

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

Bakalářské prezenční studium  
2009 – 2012

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Filip Laník

Filmová řeč

**Praha 2012**

**Vedoucí bakalářské práce:**  
PhDr. Soňa Štroblová

**JAN AMOS KOMENSKÝ UNIVERSITY PRAGUE**

Bachelor Full-Time Studies  
2009 - 2012

**BACHELOR THESIS**

Filip Laník

Film language

**Prague 2012**

**The Bachelor Thesis Work Supervisor:**  
PhDr. Soňa Štroblová

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval(a) samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal(a), v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 9. 3. 2012

*Jméno autora/ky:* Filip Laník

## **Poděkování**

Chtěl(a) bych poděkovat svému vedoucímu bakalářské práce PhDr. Soně Štroblové za odborné vedení a za pomoc při zpracování této práce.

## **Anotace**

Bakalářská práce se zabývá filmem z hlediska sdělení divákovi. Blíže seznamuje diváka s jeho vznikem a jazykem a rozebírá základní složky filmu jako scénář, střih, herce, hudbu apod. Tyto složky slouží jako řeč, kterou filmaři promlouvají k obecnstvu a snaží se jim sdělit hlavní myšlenku filmu. Závěrem je shrnutá filmová řeč, jak ji mohou diváci pochopit, jaké jsou dnešní filmy a že film jako takový, můžeme chápat i jako umění.

## **Klíčové pojmy**

Dekorace, děj, diváci, efekty, film, filmová řeč, herci, hudba, kamera, kostýmy, masky, postavy, příběh, scénář, střih, tvůrci filmu, umění, vynález filmu, záběr, žánry filmu, zvuk.

## **Annotation**

This thesis deals with the communication aspects of the film viewer. Introduces the viewer closer to origin film and film's language, and discusses the basic elements of film as a screenplay, editing, actors, music, etc. These components are used as speech, the filmmakers speak to the audience and try to convey the main idea of the film. Finally, it summarized language film, as viewers can understand that today's movies and the film as such, can be seen as art.

## **Key words**

Actors, art, audiences, cine-camera, costumes, decoration, editing, effects, film, film genres, film language, film makers, characters, masks, music, screenplay, shot, sound, story, storyline, the invention of film.

## OBSAH

ÚVOD .....	8
1. Úvod do filmového světa .....	10
1.1. Vynález filmu .....	10
1.1.1. První pokusy o vznik filmu .....	12
2. Člověk a film.....	16
2.1. Film jako umění .....	16
2.2. Jazyk filmu.....	18
3. Filmové žánry .....	21
3.1. Animovaný film.....	22
3.2. Nejpopulárnější filmové žánry.....	25
4. Co se odehrává před kamerou.....	31
4.1. Herci.....	32
4.2. Kostýmy a masky.....	34
4.3. Dekorace před kamerou .....	36
5. Co se odehrává za kamerou .....	38
5.1. Scénář.....	39
5.2. Kamera a záběry .....	40
5.3. Stříhová skladba.....	42
6. Audiovizuální stránka filmu .....	44
6.1. Zvuk a filmová hudba .....	45
6.2. Filmové efekty .....	47
6.3. 3D film.....	49
ZÁVĚR.....	51
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	53
SEZNAM INTRNETOVÝCH ZDROJŮ.....	54

## ÚVOD

Filmová řeč je dost široký pojem a spousta lidí neví, co si pod tímto pojmem představit. Zjednodušeně by někdo mohl říci, že jsou to spojená filmová odvětví jako režie, střihová skladba, produkce, audiovizuální efekty atd. Filmová řeč má však ještě hlubší význam.

Pokud chápeme „řeč“ široce, tak každé umění má svou specifickou řeč, jelikož každé umění umí sdělovat myšlenky a city, ale rozsah má svou univerzálnost a kvantitativní rozdíly.

Francouzský teoretik André Bazin ve studii „Řeč naší doby“ správně zdůrazňuje rozdílný ráz filmové řeči. Píše: *„Její výrazové možnosti jsou natolik bohatší a rozmanitější než možnosti řeči tradičních umění, že o ní musíme uvažovat zvlášť jako o jediné výrazové formě, jež může soutěžit s mluvenou řečí. Kresby nebo tvary se dá také využít technicky a prozaicky: bílý trojúhelník na černé tabuli není uměleckým dílem, nýbrž obyčejným matematickým znakem. Podobně je tomu s kresbami architekta. A přece netvrdíme, že řezba a malířství jsou řeč. Jsou jí jediné dodatečně, poněvadž musí označovat, ale znak je pro ta umění jenom druhem prefabrikátu, který se málokdy odtrhává a málokdy se dá odtrhnout od syntézy, jež ho přerůstá. Naproti tomu film – zdá se – je uměním po způsobu literatury, jejíž materiál, jazyk, existuje samostatně už předtím. Filmová řeč také existuje logicky dříve, než její umělecké nebo mimoumělecké projevy. Neexistuje pedagogická hudba, avšak existuje vědecká kinematografie, která se může zabývat jak astronomií, tak algebrou nebo experimentální psychologií.“<sup>1</sup>*

Bakalářská práce se zabývá filmovým odvětvím, které je pro lidi v dnešní době nepostradatelné. Každý člověk se rád podívá na dobrý film, který by měl zahrnovat všechny aspekty, a to na vynikající úrovni, ať už to jsou vizuální efekty, výkony herců, hudba nebo střih. Filmy se budou neustále zlepšovat a jen tak nezaniknou. Na druhou stranu pořád najdeme filmy, které jsou špatné a stále se vysílají, stále je vidíme v televizi a stále se točí další.

---

<sup>1</sup> PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1970, s. 16.



Bakalářská práce se dále zabývá zpracováním filmu, vznikem filmu, jak vzniká film dnes, co od něj můžeme očekávat a dále filmovou řečí jako takovou.

# 1. Úvod do filmového světa

Filmový svět je velice rozsáhlý a můžeme jmenovat velmi mnoho aspektů, které do něj zahrnujeme. Každopádně pro to, aby byl film na dobré úrovni, musí být tyto složky spojeny v dokonalou harmonii. „*Předpokladem zrodu filmového umění byl zrod filmové techniky.*“<sup>2</sup> Vzniku filmového světa ovšem předcházela technika, která musela být vynalezena.

## 1.1. Vynález filmu

Film je velice složité médium a jeho historie je velice rozsáhlá. Aby mohl být vůbec vynalezen, muselo se sejít několik technologických aspektů.

Nejprve celé 19. století vědci zkoumali vidění pohybu. Zjistili, že lidské oko vnímá pohyb jako sérii nepatrně odlišných obrazů v rychlém sledu za sebou. Rychlost pohybu musí být minimálně šestnáct obrazů za sekundu. V 19. století si lidé mohli také koupit několik optických hraček, které vyvolávaly iluzi pohybu pomocí malého počtu kreseb, z nichž každá byla jistým způsobem pozměněná. Belgický fyzik Josef Plateau a rakouský profesor geometrie Simon Stampfer vynalezli nezávisle na sobě optické zařízení, tzv. fenakistiskop. Roku 1933 byl vynalezený ještě dokonalejší Zootrop, který tvořila série kreseb nacházejících se na úzkém pásu papíru vloženém do válce, který se otáčel. Zootrop měl po roce 1867 na trhu veliký úspěch a následovaly jej další optické hračky. Podobné principy se pak uplatnily i ve filmu. Druhým technologickým předpokladem pro vznik filmu bylo promítnutí rychlé série obrazů na plátno. V 17. století využívali učitelé i varietní umělci k promítání světelných obrázků „laternu magiku“, ale nebylo možné ukazovat velký počet obrazů dostatečně rychle pro vznik iluze pohybu.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> FORMAN, Zdeněk. *Výrazové prostředky filmu a televize*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1970, s. 5.

<sup>3</sup> THOMPSONOVÁ K., BORDWELL D., 2007, s. 22.

Další podmínkou, která byla nezbytná pro vynález filmu, byla možnost vytvořit sled po sobě jdoucích obrazů na hladkém povrchu za pomoci fotografie. Byla potřeba zachytit šestnáct a více obrazů za pouhou jednu vteřinu, takže expozice musela být velmi krátká. Technologie však vznikala jen pomalu. První stálou fotografii se podařilo vytvořit roku 1826 Claudu Niépcemu. Ten ji úspěšně vytvořil na skleněné desce, avšak expozice byla osm hodin. Roku 1839 představil Henry Talbot negativy na papíru. Téměř ve stejné době již bylo možné přenést fotografické obrazy na skleněné destičce, a následně je promítat. Ovšem expozice ve zlomku vteřiny byla možná až od roku 1878. Čtvrtým předpokladem, který film vyžadoval, bylo, aby se fotografie daly přenášet na pružný materiál, který by mohl rychle procházet přes kameru. George Eastman vynalezl v roce 1888 fotoaparát, jež vytvářel fotografie na svitky velmi citlivého papíru. Tento vynález fotoaparátu, známého jako Kodak, zjednodušil fotografování natolik, že fotit mohl i úplný začátečník. O rok později představil Eastman průhledný celuloidový filmový svitek, což byl zásadní krok na cestě k filmu. Za páté, experimentátoři museli najít ideální mechanismus krokového posuvu promítačky a kamery. V kameře se pruh filmu vždy na krátkou chvíli zastavil, mezitím proniklo čočkami světlo a osvětlilo filmový obrázek, následně film zakryla clona a na místo se posunul další rámeček. Za vteřinu tak zapadlo nejméně šestnáct filmových okének na správné místo, poté se zastavilo a posunulo se dál.<sup>4</sup>

V samotných počátcích filmu do něj vynálezci nekládali žádné naděje. Brali film jako zábavu a převážně je fascinovala jeho technická stránka, výrazové prostředky nikoliv. Nicméně našli se i lidé, kteří přemýšleli dále. Český fyziolog J. E. Purkyně roku 1864 v Riegrově slovníku pod heslem Kinesiskop napsal: „*Nadít se jest, že tato věc mistrností umělců stane se časem zvláštním odvětvím výtvarného umění, kde již nepostačí vytvořit jediný moment činu se vyvíjejícího, nýbrž i celý děj a celé lidstvo...*“<sup>5</sup>

Na počátku 90. let 19. století byly pohromadě všechny technické podmínky pro vznik filmu. Dále bylo důležité, komu se podaří dát tyto podmínky dohromady tak, aby se dalo film využít v co nejširším měřítku.

---

<sup>4</sup> THOMPSONOVÁ K., BORDWELL D., 2007, s. 22.

<sup>5</sup> ŠTROBLOVÁ, Soňa. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa: Filmová a televizní dramaturgie a programová skladba*. Praha: UJAK, 1970, s. 52.

### 1.1.1. První pokusy o vznik filmu

Připsat vynález filmu nemůžeme jednomu člověku. Kinematografie nevznikla v jednom stejném momentu. Technologie filmování vznikla spíše nahromaděním jednotlivých pokusů a vynálezů, převážně ve Spojených státech, Velké Británii a Francii. Ve svých počátcích byl film němý, až poté došlo k tomu, že se mohl zaznamenávat i zvuk. Technicky byl však záznam zvuku velice nedokonalý. Vývoj o trochu pokročil díky Edisonovu fonografu z roku 1877.<sup>6</sup>

Vynálezce elektrické žárovky a fonografu Thomas Edison se roku 1888, rozhodl, že vytvoří stroj, který bude pořizovat a promítat pohyblivé obrazy. Jeho asistent W. K. L. Dickson, jenž mu pomáhal, odvedl většinu práce sám. Edisonův fonograf nahrával zvuk na válečky, proto se dvojice rozhodla vymyslet přístroj na podobném principu. Řadu malých fotografií vynálezci umístili okolo podobných válečků, ovšem bezúspěšně. V roce 1889 Edison v Paříži spatřil Mareyho kameru. Ta pracovala s pásy ohebného filmu. Na základě toho si Dickson pořídil filmový materiál značky Eastman Kodak a začal vytvářet nový typ přístroje. Do roku 1891 byly kamera, kinetoskop a kinetograf přichystány k patentování a předvedení. Dickson nejprve Eastmanův film rozřezal proužky šíře jednoho palce, poté je slepil k sobě a vyrazil čtyři otvory po obou stranách jednotlivých políček. Ozubená kola tak mohla posunovat film v kameře a kinetoskopu. Tento významný čin Dicksona ovlivnil celou historii kinematografie. Filmový 35mm filmový pás se čtyřmi perforacemi na políčko se následně stal normou.<sup>7</sup>

Už od počátku s sebou nesla kinematografie veliké vzrušení, aspoň pro ty, co se o ní zajímali. Technika šla stále dopředu a Edison s Dicksonem, nadaní vynálezci, nechtěli být pozadu, proto se snažili vyvinout mechanismy, kterými by rozpohybovali obrázky, a nakonec se jim to povedlo.

Edison a Dickson chtěli pochopitelně své přístroje využít komerčně. K tomu ale potřebovali natočené filmy. Edison vlastnil laboratoře s přilehlými pozemky, na nichž založil malé studio Černá Mary. V lednu roku 1893 začali natáčet filmy. Snímky, které

---

<sup>6</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 22.

<sup>7</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL., 2007, s. 25.

vznikly, trvaly zhruba jen asi dvacet vteřin a ve většině z nich mohli diváci vidět známé sportovní hrdiny, kabaretní představení, nebo výkony akrobatů a tanečníků.

Kinetoskopy najednou začaly přinášet velké zisky, ale asi jen dva roky. Poté přišli další vynálezci inspirovaní Edisonem, kteří našli způsob jak film promítat na plátno.

