

obrazu (více vzdušného závoje), což je vedle perspektivy další element, odlišující nájezd kamery od použití transfokátoru. Případů, kdy tento faktor ruší návaznost záběrů ovšem není tolik. Podstatněji divákovi vadí záměna objektivů s různou kresbou, použití filtrů nebo chybná expozice následujících záběrů, pokud ji nelze vyrovnat v laboratořích.

Orientace

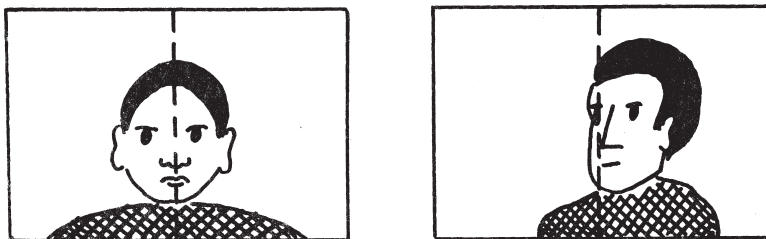
Pro informaci o umístění postavy v prostoru není důležitá jen změna ohniskové délky, naopak její podíl je velice nepatrný. Aby se divák vždy správně orientoval, aby děj byl vyprávěn srozumitelně, k tomu nám slouží celá řada pravidel, směřujících k zachování **jednoty pohledů**. Záleží pochopitelně na režisérovi, jakým způsobem diváka orientuje, má-li být divákovi vše jasné nebo má-li být dočasně udržen ve stavu nevědomosti a napětí. Režisér také sám volí, jaký postoj má divák vůči dění na plátně zaujmout – viz výstižnou úvahu doc. Kučery o třech možnostech divákovy postoje vůči zobrazované skutečnosti [8, s. 99 – 101]. Ale ke znalosti základů stříhové skladby patří i perfektní ovládnutí těchto pravidel. Tvůrčí proces pak rozhodne, zdali tuto znalost využít buď jejím dodržováním nebo funkčním přestupováním.

Nuže, v prostorové orientaci hraje určitou roli i **rakurs** – tj. úhel osy objektivu s horizontálou. Tedy využívání podhledů a nadhledů. Uvedme jednoduchý příklad. Ani si neuvědomujeme jak často bývá v milostném dialogu polodetailů muž – hrdina a záchránce – snímán v mírném podhledu, dívka k němu v nadhledu s důvěrou vzhlíží. Jestliže v následujícím PC zjistíme, že hrdina je o půl hlavy menší než jeho partnerka, dojde k disonanci. V žádném případě pochopitelně nemůže následovat záběr, ve kterém muž dokonce klečí u dívčinyh nohou, vznikl by pocit prostorové desorientace ve vzájemném postavení obou herců. (Poznamenejme ovšem také, že neméně důležitou roli hraje i směr pohledů obou protagonistů.)

Spíš jako neobratnost nebo vazebná nečistota než jako chyba se ve stříhu projevují různé **kompoziční nedostatky**. Jedním z těch běžnějších je případ, kdy kompoziční rozmístění objektů záběru je plošně a obrysově podobné záběru předchozímu. Dle prof. Macáka „následující záběr ve scéně má být snímán tak, aby nebyl vizuálně podobný prvému (velikostí, tvarem, úhlem pohledu), ale má zachovat

jistou podobnost kvůli jednotě místa a času.“ [10] Pojem „vizuální podobnost“ je ostatně zajímavý i v dalších souvislostech; později si ukážeme, že větší či menší vzájemná podobnost v řadě následujících záběrů přispívá i k pocitu pomalejšího či rychlejšího rytmu sekvence. A také je třeba říci, že působení tohoto pravidla záleží i na žánru a stylu celého díla nebo sekvence. Ve filmu esteticky vytríbených kompozic to platí beze zbytku, v dynamických či reportážně laděných pasážích vůbec ne.

