

Determinanty individuálního přístupu ke stříhové skladbě

BcA. Josef Erla

Diplomová práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Josef Erla**
Osobní číslo: **K17357**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Střihová skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Determinanty individuálního přístupu ke střihové skladbě
2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,
délka minimálně 20 min., střihová skladba.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a - h (dle zadání praktické části práce na

oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk – nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

COLEMAN, Lori Jane a Diana FRIEDBERG. Make the cut: a guide to becoming a successful assistant editor in film and TV. Amsterdam: Focal Press/Elsevier, [2010], xv, 230. ISBN 978-0-240-81398-1 DANCYGER, Ken. The technique of film and video editing: history, theory, and practice. 5th ed. Burlington: Focal Press, c2011, xxv, 459 s. ISBN 978-0-240-81397-4 DMYTRYK, Edward. On film editing: an introduction to the art of film construction. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 1984, x, 148. ISBN 0-240-51738-5.

Dostupné také z: <http://www.loc.gov/catdir/description/els032/84004258.html>

CHANDLER, Gael. Cut by cut: editing your film or video. 2nd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, c2012, xxiv, 477 s. ISBN 978-1-61593-090-6 KUČERA, Jan. Střihová skladba ve filmu a v televizi. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016, 213 s. ISBN 978-80-7331-386-9 MURCH, Walter. In the blink of an eye: a perspective on film editing. 2nd edition. Los Angeles: Silman-James Press, [2001], xiv, 146. ISBN 1-879505-62-2 ONDAATJE, Michael a Walter MURCH. The conversations: Walter Murch and the art of editing film. New York: Alfred A. Knopf, 2016, xxi, 339. ISBN 978-0-375-70982-1.

Dostupné také z: <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0626/2005270179-d.html>

PLAZEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. Praha: Orbis, 1967 REISZ, Karel a Gavin MILLAR. The technique of film editing. Second edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2010, xxi, 346. ISBN 978-0-240-52185-5 VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. 5. vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2017, 142 s. ISBN 978-80-7331-455-2

Vedoucí diplomové práce: MgA. Libor Nemeškal, PhD.
Ateliér Audiovize
Datum zadání diplomové práce: 3. prosince 2018
Termín odevzdání diplomové práce: 6. května 2019

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Pavel Bednařík
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 28.1.2019

Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevyjádřené zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby proslábnutím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nákolí za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Diplomová práce pojednává o rozdílnosti přístupů ke střihu totožného zdrojového materiálu a individualismu pozice filmového střihače. V teoretické části je představen střihač jako plnohodnotný člen filmového štábu, vznik této profese je zasazen do historického kontextu. Následně jsou definována hlavní kritéria střihové skladby, která slouží jako výchozí bod pro analytickou část. V analytické části jsou podstoupeny čtyři typově rozdílné zdrojové materiály celkem 18 střihačům, jejichž úkolem je vytvoření vlastní verze díla. Výstupy jsou analyzovány jak kvalitativní, tak kvantitativní metodou.

Klíčová slova: Střihová skladba, Střihač, Filmový štáb, Individualita, Determinanty střihu

ABSTRACT

Diploma thesis deals with the approach differences when editing the same source video and film editor's individuality in general. Theoretic part of this thesis presents film editor as a film crew member just as it presents historical context of this profession. Definition of editing main rules are next as it is crucial for analytic part. Analytic part contains four different source video-footages, which are edited by 18 editors. They were supposed edit their very own versions. These versions are analysed using qualitative and quantitative methods.

Keywords: Film Editing, Editor, Film crew, Individuality, Determinants of editing

Děkuji doc. MgA. Liborovi Nemeškalovi, Ph.D. za jeho čas, věcné připomínky a za vedení diplomové práce.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 STŘIHAČ JAKO ČLEN FILMOVÉHO ŠTÁBU.....	12
2 HISTORICKÝ VÝVOJ POZICE STŘIHAČE.....	14
3 POŽADAVKY NA STŘIHAČE.....	18
4 IDEÁLNÍ MÍSTO NÁSTŘIHU.....	20
4.1 EMOCE.....	21
4.2 PŘÍBĚH.....	23
4.3 RYTMUS.....	24
4.4 ORIENTACE.....	25
5 MÉNĚ JE NĚKDY VÍCE.....	27
II ANALYTICKÁ ČÁST.....	29
6 ZADÁNÍ A POPIS MATERIÁLU.....	30
6.1 LINEÁRNÍ AKCE (VLAK).....	32
6.2 LINEÁRNÍ AKCE (STŘELBA).....	37
6.3 DIALOGOVÁ SCÉNA.....	40
6.4 VIDEOKLIP.....	48
ZÁVĚR.....	55
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	57
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	58
SEZNAM GRAFŮ A TABULEK.....	59
SEZNAM POUŽITÝCH AV DĚL.....	60

ÚVOD

„*What makes movie a movie is the editing*“¹ – Zach Staenberg

Ne nadarmo se říká, že každý střih ve filmu může celé dílo definovat nebo naopak úplně zničit. U střihu prakticky jakéhokoliv audiovizuálního díla zahrnuje práce střihače nekonečné množství rozhodovacích procesů, které mohou mít na výslednou podobu filmu zásadní vliv, a to jak v pozitivním, tak negativním slova smyslu. Na elementární bázi lze chápat střih jako „pouhé“ spojování jednotlivých záběrů a určování jejich délky. V širším slova smyslu však střihová skladba slouží jako prostředek k vytvoření formy díla, k ucelení a ujasnění všech použitých prvků ve filmu, k podpoření hlavní myšlenky či vyvolání emocí u diváka.

V rámci úvah o individualitě střihače jako samostatné tvůrčí profesi je většinou nutné brát v potaz několik faktorů. Mezi nejzásadnější z nich patří možnost střihače se samostatně v rámci díla vyjádřit. Jelikož film je většinou výsledkem kolektivního působení množství profesí, je často velmi obtížné rozpoznat právě střihačův přínos. Všichni členové štábu mají o výsledné podobě filmu rozdílné představy. Záleží na osobnosti střihače, do jaké míry se jim rozhodne vyhovět a do jaké míry si bude schopný prosadit vlastní řešení scén.

Dalším významným faktorem jsou také technické limity, které skýtá audiovizuální průmysl. V utopickém světě by měl střihač k dispozici videozáznam z celého 360° prostoru kolem snímané akce, ze kterého by následně mohl vybrat nejadekvátnější postavení a úhel kamery pro předání konkrétní informace divákovi. Takováto situace je z technologických a

¹ *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* [film]. Wendy Apple. USA, 2004.

ekonomických důvodů zatím prakticky nereálná.² Otázkou je také, zda by se střihač v takovémto potenciálním množství nekonečných možností a kombinací „neutopil“.

V reálném světě má střihač často dosti omezené možnosti právě kvůli nedostatku materiálu, ať už z hlediska prostorového (nemůžeme divákovi vizuální podnět zprostředkovat, jelikož kamera zrovna snímá jiný element akce), nebo časového (kamera byla jednoduše zapnuta či vypnuta později či dříve než je moment, který bychom rádi ukázali).

Pomineme-li však všechny technické i komunikační obtíže, vyvstane před námi stěžejní otázka: Co všechno vede střihače k tomu, aby stříhl v jednom konkrétním momentě, a ne o jedno obrazové okénko dříve či později? Jakými hlavními aspekty je determinován výsledek stříhové skladby audiovizuálního díla? A může vůbec střihač jako individualita přinést danému filmu něco, co jiný střihač nemůže?

Vzhledem k výše uvedeným komplikacím při pokusech o stanovení podílu a přístupu střihačů k audiovizuální látce jsem se rozhodl vyjít z následujících výzkumných otázek: Pokud podstoupíme totožný zdrojový materiál více střihačům a zamezíme přímému vlivu ostatních tvůrčích profesí, dostaneme od každého odlišný výsledek? Bude každá verze unikátní? A pokud ano, čím vším a proč se bude od ostatních mutací lišit? Bude se tak dít v závislosti na typologii natočených scén či na talentu a zkušenostech střihačů, tedy na jejich individuálním přínosu?³

² Výjimkou je pionýrský projekt společností Intel Studios a Paramount Studios. Ty se rozhodli na ploše téměř 1 000 m² sestavit volumetrický systém pro snímání akce ze všech 360° okolního prostoru najednou.

³ DMYTRYK, Edward. *On film editing: an introduction to the art of film construction*. London: Focal Press, c1984. s. 4. ISBN 0240517385.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 STŘIHAČ JAKO ČLEN FILMOVÉHO ŠTÁBU

„*Great editing skill protects the director from suicide*“⁴ – Sean Penn

Film je kolektivní dílo a není tedy otázkou jednoho kreativního umělce, ale je založen na vzájemné kooperaci jednotlivých štábových složek. Pozici střihače nelze brát jen jako asistentskou či pomocnou. Režisér (autor veškeré ideologie filmu, chybí-li scenárista), bývá po skončení natáčení zaujatý vůči natočenému materiálu. Hecce viděl bez masek a kostýmů, scenu zase se vším, co se odehrávalo za kamerou. Právě v této fázi přijde vhod svěží, nezaujaté oko tvořivého střihače, který je schopen objektivně posoudit (jako první divák), které scény a záběry fungují a které naopak ne.

Pro střihače je vztah s režisérem daného filmu velmi zásadní. Špatná, nelogická střihová skladba může např. reflektovat dusnou atmosféru ve střížně či vzájemné nepochopení tvůrců. Vztah mezi střihačem a režisérem bývá komplexní, podnětný, ale může být také nonverbální a frustrující. Nikdy nelze dostatečně zdůraznit důležitost tohoto vztahu, který se značnou měrou odráží i na kvalitě výsledného sestřihu filmu.

Přestože režisér udává ve střížně instrukce, jak danou scénu zamýšlel, je na samotném střihači, aby dílčími kroky dospěl k režisérovu záměru. Takováto akce často obnáší desítky, stovky, možná i tisíce rozhodovacích procesů, ať už v rámci celého díla nebo jen střihu z jednoho záběru na druhý. Na makro úrovni se lze bavit o milionech potenciálních možností, jak s konkrétním materiálem naložit. Z tohoto důvodu by měl být filmový střihač velmi rozhodné povahy.⁵ Po zpracování určitého dílčího úseku prezentuje režisérovi svou verzi střihu, skládající se z jednotlivých záběrů, avšak prakticky není

⁴ *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* [film]. Wendy Apple. USA, 2004.

⁵ PEARLMAN, Karen. *Cutting rhythms: shaping the film edit*. Boston: Focal Press/Elsevier, c2009. s. 29. ISBN 0240810147.

schopen odprezentovat mu veškeré rozhodovací procesy a cesty, kterými k dané verzi stříhu došel.

2 HISTORICKÝ VÝVOJ POZICE STŘIHAČE

Once upon a time there were no editors

Střihač nebyl vždy rovnocenným partnerem ostatních hlavních štábových složek. Od počátků kinematografie si musel svůj post vydobýt a zasloužit. V prvních filmech nelze o střihači ani o stříhové skladbě říci nic konkrétního, jelikož stříh v té době ještě neexistoval. Filmaři natáčeli jednoduché výjevy z každodenního života do chvíle, kdy jim došel film v kameře nebo se zasekl. Za předchůdce filmových střihačů lze v širším slova smyslu označit promítače a provozovatele kin. Ti museli (stejně jako později samotní střihači) ovládat filmové médium po stránce jak technické, tak dramaturgické. K technickým pracím patřilo např. opravování přetržené filmové suroviny nebo vytváření pásma z více filmů nastřížením za sebe. Dramaturgicky poté musely být řešeny jednotlivé filmy v rámci většího bloku promítání, propojení němého filmu s hudebním doprovodem atd.

První stříhy v kinematografii nevznikaly jako cílený nástroj k posouvání narace či budování temporytmu díla, ale jako filmové triky s jediným účelem - pobavit a šokovat diváka. Techniku Stop-Motion, při níž může tvůrce nechat zmizet z filmového plátna prakticky jakýkoliv objekt či postavu, využívali takoví velikáni, jako byli např. G. Méliès nebo G. A. Smith. Tyto triky si vyráběli většinou samotní režiséři, přestože vyžadovali často sestříh materiálu pomocí slepek.

