

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

bakalářské prezenční studium

2010 – 2013

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Petr Havlíček**

**Autorská AV tvorba – od scénáře k realizaci**

Od komiksu k hranému filmu

Otevři Voči – Hraný krátkometrážní film

Praha 2013

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Tomáš Kepka

**JAN AMOS KOMENSKÝ UNIVERSITY PRAGUE**

Bachelor Full-Time Studies

2010 - 2013

**BACHELOR THESIS**

**Petr Havlíček**

**Copyright AV production - from script to implement**

From comic book to feature film

Open your Eyes - Feature short film

Prague 2013

The Bachelor Thesis Work Supervisor:

MgA. Tomáš Kepka

## **Prohlášení**

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

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne .....

Petr Havlíček

## **Poděkování**

Chtěl bych poděkovat vedoucímu práce MgA. Tomáši Kepkovi za přínosné poznatky z praxe a poskytnutí potřebných rad. Také bych rád poděkoval všem osobám, které mě vytrvale podporovaly a motivovaly k napsání této bakalářské práce. Chci také poděkovat všem, kdo se podíleli na realizaci praktické části k této práci. Tedy na natočení krátkometrážního hraného filmu *Otevři Voči*. Jmenovitě chci poděkovat Sáře Valové odpovědné za produkční a dramaturgickou složku filmu a hlavnímu aktérovi filmu, Martinu Štrougalovi. Děkuji Univerzitě Jana Amose Komenského za zapůjčení techniky a podporu v tomto praktickém projektu.



## **Anotace**

Bakalářská práce se ve své teoretické části zabývá rozbořem komiksu, storyboardu, filmu a dále fenoménem hraných filmů natočených podle komiksové předlohy. Také zkoumá postup při převádění příběhu z komiksového média na médium audio-vizuální, tedy konkrétně na hraný film. Praktická část se věnuje reálnému praktickému projektu. A to je krátký film *Otevři Voči*, který byl natočený podle komiksové předlohy. V praktické části jsme si ověřili veškeré fáze výroby filmu v praxi.

## **Klíčové pojmy**

Komiks, storyboard, námět, scénář, kamera, záběr, nadsázka, historie filmu, hraný film, animovaný film, italský film, stříhová skladba, audio složka filmu.

## **Annotation**

This thesis, in its theoretical part deals with analysis of comics, storyboarding, film and the phenomenon of feature films produced by comic book. It also examines the process of transferring the story from the comic book medium for audio-visual media, i.e. specifically the film. The practical part deals with a real practical project. And this is a short film *Otevři Voči*, which was filmed by comic book. In the practical part we verify all stages of a film production in practice.

## **Key words**

Comics, storyboard, story, screenplay, cinematography, shot, hyperbole, film history, film, animated film, Italian film, editing, audio component of the film.

## OBSAH

ÚVOD A CÍL PRÁCE .....	8
1 CO JE TO KOMIKS.....	9
2 CO JE TO FILM .....	14
3 KOMIKS VS. STORYBOARD .....	20
4 FENOMÉN: FILMY PODLE KOMIKSOVÝCH PŘEDLOH .....	22
5 JAK PŘEVÉST NADSÁZKU Z KOMIKSU DO HRANÉHO FILMU .....	28
6 ZÁBĚR JAKO NÁSTROJ ZPROSTŘEDKOVÁNÍ EMOCÍ .....	32
7 PSANÍ SCÉNÁŘE: TVŮRČÍ PROCES .....	38
8 PRAKTICKÁ ČÁST: OTEVŘI VOČI .....	41
ZÁVĚR .....	51
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	52
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	54
SEZNAM PŘÍLOH .....	55

## ÚVOD A CÍL PRÁCE

Každý den se naše oko potýká se spoustou vizuality. 2D grafika, jakou jsou kresby, malby, komiksy či filmy jsou dnes běžnou součástí našich životů. Je informační věk a právě zajímavá vizuální složka dokáže člověku utanout na mysl. Zaujmout jej a přesvědčit. Pro tuto práci jsem si vybral hned dva objekty, které jsou vizualitou nasáty. Dva rozdílné světy. Komiks a hraný film. Tyto dva rozdílné elementy mají ale stále mnoho společného. Proto jsem se rozhodl pro práci, ve které rozeberu specifika komiksu a filmu a dále možnosti spojení. Mnoho filmů se točí podle komiksové předlohy, a mnoho komiksů vzniká na základě filmového scénáře. V této práci prozkoumáme spojitosti i rozdíly mezi komiksovým a filmovým médiem. Cílem praktické části je natočit krátký film právě na základě komiksové předlohy. Tedy projít kompletně celým řetězcem tvůrčí, produkční a postprodukční práce u realizace hraného projektu. V tomto případě především vymyšlení námětu, vystavění a napsání scénáře, vytvoření storyboardu, realizování denních prací a střihové skladby. Úspěšně zakončit praktickou část živou projekcí a ověřit si funkčnost snímku na divákovi.

# 1 CO JE TO KOMIKS

## 1.1 Komiks

*„Komiks je umělecké médium, někdy označováno jako „deváté umění“, ve kterém jsou za sebou chronologicky uspořádány kresby nebo jiná zobrazení s případným doprovodným textem v cílených sekvencích. Dohromady tedy vytvářejí celek, nejčastěji příběh. Jednomu obrázku, který většinou zachycuje jeden okamžik, se v komiksové terminologii říká panel. Podmínkou je, že panely musí být uspořádány vedle sebe (čímž vzniká důležitá odlišnost mezi komiksem a např. animovaným filmem).“<sup>1</sup>*

Tato definice není zcela dokonalá, avšak pro seznámení se s komiksovým médiem zcela dostačující. Již zde jsme si všimli onoho všudypřítomného srovnávání a odkazování. Komiks je prostě jenom krůček od animovaného filmu. Co bychom ještě měli vědět je, že komiks má základy a počátky již v pradávných kresbách, jimiž byly zdobeny jeskyně lovců. Vyprávění příběhů pomocí obrázků používali i Egypťané a Číňané, a to je opravdu hodně dávno.

*„Byť je v povědomí velké části čtenářů komiks fenoménem až od 20. století, dají se předchůdci komiksu, kteří odpovídají jeho dnešnímu chápání, najít už v umění starověkého Egypta. Byly nalezeny nástěnné malby, pocházející ze 2. tisíciletí př. n. l., zaznamenávající pásem obrázků a textů proběhlé děje. Kresby podobného typu jsou známy i z předkolumbovské Ameriky.“<sup>2</sup>*

Komiksy se hodně rozmohly až ve 20. století, cestu za sebou mají ovšem dlouhou. Stejně jako i vývoj jiných médií. V komiksech narazíme na mnoho druhů příběhů, na různé styly kresby, rozmanitá témata. Stejně jako filmy, mají jednotlivé komiksy svoji jedinečnou atmosféru a náboj. Některé jsou snadno zapamatovatelné jednoduchostí kreseb a používáním karikatur. Jiné vynikají fotorealistickou olejovou

---

<sup>1</sup> McCLOUD, S. Understanding Comics – komiksový průvodce historií a teorií komiksu, CREW. 2002, č. 21. ISSN 1211-6548.

<sup>2</sup> McCLOUD, S. Understanding Comics – komiksový průvodce historií a teorií komiksu, CREW. 2002, č. 21. ISSN 1211-6548.

malbou. Komiksy mohou být barevné i černobílé, veselé i smutné, pro malé i velké. Komiksy zprostředkovávají akci, napětí a emoce. Pomáhají nám řešit problémy, nebo je pomáhají vytvářet. Každopádně komiksy, nebo také často používaný výraz: grafické novely, už dlouho nejsou pouze zábavou pro děti. Komiksy se staly plnohodnotnou formou uměleckého vyjadřování. Jsou uměleckým médiem, podobně jako film.

## 1.2 Manga

Manga, nebo-li komiksy ve východním světě. Vznik obrázkových příběhů jsme si již hrubě datovali. Je tady ale také otázka geografické polohy. Komiksy v USA, či Evropě je jedna věc. V Japonsku však mají svůj vlastní systém. I vzhledem k tomu, že tamnější písmo je obrázkové. Pohled japonce na kteslený příběh se mění. Manga není barevná, jako komiksy, které znáte. Manga je kreslena výhradně černou tuší na bílý papír. Pojetí příběhu se také mění. Zatím co si americký komiks hraje na superhrdiny, a je jednoduché odlišit zlo od dobra, japonci ukazují, že nic není zas tak dobré, a nic není ani tak zlé. Namísto Supermana tady létají po zuby ozbrojení roboti, a i když zničí na co přijdou, přesto jim čtenář drží palce. Je to rozdílná mentalita národů, která dala manze vzniknout. Co je u ní ale nejzajímavější je vizuální styl.

*„Styl kresby, který je pro mangu typický, zahrnuje velké oči, rafinované tvary účesů, malý a špičatý nos, různé velikosti a tvary bublin a časté používání citoslovcí, především pak onomatopoi (zvukomalebná slova). Manga je, na rozdíl od amerických komiksů, tištěna jedinou barvou (s občasnou výjimkou prvních stran knihy) a také se vyznačuje opačným směrem čtení, tedy zprava doleva.“<sup>3</sup>*

Zprava doleva se manga čte proto, že v Japonsku se tímto způsobem čte všechna literatura. Není to tedy výsada pouze obrázkových příběhů. Z hlediska vizuality je to ale přirozenější. Všimněte si toho sami. V Evropě jsme zvyklí a naučení číst vše zleva doprava. A povšimněte si toho, že i obrázky v komiksovém panelu amerických a evropských komiksů jsou orientovány zleva doprava. Manga je v tomto ohledu zcela přavrácená. Jediné, co snad zůstává, je fakt, že první čteme panely navrchu a pak se teprve dostáváme k panelům dole.

---

<sup>3</sup> WEBB, M. *Manga by any other name is...* [online]. 2006-05-28, [cit. 2010-01-12]. Dostupné z: <http://www.japantimes.co.jp/life/2006/05/28/life/manga-by-any-other-name-is/#.UZIk5bW-18E>

### 1.3 Komiks v Americe a Evropě

Ve světě komiksů je mnoho známých jmen a titulů. Jistě jsme všichni viděli *Supermana* či *Batmana* z produkce nakladatelství DC Comics. Nebo *Spidermana*, *X-meny*, *Hulka* a mnoho dalších od konkurenčního MARVEL Comics. Nejsou to ale jenom komiksy z Ameriky, co dobyly Svět. Mnoho takto známých a proslavených komiksů pochází ze starého kontinentu, tedy z Evropy. Chtěl bych se ale hlavně věnovat západnější komiksové tvorbě a fenoménu superhrdinů.

*„A superhero (sometimes rendered super-hero or super hero) is a type of stock character possessing "extraordinary or superhuman powers" and dedicated to protecting the public. Since the debut of the prototypical superhero Superman in 1938, stories of superheroes-ranging from brief episodic adventures to continuing years-long sagas-have dominated American comic books and crossed over into other media. The word itself dates to at least 1917. A female superhero is sometimes called a superheroine (also rendered super-heroine or super heroine). "SUPER HEROES" is a trademark co-owned by DC Comics and Marvel Comics.“<sup>4</sup>*

Tedy v překladu: Superhrdina je takový typ charakteru, jenž vlastní "mimořádné nebo nadlidské schopnosti," které jsou určeny k ochraně veřejnosti. Od debutu a prototypu superhrdiny Supermana v roce 1938 se příběhy superhrdinů vyvinuly od krátkých epizodických dobrodružství až na dlouholeté epické ságy, které dominují americké kultuře. Americké komiksy přešly i do jiných médií. Samotné slovo „superhrdina“ pochází z roku 1917. Superhrdinské ženy pak nazýváme superhrdinkami. "SUPER HEROES" je ochranná známka ve spoluvlastnictví DC Comics a Marvel Comics.

Vidíme, že výsadou amerických komiksů jsou právě superhrdinské eposy o nadlidských postavách. Na jednu stranu je tento žánr hloupou pohádkou pro naivní děti, na druhou jde o motivační mentalitu západu. V USA jsou zvyklí nechat se pozitivně motivovat. Jiná země, jiný mrav. Tak to prostě funguje. Zatím co nám se některé jejich komiksové postavy zdají být, no poněkud jednoduché, američané jsou schopni vnímat pouze to pozitivní a „super“. Nyní se tedy podíváme spíše za komiksem do Evropy.

---

<sup>4</sup> WIKIPEDIA. *Superhero*. [online]. 11. 5. 2013 [cit. 2013-05-14]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero>

V evropském komiksu vládne naopak zcela opačný náboj tomu západnímu superhrdinskému. Více, než hrdinů tu najdete antihrdinů, a často jsou komiksovou formou vyprávěny i příběhy obyčejných lidí. Namísto akčních panelů nalezneme zamyšlené detaily zvrásčených obličejů a místo současného okamžiku je čtenář vtažen do promyšlené retrospektivy událostí, jež jsou již dávno pryč. Dobrým příkladem by mohla být i česká komiksová tvorba posledních let, jako jsou *Alois Nebel* nebo *Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století*.

„No tak, děvče... Mám stejně starou dceru, jako jseš ty ... alespoň mi sem dej tu pušku ... Bez pušky je se mnou konec. Rovnou mě zavřou, znáš je, vždyť sem spoutanej ... zraněnej - co já bych vám mohl ...“<sup>5</sup>

Tento monolog vede, v knize *Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. Století*, spoutaný strážný středního věku, který záhy zastřelí dva odpůrce režimu na malém letišti, kde se několik mladých lidí rozhodlo uletět z komunisty ovládaného státu. Kniha je napsána a nakreslena podle výpovědi reálných lidí, kteří měli po konci 2. Světové války problémy s komunistickou stranou. Ať už byli dlouhé roky věznění, využíváni tajnou službou, či prostě jinak ohrožováni na zdraví, rozhodně se jedná o několik silných příběhů s opravdovou výpovědní hodnotou. Na tomto příkladu je zcela jasně vidět, jak s obrázkovými příběhy nakládají na západě, a jak u nás v Evropě. Komiks nemusí být jenom zábavou pro nezletilé. Může být i drastickým dokumentačním médiem, které vás strhne do deprese. A díky osobitým stylům vyjadřovacích prostředků, barev, obrázků a maleb, může často působit velice silně a dramaticky. Zanechá ve čtenáři hluboký dojem.

#### 1.4 Fenomén manga

Jako američané mají superhrdiny a evropané umějí vystihnout drama, japonci mají ještě další charakteristiky a odlišnosti ve svých komiksech, tedy v manze. Nic není tak černobílé, i když jsou její obrázky právě černobíle kresleny, všechno má své pro i proti. Pohybujeme se spíše v odstínech šedi, co se charakterů manga hrdinů týče. Díky tomuto zvláštnímu vykreslení postav nám manga odkrývá zcela jiné žánry, než na jaké jsme zvyklí z USA či Evropy. Například manga pro dospívající, kde se řeší první lásky. Manga pro dívky a ženy, kde jsou hlavním hrdinou zženštilí hrdinové se silnou

---

<sup>5</sup> MIKŠ, Z., BAŽANT H., KROUPA M. *Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století*. 1.vyd. Praha: Post Bellum, Argo, Ústav pro studium totalitních režimů, 2011. s. 121. ISBN 978-80-357-0524-7.



odolností proti sexy kouzlu ženských hrdinek, které se je snaží ulovit. Fantasy manga spojená se sci-fi mangou v originální punkstreamový styl. Manga s obřimi roboty, tak zvaní mechové. Nebo třeba temná manga plná démonů a erotiky.

