

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

(B8204) Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

(8204R019) Kamera

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Styl a stylizovaný film v teorii a praxi

František Jakubec

Vedoucí práce: MgA., Mgr. Roman Kašparovský, Ph.D.

Oponent práce: prof. Mgr. Jiří Macák

Datum obhajoby: 24. 9. 2020

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2020

FILM AND TV SCHOOL
OF ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

Film, TV and photographic arts and new media – (B8204)

Cinematography department – (8204R019)

DIPLOMA THESIS

Style and stylized film in theory and practice

František Jakubec

Thesis supervisor: MgA., Mgr. Roman Kašparovský, Ph.D.

Reader: prof. Mgr. Jiří Macák

Defense date: 24. 9. 2020

Title assigned: MgA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Styl a stylizovaný film v teorii a praxi

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování autora

Děkuji vedoucímu práce, panu Kašparovskému, za jeho trpělivost, čas a vedení práce.

Děkuji všem, kteří to se mnou vydrželi.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

Abstrakt

Styl a žánr jsou důležité prvky filmového systému pro filmovou řeč a komunikaci s diváky. Někteří autoři pro komunikaci využívají také vlastní výraznou (autorskou) stylizaci. Diplomová práce se v teoretické rovině zabývá žánrem, jeho dělením a vztahem ke stylu. Popisuje jednotlivé části systému, které mohou tvořit styl. Rozvíjí též myšlenku autorských stylizací a formu, kdy se styl stává obsahem díla. V praktické části je pak popsána příprava krátkého autorského filmu. Ten si klade za jeden z cílů pracovat výrazněji se stylem a vytvořit tak stylizované dílo. Jeho základním zadáním je dramaturgická práce s barvou. Nicméně, jak diplomová práce ukazuje, i studentský krátký film má možnosti pracovat s dalšími stylizačními aspekty.

Klíčová slova: styl, stylizace, žánr, stylizovaný autorský film

Abstract

Style and genre are important elements of a film system for film speech and communication with the viewers. Some authors also use their own strong (author's) stylization for communication. The diploma thesis deals with the genre, its division and relation to style in a theoretical level. Describes the various parts of the system that can make up a style. It also develops the idea of authorial stylizations and the form in which style becomes the content of a work.

The practical part then describes the preparation of a short author's film. One of its goals is to work more significantly with style and thus create a stylized work. Its basic task is dramaturgical work with color. However, as the diploma thesis shows, even a student short film has the opportunity to work with other stylistic aspects.

Key words: style, stylization, genre, stylized auteur film

Obsah

Použité symboly a zkratky	10
Teoretická část	12
1 Žánr	12
1.1 Obecně	12
1.2 Kategorie žánrů	14
1.2.1 Komédie	15
1.2.2 Drama	16
1.2.3 Horor	17
1.2.4 Akční film	18
1.2.5 Hudební film	19
1.2.6 Sci-fi (science-fiction)	19
1.2.7 Rodinný film	20
1.2.8 Animovaný film	20
1.2.9 Dokument	21
1.2.10 Autorský film	21
1.2.11 Erotický film	22
1.2.12 Western	23
1.2.13 Road movie	23
1.2.14 Reklama	24
1.2.15 Videoklip	24
2 Styl	26
2.1 Forma	26
2.2 Co je styl	27
2.3 Vybrané části systému vytvářející styl	29
2.3.1 Mizanscéna	29
2.3.2 Kamera	32

2.3.3	Střih.....	35
2.3.4	Zvuk	35
3	Vztah mezi stylem a žánrem.....	37
3.1	Byl dříve styl nebo žánr?	37
3.2	Kdy přestane být styl stylem.....	38
3.3	Nezařaditelný styl.....	38
3.4	Styl, který se odkazuje k žánru	39
3.5	Žánr s jasným stylem konkrétního autora	39
3.6	Kde je hranice mezi řemeslem a stylem?	40
3.7	Má každý autor vlastní (osobitou) stylizaci?	42
4	Stylizace na úrovni překračující standardní styl (tvůrce se stává „žánrem“)	43
4.1	Je stylizace v rukou režiséra nebo kameramana?	43
4.2	Stylizace se stává obsahem filmu (stylizace jako obsah díla)	46
4.2.1	Hranice komplexního stylizovaného filmového díla.....	47
5	Závěr teoretické části	48
	Praktická část.....	50
6	Úvod	50
6.1	Zadání	50
6.2	Vývoj námětu, scénáře.....	52
7	Vývoj barevné dramaturgie	52
7.1	Výsledná barevná dramaturgie	53
7.1.1	Scénické světlo	54
8	Praktická kameramanská příprava filmu	55
8.1	Nevidomost	55
8.2	Lokace	56
8.2.1	Byt.....	56
8.2.2	Ulice.....	57
8.2.3	Potraviny	58

8.3	Dekorace bytu.....	59
8.4	Natočení storyboardu	59
8.5	Kostýmy	60
8.6	Rekvizity	61
8.7	Maska	62
8.8	Svícení	63
9	Stylizační prvky barevné etudy	64
9.1	Scénář	64
9.2	Mizanscéna	65
9.3	Barva	66
9.4	Kamera	66
10	Závěr praktické části – jak vytvořit stylizovaný film	67
11	Závěr.....	69
	Citovaná bibliografie:	71
	Bibliografie	72
	Internetové zdroje	72
	Literární zdroje:.....	73
12	Přílohy	75
12.1	Příloha 1 - Filmografie vybraných autorů.....	75
12.2	Příloha 2 – Originální znění citací přeložených v textu	77
12.3	Příloha 3 – Prvotní námět a barevná úvaha	79
12.4	Příloha 4 – Druhá verze námětu	83
12.5	Příloha 5 – Scénář pracovní verze 1	85
12.6	Příloha 6 – Finální scénář	87
12.7	Příloha 7 – Vizualizace návrhu pro stavbu bytu v atelieru	90

Použité symboly a zkratky

KK – katedra kamery

CGI – Computer Generated Imagery – zjednodušeně počítačová animace

Poznámka: v seznamu nejsou uvedeny symboly a zkratky všeobecně známé nebo používané jen ojediněle s vysvětlením v textu

Úvod

I cesta může být cíl.

Staré přísloví (známé u nás zejména díky kapele Mňága a Žďorp a jejich stejnojmenné písni) je jakýmsi heslem při vzniku diplomové práce. Ta se zabývá totiž tématem, které je velmi proměnné a nestálým zůstane. Čili není možné dobrat se konečné pravdy. Nicméně i samotný proces je velmi důležitý pro tříbení myšlenek a názorů, pro hledání vlastních pravidel žánru a stylů.

Teoretická část si klade za cíl abstrahovat pojmy žánr a styl a jejich různé využití ve filmovém světě. Je jakousi syntézou nabytých vědomostí autora a různých odborných článků a publikací. Práce nemá za cíl jít do hloubky jednotlivých kapitol, ale vytvořit určitý podklad pro následné vytvoření a zpracování praktické části.

Teoretická část je podkladem a přípravou pro praktickou část, v níž se zpracovává pokus zachytit vlastní metody při přípravě autorského studentského filmu. Jedná se o kameramanské cvičení „Barevná etuda“, kde je základní výtvarný požadavek práce s barvou. Jedním z cílů práce je tedy konkrétní využití nabytých vědomostí z teoretické části diplomové práce a jejich aplikace na zmíněný krátký film, který by měl být zpracován s jistou mírou stylizace.

Závěr práce se pak zabývá shrnutím teoretické části, ale také reflexí praktické části. Zda uvažovaná příprava filmu odpovídá jeho konečné podobě a nakolik se podařilo zvládnout vytvořit stylizované dílo.

Teoretická část

1 Žánr

1.1 Obecně

V umění (zvláště tedy v literatuře, hudbě či filmu) velmi oblíbené slovo *žánr* pochází z francouzského slova *genre*, které znamená druh, způsob.¹ Jak jeho překlad napovídá, slovo se využívá hojně jako obecné pojmenování kategorie, do které lze zařadit různá díla, která vykazují společné znaky (jak formální, tak obsahové). Řazení děl do žánrů je pro nás velmi užitečné a mnoho lidí se podle těchto kategorií (alespoň v základu) orientuje v oblasti umění. Paradoxem však je, že žánr (respektive jeho konkrétní anotace) není vědecky ani jinak specifikovaná. Jedná se pouze o jakýsi úzus mezi autorem a divákem (čtenářem, posluchačem). Zvláštní je, že se jedná o ustálenou formu, která je všude po světě autorům i divákům zřejmá a bez dalšího vysvětlování se jedna či druhá strana při prezentaci díla může díky tomuto kategorizování obecně vymezit.

Kategorie jsou velmi dobrou pomůckou. Na druhou stranu dnešní umělecký svět je natolik rozvinutý, že už není pomalu možné řadit díla do jednotlivých kategorií či uměleckých směrů. V malířství a architektuře se dnes pomalu nedopátráte žádných společných rysů, aby bylo možné díla prohlásit za určitý směr či sloh. (Pokud se řekne kubismus – každý si jasně vybaví konkrétní autory respektive lze vydefinovat jasnou skupinu umělců a architektů, kteří tento směr naplňovali. A naopak, když se řekne jméno umělce a případně období, je možné poměrně jasně vydefinovat sloh či styl, který naplňoval.) Umělecký svět se tak ponořil do vln postmodernismu, jehož jedním ze specifik je právě spojování různých směrů a žánrů, eklekticismus a určitá neuchopitelnost díla (filmu) jako celku. Autorům to však přináší určitou svobodu tvorby. Nejsou svazováni konvencemi a nepsanými pravidly a divák je dnes již natolik „vytrénovaný“, že je schopen různě uchopená díla akceptovat. (Samozřejmě ale stále funguje určitá objektivní a subjektivní kritika, která je pro nás signálem, jak si dílo zařadit a zhodnotit.)

¹ Věra Čapková. *Česko-francouzský a francouzsko-český slovník na cesty*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. s 54.

Pokud nahlédneme k filmovým dílům, žánry naprosto jasně napomáhají divákovi v základní orientaci. Jedná se vlastně o jednoslovné shrnutí formátu díla a divák pak většinou není překvapen ztvárněním. Nicméně i v tomto směru došlo k určitému „zkomplikování“ a díla dnes nelze mnohdy zařadit do jedné hlavní kategorie. Naopak si musíme pomáhat různými podkategoriemi (subžánry) a někdy dokonce dílo popsat několika žánry najednou.

Jakákoli snaha o popis filmového žánru selhává a stává se jen jakýmsi subjektivním zhodnocením a nalezením společných forem a stylů. Respektive jsou žánry (např. western), kde lze říci, že ve většině případů budou prvky různých děl nést společné jmenovatele. Nicméně s postupujícími dějinami filmu lze říci, že i do westernu se dostaly prvky jiných žánrů či subžánrů. Dělení se tedy stává opravdu pouze orientačním. I přesto si zachovává svou důležitost jak pro tvůrce, tak pro diváky.

O určité vědecké vysvětlení se pokusil Jean-Marie Schaeffer, který dělení žánru rozdělil do pěti základních rovin:

„1) *rovina vypovídání* – otázka ‚kdo vypovídá‘ nám umožňuje odlišit kategorii dokumentárního a fikčního filmu: lze vypovídajícímu položit otázku „je to pravda?“ (dokumentární film), nebo je tato otázka nepodstatná (fikce)?

2) *rovina určení* – otázka ‚komu je film určen‘? vymezuje např. kategorii filmů pro děti či rodinného filmu

3) *rovina funkce* – otázka ‚co film dělá‘? (komedie nás rozesmává, horor v nás vyvolává strach, reklama nám prodává zboží)

4) *rovina sémantická* – kategorizace filmů na základě jednotlivých prvků specifického žánrového ‚slovníku‘ (motivy, postavy, rekvizity, hvězdy: kovbojové a saloony patří do westernu, vesmírné koráby do sci-fi, Hugh Grant do romantické komedie)

5) *rovina syntaktická* – soubor širších formálních a významotvorných struktur spjatých s daným žánrem (např. hraniční střet civilizace s divočinou ve westernu).“²

Druhým významným autorem, který se rovinou žánru zabývá, je Rick Altman. Ten například zastává názor, že žánry neslouží k masové produkci (vychází z analýzy filmových plakátů). A v tomto směru je třeba mu dát za pravdu – aby se někdo nebo nějaký produkt v dnešním světě prosadil, musí být originální. Už neexistuje cesta, že vznikne určitý styl/sloh, ke kterému když se autor přidá, tak je zde šance, že se dle daných měřítek stane uznávaným. Naopak, dnes se jakékoli napodobování tvrdě potírá jako plagiátorství. Autoři se snaží být naprosto samostatní a originální.

Do otázky žánru vstupuje i otázka lokální tvorby a lokálního vnímání dané kategorie. Například komedie v podání americké, japonské, italské, francouzské či české produkce bude pravděpodobně velmi odlišná. Proto se i současné žánrové teorie snaží zachytit jednotlivé kategorie v jejich národních či lokálních specifikách (jakýsi předchůdce tohoto dělení může být tzv. spaghetti western).

Otázka tvoření žánrů je dnes mnohem problematičtější než by se mohlo zdát. A rozplést mapu jednotlivých kategorií je už otázka pro samostatnou teoreticko-vědeckou disciplínu. Nicméně jakýmsi způsobem jsou v nás (možná archetypálně, možná kolektivním vědomím, možná jen nějakým společenským standardem) zakotveny hlavní žánrové kategorie. Jejich obecným rysům rozumíme, a když do kina vyrazíme na sci-fi western, nebudeme očekávat hororovou komedii.

1.2 Kategorie žánrů

Pro komplexnost této práce je třeba vytvořit určitý náhled a popis jednotlivých žánrů a subžánrů. Většinou lze jeden hlavní žánr následně rozdělit do dílčích

² C I N E P U R / Filmový žánr. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily* [online].

Copyright © Cinepur [cit. 30.04.2020]. Dostupné z:

<http://cinepur.cz/article.php?article=942>

skupin. Jsou filmy, které se striktně drží svým obsahem a formou konkrétní skupiny a jsou naopak díla, která přesahují i do obecnější roviny či do jiných žánrů a subžánrů. Jako příklady pro tuto práci jsou uvedena díla a filmy, která svým obsahem a formou zapadají v co možná nejvyšší míře do dané kategorie či subžánru.

Na kategorizaci se lze dívat z různých úhlů pohledů – dělení dle povahy zápletky, dle typologie postav apod. Do výčtu jednotlivých subžánrů jsou tedy tyto podkategorie uvažovány souhrnně, bez jejich dalšího dělení.

Problematika dělení filmů do různých žánrů a subžánrů je poměrně hluboká a neukotvená. Neexistuje téměř žádné striktní objektivní měřítko, které by filmy jednomyslně zařadilo do určitých kategorií. Existují například žánry (drama, komedie atd.), které někteří autoři do žánrového dělení zahrnují jako samostatné kategorie. Někteří je však uvádějí jako „nadžánry“ (komedie může být romantická, hororová, akční, animovaná apod.). Podobná problematika se týká také filmů sci-fi, kdy do této kategorie mohou spadat i filmy fantazy a hororu, ale opět někteří autoři oddělují fantazy, horor a sci-fi jako samostatné kategorie. (Například Pán Prstenů je vždy popisován jako fantazy film, ale z objektivního hlediska se jedná primárně o vědeckou fikci, spadá tedy i do kategorie sci-fi.)

Níže uvedené členění je tedy kompilací dělení různých autorů. Hlavním kritériem pro tuto práci se stal pohled diváka. Taxonomie je zvolena co nejvíce tak, jak ji divák využívá pro svou orientaci a výběr filmů. Jedná se tedy o pokus zachytit základní strukturu žánrů, jak ji využívají (a rozumí ji) filmoví diváci. Na druhou stranu je nutné poznamenat, že stále vznikají nové subžánry a jejich kombinace. Výčet jednotlivých skupin tak není (a ani nemůže být) konečný.

Pro zajímavost je u každé hlavní kategorie uveden vždy světový titul a také český respektive československý zástupce dané kategorie.

1.2.1 Komedie

Pro někoho film, u kterého se bude za břicho popadat, pro jiného kultivovaný snímek s vtipnou zápletkou. Nicméně obecné označení *komedie* nám evokuje díla, ve kterých lze očekávat výrazné prvky humoru. Ta (spolu se svým opakem –

tragédií) tvoří jeden z nejstarších uměleckých směrů. Slovo pochází z latinského *komédia* (šaškovský zpěv) a původně se jednalo o posměšné písně, které se pořádaly po hostině. Lidé se rádi baví, a proto nás komedie provází už z dob antiky. I ve filmové tvorbě byla první díla veselá. Vzpomeňme například na Pokropeného kropiče. V dnešní filmové komedii lze kromě humoru očekávat i dobrý konec.

Moderní doba (Charlie Chaplin, 1936)

Adéla ještě nevečeřela (Oldřich Lipský, 1977)

Komedii lze dělit na tyto další subžánry:

Groteska – Cirkus (Charlie Chaplin, 1928)

Situační komedie – Svatba jako řemen (Jiří Krejčík, 1967)

Crazy komedie – Adéla ještě nevečeřela (Oldřich Lipský, 1977)

Černá komedie – Addamsova rodina (Barry Sonnenfeld, 1991)

Hororová komedie – U konce světa (Edgar Wright, 2013)

Romantická komedie – Láska nebeská (Richard Curtis, 2003)

Akční komedie – Křížovatka smrti (Brett Ratner, 1998)

Sci-fi komedie – Sexmise (Juliusz Machulski, 1983)

Hudební komedie – Mamma Mia! (Phyllida Lloyd, 2008)

Satirická komedie – Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu (Stanley Kubrick, 1964)

Parodie – Žhavé výstřely (Jim Abrahams, 1991)

Rodinná komedie – Sám doma (Chris Columbus, 1990)

Teenagerská komedie – Prci, prci, prcičky (Paul Weitz, Chris Weitz, 1999)

1.2.2 Drama

V klasickém pojetí je drama spolu s lyrikou a epikou základním literárním druhem. Slovo drama je řeckého původu a znamená děláním, čin. V klasické literatuře a divadle jsou žánry dramatu: tragédie, komedie, činohra a hudební vystoupení. Ve filmovém pojetí dostává slovo drama samostatný význam (obecně lze říci, že slovo drama má v dnešní době jinou konotaci, než jakou mělo v klasické literatuře). Děj filmu obsahuje „dramatické“ situace – zejména vážné až emocionální, někdy i kritické. Často se ve filmu odehrává nějaká tragická událost. Divák se oproti komedii vciňuje do pocitů hlavních postav a děj s nimi prožívá. Pod tento žánr lze zařadit subžánry, které by však mohly být naprosto jednoznačně samostatnými

kategoriemi (a někdy jsou tak různými autory označovány). Nicméně lze konstatovat, že všechny tyto subžánry lze určitým způsobem popsat charakteristikou dramatu. Drama jako takové je však natolik obecné, že jeho prvky v podstatě najdeme ve všech žánrech a útvarech.

Dvanáct rozhněvaných mužů (Sidney Lumet, 1957)

Želary (Ondřej Trojan, 2003)

Pod žánr drama lze včlenit i tyto subžánry:

Detektivka – Sbohem, baby (Ben Affleck, 2007)

Thriller – Vertigo (Alfred Hitchcock, 1958)

Válečné – Dunkerk (Christopher Nolan, 2017)

Film noir – Velká kombinace (Joseph H. Lewis, 1955)

Kriminální film – Ve stínu (David Ondříček, 2012)

Historický film – Barry Lindon (Stanley Kubrick, 1975)

Životopisné drama – Americký sniper (Clint Eastwood, 2014)

Milostné drama – melodrama – Anglický pacient (Anthony Minghella, 1996)

1.2.3 Horor

Slovo horor pochází z latinského *horror* a znamená v překladu chvění, mrazení, děs, hrůza.³ Naprosto přesně a trefně tak vystihuje emoce a pocity diváka, které prožívá při sledování filmů z této kategorie. Za zakladatele hororu lze považovat George Mélièse a jeho *Le Manoir du diable* (1896). Velkou expanzi pak tento žánr zažil díky německému expresionismu. Horor lze ve většině případů zařadit pod kategorii Sci-fi, protože se v něm zobrazují nereálné postavy, místa či děje. Nicméně jsou i díla (např. *Spalovač mrtvol* Juraje Herze, 1968), která lze za hororová považovat a při tom se nejedná o sci-fi.

