

MONTÁŽ

Domácí filmová kritika se téměř nevěnuje analýze a hodnocení filmového stylu. Nejvíce zanedbávanou oblastí filmového stylu je přitom montáž. Přemýšlení a psaní o montáži by proto mohlo otevřít přímou cestu novému pohledu na filmovost současného filmu, byť by se tato filmovost mohla ukázat jako něco hybridního. Tento nový pohled pochopitelně nemůže než vycházet ze srovnání současných montážních stylů s velkými modernistickými koncepcemi na jedné straně a s kontinuální stříhovou skladbou klasického hollywoodského filmu na straně druhé.

Překvapivé je, že zanedbávání či marginalizace montáže není specialitou novinové kritiky, ale týká se i velké části filmových teorií počínaje sémiotikou. Jestliže byla montáž klíčovým pojmem teorií první poloviny 20. století, později ji zastupovaly koncepty jako jazyk, diskurz, sutura, syntagmatika nebo narace. Je možné, že nastal čas jejího návratu...

- V tradičním pojetí se stříh (jako soubor technických operací) a montáž (jako umělecký tvůrčí proces) skládají z následujících postupů: výběru nejvhodnějšího záběrů z denních prací, stanovení délky jejich trvání, kombinace vybraných fragmentů a jejich postupné uspořádávání, jehož organizace plní specifické syntaktické, sémantické, rytmické ad. funkce.

funkce montáže

- V hraném filmu montáž z hlediska stylového může buďto sloužit narativní kauzalitě a skrývat se za plynutí akce (v tzv. klasickém kontinuálním stylu; historicky “normální” fce montáže), nebo upozorňovat sama na sebe a vytvářet skrze střety časoprostorově nenavazujících obrazů specifické expresivní efekty (produkuje estetický šok, kolize nezávislé na vyprávění, střetem obrazů vyjadřuje ideje, emoce); kreativní fce, montážní efekt (montáž vytváří něco nového, neobsaženého ve spojovaných záběrech).

systematický popis funkcí:

- 1. syntaktická → formální vztahy mezi montážními prvky, jež jsou zřetelné samy o sobě, nezávisle na významech: a) spojování (matches) /rozpojování, interpunkce (prolínáčka) / ohraňování; b) střídání (simultánnost = křížový stříh, komparace = paralelní montáž) / linearita.
- 2. sémantická fce → vytváření a) denotativního významu, který je esenciálně časový a prostorový; stříhová skl. jako nástroj konstrukce diegeze; b) konotativních významů: usouvztažnění 2 prvků za účelem vytváření efekty paralelismu, srovnání, kauzality.
- 3. rytmická fce → v avantgardě: čistý film, film jako hudba; 2 druhy rytmu: výtvarný (kvality jednotlivých obrazů v rovině světla, barev) a časový (spíše zvuk. stopy)

třídění montáže do různých typů:

- Balázs: ideologická, metaforická, poetická, alegorická, intelektuální, rytmická, formální subjektivní
- Pudovkin: antitezí, paralelismem, analogií, synchronizací, leitmotivem;
- Ejzenštejn: metrická, rytmická, tonální, harmonická, intelektuální.

montážní jednotky menší a větší než záběr Základní jednotkou stříhu je tedy záběr mezi jinými záběry. Ale existují i:

- menší než záběr: 1. členění v délce trvání záběru (časové a prostorové cézury uvnitř záběrů-sekvencí [plan-séquence, sequence shot], cézury pohybem kamery), 2. členění v prostoru a vizuálních parametrech (grafické linie rozdělující obraz na svébytné zóny, hranice mezi okénky vnesená dovnitř záběru v experimentálních filmech, vztahy mezi plány).

- větší než záběr (montáž obrazové se zvukovou stopou, montáž jednotlivých filmů jako operace makrostruktur typu filmového žánru, autorského stylu, historického období, programových pásem v raném filmu).
- Vztahy mezi montáží, obrazem a mizanscénou tak nabývají na mnohoznačnosti: montáž může vyrůstat z členění filmového prostoru, ale také rozbíjet jednotu samotného obrazu nebo dokonce znázorněného objektu.
- stříh v technickém smyslu – technický stříh film. pásu ve smyslu materiální, výrobní úpravy, ne tvůrčího procesu; např. pouhý stříh negativu přesně podle předlohy pracovní kopie (podle stopových neboli perforačních čísel) připravené uměleckým střihačem.
- montáž – abstraktní pojem pro označení tvůrčí činnosti výběru, kombinace a uspořádání fragmentů + pro interakce mezi montážními fragmenty.
- francouzské “montage”, “monter” (sestavit, uspořádat, skládat) → ze slovníku technických termínů: montování strojů, zařízení nebo budov z hotových částí. V obecnější rovině: kreativní činnost spojování fragmentů v celek, která probíhá v následných etapách; je založena na umění výběru a spojování (analýzy a syntéza), které koresponduje se základními projevy lidské mysli: myšlením, vyjadřováním pocitů a formulováním soudů. V literární teorii → tematicky sjednocené pásmo hotových textů (často různých autorů) se spojícím komentářem, prezentované v podobě estrády nebo knihy.
- cut → okamžitý přechod od 1 záběru k druhému prostřednictvím jejich slepení; simple continuity cut, cross-cutting, jump-cut, match cut, tematické či montážní cuts (spojování různých postav a objektů za účelem tvorby významu), cutaway (prostřih mimo hlavní akci, cut-in (prostřih na detail scény), compilation cut (rychlý sled vytvářející dojem místa, období, pocitu postavy). Cutting → omezenější, mechanický smysl než editing: stříhání a slepování, bez vztahu ke stříhu zvuku a schopnostem střihače.
- editing → celkový proces skládání filmu z fragmentů (stříhová skladba).
- assemblage (fr.), assembly (angl.), asambláž = shromažďování, sbírání, skládání, sestavování, spojování, smontování, sešroubování; → 1) dle českého slovníku: technika tvoření uměleckého díla spojováním různých předmětů a materiálů (vázáním, svážením, nýtováním); dílo takto vzniklé; 2) film. slovník: počáteční fáze procesu stříhání: shromáždění a výběr nejlepších záběrů a jejich hrubý sestřih; hrubý sestřih.
- découpage → rozzáběrování, sestřihání scény, uspořádání záběrů ve scéně nebo celém filmu; týká se celkového stylu stříhové skladby, rozvržení záběrů; ve 2 rovinách: mezi segmenty a mezi jednotlivými záběry uvnitř nich; découpage classique.

procesy montáže v tvorbě filmu:

- dělení scénáře na jednotky akce, případně další stříh těchto jednotek až do podoby obrazů storyboardu (odpovídajícím záběrům). Tyto obrazy jsou základem pro větší počet takes během filmování (buďto stejné verze jednoho, nebo 1 akce z různých hledisek).
- Soubory takes tvoří rushes, dailies, denní práce (pozitivní záznamy se synchronním zvukem vyvolané noc po natáčecím dni a poslané režisérovi k prohlédnutí na příští den, aby se vybraly nejvhodnější shots) → na denních pracích začíná proces samotného stříhu.
- fáze stříhu: 1. výběr z denních prací; 2. assembly, skládání vybraných shots v urč. pořadí do hrubého sestřihu; 3. přesná délka záběrů, slepení do konečného sestřihu

montáž/koláž ve statickém, malířském obraze.

- V klasickém malířství: okamžik akce vybírán jako okamžik významný, naplněný syntetickým časem kumulujícím i předchozí a následné fáze → čili každá část obrazu je vybrána tak, aby reprezentovala pro sebe sama nejdůležitější časový moment → celek obrazu je výsledkem kombinace různých momentů.
- Syntetičnost času je ještě zřetelnější v analytickém kubismu: kombinace mnoha momentů a hledisek v 1 rámu na základě předpokladu, že přirozené formy mohou být rozloženy do základních geometrických tvarů (krychle, koule) → obraz jako imaginární koláž fragmentů, každý s vlastní časoprostorovou logikou.
- Ejzenštejn: malba jako potenciální kinematografie, statický obraz jako kumulovaná filmová sekvence; montáž univerzální princip všech umění; vychází z procesů analýzy a syntézy lidské v mysli.

terminologie ke střihu mezi sériemi záběrů (ne 2 jednotlivými záběry):

intercutting → 1. přechody mezi akcemi probíhajícími na různých místech za účelem vytvoření jedné složené scény (záběry ženy čekající na milence / milenec spěchající za ní); může sloužit zrychlení nebo zpomalení hlavní akce; vytváří časové elipsy (zatímco...), které skryjí redundantní přechodné fáze urč. dějů (automobil vyjíždí / přijíždí); 2. vsunutí do hlavní scény záběrů z jiné scény za účelem vyvolání kontrastu nebo dramatického efektu (pokud je vsunutých záběrů více, dostaneme crosscutting).