*„Svět temné magie a hrůzy je plný překvapivě svěžích postav. Díky své nebezpečnosti a svůdnosti zároveň patří ke stylům pro dospěléjší jedince. Je to nesmírně vznětlivá kombinace zla a romantiky. Atraktivní postavy potřebují zvláštní proporce a zvláštní ozdobné kresby, které dají vyniknout jejich zkaženosti.“<sup>6</sup>*

Také bychom neměli vynechat žánr mangy čistě jenom pro dospělé, kterému se říká: hentai, čili kreslené porno komiksy. A v Japonsku se všechny žánry mangy třídí ještě do podžánrů podle toho jakým stylem jsou kresleny. Co je zajímavé je právě to, že u nás na západě je to: Co autor to jiný styl. U mangy je to: Co žánr, to jiný styl. Tedy kreslíři mangy mají naučený jednotný styl kreslení na ucelený žánr. Příkladně takový styl kreslení postaviček jako je chibi.

*„Chibi vyhrává díky roztomilému mrknutí očí, a proto na řasách nešetřete. Postavičky chibi mají v porovnání s tělem obrovské oči a velikou hlavu. Také mají malá ústa... dokud ovšem neroztají, protože pak mohou mít i obrovská ústa a extrémní výrazy! A chibi obvykle nemívají vůbec žádný nos.“<sup>7</sup>*

Ať už se jedná o komiksy či mangu, o různé styly a žánry, některé příběhy jsou prostě tak lákavé a nadčasové, že jsou převáděny i do jiných forem a médií. O tom však v kapitole 4: *Fenomén: filmy podle komiksových předloh.*

---

<sup>6</sup> HART, CH. *Manga: Svět hrůzy a temné magie*. 1.vyd. Brno: Zoner Press, 2008. s. 8. ISBN 978-80-7413-000-7.

<sup>7</sup> HART, CH. *Manga: Svět hrůzy a temné magie*. 1.vyd. Brno: Zoner Press, 2008. s. 51. ISBN 978-80-7413-000-7.

## 2 Co je to film

### 2.1 Co je to film

*„Co je to film? Perforovaný celuloidový pásek pokrytý fotografickými záběry, které rytmicky zaznamenávají fáze pohybu? Anebo – spojení chemie s elementární mechanikou a optikou? Sál ponořený do tmy, paprsky světla odněkud za našimi zády a na plátně před očima přelud lidí, přírody, života? Obraz určitého světa, v němž jsou smíchány věci známé i neznámé, reálné i fantastické, sympatické i odpuzující? Jakási skutečnost složená sice z prvků našeho světa, ale nějak jinak sestavených? Rozeznáváme detaily, ale často se neztotožníme s celkem; skutečnost souběžná s naší – a spojitost těch dvou světů je nejasná, zkomplikovaná.“<sup>8</sup>*

Není zcela snadné definovat film. Po technické stránce jistě definovatelný je, a to velice konkrétně, ale nyní se nám jedná spíše o definici filmu, jako nehmotného média. Nezapomínejme, že filmy nesou nejen děj, příběh a výpravu, ale také hlubší poselství a myšlenku. Filmy mají také vysokou estetickou hodnotu, co se týče jak vizuální stránky, tak zvukové. Podle filmového teoretika Boleslawa Michaleka by mohla být definice filmu tato:

*„Systém audiovizuálních znaků vytvářejících svůj vlastní jazyk, schopný vyjadřovat city, myšlenky, představy.“<sup>9</sup>*

### 2.2 Film jako umění

*„Jestliže poezie je něčím, co nemůžete překládat, jak jednou prohlásil Robert Frost, potom „umění“ je čímsi, co nemůžete definovat. Přesto je zábavné se o to pokusit. Umění zasahuje tak širokou škálu lidského snažení, že jde spíše než o činnost o postoj. Během let se hranice významu tohoto slova postupně, ale nezadržitelně rozšiřovaly. Historik kultury Raymond Williams o umění hovoří jako o jednom z „klíčových slov“, které je třeba pochopit abychom mohli rozumět vzájemným vztahům*

---

<sup>8</sup> MICHALEK, B. *Film: Umění ve vývoji*. 2.vyd. Praha: Nakladatelství Panorama, 1980. s. 13. MK ČSR 59-441-84.

<sup>9</sup> MICHALEK, B. *Film: Umění ve vývoji*. 2.vyd. Praha: Nakladatelství Panorama, 1980. s. 13. MK ČSR 59-441-84.

*mezi kulturou a společností. Podobně jako u „společenství“, „kritiky“ a „vědy“ odhaluje historie slova „umění“ bohatství informací o tom, jak naše civilizace funguje. Rekapitulace této historie nám pomůže pochopit, jak poměrně nové filmové umění do tohoto obecného rámce zapadá.“<sup>10</sup>*

Je nám všem jasné, že umění má přesah a vliv na celou společnost. Stejně tak filmové umění. A to v dnešní době, kdy audio-vizuální média doslova vládou světu, znamená velkou sílu filmu. Poslední dobou je stále více filmů komerčních a autorům už nejde tolik o samotnou uměleckou esenci díla. Ve své podstatě to tak ale bylo již za bratří Lumiérů. Film se stal byznysem. Ale stále je to film, který v nás zanechává tu silnou stopu. Kvalitně propojený pohyblivý obraz se zvukem a atmosférickou hudbou je prostě úžasná kombinace.

Co se týče jiných umění, většinou existuje pouze jeden umělec. Ať je to malíř, sochař, spisovatel, či muzikant, jedná se většinou o jednoho člověka. U filmu se ale kumulují mnoho umělců. Nelze vytvořit něco tak komplexního bez spolupráce více lidí. U filmu vystupují herci, maskéři, choreografové, malíři kulis, kostýmoví umělci, kameraman, scénárista, hudební skladatel, orchestr, střiháč, osvětlovač a mnoho dalších. Celé toto těleso pak zastřešuje režisér, který hlídá celek, jako jedno umělecké dílo. Také proto vznikla fikce autorství. Ale to by bylo na jiné téma. Film je jako umění plné umění.

### **2.3 Stručná historie filmu**

Všechno to začalo u bratří Lumiérů. Tedy již před nimi tu bylo pár jmen (Jesepe Plateau, Simon Stampfer, Eadweard Muybridge, Augustin Le Prince, Edison atd.), která se snažila o rozpočívání obrázků, ale až bratři Lumiérové tento princip zdokonalili a přitáhli k sobě více diváků.

*„To bratři Louis a Auguste Lumiérové vynalezli promítací systém, který udělal z kinematografie komerčně využitelný obor podnikání po celém světě. Jejich rodinná firma Lumière Frères se sídlem v Lyonu byla největším evropským výrobcem*

---

<sup>10</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 18. ISBN 978-80-00-01410-4.

fotografických desek. V roce 1894 je místní provozovatel kinetoskopu požádal, aby vyrobili krátké filmy, které by byly levnější než ty, jež prodával Edison. Brzy nato sestrojili elegantní malou kameru, kinematograf, která používala 35mm film a krokovací mechanismus šicího stroje.“<sup>11</sup>

Od rané kinematografie, přes klasický Hollywood, první a druhou světovou válku, přes filmové směry v Německu, Francii, Anglii, Sovětskou montážní školu až po experimentální film a novou kinematografii. Film se stával čím dál populárnějším a lidé o něj stáli víc a víc. Nebylo by od věci si připomenout několik stěžejních jmen. Neměli bychom vynechat průkopníky jako jsou třeba George Méliés: *Cesta na měsíc* nebo slavný komik Charlie Chaplin.

„ Postupně se film stával médiem poměrně oblíbeným, zpočátku zejména žánr grotesky, jehož nejvýznamnějším představitelem byl Charlie Chaplin. V americké vesničce Hollywood, nyní předměstí Los Angeles, byla vybudována filmová studia, která se postupně rozrostla na největší světovou „továrnu na sny“. “<sup>12</sup>

Z produkce Charlieho Chaplina známe mnoho krásných grotesek, které uměly diváka oslovit. Například filmy: *Chaplin boxerem*, *Chaplin šumařem*, *Psí život*, *Kid* nebo *Diktátor*. Tento malý velký brit za svůj život natočil obrovské množství grotesek a němých filmů.

„Patří k nejslavnějším světovým filmovým tvůrcům. Své filmy vytvářel od námětů, přes scénář a režii až po hraní v hlavní roli.“<sup>13</sup>

K Charlesovi Chaplinovi se ještě na chvíli vrátíme v kapitole 5 *Jak převést nadsázku z komiksu do hraného filmu*.

Z východu tu byl například Sergej M. Ejzenštejn, který v roce 1925 natočil velice slavný a uznávaný němý film: *Křižník Potěmkin*.

---

<sup>11</sup> THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 2.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s.26. ISBN 978-80-7331-091-2 (AMU), ISBN 978-80-7106-898-3 (NLN).

<sup>12</sup> WIKIPEDIA. *Film*. [online]. 17. 4. 2013 [cit. 2013-05-15]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Film>.

<sup>13</sup> WIKIPEDIA. *Charlie Chaplin*. [online]. 22. 4. 2013 [cit. 2013-05-15]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Charlie\\_Chaplin](http://cs.wikipedia.org/wiki/Charlie_Chaplin).

„Prvním zahraničním triumfem byl Ejzenštejnův *Křižník Potěmkin*, který se v roce 1926 stal nesmírně populární v Německu a promítal se pak v mnoha dalších zemích. Další sovětské filmy, jako Pudovkinova *Matka (Mať)*, jej brzy následovaly a byly s velkým úspěchem distribuovány v zahraničí. Za zahraniční měnu, kterou přinesly zejména filmy režisérů montážní školy, zakoupil sovětský filmový průmysl zahraniční výrobní a promítací zařízení.“<sup>14</sup>

Každá země na tom s vývojem a prostředky pro filmování byla jinak.

„Zatímco ve Francii a Německu začalo avantgardní filmové hnutí po první světové válce, v Sovětském svazu se montážní škola objevila ve 20. letech. Stejně jako v Evropě vznikla tato avantgarda v rámci filmového průmyslu.“<sup>15</sup>

Další autoři, jejichž jména by měla zaznít jsou jistě Friedrich Wilhelm Murnau nebo Fritz Lang. Německo bylo s filmovou technikou a svými filmy na první příčce.

„Ačkoli Německo v důsledku porážky v první světové válce trpělo závažnými ekonomickými a politickými problémy, přišlo po válce se silným filmovým průmyslem. Od roku 1918 do nástupu nacistů k uchopení moci v roce 1933 se německému filmovému průmyslu vyrovnal v technické vyspělosti a světovém vlivu pouze Hollywood.“<sup>16</sup>

Nejnámější filmy režiséra Friedricha Wilhelma Murnaua jsou gotický horor *Upír Nosferatu*, znetvořený *Fantom* či melodramatická *Poslední štace*. Jeho filmy byly významné rozmanitými kostýmy a bohatostí forem předjímající všechny stylové směry současné kinematografie. Fritz Lang se velice proslavil například výpravným snímkem *Metropolis*.

---

<sup>14</sup> THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 2.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s.133. ISBN 978-80-7331-091-2 (AMU), ISBN 978-80-7106-898-3 (NLN).

<sup>15</sup> THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 2.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s.127. ISBN 978-80-7331-091-2 (AMU), ISBN 978-80-7106-898-3 (NLN).

<sup>16</sup> THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 2.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s.109. ISBN 978-80-7331-091-2 (AMU), ISBN 978-80-7106-898-3 (NLN).

Ohledně jmen filmových velikánů bychom měli uvést jména jako jsou Alfred Hitchcock, John Ford, Busby Berkeley, Luchino Visconti, Akira Kurosawa, Ingmar Bergman, Federico Fellini, Michelangelo Antonioni, Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard, Sergio Leone, Andrej Tarkovskij, Miloš Forman, Steven Spielberg, Woody Allen, Tim Burton, John Woo nebo Sam Raimi. Na téma jednotlivých režisérů by se daly psát samostatné práce. Jenom pro malé seznámení se, nakoukneme lehce pod pokličku italskému filmu. Konkrétně upřímnému lháři Fredericovi Fellinimu a architektovi Michelangelu Antonionimu.

*„Padesátá léta přinášela doznívání neorealismu, byť někdy zazněl ještě silně, jeho deformaci, degeneraci. Přední tvůrci procházeli složitým, nepřímocárým vývojem, prodělávali zvraty. Jediní dva, přitom nově nastoupivší, měli ucelený, důsledný vývoj bez zratelnějších výkyvů a odboček: Fellini a Antonioni. Oba také silně poznamenali následující dekádu.“<sup>17</sup>*

Fellini byl snílkem. Dítětem, které se ve svých filmech vrací do dětství a znovu jej prozkoumává nebo spíše jenom nostalgicky vzpomíná. Fellini obdivoval ženy, Ženy s velkým Ž. Mnohé záběry jeho snímků jsou plné krásných žen. Dále vyniká jeho láska k vlasti. Itálie mu byla, jak kolébkou, tak hrobem.

*„Jeho filmy krouží kolem obličejů. Z dětských obličejů, z útržků těžkých nočních můr, vytoužených přání a ostrých karikatur se vyvíjejí epizody jako poznávací znaky jeho filmové řeči. Jako by zákony dramaturgie, konturování svazků příběhů, vrcholů a obrátů, jež směřují k finále, pozbyly platnosti. Při režii se Fellini zcela soustředil na své postavy a důvěřoval svému a našemu pozorovacímu talentu. Jedna z jeho maxim zněla: „Jsou to ty správné obličejy, život se nemýlí.“<sup>18</sup>*

Postavy jeho filmů mají opravdového ducha. Není od věci zmínit, že v mnoha svých filmech angažoval slavného a výborného italského herce Marcella Mastroianniho. Vyjmenuji zde pouze několik Felliniho děl, jako jsou *Světla varieté*, *Sladký život*, *8 ½*, *Řím*, *Amarcord* a *Interview*.

---

<sup>17</sup> OLIVA, L. *Filmová Itálie*. 1.vyd. Praha: Čs. Filmový ústav, Filmový klub národní kinematografie, 1987. s.37. MK ČSR 59-441-84.

<sup>18</sup> HILDESHEIM, G. *Slavní filmoví režiséři*. 2.vyd. Praha:Nakladatelství Slovart, 2004. s.140. ISBN 80-7209-643-5.

Michelangelo Antonioni byl ovšem z jiného soudku. Jeho filmy nejsou tak ukřičené a veselé. Antonioni spíše preferoval vyjadřování vnitřních emocí, a to za pomoci atmosféry, prostředí, architektury a ticha.

*„V roce 1960 na canneském festivalu snobské obecnstvo vypískalo Dobrodružství, které odmítla i část kritiky. Tvůrce poprvé tlumočil své vidění moderního světa, v němž pociťuje rozpor mezi prudkým tempem technické civilizace a zaostáváním citového života, jehož normy a kvality se podle něho nijak zvlášť nezměnily od antiky. V tomto rozporu vidí příčinu krize individua, jeho pocit nespokojenosti, tápání a tísně, nemožnosti komunikace s ostatními – stav osamělosti uprostřed davů.“*<sup>19</sup>

Mezi nejznámější filmy mistra Antonioniho patří například trilogie *Dobrodružství, Noc a Zatmění*. Mimo Itálii pak natočil také snímky *Zvětšenina* a *Povolání: Reportér*.

---

<sup>19</sup> OLIVA, L. *Filmová Itálie*. 1.vyd. Praha: Čs. Filmový ústav, Filmový klub národní kinematografie, 1987. s.43. MK ČSR 59-441-84.

## 3 KOMIKS VS. STORYBOARD

### 3.1 Co je to storyboard

V audiovizuálním světě filmu se samozřejmě pracuje s vizualitou již od zrodu samotného projektu. Dnes si velké produkční firmy a jejich režiséři nedokáží představit filmování bez pořádného storyboardu.