Texaský masakr motorovou pilou (Marcus Nispel, 2003)

Spalovač Mrtvol (Juraz Herz, 1968)

³ Josef Sedláček. *Nový kapesní slovník latinsko-český a česko-latinský*. 7. vyd. V Třebíči na Moravě: Jindřich Lorenz, 1936, s. 258

Pod žánr horor lze včlenit i tyto subžánry:

Found footage – Záhada Blair Witch (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999)

Apokalyptický horor – Resident Evil (Paul W. S. Anderson, 2002)

Slasher – Šmírák (Michael Powell, 1960)

Zombie horor – Úsvit mrtvých (Zack Snyder, 2004)

Upířský horor – Interview s upírem (Neil Jordan, 1994)

1.2.4 Akční film

Jeho počátky můžeme vysledovat hned na počátku kinematografie – v roce 1903 byla natočena Velká železniční loupež (Edwin S. Porter), kterou můžeme považovat za právoplatného předchůdce dnešních akčních filmů. Přes westerny se pak akční film začal vyvíjet v 70. letech 20. století s nástupem kvalitnější techniky a kaskadérské profese. Velký úspěch zaznamenaly „bondovky“, které se svým způsobem staly vlastním subžánrem (díky množství natočených dílů s identickým hrdinou). Akční film je v dnešní době dílo nadupané efekty, honičkami automobilů, vrtulníků a dalšími nezvyklými sekvencemi. Často mají akční filmy jednoho hrdinu, který vše přežije (Mission Impossible – zde je zajímavý styl tvorby scénáře, kdy nejdříve vznikají akční scény, které se následně propojují a včleňují do příběhu). Je to určitým způsobem druh odpočinkového filmu. Pod akční žánr mohou spadat i historické (Gladiátor, Ridley Scott, 2000) a vojenské filmy, protože většinou zpracovávají určité téma, ve kterém se akce odehrává. Naše tuzemské akční snímky většinou nedopadají úspěšně. Což většinou není dáno kvalitou pracovníků či scénáře, ale finančními a technickými prostředky.

Rychle a zběsile (Rob Cohen, 2001)

Cesta peklem (Martin Hollý ml., 1995)

Další subžánry:

Špionážní film – Mission: Impossible (Brian De Palma, 1996)

Dobrodružný film – Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy (Steven Spielberg, 1981)

Heist (přepadávačka) – Dannyho parťáci (Steven Soderbergh, 2001)

Závodní film – Le Mans '66 (James Mangold, 2019)

Bojové filmy – Legenda o opilém Mistrovi (Lau Kar Leung, Jackie Chan, 1994)

Sci-fi akční – Matrix (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999)

1.2.5 Hudební film

Poměrně oblíbený žánr zejména v 50., 60., 70. a 80. letech. Jak ve světě tak u nás. Zásadním prvkem jsou zpívané písně doplněné často i o taneční choreografii. Přeneseně lze o hudebních filmech mluvit i u tanečních filmů. Hudební filmy jsou také velmi často adaptací divadelních muzikálů. Lze se setkat i se skupinou „Jukebox muzikálů“, která je jakousi filmovou kompilací známých písní.

Vlasy (Miloš Forman, 1979)

Starci na chmelu (Ladislav Rychman, 1964)

Další možné subžánry:

Muzikál – Fantom opery (Joel Schumacher, 2004)

Jukebox muzikál – Moulin rouge! (Baz Luhrmann, 2001)

Taneční film – Hříšný tanec (Emile Ardolino, 1987)

Rocková opera – Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

Rags-to-riches – 8. míle (Curtis Hanson, 2002)

Životopisné – The Doors (Oliver Stone, 1991)

1.2.6 Sci-fi (science-fiction)

Vědecká fikce (science-fiction, zkráceně sci-fi) je žánr oblíbený od prvopočátku kinematografie – stačí si vzpomenout na mistra Mélièse a jeho Cestu na Měsíc (1902). Snímek byl distribuován jako černobílá i kolorovaná verze a stal se celosvětově úspěšným. Sekce sci-fi autorům přináší nejen neomezené možnosti, co se týče nápadů na témata (která se nemusí omezovat realitou), ale mohou symbolicky reflektovat společenské události jako jaderné hrozby, klonování apod. Sci-fi filmy mohou mít přídomek od hororu (Vetřelec, Ridley Scott, 1979) až po komedii (Sexmise, Juliusz Machulski, 1983). V poslední době je rozkvět tohoto žánru podtržen technickými postprodukčními možnostmi. Nicméně například Hvězdné války ukazují, že kvalitní film se dá udělat i s „omezenými“ prostředky. V tomto případě si milovník filmu někdy více užije s jistou dávkou nostalgie starší díly této série, než díly nově vzniklé.

V této kategorii je třeba také zmínit dvě mimořádné části – fantazy a komiks (nová adaptace). Fantazy objektivně spadá pod kategorii sci-fi (objevují se tam

nadpřirozené či neexistující bytosti apod.), nicméně v některých případech se stává samostatnou kategorií, která obsahuje jakousi abstrakci až pohádku (Pán Prstenů, Harry Potter...). Druhou poměrně novodobou kategorií je komiks. Díky technologiím CGI je tato filmová kategorie dnes velmi hojně využívána a u diváků oblíbená. Stala se jakýmsi „nadžánrem“ protože v sobě propojuje další žánry (drama, romantické, thriller atd.). Ve výčtu hlavních kategorií však uvedená není, protože zatím není pro diváky obecně využívána v popisu filmů.

Arrival (Denis Villeneuve, 2016)

Ikarie XB-1 (Jindřich Polák, 1963)

Další subžánry:

Katastrofický film – Skleněné peklo (John Guillermin, Irwin Allen, 1974)

Vesmírná opera (vesmírné melodrama) – Hvězdné války (George Lucas)

Fantazy – Legenda (Rydley Scott, 1985)

1.2.7 Rodinný film

Specifická skupina filmů, která má i specifickou skupinu diváků – děti respektive celé rodiny. Každý touto kategorií prošel jako dítě, případně následně jako rodič. Obzvláště u nás jsou velmi oblíbené pohádky a večerníčky. Na tvůrce je kladen důraz přístupnosti celému spektru diváků a nějakým způsobem zaujmout děti i jejich rodiče. V podstatě tedy nečekaně poměrně náročná disciplína. Často se jedná o téma souboje dobra a zla, kdy dobro samozřejmě vyhrává.

Karlík a továrna na čokoládu (Tim Burton, 2005)

S tebou mě baví svět (Marie Poledňáková, 1982)

1.2.8 Animovaný film

Zda patří animovaný film mezi žánry je dané úhlem pohledu, jak se na něj díváme. Animované filmy dnes zpracovávají komedii, drama, ale i pohádky, sci-fi apod. Nicméně se jedná o tak specifický přístup k tvorbě, který má své jasně dané znaky a pro diváka je to natolik určující pojem, že lze z pohledu této práce animovaný film považovat za vlastní žánr. Je třeba si ale uvědomit, že se jedná pouze o formu, styl, technologii, nikoli o obsahovou charakteristiku díla.

Česká animovaná tvorba má vyhlášenou úroveň a historii, stačí vzpomenout jméno Hermíny Týrlové či Jiřího Trnky. Ve světě má animace také svou rozsáhlou tradici, například světově proslulý autor animovaných filmů Hajao Miyazaki; z novodobých autorů pak lze zmínit například Wese Andersona nebo Tima Burtona.

Psí ostrov (Wes Anderson, 2018)

Fimfárum Jana Wericha (Vlasta Pospíšilová, Aurel Klimt, 2002)

1.2.9 Dokument

Dokument je mezi žánry z pohledu filmových postupů naprosto osamocen. Jeho snahou je zachytit skutečnost, čímž se vymezují vůči hraným a animovaným filmům. Využívají se v něm specifické natáčecí techniky a častokrát převládá obsah nad technickou kvalitou a zpracováním. Dokumentární tvorba se objevuje již od samého počátku filmového průmyslu, vždyť Východ z továrny (Louis Lumière, 1895) je dokumentární zachycení tehdejší reality. Dokument je poměrně silný výrazový prvek režisérů a tvůrců, skrze který lze nejen zachycovat realitu, ale vyjadřovat i vlastní názory a postoje.

Nanuk, člověk primitivní (Robert Flaherty, 1922)

Polední výstřel z děla na baště sv. Tomáše (Jan Kříženecký, 1898)

Subžánry dokumentu:

Mockument – Mňága – Happy End (Petr Zelenka, 1996)

Populárně-naučný

Zpravodajství

Záznam (sport aj.)

1.2.10 Autorský film

Lehce atypický žánr, který odkazuje na proces, jakým film v dějinách vzniká. Standardní postup u filmových děl je ten, že jednotlivé tvůrčí pozice zastávají různí lidé. U autorského filmu se toto rozdělení respektive hranice mezi jednotlivými profesemi stírají až do toho extrému, kdy je autorem celého snímku jediný člověk. V autorském filmu často nechává tvůrce „část sebe“. Nezřídka je jeho osobností ovlivněno celé dílo, které se pak stává autorovým názorem či postojem. Historie tohoto žánru se oficiálně počítá od poloviny padesátých let, kdy v časopise Cahier

du Cinéma Francois Truffaut deklaroval tzv. autorskou politiku (šlo o požadavek, aby filmy reprezentovaly své autory). O autorském filmu se většinou mluví v případě amatérských či studentských snímků, nicméně jsou tu i specifické kategorie, jako například experimentální či interaktivní film, které tento žánr svou originalitou také velmi dobře zastupují.

Subžánrem autorského filmu mohou být kromě obecných kategorií i samotní autoři. Někteří z nich se profilovali natolik, že jejich jméno funguje jako samostatná kategorie a divák pak chodí většinou na jméno autora než na konkrétní žánr. Velkou devízou těchto autorů je schopnost dívat se na klasické věci vlastní optikou. Příkladem může být například western v podání Quentina Tarantina apod.

Kuchař, zloděj, jeho žena a milenec (Peter Greenaway, 1989)

Skřítek (Tomáš Vorel, 2005)

Subžánry autorského filmu:

Studentský film – Cesta do Říma (Tomasz Mielnik, 2015)

Nezávislý film – Záhada Blair Witch (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999)

Experimentální film – Muž s kinoaparátem (Dziga Vertov, 1929)

Interaktivní film – Kinoautomat: Člověk a jeho dům (Radúz Činčera, Ján Roháč, Vladimír Svitáček, 1967)

1.2.11 Erotický film

Erotické filmy nejsou díly pornografickými. Naopak, erotické filmy dostávají svému názvu (z řeckého erós – láska, touha), když je ve filmu znázorněn erotismus neboli smyslnost. Erotika je projev citu a důležitá součást sblížování mezi osobami. Je to také vysoké umění například v klasickém malířství, fotografii či sochařství ve formě aktu. Erotický film tedy nutně nemusí ukazovat nahotu, ale může být naplněn smyslností. Nicméně dnes se významu slova erotika přikládá méně umělecký význam. Výrazně se také posunula hranice vnímání toho, co je erotické a co nikoli. Pokud je dnes film označen jako erotický, lze v něm očekávat jistou dávku „obnažených scén“.

Spalující touha (Stanley Kubrick, 1999)

Extase (Gustav Machatý, 1932)

Subžánry:

Erotický thriller – Žár těla (Lawrence Kasdan, 1981)

Teenagerská komedie – Eurotrip (Jeff Schaffer, Alec Breg, David Mandel, 2004)

Erotický art – Stud (Steve McQueen, 2011)

1.2.12 Western

Indiáni, kovbojové, Divoký západ, zlatokopové. Kdo by neznal tyto skvělé kombinace zaručující podívanou, při které budou diváci zatajovat dech? Velká část populace vyrostla na Vinnetouovi, náčelníkovi Apačů, který je rozšířeným prototypem westernového žánru. Nesmí samozřejmě chybět padouch či bandita, který dostane za vyučenou. I když by se mohlo zdát, že je popis tohoto žánru lehce ironický, ve velké části případů (které splňovaly výše zmíněnou charakteristiku) se jednalo o úspěšné snímky. Na druhou stranu i westernový žánr nabízí naprostou variabilitu ztvárnění od Tenkrát na západě (Sergio Leone, 1968), přes Nespoutaný Django (Quentin Tarantino, 2012) až po Limonádového Joa aneb Koňskou operu (Oldřich Lipský, 1964), který tuto kategorii paroduje.

Mezi westernovými kategoriemi se někdy objevuje i subžánr Eastern, který odkazuje na westerny natáčené většinou v zemích bývalého komunistického bloku.

Tenkrát na západě (Sergio Leone, 1968)

Cesta na jihozápad (Zdeněk Sirový, 1989)

Subžánry westernu:

Eastern – Svůj mezi cizími, cizí mezi svými (Nikita Michalkov, 1974)

Spaghetti western – Tenkrát na západě (Sergio Leone, 1968)

1.2.13 Road movie

Prapůvod road movie můžeme najít ve starořecké literatuře, konkrétně v Homérově díle Odyssea. Za moderní předlohu tohoto filmového žánru pak lze považovat Jacka Kerouacka a jeho knihu On the Road, která se stala velmi signifikantní pro americkou kulturu a i pro žánr road movie jako takový. Hlavním spojujícím prvkem je cestování. Často se jedná o velké vzdálenosti a většinou se přesun děje na motorce nebo automobilem. Pro reálné cestovatele je to naprosto samozřejmý žánr, protože sami osobně poznali, že je cestování plné různých příběhů. Jedná se o velmi specifickou kategorii, která ale dokáže obsáhnout i další

subžánry – mezi filmy najdeme mysteriózní road movie, ale také drama, komedii, sci-fi apod. Žánr road movie je specifický také tím, že cílem je většinou sama cesta (proces), nikoli cíl.

Bezstarostná jízda (Dennis Hopper, 1969)

Jízda (Jan Svěrák, 1994)

1.2.14 Reklama

Specifický žánr, u něžž je diskutabilní, zda patří mezi filmovou tvorbu či nikoli. Nicméně i v reklamní tvorbě se využívají standardní filmové postupy a proto jí lze považovat za samostatný žánr, který má svá specifická pravidla. Na prvním místě jde o čas – na malém úseku předat jasnou informaci. V tu chvíli je zadání pro režii, kameru či zvuk naprosto jasné a kooperace všech složek musí být na maximální bázi, aby výsledek opravdu sdělil zásadní informaci v daném časovém limitu. Pro tvůrčí složky je to poměrně zajímavá práce, protože na malém prostoru musí vyvinout maximální úsilí. Je to prostě určitý mantinel, výzva. Samozřejmě jsou reklamy, o které člověk téměř okem nezavadí a jsou reklamy, které fungují jako samostatné umělecké dílo.

Určité celovečerní filmy se také mohou stát jakousi reklamou. Dnes je tzv. product placement (v překladu umístění produktu, přeneseně skrytá reklama) poměrně striktně střežen. Nicméně jsou filmy, kde právě tento type reklamy hraje velkou roli (James Bond a jeho auta, hodinky, oblíbený alkohol apod.).

Come Together (Wes Anderson, 2016)

Bóbika (agentura Leo Burnett, 2003)

1.2.15 Videoklip

Tvorba videoklipů (stejně jako tvorba reklam) má svůj poměrně jasně daný časový rámec. U hudebních klipů pak většinou odpadá zvuková složka, která je kompletně nahrazena hudbou. Klade se tedy důraz na příběh, který může kopírovat text písně (ale nemusí) a také na obrazovou složku. Opět se jedná o žánr, který by se mohl dělit do mnoha subžánrů, ale spojující prvek je pro všechny naprosto jasný – hudba.

V rámci celovečerních snímků lze také najít jakousi „videoklipovou“ tvorbu – filmy, které jsou „poskládané“ z jednotlivých klipů. Příkladem může být Discopříběh režiséra Jaroslava Soukupa z roku 1987.

Glare (Sheep, Dog and Wolf, Thunderlips, 2014)

Jsem pohodlný (J.A.R., Zdeněk Suchý, 2002)

2 Styl

2.1 Forma

Než se dostaneme ke stylu samotnému, je nutné zmínit alespoň letmo filmovou formu. Je to z toho důvodu, abychom dostali alespoň zevrubně ucelený obraz o filmové tvorbě respektive o jejích částech, které se stylu přímo dotýkají.

Pokud se podíváme na umělecká díla z obecného úhlu pohledu, vždy v nás vytváří nějaký pocit, reagujeme na ně. Ať je to beletrie, poezie, hudba, divadlo, výtvarné umění nebo námi uvažovaný film, vždy na ně divák (čtenář, posluchač...) reaguje. Ať už pozitivně, neutrálně či negativně – vždy si na něj vytváří vlastní názor. Díla prostě působí na naše smysly, pocity a mysl. Jak uvádí ve své knize *Umění filmu* David Bordwell a Kristin Thompsonová:

„podněcují náš zájem, utvrzují naše zaujetí, neustále nás pobízejí. A proč tomu tak je? Protože umělec vytvořil určitý celek. Umělecká díla probouzejí a uspokojují lidskou touhu po formě. Umělci vytvářejí svá díla – dávají jim určitou formu – abychom mohli mít strukturovaný zážitek. Proto je forma velice důležitá v jakémkoli uměleckém díle, a to bez ohledu na médium.“⁴

Lidská mysl nikdy nespí. Neustále vnímáme všechny podněty, které nás stimulují či motivují. Vnímáme realitu a odlišnosti od standardů, které máme zažité. O podnětech (ať je vnímáme jakýmkoli smyslem) přemítáme a vyhodnocujeme je. Náš mozek si je dává dohromady, zpracovává je a my tak nejen trénujeme svou mysl, ale vytváříme si díky tomu i různé pocity a emoce. A to je i cesta uměleckých děl, která na nás působí v různých rovinách. Tím nám dávají možnost reflexe, uvažování, domýšlení, konstruování v jeden celek. (Což velmi dobře pochopili například kubističtí malíři, kteří realitu rozložili na jednotlivé segmenty, které divák v obrazech může hledat a spojovat je do dalších kompozic. Může tak vnímat i pojetí celku skrze namalovaný obraz.) Film je v tomto směru velmi specifický, protože nám skládá realitu z mnoha různých vjemů (zejména vizuálního a zvukového) a k tomu nám umožňuje kolektivní prožívání výsledného díla. Umění by bez diváka bylo jen mrtvých artefaktem.

⁴ David Bordwell a Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018, s 85.

Filmová tvorba je pro diváka skvělá v tom, že přináší mnoho různých podnětů na úrovni přímo vědomé nebo dokonce podvědomé (nevědomé). Filmařům stačí různé symboly či filmové zkratky, aby exponovali nějakou skutečnost, jež je pro snímek důležitá. Například v krátkém filmu, který vznikl jako součást této práce, je hlavní postavou nevidomý muž. V takovém případě stačí ukázat slepecké brýle a hůl a divák pochopí, že je hlavní postava nevidomá (ve filmu se jeho slepota zobrazuje i hledáním předmětů nebo například tím, že se při chůzi dotýká zdí). Nemusí tedy zaznít komentář: „Toto je nevidomý muž“. Náš mozek si to domyslí a v tom tkví skrytá síla (ale i hrozba) filmového umění, kdy divákovi skrze podobné indicie odhalujeme příběh, který si sám v mysli dotváří.

Filmové dílo má tedy svou konkrétní formu – jeho jednotlivé prvky, které jsou navzájem provázané a na sobě často závislé, jsou uspořádány do systému – formy. Práce se systémem respektive jeho narušením je velmi silný výrazový prvek. Například když zůstane konec filmu tzv. otevřený. V tu chvíli divákům dáváme různé možnosti, jak příběh skončí, což pro ně může být rozčilující a nekomfortní, protože jsme tím narušili předpokládané struktury a formy. Na druhou stranu tak příběhu dáme určitou záhadu nebo otazník, který diváka nutí k zamyšlení.

Pro tvorbu je však důležité vědět, že divák tyto prvky chápe a dokáže vnímat. Pokud bychom někomu před 100 lety pustili film např. Telefonní budka (Joel Schumacher, 2002), jen stěží by ho pochopil. Tehdejší člověk totiž neznal ani telefonní budku, ani ostřelovače a další většinu věcí z tohoto světa. Na druhou stranu – divák musí přijmout fakt, že naše životní zkušenosti často nejsou v souladu s filmovým příběhem či jeho formou. Naopak, dnes je tato důležitá otázka předmětem školních vyučování a diskuzí, kdy se studenti učí odlišovat realitu od filmové fikce. Ta je někdy tak dokonalá, že jí člověk uvěří a přijme ji jako možnou realitu každodenního života (např. virální videa aj.).

2.2 Co je styl

Mizanscéna, kamera, střih, zvuk, kostýmy, masky a další filmové složky dávají dohromady celkovou formu filmu. Styl je pak jejich jednotlivý „výraz“ a jejich vzájemné působení na sebe. Nutno dodat, že se styl navzájem ovlivňuje i s narativní (či nenarativní) formou filmu a oba dva systémy jsou na sobě určitým způsobem závislé. Styl je také určitý vzorec systému, který daný konkrétní autor

využívá, a někdy dokonce můžeme říci, že je to jeho značka. U některých režisérů je systémový vzorec naprosto jednoznačný (Wes Anderson, Quentin Tarantino, Béla Tarr) – u některých z nich dokonce takovým způsobem, že stačí ukázat jeden signifikantní záběr z filmu a divák či cinefil autora okamžitě pozná. U některých autorů nejsou vzorce tolik jasné, ale jejich systém – styl – se v určitých bodech prolíná veškerou jejich filmografií.