K prvním experimentům se stříhovou skladbou docházelo v období let 1899 až 1906. Filmaři se i nadále snažili rozvíjet „kouzelnické“ triky a patrná byla už i snaha jít s kamerou blíže ke snímanému objektu a vytvořit užší typ záběru (detail, polodetail). K prvním stříhům docházelo přímo v kameře (kamera se zastaví, zakomponuje na nový záběr a znovu se rozjede) nebo slepováním jednotlivě natočených záběrů k sobě ve fázi,

kteřou bychom dnes nazvali postprodukcí (tudíž až po skončení samotného natáčení). S rostoucím počtem filmů obsahující více než jeden záběr postupně klesá důležitost promítačů.

Střihač a filmový teoretik Walter Murch přirovnává vynález filmového stříhu k vynálezu letadla.⁶ To, že se dá ve filmu pracovat se stříhem, totiž vedlo k zjištění, že film může být natáčen nekontinuálně (tzn. můžeme klidně začít natáčet nejprve konec filmu a až poté začátek). V určitém slova smyslu tedy filmaři přestali být rázem limitováni časem a prostorem. Pokud bychom byli jako tvůrci omezeni pouze na souvislý tok snímané reality, filmy by se s největší pravděpodobností nestaly tak manipulativním médiem, jakým je dnes.⁷

Od roku 1904 se kinematografie začíná profilovat z pouhé atrakce na vyprávění příběhů. Ty se stávají čím dál víc složitějšími, komplexnějšími, prodlužuje se také jejich délka. Důraz je kladen na jasné a srozumitelné prezentování příběhu, je tudíž zapotřebí sladit práci režiséra, kameramana a střihače. To vyústilo ve vytvoření mnohých formálních prostředků filmu, které se používají dodnes (např. kontinuální stříh, křížový stříh, interpunkce atd.). Kolem roku 1912 již byly plně zažity praktiky umožňující tvůrcům po celém světě odvyprávět srozumitelný a emotivní příběh.

Po roce 1912 již filmaři ovládali mnohé techniky pomáhající divákovi orientovat se v prostoru i v čase (např. prostříh, klíčový celek, záběr-protizáběr, jednotu pohledů a akce nebo i pravidlo osy). Díky stále užšímu vymezení profesí i ve filmovém průmyslu

⁶ MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001. s. 7. ISBN 1879505622.

⁷ MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001. s. 8. ISBN 1879505622.

vzniklo první mezinárodní pojmenování pro střihače „Cutter“.⁸ Kdo by si v té době říkal „Film editor“ (jak je nyní běžná praxe), byl by považován za snoba. Díky zakládání odborů se následně zvýšil zájem o méně viditelné profese v Hollywoodu a taktéž byl zdůrazněn jejich význam. Zatím co v USA se ustavoval systém snažící se o co nejefektivnější dělbu práce za účelem vytvoření skutečného fungujícího průmyslu, v evropských zemích byla dělba práce minimální. Režisér v podstatě tvořil dílo sám (a to i včetně finální podoby střihu), maximálně s pomocí svých asistentů.

V USA vznikla pravidla pro tvorbu co „nejdiváčtějších“ filmů, zahrnující pečlivou kooperaci všech štábových složek. Způsob záběrování, svícení scén i střihová skladba - to vše bylo v naprostém souladu a sloužilo vyšším účelům vyprávění srozumitelného příběhu. Obecně bývají všechna tato pravidla označována jako „klasický narativní styl“. V kontrastu k americké produkci tíhla evropská tvorba k alternativní tvorbě a hnutím (francouzský impresionismus, německý expresionismus, sovětská montážní škola).

V němé éře zastávaly pozici asistentů střihu zpravidla ženy, v té době byl filmový průmysl záležitostí převážně mužskou. Proto bylo povolání střihače pro ženy s talentem ideální možností, jak se stát „součástí“ kinematografie. S příchodem zvuku a s ním spojenými technickými komplikacemi se však objevily pochybnosti, že ženy takto technicky náročnou práci nemůžou zvládnout. Přechod na zvukový film zvládly jen „ty nejsilnější“ z nich a pro spoustu střihaček znamenal nástup zvuku ve filmu konec kariéry.⁹

Ke skutečné profesionalizaci pozice filmového střihače došlo kolem roku 1918 na půdě USA. Za finální podobu střihu se stává zodpovědným střihač a celkově dochází ke

⁸ DMYTRYK, Edward. *On film editing: an introduction to the art of film construction*. London: Focal Press, c1984. s. 1. ISBN 0240517385.

⁹ DMYTRYK, Edward. *On film editing: an introduction to the art of film construction*. London: Focal Press, c1984. s. 2. ISBN 0240517385.

zdokonalování a tříbení klasického kontinuálního střihu z 10. let. Střihač se již za označení „editor“ stydět nemusel. Taktéž se značně rozrostl jeho štáb: od asistenta střihu (cutter), technickou pozici lepiče (joiner), spisovatele (writer), který měl na starosti např. dopisování replik mezititulků či pozici skriptu (continuity script), která pomáhala tvorbou produkčních a režijních poznámek.

Ve dvacátých letech minulého století vznikl nově i pojem creative editor, jenž označoval osobu, která rozumí dramatické struktuře, timingu akce a která zvládne vnést do filmu přidanou hodnotu (již původně nezamýšlel ani režisér s kameramanem). Stejně jako v dnešní době plné konkurence, i dříve byla pozice střihače otázkou píle, talentu a dlouhodobé snahy. Americký režisér Edward Dmytryk mluví klidně i o 7-8 letech, během kterých musel člověk aspirující na funkci filmového střihače projít nejdříve drilem asistenta střihu. Teprve po této době mohl být asistent připuštěn k reálnému tvůrčímu střihu. Na tomto principu končila spousta ambiciózních střihačů, jelikož nebyli ochotni vydržet dlouholeté vykonávání „podřadné“ práce asistenta střihu.

Významným milníkem ve světové historii střihové skladby je bezesporu přidání kategorie „střih“ do filmových cen akademie (Academy Awards) v roce 1934. Prvním oceněným filmem byl snímek Eskimo režiséra W. S. Van Dyka v americké produkci MGM.

3 POŽADAVKY NA STŘIHAČE

„Every artist, if he is an artist, puts his own imprint on anything he does.“¹⁰

Střihač, stejně jako každá jiná štábová profese, by měl splňovat určité charakteristiky, aby mohl svou práci vykonávat opravdu dobře. Filmový teoretik a střihač Jan Kučera definuje hlavní nároky na tuto profesi následovně: „Střihač musí mít stejně hluboký, rozsáhlý, citlivý a kulturně-politický rozhled (s důrazem na politický), jako dramaturg a režisér“.¹¹ Svým smyslem a citem pro výtvarno by měl zase předčit kameramana (nebo se mu alespoň vyrovnat). Přeci jen ve střížně posuzujeme práci výše zmiňovaných oborů. Abychom dokázali rozlišit, který záběr je pro použití v naší skladebné řadě vhodnější než ostatní, je třeba se v dané problematice orientovat a především cítit nüance rozdílných jetí záběrů.

Střihač tedy přebírá odpovědnost za to, do jaké míry dokáže převést hodnoty vtisknuté do jednotlivých záběrů režisérem a kameramanem do jednoho funkčního celku. Takovouto operaci nelze provést, nemá-li střihač dobrou vizuální a auditivní paměť. Se zvyšující se stopáží díla i zdrojového materiálu samozřejmě vzrůstá nárok na tuto střihačovu vlastnost. Dalšími často podceňovanými vlastnostmi střihače by měla být píle, důslednost a trpělivost.¹² Stříhová postprodukce bývá mnohdy časově náročná a vyčerpávající. Střihač by se při své práci tedy měl umět oprostit od všech vnějších vlivů a soustředit se pouze na obrazovku počítače. Při stříhu hraného filmu tak dostává jedinečnou možnost plně se ponořit do fikčního světa (vytvořeného režisérem) a kreativně přemýšlet

¹⁰ DMYTRYK, Edward. *On film editing: an introduction to the art of film construction*. London: Focal Press, c1984. s. 4. ISBN 0240517385.

¹¹ KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi: Jan Kučera*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987. s. 228.

¹² KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi: Jan Kučera*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987. s. 229.

nad záběrovou řadou, propojováním vizuálních prvků s auditivními a celkovému budování narativu.

4 IDEÁLNÍ MÍSTO NÁSTŘIHU

“Each cut should be motivated”¹³

V odborné literatuře existuje celá řada teorií a pravidel, podle kterých lze přistupovat ke stříhové skladbě - od těch triviálnějších (techničtějších), až po koncepční a dramaturgické na makro úrovni díla. Technicky vzato je každý film „stříhán“ 24-25krát za vteřinu, jelikož každé filmové okénko divák vnímá jako malý posun v čase a prostoru konkrétního filmového záběru, nikoliv jako sérii 24-25 statických obrázků. Díky tomu vzniká v divákově mysli dojem souvislého, netrhaného pohybu, tudíž určitá iluze reality.

Zcela komplexně tuto problematiku rozebral a zanalyzoval např. jeden z nejznámějších a nejuznávanějších hollywoodských kapacit, stříhač Walter Murch. Ten má na svém kontě spolupráci s režisérskými ikonami jako je Francis Ford Coppola či George Lucas, je držitelem devíti oskarových nominací, z nichž tři proměnil ve vítězné. Za svou kariéru sestříhal již 27 celovečerních snímků. Ve své knize *In The Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* představuje mimo jiné svou teorii šesti kritérií (The Rule of Six), po jejichž splnění bychom daný stříh mohli prohlásit za všestranně přínosný a ideální.

1) Emotion 51 %
2) Story 23%
3) Rhythm 10%
4) Eye-trace 7%
5) Two-dimensional plane of screen 5%
6) Three-dimensional space of action 4%

Tabulka č. 1 – Kritéria uvažování o stříhu podle W. Murche

¹³ CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 394. ISBN 978-1-61593-090-6.

Tyto klíčové atributy jsou seřazeny sestupně podle důležitosti na základě své procentuální hodnoty. Při zvažování konkrétního nástřihu by naše preference měly jít od vrchních položek k těm níže položeným a při případných kolizích bychom měli vždy „obětovat“ ten níže položený atribut na úkor výše položeného. Nikdy bychom se tedy neměli vzdávat emoce na úkor příběhu, příběhu na úkor rytmu, rytmu na úkor „eye-tracingu“, „eye-tracingu“ na úkor dvourozměrné plochy obrazu a dvourozměrné plochy obrazu na úkor trojrozměrného plánu snímané akce.

4.1 Emoce

Nejvyšší prioritu by při rozhodování o střihu měla mít podle Waltera Murcha práce s emocí. Emoce lze definovat jako psychicky a sociálně konstruované procesy zahrnující subjektivní zážitky libosti a nelibosti, provázené fyziologickými změnami (změna srdečního tepu, změna rychlosti dýchání atd.), motorickými projevy (mimika, gestikulace), změnami pohotovosti a zaměřenosti.¹⁴

Střihač by měl umět zcela objektivně posoudit, v jakém citovém a emocionálním rozpoložení se nachází divák v průběhu sledování jeho filmu. Vybudovat požadovanou emoci v divákově mysli je bezpochyby ta nejtěžší část jeho práce a získat takovou zkušenost nelze jinak než praxí. Ne nadarmo bývá získávání střihačova know-how přirovnáváno k tanci.¹⁵ Neexistuje totiž prakticky jiný způsob, jak se naučit tančit, než skutečně tančit. Stejně je tomu i u střihu, kdy se člověk nejlépe zdokonalí právě vykonáváním této činnosti.

¹⁴ SLAMĚNÍK, Ivan. *Emoce a interpersonální vztahy*. Praha: Grada, 2011. s. 9. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-3311-1.

¹⁵ MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001. s. 45. ISBN 1879505622.

Filmové médium (stříhovou skladbu pak především) lze chápat jako schopnost manipulovat s divákem. Mnohy si divák ani neuvědomuje, jak komplexní proces zpracovávání informací při sledování filmu vykonává. Film byl pro diváka zdrojem emocí už od svých prapočátků. Již rané filmy bratrů Lumiérových na konci 19. století, jako byl např. *Příjezd vlaku*, evokovaly v divácích pocit realističnosti vlaku právě příjíždějícího směrem k nim. Díky neznalosti nového „pohybového“ média a diagonálnímu pohybu vůči kameře se údajně někteří účastníci projekce snažili zachránit před příjíždějícím vlakem schováním se pod sedačku.¹⁶ S vývojem technologií a hlavně s proměnou divácké zkušenosti je však potřeba vymýšlet stále inovativnější a sofistikovanější metody, jak se jako filmový tvůrce dostat do divákovy hlavy a záměrně v něm evokovat určité psychologické pochody.