*„Storyboard je sekvence obrázků vytvořená za účelem previzualizace výsledného díla. Obvykle bývá kreslený, může být i fotografovaný.“<sup>20</sup>*

Storyboard bývá často vypracován pouze černobíle a to ve formátu 3 až 4 panely nad sebou. Vedle nich bývá zpravidla ponecháno místo pro doplňující poznámky režiséra, kameramana či skriptu. Storyboard vyrábí většinou kameraman nebo najatý storyboardista, a to za pečlivé konzultace s režii. Storyboard je ve své podstatě přesně rozzáběrovaný scénář. Jedno okénko storyboardu se rovná jednomu záběru. Někdy ale platí, že pohyb kamery je rozkreslen do více okének, v takovém případě může být jeden záběr rozkreslen do 3 až 4 okének storyboardu. Storyboard zásadně urychluje práci se záběry na place. Místo toho, aby kameraman musel číst technický scénář, aby si připomněl, jaký záběr se právě natáčí, stačí mu se podívat na storyboard a už ví. Může se tedy rovnou připravit na natáčení nadcházejícího záběru bez nějakého zdržování.

### 3.2 Rozdíly a podobnosti mezi storyboardem a komiksem

Na první pohled mohou tyto dvě média působit velice podobně. V obou případech se jedná o kreslené příběhy. Ale každý z nich má jinou funkci a specifické rysy. Komiks, nebo chcete-li grafická novela, je samostatné a komplexní médium, které má čtenáři zprostředkovat zábavu a nějakou myšlenku. Storyboard je oproti komixu nekompletní a nekomplexní, jedná se o čistě pracovní dokument. Mezičlánek ve výrobě filmu. Storyboard neobsahuje bubliny s dialogy a vnitřními monology. Do storyboardu

---

<sup>20</sup> BRODA, T. *Storyboard*. [online]. 2011 [cit. 2013-05-16]. Dostupné z: <http://www.fi.muni.cz/lemma/referaty/10/15.pdf>



si dělají poznámky režisér a hlavně kameraman. Slouží k rychlé orientaci v rozzáběrování filmu a lepší vizuální definici výsledného obrazu.

Další rozdíl je především v uspořádání panelů. Zatím, co komiksy mají své panely seřazené podle libosti, či estetické hodnoty, storyboard má pole všechna stejně velká a přesně pod sebou. Toto uspořádání opět usnadňuje orientaci v obrázcích.

Obrázek 1



Zdroj/komiks: TYDEN. *Čtyřlístek je laskavý*. [online]. (c) 2006-2013 [cit. 2013-05-17]. Dostupné z: [http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/komiks/ctyrlistek-je-laskavy-nikdo-tam-nikoho-nevrzdi\\_187442.html](http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/komiks/ctyrlistek-je-laskavy-nikdo-tam-nikoho-nevrzdi_187442.html)

Zdroj/storyboard: OBRAZKY. *Storyboarding*. [online]. (c) 2006-2013 [cit. 2013-05-17]. Dostupné z: <http://behance.vo.llnwd.net/profiles/124648/projects/313379/1246481253868979.jpg>

Na obrázku 1 můžeme vidět všechny základní odlišnosti mezi komiksem a storyboardem. Nalevo je stránka komiksu *Čtyřlístek* a napravo stránka storyboardu. První, čeho si všimneme je barevnost. I když někteří storybordysté své storyboardy vybarvují, většina z nich je kreslí černobíle. Zatím co komiksy jsou převážně plné barev. Další položkou je již zmíněná velikost panelů. Komiks má každý panel jinak velký. Storyboard nikoliv. Naproti tomu grafické novely mají za úkol nás i esteticky uspokojit, storyboard slouží čistě jako efektivní pomůcka při natáčení.

## 4 FENOMÉN: FILMY PODLE KOMIKSOVÝCH PŘEDLOH

### 4.1 Komiks jako storyboard

Přijde mi fascinující myšlenka převodu média na jiné médium. Z tohoto důvodu jsem si také vybral toto téma práce. Nyní se dostáváme pozvolna k jádru pudla.

*„Film, „pohyblivé obrázky“ jsou na první pohled nejbližší obrazovým uměním. Až do nedávna mohl film soutěžit přímo s malbou jenom do omezené míry. Teprve až koncem 60. let byl barevný film dostatečně kvalitní, aby byl považovaný za více než jen okrajově užitečný nástroj.“<sup>21</sup>*

Definovalo se tehdy filmové umění na vyšší úrovni obrazové kvality. Barvy vnesly do filmu nový rozměr. Více uměleckých možností. Více možností zachycení atmosféry a pocitů. A také začal vznikat nový fenomén. Filmy podle kreslených grafických novel, tedy komiksů. Stalo se tak již dříve, než byla možnost filmovat barevně. Příkladem by mohl být třeba film *Flash Gordon* natočený v roce 1936, který režíroval Ray Taylor a Frederick Stephani. V hlavních rolích Buster Crabbe a Jean Rogers. Toto byl film natočený podle stejnojmenného amerického komiksu *Flash Gordon*. Postava charizmatického hráče amerického fotbalu bojuje proti zlu v podobě císaře Minga. Jedná se o zajímavý mix fantasy a sci-fi.

*„Flash Gordon vznikl před 2. Světovou válkou v USA. Nakreslen a vymyšlen Alexem Raymondem. Ale za války získal obrovskou řadu čtenářů, kteří v Mingovi spatřovali Hitlerovo nacistické diktátorství. Paradoxně válka pomohla tomuto sci-fi komiksu na vrchol, a po válce se postupně Gordonova sláva vytrácela. Vzniklo však několik solidních dobrodružných i komiksových remaků.“<sup>22</sup>*

---

<sup>21</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médié a multimédií*. 4. Vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 35. ISBN 978-80-00-01410-4.

<sup>22</sup> FLASHGORDON. *Flash Gordon*. [online]. 15. 6. 2012 [cit. 2013-05-24]. Dostupné z: <http://flashgordon.ws/flash.htm>.

Ale teprve barvy přinesly ten správný náboj do tohoto fenoménu. Než se dostaneme k mnoha dalším příkladům, pozastavíme se nad komiksem, který lze použít jako storyboard. Ve své podstatě se u filmů inspirovaných komiksy jedná nejen o inspiraci příběhem, ale především o inspiraci vizuální stránkou. Pro mnoho filmů byl jako storyboard použit původní komiks. A mnoho filmových autorů se ve svých filmech podle komiksu snaží přesně dodržovat barvy, kostýmy a prostředí jaké bylo právě v předloze. Z tohoto hlediska je tedy filmování podle komiksu náročnější než filmování podle literární předlohy. Zatím co čtené slovo si autor filmové adaptace představí podle svého, v komiksu dostane přesně stylizovanou vizuální představu. Z tohoto důvodu jsou také často filmy podle komiksů nákladné z hlediska kostýmů, lokací a rekvizit. Nemluvě o speciálních efektech.

#### 4.2 Speciální efekty ve filmech podle komiksu

Speciální efekty ve filmu jsou dnes běžnou složkou každého výpravného filmu. A právě s rozvojem efektů se ještě více rozmohlo filmování podle komiksů, které často ukazují fantazijní prostředí, zvláštní postavy a mnoho dalších věcí, které není možno nalézt v našem reálném světě. Používá se pyrotechnika na vytvoření výbuchů. Masky na obličej i celé tělo, aby filmová postava vypadala děsivě nebo zajímavě. Lokace se dokrášlují mnoha doplňky, které se většinou vyrábí z polystyrénu a následně se povrchově upraví a nabarví. Využívá se jeřábů, kostýmů a také kaskadérských kousků.

*„V Batmanovi (1989) Bruce Wayne (Michale Keaton) je ve svém převleku za Batmana tak čilý, že téměř vypadá, jako by letěl – díky kaskadérovi, který je zavěšen na drátech. V podstatě se Batman stává podobnou postavou jako Dracula, stěží méně zlověstný než jeho nepřítel Joker.“<sup>23</sup>*

Samozřejmě to nejsou pouze filmy podle komiksů, co používají speciální efekty. Ale v poslední době se s tímto fenoménem roztrhl pytel. Efekty našlapané filmy podle komiksů pochází z drtivé většiny ze západu, tedy z USA, a jedná se o širokou vlnu epických velkofilmů za stamiliony dolarů. Mohu zde poukázat na filmy jako jsou *Ironman 1, 2 a 3* v hlavní roli s nynější hollywoodskou hvězdou Robertem Downey Jr., celá řada filmů *Batman* s již zmíněným představitelem Michalem Keatonem, ale také nový remake *Batmana* od režiséra Christophera Nolana v hlavní roli s hercem

---

<sup>23</sup> MILLAR, D. *Tajemství filmových triků*. 1. vyd. Praha: Etna, 1990. s. 19. ISBN 80-85786-24-9.

Christianem Balem, kde byl film uchopen realističtěji a dramatičtěji. Nesmíme zapomenout na ságu *Supermana*, který je nejvíce “super“ superhrdinou a ikonou světového superhrdinství. A v neposlední řadě komiksový kreslíř, spisovatel a režisér Frank Miller, jehož dílo *300: Bitva u Thermopyl* se stalo průkopnickým počinem ve způsobu natáčení celovečerních výpravných filmů. Celý tento film byl totiž kompletně natáčen ve greenscreenovém studiu, a veškeré lokace filmu se doklídčovaly za herce až v postprodukcii.

### 4.3 Komiks a animovaný film

Jestliže je film několika snímků za sekundu, čím je pak film animovaný? Je několika obrázky za sekundu. A obrázky jsou vyjadřovacím prostředkem komiksu. Animace je zase způsob, jakým lze obrázky rozpohybovat. Animovaný film se tady stává médiem doslova spojujícím film a grafickou novelu.

*„Animace je jakýkoliv proces, při němž je vytvořen umělý pohyb nasnímáním série kreseb, objektů nebo jednotlivých počítačem vytvořených obrazů. Malé změny pozice, natočené okénko po okénku, vytvářejí iluzi pohybu.“*<sup>24</sup>

Nejde ale pouze o animaci, co vytváří animovaný film. Jde také o zajímavý, jiný a působivý způsob, jak vyjádřit obraz, myšlenku a pointu. V mnoha případech může animace z obrázků zapůsobit mnohem silněji a zanechat v nás větší otisk, nežli klasický hraný film. Tedy je to specifická “komiksová“ forma filmu, která může film obohatit o nový rozměr. Příkladem může být dokumentární film *Valčík s Bakšírem*.

*„Valčík s Bakšírem (Ari Folman, 2008) V tomto filmu na nás útočí drsné, často fantasmagorické obrazy, neboť si tvůrce odmítá vypomoci historickým filmovým materiálem a prožitek traumatické události divákům raději přibližuje hluboce subjektivní, emocionálně působivou animací.“*<sup>25</sup>

Dokumenty nám pomáhají porozumět tomu, jak prožívají situace a události spadající do známých kategorií jiní lidé. Dychtíme po metaforickém ztvárnění, jež by

---

<sup>24</sup> THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 2.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s.760. ISBN 978-80-7331-091-2 (AMU), ISBN 978-80-7106-898-3 (NLN).

<sup>25</sup> NICHOLS, B. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2010. s.127. ISBN 978-80-7331-181-0.

nám pomohlo porozumět tomu, jaké hodnoty máme přisoudit sociálním zvyklostem. A na tomto příkladu je poznat, jaký na to může mít vliv zvolený styl filmu. Kreslená animace může být nanejvíše působivá a silná.

Dalším a samozřejmě ještě rozšířenějším médiem jsou animované seriály pro děti a mladistvé. Mnoho komiksů, především z americké, polské, ruské a japonské kultury bylo zfilmováno ve formátu krátkých animovaných epizod na pokračování. Všichni poznají *Kačera Donalda*, *Toma & Jerryho*, *Garfielda*, *Jen počkej zajáci* nebo z dálného východu pocházejícího *Naruta* a *Bleache*. Všechno jsou původem komiksy, či manga, která se v zápětí ujala mnohem více jako animovaný seriál.

Pro východní kulturu, mám teď namysli Japonsko, platí, že manga vychází každý měsíc jako komiksová kapitola a příběhy na pokračování nemají konce. Takový *Naruto* má již nespočet dílů a sérií, které čtenáři stále rádi čtou. Animovaný seriál podle této manga předlohy pak jede striktně podle obrázků v komiksu. Kompozice obrázků v animaci vychází přímo z kreslené, tištěné předlohy. Je pouze doplněna o barvy. Jak jsme si říkali v kapitole *1 Co je to komiks*, manga je zpravidla kreslena černobíle. Animovanému seriálu podle mangy se pak říká anime. Z anime mohu jmenovat další slavné série jako jsou *Král šamanů*, *Berserk*, *Claymore*, *Hellsing*, *Šedokřídlí*, *Dragonball* a mnoho dalších. Nejslavnější je ale bezesporu punk-streemové anime *Ghost in the shell*, které ukazuje myšlenku, že i robot může mít duši. Tímto anime byla inspirována vyhlášená trilogie hraných filmů *Matrix* od bratří Wachovských.

V mnoha zemích, Japonsko nevyjímaje, je animovaný film povýšen na vyšší příčku celovečerního filmu. Příkladem by mohly posloužit snímky *Akira*, *Naušika z větrného údolí* nebo *Superman vs. Domsday*. *Akira* režiséra Kacuhira Ótomoa je více jak dvouhodinová sci-fi podívaná filozofických rozměrů. Podobně na tom jsou i filmy Hajaoa Mijazakiho, které jsou vyprávěny jako pohádky, ale mají vždy několik rovin sdělení pro diváky. *Princezna Mononoke*, *Zámek v oblacích*.

#### **4.4 Komiks a hraný film**

Již jsme si ukázali, že komiksem je inspirováno mnoho filmů animovaných i hraných. A mnohé z nich jsou přímo podle komiksů točeny. Vizuální stránka komiksu přitom hraje jednu z nejdůležitějších rolí ve výstavbě filmové kompozice obrazu. Chtěl bych zde poukázat na již zmíněného režiséra, kreslíře a spisovatele Franka Millera.

„Frank Miller je dnes asi nejznámějším komiksovým autorem na světě. Na začátku své kariéry pouze psal scénáře ke slavným komiksům jako je *DERDEVIL*, *SPIDER-MAN* nebo *X-MEN*. V roce 1983 už ale začal pracovat na svém vlastním díle pro nakladatelství DC. Stala se jím futuristická vize budoucnosti – *RONIN*. Kniha sklídila velký úspěch a Miller na ni navázal komiksy *GIVE ME LIBERTY* a *HARD BOILED*. Roku 1986 oblékl do nového kabátu slavného *BATMANA* v asi jeho nejlepším příběhu – *NÁVRAT TEMNÉHO RYTÍŘE*.“<sup>26</sup>

Nejvíce se ale Miller proslavil komiksy ze série *SIN CITY*. Město plné korupce, násilí, prostituce a zločinu. Komiks je navíc obdařen sytě a kontrastně černobílou kresbou a noir atmosférou. Tento komiks samozřejmě později roku 2005 zfilmoval. V hlavních rolích jsme mohli vidět Bruce Willise, Jessicu Alba, Mikey Rourke, Clieva Owena a Elijaha Wooda. Hvězdné obsazení je všeobecně typické pro filmové adaptace komiksů. Nevzpomenu si na film, který by byl obsazen neznámými herci. Možná snad jen *300: Bitva u Thermopyl*, kde hrál hlavní postavu krále Leonidase Gerrárd Butler. Ten se ale stal hollywoodskou star záhy po tom. Tento film byl samozřejmě zfilmován podle stejnojmenného komiksu Franka Millera, a to režisérem Zachem Snyderem.

