

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č. 15: Teorie kultury, umění a umělecké tvorby

Kouzla a techniky filmového střihu

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č. 15: Teorie kultury, umění a umělecké tvorby

Kouzla a techniky filmového střihu

The Magic and Art of Film Editing

Autor: Marie Šebková

**Škola: Gymnázium Říčany, příspěvková organizace
Komenského náměstí 1280/1, 251 01 Říčany**

Kraj: Středočeský

Konzultant: Mgr. Petra Janovská

Tehov 2020

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně pouze za použití zdrojů a literatury uvedených v seznamu bibliografických záznamů.

Nemám závažný důvod proti zpřístupnění této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Říčanech dne 21. 12. 2020

Marie Šebková, V8

Poděkování

Děkuji vedoucí odborné práce paní Petře Janovské za vedení a odbornou pomoc při psaní této práce. Dále bych chtěla poděkovat studentům oboru stříhové skladby na FAMO v Písku za konzultaci a doporučení zdrojů a oktávě Gymnázia Říčany ve školním roce 2019/2020 za poskytnutí video materiálů k rozboru.

Anotace

Práce se zabývá možnostmi stříhové skladby, používanými stříhovými technikami a jejich vlivem na psychiku člověka. Obsahuje stručnou historii vývoje stříhové skladby a jejího významu v kontextu filmové tvorby, obecný úvod a nahlédnutí na práci stříhače a popisy jednotlivých aspektů a kritérií ovlivňujících kvalitu stříhu. Obsahem praktické části je rozbor krátkého audiovizuálního díla s uplatněním poznatků z teoretické části.

Klíčová slova

stříhová skladba, filmová tvorba, vazba, záběr, dojem, rytmus, intuice, kontinuita

Annotation

The present study discusses the strategies and techniques of film editing and their influence on the impression formed by the viewer. It includes a brief history of editing with respect to the development of the role that it plays in the process of filmmaking. It also introduces the work of an editor and describes the individual aspects and criteria that shape the quality of a cut. The second part contains an analysis of a short audiovisual work and demonstrates the aspects discussed in the theoretical section on specific examples.

Keywords

film editing, film making, cut, shot, impresion, rhythm, intuition, continuity

Obsah

1 Úvod	9
1.1 Materiál a metodika	9
1.2 Přehled problematiky v literatuře	10
2 Teoretická část	11
2.1 Film a umění samotné jako způsob komunikace	12
2.2 Úloha střihu při tvorbě filmového díla	13
2.3 Stříhová skladba a její obecný řád	15
2.4 Tajemství emocí a role intuice	17
2.5 Vývoj příběhu	19
2.6 Rytmus	21
2.7 Vizika	23
2.7.1 Pozornost oka	23
2.7.2 Mrkání	25
2.8 Transpozice	26
2.8.1 Setkání pohledů	27
2.8.2 Pohyb	28
2.9 Kontinuita vazby	28
2.9.1 Barvy, kontrast, jas a stíny	29
2.9.4 Zvuk	30
3 Praktická část	31
3.2 Samotný rozbor audiovizuálního díla	32
3.3 Diskuze	40
4 Závěr	41
Seznam součástí textu	42
Seznam citovaných informačních zdrojů	43
Seznam citovaných audiovizuálních děl	45

1 Úvod

Střih je jedním z hlavních aktérů v procesu filmové tvorby. Běžný divák si práci střihu často ani neuvědomí a těžko postřehne, jaký a jak obrovský podíl na jeho dojmu z díla střihová skladba ve skutečnosti má. Ostatně to je jedním z hlavních cílů střihu - manipulovat divákovým vnímáním a zůstat při tom nepovšimnut.

Tato práce se ho však snaží odhalit - porozumět základům střihové skladby, lépe ji poznat a přiblížit čtenářům její skrytý půvab a význam. Jejím cílem je především co nejlépe systematicky popsat základní aspekty a kritéria, na něž je obvykle potřeba při střihání dbát. Celá teoretická část je však opravdu "jen a pouze" teoretická - čerpala jsem totiž pouze z děl a prací popisujících především teorii střihu a ne z vlastních zkušeností, jelikož jsem se v daném oboru nikdy neorientovala, začala jsem ho prozkoumávat až nedávno a nemám mnoho praktických zkušeností, které jsou pro správné porozumění zákonitostem a technikám střihu klíčové.

Cílem praktické části je doložit, které zákonitosti platí vždy a to i tehdy, když tvůrci teoretická pravidla střihové skladby neznají - tedy řídí se pouze intuicí. Rozbor amatérského díla ukazuje, proč některé vazby působí zdařile a profesionálně a jiné se zdají nepřirozené, a polemizuje, jak by se chyby střihu daly napravit, aby dílo mělo na diváky lepší dojem.

Přesto však věřím, že bude tato práce přínosná - především pro mě, protože jsem v průběhu jejího psaní získala spoustu nových zajímavých informací, které se mi snad v budoucnu budou hodit, jelikož bych se chtěla filmové tvorbě věnovat. To je také hlavním důvodem, proč jsem si toto téma zvolila. Jelikož jsem ale v průběhu tvorby zjistila jak fascinující toto téma opravdu je, snažila jsem se ho popsat co nejsrozumitelněji, od úplných základů, abych oslovila i laické čtenáře. Přínos proto tato práce může mít nejen i pro jiné zájemce o obor filmové tvorby ale i pro kterékoli zvědavé čtenáře a filmové nadšence, kteří chtějí více porozumět filmové teorii.

1.1 Materiál a metodika

V průběhu studia materiálů jsem zjistila, že věci se mají poněkud jinak, než jsem předpokládala a že jsem si vybrala mnohem širší téma, než jsem zamýšlela. Proto jsem postupně přeměnila celou strukturu teoretické části a rozhodla jsem se své téma mírně zúžit a jinak a přesněji definovat. Ve výsledku jsem se tedy více zabývala praxí střihačského umění z pohledu psychologie spíše než z technického hlediska. Hlavní nití při tvorbě osnovy mi tedy bylo 6 kritérií ideální vazby podle Waltera Murche, které blíže zkoumám a popisuji v širších souvislostech v jednotlivých kapitolách teoretické části.

Pro tuto část se mým hlavním materiálem staly internetové zdroje, především audiovizuální. Konkrétně jsem čerpala z dohledatelných záznamů z rozhovorů a přednášek Waltera Murche - střihače zlaté éry amerického filmu (podílel se například na snímku *Kmotr III*¹, který je třetí částí proslulé trilogie *Kmotr*). Dále jsem čerpala z rozhovorů s dalšími lidmi z oboru, především z rozhovoru s Dionnou McMillian na portále PORTBOX (The Portfolio Showcase), a z rozborů filmových snímků, například na kanále This Guy Edits.

¹ *Kmotr III* [The Godfather: Part III] [film]. Režie Francis Ford COPPOLA. USA: Paramount Pictures, 1990.

Úplné základy jsem samozřejmě čerpala z doporučené literatury (viz další kapitola) a ze studijních materiálů FAMU, FAMO a MUNI.

Občas u některých jevů či efektů uvádím příklady a zmiňuji konkrétní audiovizuální díla. Jelikož nejsem expert v oblasti historie filmu a viděla jsem pouze zlomek klasických filmových děl, která se obvykle uvádí v odborných textech o filmové teorii, a jelikož nechci uvádět jako příklady díla, která jsem sama neviděla, odkazuji se obvykle na novodobější díla (vzniklá přibližně v období od 70. let minulého století do současnosti) všech možných žánrů.

Poněvadž k osvětlení některých kapitol jsem také potřebovala znalosti z oblasti filosofie a psychologie, využila jsem také částečně některé knihy z těchto oborů. Především jsem však čerpala už ze svých dříve nabytých znalostí, ze znalostí svých rodičů a také ze záznamů přednášek odborníků, např. věhlasného psychiatra Radkina Honzáka.

Obsahem praktické části je ve výsledku (po několika změnách původního záměru) rozbor krátkého amatérského audiovizuálního díla, ve kterém jsem aplikovala a prověřila znalosti získané v průběhu práce na teoretické části. Výsledný rozbor je spíše subjektivního charakteru, přesto si však myslím, že je v lecčem přínosný.

1.2 Přehled problematiky v literatuře

Z knižních zdrojů jsem k tomuto tématu nejprve zvolila doporučenou literaturu pro uchazeče o studium střihové skladby na pražské filmové akademii (FAMU), především jsem čerpala z knih dostupných v městské knihovně. Jedná se v první řadě o knihu Jana Kučery s názvem *Střihová skladba ve filmu a v televizi*, která obsahuje nejdůležitější teoretické základy a pravidla střihové skladby - stručně popisuje historii a pozastavuje se nad významem střihové skladby v rámci procesu tvorby filmového díla a to i v historickém kontextu vývoje tohoto procesu; dále se zabývá základy střihové gramatiky a syntaxe. Tato kniha se však více soustředí na techniku a zaběhlé technické postupy ve střihové skladbě, proto mi byla spíše takovým průvodcem v základních pojmech a principech, ne hlavním zdrojem.

Důležitým zdrojem pro mě byla také kniha Josefa Valušiaka *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*, která je narozdíl od předešlého díla méně teoretická. Úvod je více filosofický, nutí čtenáře zamyslet se nad významem, účelem, smyslem a důvodem existence umění jako takového. Následující kapitoly o základních skladebných aspektech filmové tvorby jsou však psány se snahou oprostít se od čisté teorie a seznámit čtenáře i s praxí a s propojením praxe s teorií (koneckonců autor hned v úvodu upozorňuje, že je více střihačem-umělcem, nebo řemeslníkem, a že se nepovažuje za vševědoucího znalce a teoretika, a předem se omlouvá za veškeré možné drobné nesrovnalosti v oblasti teorie a terminologie; také říká, že se snaží napsat dílo srozumitelné a ne plně složitých a těžko stravitelných odborných formulací). Informace z této knihy jsem ve výsledku ve své práci neuplatnila tolik, jako poznatky z ostatních zdrojů, přesto si myslím, že pro mě samotnou byly paradoxně nejpřínosnější.

Další dvě knihy, které jsem chtěla využít jako zdroje, bohužel nebyly dočasně dostupné v městské knihovně, takže jsem se rozhodla je vypustit. Jedná se taktéž o knihy ze seznamu doporučené literatury pro uchazeče o studium na FAMU - jsou to *Základy střihové skladby* Jana Kučery a *Umění filmového střihu* Karla Reiszeho.

Narazila jsem také na knihu *In the Blink of an Eye* od předního amerického filmaře Waltera Murche. kterou doporučovala spousta ostatních zdrojů, již jsem využila. Tato kniha však nebyla nikdy přeložena do češtiny a originální verzi jsem nebyla schopná sehnat. Povedlo se mi však na internetu vyhledat její úryvky a našla jsem také rozhovory s jejím autorem W. Murchem, které se staly mým klíčovým zdrojem.

Co se týče dalších internetových zdrojů, využila jsem online dostupné výukové materiály pro studenty filmových akademií a odborných škol, především FAMU a FAMO. Informace z těchto dokumentů mi pomohly především při tvorbě struktury teoretické části, výklady v nich jsou většinou pouze stručné, ale zato přehledné.

2 Teoretická část

Tato část ve výsledku tvoří převážný podíl práce, protože mé záměry v praktické části nemohly být uskutečněny kvůli současné situaci. Obsahuje nejprve jakýsi filosofický a historický podklad, který by měl čtenáři práce pomoci vidět souvislosti v dalších kapitolách. Dále se pak podrobněji zabývá aspekty ideální stříhové vazby podle osnovy šesti kritérií Waltera Murche a rozebírá zákonitosti spojené s jednotlivými kritérii.

V první kapitole se pokusím nastínit nejen to, jaké názory mají různí, v tomto oboru zblhlí lidé na to, čím je a čím by mělo být umění, konkrétně film a jakou roli by v procesu filmové tvorby měla mít stříhová skladba; ráda bych však do práce vnesla také svůj vlastní názor a své úvahy. Proto bych hned ze začátku ráda přidala jakési připomenutí, které možná může vyznít jako obhajoba, ale je to úvaha, kterou si myslím, že je na začátek nutné vysvětlit.

Nemám ráda, když se dělá věda z věcí, kterým věda rozumět nemůže. Věda a umění mají z jistého úhlu pohledu mnoho společného - obojí má za cíl něco poznat, popsat a předat poznání dále. I přes to však zastávám názor, že by se tyto dvě oblasti poznávání neměly zaměňovat. Nemyslím tím, že by se měly navzájem vylučovat, že by je člověk nemohl obdivovat obě stejně, neměl by mít pochopení či nadšení pro oboje zároveň - naopak, člověk by podle mě měl být všestranný a měl by se snažit poznávat všechna možná tajemství světa a to jak prostřednictvím vědy, tak prostřednictvím umění. Chci jen upozornit, že umění není věda, stejně tak jako věda není umění, a proto by dle mého názoru nemělo být vnímáno, prozkoumáváno a reprodukováno stejným způsobem.

Dalším argumentem, proč mohou být některé části mé práce více subjektivně laděny je, že stříhová skladba je obor, který nemá přesně dané veškeré zákonitosti. I lidé pracující v tomto oboru často těžko popisují a vysvětlují, jak svou práci dělají a co v jakých případech zpravidla funguje či nefunguje - pracují totiž často velmi intuitivně.²

Navíc vědeckým oborem, který má k umění nejbližší, je psychologie a to je obor, ve kterém jsme s výzkumy často stále v koncích, hlavními metodami zkoumání jsou obvykle experimenty a průzkumy. Psychologie je velmi široký obor, kterému stále ne zcela rozumíme, spousta jeho tajemství jsme ještě neodhalili a některé jsme odhalili spíše citem než rozumem.

Ve zkratce se tedy snažím vysvětlit, že nechci o některých věcech, které budou náplní této části práce, psát jako o vědeckých faktech či všeobecně uznávaných pravdách

² https://www.youtube.com/watch?v=Ehvh5adVqMo&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=8 [cit. 11.10.2020]

potvrzených lidským rozumem a ověřených jednoznačnými důkazy. Neříkám, že se nebudu snažit být věcná a korektní. Chci jen na úvod této části připomenout, že umění je narozdíl od vědy obor, jehož pilíře nestojí tolik na logickém myšlení jako spíše na subjektivním cítění každého z nás. Proto se tedy domnívám, že ač bych se mohla snažit psát s co největším odstupem a z co neobjektivnějšího pohledu, stejně bude výsledek mé práce viditelně záležet na mém osobním pohledu a cítění a to už jen z toho prostého důvodu, že objektivní názor na umění je věc z podstaty nesmyslná.

Teoretická část neobsahuje pouze zamyšlení o věcech umění a filmu, to je samozřejmý úvod do teorie, nad kterým je třeba se pozastavit jen pro získání lepšího pojmu o věcech, o kterých bude práce dále pojednávat.

Řeč bude samozřejmě především o střihové skladbě a hlavně o jejím vlivu na výsledek díla a o její úloze v procesu tvorby filmu. Ovšem vzhledem k tomu, že k co nejjasnějšímu výkladu dojdeme pouze po objasnění co největšího množství souvislostí a zákonitostí, které logicky vycházejí z postupného vývoje oboru filmového střihu, snažila jsem se v této části práce nastínit také historii vývoje střihové skladby a to nejen po stránce technické, protože pro záměry této práce bude především důležité, jak se v průběhu času mění vliv střihu na dojem celkového díla i jeho úloha při tvůrčím procesu.