Ve filmovém vyprávění vznikají emoce vzájemným působením protichůdných (kontrastních) prvků v příběhu.¹⁷ Jednotlivé druhy emocí jsou ve filmech závislé především na zvoleném žánru díla. Je jasné, že na horor půjdeme do kina, chceme-li zažít vzrušení a strach, na komedii, chceme-li se zasmát vizuálnímu či verbálnímu humoru a na romantický film, chceme-li uronit slzu z dojemného příběhu. Aby mohl střihač přispět k dosažení těchto pocitů u diváka, musí být samozřejmě seznámen se stříhovými specifiky jednotlivých žánrů a musí vědět, jak s nimi správně naložit, stejně tak jako s diváckým očekáváním.

Kromě otázky žánrovosti díla je však také zásadním parametrem čas, který budování dané emoce věnujeme. Pokud sledujeme postavy ve filmu, vzbuzují v nás

¹⁶ TAN, Ed S. *Emotion and the structure of narrative film: film as an emotion machine*. Mahwah, N.J.: Erlbaum, 1996. s. 1. ISBN 0805814094.

¹⁷ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia stříhové skladby: horizontální a vertikální struktura filmového příběhu*. Zlín: VeRBuM, 2013. s. 121. ISBN 978-80-87500-30-9.

sympatie i antipatie, a to v závislosti na plynutí času. Ne nadarmo existuje mezi filmaři rčení „*emotions take time*“. Pokud nám audiovizuální dílo čas potřebný pro předání určité emoce neposkytne, emocím jako diváci zkrátka nevěříme. Stříhová skladba tudíž dokáže být za správných podmínek velmi účinným nástrojem emocionálního působení. Jen stěží bychom hledali v ostatních uměleckých oborech analogicky podobně funkční výrazový prostředek.¹⁸

4.2 Příběh

Rozebírat veškeré známé příběhové struktury a přístupy k narativnímu uchopení filmového média by zde nejspíš nebylo namístě. V kontextu stříhačovy individuality je však nutné zjištění, že stříhač je úspěšný právě tehdy, podaří-li se mu poskládat jednotlivé vizuální a auditivní prvky filmu tak, že divák zapomíná vnímat stříhovou skladbu a je plně pohlcen vyprávěným příběhem.¹⁹ Pokud stříh nerozvíjí příběh, může být zavádějící, odstředivý nebo diváka dokonce nudit.

Ve zkratce lze filmové příběhy rozdělit na „plot driven“ a „character driven“ naraci.²⁰ Rozdíl vychází z principu řízení dramatičnosti díla- zda je pro nás prioritnější sledovat zajímavou postavu (character), nebo situaci (plot), do které se postava dostala. Základem každého funkčního filmového vyprávění by měla být taktéž přítomná trojaktová struktura. Stejně tak jako trvání čehokoliv jiného na tomto světě, i audiovizuální dílo musí mít začátek, střed a konec. V prvním aktu (tezi) většinou vidíme svět takový, jaký je ještě

¹⁸ PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s. 42.

¹⁹ DANCYGER, Ken. *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed. New York: Focal Press, c2011. s. 21. ISBN 9780240813974.

²⁰ DANCYGER, Ken. *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed. New York: Focal Press, c2011. s. 244. ISBN 9780240813974.

před začátkem dobrodružství. Někdy bývá tato fáze filmu označována jako „calm before the storm“. Druhý akt (antiteze) je přesným opakem fikčního světa z prvního aktu. Ve třetím aktu (syntéze) se vytváří nový řád již bez přítomnosti zla, které je poraženo.²¹

Pokud lze chápat uměním scenáristy vyprávět příběh slovy, pak střiháč tvoří příběh pomocí obrazů a zvuků.²² Při střihu narace můžeme sledovat více či méně přímočaré cíle. Nejčastěji jde o zachování kontinuity při časoprostorových změnách, důrazu na dramatické zvraty v ději, budování napětí či snahu o zosobnění diváka s protagonistou.

4.3 Rytmus

Emoce, příběh a rytmus díla jsou společně velmi provázané. Aby fungovala jedna část, musí být dotažené i ty zbylé. Emoce nedosáhneme bez funkčního příběhu, stejně tak jako příběh nevybudujeme, nebudou-li střihy na rytmicky zajímavém a „správném“ místě. Rytmus je obecně definován jako střídání kratších a delších, akcentovaných a neakcentovaných fází. Lze jej chápat i jako dobu trvání a počet záběrů v sekvenci.

Stejně jako hudba i filmový střih pracuje s principem beatů.²³ Beatem lze označit jakýkoliv zvrát v ději, ať už na mikro- (v rámci jedné scény), mezzo- (mezi scénami) či makro- (na ploše celého filmu) úrovni. Pokud je střihaná scéna či sekvence rytmicky správná, divák snáze přehledne drobnější časoprostorové nepřesnosti mezi jednotlivými

²¹ SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. s. 90. ISBN 1932907009.

²² DANCYGER, Ken. *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed. New York: Focal Press, c2011. s. 267. ISBN 9780240813974.

²³ CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 431. ISBN 978-1-61593-090-6.

záběry.²⁴ Ve filmu můžeme rozlišovat dvojí rytmus- vnější a vnitřní. Vnější se rozumí frekvence střídání záběrů a vzájemné vztahy délek jednotlivých záběrů i zvuku. Rytmem vnitřním pravidelné změny v pohybu herců, kamery, v obsahu předního a zadního plánu.

Stejně jako s filmovým rytmem by měl být střihač schopný operovat i s pojmem tempo. To obecně určuje rychlost pohybu v čase a ve filmu je zpravidla určeno především rychlostí herecké akce, kadencí dialogů, rychlostí pohybů kamery, zvukovou složkou, ale i střihem. Tempo lze tudíž zkoumat uvnitř jednoho záběru i v širších celcích díla. Při vzájemném propojení dvou výše zmiňovaných pojmů vzniká výsledný temporytmus díla.

4.4 Orientace

Přestože orientace ve 2D a 3D plánu audiovizuálního díla řadí Walter Murch až na nejnižší stupeň pomyslné pyramidy priorit, jedná se bezesporu o nezbytné know-how každého střihače. Časově či prostorově zavádějící střih může diváka dezorientovat a odvést ho od jinak plynulého sledování příběhu. Místo zpracovávání narativních informací je pak divákův mozek se nucen nejdříve zorientovat v dění na plátně. Abychom divákovi čtení našeho příběhu maximálně zjednodušili, můžeme využít řadu střihových principů a pouček.

Mluvíme-li o budování filmového prostoru, měli bychom dbát na pravidlo osy. To nám zajišťuje orientaci v prostoru, rekvizitách a také vztazích mezi osobami.²⁵ Pravidlo osy není potřeba dodržovat dogmaticky, je-li dodrženo pravidlo hlavního směru. Známe-li

²⁴ MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001. s. 19. ISBN 1879505622.

²⁵ VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Čtvrté rozšířené vydání. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2012. s. 43. ISBN 978-80-7331-230-5.

dobře prostor akce, ve kterém se nachází charakteristické pozadí či rekvizita, můžeme se s kamerou pohybovat po obou stranách osy. Typickým příkladem je dialog řidiče automobilu se spolujezdcem.

Jednota pohledů také pojí po sobě jdoucí záběry např. při dialogových scénách, přestože při natáčení byl přítomen třeba jen jeden z aktérů. Zejména pro začátky a konce nových scén či sekvencí může být vhodná technika vycházení a vcházení do záběru. Divák samozřejmě chápe, že mimo rám obrazu nemizí postava ve vzduchoprázdnu, ale pokračuje v trajektorii svého pohybu a míří na nové místo odehrávané akce. Orientující charakter mají pak spíše širší typy záběrů. Proto se často využívá principu klíčového celku, který ustanovuje prostor, ve kterém se bude odehrávat nadcházející scéna nebo který takovouto scénu uzavírá.

Mluvíme-li o budování filmového času, důležitým skladebným prvkem je zejména prostřih. Ten vkládáme mezi dva kontinuální záběry, abychom doplnili scénu o novou narativní informaci či abychom zkrátili (popř. natáhli) čas. Zatímco dříve byli filmaři omezeni lineární formou vyprávění se striktními pravidly, např. s použitím interpunkce (prolínačky, zatmívačky), s vývojem kinematografie lze nalézt stále složitější a komplexnější formy vedení příběhu napříč časem. Díky vývoji filmové zkušenosti již nemusí být příběhy vyprávěny pouze chronologicky, ale např. s použitím flashbacků, více vrstev retrospektivních rovin, paralelního vyprávění či střihu kompletně mozaikového charakteru.

5 MÉNĚ JE NĚKDY VÍCE

„*The less you notice our work the more successful we have been.*“²⁶

Střihač musí často také místo klasického dilematu „kde stříhnout“ přemýšlet nad plochami filmu, kdy je pro vyprávěný příběh přínosnější nechat akci plynout, tudíž nepřerušovat ji zbytečným stříhem. Je daleko důležitější naučit se rozpoznat, kdy stříhu není zapotřebí.²⁷ Přístup ve stylu „jsem střihač, měl bych tedy stříhat co nejvíce“ rozhodně není namístě. V nadsázce lze prohlásit, že střihač není placený za stříhání, ale za rozhodování.²⁸ Rozhodování, kde bude daný stříh sloužit účelům filmu a kde bude naopak na obtíž. Pokud např. herec zahraje svou roli tak, že nás bude dojímat k slzám, nebudeme jej přece „znehodnocovat“ stříhem. Stříh by měl být vždy ryze praktickou záležitostí, a pokud jsme se již k tomuto přerušení akce uchýlili, naše volba by měla být racionálně odůvodněná.

Se zrychlující se dobou se „zrychluje“ i stříhová skladba, resp. kadence podávání jednotlivých vizuálních i auditivních informací divákovi. Co dříve zabralo půl hodiny reálného času, to lze s filmovou zkušeností dnešního diváka snadno odvyprávět v pár minutách. Přesto by však měl být každý stříh pečlivě zvážen a motivován, aby zbytečně nemátl a nerozptyloval diváka. Střihač by měl být (na rozdíl od kameramana) navíc při své práci maximálně objektivní a neměl by se nechat unést např. vizuálně poutavým záběrem, který zůstane v nástřihu mnohem déle, než by bylo potřeba, jen pro jeho estetický půvab, nikoliv kvůli posunutí příběhu dále. Toto tvrzení však bude platit pouze za podmínky, že takto „přezrálý“ záběr nebude mít v příběhu skrytou dramaturgickou hodnotu a

²⁶ *THE EDITOR* [online-video]. Inside The Edit. USA, 2014. Dostupné z: <https://vimeo.com/90125079>

²⁷ CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 372. ISBN 978-1-61593-090-6.

²⁸ MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001. s. 16. ISBN 1879505622.

střihačovým záměrem bylo vytvořit co „nejdiváctější“ a nejmainstreamovější film, nikoliv film poetický či nenarativní.

Podobná situace může nastat také při manipulaci se záběry, které byly velmi nákladné nebo se natáčely neúměrně dlouho ve srovnání se zbytkem materiálu.²⁹ Ani jedna z výše zmíněných situací není dostatečným důvodem pro nastřížení konkrétního záběru, pokud nezapadá do konceptu zbytku filmu a neslouží příběhu. Stejně tak by nemělo náležet finální rozhodnutí režisérovi, který záběr bude, či nebude použit. Snad v každé knize věnující se alespoň okrajově filmu bývá vždy důležitá zmínka o tom, že film je kolektivní dílo, a jako takové stojí a mnohdy i padá na vzájemné komunikaci mezi členy filmového štábu, kteří by měli společnými silami usilovat o dosažení co nejlepšího výsledku. Kapitolou sama o sobě jsou mezilidské vztahy ať už na filmovém „place“ či ve střižně. Výsledná podoba filmu by tedy neměla být rozhodnutím jednoho člověka, nýbrž kompromisem vzešlým z dialogu především mezi střihačem a režisérem.

²⁹ CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 373. ISBN 978-1-61593-090-6.

II. ANALYTICKÁ ČÁST

6 ZADÁNÍ A POPIS MATERIÁLU

V analytické části této práce se budu věnovat konkrétnímu problému determinantů individuálního přístupu ke střihové skladbě na zadaných materiálech. Celkem 18 střihačům byly podstoupeny totožné video materiály k sestřihání vlastní verze díla. Typově se jedná o několik rozdílných zadání (střih lineární akce, střih dialogu, střih videoklipu) s různými zkoumanými faktory. Tyto faktory by měly pokrýt celou škálu technicky návazných i dramaturgických funkcí střihu. Všechna zadání by měla být podrobena jak kvalitativní, tak kvantitativní analýze.