Styl, který je podobný určité skupině režiséru respektive filmů pak můžeme uvažovat jako žánr – např. film noir. Režiséři (a v tomto žánru zejména kameramani) využívají podobné prvky – styly (které se stávají konvencí) a díla pak můžeme obecně pojmenovávat jako film noir. Jak jednou podotkl kameraman Christopher Doyle: „Konkrétní volby vás vedou jistým směrem a z toho pak vznikne to, co lidé nazývají stylem,”⁵. A jak doplňuje Bordwell a Thompsonová – „Filmový styl je výsledkem kombinace historických omezení a záměrných voleb.”⁶

Styl je tedy uspořádané využívání postupů v průběhu filmu. Každý film bude spoléhat při vytváření svého stylu na konkrétní technické možnosti, které jsou vybírány filmařem, ale též omezeny historickými okolnostmi. Pojem styl můžeme i rozšířit: „[...]popisuje typické využívání postupů jedním filmařem nebo skupinou filmařů. Ačkoli divák nemusí filmový styl jako takový vnímat, přesto se na jeho zážitku z filmu podílí.”⁷

Pro komplexnost je však třeba si uvědomit, že styl může vznikat řemeslně i autorsky. Je to určitý rukopis konkrétního filmaře (skupiny umělců), kteří tvoří výsledné dílo. Důležité je také uvědomit si, že pokud filmař nastaví nějakou svou filmovou řeč a sobě typický styl, musí ho nadále rozvíjet. Pokud by se svého vytríbeného stylu striktně držel u více snímků, velmi pravděpodobně se brzy začne vykrádat a styl se tak stane postupně nefunkčním. Některé stylotvorné prvky naopak někdo z autorů vymyslí (Bullet time effect ve filmu *Matrix*, 1999) a následně ho další tvůrci začnou využívat, parafrázovat či jinak používat ve svých dílech (někdy ho jen kopírují, jindy daný prvek dále rozvíjejí). Jednotlivé

⁵ David Bordwell a Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018, s 85.

⁶ Tamtéž, s. 397.

⁷ Tamtéž, s. 398.

stylotvorné prvky totiž vznikají pro konkrétní dobu a konkrétní dílo a v jiných filmech by už nemusely v totožné podobě fungovat.

2.3 Vybrané části systému vytvářející styl

Součástí produkce každého filmu je důkladná příprava před samotným natáčením. Je to obsáhlý systém příprav, který není možné v této práci obsáhnout. Nicméně stojí za to zmínit alespoň zlehka části, které se týkají obrazové složky.

Pokud se bavíme o výtvarně stylizovaném filmu, je třeba danou stylizaci promyslet do detailů, aby se k snímku hodila a stala se jeho nedílnou součástí. Wes Anderson je známý svými stylizačně „jinými“ filmy, ale i on se k tomuto vyjadřovacímu jazyku propracoval skrze několik „standardněji“ natočených snímků. Aby se autoři takovýchto projektů dobře připravili, je třeba řešit komplexní výtvarný návrh celého filmu. Jedná se nejen o návrhy kostýmů, rekvizit či dekorací, ale i výtvarný návrh celkové stylizace.

Následná taxonomie systému je převzata od autorů Davida Bordwella a Kristiny Thompsonové z knihy Umění filmu – včetně pojmenování jednotlivých podkapitol (dle překladu). Je to určitý úhel pohledu, na kterém jsou vystavěny další teoretické úvahy v této práci.

2.3.1 Mizanscéna

Toto „kouzelné“ slovo pochází z francouzského slovního spojení *mise en scène* a v překladu jde o spojení „dát na scénu“. Slovo se využívá hojně u filmu, i když jeho původ je u divadla. Obecně lze říci, že do mizanscény patří prvky, které režisér (kameraman) kontroluje a připravuje je tak pro následné nasnímání. Jedná se jak o připravené prvky, tak o prvky náhody (počasí). Do mizanscény dle Bordwella a Thompsonové nepatří jen prostředí, ale i osvětlování, kostýmy, masky a inscenování (chování postav).

2.3.1.1 Prostředí

Dobře zvolené prostředí je více jak polovina vizuálního úspěchu. Ať už se jedná o existující lokaci (tzv. reál) nebo o vytvořenou dekoraci. Pokud se podaří nalézt vhodné místo, stačí s trochou nadsázky „kamkoli postavit kameru a dobrý záběr je hotov“. Prostředí je pro nás často klíčem k pochopení zázemí našich hrdinů nebo

dotváří atmosféru, kterou potřebujeme pro konkrétní situaci umocnit či potlačit. Ať už je to přístup, kdy je scéna zaplněna (doplněna) vybranými věcmi nebo se naopak realita „čistí“, aby prostředí bylo jednoduché a uklizené. Každá z těchto cest má své opodstatnění a své stoupence. Většinou mají v hraných filmech všechny rekvizity a lokace své jasné místo a postavení. Často se stávají i důležitými „postavami“ případně symboly – ať už primárními či sekundárními (kdy například v druhém či dalším plánu odkazují na něco, co potřebuje režisér více či méně divákovi „nadhodit“).

2.3.1.2 Kostýmy a maska

Pomocí kostýmu lze podpořit děj filmu a většinou lehce podprahově i vývoj postav. Stačí pracovat například s jeho barvou, kdy se v průběhu filmu promění ze sytých barev až k barvám téměř černobílým, aby měl divák pocit, že postavy prošly určitým vývojem. Nejen tvar kostýmů, ale i již zmíněná barva jsou důležitými prvky. Někde jsou spíše neviditelné a neupozorňují na sebe (jsou realistické, tak jak je diváci znají z běžného života). Jinde na sebe naopak poutají pozornost, což je většinou součástí vyprávění příběhu (například kostýmy seriálu Star Trek: Voyager jsou poměrně jednoduché, ale divák jasně vidí, že nejsou „z tohoto světa“).

Maskéři mají neviditelnou, ale důležitou roli od prvopočátku filmu. Na počátku filmových dějin se herci líčili tak, aby byli na nedokonalých materiálech dobře vidět. Dnes se líčí obecně proto, že kamery disponují velmi vysokým rozlišením, které je nemilosrdné k jakýmkoli neestetickým detailům. Kromě tohoto „neviditelného“ líčení pak máme naopak maskování, které je výrazné, protože podtrhuje určitou autenticitu daného snímku. I když se dnes mnoho úprav včetně digitálního líčení provádí v postprodukci, role maskérů je stále důležitá.

2.3.1.3 Osvětlování

Důležitou doménou kameramanů je osvětlování. Společně s hlavním osvětlovačem tak tvoří dvojici, která se stará o řemeslné a umělecké nasvícení snímané scény. Z pohledu uvažování mizanscény je tato disciplína právoplatně její součástí. Světlo totiž modeluje scénu a její důležité části nebo vytváří samo o sobě výrazový prvek. Jak podotkl Federico Fellini: „Světlo znamená vše. Vyjádří ideologii, emoci, barvu,

hloubku, styl. Dokáže něco zastínit, vyprávět, popsat. Se správným osvětlením může ta nejošklivější tvář zářit krásou, ten nejhloupější výraz inteligencí.”⁸

Světlo ve filmu klasický divák výrazněji nevnímá, protože je v různých modulacích stále kolem nás. Nicméně pro filmovou tvorbu je to důležitý nástroj. Pomocí světla lze navodit příjemnou nebo hororovou atmosféru, zdůraznit texturu či dokonce vytvářet různé plány. Světlo dokáže zahalit scénu tajemstvím a nebo ji celou prozářit. Sice je v dnešní době citlivých digitálních kamer trend spíše stínit, přesto světlo hraje a stále hrát bude důležitou výrazovou roli.

Pro žánr i styl jsou zásadní dva základní typy svícení, tzv. high-key a low-key. Při high-key osvětlení nejsou na scéně ostré stíny, obraz je většinou více prosvětlen. Používá se zejména v komediích, některých dramatech, dobrodružných filmech atd. Opakem je low-key svícení, kdy jsou ve scéně výrazné tvrdé stíny, světlo hraje často velmi dramatickou úlohu. Nejmarkantnější low-key svícení najdeme v žánru filmu noir (např. *Velká kombinace*, 1955) a hororech, ale není to nutnost ani pravidlo.

V animovaných filmech a hraných scénách natáčených např. na zeleném pozadí je dnes standardem, že se svícení scény provádí v postprodukcí. Digitální světelná postprodukce je velký nástroj pro filmovou tvorbu, protože filmařům umožňuje vytvořit i světlo, které není realistické. Tím se otevírají další možnosti filmové tvorby.

2.3.1.4 Inscenování

Posledním aspektem, který je součástí mizanscény, je chování různých figur a objektů. V první řadě jde samozřejmě o herce, jejich pohyby a výrazy. Můžou to být ale i zvířata, roboti či různé objekty. Nejde jen o samotné figury, ale i o jejich pohyby v rámci celé scény a filmu. Herectví je velmi zajímavá a specifická disciplína. Jsou to profesionálové, kteří dokáží zahrát i svůj vlastní protiklad. Nicméně bez ostatních částí filmových složek a souvislostí by jejich hraní nebylo pochopeno. Na diváka bude mít úplně jiný účinek například tragický výraz herce

⁸ David Bordwell a Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018, s. 175

v hororu a v komedii. V hororu bude mít divák podobný pocit jako zmíněná postava (také se bojí). Naopak v komedii bude v roli toho, kdo se vystrašené postavě s tragickým výrazem směje. Dochází zde totiž k opaku vnímání, který se v tomto zábavném žánru velmi často využívá. Inscenace a práce s pohybem je velmi rozsáhlá kapitola, která je pro vnímání žánru i stylu důležitá, ale pro tuto práci není stěžejním tématem.

2.3.2 Kamera

Název *kinematografie* plně vystihuje podstatu tohoto média a systému snímání. Slovo pochází z řeckého *kìnema* (pohyb) a *gràphein* (psát) – čili psaní pohybem. To vychází z ještě staršího slovního spojení. Z řeckého *fotos* (světlo) a *grafé* (kreslení), tedy kreslení světlem. Což je úplný základ filmové kamery, která zaznamenává světlo respektive různé jasy na scéně. Její přidaná hodnota oproti fotografii je v tom, že vše zaznamenává v pohybu – jak díky vlastnímu pohybu aparátu, tak díky pohybu jasů ve scéně. Práce kameramana obsahuje poměrně rozsáhlý, propracovaný systém s mnoha různými druhy a typy výrazových prvků. Ty lze obecně rozdělit na tři části: fotografické aspekty, rámování a délka záběru. K tomu samozřejmě nesmíme zapomenout na práci se světlem, která je ale pro tuto diplomovou práci včleněna do části zabývající se mizanscénou.

2.3.2.1 Fotografické aspekty

Mezi fotografické aspekty lze obecně zařadit práci se zaznamenáním odraženého světla od subjektů na scéně na světlocitlivý materiál (nebo čip) a prostředky (např. objektiv), které k tomuto zaznamenání přispívají. Dříve jako médium pro záznam sloužil právě zmíněný světlocitlivý filmový materiál. Jeho význam je nepopiratelný a i dnes se najdou kameramani a režiséři, kteří na něj nedají dopustit. Nicméně doba bohužel tomuto typu média i přes jeho jasné kvality a přednosti nepřeje (zejména z finančního a logistického důvodu), a tak se většina filmařského světa přesunula do digitální oblasti. V rámci fotografických aspektů pak můžeme rozlišovat práci s tonálním rozsahem, ovlivňováním rychlosti pohybu a změnou perspektivy.

Tonální rozsah

Tonální rozsah zaznamenávané scény ovlivňuje zejména expozice obrazu, která se kontroluje regulací světla, jež dopadá na světlocitlivou plochu čipu nebo filmového

materiálu. V dnešní době je proces primárně takový, že kameraman vytváří základní modulaci světla na scéně. Nicméně kamera obraz zaznamenává v maximálním rozsahu tónů, který pro laika vypadá jako šedá, nekонтрастní plocha. Je to z toho důvodu, že v této digitální době převzala systém barevné postprodukce kolorovací pracoviště, která pro svou práci potřebují takto předpřipravený materiál. Kolorista pak následně obraz digitálně „vyvolá“ a provede všechny potřebné barevné korekce.

Rychlost pohybu

Standardní snímková frekvence filmů je 24 respektive 25 snímků za sekundu. Nicméně pokročilá technika umožňuje pracovat se zpomalováním záběru (natáčení vyšší frekvencí) a zrychlováním záběrů (natáčení nižší frekvencí). Můžeme nalézt mnoho filmů, kde se zpomalení a zrychlení využívá. Silný stylizační výrazový prvek může být ten, kdy se rychlost pohybu změní v rámci jednoho záběru (například film Michaela Manna *Insider: Muž, který věděl příliš mnoho*, 1999). Postupem času se však i tento (tehdy výrazný) stylizační prvek stal standardem a dnes se využívá zejména ve videoklipech, reklamách.

Perspektiva

Další z výrazových prvků kameramana, kterým může vytvářet stylizaci (a podpořit dynamiku příběhu) je perspektiva. „Zrakové ústrojí lidského oka zaznamenává paprsky odrážející se od scénérie a poskytuje velké množství informací o měřítku, hloubce a prostorových vztazích mezi jejími jednotlivými částmi.“⁹ Lidské oko má však (proti standardnímu 2D snímání) rozvinutou právě ještě třetí dimenzi obrazu – hloubku, která se na filmové plátno obtížně přenáší. Kameramani mají naopak větší variabilitu, co se týče změny objektivů (ohnisek), která s sebou přináší i změnu perspektivního vnímání (které naopak lidské oko neumí). Optické zákony jsou v tomto směru jasně dané, ale nabízejí kromě perspektivního vnímání také práci s hloubkou pole a ostrostí. Lidské oko také zaostřuje na konkrétní místo (a zbytek je rozmazaný), ale naše mysl tento rozměr vůbec nevnímá. Naopak,

⁹ David Bordwell a Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018. ISBN 978-80-7331-217-6, s. 228

objektivy s tímto rozměrem (ostrostiti-neostrostiti) mohou pracovat mnohem výrazněji.

2.3.2.2 Rámování

Dalším prvkem, kterým kameraman ovlivňuje stylizaci a divákovu vnímání, je rámování. Kameraman spolu s režisérem vybírají jednotlivé oblasti z vytvořené scenerie, které pak skrze záběr divákovi předkládají. Překvapivě je to velmi silný umělecký prvek, protože lze takto snímanou scénu zabrat celou a nebo z ní vybrat určitý detail. Právě toto rozhodování o velikosti záběru je pak důležité pro střihovou skladbu a pro výsledný dojem z filmu. Tvůrčí dvojice totiž tímto způsobem divákovi scénu předá a udělá ji dynamickou. Pokud si představíme náměstí plné lidí, které zabereme jako celek, vidíme masu lidí. Díky detailu na jednu konkrétní osobu však můžeme vnímání masy potlačit a začít se soustředit na jednu konkrétní postavu, která má například v ději důležitou úlohu.

Kromě velikosti záběru je také důležitým rysem úhel záběru a rovina snímání, velikost, tvar a pohyb rámu či kompozice. Celý systém těchto výrazových prvků nabízí kameramanovi a režisérovi (samozřejmě spolu s dalšími prvky) širokou paletu výrazů, jejichž konkrétní výběr je důležitý pro výsledný formát filmu, pro jeho styl ale i pro případné zařazení do určité kategorie či žánru.

2.3.2.3 Délka trvání záběru

Velmi zajímavým stylizačním prvkem je délka záběru. Sice už dnes v tomto směru není téměř co překonávat; i tak je tvůrčím nástrojem v rukou umělců. V době, kdy se točilo na filmový pás, byla délka záběru limitována maximální délkou jedné filmové role. S nástupem digitálních technologií bylo možné natočit i celovečerní film v jednom záběru. Filmový svět tedy už poznal možnost rapid montáží (respektive velmi krátkých záběrů) až po záběry extrémně dlouhé. A jsou tvůrci, kteří dlouhých záběrů využívají v rámci svého stylu (např. Béla Tarr). V jeho případě jsou záběry a pohyb kamery do detailu promyšlené a doplněny (někdy více, někdy méně) živým obrazem mizanscény.

Druhým rozměrem je také možnost upravování filmového času proti času reálnému. Filmaři tak během jedné minuty mohou ukázat například změnu z podzimu na zimu, z noci na den apod. Zpomalováním či zrychlováním filmového

času lze také docílit různé dynamiky filmového děje, kdy lze například napětí protáhnout zpomalením důležitého záběru nebo naopak vytvořit dynamickou akci zrychlením.

2.3.3 Střih

Střih a střihová skladba jsou dalším silným nástrojem při vytváření finální podoby filmového díla. Obecně lze říci, že se jedná o koordinaci záběrů na sebe navazujících. Jedná se o filmový výrazový prvek, který divák téměř nevnímá, a přesto je zásadní. Pokud bychom jeden film sestříhali dvěma různými způsoby (např. dlouhé záběry vs. rychlé střihy), divák by si rozdíl všiml hlavně proto, že by film vyzněl jinak, dostal by jiný rytmus, jiný spád. Jak prohlásil režisér Pudovkin: „Střih je základní tvůrčí silou, pomocí níž se z bezduché fotografie (jednotlivých záběrů) stává živá filmová forma.“¹⁰ A má pravdu, protože teprve montáží vzniká kinematografické vyprávění.

Střih řeší čtyři základní oblasti výběru a skladby záběrů: kompoziční, rytmické, prostorové a časové vztahy. Střih (respektive teoretické rozvržení záběrů) vzniká ve většině případů již při teoretické přípravě filmu i při jeho natáčení. Jsou k tomu často vytvořeny i určité pomůcky jako storyboard či animatik, které napomáhají odhadnout potřebné záběry a jejich vztahy mezi sebou.

Sílu střihové skladby nám dokazuje tzv. Kulešovův efekt. Lev Kulešov tím dokázal, že velmi záleží na střihové skladbě. Díky ní se ovlivňují jednotlivé záběry mezi sebou a jejich seřazení ovlivňuje i divákovu vnímání.

2.3.4 Zvuk

Na rozdíl od střihové skladby nás zvuk provází od narození. Je natolik spjatý s naším vnímáním okolí, že jej ve většině případů nevnímáme. Jen doprovází náš vizuální vjem, který je pro náš mozek „hlavní“ informací. Snad jedinou výjimkou jsou chvíle, kdy si pustíme nějaký hudební záznam nebo jsme na koncertě, při kterém zavřeme oči a vnímáme hudbu jen sluchem. Zvuková složka filmu je tak většinou přehlížena, divák ji prostě nevnímá. Toho může využívat právě zvuková

¹⁰ David Bordwell a Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018. ISBN 978-80-7331-217-6, s. 289

dramaturgie, která může jít do protikladu s obrazem. Slyšíme například zvuk něčeho, co v záběru není a teprve se objeví (nebo neobjeví), čehož využívají třeba horory či detektivky, pro zvyšování napětí.

Hudba a zvuková stopa je stmelujícím prvkem celého filmového díla. Pokud bychom záběry přirovnali k cihlám, střih k práci zedníka (který z cihel zeď postaví), tak hudba je omítkou, která celou postavenou stěnu překryje a zahladí. Stačí si pustit jakýkoli film bez zvuku a bude nám připadat nekompletní a dlouho se vlekoucí (na druhou stranu například Utrpení panny Orleánské puštěné pouze za zvuku filmového projektoru má také své určité kouzlo).

Zvuk má ve filmu jednu zásadní roli. Z pohádky dokáže udělat horor a z hororu pohádku. A to vše jen díky tomu, jaká hudba, ruchy, zvuky se k daným dílům vytvoří. Je to extrémně silný nástroj, i když ho tak diváci nevnímají. Podporuje ve filmu silně emoce nebo je naopak zmírňuje. Vytváří nám rytmus a napětí nebo jak řekl Sergej Ejzenštejn, synchronizuje naše smysly.

Zvuková tvorba ve filmu je velmi obsáhlé téma od práce s kvalitou zvuku, přes rytmus, věrnost, prostor a mnoho dalších aspektů až po výsledný mix. Rozsáhlejší studii kapitoly není možné v této práci učinit. Nicméně žánry mají (tak jako obraz) svá specifická zvuková kritéria, která pak žánrovost zvýrazňují. Filmoví tvůrci, kteří pracují s určitým stylem nebo si svůj styl vytvářejí, ho divákovi podávají nejen v rovině vizuální, ale samozřejmě i v rovině hudební a zvukové (například Peter Greenaway je znám tím, že ve svých filmech využívá minimalistickou hudbu, která se stala jakousi jeho značkou).

3 Vztah mezi stylem a žánrem

Žánr a styl jsou na jednu stranu odlišné pojmy, kdy každý představuje jiný systém, formu či obsah. Na druhou stranu to jsou velmi úzce propojené segmenty (zvláště ve filmové tvorbě). Najít jejich rozdíly je jen otázka úhlu pohledu či názoru. Přesto lze nalézt určitá specifika každého uvedeného výrazu, kterým se věnujeme dále v této práci.

Styl je svým způsobem část filmové řeči, která za správného použití může definovat filmový žánr. Platí to i opačně – kdy žánr využívá a rozvíjí styl, aby se dílo stalo pro diváka atraktivnější a čitelnější. Příkladem může být subžánr found footage – jedná se o hororový žánr, který však ke svému sdělení používá úplně jiný prostředek – autenticitu (dokument). Ta se pak stává naprosto stylovou pro tuto konkrétní kategorii.

Na styl lze také pohlížet jako na určitý komunikační kanál mezi tvůrcem a divákem. Autor skrze filmovou řeč a stylové prvky divákovi naznačuje a říká, o co ve filmu jde a jaké emoce prožije. Divák na tuto komunikaci přistupuje a filmovou řeč pak vědomě či nevědomě rozklíčovává.

3.1 Byl dříve styl nebo žánr?

Tato otázka má dva úhly pohledu na odpověď. Buď směrem od počátku dějin filmu; a nebo pohled na vývoj obou systémů (forem) jako samostatných „disciplín“.

