

# **Teorie stříhové skladby a její postavení v audiovizuální tvorbě v roce 2010**

BcA. Marek Zelina

---

Diplomová práce  
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

**Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně**

**Fakulta multimediálních komunikací**

**Kabinet teoretických studií**

**akademický rok: 2009/2010**

## **ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE**

**(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)**

**Jméno a příjmení: BcA. Marek ZELINA**

**Studijní program: N 8206 Výtvarná umění**

**Studijní obor: Multimedia a design – Audiovize**

**Téma práce:**

- 1. Teorie stříhové skladby a její postavení v audiovizuální tvorbě v roce 2010.**
- 2. Příběh – hraný film do 20 min., stříh.**

**Zásady pro vypracování:**

### **1. Teoretická část práce:**

**Rozsah práce: 25 – 35 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-ROM. 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.**

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

### **2. Praktická část práce:**

**Audiovizuální výstup předložte na 3 ks DVD ve formátu DVD–video a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište).**

**Součástí celé práce budou vyplněné formuláře pro OSA, NFA a Licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.**

Rozsah práce:  
Rozsah příloh:  
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:


KUČERA, J. Stříhová skladba ve filmu a televizi. Praha 2002, ISBN 80-7331-8962.  
PLAZEWSKI, J. Filmová řeč. Warszawa, Poland, 1967, 403-22-875.  
ČADA, O. Digitální video. Praha, Grafika Publishing, ISBN 80-903152-16

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Jaroslav Rásocha**  
Ústav animace a audiovize  
Vedoucí praktické části: **Mgr. Jaroslav Rásocha**  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2009**  
Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2010**

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



v.z.   
Mgr. Markéta Dvořáčková  
vedoucí katedry

## **ABSTRAKT**

Práce obsahuje pohled teoretiků na vývoj filmového jazyka. Zkoumá filmovou montáž, její historický vliv na současnou stříhovou skladbu. Cílem je upřesnit klíčová teoretická pravidla stříhové skladby a její formy důležité pro rozvoj filmové řeči. Tato práce se snaží navíc nastínit hlavní rozdíly mezi klasickou kinematografickou technologií a digitální technologií. Konečnou fází jsou užitečné názory současných filmových tvůrců a jejich pohled na stříhovou skladbu v roce 2010.

Klíčová slova:

Střih, Skladba, Montáž, Filmový záběr, Film, Umění, Autor, Pravidla, Pohyb, Obraz, Zvuk, Digitální kinematografie, Teorie, Náhled.

## **ABSTRACT**

Work includes theorists view the development of film language. Film explores the installation, its historical influence on modern editing. The goal is to clarify key theoretical Editing rules and forms important for the development of film language. Furthermore, this thesis aims to outline the main differences between classical cinematic technologies and digital technologies. Final stage are useful views of the current film-makers and their views on the composition of shots in 2010.

Keywords:

Edition, Composition, Assembly, Film clip, Film, Art, Author, Rules, Motion, Picture, Audio, Digital cinematography, Theory, Prev.

## **Poděkování**

Rád bych na tomto místě poděkoval vedoucímu mé diplomové práce Mgr. Jaroslavu Rásochovi za jeho trpělivý a vstřícný přístup i za cenné připomínky k práci, které mi poskytl.

Dále bych chtěl poděkovat níže uvedeným filmovým tvůrcům zabývajících se střihovou skladbou, kteří mi věnovali svůj čas a podělili se o své zkušenosti. Byli to Alois Fišárek, Zdeněk Patočka, Jan Mattlach a Adam Dvořák.

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci na téma „Teorie střihové skladby a její postavení v audiovizuální tvorbě v roce 2010“ vypracoval samostatně na základě uvedených pramenů a literatury.

V Míškovicích dne 17. května 2010

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>7</b>
<b>1 FILM A JAZYK.....</b>	<b>8</b>
1.1 DEFINICE.....	8
1.2 ŽIVOT A VÝRAZOVÝ PROSTŘEDEK.....	8
1.3 JAZYK.....	10
1.4 OBRAZOTVORNOST.....	10
<b>2 MONTÁŽ.....</b>	<b>12</b>
2.1 FILMOVÁ MONTÁŽ.....	12
2.2 FILMOVÝ ZÁBĚR.....	13
<b>3 VIZUÁLNÍ SKLADBA.....</b>	<b>15</b>
3.1 ZÁKLADNÍ PRVEK.....	15
3.2 PRAVIDLO OSY .....	16
<b>4 ZVLÁŠTNÍ SKLADEBNÉ FORMY.....</b>	<b>19</b>
4.1 KŘÍŽOVÝ STŘIH.....	19
4.2 PARALELNÍ SKLADBA.....	20
4.3 RAPIDMONTÁŽ.....	20
4.4 OBRAZOVĚ ZVUKOVÁ JEDNOTA.....	21
<b>5 SOUČASNÁ TECHNOLOGIE.....</b>	<b>22</b>
5.1 ANALOGOVÁ TECHNOLOGIE.....	22
5.2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE.....	23
5.3 ZÁZNAMOVÉ DIGITÁLNÍ FORMÁTY.....	27
<b>6 WOODY ALLEN .....</b>	<b>30</b>
6.1 VE STŘIŽNĚ.....	30
<b>7 STŘIHOVÁ SKLADBA V ROCE 2010.....</b>	<b>32</b>
7.1 POHLED SOUČASNÝCH FILMOVÝCH TVŮRČŮ.....	32
7.2 ALOIS FIŠÁREK.....	33
7.3 ZDENĚK PATOČKA.....	37
7.4 JAN MATTLACH.....	41
7.5 ADAM DVOŘÁK.....	45
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>50</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>53</b>

---

## ÚVOD

Tématem mé diplomové práce je „Teorie stříhové skladby a její postavení v audiovizuální tvorbě v roce 2010“. Hlavním důvodem, proč jsem si zvolil pro svou práci toto téma, je vyhledat a specifikovat teoretické názory na filmovou montáž. Jakým způsobem pojmenovávají teoretikové film samotný. Co všechno znamená filmová řeč v celé šíři audiovizuálního díla a jaké máme možnosti praktického užívání.

Historické souvislosti vzniku filmu a stříhové skladby jsem již podrobněji popisoval v bakalářské práci, proto nevěnuji takovou pozornost historickým základům, ale přímo je aplikuji do názorů na právě zmiňovanou skladbu, či montáž a jejich vliv na současnou tvorbu. Vymezení a teorii stříhové skladby chci spíše definovat obecně a ukázat příklady důležitých skladebných forem, které jsou platné dodnes a používají se v mnoha filmových žánrech, ale také jsou základem pro zvládnutí stříhové montáže na filmových školách.

Již ve zmiňované předešlé práci jsem nepříliš popisoval současné stříhové programy a počítačový stříh. Myslím, že znalost stříhového programu může být otázkou úplně jiné teoretické práce, vytvoření tzv. manuálu pro vybraný program. Každý stříhač se musí v tomto programu naučit orientovat a mít dobré povědomí o všech návazných procesech, vstupech a výstupech. To vše hlavně seberealizací a samotnou praxí. Proto považuji za nepodstatné v této práci o programech určených pro stříhovou skladbu více hovořit.

Další problematikou, kterou chci popsat, je současná digitální technologie filmu a rozdíly v analogovém a digitálním záznamu. Cílem je také vymezit základní formáty, které jsou zajímavé pro filmovou tvorbu.

Užitečné a přínosné pro další rozvoj ve vnímání stříhové skladby je výrazové poznání stříhové skladby v názorech současných tvůrců. Tedy konfrontovat názory teoretické i praktické a dojít k nějakému závěru. Náhledy stříhačů, kteří byli ochotni věnovat svůj čas a poskytnout své názory, jsou velkým přínosem v této práci. Veškeré jejich teorie, postoje a smýšlení a praktické zkušenosti budu popisovat v poslední části této diplomové práce.

## 1 FILM A JAZYK

### 1.1 Definice

*„Film je organická, opticky vnímatelná, realisticky-náznaková a plynule pohybová obrazová kompozice“.*

„Filmové vyprávění spočívá ve vyprávění obrazy, seřazenými prostřednictvím montáže do patřičné formy. K obrazovému vyprávění se jednoho dne přičlenil zvuk a v důsledku toho hluky, dialog a hudba“.

Vzniká tak audiovizuální kompozice s cílem působit na diváka stejně, jako kterákoliv jiná tvůrčí seberealizace (obraz, plastika, literatura). Přičemž tyto jednotlivé artefakty mohou být ve filmu využity jako jeho součást.

*„K natáčení jednotlivých záběrů nedochází v pořadí, v jakém budou promítány, nýbrž v pořadí, jenž odpovídá technickým požadavkům filmu“.* (2)

### 1.2 Život a výrazový prostředek

Vliv filmového díla má vzrůstající význam ve všech složkách současného života. Je spousta odvětví, které si vytvořily vlastní, ať už kladný či záporný postoj k filmu. Od roku 1895, kdy se film zrodil, prošel velkým vývojem. Prvních 35 let svého života byl němý a v kinech doprovázený převážně živou hudbou. Filmoví tvůrci v těchto letech objevovali všestranné možnosti stříhové skladby. Můžeme tedy tvrdit, že hlavním výrazovým prostředkem byla složka vizuální. Od roku 1930 se pojetí skladby mění a rozrůstá. Je zahájena éra zvukového filmu a úloha stříhové montáže se tímto značně rozšířila. Vznikaly tak vztahy obraz se zvukem (vizuálně - auditivní kontrapunkt).

Než vůbec takový film začne „žít“, musí projít dlouhou cestu od námětu, od myšlenky až po literární scénář. Nápad natočit určitý námět nemusí mít jedinec, ale také to může být spisovatel nebo producent, režisér a podobně. I více autorů může přinést myšlenky do scénáře, který se bude postupně vyvíjet. Myšlenka bude několikrát kontrolována, projde několika rukama, než se jí dostane konečné podoby



---

ve formě scénáře. Mnohý film vznikl na podkladě pouhé zprávy. Z několika řádek této zprávy vznikne postupně velký film, jenž vydá ze sebe tolik, co by malá zpráva mohla obsahovat jen v našich představách. Rozvede situace do všech podrobností a dá jim dramatický spád a životnost. Např. Křížník Potěmkin vznikl na základě novinářské reportáže o skutečných událostech.

Film je tedy velmi zdlouhavý proces mezi surovinou a hotovým dílem. Při celém tvůrčím procesu, který film prodělává, po celou dobu není pouze jeden suverénní tvůrce, nýbrž celá řada individuálních výkonů. Popsal bych to jako řetězec různorodých činností, které jsou navzájem na sobě závislé. Když jeden článek vypadne a není nahraditelný, životnost filmu se může na čas klidně i zastavit. V horších případech „srdce přestane bít“. Ale všechny tyto nepříznivé situace se dají vždycky nějak vyřešit a tvůrčí lidé hledají nové řešení a snaží se, aby film opět žil. Když tyto výkony všech individualit při realizaci skončí a dílo je natočené, přichází fáze neméně důležitá, a tou je střih filmu. Teprve střihová montáž dává filmu definitivní tvar.

Všechny tyto složité technicko-umělecké pochody při vzniku a realizaci není jednoduché udržet v určité předem stanovené linii, která byla dána už na počátku myšlenkou, či koncepcí filmu.

Tak jako je „pláč narozeného dítěte projevem života, tak i výrazové prostředky jsou nositelem života právě filmového díla“. Výrazové prostředky se za celou dobu vývoje filmu zdokonalovaly, přetvářely a stále se vyvíjejí. Mezi základní můžeme zařadit filmový záběr a jeho velikosti, barvu, pohyb kamery, střihovou montáž, hudbu a zvuk.

*„Griffith byl prvním režisérem umělcem, který originální výrazové prostředky, výstřední pro návštěvníky divadla, přijal za vlastní a zbavil je jejich samoučelnosti. Byl prvním, kdo "zázraky" filmového plátna uměl uplatnit nejen pro ohromení diváka, ale pro vyvolání dojetí a propagaci vlastních názorů“.*

A proto každý z těchto prostředků nese určitou definici a zákonitosti a záleží pouze na filmovém tvůrci jak s těmito prostředky naloží.

---

Velký význam z výrazových prostředků má obraz a zvuk. V těchto se odehrává nějaký příběh nebo zobrazení skutečnosti a film se přitom řídí určitými pravidly.

