

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

**ZÁKLADY FILMOVÉ ŘEČI NA POZADÍ RANÝCH  
FILMOVÝCH DĚL URČENÉ PRO FILMOVÉ TVOŘENÍ  
DĚTÍ**

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
FAKULTA FILMOVÁ A TELEVIZNÍ

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média  
Dokumentární tvorba

Mgr. BcA. Karolína Peroutková

Vedoucí práce: MgA. Lukáš Kokeš

Oponent práce: RNDr. MgA. Alice Růžičková

Datum obhajoby: 14. září 2021

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

MASTER'S THESIS

**BASICS OF FILM SPEECH AGAINST THE  
BACKGROUND OF EARLY FILM WORKS DESIGNED  
FOR THE FILM CREATION OF CHILDREN**

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE  
FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television and Photographic Art and New Media  
Department of Documentary

Mgr. BcA. Karolína Peroutková

Thesis advisor: MgA. Lukáš Kokeš

Examiner: RNDr. MgA. Alice Růžičková

Date of thesis defence: 14. září 2021

Academic title granted: MgA.

Praha, 2021

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma ***Základy filmové řeči na pozadí raných filmových děl určené pro filmové tvoření dětí*** vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha dne ..... Podpis diplomantky.....

## **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**

Ráda bych poděkovala třem lidem, díky kterým tato práce vznikla, a to paní Alici Růžičkové za trpělivé a vytrvalé doprovázení při celém mém studiu, také paní Viktorii Rampal Dzurenko, která se mnou probrala první nápady, a nakonec bych ráda vyjádřila vděčnost naší babičce do Vizovic, která si vzala děti na prázdniny, a tím mi věnovala cenný čas na dokončení textu.





## Abstrakt

Představme si situaci: dnešní malý školák, kterému z kapsy čouhá mobil s výkonnou kamerou, se setká s tvůrcem raných němých filmů, který žil zhruba o jedno a půl století dříve.

Mají něco společného: oba se chtějí naučit, jak se tvoří filmy. Oba jsou na začátku a zkoumají, jak obraz dovede promlouvat, učí se základům filmové gramatiky.

Jak by kratinká a jednoduchá díla prvních pionýrů mohly natočit dnešní děti, se svou YouTube zkušeností, od raného dětství budovanou mediální gramotností a pod vedením pedagoga?

Chci ověřit hypotézu, že pro vytvoření výukových listů pro pedagogy filmové/audiovizuální výchovy na ZŠ/ZUŠ je výhodné využít také filmy rané kinematografie. Badatelský projekt si klade za cíl spojit vědomosti z filmové vědy a zkušenosti praktikujících pedagogů a všechny tyto poznatky pak zahrnout do tří výukových listů.

***Klíčová slova:*** raný film, dětský film, filmová výchova

## Abstract

Let's imagine the situation: today's young schoolboy with a mobile with powerful camera poked out of his pocket meets the creator of early mute films who lived about a century and half ago.

They have something in common: They both want to learn how to make movies. They are both at the beginning, exploring how the image can speak and learning the basics of film grammar.

How could the short and simple works of the first pioneers be filmed by today's children, with their YouTube experience, built from early childhood by media literacy and under the guidance of a teacher?

I want to verify the hypothesis that it is advantageous to use films of early cinema to create teaching papers for teachers of film/audio-visual education at primary/elementary art school. The research project aims to combine the knowledge of film science and the experience of practicing teachers and then include all these learnings in three teaching papers.

**Key words:** early film, children film, film education

## Obsah

Úvod.....	9
Cíl práce a metodika .....	10
1    Raná zkušenost s tvorbou videí u dnešních dětí .....	13
1.1 Vliv YouTube .....	13
1.2 Filmové výrazové prostředky užívané při natáčení s mobilním telefonem .....	16
2    Filmová řeč u raných filmů.....	17
2.1 Předgriffitovský modus vyprávění.....	17
2.2 Specifika výrazových prostředků u filmů v rozmezí 1895–1907 .....	23
3    Výzkum.....	25
3.1 Co učit? Minimum z teorie filmové řeči určené pro školáky .....	25
3.1.1 Porovnání tří knih .....	25
3.1.2 Radomír D. Kokeš – Rozbor filmu .....	26
3.1.3 Jon Boorstin – Tajemství filmové řeči .....	30
3.1.4 Thomas C. Foster – Jak číst film .....	34
3.1.5 Shrnutí: vyprávění obrazem pro děti.....	36
3.1.6 První osobní poznámka k procesu tvorby.....	38
3.1.7 Druhá osobní poznámka k procesu tvorby .....	41
3.2 Jak učit? .....	42
3.2.1 Hranice dětské tvořivosti – učení nápodobou.....	42
3.2.2 Vhodné filmy jako cvičení na filmové výrazové prostředky.....	49
4    Výukové listy .....	51
3.1 Onésime horloger, Jean Durand. ....	51
3.2 An Interesting Story, James Williamson. ....	52
3.3 Dream of a Rarebit Fiend, Edwin S. Porter .....	53
Závěr .....	55
Seznam použitých pramenů a literatury .....	56
Přílohy .....	57
Příloha č. 1 – Podrobné děje filmů k výukovým listům a jejich fotoscénáře	57
Příloha č. 2 – O podstatě umění.....	72

## Úvod

Proč se zabývat starými, němými filmy? Krátké, a navíc němé dramatické útvary byly přece už dávno překonány ve složitosti vyprávění i ve stavbě audiovizuálního díla. Čemu nás mohou tyto filmy naučit? Přijmou je vůbec dnešní děti?

Takové otázky si kladu na začátku této práce, ve které chci prozkoumat tyto krátké a první pokusy filmových pionýrů a zjistit, jak by mohly posloužit při praktické filmové výuce dnešních školáků.

Děti rády vyprávějí anekdoty, vtipné historky, teprve se učí vyprávění příběhem. Proto jim možná grotesky, gagy a honičky přijdou zábavné a budou mít chuť je natočit znovu, po svém. Jak by je při tom mohl vést pedagog?

V rámci této práce se pokusím o vytvoření výukových listů na základě tří vybraných filmů. Děti mohou tyto černobílé a němé scény převyprávět jinak – jejich jazykem, jinými postupy, mohou změnit i téma. Ale jedno musí dodržet: tehdy se rodičí a dodnes platné vyprávění obrazem.

## Cíl práce a metodika

Tématem mé práce je výzkum zaměřený na využitelnost tří snímků z dob rané kinematografie pro pedagogickou práci s dětmi.

Jde o krátké, němé a černobílé snímky v délce několika minut, pocházející z doby, kdy se ještě filmy promítaly v kavárnách, kdy se obecnost smálo honičkám a gagům a kdy zatím nezapomnělo na úžas z „rozpohybovaných obrázků“.

Ráda bych prozkoumala výrazové prostředky těchto filmů a zvážila jejich klady a zápory pro učitele filmové tvorby při jejich pedagogické práci s dětmi.

Pokud hovořím o pedagogické práci, mám na mysli volnočasovou tvořivou činnost s audiovizuálním obrazem (tedy všemožné workshopy, filmové kroužky, tábory, kde se jako hlavní aktivita provozuje natáčení filmového díla); když zmiňuji děti, myslím tím ratolesti na hranici mladšího a hlavně staršího školního věku, tedy v rozmezí 12 až 15 let.

Jde tedy o plně volnočasovou aktivitu, při které se nepředpokládají hlubší znalosti z oblasti audiovizuálního vzdělávání, naopak sem přicházejí děti, jejichž zkušenosti v oblasti praktické filmové tvorby jsou „tabula rasa“.

A když zmiňuji učitele, myslím především ty, kteří často z čistého nadšení věnují své síly výuce audiovizuální tvorby na základních školách či gymnáziích, popř. v rámci neformálního vzdělávání vedou filmové kroužky při nejrůznějších volnočasových centrech.

Ač je Filmová a audiovizuální výchova obsažena v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání<sup>1</sup> (mluvíme zde o základních školách), jde

---

<sup>1</sup> Charakteristika předmětu je zde uvedena takto: „Filmová/Audiovizuální výchova v etapě základního vzdělávání je koncipována jako metodické propojení několika tvůrčích činností: vlastní tvůrčí zkušenost z filmové/audiovizuální tvorby a jejího výsledku; schopnost vnímat díla vytvořená audiovizuálními výrazovými prostředky a uvědomovat si jejich hodnoty; potřeba

o předmět, jehož zařazení do rozvrhu není časté a záleží spíše na nadšení vedení školy či daného učitele.

Vyplývá to z nedávného výzkumu<sup>2</sup> zpracovaného katedrou filmových studií Filozofické fakulty Univerzity Karlovy, který se zabíral praxí tohoto předmětu na českých základních školách a gymnáziích. Ve výsledcích výzkumu je doslova uvedeno, že:

Vzdělávací obor filmová/audiovizuální výchova se v současné době vyučuje na velmi malém množství českých základních škol. Kladně na otázku, zda obor vyučují, odpovědělo pouze 1,9 % z námi oslovených 161 náhodně vybraných základních škol.

Výrazně vyšší je výskyt výuky filmové/audiovizuální výchovy na gymnáziích. Z námi osloveného vzorku 52 náhodně vybraných gymnázií se obor vyučuje na 13 % z nich.

Celkem 70 % základních škol a 58 % gymnázií, na kterých filmovou/audiovizuální výchovu neučí, o budoucí výuce neuvažuje proto, že obor nepovažují za důležitý nebo mají jiné oborové priority. Ostatní školy uvedly jiné důvody: chybějící kapacity, neznalost oboru a další.

Mezi nejčastěji zvolené chybějící kapacity patří u základních škol nedostatek kvalifikovaných pedagogů, potřebného vybavení, financí a hodinové dotace.

Pedagogové, kteří vyučují filmovou/audiovizuální výchovu, si podklady pro výuku připravují v drtivé většině sami (92 % zúčastněných pedagogů). Často pracují s filmovými ukázkami a vlastními nebo převzatými metodickými materiály.

---

zajmout a formulovat názor na filmové/audiovizuální dílo.“ RVP pro základní vzdělávání, dostupné na webových stránkách Národního ústavu pro vzdělání: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

<sup>2</sup> DVOŘÁKOVÁ, Tereza Czesany et al. (2016). *Mapování realizace vzdělávacího oboru filmová/audiovizuální výchova na českých základních školách a gymnáziích* [online]. Ministerstvo kultury ČR. [cit. 20. 3. 2021]. Dostupné z: <https://www.mkcr.cz/medialni-a-filmova-vychova-41.html>

Převládají neformální zdroje informací pro jejich práci – neoborové webové stránky o filmu, populárně-naučná literatura a přátelé, kteří jsou odborníci v dané oblasti.

Pedagogové začínají s výukou oboru nejčastěji (69 %) z vlastní iniciativy. Celkem 44 % respondentů z řad pedagogů uvedlo, že si znalosti doplňují individuálně a nemají žádné formální vzdělání v tomto oboru. Pouze 37 % učitelů filmové/ audiovizuální výchovy uvedlo, že je v profesním kontaktu s dalšími kolegy vyučujícími tento obor. V odpovědi na otázku, co by pomohlo rozvoji jejich výuky o filmu a audiovizi, volí pedagogové nejčastěji kvalitně zpracované pedagogické materiály, dostatek připravených snadno dostupných filmových ukázek a kvalitní učebnice.

Tuto svou práci píšu již v pětiletém odstupu od výše zmíněného výzkumu, kdy stále probíhá diskuse nad formou vzdělání pro pedagogy, podobou učebnic pro filmovou výchovu apod. Ráda bych touto prací přispěla do této debaty, se snahou ukázat, že princip nápodoby a inspirace staršími díly filmových pionýrů nemusí znamenat jen nudnou hodinu z filmové historie, ale i živou, tvůrčí práci. Tak, aby se při ní děti dozvěděly první základy filmové řeči a zároveň aby byly povzbuzovány v hledání vlastních cest vyprávění příběhů.

Konkrétními cíli této práce je stanovit naprosté základní minimum filmové řeči nutné k dalšímu osvojení si filmové gramatiky, dále pak načrtnout možné základní cvičení, na kterém by si děti mohly toto minimum vyzkoušet.

Závěrečným výstupem pak bude návrh tří výukových listů.



# 1. Raná zkušenost s tvorbou videí u dnešních dětí

## 1.1 Vliv YouTube

Tuto práci píšu v době, kdy víceméně každé školou povinné dítě vlastní mobilní telefon. Jeho součástí je kamera a fotoaparát, včetně aplikace k úpravě videa, která také umožní okamžité sdílení na internetu.

Děti tedy „jen tak“ nosí v kapse velmi mocný a lákavý nástroj. Obsluha mobilního telefonu i následná editace videa je snadná a videokanal YouTube je častým místem, kde děti prezentují svá díla jiným, sledují také pozorně jejich oblíbenost. Mohli bychom se proto zeptat: Zvládají dnešní děti díky YouTube a mobilním telefonům filmovou řeč? Jsou již filmaři? Ale abychom si mohli odpovědět, musíme se nejprve zeptat: Co dělá filmaře filmařem?

„Každý filmař má jiný vkus i styl a každého zajímá úplně něco jiného, ale ve způsobu uvažování o filmu se všichni překvapivě shodnou. Jinak to nejde, určuje to samo medium. Na plátně věci fungují jinak, a ať už filmař chce dosáhnout čehokoli, musí si počínat způsobem, který bude na plátně fungovat. První otázka každého filmaře tedy není: Je to skvělé?, ale: Bude to fungovat?“<sup>3</sup>

Na téma vlivu YouTube na dnešní mladou generaci bylo sepsáno několik vysokoškolských prací. Například Kristýna Sokolová ve své práci *Vliv využívání YouTube na volný čas žáků druhého stupně základní školy* píše: „YouTube ve svém volném čase tito žáci vyhledávají nejčastěji hned po času stráveném s rodinou a kamarády. A pokud jde pouze o činnosti spojené s počítačem a internetem, tak je navštěvování YouTube nejvyhledávanější aktivitou. Jedná se o poměrně novou formu využívání volného času, ale dle výsledků z této práce je možné říci, že se jedná o nejvyužívanější činnost z oblasti techniky a činností

---

<sup>3</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 8

spojených s počítačem či podobným zařízením. Vliv YouTube je díky tomu značný, dříve, když YouTube neexistoval, žáci trávili svůj čas jinak.”<sup>4</sup>

*Audiovizuální styl uživatelských YouTube videí* je název diplomové práce Filipa Hráčka. Ten tvrdí, že „nejpočetněji zastoupenou kategorií YouTube videí je slideshow – sled statických fotografií nebo obrázků. Tato forma vyjádření je populární především díky nenáročnosti na vybavení a produkci. K vytváření slideshow stačí několik fotografií nebo obrázků a zdarma dostupný software. Druhá nejpopulárnější kategorie byla nazvána video-postřeh a vyznačuje se krátkými neopracovanými záznamy z každodenního života. Ty jsou často natáčeny na zařízení, která nejsou primárně určena pro záznam videa – například fotoaparáty nebo mobilní telefony. Další hojně zastoupenou kategorií audiovizuálního stylu je videoblog – dlouhý statický záběr, ve kterém autor videa přímo oslovuje publikum. Stejně populární jsou také úryvky domácího videa, které se vyznačují ‚sledující‘ kamerou a minimem střihu. Výše vyjmenované čtyři kategorie stojí za 70 % uživatelských YouTube videí.“<sup>5</sup>

Důraz na popularitu a s tím spjatá snaha o líbivost je častou charakteristikou při popisu tohoto specifického prostoru a dává tušit, že spíše než o lekci filmové tvorby jde o sebeprezentaci v prostoru internetu a sociálních sítí, které dnes mohou být náhražkou fyzického prostoru dětských hřišť.

Pro videa je tedy často směrodatná jejich oblíbenost mezi jinými, popularita je přitom důležitá pro snahu „mít fanoušky“ a potkávat se s nimi v diskusích a komentářích.

Zajímavou publikací je série knih *Já, JůTuber*, kde oblíbení YouTube autoři sdělují své zkušenosti. „Drž se populárních témat a populárních slov. Když budeš mít podobné téma a název jako video, které má milión zhlédnutí, je větší šance,

---

<sup>4</sup> SOKOLOVÁ, Kristýna. *Vliv využívání YouTube na volný čas žáků druhého stupně základní školy*. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav pedagogických věd, Pedagogika, 2017.

<sup>5</sup> HRÁČEK, Filip. *Audiovizuální styl uživatelských YouTube videí*. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Mediální a komunikační studia, Mediální studia a žurnalistika, 2009.

že právě tvé video někdo nasdílí. Není třeba za každou cenu zkoušet nové věci. Když něco vezmeš ze zahraničí, většina lidí si toho ani nevšimne. Stejně budeš opěvován za zkoušení nových věcí, protože budeš první v ČR/SR, kdo tady podobné video udělal. Pro české diváky budeš pořád „ten první“.<sup>6</sup>

Najdeme zde ale také krátká doporučení směřující ke klasické výuce stavby příběhu: „Snaž se natočit a sestříhat video tak, jako bys vyprávěl historku kamarádům. Pokud historka nebude bavit tebe, nebude bavit ani diváky. Měla by mít svůj začátek (neboli expozici), ve kterém diváci pochopí, o čem, nebo o kom vyprávíš. A měla by také mít svůj jasný konec – nějakou pointu nebo katarzi (poučení, vývoj). Což neznamená, že tím musíš příběh uzavřít. Přirozeně si můžeš nechat otevřená vrátka pro případné pokračování.“<sup>7</sup>

Nalezneme sice i lehkou zmínku o střihu a švenkování, ale text celé knihy je jednoznačně zaměřen na popularitu videí jakožto jejich hlavní rys.

Rozvoj filmové řeči je jasně upozaděn a v kontextu YouTube videí jakožto sociálního prostoru je druhořadý.