Pokud se na tuto otázku podíváme směrem od počátku dějin filmu, pak můžeme konstatovat na základě doložených fakt, že nejprve byl styl (i když třeba ne záměrně), který se postupem času přerodil v žánr. Pomineme v tomto případě otázku filmů čerpajících náměty z divadelních her – tedy zda tyto hry již byly členěny do žánru či nikoli (budeme se zde zabývat otázkou pouze z pohledu filmové tvorby). Příkladem může být již dříve zmíněný Lumièrův Východ z továrny, který má prvky dokumentu, Porterova Velká železniční loupež, která má prvky akčního filmu nebo Mélièsova Cesta na Měsíc, která má prvky sci-fi. Tito (a další) filmaři vytvářeli určitý styl, který se postupem času stal žánrem. A to ve chvíli, kdy jejich styl začali napodobovat jiní filmaři. Z určitých prvků se staly konvence a počet děl s podobnými konvencemi stoupl, takže je pak bylo možné kategorizovat, čili zařadit do kategorie – žánru.

Nicméně je tu druhý úhel pohledu – žánr a styl jako samostatné disciplíny. Oba dva systémy jsou navzájem velmi propojené. Neexistuje žánr a v něm skupina filmů, které by měly naprosto jednoznačně stejný styl, aby do dané kategorie právoplatně patřily. Každý film dodržuje sice určité konvence, ale většinou má i svůj vlastní styl. Příkladem může být například Osm hrozných Quentina Tarantina (2015). Formou a obsahem je to žánr western, ale ve filmu jasně vidíme a cítíme styl, který využívá pouze Tarantino. Faktem je, že mnoho různých stylů v průběhu dějin filmu vykrystalizovalo z žánrových konvencí. Autoři chtěli být odlišní, chtěli diváka překvapit. Někdy to bylo jen nějakou formou vybočení ze zajetých kolejí (Kubrickova 2001: Vesmírná Odyssea a její nečekaný – sci-fi nevlastní – začátek) a někdy se postupem vymezování k danému žánru zrodila samostatná kategorie či subžánr, který pak začali následovat další autoři.

3.2 Kdy přestane být styl stylem

Styl respektive určitý prvek (který vnímáme jako styl) nějakého autora zanikne (respektive ho přestaneme vnímat jako styl) ve chvíli, kdy daný prvek začne používat více filmařů a stane se z něj jakási konvence. Příkladem této situace může být zpomalování a zrychlování záběru během jeho trvání. Ve chvíli, kdy se filmy točily na filmový pás a objevil se první snímek, ve kterém se záběr plynule zpomalil nebo zrychlil – všichni byli unešení nejen z technického řešení (které bylo tehdy novinkou), ale i z nového prvku, který nikdy před tím nebyl tak jasně vidět. Dnes se tento prvek využívá natolik standardně (akční filmy, videoklipy, reklamy apod.), že se z něj jakákoli stopa stylu vytratila a pro dnešního diváka je to jen standardní filmový postup. Tento jev (kdy se využije nějaká novinka, kterou pak začnou přebírat i jiní autoři) se nejvíce projevuje se zdokonalováním techniky.

Jsou však určité prvky, které se dodnes občas využijí, ale stále si nesou punc svého „objevitele“. Jedná se například o „Vertigo efekt“, který je natolik výrazným stylem, že se nestal mainstreamově využívaným. Pokud ho někdo použije, je v tomto prvku stále cítit určitým způsobem rukopis Alfreda Hitchcocka.

3.3 Nezařaditelný styl

Jsou autoři, kteří mají natolik výrazný styl a filmům dávají tak výraznou stylizaci, že se jejich styl stává jakýmsi vlastním žánrem; respektive jejich dílo není možné

zařadit do žádné typické žánrové kategorie. Příkladem může být film *Grandhotel* Budapešť Wese Andersona. Film nese prvky žánrů, které standardně není možné vidět vedle sebe. Ve filmu nalezneme animované části, historické téma, prvky komedie na akčním a detektivním základě (a mnoho dalšího). K tomu naprosto nekonvenční styl kamery a hudby. Film je prostě směsicí natolik výrazných prvků (žádný však není o moc výraznější než ostatní), že se zařazením tohoto filmu si nevystačíme jednou či dvěma kategoriemi. A také není mnoho podobných filmů, takže nemůžeme říci, že se jedná o konvenci a vytvořit tak novou kategorii žánru.

3.4 Styl, který se odkazuje k žánru

Mezi filmy můžeme najít tvůrce a jejich určit styl, který se odkazuje (nebo nám alespoň evokuje) určitý žánr, ale tímto žánrem není, protože jsou v díle stále naprosto jasně signifikantní prvky daného autora. Příkladem mohou být Werckmeisterovy harmonie režiséra Béla Tarry (2000). V mnoha částech tohoto filmu můžeme naprosto jasně říci, že se obrazově jedná o žánr film noir. Zda jím byl režisér či kameraman inspirován není známo, ale vizuálně tento snímek zapadá do noirového žánru. Nicméně Béla Tarr má svůj jasný styl, který se vyznačuje dlouhými a táhlými záběry. Častokrát s velmi propracovanou mizanscénou (například scéna vysvětlování fungování sluneční soustavy opilým štamgastům v hospodě). Jeho filmy tím explicitně nespádají do žánru noir, ale nesou si vlastní stylizaci, která je daná právě zmíněnému autorovi.

Postmoderní způsob vyprávění se tak stala základním stavebním kamenem filmů poslední doby. Autoři se nesnaží vytvářet žánry a zapadat do kategorií. Každý se však ve své tvorbě odkazuje na předešlá díla (nejen filmová, ale i literární, divadelní apod.), kombinuje je a vytváří tak vlastní autorské stylizace.

3.5 Žánr s jasným stylem konkrétního autora

Posledním tématem k rozdílu mezi žánrem a stylem je situace, kdy režisér naprosto záměrně vytvoří žánrový film na základě dané konvence, ale vloží do něj svůj styl. Ten je však natolik signifikantní, že se pak spíše hovoří o díle daného autora než o žánrovém filmu.

Příkladem pro tento případ může být film *Osm hrozných* Quentina Tarantina. O tom, že se jedná o western, není pochyb. Kostýmy, prostředí, téma, westernové

prvky, hudba (kterou složil skladatel, jehož hudba je typická právě pro westerny). Nicméně styl, jakým se jednotlivé postavy nakonec postřílí, je natolik výrazný právě pro Tarantina, že není pochyb o tom, kdo je autorem filmu. A za druhé je to natolik signifikantní prvek, že se o filmu primárně mluví jako o díle Quentina Tarantina a ne jako o westernu.

Stylizačně výrazní autoři však v rámci různých žánrů mění svůj vlastní styl, aby podpořili dané dílo. Příkladem nám může být opět Quentin Tarantino a jeho film *Tenkrát v Hollywoodu*. Celý příběh se točí kolem herce a jeho kaskadéra. Tarantino si však neodpustil vložit do „standardního“ příběhu jednu krátkou, hororovou scénu (Brad Pitt jako kaskadér hledá svého dlouholetého přítele – Tarantino použil kameru, zvuk, rekvizity tak, aby to vypadalo, že je jeho přítel mrtvý, což se pak ukázalo jako falešná domněnka). Nicméně Quentin nemůže zapřít sám sebe a tak i v tomto filmu nalezneme pro něj standardní (byť mnohem kratší než obvykle) scénu s krví a dalšími stylotvornými prvky násilí.

3.6 Kde je hranice mezi řemeslem a stylem?

Ač to na první pohled nevypadá, filmové umění má svoje specifika, která filmař musí zvládnout. Jedná se zejména o jeho řemeslnou část. Dnes je postup většinou takový, že lze daný obor (režie, kamera, zvuk atd.) studovat na akademické půdě, která dá studentovi teoreticko-praktický základ. Následně pak další praxí respektive pracovními zkušenostmi pronikne filmař do tajů svého řemesla. Aby se ze studenta respektive režiséra, kameramana apod. stal dobrý a kvalitní umělec, musí své řemeslo mistrně ovládnout. Co to znamená? Zejména jde o to, že dokáže filmové dílo vyprávět skrze konkrétní prvky, které dílo podpoří. To znamená, že je schopen relevantně nad dílem uvažovat jako nad celým systémem, který má určitou formu, tu naplní adekvátním obsahem, který podpoří konkrétními správně zvolenými postupy. V případě kamery se bude jednat například o správné nasvícení a nasnímání komedie tak, aby se divák opravdu bavil. Pokud by například nevhodně zvolil svícení typické pro film noir, mohlo by se stát, že mnoho vtipů zanikne nebo nevyzníjí.

Ve chvíli, kdy umělec zvládne své řemeslo (můžeme to přirovnat k malířství, kdy se malíř naučí malovat kvalitně portréty, krajiny apod.), může jednotlivé prvky svého řemesla začít využívat „umělecky“, jinak, ale pořád za předpokladu, že

podporuje výsledné dílo. Jeho stylem se v tu chvíli může stát extrémní využívání jednoho prvku, který dá jeho práci autorský styl. Příkladem může být práce Wese Andersona ve filmu *Grandhotel Budapešť*. Ve spolupráci s kameramanem Robertem Yeomanem extrémně využívali mj. středovou kompozici. V tu chvíli se tento jeden konkrétní filmový výrazový prvek stal extrémně využívaným. Vytvořil tak signifikantní stylizaci celého filmu a tím i jeden z dnes už standardních rukopisů této tvůrčí dvojice. Obecně lze říci, že Anderson s Yeomanem využívají hravost – hrají si s formou a stylem a tuto svou hru nabízejí skrze kameru i divákovi.

Nemusí se samozřejmě jednat jen o časté nebo extrémní využívání jednoho prvku. Může se jednat o nějaký nový výrazový prvek (již zmíněné první použití *Vertigo* efektu), atypická práce s mizanscénou, netradiční svícení (Vittorio Storaro – *Konformista* – scéna s jezdícími stíny žaluzií) aj. Nicméně filmař stále musí vědět, že i přes využívání těchto stylizačních záležitostí dokáže adekvátně odvyprávět příběh. Tedy zvládá své řemeslo, které nastavuje určitým stylem.

Styl je však přítomen i v řemeslné práci. Je to filmová řeč, vyjadřování, komunikace s divákem jednoho konkrétního autora. Stylizaci tak lze najít jak v řemeslně dobře odvedeném filmu (kde ji však jako diváci výrazně nevnímáme) tak v autorském filmu, kde se určitý styl a stylizace projeví výrazněji až extrémně (a divák již tento aspekt vnímá).

Některá díla se při tvůrčím vývoji autora dostanou i do slepých uliček. Příkladem může být *Dogville* Lars von Triera (2003) a jeho pokračování *Manderlay* (2005). Sám autor uznal, že se dostal do slepé ulice, že se daný styl nikam neposouvá a tak ze zamýšlené trojice filmů natočil jen dva snímky.

Hranice mezi řemeslem a stylem neexistuje. Oba systémy jsou natolik těsně napojena na osobu tvůrce, že v každém jeho díle je vtisknut vlastní styl i řemeslo. Oba systémy se propojují a tvoří dohromady sebe sama. Samozřejmě lze ale vést diskusi nad tím, zda autor zvládl řemeslně svou práci, případně kdy se jeho styl stává autorským/žánrovým.

3.7 Má každý autor vlastní (osobitou) stylizaci?

Jako lidé (osobnosti) jsme každý jiný, jinak uvažujeme, jinak myslíme, máme jinou životní zkušenost, jiné dispozice. Tato naše jedinečnost se pak vědomě nebo nevědomě odráží i v tom, co děláme a to včetně umění. Například Peter Greenaway má malířské vzdělání. To se velmi jasně odráží i v jeho filmech, které jsou často inspirované právě mistry malířského umění. V tu chvíli přenáší tento autor určitým způsobem sebe sama do filmového díla, kterému dává styl, jež vychází z jeho osoby.

Pokud bychom hypoteticky definovali jasné konvenční prvky nějakého žánru (za což by se svým způsobem dala považovat Dogma 95) – to znamená – bylo by přesně dané, jak tento žánr svítit, jak ho natočit, jak ho zrežírovat, jak ho ozvučit. Natočily by se dva identické projekty s tím, že každý by točil stejný štáb kromě kameramana. I tento jediný člověk by díky své vlastní osobnosti přinesl do díla něco jiného, takže bychom sice oba snímky zařadili do stejného žánru, ale cítili bychom, že je v obou filmech cosi rozdílného.

Vzhledem k umění jako celku je velmi dobře, že jsme coby lidé různí. Díky tomu vznikají díla různých povah, vznikají nové slohy, nové směry. Naše mysl je tak stále obohacována o nové vjemy a zážitky.

4 Stylizace na úrovni překračující standardní styl (tvůrce se stává „žánrem“)

Každý tvůrčí autor (včetně filmových umělců) má svůj vlastní styl, někdy více viditelný, někdy méně. A jsou určité skupiny stylových prvků, které se postupem času stanou konvencí, která se může přerodit v žánr. Nicméně jsou tvůrci, kteří mají natolik specifický styl, že jejich filmy nepodléhají žádným dostupným konvencím a žánrům. Vlastní autorský styl začne určovat stylizaci jejich práce, která se stane exaktní autorskou značkou (kterou nikdo cíleně nenapodobuje). Pokud tuto svoji stylizaci začnou využívat a rozvíjet i v dalších filmech, tak se stanou jakýmsi vlastním žánrem.

Z velkého výčtu těchto výrazných osobností vybírám jako příklad (a v textu se na ně odkazuji) Wese Andersona, Běla Tarru a Petera Greenawaye. Metodologicky jsou jejich díla stylizovaně jasná a průkazná. Tito autoři jsou zajímaví nejen svou vlastní prací, ale i obrazovým stylem, který pro svou práci používají.

O Andersonově stylizaci mluví jeho dvorní kameraman takto:

„Taková zvláštní rodinka byl opět ohromný skok kupředu. Zejména pokud se podíváte na obsazení. Natáčeli jsme v New Yorku. Už jsem v New Yorku točil víc snímků, ale Wesův hlavní nápad byl natáčet New York bez toho, aby bylo to město jasně identifikované jako New York City. Myslím, že Wes si rád vytváří své vlastní světy.“¹¹

4.1 Je stylizace v rukou režiséra nebo kameramana?

Ve většině případů, kdy se mluví o filmu a jeho stylu, spojuje se výsledný rukopis s osobou režiséra. A většinou je to on, kdo stojí za výsledkem celého filmu včetně jeho stylizace. Režisér je tím, kdo příběh tvoří, dává mu podobu (i skrze jednotlivé složky jako je mizanscéna, kamera, zvuk, střih apod.) a je za něj i zodpovědný.

¹¹ Adam White. (20. 04 2020). *How to make a Wes Anderson movie, by his trusted cinematographer Robert Yeoman*. Načteno z Daily Telegraph: <https://www.telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/> - originální text v příloze

Kritika či pochvala se z velké části snáší právě na režisérovu hlavu, i když jsou její součástí obraz, zvuk, střih atd.

Na druhou stranu, jedná se o kolektivní dílo. Každý, kdo na něm pracuje, má důležitou úlohu – dobře vykonat své řemeslo a být režisérovi tím, kdo mu dá zpětnou vazbu a poskytne mu nápady ze svého oboru. Díky tomu jsou filmy natolik komplexním a rozsáhlým dílem, že jedno jeho zhlédnutí většinou nestačí na pochycení všech využitých forem. Ale o to více si v díle najde každý divák něco svého.

Zde je pár citací z rozhovorů s kameramanem Robertem Yeomanem o jeho spolupráci s režisérem Wesem Andersonem (originální znění v anglickém jazyce je jako příloha této práce):

„Když jsme na obhlídkách a procházíme jednotlivé lokace, někdy si Wes není jistý, jak to chce natočit a já mu pak dávám nějaké nápady. On je buď přijme, nebo řekne: ‚Ne, takhle to určitě nechci dělat.‘ Tak nějak ho bombarduji spoustou nápadů a on je může přijmout nebo ne.“

„Myslím, že nejlepší filmy nakonec vytvářejí režiséři, kteří si často píšou i své vlastní scénáře. Například Wes, on má jasnou představu, můžete se ho zeptat na cokoli a on vám málokdy řekne: ‚Nevím.‘ Zná odpověď na všechno.“

„Jsem natolik naladěný na jeho představu a vím přesně, co chce, že při natáčení pracujeme hodně rychle. Všechno je dopředu rozvržené a naplánované.“

„Často musím trochu obětovat kameramanství, aby vzniknul lepší film. Možná to není tak přesně zasvěcené, jak jsem chtěl, nebo záběr není tak přesně pod kontrolou, jak bych chtěl. Ale nakonec dosáhnete něčeho, čemu Paul říká „komické zlato“, což je nejspíš pro diváky mnohem důležitější než vycizelovaný obraz.“¹²

¹² Wes Anderson's DP Robert Yeoman on Bringing 'The Grand Budapest Hotel' to Life | IndieWire. *IndieWire* | *The Voice of Creative Independence* [online]. Copyright © 2020 Penske Business Media, LLC. All rights reserved. [cit. 30.04.2020]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/01/wes-andersons-dp-robert-yeoman-on-bringing-the-grand-budapest-hotel-to-life-66637/>

„Takže kolikrát mi řekne: ‚Hledám takovej a takovej záběr,‘ a já si pomyslím: ‚Jak to udělám? To je přeci nemožné!‘ Ale nakonec vždycky najdeme způsob, jak to provést, a to je velká část práce s ním – vždycky najdeme způsob, jak to zvládnout.“

„Jedna věc, kterou jsem se o Wesovi naučil, je, že když mluvíme o něčem, jak to natočit a on řekne: ‚Takhle je ten záběr,‘ a já řeknu: ‚Jasně, tak obvykle se dělává tohle,‘ – Hned vím, že řekne: ‚Fajn, tak to pojdme udělat nějak jinak.“

„Ale vždycky to tlačí k zjednodušení a hledá nové způsoby, jak něčeho docílit. A myslím, že tím objevíte něco, co je ve spoustě hledisek o trochu lepší.“¹³

Jak jejich spolupráci podává sám kameraman: režisér je tím, kdo si vytvoří vlastní svět, který převádí na plátno. Kameraman (a další složky) je v tu chvíli ten, kdo mu pomáhá jeho svět přetavit do obrazu tak, aby vše fungovalo, aby byl režisér spokojený a kameraman aby věděl, že odvedl dobrou práci, která ho baví.

Samozřejmě (jak to tak ve světě bývá) není to pravidlo. Jsou složky, které se o výslednou stylizaci postaraly mnohem významnější měrou. Dokonce jsou situace, kdy režisér kompletní vizuální stránku nechává na realizaci kameramana (který ale nepracuje samostatně, ale v kooperaci s režisérem). Takovým lehkým příkladem může být film *Kmotr* režiséra Francise Coppoly a kameramana Gordona Willise (1972). Kameraman zrovna v tomto případě nastolil vizuál, se kterým režisér nesouhlasil. Přišlo mu, že je film „moc tmavý“. I přes tuto protichůdnost názorů a určité „postavení se na hlavu“ kameramana film společně dokončili a v tomto případě bylo obrazové rozhodnutí dobré a podpořilo to celý styl filmu i jeho děj.

¹³ WHITE, Adam. (20. 04 2020). *How to make a Wes Anderson movie, by his trusted cinematographer Robert Yeoman*. Načteno z Daily Telegraph:
<https://www.telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/>

Film je složitá tvorba. Podílí se na ni mnoho rozličných lidí, kteří se snaží najít nějaký průsečík svého myšlení, ale pořád si každý zachovává svou jedinečnost. Někdy není úplně jednoduché tímto procesem projít. Na druhou stranu, často jsou tyto „filmové bolesti“ pro dílo „požehnáním“. Ale abychom dodrželi pravidlo složitosti systému, ne vždy je to pravda.

4.2 Stylizace se stává obsahem filmu (stylizace jako obsah díla)

Pro komplexnost teoretické části je třeba také zmínit situaci, kdy se dílo stane předmětem stylizace, která se stane obsahem díla. Jedná se zejména o situace, kdy jsou jednotlivé tvůrčí složky (buď samostatně, nebo v různých kombinacích) výrazně stylizovány bez většího kontextu k celému filmovému dílu.

Velkým rizikem v tomto případě může být kamerová (obrazová) složka, která velmi lehce nastaví výraznou stylizaci, ale také se velmi lehce odpoutá od zbytku filmového díla. Příkladem (nyní se dostáváme do čistě subjektivní roviny) může být film *Ida*. Snímek na první pohled zaujme svou vizuální stránkou. Černobílý a v poměru 4:3. To ještě samo o sobě nemusí být zarážející (například film *Umělec* režiséra Hazanaviciuse z roku 2011 je také natočen jako černobílý v poměru 4:3). Nicméně *Ida* je kromě toho výrazná svými extrémními kompozicemi respektive dekompozicemi. Naskytá se tu otázka, zda právě tento prvek (kompozice) není pouze „obsahovou“ stylizací? Zda na sebe nepoutá skoro veškerou pozornost a příběhu tím možná ubírá na síle? Každý záběr je vycizelovaný a funkční, nicméně stále visí ve vzduchu otázka, zda je tato metoda funkční i v rámci stylizace celého filmu.