crosscutting [křížový střih] → na rozdíl od intercuttingu nevytváří efekt jediné scény, ale dvou oddělených, relativně samostatných akcí (uvnitř nich: lineární následnost), jež probíhají na různých místech ve stejnou dobu (simultánně); efektem je ukázání dramatického vztahu mezi nimi a často napětí (záchrana na poslední chvíli, honička, ironické srovnání). Crosscutting je vyprávěcí postup, který osvobozuje naraci od jediného hlediska (efekt všudypřítomnosti), vytváří deadlines, vyznačuje příčiny a následky spojené s postavou. Jeho původ: v divadelních představeních 19. stol., kde se používaly dva boxy a světlo, které mezi nimi "přepínalo"; Dickensovy romány. Dle Bordwella 84% němých filmů klasického hollywoodského filmu systematictěji používalo křížový střih, zatímco po nástupu zvuku se míra jeho použití snížila na 49% jakéhokoli použití a 16% systematictějšího použití srovnatelného s němým filmem (důvod: dialogy nemohou být prostřihávány tak rychle → v evropském filmu používali křížový střih dialogů René Clair a Fritz Lang). Na druhé straně zvuk umožnil razantnější přechody mezi různými scénami.

parallel editing [paralelní montáž] → bez časové simultaneity; např. srovnávání obrazů bohatství a chudoby bez časové souběžnosti (pokud ale boháč sedí u stolu uvnitř domu, zatímco žebrák před domem, máme crosscutting); paralelní montáž může konstruovat abstraktní analogie, zdůrazňuje spíše logické než kauzální vztahy nebo chronologii

Krátké dějiny střihové skladby

Georges Méliès (1861 – 1938)

- budoval svá vyprávění jako divadelní scény ("pohyblivá tableaux" = pohyblivé obrazy, podívané → jeho vlastními slovy) hrané od začátku do konce, v chronologickém pořádku (nikoli jako sledy záběrů a jednotlivých hledisek), z frontálního pohledu, připomínající natočené divadelní představení. Jeho filmy byly dokonce někdy prodávány jako separátní

záběry, což umožňovalo koupit jen některé scény daného filmu. Pro přechody mezi záběry častěji používal techniku prolínání, typickou pro laternu magiku.

- Pro M. typický “nonkontinuální” styl raného filmu, zdůrazňující přechody mezi scénami, a nikoli ještě akci procházející napříč stříhovými spoji.
- M. na základě zkušeností s protokinem. technikami vyvinul efekty roztmívačky, zatmívačky, prolínačky, prolínačky;
- náhodný objev stříhu v podobě tzv. stoptriku neboli záměnového triku (při filmování pařížského pouličního výjevu).
- stříh používal jen jako a) **fantastický trik** založený na manipulaci s reálným časem a prostorem, b) jako **hranici mezi scénami**, ale **nikoli jako nástroj konstrukce filmového vyprávění**. Scény jsou natáčeny v 1 záběru, z nehybné kamery (pohyboval objekty ke kameře, ale nikdy kamerou k objektům), herci se pohybují v mizanscéně ze strany na stranu, jako by to bylo divadelní jeviště (neprocházejí diagonálně, mimo rám). Divákům nebyla poskytnuta žádná narativní manipulace, kterou by již neznali z divadla.
- časové překryvy → Ve filmu *Cesta do nemožna* → spojení 2 záběrů téže akce (pasažéři vysedající z vlaku), což se později pokládalo za chybu.

brightonská škola:

- **George Albert Smith** (1864 – 1959) → trikové filmy s dvojexpozicemi (*The Corsican Brothers*, 1897) a vloženými detaily → *Grandma's Reading Glass* (1897) → považováno za první film dělící scénu na jednotlivé záběry pomocí lupy, kterou chlapec zkoumá různé objekty (celek ukázán v establishing shotu, pak dělení na jednotlivé POV detaily).
- **James Williamson** (1855 – 1933) → *Útok na čínskou misi* (1900) → záběr misionářovy ženy volající o pomoc / vzdálená skupina vojáků vydávající se ji zachránit; *Fire!* (1901): série 5-ti rychle se měnících záběrů: 1. policista nalezne dům v plamenech; 2. přichází na hasičskou stanici a hasičský vůz vyjíždí; 3. Na ulici vůz projíždí kolem kamery; 4. Hasič vstupuje do hořící budovy a vynáší ven omdlelého muže; 5. venkuje muž snesen po žebříku dolů spolu s dalšími zachráněnými. → Bez ohledu na divadelní jednotu místa (→ prostřihy mezi interiérem a exteriérem), často montážní spojení nedoprovází vysvětlující titulky.
- z jejich filmů se dochovalo jen málo, a proto je těžké dokázat tvrzení (Sadoula, Barryho Salta), že v letech 1902 – 1908 přispěli hlavními objevy k vývoji narativní formy založené na návaznosti akce mezi jednotlivými záběry.

Edwin S. Porter (1870 – 1941) → vynález crosscutting (předchůdci: v 19. stol. projekce latern magik, novinové comic strips, divadelní melodramata).

- Američan, zaměstnaný jako v Edisonově spol. v NY jako kameraman, vedoucí výroby od 1900.
- montáž nikoli ve službách vyprávění příběhu nebo vědeckého záznamu, ale emocionálních podnětů a montážního myšlení. Nikoli časoprostorově jednotné epizody vzájemně spojené titulkem (Méliés), ale proud různorodých záběrů, tvořících jednotný celek. *Život amerického hasiče* (1902-3) → poprvé použil ke konstrukci syžetu již existující záběry (filmová kronika o hasičském zásahu z Edisonova archivu) a spojil je s hranou zápletkou o matce s dítětem uvězněnými v budově, čímž ve výsledku dosáhl sugesce plynoucího času akce.
- Poprvé v dějinách filmu dosažen efekt narativní všudypřítomnosti, typicky filmového rychlého střídání různých perspektiv beze ztráty jednoty vyprávění
- u Portera došlo k přechodu od filmování jako aranžování objektů a herců na scéně (jako v divadle, “tableaux”) k aranžování záběrů do vzájemných vztahů.

David Work Griffith (1875 – 1948)

- vyvinul kontinuální střih budující a řídicí vyprávění a emocionální rytmus a tempo filmu, paralelní montáž integrující oddělené části vyprávění, křížový střih mezi souvisejícími akcemi budující napětí; rozkládal jednotlivé scény na záběry s odlišnými úhly, vzdálenostmi kamery, a tím kontroloval ohnisko a důraz; dramatisoval hledisko; kombinoval záběry a sekvence za účelem tvorby tematických vazeb a symbolických významů.
- během 6-ti let, mezi lety 1908 (první krátké filmy) a 1914 (*Zrození národa*) vyvinul narativní jazyk filmu a etabloval film jako narativní umění, bývá považován za 1. autora, 1. technického mistra filmu (ale také: provinční jižanský romantik se sklony k sentimentalitě, melodramatičnosti, bigotní rasista, hluboce zakořeněný v kultuře 19. stol.).
- G. eklekticky kombinoval narativní konvence divadelního dramatu, viktoriánských románů, filmů Portera či Pastroneho s vlastními filmovými strukturálními postupy, které intuitivně používal v různých krátkých filmech, a to vše geniálně transformoval do vizuálního narativního jazyka rozvíjejícího potenciál média daleko za jeho dosavadní praxi.
- Podle novějších historiků byl G. jen vynikajícím představitelem širšího proudu transformace raného modu produkce do klasického modu (ne originálním géniem).
- Vývoj 180° systému → koncepce směrů pohybu na plátně byla přítomná již ve stylu raného filmu, kde se mizanscéna podobala pódiu, ale až s rozvojem mnohozáběrových filmů začala hrát důležitou roli → hlavně honičky; tento systém nebyl vynalezen jediným tvůrcem, ale kolektivně zaveden metodou pokusů a omylů nepřeborným množstvím režisérů, kameramanů a střiháčů (včetně G., který se s problémem “screen direction” potýkal až do roku 1909 – 1910).
- 1. výrazný příklon ke klasické narativní formě u G. ve filmech z r. 1908: *The Greaser's Gauntlet* → G. chtěl emocionálně intenzifikovat scénu, v níž mladá žena právě zachránila muže před lynčováním davu, a proto stříhl z celku stromu k oběšení na polocelek 2 postav (full shot: od hlavy k patě) při rozhovoru → prostřihem uvnitř scény umožnil divákovi číst emocionální výraz herců z tváří (namísto rozmáchlých gest) → nejenže rozbil scénu na dílčí záběry, ale zbortil také standardní vzdálenost mezi akcí a publikem; postup umožnil také vyřešit narativní problém (předání malého dárku). Tento typ střihu G. v následujících měsících používal systematicky.
- 2. skupina inovací vycházela z 1. Ve filmu *After Many Years* (říjen 1908) → křížový střih bez souvislosti s honičkou, nýbrž jako nástroj prezentace dvou proplétajících se narativních linií, v 11 záběrech (2 odloučení manželé: ona čeká, on ztroskotal a zůstal na ostrově; pocit nejistoty a tíže); *A Corner in Wheat* (1909) → střih z pšeničného magnáta přecpávajícího se vybranými pochoutkami na chudé dělníky stojící ve frontě (= raná asociativní montáž); technika “objekt pozornosti” → střih z postavy dívající se na něco mimo obraz na to, co vidí, z jejího hlediska (= rané POV); používal také flashbaky (jeho slovy “switchbacky”).
- 3. inovace byla založena na vytváření montážních frází založených na střídání různých záběrů (různé vzdálenosti kamery od objektu, bez dramatického završení) → znázornění jednotlivé dramatické scény z mnoha různých hledisek a úhlů čili z různých pozic kamery. G. objevil psychologickou a symbolickou sílu detailu vloženého mezi jiné typy záběrů (→ efekt izolace od pozadí, intenzivnější dramatický důraz daný zvětšením na celé plátno) a velkého celku (→ panoramatický pohled na epickou akci).
- G. byl v době kolem roku 1908 – 1909 kritizován za porušování všech zavedených kánonů filmového vyprávění (dramatická jednota místa a času, striktní linearita), které