———Tím dojdeme k úloze střihové skladby dnes. Povíme si, co vlastně obnáší práce střihače a jaké musí mít střihač kvality. Dále si velmi stručně objasníme pojmy střihačské gramatiky a syntaxe a nakonec pohlédneme na střihovou skladbu z psychologického hlediska. Bude nás zajímat, jak na nás působí různé typy montáže, jak naše podvědomí vnímá tempo, rytmus a harmonii plynutí pohybu obrazu a jak tyto aspekty bezděčně dotváří náš dojem z filmového díla. Budeme soustřeďovat pozornost na podvědomí, jelikož na to střih, jako zdánlivě malý hybatel kvality a povahy díla, má jednoznačně největší vliv. Vždyť také právě podvědomí je snad možná tou částí naší myšlenkové základny, která má s uměním největší styk, je pro něj nejvhodnějším působištěm a pro nás třeba funguje jako médium mezi intuitivními, nepopsatelnými, ale nádhernými informacemi, ukrytými v umění, a svěžím známým rozumem a logikou, pro něž je zas chrámem vědomí.

Jak jsem již zmínila, tak jakousi jemnou osnovou pro kapitoly nastiňující psychologii střihu mi bylo 6 kritérií ideální vazby snímků podle Waltera Murche. Postupně se tedy podíváme na všechna tato kritéria a probereme je v širších souvislostech.

2.1 Film a umění samotné jako způsob komunikace

Na začátek bychom se měli zamyslet nad otázkami týkající se podstaty umění. První, jež se nám zjevně naskýtá, je: Co je to umění? Abychom mohli na tuto otázku co nejlépe odpovědět, pozastavíme se nejprve raději nad jinou otázkou, jejíž řešení nám pomůže: K čemu je umění? Tedy, k čemu umění slouží, nebo lépe: k čemu by sloužit mělo?

Tato otázka je ve své podstatě filosofická a nemá definovanou jednu jedinou správnou, přesnou a navíc ještě nezpochybnitelnou odpověď. Existují různé, méně či více uznávané názory na věc umění - některé tvrdí, že umění je nějaký stav, snad vyšší stav bytí a myšlení; jiné hlásají, že umění je životní styl; či snad je to oblast jsoucna, dimenze, další rozměr

našeho vesmíru. Josef Valušiak se na samém začátku knihy *Střihovou skladbou k n-té dimenzi* točí kolem překrásné myšlenky - názoru, že hlavním cílem a účelem umění je komunikace, sdělování, sdílení informací, šíření poznání. Tento názor je obsažen již v první kapitole zmíněné knihy, která nese všeobjasňující název *“Umění jako sdělení nesdělitelného”*.

Umění je prostředek, kterým autor vyjadřuje svůj názor a sděluje své poznání v oblasti věcí, které slovy vyjádřit buď vůbec nelze, nebo lze jen velice těžko. Vpodstatě by se dalo říci, že umění vyjadřuje věci, které se nedají vysvětlit rozumem - racionální myšlení je nahrazeno cítěním a myšlením abstraktním. Můžeme tedy vpodstatě říci, že jde o prostředek komunikace a poznávání.

Umělecký jazyk je však více abstraktní, protože i jeho cílem je probudit v člověku porozumění, kterému ani sám přesně nerozumí. Využívá proto často znaků, symbolů, obrazů a obrazností, připodobnění a kontrastů, které se sice zakládají na podobnosti s reálnou skutečností, ale neupínají se k ní zcela věrně. Jejím prostřednictvím však dokáže sdělit více, než skutečnost sama ukazuje. Umělec nachází ve skutečnosti věci, které jsou schované za jejími hranicemi, věci, které v sobě pouze zrcadlí či naznačuje, věci, které se jen těžko poznávají, dokud člověk k rozumu nepřipojí i smysly a srdce. Dle mého názoru, ke kterému jsem došla po poznání a zhodnocení názorů mnoha jiných lidí, hlavním cílem umění je právě probudit v člověku spící smysly a donutit ho k aktivnímu vnímání a hledání poznání v útržcích skutečnosti, jimiž autor naznačuje, k čemu sám došel a k čemu chce dovést toho, jemuž umělecké dílo předkládá.

V případech, kdy se umění dostává na pomezí, kde jeho obsah je již pramálo abstraktní a nevyžaduje na člověku mnoho soustředění a snahy o pochopení, mluvíme o takzvaném “užitém umění”. Cílem takového umění už není probudit divákovy, posluchačovy či čtenářovy smysly, zapojit jeho myšlenkové okruhy, donutit ho o díle přemýšlet a domýšlet si iracionální pravdy skryté v útržcích skutečnosti a jejich odrazech; užitě umění naopak naše smysly často uspává za účelem relaxace, odpočinku a pobavení. Jsou to většinou jasné a jednoduše podané příběhy a obrazy. (Pod pojem užitě umění spadají také umělecky ztvárněné předměty každodenního použití, například nábytek nebo kuchyňské náčiní, to se však naší tematiky zcela nedotýká.)

Takové umění, které je méně abstraktní a více přímočaré a laik ho často docení více než znalý kritik, není však nutně nekvalitní či degradované. Nekvalitní může být i dílo, jehož původním záměrem bylo objasnění veliké a duchaplné myšlenky, které má, ale ne dobré zpracování a nebo naopak. Degradované umění je povětšinou umění, jehož primárním cílem je zisk. Jedná se tedy o díla většinou čistě komerční, jež jsou již více objekty tržního hospodářství než předměty umění a množství takových děl bohužel v poslední době rapidně narůstá.³

Problém degradace umění se dnes týká filmu více než jakékoliv jiné formy umění. V oblasti filmové tvorby pojmy “užitě umění” a “degradované umění” už dle mého názoru skoro splývají; filmy, jež se snaží dosáhnout nějaké hodnoty, jsou často odsuzované jako elitářské a určené pro užší spektrum diváků. Naopak komerční filmy, které se dnes produkují ve velkém, nalézají u dnešního zlenivělého publika kladné ohlasy.

³ VALUŠIAK, Josef. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8358-9.

Ovšem, není tomu tak vždy a i dnes samozřejmě vzniká spousta kvalitních a zajímavých snímků, z nichž se jich však bohužel málo dostane do kin k širšímu publiku. Mým ideálem filmového díla je film kompromisní - ani ne příliš náročný, nevyžadující tolik námahy k soustředění pozornosti, ale ani ne příliš exaktní a zbytečně přehúštěný příliš jednoznačným dějem. Zastávám názor, že cílem umění je nejenom předat divákům nějaké informace a poznání, ale také vyvolat v divákovi patřičné dojmy a docílit toho, aby si divák dílo užil. Koneckonců veškeré poznání by se vždy mělo podávat zábavnou poutavou formou.

2.2 Úloha střihu při tvorbě filmového díla

Při předávání poznání, sdílení informací, vyprávění příběhu nezáleží pouze na obsahu sdělení, ale také z velké části na formě sdělování. Toto jsou dva hlavní aspekty výsledné hodnoty filmu - **obsah** a **forma**; tedy *co příběh vypráví* a *jak je příběh vyprávěn*. Forma přitom může často mít větší sílu než obsah; jejím účelem není pouze dokreslovat příběh a podporovat jeho snahu o navození konkrétních emocí - různými formami lze navodit různé pocity ze stejného obsahu. Záleží na provedení.⁴

Úlohou střiháče není vymyslet či sepsat příběh - střih nevytváří obsah děje přímo, pouze ho dotváří tím, že mu dává novou formu. To, **jak** je příběh vyprávěn, určuje samozřejmě ne jenom vyprávěcí postup a kompozice děje. Ve filmu jsou pro formu klíčové pohledy a pohyby kamery, osvětlení, barevná kompozice, zvuk a zvukové efekty, hudba a především pohyb a změna záběrů; rytmus a tempo, charakter a rychlost pohybu - to všechno a mnohem víc udává a utváří střihová skladba.⁵

Přirovnáme-li film k literatuře a popíšeme filmový jazyk metaforicky pomocí pojmů z literárního jazyka, můžeme ve snímcích vidět slova a v záběrech rozeznávat věty. Střihová skladba pak symbolizuje interpunkci (kontinuální střih naznačuje čárku, zatmívačka a roztmívačka nebo prolínačka fungují jako tečka a začátek další věty, totiž záběru) a celkovou kompozici útvaru.⁶ Filmový jazyk také stejně jako literární využívá speciální umělecké prostředky a symboly, které zvyšují intelektuální hodnotu a emoční náboj sdělení. Rozdělujeme je tak jako v literatuře na tropy a figury. Při jejich tvorbě hraje střih významnou roli a teoretická oblast, která se tímto zabývá, se nazývá filmová syntaxe (viz [další kapitola](#)).

Dlouhá léta byla role střihové skladby v procesu filmové tvorby opomíjena. Abychom pochopili proč a ukázali si, jak se její úloha a význam vyvíjely a měnily v průběhu historie, začneme u samotného vzniku filmového oboru.

První filmy, které vznikaly, byly pouze krátké, obvykle ani ne minutové video záběry. Obvykle neměly žádný příběh, byly spíše dokumentárního charakteru a zachycovaly často drobné výjevy ze skutečnosti nebo z výstupů divadelních her.

Později byly zachycovány i větší delší výjevy, nebylo ovšem stále možné zobrazit vztahy symbolů a detaily. Proto nebylo možné napasovat do náplně filmu komplexní příběh.

⁴ https://www.youtube.com/watch?v=WcBpXLNmS3Q&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=4 [cit. 4.12.2020]

⁵ VALUŠIAK, Josef. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8358-9.

⁶ <https://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce9.htm>

V této fázi bylo při filmování důležitější umění artistické a divadelní, spíše než technické a umělecké podle dnešních poměrů. Tím myslím, že bylo důležitější to, co se dělo před kamerou, než to, co se dělo za kamerou. Kamera se totiž vůbec nehýbala - hýbali se jenom kulisy a vystupující před ní. Film byl potom v podstatě prostým dokumentárním záznamem z představení cirkusového nebo divadelního rázu a byl celý natočen na jeden záběr. Proto střih nebyl vůbec potřeba a nepředstavoval tedy zatím nutnou součást filmové tvorby, jako je tomu dnes.

Postupem času objevovali filmaři skryté technické možnosti kamery a vytvářeli tak filmové triky - tzv. kouzla kamery. Ta spočívala v tom, že se za sebe složili dva záběry a tím bylo možné docílit triků, jako například mizení objektů a herců nebo jejich objevování se a proměňování se. Tak vypadaly úplné počátky střihu.⁷

Vznik záběrů jako takového však souvisí se vznikem dokumentárního filmu a s filmaři na anglické škole v Brightonu. Dokumentaristé se snažili o zachycení celku i části dění a především jeho postupu - proto bylo nutné přemísťovat kameru v průběhu natáčení. Pro tyto účely střih fungoval pouze jako součet postupujících záběrů. Výsledné filmy měly charakter popisných dokumentů.

Až později se objevila myšlenka, že i střih může filmu dodat na hodnotě. Začalo se zkoumat spojování záběru s cílem objasnit nitro dění, vnitřní smysl a citový obsah děje. Díky filmařům, jako byli například Griffith, Kulešov, Pudovkin a Ejzenštejn, pak dostala střihová vazba vyšší funkci a střih už nebyl jen součtem záběrů, ale spíše jejich násobkem či dokonce mocninou.

Další důležitou historickou etapou v dějinách střihu byla tzv. *francouzská avantgarda* nebo *francouzská nová vlna (the french new wave)*, která si se střihem hrála a překračovala jeho dosavadní pravidla, která dbala na plynulost přechodů záběrů. V jejich filmech se často objevují střihy až provokativně nepřirozené, které podporují charakter díla.

Techniky střihu se vyvíjely také v závislosti na vývoji optické kresby a osvětlení, zvuku, barvy, formátu atd. Specifický vývoj pak platí pro střihovou skladbu v televizní produkci. To ale v této práci necháme stranou a budeme se soustředit na umělecký film.⁸

V dnešní době je střihová skladba v podstatě samozřejmostí a střihů se ve snímcích vyskytuje čím dál více. Střih hraje v současnosti velkou roli při filmové tvorbě a má nesporně významný vliv na charakter výsledného díla. Je hlavní syntetickou silou postprodukce, což je fáze, ve které se film dává dohromady z materiálu vytvořených v produkční, tedy natáčecí části.⁹ Bez správného sestřihání snímků by film byl jen patlanicí záběrů. Chybné je v uměleckém filmu i to, když je střih neutrální a má pouze charakter součtu. Mnohem větší chybou však je, když nedokáže dokreslit správný citový obsah dění, nebo když neplyne přirozeně a ruší rytmus pohybu a plynutí obrazu.

Tím jsme si v podstatě řekli, že i když máme dobře natočené záběry, není ještě vyhráno, protože vše lze stále lehce zkazit v postprodukční fázi - že špatný střih snižuje

⁷ KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-733-1896-2.

⁸ PŁAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Jezyk filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha: ORBIS, 1967.

⁹ VALUŠIAK, Josef. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8358-9.

kvalitu a uměleckou hodnotu díla. Můžeme však dobrým střihem špatných záběrů docílit kvalitního díla? Do jisté míry ano. Tato skutečnost mě nadmíru překvapila a krásně dokazuje, jakou sílu střih opravdu má. Viděla jsem audiovizuální lekci střihání, kde filmaři rozebírali, jaké jsou nejčastější chyby ve studentských filmech a především, jak je střihová skladba může skrýt a zlepšit tak kvalitu těchto děl. Výsledné střihy potvrzují, že i dobrým střihem špatných záběrů lze obvykle docílit nějaké úrovně kvality. Samozřejmě nelze nikdy zachránit vše, střih je pouze jedním z hlavních hráčů, kteří se podílí na výsledné kvalitě díla.

2.3 Střihová skladba a její obecný řád

Střihová skladba dnes tedy hraje při tvorbě filmu velkou roli - je tím, co pojí jednotlivé záběry do smysluplného příběhu, co dává filmu přirozený rytmus a plynulý chod a co různými kombinacemi záběrů dokáže vyvolávat v člověku rozličné emoce. Je to skoro jako magie - různými kombinacemi tajných přísad a magických formulí vykouzlí člověku úsměv na tváři, slzy v očích či vrásky na čele. Střiháči ale nejsou praví kouzelníci, nakolik se tak mohou jevit. Jsou to zruční technici s uměleckým citem, vyšperkovanou intuicí a vysokou empatií. Střihová skladba je jakousi kombinací vědy, techniky a umění.

Kdybyste se šli podívat do postprodukčního studia, jak střihač pracuje (což jsem já na dni otevřených dveří FAMO udělala), našli byste tam v malé tmavé komůrce človíčka krčícího se před spoustou obrazovek zaplácaných neznámými, velice komplikovaně vyhlížejícími programy, jak ťuká do poněkud netradiční klávesnice a zběsile kliká myší. Napadlo by Vás, že je to jistě nějaký IT technik. A měli byste i vpodstatě pravdu - střihač musí být technicky zručný a musí umět dobře zacházet se správnými programy. To ale není zdaleka ta hlavní dovednost, kterou musí mít.

Střihač je nejen technik, ale především umělec. Musí mít vysokou míru empatie, intuice a uměleckého cítění. To všechno se dá těžko naučit tak, jako se dá naučit například pracovat s počítačovým programem. Tyto dispozice má střihač zčásti vrozené, zčásti je postupně získává ze zkušeností a ze zkoumání jiných děl. Některé principy také lépe pochopí studiem psychologie.