*„Edison pronajímal své fonografy speciálním fonografickým salónům, kde si veřejnost mohla za pěticent poslechnout ze sluchátek různé nahrávky.“<sup>8</sup>*

Vynálezci Max a Emil Skladanowští přišli s dalším raným systémem natáčení a promítání filmů. Bioskop, který bratři vytvořili, obsahoval dva pásy filmu širokého asi tři a půl palce. Pásy běžely vedle sebe a obrázky z nich se střídavě promítaly. Ve velkém Vaudevillovém divadle v Berlíně 1. listopadu 1895 Skladanowští předvedli patnácti minutový program a to téměř dva měsíce před světoznámým promítáním bratří Lumiérů v Grand Café v Paříži. Jejich vynález se ale ukázal příliš těžkopádným a Skladanowští nakonec přešli na klasickou variantu 35mm jednopásového filmu. Během roku 1897 objeli s vynálezem celou Evropu, stabilní společnost, která by produkovala filmy, ovšem nezaložili. Naproti tomu bratři Louis a August Lumiérové vynalezli systém promítání, který následně z kinematografie udělal obor komerčně využitelný pro podnikání na celém světě. V Lyonu sídlila jejich rodinná firma Lumière Frères, která byla největším výrobcem fotografických desek. Roku 1894 se na ně obrátil místní provozovatel. Chtěl, aby vytvořili filmy krátké metráže, které by nebyly oproti těm Edisonovým tak nákladné. Za nedlouho na to přišli s malou elegantní kamerou, kinematografem, která používala krokovací mechanismus, vytvořený dle šicího stroje, a klasický 35mm film. Jedna z kladných stránek byla, že kamera mohla sloužit i jako kopírka. Důležitým aspektem bylo, že se Lumiérové rozhodli točit své snímky rychlostí šestnácti okének za vteřinu a nikoli čtyřiceti šesti jako Edison. Rychlost se téměř okamžitě stala standardní filmovou rychlostí na další dvě desítky let.<sup>9</sup>

Bratři Lumiérové uskutečnili první filmovou projekci v Grand Café v Paříži 28. prosince 1895. Lidé se tehdy scházeli v kavárnách a nechali se bavit tanečníky,

---

<sup>8</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny světového filmu*. Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 26.

<sup>9</sup> THOMPSONOVÁ K., BORDWELL D., 2007, s. 25.

zpěváky, akrobaty a jinými umělci. V zatemnělém sále použili poprvé veřejné předvádění širokého spektru diváků. Vytvořili tím základní předpoklad pro masové publikum. Vstupné stálo jeden frank a diváci zhlédli pětadvacetiminutový program složený z asi deseti minutových záběrů. Mezi předváděnými filmy byl i detailní záběr Auguste Lumiéra se svou ženou, která krmí své dítě. Dále slavná scénka, v níž chlapec šlápne na hadici a způsobí, že se udivený zahradník postříká – následně nazvaná *Pokropený kropic*.<sup>10</sup>

Lumiérové také zaučili tzv. „kinooperatéry“, kteří měli za úkol jezdit po světě a pořizovat záznamy významných událostí. Tyto události pak promítali ve větších evropských městech, především pro nižší společenské vrstvy, které neuměly psát a číst, ale přesto mohly filmům rozumět. Tímto převzali úlohu pouťových atrakcí, či potulných divadel. Mezi nejslavnější filmy bratří Lumiérů se zařadily snímky *Příjezd vlaku do stanice*, nebo již zmíněný *Pokropený kropic*. Film *Příjezd vlaku do stanice* byl natolik reálný, že lidé uhýbali před z plátna jedoucí lokomotivou.<sup>11</sup>

Vynálezci se předháněli a do dnešní doby se předhánějí v nejnovějších technologiích. Grigorij Kozincev ve své knize *Život a film* píše: „*Kinematografie neuvěřitelně rychle mění svou tvář. Technika dala filmu novou podobu.*“<sup>12</sup>

Podobný systém, jaký vyvíjeli bratři Lumiérové, se ve stejné době objevil i v Anglii. Premiéru Edisonova kinetoskopu diváci viděli v Londýně v říjnu 1894. Salon Edisonových přístrojů si vedl tak dobře, že jeho majitel požádal R. W. Paula, výrobce fotografického vybavení, o sestavení dalších kinetoskopů. Edison si nechal patentovat kinetoskop jen ve spojených státech a dodnes vědci neví, jaké k tomu měl důvody. Tím pádem mohl Paul prodávat své kopie, komu chtěl. Edison dodával své filmy jen těm promítačům, kteří si pronajali jeho vlastní přístroje. Paul tedy musel také sestavit kameru a točit filmy, aby jeho duplikáty měly úspěch.

Paul v roce 1895 přizval na pomoc svého kolegu Birta Acres. Společně vytvořili funkční kameru, která částečně vycházela z Mareyovy kamery k analýze

---

<sup>10</sup> THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL D., 2007, s. 27.

<sup>11</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 51.

<sup>12</sup> KOZINCEV, Grigorij. *Život a film*. Praha: Orbis, 1975, s. 74.

pohybu. Acres natočil v polovině téhož roku třináct filmů, partnerství ovšem nevydrželo.<sup>13</sup>

Acres představil 14. ledna 1896 v Royal Photographic Society několik svých filmů. Snímek *Bouřlivé moře v Doveru (Rough Sea at Dover)*, se stal jedním z nejoblíbenějších raných filmů. Když v dnešní době vidíme tyto filmy jednoho záběru, které zaznamenávají krajiny či jednoduché činnosti, jen těžko si představíme, jaké byly tyto filmy pro publikum, které nikdy předtím nevidělo pohybující se obrazy. Soudobá recenze Acresova programu v královské fotografické společnosti nicméně naznačuje jejich účinek: „*Nejpůsobivější dojem, který vyvolal několikanásobný potlesk obvykle odměřených členů královské společnosti, zanechala reprodukce mnoha rozbíjejících se vln, které vidíme, jak se valí z moře proti přístavní hrázi a rozbíjejí se v záplavu bělostné vodní tříště, která jakoby stříká z plátna.*“<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> THOMPSONOVÁ K., BORDWELL D., 2007, s. 27.

<sup>14</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny světového filmu*. Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 27.

## 2. Člověk a film

Filmový divák vnímá film jako něco, u čeho si může odpočinout, odreagovat se, odpoutat se od svých současných problémů a dostat se do trochu odlišné reality. Film na člověka působí z velké míry a je stále více příznivců, kteří si odvětví filmu osvojují. Začínají hodnotit, jaký film byl. Nejen příběh či hlavní postavy, ale i to, jestli tvůrci zvolili dobře prostředí, hudbu, jestli se jim snažili snímkem něco sdělit. Zkušení diváci se snaží číst mezi řádky.

### 2.1. Film jako umění

Všechno co se v životě stane, co může být viděno, či slyšeno, může být zaznamenáno na film, pásku nebo disk. „Umění filmu“ tedy překlenuje starší umění spíše, než aby pohodlně zapadalo do již existujícího spektra. Film a fotografie byly od počátku neutrální: medium existovalo před uměním. Často citovaný výrok Louise Lumiéra: „*Film je vynález budoucnosti.*“<sup>15</sup> V jeho době to tak nepochybně vypadalo. Jenže když byl aplikován tento vskutku revoluční způsob rozpravy na každé ze starších umění, získal svůj vlastní život. První filmoví experimentátoři dělali ve filmu malbu, drama, román a tak dále a postupně přicházeli na to, které prvky těchto umění ve filmu fungují, a které naopak nefungují.

Nejprve se musely určité prvky vyzkoušet, poté otestovat, jestli budou ve filmu vypadat dobře a budou funkční, nebo ne. Tak to bylo u každé nové technologie, či umění. Nenašel se génius, kterému by vše fungovalo ihned na první pokus tak, jak očekával.

Stručně řečeno: neutrální šablona filmu byla nahrazena komplexními systémy románu, malby, dramatu a hudby, aby odhalila nejnovější pravdy o jistých částech těchto umění.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004, s. 35.

<sup>16</sup> MONACO J., 2007, s. 35.



Na člověka nepůsobí jen film samotný jako celek, ale i jednotlivé prvky v něm. Člověk vnímá zmíněné aspekty jako hudbu, malbu, žánr, emoce. Některé z těchto aspektů působí na diváka jen podvědomě, například barvy, a nemusí si jich vůbec všimnout. To ovšem nemění nic na tom, že na něj působí, ať už pozitivně, či negativně.

Tyto prvky, pokud na chvíli pomineme obhroublost raných záznamových procesů, fungují ve filmu velice dobře. Jak se vyvíjela záznamová média a vymaňovala se z vlivu svých předchůdců, tak právě tak i malířství, hudba, román, jevištní drama, architektura, se musely nově definovat v novém uměleckém jazyku filmu. Nejbližším obrazovým uměním na první pohled je film „pohyblivé obrázky“. Film mohl soutěžit s malbou, ale jen do omezené míry. Právě až barevný film byl koncem 60. let dostatečně kvalitní, aby mohl být považován za více než jen technickou vymoženost.<sup>17</sup>

U barevného filmu již více zapůsobilo umění, které dokázalo vystihnout atmosféru téměř dokonale. David Parkinson ve své knize píše: *„Barva se na rozdíl od zvuku nestala okamžitě neoddělitelnou součástí mezinárodního filmového průmyslu a i nadále vznikalo mnoho filmů černobílých nebo monochromatických (jak je rovněž známé) až do sedmdesátých let. Jedním z důvodů bylo, že většina režisérů dávala přednost subtilnějším obrazům s výraznější atmosférou, které lépe vyjadřoval monochromatický materiál. Barva byla rovněž velmi drahá. Nicméně již na konci dvacátých let velké množství amerických filmů využívalo určitých forem barvicího procesu.“*<sup>18</sup>

Mezi filmem a malířstvím pokračuje vztah dodnes, ale spojení těchto dvou umění nebylo nikdy tak jasné jako v kubistickém období. Konceptualismus se stal hlavní odpovědí malířství na výzvu filmu. Ten nejprve kubismus osvobodil a nyní je pro všechna umění společný. Záznamovým uměním byla také přenechána díla mimetická (napodobující). Umění artefaktů a reprezentace bylo posunuto do nové, abstraktnější sféry.

---

<sup>17</sup> MONACO J., 2007, s. 35.

<sup>18</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 38.

Mystickou schopnost umění obrazů oslavil v roce 1819 John Keats v *Ódě na řeckou urnu*: „Nevěsto tichá, neposkrvněná, schovanko mlčení a dávných roků... Zpěv slyšený je sladký, ale ten, jež neslyšíme, sladší.“<sup>19</sup>

Óda zachycuje život v „plných otáčkách“ a vidíme na ní zamrzlý okamžik nehybného uměleckého díla, ve kterém je cosi magického a intrikujícího. Ovšem v básni Keatse je poučná ironie, jelikož je skoro jisté, že taková urna, kterou Keats oslavuje, měla ilustrace tzv. vlysů a ty patří mezi nejvýznamnější pokusy vyprávět příběh pomocí nehybných obrazových umění. Je to narace událostí – existence v čase, stejně jako v prostoru. Filmy tedy v tomto smyslu naplňují budoucnost malířství. V závěrečných titulcích filmu *Cestou na fórum se stala divná věc* z roku 1966, to jedinečně vyjádřil Richard Lester. Film, který vycházel z muzikálu, odvozeného ze hry od Plauta. Snímek končí záběrem Custeru Keatona, hrající postavu Erronia, jak sebejistě běží ještě jednou kolem sedmi pahorků Říma. Obraz se pomalu změní v animovaný vlys, přes který běží titulky. Toto je považováno za nejlepší konec se zastaveným obrazem.<sup>20</sup>

Film tedy v dnešní době chápe stále více lidí spíše jako umění. Je spousta možností jak jej ve filmu vyjádřit. Zvláště v době moderních technologií, kdy si tvůrci mohou pohrát jak s obrazem, tak i se zvukovou stránkou filmu. U mnohých filmů je zakomponován podtext. Film by nám měl něco říct. Zanechat v nás různé pocity. Po zhlédnutí bychom měli o obsahu filmu ještě chvíli přemýšlet.

## 2.2. Jazyk filmu

Film nechápeme jako jazyk ve smyslu angličtiny, ruštiny nebo matematiky. Navíc ve filmu není možné dělat gramatické chyby. Například se zdá, že již měsíce předtím než děti začnou rozvíjet jakékoli schopnosti mluveného jazyka, rozumějí televizním obrazům. Dokonce i kočky a psi sledují televizní obrazy. Abyste film ocenili, není důležité ho pochopit intelektuálně.

---

<sup>19</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004, s. 40.

<sup>20</sup> MONACO, J., 2004, s. 41.

„Dalo by se říci, že většina filmů je v jistém smyslu pohádkou, protože nafilmovaný záznam je pozměněn různými kamerovými a střihovými efekty, aby bylo dosaženo žádané iluze.“<sup>21</sup>

Pohádka je v podstatě jazyk pochopitelný pro každého. U tohoto žánru se nejvíce setkáváme s dobrem a zlem. Jedna strana bojuje proti druhé. Dobro vždy zvítězí nad zlem, tohle je jazyk, který ve světě vládne již od pradávna.

Nicméně film se jazyku velmi podobá. Lidé, kteří již zhlédli spoustu filmů a považujeme je v této oblasti za zkušené, jsou velmi vizuálně sečtělí. Tito filmoví labužníci ve filmu vidí i slyší více, než lidé, kteří se na filmy skoro nedívají. Vzdělání v kvazi-jazyce nám tedy otevírá větší významy filmů.