---

<sup>6</sup> *Sepsáno JůTubery. Já, JůTuber 2.* edit.: Chvála Tomáš. 1. vyd. V Praze: Coobook, 2016. ISBN 978-80-7544-075-4. Str. 17

<sup>7</sup> *Sepsáno JůTubery. Já, JůTuber 2.* edit.: Chvála Tomáš. 1. vyd. V Praze: Coobook, 2016. ISBN 978-80-7544-075-4. Str. 36

## 1.2 Filmové výrazové prostředky užívané při natáčení s mobilním telefonem

Jak jednoduše objasnit principy, na kterých stojí termín **filmová řeč**? Snad myšlení obrazem. Řeč mluví, obraz ukazuje. To, co jinak dokážeme popsat slovy, musíme najednou přeměnit v obrazový vjem, a to se vším, co mu náleží: znalostí obrazové zkratky, principy výtvarného umění, vědomím významu jednotlivých obrazů a jejich skládání v rámci scén a umění vést scény tak, aby posloužily tématu.

Filmovou řeč bychom také mohli popsat jako sadu znaků, které se (podobně jako naše mluvená řeč) vyvíjely a kterým se – ve snaze porozumět filmovému dílu – musíme učit. Audiovizuální obrazy jsou součástí sociálně-kulturního prostředí už od útlého věku, základním pasivním porozuměním filmové řeči je tedy vybaven každý z nás, nikoli však už dovedností jejího aktivního používání.

Mezi filmaři obvykle používanou učebnicí bývá zpravidla publikace významného polského filmového publicisty Jerzyho Plazewského *Filmová řeč*, která podrobně pojednává o filmových výrazových prostředcích, stejně jako objemná kniha Davida Bordwella a Kristiny Thompson *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Oba tituly bývají v seznamu povinné literatury pro studenty filmových studií a už jen stručným výčtem problematiky, kterou se zabývají, bychom zahltili mnoho stran této skromné práce – kameramanské postupy, principy výtvarného pojetí obrazu, mizanscéna, pojetí režie, vedení herců, stříhové postupy...

Při snaze nezapadnout do labyrintu filmové teorie vnímám jako dobrou směrovku již dříve načrtnutý obraz dnešního školáka a to, že bychom si měli všimnout zejména zařízení, která používá.

Ve snaze pomoci mu v tom, v čem již započal, můžeme jednoduše mluvit o kompozici a velikosti obrazu, ohniskové vzdálenosti objektivů, mizanscéně a zvukové dramaturgii.

Smartphony nabízejí všechny následující funkce: Volbu celku, či detailu (zpravidla se jedná o digitální, nikoli optickou změnu), volbu pozadí, či nejrůznějších filtrů, kterými lze zpětně dodat obrazu jistou náladu či charakteristiku, volbu hudebního podkresu, či možnosti dodatečně nahrát zvukový ruch či mluvené slovo.

Jisté možnosti také skýtá základní editace videa, kde lze záběry libovolně přesunout po časové ose.

V návaznosti na tyto jejich zkušenosti je snadnější mluvit o tom, k čemu slouží filtry (jde o svébytné pojmenování tónovaných obrazů, jako např. Vintage styl, styl Melancholie, Jaro apod.), než je rovnou zahltit pojmy jako mizanscéna apod. Nakonec, první slovo mohou mít děti. Když ony samy pedagogovi představí způsob, kterým natáčejí a editují videa, lépe pak může navázat se svým cvičením či dalším výkladem.

## 2. Filmová řeč u raných filmů

### 2.1 Předgriffitovský modus vyprávění

Pionýrem bývá označován člověk, který razí nové cesty, odvážně jde kupředu a objevuje nové věci. V literatuře zabývající se dějinami filmu jsou jako filmoví pionýři často popisováni ti tvůrci, kteří jako první stáli za filmovou kamerou a snažili se objevit způsoby, jak komunikovat se svými diváky tak, aby danému dílu porozuměli, bavilo je a měli chuť je zhlédnout ještě jednou.

Doba prvního desetiletí 20. století se vyznačovala právě snahou o další zdokonalení fascinujících prvních kinematografických vynálezů – coby následků průmyslové revoluce. Film se stal brzy základem velkého průmyslu, od začátku byl obchodníky vnímán jako produkt s obrovským potenciálem zábavy, ale přitahoval také pozornost umělců.

Pro porozumění tomu, jak se ustanovila první všeobecně používaná pravidla pro natáčení prvních snímků, je dobré si nejprve připomenout, jaké byly rané filmy

oněch pionýrů, za jakých podmínek byly předváděny a za jakých okolností pak byly představovány prvním divákům.

V roce 1895 byl natočen padesátisekundový *Příjezd vlaku do stanice La Ciotat*<sup>8</sup>, veřejná projekce proběhla o rok později. Proč bychom měli začít zrovna tímto snímkem, o kterém se často tvrdí, že údajně jde o první film?

Jeho tvůrci, francouzští bratři Lumièrové, Louis a Auguste, natočili jeden jednoduchý záběr, ve kterém můžeme najít mnoho náznaků, kudy se kroky porozumění mezi filmovými tvůrci a jejich diváky ubíraly dále, přinejmenším po dobu do roku 1907, což je období směrodatné pro tuto diplomovou práci.

*Příjezd vlaku do stanice La Ciotat* byl promítán v kavárně Grand Café v Paříži. Nešlo tedy o kino, promítací sál či jakékoli prostředí určené pro veřejnou projekci tak, jak bychom si to uměli představit dnes. Zcela první filmové záběry byly totiž promítány ve vaudevillových divadlech<sup>9</sup>, kde byla projekce filmu jen jednou z mnoha dalších atrakcí (vedle hudebně-komediálních představení, předvádění živých zvířat, žongléřských představení apod.). Také rodinné zábavné parky nabízely vedle projíždek na horské dráze filmové představení, stejně jako nákupní centra apod. Kina se jen velmi pomalu a postupně stávala přirozeným místem pro projekce.

Protože první promítací zařízení byla poměrně komplikovaná, společnosti provozující filmová představení nejprve nabízely vaudevillovým divadlům pronájem svých služeb, které zahrnovaly projektor, promítače a filmový pás. Až

---

<sup>8</sup> Příjezd vlaku do stanice La Ciotat (ve francouzském originále L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat) je jedním z prvních filmů distribuovaných bratry Lumièrovými. Byl natočen v roce 1895 a poprvé promítán 6. ledna 1896 v Paříži. Padesátisekundový němý film zobrazuje příjezd vlaku do stanice ve francouzském přímořském městě La Ciotat. Jako většina tehdejších filmů bratří Lumièrových se i Příjezd vlaku skládá jen z jednoho záběru z každodenního života.

Zdroj: Wikipedia, dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Příjezd\\_vlaku\\_do\\_stanice\\_La\\_Ciotat](https://cs.wikipedia.org/wiki/Příjezd_vlaku_do_stanice_La_Ciotat)  
<sup>9</sup> Vaudeville (franc. [vódevil]) znamená zábavný divadelní program se zpěvy a tanci, předchůdce operety, varieté a muzikálu. Zdroj: Wikipedie, dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Vaudeville>

v dalších letech, kdy se proces filmové projekce díky novým inovacím v technice opět zdokonalil, se základní průmyslovou komoditou stala „jen“ filmová cívka.<sup>10</sup>

Tento způsob reprezentace se ovšem potýkal s tím, že prezentace filmu plně závisela na provozovateli.

Mnoho snímků totiž počítalo s předběžnou obeznámeností publika – velká část pokusů o první naraci spoléhala na předchozí diváckou zkušenost s konkrétní písni, divadelní hrou, významnou událostí, či dokonce textem v novinách.

V případě, že publikum nerozumělo zápletku, byl zpravidla provozovatel připraven podpořit narativní srozumitelnost filmu živým zvukovým komentářem, nebo dialogem za plátnem (tzv. mluvící filmy).

Pro provozovatele to byla také možnost, jak mohli svému kinu dodat osobitost a zajistit si stálé návštěvníky. Například americký provozovatel W. Stephen Bush, který provozoval putovní filmová představení, považoval své komentáře za „kreativní podporu filmové zábavy“. Protože měl také zkušenosti s kázáními věřícím ve službě církve, ve svém přístupu k filmu rozvíjel tradicionalistický postoj, kdy chtěl publikum lačné zábavy také poučit, případně dovedět. „Odsuzoval nevzdělané provozovatele představení, kteří předváděli filmovou podobu některé ze Shakespeareových her bez jakéhokoli komentáře, a tak ‚mátlí‘ své zákazníky, kteří v případě vhodné prezentace díla jím mohli být uchvázeni a nadšeni.“<sup>11</sup>

Bush také sepisoval a vydával své komentáře formou letáku, který rozdával divákům.

---

<sup>10</sup> Srov. *Nová filmová historie*, editor Petr Szczepanik 1. vyd. v Praze: Herrmann & synové, 2004. ISBN 8023941070, 9788023941074. Kapitola Éra nickelodeonů začíná.

<sup>11</sup> Srov. *Nová filmová historie*, editor Petr Szczepanik 1. vyd. v Praze: Herrmann & synové, 2004. ISBN 8023941070, 9788023941074. Str. 232.

Dialog za plátnem provozovaný vaudevillovými herci byla drahá položka, která se navíc stávala komplikací při náhlé změně programu (herci neměli mnoho času na obeznámení se s filmem). Zakrátko proto způsob prezentace pokročil dále k mechanicky mluvícím filmům, kdy byl zvuk zajišťován nově chronofonem (přístroj vzniklý sloučením fonografu s kinematografem).

S prezentací filmu závislou na provozovateli souvisel také jakýsi „střih“ daného díla, který jej libovolně vsazoval do sekvencí spolu s jinými jednozáběrovými filmy.

Výrobci filmů byli čím dál tím více vedeni zájmem publika a jejich snaha učinit snímky věrohodnějšími a transparentnějšími vedla k celé řadě změn.

Na jaké filmy ale chodilo publikum, k čemu se upínaly jejich tehdejší oči? Opět je dobré si připomenout film *Příjezd vlaku do stanice La Ciotat* – bratři Lumièrové jsou dnes zmiňováni v dějinách filmu jako ti, kteří přiblížili divákovi „celý svět na dosah ruky“. Zejména jejich cestopisy ze všemožných koutů světa vynikají dokonalým ovládnutím tehdejší kamery, a to po stránce jak řemeslné, tak i výtvarné. Kompozice ulic, pobřeží a přístavů jsou dechberoucí dodnes.

Aktuality převažovaly nad snahou vyprávět filmové příběhy pomocí narace, kde „filmový pohyb“ byl přece jen ještě poněkud toporný a nesrozumitelný, oproti na první pohled srozumitelným (byť velmi krátkým) cestopisům.

Mezi snadno přijímané a srozumitelné formy filmů patřily nejprve snímky založené na gagu a kouzelnických tricích typu „méliès“, později se přidaly dva skladebné principy umožňující vytváření jednoduché situace: za prvé nahromadění nespojitých scén vystavěných kolem sjednocujícího tématu, postavy či gagu, a za druhé jejich důsledek – honička.



Honička dovolila vystavit opozici mezi pronásledovatelem a pronásledovaným, kterou lze vyjádřit i kompozičně zdůrazněním nejprve jedné a pak druhé skupiny, a také pomocí pohybu, kdy se postavy přibližují ke kameře a míjejí ji.<sup>12</sup>

Podle amerického filmového kritika Toma Gunninga převažovaly filmové aktuality nad hranými filmy až do roku 1906, tomuto období se také někdy říká „mélièsovská tradice“,<sup>13</sup> dle tohoto kritika můžeme také říci, že v tehdejších vnímání obrazů filmového plátna převažovala především fascinace iluzorní mocí (ať už je to realistická iluze pohybu představovaná Lumièry, nebo magická iluze vytvořená Mélièsem).<sup>14</sup>

Předěl, kdy film přestává být pro diváka především atrakcí a kdy je upoutaný hlavně způsobem vyprávění příběhů, vkládá Gunning do let 1906 a 1907, kdy začínají „časy Griffithovy“<sup>15</sup>; tehdy se filmová atrakce „stáhla“ do avantgardy, nebo do určité složky dějových filmů (muzikálů).

Ona síla prvních filmů před rokem 1906 vedená touhou „něco ukázat“ také předurčuje způsob, jakým se herci chovají před kamerou – opakované pohledy herců do kamery, gesta, klanění se, to vše ve snaze navodit kontakt s diváký; herci se tedy přímo dožadují jejich pozornosti. Dělají tak přesně to, co je později považováno za „vytržení“ z realistické iluze filmu.

---

<sup>12</sup> Srov. *Nová filmová historie*, editor Petr Szczepanik 1. vyd. v Praze: Herrmann & synové, 2004. ISBN 8023941070, 9788023941074. Str. 230

<sup>13</sup> Georges Méliès (8. prosince 1861, Paříž – 21. ledna 1938, Paříž) byl francouzský filmový režisér a významný průkopník kinematografie. Stal se světoznámým díky používání nejrůznějších filmových triků. Celou řadu z nich sám vymyslel nebo objevil (například níže zmíněný stop trik). Používal ale i mnoho dalších triků, jako je třeba dvojexpozice. Ve svém studiu měl postavené kulisy, využíval kostýmů či kouřových efektů, a snažil se tak aplikovat divadelní techniky do filmu v co největší míře.

Zdroj: Wikipedie, dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Georges\\_M%C3%A9li%C3%A8s](https://cs.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A8s)

<sup>14</sup> Časopis *Illuminace*, ročník 13, 2001, č. 2 (42), str. 51–57.

<sup>15</sup> D. W. Griffith (22. ledna 1875, Crestwood, Kentucky, USA – 23. července 1948, Hollywood, Kalifornie, USA) byl jedním z nejvýznamnějších režisérů raného období americké kinematografie. Proslul zejména filmy *Zrození národa* (1915) a *Intolerance* (1916). Film *Zrození národa* (1915) byl jedním z prvních blockbustérů. Vyznačoval se užitím pokročilých stylistických a formálních technik a jeho obrovská popularita podpořila nastupující dominanci dlouhometrážního filmu ve Spojených státech.

Zdroj: Wikipedie, dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/D.\\_W.\\_Griffith](https://cs.wikipedia.org/wiki/D._W._Griffith)

Ostatně: čím víc jsou tyto trikové filmy, často zmiňované právě ve spojitosti s Mélièsem? Jen řadou kouzelnických atrakcí, mnoho filmů je zcela bez zápletky, obejdou se i bez vývoje postav.

I když se k hercům tehdejší doby v řadě filmů kamera dostává blíže (jde tedy o užití detailu), dle Gunninga se opět jedná o atrakci svého druhu, kdy „zvětšení zde neslouží jako interpunkce ve vyprávění, ale jako atrakce svého druhu a smysl filmu“.<sup>16</sup>

Další posun v letech 1905 až 1908 předznamenala síť nově vznikajících kin, tzv. nickelodeonů. Podle filmového historika Davida Bordwella<sup>17</sup> bylo právě nízké vstupné (jeden niklák, odtud název kina) jedním z mnoha důvodů, proč se tento typ kina stal velmi populárním. Dalším faktem byl přechod od aktualit k dějovým filmům, kdy už diváci nechodili do kina za fascinací, ale za již obvyklou zábavou. Většina producentů totiž filmy nejen prodávala, ale také půjčovala, což majitelům umožnilo často obměňovat program.

I když byly v prvních nickelodeonech snímky nejprve uváděny ve varietním formátu a stále byly obloženy fraškami, aktualitami, ilustrovanými písněmi a kouzelnickými kejklemi, v dalším období – od roku 1907 do roku 1913 – se filmy zdokonalují ve své narativní formě, a umožňují tak vznik celovečerních filmů.

Film si jasně vzal za svůj model činoherní divadlo a začal produkovat slavné herce ve slavných hrách. „Transformace filmového diskursu, kterou dále zosobňuje D. W. Griffith, připoutala filmový signifikant k vyprávění příběhů a k vytváření v sobě uzavřeného dietetického universa. Pohled do kamery je tabuizován a filmové prostředky se mění z hravých triků – filmových atrakcí (kdy Méliès na nás gestikuluje, když dáma mizí) – na prvky dramatického významu, vstupy do psychologie postavy a do světa fikce.“<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Časopis *Illuminace*, ročník 13, 2001, č. 2 (42), str. 51–57.

<sup>17</sup> Srov. BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin, *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*, 2. opravené vyd. v Praze: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7. Str. 45-46.

<sup>18</sup> Časopis *Illuminace*, ročník 13, 2001, č. 2 (42), str. 55.

Podrobnější zkoumání této části filmových dějin – tedy již „Griffithovské období“ – je už ovšem mimo rámec této práce, dále se o ní proto rozepisovat nebudu.

## 2.2 Specifika výrazových prostředků u filmů v rozmezí 1895–1907

Z výše nastíněného přehledu vývoje je patrné, že rané snímky – od prvních snímků bratří Lumièrů z roku 1895 po honičky a gagy před rozvojem narativu souvisejícího s nástupem nickelodeonových kin – obsahují jen minimální množství charakteristik, které bychom mohli nazvat filmovými výrazovými prostředky.

První filmy měly jednoduchou formu i styl. Obsahovaly většinou jediný záběr, obvykle celek, zachycující akci.

Přibližně do roku 1903 zobrazovala většina filmů přírodní scenérie nebo pozoruhodné události, ale už v této nejranější kinematografii se objevovala určitá forma vyprávění. Thomas A. Edison<sup>19</sup> patřil vedle již zmíněných bratří Lumièrů k prvním konstruktérům kamerových zařízení, jeho firma Edison Manufacturing Company vyvinula kinetoskop<sup>20</sup> – zařízení pro jednoho diváka, snímky byly tvořeny záznamem komické scény typu potyčka opilého muže s policistou.

Zájem publika však rychle opadl a filmaři museli hledat nové cesty, jak přilákat diváka.