svými časoprostorovými skoky vedlo k matení diváka. G. se hájil odkazem na Dickense → chápal film jako vyprávění skrze uspořádání pohyblivých obrazů.

- 4. Časová a prostorová fragmentace kontinua reality za účelem evokace několika paralelních akcí s novým typem dramatického napětí → *The Lonely Villa* (1909) → 3 simultánní akce (banda zlodějů pokoušející se vloupat do předměstské vily zvenčí; vystrašená žena s dítětem uvnitř snažící se zabránit vpádu; manžel spěchající z města na pomoc); v návaznosti na postupy vyvinuté v *After Many Years* střihá tam a zpět mezi 3 různými akcemi (v 52 z.), postupně zrychluje tempo střídání (objev psychologického účinku systematické manipulace s délkou záběru), až dokud se všechny 3 akce neprotnou v dramatickém vyvrcholení → dramatické vyvrcholení se tak mění ve vyvrcholení vizuální a filmové (= vizuální ekvivalent hudebního crescenda = část skladby hraná s postupným zesilováním). Vizuální tempo střihu se vyvíjí paralelně s tempem diegetické akce, která je tak dokonale ztělesněna ve filmovém stylu. Tento film byl tak slavný a imitovaný, že jeho klíčový postup vstoupil do dějin jako “Griffith last-minute rescue”. Křížový střih se stal základním narativním postupem používaným až do současnosti.
- G. montážní inovace obecně lze rozdělit na 2 skupiny: střídání záběrů s proměnlivou prostorovou “délkou” a s proměnlivou časovou délkou.
- *Intolerance* (1916) → paralelní, symbolická montáž: nejen prostříhy mezi akcemi simultánně se objevujícími na různých prostorech, ale mezi akcemi probíhajícími v různých časech: 4 příběhy, jež se proplétají až do závěrečného čtyřnásobného vyvrcholení. Symbolické spojení mezi nimi nastoluje výjev matky kolébající dítě, symbol trvání lidstva, ale s postupem filmu G. od tohoto spojovacího postupu upouštěl a střihal mezi akcemi přímo. Idea vzájemného sblížení+zrychlování, až do závěrečného “splynutí”. V *Intoleranci* G. předběhl dobu a anticipoval abstraktní či expresivní montáž Ejzenštejna o 10 let později.

sovětská škola montáže

- od poloviny 20. let: intenzivní vědomí změn v roli vztahů mezi záběry a dalšími prvky filmu → důkladnější popis, rozvoj vyprávění, řízení pozornosti diváka, ale až sovětská teoretická a režisérská pojmou montáž uchopili systematicky jako hlavní tvůrčí princip, nástroj individuálního vyjádření.
- Lev Kulešov** → autorský charakter montážní metody, tvůrčí potenciál montáže; jeho kniha *Iskusstvo kino* sice vydána až 1929, ale Kulešov byl již předtím učitelem dalších režisérů.
- již ve filmu *PROJEKT INŽENÝRA PRAJTA* (1918) objevil, že seřazením záběrů získávají nové významy, že záběr je základním skladebným prvkem filmu, “cihlou”, ze které se staví filmové dílo.
 - inspirace americkými žánry (detektivka, dobrodružné drama → *PODIVUHODNÁ DOBRODRUŽSTVÍ MR. WESTA V ZEMI BOLŠEVÍKŮ*, 1924); režisér je jako inženýr, technický konstruktér organizující prvky filmu-zboží průmyslovým způsobem v “továrně”; montáž je jako kompozice barev v malířství a harmonický sled zvuků v hudbě; nezáleží ani tak na obsahu jednotlivých záběrů, ale na způsobu jejich spojování → podstata filmu = kompozice, sled záběrů, filmová stavba složená z montáže krátkých záběrů, jež jsou snadno čitelné a účinné (= snaha přizpůsobit stavbu schopnostem divácké percepce), vnější pohyb a rytmus plánované už předem dle scénáře.
 - různé spojování záběrů může přinášet vždy různé výsledky, protože každý režisér utváří záběrový materiál dle vlastního poznání obsahu vyprávění, citění rytmu, ideologického přesvědčení, estetické citlivosti → základní pravidla montáže narativní, rytmické a metaforické.
 - nejmenší jednotka filmu = záběr, největší = část tématu, mezi nimi: fráze a sekvence.

- jednotlivé záběry mají znakový charakter a musejí být jednoduché, snadno+rychle čitelné a účinné (jako signál, písmeno abecedy). Proto není třeba herců, ale spíše “typů”, “modelů” lidí s dobře viditelnou a zajímavou vlastností, jež tvoří jejich charakter.
 - psychologický význam montáže → navzdory mechanickému pojetí montáže jako skládání úryvků-cihel do celkové narativní stavby kladl K. důraz i na roli asociativního myšlení v tvůrčím procesu a recepci a pokoušel se objasnit jeho principy v různých didaktických experimentech → “Kulešovův efekt”: montáž 3 totožných tváře herce Ivana Mozzuchina s neutrálním výrazem a různých výjevů (hrající si dítě, rakev s mrtvolou ženy, talíř plný polévky), záznam reakcí diváků, kteří připisovali obrazu tváře odlišné výrazy.
 - Rozlišit K. efekt a K. experiment, který efektu propůjčil charakter obecně platné poučky.
 - Jiný experiment zkoumal psychologické podmínky a důsledky kontinuální montáže pro vytváření neexistujících prostorů → setkání dvou herců na pozadí Moskvy a Washingtonu.
 - přesto byl Kulešov odpůrcem extrémních, nenarativních aplikací stříhu → navazoval na vyprávěcí (linearita) a popisné postupy románu 19. století.
-
- **Dziga Vertov** (nar. Denis Arkadjevič Kaufman, 1896 – 1954) → od 1918 stříhač zpravodajského materiálu zasílaného z fronty válečnými kameramany. Již v této fázi postupně přecházel od konvenčního kombinování záběrů k expresivním experimentům.
 - manifest *MY* (1922) → “Film je umění organizace nutných pohybů věcí v prostoru, odpovídající – s použitím rytmického uměleckého celku – vlastnostem materiálu i vnitřnímu rytmu každé věci. Materiálem – prvky umění pohybu – jsou **intervaly** (přechody od jednoho pohybu k druhému), nejen samotné pohyby. Právě intervaly vedou dění ke kinetickému řešení. Organizace pohybu je organizací jeho prvků, tj. intervalů, ve věty. V každé větě je vzestup, vyvrcholení a zpomalování pohybu (a jsou vyjadřovány určitou mírou). Dílo se buduje z vět stejně jako věta z intervalů pohybu.”
 - [Navrátil, s. 35]: interval = charakteristický rys specificky filmové montáže, “elektrický výbojů vznikající spojením 2 záběrů; v intervalu mezi 2 záběry, z nichž každý obsahuje určitou myšlenku, se tyto 2 myšlenky střetávají a v nastalém “výboji” vzniká nová myšlenka, nová tvůrčí hodnota.
 - Vertov pro svou montážní metodu vytváření nové imaginární reality (= “dokumentární fikce”) používá termín “**ideologická (politická) montáž**” → jeden záběr je jen zaznamenaným jevem s relativní informativní hodnotou – pravdu nebo lež, smysl a morálku skutečnosti může ukázat až montáž, až montáž může propagovat a ospravedlňovat předem přijaté postoje (v ideologické intenci montáže se V. liší od Kulešova, který významotvornost montáže užíval spíše k narativním účelům). Montáž = nástroj formulování myšlenky díla, jež je závislá na etice, světonázoru a třídní příslušnosti autora (ne jen na znázorněné realitě).
 - **montáž je všude** → montáž je před, během i po natáčení → 1) během pozorování (orientace nevyzbrojeného oka), 2) zamýšlená organizace poznaného → výběr materiálu, dávek hmoty, které vstoupí do interakce (= život, jaký je), 3) v natáčení, orientace ozbrojeného oka filmové kamery na tomtéž místě jako prve; v intervalech okupovaných okem-kamerou (kameraman, který sleduje, běží, vstoupí, vychází = život ve filmu), 4) po natáčení → nejprve hrubá orientace podle základních znaků, pak výběr záběrů, nakonec závěrečná montáž; ve střížně (= život filmu), 5) montáž u diváků, kteří dávají do vztahu život filmu a život, jaký je.
 - **technologie montáže** → “mezizáběrová dynamika” skládající se z řady vztahů: 1) vztah záběrů (detail, polodetail, std.); 2) vztah rakursů; 3) vztah pohybů uvnitř záběru; 4) vztah světelných řešení; vztah frekvencí snímání jednotlivých záběrů.