Střihač musí být také svým způsobem vědcem - musí sám zkoumat, co jak funguje na psychiku člověka - co vyvolává v divákovi jaký pocit, jakou emoci; co upoutá divákovu pozornost; co přijde divákovi přirozené atd.¹⁰

Střih má velmi blízko k psychologii. Konkrétně k sociální psychologii a psychologii komunikace. Psychologie je však obor, který je stále z velké části neprobádaný. Hlavními výzkumnými metodami bádání v oblasti psychologie jsou sociální experimenty a průzkumy. Otázky, kterými se psychologie zabývá, jsou často těžké na pochopení a odpovědi na jejich otázky často nejsou jednoznačné. Proto i efekty, které vyplývají z technik střihové skladby, jsou často nad rámec našeho chápání a těžko si uvědomujeme, proč fungují tak, jak fungují. I lidé, kteří v oboru střihové skladby už dlouhou dobu pracují, často těžko popisují, jak při své práci postupují a jak dokáží docílit určeného efektu. Na nejlepší vazby neexistuje žádný exaktní recept už jen proto, že každý natočený záběr je jiný a každé spojení může mít mnoho

¹⁰ VALUŠIAK, Josef. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8358-9.

možností, jejichž výsledkem bude jiný efekt. Stříhači se při své práci spoléhají často hlavně na intuici a řídí se svými pocity.¹¹

Existuje však samozřejmě řada zaběhlých postupů, na kterých se mladí studenti stříhové skladby učí a které řada stříhačů používá jako základní postupy. I stříhová skladba má svůj teoretický řád, který je východiskem pro další způsoby vázání snímků.

Dvě hlavní oblasti teorie stříhové skladby jsou gramatika a syntaxe. Oba tyto pojmy jsou samy o sobě velmi obsáhlé kapitoly, takže je zmíním pouze okrajově.

Gramatika vychází s tvůrčí zkušenosti a snaží se popsat co nejpřesnější návod na to, jak docílit nerušeného srozumitelného spojení. Platí velmi široce, popisuje naprosto základní pravidla a postupy při vazbě záběrů. Některé aspekty stříhové skladby, které spadají do oblasti gramatiky, si blíže popíšeme v kapitole o tempu a rytmu, o vizice, kontinuitě a transpozici.

Syntaxe souvisí s ideovým záměrem autorů a snaží se co nejlépe objasnit postupy, jimiž lze dosáhnout dynamického rozvíjení příběhu a vyvolání daného pocitu. Walter Murch řadí syntetická kritéria před ta gramatická. Jde konkrétně o první dvě kritéria, která si blíže popíšeme v následujících dvou kapitolách.¹²

Teorie stříhové skladby se zabývá problematikou definice ideální vazby záběru a hledáním standardního postupu k jeho vytvoření. Pojďme si tedy v první řadě definovat, jak by měl vypadat ideální záběr. Většina teoretiků se shoduje na tom, že ideální záběr by měl být nezpozorovatelný. Vazba by měla docílit nerušeného plynutí rytmu a pohybu. Ovšem další důležité kritérium ideálního záběru je, že jeho výsledkem by mělo být prohloubení citového obsahu děje, tady vyvolání potřebné emoce a posunutí příběhu o krok dál. Existují samozřejmě filmy, které provokují nekontinuálním stříhem a snaží se jím dosáhnout nových hodnot, obecně však většinou, když je příběh hlavním prvkem filmu, chceme kontinuální stříh.

Spousta především zahraničních filmových stříhačů se při práci řídí seznamem šesti bodů, které má podle Waltera Murche ideální vazba splňovat. Tato kritéria jsou:

- Emoční hodnota
- Vyprávění příběhu
- Rytmus
- Zaměření pozornosti oka
- Transpozice
- Kontinuita¹³

Těchto “šest příkázání” pro stříhače nám poslouží jako osnova k postupnému rozboru nejdůležitějších aspektů stříhové skladby. Je potřeba ještě podotknout, že v tomto pořadí jsou body seřazeny podle toho, za jak důležité jsou považovány - od nejdůležitějšího po nejméně klíčový. Zároveň můžeme říci, že jsou řazeny také podle toho, jak dobře se dají popsat a

¹¹ MCMILLIAN Dionna. *The Basics of film editing*. [podcast] Rozhovor vede Madhav GOEL. PORTBOX, 2019. Dostupné z: <https://open.spotify.com/episode/67tFuGmDP52pGaK29asFD4> [cit. 21.12.2020]

¹² KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-733-1896-2.

<https://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce9.htm>

¹³ MURCH, Walter and Francis Ford COPPOLA. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Los Angeles: Silman-James Press, 2001. ISBN-13 9781879505629.

Dostupné z: <http://www.tlu.ee/~rajaleid/montaazh/In-the-Blink-of-An-Eye.pdf>

nakolik pevnými zákonitostmi se řídí - od bodu, který nejvíce vyžaduje intuici (to je tvorba emočního náboje záběru), po bod, který lze obvykle splnit, když se prostě řídíme už zaběhlými postupy a pravidly (návaznost a plynutí). Proto poslední body už jsou více technické než psychologické a spadají do oblasti stříhové gramatiky - budeme se jimi tedy zabývat o něco stručněji.

2.4 Tajemství emocí a role intuice

Prvním kritériem, jež by měla ideální stříhová vazba splňovat, je emoční hodnota. Co to znamená? Postavy filmového příběhu se dostávají do situací, ve kterých zažívají nějaké pocity. Tvůrci se často snaží v divácích vyvolat stejné pocity, jako prožívají postavy na plátně. To nemusí být často tak těžké, protože emoce jsou prokazatelně nakažlivé - často nám stačí vidět nebo slyšet, jak se někdo směje a už se nám také zvedají koutky. Mnohdy se však tvůrci naopak snaží ukázat nám postavy v daných situacích s určitým odstupem či dokonce nadhledem, pak jsou jejich záměrem jiné emoce, než emoce postav. V každém případě jsou ale emoce jedním z hlavních - nebo dokonce hlavním sdělením příběhu i díla jako celku. Proto probuzení a udržení emoce v divákovi je to, čeho chtějí tvůrci docílit. Stříhová skladba má v tomto ohledu velkou moc, protože určuje tempo, rytmus a do značné míry také dynamiku příběhu. Z toho důvodu řadí Murch právě toto kritérium na první místo¹⁴ a stříhač Adam Epstein jej dokonce považuje za **jediné**, stoprocentně dané pravidlo stříhu.¹⁵

Jak navodit správnou atmosféru a probudit v divácích správnou emoci? To je složitá otázka, na kterou, jak už jsem dříve zmínila, i spousta stříhačů působících léta ve svém oboru nedokáže jednoduše odpovědět. Řídí se totiž často velmi intuitivně a k nejlepšímu výsledku v podstatě docházejí často metodou "pokus/omyl", kdy vyzkouší různé způsoby vazby daných snímků a následně se se zapojením empatie intuitivně rozhodnou pro tu možnost, která podle jejich mínění funguje nejlépe. Koneckonců i stříhač je také jen člověk a platí na něj stejné techniky a triky jako na diváky. Aby divák pocítil danou emoci, musí zapojit empatii a přirovnat vlastní vzpomínky a poznatky ke zobrazené situaci. Roli v praxi nehraje však pouze empatie, záleží také na předešlých zkušenostech stříhače.¹⁶

Některé obecné zákonitosti však popsat lze. Při vyprávění příběhu pomocí montáže záběrů se často používá klasické sekvence záběrů nesoucích tyto informace: 1) postava se dívá 2) co postava vidí 3) postava přemýšlí (zpracovává, co vidí) - v angličtině je to pravidlo *he looks, he sees, he thinks*.¹⁷ V takové posloupnosti vynáší obvykle třetí záběr největší emoční hodnotu - tento jev, tzv. Kulešovův efekt, dokazuje experiment sovětského filmaře L. V. Kulešova, který ho jako první řádně popsal na jasném experimentu, aby o něm mohl učít studenty (tento efekt se však využíval již dříve). Tento jasný experiment¹⁸ spočíval v tom, že Kulešov za první a druhý snímek dosadil záběr na tvář muže s neutrálním výrazem. Tedy na záběru - **jak se postava dívá** - byla obyčejná tvář muže bez jakékoli mimiky a stejná tvář byla

¹⁴ https://www.youtube.com/watch?v=s49A12CMfTI&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=7 [cit. 4.12.2020]

¹⁵ https://www.youtube.com/watch?v=9_KOfYrxcF4&t=400s [cit. 22.11.2020]

¹⁶ https://www.youtube.com/watch?v=Ehvh5adVqMo&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=8 [cit. 11.11.2020]

¹⁷ https://www.youtube.com/watch?v=jqi_MtroWA4&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=10 [cit. 11.11.2020]

¹⁸ k vidění zde: <https://www.youtube.com/watch?v=gGI3LJ7vHc>

i na posledním záběru - **jak postava zpracovává informace, které vidí**. Mezi ně stříhal rozdílné záběry - **co postava vidí**. Prvním z nich byl pohled na talíř s polévkou. Když se pohled vrátil zpět na mužovu tvář, diváci si mysleli, že je hladový. Když záběr s polévkou nahradil pohled na mrtvou dívku v rakvi, diváci po následném pohledu na mužskou tvář tvrdili, že muž je smutný (já osobně jsem teda měla pocit, že je vrah). A do třetice vložil Kulešov na místo druhého záběru pohled na ženu ležící na kanapí. Diváci tvrdili, že muž je zamilován a touží po ženě. Ještě možná o něco lépe to později dokázal Alfred Hitchcock¹⁹, který na první záběr dal svou tvář a jako poslední dal záběr, kde se usmívá. Mezi tyto dva záběry vložil nejprve ženu, jak si hraje s dítětem. Když se Hitchcock v záběru po pohledu na ženu usmál, diváci ho považovali za milého hodného pána. Když ale místo ženy s dítětem stříhl záběr na ženu v plavkách, diváci ho považovali za perverzního staříka. Tento experiment mimo jiné dokazuje, že nejvyšší informační i emoční obsah obvykle obsáhneme v záběru, kde ukážeme reakci postavy na nějakou situaci. Proto často ve scénách dialogů vidíme více záběrů na postavu, která poslouchá, než na postavu, která mluví.²⁰

Další otázka zní - jak závisí emoce na tempu a rytmu? Vezměme si nyní šest emocí, které jsou obecně považovány za základní - *strach, vztek, překvapení, radost, smutek a nechuť*. Ostatní emoce jsou obvykle definovány jako kombinace těchto šesti jmenovaných.²¹

První tři emoce jsou často prudšího impulzivního rázu a vyžadují okamžitou reakci. Konkrétně strach a vztek, tři prapůvodní emoce, které sdílíme snad se všemi příslušníky živočišné říše, vyžadují jednu z těchto automatických reakcí - ztuhni, útoč nebo uteč. Příčinou je, že při prožívání těchto emocí se v našem těle produkuje a hromadí adrenalin, který se vyplavuje do krve a připravuje tělo na rychlou a výkonnou reakci.

Obvykle ve fázi příběhu, kdy se tvůrce snaží docílit emoce strachu, vzteku nebo překvapení, stoupá napětí atmosféry snímku (o zvyšování a uvolňování napětí bude podrobnější řeč v kapitole [2.6 Tempo a rytmus](#)). Toho lze docílit několika způsoby. Především se v těchto pasážích zpravidla používají rychlejší a dynamičtější montáže²² - využívají se techniky fast cutting (rychlé ostré stříhy) a občasné i rapid montáž (velmi rychlý sled snímků, který je vnímán jako celek, a některé snímky se v něm mohou opakovat)²³. Dále jsou záběry obvykle uspořádány od širších po bližší - tedy od celku po detail²⁴.

Skutečností, která se k tomuto pojí, je, že adrenalin je potřeba vyčerpat fyzickou aktivitou.²⁵ Při sledování audiovizuálních děl však fyzickou aktivitu nevyvíjíme a adrenalin si hromadíme v těle. Zvykáme si tak na vyšší hladinu adrenalinu v krvi a lépe si užíváme a vnímáme dynamičtější vizuální díla, která nám právě dodají více adrenalinu. I proto se obecně zvyšuje počet záběrů a frekvence stříhů v moderních audiovizuálních dílech (dalším důvodem je množství informací, které vnímáme - o tom si více povíme v kapitolách [2.6 Rytmus](#) a [2.7](#)

¹⁹ k vidění zde: <https://www.youtube.com/watch?v=96xx383lpil>

²⁰ https://www.youtube.com/watch?v=Evh5adVqMo&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=8 [cit. 11.11.2020]

²¹ přednáška MUDr. Radkina Honzáka, kterou jsem shlédla na akci Hudební mládeže v červenci 2020; obdobná přednáška k vidění zde: <https://www.youtube.com/watch?v=aedhxvooyPg&t=3365s>

²² <https://www.youtube.com/watch?v=WOVroZM6NCo> [cit. 19.12.2020]

²³ <http://pres-osu.blogspot.com/2012/02/pokrocile-formy-strihu-ii.html> [cit. 10.11.2020]

²⁴ záběry se standartně dělí na sedm typů podle velikostí (uspořádáno od největšího po nejmenší): velký celek, celek, polocelk, americký plán, polodetail, detail a velký detail; celek je tedy široký záběr s velkým množstvím vizuálních informací a detail je naopak záběr s velkým přiblížením a zaměřením na konkrétní vizuální prvek

²⁵ <https://www.prirodovedci.cz/zeptajte-se-prirodovedcu/1360> [cit. 10.11.2020]

Vizika) - a moje osobní domněnka je, že možná i kvůli tomu jsou dnes velmi populární žánry jako horor, thriller či mysteriózní drama a značné oblibě se také těší akční filmy.

Nic z toho samo o sobě není problém - z těchto skutečností však vyplývají dva poměrně velké problémy. Za prvé se snižuje naše schopnost vnímání; sledovali jsme nedávno s rodinou filmový muzikál *Vlasy*²⁶ a můj bratr v polovině filmu odešel, protože prý to na něj bylo příliš nudné a pomalé a nepoutalo to příliš jeho pozornost. Myslím, že takto vnímá v současnosti velká část společnosti spoustu starších snímků s méně dynamickým dějem a tedy i střihem. Tím přichází mladší generace o mnoho úchvatných snímků, které jsou také významným zdrojem informací.

Druhým problémem je, že pokud získaný adrenalin nevyplavíme z krve nějakou pozdější fyzickou aktivitou a nahromadí se nám v těle, dochází u nás k chronickému stresu. Jsme obvykle impulzivnější a agresivnější, máme větší náchylnost propadnout negativním emocím a zvyšuje se u nás riziko infarktu.²⁷

Vraťme se ale opět k základním emocím a zůstaňme ještě na chvíli u strachu, vzteku a překvapení. Tyto emoce sice obvykle jsou dynamičtějšího a impulzivnějšího rázu, není to však pravidlem - alespoň ne u strachu a vzteku. Občas tvůrce zamýšlí vytvářet konstantní strach a úzkost nebo postupně narůstající vztek. I přesto tyto postupy mají obvykle nějaké vyvrcholení, které je právě dáno zvýšeným napětím a dynamikou a které může být také oddalováno přidáváním neutrálních záběrů, aby se v divákovi posílila úzkost.

Radost, smutek a obvykle i nechuť naproti tomu vrcholí často v delším a klidnějším záběru a žádají si větší prostor k doznění. Když vyvoláme v divákovi emoci smutku, nemůžeme jí hned zadusit dalším snímkem, který posune příběh dál kupředu - chceme-li totiž vtisknout emoci do divákovy mysli a zvýšit kvalitu dané emoce, musíme ji dokázat nechat dozrát, chvíli udržet a pomalu doznít. Narozdíl od předchozích postupů, kdy jsme z klidového stavu přecházeli v dynamický a z celkového záběru na detailní, přecházíme v tomto případě obvykle naopak z dynamického vyvrcholení situace do klidného harmonického stavu. Vracíme se z detailu na záběr celku.

Aby emoce z vazby co nejlépe vyzněla - tedy aby divák mohl nerušeně prožívat zobrazovanou situaci, měla by vazba splňovat ostatní kritéria.