Vzorek střihačů tvoří studenti bakalářského i magisterského programu Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, fakulty multimediálních komunikací, ateliéru audiovizuální tvorby, oboru „střihová skladba“. Ti museli prokázat svůj talent a know-how již minimálně u přijímacího řízení. Mnozí jsou navíc autory vítězných snímků regionálních filmařských soutěží a někteří již plnohodnotnými členy profesionálních audiovizuálních produkcí, lze je tudíž brát jako relevantní výzkumné subjekty. Výhodou je zde taktéž stejné věkové rozpětí a kulturní zázemí střihačů.

Z důvodu tvůrčí svobody nebyly k jednotlivým zadáním vytvářeny žádné limity ani specifikace výstupu. Stejně tak časově nebyla práce střihačů nijak omezována. Celkově tedy pro účely analýzy vzniklo 12 autorských verzí střihu lineární herecké akce ze studentského snímku, 10 verzí výseku videoklipu, 9 verzí krátkého dialogu a 5 verzí lineární herecké akce policejní střelby. Detailněji budou všechna zadání specifikována níže.

Základním předpokladem výzkumu je, že každý jedinec přistoupí ke střihové skladbě totožného materiálu svým vlastním, osobitým způsobem a každá verze se bude od

ostatních větší či menší měrou lišit. Otázkou však zůstává, v jakých parametrech a v jaké četnosti budou tyto rozdíly na mikro, mezzo i makro úrovni díla vystopovatelné.

6.1 Lineární akce (Vlak)

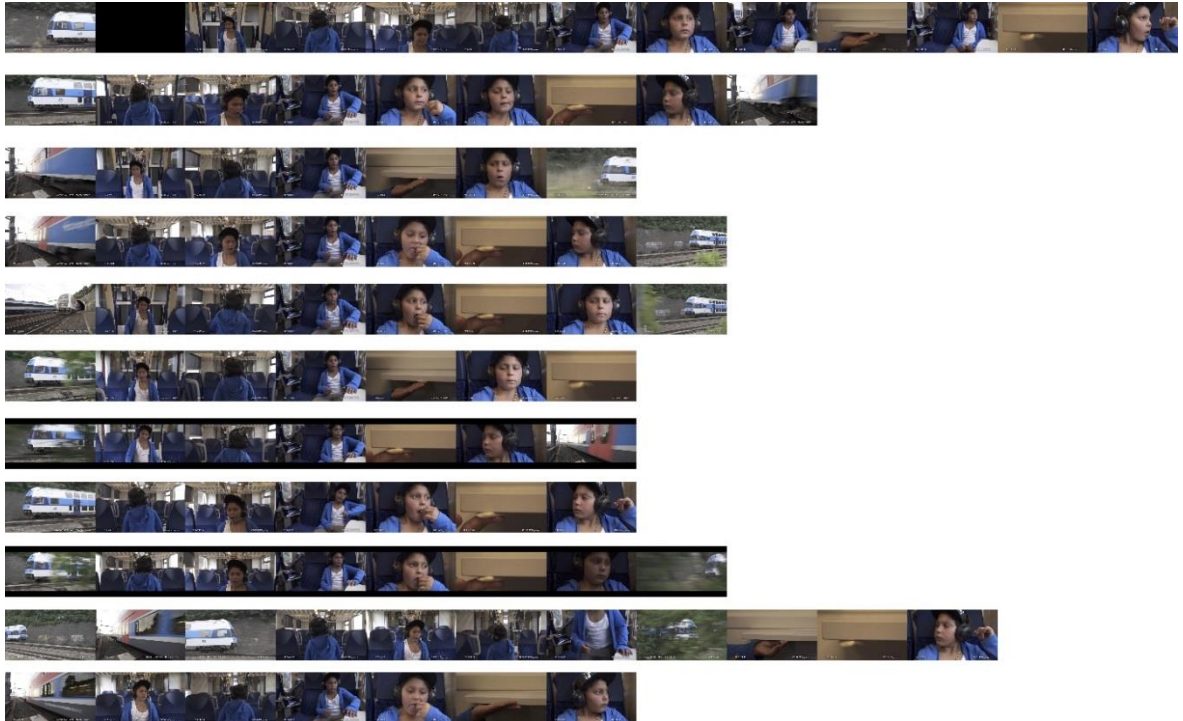
V prvním zadání byl video materiál tvořen scénou z nejmenovaného studentského natáčení. Sledujeme v ní malého chlapce, který prochází vlakem se sluchátky na uších, sedá si k oknu, nalepí žvýkačku pod odkládací stolek a rozhlíží se kolem sebe. Pro účely původního filmu měla být chlapcova chůze výrazně stylizovaná a celá scéna měla být stříhaná rytmicky do hip-hopové hudby. Pro naše účely bylo střihačům poskytnuto celkem 9 záběrů, které bohatě stačily pro vytvoření skladebné řady a odvyprávění jednoduché mikronarace.

Záměrně, pro zjištění preferencí, byly v zadaném materiálu dva exteriérové záběry projíždějícího vlaku. První záběr byl statický (s postupným švenkem vlaku projíždějícího kolem kamery) a v druhém byl vlak snímán z paralelní jízdy. Na takto krátké ploše by se nabízelo orámování herecké akce ze začátku a akce těmito exteriérovými záběry vlaku, stříhových řešení však bylo více. Zbýlých 7 záběrů již bylo interiérových, týkajících se přímo akce.

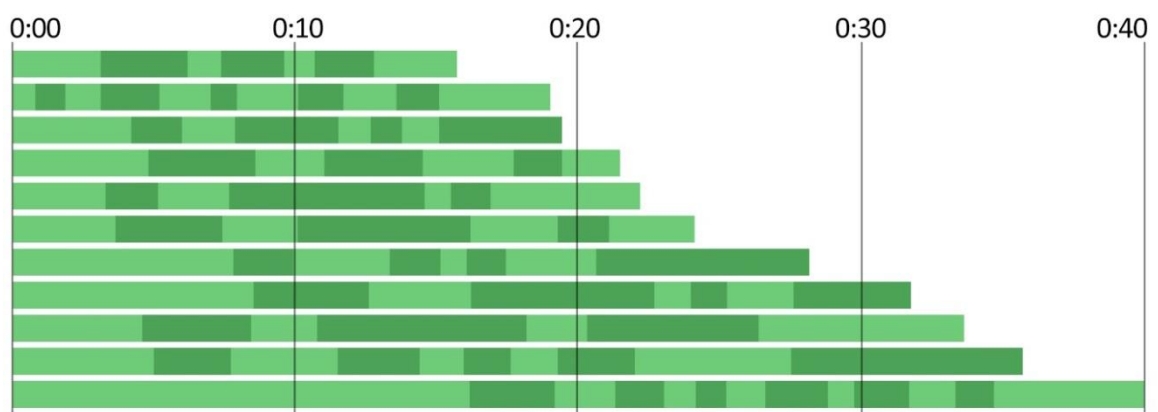
Střihači si mohli vybrat z chůze chlapce vlakem, když jej kamera snímala zepředu i zezadu, k jeho usazení se nabízel širší i užší typ záběru, stejně tak jako přilepování žvýkačky pod stůl. Kromě vizuální složky zde bylo střihačům nabídnuto i referenční audio, v podobě ruchů projíždějícího vlaku a atmosféry interiéru vlaku. Do podkresu mohli použít taktéž diegetickou hudbu (z chlapcových sluchátek) nebo hudbu průvodní.

Ze zdrojového materiálu o celkové délce 5 minut a 4 vteřiny vzešlo celkem 11 exportů o různých stopážích. Průměrná délka výsledného videa je 28 vteřin. V průměru trvalo všem střihačům scénu zpracovat 38 minut. Z celkových devíti nabídnutých záběrů bylo v sestřizích použito od sedmi do třinácti záběrů. Všichni střihači se tedy snažili využít

potenciál materiálu maximálně a někteří vybrané záběry dokonce variovali pro zdůraznění určitých aspektů děje.



Obrázek č. 1 – Porovnání skladebných řad výstupů (vlak)



Obrázek č. 2 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (vlak)

Z výše zmíněných exteriérových záběrů vlaku byla „statičtější“ varianta se švenkem použita z jedenácti vzorků pětkrát a „dynamičtější“ varianta v jízdě hned

dvanáctkrát (ve dvou případech se záběr dubloval v různých částech jetí). Estetice záběru zde mj. napomáhá zeleň v prvním plánu, která ještě více zdůrazňuje pohyb a rychlost vlaku. Zřejmě pro tento dojem větší míry „akčnosti“ záběr dominoval nad svou statictější variantou. K orámování narace exteriérovými záběry vlaku se poté přiklonilo 6 střihačů z 11, což je sice většina, ale z logiky narativní celistvosti a komplexnosti by se dalo očekávat vyšší číslo. Úvodním exteriérovým záběrem jedné ze dvou variant vlaku však začínali úplně všichni střihači.

Ze skladebných řad lze poměrně dobře odpozorovat určité zákonitosti opakující se napříč všemi výstupy. Po úvodním záběru jedoucího vlaku, uvádějícího nás do prostorových souvislostí, střihalo 6 z 11 střihačů jako první na frontální záběr chlapce a 5 střihačů na záběr, kdy je chlapec zády ke kameře. Oba dva typy záběrů však použili v záběrové řadě úplně všichni střihači, přestože narativně se jeden bez druhého záběru bez problému obejde. Tento střih tedy lze chápat jako formální rytmiizaci.

Pravidelnost lze také vystopovat v umístění záběru usedajícího chlapce, který se až na dva výjimečné případy nachází vždy jako čtvrtý záběr ve skladebné řadě. Začátek videa tudíž vykazuje obdobné znaky triády: v prvním záběru uvádíme diváka do prostoru (jedoucí vlak), v druhém záběru exponujeme hlavní postavu (frontálním záběrem jdoucího chlapce), ve třetím záběru definujeme směr jeho chůze a pak následuje jeho usazení. Usedání chlapce bylo střiženo ve všech případech v pohybu vcházení do záběru a v osmi případech přímo uprostřed akce, kdy byl pohyb směrem k sedačce naznačen v jednom záběru a dokončen v záběru druhém.

Akci lepení žvýkačky pod odkládací stolek střihalo šest z jedenácti střihačů do užšího, detailnějšího typu záběru, dva do širšího, popisnějšího záběru, a tři střihači využili obou záběrů. Ve dvou z těchto třech případů byl mezi záběry lepení žvýkačky vložen ještě chlapcův reaction-shot. Ve všech třech zmíněných případech však bylo použito induktivní

montáže, tzn. principu střihu ze širších typů záběrů do užších. V jednom případě byla žvýkačka maximálně akcentována střihem po ose (bez prostřihu chlapcovy reakce).

Charakteristický byl taktéž přístup ke zvukové složce díla. Vedle video materiálu byla střihačům nabídnuta jedna píseň ve dvou zvukových rovinách (průvodní a diegetický charakter zvuku). Devět střihačů z jedenácti použilo průvodní (studiovou) verzi skladby hned v prvním záběru s cílem analytictější vazby mezi exteriérovými a interiérovými záběry. Stejně procento střihačů přešlo v průběhu chlapcovy chůze či usedání do diegetické roviny zvuku, pro přechod ze subjektivního hlediska do objektivního (slyšíme, jak je chlapcova hudba ve sluchátcích hlasitá). V jednom případě byla celá scéna podsazena průvodní hudbou a v posledním případě byl postup obrácen, tzn. přecházelo se z diegetické hudby do nediegetické, navíc v kombinaci s další, vlastní písni.

Emoce	Přestože budování emocí v audiovizuálním díle je zpravidla záležitostí pro daleko delší stopáže, než jakou disponuje naše zkoumaná scéna, je zde patrná společná snaha o prostoupení do mysli hlavní postavy např. pomocí zvukového můstku (přechodu z průvodní hudby do diegetické).
Příběh	Vzhledem k poměrně přímočarému směřování herecké akce neposkytovalo zadání příliš velký prostor pro alternativní změny v naraci. Důkazem o tom může být i obrázek č. 1, ze kterého lze odečíst obdobné záběrové řady při vyprávění krátkého příběhu.
Rytmus	Hudební složka má zjevně určující charakter pro střih dané scény. Nové záběry s novou obrazovou informací přicházejí často jako akcent na první dobu použité skladby.
Orientace	Orientace je u této scény zajištěna již precizním záběrováním. Přesto všichni střihači podpořili divákovu orientaci v čase i prostoru použitím exteriérových záběrů vlaku, protočením frontálního záběru i záběru zpoza chlapcových zad při jeho chůzi. Stejně tak se usazení na sedačku ve všech případech odehrálo v širším typu záběru místo užšího.