- MUŽ S KINOAPARÁTEM (1929) → obrazy ze střížny s Vertovovou ženou Jelizavetou Ignatjevovou Svilovovou-Vertovovou, split-screen, zpomalení, zrychlení, rozmnožení, fragmentace, víceexpozice a prolínačky → vše ve službách **univerzální variace a interakce**.
- Symfonická stavba: rozdělení na posloupné části (den ve městě) čili 4 věty + synchronizace několika dramatických linií → prolínání, střetávání, slučování a doplňování klíčových motivů: obrazy všedního dne / práce muže s kinoaparátlem / vznikání filmu a demonstrace technických možností kinematografie / diváci v kinosále.

Vsevolod Pudovkin

- *Montáž naučnej filmy* (1925), *Filmový režisér a materiál* (Kinorežissior i kinomaterial, 1925) → upřednostňoval epicko-expressivní funkci montáže na úkor metaforické.

Sergej M. Ejzenštejn

- 2 zákl. fáze teoretického psaní: 1) 20. l.: reflexe experimentů realizovaných ve vlastních filmech, praktická poetika filmové formy, stylu a účinku; 2) 30. – 40. l.: předjímající úvahy navrhuující ideje, jež by mohly být vyzkoušeny v budoucnu, revize teorií z 20. let.
- těmto 2 období více méně odpovídají 2 paradigmaty: 1) koncepce filmu jako psychologického stroje a nástroje rétorického přesvědčování; 2) koncepce filmu jako organické formy a autonomního umění.

1. Agitace a excitace; montáž atrakcí: první teoretické texty o divadle/filmu (1923 – 27)

- *Montáž atrakcí* (1923),
- otázka smyslového a emocionálního působení divadla na diváka a přechod od divadla k filmu: jak divadlo působí na diváka.
- vlivy: konstruktivismus (technocentrismus), reflexologie, monistický materialismus, redukcionismus.
- fyzická až fyziologická koncepce divácké reakce → divák jako základní materiál divadla, jenž má být formován, utvářen v souladu s požadovaným nasměrováním (naladěním); **divák-jako-materiál** klade materiální odpor, který musí být překonán násilím;
- um.dílo = traktor orající divákovu psýchu, série úderů pěstí a šoků; sovětský film musí lámat kosti, zpracovávat, přepracovávat, vypracovávat, působit přímo na divákovy fyzické stavy, aby byly skrze ně ovlivněny i stavy emocionální a intelektuální.
- **reflexologie** → umělec tvoří nové řetězce podmíněných reflexů skrz spojování vybraných fenoménů s nepodmíněnými reflexy, jež vytvářejí; umění musí organizovat lidskou mysl prostřednictvím emocí.
- divák vědomě opakuje hercovo jednání skrz “motorickou imitaci”, a proto je “infikován” emocemi, jež vyrůstají z tělesných změn (William James: cítíme lítost, protože pláčeme, bojíme se, protože se třese) → koncepce empatie jako emocionálního pohlcení diváka.
- nemimetičnost fyziologického účinku: diváková reakce je nezávislá na tom, zda daný prostředek-stimul vytváří podobnost se skutečností → důležitá je jen intenzita a organizace stimulů;
- vyvolávání emocí = praktický výcvik, trénink sovětského občana v postojích nové společnosti;
- každé umělecké rozhodnutí má být řízeno ohledem na divácký účinek a musí být matematicky vykalkulováno a experimentálně ověřeno, aby vyvolalo přesně ty očekávané efekty. Divácký účín = cíl; umělecká forma = prostředek k dosažení tohoto cíle;

atrakce (atrakciony) → termín z oblasti pouťových atrakcí, akrobatických cviků, horské dráhy

- prostředky divákovy zpracování = **atrakce** → jsou to bez rozdílu a hierarchie všechny složky “divadelního aparátu”, pokud mají charakter “agresivního prvku”: řečová manýra herce stejně jako barva trikotu primadony, úder bicích stejně jako Romeův monolog, cvrček na peci stejně jako salva z bouchacích kuliček odpálená pod sedadly diváků; atrakce je definována funkčně (ne substančně): cokoli, co otřese smysly, bez ohledu na původ, umělecký status, vztah k ději;
- atrakce působí bezprostředně smyslově a emocionálně a podrobují diváka experimentálně ověřenému a matematicky vypočítanému působení, aby mu způsobily emocionální otřes → teprve tento otřes umožní vnímat výsledný ideový závěr.
- divákem lze pohnout jen skrze vytvoření **asociací** v jeho mysli prostřednictvím atrakcí: atrakce umožní podmiňovat divácké reakce trénováním již existujících reflexů skrze správné kombinování stimulů → model nedějového agitačního filmu přinášejícího řetězce nedějových percepčních a emočních šoků; splétání sítí asociací (např. Stávka: kapitalisté – zvířata, dělníci – stroje) → existují apriorní kulturní asociace, které jsou filmem tvarovány a přepracovávány;
- kinematografický účinek na diváka vyžaduje asociace, protože ty umožní kompenzovat zprostředkovanou povahu filmu tak, že prodlužují znázorněné procesy: postupné modulace akce a obraznosti (např. montážně prodlužovaný masakr na Oděském schodišti v *Křižníku Potěmkinu* či porážení dobytka ve *Stávce*) → dlouhé crescendo vytváří mocný emocionální klimax.
- uspořádání atrakcí = **montáž** (z franc. montage → složení součástek v celek, sestavování strojů, vodovodních potrubí, obráběcích mechanismů) → “montáž atrakcí” = spojení jednotek účinnosti (impulsů) v jeden celek (= dvojitá metafora slučující termín výrobní s varietním);
- montáž je výsledkem práce umělce-inženýra konstruujícího stroj z předpřipravených součástek;

2. filmový jazyk a intelektuální film 1927 – 1929

- rozšíření tematiky smyslového a emocionálního působení juxtaopozic záběrů o působení intelektuální: jak film může podněcovat tvorbu idejí: jak diváka přimět k přijetí určitých doktrín; rozšíření reflexologických předpokladů do sféry idejí → myšlení podobně jako emoce zůstává fyzickou aktivitou mozku a nervového systému, je jen vyšší nervovou činností → mechanistická koncepce mysli: nepodmíněné reflexy jako základ pro vytvoření nových reakcí a asociací, jež budou formovat správné intelektuální chování;
- ústřední E. koncepce člověka: 3- fázový model lidské psychofyzické konstituce: **vnímání – emoce (psychologie) – poznání (myšlení)**; vnímání události vyvolává urč. motorickou aktivitu, jež zase plodí emoce, emoce pak spouštějí proces myšlení → redukcionistická teze monistického materialismu: primitivní pohybová aktivita je základem pro vytríbenější reakce emocí, které pak mohou být využity k tvorbě intelektuálních reakcí (mají společného jmenovatele: poznání je kinestetické a tělesný pohyb zase vyvolává myšlení);
- myšlení je podobně jako emoce stále pouze fyzickou aktivitou mozku a nervového systému, nelze je oddělovat od vidění nebo trávení: je jen vyšší mozkovou aktivitou.
- sdělení díla je dané a priori (slogan, stranická politika, obecné teze) a jeho pojmy je třeba vštěpovat pomalým a důkladným výcvikem, ale forma zůstává procesem vtahujícím (percepčně, emocionálně, intelektuálně) diváka do aktivity tvoření konceptů → snaha o syntézu správného myšlení + emocionálního přenosu (=obnova smyslovosti a vášni pro intelektuální procesy myšlení a vědu);
- filmový jazyk je jako poetický jazyk + japonské písmo (nepřesné pojetí: japonské písmo není vizuálně znázorňující, tvořené ideogramy, ale: glotografické) → figurativní: záběry

jsou jako ideogramy (jednoduché, piktorální znaky podobné fyzickým referentům), jejichž kombinací (stříhem) lze vyjádřit abstraktnější pojmy (např. pes + ústa = štěkat; nůž + srdce = trpět) → film. stříh vytváří významy, jež nemohou být reprezentovány v 1 záběru (grafickém znaku), ale mohou se vynořit až z jejich kombinace → tento významotvorný proces je figurativní, protože výsledný význam není denotován žádným ze znaků, ale vynořuje se až z jejich kombinací;