### 1.3 Jazyk

Della Volpe ve své nejslavnější eseji o filmu „*Il verosimile filmico*“ studuje proslavenou Ejzenštejnovu sekvenci vztyčujícího se kamenného lva. Jak poznamenává, je samozřejmě nemožné převést tuto scénu do slov vzhledem k tomu, že věty jako „*revoluční lev*“ nebo „*i kameny se napřimují*“ by vyzněly ve srovnání s obrazem jako naprosté umělecké banality: nicméně je i pravda, že tato sekvence je „*nositelkou přenesených významů, symbolů, abstraktních myšlenek neméně než slovní nebo literární obraz*“. (1)

V širší rovině můžeme tvrdit, že každé filmové zobrazení coby úplný sestřižený vizuálně-auditivní obraz se skládá z určitých definovaných a definujících forem a myšlenek a sdělnost tkví právě v takových myšlenkách.

### 1.4 Obrazotvornost

Na plátnech se zjevuje často zvláštní a většinou úchvatná podívaná. **Film** můžeme pozorovat v různých cestách, které vedou začarovanými krajinami a duchovními místy, nové formy života, temné vize a oslnivé metafory. *Svět filmu není světem, s nímž se denně setkáváme kolem nás: je to svět utkaný ze stejné látky jako sny, jako nutkání, vidiny nebo utopie: je to svět ovládaný čistou možností.*

**Film** se navrácí k aspektům, které jsou obvykle skryty, ukazuje nám věci v neobvyklé logice, vynáší na povrch sny a předkládá je ke kolektivnímu prožitku. Ne všechny filmy mají odvahu sledovat tento cíl beze zbytku. Mnohé se spokojí s tím, že zobrazují svět tak, jak se jeví. V povaze filmu přitom tkví schopnost propojit vzdálená místa, mísit včerejšek s dneškem, přiblížit nejdrobnější k nejohromnějšímu, překrývat známé neznámým, přetvořit předpokládané v neobvyklé a vytvořit z toho všeho svět, kterému bez velkého přemáhání věříme.

---

*Výsledkem je, že „poprvé v historii lidstva máme kouzelnou hůlku neuvěřitelné síly. V míře, která se s běžným životem nedá srovnat, nám **film** nabízí pružné tyče, s nimiž se můžeme odrazit ke skoku dovnitř sebe sama, opustit navyklé myšlení, objevit velkou poezii“ (Kirou 1953) (1)*

***Film** směřuje do stále větších výšek, ke snovému světu, k hvězdnému nekonečnu – k nekonečnu „start“, úkaz svlažovaný hudbou, obydlený obdivuhodnými a démonickými bytostmi, daleko od všednosti, již by měl zdánlivě být služebníkem a zrcadlem“ (Morin, 1956) (1)*

***Objektivita a subjektivita** jsou dvěma stránkami obrazové reality. Na počátku Lumiérův kinematograf díky možnosti pohybu nabývá na síle a posiluje ve výrazu svého zobrazování. Divák se více soustředí na to, co se před ním odehrává, přispívá k tomu temný sál a účinek je o to silnější. V Lumiérově „kinematografu“ překrývá subjektivita ještě více objektivitu reprodukováných faktů a přístroj, který se zrodil proto, aby reprodukoval skutečnost, se mění v past, která nás už dávno polapila. (1)*

Oproti tomuto **Méliés** zavádí celou řadu triků, proměny, objevování, mizení, překrývání, zrychlování a zpomalování, které jako by protiřečily dokumentaristickému duchu Lumiérových filmů. Z toho plyne, že film přestává být jednou oživenou fotografií, drobí se do nekonečného množství nesourodých oživených obrazů či záběrů. Zároveň se však stává systémem oživených fotografií, které dostaly nové prostorové a časové vlastnosti. Film si tedy vytvoří jazyk a z kinematografu, prostého záznamového aparátu, se stává „film“, který využívá obrazů i zvuku, nástroj k fabulaci, (*tvoření děje*).

## 2 MONTÁŽ

*“Ve většině filmů je toho moc málo filmového a obvykle to bývá něco, čemu říkám „fotografie lidí, jak mluví“. Když vyprávíme ve filmu nějaký příběh, měli bychom se uchýlovat k dialogu jen tenkrát, když nelze postupovat jinak. Já se vždycky ze všeho nejvíc snažím najít filmový způsob, jak vyprávět příběh, totiž sledem záběrů a kousky filmů mezi nimi. Smutné je, že s příchodem zvuku kinematografie naráz ustrnula ve své divadelní podobě. Pohyblivost kamery na tom nemůže nic měnit. I když se kamera prochází po chodníku sem a tam, pořád to je divadlo. To má za následek ztrátu filmového stylu, a také ztrátu jakékoliv fantazie. Když se píše pro film, je naprosto nezbytné jasně oddělovat složky dialogu od vizuálních prvků, a kdykoliv je to možné, dát přednost vizuální stránce před dialogem. Ať se už s ohledem na rozvoj akce rozhodneme nakonec pro cokoli, musí to udržet diváky bez dechu. Jestliže to všechno mám shrnout, lze prohlásit, že obdélník filmového plátna musí být nabit emocemi.“*

*A. Hitchcock*

### 2.1 Filmová montáž

Je spojení prvků dohromady v celém systému, který film vyjadřuje. Právě montáž nám umožňuje tyto jednotlivé prvky spojovat, skládat je do určitých celků, skupin a podskupin. Vše nám tvoří jeden celek a montáž je hlavní otázkou technické a estetické stránky. V celém díle pak dostává film vlivem montáže vyšší význam.

*„V. Pudovkin definuje montáž jako všestranné, všemožnými postupy dosažené odhalení a objasnění souvislostí jevů reálného života ve filmovém uměleckém díle a uvádí, že montáž je základem filmového umění“.*

Ve všeobecnosti se filmoví teoretici a historici shodují na více druhů montáže. Lineární montáž (neviditelný střih), paralelní montáž, asociativní montáž. Druhy montáže, jejich pravidla a užití si přiblížíme v následující kapitole.

V dějinách filmových teorií zaznívají hlasy i proti montáži. Uvedeme příklad, hlas Rudolfa Arnheima, uvádí, že samotný záběr je sám o sobě uměleckým vyjádřením a montáž není základním prvkem, ale spíše specifíkem, které odpoutává

---

pozornost. Podle Siegfrieda Kracauera se skutečný film stává uměním, když je založený na minimální zásahu tvořivých, můžeme říci montážních celků, kromě „neviditelného“ střihu. (3)

Teoreticky máme na výběr, který ale není podstatný. Více či méně v průběhu let, kdy se filmová řeč vyvíjela a montáž dostávala určitý charakter, filmový tvůrce ne vždy dodrželi konkrétní koncepci do důsledků. Zásadní je, zda se nám to líbí nebo ne.

Skladebná montáž není pouze mechanické seřazení záběrů pořízených při natáčení, ale právě střihač může montáží všech složek, které bude mít k dispozici vytvořit takové dílo, jenž bude umělecké, bude mít kompozici a tím vtiskne materiálu tvar a názor. Zde se uplatní střihačova tvůrčí dovednost.

## 2.2 Filmový záběr

Obraz se nemusí vždy rovnat záběru. Filmový záběr můžeme definovat jako zobrazení ohraničené z jedné i druhé strany střihem nebo zastavením kamery. Z technického hlediska střihové skladby je záběr elementární stavební jednotka. Čas hraje velkou roli pro psychologické vnímání jednotlivých druhů záběrů. Když použijeme velikost záběru detail, čas vnímání se relativně prodlužuje a naopak při velkém celku zkracuje. Při velkém celku divák musí více vnímat obsahovou stránku, protože v tomto záběru je mnohem více informací než při detailním záběru. Proto čas trvání zdá se být kratší než při stejně trvajícím detailu.

Film se nám tedy skládá z několika záběrů, které mají různé velikosti a jsou zařazené za sebe. Délka a velikost těchto záběrů vytváří filmu rytmus a tempo. Když přesuneme záběry a změním jejich pořadí, můžeme hovořit o montáži.

V souvislosti s výše uvedeným můžeme připomenout druhy záběrů podle velikostí:

VC – velký celek	orientace v prostředí, jednotlivec málo registrovatelný, ztracen v krajině. Masové scény.
C – celek	zachycuje přehledně místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí, podstatná je akce, nikoliv mimika – viz klasické grotesky.
PC – polocelek	postava je ukázána celá, prostředí hraje druhořadou roli (ev. jako partner), možnost plného využití gestikulace, „vnější hra“ herce
AZ – americký záběr	postava je ukázána asi po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, jinak okrajově. Běžný při dialogu několika osob.
PD – polodetail	poprsí postavy, tedy obtížná gestikulace rukou, zachycuje zřetelně mimiku, prostředí vyeliminované (neostré).
D – detail	většinu plátna zabírá obličej, markantní akcent na protagonistu, zpravidla pronikání „dovnitř“ postavy
VD – velký detail	zachycuje podstatnou podrobnost části lidské postavy (oči, ruka), nebo podobně jako D zdůrazňuje důležitou rekvizitu.

*Obr. 1. Velikosti záběrů*

Velikosti záběrů se určují podle lidské postavy. Jejich správné zvolení má velký vliv na to, co divákovi sdělíte. Úzké záběry (detaily) mají emotivnější vyznění, širší mají informativní charakter. Jejich definování ve scénáři nemusí nutně znamenat, že herce nenecháte udělat v záběru pohyb, hlavně aby se nedostal z předepsané velikosti. Samotné označení těchto velikostí má proto určitý rozptyl.

Myslím, že každý začínající filmař by měl primárně velikosti záběrů znát, aby mohl tvořit filmovou montáž, a nejenom natáčet obraz bez znalosti tohoto druhu.

Když se ohlédneme do minulosti, trvalo poměrně dlouho, než se divák přizpůsobil těmto záběrům. Dříve lidé viděli na plátně jen část nějakého předmětu v detailu, nebo postavu, která byla v jednom záběru větší a hned zase menší. Postupně se kamera dala do pohybu a přecházela z menšího záběru do většího. Všechny tyto postupy se vyvíjely a hranice této oblasti se staly spojitými a přístupnými. (3)

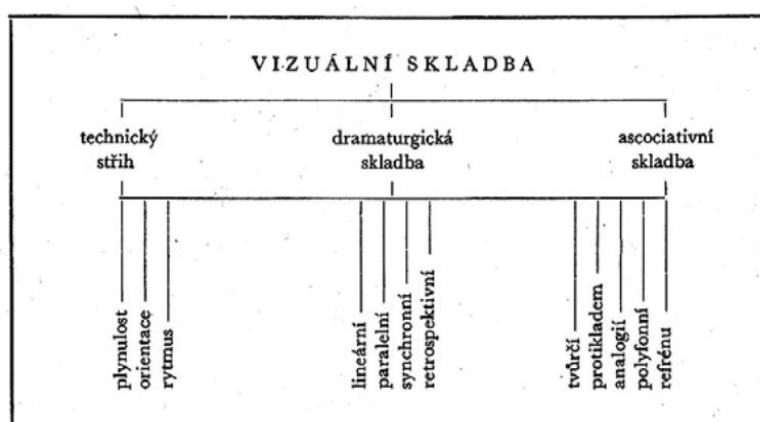
### 3 VIZUÁLNÍ SKLADBA

*Je uspořádaný postup jdoucí v určitém řádu, podléhající určitým zákonitostem a z nich vyplývajícím pravidlům. Objem těchto pravidel stříhové skladby se dělí na dvě oblasti:*

- oblast základních pravidel a postupu, můžeme říci *gramatiku* skladby
- oblast vyšší syntaxe, která již přímo souvisí s ideovým záběrem autorů.

#### 3.1 Základní prvek

Již v bakalářské práci jsem se věnoval základním principům a pravidlům stříhové skladby, tzv. gramatikou, významem, vzájemným působením, tvořivostí. Také jsem uvedl význam záběrů, jejich strukturu a platnosti určitých pravidel stříhové skladby. Rád bych připomenul základní úkoly, které musíme ve stříhové skladbě realizovat:



Obr. 2. Vizuální skladba

**1. Technické úkoly:** spočívají v uspořádání nasnímaného materiálu do plynulého vyprávění s promyšleným rytmem, jež diváka jasně a logicky orientuje v situačních změnách.

**2. Dramaturgické úkoly:** spočívají v tom, aby se vyprávění konstruovalo co nejpřehledněji a co nejsuggestivněji. Zásluhou této konstrukce bude vizuálně-auditivní obsah filmu působit na diváka co nejintenzivněji.

**3. Asociativní úkoly:** spočívají v tom, aby se divákovo vědomí obohatilo o jisté obsahy, jež nejsou v samých vizuálně-auditivních obrazech, nýbrž vyplývají ze vzájemných vztahů jedné partie materiálu k druhé. (11)

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

Střihač může najít v díle hodnoty, které v jeho syrovém materiálu nebyly zřetelné, ale současně nemůže obohatit dílo o nic, co nebylo již předem do materiálu zapracováno. I když tato často citovaná definice zároveň navozuje otázku. Je například v cihle, která je základním kamenem stavby obsažen budoucí dům? Z natočeného materiálu, který je základním kamenem filmu není zcela jasné, zda máme hotový film, ale přesto za pomoci montáže může vzniknout takové dílo, které bude mít výrazné hodnoty, vyjadřovat emoce a příběh.