Tabulka č. 2 – Závěry prvního zkoumaného materiálu

Z výsledků je tedy patrná shoda (v přístupu výstavby scény, střihu v pohybu, zvukové dramaturgie atd.) i odlišnosti (velikosti záběrů při akcentaci děje atd.). Celkově

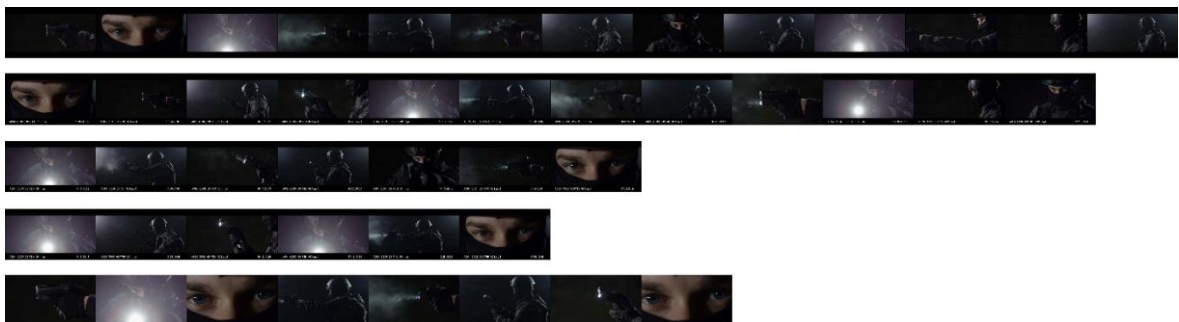
však díla vykazovala více společných znaků. Výrazným vodítkem při střihu zde byla očividně hudba, která do jisté míry určuje temporytmus a vývoj celé scény.

6.2 Lineární akce (Střelba)

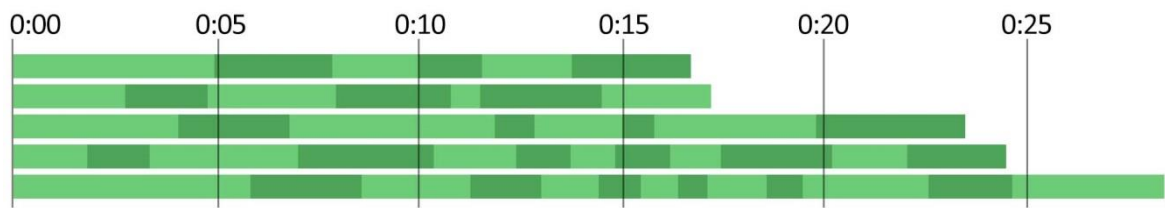
Obsahem tohoto zadání je jednoduchá lineární akce policisty, který začne pálit ze své 9mm zbraně, vymění si zásobník, střílí znovu a nakonec se poohlédne. Celá akce je snímaná z jedné strany osy, prostorově by tudíž nemělo dojít ke zmatení diváka. Pro rytmizaci či potenciální uvolnění scény na mikro úrovni jsou k dispozici i frontální záběry policisty mířícího (a svítícího baterkou) směrem ke kameře a detail jeho očí v černé kukle.

Celkově má scéna dosti temnou atmosféru, z důvodu vyniknutí siluety policisty a kouře po výstřelech. Výtvarná či estetická stránka video materiálu však nebude předmětem našeho zkoumání. Zajímat nás bude především práce s narativně sekundárními záběry (jako je např. výše zmiňovaný detail očí), ale i zvuková dramaturgie, ve které měli střihači (stejně jako v ostatních aspektech tvorby tohoto krátkého sestříhu) absolutní tvůrčí svobodu.

Střihači dostali k dispozici třináct záběrů o celkové délce 7 a půl minuty. Toto zadání realizovalo pět lidí, kteří pro své verze využili šest až všech třináct záběrů. Průměrně mělo výsledné video 23,8 vteřin (v rozmezí 17 až 30 vteřin), což je v poměru ke zdrojovému materiálu víceméně adekvátní stopáž.



Obrázek č. 3 – Porovnání skladebných řad výstupů (střelba)



Obrázek č. 4 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (střelba)

Je zde tedy patrná snaha o orámování díla s tím, že se opět postupovalo stylem induktivní montáže, tedy od širších po užší záběry. Začíná se policistou v polodetailu (v širším typu záběru se získá více informací o jeho vizuální stránce) a končí na detailu jeho očí (který již přináší více emoce než informace). V jednom sestřihu byl navíc detail očí akcentován ještě více pomocí lehkého postprodukčního nájezdu.

Co se týče zvukové složky díla, přistoupili k ní střihači zcela různými přístupy. Výstupy se lišily jednak zpracováním ruchů scény, ale i podkresovou či ambientní hudbou. S ruchy se nijak npracovalo jen u jednoho výstupu, který byl celý podehrán temnou ambientní hudbou, vhodnou pro situaci střelby i černého prostředí. V jednom případě bylo naopak výsledné video doplněno pouze o ruchy výstřelů a přebíjení, bez jakékoliv doprovodné hudby či atmosféry, tři výstupy byly kombinací hudby i ruchů. Jednou byla zvolena klasická hudba pro vytvoření kontrastu k dynamické střelbě a poslední sestřih byl opatřen mimo jiné i stylizovanými ruchy dýchání a rytmickým sound-designem.

Emoce	Největším nositelem emoce v tomto zadání jsou kromě způsobu svícení bezesporu detaily střelcových očí a jeho frontální pohled do kamery. V rozdílných přístupech s těmito typy záběrů pracovali všichni střihači.
Příběh	Přestože by se scéna dala označit jako nenarativní, střihači shodně rozklíčovali jednotlivé fáze střelby a dokázali je rozzáběrovat ve funkční celek.
Rytmus	Vzhledem k absenci jakéhokoliv zdrojového zvuku přistoupili střihači k temporytmu scény rozdílně. Velká část střihačů si pro doplnění auditivní složky díla přidala referenční výstřely a ambientní hudbu jako podkres scény. Jinak byl rytmus střihu ovlivněn nejvíce dynamickými a

	klidovými pasážemi herecké akce.
Orientace	Prostor akce je po celou dobu trvání scény neměnný, střiháč jej zde tedy příliš řešit nemusí. Co se však řešilo ve všech výstupech, byla práce s časem a zachováním principu linearity.

Tabulka č. 3 – Závěry druhého zkoumaného materiálu

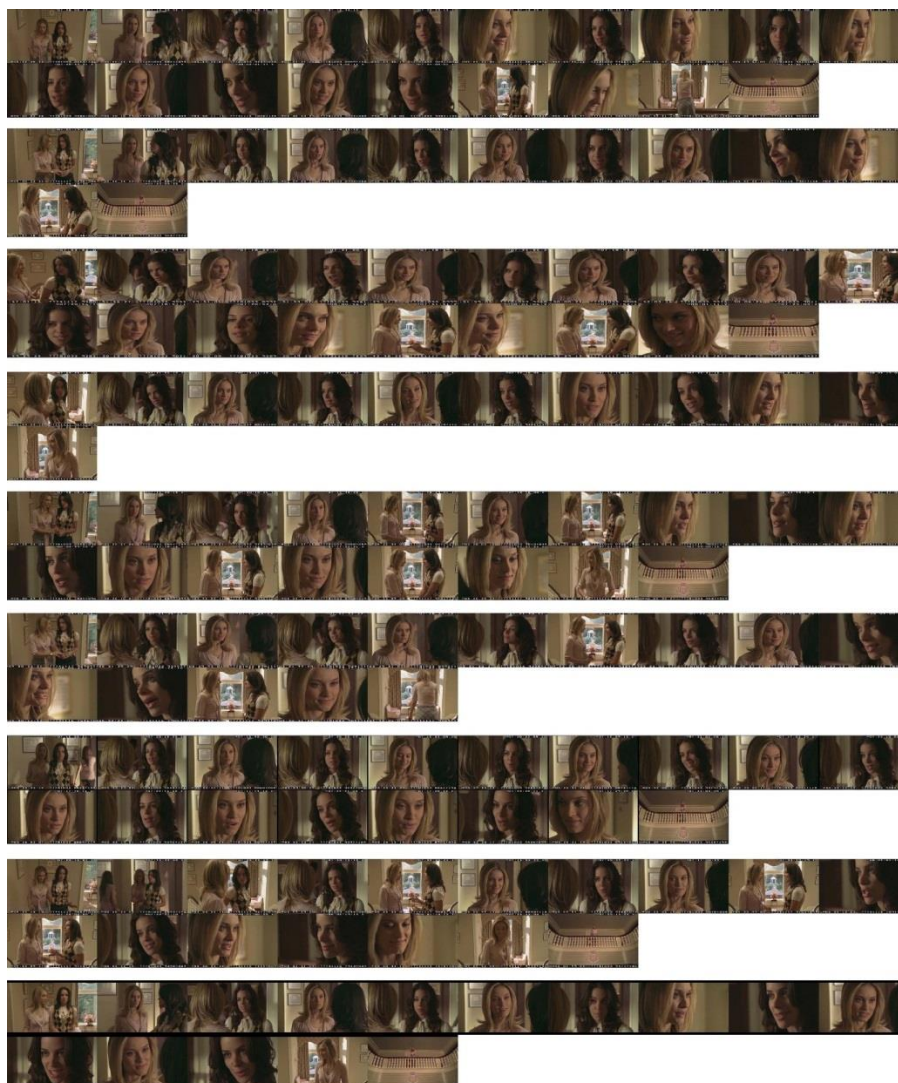
Ze zpracování tohoto zadání lze odpozorovat tvůrčí uvažování střiháčů nejen na vizuální úrovni díla, ale i na té auditivní. Patrná je taktéž snaha docílit alespoň částečného zosobnění diváka s postavou pomocí subjektivnějších typů záběrů i na takto krátké časové ploše.

6.3 Dialogová scéna

Typově rozdílným, dalším zadáním byla krátká dialogová scéna ze seriálu Greek. Ten bylo možné sledovat v letech 2007 až 2011 na americké televizi ABC Family. Ve čtyřech sériích vzniklo celkem 74 dílů. Vybraná scéna se týká pilotního dílu první série a obsahuje rozhovor jedné z hlavních postav Casey s Frannie, prezidentkou univerzitního dívčího spolku. Scéna má lehce persuasivní charakter, jelikož se Frannie snaží přimět Casey, aby k nim přivedla senátorovu dceru, což by pozvedlo prestiž celého spolku.

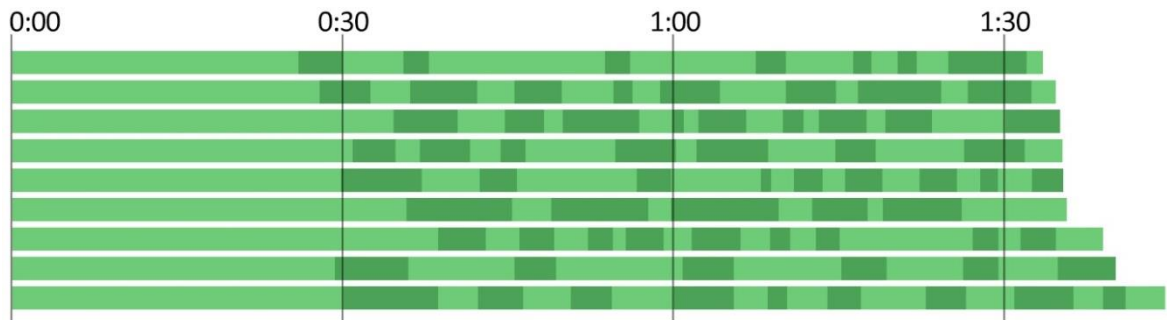
K tomuto zadání dostali střihači k dispozici offline materiál, sestávající z 17 záběrů o celkové délce 26 minut. Na rozdíl od výše zmiňovaných cvičení zde byla akce opakována do vícero jetí, ze kterých si střihači mohli vybírat. Dialog začíná na schodech, kdy se za chůze rozehrává dialog mezi kamarádkami. Poté, co schody vyjdou se zastavují u zábradlí a pokračují v rozhovoru. K dispozici je celá akce odsnímaná z pohledu jak Casey tak Frannie. Opět máme k dispozici širší a užší typ záběru při dialogovém okénku. Poté, co rozhovor skončí, Frannie odchází a Casey se zamyšleně opírá o zábradlí.