Filmová forma jako dialektika (1929): *Dramaturgie filmové formy* AKA *Dialektický přístup k filmové formě* (1929); *Čtvrtá dimenze ve filmu* (1929)

- zjednodušené pojetí dialektiky (Engels → Lenin) jako alternativa mechanistické koncepce mysli: každý materiální systém je v ustavičném pohybu a nutné protiklady uvnitř něj vyvolávají kvantitativní i kvalitativní změny; dialektická psychologie: kvalitativní skok mezi fyziologickými procesy a psychologickou aktivitou; lidské chování odpovídá 3 zákonům dialektiky: a) transformace kvantity v kvalitu; b) vzájemné prostupování; c) negace negace;
- od redukcionismu a reflexologie k víře ve “vyšší kvality” vznikající z dialektických interakcí
- přírodní i sociální fenomény konstituují pole napětí protikladných sil směřujících k syntéze na vyšší rovině; dialektickou povahu světa odrážejí i poznávací procesy
- umění = dialektická interakce organické a racionální formy, usiluje o odhalení protikladů skrytých v bytí
- film. forma = proces dialektických konfliktů; jednotl. obr. = soubor dynamických prvků v napjaté juxtapozici → typy konfliktů v obraze: viz “Film je umění (FJU), s. 51 - 52.
- záběr = **montážní buňka** (v návaznosti na Leninovo chápání biologické buňky jako modelu dialektické proměny → buněčné dělení produkující novou jednotku) → konflikty uvnitř záběru jsou jen potenciální montáží, až interakce obrazů umožní plné rozvinutí montáže;
- fáze procesu “buněčného” dělení montáže: 1. záběr akumuluje kvantitativní tenze (figura – pozadí, světlo – tma) a nemůže je sám vyřešit, proto se “dělí” do dalšího záběru; 2. skládání buněk vytváří entity vyššího řádu (orgány, organizmus) → juxtapozice konfliktních obrazů vytvářejí skoky do nové kvality, nepřítomné v montovaných prvcích.

Čtvrtá dimenze ve filmu

- každý stříh kombinuje dva záběry na základě nějakého hlavního rysu, **dominanty** → dominantanta není definitivně daná a stabilní: může být vymezena délkou záběrů nebo pohybem v obraze; pojem dominanty: z fyziologické teorie mozkové činnosti: mozková centra, jež dominují danému chování; + ruský formalismus.
- vedle dominanty se stříh řídí i sekundárními činiteli (obsah, obrazová kompozice) → částkové, parciální tóny (aliquotní = rezonance vytvářené základním tónem) → montování záběrů dle dominanty automaticky vede k tomu, že vznikají prchavé, ale bohaté vztahy mezi aliquotními tóny následných záběrů. → kompozice aliquotních tónů může podobně jako v hudbě vytvářet bohatší filmovou strukturu a afekty.
- V každém záběru je řada atrakcí, každý záběr ovšem má také jednu atrakci dominantní, která si podřizuje ty ostatní. Př.: v narativním filmu: v detektivce – rozeznáme postavu vraha za závěsem, ústřední atrakcí se stává figura – ostatní atrakce záběru (pohyby závěsu; stíny; měsíční světlo dopadající do místnosti...) jsou jí podřizeny.

V abstraktnějším filmu by mohlo být dominantou světlo a stíny, proměna světelných hodnot, ne postava za závěsem.

- Snahou Ejzenštejna bylo narušovat převládání dominant, spojených s příběhem v narativním filmu, uplatňovat jiné dominanty. Režisér tak pracuje s dominantou, ta je ale doprovázena neutralizovanými elementy, náznaky, podtexty podobně jako v hudební skladbě

E. rozlišil několik typů montáže:

- 1) metrická montáž → matematicky vymezená absolutní délkou z. (konflikt tvořen čistě délkou záběru - tempo střihu bez ohledu na obsah záběrů; délka záběrů je určena pravidelným metrickým uspořádáním; proporční vztah záběrů v rámci sekvence zůstává stejný - příklad - Griffithovy honičkové sekvence - alternující záběry se zkracují; nebo akcelerující tanec Divoké divize v *Deset dní*,...).
- 2) rytmická montáž → určuje délku záběru dle jeho obsahu (např. VC delší než D); rytmus = souhra tempa + důrazu; rozpracování metrické montáže - střih je postaven nejen na metrických požadavcích, ale i na rytmu pohybu uvnitř záběrů. Rytmus může metrické tempo posílit, nebo naopak mu odporovat. Př. - *Potěmkin* - stejnoměrný rytmus nohou vojáků sestupujících ze schodů porušuje metrické tempo střihu. Udržuje napětí sekvence.
- 3) tonální montáž - základem střihu se stává dominantní emocionální tón záběru, primární expresivní kvalita; v rytmické montáži je montážní pohyb určován pohybem objektů nebo pohybem divákovy pohledu vedeného nehybnými objekty x v tonální montáži jde o pohyb v širším smyslu - montáž je založena na emocionálním tónu dané části, na její dominantě. Př.: *Potěmkin* - mlha na začátku třetí části - základní tonální dominantou je zde osvětlení – světelné kvality, stupeň ostrosti/zamlženost, grafické tvary se stávají zdrojem tonálních dominant. Tonální montáž se netýká ani tak rytmu nebo obsahu záběrů, ale spíš jejich textury.
- 4) alikvotní montáž → syntéza metrické, rytmické a tonální (ty jsou založeny na dominantním rysu - délka záběru, obsah, primární expresivní kvalita) - místo dominanty - zapojení všech stimulujících prvků. Př.: *Generální linie*: demokratická práva pro všechny stimuly místo dominanty, tyto stimuly jsou viděny jako komplex → procesí rolníků prosících za konec sucha - sestříháno tak, aby byly zdůrazněny sekundární expresivní kvality: slavnostní pohyb ikon, vytržení prosících rolníků, spalující slunce, spalující žízeň; později proměna koncepce tohoto typu montáže v závislosti na koncepci “polyfonní montáže” → alikvotní tóny jako "motivy", “hlasy” zahrnující vracející se způsob rámování, gesta, objekty.
- 5) intelektuální montáž → nejvyšší stupeň montážní formy založené na “rezonancích alikvotních tónů intelektuálního řádu”; význam je výsledkem divákovy pohybu mezi dvěma vizuálními figurami. Záběry coby atrakce jsou jen stimulace, až v interakci záběrů je vytvářen význam. Cílem je dát montáži vzniknout abstraktnímu pojmu (ne emocionální nebo psychologické reakci, jako u ostatních typů). Př. hlavně v *Deset dní*,... 1928 - cesta Kerenského k moci - který stál v čele prozatímní vlády K. vystupuje po schodech, prostřiháváno s titulky označujícími jeho vzestup - "ministr války", "generalissimus", kamera přejíždí na konci sekvence jeho bory a rukavice a najíždí na mechanického páva, který roztahuje pestré peří - celá sekvence se snaží sugerovat marnivost, pýchu a diktátorské ambice Kerenského a jeho vlády.

- jednotlivým typům montáže odpovídají určité typy efektů, účinků: metrická montáž → nejprimitivnější kinestetický efekt (kinestezie = soubor pocitů umožňujících vnímání pohybu orgánů podrážděním receptorů ve svalech) jako klepání nohou nebo kolébání těla; rytmická m. → primitivní emocionální efekt; tonální m. → ef. vyššího řádu: “melodicko-

emocionální reakci”; alikvotní → na vyšší rovině opakuje pohybové účinky metrické m.: nepředvídané úhozy; intel. → procesy formování pojmů.