Dále můžeme hovořit o platnosti základních pravidel ve vizuální složce každého díla. Základy se týkají těchto aspektů:

***Rychlost pohybu, charakter osvětlení, pravidlo osy, předsnímací jednoty, soudržnost záběrů, jednota optického vyjádření, jednota pohledů, pravidlo hlavního směru, souvislost pohybu, přesahy, prostřih, zvuková jednota.***

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

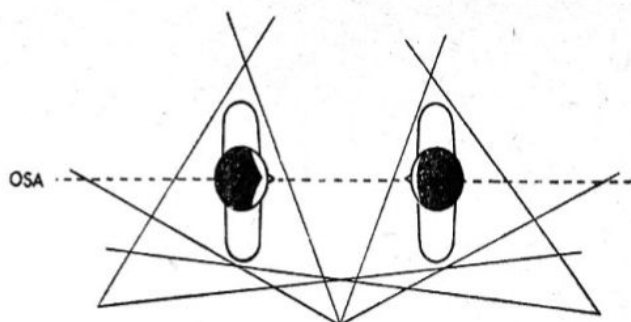
### **3.2 Pravidlo osy**

Chtěl bych připomenout a přiblížit jedno z pravidel, jak jej popisuje ve své knížce Jan Kučera. Jde o pravidlo, které je často používané a pro filmové snímání důležité, tzv. *pravidlo osy*.

Je primárním pravidlem orientace diváka vůči objektu i prostoru, v němž se



objekt nachází. Můžeme ho nazvat také pravidlo roviny. Potřebujeme-li ale rovinu porušit, za určitých podmínek můžeme, ale musíme diváka dobře se zorientovat. Dodržení těchto zásad bude platit jen za předpokladu, když ostatní složky při snímání budou dbát směrů pohledů postav, na osvětlení a na kresbu prostředí. Pak se nám budou sousedící záběry dobře vázat. (5)



*Obr. 3. Vyjádření osy*

Pro lepší názornost uvedeme dva příklady, které jsou převzaty ze skript Jana Kučery. První popisuje dvě proti sobě stojící postavy a ilustruje chybné natáčení, druhý ukazuje možnost, jak je možné osu překročit bez následků, a to při natáčení průvodu.

### ***Příklad 1***

Postavy jsou naproti sobě a kamera na ně pohlíží ze strany, záběr je celek. Pokud budeme snímat v bližších záběrech střídavě jednu postavu a pak druhou, je třeba, abychom natáčeli stále z jedné strany osy. Ve všech nasnímaných záběrech budou díky tomu postavy zachyceny tak, že budou-li se dívat na jednu stranu, zůstanou se tímž směrem dívat i později, v následujícím záběru. Boční osvětlení postav usnadní divákovi jejich identifikaci, neboť stín na tváři jedné postavy bude opačný k zastínění tváře druhé postavy. Pokud bychom ale na postavu zařadili jako další záběr vedený z druhé strany osy, dívala by se opačným směrem a divák by byl zmatený.

***Příklad 2***

Ulicí pochoduje průvod, tvůrce ho sleduje zleva, ve směru pohybu. Kdyby se ale rozhodl před záběr z levé strany uvést záběr z pravé strany, osově opačný, zaznamenaný průvod by se začal vracet. Mezi takové záběry je potřeba vložit vazebnou spojku, přechodný pohled. Získáme ho po natočení čelného záběru na pochodující nebo na jejich odcházející záda. Pomocí vazebné spojky může tvůrce převést diváka z jedné strany osy na druhou. Záběrům, zprostředkujícím vazbu mezi dvěma záběry, které nelze svázat bezprostředně, se říká prostřih.

## 4 ZVLÁŠTNÍ SKLADEBNÉ FORMY

Formy, které může vytvářet střihač a má na ně větší vliv a podíl, jsou tzv. zvláštní skladebné formy. Platí ale rovněž způsob natočení a dramaturgická stavba. Jedná se o zajímavé pojetí střihové montáže a skladebná práce je významnější než na jiných skladebných postupech.

### 4.1 Křížový střih

Je to taková skladebná forma, při níž se jeden dějový proud rozdělí na dvě složky, které divák střídavě sleduje. Přitom se odehrává ve stejném čase a prostoru. Nejčastějším příkladem jsou honičky a pronásledování, většinou akční sekvence, kdy spíše záleží na tempu a rytmu jejich akce. Zde opravdu záleží na střihačově citu pro temporytmus ve výsledné skladebné montáži.

Při natáčení těchto záběrů pro křížový střih musíme splnit určité podmínky. Nejprve bychom měli diváka orientovat, ukázat pronásledovaného a pronásledovatele v celku. Pak natáčíme postupně jednoho a druhého, již osamoceně. Postavy by měly vždy běžet stejným směrem. Když chceme otočit směr, měli bychom otáčku divákům ukázat. Postavy natáčíme staticky, takže z dálky se přibližují k nám, můžeme použít také panoramu, nebo jízdu. Při natáčení asi ve střední části celé sekvence použijeme také bližší záběry, které budou ale kratší. Právě v těchto detailech vidíme tváře zúčastněných a divák vidí v jakém jsou duševním stavu (unavená, svěží, ztrácející naději, odhodlaná atd.). Dále ukazujeme na možné překážky čekající na postavy, které mohou mít vliv na zastavení jednoho či druhého. Při skladbě dbáme na to, aby začátek akce byl spíše volnější, informovanější. Střed v detailech rychlejší a ke konci se tempo opět zvolní. Divák musí vidět, jak vše dopadne a v jakém stavu jsou postavy. *Výbudování výjevu křížovým střihem vyžaduje velké skladebné zkušenosti a pečlivé vazby i rytmizace záběrů.* (5)

## 4.2 Paralelní skladba

Soustavně a postupně sjednocuje, splétá dva relativně samostatné proudy v jeden tok. Vyžaduje značně složitých vztahů jak prostorových a časových, tak psychologických a dramatických.

Tyto děje se mohou rozvíjet ve stejném čase na různých místech nebo na témže místě v různých časech. Také v různých dobách a různých místech. Při takové skladbě jde spíše o úkol dramaturgický. Je zakotven již v scénáři a střihač by měl zachovat rytmizace, charakter v každé linii. Při přechodech z jedné do druhé musí diváka dobře orientovat, aby bylo srozumitelné v jaké době a místě se nachází. Dříve se užívalo interpunkčních znamení, při přechodu děje nejlépe prolnutím. Dnes již divák nepotřebuje této interpunkce, filmová kultura to umožňuje. *Paralelní montáž vyžaduje velmi složité konstrukce.* (5)

## 4.3 Rapidmontáž

Označuje uzavřenou řadu rychle se střídajících, poměrně krátkých záběrů různé předmětné náplně. *Záběry jsou vázány ostře, prolnutím, nebo dvoj i víceexpozicí.* Jelikož jsou záběry krátké, musí být jasné, stručné. Záběry se v těchto vazbách neváží podle nějakých hodnot. Jde hlavně o to, aby divák nebyl unavován. Tím, že na sebe záběry neváží, jsou ve vztahu, kdy v divákově vědomí na sebe narážejí. Rapidmontáž působí především povrchově. V tomto souhrnném celku rychlých záběrů ukazujeme divákovo nitro, jeho charakter, ruch města a jiné situace, pomocí kterých dáváme důraz na emoce, sdělnost.

*Ve skutečnosti musí být vnitřně organizována a činí jen dojem náhodně seskupených střepů záběrů.* (5)

Pro jakýkoliv typ montáže (stříhu, skladby) musí být předem vytvořeny podmínky v dostatečně kvalitním materiálu – záběrech. Mám tím na mysli varianty velikostí a kompozic daných záběrů.

#### 4.4 Obrazově zvuková jednota

Film, který bude promítán bez zvukové složky, bude za určitých okolností pochopitelný. Ovšem některé filmy by bez pomoci zvukové složky nemohly vůbec fungovat a divák by se ztrácel v dějové linii. Na druhou stranu kdyby se promítal pouze zvuk bez obrazu, posluchač by stěží pochopil, oč jde. Samozřejmě když není doprovázen komentářem.

Se zvukem nemůžeme tak svobodně nakládat jako s obrazem. Zvuk je tvárný natolik, že nemůžeme zhustit, zjednodušit nebo učinit složitější hluk ulice, zvuk vody, mluvené slovo, apod. Při jakékoli přeměně ztrácí zvuk svůj původní charakter. Např. v dokumentárním filmu delší záběr bez zvukového komentáře ztrácí svůj půvab a začne diváka nudit. Až komentářem divák začne pozorovat více stroj, který je v záběru popisován. Už se mu nebude zdát záběr tak dlouhý, jelikož bude sledovat funkci součástí apod. (5)

Přes všechny názory na obrazově zvukovou jednotu je důležité říci, že současná stříhová skladba není jen o obrazové stránce, ale také zahrnuje práci se zvukovými složkami. Zvuk je tedy nedílnou součástí kompozice filmu a může působit jako samostatný výrazový prvek. Často se také říká, že role zvuku je přinášet do filmu emoce, novou kvalitu a umocnit intenzitu výrazu, kdežto obraz znamená informaci. Každá složka filmového díla může ovlivnit divákovy emoce diferencovaným způsobem.

---

## 5 SOUČASNÁ TECHNOLOGIE

### Film a digitalizace

Prvních sto let své existence byl film analogovým médiem. Fotochemickým procesem zachycoval na pás filmu souvislý otisk světla a zvukových vln. Od 80. let se naopak film stává stále více digitálním médiem. Nástup byl ale pomalý, protože digitální záznam vyžadoval velkou kapacitu paměti.

### 5.1 Analogová technologie

Dne 2. února 1909 byl přijat Mezinárodním kongresem filmových producentů a distributorů, jemuž předsedal Georges Méliése, Edisonův 35mm filmový formát se čtyřmi perforacemi na snímek jako normu. 35mm formát je od té doby uznáván jako celosvětový formát. Existuje i mnoho jiných a používaných formátů, jako například 16mm film, 70mm film, systém IMAX. Ten je něčím neobvyklým a nezvyklým, protože svou velkou velikostí okénka se stal nejkvalitnějším analogovým formátem. Navíc systém byl později rozšířen o 3D projekci. I přesto všechno je 35mm film určitým standardem, který umožnil celosvětově jednodušší výměnu filmových kopií a promítání. (13)

#### *Filmový materiál*

Filmový pás je před laboratorním zpracováním v podstatě vícevrstvý fotografický materiál. Natáčí se většinou na negativ a pro distribuční filmové kopie se používá zpravidla pozitivní filmový materiál. Film se skládá z filmové podložky (0,14 mm) a z citlivé vrstvy (0,02 mm). Moderní barevné filmové materiály sestávají z několikanásobných plevů, až šestnácti. Celý soubor těchto vrstev má tloušťku 0,16 mm. Tyto vrstvy jsou mimořádně tenké. Výroba filmu proto klade mimořádné požadavky na technologickou úroveň, vývojové náklady, kvalifikaci personálu, atd. Patří do skupiny vysoce náročných technologií.

#### *Filmové formáty*

*Film 35 mm:* Na tomto formátu kinematografická technologie vznikla a do dnešní doby si udržel své zásadní postavení. Používá se pro snímání, kde jsou

filmové kopie určeny pro promítání v distribučních sítí kin.

*Film 16 mm:* Původně byl vyvinut pro amatérské účely. V současné době se výhradně používá jako profesionální. Pro snímání má použití zejména tam, kde konečným produktem mají být kopie 16 mm. Může se snímat i na filmy inverzní.

*Film 8 mm:* Hlavní využití je v oblasti amatérské. V současnosti se tento formát přestal používat a byl nahrazen jinými záznamovými technologiemi. (CD ROM, DVD apod).

*Film 65 nebo 70 mm:* Při výrobě takové šíře filmového pásu se očekávalo jeho použití pro výrobu filmů uměleckých, které se očekávaly vysoké atraktivnosti a návštěvnosti. Zásadně se s tímto formátem pracuje systémem negativ – pozitiv. 70 mm filmu využívá také moderní systém IMAX, který však pracuje na jiném (horizontálním) principu snímání a promítání, kdy velikost jednoho promítaného okénka je 60x90mm, což je přibližně šestinásobný rozlišovací prostor než u běžného kinofilmu. (12)

## 5.2 Digitální technologie

Digitální technologie od svého vzniku až po současnost v mnohém překvapuje revolučním vývojem a do budoucna bude stále získávat širší použití v každodenním životě. Bude se technologicky vyvíjet a stavět na svých současných základech. Filmová surovina, v plně digitálním světě, tak jak ji známe, neexistuje. Vše jsou jen informace zachycené v binární formě jedniček a nul. S těmito daty pak pracuje celou dobu se všemi klady i zápory.

