, tím bude pohyb na obraze působit dojmem **pomalejším**. Čím méně se jich zachytí a promítne, tím bude dojem z pohybu na plátně rychlejší.

Nyní šlo o jeden nerozdělený filmový pás!

2. Teď jde o **souvislost** záběrů: čím početnější skupiny fází pohybu vynecháme

(ze souvislosti vypustíme), tím bude děj na plátně **rychlejší**. Čím jich ukážeme víc, tím bude pomalejší. Na tomto principu spočívá stříh podle pohybu.

Ve filmu »Frigo kameramanem«: Frigo telefonuje ze své kanceláře dívce, bydlící někde na okraji velkoměsta. Smlouvá si s ní schůzku.

Záběr: Frigo u telefonu žádá o schůzku.

Záběr: Dívka svoluje, aby k ní přišel.

Záběr: Frigo zavěsí sluchátko a odběhne.

Záběr: Dívka u telefonu je překvapena, že Frigo už domluvil. Pochopí, zavěsí sluchátko, ale v tom již udýchaný Frigo vpadne do dveří. Ve filmu je vynechána Frigova cesta městem. Příběhne do domu dříve, než to je vůbec možné. Tento stříh, který je v rozporu se skutečností, způsobí komičnost výjevu.

3. Od tohoto stanoviska musíme přísně odlišit tvoření rychlosti pohybu uvnitř obrazu. I když jsme urychlili průběh závodu (děj), nezrychlili jsme běh koní na jednotlivém záběru. Koně neběží proto před divákem rychleji. Avšak ani když je divák nevidí, nedomnívá se, že běží rychleji. Toho se docíluje tím, že se na místa, kde jde o zkratku, vkládají záběry, které vyrovnávají energii divákovu a tvoří tak dojem, že čas byl zachován.

4. Měnit rychlost pohybu uvnitř obrazu můžeme jen tím, že měníme délku filmu, která za určitý čas proběhne před objektivem přijímacího aparátu. Tento úkon se týká výhradně natáčení, nikoli stříhu. Divák vnímá změnu pohybu uvnitř obrazu přímo a chápe ji jako změnu (říká: pohyb je zrychlen, zpomalen). Zrychlení děje stříhem si naproti tomu divák **neuvědomuje**.

Až dosud jsme pracovali s nejprimitivnějším materiálem. Používali jsme jednoho hlavního záběru, do kterého jsme vložili jiný záběr, nebo nanejvýš skupinu málo obsahově významných záběrů jiných.

V příkladu s dítětem a s milenci byla celá soustava stříhu $Y_1Z_1—Y_2Z_2$ vytvořena z dvou záběrů Y a Z. Na závodistišti jsme jeden záběr, v němž kameraman zachytil celý běh koní od počátku až do konce, proložili záběrem na diváky (nebo několika vedle sebe jdoucími záběry) nebo záběrem na muže, písčitého štěně atd.

Záběr pojmový

Totéž, co jsme provedli s jedním záběrem na závodistiště, můžeme provést s dvěma i více záběry. Jeden kameraman natočí start koní s jednoho místa (s tribuny nad startem). Střední část závodu, navazující na začátek, natočí jiný kameraman, stojící v pozadí závodistiště. Cíl natočí třetí kameraman, stojící u bariéry, takže vidíme koně hodně zblízka. Lépe však jej natočí opět první kameraman s tribuny, ale teleobjektivem, aby koně byli hodně patrní. První záběr, start, točil kamera-

man objektivem s malou ohniskovou délkou, pak natáčení přerušil, změnil objektiv, počkal, až koně doběhnou k poslední zatáčce a odtud je sledoval v novém záběru teleobjektivem.

Stříhač bude však nakládat s těmito třemi záběry jako s **jedním**. Vynechá střední záběr (od kameramana č. 2) a mezi záběr první (který možná na konci zkrátí) a záběr třetí (jehož začátek také možná odstříhne) namontuje záběr vložený (obecenstvo). Přesto budou diváci pojmát třetí záběr jako pokračování prvního. Takový záběr budeme nazývat záběrem **pojmovým**, ačkoli jde vlastně o scénu. Kdybychom je totiž spojili a neproložili cizím záběrem na publikum, předvedli bychom vlastně souvislou soustavu záběrů, tedy scénu. Výraz pojmový záběr volíme proto, že několik záběrů nám nahrazuje jeden záběr. Musíme však dávat dobrý pozor a zacházet s tímto označením velmi opatrně. Na př. v americkém filmu »Dobrá země« je výjev, v němž rozběsněný dav porazí hrdinku filmu a šlape po ní. Divákovi se zdá, že jde o jediný záběr. Ve skutečnosti je to mosaika kratičkových záběrů, z nichž na některých je jen hlava ženy, ale nejsou na něm nohy davu, na jiných jsou opět jen nohy lidí, ale není na nich hlava ženy. Dojem, že žena je ušlapána, vzniká vlastně optickým klamem. Ačkoliv všechny ty krátké úseky tvoří jeden celek, který se týká jednoho námětu, a který by bylo — theoreticky — možno natočit jedním aparátem, nejde zde o pojmový záběr. Stříhem byl vytvořen dramatický, bohatý celek, jehož účín spočívá ve střídání záběrů, jejich délek, jejich obsahů a výtvarných hodnot.

Tato soustava obtočí jako samostatná dramatická jednotka. Naproti tomu soustava, již chceme zvat pojmovým záběrem, dává sice — spojí-li se všechny záběry — jakýsi smysl, ale neposkytuje žádné jiné kinematografické hodnoty a není schopna samostatně existovat. Některý pojmový záběr skládá se ze záběrů na věci, které vůbec k sobě ve skutečnosti nepatří. Na př. závod v »Anně Karenině« byl jistě natáčen na mnoha místech a v různých dobách. Některé detailní záběry byly zvláště nahrávány. Ba ani hlavního hrdinu v tomto rozhodujícím okamžiku nepředstavuje Frederic March, nýbrž jeho náhradník. Přesto pocituje divák všechny tyto záběry jako jednotu, kterou nemohou porušit žádné z vložených scén. Přicházíme touto úzkou a nebezpečnou cestičkou k novému požadavku stříhu: musí tvořit **jednotu**, ačkoli pracuje s různorodými složkami.

Stříhem vzniká jednotka

Vědomí, že jeden záběr patří k druhému a ještě víc: jistotu, že jeden záběr je pokračováním předcházejícího, musí stříhač v divákovi udržovat různými prostředky. Jedním z nich je pohyb a jeho **rychlost** vnější i vnitřní. Vnitřní rychlost obrazu, daná skutečností (pokud ji kameraman nezměnil — ale o tom případně neuvažujeme), musí přecházet ze záběru do záběru. Tedy rychlost koní z prvního

záběru (start) a z posledního záběru (běh do cíle) musí být shodná. To znamená, musí být taková, jakou ji divák očekává podle zkušeností ze skutečnosti. Pravděpodobně bude větší, když obraz ukáže, že se koně blíží k cíli. Ponese však jiné shodné vnější znaky: bude se konat na témže závodisti, budou to titíž koně, nebo obojí bude stříhač předstírat a o obojím diváka přesvědčí, ačkoli tomu patrně tak při natáčení nebylo. Jednotu záběrů způsobuje ovšem i **obsah** záběrů — který se týká téhož námětu — nebo i **výtvarný styl**.