- jednotlivé typy montáže jsou ve vzájemných konfliktních vztazích (aliquotní x tonální, intelektuální x ostatní) a podrobují se dialektické hierarchii;
- typy montáže se řídí zákonitostmi hudební konstrukce, jež je současně souborem formálních principů jdoucích napříč médii.

Film jako syntéza: filmová teorie 1930 – 1948

koncepte psychologické aktivity: estetická forma musí být založena na způsobech fungování lidské mysli a mentálních reprezentací: myšlenek, pocitů, představ (od fyziologických a psychofyzických vysvětlení k antropologičtějším a psychologičtějším) → 3 pojmy teoretických textů 30. let: vnitřní monolog, smyslové myšlení a reprezentace + obraz

- **vnitřní monolog** → na základě metody “proudu vědomí” Joyceova *Odyssea*, které E. přenáší z čistě verbální roviny na rovinu audiovizuální → znázornění mentálních procesů jako koláže dojmů, asociací a vzpomínek → “alogický systém” myšlení (projekt zfilmování Dreiserovy Americké tragédie pro Paramount)
- **smyslové myšlení**: koncepte psychologie umění vycházející z antropologa Luciena Lévy-Brühla (práce o kolektivních představách primitivních spol. → primitivní myšlení založené na obrazech smíšených s emocionálními a pohybovými prvky, nerozlišuje mezi pojmy, pocity a akcemi, ani mezi subjektem a objektem), → proud myšlení bez logické konstrukce, s holistickou koncepcí vnímání namísto přesně oddělených pojmů a kategorií → předkapitalistická absence diferenciac (jako v kabuki); umění kombinuje logickou organizaci (výběr tématu, prostředků) a smyslové myšlení, jež má v umění podobu vědomé práce s primitivním, předlogickým m.
- E. nazývá s. m. *vnitřní řeč* (vnutrennaja reč → dle Vygotsky, Ejchenbaum, Vološinov): má kořeny v dětství, dialogický proud vnitřního individuálního vědomí, radikálně proměnlivá, zhuštěná syntax, synkretická obraznost, kondenzace, syntagmatické deformace, zkratkovitost, elipsy, směr zvenčí dovnitř, ze slov (vnějších) činí myšlenky; Ejchenbaum: - divák: jeho úkolem je interpretace významu rodícího se z posloupnosti záběrů (němého filmu), v procesu vnitřní řeči spojuje obr. okénka a vytváří z nich věty-fráze; pochopit = přeložit do vnitřní řeči; od viditelného pohybu k promýšlení jako vnitřní řeči; spojování ve vnitř. řeči = základ film. percepce; Ejzenštajn: vnitř. řeč se neodvozuje z lingvistické aktivity, má předverbální povahu, je směsí pojmů a čistě smyslových kvalit (= nejbliže Vološinovovi); film = systém figurativního jazyka (jako jiná umění), obrazů, které se sráží a překrývají; aktivace vnitřní řeči v divácké recepci nastává skrze montáž;
- teorie myšlení jako procesu formování **obrazů z vyobrazení** → *Montáž 1938* → empiricistní a širší pojetí procesu formování pojmů: tvoříme koncepty z opakovaného vystavování se smyslovým vjemům skrze asociace → syntéza vyobrazení do obrazu → syntetická idea bohatá na asociace, emocionálně expresivní obraz → podstata umění, umělec = myslící v obrazech, hledající materiální formu pro expresivní obraz-ideu;

Filmová forma jako organická jednota

- proplétající se motivické hlasy, skrze něž dílo dosahuje dynamické organické jednoty a zapojuje diváka do procesu tvorby emocionálních obrazů tématu.
- Montáž už není v pozdější fázi chápána v konstruktivistickém smyslu v analogii se strojem, ale s organickou jednotou. Ejz. rozlišuje **mikro-montáž** – montáž okének; **vlastní montáž** – střih a rámování, **makromontáž** – spojování scén do celého filmu.

- **polyfonická, kontrapunktická montáž:** záběry jsou spojovány pomocí simultánních pohybů řady motivů, každá řada staví tematický pohyb, v každém záběru je těchto řad několik → opakování a variování kontur tvarů do podoby různých grafických vzorců; prvky v popředí mohou být v dalším záběru potlačeny prvky, které byly v pozadí, nebo mohou být pro zdůraznění izolovány.
- spojování záběrů na základě současného pohybu řady linií s vlastními kompozičními chody → klubko linií zároveň i samostatně prostupujících posloupností záběrů;
- **vícemyslová montáž (synestezie)** → prvky hmatově fakturní, čichové atd. (viz KTP 279)
- vztah obrazu a zvuku nazývá E. **vertikální montáž** – opozice záběrů je doprovázena “vertikální” kontrapunktickou koordinací se zvukovou stopou. E. odmítá jednoduchou synchronizaci obrazu a zvuku, (jako když obraz žaby je doprovázen zvukem kvákání), lépe využít expresivnější možnosti → viz slavný diagram [Ejzenštejn: *Kamerou, tužkou a perem*, s. 348] → vertikální vztahy obrazu, hudby, obrazové kompozice a pohybu.
- koordinující princip zraku a sluchu, obrazu a zvuku = pohyb; E. vychází z předpokladu propojení zrakových a sluchových vjemů v lidské percepci expresivitě.
- Tím, že redefinoval montáž – do podoby vertikální a polyfonní m. – opustil oblast avantgardního experimentování, montáž už tak není technikou provokace nebo stimulem response. Je to nyní metoda, kterou film dosahuje organické jednoty, podobné té, jež byla dosažena v klasických dílech literatury, hudby a malířství + reprodukuje procesy tvorby obrazů v běžné percepci.

Christian Metz: Velká syntagmatika narativního filmu

- 2 základní rysy, z nichž vyplývá schopnost filmu vyprávět:
 - 1) sukcesivnost filmové struktury jako následnosti obrazů tvořících určitou řadu
 - 2) postoj, naladění diváka, které mu přikazuje očekávat a vyhledávat logické souvislosti mezi obrazy + přesvědčení, že mu tyto obrazy cosi sdělují, že mu poskytují vodítka pro určité závěry
- tento *induktivní proud*, spojující sled obrazů do logické řady, je natolik silný a rozhodující, že pokud jen nejsou obrazy z hlediska svého bezprostředního smyslu příliš odlehlé, vztyčuje mezi nimi významový most; někdy může takto spojit i obrazy, jež v předmětné vrstvě vůbec nesouvisejí (může stačit samotný fakt následnosti a induktivní naladění)
- Film se stává diskurzem tím, že se organizuje do vyprávění; tato diskurzivita obrazové řady je podle Metze jediným aspektem filmu, jenž se podřizuje systémové organizaci, jejíž pravidla existují již dříve a nezávisle na té které konkrétní realizace
- filmová řeč se skládá se z určitého počtu více či méně normalizovaných uspořádání základních prvků, které samy na úrovni vnitřní stavby normalizovány nejsou (křížový střih = normalizovaný sled záběrů, které zůstávají svobodné). Film sice není jazyk, ale není zcela svobodnou řečí – je kodifikovaný na úrovni velkých jednotek, dorozumívacích figur (ne zbanalizovaných a omletých významových prvků, klišé, šablon, banalit – např. obraz kalendáře s padajícími listy)
- Ve filmu je kodifikován pouze soubor čistých forem, do nichž mohou být vloženy různé obsahy, banální nebo originální
- adekvátní segmentace obrazového řetězce umožňující vydělit skutečné skladební prvky je možná jen na úrovni narace: jednotkami narativního kódu jsou narativně autonomní segmenty, které jsou vnitřně spojené a srozumitelné nezávisle na jiných, s nimi sousedících

segmentech; jsou subdivizemi 1. třídy (přicházejí hned po celém filmu – maximálním segmentu); výsledný smysl ale samozřejmě získají až v ve vztahu ke sdělení jako celku

Velká syntagmatika – typologie různorodých způsobů uspořádání prostoru a času pomocí střihu v jednotlivých segmentech narativního filmu; syntagmatická analýza. jak se obrazy spojují do vzorců, které vytvářejí celkovou narativní plášť filmového textu; typologie velkých základních figur – tedy rétorika/gramatika; stálé kombinace nestálých prvků.