Již zmíněný Georges Méliès, kouzelník trikových filmů, při diskusi nad svou pracovní metodou prohlásil: „Scénářem, fabulí, obsahem děje jsem se zabýval

---

<sup>19</sup> Thomas Alva Edison (11. února 1847 Milan, Ohio, USA – 18. října 1931 West Orange, New Jersey, USA) byl americký vynálezce a podnikatel. Na jeho jméno je vedeno 2332 patentů, další tisíce jich registrovaly jeho firmy. Zdroj: Wikipedia, dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Thomas\\_Alva\\_Edison](https://cs.wikipedia.org/wiki/Thomas_Alva_Edison)

<sup>20</sup> Srov. BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, 1. vyd. v Praze: Akademie múzických umění (AMU), 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6. Str. 589.

až naposled. V takovém případě scénář skutečně neměl žádný význam, protože sloužil jen jako záminka inscenace, triků, nebo efektně hraných obrazů“.<sup>21</sup>

V dalších letech se řadě jiných podnikatelů dařilo zdokonalovat další kamerová zařízení, a natáčet tak další a další díla, která postupně vyvíjela formu hraných i trikových filmů.

Jde sice o ucelené situace, které mají patrný začátek, svůj vývoj a dospějí i ke svému konci, ale příliš zde nemůžeme mluvit o příběhu s jasnou zápletkou. Ještě zde nenajdeme cílenou snahu o rámování obrazu ani práci s jeho hloubkou.<sup>22</sup>

Režisér Edisonovy společnosti Edwin S. Porter jako jeden z prvních natáčel filmy, jež využívaly principy narativní kontinuity a vývoje. Mezi nimi byl i *Život amerického hasiče* (*Life of an American Fireman*, 1903) zobrazující úsilí hasičů o záchranu matky a dítěte z hořícího domu. Ačkoli tento film obsahuje mnoho klasických narativních prvků (záběry na hasiče tušící neštěstí, sérii záběrů na hasičské vozy tažené koňmi, jak pospíchají k požáru), jeho stříhová skladba zatím nezachovává logiku časových vztahů. Záchranu matky s dítětem tak vidíme dvakrát: zevnitř domu i zvenku. Režisér Porter si v tomto případě neuvědomil možnosti příčného stříhu mezi dvěma místy ani princip návaznosti akce, kterého by mohl využít ke sdělení narativní informace.

V roce 1903 stejný režisér režíroval film *Velká vlaková loupež* (*The Great Train Robbery*), jenž se stal v některých ohledech prototypem klasického amerického filmu. Děj se v něm rozvíjí logicky, s jasnou přímočarostí času a prostoru. Sledujeme každou fázi loupeže, pronásledování zlodějů a jejich smrt v závěrečné přestřelce.

Podobnými cestami se vydali také britští filmaři, nejslavnějším britským filmem tohoto období se stalo dílo Lewina Fitzhamona *Pes zachránce* (*Rescued by Rover*, 1905). Příběh o únosu dítěte je pojednán podobně přímočarým způsobem

---

<sup>21</sup> Časopis *Illuminace*, ročník 13, 2001, č. 2 (42), str. 52.

<sup>22</sup> Srov. BORDWELL, David, *On the History of Film Style*, Published January 15th 1998 by Harvard University Press, ISBN 067463429. Str. 1.

jako Velká vlaková loupež. Po únosu sledujeme, jak pes Rover dítě nalezne a jak se vrací pro jeho otce, kterého přivádí zpět k úkrytu únoskyně. Všechny záběry průběhu cesty dodržují odpovídající prostorové uspořádání scény, a proto jsou umístění i celkový prostor děje zcela přehledné a pochopitelné.<sup>23</sup>

## 3 Výzkum

### 3.1 Co učit? Minimum z teorie filmové řeči určené pro školáky

#### 3.1.1 Porovnání tří knih

Při snaze najít v odborné literatuře minimum teorie z oblasti praktické filmové výchovy, které by odpovídalo gramotnosti a obrazové zkušenosti dnešního školáka, vycházím z již dříve zmíněné obecné zkušenosti s YouTube a sociálními sítěmi.

Vím tedy, že z pole teorie nad výrazovými filmovými prostředky by školák mohl lépe porozumět těm pohledům, které odpovídají jeho zkušenosti z natáčení nebo z častého sledování YouTube videí.

Jde tedy především o určení tématu, práci se scénářem a storyboardem a dále pak o kompozici a velikost obrazu, mizanscénu, střih a zvukovou dramaturgii. Dalšími příležitostmi jsou poučení o možnostech způsobu vyprávění a komunikace s divákem.

Domnívám se také, že mému záměru lépe poslouží knihy, které se obracejí ke čtenáři s předpokladem spíše bez odborných filmových znalostí a které se nejvíce snaží nalákat na možnost „vidět film jinak“ a „zjistit, co je za kamerou“, než odborné filmové publikace, byť ty nabízejí komplexnější a fundovanější popis filmových výrazových prostředků.

Jde mi ale stále o to, abych dokázala vytvořit pedagogický materiál, ve kterém musí být konkrétní informace ke stavbě filmového díla vysvětleny ve vztahu

---

<sup>23</sup> Srov. BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, 1. vyd. v Praze: Akademie múzických umění (AMU), 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6. Str. 593.

k celku, a to polopatickým způsobem, který je srozumitelný komukoli – náhodnému čtenáři této práce, pedagogovi, který není filmově vzdělán a jen hledá inspiraci, nebo poučenějšímu školákovi.

Z knih běžně dostupných v knihkupectvích jsem tedy vybrala tyto tři tituly:

Radomír D. Kokeš – Rozbor filmu

Jon Boorstin – Tajemství filmové řeči

Thomas C. Foster – Jak číst film

### 3.1.2 Radomír D. Kokeš – Rozbor filmu

Jeho kniha je určena zájemcům (nejen) o hollywoodskou a českou kinematografii. Klasický hollywoodský film totiž dle něj představuje známý model, který zná víceméně každý.

Předkládá postup, jak porozumět stavbě filmového díla (na který pro tyto účely musíme nahlížet jako na souhrn prostředků a postupů používaný filmaři) a zdůrazňuje tři základní kategorie, kterých by si divák měl všimnout především: vyprávění, styl a fikční svět.

V knize tedy nejde jen o porozumění filmové gramatice jako takové, ale o komplexní vhled do díla.

Autor se v dalším výkladu opírá o známý a oceňovaný animovaný snímek pro děti *Wallace a Gromit: O chloupek* (1995).

V kategorii **vyprávění** pak může snadněji mluvit o teoretických pojmech jako syžet, fabule a narace.

**Syžet** je vše, co ve filmu vidíme a slyšíme.

**Fabule** je vše, co odhadujeme, domýšlíme si – na základě syžetu. Každý divák chce filmu porozumět, proto si během sledování „dává události dohromady“ tak, aby věděl, o co jde a proč se to tak děje.

A právě tento myšlenkový proces, kdy na základě zvukových a obrazových informací, které vidíme na plátně a podle kterých si postupně v mysli tvoříme fabuli, se nazývá **narace**.

Syžet si s prvky fabule může jakkoli hrát – přeházet je v čase, prozradit jen zlomky situací, jakkoli je natahovat, či naopak zhušťovat. Pokud je ale syžet dobře sestaven, může být divák upoután pouze narací tohoto příběhu, zatímco výsledná fabule může být naopak velmi prostá.

Film *Wallace a Gromit: O chloupek* dle Kokeše rozvíjí fabuli celovečerního filmu na půlhodinové ploše.

Přehledně pak vysvětluje spolupůsobení syžetu a fabule po celou dobu snímku, zde jen uvedu úryvek ze začátku:

„Úvodní scéna je krátká, trvá jen minutu a půl, ale má zásadní dopad na divákovu chápání celého následujícího syžetu. Je noc, dvě hodiny ráno. Wallace spí, jeho pes Gromit plete (což naznačuje, že nejde o zcela standardního psa) a kolem jejich domu projíždí velký nákladní vůz.

Z něho uteče malá ovce a zamíří k domu Wallace a Gromita. Vidíme jen zlověstně osvětlené oči v zadním zrcátku. Dveře auta se otevřou, protože obrovský pes řídící nákladník hodlá vystoupit a pro ovci si dojít. Dotykem ruky ho ovšem zarazí žena na vedlejším sedadle, což velkého psa přesvědčí, a odjedou. Ovce vejde otvorem ve dveřích do domu s nápisem „Wallace a Gromit – mytí oken“.

Když se pak v další scéně Wallace a Gromit podivují, kdo že jim poškodil dům, divák už ví, že to byla ovce. Zatímco si Wallace v novinách pak čte o chybějící vlně na trhu, divák už odhaduje motivy padouchů.

A když obě tváře ve čtvrté scéně dostanu jména – Wendolena a Preston, divák již tuší (na rozdíl od bezhlavě zamilovaného Wallace), že tato dvojice to s oběma hrdiny nemyslí dobře a že jejich objednávka mytí oken nebyla náhodná.<sup>24</sup>

A nyní se blíže podívejme na kategorii **styl**. Mohli bychom ji dle Kokeše dále rozdělit na podkategorie mizanscéna, práce kamery, střih a zvuk.

K **mizanscéně** říká: „Pod mizanscénou se rozumí všechno před kamerou, což znamená konkrétní prvky jako prostředí, figury, rekvizity, kostýmy, barvy nebo osvětlování, ale i postupy a práce s nimi. Filmaři s mizanscénou pracují především skrze inscenování figur v čase. Činí tak v rámci hlubokého, nebo mělkého prostoru z hlediska počtu plánů akce, v interakci prvků mizanscény mezi sebou, pomocí jejího otevírání a zavírání, odkrývání a skrývání, osvětlování a zatmívání, skrze zapojování mimoobrazového prostoru. (...). Skrze prostředí mohou filmaři v základech charakterizovat fikční svět.<sup>25</sup>

**Práce kamery:** Kameraman volí vlastnosti daného záběru, a to díky třem prvkům: fotografické aspekty záběru (ohnisková vzdálenost, ostrost aj.), rámování záběru (velký celek, celek, polocelek, detail, velký detail, americký plán, dále také úhel kamery jako pohled, nahléd aj.) a nakonec délka záběru.

**Střih:** zde můžeme mluvit o technickém, nebo kompozičním stylu. O technickém střihu můžeme dle Kokeše mluvit, když jde o pouhé spojení jinak samostatných záběrů. O kompozičním střihu pak mluvíme v případě, kdy jej filmaři využívají jako cílený postup, rozhodnutí v rámci struktury díla.

Pro bližší porozumění tomu, jak může střih funkčně sloužit, se pak odkazuje na teorii kontinuální střihové skladby. Autor Kokeš navazuje na Davida Bordwella a Kristin Thompsonovou, podle kterých jde o klasickou hollywoodskou normu, a říká: „Cílem kontinuální střihové skladby je pokud možno učinit výstavbu filmu

---

<sup>24</sup> KOKEŠ D., Radomír, *Rozbor filmu*, 1. vyd. v Brně: Masarykova univerzita, 2020. ISBN 978-80-210-7756-0, ISBN 978-80-210-8240-3 (online: pdf). Str. 20

<sup>25</sup> KOKEŠ D., Radomír, *Rozbor filmu*, 1. vyd. v Brně: Masarykova univerzita, 2020. ISBN 978-80-210-7756-0, ISBN 978-80-210-8240-3 (online: pdf). Str. 28



pro diváka bezmála neviditelnou a zcela bezpříznakovou. Toho ovšem dosahuje klasická skladba tím, že nijak neodpovídá naší zkušenosti s vnímáním světa a je v každém ohledu umělá: odvozuje se zejména (a) od analytického střihu řízeného pravidlem osy a záběrem/protizáběrem a (b) od úzkostného lpění na soudržném prostorovém uspořádání scény. Analytický střih nabyl svého označení od toho, že rozkládá (tj. analyzuje) prostor do vzájemně se doplňujících částí.

**Zvuk:** S odkazem na knihu *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*<sup>26</sup> Kokeš hovoří o dělení na mluvené slovo, hudbu a ruchy a dále vyzdvihuje hlavně jeho funkci zvukového můstku (spojování dvou scén), nebo dialogového háčku (postavy zpravidla na konci scény pronesou větu, jež umožní plynule překlenout sérii akcí).

A zmínkou o třetí kategorii, které by si divák měl být při posuzování filmového díla vědom, je zmínka o fikčním světě.

Fikční svět je podle Kokeše tvořen stylem a syžetem, resp. jejich vzájemným působením. Vytváří časoprostor, ve kterém se odehrává příběh filmu a v souladu s charakterem hlavních a vedlejších postav se také dále vyvíjí... Je utvářen jedinečným řádem, preferencí hodnot, morálkou a vírou ve věci vyšší. Autor Kokeš se zde zajímavým způsobem vymezuje vůči Davidovi Bordwellovi,<sup>27</sup> který předpokládá, že filmový divák vždy usiluje především o sestavení fabule, tedy pochopení toho, co se ve filmu dělo, děje a dít bude.

S tímto tvrzením autor Kokeš polemizuje a předpokládá, že: „(...) u některých filmů se divák nesnaží prvotně pochopit, jaký příběh vyprávějí, nýbrž jaký svět představují. Právě onen vystupuje do popředí jako soubor určitého stavu věcí, podmínek svého fungování.“<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> BLÁHA, Ivo, *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*, Praha: AMU, 2004

<sup>27</sup> Srov. BORDWELL, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

<sup>28</sup> KOKEŠ D., Radomír, *Rozbor filmu*, 1. vyd. v Brně: Masarykova univerzita, 2020. ISBN 978-80-210-7756-0, ISBN 978-80-210-8240-3 (online: pdf). Str. 41

Zajímavým dělením tohoto fikčního světa pak určuje mikrosvět (vlastnosti postavy, její sny, přání, cíle a představy) a subsvět (to, co sdílejí nebo by mohly sdílet postavy filmu, jde o soubor vědění, pravidel a hodnot).

Ve své knize pak autor dále pokračuje k výuce psaní odborného analytického textu pro filmové kritiky, tato část knihy je však pro účel této práce nepodstatná, a proto s úctou k autorovi opouštím jeho vody a přemístím se k neméně zajímavému protějšku za velkou louží, panu Jonu Borstinovi.

### **3.1.3 Jon Boorstin – Tajemství filmové řeči**

Autor knihy jako by neměl oči dvě, ale hned šest. Tedy: jeho kniha je postavena na třech možných úhlech pohledu, díky kterým můžeme vnímat filmové dílo. To, co mě zajímá, tedy gramatika filmové řeči, je obsaženo v pohledu prostředním, nicméně zbývající dva dotvářejí komplexnost jeho jedinečného přístupu.

A také pomáhají odpovědět na otázku po cíleném vedení divákovy pozornosti. Hned v úvodu své knihy říká: „Sledování filmů nám dává tři různé druhy potěšení, které jsem nazval prožitkem voyeura, zprostředkovaným prožitkem a fyzickým prožitkem. Každý z nich vyžaduje jiné filmové postupy, často v rozporu s těmi ostatními, každý má specifický obsah, vlastní pravidla fungování v času a prostoru a vlastní způsoby vnímání reality. Při sledování filmů se v nás tyto tři prožitky potkávají.“<sup>29</sup>

#### **Prožitek voyeura**

Podle autora je voyeur v tomto případě něco jako dychtivý pozorovatel, který zažívá čistou radost z pohledu na něco nového a báječného. Těší se na fantastický svět plný lákadel, který jej bude bavit a kterému bude věřit. A co musí filmaři udělat pro to, aby svého voyeura získali? Dvě věci:

---

<sup>29</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 13

Tou první je vytvořit na plátně natolik přesvědčivý prostor, že mu voyeur uvěří. A úkol číslo dvě tkví v rozehrání „podívané“, tedy „živého“ příběhu.

„Chce-li režisér proměnit plátno v okno do jiného světa, musí udělat všechno pro to, aby zlikvidoval jeho plochost.“<sup>30</sup>

Záleží na technologii snímání, ale i na rozmístění herců, jde o spolupráci režiséra a kameramana – práci se světlem, rámování obrazu, úhly kamery – a střihač je pak tím, kdo vytvoří přesvědčivý obraz daného prostoru tak, aby záběry na sebe navazovaly a vytvořily přesvědčivou montáž. I ta nejprostší scéna může působit zmateně, například, když kameraman překročí osu.

A nakonec: při snaze o přesvědčivost prostoru nesmíme zapomenout na magickou sílu zvuku!

A co čas? „Když sledujeme filmy, alespoň ty hollywoodské, naše oko voyeura vyžaduje větší rychlost, než jaká přísluší realitě. Těžko říct, jestli je to pro filmové médium přirozené, anebo zda jen filmaři využili výhodu, kterou má film oproti skutečnosti, ale jedním z důvodů, proč hollywoodské filmy, a to i ty nejrealističtější, tak dobře fungují, je právě jejich rychlejší verze reality. Na téměř podprahové úrovni je všechno jednodušší. Ve filmu lidé neztrácejí čas tím, že hledají místo na parkování nebo shánějí drobné, a divák to ví“.<sup>31</sup>

A co ještě ví každý voyeur, je to, že se nechce nudit – takže chce být překvapován a tempo snímku, tedy změna rytmu filmu, je jednou z věcí, která udržuje jeho pozornost.

### **Zprostředkovaný prožitek**

Voyeur má oči (a bdělou, na logiku pozornou mysl), jak jsem psala výše. Jak ale film vnímá divák-prostředník? Srdcem. Je to naše schopnost empatie, snahy „lidsky“ porozumět jednání profesionálních herců. V jejich gestech hledáme

---

<sup>30</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 25

<sup>31</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 53

pravdivost, přesvědčivost, a pokud ji najdeme, postava se stává kouskem nás samotných. Nejsme těmi, kdo sedí v sedadle sálu, ale těmi, kdo prožívají drama na plátně. Jak bude znít výtka voyeura, pokud filmu neuvěří? To by se nemohlo takto stát! A jak zní výtka prostředníka? To by přece neudělal! „Tato záhadná schopnost vyzařovat dojem absolutní pravdy není dána kvalitou role, ale herce a jeho vytrvalé, až sebedestruktivní potřeby upřímnosti. Nedá se to naučit. Je to kvintesence filmového herectví.“<sup>32</sup>

Prostředník v nás přemýšlí tak, že intuitivně vyhledává skutečné emoce. Základní jednotkou pro posouvání děje pro něj není dějová změna, ale okamžik, kdy je herec výkon mimořádný. Pokud je tento okamžik ve zlomovém ději, jde o srdce filmu. Režisér je hledá, stříhač si je pak hýčká. Řídí se také jiným rytmem – herec musí svou pravdu najít a procítit, prožít.