Proč je důležité poukázat právě na Franka Millera? Je to žijící exemplář toho, že komiksy se dají převádět ze své původní formy na formu audio-vizuální. A to není žádná jednoduchá věc, když vezmeme v potaz všechny faktory výroby komiksu proti všem aspektům při výrobě hraného filmu. O tomto procesu převádění z média do jiného média si povíme více v následující kapitole 5 *jak převést nadsázku z komiksu do hraného filmu*.

Dalším filmem, který stojí za zmínku, je *30 dní dlouhá noc*. Tento komiks byl oceněn cenou za nejlepší grafické zpracování. A samozřejmě byl i zfilmován pod taktovkou režiséra Davida Sladea. V hlavní roli jste mohli vidět Joshe Hartnetta. Film je v postprodukcii obohacen o mnoho barev a filtrů, efektů, ale stejně se svým ztvárněním neblíží po grafické stránce svému komiksovému originálu.

„Ben Tempesmith je nový zjev mezi komiksovými malíři. Svoje místo si zde nenašel ani oblíbeným kopírováním současných trendů, ani dokonalým zvládnutím realistické malby, ale svým jedinečným stylem. Vsadím se, že jste se v komiksu s takovým

---

<sup>26</sup> BONDÁR, J. *Frank Miller*. [online]. 2001-2013. [cit.2013-05-24] Česko-Slovenská filmová databáze. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/17030-frank-miller/>

*stylem ještě neseekali, snad spíše v galeriích moderního umění. Templesmithovi se na rozpliznutých a rozmazaných barevných pozadích, které vytvářejí hutnou atmosféru, daří jen pomocí tužky vyprávět děj i emoce.“<sup>27</sup>*

I když film klade nároky na atmosféru, a celkem solidně se mu to daří, tak komiksově, prvotní zpracování vede. Proč jsem uvedl tento příklad? Právě pro to, že naší otázkou v následující kapitole bude: Převedení komiksově nadsázky do hraného filmu. Je to proces, ke kterému nestačí jenom tabulky. Filmař, který chce dobře a stylově převést komiks do filmu, musí znát originální látku a také její vyjadřovací prostředky, ale zároveň musí při psaní scénáře něco obětovat. Ve filmu *30 dní dlouhá noc* se to celkem povedlo. Můžeme tak usoudit z mnoha recenzí. Například v časopise *Cinema* zní konečný verdikt takto:

*„30 dní... je poctivý monstrhoror, hrdě ležící, bdící někde mezi Carpenterovou Věcí a Cameronovými Vetřelci. Máte-li tyhle krvavé hamburgery rádi, vězte, že chutnější v kinech pěkných pár let nebyl.“<sup>28</sup>*

Mnohem více filmů podle předlohy jsou ale jenom plytké a nezajímavé frašky. To je samozřejmě způsobeno autorovou neznalostí předlohy a nedokonalé pochopení díla. Zároveň tento přístup kazí pověst nejen těmto pseudo-umělcům, ale také samotným, konkrétním komiksům. Podobné pravidlo platí o trendu videoher a jejich filmových předělávek.

---

<sup>27</sup> JIREŠ, O. *30 dní dlouhá noc – Niles, Templesmith*. [online]. 2000-2013. [cit.2013-05-26] Fantasy Planet. Dostupné z: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek/30-dni-dlouha-noc-niles-templesmith>

<sup>28</sup> VOSMÍK, O. *30 dní dlouhá noc..* [online]. 2011. [cit.2013-05-26] *Cinema* – velký evropský filmový měsíčník. Dostupné z: <http://www.cinemamagazine.cz/recenze/15242/30-dni-dlouha-noc>

## 5 JAK PŘEVÉST NADSÁZKU Z KOMIKSU DO HRANÉHO FILMU

Jak převést nadsázku z komiksu do hraného filmu? Tato otázka by nás měla přímo fascinovat. Vždyť to je právě onen zázračný proces převádění médií. Kdyby zde platil zákon zachování energie, bylo by to fajn. Ten ale bohužel v branži filmů podle komiksové předlohy neplatí. Není pravidlem, že dobrý komiks bude úspěšný jako film. A také není pravda, že špatný komiks nemůže být dobře zfilmován a oceněn mnoha diváky. A co je tedy pro dobrý film, i film podle komiksové předlohy, důležité? Právě odezva publika. Diváci jsou ti, kdo vidí finální obraz. Není to jenom režisér. Poslední slovo má divák. Abychom si vysvětlili náš problém: Převod médií, musíme si tedy napřed definovat více pojmů.

### 5.1 Divák

*„O kinu, jeho povaze a evoluci nelze mluvit, aniž bychom si povšimli filmového publika. Osud kina s ním byl vždycky úzce spojen. Publikum se stalo inteligentní součástí kina jako jevu. Tato závislost se projevuje nejen v oblastech umění, ale ve všech oblastech veřejné činnosti. Existuje přece problém literárního a divadelního publika, právě tak jako publika výstavních síní. Každé z nich je něčím specifické.“<sup>29</sup>*

Divák je nejen důležitý, ve své podstatě je tím hlavním. Kdyby nebylo diváků, nemuselo by se točit. Kdyby nebylo čtenářů, nemuselo by se psát. Bylo by zbytečné kreslit komiksy, kdyby neexistoval nikdo, kdo má zájem o to si prohlížet obrázky. Proto začneme od zdroje. První by si měl autor rozmyslet, pro koho bude točit, psát, kreslit či malovat. Pokud se tedy autor rozhodne točit pro existující publikum, které má rádo komiksové adaptace, může začít s transformací.

### 5.2 Ztotožnění s předlohou

Stěžejní bude znalost předlohy. A to ne jen po obsahové, textové stránce, ale také po stránce vizuální. V audio-vizuálním prostředí by se nemělo zapomínat také na

---

<sup>29</sup> MICHALEK, B. *Film: umění ve vývoji*. Praha: nakladatelství Panorama, 1980. s. 109. ISBN 11-026-80.



audio složky. Ty samozřejmě v originále neexistují a tak je na režisérovi, aby pověřil skladatele zkomponováním soundtracku, či koupil práva na nějakou tématickou píseň.

Téma. To je to oč tu běží. Jako u všech literárních děl, divadla i filmu obecně, jde vždy o nějaké téma. Specifické téma komiksu, který umělec předělává, si zaslouží náležitě, tématicky spojené prvky zvuku, hudby, kamery, postav, kostýmů, efektů, atd. Jinými slovy, když budeme natáčet film podle komiksové předlohy, musíme zvážit vše co s daným komiksem souvisí a podle toho také postupovat při psaní scénáře, vybírání herců a komparzu, studia na postprodukci a mnohem, mnohem víc. Co ovšem zůstává je otázka publika. I když bude výprava filmu obrovská a komiksová předloha známá a čtená, u čtenářů oblíbená, neznamená to, že film bude úspěšný. Esenciálně by měl každý umělec cítit, a umět poznat a odhadnout, jakou formu si jeho dílo zaslouhuje. Do jaké formy se dílo hodí. V jaké formě jej budou diváci sledovat nejradyji. Pokud je tedy forma zvolena jako film, měl by se autor s předlohou takřka “ztotožnit“, aby byl schopen reprodukovat podobnou atmosféru a náboj.

### **5.3 Nadsázka v komiksu vs. Nadsázka ve filmu**

Jako každé médium má svá specifika. Ta hlavní jsme si již ukázali v předchozích kapitolách. Nejdůležitějším výrazovým prvkem je ale nadsázka. Nadsázka ve filmu a v komiksu je často hodně odlišná a proto si ji zde rozebereme.

I když jak od začátků komiksu, tak od prvopočátků filmu tíhla obě tato média k nadsázce, jejich humor byl poněkud odlišný. Zatím co film bavil majoritní skupinu lidí, a vždy takřka zasahoval populární vlnu, komiks byl od počátku individuální.

*„Někteří populární režiséři a herci této doby byli úzce spjati s žánrem grotesky (slapstick comedy). Poté, co se standardizoval formát dlouhého hlavního filmu, který rovněž zahrnoval i krátké filmy, zejména grotesky, aktuality a krátká dramata. K těm nejpopulárnějším patřily filmy Macka Sennetta, producenta a režiséra, který vedl Keystone, společnost specializovanou na výrobu grotesek. Sennett sázel na velký podíl rychlé akce, především honiček s nemotornými „Keystone Kops“. Jeho malá stáj*

*komediálních hvězd, které si často samy režírovaly vlastní filmy, zahrnovala Charlieho Chaplina, Bena Turpina a Mabel Nomandovou. “<sup>30</sup>*

To bylo kolem roku 1918. Už tehdy se filmový průmysl řtil do komedie. Tedy práce s nadsázkou byla dána. Filmy měly především zábavní charakter. Co se komiksu týče, také se ubíral cestou zábavy. Na rozdíl od filmu, ale nestavěl své gegy na rychlých honičkách. Jak by také mohl. Komiks stavěl na dialozích a vtipných hláškách hlavních hrdinů. To pro změnu nemohl v té době dělat film. Protože byl němý. Navíc dost komiksů mělo skrytý podtext nebo se i otevřeně hlásilo k nějaké ideologii. Hodně komiksů bylo zakazováno a nesmělo se publikovat či vydávat. U filmů tomu mohlo být podobně i v České republice, a to za komunistů, kdy se mnoho filmů stalo trezorovými a nesměly se promítat. S tiskem a komiksy ze západu tomu bylo podobně.

Samozřejmě musíme rozlišovat žánry. Jak ve filmu tak v komiksu jsou jistá pravidla pro žánry a podžánry. K různým žánrům patří rozdílná nadsázka. Ve filmu máme například western, grotesku, sentimentální film, komedii, horror, krimi, atd. Pro každý žánr platí jiná specifická nadsázka. Tak třeba pro western to jsou dlouhé pohledy, nedočkavé, ale přesto vyčkávající ruce nad pistolemi proklatě nízko u pasu. V komediích je to různé, podle toho do čeho je více laděna. Máme černé komedie, hororové komedie, sentimentální komedie, akční komedie a je jich mnohem více. V každé funguje jiný typ nadsázky. U komiksu je to podobné. Jiné téma, jiná nadsázka. Máme mnoho komiksů s dětskou tematikou, kreslené zvířecí postavy mluví a řeší všední věci. Nebo naopak těžké a dramatické grafické novely, které vyprávějí životní příběhy reálných lidí a občas je komiks proložen vykonstruovanou “komiksovou“ hláškou, která tíhu zjemní nebo úplně “zabije“ a tím nadlehčí celou situaci. Mnoho komiksů, především těch “superhrdinských“ západních je nabito opravdovými “kameňáky“. Tedy hláškami postav, které uzemní dialog a tím změní celý náhled na situaci i čtenářům. A jsou to právě čtenáři, kdo tento přístup milují.

Ovšem při točení filmu podle komiksové předlohy nemůžeme spoléhat na to, že to, co funguje v komiksu bude fungovat i na plátně. Pro účel zfilmování se vždy musí konkrétní dialog, hláška, geg, či obraz tak trochu “znásilnit“, tedy poupravit, pozměnit,

---

<sup>30</sup> THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 2.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s.83. ISBN 978-80-7331-091-2 (AMU), ISBN 978-80-7106-898-3 (NLN).

aby fungoval i v audio-vizuální podobě. Konkrétně se tímto budeme ještě zabývat v kapitole 8 *Praktická část: Otevři Voči*. Ve své podstatě se dá říci, že na převod komiksového média v médium filmové neexistuje žádný přesný recept. Vždy záleží na autorovi, tedy režisérovi, jak dobře se orientuje v dané látce a jak s ní dokáže naložit. Jedná se tedy o individuální “know-how“, který si jistě každý chrání.

Pro příklad bych ale mohl jmenovat několik režisérů, kteří se vyloženě věnují, nebo velkou část své režijní praxe věnovali, právě filmovým adaptacím komiksů. Jsou jimi Sam Raimi, který natáčel celou trilogii *Spider-Mana*, Christopher Nolan s další trilogií, tentokrát *Batmanovskou*, Frank Darabont se seriálem *The Walking Dead*, neboli *Živí mrtví*. Autorů je samozřejmě více, ale pro naše účely postačí tito tři. Jiné hrdiny, kteří se proslavili v komiksech a postupně se dostali i v několika filmech na plátno totiž režíroval pokaždé někdo úplně jiný. Příkladem mohou být filmy: *Hulk*, *Spawn*, *Tintin*, atd. Režiséři, co se pustí do komiksové adaptace a myslí to vážně, tedy natočí více filmů ze série, jsou totiž o to uznávanější. Jejich filmy o hrdinech z komiksů mají jednotnou úroveň a styl. Proto také tyto ságy přesahují kvalitou jiné komiksové adaptace a diváci je mají o to raději.

## 6 ZÁBĚR JAKO NÁSTROJ ZPROSTŘEDKOVÁNÍ EMOCÍ

Pro zodpovězení naší otázky: „*Jak může záběr zprostředkovávat emoce?*“ si musíme nejdříve říci několik věcí. Seznámit se alespoň zhruba s několika pojmy, které bezprostředně se záběrem, jeho pořízením a konečným vizuálním zpracováním souvisí.

### 6.1 Záběr

*„Záběr je základní jednotkou filmové konstrukce. Fyzicky je definovaný jako jediný kus filmu bez přerušení kontinuity akce. Může trvat až deset minut (jelikož většina kamer pojme jenom deset minut filmu). Může být tak krátký, že trvá 1/24 vteřiny (okénko).“<sup>31</sup>*

Toto je definice záběru podle Jamese Monaca. Dnes to ovšem platí trochu jinak. Kamery již nejsou omezeny desetiminutovou nahrávkou, je možné nahrávat na digitální médium, a to klidně několik hodin, pokud na to máte uzpůsobenou kameru a úložné místo, či dokonce servery. Co se týče nejmenšího možného záběru, také již neplatí, že je to 1/24 vteřiny, tedy jedno okénko. S novými technologiemi pro zachycení rychlého pohybu v režimu “slow-mou“, neboli slow motion, zpomalený záběr, je možné zachytit až desettisíc snímků za sekundu. Je to téměř nepředstavitelné, ale když člověk vidí akci natočenou takovouto kamerou, musí si říkat, jak je to krásné. Takovéto kamery byly původně konstruovány pro vědecké účely pozorování a zkoumání různých přírodních jevů, ale v poslední době se slow-mou čím dál tím více používá i ve filmech. Znamená to, že nejmenší okénko filmu může být 1/10000 vteřiny.

### 6.2 Stříhová skladba

*„Střihové umění spočívá ve výběru ze dvou nebo více verzí téhož záběru, je třeba rozhodnout, jak dlouho by každý záběr měl trvat a jakou má mít interpunkci, je*

---

<sup>31</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 126. ISBN 978-80-00-01410-4.

*třeba pečlivě přiřadit k sestříhaným obrazům zvukové stopy (nebo naopak, pokud se napřed stříhá zvuková stopa).*“<sup>32</sup>

Je to další umění ve filmu. Střih nebo také stříhová skladba. Opět nejde pouze o technickou znalost práce s filmovým materiálem či v postprodukčním studiu, ale také o cit stříhače. Je to součást filmového umění a zároveň zvláštní odnož. Střih dodává či ubírá záběrům dynamiku, akčnost, laxnost. Střih dokáže udělat ze dvou poměrně suchých záběrů relativně svižný film. Ale musí se to umět. Proto se za střih dostávají Oskary, stejně jako za režii, hudbu, kameru a herecké výkony. Podle mého by se měla zavést i ocenění za osvětlení na scéně, protože bez světla by nevznikaly impozantní kompozice na filmovém pásku. Světla si ale většinou diktuje sám hlavní kameraman. Co se týče střihu, dá se vyrobiť film, co má dlouhé záběry nebo se dá vyrobiť film, co je „rozsekaný jako sekaná“, tedy střih je v průměru dlouhý něco kolem jedné sekundy. Příkladem by mohl být snímek Roberta Rodrigueze *Desperado*, kde je průměrná délka záběru 2,3 vteřiny. Dalším ukázkovým materiálem může být snímek Douga Limana *The Bourne Identity* nebo česky přeloženo jako *Agent bez minulosti*. V tomto filmu jsou střihy při akčních honičkách a bojích kratší než 1 sekundu.