3 kritéria pro identifikaci, odlišení a definici syntagmat:

- a) jednota akce (diegetická kontinuita)
- b) ohraničení, vymezení (viditelné nebo neviditelné interpunkční, rozdělovací postupy sloužící k separaci a artikulaci hlavních segmentů)
- c) syntagmatická struktura (zákony pertinence [princip pertinence, příslušnosti – z fonologie: do jaké míry diference jazykových zvuků odpovídají, referují na diference významů; diference formy potvrzené diferencemi obsahu], které vyznačují syntagmatický typ, jak syntagm. struktura odpovídá narativnímu smyslu segmentu)

8 velkých syntagmatických typů, figur; narativně autonomních úseků, narativních jednotek, vzorců, do nichž mohou být organizovány jednotlivé záběry (pojmy “sekvence” i “scéna” jsou rezervovány pro označení specifických typů syntagmat)

1) autonomní, samostatný záběr, syntagmatický typ obsahující 1 plán

- prototypy:

- a) záběr – sekvence: výrazně oddělený jednotlivý záběr bez těsnější souvislosti se sousedícími záběry; jediné syntagma definované podle svého označujícího (= sestává z 1 záběru), podle definice to není syntagma, ale syntagmatický typ

Př: Lumierovy krátké filmy (*Pokropený kropicč*), Flaherty, Wyler, Welles, Bazin, francouzská nová vlna, Hitchcockův *Provoz, 8¹/₂*, → problém: v 1 záběru se může stát teoreticky příliš mnoho změn, než aby to stále byl záběr-sekvence.

- b) 4 druhy vsuvek, vlozek, vstříhů (insert) – jednotlivé záběry stojící mimo kontext:

- nediegetická vsuvka - jednotlivý záběr ukazující objekt, který je vnější vzhledem k fiktivnímu světu akce; metaforický záběr připodobňující Kerenského k pávovi v *Oktjabru*
- přesunutá diegetická vsuvka (“reálné” diegetické obrazy, ale časově nebo prostorově mimo kontext, časově nebo prostorově posunuté vzhledem k záběrům, mezi něž jsou vloženy)
- subjektivní vsuvka - vzpomínky, vize, sen, halucinace (diegetická)
- vysvětlující vsuvka - objasňuje události pro diváka, např. materiál vyňatý z fiktivního prostoru a zvětšený pro didaktické nebo vysvětlující účely; detailnější záběr dopisu, novinových titulků, mapy apod.

kritická pozn.:

- není důvod, aby vsuvky byly realizovány pouze v 1 záběru! (např. *Loni v Marienbadu* může být chápán celý jako dlouhá subjektivní “vsuvka”; *Singing in the Rain* – přesunutá diegetická vsuvka, rovněž ne z 1 záběru – kontrastní tvrzení o idolu Donu Lockwoodovi; podobně vysvětlující vsuvky v *Langově M.*)
- koncepce subjektivního záběru má smysl pouze v relaci k označovanému diegeze, nemůže být přesně oddělen od svého narativního kontextu; subjektivizace ve filmech není omezena na jedno-záběrové situace (Hitchcockova *Marnie* – subjektivita ženy evokovaná řadou postupů na různých úrovních: POV editing, červené filtry, mizanscéna evokující prostorovost snu, subjektivní zvuk, selektivní zaostřování); násilnou izolací subjektivního

záběru Metz redukoval obtížný problém point-of-view; že subjektivita a point-of-view artikuluje filmy v jejich celku; Metz jakoby předpokládal konvenční typ realismu příležitostně narušený subjektivním záběrem (x subjektivní realizmus)

- kategorie autonomního záběru je z těchto důvodů nejslabší a nejméně využitelnou částí Velké syntagmatiky.
- 2) paralelní syntagma – dva střídající se motivy bez přesné prostorové nebo časové souvislosti; většinou proplétá dva motivy, aniž by byly přesně určeny jejich vzájemné časové a prostorové vztahy; série stříhově spojených obrazů má denotovat symbolické nebo tematické paralely nebo kontrast, spíše než sdělovat narativní vývoj (Griffith – dualistické, manicheistické myšlení: *Zrození národa* – kontrast záběrů války a míru; militantní levičácké filmy – zdůraznění třídních rozdílů kontrastováním blahobytu s bídou)
- 3) “vymezující”, svorkové, shrnující, (bracket) syntagma – montážní sekvence, série krátkých záběrů narušujících linearitu; plní funkci jakoby stranou prohozené poznámky; krátké, úsečné scény předkládané jako typické příklady určitého řádu skutečnosti, záběry jsou spojeny tematicky (nejsou však založeny na střídání motivů), bez časoprostorové kontinuity, prezentují často něco “sociálně typického” (brechtovský rys), často jsou organizované kolem nějakého “pojmu”); audiovizuální loga tv-sitcomů, montážní sekvence ukazující typické aktivity ze dne určité postavy;
 - Příklad: fragmentární záběry dvou milenců v posteli, které otevírají Godardovu *Vdanou ženu* (typický příklad “současného milencectví”); úvod Resnaisovy *Muriel*, Godardovi *Karabiniéři* – použito pro systematickou destrukci tradičního dramatického konfliktu klasického filmu, zde ukazují typické rysy chování související se současnými válkami, souvisí s generalizujícími intencemi sociálně a politicky vyhraněného filmu.
- 4) deskriptivní (popisné) syntagma – postupně ukazuje části patřící do 1 určitého prostoru v daném čase, je chronologické; užíván např. pro situování akce; důraz na prostorovou koexistenci ukazovaných předmětů; např. postupná prezentace záběrů stáda ovcí, jednotlivé ovce, ovčáka a ovčáckého psa; deskriptivní s. není nutně omezeno na neživé, nelidské nebo nehybné objekty: lidské postavy v záběrech mohou vykonávat akce, dokud ale film nezdůrazní úmyslný, funkční narativní vývoj těchto akcí. Někdy je v praxi těžké odlišit deskrip. syn. od svorkového syntagmatu (teoreticky je rozdíl v prostorové koexistenci / volnější, diskontinuálnější organizaci): je segment složený z establishing shots městských pamětihodností prvním, nebo druhým typem syntagmatu? Příklad: úvod *Psycha* (zdoslovnění ptačího pohledu na město Phoenix).
- 5) střídavé, alternující syntagma – narativní křížový střih sugerující časovou simultaneitu; sled obrazů ukazuje chronologicky seřazený řetězec akcí; je postupné (proto narativní; na rozdíl od paralelního s. je chronologické) a nelineární; urychluje tok narace; umožňuje divákovi ovládnout celek akce; např. honička: střídání pronásledovatele a pronásledovaného; vnáší do filmu prostorovou separaci + časovou simultaneitu.
- 6) scéna (obraz – jako část sekvence) – časo-prostorová kontinuita bez trhlin a zlomů (koincidence screen time a diegetického času); chronologické, postupné, lineární; označovaný (implikovaná diegeze) je kontinuální, podobně jako v divadelní scéně, ale označující je rozdělen do odlišných záběrů (např. záběr/protizáběr); jakákoli sekvence plynulé konverzace v klasickém hollywoodském filmu; například: filmy kladoucí důraz na časoprostorovou kontinuitu (*Cléo od 5 do 7* – snaha o film jako rozšířenou scénu)
- 7) epizodická sekvence – ukazuje událost v sérii krátkých epizod, které jsou často izolovány postupy jako je prolínáčka a někdy jsou sjednocovány hudebním doprovodem; symbolická sumarizace scén v naznačeném chronologickém pořadí; chronologické, postupné, lineární; obvykle souvisí s časovou kompresí; od svorkového syntagmatu se liší zachováním jednolitosti charakteru narace, od scény tím, že fragmentarizovaný není jen

označující, ale i označovaný. Význam následnosti epizod tkví v jejich totalitě, čili v celkovém rozvoji a vývoji, a ne v epizodách samotných. Příklad: *Občan Kane* v "Lelandově" flashbacku - "snídaňová sekvence" (Kaneovo první manželství – nárůst odcizení). Mohly by sem patřit "montážní sekvence" hollywoodských filmů – například kosmický vzestup postavy v muzikálu nebo úpadek politika ukázané v kondenzovaných sériích obrazů novinových titulků, rozhlasových zpráv apod.)