Představme si tedy konkrétní akci postavy v celkovém záběru. V určitém okamžiku, právě když postava tvořící kompoziční těžiště záběru je uprostřed obrazu, přesuneme poněkud kameru a pokračujeme podobným celkovým záběrem, navazujícím v pohybu přesně na záběr předchozí, ale postava je komponována asi ve $\frac{3}{5}$ obrazu. Těžiště se přesunulo jen velice nepatrně a ve střihu nastane nepříjemný skok. Chyba je ještě výraznější, sledujeme-li statickou či panoramující kamerou postavu (objekt) v pohybu a zmíněný skok nastane *proti* směru jejího pohybu. Postava „poskočí nazpět“. Podobně nastříhneme-li dva detailní pohledy na týž obličej – jeden čelní a druhý tříčtvrteční profil – navíc kompozičně poněkud posunutě, působí střih rušivě.



Můžeme tedy shrnout: pro návaznost záběrů je nepříjemné, jestliže se jejich náplň změní jen nepatrně. Při psaní technického scénáře nebo při vlastní realizaci se na toto pravidlo většinou zapomíná a právě jeho přestupování pak ve střihu komplikuje navazování záběrů a omezuje střihačovy možnosti. Logickou úvahou pak dospějeme ke zjištění, že čím širší je záběr, tím více informací nám poskytuje a tím obtížněji tedy najdeme ve stejném prostředí jiný široký záběr dostatečně odlišný od prvního, pokud ovšem radikálně nezměníme postavení kamery. A tedy v jednom prostředí, uprostřed jedné sekvence na sebe dva C nebo PC záběry navazujeme obtížněji, tím hůře, čím méně se navzájem liší umístěním kamery.

Ale myslím, že už je nejvyšší čas na malou vsuvku na téma označování velikosti záběrů. Je to ovšem záležitost poněkud relativní, vycházející z tématu.

V urbanistickém dokumentu o charakteru sídla bude velkým celkem krajina s vesničkou v údolí, detailem např. arkýř nebo balkon. V pořadu o umění je velkým celkem část interiéru s barokním sekretářem či renesančním obrazem, velkým detailem kousek intarzie nebo tah štětcem. V hraném filmu zpravidla hodnotíme záběry ve vztahu k postavě a funkci prostředí [7, s. 45]:

VC – velký celek – orientace v prostředí, jednotlivý člověk málo registrovatelný, ztrácí se v krajině. Zdůraznění atmosféry, masové scény.

C – celek – zachycuje přehledně celé místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí (souznění či konflikt), podstatná je akce, nikoliv mimika – viz bojové scény nebo klasické grotesky. Z hlediska vyjádření prostoru lze výrazně pracovat s ostrostití k oddělení plánů. Důležitost vnitřní montáže.

PC – polocelek – postava je ukázána celá, prostředí hraje vedlejší roli (ale ev. i jako partner, např. souboj s neposlušnou roletou), možnost plného využití gestikulace, „vnější“ hra herce.

AZ – americký záběr (AP – americký plán) – postava je ukázána asi po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, jinak okrajově. Běžný při dialogu několika osob zejména na širokých formátech, ve statickém záběru omezuje pohyby herců.

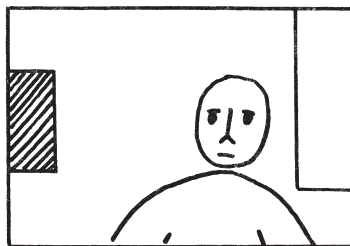
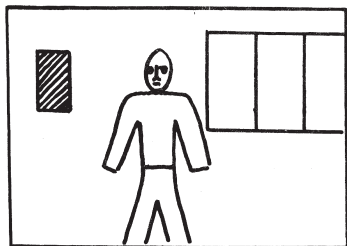
PD – polodetail – poprsí postavy, tedy obtížná hra rukou, zřetelně zachycuje hercovu mimiku, prostředí zpravidla neostře, eliminované.

D – detail – většinu plátna zabírá obličej, markantní akcent na protagonistu, vyvolává blízký kontakt diváka s postavou zejména emočně, proniká „dovnitř“ postavy, do myšlení a pocitů.