Kameraman pro zachycení takového vnitřního světa herce volí velký detail. Okolní svět se rozplyne. Velikost na plátně divákovi říká – čím větší je detail, tím důležitější je to okamžik. Ale jen pro tu danou chvíli, jen pro ten krátký okamžik, než nám obraz zase zevšední a ozve se v nás voyeur s otázkou: A co dál?

### ***Fyzický prožitek***

Jde o napětí pohledu, o kterém později řekneme, že jsme jej cítili „na vlastní kůži“. „Když se v běžném filmu díváme na sekvenci na horské dráze, kolik z napětí pochází z pohledu na ustrašené hrdiny a sdílení jejich emocí a kolik z pocitu, jak jízdu prožíváme my sami? Které ze záběrů jsou efektivnější – záběry na křičící postavy, nebo subjektivní záběry ubíhajících kolejí, do kterých padáme, nebo zatáčíme? Díváme se na postavy, abychom viděli, komu z nich je špatně, nebo kdo je nadšený? Ne. Nejsou to postavy v empatickém smyslu, jsou tu proto, aby povzbuzovaly nás na naší jízdě po horské dráze, jsou tu, aby znásobovaly naše vzrušení z pohybu.“<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 83

<sup>33</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 120

Autor pak uvádí filmy IMAX<sup>34</sup>, které jsou vizuálně dechberoucí, technicky dokonalé, ale za jejich velkou návštěvností, tedy kasovními úspěchy stojí laciné napětí z horské dráhy. Jde více o senzaci než o emoce.

Schopný režisér ovšem umí najít prostor pro takový divácký adrenalin v napjatých chvílích každého žánru. Pocit, kdy přímo toužíme být danou postavou, náleží často hororu, pornu, akčnímu filmu, jsou ale kořením i pro dobrodružný film či thriller.

Jak by tady zněla diváková výtka, pokud při pohledu voyeura pronese: „To by se takto nemohlo stát!“, divák-prostředník zase prohlásí: „To by přece neudělal!“? Divák sledující především fyzický prožitek zřejmě pronese: „To mě nebere.“

V závěru se pak autor zamýšlí:

Načrtli jsme tři silné úhly pohledu, se kterými se můžeme dívat na filmové plátno. Je každý z nich zárukou úspěchu? Všechny jsou lákavé a všechny už byly vyzkoušeny. Ale použít jen jeden z nich nestačí...

Asi největší potenciál by mohl mít čistě voyeuristický film. Zaručuje kvalitní příběh zasazený do atraktivního prostředí. Na ploše celovečerního filmu ovšem divák emoce potřebuje, jinak se „i ze sebevýpravnějšího a sebedůmyslnějšího příběhu stanou jen dvě chladné a nezajímavé hodiny“.<sup>35</sup> Svět fyzických prožitků je zase „kasaštyk“. Jde o zábavu v čistém slova smyslu, nejzákladnější důvod, proč jít do kina – na podívanou. Velkou podívanou.

Klíčem je podle autora určení tématu. Téma samo řekne, co do filmu patří a co už ne. Téma zdůvodňuje existenci všech scén i postav. Tři výše zmíněné úhly pohledu nemohou fungovat jeden bez druhého – pod každou voyeuristickou, či fyzicky prožitou akční scénou se skrývá téma a s ním jeho emoce.

---

<sup>34</sup> IMAX (z anglického Image MAXimum – maximum obrazu) je označení formátu velkorozměrového kinematografického systému. Zdroj: Wikipedie, dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/IMAX>

<sup>35</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 150

### 3.1.4 Thomas C. Foster – Jak číst film

Charakterem textu i jeho členěním připomíná spíše přednášku učitele. Vcelku jednoduše text, kdy se autor Thomas C. Foster obrací ke čtenáři často řečnickými položenými otázkami, nebo předpokladem jeho uvažování, vzbuzuje dojem, že sedíme v prostorách učebny a celý obsah knihy je čistým přepisem toku jeho vět.

Nicméně, po snaze shrnout tuto bystřinu myšlenek do několika vět, můžu říci, že jádrem knihy je popis filmové řeči, a to v tomto důrazu:

- Filmy se hýbou, resp. film je ve svém principu záznam pohybujících se objektů. Lidí, předmětů a v případě, že oba prvky tvoří dlouhou, statickou scénu, pohneme s kamerou. Film jsou zkrátka pohyblivé obrázky, to je jeho esencí.
- Aby divák pohyblivým obrázkům porozuměl, používá především oči a mozek. Je tedy závislý na vizuálních datech, která dále percepčně a analyticky zpracovává. Takže získané vjemy uchovává dlouhou dobu v paměti a je schopen, pokud mu k tomu dáme patřičné vodítko, snadno je vyvolat zpátky.
- Jak tedy onoho diváka po lince příběhu vést? První odpovědí je kamera. Umístění kamery a její stability ovlivňuje náš dojem z toho, co zažívají postavy na plátně. A také gramatika filmové řeči vychází z výběru – takže pokud k umístění kamery přidáme i volbu ohniskové vzdálenosti u objektivu a budeme přemýšlet nad střihy, dostáváme se opravdu blízko k tomu, abychom mluvili o základní stavební jednotce: o záběru.
- Záběry (tedy vizuální a auditivní informace) se pak spojují do scén (dokončené akce). Scény se spojují do sekvencí (to už jsou větší části příběhu, tvořící příběhové oblouky, s nějakým začátkem, prostředkem a koncem). A sekvence se pak spojují do filmu.

- Skutečně poutavý záběr, který nám v hlavě utkví svým významem, či symbolikou, je pak obraz.
- Pracujeme se vzdáleností (heců a předmětů), jejich kombinací a prolínáním, všímáme si barev, tedy pracujeme s mizanscénou.
- Kdybychom se zeptali: Co se děje na plátně, když se pohodlně usadíme?, odpověď by zněla, že sledujeme promyšlený úvodní výběr obrazů, které nás mají uvést do děje, chytit naši pozornost a vzbudit naše očekávání. Vše je promyšleno, není prostor pro náhodu či oddech. Autor se dokonce odkazuje na svoji předchozí zkušenost, kterou získal coby čtenář románů: „Každý román nám dává návod, jak bychom ho měli číst, a nejvíce nás učí ve chvíli, kdy to nejvíc potřebujeme, na samém začátku. Totéž platí i pro filmy. (...) Na začátku potřebujeme trochu napovědět a nápovědu máme před očima. (...) Takže, co nás má naučit ta dlouhá úvodní sekvence z Tenkrát na západě? Například: Budte trpěliví. Tady se nikam nespěchá. Na okolních zvucích záleží. Dialogů moc nebude. A když už nějaký bude, budte pozorní, ať ho nepropásněte. Atd.
- Jeden z prvních úkolů, které jako filmoví diváci máme hned v úvodu, je rozpoznat, o koho se vlastně máme zajímat a jestli nám vůbec stojí za to, tzv. „naš člověk“. A jakmile mu porozumíme, porozumíme příběhu filmu. A co všechno musí scénáristé při vytváření filmu vzít v úvahu? Stálost postavy, její komplexnost jsou spjaté s kontextem a motivací. „Motivace odpovídá na otázku: Co tato postava potřebuje?“<sup>36</sup> Kontext a motivace vedou ke konfliktu, v němž se ukáže, kdo je co zač. A nastává změna. Což souvisí i s momentem překvapení, po celý film charakterově stálá postava se může proměnit a diváka překvapit.
- Je dobrý nápad vzít si do kina hodinky. Pokud jste si totiž vybrali úspěšný hollywoodský biják, můžete si ověřit třífaktovou strukturu filmu. Jde o pravidlo

---

<sup>36</sup> BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5. Str. 166

30-60-30. Prvních 30 minut slouží k představení postav a nastínění výchozí situace. Pak se stane něco nečekaného, co film posune do další fáze – jde o první plot point neboli klíčový bod zápletky, okolo 90. minuty k němu pak přibude druhý, do bodu vrcholného napětí, kdy cítíme, že se něco musí stát – jde o druhý plot point, který směřuje k vyvrcholení ve třetím aktu.

- Téměř každý film spadá do nějaké známé kategorie a každá taková kategorie má svá pravidla. Chcete natočit western? Pak by hrdina měl být silný a málomluvný. Ruka spravedlnosti dopadá tvrdě, příběh se odehrává s nádhernými přírodními scenériemi a krásnou oblohou. Tyto konvence žánru mohou projít svým vývojem, ustrnout v klišé, okoukat se, nebo se stát základem pro parodii a satiru.
- Každý ví, že existují remake (nové zpracování staršího filmu), sequely (klasická pokračování příběhu), prequely (snímky, které dějově předcházejí dříve uveřejněným filmům), nebo spin-offy (samostatné příběhy rozvíjející konkrétní postavu či zápletku původního děje). Ale mnohem méně se pravděpodobně ví, jak často filmoví tvůrci plní díla svých předchůdců, počínaje celým konceptem filmu až po jednotlivé triky. Nakonec nesmíme zapomenout ani na filmové franšízy (série filmů o Jamesi Bondovi).
- Najděme si kvalitní filmy s kvalitní hudbou a zaposlouchejme se (série filmů Sergia Leone).

### **3.1.5 Shrnutí: vyprávění obrazem pro děti**

Jak by výše popsaným postupům rozuměly dnešní děti, YouTubem ovlivněná generace?

Již jsem zmínila, že dětem budou blízké ty pojmy, se kterými se v nejrůznější podobě setkaly při své vlastní zkušenosti s točením videa na smartphonu.



Děti již znají pojem jako celek, nebo detail. Můžeme mluvit tedy o vhodnosti užití celku, detailu pro danou situaci, o jiných možnostech rámování obrazu.

Mají také zkušenost s tím, že videozáznam z mobilního telefonu bez použití stativu je často tzv. roztřepaný – můžeme tedy mluvit o stabilitě obrazu a o možnosti pohybu kamery.

Děti také porozumí tomu, že kamera na stativu uvolňuje ruce – můžeme pak více komunikovat s okolím, řídit scénu atd. Mezi kameramanské základy jistě patří i stavba prostoru – např. zachycení rozhovoru mezi dvěma lidmi, potřeba znát pravidlo osy.

Vestavěný mikrofon zpravidla nedovolí kvalitní zvuk, natožpak přemýšlet o zvukové dramaturgii. Videoeditory ve smartphonech proto nabízejí nepřeborné množství ruchů, hudebních podkresů. I tady nám dítě bude jistě rozumět.

Každý tvůrce také točí video s jistým záměrem, tento záměr jej také vede při obrazové editaci videa – děti často používají filtry, popisky vkládané přímo do videa, smajlíky, obrázky – při snaze vyjádřit původní ideu či vylepšit svůj film. Porozumí tedy, když budeme mluvit o obraze, o jeho tonalitě, vysvětlíme pojem mizanscéna.

A debata nad smyslem vkládání smajlíků či ozdobných filtrů vede k otázce tématu. Její dobré zodpovězení je základem pro všechny další debaty nad podobou filmových obrazů. Pátrání po smyslu natočených scén, hledání jejich významů a odmítnutí častého užití hudebního podkresu jako možné východisko jinak bloumavých záběrů – pokud víme, co točíme, pravděpodobně už tušíme také, jak to máme natočit.

Vymýšlení příběhu, určení tématu a přemítání nad způsobem vyprávění – takový dobře zpracovaný začátek může pak pomoci při volbě výrazových prostředků – napoví, co divákovi ukázat (velikost záběrů) a kdy (kontinuita obrazů).

Hraní si se syžetem a fabulí – a tedy s divákovým napětím a jeho pozorností – může být velká legrace.

A naposled – vědomí nutnosti činit rozhodnutí a nést za ně odpovědnost, unést kritiku a ustát diskusi nad výsledkem je také to, co by pedagog měl dětem předat. Čímž nemyslím, že bychom dítě měli nutit k povinnému vyřčení jeho autorského postoje před celou třídou a nutit je, aby s klidnou tváří ustálo diskuse dřív, než bude připravené. Ale vědomí tvůrčí svobody a z ní plynoucí odpovědnosti mohou být křídla, kdy si každé dítě může uvědomit, že je jedinečné, že jeho pohled je cenný a jeho volba je důležitá a jediná potřebná. A že pedagog stojí o to, aby slyšel jeho hlas.

Vycházejme z předpokladu, že při dětském tvoření probíhá rozdělení rolí způsobem, kdy všichni dělají všechno, každý se na chvíli touží stát scénáristou, kameramanem, režisérem, střihačem, ale i hercem.

Každý se tedy v danou chvíli bude jednou ptát:

Jak danou scénu natočím? Kam postavím herce a jaký objektiv použiju? Co bych měl zdůraznit? Měl by tu stát ten květináč? Měla by ta postava odejít z místnosti? A o čem to vlastně je?

Klíčem k takovým rozhodnutím je určení tématu. Téma samo řekne, co do filmu patří a co už ne. Jak jej ale správně hledat a najít?

Dovolím si zde k tomuto tématu rozepsat dvě své osobní poznámky k procesu tvorby (osobní proto, že jde o moje domněnky založené na oblíbených citacích z knížky a internetových diskusí). První bude o nutnosti nosit stále s sebou tesařskou brašnu a druhá o opatrnosti při používání slova „umění“.

### **3.1.6 První osobní poznámka k procesu tvorby**

Pokud vím, neexistuje moment, kdy „teď a hned“ vytvoříme kvalitní příběh či námět a kdy budeme vzápětí vědět, o čem je, jak zní jeho téma. Že nás zkrátka něco napadne a bude to. Mám velmi ráda amerického spisovatele Stephana

Kinga, který ve své učebnici psaní píše: „Jednu věc bychom si měli ujasnit hned na začátku, ano? Neexistuje žádné skladiště nápadů, žádné Středisko syžetů, žádný Ostrov pohřbených bestsellerů; nápady na dobrý příběh jako by se vynořovaly doslova odnikud, jako by vám spadly do klína přímo z čistého nebe, dva dosud nijak nesouvisející nápady se najednou spojí a stvoří něco úplně nového pod sluncem. Vaším úkolem není takové nápady hledat, jenom je poznat, když se objeví“.<sup>37</sup>

Mám za to, že autor zde spojuje dvě věci – první je ta, že tvůrce námětu, který přemýšlí nad svým budoucím scénářem se často až zoufale snaží vymyslet „nový a super skvělý“ příběh, kterým chce zaujmout, vymýšlí hvězdné zámky a zapomíná u toho na fakt, že dokáže pojmenovat jen to, co dokáže pojmenovat.

Tedy, že bezpečně dohlédne jen tam, kam sahá jeho vzdělání a především jeho zkušenost s jeho vlastním životem. Ale právě tady se schovávají ty poklady, které dokáže najít jen on sám, protože jen on sám s nimi má tu zkušenost (jde o vzpomínky z dětství, vlastní prožitky, natlučené nosy, plakání pod peřinou, strachy, utajené radosti). Ale jak z tohoto zdánlivého nic najít poklad? K tomu se King dostává o pár stránek později, když popisuje ohromně velkou pracovní brašnu svého dědečka Guye Pillsburyho, který pracoval jako tesař.

Byla ručně dělaná ze dřeva, třípatrová, s mnoha šuplíčky, zavírala se na obrovské kovové spony. Víko bylo zespono vyloženo hedvábnou, červenou látkou s motivem růží, což v kombinaci se vši špínou a mastnotou, která vzlínala od okrajů víka, vypadalo dost zvláštně. Po stranách měla velká držadla. „Věřte mi, že podobnou skříňku byste v žádném Wal-Martu nenašli,“ říká King, jeho děda si ji pochopitelně vyrobil sám. Když šel pak do důchodu, skříňku po něm zdědil strejda Oren. A právě ten jednou v létě přišel ke Kingům do domu vyměnit roztrhlou síťku na okně. Malý Stephan mu asistoval – směl otevřít kovové spony na skříňce, poté, co ji s funěním strejda Oren položil na zem, byla vážně těžká (něco mezi 40 a 60 kg). V jejím prvním patře se nacházelo nejběžnější nářadí

---

<sup>37</sup> KING, Stephan. *O psaní. Memoáry o řemesle*. 2. vyd. v Praze: BETA – Dobrovský, 2005. ISBN 80-7306-188-0. Str. 29.

jako kladivo, pilka, francouzské klíče, vodováha, vrtačka, šroubováky. Níže se nacházely šrouby, vrtáky, hřebíky apod. Strejda Oren se pustil do opravy a požádal Stephana o podání jednoho lehkého šroubováku ze skříňky. Nic víc z ní nepotřeboval, za chvíli ji mohl Stephan zase zaklapnout. Zeptal jsem se ho, proč se táhl s celou dědovou skříňkou kolem našeho domu, když potřeboval jen jeden šroubovák. Ten přece klidně mohl přinést v kapse u kalhot. „To jo, jenže, Stevie,“ řekl mi, sehnul se a popadl držadla, „jak jsem mohl vědět, co všechno budu muset třeba udělat, až se sem dostanu, hm? Je nejlepší mít všechno náradí pěkně po ruce. Protože když ho po ruce nemáš, možná narazíš na něco, co jsi nečekal, a to tě odradí od práce.“<sup>38</sup>

King tím říká, že ti, kteří přemýšlejí o psaní, by si měli vyrobit svou vlastní skříňku na náradí a pak posilovat svaly na to, aby ji mohli nosit všude s sebou. A měla by mít klidně i čtyři patra, tolik, aby do ní dotyční uložili všechny své nástroje. Nejpoužívanější věci patří nahoru – například slovní zásoba, veškerá jazyková gramatika, v dolním patře pak stylistické prvky. Dobré psaní zkrátka vyžaduje dobré psaní základů. „Budu se vás snažit povzbudit, jak to jen půjde, protože to mám v povaze a protože mám tuhle práci rád. A chci, abyste ji vy měli rádi taky. Ale pokud nejste ochotni dít až do úmoru, nemá smysl pokračovat (...). Existuje sice múza, že k vám jen tak přiletí do pokoje a posype vám psací stroj nebo počítač kouzelným práškem. Žije v zemi. Je to podzemní tvor. Budete muset sestoupit na jeho úroveň, a až se tam dostanete, budete mu muset zařídit byt, aby měl kde žít. Jinými slovy, všechnu dřinu budete muset odvést vy, zatímco múza si bude jen vysedávat v křesle, pokuřovat doutníky, obdivovat své trofeje z bowlingu a předstírat, že vás nevidí. Copak, nepřipadá vám to fér? Mně to fér připadá. Možná nebude příjemný na pohled, tenhle múza, a možná nebude zrovna dvakrát hovorný (...), ale bude pro vás mít inspiraci. Je naprosto v pořádku, abyste vy oddělili veškerou práci a ponocovali bůhví do kolika, protože tenhle chlápek s doutníkem a křídýlkama má pytel plný kouzel. A v tom pytli jsou věci, které můžou nadobro změnit váš život. Mně můžete věřit, já to vím.“<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> KING, Stephan. *O psaní. Memoáry o řemesle*. 2. vyd. v Praze: BETA – Dobrovský, 2005. ISBN 80-7306-188-0. Str. 87.