*„Hitchcockův Provaz (1948) byl natočený tak, aby působil jako jediný souvislý záběr. Většina filmů Miklése Jancsóa je komponována ze záběrů dlouhých celou cívku (deset až dvanáct cívek film), ale standardní hraný celovečerní film se skládá až z pěti set či tisíce samostatných záběrů.“*<sup>33</sup>

Tedy střih je opravdu podstatný a není to jenom řemeslo, je to umění ve své podstatě.

### **6.3 Objektiv**

Dalším potřebným a nezbytným prostředkem pro získání dobrého záběru je objektiv. Tento prvek se nachází na vstupu kamery. Je vybaven čočkami, clonou, možností ostřit a přibližovat obraz, krytkami a zkresluje nám obraz reálný na požadovaný filmový.

---

<sup>32</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 126. ISBN 978-80-00-01410-4.

<sup>33</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 126. ISBN 978-80-00-01410-4.

*„Vůbec první kamera, camera obscura, se skládala z krabice nepropouštějící světlo a díry na straně. Současné kamery, fotografické i filmové, pracují na stejném principu: krabice je vyrobena precizně. Kreslířský papír jako “plátno“, na něž dopadá, nahradil fotosenzitivní pružný film. K největším změnám ovšem došlo v dírci. Tento hrubý optický nástroj se vyvinul ve velmi technicky sofistikovaný komplexní systém. Na skleněném oku objektivu, skrze nějž my všichni nakonec vidíme fotografii nebo film, záleží tolik, že musí být považováno za srdce fotografického umění.“<sup>34</sup>*

Je to právě objektiv, který zachycuje prvotní obraz. Je to první článek transformace v tomto dlouhém a složitém řetězci transformací a převodů obrazu, zvuku, příběhů a emocí. Kameraman musí vědět, který objektiv bude dobrý na jaký daný úkon. Ve kterém záběru bude lepší použít “dlouhé sklo“, a kde nasadit “rybí oko“. Jestli na detaily použít 50mm objektiv, nebo zda-li se pro tuto situaci zrovna nehodí. Zachycení obrazu je věda a umění v jednom. Na každý pád ale platí, že důležitější než samotné tělo kamery je to, co je před ním. A to je právě objektiv.

#### **6.4 Kamera a kameraman**

*„Kamera poskytuje mechanické prostředí pro objektiv, který přijímá a kontroluje světlo, a pro film, který světlo zaznamenává. Srdcem tohoto mechanického zařízení je závěrka, která kameramanovi poskytuje další prostředek, jak kontrolovat množství světla dopadajícího na film.“<sup>35</sup>*

Kamera je onen nástroj zachycení živého obrazu. Nejčastěji se celovečerní filmy točí na film 35mm, ale v nynější době plné technických vymožeností je čím dál běžnější točit na digitální média. Tedy zaznamenávat obraz na pevný disk nebo paměťovou kartu. Obraz zaznamenaný v digitální kvalitě je mnohem snáze zpracovatelný v postprodukci a ušetří tak mnoho peněz na filmovém materiálu a vyvolávání negativů a pozitivů, chemickém barvení atd. Ale je to stále analogový systém klasického filmového pásku, který má prostě krásnější obraz a mnohonásobně větší kvalitu. Lidské oko lze ošidit mnoha způsoby, ale film je film.

---

<sup>34</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 74. ISBN 978-80-00-01410-4.

<sup>35</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 82. ISBN 978-80-00-01410-4.

Člověk, který obsluhuje kameru se nazývá kameramanem. Samozřejmě, že kameraman musí mít technické vzdělání, ale dobrý kameraman, filmový kameraman musí mít také umělecké cítění a vizuální představivost. Dále by měl být kameraman sžit se svojí kamerou a objektivy. Měla by zde fungovat jistá symbióza mezi člověkem a strojem, kameramanem a jeho kamerou. K dosažení většího splynutí těchto dvou složek se často používá steadicamu. Steadicam je zařízení pro vyvažování kamery při pohybu kameramana. Se steadicamem vypadá obraz mnohem živěji.

*„S nástupem těchto systémů byla odstraněna většina omezení filmu s ohledem na velikost nutného zařízení. Kamera se blíží ideálnímu stavu volně plovoucího, dokonale ovladatelného umělého oka.“<sup>36</sup>*

Dnes slouží steadicamy jako běžná výbava kameramana. Používají se především pro reportážní videa a zachycení nejrůznějších sportovních akcí, ale jsou čím dál hojnější i ve hraném filmu, kde často nahrazují filmové kolejničky, či jeřáby, a dodávají svým rozsahem živější atmosféru a autentičnost. Opět je na rozvaze režiséra, či kameramana, jakou metodu stabilizace kamery zvolí pro který daný záběr. Dobrý kameraman pozná, či vycítí, jak bude nejlepší brát obraz. Dobrý režisér svému kameramanovi neustále kouká pod ruce. Je pravda, že není možné natočit dobrý film bez dobrého režiséra. A také není možné natočit dobrý záběr bez dobrého kameramana.

## **6.5 Audiosložka**

*„Filmové dílo Frederika Felliniho je neodmyslitelné od filmové hudby. Na všech samostatně režírovaných filmech spolupracoval s Ninem Rotou až do jeho smrti v dubnu 1979: „Nino žije hudbou. Nino je stvořen pro hudbu. Nino prostě JE hudba, a proto považuji za veliké štěstí, že jsem ho potkal... Když se hudbou zabývám jako součástí své práce, pak se jí nechávám úplně pohltit. Oddávám se jí bezvýhradně a rád: mohu celé dny poslouchat Nina u klavíru, jak se pokouší upřesnit nějaký motiv, jak piluje nějakou hudební větu, aby co nejlépe odpovídala pocitu, dojmu, který chci navodit ve filmu. Nahrávání filmové hudby je vždycky vzrušující...“<sup>37</sup>*

---

<sup>36</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 96. ISBN 978-80-00-01410-4.

<sup>37</sup> ZAORAL, Z. *Frederico Fellini*. 1.vyd. Praha: ČS filmový ústav, 1989. s. 71. MK ČSR 59-273-89.

Filmoví skladatelé, skladatelé filmové hudby. Jsou neodmyslitelnou součástí dnešního filmového průmyslu. Je to totiž právě hudba, která dodává obrazu další rozměr. Filmovou hudbu je možno skládat až v postprodukci a doslova ji “ušít na míru“ k již sestříhanému filmu. Je ale také možno podřídit střih již zkomponované hudební stopě. Dají se pořídit již samostatně existující populární písničky a tím zasáhnout filmem i posluchače daných interpretů, či skupin. Ať je postup vytváření filmové hudby jakýkoliv, jedná se rozhodně o zajímavou činnost. Režisér zadá hudebnímu skladateli přesné požadavky. Především požadavky na emociální působení snímku na diváka. Skladatel pak musí zkomponovat tak zvané “theme“, neboli hudební téma filmu. Dalo by se říci stěžejní melodii. Taková stěžejní melodie filmu se pak průběžně prolíná celým filmem. A to také v různých variacích. Podle toho, jaké emoce má podtrhovat. Jistě se vám i nyní vybaví několik dobře zapamatovatelných filmových melodií. Například současných filmových skladatelů Johna Williamse (skládal soundtracky k filmovým ságám *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Harry Potter*), Hanse Zimmera (*Lví král*, *Skála*, *Gladiátor*, trilogie *Batmana*, *Madagaskaru* a filmy o *Sherlocku Holmesovi*), Klause Badelta (*Equilibrium*, *Piráti z Karibiku*) nebo Stevena Jablonskyho (*Transformers*, *Ostrov*).

Jedna otázka je hudba a další jsou zvuky. Při filmu je nutné posbírat nespočet synchronních a nesynchronních zvuků, atmosfér a dialogů. Pro tento účel je vždy ve štábu zvukař. Ten má k dispozici člověka, který nabírá zvuk na tzv. “boomstick“, směrový mikrofon na tyči, kterou zpravidla třímá v rukách nad záběrem. Pokud se neposbírají všechny zvuky při natáčení denních prací, pak přichází na řadu postprodukční zvukařské studio, případně ruchaři. Ti jsou specializováni na výrobu zvuků. Pomocí široké sbírky nejrůznějších rekvizit dokáže zvukař vyrobit snad všechny známé i neznámé zvuky, skřeky a ruchy.“

Poslední složkou zvuku ve filmu je finální zvukový mix, či mix zvukových efektů. V současné době je možné obdržet nejprestižnější cenu Oscara i za tento nově se rozvíjející obor.

## 6.6 Emoce

Poukázali jsme na několik hlavních článků, pomocí kterých je možno zachytit, zaznamenat a podtrhnout hodnotu záběru. To, co je ovšem u hraného filmu nejpodstatnější, je herectví. Pokud chceme v záběru dosáhnout u diváka silných



emociálních reakcí, budeme potřebovat dobré herce. A také výborný scénář, viz. kapitola 7 *Psaní scénáře – tvůrčí proces*. Pokud máme scénář, režii a dobrého kameramana, zvukaře, osvětlovače, herce, maskérky, kostymérky a mnoho dalšího, pak stejně není zaručeno dosažení toho správného efektu. Film může být sebenákladnější a výpravnější, ale pokud postrádá atmosféru, pokud je při tvorbě filmu na place přílišná absence tvůrčího ducha a citu, nemusí být výsledek uspokojivý. Film je prostě příliš komplexní a složitý, než aby byly všechny jeho složky na sto procent stoprocentní. Proto je nejdůležitějším člověkem při výrobě filmu režisér, který od začátku do konce doprovází toto vznikající dítě do finále. To režie, byť je do jisté míry fikcí autorství, má neustálou celkovou vizi díla. A režisér musí rozumět všem ostatním složkám alespoň do té míry, aby věděl co se dá a co nedá realizovat. V tom se samozřejmě radí s technickými a produkčními složkami filmu. A skrze obraz a zvuk, skrze herecké výkony a příběh, skrze barvy a záběry k nám promlouvá filmovým jazykem, jenž působí na naše myšlenky a emoce.

## 7 PSANÍ SCÉNÁŘE: TVŮRČÍ PROCES

*„Guido, který nepřestává zoufale troubit, upírá oči na uzounkou škvírku mezi sklem a rámem dveří – je to velmi intenzivní, obloužený pohled. A jako by se podstata člověka koncentrovala do tohoto pohledu, upírajícího se k úniku, tělo našeho hrdiny se vypaří uzounkou škvírou a pomalu se vznáší nad blýskavou plochou kovových střežů vozů a pak už rychle stoupá vzhůru. Automobily, natlačené jeden k druhému, velké skleněné paláce a zoufalý koncert klaksonů se vzápětí ztrácejí jako v hluboké propasti.“<sup>38</sup>*

Toto je úryvek z expozice scénáře k filmu *Osm a půl* od Frederica Felliniho. Je to zvláštní, snová situace, kterou lze sotva popsat slovy, přitom se to Fellinimu daří a výsledný obraz v onom filmu má své specifické kouzlo. Psaní scénáře je tvůrčím procesem. O Fellinim se říká, že tento scénář napsal ve své tvůrčí krizi. Podle mnohých se ale jedná o jeho nejlepší film vůbec. Fellini je známý tím, že psal scénáře ze svého vlastního života. *Osm a půl* je též o něm samotném. Tentokrát se ani nevrací do minulosti a nostalgicky nevzpomíná na dětství. Prostě je v krizi a tak píše scénář o tvůrčí krizi. A vychází mu to na jedničku.

Všeobecně se říká, že každý umělec, spisovatel, režisér, scénárista píše celý život o tom stejném tématu. Každý byl někdy někým jiným ovlivněn a to se promítlo do jeho tvorby. Každý věřil v nějakou jinou ideu tu vpašoval chtě, či nechtě do svých děl. Narážím na to, že tvorba scénáře je tím pádem tématicky velice individuální a různorodá. Co se postupu týče, není tomu jinak. Zatím, co někteří autoři píší své scénáře podle sebou vytvořeného systému, mají přesně stanovená, zajatá pravidla a jsou schopni scénář vypracovat v relativně krátké době a stihnout tak například smluvní termín s nějakou produkcí, jiní mohou vládnout bohémostvím a chaosem. Neznamená to ovšem, že by jejich scénáře byly horší. Právě naopak. Mnoho příběhů vzniklo jenom náhodou a kdyby jich nebylo, tak je o ně Svět ochuzen.

Individuální je i přístup režisérů ke svým vlastním filmům.

---

<sup>38</sup> FELLINI, F. *5 scénářů*. 1.vyd. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, 1966. s. 416. MK ČR 01-111-66.

„Nikdy se nechodím na své filmy znovu dívat. Když jdu náhodou kolem kina, kde se hraje nějaký můj film, tak nejenže zrychlím krok, ale ještě přejdu na protější chodník. Jsem totiž hrozně pověřivý, a když člověk dokončí film, nemá na něj už myslet. Je důležité udělat tečku.“<sup>39</sup>

Takto například mluví francouzský režisér Francois Truffaut, kterého si celý filmový svět spojuje s “novou vlnou“. Stejně jako jeho blízcí kolegové Jean-Luc Godard, Claude Chabrol a Louis Malle byl i on posedlý filmem. Truffaut je proslavený vysokou uměleckou hodnotou svých filmů, poukážme alespoň na pár jeho děl jako jsou *Ukradené polibky*, *Americká noc*, či *Poslední metro*. Umění ve filmu ale není zdaleka vše. Doopravdy je to nějak takto:

„V Hoolywoodu natáčejí režiséři-obchodníci, na východním pobřeží režiséři-hazardéři. Jejich filmy se hrají v okrajových kinech, tržby jsou minimální a nadšení se člověk nenají...“<sup>40</sup>

A z tohoto hlediska se domnívám, že při psaní scénáře by měl scénárista hledět nejen na své téma, ale také na diváka. Jistě, že to znamená “znásilnit“ literární předlohu, své individuální pocity a postoje, ale pokud má být film komerčním a úspěšným, pak mu nezbyvá nic jiného. Podřídít se v některých ohledech mase diváků. Toto samozřejmě opět ponecháme individuálnímu rozhodnutí scénáristy. Pro Hollywood převážně platí, že režiséři a scénáristé jsou rozdílné osoby, zatím co v Evropě to převážně bývá komplexně spjato. Režisér rád točí autorská díla, ke kterým si sám píše i scénáře. Krásným příkladem může být krásná trilogie *Tři barvy*, které režíroval i napsal Krzysztof Kieslowski. Tento významný polský režisér a scénárista natočil samozřejmě mnoho krásných a velice silných filmů.

„Za vrcholné dílo lze označit televizní cyklus z let 1987-88 *DEKALOG*, variace na desatero přikázání, ve kterém příběh každého z deseti dílů originálním způsobem poukazoval na jedno z nich, přičemž však zároveň v několika směrech odkazoval na zbylé části (zejména dějem a postavami).“<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> HÁBOVÁ, M. *Když obrazy ožijou*. 1.vyd. Praha: Filmový klub dětí - fkd, 1984. s.155. MK ČSR 59-440-84.

<sup>40</sup> HÁBOVÁ, M. *Když obrazy ožijou*. 1.vyd. Praha: Filmový klub dětí - fkd, 1984. s.240. MK ČSR 59-440-84.