Na př. vrhač oštěpu byl natočen jindy a dopad oštěpu také jindy. Může jít i o jiný oštěp. Divák vnímá oba záběry jako jednotu, poněvadž jde o týž námět.

Jednotu tvoří i **směr pohybu**: jde-li o jeden motiv, není třeba se této zásady vždy držet. Jde-li o dva, vnějškem příbuzné motivy, je třeba na ní budovat: vojáci se srazí na pláni s Indiány. Dva shluky lidí na koních útočí proti sobě. V celkové scéně se divák dobře orientuje. Pak přejdeme na detaily, rychlost útoku se zvětšuje (vnitřní rychlost záběrů) i rychlost stříhu se zvětšuje, takže poznenáhlu nerozeznáte, o které z nepřátel jde. Stříhač montuje pak vojáky, jak jedou vždy zprava doleva a Indiány vždy zleva doprava. Stálým rytmickým opakováním těchto směrů vstoupí divákovi, že levá strana je východiskem Indiánů a pravá vojáků. Ve vhodné chvíli tohoto poznatku využije a směr náhle (v detailu) obrátí: vojáci útočí zleva. Divák pochopí, že vojáci prorazili a že nyní zabíjejí Indiány doprava. Chce-li však stříhač přesto vystřídat směr útočení — to jen užití záběru, při němž kamera stála na druhé straně bojiště — pomůže si **pozadím**. Na př. hory v pozadí, které divák spatřil při celkovém záběru, jsou proti němu i v detailu. Postaví-li se kamera na druhou stranu bojiště, čili obrátí-li se pohyb bojovníků, divák hory nevidí a pochopí, že jde o nový zorný úhel. V tom případě jednotu záběrů tvoří pozadí.

Směr a dráha kamery

Dlužno dodat, že jednotu záběrů tvoří i **směr a dráha**, již se kamera blíží k předmětem. Vidíme, jak dva lidé spolu rozmlouvají. To je celek. Lidé k nám stojí z profilu. Nový záběr je detailem. Kamera se přiblížila k jednomu z nich (k pravému). Nezabrala jej však s místa, které je na spojnici mezi středem obrazu a kamerou, nýbrž uhnula od této osy poněkud doleva a otočila se doprava, takže vidíme téměř přímo do obličeje muže, který stál na obraze vpravo. Užila sice v základě k svému pohybu dráhy, po které směřuje divákovy oko k jádru obrazu, ale nesledovala ji přesně. Kdyby tak byla učinila a prostě se před novým záběrem posunula vpřed kolmo na rovinu obrazu a zvláště, kdyby se tento pohyb ve filmu několikrát opakoval, vznikl by dojem nikoli spojitosti, nýbrž naopak dojem nesouvislého, trhaného pohybu.

Kamera zvolila svou vlastní dráhu (a po ní ji užil i střiháč) a sice nikoli dráhu nejkratší a neúčelnější ve smyslu geometrickém, nýbrž nejkratší a neúčelnější ve smyslu kinematografickém. Divák toto přemístění ani nepocituje, ba ani si je neuvědomuje, protože na plátně se před ním objevují pohledy, kterých si právě přál. Samo sebou se rozumí, že divák si při celkovém záběru na mluvící lidi neříkal: a nyní bych chtěl vidět toho pravého zpředu. Když se však tento záběr na plátně objevil, divák shledal, že je to právě onen, kterého si přál.

Důvodů, proč právě tento záběr je ten nejvhodnější, může být mnoho. Uvedeme příklad: mezi dvěma muži se rozvíjí dialog.

Muž vlevo potkal předcházejícího večera náhodou muže, stojícího nyní v záběru vpravo, na temné ulici. Muž vpravo ho nepoznal. Druhému je divné, co jeho přítel v tuto dobu v oné ulici dělal.

Muž vlevo: »Včera večer jsem tě hledal v kavárně. Nebyl jsi tam...«

Muž vpravo: »Byl jsem celý večer doma.«

Muž vlevo: »Celý?«

Muž vpravo: »Ano, celý večer. Nechtělo se mi vycházet do té tmy...«

Muž vlevo: »Noc byla ale příjemná. Když jsem se vracel z kavárny, šel jsem delší cestou. Zabočil jsem do Valdštejské ulice...«

Muž vpravo: (mlčí).

Muž vlevo: »Byl jsem na ulici sám. Člověk by myslel, že v devět hodin je již celé město vymřelé.«

Muž vpravo: »To dělá ta tma...«

Muž vlevo: »Když jdu tak sám v pusté ulici a náhle někoho potkám, myslím si o něm bůhvíco...«

Muž vpravo: »Ano... Proč mi to všechno vypravuješ?«

Muž vlevo: »Protože, když jsem šel včera tou pustou Valdštejskou ulicí, potkal jsem tam — — — tebe!«

Muž vpravo: (po chvíli) »Ano, potkal jsi tam mne...« atd.

Divák ví o onom setkání již před rozmluvou. Má muže vpravo v podezření. Střih může vypadat takto (viz nákres):

V celkovém záběru se odehraje úvod až k větě M. vlevo: »Zabočil jsem do Valdštejské ulice.« (1.)

Detail muže vpravo, téměř z profilu: muž mlčí, odhodlání, zůstat klidným v něm bojuje s pocitem rodící se nejistoty. Do tohoto detailu zazní slova druhého: »Byl jsem na ulici sám.« Výraz muže vpravo prozrazuje v tu chvíli uklidnění. (2.)

Polocetek: muži jsou k divákovi obráceni opět bokem. Aparát stojí na téže straně jako v prvním celku. Je však posunut doprava od původního postoje (viděno od diváka), takže divák vidí lépe do obličeje muže vlevo, kdežto muž vpravo je zabrán trochu zezadu. Záběr zůstane od slov: »Člověk by myslel« až »To dělá

ta tma.« Tato slova pronese muž vpravo nejistým, vyhybavým hlasem, v němž je více podezření než jistoty. (3.)

Polodetail na muže vlevo. Je téměř z profilu, ale hledí ven s plátna směrem, kde stojí muž vpravo. Muž vlevo říká: »Když jdu tak sám...« až: »bůhvíco...« Dívá se při tom přísně na přítele, jako by ho chtěl donutit k doznání. (4.)

Detail na muže vpravo: téměř zepředu. Tvář je trochu otočena doleva. Muž klopí oči. Říká: »Ano... Proč mi to všechno vypravuješ?« Při posledním slovu zdvihne odvažně oči na muže vlevo. (5.)

Detail na muže vlevo. Je téměř z en face: »Protože« až: »tebe!« (6.)