Tuto scénu realizovalo devět střihačů, jejich porovnání individuálního přístupu ke skladebné řadě viz níže. Střihači opět nebyli limitováni ani časem, ani obsahem. Absence kontextu jim umožňovala pojmout jako hlavní postavu jednu či druhou aktérku, bez ohledu na původní záměr tvůrců. Zvuková dramaturgie nás zde nezajímá, Primární je pro nás v tomto případě dialog a práce s ním. Zkoumané faktory jsou u tohoto typu cvičení napůl technického a napůl dramatického charakteru. Technicky problematický byl např. přechod z prvního do druhého záběru, kdy je střihač víceméně nucen vybrat si mezi nečistou návazností nebo střihem do stejné velikosti záběru. Na druhou stranu je specifická i práce s postavami (která z žen bude pro střihače důležitější a jakými prostředky to vyjádří).



Obrázek č. 5 – Porovnání skladebných řad výstupů (dialog)

U tohoto zadání vznikaly verze o velice podobné stopáži, v rozmezí 1:35 až 1:56 minuty. Průměrný sestřih byl tedy dlouhý 1:42 minuty. Tuto odchylku 22 vteřin lze přičíst na konto poměrné přímočarosti dialogu a také jeho přirozenému temporytmu, který nutí střihače stříhat v relativně podobných místech. Průměrná záběrová řada byla složena z 16 záběrů (v rozmezí 12 – 19) a v průměru trval sestřih materiálu střihačem 85 minut. Vycházíme-li z teze, že by si střihač měl prohlédnout zdrojový materiál minimálně dvakrát (aby se dostatečně obeznámil se situací a postavami), vychází na samotnou stříhovou činnost 33 minut.



Obrázek č. 6 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (dialog)

Již zmiňovanou komplikaci v podobě přechodu z prvního záběru do druhého vyřešili střihači následovně. Pět z jedenácti střihačů stříhalo uprostřed repliky Frannie z polocelku na polocelk. Tato návaznost nepůsobí pro oko příliš líbivě, přestože byla dodržena pravidla 180° i 30° . Obsah záběru se však pro nás v nástřihu nezmění natolik, abychom jej chápali jako novou narativní informaci, dochází tedy ke skokovému stříhu. Tři střihači se rozhodli jít umírněnější cestou, kdy nechali v prvním záběru postavy zaujmout svou pozici pro zbytek rozhovoru a stříhali až o dvě věty dále. Tento stříh působí o mnoho méně invazivně, zvláště nachází-li se v přesném bodě mezi replikou jedné a druhé postavy.

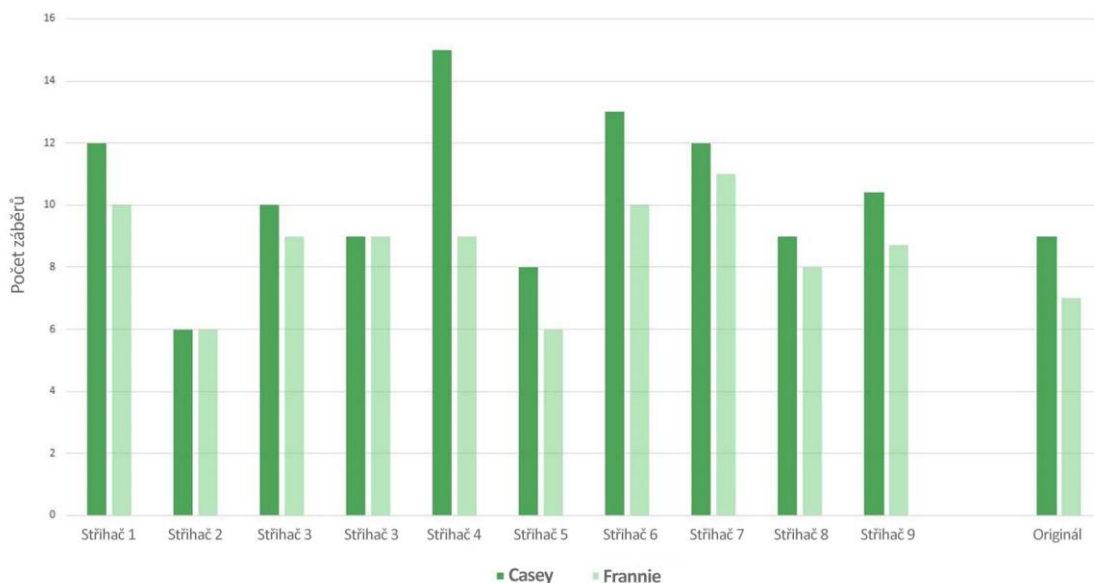
V obou těchto přístupech se však bijí dvě kritéria. Na jednu stranu je zde patrná tendence odstříhnout se co nejdříve z dlouhého prvního záběru, který je vizuálně sice zajímavý (pohyb, rámování), avšak po pár vteřinách nás jako diváka začne nudit (jelikož se jedná o poměrně pomalou chůzi po schodech). Z devíti výsledných exportů byla průměrná délka prvního záběru 31,2 vteřin, což je téměř $1/3$ času průměrné celkové stopáže. Na stranu druhou, počkáme-li s přestřihem do druhého záběru až na vhodnější klidový bod, bude dojem z celé herecké akce příjemnější. V jednom případě přišel střihač s unikátním řešením- nechat vejít Frannie kompletně do prázdného záběru.



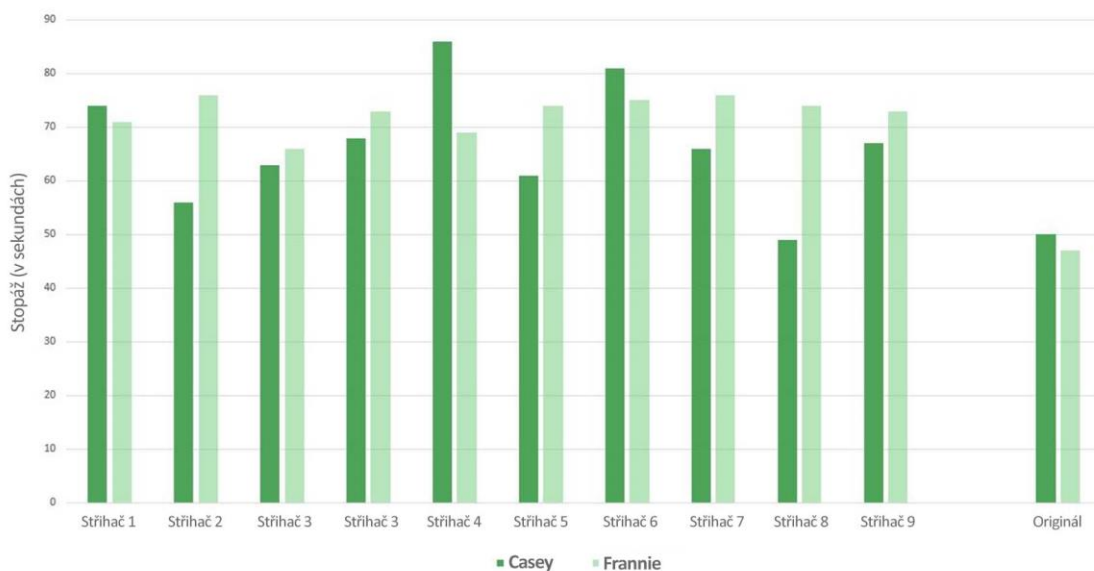
Obrázek č. 7 – Porovnání jednotlivých řešení komplikovaného přestřihu z prvního na druhý záběr

V otázce definování hlavní postavy přistoupili střihači k materiálu následovně. Casey (původními tvůrci plánovaná hlavní postava) se objevuje v obraze průměrně na stopáži 1 minuty a 7 vteřin, zatímco Frannie (vedlejší postava) lze sledovat na ploše 1 minuty a 13 vteřin. Casey se objeví průměrně v 10 záběrech (z celkových 16), zatímco Frannie jen na devíti. Mezi časem a protočenými záběry lze tedy vypočítat nepřímou úměru. Znamená to, že střihači věnovali větší část scény vedlejší postavě, zatímco hlavní postavu nastříhli do obrazu sice vícekrát, avšak v kratších časových plochách. To lze připsat na vrub především skutečnosti, že Frannie měla v rozhovoru mnohem více mluveného slova než Casey, která zde plnila více roli posluchače. V časových údajích jsou zahrnuty i časy, kdy se obě postavy nachází ve společném záběru.

Jen pro zajímavost, původní autorská verze této scény byla dlouhá 1 minutu a 15 vteřin, tedy o 27 vteřin kratší, než průměrná délka sestřihů sloužící pro naše účely analýzy. I přes tuto časovou kompresi se tvůrcům podařilo Casey ukázat na devíti záběrech a Frannie na sedmi. Casey byla věnována plocha 50 a Frannie 47 vteřin. Zde tedy přímá úměra sedí, jelikož Casey, coby protagonistce, je věnováno jednak více záběrů, ale také delší časová plocha. Tvůrci však mohli pracovat s kontextem. Věděli, co předcházelo, a co následovalo po této scéně, proto je rozvrstvení časových ploch postavám oproti našemu případu rozdílné.



Graf č. 1 – Počet záběrů věnovaných hlavní postavě (Casey) vůči vedlejší (Frannie) v jednotlivých výstupech (v kontextu s originálem)



Graf č. 2 – Celková plocha věnovaná hlavní postavě (Casey) vůči vedlejší (Frannie) v jednotlivých výstupech (v kontextu s originálem)

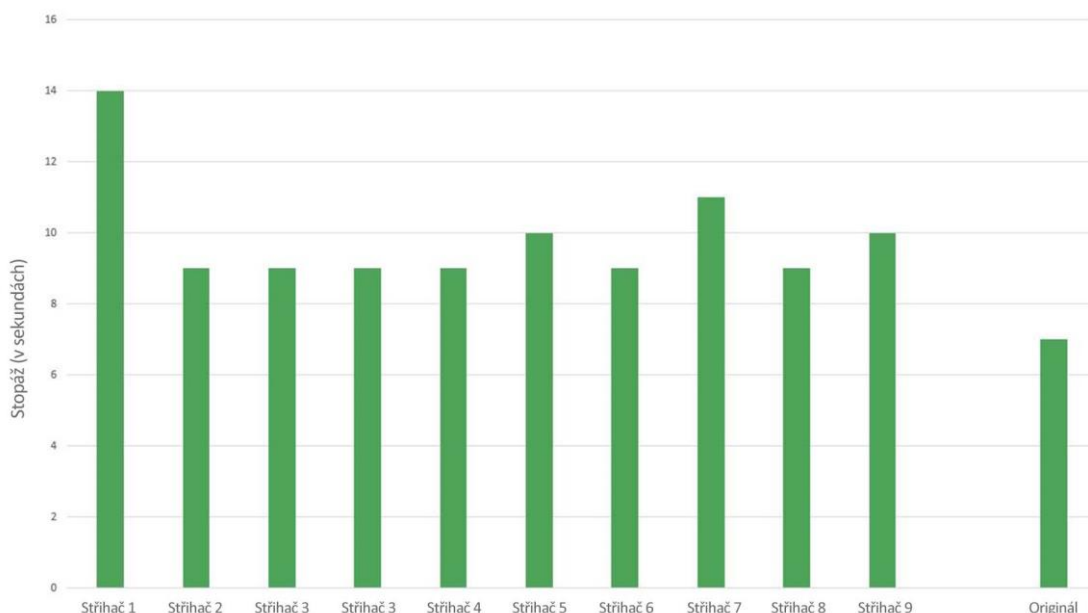
Shodný s originálním sestřihem byl však princip induktivní montáže, který použila většina střiháčů. Ze skladebných řad lze odpozorovat tendenci jít od popisnějších (širších)

záběrů přes rameno k detailům obličejů obou postav (užší typ záběru), které jsou snímány již individuálně. V osmi z devíti exportů bylo využito i poměrně odtažitého záběru z profilu postav, který pomáhá determinovat vzdálenost mezi aktéry a zároveň akcentuje kapličku za oknem v samotném středu obrazu. Ta má zcela jistě v rámci dramaturgie seriálu svůj význam, ovšem pro naše účely vytvoření krátkého funkčního celku se jedná spíše o zavádějící prvek.