Styl, který režisér Paweł Pawlikowski a kameraman Łukasz Żal vytvořili v *Idě* volně pokračuje v jejich dalším společném filmu – *Studená válka* (2018). Je možné, že je to cesta k vytvoření vlastní autorské stylizace (jako například u Wese Andersona filmy s podobnými obrazovými prvky). Nicméně stále je v tomto případě otázka, zda ve filmu *Ida* obrazové rámování plní funkci společného partnera ostatním výrazovým prvkům filmu či se stává sólovým hráčem. Tuto situaci lze posuzovat z různých úhlů pohledu. Hlavní rozhodnutí je však založeno spíše na subjektivním dojmu než na objektivních skutečnostech.

Je třeba také zmínit, že se stylizace může stát cílem a nikoli prostředkem. V tu chvíli se pak díváme na přehlídku pěkných záběrů, zvukových designů, výrazných masek či dalších stylizovaných složek filmu, ale společně neplní funkci jednotného systému, který vypráví příběh.

4.2.1 Hranice komplexního stylizovaného filmového díla

Jasně daná hranice mezi komplexně stylizovaným filmovým dílem (funguje jak stylizace, tak příběh), pouze stylizovaným filmem (stylizace je obsahem) a „standardním“ filmem (dílo bez výraznějších stylizačních prvků) neexistuje. Můžeme se bavit o určitých náznacích, ale vše se bude odehrávat na rovině čistě subjektivní. Pro někoho jsou některé filmy již stylizovaně přehnané a nefunkční, pro jiného se jedná o výstavní přehlídku filmového umění. Je to podobné jako se zařazením filmů do žánrů – i to může být někdy problémové a ne všichni s takovou kategorizací mohou souhlasit.

Do nejasných hranic stylizace hraje nejen filmové dílo jako takové, ale také osoba režiséra (kameramana), čas a množství natočených filmů. To co u Wese Andersona funguje jako stylizační princip (kompozice, barvy apod.) už u jiného filmu (Ida) fungovat nemusí. Může to být ale také dáno tím, že Wes Anderson natočil před filmem Grandhotel Budapešť několik filmů, kde se postupně více a více projevovala jeho osobitá míra stylizace a proto již zmíněný Grandhotel Budapešť působí jako jeho standardní dílo. Kdežto režisér Pawlikowski skočil do výrazné stylizace rovnýma nohama, což pak může přinášet zmíněnou otázku, zda se v jeho případě jedná o stylizaci jako cíl či nikoli. Hodnocení takových filmů se postupně v čase mění podle toho, jak se mění styl autora a náhled diváků na jeho díla.

5 Závěr teoretické části

V rámci teoretické části se objevily tři základní výrazy, které se pojí se stylizací – styl, autorská stylizace a žánr. Všechny tyto pojmy spolu určitým způsobem souvisí a všechny se podílejí na filmové řeči a komunikaci s divákem.

Styl můžeme najít v řemeslném i autorském zpracování filmu. Je definován osobou autora (umělce) a ve většině případů vychází z něj samého, z jeho vědomostí a umu. Je to prvek, který film posunuje z roviny „záznamu“ do roviny umění.

Žánr je skupina filmů, které spojuje konkrétní stylizace nebo série podobných stylů. Žánr je důležitý komunikační kanál mezi divákem a autorem. Divák podle konkrétní kategorie očekává určitou sérii emocí a podle jejich naplnění je buď spokojen, nebo nespokojen. Obecně jde o základní předpoklad diváka, jak film bude vypadat a co v něm lze očekávat.

Autorská stylizace je pak stylizace, která překračuje hranice „podvědomí“, vystupuje na povrch a většinou se váže ke konkrétnímu autorovi. Někdy natolik exaktně, že se autor stává vlastním žánrem. Diváci pak neřeší, jaký typ filmu natočil, hlavně že to vytvořil jejich oblíbený autor. Autorská stylizace je pak nad řemeslem a stylem, přináší nové pohledy autora na daný žánr a divákovi nabízí něco víc než by mohl očekávat.

Styl a žánr jsou na sobě poměrně úzce závislé. Respektive každý systém podporuje a rozvíjí ten druhý. Styl (určitá paleta stylů) je základním kamenem stavby žánru. Naopak žánr je platforma, která pomáhá styly vyvíjet a definovat jejich nové prvky.

Pokud by se styl a žánr nevyvíjely, filmová díla by se stala přehlídkou stejných prvků, což by diváky velmi rychle omrzelo. Dnešní divák vyžaduje stále něco nového, což je hnacím motorem a motivací pro autory, aby přemýšleli nad novými postupy, prvky apod. V rámci postmoderního vývoje kinematografie pak zaznamenáváme ve většině případů kombinace různých prvků a žánrů, které napomáhají posunovat kinematografii do nových oblastí. Dávají ale také divákovi možnost vidět něco, co dosud neviděl.

V obrazové rovině přináší žánr kameramanovi určitou dávku konvencí, kterou více či méně může nebo nemusí naplňovat. Pokud se film odkazuje k jednomu konkrétnímu žánru nebo se jím naopak chce stát, o to více kameraman musí používat prvky dané pro konkrétní kategorii. Využívá jasné a vyzkoušené styly (které samozřejmě může a má dále rozvíjet).

Kameraman by měl také využívat volné pole působnosti. Pak může vytvářet nové styly a stylotvorné prvky, které však musí podporovat výsledný film. Aby tak byl obraz v určité rovnováze s příběhem a dalšími složkami díla.

Žánr a styl bychom mohli popsat jako hřiště s určitými mantinely (žánr), které dovoluje poměrně rozsáhlou paletu různých strategií, fint a úkonů (styl) jak dosáhnout gólu (dobrého filmu).

Filmovou tvorbu je též možné připodobnit k pečení bábovky. Žánr se stává receptem, styl je kuchařský um a formát je pak tvar výsledného produktu (bábovky). Jako autor získám kuchařský um nejen metodou pokus/omyl, ale také navštěvováním jiných restaurací, kde se mohu něco přiučit.

Praktická část

6 Úvod

Jako praktickou část této práce jsem zvolil magisterské absolventské kameramanské cvičení Barevná etuda. Již v jeho samotném zadání je požadováno, aby byl výsledný snímek určitým způsobem řízeně stylizovaný. Jedná se primárně o práci s barevností a na studentovi je, jakou formou toto zadání splní.

Barevná stylizace je velmi obecné zadání. Díky tomu lze pracovat v konkrétních barevných spektrech s kostýmem, světlem, dekorací, rekvizitou, lokacemi aj. Portfolio využití je tedy poměrně široké, což dává různorodé možnosti splnění zadání.

V kontextu teoretické části se tedy při praktické realizaci zaměřím na zmíněné možnosti stylizace. Výsledný snímek by měl být stylizovaný nejen v rámci barevného zadání, ale i formou příběhu, použitých rekvizit a vybraných lokací.

6.1 Zadání

„Barevná etuda je oborové filmové cvičení Katedry kamery (FAMU) o ovladatelnosti barvy a jejího významového působení ve filmovém obraze. Musí být koncipovaným skladebným útvarem, kde se do hry výrazně dostávají barevné účiny a funkce. Natáčí se na filmovou negativní surovinu 35 mm. Posluchač by zde měl prokázat schopnost aplikovat zákonitosti barevných vztahů pro vyjádření daných situací děje. Měl by si zvolit takovou formu tématu, kde by se silněji uplatnila složka emocionální než popisná a kde by projevil svůj postoj a způsob estetické zaujatosti. Přístup dramatický, který výrazně vyjadřuje konfliktnost situací děje, je preferován před přístupem lyrickým nebo epickým. Lze uvažovat i dokumentaristicky vytvořenou formu příběhu. Volba námětu a koncepce zpracování Barevné etudy se konzultuje s pedagogem v semináři od počátku zimního semestru. Student na námětu i scénáři, jako i na natáčení pracuje samostatně. Pokud si k realizaci cvičení student KK přizve další spolupracovníky (scénárista, režisér, zvukař, střihač, produkční) je i v tom případě student KK jedinou odpovědnou osobou za kvalitu a naplnění pedagogického záměru cvičení. Rozsah cvičení je max. 4,5 minuty. Takovému časovému parametru a finančním možnostem cvičení je posluchač KK povinen přizpůsobit od samého počátku stavbu děje příběhu. Dialogy

nejsou povoleny. Delší stopáž nebude uznána jako splněné cvičení a Barevná etuda nebude připuštěna do absolventského magisterského souboru.

Realizační fáze

- a) námět
- b) literární scénář
- c) technický scénář
- d) barevná koncepce – písemná i grafická
- e) fotografické studie barevnosti prostředí a kostýmů
- f) technické požadavky na lampy a kamerovou techniku

Barevná etuda je součástí mistrovského absolventského souboru.

Workflow

1. fáze výroby

Přepis do HD 1920x1080 ProRes 422 nebo proxy s TC pro offline střih, 4 x 122m 35mm, hrubý materiál – i/o post

Offline střih a timing úvodních a závěrečných titulků – final cut, avid – FAMU

Export EDL a obrazové reference – FAMU

2. fáze výroby (podmínkou je schválení offline/střihu) 4K sken do 10bit LOG DPX podle EDL v přesahy – i/o post

Online podle EDL – i/o post

Barevné korekce – povoleny jsou pouze primární barevné korekce – jas, kontrast, celková saturace, RGB – i/o post

Výroba úvodních a závěrečných titulků – student nebo i/o post

Nasazení úvodních a závěrečných titulků – i/o post

Nasazení zvuku – i/o post

Export 4K DCP, ProRes 422 HD – i/o post

Zálohování výsledků – FAMU¹⁴

¹⁴ *Návody na cvičení Barevná kinematografie.* (13. Srpen 2020). Načteno z https://www.famucinematographydpt.com/wp-content/uploads/2018/10/Barevna_kinematografie_Navod_cviceni.pdf

6.2 Vývoj námětu, scénáře

Původním námětem pro film byla série situací, kterou jsem zahlédl nebo prožil. Z těchto podkladů vznikla první verze povídky respektive námětu a také předběžná barevná úvaha (viz příloha 3). Od prvopočátku byla uvažována stylizace ve smyslu minimalismu. Barevná úvaha tedy byla založena na střetu černobílého a barevného světa. Dramaturgicky se jednalo o extrémní barevný kontrast („žádná barva“ x extrémní barevnost).

Po konzultacích s režisérem jsme již v tvůrčí dvojici přetvořili původní námět. Ve scénáři se jednalo o malou změnu, ale příběh již dostal naprosto odlišné vyznění a kontext. Hlavní hrdina v této verzi nečekaně umírá (viz příloha 4). Barevná dramaturgie zůstala nezměněná. Z této verze námětu také vznikla první verze scénáře (viz příloha 5). Ta se nakonec stala téměř finální, respektive na jejím základě se začala připravovat preprodukce filmu.

Do přípravy byla nakonec na konzultace přizvána asi měsíc před termínem natáčení scénáristka a dramaturgyně. Ta následně navrhla velkou změnu příběhu z důvodu nereálnosti realizace předešlého scénáře. Jako spoluautor námětu jsem příliš neuvažoval nad reálností realizace respektive stopáže výsledného díla. Nicméně zpětně lze fakticky konstatovat, že téměř realizovaný scénář nebylo možné obsáhnout do finální stopáže (4,5 minuty). Na základě této racionální úvahy tedy vznikl finální scénář (viz příloha 6).

7 Vývoj barevné dramaturgie

Z původního námětu tedy zůstala jen hlavní postava – nevidomý Číňan. Původní barevná dramaturgie však na finální scénář nefungovala. Bylo tedy třeba vytvořit dramaturgii takovou, aby doplňovala (respektive vedla) novou dějovou linku. Postava nevidomého Číňana a jeho bytu, kde není přítomna žádná barva (respektive pouze bílá, černá a odstíny šedi) zůstala. Stále totiž tato barevnost vyjadřovala jeho svět a charakterizovala postavu i po změně scénáře.

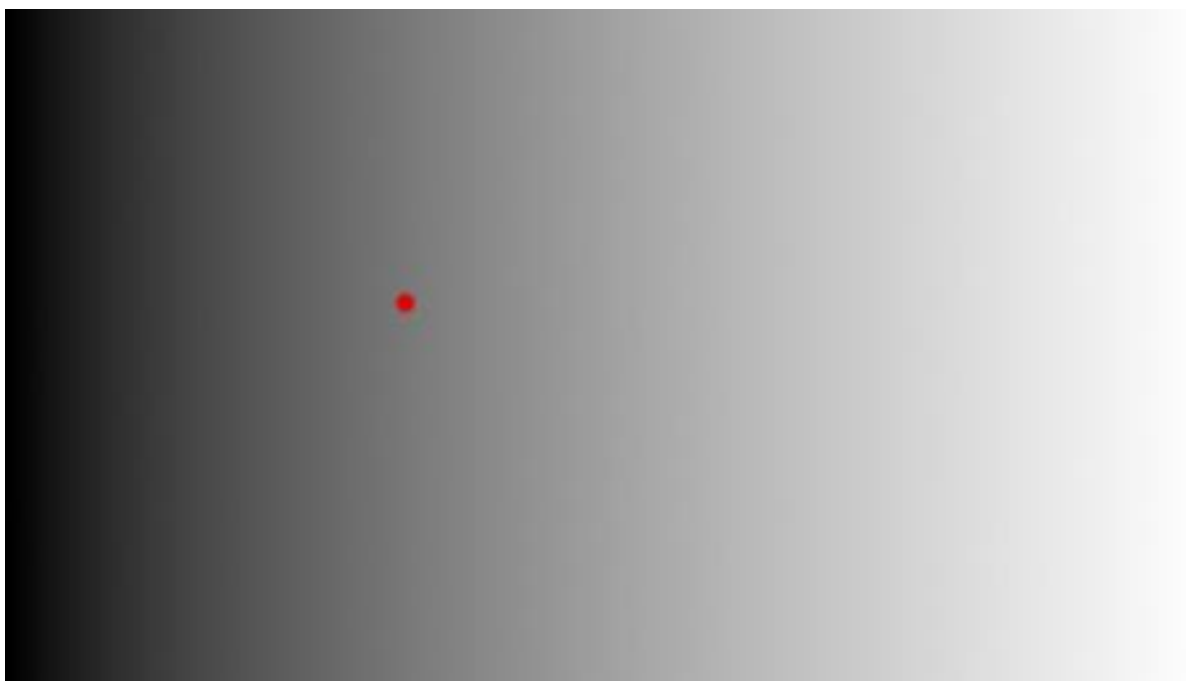
Novým prvkem, který do příběhu vstoupil, byl semafor. Vznikl původně jako nápad pro netradiční noční atmosféru v bytě. Po konzultacích s vedoucím pedagogem byla rozpracována dramaturgická barevná teorie, která pracuje ze základními

barvami semaforu i na jiných místech příběhu. Veškeré tyto barevnosti bylo třeba udržet v kontextu minimalismu, který se stal spolu s barvou základním stylizačním prvkem celého cvičení.

7.1 Výsledná barevná dramaturgie

Cvičení je stylizováno do minimalistického a přitom lehce extrémního pojetí jak ve smyslu scénografie, tak práce s barvou. V barevné sféře na sebe narážejí dvě roviny – rovina světa černé a bílé respektive stupňů šedi a rovina tří významových barev – semaforu (zelená, oranžová, červená).

Ač nám subjektivně přijdou stupně šedi nebarevné, přesto nám barvy černá-bílá a jejich kombinace nabízí širokou výrazovou paletu. V příběhu tato rovina představuje svět starého Číňana Changa, který díky své nevidomosti a touze zemřít veškeré barvy vytěsnil. Vše je jakoby pokryto prachem času. Do tohoto světa pronikne jen lehký záblesk „jeho“ barvy, kterou naprosto vytěsnil, ale se kterou jako jedinou se nechce rozloučit ani po smrti. Jeho osudovou barvou je barva červená.



Obrázek 1 Schématická práce s barvou v interiéru

Další barevný vývoj se řídí tzv. semaforem, čili základními barvami semaforu.



Obrázek 2 Základní barvy pro film a různé barevné modely zobrazující červenou a zelenou

Semafor, jako takový, je poměrně zajímavý barevný model. Červená a zelená jsou podle některých barevných modelů naprosto protikladné barvy, podle jiných modelů tomu tak není. Nicméně právě díky světlům na semaforech vnímáme barvu červenou a zelenou jako protilehlé, protože pod nimi máme naučeny opačné povely (jed/stůj). Další zajímavý paradox je, že sloučením barvy červené a zelené vznikne barva žlutá (střed). Nicméně opět díky semaforu jsme zvyklí, že středem těchto barev je spíše barva oranžová. Tímto modelem a úvahou lze poukázat na to, že barvy mají své významy a místo, ale ty se mohou v čase a místě velmi diametrálně lišit.

7.1.1 Scénické světlo

Ve chvíli, kdy Chang díky Muži (vrah) dle scénáře (viz příloha 6) prožije svou obrodu a je večer, dostává se do bytu skrze otevřené okno světlo ze semaforu. Je to jakási ruleta Changova života, která hodnotí rozvážně a s naprostou přesností jeho život. Možná je to i jakési ztvárnění vyššího principu, který mu nabízí váhy života. I když je Chang nevidí, naprosto přesně je vnímá (díky zvukovému signálu pro nevidomé). Nakonec se ve vrcholný moment semafor přepíná do blikající oranžové. Changův svět se dostal do rovnováhy, jeho život došel naplnění.

Ve cvičení zastupuje barva zelená protipól barvě červené. Ale také přináší pocit beznaděje, apatie a stává se jakýmsi symbolem smrti hlavní postavy (i když je jinde vnímaná jako barva života).

Červená barva je potlačena, ale v průběhu času vyplouvá na povrch. Připomíná Changovi jeho životní elán a je mu zdrojem vnitřní síly.

Barva oranžová je střetem a středem obou protikladných barev (zelená, červená) a ve cvičení symbolizuje vyrovnanost a určitého hybatele děje (prodavačky a jejich bílé pláště s oranžovým lemem).

Barva bílá (rakev) je symbolem určitého sjednocení, kdy mix všech barev vytvoří barvu bílou a je symbolem touhy po vysvobození.

Naopak barva černá (šedá) pohlcuje veškerou barevnost, stejně jako ji symbolicky pohltil Changův byt.

8 Praktická kameramanská příprava filmu

Kromě teoretické přípravy před natáčením proběhly i přípravy praktické. Některé spadají do standardních filmových příprav, některé jsou méně tradiční. Všechny pak jsou součástí celkové koncepční přípravy ve vztahu k výslednému stylizovanému filmu.

8.1 Nevidomost

Zajímavým rozměrem filmu je nevidomá hlavní postava. Pro lepší pochopení



Obrázek 3 Autor textu při praktickém pokusu

vnímání nevidomých lidí i pro případné náměty na obrazové zpracování jsem se rozhodl strávit 24 hodin jako nevidomý.

Za tuto dobu jsem absolvoval s asistencí různé aktivity včetně návštěvy kavárny či zmrzlinárny. Cennou zkušeností bylo vnímat svět kolem jen pomocí zvuků a doteků. Na konci této doby mi bylo asistentkou popsáno prostředí, ve kterém jsme se nacházeli. Po sejmutí klapků z očí jsem musel konstatovat, že jsem si prostředí představoval úplně jinak, než mi bylo popisováno.

Tato zkušenost byla podnětná při budování příběhu i pro praktické pokyny pro herce. Po obrazové stránce to pak byl důležitý podnět pro přemýšlení nad pojetím záběrů. Ve výsledku se to sice na tomto konkrétním snímku výrazně neprojevalo, nicméně je to zajímavá zkušenost směřování uvažování při přípravě filmu. Obecně

lze pak říci, že je dobré prožít či si jinak uvědomit situace, pocity či emoce hlavních postav, což pak může být podnětné pro další rozvoj filmu.

8.2 Lokace

Velmi důležitou součástí přípravy filmu (zvláště pro kameramana) je výběr dobré lokace. Zejména co se týče vizuální a estetické stránky. Je třeba vnímat nejen její celkový výtvarný dojem, ale i možnosti svícení. Dobrá lokace je vděčná i díky tomu, že pomáhá rámování a je to důležitý stavební základ pro jednotlivé záběry a i celkové vyznění filmu.

V připravované barevné etudě se jednalo o tři lokace – byt, ulice a potraviny.

8.2.1 Byt

Barevná dramaturgie bytu byla od prvopočátku jasná a kopírovala charakter hlavní postavy. Její život byl vyhaslý, bez emocí, prázdný. Vizuál bytu se měl tedy stát jakýmsi odrazem charakteru postavy – tzn. bezbarvý, prázdný, starý a při tom



Obrázek 4 Inspirace pro návrh interiéru bytu (zdroj: idnes.cz)

uklizený. Skoro paradoxem se stalo, že jeden takový byt (co se týče barevnosti) se při rešerších podařilo nalézt, jedná se o rekonstruovaný panelákový byt. Nicméně nesplňoval požadavek na stáří (idea byla ve formě činžovního bytu). Padlo tedy rozhodnutí vystavět byt v atelieru.

Po rešerších a konzultacích se scénáristkou projektu vznikl návrh vizuálu (viz příloha 7), který všechny aspekty splňoval. Původně byla idea z důvodu

autentičnosti vytvořit stěny vysoké 3,5 m, ale bohužel časová situace tuto stavbu neumožnila, použily se tedy standardní stěny o výšce 3 m.