V jednom ze známých testů z 20. let se snažil antropolog Wiliam Hudson prozkoumat, zda afričtí venkované, kteří skoro nejsou v kontaktu se západní kulturou, vnímají dvourozměrné obrazy stejně jako Evropané. Někteří z nich na test reagovali evropským způsobem, ale v širokém spektru byly výsledky jednotné. Z tohoto testu lze tedy vyvodit dva výsledky: za prvé, každá lidská bytost dokáže vnímat a přečíst audiovizuální obraz, za druhé, v různých kulturách jsou i ty nejjednodušší obrazy vnímány různě.<sup>22</sup>

Jazyk filmu je dostatečně pružný a vytříbený. To znamená, má četné a rozmanité formy. Pokrok bude spočívat ve stále větším využívání těchto forem. Filmovému jazyku se proto musíme učit. V kinematografii vidíme mylné přesvědčení, že každý dospělý divák musí chápat každý film a po zhlédnutí musí reagovat dle tvůrčových záměrů. Toto je velký omyl. Neúspěch mnoha filmů nebyl způsoben tím, že divák pokládá film za nudný, ale tím, že jej nepochopil.<sup>23</sup>

Studium filmu jako jazyka sémiotici odůvodnili předefinováním koncepce mluveného a psaného jazyka. Jakýkoliv systém komunikace je „jazyk“. Znakové systémy jsou angličtina, francouzština, čínština atd. Jazykem určitého druhu tedy může být i film, ale není jasné, zda je jazykovým systémem. Na toto tvrzení upozornil dobře

---

<sup>21</sup> BERGAN, Ronald. *ISMY: Jak chápat film*. Praha: Sloart, s. 12.

<sup>22</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004, s. 148.

<sup>23</sup> PLAZEWSKI J., 1967.

známý filmový sémiotik Christian Metz: „*Film nedokáže vyprávět tak dobré příběhy proto, že je jazykem, ale spíše se stal jazykem, protože vyprávěl tak dobré příběhy.*“<sup>24</sup>

Pro vědce zabývající se sémiotikou se znak musí skládat ze dvou částí: signifikantu a signifikátu. Vztah mezi signifikátem a signifikantem je v literatuře středobodem tohoto umění: básník buduje kostry, které jsou na jednu stranu složené ze zvuků (signifikantů) a na druhou stranu složené z významů (signifikátů).

Jenže ve filmu jsou signifikát a signifikant skoro identické. Znakem filmu je zkratovaný znak. Konceptuálně mnohem blíže knize je obraz knihy, než jí je slovo „knihy“. Od narození jsme se museli učit interpretovat to, že obraz knihy znamená knihu, jenže toto je mnohem snazší než se naučit interpretovat, co znamenají zvuky, či písmena slova „knihy“. Obraz má přímý vztah k tomu, co má představovat, ale slovo jen málokdy.

V jazykových systémech je veliký rozdíl mezi signifikátem a signifikantem, v tom spočívá síla těchto systémů. Síla filmu je naopak v tom, že zde rozdíl mezi signifikátem a signifikantem není.

Avšak jazyk je jako film. Zjevně jeden člověk vnímá obraz konkrétního objektu jinak než druhý. Jestliže oba lidé čtou stejné slovo, například „banán“, jeden z nich může myslet na banán, který si dal včera odpoledne, zatímco druhý na banán, který dal opici v Zoo. Ovšem ve filmu vidí oba dva lidé stejný banán a filmař může vybrat z velkého množství banánů, a ten vybraný nasnímat dalším nekonečným množstvím způsobů. Na rozdíl od literatury, má umělec ve filmu neomezené volby. Může divákům napovědět, jak číst film.

---

<sup>24</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004, s. 153.

### 3. Filmové žánry

*„Koncept žánru vznikl na počátku éry systému hollywoodských studií. Usnadňoval rozhodování během výroby i propagace snímků. V rychlém tempu studiové výroby poskytoval žánr scénáristům jistou šablonu pro tvorbu. U filmu označeného jako western, muzikál nebo film noir si diváci mohou už předem udělat hrubou představu, o jaký žánr nebo typ díla se jedná. I když se konkrétní snímky v mnoha ohledech liší, u všech filmů lze najít společné rysy, co se týče námětu, časového zasazení, vedení děje a uplatnění důležitých obrazů a hereckých typů.“<sup>25</sup>*

Filmový žánr si vybírá určité oblasti filmového jazyka, který již existuje, a ty mu dávají jistou jedinečnost. V téměř stoletém vývoji hraného filmu vznikaly a zanikaly nejrůznější filmové žánry. Nejdříve to byly minutové žertovné vtipy, které se vyvíjely a postupně se z nich stávaly hrané grotesky Maxe Lindera, Macka Sennetta či Charlieho Chaplina. Tito a další významní filmoví komici se naučili svým uměním v pantomimických představeních, cirkusech, burleskách nebo operetách. Film jim ale bránil vyprávět vtipy, proto si vypůjčovali různé prvky z jiných forem zábavy. Tzv. honičkové filmy z dřívějších let kinematografie, které přispěly k vývoji veseloher, dobrodružných filmů a amerických filmů „z divokého západu“. Vznikaly spousty filmů, které působily na děti, dále rekonstruované aktuality zabývající se současnými událostmi. Poté se začaly rodit filmy historické, sociální, kriminální, objevovala se také melodramata, která byla populární, společenské komedie, moderní dramata, historické velkofilmy, sériové detektivní romány, adaptace literárních děl a zfilmované romány. Postupně začaly vznikat i snímky, které měly šířit informace, splňovat výchovné účely nebo vědecké výzkumy. To všechno záviselo ve velké míře především na technice. Jak se vyvíjela doba, tak se vyvíjel i pokrok v technickém odvětví. Technika se projevovala především v žánrech dokumentárních a vědeckých. V těchto dvou žánrech se začaly postupem času objevovat i filmové triky.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> BERGAN, Ronald. *ISMY: Jak chápat film*. Praha: Sloart, s. 7.

<sup>26</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, str. 67.

Vývoj a pokrok poskytl základ animovanému filmu. S. Ezejnštejn píše o tomto žánru: „Kreslená kinematografie šla správnější cestou než kinematografie hraná. Ukázala hranému filmu cestu. Základním popudem k vynálezu filmové techniky nebyla touha reprodukovat viděnou skutečnost v jejím pohybu, ale měla vytvořit pohybující se tvar. Dnešní kreslené filmy, i ty nejsložitější, jsou spojeny nepřetržitou vývojovou řadou s prvními výtvary pohybově – výtvarného umění, jejichž předkové sahají do prehistorie filmu.“<sup>27</sup>

### 3.1. Animovaný film

Umělecký vývoj animovaného filmu je znám od roku 1910. Animovaný a kreslený film bylo možné zaměnit až do roku 1950. V dnešní době můžeme rozlišit několik různých způsobů animace. Animovaný film může mít různé podoby, různé styly, náměty či techniky. Snaží se vždy zaměřit na co nejširší věkovou skupinu lidí, i když v první řadě cílí na děti. Loutkový film využíval loutky na kloubu, které byly animovány okénko po okénku v třírozměrných dekoracích. Předmětný film, nečastěji rytmizovaný na vhodnou hudbu, vytvářel balet pohybujících se těl. Filmy s trikem zase snímaly úplně běžné vyfotografované předměty, ovšem používaly různé triky, jako zpomalování či zrychlování.<sup>28</sup>

Tyto principy klasického kresleného filmu nejsou zcela úplné, ale poukazují na to, že animovaná kinematografie využívala především snímání okénko po okénku. Prvky filmové řeči jako hudba, osvětlení, dekorace či záběry, se musely tvořit daleko pečlivěji a musela jim být věnována větší pozornost než v hraném filmu, kde nebyla potřeba soustředit se na každé okénko zvláště. V době počítačů, programů a nových technologií je animace snazší. Avšak výše uvedené principy nejsou zapomenuty. „Jestliže ještě před rokem 1910 byly animované filmy novinkou, pak ve 30. letech z nich

---

<sup>27</sup> EJZENŠTEJN, Sergej. *Kamerou, tužkou i perem*. Praha: Orbis, 1959, s. 162.

<sup>28</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 68.

*už zařízení zvyšující efektivitu práce učinila běžnou součástí většiny filmových programů.*<sup>29</sup>

U animovaného filmu v Československu stáli tři geniální tvůrci – Jiří Trnka, Karel Zeman, Hermína Týrlová. Právě díky nim se hned v začátcích animovaný film vyznačoval propracovaností, vynalézavostí, mnohotvárností a také kvalitou předloh. Tvůrci čerpali z našich klasiků, jakými byli například kreslíři Josef Čapek, Josef Lada, Kamil Lhoták či František Tichý.

Roku 1945 se v někdejším Československu utvořily dvě školy animovaného filmu. Jedna byla v Praze a nesla název Bratři v triku, druhá sídlila v Gottwaldově (Zlín). Bratři v triku vznikli kolem ilustrátora a malíře Jiřího Trnky, Eduarda Hofmana a Jiřího Brdečky. Tato skupina točila kreslené filmy velmi specifického a osobitého stylu, jako například *Zasadil dědek řepu*, *Zvířátka Petrovští*. Jiří Trnka obdržel v roce 1948 Velkou cenu v Benátkách za krátkometrážní loutkový film *Špalíček*. Film charakterizoval vesnický život – Vánoce, léto, posvícení, masopust. Jiří Trnka vytvořil po několika krátkometrážních loutkových filmech i filmy dlouhometrážní – přepis pohádky od Andersona *Císařův slavík* (1948) a středověkou legendu *Bajaja* (1950). Po svých dalších několika dílech se Jiří Trnka osamostatnil. Bratři v triku dále pokračovali ve vytváření kreslených filmů pod vedením Eduarda Hofmana. K jejich nejzdařilejším filmům patří *Vzducholoď a láska* (1948) nebo film *O milionáři, který ukradl slunce* (1948). Eduard Hofman vytvořil také známý seriál filmů na námět Josefa Čapka – *Povídání o pejskovi a kočičce* (1952 – 1955) a snímek *Stvoření světa* (1957).<sup>30</sup>

Škola animovaného filmu z Gottwaldova se vytvářela již od roku 1940. Tvůrci se shromáždili kolem Hermíny Týrlové. Po druhé světové válce se tato škola specializovala především na tvorbu loutkového filmu pro děti. Snímek *Vzpouza hraček* roku 1947 získal na MFF v Benátkách první cenu za nejlepší dětský film. Známé jsou i pohádky jako *Zlatovláska*, *Míček Fliček* nebo *Pasáček vepřů*. Za vrchol režijní tvorby Hermíny Týrlové je považován film *Uzel na kapesníku*. Vznikl koncem 50. let a byl úspěšný na festivalech v Cannes, Locarnu nebo Mar del Plata.

---

<sup>29</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny světového filmu*. Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 244.

<sup>30</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 69.

V roce 1943 přišel do Zlína Karel Zeman, který začal pracovat s Hermínou Týrlovou na filmu *Vánoční sen*. Tento film získal v roce 1946 cenu na MFF v Cannes za nejlepší loutkový film. Ještě než ale do Zlína přišel, vytvořil Karel Zeman seriál krátkých filmových agitek. Hrdinou byl pan *Prokouk*. Postava pana *Prokouka* byla tvořena údy z drátěných spirál. Roku 1950 Zeman zpracoval svůj premiérový film dlouhé metráže s názvem *Král Lávra*. Byl vytvořen stylem pana *Prokouka*. V jeho dalším úspěšném filmu *Cesta do pravěku*, zpracoval populární téma vědců o obdobích vývoje na Zemi. Použil, na tu dobu, skvěle promyšlené triky, které byly propracovány do detailu. Film kombinoval ilustrace a reálné hrdiny a Zeman za něj obdržel ocenění v Benátkách i v Mannheimu. Další jeho snímek *Vynález zkázy* z roku 1958 se stal jeho mistrovským dílem. Byl vytvořen dle románu Julese Vernea. Byly použity nejrůznější techniky. Zeman dokázal oživit stroje, mezi kterými se pohybovali skuteční herci, a diváka to přitom nerušilo.<sup>31</sup>

Avšak mezi světovými válkami ovládla trh kresleného filmu Amerika. Americkému kreslenému filmu vládl Walt Disney. Ten měl k dispozici stovky kreslířů, techniků a kreslený film dostal novou úroveň. V továrně v Burbansku u Hollywoodu zavedl mnoho nových, nejrůznějších vynálezů – kombinování kresby s fotografií, zvukové zařízení, používání několika průhledných listů najednou. Walt Disney představil první celovečerní kreslený film *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937), za který obdržel, jako vůbec první v historii, cenu za novátorství. Postavičky Walta Disneye znají lidé po celém světě. Kačer Donald, Mickey Mouse, či králík Oswald jsou populárnější než kdejaký herec.

*„Walt Disney zemřel v roce 1966, ale třicet let po jeho smrti je impérium nesoucí Disneyho jméno větší než kdy dříve.“<sup>32</sup>*

Postupem času nastupovali noví a noví autoři, kteří stále zdokonalovali animovaný film. Ten ukázal tomu hranému cestu, protože v sobě zahrnoval vše a všem aspektům věnoval mimořádnou pozornost.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 70.

<sup>32</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 43.

<sup>33</sup> ŠTROBLOVÁ, Soňa. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa: Filmová a televizní dramaturgie a programová skladba*. Praha: UJAK, 1970, s. 69.