VD – fragment postavy, který zpravidla v reálu nevnímáme či přehlízíme. Svou abstraktní výlučností působí jako výrazný akcent, podtržení emocí (slza v oku) nebo naopak kontrapunkt (nervózní prsty suverenního sympaťáka).

Podobně působí i velikosti záběrů předmětů (rekvizit), od orientace v prostoru a souvislosti akcí v širších záběrech po akcenty dramatických momentů v záběrech bližších (PD pootevřené vykradené zásuvky, VD špatně utaženého šroubu). V určitém kontextu mohou pak nést i význam symbolu.

Vrátíme-li se v souvislosti s tímto dělením ke konstatování, že malé změny v obsahu záběru jsou nežádoucí, vidíme, že nebude působit dobře, když změnou objektivu nebo přiblížením ve směru pohledu změníme velikost záběru jen o málo (např. z C na PC nebo z AZ na PD) – tzv. „skok po ose“:

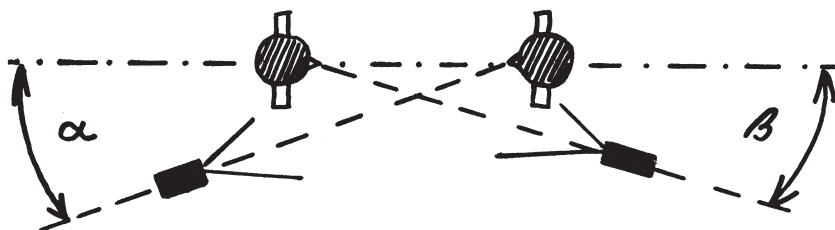


Prostředí za postavou se totiž pochopitelně nemůže výrazně změnit, ba ani způsob, jakým vnímáme herce se dostatečně nezměnil. Střih tedy bude zbytečným přerušením plynulé herecké akce, nepřinese takřka nic nového a navíc každá nepřesnost v kontinuitě hereckého projevu nebo jakékoliv jiné porušení požadovaných jednot bude daleko patrnější. Chceme-li tedy použít skoku po ose, musíme si počínat opatrně, uvážit důvody a dbát na jeho funkčnost. Změní-li se C na PD nebo D, vyplývá z výše uvedených definic, že taková změna už určitý smysl má. Ze skupiny protagonistů vybíráme a akcentujeme jednu postavu, místo její akce sledujeme její mimiku, přenášíme se do jejího myšlení a cítění, které může smysl akce zvýraznit, charakterizovat nebo naopak kontrapunktem ironizovat či obohatit nepostřehnutelnou podrobností atd.

Ale všechny tyto možnosti nám poskytne změna velikosti záběru spojená se změnou postavení kamery také, aniž bychom se vystavovali nebezpečí nečistého navazování dvou záběrů. Je pravda, že vyměnit objektiv je pohodlnější než přestavovat, ev. i přesvětlovat celý záběr, Z čistě tvůrčího hlediska však je využití skoku po ose funkční hlavně v případě rasantního zdůraznění určitého momentu, překvapivého odhalení nečekané podrobnosti nebo nápadného ostrého akcentu na určité postavu. Zmíněná neobvyklost či „nečistota“ střihu totiž divákovi neujde a tím víc přispěje k zvýraznění daného nástřihu. Zasněžený čtenář si jistě uvědomí, že v těchto případech se také často používá prudkého nájezdu transfokátorem (zoom).