2.5 Vývoj příběhu

Druhé z kritérií je, že každý další záběr musí posunout příběh někam dál - musí divákovi poodhalit něco víc, než co už ví. Výjimkou jsou záběry, ve kterých necháváme doznívat vyvolanou emoci (jak jsem uváděla v předchozí kapitole). Každý záběr by sebou měl nést buď další otázku nebo nějakou odpověď, případně více otázek i odpovědí.²⁸ Příklad: první záběr má velikost celku a vidíme na něm místnost plnou lidí, uprostřed stojí muž s cigaretou - z tohoto snímku vyplývají otázky: co je to za místo? Co je to za lidi? Na kterého člověka se mám soustředit, kdo je tady hlavním aktérem příběhu? Následující detailnější záběr je přiblížením na muže s cigaretou a dává nám odpověď na otázku, kdo je aktérem

²⁶ *Vlasy* [Hair] [filmový muzikál]. Režie Miloš FORMAN. USA/Západní Německo: United Artists, 1979.

²⁷ <https://www.prirodovedci.cz/zeptajte-se-prirodovedcu/1360> [cit. 10.11.2020]

²⁸ VALUŠIAK, Josef. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8358-9.

našeho příběhu a komu máme nejvíce věnovat pozornost. Tento příklad lze i obrátit: pokud dáme první záběr na muže z cigaretou, vyvstanou otázky: kdo to je? Kde ten člověk je? A co tam dělá? Záběr na celou místnost nám pak odpoví na otázku, kde se ten člověk nachází. I tento záběr však dále vyvolává další otázky. Nenechte se ale zmást - každý záběr přirozeně vyvolává mnoho otázek i odpovědí zároveň. Cílem ideální vazby však je, aby záběr nesl konkrétní otázku nebo odpověď, která posune příběh dál. Můžete to vidět i na zmíněných příkladech - uvedené záběry často vyvolávají více otázek, následující záběr však odpovídá právě na tu, která je pro vývoj příběhu nejdůležitější. Významná střihačka Thelma Schoonmaker (editovala například film *Vlk z Wall Street*²⁹ nebo loni vydaný úspěšný snímek *Irčan*³⁰) tvrdí, že to nejkrásnější na střihu je, že ze “syrového” materiálu, který dostanete, musíte vybrat, co divákovi ukážete, na co ho necháte zaměřit pozornost - a tím v jeho hlavě vytváříte příběh.³¹ Záběry bez správného spojení s důrazem na směřování pozornosti diváka jsou jen útržky záznamů zobrazené skutečnosti.

Obvykle při chronologickém vypravování získáváme nejprve otázky a pak odpovědi - při alternativních vyprávěcích postupech se odpovědi mohou stávat otázkami a až vyobrazením otázek se nám v mysli přemění na odpovědi. Pěkným příkladem je třeba nedávno vyšlý film *Tenet*³², kde se hned na začátku ocitnete už uprostřed probíhající situace a každý další záběr ve vás vyvolává nesčetně otázek a nedává skoro žádné odpovědi - až postupným vývojem příběhu si skládáte dohromady souvislosti a nacházíte v některých otázkách odpovědi na pozdější otázky. To je ale už poněkud méně tradiční způsob rozvíjení příběhu.

Ne všechny odpovědi však musíme získávat bezprostředně po vyslovení otázky. Pokud se tak děje, hovoříme o střihu lineárním, jež je nástrojem vyprávění charakteru *fabule* (anglicky *story*) - to je způsob vyprávění, kdy jsou zachycené události popsány přesně tak, jak jdou po sobě v chronologické návaznosti. Naproti tomu *syžet* (anglicky *plot*) je vyprávění, ve kterém je kladen důraz na příčinné vazby mezi událostmi, tedy snaží se ukázat nejen co se stalo, ale také proč se to stalo. Pro tento způsob vyprávění, který je v novodobých filmech daleko běžnější, jsou charakteristické nelineární druhy skladeb, především paralelní (sledujeme více dějových linií nebo motivů), synchronní (více událostí se děje zároveň ve stejném čase, ačkoli jsou zobrazeny postupně) a retrospektivní (další záběr může zobrazovat událost předcházející obsahu děje minulého záběru; používá se při vzpomínkách postav a vysvětlování minulého děje - například objasňování případů v detektivkách).

Osnovou pro vývoj příběhu je klasicky scénář. Scénář je umělecké dílo samo o sobě a je to dílo syntetického charakteru - to znamená, že tvoří komplexní celek. Scénář vzniká v první části tvorby filmového díla, kterou je předprodukce. Další fází je produkce, tedy fáze natáčecí. V této fázi se dílo v podstatě rozkládá na jednotlivé scény a záběry, které je postupně potřeba natočit. Výsledkem této fáze **není** dílo syntetického, nýbrž analytického charakteru, tzn. v této fázi získáváme mnoho samostatných útržků díla, které je teprve potřeba složit dohromady. A to právě má na práci střihovalá skladba v postprodukční fázi, jejímž výsledkem je opět syntetické dílo.

²⁹ *Vlk z Wall Street* [The Wolf of Wall Street][film]. Režie Martin SCORSESE. USA: Paramount Pictures, 2013.

³⁰ *Irčan* [The Irishman][film]. Režie Martin SCORSESE. USA: Netflix, 2019.

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=rHdg2pN4BrA> [cit. 4.12.2020]

³² *Tenet* [film]. Režie Christopher NOLAN. USA/Velká Británie: Warner Bros, 2020.

Scénář tedy funguje jako osnova celkového příběhu, protože střihač sice musí záběry navázat tak, aby co nejlépe fungovaly v rámci scény - tedy musí hledět především na to, jak záběr funguje se sousedními záběry (předchozím a následujícím), nesmí však opomenout význam záběrů v kontextu celkového díla.

2.6 Rytmus

Slovo *rytmus* známe především z hudební terminologie. Z hudby také původně vycházela teorie filmového rytmu. Co to vlastně rytmus je? Rytmus je prvek kontinuálního díla, který udává pravidelné akcenty nebo údery, ať už v průběhu díla literárního, hudebního nebo i filmového.

Protože první filmy byly němé a nemohly tedy zdůrazňovat akcenty pomocí zvuku (ať už hudby, mluvené řeči nebo zvukových efektů), snažily se pravidelné akcenty zdůrazňovat právě stříhem. Záběry proto obvykle byly stejně dlouhé. Tím vzniklo to, čemu v moderní teorii filmu říkáme *stříhový rytmus* tedy rytmus, který vychází z rytmu hudebního, kdy stříhy jsou pravidelně časté - jako by se řídily metronomem. Tento rytmus, který v podstatě vytváří iluzi “vizuální hudby”, ztratil význam poté, co se ve filmech začal využívat i zvukový záznam, k vizuálnímu dílu přibyla audio složka.³³

Dnes se tento druh rytmu uplatňuje spíše při scénách alternativních - v případech, kdy záběry nenesou informace o dalším vývoji děje, ale jsou spíše příběhově neutrální a jejich hlavním záměrem je emoční nebo intelektuální obsah. Při takových sekvencích a obecně při rychlejších montážích krátkých záběrů člověk totiž často nestíhá plně vnímat a uvědomovat si veškeré informace obsažené v záběrech - vnímá je pouze podvědomě. Nejedná se tedy o záběry nesoucí informace klíčové pro posun děje. Zajímavostí je, že tohoto principu využívala podprahová reklama (dnes je snaha takové reklamy eliminovat), která fungovala tak, že se doprostřed montáže stříhl velice krátký obraz nesoucí nějaký slogan nebo například logo firmy. Tento obraz byl téměř nezpozorovatelný, ale naše podvědomí jej zaznamenalo a uložilo jako nějakou známou věc a přiřadilo k ní dobrý pocit, který jsme měli z celého filmu. Lidé pak bezděčně měli větší tendenci dané značce či firmě důvěřovat a kupovat její produkty nebo využívat jejich služeb.

Stříhový rytmus se dále užívá při scénách podřizujících se specifickému rytmu hudby (pěkným příkladem je třeba *stužkovací video loňské oktávy Gymnázia Říčany*³⁴, kde v jedné scéně student pije postupně jednu sklenku za druhou v přesném rytmu, který udává podkladová hudba, a vytváří se tím pěkná dynamika scény), často se jedná o akční scény nebo o scény taneční (částečně například taneční scéna z novodobé adaptace filmu *Footloose*³⁵). Dalším pěkným příkladem jsou reklamy se silným hudebním podkladem (třeba reklamy na Master Class).

Mnohem důležitější než stříhový rytmus je dnes však *rytmus režisérský* (nebo také *dramaturgický*), který počítá s tím, že délka záběru je odvozena od obsahu záběru. Původní teorie, která odlišovala dramaturgický rytmus od stříhového, byla, že každý záběr má svou

³³ PŁAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Jezyk filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha: ORBIS, 1967.

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=-CMT4j4p12M>

³⁵ *Tanec Zakázán* [Footloose][film]. Režie Craig BREWER. USA: Paramount Pictures, 2011.

vlastní malou kulminaci - tedy postupný vývoj děje - a krátkou excitaci - vyvrcholení. Jakmile k tomuto vyvrcholení dojde a pointa záběru odeznívá, je na čase stříhnout další záběr, aby si film udržel divákovu pozornost. Z toho vyplývá, že „záběr se stříhá a nahrazuje jiným, když křivka divákovy zájmu začíná klesat.“³⁶ Jerzy Płażewski definuje rytmus podle této teorie jako *rytmus vlnění divákovy pozornosti*. Problémem je, že ne každý záběr má stejný obsahový a dramatický náboj - délka záběru tedy nezávisí čistě na divákově zájmu, ale také na dramaturgickém záměru. Záleží jak na vizuálních, tak i zvukových efektech. Klíčovými faktory pro určení délky záběru jsou:

- *poznávací náboj* (záběry, kdy seznamujeme diváka s prostředím a postavami, tedy předkládáme mu nové informace, bývají delší než záběry, ve kterých má kulminace předpřipravené zázemí díky předchozím záběrům)
- *tempo hereckého projevu* nebo *tempo dialogu*
- *pohyb uvnitř záběru*
- *záměr subjektivní změny pohybu* (z tohoto plynou velmi zajímavé efekty - například při honičkách ve filmu jsou záběry na toho, kdo zrychluje (tedy buď dohání toho před sebou nebo uniká tomu za sebou), kratší, a toho, kdo zpomaluje, naopak delší)
- *dramatický náboj* (čekání je delší než akce)
- *velikost záběru* a množství detailů (záběry na celek bývají delší než záběry na detail, protože čím více detailů je v záběru zobrazeno, tím více času potřebuje divák k tomu, aby je dokázal zaregistrovat a zpracovat)
- *rychlost pohybu kamery* (pomalý pohyb prodlužuje záběry)
- *tempo přechodů* - tzv. stříhových interpunkčních znamének (po pomalém prolínání nebo roztmívání čekáme delší záběr než po ostrém stříhu)
- *tempo obrazu nebo sekvence*³⁷

Poslední bod, tedy tempo, které režisér zamýšlí dát dané scéně, závisí na tom, v které části filmu se scéna nachází, tedy na celkovém kontextu díla. Zpravidla platí, že každý dramatický děj střídá fáze *napětí* a *uvolnění* (*tension x release*). Karen Pearlman, stříhačka a autorka knihy *Cutting Rhythms*, říká, že rytmus ve filmové stříhové skladbě je čas, energie a pohyb formovaný načasováním, tempem a trajektorií a frázovaný tak, aby vytvářel vlnící se křivku napětí³⁸. Podobně to již dávno předtím popsal Ejzenštejn, který srážku dvou záběrů přirovnává ke srážce dvou těles: „Závisí na rychlosti těles, na jejich energii, na poměru jejich drah. Z mnoha kombinací jen v jednom případě je srážka tělesa s tělesem tak slabá, že vede k dalšímu pohybu dvou těles v původním směru.“³⁹ Ve fázi zvyšování napětí se záběry zkracují a přibližují. Naopak ve fázi uvolnění jsou záběry delší, klidnější, je v nich méně pohybu a jsou vzdálenější.⁴⁰

³⁶ SPOTTISWOODE, Raymond: *A Grammar of the Film. An Analysis of Film Technique*. 2. vyd. University of California Press, Berkeley-Los Angeles, 1951. ISBN-13 978-0520012004.

³⁷ PŁAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Jezyk filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha:ORBIS,1967.

³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=f7fHwLEtx3U&t=190s> [20.12.2020]

³⁹ S. M. Ejzenštejn: „The Cinematographic Principle“, *Transition*, Paříž červen 1930. Cit. podle Jeana Mitryho: „S. M. Eisenstein“. Editions Universitaires. Série; Classiques du cinéma. Paříž 1956.

⁴⁰ PŁAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Jezyk filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha:ORBIS,1967.

Walter Murch ve své knize *In the Blink of an Eye* rozvíjí teorii, že střih je v podstatě “mrknutí”, kterou se budeme více zabývat v následující kapitole. Tato teorie přirovnává tedy rytmus střihu k rytmu mrkání a souzní s pravidly režiséřského rytmu. Když jsme klidnější nebo soustředěnější, mrkáme obvykle méně - stejně tak záběry v klidové fázi děje nebo záběry, ve kterých je zobrazeno více informací, které musíme vstřebat, jsou delší a střihy jsou tedy méně časté. Naopak jsme-li ve stresu, mrkáme zpravidla častěji - také ve fázi napětí jsou střihy mnohem hojnější.⁴¹

2.7 Vizika

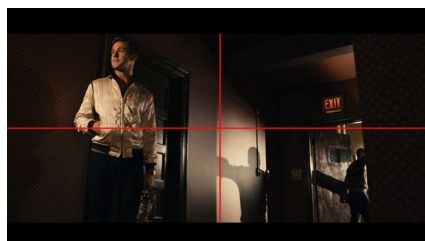
Čtvrtým kritériem ideální vazby je správné zaměření pozornosti divákovy oka. Touto problematikou se zabývá *vizika* - oblast psychologie neverbální komunikace, která se zabývá psychologií očního kontaktu. Ta nám může leccos vysvětlit ohledně efektů střihové skladby.

2.7.1 Pozornost oka

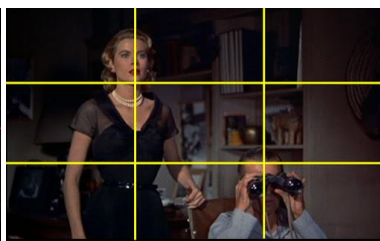
Asi hlavní náplní práce střihače je provést diváka napříč záběry zachycujícími skutečnost tak, aby si z nich dokázal co nejlépe vybarvit příběh. Střihač musí nejen dbát na to, **co** divákovi ukáže, ale také, **jak** mu to předloží. Musí dokázat zaměřit divákovu pozornost na věci, kterou jsou pro děj klíčové.⁴² Pojdme si teď malinko nastínit teorii o pozornosti oka při sledování audiovizuálního díla.

Předpokládáme-li dva záběry ve stejné scéně, měl by se objekt pozornosti nacházet víceméně ve stejné části obrazu, na kterou byl soustředěn hlavní objekt minulého záběru, protože právě tam dopadne při střihu náš pohled jako první. Dává to smysl - když se díváme na určitou část obrázku, jakmile je obrázek nečekaně nahrazen dalším, jiným obrazem, naše oči vždy jako první bezděčně zaregistrují to, co se nově nachází na tom místě, kam jsme soustřeďovali pozornost u předchozího obrázku.