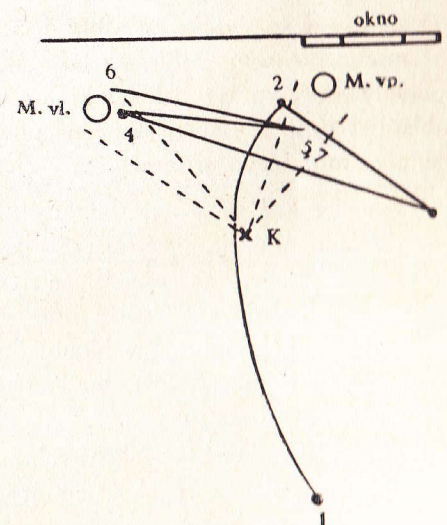
Rychlý střih na detail muže vpravo, týž jako byl předcházející. Muž vpravo se ulekne, chvíli zkoumá, může-li dále zapírat a pak jasnějším hlasem, dívaje se na muže vlevo, prohlásí: »Ano... potkal jsi tam mne...« (7.)

Upozorňuji, že jsem volil tento střih tak, aby poskytl několik příkladů současně. Je trochu akademický, nám však dobře poslouží.

Především si ujasníme na půdorysu pohyby kamery.

Vidíme, že kamera cestovala křížem krážem. Kdybychom neznali vnitřní kinematografické důvody pro tuto cestu, mohli bychom soudit, že je zbytečně složitá.

Postavení kamery by se mohlo také zredukovat na dvě změny. První a třetí záběr by se natočil s místa č. 1., ostatní s místa, jež jsme na obrázku označili písmenem K. Odtud by se obrátila buď vlevo nebo vpravo, podle toho, kdo právě mluví. Tento druh záběrů a střihu by nechal vlechnu odpovědnost na hercích, tak je tomu v divadle. Náš střih však zvyšuje dramatickosti scény různými pohledy na osoby a různým jejich umístěním na obraze. Rozebereme jednotlivé záběry a řekneme si, které důvody nás k nim vedly. Záběr č. 1 určuje celkovou situaci scény. Popíšeme prostředí. Je to pokoj, vlevo temnější kout, v němž se rysuje prací stůl, v pozadí, trochu doprava okno, přes něž visí záclona. Za oknem je chladné plošné světlo. Z toho plyne, že do obličeje muže vlevo padá plné světlo. Obličej je pravidelně osvětlen. Muž vpravo má světlo téměř zezadu, což mu kreslí na obličej tmavší skvrny. První záběr došel až do místa, kdy muž vpravo čelí prvnímu útoku svého přítele.



Postaví se do obrany, ale prohraje ji, protože místo, aby odpověděl, mlčí. To je důležitý moment, který divák musí vidět. Postavili jsme se před **muže vpravo** tak, abychom ho pokud lze vyloučili z okolí, nechali ho samotného. Záběr totiž nezdůrazňuje nápadně postoj **muže vpravo** vůči **muži vlevo**. Toho jsme docílili tím, že jsme se k němu dostali mírným obloukem. Divák může pozorovat reakci mužovu samu o sobě. Hlas, který do záběru zazní od partnera, připomene opět, že jde o dialog mezi dvěma muži. Zařadí **muže vpravo** opět do staré situace. Protože slova partnerova nepokračují v útoku, muž vlevo se uklidní. To bylo záhodno divákovi ukázat, abychom zdrželi rozuzlení.

Současně jsem volil záběr, v němž nevidíme toho, kdo mluví, proto, abych upozornil na onen druh střihu, který nesleduje vnější dráhu motivu (že ji naznačuje v tomto případě zvuk, je pro nás nyní ještě vedlejší), nýbrž vnitřní linii dramatickou. Záběr dává od okamžiku, kdy **muž vlevo** mluví, důraz na tu část dramatické stavby, kterou bychom v hudbě nazvali doprovodem. Prodlužuje obraz, což působí podobně, jako v hudbě **koruna**. Prodloužení působí současně jako spojnice, jako most k dalším záběrům. Nám totiž prozatím nejde o to, oba mluvící oddělovat, nýbrž držet je v celku, jak vyžaduje exposice. Ostré, stále střídání detailů by působilo jako staccato, jež každý tón jasně odděluje, odsekává od ostatních.

Dostali jsme se plynule na záběr č. 3. Vidíme nyní, jakým způsobem podnikne muž novou ofensivu. Zabíráme ho z dálky, abychom zmátli diváka, který viděl naposledy **muže vpravo**, jak se uklidnil. Odstoupili jsme od námětu, jako bychom souhlasili s tím, že napětí skutečně povolilo. Potože nechceme učinit na diváka dojem, že **muž vlevo** pronese větu vrcholně důležitou, zabíráme ho z dálky.

Na konci téhož záběru promluví **muž vpravo** vyhyčnou větou, ale my nevidíme do jeho obličeje. Zvětšujeme tak napětí v divákovi, který se ptá: jak se asi nyní tváří? Odepřeme mu dát na to odpověď, protože víme, že to nejhlavnější bude teprve následovat. Jestliže jsme před tím vyhověli divákovi a předestřeli před ním detail, kterého si v hloubi duše přál (záběr 2), nyní jsme se zachovali podle svého rozumu. Kamera nešla tedy drahou nejschůdnější a nejpříjemnější, nýbrž jaksi »proti srsti«.

Nyní si však počínáme, jako bychom toho zdržování měli již dost. Skočíme téměř přímo (po geometricky nejkratší dráze) k obličeji **muže vlevo**. Již dříve jsme řekli, že tyto skoky v přímce působí trochu jako předěl. Jsou divákovi v jistém smyslu nepříjemné, potože útočí frontálně. Oddělili jsme tedy skupinu záběrů, jež se vyznačovala jistým váháním, od následující skupiny, která bude rozhodná a povede přímo k věci. Postojem vůči **muži vlevo** zdůrazňujeme, že muž mluví přímo na partnera. Dívá se na něj (záběr 4). Vyčkali jsme, až dojem z věty

muže vlevo vyzněl a obrátíme se prudce na **muže vpravo**. (Záběr č. 5) Opět se k němu postavíme tak, abychom ho osamotnili, nechali na pospas divákům, shavili ho druha. Dívá se jen poněkud doleva, ale kamera se přemístila tak, že divák neví docela přesně, kde stojí partner. Teprve na konci druhé věty zdvihne muž oči a určí jimi směr, kde je jeho přítel. Muž zdvihá oči již během slova »vypravuješ?«, ale končí pohyb, až když umlkne. Jakmile spočine očima na příteli, změním **záběr** (vznikla tedy malá prodleva, opět běží o jakousi korunu). Záběr č. 6 hledí téměř přímo do tváře **muže vlevo**. To proto, abychom diváka vrhli do postavení vinníka. **Muž vlevo** mluví téměř do publika. Na konci tohoto záběru se dopustíme jemného zkrácení času. Nevyčkáme, aby mužova slova vyzněla (nikoli dozněla), to jest, aby jejich účinek vyprchal, nýbrž hned se obrátíme na partnera. Zvolíme záběr totožný se záběrem č. 5. (Tvoří tedy záběr symetrický — č. 7 — a záběr č. 5 dohromady záběr pojmový.) Nechceme totiž postavit diváka před **novou formu obrazu**, abychom jeho pozornost neodvedli od obsahu záběru. Současně tím docílíme těsnějšího spojení záběru 5 se záběrem 7, protože tento poslední je pokračováním a vyvrcholením záběru č. 5.