### *Digitální film*

Nejranější komerčně využitou digitální technologií byly systémy řízeného pohybu, počítačem řízené kamery, které mohly zopakovat obrázek po obrázku. K prvnímu většímu využití této technologie došlo ve filmu Hvězdné války (1977). Nahrávání zvuku a jeho reprodukce začaly být také digitální. V polovině 80. let se při výrobě filmu již běžně používal digitální zvuk. Multikina postupně přešly na

digitální vícekanálový systém. Filmaři tak mohli použít nové zvukové efekty a využít větší dynamické šířky, od šepotu až k ohlušujícím explozím. (9)

Do filmu začaly více pronikat počítačové efekty, animace. Počítače pracovaly podstatně rychleji a zvyšující se paměti umožňovaly pořizovat veškeré efekty digitálně. V Jurském parku (1993) nahradili digitální dinosauři zmenšené modely a loutky. Digitální technologie tedy proměnila také animaci. *V 90. letech odborníci tvrdili, že film - fotografický, celuloidový film - je v koncích. Hecce nahradí kyberhvězdy a režiséři budou převádět své vize přímo do obrazu a zvuku.*

Před 100 lety nabízel film něco nebývalého: pohyblivé obrázky skutečnosti. Dnes dokáže film ukázat jako reálné něco, co by ve skutečnosti nebylo možné. K nerozeznání skutečně působí efekty, které např. v Terminátorovi II bez jediného stříhu umožňují vraždící mechanické bytosti procházet zdmi a brát na sebe libovolnou lidskou nebo anorganickou formu. Filmové novinky byly v 90. letech především technického rázu. Stejně jako před 100 lety jsou lidé lákáni do kin opět slibem, že uvidí něco, co tu ještě nebylo. Veškeré efekty a animace jsou vypočítané a překládané počítačem, nikoliv filmovou kamerou. Počítačové animace a efekty se zpracovávají v post-produkci. V dnešní době se do značné míry používá kombinace, to znamená, že se natáčí na 35 mm film, který se zdigitalizuje a celá postprodukce pak probíhá digitálně. Finální produkt se pak zpětně vypálí na 35 mm film, z kterého se vyrobí distribuční kopie do kin. (6)

### ***George Lucas***

Stál v čele digitální revoluce. Jeho studio Lucasfilm zdokonalilo digitální hardware pro stříh obrazu i zvuku. Stal se průkopníkem počítačových optických triků a speciálních efektů. Druhou část Hvězdných válek natočil celou na Sony high definition video (HD video). Ukázal, že i tak velký projekt lze natočit bez použití filmové suroviny. Scény existovaly jen v softwaru, herci hráli zvláště na modrém pozadí a byli dodatečně doplněni do záběru. Digitální přístroje umožní více lidem natočit film. „*Bude to spíš něco jako romány nebo divadelní hry: když máte talent, můžete se vyjádřit.*“ Lucas přirovnal přechod od fotografického na digitální film k přechodu od černobílého filmu na barevný. Nové médium nabízelo jiné tvůrčí



---

možnosti, nezrušilo to, co bylo před ním. „*Pořád mám rád černobílé filmy. Nevěřím ani, že němé filmy jsou mrtvé, tak jako není mrtvá tužka...*“ (9)

### ***Avatar (rok 2010)***

Můžeme vůbec reagovat právě na Lucase a jeho plně digitální revoluci? Stále se rozvíjí další formy digitálního filmu a revolučním vyjadřovacím prvkem je v současné době 3D technologie. Použil ji **James Cameron** ve svém filmu **Avatar**. Posunul další technické možnosti práce s médiem. Využívá velké množství vizuálních efektů, ale hlavně umí technologie používat tak, aby nevystupovaly, ale sloužily vyprávění. Na tomto snímku pracoval dvanáct let a velmi dobře využil rychle se vyvíjející 3D technologii. Nebyla to pouze montáž atrakcí, ale základem byl příběh a trojrozměrná projekce nebyla použita jen na divákovy smysly. *Slouží především ke konstrukci iluze uvěřitelného světa v plné jeho plasticitě.* Současní tvůrci mají v rukou mocný nástroj, výrazový prostředek (3D technologii). James Cameron pravděpodobně předběhl svou dobu a s těží se něco podobného v dalších pár letech někomu povede.

### ***Digitální video***

Digitální video není dokonalou náhražkou filmu, ale v současnosti za použití digitální technologie, kterou máme k dispozici, se značně této kvalitě blíží. Vše může směřovat k vytlačení klasické technologie. Dříve bylo otázkou peněz pořídit si kvalitní digitální kameru a software na post-produkci. Postupným vývojem a situací s digitálním rozvojem je většina kamer i stříhových systémů podstatně levnější. Dnes jsou dostupné kvalitní počítačové pracovní stanice s velkou možností konfigurace a výběru softwaru na jakékoliv post-produkční práce. Výraz digitální video může být pro spoustu lidí matoucí a každý si může představovat něco jiného. Snímek ve formátu QuickTime stažený z webu je digitální video stejně jako animace vytvořená v programu pro práci s grafikou. Kterýkoliv nadšenec do videa si může pomocí levné karty umožňující digitalizaci videa převést do počítače záznam z vlastní videokamery a velké studio může pro stejný účel použít speciální skenery a s jejich využitím přenese 35mm film na špičkové pracovní stanice. Výsledkem je ve

---

všech těchto případech „digitální video“. *Termín digitální video můžeme definovat jako proces, kdy se v určitém okamžiku provádí digitalizace zdrojového videa, abychom jej mohli později upravovat na počítači.* (8)

### ***Digitální sblížení***

Digitální technologie od svého vývoje zasáhla do filmu a umožňovala realizovat a post-produkčně počítačový střih a zvukovou mixáž provádět nejenom velkým filmovým společností, ale čím dál více digitální video otevírá mnoha lidem cestu k „nezávislosti“. V 90 letech se objevuje digitální video a nepříliš drahý editační software, který bylo možné použít na přenosných počítačích. Ve stejnou dobu umožnila služba World Wide Web snadný přístup k internetovým zdrojům. Internet se začal využívat k propagaci filmů. Filmová studia zahájila interaktivní reklamu o filmu, kdy stránky nabízely hry, filmové ukázky a další odkazy spojené s konkrétním filmem. Dalším spojením s filmovým fanouškem přes internet a zapojení do filmu bylo paralelní spojení odkazu na internetu, zanechání různých stop a tajných hesel, vše se promítalo do dalšího děje filmu. (např. Spielbergův film A.I.:Umělá inteligence). (9)

Natáčení filmu na digitální video (DV) mohlo zásadně snížit náklady a převedení na film mělo přijatelnou kvalitu po promítání v kinech. Stále více filmů bylo točeno digitálně. Filmoví tvůrci využili levnější techniku DV k experimentům se způsobem vyprávění a s vizuální stylizací. I když digitální obraz v porovnání s filmem poskytoval málo opravdové černi, přílišnou hloubku pole a omezený rozsah intenzity osvětlení, nikdo nepochyboval, že se technologie zlepší. Vyvíjely se další formáty jako je high-definition video a kvalitou záznamu se přiblížilo filmovému obrazu. Bylo pravděpodobné, že se bude většina mainstreamové produkce natáčet na high-definition formáty. Objevily se názory a předpovědi, že digitální projekce zničí kinematografii. Mnoho filmařů tvrdilo, že jsou to dvě odlišná média a způsob vyjadřování je pro každé z médií jiný. Mohou se sice určitým způsobem prolínat, ale nemohou se navzájem vytlačit. Po příchodu televize lidé stále poslouchali rádio, videokazety a internet nezahubily projekci filmů v kinech. (9)

### *Počátek 21. století*

Vkus je daleko různorodější než dříve. Objevila se spousta filmových festivalů, na kterých se promítají filmové projekce cíleně určené divákovi na jednotlivé téma. Stále existují stovky významných filmů, které nikdy nebudou převedeny na digitální formáty. Stále budou potřeba prostory umožňující promítání filmu na plátno.

*V dnešní době je mnohem více filmových pláten než v minulosti a film zůstává globálním průmyslovým odvětvím i uměleckou formou. Pohyblivé obrázky, analogové či digitální, v kinech, doma nebo na přenosném počítači si nadále uchovají svou moc, jak vzrušit a okouzlit diváka. (9)*

### **5.3 Záznamové digitální formáty**

Jak už jsem uvedl, film od svého vzniku přes období digitalizace se stává více digitálním než analogovým médiem. S výrobními postupy začaly vznikat různé formáty pro digitální videa. Každý výrobce si vytvořil vlastní formát pro záznam videa. Formátem chápeme ucelený soubor technických parametrů – rozlišení, kodeků, bitové hloubky, použitého záznamového média, atd. Snahou výrobců je mít převahu na trhu s těmito formáty. Některé jsou kooperací několika firem a vytvořený formát se stane standardem. Pro střiháče je znalost formátů důležitá z hlediska výsledného obrazu a dalšího využití. Samozřejmě o tom, jaký se použije formát, je rozhodnuto již v přípravných pracích a při realizaci samotné se využije kamera odpovídající konkrétnímu záměru a s natočeným materiálem se pak v postprodukci při střihu musí pracovat. Důležité je technicky zvládnout konkrétní formát definovat, importovat do střihového zařízení a pracovat s ním. Formátů pro záznam videa je velké množství, proto uvedu jen ty, které považuji za nejznámější a užitečné pro filmařskou práci.

---

### *Druhy formátů*

**DV** - je mezinárodní standard, na jehož vývoji se podílelo 10 firem z oblasti spotřební elektroniky (mj. Sony, JVC, Panasonic, Philips), a postupem času se k nim připojila ještě další padesátka. V současné době tedy nad vývojem a dodržováním standardu bdí konsorcium tvořené šedesáti nejvýznamnějšími producenty spotřební elektroniky. Základem je metalický pásek o šíři 6.35 mm a záznam využívá stejného rozlišení jako profesionální Digital Betacam, tedy 720 pixelů na řádek. V dnešní době se také stále více prosazují bezpáskové technologie. Pro záznam se už nepoužívají tolik rozšířené kazety, ale jiná média jako jsou hard disky, paměťové karty, optické disky (DVD, Blu-Ray) a podobně.

**HD** - Je video, které je zaznamenáno ve vysokém rozlišení. Tento formát již od počátku počítá se širokouhlým formátem, který je pro sledování videí vhodnější. Poměr stran tohoto formátu činí 16:9. Rozlišení videa může být od 1280 x 720 až po 1920 x 1080 (FullHD) pixelů. V případě rozlišení 1920 x 1080 může být obraz až 4x ostřejší, než je například u DVD.

**AVCHD** - nový bezpáskový formát pracující s MPEG-4 AVC/H.264 kompresí a volitelným datovým tokem od 5 do 16 Mbit/s. Rozlišení 1920x1080 nebo 1440x1080 bodů, v 8 bitové barevné hloubce a s barevným vzorkováním 4:2:0. Záznamové médium může být hard disk nebo optický disk, případně nové kamery umožňují záznam na paměťovou kartu. Tento formát je spíše určený pro domácí komerční použití.

**DVCPRO HD** - páskový formát firmy Panasonic. Stejně jako formát DVCPRO, který je určen pro záznam standardního rozlišení, používá záznamová média. Tyto kazety mají tři rozměry a na největší lze nahrát až 126 minut HD videa. Podporované rozlišení je 720 i 1080 řádků v 8 bitové hloubce s barevným vzorkováním 4:2:2. Celkový datový tok je 100Mbit/s.

**XDCAM HD** - bezpáskový systém firmy Sony. Záznamovým médiem je optický

---

disk založený na technologii Blu-Ray. Dnes již jsou k dispozici i dvouvrstvá média s kapacitou 50GB. V nejvyšší kvalitě pak lze zaznamenat až 120 minut na jeden XDCAM disk. Rozlišení je 1440x1080 obrazových bodů v 8 bitové barevné hloubce a s barevným vzorkováním 4:2:0. Používá se interframe komprese MPEG 2 ve třech datových tocích. HQ - 35 Mbit/s VBR, SP 25 Mbit/s CBR (stejný jako HDV záznam) a LP - 18 Mbit/s VBR.