V dnešní době vidíme pokrok animovaného filmu. Moderní technologie oživila animaci přímo dokonale. Snímky jako *Madagaskar*, *Doba ledová*, nebo *Příběh žraloka* patří mezi nejlepší animované filmy. Naproti tomu dokonalost animace vidíme i u obyčejných krátkých pohádek pro děti.

### 3.2. Nejpopulárnější filmové žánry

Nejstarší formou příběhu ve filmu je komedie. Komedii musí publikum pochopit. Každý člověk chápe humor jinak. Proto musí být zaměřený na co nejširší obecnost. Žánr vznikl v antice jako opak tragédie. Funkce komedie je především relaxační. Publikum se chce uvolnit, nic neřešit a na chvíli se dostat pryč od vlastních problémů. Komedie rozlišujeme podle povahy humoru – klasická komedie, bláznivá komedie, černá komedie a hororová komedie. Podle povahy zápletky – romantická komedie, akční komedie, krimikomédie, sci-fi komedie, hudební komedie, satirická komedie, parodie. Podle typologie postav – rodinná komedie, teenagerovská komedie, mafiánská komedie.<sup>34</sup> Každý z nás si určitě dokáže pod jednotlivými žánry komedie představit určitý oblíbený film. Takovýchto snímků je mnoho.

Nicméně tento žánr v dnešní době ovládá především americký trh. Kdysi vydařené francouzské komedie s Louisem de Funésem nebo Jean-Paul Belmondem se svojí jedinečností a stylem se zařadily do paměti mnohých lidí, ale pověstný francouzský humor se později vytratil. Parkinson o americké komedii ve své knize píše: „*Hollywood dnes vytváří něco, co je celovečerním filmem rozděleným na televizní epizody a slabou napodobeninou jeho vlastních klasických komedií, ale zdá se, že je spokojen. Bude-li tento trend pokračovat, mohlo by se zdát, že nejlepší dny má filmová komedie již za sebou.*“<sup>35</sup>

Filmová komedie podle Parkinsona slábne. Mladší publikum se zajímá spíše o komediální seriály, jakými jsou, *Jak jsem poznal Vaši matku*, *Teorie velkého třesku*, či

---

<sup>34</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 72.

<sup>35</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 86.

*Simpsonovi*, kteří už běží v televizi mnoho let. Avšak stále ještě najdeme vynikající komediální snímky.

Dalším oblíbeným a děsivým populárním žánrem je horor. Ten patří a vždy patřil mezi nejnapínavější filmové žánry. Studio Universal produkovaly některé horory již ve 20. letech. Obvykle v nich mohli diváci vidět Lona Chaneyho. V roce 1927 se modelem řady příštích filmů stala Leniho oblíbená *Příšerná chvíle*. Snímek pojednává o příbuzenstvu bohatého, starého Cyruse Westa, které čeká na jeho smrt.

Studio Universal dále opakovalo své úspěchy například filmem *Dracula* (1931), který se stal hitem převážně díky hlavnímu herci Belou Lugosimu. Zanedlouho na to se stal hvězdou Boris Karloff ve filmu Jamese Whalea, *Frankenstein* (1931).<sup>36</sup> Skvěle nalíčené a děsivé monstrum se stalo historickým skvostem. Za zmínku stojí další slavné snímky jako *Upír z Nosferatu* (1922), kterého F. W. Murnaou natáčel v reálu, aby děsivé scény působily věrohodně. Max Shreck zde ztvárnil prvního filmového upíra. *Fantóm opery*, znetvořený skladatel utlačuje osazenstvo opery v Paříži. *Dr. Jekyll a pan Hyde*, kde Jekyll vypracuje metodu, kterou lze v člověku oddělit dobré stránky od zlých. Klasickou ukázkou hororu jsou filmy *Psycho* či *Ptáci* od Alfreda Hitchcocka.

Současné horory se vyznačují skvělou propracovaností, snímek *Paranormal activity* (2007) děsil obecnostvo především paranormálními jevy a ačkoli měl nízký rozpočet, vydělal milióny dolarů. Horor si klade jasný cíl, vyvolat v divákovi strach a odkrýt všechny lidské slabiny. Můžeme jej rozdělit na sci-fi horor, psychologický horor, klasický horor, zombie horor, hororovou komedii.<sup>37</sup> Všechny tyto typy hororu mají odlišný účinek na diváka. Sci-fi horor se odehrává v budoucnosti, snímek *Vetřelec* Ridleyho Scotta je tomu klasickým příkladem. V psychologickém hororu vidíme nejčastěji roli psychopata, jako tomu je ve filmu *Mlčení jehňátek* z roku 1991. Klasický horor je mysteriózní, *Kruh* (2002). Zombie horor (*Resident Evil*) nejvíce využívá oživlé mrtvé, často spojené s chemickou, nebo jinou nákazou. Hororovou komedii charakterizují vtipné prvky v kombinaci s prvky děsivými – *Krotitelé duchů* (1984). Horory jsou stále populárnější a lidé je zhlízejí ve stále větší míře. Tento žánr se bude neustále zdokonalovat, jelikož horor není ničím omezen.

---

<sup>36</sup> THOMPSONOVÁ K., BORDWELL D., 2007, s. 239.

<sup>37</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 75.

Pod žánrem vědecko-fantastický film si mnozí z nás představí nákladné velkofilmové vesmírné lodě, mimozemšťany, velkolepé efekty, lasery, nebo dokonce paralelní realitami. V desítce nejlepších filmů jsou čtyři vědecko-fantastické. Sci-fi žánr ale nebyl vždy tak populární jako dnes. Až v padesátých letech v období studené války, kdy témata jaderné katastrofy a invaze začaly nabývat větších rozměrů, se filmaři rozhodli zaměřit se na tyto hrozby budoucnosti. Ale ani poté nebyly sci-fi filmy nijak převratné, byly to spíše běčkové filmy s průměrnými triky a ne moc slavnými hvězdami.<sup>38</sup>

James Monaco ve své knize vystihl sci-fi padesátých let téměř přesně: *Science fiction filmy padesátých let byly výmluvnými psychoanalytickými dokumenty: paranoidními fantaziemi o pohybujičích se slizech, invazi zámočků, zmaterializovaných id a proměňách.*<sup>39</sup>

Mezi nejslavnější filmy padesátých let patří: *Věc z jiného světa* (1951, Christian Nyby), *Invaze lupičů těl* (1956, Don Siegel), *Den kdy se zastavila země* (1951, Robert Wise), *Zakázaná planeta* (1956, Fred M. Wilcox), *Stroj času* (1960, George Paul), *Moucha* (1958, Kurt Neumann).

Vědecko-fantastický film byl oživen Stanley Kubrickem a jeho *2001: Vesmírnou odyseou*. Byl to rozhodně nejvlivnější film za posledních čtyřicet let, jelikož ovlivnil žánr v sedmdesátých a osmdesátých letech. Měl kladný vliv na snímky jako například *Star Wars*, *E.T.*, *Star Trek* či *Jurský park*. Od konce sedmdesátých let si sci-fi udržuje nadvládu.

Mezi oblíbené žánry současné doby se řadí i akční film. Z převážné části jej vymysleli Američané. A to proto, že chtěli vymyslet žánr, u kterého by dějová linie mohla mít pokračování. Jako příklad můžeme uvést *Jamese Bonda*, který začal rokem 1962 a jehož pokračování můžeme vidět dodnes. Akční dobrodružný film byl v osmdesátých a devadesátých letech žánrem, který vedl. Tyto filmy jsou přeplněné honičkami, střelbou, hrdinskými skutky, mnohdy i vtipnými hláškami. Velkou řádku akčních filmů režírovali emigranti z Evropy. Nejvíce se na akčních filmech podílel

---

<sup>38</sup> PARKINSON D., 1996, s. 112.

<sup>39</sup> MONACO, James. *Jak čist film*. Praha: Albatros, 2004, s. 309.

kameraman Paula Verhoevna Jan de Bont: *Smrtonosná past* (1988), *Hon na ponorku* (1990), *Nebezpečná rychlost* (1994), *Twister* (1996). Paul Verhoeven, kterého mnozí považují za zakladatele akčních filmů, natočil *Hvězdnou pěchotu* (1997).

Přední akční hvězda osmdesátých a devadesátých let byl nezapomenutelný Arnold Schwarzenegger. Svou postavou a mužnými rysy perfektně zapadl do akčního filmu a zastínil i šikovnější a někdy i nadanější herce jako Roberta Redforda, Jacka Nicholsona nebo Roberta De Nira. Začínal v dokumentu o vzpěračích z roku 1976 *Železný Schwarzenegger*. Dále byl hvězdou snímků *Barbar Conan* (1982) a *Ničitel Conan* (1984). Ale jeho hlavní a zároveň nejslavnější rolí byl bezesporu *Terminátor* (1984), tento film také proslavil režiséra Jamese Camerona. Ve filmu zazní hláška, která zvýraznila jeho drsný rakouský přízvuk „Já se vrátím“. Následoval *Terminátor 2*, který jako první celovečerní film s obsáhlými počítačovými efekty nasadil laťku vysoko. Soupeřem mu byl Sylvester Stallone, který dostal akční žánr do jiných rozměrů. Jeho herecká kariéra příliš úspěšná nebyla, dokud nevytvořil scénář k *Rockymu* (1976), který měl neskutečný úspěch. Čtyři další pokračování mu zajistila bohatství a slávu až do devadesátých let. Stallon se vyhýbal aspektům sci-fi filmu a udělal z postav typické akční americké „tvrdáky“. V devadesátých letech měli ovšem Schwarzenegger i Stallone konkurenci. Bruce Willis natočil úspěšné filmy *Smrtonosná past* a *Armagedon* (1998). Mel Gibson s Danny Gloverem zazářili v *Smrtonosné zbrani*, která měla čtyři pokračování. Všechny však začal zastíňovat Will Smith filmy *Šest stupňů odloučení* (1993), *Den nezávislosti* (1996) a koncem devadesátých let *Muži v černém* (1997), *Nepřítel státu* (1998), *Wild Wild West* (1999).<sup>40</sup>

Akční film je nástupcem westernu, ze kterého vznikl. Doba a prostředí jsou jiné, ale mýtus hrdiny zůstává stejný. Hrdina stojí proti svému protivníkovi pouze se svými schopnostmi.

Dalším žánrem jsou dokumentární filmy, které vidíme dnes a denně na televizní obrazovce. Existují přímo i kanály, jejichž úlohou je vysílat pouze dokumenty. „*Vždycky se našly zástupy filmařů, kteří různými způsoby usilovali zachytit na plátně*

---

<sup>40</sup> MONACO J., 2004, s. 167.

*pravdu, ať už tomu říkali dokumentární, nefikční nebo naučný film, kino-pravda, cinéma vérité či direkt cinema“.*<sup>41</sup>

Žánr dokumentu se snaží zachycovat příběhy, úkazy, děje či samotné podstaty věcí a to jak z historie, tak ze současnosti, mnohdy i budoucnosti. Rozdíl mezi hraným filmem a filmem dokumentárním je ve snímání reality. Ve velké míře se používá natáčení volnou kamerou z ruky, skrytou kamerou, kontaktním snímáním zvuku či zachycením improvizovaných reakcí na probíhající události. Dokument může působit i jako propaganda nebo manipulace.<sup>42</sup>

Za nejvýznamnějšího tvůrce dokumentárního filmu je považován Američan Robert Flaherty. Film *Nanook of The North* (Nanuk – člověk primitivní, 1922). Filmaři točili s rodinou Inuitů na území Kanady a snímek zachycuje život lidí v drsných severských podmínkách, stavbu iglů, lov tuleňů, jídlo, spánek. Dokument byl promítnut téměř po celém světě. Zmrzlina, která byla v kinech Evropy nabízená, se stala „nanukem“. Podobným stylem byl natočen i jeho další film o rybářské rodině žijící na irském souostroví Aran *Aran Man of Arana* (Muž z Aranů, 1933). Flaherty se snažil ve všech svých filmech zachytit skutečnost a spojit ji s vnitřní dramatickou situací.

Dokumentární film je často provázen hlasem komentátora, který stručně a jasně popisuje natáčenou událost. Dokumenty se zabývají všemožnými událostmi, svědectvími a podobně. Některé z nich diváka strhnou do záhadného světa paralelních jevů, jiné existencí mimozemských civilizací, historií světa, politických teorií. Aktuální téma dnešních dokumentů je například konec světa v roce 2012.

Filmové žánry výše zmíněné patří k nejpobulárnějším žánrům vůbec. Slouží k pobavení širokého okruhu publika. Každý člověk má jiný vkus. Někdo se dívá na dokumenty, někdo preferuje akční filmy, jiný zase komedie. V dnešní době vznikají další žánry a podžánry, které jsou různě kombinovány. „*V éře němého filmu chtěla hollywoodská studia přilákat co největší množství diváků, proto začala vyrábět filmy*

---

<sup>41</sup> BERGAN, Ronald. *ISMY: Jak chápat film*. Praha: Slovart, s. 30.

<sup>42</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 98.

*odpovídající určitým oblastem, neboli žánrům, které poskytovaly obecnstvu známé zápletky, postavy a prostředí.*<sup>43</sup>

Člověk se ztotožňuje s filmovými postavami a utíká tak od reality všedního dne. Proto si každý může vybrat svůj žánr a postavu, ztotožnit se s nimi a užívat si svůj filmový zážitek ať už v kině, doma či jinde.

Film bez žánrů existovat nemůže. Byla by to jen „slátanina“, která nikoho nebaví. Na druhou stranu žánry bez filmu by zase nenašly uplatnění. Proto je spojení žánrů a filmů tak důležité.

---

<sup>43</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 73.