Barvy bytu se pak volily pouze v tónech černé a bílé barvy. Půdorys se udělal poměrně velkorysý, aby evokoval standardní činžovní pokoje.

Celý strop byl potažený bílou, poloprůhlednou, netkanou látkou, přes kterou bylo možné v případě potřeby svítit. Ta měla ještě dva efekty: v nouzovém případě nám vytvářela falešný strop a pomáhala uchovat stabilní dým ve scénách, kde se scéna zakuřovala. Toto řešení se ukázalo jako poměrně efektivní. Také napomáhala odrazu světla a lehce tak dokreslovala celkovou atmosféru bytu.

8.2.2 Ulice

Druhá lokace byla z příběhu vyspecifikována jako ulice (část města), která bude stejně jako byt pouze v tónech šedi. Po rešerších a obhlídkách byl vybrán systém podchodů a průchodů u stanice metra Vltavská. Nalezená místa byla pouze šedá případně decentně obsahovala barvu červenou nebo zelenou, které jsou součástí barevné dramaturgie příběhu.

Následně na místě proběhly ještě několikrát obhlídky (včetně natáčení storyboardu). Při jedné z nich se podařilo najít zajímavou kombinaci pohyblivého stínu v určité denní dobu (stín od pohybující se reklamy, který se promítal na šedou stěnu), čehož se následně využilo i při natáčení filmu.

8.2.3 Potraviny

Poslední lokací pak byly malé potraviny. Zadání pro hledání bylo, aby se jednalo o



Obrázek 2 Inspirace interiéru obchodu (zdroj: idnes.cz)

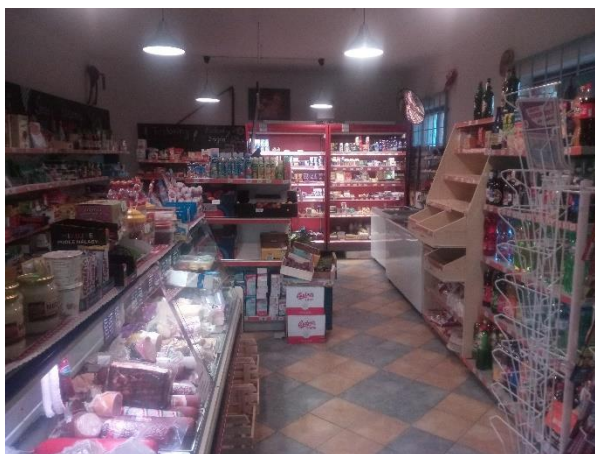
lokální potraviny s částečnou obsluhou. V centru Prahy (respektive kolem předešlé lokace na Vltavské) se nepodařilo žádné vhodné nalézt. Nakonec se hledání



Obrázek 3 Jedna z možných lokací potravin (zdroj: ukaluze.cz)

přesunulo na okraji Prahy, kde se podařilo dvoje vhodné potraviny nalézt. V prvním případě se jednalo o prodejnu ovoce a zeleniny, která byla barevně a stylizačně naprosto čistá. Nicméně se jednalo o tak stylově výrazný obchod, že se dlouho zvažovalo jeho využití, které nakonec rozsekl majitel obchodu, který byl v době natáčení na dovolené.

V druhém případě pak šlo o maličké rodinné potraviny. Nebyly stylizačně čisté, jako předešlá prodejna ovoce a zeleniny, ale majitel dovolil měnit vystavené



Obrázek 4 Finální nalezená lokace

produkty, tak bylo možné pracovat s barevnou dramaturgií přímo na místě.

8.3 Dekorace bytu

V rámci celkové minimalistické stylizace filmu bylo voleno i vybavení bytu, aby odpovídalo zamýšlenému vizuálu a podpořilo charakter postavy. V obýváku se tedy nacházel pouze malý květináč, gauč a rakev; v ložnici pak postel a komoda.

Díky této minimalistické zabydlenosti byl dostatek prostoru pro pohyb kamery.

Průchod mezi pokoji se vytvořil pomocí provázkového závěsu. Původní myšlenka byl korálkový závěs ale z finančního důvodu a z důvodu velikosti otvoru jsme nakonec přistoupili k řešení pomocí zmíněného provázkového závěsu. Symbolicky se pak jednalo o jakousi bránu dvou světů.

Jedinou barevnou dekorací byl vějíř, který se nicméně následně používal jako důležitá rekvizita, proto byl v kontextu bytu upozaděn.

8.4 Natočení storyboardu

Jako velmi efektivní se ukázalo natočení storyboardu podle technického scénáře s figuranty. Tento postup se standardně využívá u animovaných a velkorozpočtových hraných filmů případně u filmů, kde se využívají digitální efekty. Buď se použije forma animatiku nebo zmíněné technické předtočení filmu.

Tento postup se osvědčil z mnoha hledisek. Bylo možné vyzkoušet si funkčnost jednotlivých záběrů a jejich časování. Také bylo následně možné zjistit vztah

jednotlivých záběrů mezi sebou při technickém střihu, který se pracovně doplnil o důležité ruchy. V neposlední řadě pak tento materiál sloužil jako výchozí podklad pro natáčení, podle kterého se štáb orientoval.

Z této přípravy vzešlo také jasné úskalí a to výsledná stopáž. Již tento filmový storyboard ukázal, že výsledný technický scénář překračuje téměř dvojnásobně finální stopáž filmu. To vedlo k určitému prokrácení předpřipravených scén, což následně urychlilo a zefektivnilo samotné natáčení.

8.5 Kostýmy

U tvorby a výběru kostýmů hrály důležitou roli dvě základní kritéria – charakter postavy a její barevný charakter v kontextu barevné dramaturgie.

Na počátku opět proběhla rešerše formou různých návrhů a ukázek. Na základě tohoto předvýběru následně proběhl výběr kostýmů ve fundusu a nákup chybějících kousků. Problematické bylo sehnání kostýmu pro hlavní postavu, jejíž oblečení mělo odkazovat na čínský původ. To vše opět v barevném kontextu.

V obraze „Obchod“ bylo třeba vytvořit kostým pro tři prodavačky tak, aby bylo jasné, že patří do obchodu a měly dle barevné dramaturgie oranžové prvky na kostýmech. Opět se řešení našlo při rešerších na internetu. Nakonec se podle nalezeného návrhu sehnaly doktorské pláště, které se doplnily stuhou o oranžové lemování. Kostým tak byl poměrně jednoduchý a efektní.

Teoretický charakter kostýmů a jejich obrazové návrhy vypadaly takto:



Chang spí v rakvi v černém kimonu s červeným vzorem. Červená je jakýsi pozůstatek dávné životní síly hlavní postavy. Je to všechno, co mu zůstalo a co chce sám se sebou pohřbít.

Obrázek 5 Chang - kimono (zdroj: pinterest.com)



Obrázek 6 Chang -
kostým den (zdroj:
masterfile.com)

Denní oblečení Changa je jednoduché, nevýrazné, tak jako celý jeho dosavadní život. Tak se prezentuje i navenek.



Obrázek 7 Muž (vrah)
kostým (zdroj:
outlet46.de)

Muž (vrah) je oblečen do tmavého svršku, který naprosto skrývá jeho emoce a splývá s vnějším životem Changa. Nicméně i Muž má určitý styl, který vyjadřuje výstřední košile se zeleným vzorem. Zelená zde symbolizuje Changovu netečnost a v tomto případě i jako protipól červené – smrt.



Obrázek 8 Prodavačky
inspirace (zdroj:
Deník/Stanislava Koblihová)

Prodavačky jsou jako sudičky oblečeny do bílých plášťů s oranžovými prvky. Bílá jako symbol střetu všech barev (i u prodavaček se střetávají osudy jejich zákazníků) a oranžové prvky jako symbol vyváženosti světa i příběhu Changa. Ony jsou hybatelem jeho života.

8.6 Rekvizity

Díky minimalistickému pojetí bylo i množství rekvizit poměrně redukováno. Hlavní herní rekvizity pak byly charakterizovány takto:



Obrázek 9 Rakev - barevnost (zdroj:
moser-legno.cz)

Rakev – čistá bílá barva – v naší kultuře je bílá spíše symbolem čistoty a využívá se pro svatby a další podobné příležitosti. V asijské kultuře je to barva smrti. V tomto krátkém příběhu je to určitý středobod Changova života, s ním žije i umírá. Je to jeho naděje a vysvobození.



Obrázek 10 Čínské zelí - barevnost (zdroj: labuznik.cz)

Zelí – zelená barva – protipól jeho osudové červené barvy – je to jakýsi pomalý jed, který si každý den kupuje a kterým ubíjí svou vlastní barvu.



Obrázek 11 Taichi vějíř (zdroj: taichi-praha.cz)

Vějíř – červená barva – pozůstatek života a vášně. Vějíř je pak hybatelem jeho osudu, který mu připomene kořeny a obnoví životní elán

Povlečení – červené – přehozené šedým přehozem. Opět je to „pohřbená“ barva, která leží mnoho let pod šedým sarkofágem. Až po nepravděpodobných událostech, které se stanou, se povlečení stane Changovou pohřební rakví, jakýmsi mořem, ve kterém odpluje na druhý břeh.

8.7 Maska

Většina herců byla obsazena tak, aby splňovala charakter jednotlivých postav. Například u postavy Muže – vraha byli k dispozici dva možní neherci. S oběma se provedly kamerové zkoušky, po kterých nakonec díky svému vizuálu vyhrál ten, který více splňoval zadání. Vzhledem ke krátké stopáži bylo třeba, aby na první pohled bylo patrné, jaký má postava charakter.

Problém nastal u hlavní postavy, kterou bylo poměrně náročné sehnat vzhledem k její charakteristice a etniku. Nakonec se přes castingovou agenturu herce podařilo nalézt. Nicméně nesplňoval požadavky na stáří a vizuál postavy. Bylo tedy nutné nechat udělat vousy a pomocí maskování ho udělat starším. Výsledek úplně neodpovídal původnímu záměru na stařecké vzezření, nicméně pro potřeby krátkého snímku byl výsledek dostačující.

Hlavní postava pak byla celkově maskována do šeda, aby se desaturovala přírodní barva kůže. To opět z důvodu dramaturgie barev tak, aby byla postava více

černobílá. Zde se jednalo o poměrně výraznou stylizaci, která překračuje standardní realitu, nicméně slouží jako nenápadné dokreslení charakteru postavy.

8.8 Svícení

Důležitou obrazovou složkou je samozřejmě práce se světlem. Vzhlede k tomu, že se celý připravovaný film nesl v duchu stylizovaného filmu, bylo tomuto přizpůsobeno i svícení. Respektive se při přípravě light-designu pracovalo s minimalismem, který je jedním ze stylizačních prvků díla.

Dekorace ve studiu byla postavena tak, aby bylo možné do místnosti svítit jedním směrem a imitovat tak přirozené světlo vstupující do místnosti okny. Styl svícení opět vycházel z charakteru hlavní postavy, která je nevidomá. Pro svůj život tedy světlo nepotřebuje. Nicméně pro potřeby filmu bylo třeba vytvořit atmosféru pološera. Aby bylo docíleno co nejvyšší světelné autenticity, tak se po domluvě s hlavním osvětlovačem primárně svítilo jen skrze okna.

Šerosvitu bylo v dekoraci docíleno tak, že se vytvořily falešné dřevé okenice, skrze které proudily paprsky světla. Ty v kombinaci se scénickým kouřem vytvořily dojem šerosvitu a tento styl svícení také umožňoval zvýraznění potřebných rekvizit či míst. Díky tomuto svícení se také do stínu schovaly stěny bytu, které byly v rámci studentských podmínek poznamenané nedokonalou stavbou (byly vidět spoje desek, lepení podkladu apod.). Toto hlavní světlo bylo vytvořeno studiovými lampami 5 kW do každého okna.

Rizikem tohoto typu svícení je pak v případě natáčení na 35 mm film „viditelnost“ tmavých míst. Pro svícení nebyl využit kromě přirozeně odráženého světla žádný jiný doplněk, aby se dosáhlo co nejvyšší autenticity.

Druhou výraznou atmosférou v bytě pak byla noc. Z charakteru postavy a stylizace filmu vycházelo svícení bez umělého interního světla. Vytvořil se tedy jemně modrý lehký základ, kterým se skrze okna svítilo dovnitř, aby byla vytvořena jednoduchá filmová tma. Následně se vytvořilo světlo semaforu (efektové světlo červené, oranžové a zelené), kterým se skrze okna vytvářel efekt svítícího semaforu. Vzhledem ke stylu svícení se pro tento typ světla využil 3x Ianebeam 2000 W.

U venkovní lokace se pracovalo s vytvořením vyššího kontrastu (podchod – část se zatemňovala) a odrazem přirozeného světla. Vše stále v kontextu určitého minimalismu.

Potraviny se symbolicky staly jakýmsi opakem vnitřního světa hlavní postavy. Nejen svou barevností, ale i třemi prodavačkami, které prostor obsluhují. Nicméně i v tomto případě se v kontextu svícení pracovalo s minimalismem. Narazili jsme však na jeden technický problém, kdy se film snímal při 24 fps. Z toho důvodu se vypnula všechna světla v obchodě, která by mohla způsobit blikání a celé svícení pak byla kombinace přirozeného denního světla a jednoho efektního světla tungsten.

9 Stylizační prvky barevné etudy

I když se jedná o krátkometrážní snímek, přístup k jeho vytvoření je standardní, jako u jiných filmů. Byly tedy použity klasické postupy při přípravě i natáčení (samozřejmě v intencích studentského cvičení). U některých z použitých filmových postupů a prostředků lze uvažovat o jejich výraznější stylizaci, která dílo může posunout mezi výrazněji stylizované filmy.

9.1 Scénář

Základním kamenem je námět respektive scénář. Ten nám již ve své podstatě určuje směr celého díla a jeho realističnost a stylizaci. V tomto případě lze z finální podoby scénáře vyčíst určité prvky, které můžeme řadit mezi stylizované. Jedná se zejména o charakter hlavní postavy (nevidomý Číňan žijící na evropském kontinentu, který si přeje zemřít, ale smrt nepřichází). K celkové stylizaci přispívají také postavy prodavaček (je jim líto jednoho zákazníka, znají jeho přání zemřít, tak se mu skládají na vraždu). Charakter poslední postavy – Muže (vraha) je více standardizovaný. Jeho stylizace přichází ve chvíli zvratu, kdy nad jeho úkolem (vraždou) převládne cit k východnímu bojovému umění.

Výrazným stylizačním prvkem, který vychází ze scénáře je pak signifikantní rekvizita – bílá rakev. Ta nastavuje nejen svým vizuálem, ale také svým posláním a užitím určitou dávku nestandardní stylizace.

Je však třeba konstatovat, že v podobných krátkometrážních filmech se často jedná o absurdní příběhy, které bychom mohli často již ve svém základu považovat za výrazně stylizované.

9.2 Mizanscéna

Jak již bylo zmíněno, stylizace je poměrně úzce provázaná struktura, která proniká do všech částí filmového díla. Pokud se například podíváme na pozdější hrané filmy Wese Andersona, vidíme určitý (konkrétní) aplikovaný opakovaný styl ve všech složkách podílejících se na filmech.

V našem případě výraznější stylizace mizanscény vycházela ze zadání, scénáře a určitého pojetí díla.

Kostýmy byly vytvářeny na základě charakteru postav a také na základě barevné dramaturgie, která je základním zadáním tohoto cvičení. Jako stylizovaný pak můžeme považovat zelený pruh látky, který Muž (vrah) nosí omotaný kolem ruky. Jedná se totiž o vražednou zbraň, která se však barevně a umístěním vymyká standardnímu pojetí vražedných zbraní. Vrah je ještě do určité míry stylizován bílo-zelenou košilí, která by standardně mohla působit uklidňujícím dojmem, ale v tomto případě má (stejně jako obecně zelená) opačný účinek.

Stylizovaná maska, jak již bylo zmíněno, je zejména maska hlavní postavy, jejíž viditelný povrch kůže je maskován do světla až šeda, což je opět důsledek zadání a stylizace celkové hlavní postavy.

V případě bytu (jako dekorace) je možné vyšší míru stylizace spatřit v jeho „bezbarvém“ vyjádření (pouze pomocí odstínů bílé a černé barvy). I když podobně laděný byt v reálu existuje, je to poměrně výjimka; je tedy možné vystavěnou dekoraci s jejími „barevnými“ kombinacemi považovat za stylizovanou, protože takto slouží vyprávěnému příběhu.

Stylizované je také samozřejmě svícení. Zde je nasnadě nastínit otázku, zda celkově svícení u filmu je nebo není stylizované. I když filmaři používají nereálné zdroje světla a realitu upravují, přesto se většinou snaží přiblížit reálnému vizuálu. V našem případě se svícení v bytě realitou z větší části nezabývalo. Pravděpodobně žádný byt by neměl okenice dřevé tak, aby jimi procházely pruhy

světla a určitě by do žádného bytu v noci nesvítíl semafor takovým způsobem, aby se to globálně projevilo v osvětlení celého pokoje. Tyto prvky tak lze považovat za vyšší míru stylizace, která je opět součástí celého příběhu.

9.3 Barva

Použitá barva a její význam je vysvětlen v textu dříve. Je třeba si jen uvědomit, že uváděný film pracuje s barvou jinak, než jak je člověk zvyklý. Samo o sobě se to stává poměrně výrazně stylizovaným prvkem. Například barva zelená je většinou vnímána jako barva klidu a pohody, v příběhu však dostává konotaci nepokoje a smrti. Je naopak protikladem barvě červené, která je tradičně a symbolicky osudovou barvou hlavní postavy. Bílá barva na první pohled znázorňuje kvůli rakvi smrt; nicméně i díky prodavačkám je to následně spíše barva rovnováhy a vysvobození.

Dříve zmiňovaný Wes Anderson je spolu s kameramanem často citován kromě jiného za využívání barev jako stylizačního prvku. Nicméně důvody k užívání barev nemusí být někdy tak hluboce symbolické: oblíbená barva režiséra se tak objevuje dominantně v různých polohách v jeho několika posledních filmech bez většího kontextu. S barvou pracuje specificky nejen díky stylizovaným lokacím a scénám, ale i kostýmům a rekvizitám.

Barevnosti si většinou ve filmech nevšímáme, působí na nás spíše podvědomě, ale například u filmu *Grandhotel Budapešť* se jednotlivé barevné vzorce opakují natolik jasně a pravidelně, že jde o jasné vystoupení z klasického filmového vyprávění a film se tak dostal do komplexní stylizované roviny.

9.4 Kamera

Všechny možnosti, které nabízí práce s kamerou, se dají využít pro vytvoření filmové stylizace. Opět se podívejme na Wese Andersona, jeho kameramana Roberta Yeomana a film *Grandhotel Budapešť*. Zde se využívá (kromě jiného) dvou výrazných kameramanských prvků, které i neznalému divákovi jasně dokazují, že se jedná o stylizovaný film. Prvním prvkem je kompozice – ve většině případů naprosto přesná, středová. Druhým signifikantním prvkem je pak typické ploché komponování případně ostrý, většinou pravoúhlý, horizontální pohyb kamery. Tyto dva prvky jsou velmi výrazné doslova „do očí bijící“. Celému filmu tak dávají

důležitou míru stylizace. Opět je to však dáno častým opakováním těchto typů záběrů.

V Barevné etudě není kamera signifikantní žádným typem záběru či kompozicí. Pracuje se zde s plochými záběry, které reflektují život hlavní postavy a v rámci možností se využily i velké podhledy a nadhledy včetně různých pohybů uvnitř scény. Nicméně žádný z využitých prvků není možné přiřadit k jasně signifikantním stylizačním prvkům. Zejména proto, že nejsou ničím výrazněji odlišné od zbytku standardní filmové produkce případně nelze nalézt žádné opakování, které by stylizaci alespoň navozovalo.

10 Závěr praktické části – jak vytvořit stylizovaný film

Na základě analýzy stylizovaných filmů renomovaných autorů, teoretické rešerše a vlastních zkušeností zde uvedu několik tipů, jak vytvořit stylizovaný film (ve smyslu vybočujícího ze standardní produkce). Je to pouze uvedení jakéhosi směru, v žádném případě nejde a ani nemůže jít o návod, jak stylizovaný film vytvářet. Každé dílo a každý tvůrce je natolik samostatným elementem, který má vlastní přístup k vyjadřování, že není možné stanovit přesné pravidlo pro vytvoření autorského stylizovaného filmu.

Určitým způsobem by se mohlo uvažovat o výrazně stylizovaných filmech jako o žánru, pokud by tvůrci používali podobné vyjadřovací filmové prvky. Nicméně v takovém případě by filmy měly mít i společné prostředí či emoci, aby se s nimi dalo pracovat jako s žánrem, nikoli jako s kopírováním stylu jiných kameramanů (tvůrců).