**HDCAM** - byl uveden v roce 1997 firmou Sony. V podstatě se jedná o HD verzi Digitálního Betacamu, takže jde o páskový záznam. Používá DCT kompresi s 8 bitovou barevnou hloubkou a barevné vzorkování 3:1:1. Zaznamenávané rozlišení je 1440x1080, které se ale vyčítá z čipu s rozlišením 1920x1080 a je následně převzorkováno. Nahrávaný datový tok je 144 Mbit/s. (13)

V současné době se používají další vylepšené verze těchto výše uvedených formátů, které dokážou zaznamenat video v dokonalejších módech. Pracují s lepší barevnou hloubkou a barevným vzorkováním. Datové toky jsou také vyšší. Můžou používat nové kodeky jako je např. MPEG-4 SP. Firmy, které se zabývají vývojem těchto video formátů budou stále zdokonalovat jejich technické parametry a snahou bude proniknout na trh a získat převahu nad konkurencí.

## 6 WOODY ALLEN

### 6.1 Ve střižně

*Rok 1973* - v některých žánrech se nestaráme o to, jestli scéna vypadá dobře, důležité je, aby zabrala. Jeden ze střihačů spolupracující s Woodym Allenem Ralph Rosenblum říká: „nezáleží na tom, jak dobře film nastříhají. Výsledný dojem diváků bude nakonec stejně záležet na italském promítači, který si bude při promítání číst noviny tak dlouho, dokud mu do kabiny nezavolá vedoucí: „Hej, Eddie, zaostři to!“

Samozřejmě se jedná o vtipné slovo. „Italský promítač“ by určitě nečetl noviny a každý takový člověk musí být znalý a zkušený. Nemůže si dovolit ignorovat celé filmové dílo. Všechna námaha a práce na filmu by prodělala.

Dále střihač uvádí, že Woody je pravý opak scénáristů a režisérů, kteří nedokážou nic vyhodit. Jako autor vůbec nemá pocit vlastnictví. Bezohledně vyhazoval, co chtěl. (4)

*Rok 1987 - Postup v jedné střižně na střihačím přístroji Steenbeck.* Vše se odehrávalo před nástupem počítačového digitálního zpracování. Na stěně nad stříhovým stolem jsou na nástěnce připevněny průsvitky s číslem a stručným popisem každé scény z filmu. Asistenti stříhu pracují v místnosti velké sedm a půl krát šest metrů. Na vodorovně připevněné tyči visí čtrnáct pruhů filmu. Na polici leží osm dalších cívek, tři cívky jsou na jednom ze dvou stříhových přístrojů Steenbeck, které nahradily starší Movioly. Neustále zde panuje pořádek. Asistent dokáže během několika vteřin najít kterýkoli požadovaný záběr.

Jsou chvíle, kdy nemůžou najít dobrý záběr. Takový, který obohatí příběh. Přemýšlí a rozjímají nad situací i s ostatními. Nejrady by celý záběr přetočili znovu. Na příkladu z jednoho filmu, kdy v podobné situaci neměli dobrý záběr. *Woody vidí, co má natočeno, bouchne pěstí do stolu a položí si hlavu do dlaní. „Sakra, nejraději bych se zabil. Ve srovnání s tím záběrem, který jsem chtěl natočit, to vypadá tak obyčejně. Ale už je pozdě, herec už hraje v nějaké divadelní hře. Byl by velký problém dostat ho sem, a konec konců, na stromech už nejsou listy“.* (4)

Při stříhu se dostává člověk nejen do pozice tvůrce montážníka, ale nejprve je třeba vypořádat se s technickými problémy, které se vyskytnou v natočeném

---

materiálu. Nesoulad v dialozích, mezi záběry. Použití takového materiálu působí na film nekonečně a musí se vhodné části zestručnit, aby celý film byl v souladu s vyprávěním.

Jeden z mých střihačů mi ukázal, že nemusím dělat věci doslovně, že můžu dělat věci rychle a svižně. Při velkém množství materiálu se začátek filmu rozbíhal hodně pomalu. Nechal celý začátek v původní podobě, ale vzal titulky a přesunul je jinam. Diváci viděli několik minut záznamu, který vyprávěl nějaký příběh, aniž by narušil spád filmu.

*„Když poruším nějakou jejich poučku nebo pravidlo, přinejmenším vím, co dělám. Můžu to udělat jenom proto, že mi tak dobře vysvětlili pravidla“.*

*„Člověk si myslí, že diváci nepochopí určitý zachycený obraz ve filmu, takže má snahu to vysvětlit, ale pravda je taková, že diváci jsou vždycky daleko před námi“.* (4)

---

## 7 STŘIHOVÁ SKLADBA V ROCE 2010

### 7.1 Pohled současných filmových tvůrců

V této části mé diplomové práce chci popsat setkání s dnešními filmovými tvůrci a zobrazit jejich představy, postoje a smýšlení na stříhovou skladbu a film jako celek. To jak se skladba vyvíjela od svého počátku, zda jsou dnes jiná pravidla, rozdílily filmové montáže a podobně. Jaké mají metody při stříhu a jaké překážky mohou potkat každého z nás právě při postprodukcii filmového díla. Poslední otázky byly vedeny na současné technologie a jejich propojení ve střížně.

Vyhledat současné odborníky na stříh nebylo tak těžké. Problémem bylo získat na konkrétní osobu kontakt a domluvit se na termínu setkání. Jeden z původních seznamů, které jsem vytvořil, čítal asi 10 osob různých věkových skupin. Postupně se seznam z nejrůznějších příčin redukoval. Jeden ze stříhačů, který souhlasil se setkáním, nakonec odepsal: „*Omlouvám se, ale komunikaci o filmu jsem skončil s absolutoriem FAMU a od té doby na to s...! Každý si musí najít cestu, ale já s nikým nekomunikuji!*“. Jeho reakce je zajímavá v tom, že po absolvování školy přestal komunikovat a začal stříhat. Snad i proto má několik Českých lvů za stříh. Díky časové vytíženosti mé i některých oslovených lidí nebylo možné jiná setkání uskutečnit. Nakonec jsem vytvořil seznam ze čtyř osob, které následně představím.

Dalším řešením bylo najít vhodné kombinace otázek, které budou kvalitativně odpovídat zvolenému tématu. Nejdříve jsem vytvořil asi třicet otázek, které obsahovaly více témat. Nakonec zůstalo dvacet otázek. Při samotných setkáních jsem zjistil, že některé otázky a reakce na ně nezapadají do dané problematiky. Proto jsem další polovinu otázek nepoužil a naopak zajímavosti vyzdvihnu až v závěru. Samotné rozhovory uvádím níže, tak jak byly sděleny tvůrci. Jednotlivé části jsou zredukovány a ponechány zajímavé teorie a praktické názory pro současnou skladbu.



## 7.2 Alois Fišárek

Filmová databáze: <http://www.fdb.cz/lidi/32656-alois-fisarek.html>

### *Jaké byly počátky Vaší tvorby a s tím spojené studium ve škole, prošel jste i jinými profesemi?*

Na začátku jsem ani nevěděl, co je to střih. Nastoupil jsem na režii, tehdy nás bylo asi dvanáct a Vávra nám řekl, že nás všechny vyhodí. Jeho tvrzení se potvrdilo, a tak si mě vzal Jan Kučera na střih, který tehdy zakládali. To mě bavilo, celý život jsem ho dělal s láskou. Je to jakoby úplně nefilmářské povolání, protože jste pořád v teple.

### *Filmový tvůrce jako je např. Ejzenštejn, Pudovkin či Griffith položili základní pravidla střihové montáže. Myslíte, že jsou dnes jiná a rozdílná?*

Dříve se točilo po záběrech. Dnes se natočí celý obraz, hlavní záběr a hercům se to dobře hraje, ale režisér neví, co chce. Vývoj pokračuje tak, že režisér nevolí žádný záběr. Do střizny pak přinese patnáct krát natočený záběr z jednoho místa a hercům je úplně jedno, kam se dívají, co dělají rukama, co dělají hlavou, kde jsou, v kterém místě prostoru a vy to nemůžete kombinovat, to nejde a není natočený žádný detail. Martin Frič věděl, co dělá a vždycky si natočil otevřené okno, lustr, cigaretu v popelníku, bylo to sice chtěné, ale mohl přejít na jinou část záběru, kdežto vy nemůžete.

Když jsem byl mladý, existovaly ruční kamery, které ohromně hřmotily, to bylo jako kulomet a tiché kamery byly boxované a nejméně čtyři lidé ji museli dávat na stativ, to vážilo asi 80 kilo. Postupem vývoje, který je samozřejmě úžasný, se všechno rozšiřuje a dnes má každý kluk kameru, ale není to kameraman. Všichni se domnívají, že když mají v ruce kameru, jsou kameramani a když něco nastřihají, tak jsou střihači, ale to není pravda. K tomu střihu patří minimálně dramaturgie.

Dříve se všechno dělalo na paměť, Hájek měl jednoduchý střihací stůl, jeden obraz jeden zvuk a viděli to až v míchačce.

---

***Často používaný pojem v teorii střihové skladby je "montáž atrakcí", jak si jej vysvětlujete Vy a má ještě dnes platnost? („MA“-rychlý sled silně emocionálně nabitých obrazů, které navzájem šokujícím způsobem kolidují, čímž mají diváka vyburcovat a vést k novým poznatkům).***

Platnost má, ale nepoužívá se tak moc, film stojí spíše na dialogu. Už to není tolik vizuální. Ejzenštejn začínal němým filmem a později celá ruská škola tvrdila, že měla přijít spíše barva než zvuk. Dostali totiž velmi těžké kamery, nepohyblivé a najednou to začalo být statické. Potom se ale ukázalo, že Nová vlna francouzská i česká osvobodila kamery od studia. Dříve se točilo všechno ve studiích a oni najednou našli exteriéry, našli normální prostředí.

***Platí ještě dnes pravidlo osy, jak byste tento pojem vysvětlil?***

Pravidlo osy je v tom, že film má výšku a šířku a nemá žádnou hloubku a právě pro to se musí pravidlo osy dodržovat, aby divák nebyl dezorientovaný. Jsou případy jakým způsobem se to dá přejít, pakliže to potřebujete. Přejedete jízdou a podobně.

***Zrychluje se rytmus střihové skladby?***

Rytmus se zrychluje. Případně mi, že v těch starších filmech se více opírají o herce, protože za 20 oken nemáte šanci herce pochopit. Ale jsou i filmy, kdy máte strašně rychle montované za sebou záběry takových 5, 6, 8 oken, ale vše muselo být konzultované s kameramanem i se střihačem. Věděli přesně kompozici a tak to nasníмали. Bylo to hodně rychlé, ale pořád jste se v tom orientoval. Střih se vlastně protáhl, dříve se stříhal 14 dní po skončení natáčení, pak se zvučil apod. Dnes se jeden film stříhá nejméně dva až tři měsíce. Ale to je i množstvím materiálu a dalších věcí.

***Zdá se, že dnešní střihová skladba více pracuje s časovou zkratkou. Nezabývá se tolik kontinuitou zobrazované situace.***

Vývoj jde k tomu, jako v literatuře, dřív umělo číst a psát pouze pár lidí, většinou duchovní, je to podobné i v kinematografii, že se to rozrůstá a je to čím dál méně profesionální. Když píšete pro takové obrovské množství lidí, tak to musí být přece jen trochu lidové. Tomu se říká, že se kultura socializuje, čím dál více je pro

všechny vrstvy, což je dobře, ale zároveň i špatně.

Např. když jsem přednášel o stříhové skladbě, ptal jsem se, jestli ví, co je to film? Někdo řekl, že je to audiovizuální pořad, tak jsem říkal, to máte pravdu, ale co je to v podstatě. Vždyť je to drama. Jeden se přihlásil, to nám neříkejte, to není pravda, to je staré, blbé a mi to nechceme. My děláme prostě film.

Dramatické dílo je dílo, které musí být předvedené nějakým hercem, režírované režisérem, u filmu snímané kameramanem. Musí mít nějaká pravidla (expozice, kolize, krize, katarze apod.). Člověk musí dodržovat určité věci, představit někoho, aby divák se do něj zamiloval, nebo naopak, aby ho začal nenávidět. Jinak neexistuje komunikace mezi divákem a filmařem. Toto jsou pravdy hodně staré a drama je ve vývoji.

Na FAMU zvítězila myšlenka, že každý může dělat, co chce, to ale není pravda, pak zjistíte, že tohle producenti nechtějí. Můžete udělat cokoli, ale musíte dodržovat určitá pravidla.