## 4. Co se odehrává před kamerou

Před kamerou jsou důležití herci, herečky, stejně tak i kostýmy a prostředí, ve kterém se natáčí. Ale některé z těchto složek by nefungovaly nebýt pohybového umění. Umění pohybu je důležité tak, jako záběry prostředí, krajiny a jiných kulís. „*Jen pohybové aspekty světa, věci a duši mohou posílit své morální hodnoty kinematografickou reprodukcí*“.<sup>44</sup> Takřka každé umění míří k ztvárnění pohybu po svém. Pokud jde o přímé použití pohybu, tak s filmem může soupeřit jen tanec. Různé formy pohybu a gest budí v divákovi emoce. Film před diváky otevřel umění pohybu. Architektura a malířství je uměním klidu, slabým představitelem kinematografického umění, je umění pohybu. Bez pohybu by film vypadal jako fotografie.

Dalším důležitým, již výše zmíněným aspektem, jsou herci, kostýmy a prostředí. Herecké výkony jsou důležité a většina žánrů se bez nich neobejde. Postavy, jež herci hrají, bývají záporné, kladné či neutrální. Herci jsou pro film nepostradatelní, ať už hrají jakoukoliv roli. Jsou obvykle zasazeni do určitého prostředí, které je velice potřebné pro atmosféru filmu. Ta by na diváky měla působit tak, jak chtějí filmaři. Například: nejen že filmaři vyberou prostředí divokého západu, ale měli by toto prostředí ještě více charakterizovat – divoký západ na vrcholu, v dobách zločinu, nebo chudoby. Dále kde se bude děj odehrávat, zda ve velkém městě, na vesnici, nebo jestli budou hlavní hrdinové putovat z místa na místo. Herce můžou filmaři zasadit do prostředí divokého západu, budoucnosti, současnosti, minulosti a tak dále. Ale aby do prostředí správně zapadli, potřebují k tomu vhodné kostýmy. Ty by se nejen měly přizpůsobit prostředí, ale také charakteru postavy. U charakteru se ukazují osobnostní aspekty, tzn. záporná, kladná, neutrální, postava, kterou pronásleduje minulost atd. Z toho plyne, že kostýmem nemusíme nezbytně myslet hábit ze šestnáctého století, ale i to jak je postava ve filmu znázorněna – je zanedbaná a na svou image nemyslí, nebo naopak je velmi dobře vypadající a další podobné příklady. O kostýmy a masky se starají maskéři a maskérky. Úloha této profese je ve filmu nepostradatelná. Záleží na nich, jak dokonale masky a kostýmy vytvoří a postarají se tak o další nezbytnou složku atmosféry filmu. V této části

---

<sup>44</sup> PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1970, s. 78.

bakalářské práce si podrobněji rozebereme všechny již zmíněné aspekty toho, co se před kamerou odehrává.

## 4.1. Herci

Herectví je pro film významné a i když mnoho lidí tvrdí, že hrát dokáže každý, není to pravda. K herectví potřebuje člověk bezpodmínečně talent, ovšem jen talent nestačí. K dopilování hereckého umění jsou nutné také roky dřiny. Každý bere herectví z jiného pohledu. Někteří naši herci se na herecké školy, po zhlédnutí jejich výstupu komisí, nedostanou. Poté je vidíme ve filmech, kde podávají obdivuhodné herecké výkony. Tudíž odhalit talent a získat zalíbení v herci se nemusí povést ani zkušenému profesionálovi.

Podle Jana Bernarda a Pavly Frýdlové je herec, v širším slova smyslu, každý kdo vystupuje ve filmu. Ve svém díle *Malý labyrint filmu* píší: „*Teoreticky může být hercem i červený balónek, kuň, vydra, ale v užším smyslu chápeme pod tímto pojmem herce z povolání.*“<sup>45</sup> V historii filmu vidíme ovšem neherce. Film byl kdysi něco jako pouťová atrakce a tak herci byli akrobaté, komedianti, tanečníci a další umělci. Poté přišli herci z divadel do filmových ateliérů a stali se herci filmovými. Ale i poté se někteří z nich schovávali v anonymitě, kvůli přetrvávající představě filmu jako pouťové atrakce. Hercům začaly chodit dopisy, ve kterých je diváci obdivovali a chválili. Ze začátku se režiséři snažili před herci dopisy schovat v domnění, že by pak požadovali vyšší honoráře. Producenti ale pochopili, že by na oblíbenosti herců mohli jen vydělat a tak začala éra propagace hvězd filmového plátna. Obecenstvo začalo své oblíbené hvězdy pojmenovávat podle filmových společností. – *Vitagraph Girl* nebo *Biograph Girl*. To byl hlavní důvod k tomu, aby herci odstoupili od anonymity.<sup>46</sup>

Najednou herci získali obrovskou popularitu a obdiv publika. Zrodily se první filmové hvězdy – Mary Pickfordová, Douglas Fairbanks, Rudolph Valentino. Následně

---

<sup>45</sup> BERNARD, Jan a Pavla FRÝDLOVÁ. *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988, s. 165.

<sup>46</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 98.



zaznamenala filmová studia příchod nových divadelních herců. Ale způsob divadelního herectví byl brzy potlačen civilnějším hereckým projevem.

Herec musí být především věrohodný. Vyjadřovací prostředky mu mohou pomoci zvýšit věrohodnost, ale musí být používány nanejvýš citlivě, jinak ji mohou také snížit. Proto před kamerou leckdy podávají lepší výkony akrobaté, či tanečníci, než herci, kteří upadli do stereotypu a hrají většinu postav obdobně, nehledě na jejich psychiku a zázemí ve společnosti. „*Herci nemohou předvést souvislý výkon tak, jak by to dělali na jevišti. Namísto toho musí být schopni se ponořit do děje, kdykoliv se spustí kamera.*“<sup>47</sup> Herectví ve filmovém odvětví je nadmíru složité. Herec se musí plně soustředit, i když před ním běhají členové štábu. Dalším problémem je, že role herce není vcelku, nýbrž je rozdělená na jednotlivé záběry, které jsou v mnoha případech různě přeházené. Svůj výstup musí herec opakovat i několikrát, dokud režisér neshledá záběr přijatelným. Herec musí počítat se vzdáleností od kamery, s osvětlením, spoluherci a řídit se jen pokyny režiséra.<sup>48</sup>

Na druhou stranu herec je ve filmu jediným členem kreativního štábu, kterého divák vidí. Proto publikum často přeceňuje jeho přínos pro film a naopak je podceňována podstatná role scénáristy a mnohdy i režiséra.<sup>49</sup>

Konstantin Stanislavskij objevil na počátku 20 století nový systém vytváření postavy. Při přípravování nové inscenace se snažil o to, aby herci v reálném životě na chvíli okusili takové životní podmínky, které vyžadovala jejich role. Pokud zrovna vytvářel historický film, herci si museli přečíst dobové knihy, museli se seznámit s tehdejší kulturou, uměním a dalšími potřebnými stránkami. V dnešní době je tato technika populární především u amerických herců. Dustin Hoffman ve filmu *Rainman* (1988), kde hraje postavu autisty, strávil několik týdnů s autistickými dětmi a jejich rodinami, aby pochytil jejich návyky a rysy v chování. Za roli dostal následně Oscara.

---

<sup>47</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 139.

<sup>48</sup> BERNARD J., FRÝDLOVÁ P., 1988, s. 166.

<sup>49</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 64.

## 4.2. Kostýmy a masky

Filmoví hrdinové začínají opravdu existovat až ve chvíli, kdy je pečlivě připraven jejich kostým, nebo celkový styl oblékání. Jakmile je vybrán kostým, který hrdinu vystihuje a diváci si na něj již zvykli, nelze ho měnit. Typický příklad je postava Arnolda Schwarzeneggera ve filmu *Terminátor*. Kožená bunda a černé brýle. I takto jednoduchý kostým dokonale vystihuje jeho postavu. V trilogii *Pán prstenů* jsou rovněž vynikající kostýmy, kde si s nimi výtvarníci přímo „pohráli“ a které jsou vytvořeny podle knižní předlohy. Kostýmy fantasy a historických filmů jsou velmi náročné a nákladné na výrobu. Proto se musí filmaři rozmyslet, jestli chtějí komplikovaný kostým postavy, která se ve snímku objeví jen na pár minut. Film se však vyznačuje svou kvalitou a je v něm uchován duch doby. Je těžké říci, nakolik kostým dotváří postavu a naopak.

Výtvarníci se musejí poradit s režisérem a hlavním výtvarníkem, aby kostýmy, které navrhli, zapadly do prostředí a nálady filmu. Ze všeho nejdříve zjistí, kolik různých převleků do filmu potřebují. Poté se rozhodou pro určitý styl, barvu a při tom musí brát v potaz, že kostým by měl herci nejen slušet, ale také korespondovat s laděním dané scény. Také zajišťují kostýmy v různé fázi rozkladu – stopy po výstřelu, rvačce, pádu, výbuchu. Výtvarník pro určité fáze používá chemické látky, musí kostýmy prát, stříhat a špinit tak, aby vypadaly věrohodně. Hlavní zodpovědnost za to, že kostýmy budou v tom správném stavu po celou dobu natáčení má hlavní kostymér.<sup>50</sup>

Kostým ve filmu prozrazuje několik funkcí. Stanovuje historickou epochu, hrdinovu národnost, společenské postavení a charakter. Stejně tak může režisér ponechat postavu bez nějakého výrazného kostýmu a nechat na divákovi aby určil její psychologickou stránku sám. „*Významný francouzský kostýmolog Jacques Manuel nazýval kostým dekorací člověka a dodával, že každý úbor se na platně stává kostýmem, neboť stírá osobnost hercovu a zdůrazňuje osobnost hrdinovu.*“<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> PARKINSON D., 1996, s. 136.

<sup>51</sup> PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1970, s. 321.

Kostýmy by ale neplnily tu správnou funkci bez masek. Tvůrce sahá po masce, pokud chce změnit fyzické vzezření herce. Maska, která zvýrazňuje nebo naopak zahaluje, se týká především hercovy tváře. Maskéři používají běžné líčení, kterému se říká „denní líčení“. Herci jsou tedy nalíčení tak, aby vypadali dobře pod lampami používanými při natáčení. Pro futuristické a hororové příběhy musí maskéři použít složitější postupy, které vyžadují více tvořivosti. Klingon z filmu *Star Trek* byl tvor z jiné planety. Maskéři zajistili, aby tento živočich vypadal děsivě a současně i přátelsky, jak to příběh vyžadoval. Líčení takovéto masky, vytvořené z několika vrstev, může zabrat výtvarníkovi až několik hodin. Když je maska hotová tak ji mohou výtvarníci ještě nastříkat, nabarvit či jinak dotvořit. U historických a biografických filmů si režisér do různých rolí vybírá typově podobné postavy. Napoleona nemůže hrát herec, který měří 190 cm.<sup>52</sup>

Maskéři mají mimořádný podíl na většině dnešních filmů. Své pravé umění dokazují ve snímcích z budoucnosti, historie či u příběhů, kde lidé stárnou, nesou následky z boje, jizvy a podobně. Herec v těchto případech nehraje sama sebe, ale spíše představu režiséra. Pokud maskér nalíčí herce méně, hraje samostatněji. V opačném případě dělá líčidlo problémy mimice.

*„Zdá se, že maskér musí jinak pojednávat postavy, jež mají ve scénáři ústřední postavení, jejichž psychologie je pečlivě prokreslena a jejichž jednání je bohatě motivováno, a jinak postavy epizodní, plnící pomocné funkce.“<sup>53</sup>* Maska hlavního hrdiny je zvýrazňována vždy více, než maska vedlejší postavy, která by neměla zastínit postavu hlavní. Někdy tomu ovšem tak bývá. Ve filmu *Temný rytíř* (2008) vystupují dvě hlavní postavy. Postava kladného hrdiny Batmana a záporného hrdiny Jokera. Zde jsou masky dokonale zpracovány. Batman je sice kladný hrdina, ale vykreslen je spíše jako padouch. Černá maska s netopýřími motivy má v jeho nepřátelích vyvolávat strach. Takže ne vždy musí kladný hrdina vypadat jako dobrý člověk s mírumilovnými rysy. Postava Jokera je také velmi výrazná. Přestavuje naopak klauna, kterého všichni známe jako veselého a dobrosrdečného člověka. V tomto snímku je to ovšem sociopat, který se snaží ovládnout město. Výtvarníci jeho masku nevytvořili klasicky, ale tak aby

---

<sup>52</sup> BERNARD J., FRÝDLOVÁ P., 1988, s. 295.

<sup>53</sup> PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1970, s. 318.

vystihovala jeho charakter. Hodně vrstev bílého make-upu a úsměv vytvořený vybledlou červenou barvou. Obě masky jsou dokonalé a těžko říci, která je lepší. Ale když vezmeme v úvahu herecký výkon Heatha Ledgera v roli Jokera, jednoznačně zde vyhrává padouch.

Kostýmy a masky se v současné době používají u každého filmu. Umění výtvarníků bývá bohužel často podceňováno.

### 4.3. Dekorace před kamerou

V této bakalářské práci rozumíme dekoraci jako všem neživým prvkům hraného filmu, jež tvoří pozadí hercům. Exteriéry, interiéry, ať už příroda, prostředí soudu nebo kulisy z budoucnosti či minulosti. Všechno musí být perfektně vyladěno k atmosféře filmu. V minulosti dávali režiséři přednost umělým dekoracím, nyní se snaží umělé dekoraci vyhýbat a to jak v exteriérech, tak interiérech. Nejen že nepůsobí reálně, ale často není dobře vytvořená. Natáčení v reálném prostředí je sice nákladnější, ale divák má pak z filmu větší užitek.