<sup>39</sup> KING, Stephan. *O psaní. Memoáry o řemesle*. 2. vyd. v Praze: BETA – Dobrovský, 2005. ISBN 80-7306-188-0. Str. 112.

Jak by asi měl plnit svou skříňku filmař? Pravděpodobně sledováním stovek a stovek filmů, porovnáváním jejich kvalit a cvičením si všímavosti k jejich výrazovým prostředkům.

Smyslem této první poznámky je tedy důraz na fakt, že pedagog, který by chtěl dětem pomoci vytvořit vlastní film, by je měl cíleně vést ke sledování kvalitních filmových děl.

### **3.1.7 Druhá osobní poznámka k procesu tvorby**

Tvůrce většinou touží po jedinečnosti svého díla, které by nezapadlo mezi jiné, ale stalo by se nositelem čehosi výjimečného. Nový příběh, nová myšlenka, nový vyšší smysl, a přitom srozumitelný všem.

Při snaze vytvořit něco nového autor jednak sahá po osvědčených postupech, jednak sám zkouší cesty vlastní.

Následné zhodnocení toho, jak se mu jeho snaha vyplatila, zpravidla probíhá za spolupráce diváků, kteří mu dávají cenný zpětný pohled na to, co právě vytvořil. Takové hodnocení se pak samozřejmě odvíjí od úrovně vnímání dotyčných diváků, jejich zainteresovanosti do díla, spolupráce, znalosti filmových postupů apod.

Obecně snad můžeme říci, že tvůrcem vybrané výrazové prostředky buď napomáhají zdůraznit jeho představu, nebo naopak – pokud je používá nedůsledně a nahodile – diváka matou. Taková diskuse nad rozporem toho, co mělo být řečeno, a není, tedy srovnání původní myšlenky a výsledku, není snadná, ale patří mezi cenné mezníky ve vývoji autora v jeho znalosti a používání filmových postupů.

Někdy ale může dojít – a to zvláště v případě citlivých, začínajících autorů – k tomu, že svoji neznalost či ještě malou zručnost ve filmovém řemesle zakrývají slovem „umělecký záměr“. Ani děti se nevyhnou používání tohoto slova, zvláště v jeho pejorativním významu: „Ty umělče!“, nebo: „Točíš zas něco uměleckého?“.

Nad rámec této práce by byla byt' jen snaha o definici tohoto slova, nicméně bych zde ráda uvedla zatím nejvýstižnější úvahu k tomuto tématu, kterou jsem zaznamenala na diskusním fóru fotografického serveru Fotoaparát.cz.

Každý uživatel sem může vkládat své fotografie a hodnotit fotografie jiných na základě škály bodů a svého komentáře. Uživatelem se může stát každý, není zde vyžadováno vzdělání v tomto oboru ani praxe. Fotografie všech uživatelů jsou pak seřazeny podle počtu bodů, na vrcholu jsou tedy ty s vysokým počtem známek, ty nejvíce oblíbené a úspěšné.

Mezi nejlépe hodnocené fotografie zde trvale patřily snímky přírody a akty. Mezi uživateli pak často probíhala diskuse nad uměleckou a řemeslnou kvalitou těchto fotek. Pokud některý uživatel porušoval pravidla komunity, mohl být správcem serveru na čas zablokován, nebo i vyloučen.

V rámci jedné z těchto diskusí jsem objevila příspěvek uživatele Vclv, občanským jménem Václava Studeného, matematika a fotografa, který v čase sepsání příspěvku patřil mezi ty, kteří byli často blokováni. Jeho příspěvek se týkal definice slova umění a pro jeho výstižnost bych jej ráda uvedla v rámci této práce. Kvůli obšírnosti textu jej ovšem vkládám do Příloh.

## 3.2 Jak učit?

### 3.2.1 Hranice dětské tvořivosti – učení nápodobou Výzkum u tří učitelů

Pro účely své diplomové práce jsem oslovila tyto tři pedagožky: paní Kateřinu Krutskou z Filmové tvorby Základní umělecké školy Řevnice, paní Viktorii Rampal Dzurenko z pražské Aeroškoly a nakonec paní Martinu Voráčkovou z plzeňské Animánie, a to s cílem zjistit více o tom, jak v rámci jejich pravidelných kroužků pro děti (v rozmezí cca 10–16 let) probíhá výuka filmové tvorby.

Výše uvedených učitelek jsem se ptala na následující otázky: Máte ve vaší výuce určená pravidla, která jsou nováčkům sdělena hned na začátku? Při tvorbě děti napodobují díla jiných, nebo je necháte rovnou tvořit vlastní příběhy? Necháte je

postupovat samostatně, nebo musí postupovat Vámi určeným a zavedeným způsobem? Co zohledňujete při hodnocení díla?

### ***Kateřina Krutská, Filmová tvorba Základní umělecké školy Řevnice***

Záleží na tom, o jaké seskupení dětí jde v novém ročníku. Pakliže se stane, že jsou ve skupině studenti natolik inspirativní a toužící experimentovat, není potřeba děti v něčem omezovat, protože by se jim ubrala svoboda z tvoření.

Pravidlo, které je pro ně důležité, je vědomě směřovat své myšlenky a nápady k tomu, co chtějí vytvořit. Důležité je, aby si byly vědomy toho, kam jejich dílo směřuje, a věděly, že k tomu potřebují znát obsah a formu, kterou chtějí naplnit.

Postupem času, kdy si osvojí filmovou řeč, začnou všechny nově posbírané zkušenosti využívat ve svých krátkých filmových cvičeních a to jim začíná dávat velkou sebedůvěru.

Důležitá je v této fázi jejich sebejistota, že to, co tvořím, vím, proč a jak to vytvořit. Pro mne jako pro pedagoga je podstatné děti zbytečně unáhleně nepustit k praktické tvorbě dříve, než mají pevně ujasněné, co a proč chtějí vytvořit.

Pakliže se sejdou ve skupině děti, které jsou odchovány z domova pouze televizním konzumem, poté je potřeba v nich nastartovat tvůrčí proces, který už pak zahrnuje pravidla, kdy je potřeba některá určitá omezení nastavit. Například při práci se zvukovou skladbou využívat atmosféry, ruchy a teprve až v pozdějších filmových cvičeních používat hudbu, která má v dané filmové skladbě svůj význam.

Při výuce neuplatňuji nápodobu děl jiných. Vycházíme z vlastních autorských nápadů. Jiná díla využívám spíše pro inspiraci, převážně jde ale o inspiraci formálního stylu. Například pakliže má student vypracovaný námět k animovanému filmu, vyberu pro projekci vhodná filmová díla, kde se může student inspirovat nejen vhodnou animační technikou pro svůj nový film, ale i výtvarnem, barevným pojetím, prací se zvukovou skladbou, prací s kamerou, střihovou skladbou či prací s detailem aj.

Děti pracují samostatně. Společně konzultujeme námět. Důležité je, aby se mohli vyjádřit i ostatní studenti k danému námětu, vnesli své postřehy a navzájem si děti náměty reflektovaly. Zároveň si student musí být vědom realizovatelnosti projektu a objemu náročnosti. Ve chvíli, kdy je námět schválen, přichází povinná fáze literárního scénáře, poté technického scénáře.

U literárního scénáře příkládám důraz k pečlivé dramaturgii, aby si student byl vědom například toho, co v příběhu nesou vedlejší postavy, proč a kde se stane daný zvrát v příběhu. Vše je cíleno k tomu, aby si student osvojil vědomě používání dramaturgických prvků a věděl, proč a jak s danou postavou, atmosférou pracuje.

Technický scénář vypracovává student samostatně a posléze opět společně konzultujeme. Důležité je prodiskutovat spektrum možností a cílený výběr jedné z variant. Vše směřuje k tomu, aby než dítě začne točit, vědělo kromě obsahu, proč například v daný moment používá v daném obraze nejdříve celkový pohled a poté detail a proč to právě není zoom kamery. Aby dítě dopředu vědělo, jak chce pracovat se zvukovou skladbou. Aby vědělo, zda potřebuje zvuk natáčet externím zvukovým recorderem, protože z kamery bude mít jen pomocný zvuk. Aby vědělo, jaký má být timing uvnitř záběrů. A mnoho dalších jednotlivostí, které jsou pro následnou střihovou skladbu podstatné. U střihové skladby je poté pro studenta podstatné, že už si je sám vědom, co a kde podcenil a co naopak pečlivě domyslel, takže mu to při střihu umožňuje mnohem větší tvůrčí přístup k celkové skladbě svého budoucího díla.

Při hodnocení díle zohledňuji vše. Není podstatná kritika, ale to, že i ostatní děti byly u vývoje od námětu až po samotný výsledek a mohou taktéž přinést své postřehy, jak by ony dané věci řešily při realizaci. Například u hraných filmů, diskutujeme o tom, jak se výsledný film odklonil či zůstal věrný původnímu námětu. Jak daný student rozzáběroval příběh, jaká byla práce s kamerou, zvukovou skladba. Zda dobře vybral své protagonisty, využil lokace. Vše vede pouze k zamyšlení, odklonu od popisného vyprávění, zjednodušování příběhů a inspiraci pro další tvorbu.



### ***Viktória Rampal Dzurenko, Aeroškola Praha***

Když začínáme, musím nejprve najít cestu k dětem. Poznat je, zjistit, jaký mají charakter, co už kdy natočili, jaké mají zkušenosti.

Rozdělím je do skupin, po třech, po čtyřech. Dbám na týmovou práci, i proto, aby si vyzkoušely různé profese – každý by si měl zkusit hraní před kamerou, natáčení, režírování, práci stříhače. Být scénáristou. Samozřejmě, že někomu vyhovuje něco méně, jiná věc lépe, děti vyloženě nenutím, ale je důležité, aby si to alespoň zkusily.

Pak je dobré nastavit limity. Když mají při tvorbě absolutní svobodu, jejich práce je kontraproduktivní, neumí s takovou volností nakládat. Právě nastavení hranic jim pomáhá zorientovat se v tom, co děláme – nejprve si musí najít téma, zkonzultovat jej se mnou a v celé skupině, přijmout tu debatu. Pak už musí tvořit samy – pracují na scénáři, rozvržení záběrů, na storyboardu, spolu natáčejí. Jejich práce na jednom cvičení trvá asi přes dvě naše lekce (jedna lekce trvá 2,5 hodiny). Během jedné film natočí, během druhé zase sestříhají.

Důležité je začít s krátkými věcmi, nezahlcovat děti s něčím velkým, co je těžké na realizaci a jen sebere síly. Spíš se snažíme zaměřit na krátké, kompletní tvary, kde se děti učí nejrůznějším filmovým postupům. A ty se snažím kombinovat s dějinami filmu.

Když například probíráme filmové triky – dvojexpozici, nebo stoptrik, triky s perspektivou, tak si povídáme o Meliésovi.

Teď nedávno jsem dětem pustila scénu z filmu Křižník Potěmkin, která se odehrává na Potěmkinových schodech. Jde o známou scénu, kde je mj. výborná stříhová skladba se subjektivně pojatým časem. Protože blízko naší školy jsou letenské schody, pokusili jsme se natočit něco podobného. Samozřejmě, děj naší scény je dětského rázu – skupinka dětí si nahoře pohazuje s míčem, který se pak skutálí dolů. Jedno z dětí pro něj běží dolů a my stříhem a kamerou vytváříme pocit nekonečných schodů.

Neděláme napodobování, jde čistě jen o inspiraci filmovými postupy užitými v dané scéně. Děti musí děj dané scény vymyslet podle sebe, jde spíš o nějakou „reinterpretaci“.

Snažím se, aby děti pracovaly společně, reflektovaly, jak se jim práce daří, co se děje kolem nich. Žádná kritika. Spíš se je snažím chválit a pátrat po tom, jak se jim podařilo naplnit původní záměr. Ony většinou samy poznají, jestli ten film funguje, nebo ne. Ale když se všichni snažíme, tak to většinou funguje.

Tzv. cvičení nápodobou, čisté kopírování, nesnáším. To jen učí čistě mechanicky opakovat to, co už udělal někdo jiný. Děti ale přece musí do cvičení dávat sebe, svůj vklad!

Absolutně neuznávám „remaky“. Každý se má soustředit na své téma, které chce jako filmař vyjádřit ve svém filmu, a to je přece i důvod, proč tady jako filmaři jsme – abychom tvořili podle svého srdce, originálně a krásně.

### ***Martina Voráčková, plzeňská Animánie***

Dětem nabízíme tři typy setkání. Prvním jsou několikahodinové bloky, pak týdenní program a nakonec máme kroužky.

Nejprve k těm jednorázovým, několikahodinovým blokům: jsou 3, nebo 4hodinové. Liší se od sebe tím, že v tom prvním tříhodinovém se děti snaží poznat, jak fungují filmové obrazy, zatímco v tom druhém už pracují na vlastním filmu.

Nejprve popíšu ten kratší: Nejdříve se zabýváme teorií, pak zážitkovou formou – přes dramatickou výchovu – si děti zkouší jednotlivé části příběhu prožít, zkouší uvažovat nad jednotlivými postavami (posunout příběh dále podle svých představ) – třeba jim nejprve pustíme film jen do půlky a ony se pak snaží příběh samy dokončit.

Mohou o tom vyprávět, ale mohou i na klasické čtvrtky – které připomínají filmový formát – malovat obrazy dle sebe.

Cílem je, aby přemýšlely nad filmem jako celkem, aby si uvědomili, kam je – coby diváky – vede scénář. Pro inspiraci používáme filmy, které děti mohou znát třeba z Večerníčků. A vedeme je k tomu, aby uměly „vidět“, vnímaly způsob, jakým je film vyroben.

Povídáme si také o tom, jak daný příběh děti prožívají a jak je možné, že jej takto prožívají, čili zase, jaké konkrétní filmové postupy je k tomu dovedly. A také se třeba ptáme, jak je možné, že v příběhu se střídá den a noc, když celý film trvá jen 7 minut?

Díky kreslení na ty čtvrtky si děti prakticky mohou vyzkoušet, do jaké míry jsou pak schopné zvládnout animační techniky v případě složitější akce. Poznají, že za vším stojí velká práce, a pak už přemýšlejí více prakticky.

V rámci těch čtyřhodinových bloků už pak prakticky pracují se svými tématy, zpracovávají malé etudy a mohou si vyzkoušet různé druhy animace. Dost dbáme na to, aby děti pracovaly v týmu, protože práce u filmu je týmová práce.

Když se s dětmi setkáváme během jednoho týdne, přicházíme obvykle do základní školy a pracujeme v jedné třídě. Opět, nejprve probíráme film od A až do Z, tj. zase základní informace o principu animace, vyprávění, žánrech... Pak si děti zvolí téma a začnou pracovat. Nejprve na scénáři, řemeslné přípravě, pak začnou animovat, následně stříhat a v pátek už promítnou ostatním hotový film.

A třetí formou, jak pracujeme s dětmi, jsou filmové kroužky. Nejprve musí zvládnout teorii, pak začínají pracovat na etudách, tj. krátkých tvarech zaměřených na práci se scénářem, s různými technikami, principy. Až v pokročilejší fázi děti zpracovávají vlastní film.

Ony většinou přicházejí s tím, že mají potřebu napodobovat scény nebo filmy, které se jim líbí. Ale díky našim etudám začínají postupně, využívají to, co už znají, nebo v čem se cítí jistě. Úkolem pedagoga je brzdit je ve snaze „hned dělat celý film“.

To by je zahltilo a třeba i odradilo. Když jsou ale dobře směřované (a zvlášť když jim pedagog ukáže artovější věci), tak jsou pak fascinované, tvoří tak, že ještě více rozvíjejí původní náměty a samy vlastně popohánějí pedagogy k práci.

Ta dobrá motivace pedagoga na začátku je opravdu důležitá a může být i taková, že pedagog jim sice něco ukáže, ale zároveň je do toho i vtahuje, řekne: „Mám tři postavy a nezvládám všechny, pojď, nechceš si zkusit tady tu žížalu?“

Pak dítě hned vidí, že filmový čas tří sekund obsahuje klidně i 15 minut práce na stole, a to jde jen o žížalu. A často je dobré ještě říct: „Hele, co kdybychom to zkusili ještě jednou?“ Pak vidí, že druhý pokus je mnohem lepší a samy pak pracují pomaleji a pořádněji.

Ale ideální je, když děti necítí, že by byly nějak omezované, že když je na začátku pedagog právě nadchne pro nějaké téma nebo techniku, tak děti jsou už dál vedené jen tou dobře vytvořenou motivací a to kolikrát stačí. Spíš než rady dáváme jen doporučení ohledně limitů daných technik, co je a není možné v daném čase zvládnout.