### ***Jak zasahuje do profese stříhače počítačová postprodukce, například animace a trikové sekvence.***

Zasahuje velmi. Momentálně dělám s Honzou Svěrákem takovou pohádku - Kuky se vrací. Kromě pár hereckých scén je to spíše loutková pohádka. Asi z 1200 záběrů se 700 muselo upravovat, jak pozadí, tak popředí. Do Final cutu jsme to dostávali do sedmi vrstev, všechno bylo přes sebe a pak z toho byl jeden záběr. Stříhal jsem to asi 3 měsíce.

### ***Základní rozdíly stříhové montáže v hraném filmu, dokumentu, televizních pořadů a videoklipu.***

Hraný film je podle prostoru a času, dokument podle myšlenky tvůrce, při televizních pořadech např. publicistických nejde vůbec o stříh, skladba nehraje žádnou roli. Občanské judo, tam už se to podobá trochu dokumentu, ale také nejde o stříh jako přísné pravidlo. U videoklipů také nezáleží na čase a prostoru, je to stříhané velmi rytmicky a živě, hodně záběrů.

---

***Střihem lze mnohé ovlivnit, ale také zkazit! Říká se, že střihač do filmu nedostane to, co není v natočeném materiálu zakódováno. Jaká je tedy role střihače, když většina filmů se točí podle daného scénáře.***

To je sice pravda, ale scénář je něco úplně jiného než potom natočený materiál. Pak to ale vidíte, slyšíte, herci to zaznamenají a režisér může podpořit několik motivů, které byly ve scénáři. Ten pohled na materiál se pronikavě mění.

U Věry Chytilové máte zpočátku pocit, že je to šíleně zmatené. Když s ní spolupracujete, v materiálu hledáte a najednou se vám odkrývají takové věci, které jste poprvé ani nezaznamenal, a pak z toho uděláte něco úplně jiného. To se nám stalo na filmu Faunovo velmi pozdní odpoledne. Záleží na tom kolik necháte komu prostoru, atd.

***Co je nejtěžšího pro Vás při střihu, tvůrčí problémy, čeho je nutné se vystříhat?***

Vždycky když jsem chodil do střižny, měl jsem z toho nervy a strach, jak to dopadne. Po pěti minutách všechno opadlo. Také se to mockrát nepovedlo a naopak mockrát povedlo. Nevěřím lidem, kteří tvrdí, že to není tvůrčí práce. Vždyť montáž může mít tisíce podob. Nejhorší je proniknout do materiálu. Asi ve 21 letech, kdy jsem byl poprvé ve střižně mi pedagog na FAMU pustil denní práce a říkal, tak mi popiš, co jsi viděl. Bylo to příšerné, ale postupně se to zlepšovalo. Čili já si ten materiál pamatuji, i když je nějakých 800 tisíc metrů. Ale musím rozkrýt, co k sobě patří, a to si nejdříve musíte dát dohromady, tak jak to bylo původně myšleno, a pak v diskuzi s režisérem něco můžete vyhodit, tohle posílit, tamto protáhnout, atd. A to se děje úplně běžně u každého filmu.

***Máte nějakou metodu při střihání, výběr, skladebná řada, záběry, pracovní plocha.***

Já mám plochu takovou, že si udělám hrubý střih o 20 až 30 minut delší a je tam všechno, tak jak to bylo natočené. Po nějaké projekci nebo diskuzi s režisérem to začneme upravovat, něco si řekneme rovnou a na něco přijdeme až při střihu. Netvrdím, že všechno je po projekci hned jasné. A také musí být ve střižně klid a není dobré se rozptylovat jinými věcmi, které s filmem nemají co společné.

---

***Rada mladým střihačům, co musí udělat proto, aby se dostali k filmu, televizi***

U mě to bylo tak, že jsem chodil na FAMU, tam jsem už s někým stříhal a měl jsem režiséry, s kterými jsem spolupracoval. Škola k tomu velmi pomáhá. Ti mladí kluci, kteří jsou dnes na školách, jednou jim bude přes třicet. Někde zapadnou a budou pak potřebovat střihače, a to je příležitost.

### **7.3 Zdeněk Patočka**

filmová databáze: <http://www.fdb.cz/lidi/32817-zdenek-patocka.html>

***Jaké byly počátky Vaší tvorby a s tím spojené studium ve škole, prošel jste i jinými profesemi?***

Začal jsem studovat strojařinu jako vysokou školu, byla to rodinná tradice. Po prvním roce jsem odešel a nechal jsem se zaměstnat na Barrandově. První tři neděle jsem vyvážel odpadky, pak mě přeřadili k údržbovému oddělení a později jsem pracoval u trikového oddělení, kde potřebovali manipulanta, což znamenalo nosit krabičky do laboratoří a do projekce. Trikové oddělení bylo zajímavé tím, že jsou tam všechny laboratorní procesy. Vyvolávací automat, trikové kopírky, stříhací stoly a já jsem se postupně na všech strojích naučil zaskakovat, což byla zpětně velmi dobrá zkušenost. Později jsem se přihlásil do konkurzu v televizi, kde hledali asistenty střihu. Takže to je geneze toho, jak jsem se k tomu dostal. FAMU jsem pak studoval při zaměstnání.

***Filmový tvůrci jako je např. Ejzenštejn, Pudovkin či Griffit položili základní pravidla stříhové montáže. Myslíte, že jsou dnes jiná a rozdílná?***

Stříhová skladba se vyvíjí a samozřejmě že zkratkovitost, popisnost a všechny tyto věci se skutečně mění za tu dobu čtyřiceti let, co jsem u toho. Nicméně pravidla platí do té míry, že pokud diváka nevytrhnete, nevyvedete něčím nepřírozeným, můžete pravidla i porušovat.

Stříhový vývoj vede k rozsáhlejší, vyšší zkratce a stále se vyvíjí. Lidé jsou zvyklí sledovat čím dál tím více skladbu a záběry rychleji a samozřejmě se liší televize od plátna. Televize vyžaduje volnější tempo než plátno a vyžaduje bližší záběry k vůli čitelnosti, i když dnešní technologie dovolují obrazovky velkých rozměrů.

***Platí ještě dnes pravidlo osy, jak byste tento pojem vysvětlil?***

Pravidlo osy platí do té míry, když nezmatete prostor. I přes osově záběry, pokud jste před tím ukázali velký celek, tak můžete jít přes osu do velmi blízkého záběru, ale musí být divák zorientovaný kam se dívá, proč se tam dívá, jestli tu akci vidí, nevidí a podobně.

Aby byl skok po ose hezký a efektní, musí být hodně přesný. Skok po ose mi vůbec nevadí. Používá se to běžně a je vždycky jednodušší z celku do blízkého, než opačně. Je to i logické, v blízkém záběru ubývá okolí a oko se soustředí na návaznost pohybu. Opačně je to daleko citlivější, naskočí vám další pozadí a oko se hůř orientuje.

***Nakolik rozhoduje pro hodnocení kvality střihače všeobecná znalost a talent a je nutná teoretická vzdělanost?***

Myslím si, že kulturní, politický rozhled by měl člověk mít, tak aby byl schopen si vytvořit nějaký názor a ten ve spolupráci s režisérem sdílet. Měl by mít stopové znalosti z nejrůznějších oborů. V dokumentech občas přijde tak široké pole věcí, od háčkování až po atomovou elektrárnu.

Ke střihu je potřeba mít trošku rytmu, ale talent si nejsem jistý. Je to empirický obor, dá se naučit. Kdo dnes potřebuje FAMU, jedině k vůli rozhledu, že tam uvidíte spousty filmů, které jsou důležité proto, aby člověk něco vstřebal.

V podstatě jde všechno na všechno a jde o to, jak vám se to líbí a jestli vyjadřujete to, co jste chtěl. To už je tvůrčí, ale myslím si, že zdaleka není potřeba tolik talentu. Je to umělecké řemeslo a dá se prostě naučit.

---

***Jak zasahuje do profese střiháče počítačová postprodukce, například animace a trikové sekvence. Názor na HD formát, 3D technologii a jejich budoucnost.***

Mě se zdá, že některé filmy jsou plytké, i když jsou rychlé, úžasné a atraktivní. Dobrý film všechny tyto věci nepotřebuje. Má v sobě dobrou pointu, skvělý příběh a může to dělat bez všech výbuchů a létání.

Vývoj šel z černobílé fotografie do barevné a všichni říkali, že je to stylizace. Dnes je skutečně barevná a přesto je to pořád stylizace. Když to člověk ovládne, tak vynikne i v barevné fotografii nápad, místo, čas a kompozice a ve filmu je to stejné. Bohužel to jde do neuvěřitelných nákladů, které když budou nuceni tvůrci použít, tak se udělá jeden film za rok. Např. animátoři mají v hlavě nejenom střihovou skladbu, ale také děj s pointou a se vším. Mají rozmyšlený film dokonale, protože nechtějí udělat dvouvteřinový záběr zbytečně, jinak jim to trvá dlouho. Proto je důležité si více rozmyslet, co se bude dělat. Dříve byl nedostatek materiálu a hodně se rozmýšlelo, co se natočí. V dnešní době vidím inflaci právě v dostatku materiálu.

***Jaké jsou základní rozdíly v přístupu k materiálu hraného a dokumentárního filmu?***

V hraném filmu střiháč zdaleka není tolik dramaturgem natočeného materiálu jako v dokumentárním filmu. V hraném filmu si musíte „nejdříve koupit sirky a pak si zapálit cigáro, obráceně to nejde“, ale i přesto je spousta možností jak vyřešit určitou situaci.

V dokumentu je daleko více svobody mezi režisérem a střiháčem, důvěry a spolupráce s konkrétními lidmi.

***Jak moc komunikujete s režisérem při realizaci filmu.***

Je to otázka přístupu režisérů, někteří střiznu milují až po ty, kteří ji nenávidí. Mezi tím je spousta poloh. Někdo se nezabývá technikou střihu a přijde se podívat na téměř hotovou skladbu, ale řekne podstatné věci a projdeme si celý film.

Jinak je potřeba vyvinout jakousi taktiku, pokud já chci něco prosadit, snažím se režiséra přesvědčit o tom, že mám pravdu, ale jinak má režisér právo veta. Režisér je ten, který je zodpovědný za výsledek.

---

***Základní rozdíly stříhové montáže v hraném filmu, dokumentu, televizních pořadů a videoklipu.***

Nemyslím si, že je dnes velký rozdíl dokument a publicistika. Reklama a klip má velmi specifickou montáž a zkratkovitost, která se vyvinula v disciplínu. Zkratka je na hranici srozumitelnosti, a dokonce v rychlých hudebních klipech jsou už některé věci na náhodu. Když to přeženu, tak už je skoro jedno, co tam dáte, jenom musíte rytmus nějakým způsobem vyplnit. Teď nemluvím o dobrých klipech.

Stříhová skladba by měla nastolit určitý řád, který by měla tu porušovat a tu plnit a měla by mít nějaký způsob, kterým se vyjadřujete, aby tam přece jenom něco z vás bylo, nějaký rukopis.

***Stříhem lze mnohé ovlivnit, ale také zakazit! Říká se, že střihač do filmu nedostane to, co není v natočeném materiálu zakódováno.***

Když to tam není zakódováno, když tam není myšlenka, jde to sice udělat rychle, dynamicky, atraktivně, ale co tam není zakleté, tak z toho střihač nic nedostane.

Je to moc hezká profese, která by ale neměla být moc vidět, neměla by se prosazovat vůči filmu a vždycky to slízne režisér a kameraman, tedy pokud je to dobré a dobře usříhané. I když je Český lev za stříh, ale vždycky je na prvních místech režie a kamera.

***Podle čeho hodnotíte kvalitu stříhu. Podle mne platí, že kvalita práce střihače je zřejmá v porovnání výsledku s natočeným materiálem, ze kterého vycházel.***

Tak aby člověk mohl hodnotit stříhovou skladbu, musel by vidět hrubý materiál, co s tím střihač udělal, jestli z toho dostal maximum. Vždycky člověk přihlíží k celkovému vyznění filmu. Prostě dobrý film má dobrou skladbu a naopak. Hodnocení podléhá celkovému vyznění filmu. A není vůbec jednoduché rozhodovat jestli je ten či onen film dobrý.



***Rada mladým střihačům, co musí udělat proto, aby se dostali k filmu, televizi***

Cestu, kterou jsem absolvoval já, že bylo více práce než rukou, to už vás nikoho nepotká. Jediná rada je zkoušet a snažit se vybudovat okolo sebe z vrstevníků lidi, kteří se prosadí, a dostat se mezi ně. Peněz na kulturu bude čím dál tím méně. Nikdo nebude potřebovat 20 filmů za rok, když jich bude 13 nebo 6, tak se pořád nic nestane.

Takže prosadit se, rozhlížet se po okolí, kde se zachytit drápkem a nepromarnit to a nezkazit si jméno.