Dekorace se tedy dělí na umělé a přirozené. Umělými rozumíme dekorace postavené člověkem, ale můžeme do nich zahrnout i počítačovou techniku, kdy se točí před modrým nebo zeleným plátnem. Přirozené jsou například historické budovy, příroda, ulice, vozy atd. Nicméně existuje ještě další dělení, nikoliv technické, ale věcné – dekorace, která organizuje filmový prostor, jak to vyžaduje obsah filmu a dekorace, která je zvolená jako vhodné pozadí předváděných událostí. Dekorace organizující prostor patří pod dekorace umělé a dekorace tvořící pozadí zařazujeme do obou technických skupin.<sup>54</sup>

*„V období zlatého věku Hollywoodu měla všechna studia vlastní sklady kulis. Mnohá z nich měla také za budovami ateliérů rozlehlé prostory známé jako backlots, kde byly ponechány kulisy například americké ulice, evropského náměstí či středověkého hradu tak dlouho, jak bylo potřeba. Některá studia měla dokonce*

---

<sup>54</sup> PLAZEWSKI J., 1970, s. 328.

*v přírodě vestavěná celá města nebo ranče a v nich natáčela westerny.*<sup>55</sup> V dnešní době jsou kulisy používány pouze pro jeden film. Jejich stavba a natáčení v exteriérech jsou nákladné, proto filmaři používají množství zvláštních triků a efektů, při nichž se děj odehrává na určitém místě, které tam ve skutečnosti nemusí vůbec být.

Dekorace pozadí se musí správně zvolit. Divák si dekorace, zvolené jako pozadí, všimne až ve druhé či třetí řadě. Hlavní problém umělé dekorace je její oprostění. Carl Dreyer říká: „*Režisér může vtisknout vnitřní obsah místností tím, že z nich odstraní vše, co je zbytečné tím, že několik předmětů bude...psychologicky vyjadřovat osobnost těch, kdo místnosti obývají.*“<sup>56</sup> Dekorace filmu má méně prvků než skutečnost. Filmaři musejí pro různé žánry vytvořit různé dekorace.

Vytvářením dekorací se zabývá architekt. Úzce spolupracuje s režisérem při přípravě bodových scénářů. Je to série kreseb rozkládajících scénu na jednotlivé detailní záběry, které použije režisér při přípravě celé scény. Architekt vypracuje měřítko a tvar dekorací, zařídí nábytek či kulisy, které se do scény a celkového příběhu hodí a vybírá rekvizity a drobné předměty, které se ve scéně objeví. Poté je sestaven tým tesařů, štukatéru, zedníků, kteří stavby postaví. Pokud jde o větší stavby, jako jsou například městečka, tak kamera zabírá jen jednu stranu kulis, tudíž je detailně zpracována jen tato jedna strana a druhou stranu podpírá lešení, které divák ve filmu nevidí.

Když se filmaři rozhodnou natočit film pouze v přirozeném prostředí, je sestaven speciální tým, který vybírá místa pro různé záběry. Ulice, objekty, budovy musí přesně odpovídat atmosféře, náladě a dramatičnosti filmu. Natáčet v exteriérech není ale vždy možné. Někdy je těžké získat povolení nebo je příliš drahé natáčet na určitém místě.

Dekorace jsou součástí děje, ovlivňují hrdinovu náladu, divákovu náladu, charakterizují hrdinu. Celková atmosféra ve filmu je důležitá, a pokud ji filmaři zvolí tak, aby dokonale splývala s příběhem, jsou na dobré cestě k vyprodukování úspěšného filmu.

---

<sup>55</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 136.

<sup>56</sup> PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1970, s. 331.

## 5. Co se odehrává za kamerou

Pro natočení dobrého filmu nejsou důležití jen herci, prostředí, kostýmy. Velikou úlohu hrají složky, které divák ve filmu nemusí vidět. Technika, scénář, námět, střih, audiovizuální stránka a další, to vše se odehrává za objektivem kamery. Všechny tyto aspekty jsou nedílnou součástí filmu. „*Film, který tak dokonale zaznamenává vizuelní kinetickou skutečnost, ideálně odpovídá lidské psychologii. Základní formou lidských představ jsou totiž vizuelní představy.*“<sup>57</sup> Aby mohli filmaři formu představ filmového diváka co nejlépe vystihnout, potřebují k tomu techniku a postupy, které jim to umožní.

Na začátku každého filmu je vždy myšlenka zvaná námět. Může to být kniha, hra či televizní seriál, který už existuje. Osoba, která zajišťuje personální obsazení, peníze a zařízení potřebné pro výrobu filmu, je producent. Ten se podílí na filmu především v jeho počátcích a závěru. Když je zvoleno téma filmu a lidé, kteří na něm budou pracovat, jeho hlavní úkol je, aby byl snímek dokončen včas a v rámci schváleného rozpočtu. Dobrý producent musí umět vybrat dobrý příběh a současně zajišťovat finanční stránku filmu. Pokud se producentovi líbí námět, požádá scenáristu, aby na základě námětu vytvořil návrhy zpracování nebo krátkou povídku. Ta obsahuje detailnější rozpracování některých postav a nejdůležitějších scén.

Samotná výroba filmu je velice riskantní záležitost. Během roku může velké filmové studio rozpracovat až 100 scénářů, jen deset z nich však dospěje až ke zkušební výrobě. Žádné záruky ve výrobě filmu nejsou, ani když se na něm podílejí slavné hvězdy či režiséři. Tudíž obstarat peníze na výrobu filmu je velmi obtížné.

Pokud se peníze seženou, schválí se rozpočet a je natočen film, nastupuje povýrobní fáze, ve které jsou užity výše zmíněné složky, tj. střih, audiovizuální stránka a celkové doladění filmu. Tady záleží na umění výtvarníků, kteří se obvykle radí s režisérem jaké efekty použít a jak správně nastříhat film, aby souhlasil s dějem, charakterem filmu i psychologickou stránkou.

---

<sup>57</sup> FORMAN, Zdeněk. *Výrazové prostředky filmu a televize*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1970, s. 10

## 5.1. Scénář

Scénárista je spisovatel věnující se psaní filmových scénářů, ať už původních nebo adaptací literárních děl. Poprvé se jméno scénáristy objevilo v titulcích filmů před druhou světovou válkou. Po válce začali s filmem spolupracovat dramatici a novináři. Ve dvacátých letech se formovali první profesionální scénáristé.

Při psaní scénáře musí scénárista myslet v obrazech a vidět před očima hotový film, vědět jak budou vypadat jednotlivé scény. Každý film si obecnostvo spojuje především s režisérem, což je pro ostatní tvůrce trochu nespravedlivé.<sup>58</sup>

Hrubý scénář, který scénáristé vytvoří na základě žádosti producenta, popisuje na levé straně detailně akce nebo obrazy a na pravé straně jsou dialogy, hudba a zvukové efekty. Jakmile jsou zajištěny všechny finanční prostředky na tvorbu filmu, scénárista začíná psát scénář. Jestliže se jedná například o historický film, musí scénárista nastudovat pozadí příběhu a i to jak lidé v té době mluvili a jak se chovali. U příběhů ze současnosti může navštívit místa, na nichž se děj odehrává, seznámit se s prostředím, s lidmi.

Nejdůležitější povinností, kterou scénárista nese, je dát příběhu spád. Píše dialogy, které herci ve filmu budou říkat. Musí je napsat tak, aby zněly jako přirozená řeč a zároveň musí přinášet informace o myšlenkách a pocitech jednotlivých postav.<sup>59</sup>

Technický scénář píše v období příprav filmu režisér ve spolupráci s kameramanem, výtvarníkem, střihačem, hudebním skladatelem a zvukařem. Bývá rozdělen na záběry a u každého se značí jeho délka, velikost, sklon kamery a pohyby kamery. V technickém scénáři jsou uvedeny počty záběrů, z nichž se skládají jednotlivé obrazy a to vždy s vyčíslením metráže a označením exteriér, ateliér, reál. Dále jsou v něm obsaženy poznámky o technice snímání, použití jeřábu, zadní projekce, hudby a ruchů jízdy kamerou, požadavky triků. Přibližná metráž filmů se určí z metráže jednotlivých záběrů. Na počátku každého technického scénáře je uveden úplný výčet

---

<sup>58</sup> BERNARD J., FRÝDLOVÁ P., 1988, s. 402.

<sup>59</sup> PARKINSON D., 1996, s. 132.

postav s počty záběrů, v nichž se objevují, seznam staveb v exteriéru i ateliéru a také popisy dekorací. Je závazný pro všechny členy výrobního štábu i pro další pracovníky.

Technický scénář si někteří režiséři detailně rozkreslují a řadí si jednotlivé scény. Nejčastěji podle prostředí, v němž se odehrávají a v pořadí, v jakém budou natáčeny.

Vytvoření scénáře je obtížné a ne každý může tuto profesi vykonávat. Slova herce jsou vytvářeny scénáristou. Ten si dokáže představit, jakým tónem by měla být věta vyřčená, což je mimořádně důležité. Scenárista s režisérem prodiskutuje scénář a režisér pak usměrní herce v tom, jak mají dané dialogy říkat. Můžeme tedy říci, že textová stránka filmu je zpracována scénáristou. Někteří herci mají rádi improvizaci, proto si části některých vět pozměňují dle svého, ale význam musí zůstat zachován.

## **5.2. Kamera a záběry**

Nejdůležitější zařízení, bez něhož by nemohl být film natočen, je kamera. Kameraman má na starosti výběr kamery, čoček, filtrů a světel, které budou během záběru použity. Kameraman také plní funkci hlavního osvětlovače, jelikož dává hlavnímu technikovi pokyny, kde mají být jednotlivá světla rozmístěna, aby světlo dopadající na scénu vytvářelo správnou atmosféru.<sup>60</sup> Mnoho režiséru se snaží pracovat se stejnými kameramany.

Kameraman vytváří záběry, které jsou podstatně důležité pro celý film. Jejich volbu ovšem provádí režisér, popřípadě scénárista. V počátcích kinematografie záběr v podstatě neexistoval. Záběr byl celým filmem, jelikož kamera byla připoutaná ke stejnému místu. Poté přišli filmaři na to, že mohou mít záběrů více, což přidá na dramatičnosti. Velikosti záběrů rozlišujeme na velký celek (VC), celek (C), polocelik (PC), polodetail (PD), detail (D) a velký detail (VD)

---

<sup>60</sup> PARKINSON D., 1996, s. 138.



Velký celek zabírá úplný obraz děje. V exteriérech město, krajinu, v interiérech velkou halu, koncertní sál, tělocvičnu apod. Pokud se v záběru ocitne člověk, není zpravidla poznat, o koho jde. Umělecky určuje velkou šíři, základní vztahy, osamocení atd.

Celek zabírá postavy v prostředí, které od sebe diváci dobře odliší. V poli obrazu jsou celé postavy či skupiny osob. Obvykle se v něm odehrává akce, například více osob, které jednají, diskutují, popřípadě provádějí jinou činnost. Zdůrazňuje hrdinu nebo hlavní objekt zájmu.

Polocelk zabírá maximálně tři osoby. Soustřeďuje se především na jednající postavu či postavy. Tyto záběry jsou dynamické a již do značné míry potlačují prostředí. Diváci při tomto záběru lépe vnímají lidi.

Polodetail rámuje člověka od pasu. Zvýrazňují intimní akci postavy, z krajiny vyjímá záběr část celku. Omezuje hlavní pohyb, postava se snadno dostane mimo obraz. Polodetail dává poznat vnitřní stav postavy, která jedná, a samozřejmě její charakter.

Detail zabírá postavy či postavu z bezprostřední blízkosti. Soustřeďuje se na hlavní část postavy či objektu. Emocionálně je nejdůležitější. Tento záběr přednostně líčí vnitřní stavy postav.

Velký detail zabírá ještě menší část detailu. Může působit hrůzostrašně, stejně tak jako dramaticky. Také může vyvolávat soucit. Od prostoru je velký detail oddělen. Dramatičnost záběru je velmi silná, mnohdy i drastická.

Při výběru záběru se tvůrce řídí tím, jak moc chce upoutat divákovu pozornost. *„V počátečních sekvencích filmu se obvykle mnoho věcí (míst postav, vztahů) ukazuje najednou, ale zběžně. Sekvence rozvádějící úvod už příliš nerozšiřují zorné pole, zato prohlubují kresbu, charakterů a vztahů. Čím více se divákova pozornost soustřeďuje na kulminaci, čím hlouběji vniká divák do předváděné skutečnosti, tím častěji se vyskytují detailní záběry.“*<sup>61</sup> Volba záběru, záleží především na roli člověka v dané scéně. Velký celek filmaři využijí při natáčení člověka v podřadné roli. K užití celku nebo polocelku potřebují filmaři dynamickou roli. Reflexní či extenzivní role umožňuje vynechat

---

<sup>61</sup> PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1970, s. 50.

hercovo tělo a soustředit se na tvář v polodetailu nebo detailu. Kamera je velký vynález a její využití je velice široké. Od základních filmových triků až po záběry nad kterými divák jen žasne.

### 5.3. Stříhová skladba

*„Stříhová skladba ve filmu i televizi má mnohem závažnější úkol, než jen mechanicky skládat a slepovat natočené záběry k sobě, dále mechanicky spojovat vizuální stránku filmu se zvukovou nebo v televizi, střídat snímky souběžně pracujících kamer.“<sup>62</sup>*

Stříhová skladba je postup, kterým tvůrci dokončují proces filmového díla. Ve filmu se tedy skládají jednotlivé záběry tak aby na sebe přirozeně navazovaly. Záběry nevznikají postupně, nejdříve se nemusí točit první záběr filmu a nakonec záběr konečný. Dnes tvůrčí střihači dotvářejí napětí, tempo a význam ve filmu tím, že spojují záběry různých délek ve smyšlený příběh. Mohou zlepšit i výkony některých herců tím, že vyberou jen ty nejlépe natočené záběry.