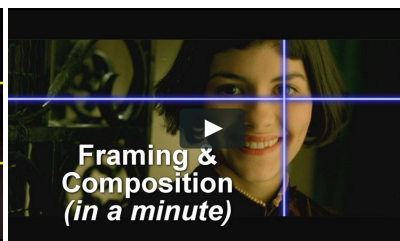
Pro účely kompozice můžeme obraz rozdělit několika možnými způsoby. Časté je rozdělení na poloviny, kdy každá polovina vypráví vlastní část příběhu. Může se jednat o rozdělení jak vertikální (při rozhovoru dvou postav, kdy máme v prvním záběru osobu nalevo, bude v dalším záběru druhá postava nejčastěji vpravo), tak horizontální (při záběru na osoby při rozhovoru hrají roli jak obličej v horní části, tak pohyby těla a gesta v dolní části). Spojením vertikální a horizontální osy dostáváme základní *čtyři kvadranty*. Občas se k těmto čtyřem kvadrantům přidává ještě jedna oblast - *střed*.⁴³



Obrázek 1: Rozdělení na čtyři části (kvadranty)



Obrázek 2: Rozdělení na devět částí



Obrázek 3: Kompoziční kříž

⁴¹ <https://www.mentem.cz/blog/mrkani/> [4.12.2020]

⁴² https://www.youtube.com/watch?v=s49A12CMfTI&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=7 [4.12.2020]

⁴³ <https://www.slrlounge.com/the-quadrant-system-a-simple-composition-technique-explained/> [cit.4.12.2020]

Další možnost, jak obraz kompozičně rozdělit, je na devět částí pomocí mříže ze dvou os vertikálních a dvou horizontálních. Z tohoto rozdělení vychází jakýsi “kompoziční kříž”⁴⁴, skládající se z jedné vertikální a horní horizontální osy. Ten se užívá při polodetailním nebo detailním záběru na osobu - v bodě, kde se osy kříže setkávají, se často nachází oko postavy. Existuje však i spousta dalších kompozičních teorií.⁴⁵

Pokud nám jde při střihu pouze o kontinuitu, měl by se objekt, na který má divák soustřeďovat pozornost, nacházet ve stejné kompoziční části jako objekt na předchozím záběru. Musíme však brát ohled na prostor (více v kapitole [2.9 Transpozice](#)) a odlišit, kde se osoby a objekty nachází a jak jsou relativně umístěny vůči sobě navzájem. Pokud chceme zdůraznit symboliku jednoho druhu objektů nebo postavení postav, budeme postavy či objekty, které mají symbolicky něco společného, zasazovat do stejného kvadrantu. Postavy nebo objekty, které naopak nesou kontrastní symboly, zakomponujeme do odlišných částí obrazu. Pěkný byl příklad z filmu *Drive*: ve scéně byli tři aktéři - žena a dva muži, kteří o ni usilovali. V jedné polovině prostoru se nacházel první muž, v druhé další muž a žena. Oba muži se v záběrech objevovali na levé straně obrazu, zatímco žena, jako předmět jejich zájmu, se nacházela v levé polovině obrazu. V průběhu scény se oba muži dostanou do stejného záběru, aby je divák mohl porovnat, a stín jednoho z nich, který se promítne na zeď mezi obě postavy, charakterizuje konflikt mezi nimi.⁴⁶

Zvláštní roli ovšem hraje také pohyb uvnitř záběru. Tim J. Smith se ve své práci *The Attentional Theory of Cinematic Continuity*⁴⁷ (Teorie o pozornosti oka v průběhu filmového díla) snažil dokázat právě tu zákonitost, kterou jsme si před chvílí popsali - tedy že naše oko obvykle spočine na dalším záběru tam, kam se zaměřovalo při předchozím záběru. Udělal výzkum pomocí techniky *eye trackingu* (sledování pohybu očí) a na základě získaných dat zkonstruoval *teplotní mapy*⁴⁸ jednotlivých záběrů. Na většině záběrů se mu jeho teorie potvrdila, některá data ho však velmi překvapila. V jedné scéně z filmu *Blade Runner*⁴⁹ je zachycena sova, která během záběru otočí hlavu doleva. Na dalším záběru se koncentrace bodů pozornosti v prvním okamžiku (jedná se pouze o pár milisekund) vychýlí ve směru pohybu hlavy sovy. Tam se však klíčový objekt nenachází a tak se pozornost oka přirozeně vrátí zpět. Výchylka je ale v rámci výzkumu znatelná a dokazuje, že pohyb v rámci záběru má vliv na pohyb očí. Důvodem je pravděpodobně efekt tzv. *kinetické empatie*, kdy se divák vžívá do děje filmu skrz zobrazené pohyby, které přirovnává ke smyslovým zkušenostem z reálného života.⁵⁰

⁴⁴ tento termín není uveden v žádném zdroji, je to mé vlastní označení popsané věci - pouze pro účely této práce

⁴⁵ <https://www.slrlounge.com/lines-illustrate-compositional-theories-iconic-movies/> [cit. 6.12.2020]

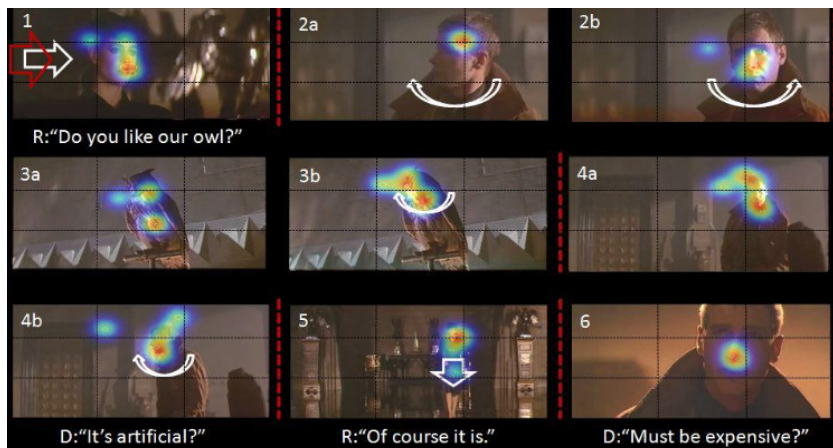
⁴⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=wsI8UES59TM> [cit. 6.12.2020]

⁴⁷ dostupné zde: <https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/6679/1/6679.pdf>

⁴⁸ teplotní mapa (*heatmap*) je grafické zobrazení dat, ve kterém je každá hodnota reprezentována barvou určitého spojitého barevného spektra - https://cs.wikipedia.org/wiki/Teplotn%C3%AD_mapa

⁴⁹ *Blade Runner* [film]. Režie Ridley SCOTT. USA/Hongkong/Velká Británie: Warner Bros, 1982.

⁵⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=f7fHwLEtx3U&t=190s> [20.12.2020]



Obrázek 4: Eye tracking experiment T. J. Smithe na záběrech z filmu *Blade Runner*, 1982.

Pozornost oka se také bude soustřeďovat rozdílně při jiné velikosti záběru (při celku bude více tĕkat, protože musí zaregistrovat více informací) a také v závislosti na velikosti promítací plochy, tedy plátna nebo obrazovky (při větší obrazovce zabere pohyb očí více času). Kompoziční efekty proto obvykle fungují jinak na kino plátně než na televizní obrazovce.⁵¹

Aby se člověk zaměřoval přesně na to, co mu chceme ukázat mimo kompozici a pohyb, musíme se dívat také na vizuální aspekty obrazu, jako je kontrast, jas a barevnost. Standardně se většina filmů snaží pracovat s omezeným spektrem barev, aby dala dílu jakýsi pocit jednotné atmosféry (více o tom v kapitole [2.8.1 Barvy a kontrast](#)). V rámci tohoto spektra však vždy vybírá barvu výrazně kontrastní ke všem ostatním, kterou zdůrazňuje podstatné objekty, nebo podstatnou část obrazu - nebo naopak podtrhává objekty nektrastní barvy.⁵²

Pokud máme záběr, ve kterém je spousta objektů, či dokonce pohyblivých objektů - například mnoho postav v jedné místnosti - a chceme, aby se divák soustředil pouze na jeden objekt - nebo na jednu postavu - je strategické dát objektu takovou barvu, kterou žádný jiný objekt na scéně nemá, nebo změnit jas a sytost objektu oproti okolním objektům. Příkladem je plesová scéna z novodobé adaptace *Popelky*⁵³.



Obrázek 5: Scéna z *Popelky*

Vidíme záběr na taneční parket, kde vpředu a vzadu všude stojí mraky přihlížejících postav ve zdánlivě pestrobarevných kostýmech a uprostřed mezi nimi vzniká ulička, kterou k sobě

⁵¹ PŁAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Jezyk filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha: ORBIS, 1967.

⁵² https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=13 [cit. 20.12.2020]

⁵³ *Popelka* [Cinderella][film]. Režie Kenneth BRANAGH. USA/Velká Británie: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015.

přicházejí dva hlavní aktéři scény - princ a Popelka. Tyto postavy můžeme v davu viditelně rozlišit nejen díky jasně lineárnímu pohybu, kterým se odlišují od víceméně statických postav okolo, ale také proto, že princ má velmi jasný bílý oblek a Popelka zářivě modré šaty. Podíváte-li se pozorně, zjistíte, že na obrázku se nachází velice málo bílých ploch a taková modrá, jakou mají Popelčiny šaty, se nevyskytuje nikde jinde v obraze.

2.7.2 Mrkání

V předchozí kapitole jsme načali téma Murchovy teorie, která přirovnává stříh k mrkání a zároveň popisuje, jaký význam má mrkání diváků i postav na plátně. I tato teorie spadá pod zákonitosti viziky. Pro její objasnění si položíme otázku: Kdy a proč člověk mrká? Hlavním důvodem **proč** mrkáme je samozřejmě zvlhčování očí a rozprostírání slzného filmu po povrchu oka, nás však nezajímá tolik tento biologický důvod - nám jde o psychologické vysvětlení, které spíše než na otázku “kdy a proč” odpovídají na otázku “proč tehdy”. Formulujme tedy naši původní otázku jinak: Proč člověk mrká zrovna tehdy, kdy mrká?

Profesor Tamami Nakano z univerzity v japonské Osace provedl výzkum synchronizace spontánního mrkání během sledování videí⁵⁴, který ukázal, že většina lidí při sledování videa mrká podvědomě ve stejnou chvíli, tedy při stejných záběrech ve stejný čas. Mrkání tedy, jak se zdá, je podmíněné nějakými danými vlivy.⁵⁵

Podívejte se nyní na **toto slovo**, pak obraťte pohled **na svou ruku** a pak **zpět** k tomuto textu. Mrkli jste? Prokazatelně dochází k mrkání při změně obrazu, který vnímáme - stejně tak stříh nastává při změně záběru. Tvrdí se, že člověk mrkne ve chvíli, kdy změní myšlenku. Prohlížíme-li si třeba obrázkovou knížku a přejdeme pohledem z obrázku na jedné stránce k jinému obrázku na druhé, mrkneme při tom. Walter Murch popisuje, jak si uvědomil, že stříh je jako mrkání, právě při podobné situaci, jakou jste si měli možnost zažít na začátku tohoto odstavce - tedy, když si uvědomil, že člověk mrká při změně pohledu a soustředění myšlenek. Každý filmový záběr nese jinou novou myšlenku nebo informaci, kterou divák musí vsřebávat, a přechodem mezi dvěma záběry, tedy mrknutím při změně obsahu obrazu, je právě stříh.⁵⁶

Jednou ze zásadních změn v obsahu obrazu je změna velikosti záběru oka a vzdáleností objektů - když potřebujeme přestříh na odlišnou vzdálenost, například mrkneme ve chvíli, kdy odhlédneme od telefonu (při jehož sledování zaostřujeme na blízko) a zadíváme se do krajiny (přestřujeme na větší vzdálenost). Obdobně obvykle stříháme ve chvíli, kdy potřebujeme ve filmu přejít z obrazu celku na detail nebo opačně.

To ovšem neznamená, že divák má mrkat ve chvíli stříhu! Naopak - stříh v podstatě nahrazuje mrknutí, divák obvykle mrká až během dalšího záběru a nemusí také mrkat během každého záběru - závisí na informačním náboji obrazu a pohybu v rámci záběru.

Pokud jde ovšem o mrkání postav, Walter Murch říká: “*never never cut on a blink!*”⁵⁷ - nikdy nikdy nestříhat **při** mrkání! Ideální je přejít ze záběru těsně před okamžikem, kdy

⁵⁴ NAKANO, Tamami, Yoshiharu YAMAMOTO, Keiichi KITAJO, Toshimitsu TAKAHASHI a Shigeru KITAZAWA. *Synchronization of spontaneous eyeblinks while viewing video stories*. 2009. Published online by The Royal Society. University of Tokyo.

⁵⁵ <https://www.mentem.cz/blog/mrkani/> [20.12.2020]

⁵⁶ https://www.youtube.com/watch?v=ErOh-hXZsK4&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=5 [4.12.2020]

⁵⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=t95HielPrII> [4.12.2020]

postava mrkne - právě tak, aby stříh v podstatě nahradil ono mrknutí a “ztělesnil” tak změnu myšlenky při přechodu záběrů. Samozřejmě neplatí to přesně a vždy, záleží na záměru a je třeba zapojit intuici, ne stříhat striktně před mrknutím. Pravidlo, že se nemá stříhat **při** mrknutí, však podle Murche platí vždy.

2.8 Transpozice

Transpozice je především věcí kamery, stříh je však to, co skládá správně konstruované záběry do správně konstruovaného díla, jde tedy o spolupráci stříhu a kamery.

Co vlastně transpozice znamená? Skutečnost, kterou audiovizuální dílo zachycuje, se odehrává v našem světě, tedy v trojrozměrném prostoru.⁵⁸ Obraz samotného díla má ovšem pouze dva rozměry - přesto se však snaží navodit pocit trojrozměrného prostředí. Proto musí dodržovat určitá pravidla kompozice obrazu a trajektorie pohybu.

2.8.1 Setkání pohledů

Když máme dvě osoby stojící naproti sobě v průběhu dialogu, musíme dbát na dvě věci: zaprvé nesmíme diváka zmást, kdo je kdo; a zadruhé zároveň musíme dokázat diváka přesvědčit, že se postavy dívají na sebe. Chceme-li tedy zobrazit dvě naproti sobě stojící osoby během dialogu, při němž budeme střídát detailní záběry jedné a druhé osoby, musíme vybrat správný úhel, nejlépe poloprofil. Kdybychom zobrazili osoby přímo zepředu, zvýšili bychom pravděpodobnost, že se divák nevyzná správně v prostoru, protože každý záběr by zobrazoval jinou polovinu jejich sdíleného 360° prostoru a tyto dvě poloviny nemusí obsahovat prvky, které by odkazovaly k tomu, že se obě osoby nachází ve stejném prostoru. Navíc oční kontakt by směřoval do kamery a vytvářel by tak pocit, že osoby mluví přímo k nám a ne k sobě navzájem. Zezadu postavy také zobrazit nemůžeme, protože by se vzájemně překrývaly. Pokud zobrazíme osoby z profilu, bude obraz zaprvé působit plochým dojmem, za druhé nerozeznáme dobře výrazy na tvářích postav. Nejlepší tedy je zobrazit osoby z poloprofilu.

Dále musíme dbát na střet pohledů. Cílem vazby záběrů je totiž přesvědčit diváka, že postavy stojí naproti sobě a pohlíží si do očí. A nesmíme opomenout ani strany, kde se postavy nacházejí v rámci kompozice, abychom nezmátli divákovo přesvědčení o tom, kdo je kdo a co je co. Obecně je nejlepší, když místa, ze kterých pohlížíme na obě postavy, jsou na stejné straně osy střetnutých pohledů postav.⁵⁹ Ukažme si proč.