Rozdílné přístupy byly zaznamenány v části rozhovoru, ve které má Casey skočit Frannie do řeči a dokončit větu za ni. Z principu bývají tyto situace, kdy mluví více postav zároveň, velmi složité na střih. V našem případě se čtyři z devíti střihačů rozhodli stříhnout z jedné postavy na druhou přímo v momentě, kdy jedná skočí druhé do řeči. Toto řešení se nabízelo jako nejlogičtější, jelikož takovýto střih bude působit do značné míry „rušivě“, stejně tak jako když někdo někomu skočí do řeči. Ve dvou případech se stříhalo na Casey již před samotným vyrušením. Zde se dá zase pracovat s hereckou akcí (vidíme radost Casey z toho, že může větu dokončit za svou kamarádku). Dva střihači i po samotném „skočení do řeči“ zůstali na Frannie. Motivací pro toto rozhodnutí může být např. předání informace divákovi, že se Frannie usmívá a těší ji Caseyino zapálení pro věc (není proto potřeba Casey ukazovat v obraze). Celá tato „mikro akce“ je z velké části otázkou interpretace, chybí-li nám kontext k celkovému audiovizuálnímu dílu. Poslední střihač zobrazil tuto část rozhovoru v jednom delším celkovém záběru, kde očividně zvítězila informativnost nad emotivností.

Dialogová scéna končí katarzní částí, ve které Frannie odchází mimo záběr a kamerou zůstáváme ještě chvíli na Casey. Střihači měli k dispozici dokonce záběr, kdy se v celku v pohledu Casey opírá o zábradlí a zamyšleně se rozhlíží kolem. Tohoto záběru využilo 7 z devíti střihačů jako posledního záběru celého sestříhu. Zbylé dva výstupy byly zakončeny na zádech hlavní postavy, což může působit dost odtažitým dojmem.

Odporovat lze zajímavou shodu ve většině sestřihů, kdy šest z devíti střihačů věnovalo katarzní části (myšleno částí scény, která již postrádá mluvené slovo) přesně 9 vteřin. To lze přičíst na účet podobnému vnímání temporytmu díla většinou střihačů. Pro zajímavost: ve finálním sestřihu původních tvůrců je tato mikrokatarze scény o 2 vteřiny kratší (tedy 7 vteřin). K námi zkoumané scéně je totiž přilehlý další rozhovor dvou osob (tentokrát telefonický). K němu však střihači již neměli zdrojový materiál, rozdíl 2 vteřin na konci videa tedy tvoří rozdíl mezi pokračováním v kontextu širšího díla a ukončením jedné solitérní scény.



Graf č. 3 – Porovnání ploch katarzní části (po dialogu) v kontextu s originálem)

Emoce	Emoce jsou v této scéně shodně budovány pomocí „reaction-shotů“ a celkové hry očí obou postav.
Příběh	Přímočarý dialog neumožňuje přílišné manévrování s narativem scény. Zajímavý je však fakt, že stříhovou skladbou lze udělat z hlavní postavy vedlejší či naopak. Změnit kompletně vyznění scény zde nejspíš ani nebylo možné, avšak každý střihač kladl důraz na rozdílné části dialogu.

Rytmus	Bez přítomnosti hudby byli střiháči odkázáni pouze na kadenci mluveného slova. Ta byla v mnoha ohledech však dostatečně určující, a proto bylo ve většině případů stříháno v klidových místech mezi jednotlivými replikami.
Orientace	Díky shodnému použití klíčového celku na začátku scény je divák dostatečně uveden do prostředí i situace (navzdory absenci širšího kontextu). Rozhovor byl nasnímán převážně metodou dialogového okénka, tudíž zde v tomto ohledu střiháči neměli větší problémy.

Tabulka č. 4 – Závěry třetího zkoumaného materiálu

6.4 Videoklip

Dalším materiálem jsou zdrojová videa k videoklipu celosvětově známé skupiny Imagine Dragons. Ta vypustili do světa sami hudebníci ve spolupráci se softwarovou společností Adobe, která tímto projektem chtěla minulý rok oslavit 25. výročí existence svého stříhového programu Adobe Premiere Pro.³⁰ Jedná se historicky o první případ videoklipové tvorby metodou tzv. crowdsourcingu, tedy zapojením zájemců do stříhové postprodukce z řad široké veřejnosti z celého světa. Prakticky kdokoliv se mohl zaregistrovat na internetových stránkách společnosti Adobe, sestříhat svou vlastní verzi již natočeného videoklipu ke skladbě *Believer* a získat finanční ohodnocení ve výši až 25 000 USD.

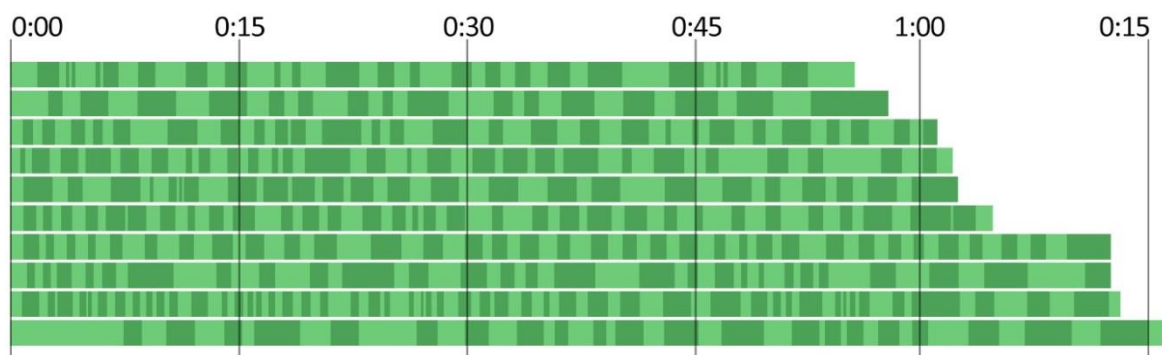
Celkem se do tohoto projektu zapojilo téměř 9 000 lidí z 28 zemí. Ne všichni registrovaní však svou verzi odevzdali do oficiální soutěže. Sami tvůrci přiznávají, že je těší edukativní charakter projektu a také skutečnost, že mnoho lektorů na filmových a multimediálních školách využilo tento zdrojový materiál pro nejrůznější cvičení. Porotci byli nejen z řad profesionálních střihačů (např. Kirk Baxter- *Zmizelá*, Angus Wall- *Sociální síť*, Billy Fox- *Straight Outta Compton*,...), ale i samotní členové kapely Imagine Dragons a režisér videoklipu Matt Eastin. Ten se ještě před spuštěním celého projektu nechal slyšet, že se nejvíce těší na výstupy, ve kterých si střihači interpretují narativní linku podle svého a pokusí se vytvořit odlišný „svět“ od toho, jaký byl původně zamýšlen.³¹

³⁰ *AltPress* [online]. USA: Alternative Press, 2018 [cit. 2019-01-22]. Dostupné z: https://www.altpress.com/news/create_your_own_edit_of_imagine_dragons_next_video_with_adobes_make_the_cut

³¹ *Premiere Bro Blog: The world's largest Premiere Pro user blog and fansite*. [online]. USA: Premiere Bro, 2017 [cit. 2019-01-22]. Dostupné z: <https://www.premierebro.com/blog/make-the-cut-with-adobe-premiere-pro-and-edit-the-next-imagine-dragons-music-video>

Již samotná skladba nabízí skvělý potenciál pro práci s temporytmem, jelikož obsahuje střídavé klidové i dynamické plochy a její rytmus vedou dominantní bicí. Videoklip je koncipován do 4 rovin (dvě narativní linky- boxování, stárnutí chlapce v křesle; hrající členové kapely a CGI vizualizace). Ty nabízejí nekonečné množství kombinací a možností budovat jak příběh, tak i emoci. Zdrojový materiál je výrazně stylizován především barevným svícením a mizanscénou. Obsahově je poměrně pestrý, jelikož lze vybírat ze všech velikostí záběrů (celků i velkých detailů), dynamických i statictějších záběrů, extrémních rakurzů kamery (žabí i ptačí perspektiva), zpomalených záběrů a řady triád a předem promyšlených návazností, které lze odhalit i bez možnosti nahlédnout do technického scénáře.

Pro naše účely analýzy budeme pracovat se vzorkem deseti sestřihů na ploše poměrné části z celého videoklipu (cca 1 minuta). Nejkratší výstup má stopáž 55 vteřin a nejdelší 1 minutu a 16 vteřin. Rozptyl stopáží všech výstupů lze tedy vměstnat do 21 vteřin. Průměrně bylo použito 57 záběrů, což na stopáži jedné minuty tvoří 1,05 vteřiny na každý střih. Že bude videoklipová tvorba populárně rockové skupiny stříhaná takto intenzivně, by se dalo očekávat, zajímavý je však poměr jednotlivých výše zmiňovaných obsahových linií díla.



Obrázek č. 8 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (videoklip)

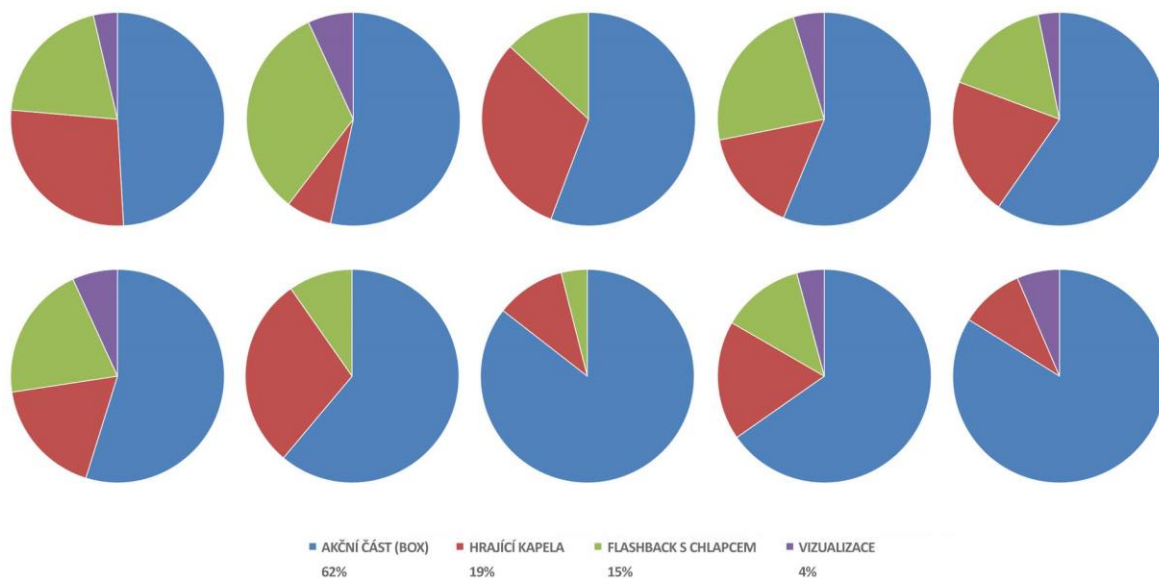
Ve všech desíti výsledných exportech dominovaly akční „boxovací“ části materiálu nad ostatními. Ve všech případech zastávala více než polovinu celkové stopáže, v průměru 62%. Je tedy patrná tendence vybírat si prioritně záběry, které jsou nositelem dynamiky a explicitního konfliktu (zpěvák versus boxer). Přestože tato akční část není primárním nositelem příběhu, dá se zde pracovat s napětím i emocí. Zásahy jsou totiž nasnímané u obou postav a nechybí v nich ani krev a pot. Lze si tedy poměrně jednoduše v průběhu díla vybírat, kdo bude mít zrovna navrch, kdo z klání odejde vítězně apod.



Obrázek č. 9 – Porovnání skladebných řad výstupů (videoklip)

Akční plochy tvoří i mnohem delší soudružné celky než např. druhá nejčetnější část materiálu – hudebníci. Tyto záběry byly do sestřihů vkládány očividně primárně za účelem rytmizování díla a rozbití jednotlivých dílčích útvarů (stříhových triád atd.). Tři členové skupiny byli nasnímáni v celku a polodetailu, každý v jiném barevném tónování, aby působili individuálněji a nezanikali v kontextu širšího celku. U našich desíti sledovaných vzorků tvoří průměrně 19% celkové stopáže.