Zde tedy několik tipů pro stylizaci, které vzešly z teoretické a praktické části práce:

- Pracujte na námětu s myšlenkou, že chcete film pojmout výrazně stylizovaně – dobře připravený námět pak půjde naproti stylizaci (viz například Trojský kůň; Grandhotel Budapešť; Kuchař, zloděj, jeho žena a její milenec aj.)
- I klasické situace a příběhy lze vyprávět stylizovaně. (Ve filmu Kuchař, zloděj, jeho žena a její milenec je scéna, kdy žena vychází z bílých záchodů v bílém kostýmu. Jakmile vyjde ven, má kostým červený. Zde příklad vysoké míry barevné symbolické stylizace. I když je situace jasně nereálná,

divák toto vyprávění ctí a chápe, protože se s ním autor pracuje na více místech)

- Používejte určité nestandardní prvky (mizanscéna, kamera, zvuk aj.), které se opakují (signifikantní je třeba pravoúhlý pohyb kamery v Grandhotelu Budapešť, se kterým se ve filmu pracuje na více místech)
- Využívejte promyšleně všechny části filmového systému, které tvoří styl. Stylizované filmy nejsou pouze předmětem jedné části systému, i když to tak někdy může působit. (Příkladem může být film *Ida*, kde kamera hraje natolik hlavní roli, že potlačuje ostatní filmové složky. Ty ale na dotváření mizanscény mají také důležitou roli – třeba černé čočky hlavní hrdinky, díky kterým její pohled zůstal v paměti mnoha diváků a přitom šlo o „drobnost“)
- Vlastní styl vychází ze zkušeností se stylizací – a většinou to není otázka jednoho filmu. Pokud si projdete filmografii Wese Andersona, zjistíte, jakým způsobem se jeho styl formoval od „standardního“ vyprávění až po vizuálně jasně identifikovatelný „wesstyl“.
- Nebojte se „mantinelů“ tedy buď záměrně vytvořených nebo situacemi daných omezení. Častokrát se stanou dobrým vodítkem a výzvou, jak příběh odvyprávět.
- Využívejte animatiky, sestříhejte storyboard nebo si film předtočte a při tom si udělejte kamerové zkoušky – to vše pomůže vykrystalizovat potřebnou míru stylizace a ukáže slabiny a silná místa díla.
- Je třeba být odvážný a hledat vlastní cesty – jen vlastní síla osobnosti a filmových zkušeností může pomoci vytvořit dobrou stylizaci až vlastní styl. Je dost možné, že se při tom dostanete do mnoha slepých uliček.
- Dívejte se na standardní situace a konvence vlastní optikou. Nebojte se experimentu.
- Pokud máte ve filmu nestandardní postavu nebo emoci, zkuste ji s tvůrčím týmem prožít (v mém případě nevidomost) – je to velmi podnětné a pomůže vám to společně uvažovat nad charakterem postavy (situace) v kontextu celého filmu.

11 Závěr

Filmová tvorba nás obklopuje ze všech stran. Nejen v kině, ale i v mobilech, tabletech, na venkovních reklamách, v televizi. Je však dobré si uvědomit (zvláště pro tvůrce), že má nějaká svá pravidla, filmovou řeč, systém a formu a že se jedná o umění.

Pro tvůrce je pak podnětné zamyslet se nad pojmem styl, stylizace, žánr a autorský styl. Díky tomu je pak možné ukotvit své myšlení v umělecké sféře a dát tak filmům punc „vyššího“ umění.

Dělení žánrů je kapitola, ve které nepanuje jednotný úzus. Je to teoretická filmová oblast, která stojí na velmi tenkém ledě a je založena z větší části na subjektivním dojmu. Každý teoretik má jinou taxonomii a systém dělení. Subžánrů je pak v každém žánru nepřeberné množství a postupně (díky postmodernímu směru) stále přibývají nové. Nicméně projití cestou vlastní taxonomie a popisu jednotlivých žánrů je pro mne důležité jako pro tvůrce tak i pro kameramana. Nejen proto, že každý žánr má nějakou svou historii, ale i svá pravidla. Pokud se člověk chce zabývat stylizovaným filmem (respektive chce pracovat s vlastní autorskou výraznou stylizací), je třeba tato pravidla poznat, pochopit a následně se na ně dívat optikou vlastního myšlení. To je pak rozměr, který ze standardního tvůrce dělá vymezeného tvůrce vlastního stylu.

Další důležitou částí pro teoretickou úvahu nad stylizovaným filmem je filmová řeč respektive systém stylovtvorných prvků – mizanscéna, fotografické aspekty, zvuk, střih apod. Pro kvalitní filmovou práci je dobré si uvědomit, jaké nástroje má umělec k dispozici, jaké jsou jejich výhody a omezení a jak je správně používat v konkrétních situacích, aby podpořily děj filmu, byly stylovtvorné, stále zapadaly do komplexnosti celého díla a nijak výrazně nevybočovaly. Pro úvahu nad autorským stylizovaným filmem pak byla přínosná kapitola mizanscéna a její jednotlivé prvky, které spolu vytvářejí výsledný obrazový styl. Kameraman má kontrolovat i prvky, které na první pohled s kamerou nesouvisí (maska, kostým aj.), ale které se na obraze ve větší či menší míře projevují. To se v praktické části projevilo například v tom, že jsem pro kostýmní výtvarnici udělal typový a barevnostní návrh kostýmů na základě kterého se pak hledaly konkrétní výsledné kostýmy.

Přes poměrně rozsáhlou teoretickou analýzu problematiky stylizovaného filmu byla realita praktické části (respektive samotného natáčení) odlišná v tom, že jsem jako autor řešil několik uměleckých složek dohromady. To se pak na práci projevilo zejména v tom, že jsem neměl nakonec stoprocentní kontrolu nad žádnou z nich. Opět jsem si ověřil, že je důležité mít konkrétní představu, ale také tým lidí, který představu sdílí, podílí se na ní a pomáhá dotvářet výslednou podobu díla.

Při přípravě praktické části jsem jako kameraman měl konkrétní obrazovou představu. Ta se však vlivem různých podmínek (omezený rozpočet, omezené technické kapacity aj.) nepodařila naplnit respektive bylo třeba v mnoha případech improvizovat. Nicméně jak podotkl kameraman Robert Yeoman – někdy musí jít striktní kameramanská představa lehce stranou, aby se nebazírovalo na detailech, které pak výsledné dílo stejně nikam neposunou. Studentský film se tak stává velmi dobrou disciplínou v umění improvizace a práce v určitých mantinelech. Ne náhodou je možné tuto sekci filmové tvorby považovat za samostatný subžánr.

Výsledný film z praktické části se sice opírá o stylotvorné prvky (zejména ze zadání práce s barvou) a je zde zajímavý potenciál práce kamery, která podpoří nevidomost hlavní postavy. Nicméně výsledek těmto ambicím neodpovídá.

Je to dáno přípravou, která sice probíhala dlouhodobě, ale koncept pojetí se někdy měnil i na place. A také scénářem, který byl sice přizpůsobený aktuálním podmínkám, ale i tak nereflektoval zadanou stopáž. Díky tomu se ve filmu neprojevila výrazněji žádná stylizace, která by dávala náznak tomu, že se jedná o výrazněji autorsky stylizovaný film. Jediná pasáž, která by mohla být uvažována jako výrazněji stylizovaná, je noční scéna, kde se abstraktně projevuje svit semaforu, který doplňuje základní práci s barvou. Nicméně prvek se projevuje na tak malé časové ploše, že není možné mluvit o výraznější stylizaci.

I cesta může být cíl. Přesně toto heslo nakonec práce naplnila. Není možné jednoznačně říci, jak vytvořit stylizované dílo, ale je dobré si jednotlivé aspekty uvědomit. A právě samotný proces tvorby diplomové práce a filmu byl možná podnětější než výsledný krátkometrážní film.

Citovaná bibliografie:

1. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018. ISBN 978-80-7331-217-6.
2. C I N E P U R / Filmový žánr. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily* [online]. Copyright © Cinepur [cit. 30.04.2020]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=942>
3. ČAPKOVÁ, Věra. *Česko-francouzský a francouzsko-český slovník na cesty*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. Turistické slovníky. ISBN isbn80-04-23830-0.
4. SEDLÁČEK, Josef. *Nový kapesní slovník latinsko-český a česko-latinský*. 7. vyd. V Třebíči na Moravě: Jindřich Lorenz, 1936.
5. *Návody na cvičení Barevná kinematografie*. (13. Srpen 2020). Načteno z https://www.famucinematographydpt.com/wp-content/uploads/2018/10/Barevna_kinematografie_Navod_cviceni.pdf
6. Wes Anderson's DP Robert Yeoman on Bringing 'The Grand Budapest Hotel' to Life | IndieWire. *IndieWire | The Voice of Creative Independence* [online]. Copyright © 2020 Penske Business Media, LLC. All rights reserved. [cit. 30.04.2020]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/01/wes-andersons-dp-robert-yeoman-on-bringing-the-grand-budapest-hotel-to-life-66637/>
7. WHITE, Adam. (20. 04 2020). *How to make a Wes Anderson movie, by his trusted cinematographer Robert Yeoman*. Načteno z Daily Telegraph: <https://www.telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/>

Bibliografie

Internetové zdroje

1. Komédie – Wikipedie. [online]. (13. 08 2020) Dostupné z:
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Komedie>
2. Drama – Wikipedie. [online]. (13. 08 2020) Dostupné z:
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Drama>
3. Katalog filmů podle žánrů – Filmová databáze online FDb.cz. *Filmy, seriály, herci, recenze filmů – Filmová databáze online FDb.cz* [online]. Copyright © 2003 [cit. 30.04.2020]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/katalog-filmy/zanry/>
4. [online]. Dostupné z: <http://movieweb.unas.cz/historie/autorsky.html>
5. C I N E P U R / Filmový žánr. *C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily* [online]. Copyright © Cinepur [cit. 30.04.2020]. Dostupné z:
<http://cinepur.cz/article.php?article=942>
6. Cinematography - Wikipedie. [online]. (31. 08 2020) Dostupné z:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Cinematography>
7. The ASC -- American Cinematographer: 5-Star Service. *The American Society of Cinematographers* [online]. Copyright ©2017 American Society of Cinematographers [cit. 30.04.2020]. Dostupné z:
https://theasc.com/ac_magazine/March2014/TheGrandBudapestHotel/page1.html
8. Wes Anderson's DP Robert Yeoman on Bringing 'The Grand Budapest Hotel' to Life | IndieWire. *IndieWire | The Voice of Creative Independence* [online]. Copyright © 2020 Penske Business Media, LLC. All rights reserved. [cit. 30.04.2020]. Dostupné z:
<https://www.indiewire.com/2015/01/wes-andersons-dp-robert-yeoman-on-bringing-the-grand-budapest-hotel-to-life-66637/>
9. DP/30: The Grand Budapest Hotel, Robert Yeoman - YouTube. *YouTube* [online]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=eO-_RtDe-8M
10. *Návody na cvičení Barevná kinematografie*. [online] (31. 08 2020). Načteno z https://www.famucinematographydpt.com/wp-content/uploads/2018/10/Barevna_kinematografie_Navod_cviceni.pdf
11. *Filmový horor*. (31. 08 2020). Načteno z
https://cs.wikipedia.org/wiki/Filmov%C3%BD_horor

12. *Western (film)*. (31. 08 2020). Načteno z [https://cs.wikipedia.org/wiki/Western_\(film\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Western_(film))
13. White, A. (20. 04 2020). *How to make a Wes Anderson movie, by his trusted cinematographer Robert Yeoman*. Načteno z Daily Telegraph: <https://www.telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/>

Literární zdroje:

1. BARTOŠ, Robert, BIERMANN, Karo, HANUS, František. *Kronika filmu*. Praha: Fortuna Print, 1995. ISBN 80-85873-39-7.
2. BERNARD, Jan, FRÝDLOVÁ, Pavla, *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988.
3. BLÁHA, Zdeněk, *Základní pojmy filmové a televizní dramaturgie*. Praha: SPN, 1989.
4. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2018. ISBN 978-80-7331-217-6.
5. BŘEZINA, Václav, *Lexikon českého filmu*. Praha: Cinema, 1996. ISBN 80-85933-09-8
6. ČAPKOVÁ, Věra. *Česko-francouzský a francouzsko-český slovník na cesty*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. Turistické slovníky. ISBN isbn80-04-23830-0.
7. FIELD, Syd, *Jak napsat dobrý scénář*. Praha: Rybka Publishers, 1994
8. GRAS, Vernon. *Peter Greenaway: Interviews*. University Press of Mississippi. 2000
9. KONIGSBERG, Ira, *The Complete Film Dictionary*. Penguin Group (USA) Incorporated. 1998, ISBN 978-0-14-051393-6.
10. KOVACS, Andras. *Cinema of Bela Tarr*. Columbia University Press (USA), 2013
11. KUPŠĆ, Jarek, *Malé dějiny filmu*. Praha: Cinemax, 1999. 388 s. ISBN 80-85933-33-0
12. MONACO, James, *How to Read a Film*. Oxford: Oxford University Press, 1981. ISBN 0-19-502802-3
13. SADOUL, Georges, *Dějiny filmu*. Praha: Orbis, 1958.

- 14.SEDLÁČEK, Josef. *Nový kapesní slovník latinsko-český a česko-latinský*. 7. vyd. V Třebíči na Moravě: Jindřich Lorenz, 1936.
- 15.SEITZ, Matt Zoller. *Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*. Abrams books. 2015
- 16.THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIČ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.
- 17.THOMPSON, Kristin, *Storytelling in the New Hollywood*. New York: Harvard University Press, 1999. ISBN 0-674-83974-9.

12 Přílohy

12.1 Příloha 1 - Filmografie vybraných autorů

Celovečerní hraná filmografie vybraných autorů pracujících s výraznou stylizací (v závorce je vždy uveden kameraman filmu)

Béla Tarr (narozen 21. 7. 1955, Pécs – Maďarsko)

2011 – Turínský kůň (Fred Kelemen)

2007 – Muž z Londýna (Fred Kelemen)

2000 – Werckmeisterovy harmonie (Gábor Medvigy, Rob Tregenza, Erwin Lanzensberger)

1994 – Satanské tango (Gábor Medvigy)

1988 – Prokletí (Gábor Medvigy)

1985 – Podzimní almanach (Sándor Kardos, Buda Gulyás, Ferenc Pap)

1982 – Panelové vztahy (Barna Mihók, Ferenc Pap)

1981 – Outsider (Barna Mihók, Ferenc Pap)

1979 – Rodinné ohniště (Ferenc Pap)

Wes Anderson (narozen 1. 5. 1969, Houston, Texas, USA)

2020 – Francouzská depeše Liberty, Kansas Evening Sun (Robert D. Yeoman)

2018 – Psí ostrov (Tristan Oliver)

2014 – Grandhotel Budapešť (Robert D. Yeoman)

2012 – Až vyjde měsíc (Robert D. Yeoman)

2009 – Fantastický pan Lišák (Tristan Oliver)

2007 – Darjeeling s ručením omezeným (Robert D. Yeoman)

2004 – Život pod vodou (Robert D. Yeoman)

2001 – Taková normální rodinka (Robert D. Yeoman)

1998 – Jak jsem balil učitelku (Robert D. Yeoman)

1996 – Grázlové (Robert D. Yeoman)

Peter Greenaway (narozen 5. 4. 1942, Newport, Gwent, Wales, Velká Británie)

2020 – Walking to Paris (Paolo Carnera, Fabio Paolucci, Reinier van Brummelen)

2015 – Ejzenštejn v Guanajuatu (Reinier van Brummelen)

2012 – Goltzius a společnost Pelikán (Reinier van Brummelen)

2007 – Peopling the Palaces at Venaria Reale (Ruzbeh Babol)

2007 – Rembrandtova Noční hlídka (Reinier van Brummelen)

- 2005 – A Life in Suitcase (Reinier van Brummelen)
- 2004 – The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish (Reinier van Brummelen)
- 2004 – The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea (Reinier van Brummelen)
- 2003 – The Tulse Luper Suitcases: Antwerp (Reinier van Brummelen)
- 2003 – The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story (Reinier van Brummelen)
- 1999 – 8 ½ ženy (Sacha Vierny, Reinier van Brummelen)
- 1996 – Kniha snů (Sacha Vierny)
- 1993 – Dítě z Maconu (Sacha Vierny)
- 1991 – Prosperovy knihy (Sacha Vierny)
- 1989 – Kuchař, zloděj, jeho žena a její milenec (Sacha Vierny)
- 1988 – Topení po číslech (Sacha Vierny)
- 1987 – Architektovo břicho (Sacha Vierny)
- 1985 – Zet a dvě nuly (Sacha Vierny)
- 1982 – Umělcova smlouva (Curtis Clark)
- 1980 – Fallové (Mike Coles, John Rosenberg)

12.2 Příloha 2 – Originální znění citací přeložených v textu

„The Royal Tenenbaums was again a giant leap forward. Particularly when you look at the cast. And we're shooting in New York. I'd shot several movies in New York up to that point, but Wes's whole idea was to shoot the city of New York without identifying it clearly as New York City – I think that Wes likes to create his own worlds. (v textu překlad na s. 43)

„Now we go to locations and we walk through the locations, sometimes Wes might not be sure how he wants to shoot it and I throw some ideas to him. He either accepts that or he says, 'no, I really don't want to do that.' It's kind of a thing where I hit him with a lot of ideas and he can accept them or not.“ (v textu překlad na s. 44)

„But I think the best movies, ultimately, are made by directors who, oftentimes, write their own scripts. For instance, with Wes, he has a very clear idea, you can ask him any question about anything and he will hardly ever say "I don't know." He knows the answer to everything.“ (v textu překlad na s. 44)

„I'm so onboard with his vision and I know exactly what he wants that we try to move very quickly while we're shooting. Everything is laid out beforehand and pre-planned.“ (v textu překlad na s. 44)

„Many times I have to sacrifice the cinematography a little bit in order to make a better movie. It may not be lit exactly as I wanted it or the frames might not as carefully controlled as I might want them, but in the end, you might get sort of what Paul calls "comic gold" and that's probably a lot more important to people watching those movies than the frames“ (v textu překlad na s. 44)

„So many times he would say to me, 'Oh, this is the kind of shot I'm looking for,' and I'll think to myself, 'How am I going to do that?' and it's impossible!“ Yeoman says down the phone from Los Angeles. "But we always find a way of doing it, and that's a big part of working him – we always find a way of pulling it off.“ (v textu překlad na s. 45)

„One thing I’ve learned about Wes is that when we talk about doing something and he says, ‘This is the shot’, and I say ‘Oh, well typically we would do this’ – Immediately I know he’s gonna say, ‘Well, let’s find another way of doing it.’” (v textu překlad na s. 45)

„But he’s always pushing to simplify and find new ways of achieving something, and I think in doing that, you discover something that maybe is a little better in a lot of ways.” (v textu překlad na s. 45)

12.3 Příloha 3 – Prvotní námět a barevná úvaha

Literární scénář – povídka

Můj život už neměl smysl. Vždy jsem si myslel, že je tahle věta naprosto nesmyslná a vidíme ji jen v patetických filmech, nicméně i mne samotného poměrně reálně dostihla. Žádná rodina, žádní přátelé, slepý a v cizí zemi. Ideální vyhlídky. Nic nepotřebuji, nikdo nepotřebuje mne. A zabít se nedokážu.

A tak jen chodím a čekám, kdy přijde vysvobozující konec. Každý den to samé, otravné probuzení, kdy opět víte, že to nevyšlo a že mne čeká další nudný, nekonečná den. Můj život se omezil na několik úkonů, které nemá smysl měnit. Večer se vždy pečlivě upravím a převléknu do nejlepšího obleku, který mám. Kdyby se poštěstilo ono vysvobození, tak aby se mnou neměli žádnou práci. Raději usínám i ve finální pozici. Důležité je také dobře se učesat. Nikdo nechce česat mrtvého starce. A pak už jen usnout a neprobudit se. Pro všechny případy mám vždy po ruce rakev, aby mne pak už jen přendali. Jen mne snad najdou dostatečně včas.

Každé ráno, které se pro mne stává otravným již tím, že je, to znamená, že jsem ještě naživu, vydávám se po své obvyklé trase, kterou už znám nazpaměť k místnímu Vietnamci, kde si koupím pár rohlíků a potravin. Musím projít přes místní park kolem prodejce párků v rohlíku, který podle smradu rozhodně prodává šizené párky, přejít silnici a hned za rohem ten obchod je. Každodenní rutina, den co den až do umření. Zajímalo by mne, zda ti lidé, kteří tam pravidelně jsou, zůstanou, i když už tam nebudu chodit. Nevím, vlastně mne to nezajímá. Život je natolik nudná záležitost, že nemám důvod se o to starat.

Jedno ráno však všechno změnilo. Možná se vám to v životě také stalo, že nějaká stupidní situace otočila vaše žití o 180 stupňů. Někdy v dobrém, někdy ve zlém. Ale otočí. To, co jsem zažil, nikdo neuvěří, že se mohlo stát. Neříkám, že jsem po tom změnil svůj život od základu – ne, opravdu jsem nezačal vidět, ale něco to ve mne zanechalo.