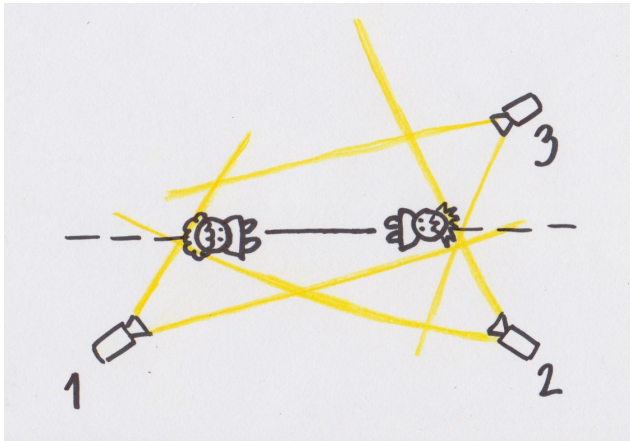
Na obrázku 6 vidíme shora dvě postavy stojící proti sobě a kamery 1, 2 a 3, z jejichž záběru dostaneme takzvané “*over-shoulder*” záběry, kdy vidíme na jedné straně část jedné osoby a před ní tvář druhé osoby. Které dvě kamery chceme použít? Kameru 1 a kameru 2. Proč je vidět na obrázku 7 - na prvním a druhém záběru, má každá postava svou stranu (kudrnáč stojí vždy vlevo a ježek vždy vpravo). Takové rozložení je jasné a nemate, takže bychom postavy dokázali rozlišit, i kdyby nebyly výrazně odlišné (třeba kdybychom jim odmalovali vlasy). V případě, že bychom však použili kameru 1 a 3, nastává problém,

⁵⁸ https://www.youtube.com/watch?v=s49Al2CMfTI&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=7 [4.12.2020]

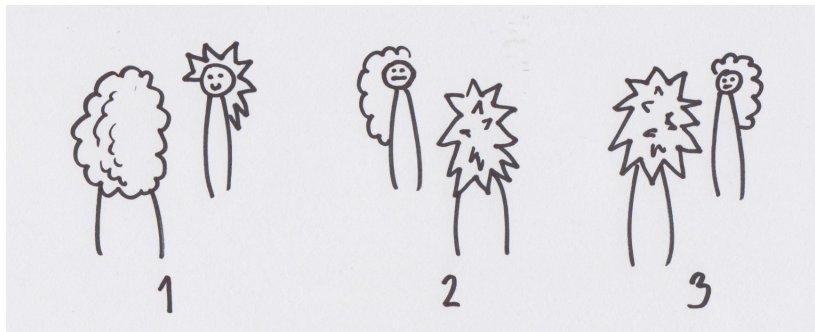
⁵⁹ PŁAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Język filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha:ORBIS,1967.

protože najednou je kontinuita prostoru nepřirozená a hůř se orientujeme v tom, kdo je kdo. Kdyby nám takto ve filmu stály při rozhovoru třeba postavy dvou astronautů ve skafandru,

těžko bychom se orientovali v tom, kdo je kdo a kde kdo stojí. Toto pravidlo rozestavení kamer nazýváme **pravidlem osy**.⁶⁰ Ještě pádnější příklad si ukážeme v příští kapitole.



Obrázek 6: Postavení kamer pro názorný příklad



Obrázek 7: Záběry z kamer na obrázku 6

2.8.2 Pohyb

Velmi důležitou problematikou je návaznost pohybu, na kterou **musí** střihač brát ohled, aby diváka nezmatl. Pokračuje-li lineární pohyb napříč více záběry, musí objekt vždy v následujícím záběru pokračovat ve stejné trajektorii jako v minulém záběru - tedy například pohybuje-li se postava zleva doprava, musí na dalším záběru také přijít zleva, abychom poznali, že se jedná o stejnou osobu ve stejný čas a ve stejném prostoru.

Jako příklad si vezměme sekvenci zobrazující jedoucí žluté autíčko - můžete vidět na obrázku 8. Na prvním záběru autíčko přijíždí zezadu zleva dopředu doprava. Vidíme, jak si



Obrázek 8: Záběry popsané v příkladu se žlutým autíčkem

vesele jede po silnici - ale chtěli bychom vidět i jeho výfuk. Navážeme tedy záběr, který sleduje jedoucí autíčko zezadu. V tuhle chvíli nemůžeme použít záběr z kamery na druhé straně silnice. Proč? Podívejte se na obrázku na záběr 1 a 2 - máte pocit, že se jedná o stejné

autíčko? (Nebo lépe: Měli byste pocit, že se jedná o stejné autíčko, kdyby autorka obrázku

⁶⁰ http://www.filmovka.cz/audiovizualni-kvalifikace/docs/4_ucebni-texty_strihova-skladba.pdf [cit. 9.9.2020]

uměla lépe kreslit?) Rozhodně ne, spíš máme pocit, že se jedná o auto z protisměru, které do prvního autíčka asi brzy narazí. My ale chceme diváka přesvědčit, že je to to samé autíčko. Kam tedy postavit kameru při pohledu zezadu? O kus dál na stejnou stranu silnice. Poté autíčko na prvním záběru jede zleva doprava, stejně jako na druhém - přijede z té strany, na kterou jelo v předchozím záběru (záběry 1 a 3 na obrázku).⁶¹

Návaznost pohybu v rámci záběrů je důležitá nejen pro to, aby se divák dokázal správně orientovat v prostoru, kde se děj odehrává, ale také, aby spojení celkově působilo přirozeně a nerušeně. To se týká naší další a poslední kapitoly.

2.9 Kontinuita vazby

Nyní se přesouváme k poslednímu bodu šesti kritérií a tím je kontinuita - návaznost a nerušený přechod záběrů. A nenechme se mýlit - návaznost není jen o plynulém vizuálním přechodu, ale také o logické posloupnosti informací obsažených v záběru. Toto kritérium je častým, ne však vždy nutným požadavkem střihové vazby, proto stojí až na posledním místě.⁶² Nese však sebou nejvíce pravidel a funguje na základě poměrně podrobně popsanych technik. Proto se k němu váže obsáhlá teorie, která svým způsobem propojuje většinu problematik a zákonitostí, které jsme si již popsali. Pojdme se tedy především zaměřit na ty, které jsme dosud poněkud opomjeli.

2.9.1 Barvy, kontrast, jas a stíny

O barvách jsem se zmínila už v kapitole o pozornosti oka, kde byla řeč o zdůraznění objektu pozornosti pomocí barev, jasu a kontrastu. Tato kapitola má ale mnohem více do sebe, a to právě především z psychologického hlediska. Psychologie barev je sama o sobě ohromně zajímavým oborem, který se zabývá především významem a asociací barev. Přestože symbolika barev hraje v celkovém díle obvykle významnou roli a přidává scénám na emoční hodnotě, v souvislosti s kontinuitou vizuálního díla nás bude zajímat spíše význam kompozice barev. Kdyby nám šlo o symboliku barev, což je obsáhlá kapitola, zařadili bychom jí do kapitoly o emocích - barva v asociaci s emocí už ale není otázkou, kterou se zabývá střihová skladba.⁶³

Popravdě i otázka barev se také týká spíše celkové postprodukce, která zahrnuje právě i úpravu barev obrazu. Teď ale na chvíli přestaneme vnímat střih z pohledu střihače a zaměříme se na to, jak my jako diváci vnímáme přechody mezi záběry ve filmu. Abychom měli pocit plynulé návaznosti, neměly by po sobě jdoucí záběry obsahovat výrazně rozdílné barevné spektrum nebo značně odlišné velikosti barevných ploch - mohlo by dojít ke zmatení prostoru. Zároveň by záběry neměly obsahovat příliš mnoho odlišných barev, abychom měli možnost se v obraze správně orientovat.

Právě z těchto důvodů se většina filmů řídí tzv. **pravidlem 3 barev**. To znamená, že pro celý film platí daný poměr použitých barev. Nejvíce používaná barva je tzv. *primární*

⁶¹ PŁAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Jezyk filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha: ORBIS, 1967.

⁶² https://www.youtube.com/watch?v=s49A12CMfTI&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=7 [4.12.2020]

⁶³ https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=13 [cit. 20.12.2020]

barva, která ve většině záběrů (ne ve všech!) zabírá 60% ploch. Další, tedy *sekundární barva*, tvoří 30%. Poslední barva, která je často výrazně odlišná od předchozích dvou, je *barva akcentu*, která tvoří většinou pouze kolem 10% a dodává obrazům buď pouze na vizuální zajímavosti nebo může i prohlubovat význam objektů a jejich kompozice⁶⁴. Jako příklad si můžeme uvést film *Amélie z Montmartru*⁶⁵, kde primární barvou je jakási oranžovo-hnědá,



Obrázek 9: Snímek z *Amélie* - je vidět primární barva = oranžovo-hnědá; sekundární = zelená; a akcent = červená

tedy teplá tělová barva; sekundární je smaragdově zelená; a poslední akcentová barva je sytě červená (viz obrázek 9). Tyto barvy tvoří krásnou atmosféru filmu a tím, že jsou použity v každém záběru, utváří přirozenou kontinuitu a dodávají dílu pocit ucelenosti.

Občas se využívá i jen dvou základních barev, které tvoří spektrum, v němž se obraz může pohybovat. Možná vám nyní přijde zvláštní, že by filmy využívaly tak málo barev - je to proto, že často zapomínáme, že konkrétní barva je definována více, konkrétně třemi základními vlastnostmi, kterými jsou: *odstín*, *intenzita (syť)* a *jasnost*.⁶⁶ Máme-li dané tři základní barvy pro celý film, můžeme si v rámci jednotlivých snímků hrát s jejich vlastnostmi a vytvářet tak obrazy, které působí barevněji, než skutečně jsou. Pořád ale musíme dávat pozor, aby i jas a kontrast v záběrech v rámci jednotlivých scén zůstávaly na podobné úrovni.

2.9.2 Zvuk

Doteď jsme se soustředili víceméně výhradně na vizuální složku filmu. Film je však dílo **audiovizuální**, má tedy také audio složku. Na úpravě zvuku, syntéze zvukové a obrazové složky a kompletaci audiovizuálního díla se podílí více tvůrců v postprodukční fázi. Všichni musí věci společně diskutovat a spolupracovat na tvorbě syntetického díla, práce jednoho tvůrce tedy často přesahuje do práce ostatních, a proto se tedy nebudeme snažit odlišit práci zvukaře, střihače a jiných a povíme si, co všechno úprava zvuku obnáší a jaký má zvuk obecný vliv na to, jak divák vnímá dílo.

Pod úpravu zvuku spadá zaprvé **úprava dialogů**, kdy je potřeba odstranit nežádoucí ruchy ze záznamů vlastních mikrofonů jednotlivých herců a spojit zvukové stopy více postav tak, aby na sebe dobře navazovaly. Je přitom třeba dbát na postupný vznik a zánik zvuku, tedy zesilování a snižování intenzity zvuku, aby se nestalo, že nějaká zvuková stopa bude znít “usekle”. Na to si musíme dávat pozor ovšem nejen u dialogů, ale i u ostatních ruchů nebo u podkladové hudby - zvuk nikdy nemůže ostře přijít jen tak zničehonic a stejně tak nemůže v jednu chvíli okamžitě zaniknout, chceme-li docílit přirozeného nerušeného plynutí.

⁶⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=TTnwYmEWvPI> [cit. 20.12.2020]

⁶⁵ *Amélie z Montmartru* [Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain][film]. Režie Jean-Pierre JEUNET. Francie/Německo: UGC, Miramax, 2001

⁶⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=YCJXS4hvOsU> [cit. 20.12.2020]

Další součástí audio složky je **zvukový design**, který přidává do díla aditivní zvukové efekty, které nebyly původní součástí záznamu. Obvykle se jedná o zvuky pozadí (např. klepání kláves na psacím stroji nebo mňoukání kočky). Někdy jsou tyto zvuky vytvářeny pomocí záznamů zvuků jiných zdrojů (například zvuk hromu dostaneme úderem do plechového plátu). Pro tento účel můžeme použít i kombinované zvukové záznamy.

Nesmíme zapomenout zmínit, že přídatné zvuky také nemusí být zvuky, jejichž zdroje v příběhu se nachází v obraze, ale mohou to být i zvuky z okolí mimo kameru.

Nakonec nesmíme opomenout tzv. **audio mixing**, kdy se všechny zvukové složky kombinují a je potřeba upravit jejich frekvenci, hlasitost a intenzitu a další kvality tak, aby výsledek zněl přirozeně a podporoval atmosféru obrazové složky. Myslet musíme především na to, aby všechny prvky zvukové stopy fungovaly správně dohromady a aby žádný prvek nebyl příliš rušivý, není-li to uměleckým záměrem. Většinou pokud přidáváme do zvukové stopy další zvukový prvek, musíme ostatní již přítomné prvky mírně ztišit a nový prvek přidat postupným zesílením. Pro podkreslení scény a dosažení zvláštních efektů se do mixu přidávají i speciální ruchy, které působí na naše podvědomí a vytváří tak v kontextu scény nový význam nebo hodnotu. Například když potřebujeme přejít z tzv. flashbacku (tedy ze scény zobrazující vzpomínky některé z postav) do záběru reality, se často používá jakýsi gradující šum, který narušuje kontinuitu nostalgického snění postavy a ve chvíli, kdy vygraduje a utichne, nastane moment “probuzení”, kdy se postava - a s ní i děj - trhnutím vrátí zpět do přítomného okamžiku. Pro tento efekt lze použít například záznam velmi rychle jedoucího kamionu. Tvorbou zvukových efektů se zabývá *ruchař* - ten vymýšlí, jaké předměty, děje a skutečnosti použít jako zdroje požadovaného zvuku.⁶⁷

Při střihu je ale klíčová synchronizace zvukové a obrazové složky. Pro docílení této shody se využívají různé pomůcky a techniky - nejznámějším příkladem je klapka, díky které se dají zvuk a obraz jednoduše synchronizovat podle začátku každého samostatného záběru.

Ne vždycky však je žádoucí, aby zvuk **nastupoval** nebo naopak **zanikal** spolu s obrazem (u hudby je to pak dokonce naprosto nežádoucí). Přesah zvuku naopak často vytváří pěknou návaznost záběrů. Například v české pohádce Honza málem králem je přechod jedné scény na druhou podbarven zvukem bubnu takto: první scéna končí pohledem na prázdnou louku; do toho začne znít zvuk bubnování a po střihu následuje scéna, ve které královský bubeník bubnuje uprostřed vsi.

⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=wM-7rHjqdk8&t=92s> [cit. 7.12.2020]

3 Praktická část

Původně měla má praktická část vypadat úplně jinak. Měla jsem v úmyslu vytvořit vlastní adaptaci Kulešovova experimentu a video s podprahovou reklamou. K tomu jsem pak chtěla připojit dotazník a vyzkoušet, jak tyto efekty opravdu fungují. Aby však výsledky dotazníku měly alespoň nějakou relevantní hodnotu a daly se považovat za důvěryhodné, potřebovala jsem mít jistotu, že si dotazovaní videa přehrají celá a pouze jednou - proto jsem zamýšlela provést průzkum ve třech až čtyřech třídách vyššího gymnázia a to tím způsobem, že bych v počítačové učebně videa promítala a studenti by současně mohli vyplňovat dotazník.

Tento plán mi však překazila situace kolem pandemie koronaviru, protože se zavřely školy a výzkum tedy nebylo možné provést v předpokládané podobě. Z toho důvodu - a také proto, že ani podprahová reklama ani Kulešovův efekt nakonec nehrály v teoretické části takovou roli, jak jsem zprvu předpokládala - jsem se rozhodla zadání praktické části změnit a provést rozbor filmu.

Kvůli zdravotním potížím jsem však nebyla schopná začít pracovat na rozboru celovečerního filmu včas a musela jsem tedy vybrat kratší audiovizuální dílo.