Mluvíme-li o zachování jednoty pohledů, dojdeme zajisté i k populárnímu **pravidlu osy**. Hned v úvodu chci zdůraznit, že toto pravidlo bylo po dlouhá léta zdůrazňováno (a vyučováno) jako železná zásada a jeho přestoupení jako hrubá řemeslná „chiba“. Ve skutečnosti jeho porušování nacházíme ve filmech všech dob, ať už proto, že naši předchůdci si je neformulovali (neuvědomovali?), nebo proto, že současná liberalismem nasátá doba se od něj prostě osvobozuje. Někdy proto, že je nepotřebuje, vždyť v pádících montážích akčních filmů není na nějaké zbytečnosti

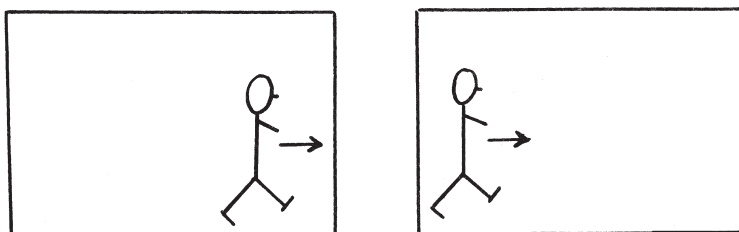
či estetizování čas, jednoduchý příběh je i tak dost zřetelný. Někdy proto, že tvůrci v lepším případě vědomě akcentují jiné kvality (viz např. Trier v seriálu Království z roku 1994 i jinde), v horším případě proto, že se snaží napodobováním úspěšných kolegů nebo „odvážným porušováním veškerých pravidel“ vytvořit „osobité umělecké dílo“. Zůstaňme raději při tom, že pravidlo osy není neporušitelným dogmatem, ale že má svůj celkem přesně vymezený smysl. Jeho dodržování nám totiž umožňuje zajistit divákovu orientaci v prostoru, rekvizitách, vztazích, osobách jednajících i nově přichozích. Nejdříve si toto pravidlo znázorníme na nejjednodušším příkladu: dialogu dvou osob, sedících proti sobě:



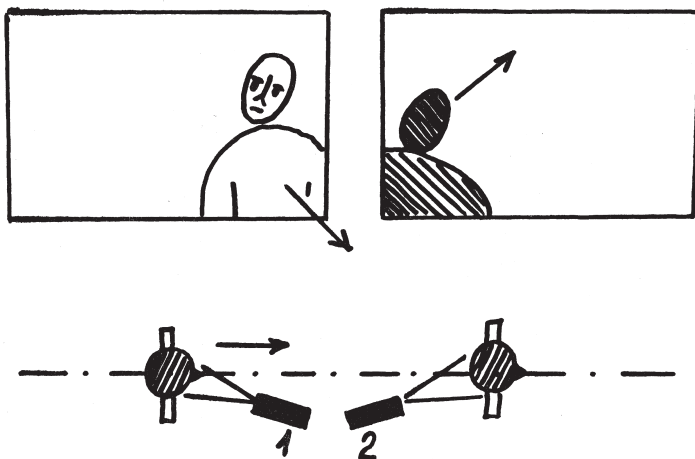
Osou rozumíme směr jejich vzájemného pohledu a pravidlo osy říká, že všechny záběry jejich rozhovoru mají být natáčeny z prostoru na téže straně této osy. To znamená, že například stále vidíme tváře obou postav osvětlené hlavním světlem od kamery, A se dívá vždy zleva doprava, B zprava doleva – tedy proti sobě. Optická osa objektivu může pochopitelně svírat s osou libovolný úhel (alfa, beta). Je-li ostrý, blížíme se k čelnímu záběru osoby (eventuálně přes rameno partnera), blíží-li se k úhlu pravému, vidíme takřka čistý profil. Zejména při několikerém střídání obou záběrů je však pro vzájemný kontakt osob důležité, aby oba úhly byly přibližně stejné. V krajním případě – střídáme-li v dialogu na př. A v čelním záběru s profilem B – neuvěří divák, že osoby mluví tváří v tvář. V souvislosti s postavením kamery musí směřovat i pohled postavy, při ostrém úhlu se dívá na hranu kamery bližší k protihrači, s rostoucí hodnotou úhlu se dívá více mimo kameru. Režijní praxe ukáže i další podrobnosti, směr pohledu totiž závisí i na velikosti záběru a tak se v PD a D postavy často dívají „falešným pohledem“, to znamená v reálné situaci ne na herce, který je mimo záběr, ale blíže na kameru. Nasazení tohoto falešného pohledu je obtížné pro režiséra i herce hlavně při pomalých nájezdech z C na PD a často se pak stává, že na konci záběru se postava zdánlivě dívá mimo svého partnera.