<sup>41</sup> MÁCA, M. *Krzysztof Kieslowski*. [online]. 2001-2013, [cit. 2013-05-28]. Česko-Slovenská filmová database. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/3435-krzysztof-kieslowski/>

Tento autor zase ve svých dílech vyjadřoval vnitřní morální neklid. To byl také silný proud v kinematografii, jenž se vyznačoval nespokojeností autorů se stavem věcí v Polsku mezi sedmdesátými a osmdesátými lety. Hodně se zde objevují sociální témata, konfrontace nadřazených s podřazenými atd.

Dalším autorem, který si často píše sám scénáře, tentokrátě západním režisérem, je Sam Raimi. Většinou mu ve tvorbě při psaní pomáhá jeho bratr Ivan Raimi, a jejich mladší bratr Ted Raimi hraje v jejich filmech vedlejší komické role. Bratři Raimiové jsou také známí tím, že mají rádi komiksy a natočili několik filmů podle komiksové předlohy. Je to již zmiňovaná trilogie *Spider-Man* a pak také *Darkman*, ve kterém si zahrál hlavní roli známý herec Liam Nesson (*Schindlerův seznam*, *Roy Bob*, *Bídníci* a trilogie *Batmana*). Raimiové také tíhnou k hororu a nadsázce, což ukázali především ve své ranné tvorbě, ke které se nyní vrací (*Within the Woods*, trilogie *Evil Dead* a *Stáhní mě do pekla*).

Po praktické stránce musejí mít všichni scénáristé jenom pár stejných vývojových fází scénáře. Jsou jimi nápad, námět, bodový scénář, literární scénář a technický scénář. Dále mohou zadat někomu vypracovat storyboard, o kterém jsme se bavili v předchozích kapitolách. Jinak již přichází na řadu produkce a režie.

Důležité při výstavbě scénáře je pečlivě pracovat na jeho konstrukci s dramaturgem. Této konstrukci se říká bodový scénář nebo jen "bodák". V tomto dokumentu si autor s dramaturgem upřesní a definují celou strukturu díla, tedy scénáře. Pak již může autor začít na scénáři trávit čas a psát jej.

## 8 PRAKTICKÁ ČÁST: OTEVŘI VOČI

Jako praktickou část jsme (Petr Havlíček a Sára Valová - dále jenom autoři) si zvolili praktické ověření všech nabitých zkušeností a znalostí z hodin, přednášek a cvičení předmětu *Audiovizuálních projektů*. Tedy konkrétně výrobu hraného filmu s krátkou metráží. A to od námětu, přes scénář a denní práce až po střih a projekci divákům. Přitom pro námět a zároveň storyboard příběhu filmu *Otevři Voči* posloužil stejnojmenný komiks *Otevři Voči*. Šlo tedy o esenci této práce, téma přeměny komiksu v hraný film a převedení kreslených obrázků a nadsázky do audio-vizuálního jazyka.

### 8.1 Vizuální podobnost

Hned ze začátku si můžeme všimnout podobnosti vizuální stránky přebalu. Jak přebal DVD filmu *Otevři Voči*, tak titulní stránka komiksu mají podobně provedenou grafiku. Tedy rozpůlený obličej hlavní postavy. Názorně to můžete posoudit na následujícím obrázku, či v příloze.

Obrázek 2



titulní stránka komiksu



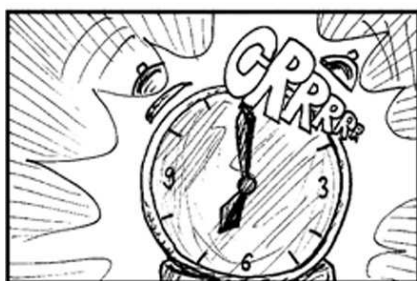
přebal DVD

Zdroj: autor práce (vlastní grafika)

Autoři zamýšleli tento film vyrobit podle komiksové předlohy a také jej tak stylizovat graficky. Což je samozřejmě možné u přebalu a jiných detailních prvků

filmu, ale pokud se jedná o hraný film, musí se mnoho věcí udělat, či vyprávět trochu jinak, aby je divák dobře pochopil a vnímal tak, jak mají vyznít, viz. kapitola 5 *Jak převést nadsázku z komiksu do hraného filmu*. Pro vizualizaci tohoto krátkého filmu byl tedy samozřejmě vypracován scénář vycházející z originálního komiksu, který byl upraven tak, aby mohl fungovat v jiném médiu. Tedy v médiu audio-vizuálním. Místo storyboardu, nebo přesného rozkreslení záběrů byl však použit tentýž komiks. Většina záběrů ve filmu se tedy velmi podobá okénkům v komiksu. Několik takovýchto záběrů a komiksových okének si prohlédneme na následujících obrázcích, případně v příloze.

Obrázek 3



detail budíku v komiksu



detail budíku ve filmu

Zdroj: autor práce

Na obrázku 3 vidíme první okénko komiksu a hned vedle něj první záběr filmu *Otevři Voči*. Nejmarkantnější rozdíl je ve tvaru budíku. Jednalo se čistě o materiální problém, se kterým se museli autoři vypořádat, a to sice, že bylo nutné koupit více budíků, aby se mohly v následujících záběrech rozbíjet. Hranaté budíky vyšly levněji. To jest tedy k vysvětlení rozdílného tvaru budíku. Jinak si povšimněme, že kompozice je velice podobná. Budík se klepe a hlasitě řinčí a zvoní. V komiksu je tento jev naznačen příslušnou grafikou a citoslovci. Ve filmu tuto funkci elegantně převzala audio složka zvonícího budíku. Zatím co v pozadí komiksového okénka je abstraktní prostředí, ve filmovém záběru je nahrazeno stylizovaným plakátem k filmu *Lolita* velkého režiséra Stanleyho Kubricka. Autoři si prostě nemohli odpustit trochu těch malých a krásných odkazů na velikány. Odkaz samozřejmě není samoučelný. Plakát souvisí s “rádo-by“ uměleckou náturou a stylem hlavní postavy filmu, která se jmenuje Tomáš.

Na následujícím obrázku 4 vidíme další příklad. Abstraktní nulové pozadí komiksově předlohy je ve filmu nahrazeno reálnou kompozicí s otevřeným oknem v Tomášově pokoji. Zatímco v komiksu je obrázek doprovázen ještě textem, který si myslí Tomáš, ve filmu není v tomto bodě žádný mluvený komentář. Autoři se snažili o převedení obrazového, komiksového materiálu ve filmovou řeč naprosto esenciálně. Na tomto místě ve filmu nehraje ani žádná ambientní hudba. Divák slyší pouze ruch z ulice a vidí Tomášovy reakce na dívku spící vedle něho.

Obrázek 4



okénko komiksu



okénko filmu

Zdroj: autor práce

*„Film čerpá značnou část své konotační síly z jiných umění a zároveň vytváří svou vlastní, paradigmaticky i syntagmaticky. Ale je tu také další zdroj konotačního smyslu. Film není právě médiem pro vzájemnou komunikaci. Málokdy vedeme dialogy pomocí filmu jako média. Zatímco mluvené a psané jazyky se používají pro vzájemnou komunikaci, film, podobně jako nereprezentační umění obecně (stejně jako jazyk, když se užívá pro umělecké účely), je jednosměrnou komunikací.“<sup>42</sup>*

V obraze je velice důležitá konotace, nebo-li asociativní významová složka. Ve filmu se dá vyjádřit mnohem jednodušeji a krásněji, než v komiksu. Samozřejmě je dvojsmyslnost v komiksech na denním pořádku. Faktem však zůstává výhoda filmu, jako pohyblivého a ozvučeného média. Navíc herecké výkony živých herců jsou od nepohyblivých obrázků ve výhodě. Divák z jejich rysů dokáže číst emoce mnohem přehledněji a efektivněji. Působí na něj více empatie.

<sup>42</sup> MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 159. ISBN 978-80-00-01410-4.

Některým očím skryté mohou být i jednoduché obrazové znaky. Podle toho, jak je nakreslen obrázek komiksu, jak je vystavěna kompozice filmového záběru, se pozná, co chce umělec divákovi říci. Je pravda, že není každý film takto precizně vykonstruován, ale ty velké a krásné filmy, filmy těch pravých filmových umělců jsou právě takovéto. A skrývají mnoho vrstev přenášených informací. Některé přečtou všichni diváci, jiné jenom “filmově sečtělí“ diváci.

Obrázek 5



okénko komiksu



okénko filmu

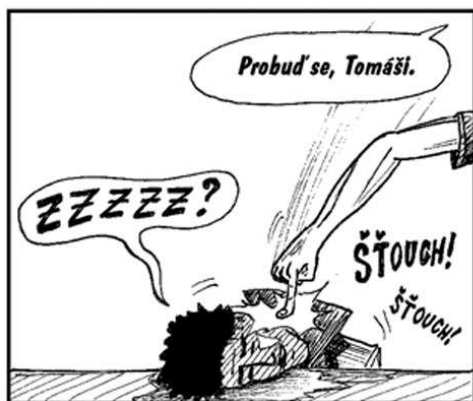
Zdroj: autor práce

Na obrázku 5 můžeme vidět postavu Tomáše, která schází dolů ze schodů. Ohledně provedení, v komiksu je obrázek vyobrazen jako celek, ve filmu pak jako detail. To není tolik podstatné. Odůvodněním je, že celek je v tento okamžik filmu zcela zbytečný, když divák byl již seznámen s botami hrdiny, a tak jej podle nich bezpečně pozná, aniž by mu viděl do tváře. Z technického hlediska navíc nebylo možné udělat větší záběr ve stísněných prostorách chodby, na které se scéna natáčela. Co si ale na tomto jednoduchém obrázku můžeme demonstrovat je právě konotace. Obraz nám říká více věcí zároveň. V základní rovině nám jednoduše sděluje, že postava jde dolů ze schodů. Předpokládáme, že po tom, co se v předchozí scéně Tomáš oblékal, půjde někam ven. To je jednoduché a jasné sdělení. Druhotný význam obrazu je pak ten, že tato postava nemůže jít směrem nahoru. Proč? Protože po tom, co Tomáš provedl hned na začátku své dívčí návštěvě, jistě v očích diváka příliš morálně nevyrostl. Ba naopak, klesá. Princip klesání je vůbec v tomto krátkém snímku přítomný takřka na každém rohu. Autorům šlo o to zprotivit postavu Tomáše divákovi. To samozřejmě podporuje i provedení záběrů. Na konci filmu je ovšem postava tak nízko a zatracena, že s ní divák



soucí. Navíc nám tento záběr pomáhá “nadběhnout si“ na další, podobný záběr, který se ve filmu objeví dále. Je to záběr, kdy Tomáš na schodech klopýtne a padá. Takto provedený záběr v detailu autorům umožnil simulaci pádu bez zbytečného ukazování kaskadérských kousků.

Obrázek 6



okénko komiksu



okénko filmu

Zdroj: autor práce

Na obrázku 6 se dá demonstrovat zase klasické “komiksovo“. Tedy obrázky v komiksu nejsou vždy úplně přesně proveditelné v reálu. Navíc komiksová řeč a nadsázka obrázků mluví trochu jinak než film. Na tomto příkladu lze ukázat, že ruka, která šťouchá do Tomáše je nepřírozeně vykroucena. V komiksu funguje správně. Ruka se vkrádá do komiksového políčka a budí tak Tomáše ze spaní. Typická komiksová nadsázka. Zde bylo důležité rozhodnutí autorů, zda-li tento obrázek zachovat, či situaci “buzení“ řešit jinak. Rozhodli se pro zachování stejného záběru, jako byl v komiksu, jenž sloužil i jako storyboard pro film. Nadsázka v tomto okamžiku funguje stejně komicky a neruší svojí zvláštností okolní děj a kompozici.

Ve filmu je samozřejmě mnohem více záběrů snažících se kopírovat komiksová pole své předlohy. Takřka devadesát procent. Vždyť komiks *Otevři Voči* posloužil pro tento krátký snímek jako storyboard.

## 8.2 Odlišnosti

Několik dalších záběrů ale muselo být provedeno jinak, aby nadsázka fungovala i v audio-vizuální formě. Příkladem bude scéna, kdy se Tomáš probudí ve svém bytě sám a slepý. Nejdůležitějším aspektem úspěšného převedení této složité situace do filmu

bylo nespolehat se na textové bubliny, jako tomu je v komiksu, nýbrž použít filmového jazyka. Výběr vhodného herce pro tento účel byl rozhodující. Martin Štrougal, který zahrál roli Tomáše, odvedl úctyhodný výkon. Šlo o vyjádření pocitu postavy, že musí jít do školy a odevzdat práci i přes takovou krutou věc, jež se mu přihodila. Tato pasáž demonstruje Tomášovu namyšlenost, jeho ego překračuje hranici běžného egocentrismu. Postava věří, že je takový “frajer“, že dokáže tuto “misi“ splnit i za těchto podmínek. Zatím co v komiksu nám jeho slepý stav vysvětluje několik textových polí, která se honí v Tomášových myšlenkách, ve filmu je tento zvrat vyhrán Martinem a jednou obrazovou prolínačkou, kde se mu zjeví kárající učitel. Dále se mu ozve v hlavě hlas jeho kamaráda, který jej nabádá k napsání práce. Obrazová složka je pořízena téměř totožně. Tedy záběr je zde čelní a v detailu zabírá vystrašeného Tomáše. Ale způsob, jakým je divákovi vysvětleno, co se Tomášovi honí hlavou, je jiný. Viz. obrázek 7.

Obrázek 7



text v komiksu

filmová prolínačka

Zdroj: autor práce

„Prolínačka – Náhlý střih můžeme změkčit optickou prolínačkou, která se původně dělala tak, že postupným zavíráním irisové clony na objektivu se udělala zatmívačka, film se převínil zpět a pak se clona otevřela na stejnou dobu i délku filmu (roztmívačka). Dnes se to dělá optickým kopírováním.“<sup>43</sup>

<sup>43</sup> MILLAR, D. *Tajemství filmových triků*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství ETNA, 1990. s. 16. ISBN 80-85786-24-9.

Samozřejmě, že je možné dělat prolínačky i v elektronické postprodukcí s digitálními médii, jak tomu bylo i v případě *Otevři Voči*.

Další odlišností bylo provedení padajícího Tomáše ze schodů. Bylo již zmíněno u popisu k obrázku 5. V originální předloze, v okénku komiksu, je postava Tomáše rozfázována v krkolomných pozicích, jak padá ze schodů. To by bylo samozřejmě velice nebezpečné pro živého herce. Pravděpodobně by si velice natloukl. Proto autoři zvolili, i přes mnoho různých návrhů, jak tuto scénu realizovat, filmovou zkratku. Tedy zjednodušení, nebo jenom náznak pádu. Diváci si mohou domyslet jak asi Tomáš dopadl. Ve filmu je krásné, a všeobecně i u jiných médií, když si divák může některé věci prostě domyslet sám. Filmař tímto způsobem vkládá do diváka důvěru a nedělá z něj úplného “blbce“, kterému se musí vysvětlovat zcela vše. Pro náš výzkum ovšem vše přesně rozebereme a ukážeme, a to na obrázku 8.