Nakonec jsem si k rozboru vybrala stužkovací video loňské oktávy Gymnázia Říčany, protože jsem si na něj při psaní teoretické části vzpomněla v souvislosti se stříhovým rytmem (viz kapitola [2.6 Rytmus](#)) a při té příležitosti jsem si ho znovu pustila a zjistila, jak má zajímavý a na amatérské video neobvykle dobrý střih. Rozhodla jsem se ho tedy podrobit podrobnější analýze a využít k tomu znalosti, kterých jsem nabyla v teoretické části.

3.1 Metodika a cíl výzkumu

Existuje mnoho metod filmových rozborů, většina se však soustřeďuje na dílo jako celek a ne na střih konkrétně. Proto jsem se rozhodla provést rozbor ve stylu vlastní subjektivní analýzy a to tak, že jsem se postupně pozastavila nad každým přechodem záběrů (ne každý však ve výsledné práci zmiňuji) a zamyslela se nad tím, jak na mě působí, jak souzní s pravidly a postupy, se kterými jsem se seznámila při realizaci teoretické části, a co bych na daném přechodu případně změnila.

Protože se jedná v podstatě o krátký amatérský film, je jasné, že některé střihy nebudou ideální - v takových případech se budu snažit chyby najít a formulovat, jak bych je opravila, aby střih byl plynulejší a ne rušivý nebo aby byl lépe vyjasněn zachycený prostor. Naopak chci ale také vyzdvihnout některé zajímavé montáže, které ve velké míře přidávají dílu na hodnotě a které bych u amatérského školního videa nečekala.

Je potřeba také zmínit, že toto video má nejen výborný střih, ale také překvapivé a výborně provedené záběry z hlediska práce kamery, která často odvádí práci namísto střihu. Na to se také v některých záběrech zaměřím a okomentuji, kde je dlouhý záběr kamery dobře využitý a kde bych naopak raději dala montáž více záběrů. Zde musím dodat, že film rozebírám z pohledu člověka, který nebyl přítomen při procesu tvorby. Nemám tedy přístup k originálním záběrům, a proto návrhy na úpravy jsou pouze teoretické - střih by totiž měl být brán v potaz již v první fázi tvorby (tedy při psaní scénáře), přesto však střihač v

postprodukční fázi už musí pracovat pouze s materiálem, který má k dispozici, a nemá obvykle šanci vytvářet další záběry. Já jako teoretický kritik mohu předpokládat, že mám k dispozici veškeré záběry, které bylo možno v produkční fázi vytvořit, a nejsem tak svázána omezeným materiálem, který byl v produkční fázi reálně vytvořen.

Cílem práce je zkusit si využít teoretické znalosti v “praxi” (spíše tedy praktické teorii, nebo řekněme pasivní praxi - opravdová praxe by byla samotná vlastní tvorba) a zamyslet se blíže nad reálnými možnostmi střihu - zjistit, co funguje a co ne. Tuto zkušenost mohu totiž dále využít při vlastní tvorbě, což se bude obzvláště hodit, až bude stužkovací video vytvářet i naše třída.

Nakonec bych ráda dodala, že se v žádném případě nesnažím dílo či jeho tvůrce jakýmkoli způsobem kritizovat - naopak jsem si tento snímek pro rozbor vybrala, protože mě zaujal kvalitou, kterou jsem od díla tohoto charakteru neočekávala.

3.2 Samotný rozbor audiovizuálního díla

V rozboru komentuji pouze střih v rámci příběhové části, tedy nezahrnuji úvodní záběr loga a disclaimer ani závěrečné titulky, následné dodatečné informace a video-tablo. Titulky, fotky, stopky a podobné efekty uprostřed filmu zmiňuji, ale nepočítám je jako samostatné záběry.

Některé přechody nekomentuji, protože to dle mého názoru není potřeba.

Při záběrech s kombinovanou kompozicí počítám záběry zobrazené najednou jako jediný záběr.

Poznámka k tabulce: Vyskytuje-li se v řádce pouze jedno číslo záběru, čas a komentář se vztahuje k přechodu mezi předchozím a daným záběrem nebo přímo k obsahu uvedeného záběru (obvykle se takový komentář týká pohybu kamery, kompozice nebo kvality obrazu z hlediska barev a světla). Je-li uvedeno více záběrů, vztahuje se obvykle k daným záběrům a vztahu a přechodu mezi nimi. Některé přechody tak mohou zůstat bez komentáře, protože občas mi nepřišel nutný.

číslo záběru /záběrů	čas a délka přechodu /montáže ⁶⁸	vlastní popis, komentář a případné návrhy na úpravu
1, 2	00:24.01-00:24.12	První scéna je přesvětlená a druhá naopak dost tmavá, přechod mezi nimi tedy není tolik přirozený ani s pomocí prolínačky se zesvětleným obrazem.
3	00:27.21-00:28.07	Zde naopak zesvětlení při přechodu působí rušivě, protože oba záběry jsou tmavé.
4	00:31.00	Navázání pohybu působí přirozeně a zrychlení obrazu distancuje přímý děj v záběru od průvodního komentáře.
5	00:42.23-00:44.15	Skvělý efekt a za použití roztmívačky do tmavého záběru není skoro rozeznatelná hranice mezi koncem efektu a začátkem obrazu, což vytváří krásnou návaznost.

⁶⁸ formát časového údaje: mm:ss.ms; jedná-li se o montáž, udává časový údaj dobu od začátku prvního přechodu do konce posledního přechodu mezi vybranými záběry

6	00:54.10-00:54.14	Postava se nachází o kus dál než v předchozím obraze, navíc na straně, ze které vedla dráha jejího pohybu v předchozím záběru, dochází tedy k mírnému zmatení prostoru.
9, 10	01:20.24-01:21.04	Zde mi přijde, že byly zbytečně použity dva záběry a střih by v této krátké scéně nebyl nutný - domnívám se, že zde byl střih proveden za účelem prodloužení klíčového záběru, který byl sám o sobě příliš krátký.
11, 12	01:28.07	Pěkné využití paralelní kompozice, škoda jen, že oba záběry nemají stejný formát - tedy že první záběr není na celou velikost obrazu a druhý ano.
13, 14	01:36.01-01:36.04	Zde dochází ke zmatení diváka - oba záběry jsou sice situované ve stejném prostoru, což naznačuje, že se jedná v obou scénách o stejnou postavu. Divákovi to však na první pohled nemusí dojít, protože v každém záběru je pohled nastavený v jiném úhlu.
15	01:39.23	Tady je můžeme najít krásný příklad přechodu pomocí zvuku /hudby - hudba začíná hrát už na konci předchozího záběru a vzniká pěkná návaznost mezi dvěma záběry, i když jsou jiného charakteru a obsahují opačný pohyb.
16	01:43.15	V těchto záběrech dochází ke zmatení pohybů - jedná se přesně o tu samou "chybu", kterou popisují v kapitole 2.8.2 Pohyb - divák pak neví, nachází-li se auto na stejné cestě jako předtím nebo ne (to, že se jedná o stejné auto je v tomto případě naštěstí zjevné). V kontextu děje to ale zde tolik nevádí a nesourodé pohyby navíc vytváří dojem, že auto urazilo větší vzdálenost - tedy, že cesta do školy je delší.
17	01:47.17-01:48.12	Opět výborné použití hudby jako prvku návaznosti.
18	01:54.16	Zde vyvstává opět otázka divákovy orientace v prostoru. Pro mě jako pro člověka, který se ve zobrazeném prostoru vyzná, protože se v něm často pohybuje, je těžké uvědomit si, jestli je návaznost pohybu dostatečně srozumitelná a jestli je transpozice srozumitelně provedená. Samotný záběr je však ve všech ohledech skvěle provedený - především bych vyzdvihla použití efektů zrychlení, které krásně vykresluje dojem, že celá doba pohybu trvá opravdu dlouho, a také zamrznutí obrazu na konci záběru.
20	02:18.06	Tady naopak auto vjíždí do prostoru, ve kterém jsem se nevyznala, když jsem video viděla prvně, a byla jsem při tomto spojení záběrů mírně dezorientovaná. Nejde ale o tak velký problém, protože přesné vykreslení prostoru zde není pro děj důležité (navíc většina cílených diváků se v něm pravděpodobně orientuje velmi dobře).

22	02:36.03	Jedná se o velmi dlouhý a výborně provedený záběr. Na začátku jsem si všimla skvělého nástupu hudby. Oddálení z detailu na celek je tak přirozené, že je až nepostřehnutelné (příčinou může být také akce obsáhlá v obraze, které divák věnuje pozornost). Následné pohyby kamery jsou velice zajímavé, v jednu chvíli lze zaznamenat otřesy kamery, když kameru pravděpodobně přesunovali do vozidla. I přes tyto otřesy záběr pokračuje dál bez střihu - tady si myslím, že šlo o správnou volbu a že délka zde dodává záběru na hodnotě (protože se v rámci záběru děje spousta akce, kterou jistě nebylo snadné zorganizovat a naaranžovat).
23	03:18.16	Nakolik u tohoto díla často chválím přechody hudby, zrovna zde je přechod mírně krkolomný. Zás tak rušivé to ale není díky náboji následující montáže.
23-28	03:18.16...03:26.21	Skvělá montáž - pomocí ostrého střídání rychlého a pomalého pohybu, tedy akčních a klidových záběrů, vzniká pocit honičky a s každým záběrem se stupňuje napětí scény. K tomu přispívají i ostré přechody hudby. Celková rytmika velmi přidává sekvenci na hodnotě. Jediná škoda je zbytečné zmatení pohybů motorky - v prvním záběru, který je jinak technicky perfektní a zajímavě provedený, se totiž motorka pohybuje opačným směrem než v následujících dvou. U pomalejších záběrů chůze ale jiné směry pohybů nevadí - naopak vytváří skutečnost, že postava urazí mezi záběry delší dráhu.
29, 30	03:29.09	I přesto, že zde nejsou dodržena pravidla kompozice, působí záběr přirozeně.
31-35	03:37.01...04:17.03	Ostré střihy mezi záběry ve stejném prostředí zaprvé dokreslují skutečnost, že mezi nimi uběhla delší doba, a také přidávají celé situaci zachycené v této montáži na komičnosti.
36, 37	04:48.09-04:48.14	Výrazná změna v pohledu kamery odlišuje čas obou záběrů a říká, že mezi záběry uplynula nějaká delší doba.
38, 39	05:05.19	První záběr je zpomalený a bez významu - je pouze podkladem ke komentáři od kterého se právě efektem zpomalení distancuje. Ostrý střih na rozhovor s postavou pak odlišuje přechod od komentáře k samotné výpovědi postavy.
39-41	05:05.19...05:26.10	Sekvence ostrých střihů mezi polodetaily a polocelky dvou postav vykresluje dokumentární charakter scény.

42	05:34.14	Skvělá práce kamery - dlouhý záběr plný pohybů kamery a bez jediného střihu sice máte divákovi orientaci v prostoru, zde to má ale příznivý výsledek - vytváří to totiž dojem dezorientace a podnapilosti, který je podstatou scény.
43	05:53.10	Dveře se nenachází na konci předchozího záběru a divákovi nemusí hned dojít, kde se v prostoru nachází.
44	05:55.04	Příchod postavy je zobrazen z jiného úhlu než na předchozím záběru, tedy z jiného záběru, než by byl divák čekal, a vzhledem k tomu, že část záběru odkud přichází je příliš tmavá, působí její příchod mírně zmateně.
45	06:01.10	Kompozice záběru je trochu výš než v předchozím záběru, vzhledem k charakteru pohybu (nahoru) a množství akce obsažené v záběru však přechod působí přirozeně a je téměř nepostřehnutelný.
45-53	06:01.10...06:06.17	Výborně provedená montáž, která je krásnou ukázkou střihového rytmu (viz kapitola 2.6 Rytmus), kdy je střih proveden přesně podle podkladové hudby.
54	06:09.04	Překrásná návaznost pomocí zachování středové kompozice - hlava postavy zůstává ve středu obrazu a celý přechod do pohledu z jiného úhlu vypadá naprosto přirozeně.
55-61	06:26.12...07:06.21	Ostré střihy více záběrů podobného rázu ve stejném prostředí ale z víceméně nahodilých (ale podobných) úhlů napomáhají vytvořit dojem dokumentárního filmu.
61-62	07:17.01, 07:18.06, 07:19.11	Skvělý efekt přechodu pomocí fotek, které jsou navíc stejného formátu. Za zmínku stojí i přidané zvukové efekty. Stejná kompozice posledního snímku a předcházející fotografie umožňuje plynulou návaznost snímků (ačkoli je obraz trochu výš než na fotce, ve výsledku to ale není postřehnutelné a tolik to nevadí).
63	07:26.24	Proložení záběrů z "terénu"- tedy záběrů přímé rekonstrukce události - záběry výpovědí postav připomíná dokumentární charakter, kterému se dílo snaží přiblížit.
64, 65	07:38.23	Střih je mírně viditelný díky vychýlené kompozici, při rychlosti scény však pro diváka není postřehnutelný a hlavně jej maskuje speciální efekt obrazu.
66-68	07:49.06, 07:58:00	Sekvence, která je opravdu skoro nepostřehnutelná - ani při zpomalení videa jsem si nebyla zpočátku stoprocentně jistá, jestli se jedná o střih nebo o prudší pohyb postavy, protože kompozice zůstává ve všech použitých záběrech stejná.

70	08:09.07	Tento záběr je příliš krátký a nevýrazný a příliš rychle nastupuje, je tedy hůře postřehnutelný a spíše rušivý než přínosný pro děj.
72	08:29:00-08:29.05	V tomto dlouhém záběru si zrovna myslím, že by bývalo bylo lepší stříhat mezi záběry ze dvou úhlů - na učitele; a na žákyně. Pohyby kamery v tomto záběru jsou spíše rušivé.
73, 74	08:54:05-08:54.09	Dobrá návaznost díky podobnému úhlu pohledu kamery na postavu. U záběru 74 je naopak dlouhý záběr dobrou volbou a pohyby kamery vytváří svým způsobem plynulou dráhu pohybu postavy zleva do prava. Mimochodem se domnívám, že záběr by na nás zdaleka nepůsobil tak přirozeně pokud by se jednalo o pohyb zprava doleva - jsme totiž zvyklí číst zleva doprava (ať už jde o knihy nebo o obraz).
75	09:28.15-09:29.12	Tady bych dlouhý záběr možná proložila záběry na detaily - na druhou stranu v kontextu následující montáže tento záběr podtrhuje kontrast mezi celkem a detailem. Pohyb kamery je však v tomto záběru příliš rychlý a mírně kolísavý, proto působí spíše rušivě a obraz je díky tomu rozmazaný.
75-81	09:28.15...09:48.00	Krásná montáž s postupným zvyšováním napětí za pomoci kontrastu mezi záběry detailu a celku.
82-84	09:57.12...10:02.22	Zde je opět příklad montáže řízené střihovým rytmem - k hudebnímu rytmu ladí i vlastní pohyby v rámci jednotlivých záběrů. Následný oddělovač v podobě komentovaných informací je strategický přechod k dalšímu ději.
85, 86	10:13.23	Pohyb otočení postav způsobuje plynulost navázání obou záběrů. Záběr 86 bych prodloužila a nechala delší pohled na reakci postavy.
87-89	10:19.09...10:21.20	Velmi rychlá rytmická sekvence prostorově a pohybově nesourodých záběrů - zde se ale jedná o záběry, kde není potřeba zachovat transpozici, jde spíše o dramaticčnost obsahu montáže a ostré rytmické střihy této dramaticčnosti napomáhají.
90	10:22.21-10:23.00	Pěkný pohyb kamery od pohybující se skupinky k vyčleněné postavě a pak po směru pohybu této postavy, který je stejný jako pohyb dříve zobrazené skupinky.
91-93 +94	10:31.04-10:35.11	Zajímavý efekt postupného prolnutí tří akčních záběrů s jedním stálým akčním záběrem - zvětčuje obsah vykonaných pohybů a práce a vytváří dojem delšího uplynulého časového úseku.
97-102	11:01.14...11:08.20	Rytmický střih a podobná barevnost záběrů vytváří plynulé přechody mezi jednotlivými záběry.