8) běžná, obyčejná sekvence – akce upravená elipticky tak, aby byly vynechány "nedůležité" detaily, "mrtvé doby", nudné úseky, se skoky v prostoru a čase maskovanými pomocí continuity editing; chronologické, postupná, lineární, diskontinuální; jednoduchý sled záběrů reprezentujících po sobě následující části akce; na rozdíl od epizodické sekvence, která ukazuje série výrazně oddělených epizod spojených celkovou trajektorií vývoje, obyčejná sekvence ukazuje více méně kontinuální akci. Příklad: jakákoli filmová večeře v klasickém filmu (redukce procesu jídla do několika charakteristických gest a krátký dialog); označující je vždy diskontinuální, ale označovaný může být kontinuální; divák si nemá uvědomovat narativní trhliny; nejen klasický narativní film, ale i dokumenty, tv-zprávy

- kritika Velké syntagmatiky: opomíjí avantgardní a dokumentární filmy (language filmu je definována na základě syžetu)
- ignorování dynamiky zvukové stopy
- předpoklad jednoduché, jednotné temporality – ve filmu ale mohou existovat několikeré temporality, a to i protikladné a ve stejném bodě (například kombinace plynulosti na úrovni dialogu s diskontinuitou na úrovni obrazu)
- Metzova revize: V.S. = pouze 1 z mnoha filmových kódů, přesněji subkód stříhové skladby týkající se historicky omezené části filmů: mainstreamové narativní tradice 1930 (zavedení zvuk. f.) – pozdní 50. léta, s ústupem studiové estetiky a řadou nových vln
- přínos: přesun pozornosti od narativního označovaného k narativnímu označujícímu; důležitá otázka. Jaké jsou různé možnosti časové a prostorové artikulace v hraném filmu?; nástroj pro analýzu časo-prostorových souřadnic jednotlivých žánrů, stylistických rysů jednotlivého režiséra; analýza procedur uspořádávání obrazů v narativním filmu

Závěr

Na tomto pozadí se vynořuje několik možných tematických linií výzkumu stříhové skladby:

- Otázka kontinuity. Podle Davida Bordwella dochází v mainstreamovém filmu 90. let k bezprecedentnímu zrychlování tempa stříhové skladby a zkracování průměrné délky záběru. Americký film poslední dekády byl stříhán nejrychleji za celou dobu působnosti hollywoodských studií. Jestliže v 80. letech činil průměr délky záběru 5 – 7 sekund, v 90. letech se objevuje mnoho filmů s průměrem kolem 2 sekund, včetně takových extrémů jako *Smrtihlav* s číslem 1,8 sekund. Podle Bordwella se zrychlení přiblížilo hranici percepční únosnosti, jež by mohla činit asi 1,5 sekund průměrné délky (což neplatí například pro televizní reklamu nebo videoklipy, kde je běžný průměr 1 sekunda). Extrémně rychlý střih je obzvláště typický pro akční sekvence, které rozbíjejí časoprostorovou kontinuitu, překračují pravidlo osy atd. Podle Bordwella je současný styl sice eliptičtější, nicméně v celkové perspektivě v něm režim kontinuity přetrvával dodnes a zvláště v dialogových scénách se dokonce posílil. Je to pravda, nebo je třeba naopak souhlasit s těmi, kteří ohlašují již několikerý zlom v postklasickém Hollywoodu a nástup stylu s prvky

diskontinuity (pod hesly “montáže afektů” a “montáže efektů”), navazujícími spíše na raný či avantgardní film než na zlaté období amerických studií?

- Hledání velké teorie/praxe montáže. Existují dnes autoři, kteří rozvíjejí originální koncepce montáže alespoň vzdáleně srovnatelné s německými a francouzskými avantgardisty, tvůrci sovětské školy, Hitchcockem, Peckinpahem či Godardem? Kdo dnes patří k mistrům montážního stylu, kdo používá montáž nejen jako nástroj narativní konstrukce, ale také jako prostředek myšlení a exprese? Máme tyto mistry hledat v žánrovém filmu, mezi experimentálními filmaři, dokumentaristy, nebo třeba v asijských kinematografiích? Kterí střihači jsou dnes svébytnými umělci doma a v cizině?
- Nové technologie střihu. Přibližně od roku 1972 se vlivem elektronických a digitálních technologií začínají především v americkém filmu radikálně měnit metody postprodukce, a to nejprve díky invazi videotechnologie, později digitálních systémů umožňujících přepis filmového pásu na laserové disky (např. nelineární systém firmy LucasArt nazvaný EditDroid). S pomocí této technologie je možné mj. stříhat celý film naráz, přímo vyhledávat kterékoli místo a kombinovat je s jinými místy bez časové prodlevy nebo opakovaně přehrávat vybranou sekvenci. V 90. letech se rozšířily technologie digitální komprese umožňující pracovat s filmem jako se souborem dat uloženým v počítačové paměti a v roce 1996 byl vyvinut nelineární systém D-Vision, který dovoľoval digitalizovat exponovaný materiál paralelně s procesem natáčení, okamžitě kombinovat hrubé sestřihy a rychle odhalovat chyby. Teoreticky se tak otevřelo pole pro novou flexibilitu a tvůrčí svobodu, střihač má více času na experimentování a méně úsilí musí věnovat “mechanice” střihání, ale na druhé straně se ztrácí materiální kontakt lidské ruky s celuloidem, který byl tak důležitý např. pro střih u Vertova, Ejzenštejna nebo Godarda (vzpomeňme na emblematické obrazy střihačů jakožto mužů či žen s filmovými pásy pověšenými kolem krku nebo okénky prohlíženými mezi prsty např. v *JLG/JLG, Histoire(s) du cinéma* nebo *Muži s kinoaparátem*).
- Střih vnesený dovnitř obrazu: od montáže ke koláži a plynulým tokům napříč fragmenty. Zcela jiná tradice montáže se odvíjí od experimentů Dzigy Vertova přes videoart 70. let, pozdní Godardovy či Greenawayovy filmy až po televizní design, digitální filmové efekty a počítačové interfejsy. Hranice mezi filmovými okénky vnesená dovnitř záběru, elektronické postupy inkrustace, vrstvení, klíčování, přepínání mezi jednotlivými “windows” atd. mají cosi společného: vzdalují mechanicky reprodukováný obraz režimu reprezentace a přibližují jej expresivním formám moderního malířství. Ve všech těchto odlišných oblastech se filmový či elektronický obraz mění z okna rozevřeného do znázorněného světa v plochu, na níž se jedna obrazová vrstva skládá na druhou nebo vynořuje z druhé a vytváří tak kolážové efekty, které spíše než efekt hloubky prostoru navozují taktilní efekt “tloušťky” obrazové plochy. Na druhé straně techniky elektronického compositingu nebo morfingu pracují s umělou kontinuitou nastolenou mezi cizorodými prostory a tvary a od koláže směřují k tokům překračujícím všechny hranice a odlišnosti.
- Montáž jako kulturní praxe. Filmová montáž jakožto technika spojování fragmentů je spojena s kulturou modernity a navazuje nejen na moderní poezii a malířství, ale také na takové oblasti každodenní kultury konce 19. století, jako bylo sociální složení velkoměstského obyvatelstva nebo například aranžérství výkladních skříní v tehdy nových obchodních domech. Jak je tomu dnes, kdy fragment například v morfingu přestává mít charakter čehosi nespojitého a stává se součástí plynulých toků napříč různorodými tvary, těly, látkami?

Literatura:

- Jacques Aumont & Alain Bergala & Michel Maria & Marc Vernet: *Aesthetics of Film*. Austin: University of Texas Press 1997, s. 36-52.
- Hans Beller (ed.): *Handbuch der Filmmontage*. München: TR-Verlagsunion 1999.
- David Bordwell: Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American film. *Film Quarterly* 55, 2002, č. 3, s. 16-29.
- David Bordwell & Janet Staiger & Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press 1985.
- Noël Carroll: Toward a Theory of Film Editing. In: N.C.: *Theorizing Moving Image*. University of Cambridge Press, Cambridge 1996, s. 403-419.
- Noël Carroll: Toward a Theory of Point-of-View Editing. In: N.C.: *Theorizing Moving Image*. University of Cambridge Press, Cambridge 1996, s. 125-138.
- Philippe Durand: *Cinéma et montage: un art de l'ellipse*. Paris: Éd. du Cerf 1993.
- Don Fairservice: *Film Editing: History, Theory and Practice: Looking at the Invisible*. Manchester Univ Pr. 2002
- Vincent Lobrutto: *Selected Takes: Film Editors on Editing*. Praeger Pub. Text 1991.
- Walter Murch: *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Los Angeles: Silman-James 1995.
- P. Adams Sitney: *Modernist Montage: The Obscurity of Vision in Cinema and Literature (Social Foundations of Aesthetic Forms)*. Columbia University Press 1990.
- Yvonne Spielmann: Aesthetic Features in Digital Imaging: Collage and Morph. *Wide Angle* 21, 1999, č. 1, s. 131-148.
- Matthew Tietelbaum (ed.): *Montage and Modern Life 1919-1942*. Cambridge, Mass. – London: MIT Press 1992.
- Michael Witt: Montage, My Beautiful Care, or Histories of the Cinematograph. In: Michael Temple, & James S. Williams (eds.): *The Cinema Alone. Essays on the Work of Jean-Luc Godard 1985 - 2000*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2000.