Pozorujete, že víc než s osobami na plátně jsme si hráli s divákem. Jednou jsme mu vyhověli, po druhé jsme mu odepřeli posloužit, tu jsme ho připravili na to, co přijde (spojení čísla 1 s č. 2), jindy jsme ho překvapili. I osvětlení bylo voleno tak, aby diváka naladilo. Prosté osvětlení **muže vlevo** odehnalo od něho jakékoli podezření. Trochu mysteriosní, složitější osvětlení **muže vpravo** upozornilo diváka na jeho vinu.

Cílem toho všeho bylo docílit **jednoty scény** a sice její **vnitřní** jednoty, kterou jsme vybudovali **rozložením** výjevu na četné složky a jejich novým složením. Kdybychom nechali celý výjev uplynout v jediném záběru (celkovém), nedocílili bychom dojmu jednoty — jak by se snad zdálo — protože divák by bloudil pozorností s osoby na osobu, nedostal by však odpovědi na své otázky, byl by bezradný, jeho pozornost by byla roztříštěná. **Jednoty scény docílíme, vedeme-li diváka vytčenou drahou a nedovolíme-li mu, aby se rozptyloval.** Musíme volit takové záběry, které ho **neuvádějí v omyl**, leč tehdy, když si toho přejeme. Přiblížování předmětu k divákovi nemá tedy jen funkci výtvarnou ve vnějším slova smyslu, nýbrž cílem jeho je, zahnat diváka do **úzkých**, do koutku, odkud nemůže odejít než tou cestou, kterou mu určíme. Cesta diváka s předmětu na předmět (již za něho koná ve skutečnosti kamera), je-li účelná, tvoří skutečnou jednotu scény, kterou potřebujeme. Je to jednota tím účinnější, že divák má dojem, jako by ji sám spolutvořil. Je to jednota živců, protože je prováděna živými lidmi přímo v kinu. Zde se znovu objasňuje, proč za hotový film považujeme film promítaný.

Jak dlouhý záběr?

Až dosud jsme určovali poměrnou délku záběru a naznačovali jsme, čím je délka záběru omezena. Čekáte možná, že vám dám radu, jak mají být různé záběry dlouhé v metrech. V této naději vás zklamu. Záběr může být dlouhý 200 metrů stejně jako 2 metry. Celkový záběr může být delší než následující detail, jde-li o to, aby divák rozpoznal v pestrém obsahu obrazu všechny podrobnosti, ale může se objevit jen zcela krátce, má-li střiháč nebo režisér na mysli vtisknout do divákovy paměti jen úhrnný ráz obrazu.

O délkách záběrů rozhoduje nejen obsah a forma, nýbrž i funkce, kterou má výjev, nebo záběr, ve stavbě celého dramatu. Na příklad úvod celého filmu, nebo nějaké epizody v něm, bývá střihán tak, aby se rozvíjel pomalu. Záběry jsou dlouhé. Stejně však najdete úvod, nebo exposici velmi rychle odbytou. Nejplatnějším pravidlem je, že scény v týdeníku se střihají tak, aby se odehrály co nejrychleji. Operují většinou se suchými fakty. Divák je na to připraven a v reportáži snáší velmi těžce každé zbytečné prodloužení záběru. Průměrná délka reportáže v týdeníku činí 40 metrů, nejčastěji však jen 30 m nebo i méně. Dle toho se řídí délka všech záběrů.

Celovečerní hraný film, dlouhý 2500 metrů, obsahuje zpravidla 300—700 záběrů. Je-li jich 500, je jeden záběr hraného filmu asi 5 m dlouhý. To však neodpovídá skutečnosti, protože záběry bývají sto, dvě stě i více metrů dlouhé, jiné jeden metr, tři čtvrti metru, či méně. Disneyův kreslený film »Sněhurka a sedm trpaslíků« je 2300 m dlouhý. Má na třináct set záběrů. Nejdelší z nich je 15 metrů.

Vzrušení není změt

Obecně se má za to, že rychlý střih, to jest slučování krátkých záběrů, působí dojmem vzrušení. Musíme však dobře odlišovat vzrušení **vnější** a **vnitřní** a pak musíme dobře uvážít, není-li některá jiná složka obrazů tak vzrušující, že prudké vnější tempo nemůže se jí v účinku rovnat. Vzpomeňte si, že ve Smetanově kvartetu »Z mého života« je vrchol celé skladby vyjádřen jediným, neustálým, vysokým tónem. Jindy vyjadřuje skladatel nejdramatičtější místo díla rychlým střídáním tónů, které trvají krátce. Podobně je tomu i ve filmu. Boj vojska s Indiány lze vyjádřit stejně záběry krátkými, jako dlouhými, které mají hluboký pathos: v pusté krajině, v pozadí vroubeném horami, svádí se bitva dvou oddílů. Hledíme na ni s výše. Působí na nás klid, s nímž proti sobě postupují mužstva v hustých řadách. Pak se oba roje srazí, obraz bitvy se mění vnitřní silou boje.

Stejně mohutně bude na nás působit soustava krátkých záběrů, která nám mosaikově vyličí urputný boj muže proti muži.

V českém filmu »Písníkář« chtěl režisér vyjádřit dramatický vrchol Smetanovy »Vltavy« obrazy. Užil k tomu ilustrace, což již samo o sobě je hodné zavření. Mnohem horší chybou však bylo, že na valící se tóny montoval rychle střídající obrazy řeky a hudebníků. Čím byla hudba rychlejší, tím šly obrazy rychleji za sebou. Byla z toho změt, která nedovolila pochytit mohutnost Smetanovy hudby. Režisér si neuvědomil, že zde vzruch působila již jiná složka — hudba — a že tedy rychlý střih byl zbytečný a škodlivý.

Opět zhruba řečeno: mohutného dojmu lze docílit krátkými záběry jen tehdy, když tyto jsou svým obsahem jednoduché a ovšem, když vzrušení, kterým prudké střídání vjemů působí, nepřehluší dojem, způsobený obsahem nebo jinou hodnotou scény.

Scéna, která by mohla být v nějakém filmu z Dalekého západu z prvních let železnice: vlak vyjel ze stanice. Teprve po chvíli se tam dověděli, že most, přes nějž vlak pojede, je podemlet. Jezdec na koni chce vlak dohonit, aby sdělil strojvedci, jaké nebezpečí mu hrozí. Rychlý střih zde naznačí, jak prudce se nebezpečí blíží. Kratší a kratší záběry na jezdce se střídají s krátkými záběry na jedoucí vlak. Jezdec vlak nedohoní a nastane katastrofa. Nyní následují dlouhé záběry na výsledek neštěstí přesto, že jde o scénu vzrušující, o vrcholný obraz celé historky.