Obrázek 8



zobrazení v komiksu



zobrazení ve filmu

Zdroj: autor práce

Na tomto obrázku je vidět nadsázka v komiksu, kde nám Tomášův pád nepřipadá tak strašný, i když se kreslená postavička láme a křiví na schodech. Naopak nám může přijít komická, protože tato neživá postava vyvaluje komicky oči a křiví obličej do nejrůznějších grimas. I když z ní čtenář vyčte jednoznačně bolest, nevyvolává to tolik bolesti v něm. Spíše si říká: „*To je ale nemehlo!*“ A teď si představme, že ve filmu nám herec, či kaskadér, zahraje takovýto krkolomný pád. Divák si nebude říkat to samé, co si říkal čtenář u čtení komiksu. Bude spíše soucítit s reálným hercem. Když uvidí, jak se jeho tělo láme na strmém schodišti, když uslyší jeho bolestivé výkřiky a tvrdé rány dopadajícího těla na ostré schody, nebude mu zrovna dvakrát do smíchu. A

to autoři rozhodně nechtěli. Chtěli zachovat nadsázku tohoto okamžiku, tak jak funguje v komiksu. Proto museli zvolit jinak provedený záběr, než v předloze. Použili filmovou zkratku, kde v detailu ukáží pouze zakopávající Tomášovu nohu naznačující pád. Dále se jenom ozve rána, ale divák nevidí, jak “chudák“ aktér dopadl. Sami si domyslí, že asi nedopadl zrovna dvakrát dobře. A v tomto ohledu, zde nadsázka funguje. Je šetrná k divákovi, akérovi i k původní nadsázce.

### 8.3 Postavy a děj

Příběh tohoto krátkometrážního videofilmu je založený především na hlavní postavě. Tedy na postavě Tomáše. Toho ztvárnil začínající herec Martin Štrougal. Ověřeno již několika sty diváky, kteří měli možnost snímek vidět, můžeme usoudit, že postavu zahrál velice dobře. Opravdu kreslenou postavičku Tomáše přivedl k životu.

Popis postavy Tomáše by mohl vypadat následovně. Tomáš je středoškolák, který se probíjí k maturitě. Škola ho evidentně nebaví, dalo by se říci, že jej nebaví téměř nic. Snad jenom do hraní videoher dává trochu toho nadšení, kterým jinak opravdu neplývá. Tomáš působí unuzeným a povrchním, namyšleným dojmem. A takový také přesně je. Otázka může znít: Proč by se lidi měli koukat na takovouto postavu? Jak by je vůbec mohla zaujmout? Vždyť se jedná o městského “floutka“, který je absolutně nezáživný.

*„Maloměstská nuda, neveselé zábavy party stárnoucích mladíků, kteří stále ještě odmítají vzít na sebe odpovědnost za svůj vlastní život a zuby nehty se drží nezávazného ubíjení času.“<sup>44</sup>*

Takto by mohla znít stručná definice Felliniho filmu *Darmošlapové*, ve kterém líčí své vzpomínky na mladá léta v Rimini. Ne snad, že by *Otevři Voči* mělo podobné téma, ale jistá podobnost hlavní postavy tu je. Samozřejmě spjata s českým prostředím a chápáním. Tomáš se vyhýbá svým povinnostem jak jen to jde. Ale když musí, navzdory tomu, co se mu přihodí, odvádí nadlidský výkon. V tomto bodě vyhrává jeho ego nad schopností analyzování situace. Proto se osleplý Tomáš vydává na dobrodružnou cestu do školy. Vždyť on to přeci zvládne i poslepu, jako v podstatě již tolikrát.

Na této hlavní postavě lze demonstrovat téměř absolutní neschopnost sebekritiky a sebeanalýzy. Postava Tomáše je ve své podstatě slepá celý film. V polovině sice

---

<sup>44</sup> OLIVA, L. *Filmová Itálie*. 1.vyd. Praha: ČS filmový ústav, 1984. s. 35. MK ČSR 59-441-84.

oslepne fyzicky, ale to nic nemění na jeho pohledu na situaci. A to i na konci, kdy by si měl uvědomit, že má veliké štěstí, že celá tato příhoda byl jenom špatný sen. Ve chvíli, kdy už na Tomášovo svědomí tlačí ten píchavý bodlák podvědomí a viny, a měl by si uvědomit, že by se sebou měl něco dělat, neudělá nic. Stejně si to nakonec nepřipustí a zůstává v podstatě stejným floutkem jako na začátku. Možná jen ten bodlák v jeho podvědomí už je trochu znatelnější.

Hlavní postava nás tedy přivádí ke klasické morální otázce: Zda-li něco zlepšovat na svém životě? Zda-li se více analyzovat? Nebo to nechat být. Prvotní komiksová předloha byla v tomto ohledu “výchovná“, tedy nabádala čtenáře, aby se ve své podstatě nechoval jako Tomáš. Na konci komiksu totiž Tomáš “prozře“ a změní se k lepšímu. Už to není ten uzavřený buran a floutek. Je to člověk, který se lekl svého zlého snu a chce se mu vyvarovat v realitě. Pro film tento závěr autoři pozměnili. Výchovných kliše je celá řada a filmaři tu nejsou jenom od toho, aby kárali diváky. Konec filmu je ve své podstatě otevřený a nechává diváka přemýšlet o tom, zda-li si Tomáš uvědomil jaký doopravdy je, nebo jestli tento zážitek deklaruje pouze na “blbý sen“ a bude dál tím samým Tomášem co doposud. Poslední záběr filmu je navíc posunut do sféry Tomášova podvědomí. Když kamera sjede pod lavici a Tomáš se svým kamarádem opouští třídu, divák vidí pod Tomášovou židlí ostrý bodlák. Takový bodlák, který si mohla hlavní postava donést jedině ze svého zlého snu. Tento bodlák symbolizuje pichlavé uvědomění si, že něco v Tomášově životě nebylo v pořádku. Je to doposud nepřiznané uvědomění si, že by mohl a měl změnit svůj přístup k mnoha problémům v reálném životě. V jeho životě. Proto také jeho poslední slova, když odmítá půjčit kamarádovi propisku, neznějí již tak razantně. Namísto odporu, a stoprocentního zamítnutí požadavku volí mírnější, váhavou variantu. Tomáš říká: „*Možná... ale ne teď.*“

Ve své podstatě je *Otevři Voči* filmem jednoho herce. Vystupuje zde sice více postav, ale ty mají jenom funkci odhalovat Tomášův charakter a ukazovat mu cestu. Kromě Tomáše ve filmu vystupují postavy učitele, slepé stařeny, kamaráda, dívky ze včerejška, vidláka, týpka s kafem, stařena nastupující do autobusu, našťvaný soused, a pak několik komparzových roliček, jako jsou spolužáci, komparz na ulici a v autech. Několik z těchto postav se snaží nad Tomášem nelámat hůl. Dávají mu další šanci napravit se. Jsou jimi kamarád, učitel, slepá stařena, vidlák. Další postavy, jako jsou

naštvaný soused, dívka ze včerejška, týpek s kafem, či dotknutý komparz (žena řídící auto, spolužáci), nad Tomášem již hůl zlomili. Je to tedy zhruba padesát na padesát. A divák již z tohoto faktu může čekat oba dva možné morální konce. Buď se Tomáš napraví, či nikoliv.

*Otevři Voči* je založen na snové logice. Zatím co běžný divák až dokonce neví, že je Tomáš drtivou většinu filmu ve svém vlastním snu, bystrému divákovi neunikne, že tu něco nehraje. Od doby, kdy Tomáš usne nudou na školní lavici se zde dějí zvláštní věci. Ne zase tak markantní, ale podivné maličkosti. Tomášova krutost a lhostejnost se stupňuje. Po parcích chodí modelky v jehlicových podpatcích, které se boří hluboko do hlíny, když sbírají výkaly po svých domácích mazlíčcích. Lidé se probouzí po ránu slepí, a přesto zase tolik nepanikaří a snaží se to brát jako běžnou věc. Autobusy mění trať a namísto do školy jezdí až kamsi na venkov na Moravu. Vypadá to, že slepé stařeny vidí lépe než ti, kdo nenesí slepecké brýle. A že nikoho jiného nezajímá lidské neštěstí.

Ohledně snové logiky by nebylo špatné odkázat na filmy *Počátek* režiséra Christophera Nolana, *Pan Nikdo* od Jaco van Dormaela. Či Felliniho film *8 1/2*. U všech těchto “snových“ filmů je režisér a scénárista tentýž člověk. Zdá se, že pro ztvárnění snu ve filmu musí být autor plně ponořen do oné problematiky. Nejblíže je pointě *Otevři Voči* film *Počátek*, který umožňuje prožít sen ve snu. A stejně jako se na konci v *Otevři Voči* objeví pod lavicí Tomáše pichlavý bodlák, tak se na konci *Počátku* nepřestává točit malá káča. V každém z těchto snímků symbolizuje tento zvláštní jev něco jiného, ale logika snu je zde stejná. Zatím co v *Počátku* tento jev značí, že hlavní hrdina je uvězněn ve svém snu a pravděpodobně se již nikdy neprobudí, v *Otevři Voči* bodlák značí pichlavé svědomí Tomáše, které si zatím nechce připouštět. Může ale také znamenat, že se stále neprobral ze zlého snu, nebo, že se žádný sen nekonal a vše bylo skutečné. Zatímco ve filmu *Pan Nikdo* se jedná o snovou konstrukci devítiletého dítěte, které si představuje svoji možnou budoucnost hned ve třech možných verzích, v *Otevři Voči* nám postačí jedna linie, která má za úkol Tomášovi otevřít oči. Autoři zde ale použili i možnost odkázání na sen ve snu podobně jako v *Počátku*. Respektive Tomáš usíná ve filmu dvakrát, a čtyřikrát se probouzí. To může i nemusí znamenat, že žije ve svých snech a představách více času, než kolik si divák, nebo Tomáš sám, může myslet.

## ZÁVĚR

V této bakalářské práci se nám povedlo přiblížit problematiku médií komiksových a audio-vizuálních a také jejich transformaci. Tedy konkrétně převedení komiksové předlohy do formy hraného filmu. Dále vysvětlení a detailní rozebrání pojmů komiks a storyboard. Fenomén natáčení celovečerních hraných filmů podle komiksové předlohy a jejich vizuálního zpracování, které se většinou snaží blížit svému komiksovému originálu. Tady především barvám, maskám, lokacím a nadsázce. Ohledně nadsázky jsme si vysvětlili, že nadsázka ve filmu není stejná jako v komiksu. Toto jsme si i demonstrovali na několika obrázcích z krátkometrážního filmu *Otevři Voči*, které jsme si detailně rozebrali a vysvětlili. Pochopili jsme, že jakoukoliv předlohu, ať už se jedná o román, či komiks, je nutno pro účel transformace do audio-vizuálního díla přepsat a upravit. Scénář se vždy od předlohy trochu liší. Je to nutné z toho důvodu, že film vnímá a také předává nadsázku jinak, než je tomu u komiksu. Navíc diváci filmu jsou většinou jiná a širší sorta lidí, než komiksoví čtenáři.

V praktické části bakalářské práce jsme měli za úkol vytvořit krátkometrážní hraný film a ověřit si tak znalosti nabyté na hodinách Audio-Vizuálních Projektů. Tak jsme také učinili a nové poznatky jsme tak rychle proměnili v praktické zkušenosti. Film *Otevři Voči* byl navíc natáčen podle komiksové předlohy, takže jsme mohli v praxi zkoumat proces transformace komiksového média v médium audio-vizuální. Práce s námětem, scénářem, komiksem jakožto storyboardem, práce s kamerou a v postprodukcí, práce s herci, komparzem, hledání lokací a stavění něčeho “nového“. To vše nám tato bakalářská práce přinesla.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Česká literatura

FELLINI, F. *5 scénářů*. 1.vyd. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, 1966. s. 416. MK ČSR 01-111-66.

HÁBOVÁ, M. *Když obrazy ožijou*. 1.vyd. Praha: Filmový klub dětí - fkd, 1984. s.155. MK ČSR 59-440-84.

HART, CH. *Manga: Svět hrůzy a temné magie*. 1.vyd. Brno: Zoner Press, 2008. s. 51. ISBN 978-80-7413-000-7.

HILDESHEIM, G. *Slavní filmoví režiséři*. 2.vyd. Praha: Nakladatelství Slovart, 2004. s.140. ISBN 80-7209-643-5.

McCLOUD, S. *Understanding Comics – komiksový průvodce historií a teorií komiksu*, CREW. 2002, č. 21. ISSN 1211-6548.

MICHALEK, B. *Film: Umění ve vývoji*. 2.vyd. Praha: Nakladatelství Panorama, 1980. s. 13. MK ČSR 59-441-84.

MIKŠ, Z., BAŽANT H., KROUPA M. *Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století*. 1.vyd. Praha: Post Bellum, Argo, Ústav pro studium totalitních režimů, 2011. s. 121. ISBN 978-80-357-0524-7.

MILLAR, D. *Tajemství filmových triků*. 1.vyd. Praha: Etna, 1990. s. 19. ISBN 80-85786-24-9.

MONACO, J. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 3.vyd. Praha: Albatros, 2004. s. 18. ISBN 978-80-00-01410-4.

NICHOLS, B. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2010. s.127. ISBN 978-80-7331-181-0.

OLIVA, L. *Filmová Itálie*. 1.vyd. Praha: Čs. Filmový ústav, Filmový klub národní kinematografie, 1987. s.37. MK ČSR 59-441-84.

THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 2.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s.26. ISBN 978-80-7331-091-2 (AMU), ISBN 978-80-7106-898-3 (NLN).

ZAORAL, Z. *Frederico Fellini*. 1.vyd. Praha ČS filmový ústav, 1989. s. 71. MK ČSR 59-273-89.



## Internetové zdroje

BONDÁR, J. *Frank Miller*. [online]. 2001-2013. [cit.2013-05-24] Česko-Slovenská filmová databáze. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/17030-frank-miller/>

BRODA, T. *Storyboard*. [online]. 2011 [cit. 2013-05-16]. Dostupné z: <http://www.fi.muni.cz/lemma/referaty/10/15.pdf>

FLASHGORDON. *Flash Gordon*. [online]. 15. 6. 2012 [cit. 2013-05-24]. Dostupné z: <http://flashgordon.ws/flash.htm>

JIREŠ, O. *30 dní dlouhá noc – Niles, Templesmith*. [online]. 2000-2013. [cit.2013-05-26] Fantasy Planet. Dostupné z: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek/30-dni-dlouha-noc-niles-templesmith>

MÁCA, M. *Krzysztof Kieslowski*. [online]. 2001-2013, [cit. 2013-05-28]. Česko-Slovenská filmová database. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/3435-krzysztof-kieslowski/>

VOSMÍK, O. *30 dní dlouhá noc*. [online]. 2011. [cit.2013-05-26] Cinema – velký evropský filmový měsíčník. Dostupné z: <http://www.cinemamagazine.cz/recenze/15242/30-dni-dlouha-noc>

WEBB, M. *Manga by any other name is*. [online]. 2006-05-28, [cit. 2010-01-12]. Dostupné z: <http://www.japantimes.co.jp/life/2006/05/28/life/manga-by-any-other-name-is/#.UZIk5bW-18E>

WIKIPEDIA. *Film*. [online]. 17. 4. 2013 [cit. 2013-05-15]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Film>.

WIKIPEDIA. *Charlie Chaplin*. [online]. 22. 4. 2013 [cit. 2013-05-15]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Charlie\\_Chaplin](http://cs.wikipedia.org/wiki/Charlie_Chaplin).