Podobná elementární situace vznikne při sledování jednoduchého pohybu, např. jízdy dvou aut. Každému je jasné, že jedou-li auta proti sobě, potkají se, proto chceme-li filmovat pronásledování, musí jet obě auta stejným směrem. Osa je tedy tvořena směrem jejich pohybu, kamera zůstává opět na jedné straně osy, obě auta jedou např. zleva doprava, překročení osy způsobí dojem otočení (návratu) jednoho z vozů. Má-li se vůz opravdu otočit a vracet, je nutné aby obrat bylo vidět v záběru.

Stejné pravidlo platí pro vycházení a vcházení do záběru. Osoba, která se pohybuje zleva a vyjde z obrazu napravo musí v příštím záběru opět vyjít z levé strany obrazu:



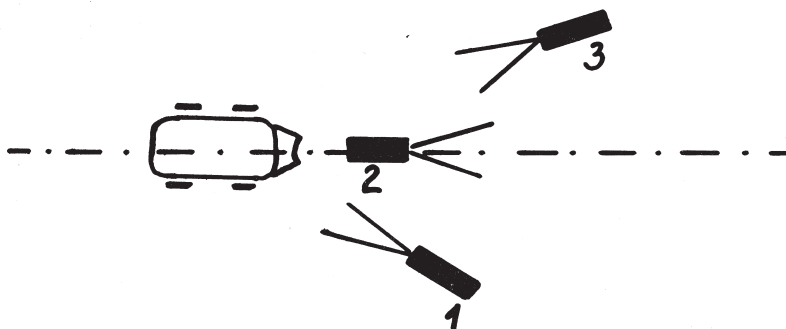
Směřuje-li postava proti kameře a vyjde ze záběru po její pravé straně (po pravé straně diváka), vchází v protipohledu z levé strany (vlevo od diváka) a pokračuje od kamery:



Prakticky jde o případ pravidla osy, kdy osa kamery svírá s osou minimální úhel, ale opět ji nesmí překročit.

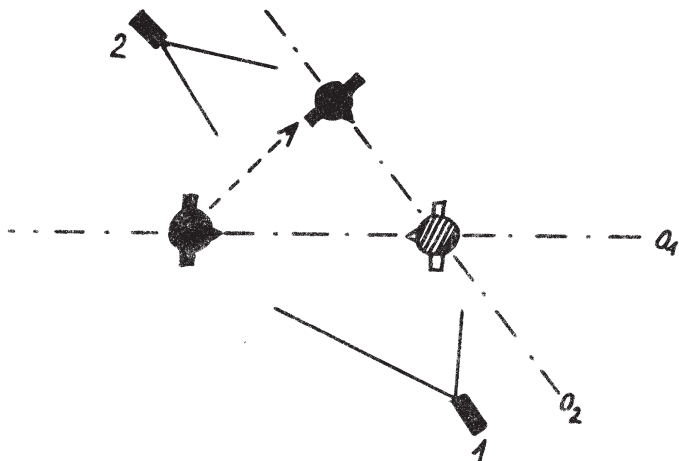
Samotné pravidlo osy pochopitelně nestačí k zachování kontinuity pohybu. Stejně jako v dialogové scéně je třeba zachovat jednotu osvětlení, zejména směr hlavního světla. Dále jednotu prostředí: chlapec jde podle řeky zprava doleva, řeku má po pravé ruce, tj. za sebou. V dalším záběru přemístíme kameru na loďku, chlapec jde podél řeky opět správně zprava doleva, ale řeku má po levici, mezi sebou a kamerou. Vznikla chyba, pocit jeho návratu (příklad z mé praxe!). A ještě drobná poznámka pro zajímavost: pravidlo o zachování jednoty směru pohybu vedlo až ke vzniku celé konvence, dodržované kdysi např. ve většině filmů hollywoodské produkce 30. let: kladní hrdinové (kovbojové) přijíždějí a útočí vždy zleva doprava, záporní (indiáni) zprava doleva. Ostatně o desítku let později v sovětských válečných filmech zase útočila Rudá armáda zprava doleva (dle mapy od východu), fašisté naopak. I když jsou tyto obecné konvence přehnané, mají kromě vybudování psychologických návyků i nesporně praktický význam pro orientaci diváků v nepřehledných situacích, např. v bitevních scénách v kouři, v mlze, při podobnosti uniforem atd.