Vyznění záběru a scény

Některý záběr se prodlužuje proto, aby **vyzněl**. O vyznění jsme se již zmínili v příkladu o dialogu dvou mužů. Uvedu doklad o tom, jak záběr a celá scéna utrpí, nenechá-li se vyznít. J. A. Holman ve svém filmu »Minulost Jany Kosiňové« postřehl správně, že určitá skupina scén potřebuje ostrého zakončení, pointy. Obsah scény s pointou stojí u Holmana i u jeho vzorů poněkud stranou od obsahu hlavních scén. Cílem těchto scén je změnit prudce běh divákových dojmů, vytvořit předěl mezi scénami a vzbudit pocit, že jistá část dramatu se skončila. Na př.: nájemník, který bydlí pod pokojem studentů, je každé ráno rozdělen, že hoši se budí výstřelem z pistole. Koupí si rovněž pistoli a chce ráno vyšetřit, aby se jim pomstil. Ale zbraň nefunguje. Mužik pistoli odhodí a ta nárazem na podlahu spustí. Režisér nebo jeho střiháč zakončili záběr pistole, ležící na zemi po výstřelu příliš rychle, takže dojem z něho v hledišti nevyzněl. Vzrušení, které mezi diváky nastalo, se nevyčerpalo, nýbrž se přeneslo do dalšího záběru a tím i do další scény a oslabilo její nástup. Stejně tak oslabilo dojem z pointy. Této chyby se dopouští ve jmenovaném filmu střiháč důsledně.

Rytmus ve filmu a jeho užitečnost

Děj sám i záběry, které jej nesou, rozvíjejí se v čase. Časový sled musí být pravidelně učen, rytmisován. Tato členitost času umožňuje divákovi dění snadně a užitečně vnímat. Čas, je-li členěn, přestává být amorfní, nekonečný a mění se v jev, který lze nějakým způsobem zachytit. Rytmické dělení času tvoří schůdky, jimiž divák vystupuje do budoucnosti.

Rytmus nějaké v čase postupující řady vzniká pravidelným střídáním vjemů určité síly. V hudbě je to pravidelný sled přízvuků na tak zvanou těžkou dobu. Totéž nacházíme v poesii.

Rytmus znamená opakování, ale nikoli monotonnost. Obsah i melodika verše v básni bojují s rytmem tak dlouho, až rytmus zvítězí. V hudbě častěji než v poesii obsah přemůže rytmus. Celá skladba jako by se vzpírala držet se v stejném rytmu. Rytmus je něco, co divák velmi rád a snadno pochopí a co si dobře zapamatuje. Lze proto velmi často rytmus porušovat, aniž se úplně z dojmu diváková vypudí (mluvíme o agogice, vnitřním vlnění skladby).

Ve filmu je problém rytmu velmi obtížný. Zrak reaguje velmi bezprostředně na každou změnu obrazu. Chci tím říci, že každý záběr, i když je velmi příbuzný předcházejícímu, je pro oko v základě něčím zřetelně novým. A právě střídání záběrů určité délky se záběry jiné, rovněž stálé délky, vytvoří rytmus filmové scény.

V hudbě neruší pravidelný přízvuk kontinuitu melodie, kdežto ve filmu každý nový záběr ruší souvislost obrazového motivu. Z toho plyne také to, že příliš pravidelné vyměňování záběrů stálých délek působí na zrak tak bezprostředně, že vyvolává dojem monotonnosti. Oko se brání pravidelně přicházejícím novým vzruchům a přestane vnímat jejich obsah. Vznikne dojem, že se na plátně odvíjí pás stále stejných hodnot.

Střihač se musí vyhýbat tomuto nebezpečí. Přesto však musí tok obrazů i vjemů pravidelně členit. Pomáhá si tím, že rytmisuje střídavě obsah obrazů a záběry. Kromě toho se snaží tvořit delší rytmické soustavy. Rytmické kroky (těžké doby, akcenty) ve filmu nesmějí být tak četné jako v hudbě nebo v básni. Musí budit dojem pravidelnosti, ale nikoli shodnosti. Délky záběrů jsou řaděny k sobě sice v určitém poměru, ale nikoli v stálých délkách.

Není třeba dodávat, že právě tak, jako se v hudbě docílí tak zvaného přednesu, tedy oživení tím, že se pravidelnost rytmu prodlužováním nebo zkracováním dob jemně porušuje, i ve filmu zachází střihač s časovou mírou do jisté míry volně.

Srovnání s hudbou

V hudbě, jejíž skladebný proces se tak neobyčejně blíží procesu filmovému, lze obraz rytmu dosti snadno sledovat. Na přehledné partituru vidíme nejen dohodné členění času na takty, ale pozorujeme tam i na tomto podkladě vybudované členění muzikální v podobě hudebních pasáží a vět. U filmu je tomu podobně, jenomže obrazce rytmické stavby díla jsou širší veřejnosti nepřístupné a často i pro ty, kteří přijdou s filmem do úzkého styku, jsou nepřehledné. Konečně musíme přiznat, že theorie filmu není dosud tak uzákoněna, aby se stíhači podle ní řídili, jako se hudebníci řídí napsanými zákony harmonie a kontrapunktu.

Zkusná rytmisace

Umění stíhači pracují spíš citem než rozumem. To, co my nazýváme rytmem, považují oni za výsledek pouhého uspořádání záběrů (aby nebyly rozházené a každý jiný — jak se říká—. Vodítkem je jim při tom dějová fabule nebo délka hudební řeči.) Tato práce je právě tak bezprostřední jako primitivní. Je často amatérská, vředy však zkusná a vlastně neustále objevná. Často se při podívaně na český film divíte, proč některá část filmu je zajímavě střižena a proč jiná byla chybami proti duchu filmu. Střihač vám řekne, že je toho vinen režisér, který jednu část natočil dobře (nebo: dal mi z ní hodně materiálu), jinou špatně a chudě. Režisér se vymluví opět na střihače. Ve skutečnosti je to důsledek toho, že režiséři ani střihači své zkušenosti nezaznamenávají, nehledí z nich vyvozovat důsledky a objevovat na nich všeobecné **zákony stříhu a režie**. Mnohem raději se s nimi tají. Jedním z úkolů této studie je ukázat, jakou cestou by se měla tvořit theorie filmu, jaká metoda by mohla vést k tomu, aby dnešní praxe několika našich dobrých střihačů přinesla užitek budoucím generacím českých filmařů.

Theorie není zákonem. To znamená, že theoretické výsledky praktického tvoření v umění jsou jen **podkladem** pro další experimentování. Hudební umění má velmi dokonalou theorii, která slouží k základní přípravě žáků, ale neomezuje umělce v jejich úsilí objevovat stále nové a neznámé sestavy ve vesmíru tónů. Rovněž tak filmová theorie nebude koncem hledání, nýbrž začátkem cesty k novým, hlubším objevům, k nimž se dnešní filmař, pracující bez všech theoretických poznatků, ještě nedostal. Theorie objevuje normu, umělec normu porušuje.