**7.4 Jan Mattlach**

Filmová databáze: <http://www.fdb.cz/lidi/32675-jan-mattlach.html>

***Jaké byly počátky Vaší tvorby a s tím spojené studium ve škole, prošel jste i jinými profesemi?***

Po střední škole spojovací techniky, kde se více zabývali tím, co je v kameře, než před kamerou jsem se přihlásil na FAMU. Na poprvé jsem se nedostal, tak jsem dělal rok ve filmové střižně v televizi u Zdeňka Patočky asistenta, což bylo skvělé. To byla výborná zkušenost, jak setkání s ním, tak s režiséry, kteří tam přišli, což mě jen utvrdilo, že mám udělat přijímačky na FAMU znovu, vždy to mířilo na střih, vždycky to mělo motiv vyprávět příběhy, to mě na tom bavilo. Školu jsem jako katedru střihu vystudoval. V prvním ročníku jsme si vyzkoušeli všechno. Při těch cvičení nám pomáhali ostatní spolužáci a chtěli jsme to mít hned perfektní, ale to nebylo cílem. Později, když jsem vyučoval, říkal jsem, že nejdůležitější je naučit se základní pravidla. Aby se naučili a bylo vidět, že jsou studenti schopni pracovat jak s časem, tak s prostorem. Pak se vám spojí práce střihače v tom, že musí být postavená na nějakém dramaturgickém myšlení.

---

***Filmový tvůrce jako je např. Eisenstein, Pudovkin či Griffith položili základní pravidla střihové montáže. Myslíte, že jsou dnes jiná a rozdílná?***

Myslím, že nejsou dnes jiná. Ten nejkrásnější příklad pro film je pokus Kulešova. Stejný záběr pohledu na rakev a pak střihl pohled na miminko a vy jste měl najednou pocit, že to vždycky funguje. Jde o to, jakým způsobem skladbou záběru se dá ovlivnit obsah v hlavě diváka. Dříve filmy vycházely z výtvarného umění a přecházejí až do dneška. Rozdíl jsou ve vývoji diváka. Současný příběh si řadu popisných věcí může dovolit vynechat. Změna je spíše v tom, jakým způsobem k tomu tvůrce dovedli diváky, jinak by to nešlo vůbec udělat.

***Často používaný pojem v teorii střihové skladby je "montáž atrakcí", jak si jej vysvětlujete Vy a má ještě dnes platnost?***

Montáž atrakcí jsou všechny hyper-akční filmy a také videoklipy. Teď bude montáž atrakcí 3D filmy. Ale musí to nést také nějaký obsah, nejenom montáž atrakcí.

***Platí ještě dnes pravidlo osy, jak byste tento pojem vysvětlil?***

U filmu je osa především o tom, aby jste byl zorientovaný, aby nedošlo ke zmatení. V některých případech musíte dokonce štelovat i panenky, aby se herec díval na druhou stranu, protože tam oslabují emoce, a na diváka to působí silněji.

***Zrychluje se rytmus střihové skladby?***

Ano, příkladem jsou toho reklamy. Já mám dvě matematické polohy. Jedna je dramaturgická, místa ve filmu, kde už se musí něco stát, víceméně odvozeno Aristotelem. Proto se snažím, abych u devadesáti minutového filmu do dvaceti minut byl hotový s expozicí. Potom se něco musí stát někde kolem 70. minuty. Druhý moment je čistě technický. Každý den si zjišťuji, jakou délku jsem byl schopen udělat, protože požadavky producentů jsou vždycky co nejkratší.

---

***V teorii střihové skladby od Kučery se pracuje například s pojmy triáda. Jsou tyto teorie platné dodnes?***

Vychází to z Kučery, že každý záběr dává nějakou otázku a v tom dalším záběru na něj má být odpovězeno, v případě, že již není odpovědi, film končí. Nebo můžete využívat elipsy, myšleno dva lidé vejdou do pokoje, muž a žena, je tam erotické napětí a záběr místo na ně zkrátka natočíte na ležící punčochy a pánské boty vedle toho, a víte co se děje. Tajemství je v tom velice důležité a k triádě vždy musíte dojít.

***Jak zasahuje do profese střihače počítačová postprodukce, například animace a trikové sekvence.***

Když přišly počítače, všechny filmy měly najednou tisíce prolínaček, protože stačilo zmáčknutí jednoho knoflíku, ale to je špatně.

Mě baví, že jsem polovinu své kariéry dělal čistě film. Vždy jsem si musel rozmyslet, kde střihnu. Člověk se učil, aby odhadoval na první, maximálně na druhý pokus, kde přesně střihne. Dnes díky vybudovanému instinktu podstatně méně opravují střihy než lidé, kteří přímo začínali na počítačích.

***Základní rozdíly střihové montáže v hraném filmu, dokumentu, televizních pořadů a videoklipu.***

V hraném filmu je dán dramatický příběh, který můžete více či méně ovlivnit a dokument můžete úplně přeházet. Výhoda videoklipu je, že je to úplně volná jízda, nevypráví nic než příběh, který sděluje písnička. Naproti tomu v muzikálu potřebujeme, aby ta písnička sdělovala ještě navíc kus nějakého příběhu, jinak to není muzikál, ale je to film s písničkami.

Vždy záleží na tom, co chcete sdělit divákovi. Základní princip je ten, že vybíráte z reality a film je odrazem reality. Do filmu tak dáváte nějaký svůj názor.

Dokument je více obraz doby a snímaných osob, protože to nejsou dramatické postavy, ale dramatický konflikt do toho klidně dostanete a velmi často to dobře funguje. (např. dokumenty od BBC)

U hraných filmů, např. All That Jazz jsem pochopil, že vliv střihače může být

---

opravdu velký. Příklad ze dvou scén. Choreograf zkouší už téměř hotové číslo a proti tomu je scéna, kdy jeho manželka s dcerou mu chtějí zatancovat. To číslo je absolutně rozstříhané, jde hlavně o výtvarné pohyby a scéna, kdy mu holky zatancují, má snad šest střihů. Tam je totiž důležité vidět, jak oni tancují. Proto je střihu minimum. A takhle to budete mít v kterémkoli žánru nebo tvaru, ať už to bude dokument, reklama apod.

### ***Jak moc komunikujete s režisérem při realizaci filmu?***

Např. s Filipem Renčem děláme už dvacet let, tam je to naučená zkušenost. On je autorem filmu, to zůstává, ale abych do toho mohl něco přinést, potřebuji nějaký svůj čas a když vám do toho pořád někdo skáče, tak já se rozhodím, on je sice režisér, ale musí tam trávit spoustu času. Ale hlavně ztrácí nadhled nad tím materiálem na rozdíl od toho, když tam není. Mám to několikrát ověřený.

### ***Co je nejtěžšího pro Vás při střihu, tvůrčí problémy, čeho je nutné se vystříhat?***

Vždy mám hrůzu z toho, že nestihnu všechno zpracovat. Také mám někdy pocit, že na tomto filmu se zjistí, že nic neumím. Člověk má drobné pochybnosti, nikdy jsem nebyl nabitý suverenitou, že to umím nejlépe.

Když jsem začal připravovat svůj první film, pracoval jsem na Barrandově a vedle pracoval Miroslav Hájek, jeden z největších střihačů u nás, a zrovna pracoval na posledním filmu. Já mu říkal, víte co, Miroslave, já mám problém, že jsem dělal film jenom do čtyřiceti minut a on říkal, jaký myslíš, že je v tom rozdíl, budeš stříhat déle. Najednou zjistíte, že to tak opravdu je. A také mi řekl poučku, kterou používám dodnes. Každý film si pustím celý, tím nemyslím každou klapku, ale vyberu si stěžejní, abych pochopil vývoj postavy, vývoj příběhu, kde se budu pohybovat, kde bude nějaký bod zlomu. Nikdy nestříhat po klapkách. Jemu bylo 75 a mně 25. Tohle jsme si řekli na chodbě a používám to do dnes.

### ***Názor na HD formát, 3D technologii a jejich budoucnost?***

Před rokem bych to asi neřekl, ale dnes s klidným svědomím při vývoji kamer je film do jisté míry mrtvola. Objektivy jsou dokonalejší, hloubky ostrosti dovedou

---

vytvořit tak měkký prostor, nasimulovat film. Z kin začne jemné blikání projektoru pomalu mizet. Za chvíli budou distributoři film pouštět na disku, pak to bude chodit v klíčence nebo bezdrátově. Nicméně neznamená to, že by film končil. Také se myslelo, že televize film vytlačí, nestalo se tak a Samuel Goldwin řekl, dokud bude v kině tma, tak film nezemře.

***Rada mladým střihačům, co musí udělat proto, aby se dostali k filmu, televizi.***

Všechno se odvíjí od party. Nějaký režisér si najde práci a vezme si vás k tomu. U filmu nemáte moc šanci, když nikoho neznáte, to může jen malíř.

Bez ohledu na to, jakou katedru jste vystudoval, si můžete udělat film sám. Když chcete jenom stříhat, budete sedět doma sto let. Bez party to opravdu nejde, musíte se angažovat v partě, která film připravuje, a škola vám dává to nejlepší, co může, protože tam ti lidé jsou jeden vedle druhého.

## **7.5 Adam Dvořák**

Filmová databáze: <http://www.fdb.cz/lidi/65099-adam-dvorak.html>

***Jaké byly počátky Vaší tvorby a s tím spojené studium ve škole, prošel jste i jinými profesemi?***

Byl jsem na střední škole, která byla zaměřená na obraz a zvuk, měli jsme zde televizní studio a v prvním ročníku si všichni v podstatě vyzkoušeli každou profesi. Střih byl dříve podstatně jiný, nedalo se moc mluvit o střihové skladbě.

***Filmový tvůrci jako je např. Ejzenštejn, Pudovkin či Griffith položili základní pravidla střihové montáže. Myslíte, že jsou dnes jiná a rozdílná?***

Nemyslím si, že by se změnila pravidla, základy, ale možná se rozšířily, a to souvisí také se školou, protože v prvních ročnících má každý pocit, že musí všechno dělat jinak. Už tehdy nám pedagogové říkali, naučte se základ a na tom stavějte.

---

Pochopil jsem, že když se člověk naučí nějaké pravidlo, bude jej dokonale znát, tak si může dovolit toto pravidlo také porušit. V 99 procentech to platí, ale vy to můžete udělat jinak, a pak budete mít úspěch nebo diváci poznají, že je tady něco špatně a nebo to poznají jen vaši kolegové.

***Často používaný pojem v teorii střihové skladby je "montáž atrakcí", jak si jej vysvětlujete Vy a má ještě dnes platnost?***

Když si zapnete MTV nebo Očko, tak najednou vidíte přesně tuto definici a videoklipy jsou toho důkazem. Montáž atrakcí je jedním z prostředků jak vyvolat nějakou emoci, aniž byste ji opisoval slovně.

Televizní tvorba je víceméně o opisování slovních věcí a obraz můžete vypnout a pochopíte to v 80 procentech. U filmu když si pustíte jen zvukovou stopu, tak se budete ztrácet, protože vypráví filmovým jazykem.

***Platí ještě dnes pravidlo osy, jak byste tento pojem vysvětlil?***

Pravidlo osy vychází z lidského vnímání. Když sedíte mezi dvěma lidmi, tak se rozhlížíte a taky se najednou neoctnete na druhé straně. Když řešíte nějakou krizovou situaci může se porušit, aniž by to divák poznal. Osa dává smysl, že to diváka neruší a dává mu to pocit reality. Film je upravená realita a střihem se to ještě upravuje. Složitější je to samozřejmě při více lidech. Osu můžete porušit snáze, když se divák bude dobře orientovat v prostoru.

***Zrychluje se rytmus střihové skladby?***

Rytmus se zrychluje, to určitě. Člověk musí vědět, co se mu stane, když to ustříhne moc brzy, nebo když to nechá vyčpít. Obojí je jakási filmová řeč, se kterou se pracuje. Obecně je dnes divák bystřejší a rozdíl je také v technologii. Dříve se stříhalo lepicí páskou. V prvních dnech filmu byly záběry delší, aby se mohl divák zorientovat, dnes se daleko více mluví ve zkratkách, divák má daleko větší představivost, proto si můžete dovolit záběr zkracovat, dokonce stříhat záběr uprostřed, i když to někdy cuká. V současné době je na film asi 2000 Střihů, před lety mohlo být 600 střihů.