103a, 104, 103b, 105, 103c	11:10.10...11:21.13	Jeden záběr obsahující plynulý pohyb kamery je dvakrát přerušen přidáním efekty. První efekt mi přijde zbytečný a spíše rušivý - prosté zamrznutí obrazu nebo přiblížení na detail by dle mého názoru bylo lepší volbou. Druhý efekt - tedy záběr na obrazovku telefonu - má větší význam, je ale nevhodně zasazený do poloviny zmíněného dlouhého záběru a přechody na něj a z něj nejsou příliš přirozené.
106-109	11:23.24...11:38.05	Přechod na tuto sekvenci pomocí tmy byl chytrým tahem - je tak odlišen charakter předchozí a následující scény. Efekt černobílého obrazu zde krásně spojuje snímky zobrazující retrospektivní části vyprávění.
111-116	11:46.07...11:56.12	Opět sekvence záběrů s víceméně podobným obsahem oddělených ostrými střihy - jedná se o chytrou výplň obrazu při soustředění divákovi pozornosti na mluvený komentář. V posledním záběru se objevuje zbytečný, pravděpodobně nežádaný rušivý zvuk.
117	11:56.22-11:57.11	Záběr sám o sobě by byl zajímavější, kdyby byl nahrazen montáží s více detaily - tady ale větší velikost snímku, mírně krkolomné pohyby kamery a dlouhý záběr dodávají scéně dokumentární charakter a přenechávají pozornost opět mluvenému komentáři.
118, 119	12:31.21	Krásný dlouhý záběr prostřížený detailem, který symbolizuje konec akce postavy v daném prostoru (odděluje její příchod a akci na místě s jejím odchodem).
120+121; 121+122	12:14.12-12:42.08; 12:47.09-12:47.21	Výborná návaznost pohybů podle pravidel transpozice - přechody působí plynule. Zajímavé jsou ostré změny pohybu objektu, na který divák soustředí pozornost (kufr), v kontrastu s plynulým pohybem osob v obraze. Vytváří to zvláštní pocit napětí a zaujetí.
123	12:52.24-12:53.18	Tady naopak pohyb zachován není, dochází ke zmatení prostoru, navíc první část záběru je přesvětlená a příliš rušivě jasná oproti předchozímu záběru.
124	13:11.12	Skvělá kompozice i návaznost pohybu z předchozího záběru.
125	13:19.12	Výborný pohyb kamery - zde opět kamera vytváří jasnou dráhu (zepředu dozadu s výkyvy do stran). Dlouhý záběr zde tvoří lepší efekt než by tvořila montáž.
126, 127	13:26.16-13:32.01	Pěkné využití kombinované kompozice - přechody skoro nejsou při normální rychlosti povšimnutelné.
128. 129	13:44.13-13:44.20	Nekontinuální spojení záběrů zde působí komicky.

131	13:47.02	Postava se při příchodu ohlédne do směru odkud přišla, což zdůrazňuje dráhu jejího předchozího pohybu a napomáhá to k jasnější transpozici prostoru.
132	14:08.23	Zbytečný pohled do okna - záběr tím však působí více jako materiál dokumentárního rázu.
134-137	14:30.14...14:46.00	Výborná sekvence detailů zachycených v různých pohybech kamery - zatmívací a roztmívací přechody ještě dodávají montáži na tajemnosti. Jde o vývoj postupu scény od detailu k celku, který působí více tajnůstkářsky a každý detail působí jako další stopa k vyluštění záhady: <i>Co se skrývá v celku?</i> Škoda jen, že některé záběry jsou jinak osvětlené.
138a, 139, 138b	14:50.01...15:00.14	Delší záběr obsahující kontinuální pohyb kamery, který je uprostřed přerušen efektem přibližování a přiblížením na větší detail (spíše polodetail). Zde to ale (narozdíl od stejné metody použité v záběru 103) nevadí, naopak to působí zajímavě, a pohyb kamery je zachován.

Tabulka 1: rozbor střihů ve stužkovacím videu *National Geographic* oktávy 2019/2020 Gymnázia Říčany

3.3 Diskuze

Toto video jsem si k rozboru vybrala, protože mě opravdu zaujalo některými záběry a montážemi - nečekala jsem však, že bych celkově práci střihu hodnotila tolik pozitivně.

Především oceňuji rytmus - několikeré rytmické montáže (především záběry [45-53](#) a [82-84](#)), které byly výborně sehrané s hudbou a vytvářely skvělou akci a atmosféru scény (uplatňoval se v nich stříhový rytmus - viz kapitola [2.6 Rytmus](#)), a některé montáže, které pomocí pravidelného rytmu a střídání tempa pohybu v rámci jednotlivých záběrů vytvářely stupňující se emoční náboj a napětí (především [23-28](#) a [75-81](#)).

Co se však týče střihu mezi ne tolik sourodými záběry v rámci rytmicky jednotné montáže, tam už rytmus mnohdy tak excelentní není - některé záběry jsou příliš krátké a působí trochu zmateně a nepřirozeně, jelikož obsahují více informací, než je divák schopen v dané délce záběru vstřebat. To se však dá u amatérského videa čekat a na můj celkový dojem to nemělo zas až takový vliv.

Více mě však zklamala některá rozhodnutí ohledně využití dlouhých či krátkých záběrů - přerušení dlouhého záběru (například [103](#)), nebo naopak nedostatek detailů ([75](#)), hlavně však zbytečný pohyb kamery v rámci dlouhého záběru (konk. v záběru [72](#)).

Jindy naopak jsem si domluvu střihu a kamery nemohla vynachválit - některé dlouhé záběry získaly pomocí pohybu kamery takovou hodnotu, jakou by střih z více kratších záběrů těžko dokázal vyvinout, zvláště bereme-li v úvahu, že tvůrci videa nebyli odborníci ve filmovém oboru. Tady bych vyzdvihla především záběry [22](#); [42](#); [74](#) nebo [125](#).

To, že jsou schopni dosáhnout dobré návaznosti pohybu (dodržováním pravidel popsanych v kapitole [2.8.2 Pohyb](#)), dokázali tvůrci například v sekvenci počínající záběrem [120](#). Ne vždy byl však v rámci návaznosti záběrů zachován prostor. Obecně transpozice ([2.8 Transpozice](#)) je jednoznačně kritériem, které bylo v tomto videu splněno nejméněkrát - pro účely díla se však nejedná o závažný problém, protože cílené publikum se ve většině zobrazených lokací orientuje, jelikož je zná. Pro cizí diváky by však prostor mohl být dost nesrozumitelný. Jedním z případů, kdy mě prostor na první pohled opravdu zmátl - a myslím, že by se tomu bylo dalo jednoduše vyhnout, kdyby se více dbalo na postavení kamery - je přechod [13, 14](#).

I přesto mě však práce střihu příjemně překvapila - nečekala jsem, že by měla takovou zásluhu na dramatickém vyznění celkového díla. První kritérium, tedy kritérium emoční hodnoty ([2.4 Tajemství emocí a role intuice](#)), většina přechodů dle mého názoru splňuje - zajímavé akční montáže přidávají dílu emoční náboj a pěkně si hrají s hladinou napětí. Dále se mi líbí systematické dramaturgické rozlišení jednotlivých částí videa - video totiž sestává z více charakterově odlišných námětů, střih proto funguje trochu jinak v závislosti na charakteru dané pasáže. Práce střihu je zde pak zvláště obdivuhodná v tom, že se dokáže odlišným charakterům přizpůsobit a zdůraznit přechody mezi nimi a vytváří tak ze sekvencí scén výsledné ucelené sourodé pasáže, z nichž může divák cítit podobný náboj.

4 Závěr

Náplň práce se v průběhu ukázala být mnohem obsáhlejší, než jsem předpokládala, a bylo pro mě těžké celé téma zúžit a co nejlogičtěji a nejsystematičtěji poskládat. Myslím však, že se mi to povedlo a že vlastní obsah kapitol i jejich návaznost dává smysl.

I přesto, že je práce poměrně obsáhlá, uvědomuji si, že obsahuje pouze malý nepatrný zlomek základů teorie střihové skladby a ještě menší zlomek náplně oboru filmové tvorby. Co si však uvědomuji také - a co je pro mě podstatnější -, že mě tento obor opravdu fascinuje a chtěla bych se mu v budoucnu věnovat. Už jsem také uplatnila získané poznatky i v praxi (nejen v rozboru, který je součástí praktické části, ale také při tvorbě vlastního díla) a myslím, že je budu moci v blízké době opět využít. Práce tedy pro mě osobně měla značný přínos.

Věřím ovšem, že práce bude mít přínos i pro čtenáře. Snažila jsem se vše popsat co nejjednodušeji a od základů, tak aby i ten, kdo se v oblasti filmové tvorby vůbec neorientuje (ostatně do této kategorie jsem ještě před rokem spadala také), pochopil popisované principy a nahlédl alespoň okrajově do tajů střihačského umění. Přinejmenším si snad každý, komu tato práce zkříží cestu, odnese alespoň tuto hlavní myšlenku: že za pojmem “filmová tvorba” stojí mnoho skrytých aktérů, nepsaných ale platných zákonitostí a obdivuhodných procesů, jež svými “kouzly” dokáží vytvářet a komunikovat hluboké myšlenky a dojmy, a že tedy **stojí za to pokusit se nahlédnout do těchto tajů filmu a přiučít se - alespoň trošku - filmové řeči.**

Praktickou část se mi povedlo vcelku úspěšně vypracovat. Ověřila jsem si, že důvodem, proč mě dílo, které jsem si k rozboru vybrala, původně oslovilo, byl především skvělý emoční náboj, na němž měl velké zásluhy právě střih. Z rozboru také vyšlo najevo, proč některé úseky filmu působily naopak neohrabaně a nepřírozeně - kvůli nedodržování pravidel transpozice a kontinuity.

Ačkoli dle mého názoru má i tato podoba praktické části mnoho do sebe, docela ráda bych se v budoucnu pokusila realizovat i své původní plány - tedy vypracovat rozbor celovečerního filmu (se zaměřením na střih) nebo vytvořit vlastní adaptaci Kulešovova efektu a ověřit jeho platnost pomocí dotazníku. Dále bych svou práci mohla rozšířit například o podrobnější historii vývoje střihové skladby, konkrétně bych se ráda více soustředila na inovace, které střihu přinesla francouzská nová vlna nebo ruská filmová škola. Také jsem se v práci nakonec skoro vůbec nedotkla těch “pravých kouzel”, tedy efektů střihu a kamery, které si u lidí dříve právem opravdu vysloužily označení “kouzla” - toto téma by také mohlo být předmětem rozšíření či navazující práce.

Seznam součástí textu

Tabulky

Tabulka 1:	Rozbor střihů ve stužkovacím videu <i>National Geographic</i> oktávy 2019/2020 Gymnázia Říčany	32-38
----------------------------	--	-------

Obrázky

Obrázek 1:	Rozdělení na čtyři části (kvadranty)	22
Obrázek 2:	Rozdělení na devět částí	22
Obrázek 3:	Kompoziční kříž	22
Obrázek 4:	Eye tracking experiment T. J. Smithe na záběrech z filmu <i>Blade Runner</i>, 1982.	23
Obrázek 5:	Scéna z <i>Popelky</i>	24
Obrázek 6:	Postavení kamer pro názorný příklad	26
Obrázek 7:	Záběry z kamer na obrázku 6	26
Obrázek 8:	Záběry popsané v příkladu se žlutým autíčkem	27
Obrázek 9:	Snímek z <i>Amélie</i>	28

Seznam citovaných informačních zdrojů

Literatura

PLAŻEWSKI Jerzy. *Filmová řeč*. Z polského originálu *Jezyk filmu* přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha:ORBIS,1967. Dostupné z:<https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/>

[Filmova rec_CZE_.pdf](#)

KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-733-1896-2.

VALUŠIAK, Josef. *Stříhovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8358-9.

MURCH, Walter and Francis Ford COPPOLA. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Los Angeles: Silman-James Press, 2001. ISBN-13 9781879505629. Dostupné z:<http://www.tlu.ee/~rajaleid/montaazh/In-the-Blink-of-An-Eye.pdf>

Internetové zdroje

<https://www.prirodovedci.cz/zeptejte-se-prirodovedcu/1360>

<http://pres-osu.blogspot.com/2012/02/pokrocile-formy-strihu-ii.html>

http://scenar.cz/clanek-slovník_filmovych_vyrazu.html

<https://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce9.htm>

http://www.filmovka.cz/audiovizualni-kvalifikace/docs/4_ucebni-texty_strihova-skladba.pdf

<https://pdfs.semanticscholar.org/7d0e/67593c8866929ba88c7ec901931329a15ece.pdf>

https://cs.wikipedia.org/wiki/Teplotn%C3%AD_mapa

<https://www.mentem.cz/blog/mrkani/>

Audiovizuální zdroje

<https://www.youtube.com/watch?v=aedhxvooyPg&t=3365s>

<https://www.youtube.com/watch?v=Xywu90WtU9A>

- přednášky MUDr. Radkina Honzáka, CSc.

https://www.youtube.com/watch?v=v6Cci_6rhw0&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=3

https://www.youtube.com/watch?v=Ehvh5adVqMo&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=8

https://www.youtube.com/watch?v=f7fHwLEtx3U&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=9

https://www.youtube.com/watch?v=jqi_MtroWA4&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=10

- ThisGuyEdits

https://www.youtube.com/watch?v=WcBpXLNmS3Q&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=4

https://www.youtube.com/watch?v=ErOh-hXZsK4&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=5

https://www.youtube.com/watch?v=t95Hie1PrII&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=6

https://www.youtube.com/watch?v=s49Al2CMfTI&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=7

- Walter Murch

https://www.youtube.com/watch?v=Vy2Vhnqtu8I&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=1&t=1s

https://www.youtube.com/watch?v=OVwKIbtgd3s&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=12

https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&list=PLIRnTfbuMD9lvD9Vpb-fk_3Z5SxMKKoyh&index=13

<https://www.youtube.com/watch?v=TTnwYmEWvPI>

<https://www.youtube.com/watch?v=CvLQJReDhic>

<https://www.youtube.com/watch?v=wsI8UES59TM>

https://www.youtube.com/watch?v=9_KOfYrxcF4&t=400s

Seznam citovaných audiovizuálních děl

Kmotr III [The Godfather: Part III] [film]. Režie Francis Ford COPPOLA. USA: Paramount Pictures, 1990.

Vlasy [Hair] [filmový muzikál]. Režie Miloš FORMAN. USA / Západní Německo: United Artists, 1979.

Tenet [film]. Režie Christopher NOLAN. USA / Velká Británie: Warner Bros, 2020.

Tanec Zakázán [Footloose][film]. Režie Craig BREWER. USA: Paramount Pictures, 2011

National Gyrigraphic [amatérský studentský film]. Gymnázium Říčany: Oktáva, 2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=-CMT4j4p12M>

Blade Runner [film]. Režie Ridley SCOTT. USA / Hongkong / Velká Británie: Warner Bros, 1982.

Popelka [Cinderella][film]. Režie Kenneth BRANAGH. USA/Velká Británie: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015.

Amélie z Montmartu [Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain][film]. Režie Jean-Pierre JEUNET. Francie/Německo: UGC, Miramax, 2001