Melodická stavba scén

Každý člověk má základní vědomí rytmu. Umělec dovede vtisknout rytmus dílu, na němž pracuje. Lidové písně, skládané bez znalosti theorie, jsou výrazně

rytmické. Rovněž i naše filmy, pokud na nich pracují lidé s uměleckým citem, mají rytmus, který střiháč nebo režisér **vyhmátl**. My se snažíme **objektivisovat** střiháčovo subjektivní cítění rytmu. Řekli jsme výše, že ve filmu nelze rytmické dělení zdůrazňovat v krátkých a pravidelných intervalech. Chtěli jsme ukázat, že hudba si počíná obdobně. Udrží sice rytmus v doprovodu (zvláště významně to činí v tak zvaném »basso continuo«), ale nad tímto drobným rytmem — abych tak řekl — se nesou volné a nespoutané melodie, které doprovod přehlušují. I rytmická stavba hudebních vět je v stálém poměru k rytmu doprovodu, ale těžké doby — jakési pilíře věty — jsou od sebe značně vzdáleny.

Podobné stavby potřebuje film. Jenomže filmový obraz je pro diváka příliš kompaktní. Zrak sotva rozlišuje doprovod a melodii na témže obraze. Jen ve výjimečných případech lze se spolehnout na to, že divák tento dvojitý proud rytmu na plátně pocítí. Na př. na obraze jedou tryskem dva jezdcí. Během jízdy sehrají nějaký výjev. Tento výjev mezi osobami na koních je doprovázen vizuálním rytmem běžících koní (střídání kopyt). Podobně je tomu při tanci (jenomže zde rytmus naznačuje celé tělo).

Nahrazovat drobný rytmus střihem je — jak jsme již řekli — téměř nemožné. Je to přípustné jen ve zcela zvláštních scénách a ve scénách krátkých (na př. bitva).

Hudba jako rytmisační prvek

Již němý film nalezl způsob, jak vyznačit drobnou rytmickou řadu, souběžnou s řadou obrazů. V němém filmu zastávala úlohu »basso continuo« opět **hudba**.

Ve zvukovém filmu tento úkol plní nejen hudba, nýbrž zvuk vůbec. **Téměř každá scéna v dnešním filmu je podložena zřetelným a nikoli náhodně zachyceným zvukem**. Pravdivost tohoto poznatku si musíme ověřovat na amerických filmech. Hollywoodští filmaři snaží se dospět k standardní výrobě a k tvorbě v účinu co nejekonomičtější, dospěli k nejpřesnějším zákonům filmové skladby a pedantsky je uplatňují. Dospěli tak spíš k čistému řemeslu než k bouřlivému uměleckému hledání, které je vlastní evropským filmařům, především sovětským.

Pro naše studium je však americký film v této chvíli dobrým příkladem.

Američané se snaží každou scénu a každý záběr rytmisovat zvukem. Žádný zvuk nenechávají přirozený, není-li současně rytmický. I zvuk deště rytmisují. Střídají čistou hudbu — které používají kromě toho jako náladového zabarvení — s hlukem a s mluvou. Někdy tyto tři druhy zvuků míchají. Ve scéně, kterou doprovází hudba, se jistě velmi výrazně rytmicky mluví, nebo slyšíme jiný, členěný zvuk. Američané pamatují i na **pausu** jako hudební hodnotu a velmi obratně ji užívají.

Hledá přítomnost zvuku, uměle členěného, vede k tomu, že moderní film se přibližuje té zákonité jednotě slova, hudby, zvuku a vizuálního jevu, kterou se vyznačuje opera. Ale o této příbuznosti promluvíme až později.

Hudba a němý film

Řekl jsem, že v němém filmu členění času obstarávala hudba v orchestru. Byla to hudba většinou náhodně složená ze známých, již hotových skladeb. Tento doprovod byl tedy velmi primitivní, ale přesto plnil svou úlohu dokonale. Je třeba se zeptat, proč hudba, která nebyla zvláště k filmu složena, nerušila? Podle mého mínění nerušila právě proto, že k filmu komponována nebyla. Všechny její hudební a zvukové kvality se v divákově vnímání zredukovaly na tu jedinou, pro něho potřebnou. Touto převažující hodnotou byla **rytmičnost**. Hudbu v němém filmu jste si uvědomovali jen tehdy, když se náladou nebo stylem přibližovala obsahu nebo náladě obrazu. V takových chvílích ovšem vstupovala melodie do divákova vědomí, aby se zde spojila se souřadnými vjemy obrazů. Změnila-li se pak náhle nálada scény, orchestr nebyl schopen se přizpůsobit. Nastal krátký konflikt, v němž zvítězil obraz. Vzpomeňme na začátek »Niebelungů« E. Tanga. Hudební doprovod pro tento film stanovil režisér. Film začínal průvodem věřících do hradní kaple. Pod těmito scénami zněl Griegův »Slavnostní pochod«. Tuto hudbu jsem vždy vnímal současně s obrazem. Později se hudba přizpůsobovala obrazům již méně vhodně a proto se na ni nepamatuji. Myslím, že zajímavým poznatkem, který máme z dob němého filmu, je, že **téměř každá rytmická zvuková řada poslouží téměř každé spořádané obrazové řadě jako doprovod**. To dokazuje, že se nemusí pojit zvuk k obrazu ani ilustračně ani realisticky. Ke cowbojkám, v nichž převládala různě rychlá jízda na koních, hrály snad všechny orchestry světa valčíky. Nezdá se mi, že koně běhají v tříčtvrtečním taktu. Přes to byl valčík velmi vhodným doprovodem těchto filmů. Z toho plyne, že **hudební rytmus, ale ovšem i zvukový rytmus vůbec, má v základě za úkol, zpravidla čas, činit jej, lze-li to tak nazvat, skladným**.

Teprve na druhém místě plnila hudba v němém filmu úkol, který se jí nejčastěji připisuje, totiž, že zaháněla **ticho**, které je pro uši velmi nepříjemné. Tuto činnost hudby nelze podceňovat, ale nesmíme z ní dělat důvod hlavní. Ostatně i tento důvod splývá s naším výkladem: ticho je nerytmické, není v něm řádu. Prakticky vzato ticho ruší, protože sluch, obklopený tichem, hledá oporu a chytí se chvilivě každé příležitosti. Diváka by bylo v němém kinu vyrušilo každé zašlápnutí, každý nejmenší ruch v sále. Hudba nejen že přehlušila tento běžný neklid, nýbrž dala i svým rytmem uchu vodítko.

Rytmus sjednocuje dění

Zvukový doprovod, jako nejrytmičtější řada hodnot, je tím nejstálějším, ale současně i nejpružnějším poutem všech složek filmového díla. Klade dílo i diváka na společného jmenovatele. S rytmem obrazovým tvoří kontrapunkt, jehož výsledkem je dynamické napětí v díle. Stvoření rytmického sledu sluchových i zrakových vjemů, jejich časoprostorové sepětí je posledním a úhrnným činem tvůrčího slučovacího pochodu, jež střihač s analytickým materiálem podniká. Tím jsme dokončili stat o slučování vizuálních složek filmu a po krátké poznámce přikročíme k předpokladům syntheses zvukově-obrazové.