---

***Zdá se, že dnešní stříhová skladba více pracuje s časovou zkratkou. Nezabývá se tolik kontinuitou zobrazované situace.***

Myslím si, že se dává daleko větší prostor aby si divák věci domyslel. Dává to pestrost vyprávění, není třeba mít všechno chronologicky. Např. před čtyřiceti lety by nemohlo být možné, aby vznikl film, jako je Memento, který je vyprávěný celý pozpátku. Ve videoklipech se pracuje se stejnými principy, jen mnohem víc brutálněji než v hraném filmu, tam musíte dodržovat pravidla. Je spousta filmů, které si zakládají jen na formě, převzato z těch videoklipů a divák se může nudit, i když to bude mít 3000 záběrů.

***Nakolik rozhoduje pro hodnocení kvality stříhače všeobecná znalost a talent a je nutná teoretická vzdělanost?***

Všechno souvisí dohromady. Teoretická vzdělanost je relativní. Můžete mít výborného pedagoga, který bude mít velké teoretické znalosti a pak budete mít stříhače, který není tak teoreticky znalý a může být lepší stříhač. Vychází to z toho, že stříh není jen o přemýšlení, ale také o pocitech. Všechno se nedá zdůvodňovat jenom teorií.

***Jak zasahuje do profese stříhače počítačová postprodukce, například animace a trikové sekvence. Názor na HD formát, 3D technologii a jejich budoucnost?***

Počítačová postprodukce zasahuje obecně stejně jako jiná postprodukce, i když byla klasická. Musel jste něco vzít, vystříhnout, pak poslat do triku. Dnes to posíláte do obrazové postprodukce a oni zavolají a řeknou, tady není materiál a tady je třeba to zkrátit. Z důvodu určitého technologického postupu se nepracuje s filmem v kuse. Až bude celý digitální, bude to možné a jednodušší.

HD formát má určitě budoucnost v televizi a 3D technologie, když se podíváte na tržby v kinech, tak válcuje. Srovnal bych to s přechodem z černobílého na barevný film, potřebujete to ale nemusíte to mít. Může vám to něco přidat, ale musíte s tím umět pracovat.

---

***Jaké jsou základní rozdíly v přístupu k materiálu hraného a dokumentárního filmu?***

U obojího platí podobná pravidla. Já si nevybavuji, co se týká střihu nějaký zásadní rozdíl. Pro mě možná v dokumentu, že vám přinesou daleko více materiálu a člověk není vázán tolik scénářem. U hraného filmu přece jenom respektujete scénář a nemyslím si, že by to bylo o menší kreativitě. Na každém si najdete úplně jiné úrovně toho, v čem se realizujete jako střihač.

***Jak moc komunikujete s režisérem při realizaci filmu?***

Při přípravách není člověk schopen toho tolik vymyslet a princip je takový, že když máte režiséra, tak ho přesvědčujete o svém názoru, ale ve výsledku, kdy on trvá na svém, tak mu řeknete, že to není úplně ideální, ale uděláte, co požaduje. Je potřeba komunikovat a vysvětlovat a čím déle s tím člověkem děláte, tak tím méně musíte vysvětlovat, protože je mezi vámi určitá důvěra.

***Základní rozdíly střihové montáže v hraném filmu, dokumentu, televizních pořadů a videoklipu.***

Nemyslím si, že by byly velké rozdíly ve způsobu střihu. Televizní pořady to je spíše technická záležitost. Nemůžete v podstatě ani řešit paralelní složku zvuk obraz a všechno musí být v nějaké kompozici a u televizního pořadu to podléhá úplně jiným zákonitostem a myslím si, že je to spíše užití toho řemesla, než pro věci, které mají uměleckou hodnotu. U videoklipů si můžete dovolit relativně víc a zároveň to musíte nějakým způsobem spojovat s hudbou a zachovávat synchro.

***Co je nejtěžšího pro Vás při střihu, tvůrčí problémy, čeho je nutné se vystříhat?***

Pro mě je nejtěžší prokousat se tím prvním hrubým materiálem k hrubému střihu. Trvá to relativně dlouhou dobu a je to nejméně kreativní. Spíše děláte mechanickou práci, i když nesmírně důležitou. Nejdříve se podívám na celý materiál a v případě nějakých nejasností si vysvětlím význam.



---

***Stříhem lze mnohé ovlivnit, ale také zkazit! Říká se, že stříhač do filmu nedostane to, co není v natočeném materiálu zakódováno. Jaká je tedy role stříhače, když většina filmů se točí podle daného scénáře***

Stříháním dokončujete práci kameramana. Můžete práci zkazit nebo naopak vylepšit, materiálu máte spoustu a jde o komunikaci s režisérem. Ale také je to kompromis mezi tím, co je nejlepší a můžete jedné ze složek hodně pomoci nebo také ublížit. Např. použijete neostrý záběr, protože jiný použít nelze s jiných titulů. Je to případ od případu.

Role stříhače je taková, že to má mnohem méně nalinkované než třeba dirigent. S postupem doby stříhač získává. V minulosti to byl spíše technik, dnes už je to kreativní složka, více materiálu, více možností. Vnímání diváka je jiné než dříve, můžete si dovolit více k divákovi, můžete jít proti zvyklostem apod.

***Podle čeho hodnotíte kvalitu stříhu. Podle mne platí, že kvalita práce stříhače je zřejmá v porovnání výsledku s natočeným materiálem, ze kterého vycházel.***

Těžko se dá ohodnotit objektivně, jestli člověk byl v zoufalé situaci a něco z toho vykřesal, tak je to hodnotné. Nikdo ale nevidí původní materiál a všichni to můžou zatratit. Pak je situace, kde to připravil kameraman s režisérem a všichni řeknou, že je to skvělé, ale vy se spíše vezete. Těžko se dá ohodnotit do jaké míry to bylo napsané, natočené a oceněné, i když těch zbývajících jste se nadřel úplně stejně.

***Rada mladým stříhačům, co musí udělat proto, aby se dostali k filmu, televizi***

Nenechat se odradit. Ze začátku vám budou kolegové mluvit do řemesla, protože budou mít pocit, že to umí stejně jako vy. Mají trochu pravdu, ale vy musíte vydržet a v podstatě pracovat na tom, aby jste se odlišili od nich a získali jejich respekt. Těžko poznáte, kdo to má shůry dáno a kdo to musí vydřít. Mě pedagogové hodně tepali za věci, a to mě motivovalo a nakoplo k tomu, že jsem na sobě pracoval a chtěl jsem něco dokázat. Pokud chcete dělat stříh, tak to nevzdávejte.

---

## ZÁVĚR

Závěrem chci uvést, že celou práci můžeme rozdělit do tří oblastí. První byla více teoretická a směřovala k vytyčení pojmů, definicí a názorů od různých autorů z řad filmových tvůrců od samotného počátku vzniku filmu. Domnívám se, že úvodní slova názvu diplomové práce *Teorie stříhové skladby* korespondují s tímto obsahem. Celou šíři teorie o stříhové montáži a dalších prvků filmové tvorby, vyjadřovací prostředky a spojení všech částí řetězce filmu není jednoduché obsáhnout ve třech kapitolách. Pravidla o montáži a její zvláštní skladebné formy uvádím z důvodu praktického využití v každodenní praxi.

K první části dodávám, že znalost určitých pravidel montáže a výrazových prostředků je pro každého střihače důležitá a užitečná v samotném aplikování. Později si může dovolit na základě těchto naučených informací pravidla porušovat.

Stříhová skladba není jen technickou operací. Má mnohostranné využití a stala se mocným nástrojem k vyjádření emocí, silou, kterou dodává samotnou montáží obrazu a zvuku do filmového díla. *„Kvalifikovaný filmový střihač využívá znalost četných, někdy velmi složitých pravidel střihačského řemesla, o jejichž existenci nemá tušení ani zkušený filmový divák. Zásluhou odborného střihače mohou vznikat průměrné filmy s naivním scénářem, neobratně režírované a banálně fotografované, jejichž střih je však technicky dokonalý“.* (11)

Druhou oblastí, jenž jsem se v práci zabýval, je technologický vývoj, který v současné době nemůžeme opomíjet. Naznačil jsem možnosti analogové a digitální technologie. Analogová technologie znamená pro většinu stále technologickou špičku kvality. Digitální technologie je průlomová a při stále se vyvíjejícím průmyslu se může stát opravdu jedinečnou. Analogová by tímto přestala existovat. Když se spojí ve filmovém dílu současná technologie a tvůrce ji využije nejenom jako atrakci, ale zásadně také jako vyprávění a příběh (*Avatar*), můžeme mluvit o „podívané 21. století“.

Předmluva viceprezidentů Ian Christie a Nico Simon z Europa Cinemas na téma digitální projekce:

*V současné době není nikdo schopný říci, kdy se digitální projekce stane normou v kinech po celém světě. Mezi lidmi z oboru však panuje široká shoda v tom, že k této změně dojde nejspíše během příštích deseti let, a to především z ekonomických důvodů, ovšem také z důvodů technických a estetických výhod, které s sebou digitální formát přináší.*

*Pokud jde o filmová studia, mnohá z nich budou i v budoucnosti natáčet na 35mm film, i když dokončené filmové dílo bude promítáno digitálně. Na druhé straně je pro mnohé lákavým argumentem také dlouhodobá stabilita digitálního formátu: mnoho klasických filmů bylo zachráněno pro současné i budoucí generace díky digitální restauraci, (květen 2005).*

Poslední část diplomové práce vyjadřuje pohled současných filmových tvůrců na film, stříhovou montáž a jejich zkušenosti. Užitečné rady těchto osobností jsou pro mě velkým přínosem do této práce. Věřím, že i čtenáři těchto rozhovorů si přišli na své.

Pokusím se shrnout hlavní body a části rozhovorů, které jsou z mého pohledu zajímavé.

- každý z výše uvedených absolvoval filmovou školu
- o vývoji stříhové montáže se vyjadřují podobně. Skladba se stále vyvíjí, více se používá zkratkovitost a rozdíly jsou zejména ve vývoji diváka
- pravidla a teorie stříhové skladby akceptují a každý má svůj názor, ale také uvádí, že pravidla se mohou za daných okolností porušovat
- názor na současné technologie:, např. „vývoj a dokonalost obrazu trošku ztrácí šmrnc a bere to trochu stylizaci“.
- Tím, že řada prošla stříhem filmu dříve na strojích, více si rozmýšlí stříh, než dnešní počítačová generace.

- 
- přístup k hranému a dokumentárnímu filmu vychází z praxe a jejich názory jsou zajímavé
  - každý z autorů má určité postupy a tvůrčí problémy, které musí řešit při postprodukcí, jak s režisérem, tak samotným filmovým materiálem, který má k dispozici.
  - rada mladým střihačům je dostat se do party, nejlépe již na škole a nenechat se odradit a pracovat na sobě.
  - pro zajímavost doporučené filmy ke shlédnutí, dva autoři uvedli film All that jazz, další pak Memento, 12 opic, Protektor a podobně.

*Setkání s těmito tvůrci bylo impulsem pro další pokračování a praktickém učení se střihové montáži a vůbec filmové řeči jako emočnímu nástroji dnešní doby. Věřím, že názory současných filmových tvůrců nebudou užitečné jen pro mě, ale také pro budoucí čtenáře této diplomové práce.*

---

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] CASETTI, Francesco. *Filmové teorie: 1945-1990*. 1. vydání Praha 2008. ISBN 979-80-7331-143-8.
- [2] KALIŠ, Jan. *Problematika filmových dramatických forem*. AMU v Praze, 2004. ISBN 80-7331-006-6
- [3] CIEL, Martin. *Pohyblivé obrázky*. 1. vydání. Levice 2007. ISBN 80-89129-69-2.
- [4] ERIC, Lax. *Woody Allen: hovory o filmu (1971-2007)*. Vydání 1. Praha 2008. ISBN 978-80-7367-373-4
- [5] KUČERA, Jan. *Sříhová skladba ve filmu a televizi*. Praha 2002. ISBN 80-7331-8962.
- [6] GRONEMEYER, Andrea. *Film*. Computer Press 2004. ISBN 80-251-0209-2
- [7] MONACO, James. *Jak číst film*. Oxford University Press, New York 1977. ISBN 80-00-01410-6.
- [8] LONG, Ben. *Velká kniha digitálního videa*. 1. vydání, CP Books 2005. ISBN 80-251-0580-6
- [9] BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu*. 1. vydání, Nakladatelství lidové noviny 2007. ISBN 80-7106-898-5
- [10] RUDOLF, Adler. *Cesta k filmovému dokumentu*. 3. vydání, AMU v Praze 2001. ISBN 80-85883-72-4
- [11] PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Warszawa, Poland, 1967, 403-22-875.
- [12] URBAN, Miroslav. *Filmová laboratoř*. AMU v Praze 2001. ISBN 80-85883-78-3
- [13] NEKL, R. *Digitální kinematografie-video s vysokým rozlišením*, 2008. Diplomová práce na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce doc. Mgr. Juraj Fandlí