Je jasné, že takto striktně formulované pravidlo osy by bylo značným omezením režisérových možností, s nadsázkou lze říci, že by umožňovalo využít jen polovinu daného filmového prostoru. Ve skutečnosti tomu tak není, máme řadu možností pro *překročení* osy a pohyb kamery v prostoru na její druhé straně. Klasickým způsobem je záběr z osy. Do honičky aut stříhneme záběr z vnitřku vozu, kamera se dívá přes přední sklo ve směru jízdy (nebo naopak čelně na řidiče), v dalším záběru pak auta mohou pokračovat opačným směrem:

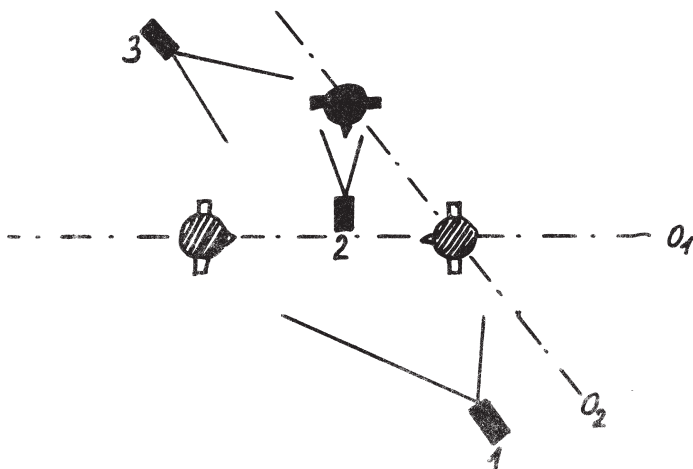


Stejná metoda přechodu přes osu funguje i u dvou rozmlouvajících osob (frontální PD obličeje s pohledem do objektivu), ale zde máme i jiné možnosti. Ve filmu totiž zřídka kdy snímáme objekty statické, je pravděpodobné, že i protagonisté

našeho rozhovoru se budou pohybovat. Jestliže tedy jeden z herců vstane a změní místo, změnila se i osa a v dalším záběru mohou postavit kameru do druhé části pokoje, která pro nás zatím byla „tabu“:



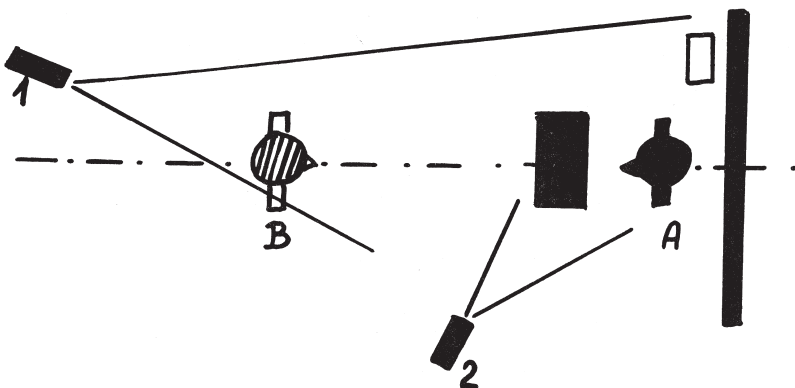
Jinou možností je příchod třetí osoby, která se obrátí na jednoho z přítomných a tím vytvoří osu novou:



V případě tří nebo více osob, které se na sebe navzájem obracejí a navíc jsou v pohybu po celé scéně, je ovšem celá situace složitější a jednoduché pravidlo osy nám již nevystačí. Pro zachování divákovy orientace je v podstatě nejdůležitější, aby všechny změny a přesuny jednajících osob byly v obraze zachyceny nebo aspoň naznačeny. Sedí-li osoba F na gauči, pak následuje prostřih osoby G, neměl

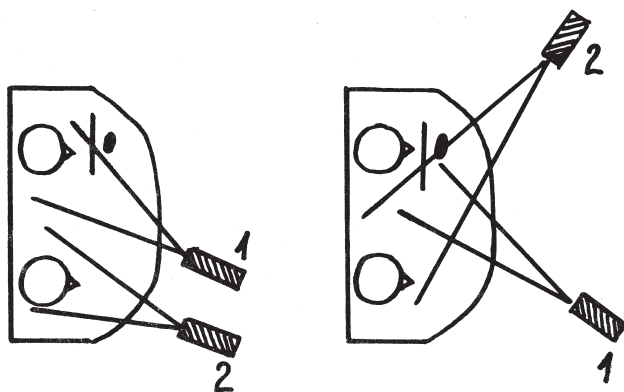
by ve třetím záběru F stát u okna. Nemusí ovšem v obraze absolvovat celou dráhu od gauče k oknu, stačí když v konci prvního záběru vstane a naznačí pohyb. K divákově orientaci pomůže i zvuk – přes záběr postavy G pokračují kroky F, ev. i hluk vytahované rolety, ve třetím záběru stojí F u okna a drží šňůru rolety v ruce. Režisér si ovšem musí rozmyslet do jaké míry je akce G důležitá a náročná na divákově vnímání a stačí-li při tom vnímat i zvukovou kulisu a akci F, protože obraz zpravidla nad zvukem dominuje. Je také žádoucí, aby si režisér uvědomil přibližný začátek a konec záběru, ev. místo budoucího prostřihu, a aby právě tato místa prostřihů mezi záběry odpovídala směry pohybů, pohledů a akcí předpokládanému nástřihu. Při složitějších scénách ovšem vzniká definitivní skladba ve střížně a místa stříhů lze těžko odhadnout. Důležitá je proto režisérova zkušenost, pozornost skriptky a v neposlední řadě i rutina herců, kteří dokáží zahrát scénu v přibližně stejném rytmu, intonaci i pohybu v několika opakovaných záběrech i pro dodatečně snímány prostřih. Snímání scény několika kamerami současně spolu s možností jejich kombinací ovšem celý problém podstatně zjednodušuje.

Jak bylo řečeno, pravidlo osy nesmí být omezením, nýbrž pomůckou k divákově orientaci. Stejnou funkci ovšem někdy lépe splní **pravidlo hlavního směru**. Předpokládejme, že dialog dvou osob se odehrává ve známém prostoru. Za jednou osobou je charakteristické pozadí nebo orientační bod (závěs, strom, socha). I když se s kamerou pohybujeme na obou stranách osy, ale v její blízkosti, při zachování hlavního směru – tj. proti známému pozadí – divák orientaci neztrácí. Charakteristický prvek přítomný ve všech záběrech, tedy výrazné pozadí, směr hlavního osvětlení, typické rekvizity (stůl za kterým muž sedí) atd. nám dostatečnou informaci o prostoru zachovávají, ať už je kamera v bodu 1 (A se dívá mírně zleva doprava) nebo v bodu 2 (pohled zprava doleva).



Dodržování pravidla hlavního směru samozřejmě nevyklučuje protipohled (od A na B), naopak tento protipohled může dát souhrnu předchozích záběrů zcela nový smysl, překvapivou pointu, nečekaný dramatický nebo poetický akcent. Při zdánlivě chladném dialogu na příklad objevíme v protipohledu dívčiny slzy, po siluetě s pistolí odhalíme vraha, po intimním dialogu proti stěně otevřeme nazpět celý prostor a vrátíme tak příběh do okolního světa diskotéky atd.