Spojování a rozdělování záběrů

Ještě dříve, než opustíme střižnu, všimneme si způsobů, jimiž střiž spojuje záběry. Nejčastěji následují za sebou záběry bez přechodu. Činí-li jejich sled na diváka dojem obvyklého pokračování, jde o střiž běžný, klidný. Někdy se však za sebou ocitnou záběry, které spolu na první pohled v ničem nesouvisí. Postavíme-li je bezprostředně k sobě, vznikne prudký dojem nesourodosti, který vybídne diváka, aby hledal nějakou skrytou souvislost. Tak se nejčastěji užívá záběrů kontrastních, aby jejich vnější rozpor nutil diváka hledat vnitřní příbuznost. Na př.: elegantní dáma se laská se psem; další záběr: plačící vyhublé dítě stojí uprostřed velkoměstské ulice. Obecenstvo v kinu pochopí, že záběry tak odlišné chtějí sloučením říci: někteří lidé se starají o psy, zatím co chudí lidé nemají jídlo pro své děti (nebo nějak podobně). Bezprostřednímu spojení nesourodých záběrů za sebou říkáme ostrý střiž. Někdy však vidíme, že je mezi nimi nějaký viditelný přechod. Bývá to buď prolínačka nebo stíračka, nebo konečně zatmíváčka a roztmíváčka. Každá z těchto forem má jiný účinek na diváka.

Prolínačka má úkol spojovací. Jeden obraz mizí a současně se na plátně druhý obraz objevuje tak, že do předešlého vniká jakoby z hloubky. Právě proto, že se to děje současně a po celé ploše plátna — jeden tvar se mísí do druhého — působí prolínačka na diváka jako **nejtěsnější** spojení dvou záběrů. A protože záběry jsou nedělitelnou částí scény, působí prolínačka, je-li na začátku nebo na konci skupiny záběrů, jako těsné spojení dvou scén.

Různé užití prolínačky

Prolínačka mívá význam **časového označení** »zatím co«. Žena sedí na zahradě a přemýšlí. Záběr se prolne do obrazu silnice, na níž jede vůz.

Střihač chtěl naznačit: zatím co žena vzpomínala na svého muže, pospíchal silnicí k ní (nebo k té druhé). Něco jiného však značí toto spojení: žena

je samyšlena na zahradě, do obrazu se prolne pohled na silnici, po níž jede vůz a ten se opět prolne do původního záběru na sedící ženu. Význam tohoto spojení je, že žena si představuje, jak její muž k ní v tu chvíli spěchá.

Prolínačka spojuje předměty **prostorově**: Záběr Y z našeho příkladu s dětmi mohl vyplynout ze záběru X prolínačkou. Střihač vybral z mnoha dětí jediné a postavil nám je nablízko. Cítíme souvislost dítěte s celým kolektivem. Kdežto při jíždě z celkového pohledu na děti k detailu dítěte by měli diváci pocit aktivní spolupráce (vyhledali si to dítě sami, nebo podle režisérovy vůle si k němu došli), má divák při prolínačce pocit, že kolektivum nebo dramatická situace dítě vyrostly do jeho blízkosti.

Prolínačka je značně **nepohybová**. Je také **neprostorová**. Dítě se k nám nepřibližuje z hloubky, nýbrž zrodilo je samo plátno kina jakousi magickou proměnou. Když se prolnul detail dítěte do celku, měli bychom pocit, že kolektivum dítě vyhledalo, nebo že se dítě do množství pohroužilo.

s prolínačkou se musí zacházet **nesmírně opatrně**. Střihači ji často používají k literárním obrátům. Tak na příklad je prolínačka užita literárně, když se záběr Y (z příkladu s dětmi) prolnul do záběru Z, aby se naznačilo, že milenci hledí na dítě.

Chybné užití prolínačky

Prolínačka je vždy **špatně** použita tam, kde jde o to, vyjádřit těsnou souvislost dvou předmětů, jejichž vzájemný poměr je vyjádřen **nápadně prostorově**. Na př.: dva lidé se na sebe dívají. Střihač prolíná detail hlavy dívky do detailu hlavy muže. To je chyba! Jiný omyl: muž pohlíží na květinu. Květina se prolne do mužovy tváře. A ještě jiný: herečka spatří s jeviště někoho známého v hledišti. Obraz herečky se prolíná do tváře muže a zůstane tak delší dobu, nebo se několikrát vrací. Jsou to hrubé chyby, které se však velmi často objevují. Ve skutečnosti to jsou literární obraty přeložené »doslovně« do řeči filmu. (Značí: »jejich zraky se spojily« — nebo: »vpíjela se zrakem do jeho očí« atd.) Mnohem lépe by bylo v případě s herečkou, aby se tvář muže v hledišti prudce zvětšila. Použili bychom k tomu objektivu s proměnlivou ohniskovou vzdáleností. **Prolnutí ruší** totiž iluzi prostoru, kterou se snaží film všemi prostředky udržovat a živit. Na příklad střihač se snaží zdůrazňovat směr vpravo, vlevo, vpředu, vzadu. Prolínačkou však celou tuto stavbu zhroutl a zesměšnil. Květina, která je, jak dřívější záběry pečlivě dokázaly, vpravo dole, se náhle objeví na mužově tváři, která byla před námi nahoře. I v tomto případě je mnohem působivější využít schopností čoček a na příklad širokoúhlým objektivem zabrat přímo i květinu i muže nad ní.

Zvláště v českých filmech najdete podobných chyb v používání prolínaček celé spousty.

Stíračka je rozdělovací znaménko

Stíračka záběry a tedy i scény odděluje. Ve stíračce se tvary nemísí, nýbrž jeden obraz roste a zdánlivě nebo i skutečně vytlačuje předcházející obraz s plátna. (Stíračka se tomu říká proto, že první triky toho druhu užívaly jen jedné formy: nový obraz se vějířovitě otevíral a minulý se zavíral. Hranice mezi nimi byla nápadná a působila dojmem kouzelnického proutku, který přejede plátno a čarovně změní obraz. To uvádím jen proto, abych upozornil, jak jsou diváci citliví na každý plošný tvar, který se objeví na plátně. Přičítali výsledek změny předělové čáře a vůbec si nevšimli toho, že za starým obrazem se jako v kukátku panorámy vsunuje na plátno obraz nový.) Dnes se používá různých druhů stíraček, obraceček, síťových stíraček, spirálových, odklápěcích a pod. Všechny se vyznačují tím, že obrazy za sebou přicházejí jako dvě plochy, jako dvě pohlednice a nikoli jako nehmotné stíny, jež se prostupují.

Přechod obrazů má být často velmi nápadný a to proto, aby zdůraznil, že dva záběry, popřípadě dvě scény, k sobě nepatří. To znamená, že se film ve stíračce rozpadne na dvě části. Samozřejmě, že některá složka dramatu spojí předcházející scénu s následující. Stíračka však naznačuje, že v některé oblasti se děj oddělil (v obsahu, ve formě, v čase atd.).

Jak jsme řekli již v příkladu se závody, stíračka naznačí, že jsme část závodu vynechali. Střihač nápadně oddělí start od cíle a přizná se tak k svému činu. Přesto divák, díky jiným společným znakům obou záběrů, chápe, že jde o týž zjev.

Právě tak jako prolínačka, i stíračka ruší ilusi prostorové hloubky. I s ní je tedy třeba zacházet opatrně.