Třetí částí materiálu je solitérní scéna s protagonistou – dítětem v křesle. Zde se na první pohled nabízely mnohé kombinace propojení dětského a dospělého světa. Např. přes detail zavření a otevření očí, přes prolínačku sedících postav v křesle, ostrým stříhem apod. Mnozí těchto přechodů využili, u jednoho jediného exportu však nebyl použit jediný záběr spadající do této kategorie. Tato retrospektivní část materiálu tvořila průměrně 15% celkové stopáže.



Graf č. 4 – Porovnání použití typově rozdílných ploch zdrojového materiálu

Doplňkovou část materiálu tvořily nejrůznější abstraktní vizualizace, se kterými se v rámci sestřihu dalo pracovat buď samostatně, nebo v kombinaci s jiným záběrem, např.

přes částečnou průhlednost, masku či libovolný režim prolnutí (blending mode). Kromě rytmické či estetické funkce tyto záběry však žádnou další funkci nemají (neposouvají příběh dopředu, ani nepřinášejí žádnou emoci), přesto se s nimi alespoň částečně rozhodlo pracovat 7 z 10 střihačů, tedy většina. Je zde tedy patrná snaha o maximální využití potenciálu zdrojového materiálu. V porovnání se zbytkem tvořily vizualizace 4% celkové průměrné stopáže.

Díky pestrosti video materiálu a střídání klidnějších a dynamičtějších ploch v samotné skladbě lze při střihu pracovat jak s vnějším, tak i vnitřním temporytmem. Ukázková je například část písně, kdy se veškerá instrumentace včetně zpěvu zatáhne do ticha, které vystřídá hlasitý výkřik a opětovný nástup pronikavé melodie. Takovýto akcent vybudovaný kontrastním „tichem před bouří“ lze podpořit i v obrazové rovině buď střihem na první (těžkou) dobu či vnitřním temporytmem (např. křikem či rychlým úderem boxera). Vzhledem ke zkrácení výstupu z plné délky písničky na přibližně jednu minutu se střihačům nabídla tato situace vždy dvakrát. V šesti případech (30%) bylo využito jak ostrého střihu, tak prudkého pohybu v obraze, který působí jako maximální akcent po předchozím tichu. Ve čtyřech z těchto šesti případů bylo jako vnitřního akcentu využito rány pěstí a ve dvou případech výkřiku zkrvaveného boxera.

Pouze s vnitřním temporytmem v podobě úderu pěstí, expresivního výkřiku či úder bubeníka pracovali střihači v pěti případech (25%). Ve zbylých devíti případech (45%) byl pak vytvořen akcent „pouhým“ střihem na první dobu, bez výraznější práce s vnitrozáběrovým temporytmem. V jednom exportu byl tento střih předsazen extrémně krátkým záběrem (6 obrazových oken) vizualizace. V kombinaci se zvukovým efektem náběhu instrumentace se jedná o velmi kreativní řešení.

K expozici videa přistoupilo šest střihačů z deseti metodou induktivní montáže, tedy otevřením díla užším typem záběru a následným rozšiřováním akce. Nejčastěji pak

detailem očí, úst či kreslení malého chlapce. Narativní linku s protagonistou - malým chlapcem se rozhodlo využít celkem šest stříhačů z deseti. Řešení se nabízelo hned několik. Principiálně se stříhači rozdělili na dva stejně vyvážené tábory. Tři exponovali nejdříve malého chlapce a až poté přešli do dospělosti, tři začali nejdříve s dospělou postavou, přičemž k retrospektivě s malým chlapcem se propracovali až později. Transformace postavy z mladší do své starší verze (či naopak) byly provedeny vícero způsoby- ostrým stříhem, prolínačkou, morph-cutem či match-cutem detailu očí nebo křičících úst.

Zajímavý je v tomto ohledu přístup k přechodům z mladší postavy na starší či naopak. V poměru tři ku jedné se stříhá do minulosti (k mladší postavě) při detailu zavírání očí. Postava se tak psychologicky jakoby uzavírá sama do sebe a vzpomíná na své mládí. Naopak pokud se stříhalo v čase opačným směrem, tedy do budoucnosti (k dospělé postavě), bylo tomu při výkřiku, kdy protagonista vypouští své emoce směrem k divákovi.

Emoce	Emoce tvoří již základní esenci jak samotné skladby tak i videoklipu. Ve většině případů byli stříhači schopni rozklíčovat nositele emoce a funkčně je zapracovat do svých sestřihů.
Příběh	V přístupu k naraci zde postupovali stříhači asi nejrozdílněji ze všech zkoumaných scén. Jistě v tom hraje roli mnohem větší množství zdrojového materiálu, ale také i jeho diverzita a mnohoznačnost.
Rytmus	Rytmus zde bezpochyby ovlivňovala primárně použitá píseň. Shodně však stříhači pracovali s temporytmem vzhedem ke klidnějším a dynamičtějším částem hudby.
Orientace	Vzhledem k samotné povaze videoklipové tvorby byla pro stříhače orientace v čase a prostoru až sekundární. Nedá se tedy příliš hovořit o snaze zachování určitých jednot (místa a času), ale spíše o jejich rozbití v co nejfunkčnější mozaiku typově odlišných záběrů, vyvolávajících v divákovi určitou emoci.

Tabulka č. 5 – Závěry čtvrtého zkoumaného materiálu

Celkově ve výsledných sestřizích přistoupili střihači shodně k výběru materiálu z poměrně velkého množství zdrojových videí, ovšem strukturálně a narativně s ním naložil již každý po svém. Vzhledem k četnosti neuzavření některých motivů lze usuzovat, že primárnější byla pro střihače potřeba temporytmu, spíše než precizní odvyprávění krátké narativní linky. Klíčová zde však byla určitě práce s emocí, která je patrná již z nasnímaného materiálu. Největšími nositeli emoce byly v materiálu detailní záběry postav, expresivní projev protagonisty a všudepřítomnost krve a potu. Všechny tyto elementy obsahují v určité podobě i všechny sestřihy.

ZÁVĚR

V analytické části byla zkoumána celkem čtyři typově odlišná zadání. První dvě byla více technického charakteru, i přesto však obsahovala alespoň krátkou narativní linku. Výsledné exporty vykazují některé znaky společné a některé zase rozdílné. Většinou lze více rozdílností rozklíčovat na mikro úrovni díla (nástřihy jednotlivých záběrů, výběr širší či užší varianty záběru), ovšem vyznění scény (makro úroveň díla) zůstávalo víceméně shodné. Příčinu vidím v přímočarosti krátkého narativu. Ovšem i přes to byla patrná tendence využívat co nejvíce potenciál zdrojového materiálu a případné chybějící auditivní prvky si obstarat alespoň referenčně na internetu.

Třetí (dialogové) zadání odhalilo rozdílné přístupy v nahlížení na hlavní a vedlejší postavy dané scény. Bez kontextu lze za hlavní pojmut kteroukoliv postavu, která je v daném momentě střihačovi sympatičtější a vhodnější pro dominanci ve scéně. Vzhledem k podobným výsledným délkám sestřihů lze taktéž přičíst mluvenému slovu řídicí funkci při budování temporytmu díla.

Čtvrté zadání (videoklip) především podpořilo všeobecnou (videoklipovou) tendenci klást důraz na budování emoce na úkor dodržování časoprostorových jednot. Skrze narativ se jednalo o zadání s nejrůznorodějším rozsahem výstupů. Ve zkratce se každý střihač chytil určitého tématu/principu, přítomného ve zdrojovém materiálu, které následně ve svém díle různě varioval.

Závěrem lze tedy usuzovat, že výsledné sestřihy většího počtu střihačů budou vždy tím rozdílnější, čím pestřejší a různorodější bude zdrojový materiál. Každý střihač je schopný pojmut stříh audiovizuálního díla osobitně, má-li k tomu dostatečný „manipulativní“ prostor. „Rozdílnější“ verze stříhu vznikají častěji při non-verbálních situacích, než při verbálních. Střihač má tudíž o něco větší svobodu manipulovat se záběry dle libosti.

Auditivní plochy jako hudba či dialog jsou pro střihače určující minimálně z hlediska temporytmu.

Emotivní působení na diváka stejně tak jako příběh, rytmus či orientace, bude vždy vycházet z povahy konkrétního materiálu. Pro další výzkum by bylo určitě vhodné nezůstávat pouze na úrovni střihu jednotlivých scén, ale zvolit zdrojový materiál s větším rozsahem i delší stopáží. Zkoumaná zadání prokázala jisté rozdílnosti v technickém ohledu střihu a individuálním uvažování o jednotlivých záběrech coby základních stavebních jednotkách filmu. Pro validaci rozdílných přístupů k tvorbě filmového narativu a emoce by však byla prospěšná delší plocha zdrojového zadání.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- AltPress* [online]. USA: Alternative Press, 2018 [cit. 2019-01-22]. Dostupné z: https://www.altpress.com/news/create_your_own_edit_of_imagine_dragons_next_video_with_adobes_make_the_cut/
- CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 394. ISBN 978-1-61593-090-6.
- DANCYGER, Ken. *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed. New York: Focal Press, c2011. s. 21. ISBN 9780240813974.
- DMYTRYK, Edward. *On film editing: an introduction to the art of film construction*. London: Focal Press, c1984. s. 4. ISBN 0240517385.
- KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi: Jan Kučera*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987.
- LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. s. 121. ISBN 978-80-87500-30-9.
- MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001. s. 7. ISBN 1879505622.
- PEARLMAN, Karen. *Cutting rhythms: shaping the film edit*. Boston: Focal Press/Elsevier, c2009. s. 29. ISBN 0240810147.
- PLĄŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s. 42.
- Premiere Bro Blog: The world's largest Premiere Pro user blog and fansite*. [online]. USA: Premiere Bro, 2017 [cit. 2019-01-22]. Dostupné z: <https://www.premierebro.com/blog/make-the-cut-with-adobe-premiere-pro-and-edit-the-next-imagine-dragons-music-video>
- SLAMĚNÍK, Ivan. *Emoce a interpersonální vztahy*. Praha: Grada, 2011. s. 9. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-3311-1.
- SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. s. 22. ISBN 1932907009.
- TAN, Ed S. *Emotion and the structure of narrative film: film as an emotion machine*. Mahwah, N.J.: Erlbaum, 1996. s. 1. ISBN 0805814094.
- The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* [film]. Wendy Apple. USA, 2004.
- THE EDITOR* [online-video]. Inside The Edit. USA, 2014. Dostupné z: <https://vimeo.com/90125079>
- VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. Čtvrté rozšířené vydání. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2012. s. 43. ISBN 978-80-7331-230-5.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 – Porovnání skladebných řad výstupů (vlak)

Obrázek č. 2 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (vlak)

Obrázek č. 3 – Porovnání skladebných řad výstupů (střelba)

Obrázek č. 4 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (střelba)

Obrázek č. 5 – Porovnání skladebných řad výstupů (dialog)

Obrázek č. 6 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (dialog)

*Obrázek č. 7 – Porovnání jednotlivých řešení komplikovaného přestřihu z prvního na
druhý záběr*

Obrázek č. 8 – Porovnání jednotlivých stopáží výstupů (videoklip)

Obrázek č. 9 – Porovnání skladebných řad výstupů (videoklip)

SEZNAM GRAFŮ A TABULEK

Graf č. 1 – Počet záběrů věnovaných hlavní postavě (Casey) vůči vedlejší (Frannie)

v jednotlivých výstupech (v kontextu s originálem)

Graf č. 2 – Celková plocha věnovaná hlavní postavě (Casey) vůči vedlejší (Frannie)

v jednotlivých výstupech (v kontextu s originálem)

Graf č. 3 – Porovnání ploch katarzní části (po dialogu) v kontextu s originálem)

Graf č. 4 – Porovnání použití typově rozdílných ploch zdrojového materiálu

Tabulka č. 1 – Kritéria uvažování o střihu podle W. Murche

Tabulka č. 2 – Závěry prvního zkoumaného materiálu

Tabulka č. 3 – Závěry druhého zkoumaného materiálu

Tabulka č. 4 – Závěry třetího zkoumaného materiálu

Tabulka č. 5 – Závěry čtvrtého zkoumaného materiálu

SEZNAM POUŽITÝCH AV DĚL

Havran [The Raven] [film]. Režie Martin MACH. FMK UTB Zlín, 2016.

CZUB Corporate [reklamní video]. Režie Jan PEROUT. Bumerang Film, 2018.

Greek [TV seriál]. Režie Patrick S. SMITH. ABC Family, 2007.

Believer [videoklip]. Režie Matt EASTIN. Imagine Dragons, 2017.