Pedagogové by dle mě zasahovat spíše neměli. Tak, jako se malé dítě učí chodit a potřebuje mnohokrát spadnout, tak i v tomto platí, že děti potřebují nejprve dělat bláznivé věci – a třeba o ničem a blbě, ale pak jsou schopné lepší sebereflexe a udělat to jinak. Všechno tohle přece do procesu učení se patří. Tendence od začátku je směřovat k tomu, aby to bylo hlavně „hezké a správné“, je dle mě spíš odrazující.

Ale velmi záleží na tom, s kým pracujete. Třeba ty nejmenší děti člověk musí opravdu víc doprovázet, jinak hrozí nezdár. A zase naopak, jsou děti, které mají představu toho, co chtějí dělat, jakým způsobem, jak to má pak vypadat – a pak je vhodné jim ukazovat ukázky z jiných filmů, kde jsou podobné věci už zpracované, a pátrat po tom, jak by to chtěly ony.

A hodnocení nakonec? To nemá žádný význam. Dobrý je dialog nad tím, jak ony vnímají své dílo, co se podle nich povedlo a co ne. A jak třeba tomu rozuměli

ostatní. Ale rozdělovat jejich díla na dobré a špatné? To ne. Hodnocení obecně má v procesu učení negativní vliv a soutěžení „kdo to má lepší“ do umělecké tvorby nepatří vůbec.

### **3.2.2 Vhodné filmy jako cvičení na filmové výrazové prostředky**

Záměrem mé práce je snaha prozkoumat filmová díla před rokem 1906 – tedy raná filmová díla, kdy filmoví tvůrci prožívali první zkušenosti s tímto novým médiem a tvořili první základy toho, co dnes nazýváme filmovou řečí – a vybrat tři filmy, na jejichž základě by bylo možné vystavět tři cvičení určená dětem na procvičování praktik filmové tvorby.

Na základě výše popsaných zkušeností pedagožek, které popsaly, jak vyučují praktickou tvorbu, a také na základě provedené analýzy tří vybraných knih z oblasti praktické filmové tvorby jsem si stanovila tyto zásady pro hledání vhodného filmu:

- Pro práci s dětmi je výhodné najít krátké filmy – do max. 8 minut. Tato krátká délka umožňuje komplexní vnímání tématu filmu, poskytuje prostor pro další rozvíjení původního námětu.
- Námět těchto filmů by měl být co nejjednodušší. Cílem je naučit se dobře základní filmové postupy a ty je možné uplatňovat i na zcela prostých tvarech. Děti pak aspoň budou inspirovány k tomu, aby rozvíjely prostý námět dle sebe a svých možností.
- Je dobré hledat filmy s takovými náměty, které by dětem umožňovaly jejich provedení i v jejich možnostech (tj. současnost, běžný život, situace vyplývající z každodenní činnosti). Filmy s náročnějšími exteriéry a technikou nejsou vhodné.
- Musí jít o situace či scény, které by děti bavily i dnes.

Z dostupných filmů jsem pak vybrala následující tři díla.

**Onésime horloger, Jean Durand, Francie, 1912, 8 min.**

Němý film s použitím titulků, natočen v jedné velikosti záběru – celku.

Lehkovážný mladík Onésime zdědí po svém strýci hodinářství. Strýc si je ale vědom mladíkovy nevyzrálosti, proto do závěti doplní ještě poznámku: toto dědictví mému synovci připadne až za 20 let. Mladík je nespokojený a objeví knihu, kde si přečte návod, jak lze zrychlit čas. Učiní tak a čas opravdu běží překotným tempem. Za chvíli uplyne oněch 20 let a Onésime – stále nezměněný, lehkovážný – převezme své dědictví.

**An Interesting Story, James Williamson, Velká Británie, 1904, 4 min.**

Němý film, natočen v jedné velikosti záběru – celku.

Jde v podstatě o jednu jedinou scénu.

Vášnivý čtenář je natolik zaujat čtením své knihy, že ji neodloží ani při snídani, ani při chůzi na ulici. Prochází tak řadou střetů, nakonec skončí pod koly válce (stroje, kterého se používá k výstavbě silnic). Náhodní cyklisté si jej ale všimnou, pumpičkami znovu nafouknou jeho torzo, muž se opět postaví, poděkuje, zahledí se do knihy a kráčí dál.

**Dream of a Rarebit Fiend, Edwin S. Porter, USA, 1906, 7 min.**

Němý film, natočen v jedné velikosti záběru – celku.

Jedlík se v restauraci nemůže nabažit jídla a nápojů. Znaven a opilý se pak vrací domů. Uléhá do postele a trpí bludy, posléze upadne do spánku, ve kterém se mu zdá dramatický sen. Malí mužíčci buší do jeho hlavy, postel se vznese na oblohu, kde létá, on sám chvíli plachtí, pak ovšem spadne a zachytí se za korouhev věže. Sen skončí návratem postele do pokoje.

## 4 Výukové listy

Podrobné děje filmů a jejich fotoscénáře jsou zařazené v sekci Přílohy.

### 3.1 Onésime horloger, Jean Durand, Francie, 1912, 8 min.

Mladík Onésime zdědí po svém strýci hodinářství. Strýc si je ale vědom mladíkovy nevyzrálosti, proto do závěti doplní ještě poznámku: toto dědictví mému synovci připadne až za 20 let. Mladík je nespokojený a objeví knihu, kde si přečte návod, jak lze zrychlit čas. Učiní tak a čas opravdu běží překotným tempem. Za chvíli uplyne oněch 20 let a Onésime – stále nezměněný, lehkovážný – převezme své dědictví.

Jak bychom dnes nově ztvárnili jednání lehkovážného mladíka, který se rozhodne kvůli svému prospěchu měnit životy jiným, a nakonec se mu podaří docílit svého? Nejde o příběh, tvůrci v době vzniku tohoto snímku neznali ještě stavbu narativního vyprávění tak jako my dnes (i proto této vtipné scéně chybí také konec). Tvůrci ani neměli technické vybavení, jaké máme dnes, a teprve se učili možnostem obrazového vyprávění.

My už to všechno ale umíme a můžeme se k hlavní postavě více přiblížit – a to jak rozvinutím jejího příběhu, tak také fyzicky – užitím různých velikostí záběrů.

Co tento film umožňuje?

*Scénárista:* Vykreslení hlavní postavy v její charakteristice a rozvinutí původní anekdoty v jednoduchý příběh, např. tím, že Onésime si všimne, že jeho čin změnil životy jiných lidí, a tento poznatek může (ale také nemusí) pozměnit jeho chování. Jak bychom mohli jeho příběh zakončit? Vráť se „zrychlené životy lidí“ zpět do obvyklého rytmu? A jak je možné, že hlavní postavy se tato změna každodenní rychlosti prožívání situací a dějů vůbec nedotkla?

Můžeme přemýšlet nad charakteristikou „záporáka“ a jeho možné proměny (proč se Onésime takto chová), nad diváckým očekáváním vyústění příběhu – dobrého

konce. Můžeme vystavit téma filmu, rozvinout nový námět. Práce s fabulí a syžetem tady může být velká legrace. Původní příběh byl groteskou. Do jakého žánru bychom zařadili náš nový příběh?

*Kameraman:* Definovat nové velikosti záběrů, snaha přiblížit se více k hlavní postavě. Kdy ponecháme velký celek a kdy budeme pracovat s detailem?

*Práce s časem,* jiné způsoby zrychlení děje (použití stoptriků).

*Zvukař:* Můžeme se zamyslet – jaký zvuk nám charakterizuje čas? Práce s ruchy, obzvláště „zrychlený čas“ vybízí ke zvukové dramaturgii. Zrychlený zvuk lidského slova většinou působí komicky. Zpomalený zase hrůzostrašně. Jak toto můžeme využít v našem příběhu?

### 3.2 An Interesting Story, James Williamson, Velká Británie, 1904, 4 min.

Vášnivý čtenář je natolik zaujat čtením své knihy, že ji neodloží ani při snídani, ani při chůzi na ulici. Prochází tak řadou střetů, nakonec skončí pod koly válce (stroje, kterého se používá k výstavbě silnic). Náhodní cyklisté si jej ale všimnou, pumpičkami znovu nafouknou jeho torzo, muž se opět postaví, poděkuje, zahledí se do knihy a kráčí dál.

Co tento film umožňuje?

*Scénárista:* Podobné situace dnes zažívají i uživatelé mobilních telefonů. Na co se tak urputně dívají, že kvůli tomu často riskují svůj život? Mohli by třeba na mobilu hrát hru, kde hlavní postava má také možnost několika životů? Jak by tato změna mohla ovlivnit zbytek děje?

*Role kameramana:* Ve filmu je srážka čtenáře s válcem provedena stoptrikem. Ten je možné provést jen za absolutní nehybnosti kamery a ustrnutí celého obrazu, kromě subjektu, který prochází změnou.



Zkuste do děje filmu přidat klasickou honičku (kdy se např. čtenář srazí s mladíkem, který jej posléze začne honit. Zkuste jejich běh natočit z různých úhlů pohledu a porovnejte, které záběry vypovídají o honičce a které naopak o pohybu dvou postav proti sobě.

*Role střihače:* zkuste křížovým střihem vystavit dramatickou honičku, nebo situaci střetu čtenáře s válcem a následné oživení.

*Role zvukaře:* i pomocí zvuku lze vykreslit charakter čtenáře – tj. co čte, jak na dané věty reaguje, jak vnímá zvuky okolního světa. To vše napomáhá závěrečnému střetu „s realitou“.

### 3.3 Dream of a Rarebit Fiend, Edwin S. Porter, USA, 1906, 7 min

Jedlík se v restauraci nemůže nabažit jídla a nápojů. Znaven a opilý se pak vrací domů. Uléhá do postele a trpí bludy, posléze upadne do spánku, ve kterém se mu zdá dramatický sen. Malí mužíčci buší do jeho hlavy, postel se vznese na oblohu, kde létá, on sám chvíli plachtí, pak ovšem spadne a zachytí se za korouhev věže. Sen skončí návratem postele do pokoje.

Co tento film umožňuje?

*Režisér:* práce s mizanscénou. Postavičky ze snu jsou ve filmu důsledně oddělené kontrastem – jejich oblečení, i pozadím, které je za nimi. Zkuste natočit podobnou scénu, kdy nejprve necháte herce oblečené libovolně, poté také dáte důraz na jejich kostým.

Podobně jako ve filmu propojte kostýmy postaviček s předměty užívanými ke konzumaci jídla.

*Kameraman:* do úvodní scény v restauraci přidejte číšníka, který bude svému hostu přinášet jídlo a komunikovat s ním. Natočte rozhovor s ním dle pravidla osy.

Zamyslete se nad tím, jak obrazově oddělit sen od reality – nad výraznou stylizací obrazu. Jak zdůraznit prostředí, které je jiné než to, ve kterém se odehrává náš příběh, přitom s ním úzce souvisí? (Zkuste přes objektiv kamery dát průhledný igelitový pytlík, zamyslete se nad tonalitou obrazu aj.). Tvořte scény na dnes oblíbeném zeleném pozadí (to je následná práce ve vrstvách pro stříhače).

*Stoptrik:* naučte se pracovat se stativem a důsledností snímání obrazu – jedině tak stoptrik funguje.

*Role zvukaře:* Zkuste zvukem podpořit chování hlavní postavy (konzumace jídla a následné trávení je zvukově bohaté, děti přece milují zvuky krkání a prdění). Jak zvukově vystavit dvě odlišná prostředí – realitu a sen? Jakými zvuky podpořit přechod z reality do snu a naopak?

## Závěr

V oblasti filmové tvorby je kopírování děl jiných jedním z didaktických postupů, kdy prostým napodobováním může dojít k osvojení určitých řemeslných postupů. Jde však o pouhou nápodobu, bez přidané hodnoty a v případě filmové výchovy dětí – kdy důraz na jejich fantazii a kreativitu je jedním z pilířů výuky – je otázkou, jak by tato cvičení podpořila jejich přirozený vývoj.

V případě děl rané tvorby do roku 1906 jde však o něco víc – svou délkou, jednoduchostí a prostým zpracováním nabízí velké pole pro dětskou kreativitu. Nenajdeme v nich sice základy filmové řeči v takovém rozsahu jako v pozdějších (jen o několik málo let) a rozsáhlejších a delších dílech slavného Davida Griffitha, poskytují však bezpečný a srozumitelný rámec, ve kterém děti mohou rozvíjet konkrétní, dnes nám již známé, ale tehdy dosud neobjevené postupy.

Tato „předgriffithovská“ díla prvních pionýrů nemusí být zapomenutá v prachu archivů, ale mohou dobře posloužit jako výborná inspirace pro každého začínajícího filmového tvůrce.

## Seznam použitých pramenů a literatury

BLÁHA, Ivo, *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*, Praha: AMU, 2004

BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči. Proč funguje americký film?* 1. vyd. v Praze: Euromedia Group, a. s., 2019. ISBN 978-80-7617-619-5.

BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin, *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*, David Bordwell & Kristin Thompson, 2. opravené vyd. v Praze: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, 1. vyd. v Praze: Akademie múzických umění (AMU), 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6.

BORDWELL, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David, *On the History of Film Style*, Published January 15th 1998 by Harvard University Press, ISBN 067463429.  
Časopis Illuminace, ročník 13, 2001, č. 2 (42)

DVOŘÁKOVÁ, Tereza Czesany et al. (2016). *Mapování realizace vzdělávacího oboru filmová/ audiovizuální výchova na českých základních školách a gymnáziích* [online]. Ministerstvo kultury ČR. [cit. 20. 3. 2021]. Dostupné z: <https://www.mkcr.cz/medialni-a-filmova-vychova-41.html>

HRÁČEK, Filip. *Audiovizuální styl uživatelských YouTube videí*. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Mediální a komunikační studia, Mediální studia a žurnalistika, 2009.

KING, Stephan. *O psaní. Memoáry o řemesle*. 2. vyd. v Praze: BETA – Dobrovský, 2005. ISBN 80-7306-188-0.

KOKEŠ D., Radomír, *Rozbor filmu*, 1. vyd. v Brně: Masarykova univerzita, 2020. ISBN 978-80-210-7756-0, ISBN 978-80-210-8240-3 (online: pdf).

*Nová filmová historie*, editor Petr Szczepanik 1. vyd. v Praze: Herrmann & synové, 2004. ISBN 8023941070, 9788023941074. Kapitola Éra nickelodeonů začíná.

*Sepsáno jůtubery. Já, jůtuber* 2. edit.: Chvála Tomáš. 1. vyd. v Praze: CooBoo, 2016. ISBN 978-80-7544-075-4.

SOKOLOVÁ, Kristýna. *Vliv využívání YouTube na volný čas žáků druhého stupně základní školy*. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav pedagogických věd, Pedagogika, 2017.

## Přílohy

Příloha č. 1 – Podrobné děje filmů k výukovým listům a jejich fotoscénáře.

# ONÉSIME HORLOGER

Jean Durand,  
Francie, 1912,  
8 min.



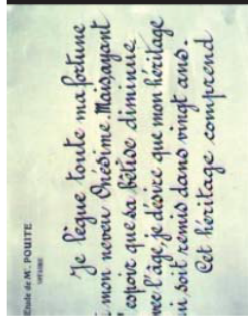
## Krámek hodináře

Místnost působí dojmem hodinářského obchodu hlavně díky velkým ciferníkům hodin, umístěným v zádu u stěny. V popředí scény stojí o přepážku opřený starší muž.



Na první pohled jde o obchodníka, klobouk a vousy mu dodávají na vážném vzhledu. Naproti němu sedí na židli mladší muž. Posedává ležmě, s nohama zapřenými patami o sedací část židle. Na hlavě má také klobouk, ale posazený trochu nakřivo. Usmívá se, působí dojmem lehce přihlouplého člověka. Dívá se do kamery.

Starší muž k němu mluví, podává mu nějakou obálku. Mladší muž ji přijme s výrazem údivu. Starší muž poté odchází.



## Dopis v obraze

Celé své jmění nechávám synovci Onésimovi. S věrou, že se jeho hloupost s věkem sníží, přeji si, aby mu bylo jeho dědictví předáno až za dvacet let.



## Krámek hodináře

Onésime svým obličejem vyjadřuje lítost. Chce se také rozmrzele podíbat na hlavě, ale zapomeno, že má klobouk, tedy nejprve se poškrábe na klobouku, pak si jej sundá a podrbá se konečně ve vlasech. Má je rozčuchané po celé hlavě.



Onésime má už jednu nohu ležérně nataženou před sebe. Všimne si knihy, která je poblíž, vezme ji do rukou a začne číst.



## Knihla v obraze

Kterýkoli filosof vám řekne, že pokud zmenšíme délku vlnovité spirály, čas pak poběží podle nás. Celý den by tak mohl například trvat pouhých 15 minut.

# ONÉSIME HORLOGER

Jean Durand,  
Francie, 1912,  
8 min.

## Krámeč hodináře

Zpět stejný záběr do obchodu. Onésime má najednou výraz člo-  
věka, který „na něco přišel“, ovšem  
stejně se tváří pořouchle.



Už má obě nohy natažené dopředu, odložil i klobouk. Potom se postaví, rukama se rozmáchne do stran, pak plácně jednou dlaní přes druhou – jde o gesto „mám to!“ – nasadí si klobouk a otočí se k odchodu. Ovšem klobouk si nasadí s otočenou vnitřní výstelkou klobouku, takže zase vypadá jako hlupák.



## Velký hodinový stroj

Všude jsou pověšené hodiny a přístroje. V popředí jsou natažené dráty, na zadní stěně vidíme nějaké přístroje a velký ciferník nástěnných hodin. Onésime se opatrně natažená ruka, ktero u jako první prozkoumává prostředdí, se těpepe nervozitou.

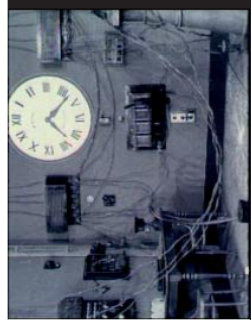


Shřbený Onésime se ustrašeně plíží dál, podlézá dráty, dostane se až k přístroji na zadní stěně.