Režisér Mac Frič použil špatně stíraček v »Muzikantské Lidušce«. Popisuje maškarní průvod na vesnici. Chce přiblížit divákovi jednotlivé figury průvodu zřejmě proto, aby zvětšil dramatickosti výjevu. Po celkovém a polocelkovém záběru na průvod stříhá za sebou detaily figur. Divák tedy vchází s ním do prostoru, do hloubky průvodu. Jenomže režisér ho vždycky srazí, protože detailní záběry prokládá stíračkami. Vybídne vždycky diváka: »pojď se mnou do průvodu!« ale v zápětí mu řekne: »pozor, to je jen plošný obraz, do kterého nemůžeš!« Divák jako by se po každé uhodil o plochu plátna.

Prostý, ostrý střih by zde byl — jak sami vidíte — jedině správný.

Dokonalé oddělení, začátek a konec

Zatmíváčka a roztmíváčka oddělují scény zcela nápadně. Proti stíračce jsou však nepohybové. Zatmíváčka působí jako decrescendo, zeslabí všechno dění a svede je na nultý bod, do úplného klidu. Obraz se promění v tmou a pohyb v něm zmizí. Naproti tomu stíračka je elementem prudce pohybovým.

Nelze tedy zatemnění a roztemnění použít místo stíračky na př. v našem do-
stihu, kde jsme vložili stíračku mezi start a cíl. Veškerý pohyb scény bychom utlumili a kromě toho bychom mohli docílit i toho, že by divák nepovažoval obraz jízdy do cíle za pokračování obrazu startu. Zatmíváčka a roztmíváčka oddělují tedy dokonale. Často používáme jen jedné poloviny této dvojice. Na počátku filmu záběr roztemňujeme, jako bychom nad dějem rozvírali oponu. Poslední záběr filmu zatemňujeme, jako by opona padala. Je to výraz režisérovy snahy uvést diváka pozvolna do světa filmu a opět ho na konci z něho vyvést.

Nejprve scenario

Tím jsme skončili popis a rozbor sjednocovacího procesu v kinematografii. Viděli jsme, že je to složitá činnost, při níž nutno uvažovat současně o mnoha vlastnostech záběrů, abychom je sloučili, uvedli do souzvuku, nebo abychom mezi ně vědomě a plánovitě vnesli konflikt. Všimli jste si jistě, že jsem mluvil o střihu, ale současně jsem se odvolával na úmysl režiséra, nebo na dílo kameramana. Střihači jsem přisoudil lví podíl na tvůrčí a syntetické práci v kinematografii. Nenazval jsem ho však nikdy **kouzelníkem**. To jest, nechtěl jsem, aby dělal nemožné, aby tvořil z ničeho. Dostane sice materiál rozložený na částice, téměř na prvky, ale již v těch musí být skryta síla, kterou z nich střih později uvolní. To znamená, že každý záběr a každá úprava skutečnosti před kamerou se musí konat podle určitého předem připraveného plánu, který směřuje k synthese, již vykoná střih. Tímto plánem je **scenário**. Američané mají zásadu: »To make the picture on the paper, before to make it on the film.«

To znamená, že pro pracovníky (nikoli pro publikum) je film hotov na papíře, ve scénariu, ještě dříve než je natočen. Scenário nelze ovšem vždy vyložit jedním způsobem. Kameraman i režisér proto točí mnohé záběry několika způsoby. Základní požadavky dramatu a režisérova pojetí musí však každý záběr a každá akce před aparátem již obsahovat. Ani střihač nepracuje mechanicky a bez citu. I on podle scenaria může vytvořit různé osobité hodnoty. U velkých produkcí stříhá jeden film, natočený podle přesného scenaria, několik střihačů najednou. Každý z nich obdrží všechny natočený materiál a stříhne jej sice podle scénáře, ale současně i podle sebe. Výsledky jsou často velmi odlišné, protože odpovídají střihačově individualitě. Úkolem režiséra pak je buď vybrat ono pojetí, které po-

važuje za nejvhodnější, nebo sloučit části práce jednotlivých střihačů v celý film, ovšem tak, aby stylová jednota díla neutrpěla.

*

Nyní si snad již můžete utvořit trochu přesnější představu o tom, v čem spočívá filmový tvůrčí proces, jakých hodnot musí kinematografista dbát, čeho je schopen filmový materiál a filmový mechanismus a kolik **svobody** má při této práci duch umělcův. Aby nebylo pochyb: umí-li umělec stroje ovládat a zná-li účinnost filmu na plátně, má při práci téměř neomezenou svobodu.

ZVUK ROVNOCENNOU SLOŽKOU FILMU

Význam němého filmu — Jednota zvuku a obrazu — Zacházení se zvukem — Střih obrazově-zvukový — Filmová opera

Když se v letech 1926 až 27 ohlašovaly první zvukové filmy, domnívali jsme se, že to není jen začátek konce němého filmu, nýbrž že je to konec filmu vůbec. Zkušenost nás poučila, že tomu tak nebylo a znovu se ukázalo, že lidský duch je schopen učinit si z každého technického pokroku důmyslný nástroj své tvůrčí touhy. Zvukový film však odsunul s jeviště němou kinematografii se vši její jemnou a složitou výrazovou technikou a se vším bohatstvím jejích uměleckých děl. Zájem všech se vrhl k technickému novorození a umělci, kteří již našli pevnou půdu pod nohama v práci s němými obrazy, museli se chtět nechat vydat do nejistých a neznámých končin, kde se obraz snoubil se zvukem.

Němý film žije!

Zvukový film však nezničil němou kinematografii. Neudusil její život na věky. Vířím, že jednou půjde vývoj filmu zvukového ruku v ruce s vývojem filmu němého, který zaujme vzhledem k emoční síle svých omezených prostředků právě tak čestné místo mezi uměleckými druhy, jaké zaujímá dřevoryt nebo kresby vedle malířství, poesie ve velkém společenství umění literárního nebo divadlo po boku opery.

V tomto přesvědčení mne neutvrzují jen silná a dokonalá díla, která nám němý film zanechal a o nichž je těžko si představit, že by neměla nikdy následovníků, nýbrž i to vědomí, že zvuková kinematografie není pokračováním či zdokonalením kinematografie němé, nýbrž novým vyjadřovacím útvarem. Ten, kdo považuje němý film za pouhý stupeň k filmu zvukovému, za film «avant la lettre», ten ovšem nemůže doufat, že nemá kinematografie ještě někdy ožije. Úvahy i zkušenost mne vedou však k přesvědčení, že zvuk a obraz svým spojením vytvořily metodu práce tak naprosto odlišnou od metody práce s pouhým obrazem, že nelze mluvit o pokračování v úzkém slova smyslu.

Obraz spjatý s **určitým** zvukem, spojený s ním nedílně a nerozlučně, je něčím jiným než obraz, který chce působit na plátně bez zvuku. Tvar, který není v kinu pouze libovolným zvukem doprovázen, nýbrž který před divákem zvuk vydává a často tvoří, má docela ojedinělý význam. Představte si, jaký rozdíl je mezi starým němým obrazem struny na houslích, obrazem, který musel v divákovi vyvolat dojem zvuku jen vizuálními prostředky, a mezi obrazem struny