Procházel jsem opět kolem onoho stánku s párky a vstoupil jsem na silnici. V tu chvíli jsem uslyšel ženský výkřik, příšerné zaječení, takže jsem se zastavil, protože jsem nevěděl, zda to není na mne, aby mne něco nepřejelo. Byl jsem zmatený, kolem mně se něco dělo a já nevěděl co. Věřil jsem průser. A najednou mne někdo vší silou srazil. Letěl jsem snad několik metrů a čekal náraz do tvrdého. Ale spadl jsem do měkkého. Neuvěřitelné. Prostě neuvěřitelné. Následně se ona hromada měkkého materiálu zvedla a začala se mi omlouvat a vysvětlovat, co se stalo. Neuvěřitelné. Srazil mne tlustoch, aby mne zachránil před jistou smrtí přjetím senilním dědkem. Na elektrickém vozítku. Dědek měl naslouchátko. Onen výkřik, který byl způsoben nějakou paničkou, jež si koupila párek a kydla si na bílou blůzku červený kečup způsobil, že tomu dědkovi začalo naslouchadlo pískat v uchu, tak se nesoustředil na řízení a já stál přesně v jeho trase, protože jsem nevěděl, co se děje. No a tohle celé viděl ten tlustoch a předpokládám, že rozvlnit jeho tělo k takovému výkonu byl nadlidský úkon. Odnesla to dokonce jeho taška s oblečením, kterou měl v ruce a kterou odhodil, aby byl u mne dřív. Největší fór je to, že je bezdomovec. Neuvěřitelné. Pozval jsem ho k sobě domu. Neuvěřitelné!

Nabídl jsem mu, že u mne může přespat. Podle hlasu milý chlapík. Na ulici byl krátce. Rozvěsil si své věci u mne na sušák, protože jsme je museli po jeho entrée vyprat. Je to zvláštní, ale ten cizí element rozhodil můj jasný denní rytmus neměnný už takovou dobu. Tu noc jsem spal zvláštně, normálně. Vzal jsem si pyžamo (abych nebyl za blázna) a usnul jsem jak malé dítě. To byl spánek. Tlustoch to měl asi na gauči horší, ale co už, lepší než být na ulici. (Poznámka božího hlasu – tlustoch na gauči nevydržel, lehl si do pohodlné rakve a spal jak mimino).

O pár měsíců později:

Neuvěřitelné, můj život dostal nový směr. Mám kámoše. Je tlustej a bílej, ale je to kámoš. A ta Praha se mi zdá hned také hezčí. Zlatá Praha!

Předběžná barevná úvaha

Ve výše zmíněném příběhu se odehrávají dva barevnostní „protipóly“, které přirozeně vystihují aktuální „stav“ protagonistů. Záměrem je tedy to, aby barevně stylizovaná „realita“ byla co nejvíce přirozená, ale při tom jasně dávala najevo, čím dané postavy žijí nebo jakých jsou povah. Barevnost (i když někdy omezená na minimum variací) nám dokresluje atmosféru příběhu a podpírá respektive stává se „neviditelným“ nositelem děje.

Příběh je možné pomyslně rozdělit na 3 části, kdy každá pracuje s barvou a množstvím barev jinak. Velmi zjednodušeně je lze popsat jako: expozice – černo-bílá (smutek), kolize – přibývají barvy (nastává změna), závěr – černo-bílá a barevná (něco se změnilo).

Expozice

Počátek příběhu je pouze ve stupních šedi. Odráží to styl života a životní příběh hlavní postavy – slepého Číňana. Nemá pro co žít a svůj svět omezil na minimum – i barevnostně. V jeho bytě najdeme ve své podstatě jen bílou (byt) a černou – jeho kvádry a rakevy (a samozřejmě další stupně šedi, protože svět není černobílý).

Kolize

Zde dochází nejprve k náznaku změny a postupně až k velké barevné proměně. Nejprve se jedná o červenou barvu kečupu na bílé blůze paní (barva přednáší schylující se tragédii). Následně dochází k barevné explozi skrze tlustocha (a jeho igelitku napěchovanou barevným oblečením) zachraňujícího Číňana. Zde se mísí dva protipohledy na svět – jeden zhrzený (černobílý) a jeden (i přes obtížnou životní situaci) poměrně pozitivní (barevný). A mísí se i pomocí barev, kdy se Číňan v černé ocitá v záplavě barevných hadrů.

Závěr

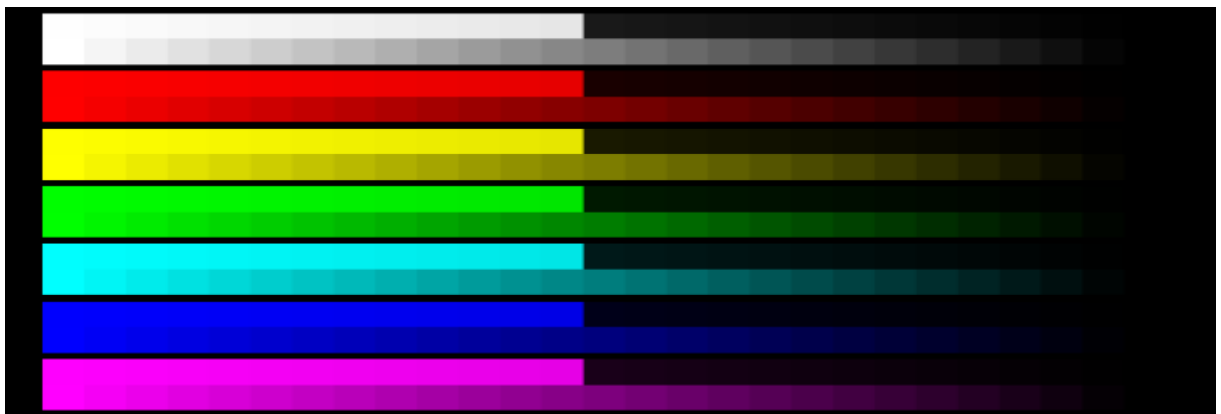
Závěr nám podává zprávu o tom, že se něco změnilo. Do sterilního „černo-bílého“ bytu přišel naprosto cizí barevný element (tlustoch a sušící se barevné prádlo). Číňan určitě nezmění svůj život od základu, na to už je asi moc zaběhnutý ve svých

kolejích (zůstává bílá a černá), ale připustil ve svém životě změnu (nechává u sebe přespát tlusťocha), který do jeho bytu (života) vnáší barevnou změnu.

Systematicky to dokládají barevné škály níže. První je škála šedi. I když se jedná o barvu, pocitově na nás působí osamoceně, možná až „nebarevně“.



Ve chvíli, kdy k této škále přidáme i další barvy, dochází k oživení a škála šedi funguje vedle ostatních barev „barevněji“ – stává se přirozenou součástí celého obrazce. (A černá respektive bílá barva je i přirozenou součástí všech ostatních barev)



12.4 Příloha 4 – Druhá verze námětu

Barevná etuda – povídka

Můj život už neměl smysl. Vždy jsem si myslel, že je tahle věta naprosto nesmyslná a vidíme ji jen v patetických filmech, nicméně i mne samotného poměrně reálně dostihla. Žádná rodina, žádní přátelé, slepý a v cizí zemi. Ideální vyhlídky. Nic nepotřebuji, nikdo nepotřebuje mne. A zabít se nemůžu.

Tak jen chodím a čekám, kdy přijde vysvobozující konec. Každý den to samé, otravné probuzení, kdy opět víte, že to nevyšlo, a že mne čeká další nudný, nekonečný den. Můj život se omezil na několik úkonů, které nemá smysl měnit. Večer se vždy pečlivě upravím a převléknu do nejlepšího obleku, který mám. Kdyby se poštěstilo ono vysvobození, aby se mnou neměli žádnou práci. Raději usínám i v rakvi. Důležité je také dobře se učesat. Nikdo nechce česat mrtvého starce. A pak už jen usnout a neprobudit se. Snad mne najdou dostatečně včas.

Každé ráno, které se pro mne stává otravným již tím, že je, to znamená, že jsem ještě naživu, vydávám se po své obvyklé trase, kterou už znám nazpaměť, k místnímu vietnamci, kde si koupím něco k jídlu. Musím projít přes místní park. Každodenní rutina, den co den až do umření. Zajímalo by mne, zda ti lidé, které pravidelně potkávám, zůstanou, i když už tam nebudu chodit. Nevím, vlastně mne to nezajímá. Život je natolik nudná záležitost, že nemám důvod se o to starat.

Jedno ráno však všechno změnilo. Možná se vám to v životě také stalo, že nějaká nesmyslná situace otočila vaše žití o 180 stupňů. Někdy v dobrém, někdy ve zlém. Ale otočí. To, co jsem zažil, nikdo neuvěří, že se mohlo stát. Neříkám, že jsem po tom změnil svůj život od základu – ne, opravdu jsem nezačal vidět, ale něco to ve mne zanechalo.

Procházel jsem jako každé ráno skrze park, ve kterém byl poprvé zmrzlinový stánek. Nechápu, proč tam v tu dobu byl. Trochu mi to narušilo mou každodenní cestu, ale přežil jsem to a vstoupil na přechod. V tu chvíli jsem uslyšel ženský výkřik, příšerné zaječení. Zastavil jsem se, protože jsem nevěděl, zda to není na mne, aby mne něco nepřejelo. Byl jsem zmatený, kolem mně se něco dělo a já nevěděl co. Větril jsem průser. A najednou mne někdo vší silou srazil. Letěl jsem

snad několik metrů a čekal náraz do tvrdého. Ale spadl jsem do měkkého. Neuvěřitelné. Prostě neuvěřitelné. Následně se ona hromada měkkého materiálu zvedla a začala se mi omlouvat a vysvětlovat, co se stalo. Neuvěřitelné. Srazil mne tlustoch, aby mne zachránil před jistou smrtí přejetím strašným strojem. No a tohle celé viděl ten tlustoch a předpokládám, že rozvlnit jeho tělo k takovému výkonu byl nadlidský úkon. Odnese to dokonce jeho taška s oblečením, kterou měl v ruce a kterou odhodil, aby byl u mne dřív. A světe div se, on je bezdomovec. Neuvěřitelné. Pozval jsem ho k sobě domu. Neuvěřitelné!

Nabídl jsem mu, že u mne může přespát. Podle hlasu milý chlapík. Na ulici byl krátce. Rozvěsil si své věci u mne na sušák, protože jsme je museli po jeho entréee vyprat. Je to zvláštní, ale ten cizí element rozhodil můj jasný denní rytmus neměnný už takovou dobu. Tu noc jsem si šel lehnout do postele, abych nevypadal divně. Spalo se mi dobře. Natolik dobře, že jsem tu noc zemřel. To tak prostě v životě někdy je. To prostě nevymyslíte...

12.5 Příloha 5 – Scénář pracovní verze 1

VO: Můj život už neměl smysl. Nic jsem nepotřeboval, nikdo nepotřeboval mne, ale zabít jsem se nedokázal. Byl jsem připravený odejít, prostě stačilo jen zaklapnout víko a vodnést mě na kremaci. Neměl jsem jediný důvod tady zůstat. (Ale ten den ne a ne přijít...)

OB1 – CHENG SPÍ V RAKVI

Velmi starý Číňan Cheng spí v rakvi. Po nějaké chvíli se probudí, zklamaný a zdrcený. Znovu se probudil. Jeho smyslem nynějších dnů je se už neprobudit. Zvedne se a jde do koupelny.

OB2 – ŠATNÍK

Cheng rozhrne šatník a chvíli si vybírá, co si vezme na sebe. V šatníku má jen dva typy oblečení. Svlékne si své bílé smuteční sako a převlékne se do klasické šedé adidasové teplákovky.

OB3 – CHENG PROCHÁZÍ BYTEM

Ranním Chengovo bytem prochází paprsky světla skrz okenice domu. Byt je temný a Cheng se v něm pohybuje jako duch. Prochází kolem zastavených hodin (pendlovky?), kolem své fotky ze studií. V momentě, kdy prochází pokojem pro síťovku a hůlku zazvoní telefon. Cheng ho ignoruje a odchází z bytu.

OB4 – CHENG PROCHÁZÍ KOLEM ZMRZLINÁŘE

Slepý Cheng s hůlkou, klepající o zem, prochází ulicí, směřuje na nákup a prochází kolem zmrzlináře

OB5 – MAMINKA NEMÁ NA ZAPLACENÍ ZMRZLINY

Kousek od křižovatky stojí zmrzlinář a čeká až maminka 10ti letého kloučka zaplatí za zmrzlinu. Bohužel se jí nedaří najít drobné a tak zdržuje frontu ve které stojí vysoce postavená manažerka v bílé blůze. Klouček již oblizuje svou jahodovou zmrzlinu a dívá se na manažerku.

OB6 – PŘECHOD KŘÍŽOVATKY

Přichází ke křižovatce a zastavuje na přechodu. Na druhé straně přechodu stojí bezdomovec Mára, který kouří cigáro a drží v ruce plné tašky oblečení. Zbystří, když vidí Chenga naproti sobě. Rozhlédne se a vidí auto technických služeb.

OB7 – PŘIJÍŽDÍ VŮZ TECHNICKÝCH SLUŽEB

Na začátku ulice se objevuje malý vůz technických služeb a v něm nasoukaní dva pracovníci. Pomalu se blíží k přechodu.

OB8 – CHENG ZAČNE PŘECHÁZET

I když se blíží auto, Cheng začne přecházet ulici.

OB9 – DÍTĚ KOUKÁ NA MANAŽERKU

Malý klouček se rozhodne po dlouhém zírání na bílou blůzu manažerky, zapíchnout svou jahodovou zmrzlinu do jejího břicha. Ona zaječí...

OB10 – CHENG ZASTAVÍ

Když Cheng uslyší, jak zaječí, tak zastaví na přechodu.

OB11 – KABINA TECHNICKÉHO VOZU

Pracovníci technických služeb se ohlédnou za paní se zmrzlinářem a nesledují situaci na přechodu.

OB12 – MÁRA SLEDUJE PŘECHOD

Jediný Mára vidí situaci možného střetu technického vozidla s Chengem uprostřed silnice a rozhodne se konat. S taškama v ruce se rozběhne směrem k Chengovi, vyhazuje své tašky plné barevného oblečení do vzduchu a svým silným tělem Chenga odstrčí, zavalí a zachrání. Prádlo dopadá do kaluže.

OB13 – MÁRA JE U CHENGA V BYTĚ

Mára roztáhne okenice.

OB14 – VEČER V BYTĚ

Mará je vysprchovaný, prádlo je rozvěšené a schne, už jen sedí na pohovce a kouká se po bytě. Natáhne Chengovi zastavené hodiny, prohlídne si fotografie Chenga za mlada a v ten moment zazvoní telefon. Mára chvíli čeká, ale nakonec telefon zvedne. V něm se ozve operátorka, která nabízí hrnce. Cheng nese Márovi čaj a grimasou naznačuje, že nechce s nikým mluvit. Mára tedy položí telefon a vezme si od Chenga čaj.

OB15 – CHENG JDE SPÁT

Cheng ulehá do postele v pyžamu a usíná s úsměvem na tváři.

OB16 – MÁRA JDE SPÁT

Mára leží na malém gauči a nemůže se uvelebit.

OB17 – RÁNO

Mára se probouzí a jde se podívat do ložnice na Chenga

OB18 – CHENG SPÍ V LOŽNICI

Mára vidí, jak Cheng leží v posteli a nehýbe se. Přijde k němu blíž. Sleduje ho. Nakloní se k němu a snaží se odposlechnout, zda Cheng dýchá. Nedýchá. Trochu do Chenga strčí, ale stále se nic neděje. Nasadí mu tedy jeho slepecké brýle.

OB19 – PRÁZDNÝ BYT

Byt je prázdný, jen hodiny natažené hodiny tikají.

"Říká se, že vám před smrtí proběhne život před očima.. já jsem neviděl nic."

12.6 Příloha 6 – Finální scénář

Obr 1: Potraviny, inter, den

Pulty plné zboží. Všude konzervy, limonáda, čokoláda. Stěna z džusů, za kterou se objeví jedna z prodavaček. Podívá se na druhou ženu, který stojí vedle čokolád. Evidentně někdo stojí kousek od nich, kdo je rozrušil. Prodavačka polkne.

Obr 2: Potraviny, pult, inter, den

Prodavačky ruka po pultu mezi žvýkačkami a sušenkami, jakoby úzkou uličkou, tlačí obálku.

M.O. Prodavačka:

On neumí umřít, víte? Ale děsně si to přeje... tak jsme se s ženskýma složily... na internetu psali jen orientační cenu, snad to teda stačí? Přijde si dneska zase pro rohlíky a taveňák... co myslíte?

Mužská ruka si bere obálku s penězi.

Obr 3: Potraviny, inter, den

V uličkách a plných regálech stojí vysoký muž. Dalo by se říct, že je uhrančivý. Oblečen tak jak se moc lidí neobléká. Kožené boty a v ruce obálku s penězi co si přepočítává.

Zvuky z chladících boxů, jakoby zaplnily prostor. Vedle něj vyrovnané prací prášky a konzervy s rajčaty. Kývne.

Prodavačka se podívá na druhou ženu za pultem. Ta se pokřikuje.

Obr 4: Changův byt, rakev, inter, den

Chang sebou trhne a pomalu otevře oči. Leží v rakvi. Místnost je zcela tmavá, za závěsy vidíme, že je venku světlo, ale Chang ho vidět nemůže a ani nechce. Pomalu se posadí v rakvi a dlouze oddychne. Asi vylézá ven, ale to nikdo nevidí. Slyšíme zvuky, jak jde do koupelny. Močí. Pak bouchnou dveře. Něco si bere, cinkají klíče a pruh světla, který vnikne do bytu, když otevře dveře a odchází, pak zase tma.

Obr 5: Ulice, Chang jde do potravin, exter., den

Chang jde zkušeně po ulici, sahá na rohy domů, které má na těch místech už ohmatané. Chodí tudy roky. Vidíme v jeho očích zákal. Jde svižně, nečeká, že by na místě bylo něco, co by ho mohlo ohrozit.

Obr 6: Potraviny, inter, den

Ruka prodavačky podává Changovi rohlíky a taveňák.

Ten stojí na místě, jako stál předtím Muž. V ruce igelitku s rohlíky. Prodavačka se na něj usměje, ale on to nevidí. Otáčí se mizí mezi regály a zmizí.

Prodavačka polkne.

Obr 7: Ulice, exter, den

Chang jde zpět tou samou cestou, rukou se dotýká domů. Náhle k němu někdo přijde a shodí ho. Chang upadne na zem. Je v šoku, vypadá jak kdyby se mu to nikdy nestalo.

M.O. Muž:

Jste v pořádku?

Muž pomalu Changa zvedá. Ten se ho pevně drží, najednou si neví rady. Muž mu pomůže se postavit, Chang z něj něco podivného cítí. Netváří se vděčně, spíš vystrašeně. Muž s ním pomalu odchází ulicí.

Obr 8: Changův byt, inter, den

Muž roztahuje závěsy a do bytu prostupuje světlo. Za jeho rameny, na konci místnosti, vidíme Changa, jak sedí vystrašeně na židli. Ví, co se stane. Muž se k němu otáčí, světlo mu svítí do zad, vypadá ještě mocněji, než kdy jindy. Panuje ticho. Muž se podívá na rakev, co leží uprostřed místnosti.

Chang si nervózně položí ruce na stehna.

Náhle k němu Muž vykročí, jde svižně a během chůze vytahuje strunu, kterou chce Changa zabít.

Když už je ale skoro u něj zarazí se. Chang ztuhlý, neví co se děje. Muž pomalu otáčí hlavu směrem k nám a na něco upřeně zírá.

Na zdi v Changově ložnici visí barevný čínský vějíř.

Obr 9: Ložnice, inter, den

Muž velmi posvátně sundává vějíř ze zdi. Za ním do ložnice přichází Chang. Muž si vějíř prohlíží a odkládá strunu na postel. Otočí se směrem k Changovi.

Obr 10: Ložnice, inter, den

Chang sedí tentokrát na posteli a sleduje krásné vystoupení, které ale působí tak trochu jak z jiného vesmíru. Muž předvádí bojový tanec s vějířem. Chang sleduje jeho pohyby, jak kdyby viděl. Vějíř vydává specifický zvuk, při každém roztažení a zatažení vějíře, Chang mrkne.

Obr 11: U rakve, byt Changa, inter, večer

Na rakvi stojí dvě sklenice se saké, nebo nějakou kořalkou. Venku už svítí lampy. Muž se dívá ven, měl už být dávno pryč, ale i tak si s nadšeným Changem přiťukne. Napije se a nechá v sobě působit alkohol. Chang nalévá další skleničku.

Obr 12: U rakve, byt Changa, inter, večer

Muž unavený, možná trochu opilý ulehá do rakve. Je mu malá, tak mu nohy čouhají ven. Usíná.

Obr 13: Ložnice, postel, inter. Večer

Chang ulehá po dlouhé době do své postele. Rukou přejede přes povlečení, které už léta nevyměnil. Zuje si boty a pomalu si lehá. Nad ním visí vějíř. Dívá se na něj, na jeho detaily, sepne ruce na hrudník a pomalu usíná.

Obr 14: U rakve, byt Changa, inter, svítání

Muž se ráno probouzí. Promne si oči, narovná se, v kostech mu zalupe. Vyleze ven z rakve a podívá se na Changa. Vypadá, že spí. Projde ložnicí k němu a vidí, že je mrtvý. Pomalu mu zavře oči. Podívá se naposledy na vějíř a narovná ho, na zdi tak, aby byl spokojený.

Přejde zpět do kuchyně, kde si vyndá ze saka obálku s penězi a nechá ji na rakvi ležet. Trochu se upraví a odchází.

Byt zůstává prázdný, venku pomalu svítá. Slunce si proráží do bytu svojí cestu. Zasvítí na rakev.

Průhledem do Changovi ložnice vidíme, že už v ní není.

Konec.

12.7 Příloha 7 – Vizualizace návrhu pro stavbu bytu v atelieru