Přístroj kladivem nebo nějakým jiným nástrojem poškodí.



Velký ofemík hodin nad tímto strojem přestane ukazovat správný čas – dvě hodinové ručičky se začnou zrychleně a v nepravdivém směru točit.



## Rej lidí a aut na ulici

Záběr přímo na střed vozovky. Lampa je ve středu obrazu, sromy rámuji obraz z obou stran. Běžně rušný provoz je nyní ještě více zrychlen – v různém směru do obrazu odcházejí a přicházejí chodci, psi, přijíždějí a odjíždějí tramvaje, drožky, první autobusy. Jejich pohyby a spěch jsou komicky zrychlené.



# ONÈSIMIE HORLOGER

Jean Durand,  
Francie, 1912,  
8 min.



## Tančícíma

Záběr do společenské místnosti, kde lidé tančí, opět zběsile a komicky.



## Rej lidí a aut na ulici

Záběr na jiný dopravní provoz na ulici. Strídání prostředí. Ale opět jsou pohyby a spěch lidí a dopravních prostředků komicky zrychlené.



## Jednačí místnost

Záběr na nějakou jednačí místnost, do které přicházejí úředníci. Usadí se ke stolu, naproti nim usedá zřejmě jejich asistent (zapisovatel jednání). Zběsile vyhledává něco v knihách, do toho zaplňuje průběh jednání, ve zmatku mu padají knihy a papíry na zem. Úředníci mu nakonec naloží do naruče jiné knihy (zřejmě k pozdějšímu zpracování) a odcházejí, on také.



## Rej lidí a aut na ulici

Záběr znovu na další dopravní provoz na ulici. Tyto záběry střídají místa, vidíme zase jinou francouzskou ulici.



## Mladík na klíně

Vidíme pokoj, který připomíná obyčejnou místnost v nějakém rodinném domě. Přichází nevěsta, spolu s ženichem. Objímají se, pak odcházejí do vedlejší místnosti.



Vzápětí z týchž dveří vyjde ženich zpátky, ovšem už je jinak oblečen – na botách mu vlají kšandky, košili nemá zastrčenou do kalhot a má klobouk. Za ním se vynoří také jeho nevěsta, už rovněž oblečena do civilních šatů, v náručí drží dítě. Předá manželovi potomka a odchází.



# ONÉSIME HORLOGER

Jean Durand,  
Francie, 1912,  
8 min.

Muž dítě rychle, a proto zběsile houpe do strany roztláhlými pohyby paží, dítě mu přitom přímo pod rukama roste. Stále je ale oblečeno dětsky – tj. v bílých košilkách, čepičce apod.



Za chvíli si muž už musí stoupnout, protože v rukou svírá statného mládence.



Nakonec se muž zastaví, vidíme, že objímá muže stejně velkého, jako je on sám. Toto přerostlé dítě se mlčky usmívá, hledí na rodiče. Přichází žena, dítě si přehodí přes rameno, odchází s ním zase do vedlejšího pokoje. Muž se znovu ve spěchu žene za nimi.



## Rej lidí a aut na ulici

Francouzské ulice, opět z jiného místa.

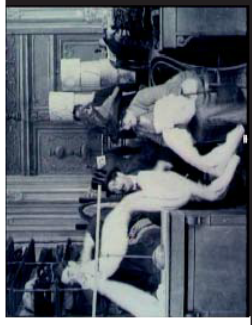
Vzápětí přichází jiná zákaznice, prodáváči jí znovu ve velké rychlosti nasazují klobouky, opět komická situace. Nevybere si, odchází a přichází pro změnu mužský zákazník, kterému prodáváči zkoušejí obleky. Vše zase v chvatu a zmatku.



Nakonec se všichni zákazníci najednou vrátí a společně se začínou prohřabovat zbožím – vzniká znovu chaos.

## V obchodě

Záběr do prodejny obchodu. Nalevo vidíme prodejní pult, o který se opírají dva prodáváci. V rukou drží pruhy látky. Tuto látku podávají ženě-zákaznici, která je usazena na židli naproti nim. Jejich pohyby jsou zrychlené, jde zase o komickou situaci, když žena nezvládá rychlost, s jakou jí prodáváči předávají tuto látku. Zákaznice pak proto za chvíli odchází s lehce znechuceným výrazem pryč.



## Rej lidí a aut na ulici

Francouzské ulice, tentokrát o pakování jednoho z výše uvedených míst, ovšem jde o jinou scénu, s jinými lidmi a auty.



# ONÈSIMIE HORLOGER

Jean Durand,  
Francie, 1912,  
8 min.

## Stavba

Vidíme rozestavěnou budovu – betonové sloupky, které tvoří rámec budoucích obvodových zdí přízemí a prvního patra. Podél přední stěny je opteno několik žebříků. Stavěníště je v druhém plánu obrazu, v tom prvním vidíme nerovnou zeminu, přes drobnější hromádky hlíny jsou položeny dřevěné desky coby cesta pro dělníky.

V prvním plánu dělníci přecházejí z pravého dolního rohu, a protože musí díky nerovnému terénu přejít po dřevěné desce na zemi položené uhloupřičně zprava doleva, přecházejí přes celou šíři obrazu.

V druhém plánu pak už dělníci vylézají nahoru na stavbu. Ve své činnosti se střídají, ten, kdo přichází po prknech, za chvíli vylézá po žebříku nahoru a míjí se s tím, kdo už zase slézá dolů, jiný s někým dalším se míjí těsně před kamerou v opačném směru....



## Příčka v místnosti

Opět pozorujeme dělníky, ale tentokrát jsme v jiné místnosti. Ve středu záběru je shromážděna skupina mužů a mezi dvěma zdmi ve chvatu staví novou zeď. Cihly jim jsou přihazovány lidmi, kteří nejsou v záběru. Protože cihel je velké množství, zdá se, jako by vzduchem létalo velké množství cihel – žádná přitom nepadá na podlahu, jde o rychlou, ale nikoli chaoticky provedenou věc. Také cihly jsou pokládány na sebe ve správném postupu. Když je příčka vyšší než postava dělníků, začínou přilétající cihly dělníci podávat zespođu tům, co jsou nahoře, už na žebříku.



Na závěr hotovou stěnu překryjí látkou (jako tapetou). Po stranách přibydou skoby, do těch pak zavěsí závěsy obraz a nějaké dekorace. Dokonce natáhnou na zem koberec, na ten postaví nábytek a květiny.



## Rej lidí a aut na ulici

Francouzské ulice, tentokrát opakovaní jednoho z výše uvedených míst, ovšem jde o jinou scénu, s jinými lidmi a auty.



# ONÉSIME HORLOGER

Jean Durand,

Francie, 1912,

8 min.

## Předání dědictví

Konečně vidíme zase Onésima. Nejprve se tedy díváme do místnosti, kde za robustním dřevěným stolem sedí muž-úředník. Je zaneprázdněn kancelářskou prací, obklopen papíry. A už přichází Onésime – opět svým frakovitým způsobem. Tam, kde mu k příchodu ke stolu úředníka brání překážka, namísto toho, aby ji oběhl, volí její přeskočení.



Onésime se usmívá, spokojeně se posadí. Oproti tomu úředník zběsile rozhazuje papíry po jeho stole a posléze po celé místnosti. Něco hledá.



Až po zmatečných krocích konečně nachází papír, vrací se zpět. Vyplácí Onésimovi peníze.



Ten jej pak se šťastným výrazem ve tváři obějme a odchází z místnosti pryč.



# AN INTERESTING STORY

James Williamson,  
Velká Británie, 1904,  
4 min.

## Jídlelna

Interiér jídelny, za stolem sedí muž a zaujatě si čte nějakou knihu. Za ním vidíme krb, na zdi visí hodiny. Muž knihu ani na okamžik neodloží, čte zaujatě, jeho obličej během čtení prozrazuje mnoho různých emocí.



Opět emočně reaguje na slova v textu, prstem si na ně ukazuje, pak do volné ruky popadne nůž na stole a zabodne jej do stolu. Když letmým pohledem zjistí, že napíchl chleba, roztržitě nůž pustí, ten je stále zapíchnutý v chlebu a legračně se převrátil na stole.



## Schody

Vidíme vchod do domu, který je lemován terasou zakončenou schody, těsně před schody klečí skloněná služka, která je umývá, a je natočena obličejem k nám. Zleva přichází náš hrdina, opět je zactený do knížky.



Zleva k němu přichází žena s kloboukem v ruce, podává mu jej na stůl dnem nahoru a ukazuje na hodiny. On jí gestem ruky dává ledabyle najevo, at už jde, začte se znovu do knihy.



Muž vzápětí popadne konvici na stole a nalije si kávu do klobouku. Dokonce pak dolije i mléko z mlékovnice, nato ale roztržitě hledá náprsní hodinky, knihu zaklapne, kávu z klobouku prudce vylijí na stěnu za stolem, klobouk si nasadí na hlavu a odchází doleva.



Zakopne o služku, přepadne přes její tělo, ihned ale vstane, jí také pomůže vstát, ze země zvedne knihu, nalistuje příslušnou stranu, opatrně přebročí umyté schody a odchází, služka se za ním dívá a usmívá se.



# AN INTERESTING STORY

James Williamson,  
Velká Británie, 1904,  
4 min.

## Švihadlo

V popředí stojí dvě dívky naproti sobě a švihají švihadlem, třetí dívka jím proskakuje v pravidelném rytmu, v druhém plánu se blíží náš hrdina s knihou.



## Kňák s povozem

Vidíme v klidu čekajícího vozku, tentokrát náš hrdina přichází zezadu dopředu, tj. vidíme jeho záda, s pohledem stále upřeným do knihy. Protože se stále nedívá dopředu, narazí do hlavy koně. Jen si upraví klobouk a pokračuje dál.



## Alej

V dalším obraze muž kráčí alejí, kde vidíme i jiné chodce. On jde však stále s „nosem zabofeným do knihy“, nezvedne hlavu, ani když se přímo před ním objeví jiný chodec v protisměru.



Neproskočí jako ostatní, ale zamotá se do provazu, padá na zem. Děti utíkají pryč, dozadu. Muž se ale opět zvedne, nalistuje příslušnou stránku a pokračuje ve čtení.



Kůň zadržává klidný, ovšem když pak náš muž za moment mjí vozku, ten jej z boku do hlavy udeří nějakým oválným bílým předmětem, pravděpodobně částečně naplněným plátěným pytle. Muž ale stále pokračuje v chůzi a s knihou před obličejem dál.



Při střetu nedojde k nárazu, oba se jeden druhému snaží vyhnout, ovšem oba volí stejný směr, byť zrcadlově obrácený.





# AN INTERESTING STORY

James Williamson,  
Velká Británie, 1904,  
4 min.

Nakonec „našeho čtenáře“ neznámý chodec odstrčí, gestem ruky dá najevo nevoli a odchází. A náš hrdina? Pokračuje ve čtení a jde zase dál.



## Válec

Přichází nakonec k technickému vozu s obrovským válcem, který slouží k urovňování povrchu. Válec jede přímo na našeho hrdinu – a ten nakráčí rovnou pod něj.



Protože do obrazu vstoupil zepředu, vidíme jen jeho záda, chvílemi se zastavuje (ale divák již tuší, že listuje stránkami, předtím se pokračuje takto zastavil, když listoval knihou), nakonec se zastaví opravdu těsně před válcem a ten jej přejede.



Válec přejede přes jeho tělo, odjíždí ze záběru, na místě vidíme jen placaté torzo něčeho černého, rozeznáme dvě boty.



# AN INTERESTING STORY

James Williamson,  
Velká Británie, 1904,  
4 min.

V dále se ovšem objeví dva cyklisté, přijíždějí bližší, se sednou z kola. Zkoumají ostatky. Pak jeden gestem vyjádří nápad – tělo zpět nafouknout cyklistickými pumpičkami.



Pumpičky na kolo připojí k oblečení a vhanějí do něj vzduch. Ožívují tak našeho hlavního hrdinu, doslova by se dalo říci, že „nafukují jeho duši“.



Po chvíli jej postaví na nohy, dokonce mu i najdou jeho knihu. On jim vyjádří velkou vděčnost kýváním hlavy, podává jim ruku.



Ovšem vzápětí opět listuje knihou, rozloučí se s nimi, začte se do knihy a zase odchází, k nám zády. Opět zamýšlen, se svým známým postojem zaujatého čtenáře, vstříc nové cestě a novým střetům.



# DREAM OF A RAREBIT FIEND

Edwin S. Porter,  
USA, 1906,  
7 min.

## Žranice u stolu

Vidíme bohatě prostřený stůl, za kterým sedí muž v bílém fraku. Muž si ale nevšímá ničeho jiného než jídla, jí s velkým potěšením. Omáčku nejprve hltavě ochutnává přímo z naběračky, teprve pak si odlije na talíř.

Nádoba na omáčku je výrazná (kovová trojnožka s ozdobami po stranách a nápadnou rukojetí). Poklice od této nádoby je ledabyle pohozena o podál, což také svědčí o spěchu a jakési nenasytnosti při jídle.

V obraze převažuje bílá barva. Ubrus je bílý. Také muž je oblečen v bílém obleku, na hlavě má bílý klobouk, pod bradou má uvázaný plátěný ubrousek, a dokonce i ústa, zamazaná od omáčky, jsou bílá.

Hltavost a žravost dokazuje muž také způsobem, kterým pije – napije se, vyprskne z úst nápoj, teprve pak pokračuje dále s ložkem.



## Před restaurací

Jsme na ulici, vidíme vchod do restaurace. Otevřou se dveře, ven se vypotácí nám známý muž v bílém obleku. Nejprve se opírá o nízkou ozdobnou zeď vedle schodů, poté se potácí podél plonu, který lemují přední část restaurace. V ruce drží ubrousek a zakrývá si ústa, zjevně mu není dobře. Vychází od restaurace směrem ke kaméře.



## Padající ulice

Vnímáme záběry ulice, jde o švenky pořízované ve velké rychlosti. Rakurs kamery je mírně zespodu a kamera jako by se točila kolem své osy. Vnímáme rychle se mihotající tvary střech, domů... Počítové tento obraz připomíná vjem, který člověk má, když si není jistý na svých nohou a „točí se s ním celý svět“. Zároveň ve středu obrazu je umístěn vysoký výtvorný artefakt – připomíná vítězný sloup (na kamenném podstavci je vztyčen štíhlý sloup, vše je dekorované). Jde o trik, užití dvou vstev najednou, tzv. dvojexpozici.

Sloup se pravidelně pohybuje zleva doprava a zpět, jako kyvadlo. Zároveň se „točí celý svět“.

Z levé strany obrazu přichází nám známý muž v bílém a snaží se naskočit na spodní část sloupu.

Po několika pokusech se mu to podaří. Jednou rukou pak obejmě sloup a ve druhé ruce svírá ubrousek, se kterým si dříve zakrýval ústa, nyní s ním vítězně mává.

Celá scéna působí dojmem, že muž konečně dosáhl nějaké stability a je za to rád.

Přichází k němu ovšem strážník v typicky černém obleku a odvádí jej pryč.





# DREAM OF A RAREBIT FIEND

Edwin S. Porter,  
USA, 1906,  
7 min.

## Doma, ve své posteli

Vidíme ložnici, kde se nachází postel pro jednu osobu. Postel má ve své přední části vysokou a výraznou čelní pelest. Zhruba uprostřed pokoje je stůlek se dvěma židlemi, na stolečku je váza s květinami.

Do pokoje přichází muž. Působí už značně neupraveně. Přes ruku má přehozený horní svršek oděvu, v jedné ruce drží bota. Kloubek na jeho hlavě je pomáčkáný a špinavý.



Muž se opět různě porácí, drží se za břicho, zastraví se u stolku, zakymácí se a upustí boty pod stůl. Přijde k posteli, posadí se na ni, pak se zase zvedne a vyjde ven z obrazu, zleva.

Ze stejné strany pak znovu vyjde, už v noční, bílé košili a bílém šátku uvázaném kolem hlavy. Namáhavě vlezl do postele a pomalu usíná.



Najednou se jedná bota pod stolem začíná sunout pryč (směrem zprava doleva, jakoby ven). Muž si to ho všimne a posadí se. Ale už se začíná posunovat i druhá, stejným směrem.

Pak se postupně do stran rozleze i ostatní nábytek, až v pokoji zůstane jen postel.

Muž v posteli stále sedí, udiveně se rozhlíží, ale nakonec zalezle zpět do peřin a jde spát.

## Mužičci

Obraz je nyní podélně rozdělen na dvě stejné poloviny, kdy v každé polovině se odehrává vlastní děj.

Ve spodní části obrazu kameraman použil detail, v horním pak celek.

Spodní část, detail: Vidíme hlavu muže, položenou na polštáři, uvolněnou a spící.

Horní část, celek: Vidíme černý prostor, za pár okamžiků se tady ale objeví nám už známá nádoba na omáčku (kovová trojnožka s ozdobami po stranách a nápadnou rukojetí, ze které muž tak hrál jídlo v úvodní scéně filmu). V nádobě ale teď už není bílá omáčka, nýbrž tři bílí mužičci. Jsou ustrojeni v bílém těsném trikotu, mají také čepičku s výraznými třápci. Hbitě vylézají z nádoby. Každý z nich svírá v jedné ruce hospodářské nástroje, vidíme vidle, krumpáč a velké kladivo. Mužičci odkračejí do míst nad spáčovou hlavou a začnou kopat, vrtat, mlátit kladivem do míst těsně u spáčovy hlavy.

Spáče začne zmlát hlavou, jeho obličej vyjadřuje utrpení, jako kdyby se mu zdál špatný sen.

Pak mužičci i s nádobou najednou zmizí a muž se probudí.

Vykulené a vyjekané otevře oči, pokrývku si přetáhne přes hlavu.



# DREAM OF A RAREBIT FIEND

Edwin S. Porter,  
USA, 1906,  
7 min.