Hned jak se vrátí cívky s filmem a zvukem z laboratoře, střihač je sestavuje a připravuje denní práce. Zvukový a filmový pás jsou založeny do synchronizačního přístroje, kde střihač na každé cívce označí speciální tužkou, kde klapla klapka. Obraz a zvuk poté projdou synchronizačním zařízením a jsou natočeny na drátěnou cívku. *„Běžný hraný celovečerní film může být natočený v poměru deset ku jedné (nebo i více): to znamená deset metrů natočeného filmu na každý metr použitého filmu.“<sup>63</sup>*

V předešlých dobách byly na stříhání dva odlišné názory. První tvrdil, že střihač nemůže do díla přidat nic ze svého tvůrčího umění. Dostává záběry a jeho povinností a jedinou možností je očistit je od zbytečností a slepit je k sobě. Druhý názor zastával myšlenku, že každý ze dvou záběrů je vždy něco nového. To je pravda objevená zkušenostmi, nikoliv filmem.

---

<sup>62</sup> KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a televizi*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1983, s. 8.

<sup>63</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004, s. 126.

Stříhová skladba, běžně užívaná dnes, nebyla objevena hned v prvopočátcích filmu. První snímky zachycovaly drobné výjevy ze skutečnosti, život na nádraží na ulicích apod. Natočeny byly v jediném delším záběru z jediného postoje kamery. Zakrátko filmaři pochopili, že nemá cenu prodlužovat snímek delším nastavováním děje. Bylo třeba do jednoho delšího záběru vložit složitější látku. Snažili se kamerou postihnout celek i jeho části. Z toho vznikl záběr.

V první fázi užívání záběrů se filmaři snažili jen zastihnout dění a jednotlivé záběry přidávat část k části, prováděli součet záběrů. To jim stačilo v popisném dokumentu. S tímto postupem však nelze vystačit, pokud jde o hru dramatických postav. „*Ukáží-li postavu, která se obává prudkého toku rozvodněné bystřiny, natočí zděšený výraz tváře postavy a rozbouřenou vodu. Spojí-li tyto dva záběry, nevyjadřují již pokračování děje.*“<sup>64</sup>

Přišlo se tedy na to, že spojováním záběrů nevzniká pouze jejich součet, ale násobek nebo mocnina, vyšší funkce. Správným užíváním těchto postupů se dospělo ke stříhové skladbě takové, jakou známe dnes.

Stříhové postupy jsou značně zjednodušeny, jakmile se film digitalizuje. Poté stříhači používají již tak nepostradatelnou techniku. Nahrají záběry do počítače, kde mají stříhačský program, který jim práci usnadní. Úplně první počítačový systém na stříh videa zavedla v polovině sedmdesátých let stanice CBS. Systém stál jeden milión dolarů. Na konci osmdesátých let mikropočítačové stříhové systémy umění stříhu opět zásadně změnilly, navíc byly dvacetkrát až padesátkrát levnější. V devadesátých letech již stříh na počítači převládal. Stříhači se v dnešní době musejí starat o časové kódy (které přiřazují digitální obrazy filmovým okénkům) a EDL (zaznamenání různých stříhových variant), stejně jako o počítačovou technologii. Stále se ovšem najdou stříhači, kteří dokážou odvést lepší práci na klasickém stříhovém stole.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a televizi*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1983, s. 12.

<sup>65</sup> MONACO J., 2004, s. 129.

## 6. Audiovizuální stránka filmu

Vše co ve filmu slyšíme a vidíme, nazýváme audiovizuální stránkou. Obrazem toho můžou filmaři říci hodně, nicméně zvuk ve filmu je v současné době stejně tak důležitý. „*Audiovizualita je souznění fonoreceptoru a optoreceptoru, které může vyvolat zvláštní jevy, tzv. fotismy (sluchový vjem vyvolává barevné a tvarové představy) a fonismy (zrakový vjem vyvolává dojmy zvukové).*“<sup>66</sup>

Už v počátcích vzniku filmu se tvůrci snažili o barevný film. Některé snímky byly kolorovány. Pražské dělnice, po roce 1900, kolorovaly se štětcem v ruce tisíce drobných filmových obrazů. Štětečky byly po roce 1908 nahrazeny matricemi, s jejichž pomocí byla na rub kopií nanášena barva. Tento způsob byl používán až do roku 1925. Následně se objevilo zjednodušení, jež přinesly chemické úpravy. Černobílý film se namáčel do různých roztoků. Ty ho určitým způsobem zabarvily. Kolem první světové války dosáhla tato technika kolorování největšího uplatnění. Dodržovala se symbolika barev – sytě červená představovala žárlivost a oheň, zelená krajinu, modrá noc či tmu, žlutá vedro, sucho nebo neupřímnost. S příchodem zvuku musel být tento způsob ukončen, jelikož barvy narušovaly zvukovou stopu. Proto byl vymyšlen způsob, kdy se před kameru vkládaly různé barevné filtry. George Albert Smith byl autorem prvního úspěšného komerčního přirozeného barvení. Jeho systém byl dvoubarevný a nesl název Cinemacolor. Svůj první barevný film natočil roku 1906 u svého domu v Southwicku. První hraný film vytvořil v roce 1910. Herbert T. Kalmus začal v roce 1917 vymýšlet proces zvaný Technicolor. Jednotlivá políčka se zabarvila na červeno a zeleno a byla montována do jednoho pásu. Kvalita ovšem nebyla dobrá, tak Kalmus vytvořil Technicolor ve třech základních barvách. První film byl tímto systémem natočen roku 1932 a první hraný film roku 1935.<sup>67</sup>

Později byly vymyšleny ještě další systémy. Jedním z nich byl Bipack systém, který používal dvě emulzivní vrstvy na filmovém pásu. Chronochrome, současný systém tří základních barev, přinesla společnost Gaumont již v roce 1912. Použití všech

---

<sup>66</sup> BARAN, Ludvík. *Audiovizuální prostředky*. Praha: Nakladatelství technické literatury, 1978, s. 9.

<sup>67</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 62.

třech barev najednou přinesl až systém Agfacolor a známější Eastmancolor. Firma Technicolor přestala roku 1955 využívat speciální kameru s třemi negativy. Byla nahrazena běžnou kamerou s barevným negativem firmy Eastmancolor.<sup>68</sup>

Peter Jackson dostal od americké společnosti RED novou technologii, která natáčí prostřednictvím digitální kamery v rozlišení 4520x2540. Natočil s ní film *Crossing the Line*. S barevným filmem přišly také dokonalejší efekty, které vidíme denně v různých snímcích. Do filmů, které měly za poslední dobu nejlepší efekty, můžeme zahrnout trilogii *Pán prstenů*, film *Avatar* či snímek *300: Bitva u Thermopyl*.

V dnešní době již diváky nebaví černobílé filmy tak, jako filmy barevné. Proto bereme barevný film jako samozřejmost. Barva je v dnešní době jedna věc, ovšem zvuk je další, již pro nás nezbytnou, složkou filmu. Filmoví průkopníci nikdy nepočítali s tím, že by měl film zůstat němý. Proto i zvuk a hudba ve filmu hrají nezbytnou roli.

## 6.1. Zvuk a filmová hudba

Zvuk se při natáčení scén nahrává na speciální mikrofony, které zrovna filmaři v daném prostředí potřebují. Ale zvuk, který slyšíme v kině, nemusel být během natáčení zachycen přesně. Zvuk z exteriéru může být nekvalitní, záleží na prostředí, ve kterém filmaři natáčejí. Rušit jej mohou dopravní prostředky, vítr, či zástupy lidí. Často tedy musí herci nahrávat svou roli znovu ve studiu. Tato činnost je nazývána natáčení smyček, jelikož se herci snaží vystihnout svým dialogem do pohybu rtů během smyček filmu, které vidí ve studiu na plátně před sebou. Zopakovat scénu herecky správně tak, jak jí původně hráli, je složité, takže tato činnost vyžaduje jistou dovednost. Musí zcela zopakovat všechny zvuky, včetně smíchu a povzdechů. I některé ostatní zvuky jsou do filmu dodány až posléze. Zvukové efekty, ať už šlapání člověka, bouchnutí dveří, troubení auta, musí být vyrobeny specialistou (pokud se nenachází ve speciálních zvukových knihovnách), kterému se říká Foley dle Jacka Foleyho, vynálezce mnoha technik zvukového nahrávání. Efekty, které musí někdy filmaři vytvořit, vyžadují značnou představivost. Například zvuk praskajícího ohně se vytváří mačkáním

---

<sup>68</sup> ŠTROBLOVÁ S., 2009, s. 63.

celofánu. Zvuk kopů ve filmech o karate se často napodoboval švihem badmintonové rakety atd. Technik a postupů je opravdu hodně a divák ve filmu téměř nerozezná zvuky napodobené těmito jednoduchými postupy. Další nezbytnou složkou audio stránky ve filmu je hudba. Ta se vybírá buď z písniček, které se do filmu budou hodit, nebo ji vytvoří skladatel, jak je tomu v současných snímcích, anebo se kombinuje obojí.<sup>69</sup>

Dobrá hudba ve filmu umocňuje atmosféru, napětí, pocity, emoce. Za jednoho z nejlepších tvůrců filmové hudby je považován Hans Zimmer. Komponoval hudbu k úspěšným snímkům *Řidič slečny Daisy* (1989), *Lví král* 1994, *Gladiátor* (2000), *Piráti z Karibiku* (2003) či *Sherlock Holmes* (2009).

„*Vztahy mezi filmem a filmovou hudbou jsou – po přibližně staleté společné existenci – stále napjaté, nejasné, fantaskní nebo zabarvené neporozuměním.*“<sup>70</sup> Přesto všechno, aby vznikl dobrý film, musí vzniknout harmonie hudby a filmu. Často vidíme film, který se zdá být dobrým, avšak hudba ho celý poněkud kazí. Výběr hudby vykresluje nejen atmosféru, ale i období zachycené ve filmu.

Film, jehož délka je zhruba devadesát minut, vyžaduje třicet minut hudby. Skladatel mívá obvykle čtyři nebo pět týdnů na napsání partitury a výběr nástrojů, které je nutné použít k dané scéně. Hudba je dále nahrána ve zvukovém studiu. Dirigent sleduje děj filmu na plátně a dle toho koordinuje hudebníky tak, aby byla zajištěna synchronizace hudby a akce. Skladatel obvykle vytvoří melodii, která je poté různě komponována ve filmu. Přidávají se nástroje, ale melodie zůstává stejná, buďto je pomalejší, rychlejší, je v ní napětí či emoce. Musí být vytvořena tak, aby dokonale zachycovala nejen prostředí, ale i charaktery hrdinů a situaci, ve které se zrovna děj odehrává.<sup>71</sup> Ty nejnákladnější filmy mají k dispozici obrovská studia a rozsáhlý orchestr, jež hudbu nahrává.

Pokud jde o hudbu tak, jak ji vnímá divák, Alain Garel a Francois Porcile popisují výstižně to, co divák od hudby očekává: „*Nepřicházíme do kin, abychom poslouchali hudbu. Chceme po ní pouze, aby v nás prohloubila vizuální dojem. Nepožadujeme po ní, aby nám vysvětlovala obraz nebo mu přidávala rezonanci*

---

<sup>69</sup> PARKINSON D., 1996, s. 143.

<sup>70</sup> GAREL, Alain a Francois PORCILE. *Hudba a film*. Praha: Akademie múzických umění, 1999, s. 11.

<sup>71</sup> PARKINSON D., 1996, s. 143.

*specificky odlišné povahy.*“<sup>72</sup> Hudbu divák nevnímá tolik jako obraz, pokud nejde o opravdu zkušeného filmového fanouška, který hodnotí všechny aspekty filmu. Pokud ovšem slyšíme hudbu bez obrazu, vždy nám bude připomínat nějaký film. Mnoho lidí si na název nevzpomene, ale pokud jde o kvalitní filmovou hudbu, budeme vždy vědět, že jsme ji slyšeli v nějakém filmu.

## 6.2. Filmové efekty

Téměř u každého filmu můžeme v současnosti vidět aspoň malý vizuální efekt. Od známého triku tzv. stop-triku uběhlo spoustu let a filmové efekty se rozvinuly v neskutečnou podívanou. „*Speciální efekty nejen oslňují a přinášejí zábavu, ale mohou před našima očima přeměnit fantazii ve skutečnost.*“<sup>73</sup> Ty dnešní se tvoří ve speciálních počítačových programech. Vytváří je vždy tým programátorů, animátorů, grafiků či specialistů na 3D a jiné efekty. Film s počítačovými efekty není jednoduché vytvořit.