Typickým příkladem využití hlavního směru je rozmluva řidiče automobilu se spolujezdcem. Můžeme střídat pravé profily obou protagonistů, tedy zachováme směr jízdy zleva doprava:



Ale právě tak dobře váží záběry jakoby z pohledů partnerů, tedy střídavě pravý profil řidiče a levý spolujezdce (na obr. vpravo). I když pak tedy jede automobil v jednom záběru zleva doprava a ve druhém opačně, záběry – pokud jsou dostatečně blízké – se zpravidla sváží, protože dodržujeme hlavní směr pohledu přes přední sklo, zadní stěna kabiny tvoří zřetelné pozadí. Opět pochopitelně musíme dbát na zachování dalších zmíněných jednot jako osvětlení postav (jedna ve světle, druhá v protisvětle), pozadí (jednou osvětlené domy, podruhé domy ve stínu nebo otevřená krajina v protisvětle), zvukové atmosféry (plynulý hluk motoru), stejná rychlost jízdy atd.

Kromě dodržování pravidla osy a využití hlavního směru nám k lepší orientaci velice pomůže **klíčový celek**. Především ulehčí divákovu orientaci tím, že ho seznámí s celým prostorem akce, s celou situací dekorace, předmětů i osob. Kromě toho ve spojení s doplňujícími záběry poskytnete režisérovi a střihači řadu variant a kombinací při závěrečné skladbě.

Představme si, že jeden obraz historického filmu se odehrává na nádvoří hradu. Poselstvo je vpuštěno dovnitř, na schodišti paláce stojí hradní pán, na jeho pokyn se brána uzavře a na hradbách se objeví zbrojnoši, další vyběhnou ze stájí a z kuchyně, uniknout nelze, poselstvo je obklíčeno, vévoda je uvržen do vězení. To vše pozoruje z cimbuří purkrabího dcera. Tuto situaci můžeme vylíčit řadou bližších, dynamických záběrů (D až AZ) za pečlivého zachování směru pohledu, pohybů a všech dalších předpokladů správné orientace. Ostatně již dříve jsme mluvili o tom, že takový filmový prostor můžeme dokonce stříhem vytvořit i uměle. Ale většinou je prospěšnější, když základní situaci – tedy rozmístění objektů, hlavních protagonistů atd. – ukážeme v jediném velkém celku, zachycujícím např. v nadhledu z věže skoro celé nádvoří. Tento orientační záběr nazveme klíčový celek a je pro něj typické, že v sobě zahrnuje víceméně všechny prostory a všechny objekty ze všech předcházejících i následujících záběrů daného obrazu, je jejich souhrnem a ony z něho naopak vycházejí. Je evidentní, že toto pojetí klíčového celku je statické, přestává platit, když v průběhu času dojde ke změně (z nádvoří – aniž by měl divák pocit časového skoku – odjede kočár, je přinesen popravčí špalek a pod.). V dynamickém pojetí, v kompozici herecké akce a v její stříhové skladbě není ovšem takový celek jen orientačním východiskem, ale i rovnocenným ekvivalentem, ale o tom až později. Jeho obecná charakteristika – sumární orientační záběr – je platná v obou případech.

Pohyb

Vraťme se však znovu k předpokladům, za jakých lze plynule navázat na sebe dva záběry obsahově (časově i prostorově) bezprostředně následující, aniž by divák měl pocit přerušení nebo časového skoku. Odstavec o předsnímacích jednotkách uvažoval spíše o předpokladech statických, při problémech orientace přicházela v úvahu i akce, většinou však šlo vždy o parametry do značné míry určené již v okamžiku před spuštěním kamery. Nicméně již při studiu pravidla osy jsme se věnovali i natáčení pohybu. Připomeňme si znovu: předmět nebo postava se má v obou záběrech pohybovat stejným směrem (na př. zleva doprava). Má-li změnit směr, má být obrátka v obraze vidět. Postava, která opustí rámeček obrazu na pravé straně, má do následujícího záběru přijít zleva. Atd.