## Skákající postel

Spáček má stále přetaženou pokrývku přes hlavu. Jeho „noční můra“ ale pokračuje – najednou postel začne zběsile skákat. Jako splášený kůň, co chce shodit svého pána.

Chvilími se dokonce i točí ve vzduchu (navzdory tak silnému pohybu do stran z ní ale nepadají peřiny, má to asi pochopitelný důvod – v posteli je namísto herce umístěna maketa).

Postel se nakonec roztočí v silných orádkách, na chvíli se zastaví – jeden její konec je natočen k oknu – pak zprudka vyrazí, rozbije okno a vylétí ven.

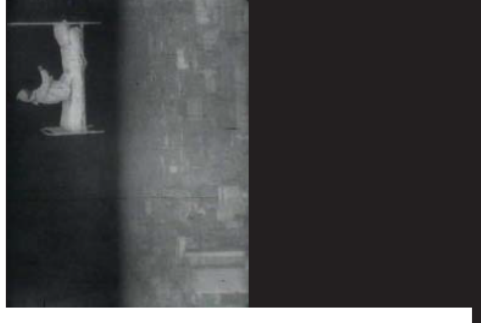


## Létání nad městem

Obraz je opět horizontálně rozdělený na dvě poloviny. A znovu jde o kontrast, co se týče volby velikosti záběrů – ve spodní polovině vidíme záběry města z výšky (jako pohled z dnešního dronu), druhá polovina obrazu je ale zase tmavá, s bílou postelí a spáčkem v ní.

Za chvíli proud vzduchu odváne překrýváku. Vidíme už vzbuzeného spáče v noční bílé košili a čepičce, otočeného na na břiše, jak se rukama drží bočních pelestí a zvědavě, avšak opatrně se dívá dolů, střídavě po pravé i levé straně postele.

Jak nervózně pohybuje ržem, postel se začne více naklánět. Muž nakonec poklekně, rukama jako by uchopí boční lana a pomalými pohyby „řídí“ postel, až zklidní její kymácení. Dokonce někomu zamává dolů. Poté si opět lehne na záda a prohlíží si krajinu pod sebou.



## Vzhůru a pak zase dolů

Vidíme město z velké výšky v pozadí, v popředí je bílá špička věže s krouhoví. Postel z levé strany o brazu proletí šikmo směrem nahoru.



# DREAM OF A RAREBIT FIEND

Edwin S. Porter,  
USA, 1906,  
7 min.



Za chvíli bílá postava muže padá dolů, zadní částí košile se zachytí za korouhev věže.



Muž tedy visí na špičce, otáčí se kolem dokola, máchá rukama, v obličejí vyjadřuje zděšení a zejména bezradnost.



## **Jestě vzhůru!**

Na velmi krátký moment vidíme stejný záběr jako předtím – město z velké výšky.



## **Zase doma**

Jsme opět v ložnici. Pozice kamery je stejná, úhel záběru je stejný. Ze stropu ovšem padají na postel obláka prachu, jako by ze stropu lehce opadával nějaký stavební materiál.



Vidíme znovu spáče doma, ve své posteli. Vše je na svém místě jako předtím, když se po těžké večeři odebral do postele – stůl s vázou, židle, jeho boty pod stolem.

Muž si mátožně sedá, drží se za hlavu. Posléze sleze z postele, stále se drží za hlavu a odchází – doleva.

## Příloha č. 2 – O podstatě umění

### Předmluva

Začátkem druhého tisíciletí, a mám na mysli v té době používaný gregoriánský kalendář, jež se dobral už tak úctyhodného čísla roku, se povedlo zlevnit technologii digitální fotografie natolik, že se stal fotografem takřka každý. Fotografové si ukazovali své fotografie na internetu a diskutovali o nich. A v nezměrné touze být chválen a být sto rozhodovat o tom, co je hodno chvály, stali se přes noc anebo snad přes několik málo nocí z nových majitelů digitálních fotoaparátů umělci, mnozí toužící po chvále a obdivu. A ti začali hledat způsob, jak vytvořit něco, co je kulturní povinností obdivovat. Hledali nějaký algoritmus, nějaký vzorec na krásu. A když jakýsi našli, jejich oponenti nezdědka nazývali jejich díla kýčem. Přitom byla vytvořena podle všech pozorovatelných pravidel krásného. Začali bouřlivé spory o tom, co je a co není umění, co je a co není krásné a co je a co není kýč, které nikdy nekončily, ale klopýtaly přes různé známé peripetie, jako že krása je věcí vkusu a vkus že je cosi libovolného a že každý má právo mít jakýkoliv vkus, a tedy shledávat krásným cokoliv.

Nebo naopak. Je přece známo, že fotografie západu slunce je kýč. Ale milovníci západů slunce bojovali za právo zobrazovat západ slunce, jakožto důsledek práva umění zobrazovat cokoliv. Je fotografie západu slunce umění, alespoň pokud je černobílá, nebo je každá fotografie západu slunce kýč? To byla velmi těžká otázka.

Bylo to tragické nedorozumění a záměna umění za umělecké dílo. Jako matematik připouštím, že si každý může definovat pojem, jak chce, a hádky o definice považuji za nemístné. Lze se však, poté, co se na definicích shodneme, přit o tvrzení o definovaných pojmech.

Typickým příkladem tohoto jevu je častá diskuse, zda Bůh existuje, či nikoliv. Většinou se taková diskuse vleče a nesměruje k závěru. Každý z diskutujících má jinou definici pojmu Bůh (i pojmu existovat), a proto ten, který existenci Boha popírá, popírá jiného Boha, než je ten, jehož existenci obhajuje jeho oponent.

Samozřejmě, musíme se opřít o spoustu pojmů, na jejichž významu se více nebo méně shodneme, jinak je jakákoliv diskuse vyloučena, leda že by nám nevadilo, že půjde o čisté dada. Už sám fakt, že předpokládáme, že se na významech některých pojmů shodujeme, který vyplývá z předpokladu, že máme podobné zkušenosti a podobně je prožíváme, vnímáme a pamatujeme si je, je pozoruhodná víra, či předsudek, bez které bychom zřejmě ani nedokázali vést sociální život.

Má definice umění, stejně jako vědy je spíš ta, že jde o poznávací proces, o hledání nového pojmu jazyka, který by vyjádřil nové poznání, o hledání symbolu, metafory, nebo nějakého zástupného prvku, ale především to nové poznání samo, uvědomění si dosud neuvědomělého a pokus o jeho sdělení, o zviditelnění neviditelného. Těžko se mluví o tom, pro co ještě nejsou slova.

Pro většinu lidí je takové poznání a jeho sdělení nepochopitelné a cítí z něj oprávněný strach, protože se pokouší změnit něco, na co si už zvykli. Tak nová

umělecká díla bývají často přijímána sporně a nové vědecké objevy přehlédnuty. Vnímavější je ale posléze pochopí a rozpracují v různých obměnách a nápodobách. A lidé si zvyknou. Zahrnou tuto další entitu do svého světa, a tak se stane součástí něčeho, co nazývám kultura. Kultura zahrnuje jednak objevy a uvědomění i sebeuvědomění, které byly kdysi výjimečné, smělé a nepochopitelné, ale i jejich různé nápodoby, parafráze, rozšíření a využití, které sice ty původní objevy zbavily ojedinelosti a výjimečnosti, ale udělaly je přístupnými větší části společnosti.

Kýčem nazývám to, co se snaží dospět k podobnému cíli, k uměleckému dílu, ale namísto onoho velkého dobrodružství objevování nového se pokouší vytěžit z toho, co se již jednou osvědčilo, zopakovat to způsobem, který by nepřipustil výtku, že jde o nápodobu, většinou stejně nepochopeného, protože jen o nápodobu některých povrchních aspektů, a to v naději, že to přeci musí vyvolat tytéž emoce znovu.

Napsal jsem na toto téma úvahu v diskusích onoho fotografického serveru a měl jsem za to, že už je dávno kdesi ztracena. Jaké bylo mé překvapení, když se ukázalo, že si ji nejen někdo přečetl, ale že ji dokonce i schoval a umožnil mi shledat se s ní po téměř tuctu let. Byl to pro mne velice zajímavý zážitek, protože jsem si už mnoho míst z ní nepamatoval a umožňuje mi to jako projev vděčnosti ji alespoň nadepsat dedikcí.

10. 10. 2020

## O podstatě umění

*Karolíně Peroutkové*

*Kterou jsem vždy potřeboval, a proto jsem rád, že ji mám*

Před několika lety zde vznikla diskuse o tom, co je a co není umění. Chtěl jsem tehdy přispět, ale neměl jsem čas zformulovat myšlenky. Toto téma se žel pravidelně opakuje a příspěvky mne stále více popuzují. Pokusím se tedy naznačit východiska, o něž jsem se chtěl při rozboru opřít v naději, že toto téma zbavím jeho přitažlivosti. Víím, co je to umění, a nedovedu to říci a také nemám, komu bych to vykládal. Ale musím si napsat tyto poznámky, abych se těmi myšlenkami mohl přestat zabývat. Myslím, že psát přímo sem a nepřepracovávat text několikrát je známkou toho, že si nevážím čtenářů, ale na druhé straně je to právě to, co mi umožňuje vůbec něco na toto téma napsat.

Slova jsou zástupné symboly, jež se více či méně osvědčily našemu kognitivnímu aparátu ve vnějším vyjadřování vnitřního prožitku. Lidstvo staletími stárne tak, jak člověk roky, a jak se mění psyché, mění se i význam slov. Pokud to nejsou opravdové výtvořiny Boží, a matrice věcí podle Platóna, pokud to nejsou věci existující reálně, na rozdíl od toho, co prohlašujeme za realitu a co je jen jejich odrazem, jen naším pocitem ze slov.

V době, kdy Bůh či bohové byli transcendentní a existovali buď ve hmotě, síle a jevech, nebo někde mimo tento svět, bylo umění jazykem, jímž s nimi bylo možno

hovořit. Jednalo se o přísně praktickou věc: Egyptské hrobky nebyly vymalovávány z rozmaru a snahy ukazovat přepych nebo vkus, stejně je nikdo živý neměl vidět. Byly vymalovávány ze zcela praktických důvodů. Autor byl nepodstatný, ale kdo uměl technické postupy, byl zván umělec. Z gotiky se nám dochovalo jen málo jmen, ale mnoho sakrálního umění. Umělec byl ten, kdo uměl práci odvést tak, aby s ní byli bohové spokojeni.

Postupně spolu se sebeuvědoměním individua, se ztrátou oné mystické účasti na stádu, s osířením a s pozitivní vědou, která kradla hmotě a přírodě tajemství, bohové upustili Olymp a objevili se v nás. Stejně hroziví a nebezpeční, stejně mocní a žárliví. Problémy, které se ještě za časů prvních koncilů jevily jako problémy mimo naši psyché, zmizely, aby se objevily jako problémy psychologické. Vedle Bachových fug, nebo egyptských pyramid si těžko představit psychické problémy, se kterými se setkáváme dnes. Všechny symboly duše, všechny archetypy byly tehdy pomocí umění vyneseny vně.

Racionalismus počínající renesancí byl symptomem obrátu. Romantismus formulací této proměny. Umění má stále objevovat tytéž propasti, stíny a ničící konflikty a umělec je ten, kdo najde odvahu, aby jim stanul tváří v to, co jsou, i pokud ony samy tvář nemají.

Tak umění v současném postromantickém chápání je pohled na sebe sama tam, kde se snažíme sami sobě skrýt. Umění je ale především forma, kterou toto neviditelné zviditelňujeme. Forma je podstatná. Forma je obecná formulace zkušenosti: takto sestavené prvky rezonují s duší. Tomu se říká i archetyp.

Umění je hledání a objevování, nikoli opakování. Opakování je v nejlepším případě manýra. V tomto smyslu je umění opakem kultury. Za veliké bolesti a titánské námahy, tj. za neustálého škrtání, přepisování a hledání se rodily Beethovenovy symfonie. Pro většinu lidí to byly harmonie trhající uši, ale vnímavější duchové nemající tolik předsudků, tedy nechtějící z nedostatku odvahy zůstat v nevědomosti rájské zahrady před požitím plodů ze stromu poznání, v tom nacházeli něco, co si do té chvíle nebyli schopni uvědomit. Tak se různé postupy, které použil, staly posléze majetkem davu a po stovkách rozmělnění a kopírování se staly přijatelně stravitelné, takže dnes nikomu nebude Beethoven připadat moderní, odvážný a výstřední, už je součástí kultury. A kultura je to, že území dobyté jedním odvážlivcem je osídleno a kolonizováno národy. Další musí jít dál. V umění nelze opakovat.

Být umělcem je něco chorobného, ba patologického. Znamená to, cítit ta napětí, mezi světlem a sebou, mezi stavem, v němž je a stavem pokoje tak bolestně, že je donucen opustit pohodlí nečinnosti a hledat cestu ven. Být šamanem na Sibiři je také prokletí a nikdo si to nevybírá, leč poté, co Američané zatoužili být šamany, vyrostly na Sibiři školy, kde se bytí šamanem mohou naučit i s certifikátem. I my máme umělecké školy, ale myslet si, že umělecká škola může zplodit umělce, je jako myslet si, že seminář může zplodit proroka. Může mu pomoci, tak jako matky pomohly nám ke zvládnutí prvního jazyka. Protože cítit rozpor a napětí nestačí. Odhalovat kousky jeho skryté podstaty nestačí. Ještě je mu, v souladu s tradicí třeba dát elegantní formu. Jinak to není umění, ale pouze nazírání. A to odění do formy má mnohdy hluboce léčebný účinek, tak jako to kdysi umělo usmířit bohy. A nelze omluvit žádnou nedokonalost v provedení: Bůh není obyčejný zákazník, kterého by dokázal přesvědčit marketing. Sami sebe neobelžeme ani s použitím postupů Bernaise či doktora Göbelse.

Jedno z velkých vnitřních napětí v nás má na svědomí touha přírody po reprodukci. Tak doktor Freud prohlásil veškeré umění za sublimaci libidinózního přetlaku. Ale už v portrétu Doriana Graye najdete mystický odstavec o špatných umělcích, kteří prožívají to, co nedovedou napsat, a dobrých umělcích, kteří píší to, co nemají odvahu prožít. Leč můžeme s profesorem Jungem tvrdit, že to nebude jediný zdroj napětí a stejně tak se v tom můžeme mýlit. To, jak se nám věci jeví a jak je formulujeme, to je právě dílem umění.

Umění nejsou obrazy, hudba, básně, sochy, ale ta cesta k nim. Diskutovat o tom, jestli hotové dílo umění je, nebo není, znamená snažit se zrekonstruovat jeho vznik a pochopit, podle známek a stop, zda bylo zápěstí uvolněné, zda autor nemyslel na dojem, který vytvoří u ostatních, ale byl přísný k tomu, zda zasáhl sám sebe. Zda skutečně užíval, či se jen doslechl.

Za zvrácené považují vzít prvky, které se již osvědčily, které se osvědčily mnohokrát, spojit je a vydávat to za umění s nadějí, že se osvědčí znovu. To pro mne naplňuje definici slova kýč. Autor bez odvahy a bez ponoru do hlubin nevědomí, bez hrůzy z prázdna a strachu, pobíhá s osvědčeným západem slunce a uráží se, když mu někdo vstoupí do stínu, tj. když namítne fakt, že ani to, že slunce zapadlo, není jeho zásluha.

Rovněž není umění sebelítostivé grafomanství sexuálně neuspokojených pubescentů, kteří řeší rozpor mezi obsedantní potřebou si někomu postěžovat, že „s nimi nechtěla spát“ a banalitou tohoto faktu tak, že jej převypráví méně srozumitelnými větami. Umění neskrývá. Ale zjevuje. Pokud je zjevit co. A to je to, co má umění společného s vědou.

V současné době existuje jakási kulturní tradice, která vymezuje, co je a co není vědecké, ale za všechny velké objevy lidského ducha vděčíme tomu, co by bylo ve své době, podle tohoto chápání nutno považovat za nevědecké, všechna ta usilovná práce, kdy máme metodu, víme, jaké výsledky chceme, tu metodu použijeme a ony výsledky dostaneme, to není věda, to už je jen kultura. Věda je, když v nepochopitelném výpadku mozku ze společensky přijatelných mezí interpretujeme fakta způsobem, který překvapivě a v rozporu s očekáváním se ukáže být v některých ohledech mnohem výstižnějším než to, čím jsme se snažili vystihnout svět dosud.

Neptejte se, kdo dokáže rozhodnout, zda něco je, nebo není umění. Měl by to dokázat autor, protože to dokáže Bůh, ale taková hloubka upřímnosti hraničí s nejzazším uměleckým vnímáním. To je tím prvním, co se musíte naučit, když se chcete pustit na válečné pole umění: umět posoudit to, co jste právě napsali, namalovali nebo složili a odmyslet se přitom od toho, že jste to právě napsali, namalovali, nebo složili. Zapomenout, jak jste to malovali, psali, složili. Druhá podmínka je svoboda: nesmí vás svazovat žádné konvence: například, že fotografie listů, květů, nahých žen nebo potoků jsou pěkné, je domněnka, která z vás možná udělá dobré obchodníky s fotografiemi, ale ne umělce. Musíte se před sebou přestat stydět za to, jací jste, a nevím, zda existuje ve vesmíru někdo, kdo to dokázal. Třetí podmínka je pokora a skromnost. Pokora před formou a skromnost ve výrazu: kdo se snaží ohromit ostatní, maří své dílo. A stejně tak, kdo píše román, má se držet jazyka, a ne vymyslet si vlastní nový slovník s tím, že mu jazyk nestačí. A technika? Dokud sloužíte technice, jste sluhové nejnižšího. Až teprve, když technika začne sloužit vám, až se šíp bude vypouštět sám a štětec nebude překážet ruce a

ruka štětci, až vás přestane mysl rozptylovat a tušit a zdržovat, teprve pak můžete uctít nejvyššího boha, a kdo by za to čekal odměnu, bude strašlivě potrestán.

28. 5. 2009