Efekty nebyly vždy tak dokonalé jako dnes. První filmový tvůrci zjistili, že mohou vytvářet triky změnou rychlosti posunu filmu kamerou. Zpomalené záběry vznikaly za pomoci kamery, která běžela při natáčení rychleji než obvykle, takže se samotný film při projekci pohyboval pomaleji. Zpomalený pohyb byl využíván ke zvýšení dramatičnosti sportovní či napínavé akce. Také se běžně natáčejí scény s modely nebo miniaturami ve zpomaleném pohybu, aby se zvýšila iluze skutečnosti. Némé komedie využívaly zrychleného pohybu, jelikož jejich přehnaný rychlý pohyb zvyšoval ztřeštěnost děje. Automobilové honičky a rvačky se často natáčejí zpomaleně, aby byly pro herce bezpečnější, a poté se zrychlují. Naopak scénické triky dokážou vytvořit neuvěřitelná místa. Zpětná projekce byla poprvé použita v éře němého filmu. Spočíval v promítnutí pozadí na plátno umístěné za hercem. Vytvářely se tak často pohledy z okna či záběry na jedoucí auto. Záběry byly následně synchronizovány s kamerou, tím se předešlo kmitání filmu. Dnes se již točí před modrým plátnem, kdy tvůrci počítačově doplní pozadí, které potřebují. Tato technika se nazývá klíčování. Ve filmu *Forrest*

---

<sup>72</sup> GAREL, Alain a Francois PORCILE. *Hudba a film*. Praha: Akademie múzických umění, 1999, s. 214.

<sup>73</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 144.

*Gump* byly scény, kdy se Forrest setkává se známými osobnostmi jako například s prezidentem Keneddym. Svou roli odehrál Tom Hanks před modrým pozadím a následně byly tyto obrazy převedeny na tisíce malých obrázků zvaných prexely. Keneddyho obraz byl rozložen tím stejným způsobem a poté znovu spojen s prexely Forresta Gumpa do jediného obrazu. Metoda je používána pro spoustu scén v různých filmech. Mezi speciální efekty patří také animace. Obrázky, které jsou pro určitý pohyb potřebné, výraz či gesto se nakreslí na celuloidové archy. Ty se poté vloží na obraz požadované části pozadí a natočí se rámeček po rámečku.<sup>74</sup> Filmaři mohou vytvořit i animovaný film, který je spojený s hraným jako to je u snímku *Space jam*, kde ztvárnil hlavní roli Michael Jordan, který hraje basketbal s kreslenými postavami kačera Duffyho či Bugs Bunnyho.

Úkol speciálních efektů dnešní doby je jasný. Předvést divákovi to, co by si jinak ani neuměl představit. Filmaři mohou ukázat obecenstvu, jak vypadala historická města, nebo vytvořit fantastické efekty nestvůr, hvězdných lodí, bitev. Programů pro tvorbu efektů je opravdu spousta. V počítačovém programu 3D Max se tvořila trilogie *Matrix*. Jedinečný film, který je nabitý speciálními efekty. Téměř celý film se natáčel před modrým a zeleným plátnem, kde následně tvůrci dotvářeli pozadí, které se v určitých částech filmu měnilo. Scéna z nádraží metra, kdy se postavy zpomalí a následně se kamera otočí kolem nich, je natočena technikou mnoha fotoaparátů rozestavených kolem postav, které se v jednu chvíli spustí. Tato metoda byla vytvořena přímo v rámci filmu. Nikdo tuto techniku před snímkem *Matrix* nepoužil.

Natáčení před modrým či zeleným pozadím není pro herce jednoduché. Nevidí prostředí kolem sebe, vidí jen modré plátno, tudíž se do role nemohou vžít tak reálně, jak by chtěli. Herci někdy nemají ani možnost vidět postavu, se kterou komunikují. Zahrají svůj dialog a postava je následně doplněna graficky. Pro opravdu velkolepé snímky potřebují filmaři dokonalé efekty. „*Vesmírná loď* ve filmu *Hvězdné války*, *prolínání skutečných herců s kreslenými* ve *Falešné hře s králíkem Rodgerem* a *dinosauři v Jurském parku* vznikli jen díky té nejdokonalejší technologii zvláštních efektů.“<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> PARKINSON D., 1996, str. 144

<sup>75</sup> PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, s. 144



### 6.3. 3D film

V poslední době vznikly neuvěřitelné filmové technologie. Jedna z nich je i 3D film. 3D technologie není do dnešní doby úplně nejdokonalejší. Diváci v kinech potřebují stále speciální 3D brýle, aby dosáhli efektu trojrozměrnosti. Diváci dosáhnou 3D efektu tzv. anaglyfickou projekcí. První pokusy o trojrozměrný film se překvapivě datují již od roku 1890. První hraný 3D film byl představen roku 1922 a nesl název *Power of Love*. Diváci dosáhli efektu 3D za použití červených a zelených brýlí. Ovšem nedosahovali takového efektu jako v dnešních 3D filmech. Pokusy o další 3D filmy vznikaly postupně, ale v sedmdesátých a osmdesátých letech bylo 3D považováno spíše za atrakci. Poté začaly vznikat IMAX kina v nichž se promítaly 3D dokumenty a filmy určené přímo pro ně.

Výroba 3D filmů je velice nákladná a lze použít více technik. Jedna z nich je převedení 2D filmu do trojrozměrného. Tahle metoda není ovšem tak dokonalá. Další metoda, kterou použil například James Cameron u 3D velko filmu *Avatar* (2009), je natáčet přímo prostřednictvím 3D techniky. „*Ani mezi snímky, které byly rovnou trojrozměrně natáčeny, se nenajde nic, co by se vymazlenému Avatarovi byl jen přibližovalo (Spielbergův Tintin měl premiéru až po uzávěrce čísla). Diváci si tak dost možná začínají připadat jako na hostině, kde je namlsali lahůdkovým prvním chodem a dál už jim servírují jenom neslané nemastné hotovky.*“<sup>76</sup>

*Avatar* přilákal do kin spoustu diváků a nejspíše se nenajde moc lidí, kteří tento snímek neviděli. Pokud si rozebereme příběh *Avatara* trochu detailněji, nic výjimečného v něm nenajdeme. Nejspíš už v průběhu deseti minut začátku filmu, budeme vědět, o čem děj bude. Jenže v tomto snímku není hlavním aspektem příběh. Je to právě dokonalý efekt 3D. Krajina, která je ve filmu famózně zpracovaná, vypadá ve trojrozměrném světě vskutku impozantně. Tvůrci se v tomto filmu zaměřili i na ty nejmenší detaily krajiny a dali jí osobnost. James Cameron přišel po velko filmu *Titanic* s dalším skvělým snímkem, jež přinesl něco nového, neuvěřitelného a úžasného.

---

<sup>76</sup> ELTRICH, Štěpán a Rudolf KRÁL. *3D revoluce se nekoná* [online]. 2011 BIZZONE [cit. 2012-03-03].

*Avatar* nasadil laťku opravdu vysoko a 3D filmy, které vznikly po něm již tak dokonalé nebyly. „*Poavatarovské hity ve 3D vykázaly během prvního víkendu promítání sestupnou tendenci, co se týče výše tržeb i počtu diváků, kteří před 2D verzí dali přednost 3D (prakticky všechna 3D jdou do kin i ve 2D verzi). Jestliže u Avatara i následné docela povedené Alenky v říši divů Tima Burtona vygenerovalo 3D okolo 80 % tržby, tohle číslo pak u dalších filmů rychle spadlo k 50 %.*“<sup>77</sup>

Ovšem nejsou to jen 3D kina, které v současné době zaznamenávaly úspěch. 3D televize a obrazovky jsou dalším prostředníkem 3D filmů. Iluze není sice tak dokonalá a filmů vzniklých pro 3D televize není mnoho, ale stejně je diváci kupují, aby se mohli podívat na svůj oblíbený 3D film, i když v poněkud jiných rozměrech, než je tomu například v kině IMAX.

Rozdíl mezi klasickým kinem a kinem IMAX je, že každé z nich používá jinou technologii a rozměry plátna. Filmové plátno v IMAXU je 20 metrů vysoké a 25 metrů široké. Kino využívá tu nejlepší a nejnovější technologii, proto v něm můžeme vidět jen některé 3D filmy, zatímco v běžných 3D kinech se promítají i filmy, které jsou „jen“ převedené do 3D. „*Technologie IMAX 3D je uznávána jako nejlepší trojrozměrná technologie ve světě. IMAX vyvinul speciální 3D kameru, která umožňuje dvě operace kamery v jednom přístroji.*“<sup>78</sup>

Trojrozměrné filmy ovlivnily celou kinematografii a můžeme očekávat úpadek 2D snímků. Ale nejspíše 2D snímky nezaniknou nikdy. Vždy se najde někdo, kdo nemá pochopení pro 3D technologii a bude natáčet ve 2D.

---

<sup>77</sup> ELTRICH, Štěpán a Rudolf KRÁL. *3D revoluce se nekoná* [online]. 2011 BIZZONE [cit. 2012-03-03].

<sup>78</sup> *Efekty 3D* [online]. Copyright © 2000 - 2004 imax.cz [cit. 2012-03-03].

## ZÁVĚR

Filmová řeč je chápána ve smyslu jazyka, který komunikuje s divákem. Má hlubší význam, který nám dokáže sdělovat pocity i myšlenky. Máloukteré umění má však tak specifickou řeč. Problematika filmové řeči spočívá v jejím pochopení. Filmoví diváci, a to zejména starší lidé, neberou film jako sdělovací prostředek. Ano, film není sdělovací prostředek ve smyslu televizních zpráv apod. Jeho moc spočívá v tom, že nám pomůže dostat se na chvíli do jiné reality, oprostít se od problémů všedního dne a říci nám něco, co není blíže specifikováno. Ale nejdřív toho musí tvůrci dosáhnout. Jednotlivé techniky, aspekty a profese rozebírané v této bakalářské práci, pomáhají filmařům dosáhnout cíleného efektu, kterým na diváka zapůsobí a prostřednictvím těchto složek k divákovi promluví. Scénář, střih nebo audiovizuální prostředky. To všechno jsou postupy využívané při natáčení každého filmu. I film, který se z počátku nezdá dokonalý, lze těmito postupy vylepšit a dostat o úroveň výše. Vsadit do něj myšlenku, hlavní sdělení.

Mnoho filmů v sobě nese skryté filosofické myšlenky, jak bychom měli žít či jak se vypořádat s problémy. Ideje vyjadřují filmaři nejenom příběhem, ale i záběry kamer, střihem, efekty, hudbou. Tyto a další stránky filmové řeči jsme si v bakalářské práci podrobněji rozebrali, abychom pochopili to, jak se film tvoří, zpracovává a následně, abychom mohli pochopit, že film není jen zábava, ale můžeme jej zařadit i do umění. Do umění, které se může v současné době srovnávat s uměními jinými. Tak jako lidé obdivují básníky, spisovatele či malíře, s nástupem filmu obdivují režiséry, herce a čekají na jejich další snímek.

Zpracování dnešních filmů, až na výjimky, je téměř dokonalé. Napsání dobrého scénáře, stavba reálných kulis, výběr vhodného prostředí, to vše musí být výborně zajištěno a lidé, kteří všechny tyto součásti filmu vytvářejí, jsou často považováni za umělce. Od vzniku prvních filmů uběhlo už spousta let a technologie výrazně pokročila. Průkopníci filmu byli v technické stránce filmu omezeni. Dnes si můžou filmoví tvůrci dovolit velkolepé triky, kterými ožívují jak rozsáhlé historické bitvy, tak smyšlené postavy. Přínos filmu do moderního světa je opravdu velký. Existuje spousta filmových

žánrů, spousta technik natáčení a stále vznikají nové. Filmaři se předhánjí v tom, jak daný film natočit co nejlépe. Vybírají nejlepší možné metody efektů, dále jestli film natáčet klasickým způsobem nebo trojrozměrně a dávají mu určitý směr. Je už jen na divákovi, jak si film vyloží a zda si z filmu odnese něco více než jen kulturní zážitek.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BARAN, Ludvík. *Audiovizuální prostředky*. Praha: Nakladatelství technické literatury, 1978
- BERGAN, Ronald. *ISMY: Jak chápat film*. Praha: Slovart, ISBN 978-80-7391-496-7.
- EJZENŠTEJN, Sergej. *Kamerou, tužkou i perem*. Praha: Orbis, 1959.
- FORMAN, Zdeněk. *Výrazové prostředky filmu a televize*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1970.
- GAREL, Alain a Francois PORCILE. *Hudba a film*. Praha: Akademie múzických umění, 1999, ISBN 80-85883-42-2.
- KOZINCEV, Grigorij. *Život a film*. Praha: Orbis, 1975.
- KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a televizi*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1983
- MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004, s. 35. ISBN 978-80-00-01410-4.
- PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996, ISBN 80-7180-173-9.
- PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1970.
- ŠTROBLOVÁ, Soňa. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa: Filmová a televizní dramaturgie a programová skladba*. Praha: UJAK, 1970, ISBN 978-80-86723-73-0.
- THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny světového filmu*. Praha: Akademie múzických umění, 2007, ISBN 978-80-7106-898-3.

## SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

*Efekty 3D* [online]. Copyright © 2000 - 2004 imax.cz [cit. 2012-03-03]. Dostupné z: <http://www.imaxpraha.cz/CoJeImaxEfekty3D.html4>

ELTRICH, Štěpán a Rudolf KRÁL. *3D revoluce se nekoná* [online]. 2011 BIZZONE [cit. 2012-03-03]. Dostupné z: <http://bizzone.vodafone.cz/cs/kultura-a-design/3d-revoluce-se-nekona-83.shtml>

## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora:** Filip Laník

**Obor:** Sociální a mediální komunikace

**Forma studia:** Prezenční

**Název práce:** Filmová řeč

**Rok:** 2012

**Počet stran textu bez příloh:** 44

**Celkový počet stran příloh:** 0

**Počet titulů české literatury a pramenů:** 8

**Počet titulů zahraniční literatury a pramenů:** 0

**Počet internetových zdrojů:** 2

**Vedoucí práce:** PhDr. Soňa Štroblová