WIKIPEDIA. *Superhero*. [online]. 11. 5. 2013 [cit. 2013-05-14]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero>

## SEZNAM OBRÁZKŮ

OBRÁZEK 1 .....	21
OBRÁZEK 2 .....	41
OBRÁZEK 3 .....	42
OBRÁZEK 4 .....	43
OBRÁZEK 5 .....	44
OBRÁZEK 6 .....	45
OBRÁZEK 7 .....	46
OBRÁZEK 8 .....	47

## SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA A – KOMIKS: OTEVŘI VOČI..... I

PŘÍLOHA B – SCÉNÁŘ: OTEVŘI VOČI ..... XXXII

PŘÍLOHA C – DVD: OTEVŘI VOČI<sup>45</sup>

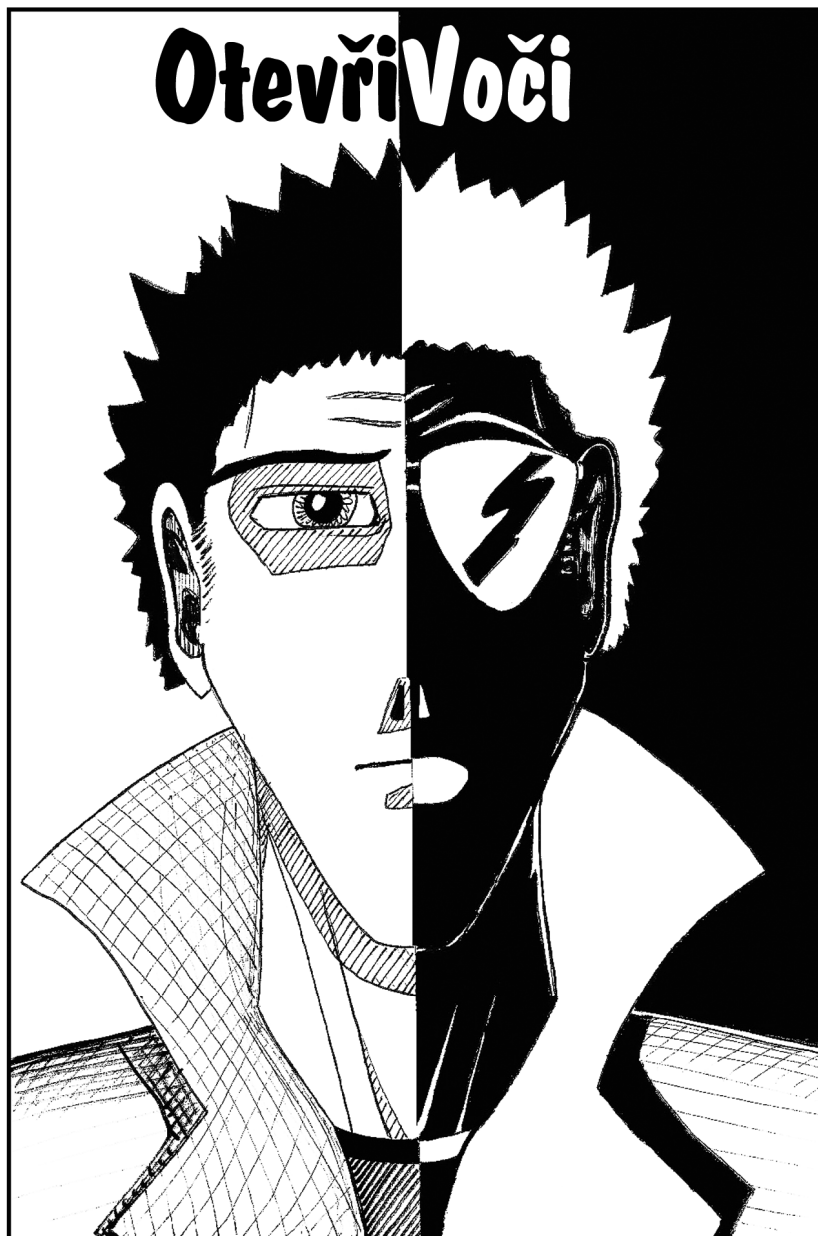
<sup>45</sup>

---

Nosič DVD přiložen pouze k tištěné verzi.

PŘÍLOHY

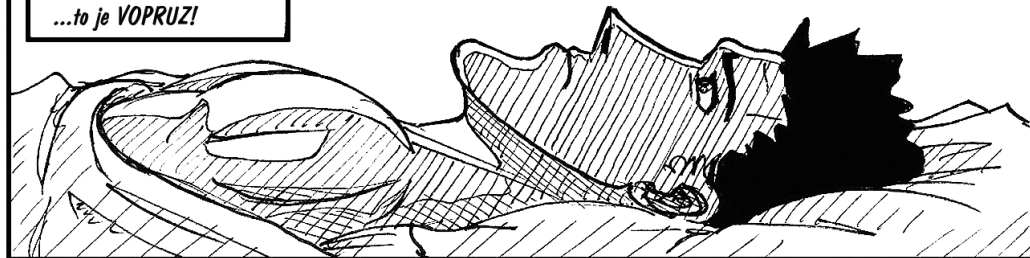
Příloha A – Komiks: Otevři Voči



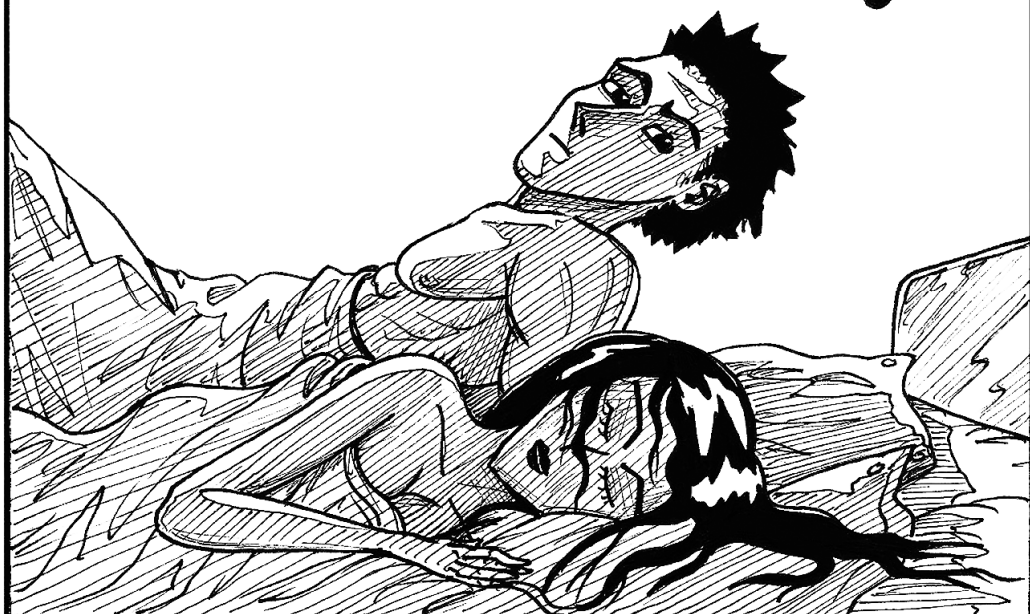
**Autor/illustrátor: Petr Havlíček**



*Zase tady je to, co  
bytostně nesnáším,  
ráno, vstávání, škola,  
...to je VOPRUZ!*

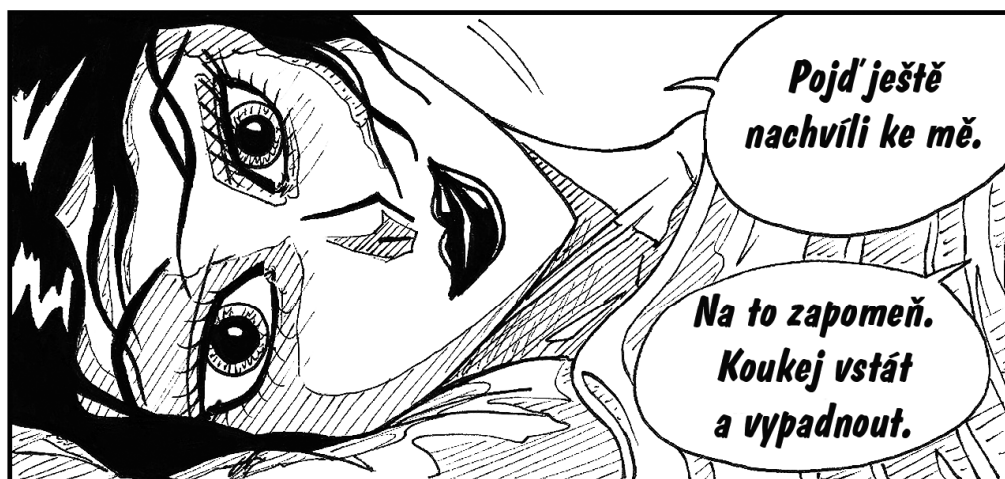


*Co to? Kdo to sakra?  
Asi prostě další holka  
ze včerejší pařby...  
Měl bych ji poslat pryč.*





Mmm...  
To už je  
ráno?

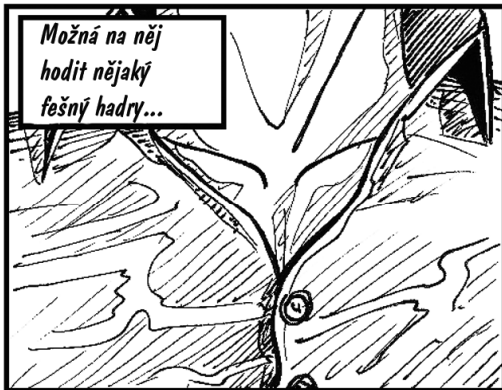




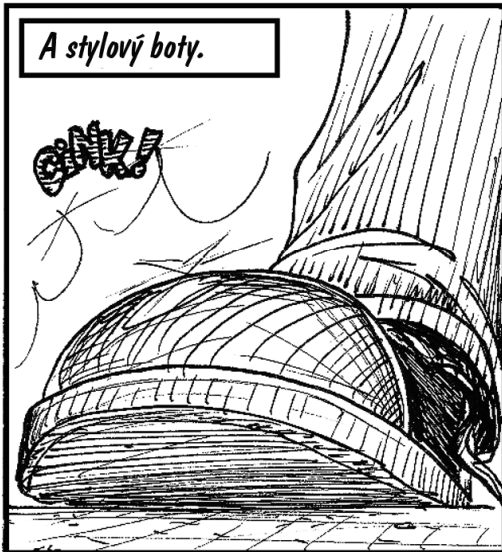
Trochu zkultivovat  
toho týpka v zrodle...



Možná na něj  
hodit nějaký  
fešný hadry...



A stylový boty.



Fuj!  
Jak já  
nesnáším  
školu...



A abych nezapomněl,  
pro školní docházku to  
nejdůležitější, učebnice,  
sešity a hromada dalších  
nepotřebnejch volovin.

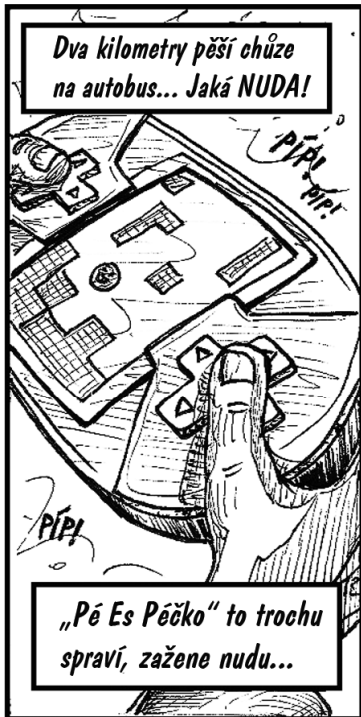




Bydlet až v nejvyšším patře  
starýho činžáku bez výtahu...



...Navíc na úplně druhym  
konci města, než je moje  
škola. To je prostě VOPRUZ!



Dva kilometry pěší chůze  
na autobus... Jaká NUDA!

„Pě Es Pěčko“ to trochu  
spraví, zažene nudu...

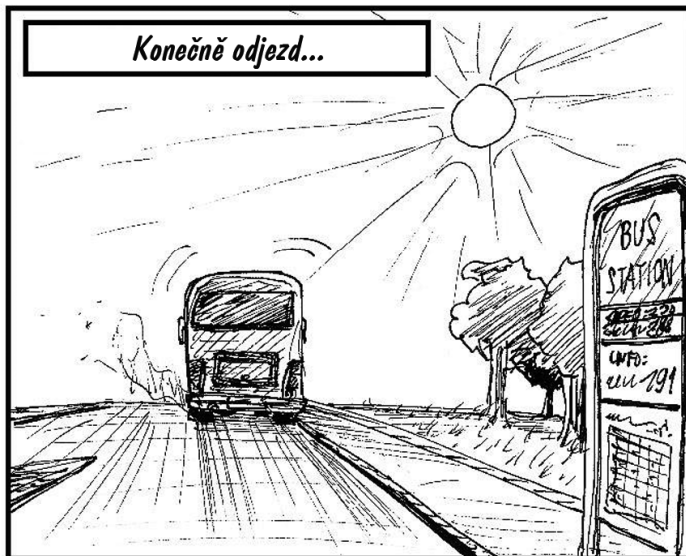
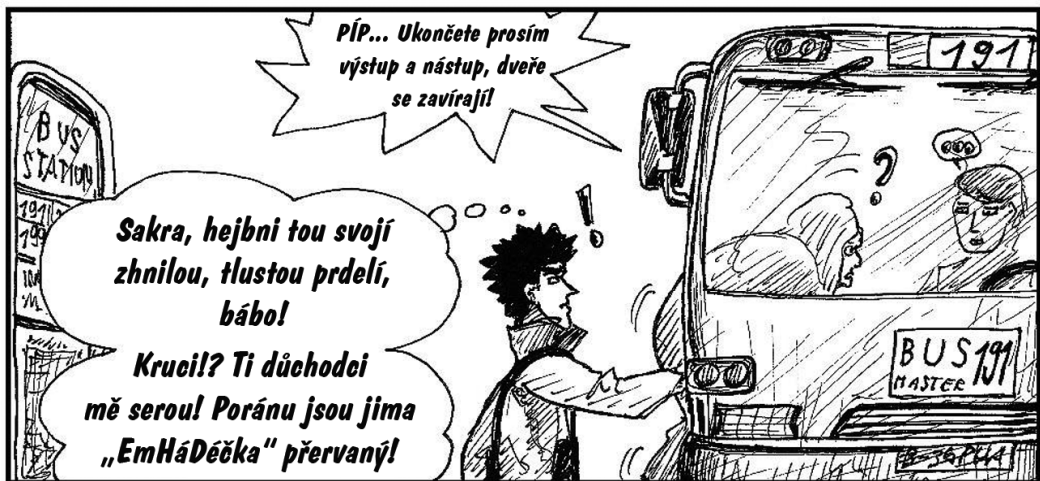


Tuhle cestu bych fakt klidně zvládl i poslepu!

Sakra?! Co děláš?!  
Polil jsi mě kafem!!

Se neposer,  
dědku...

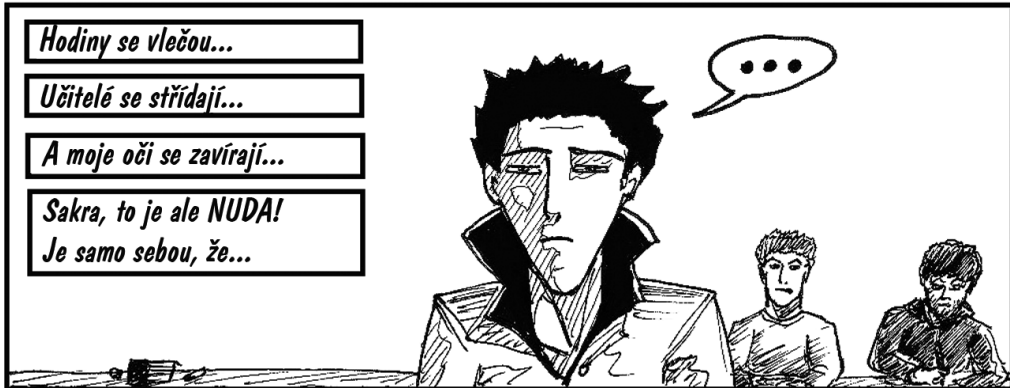
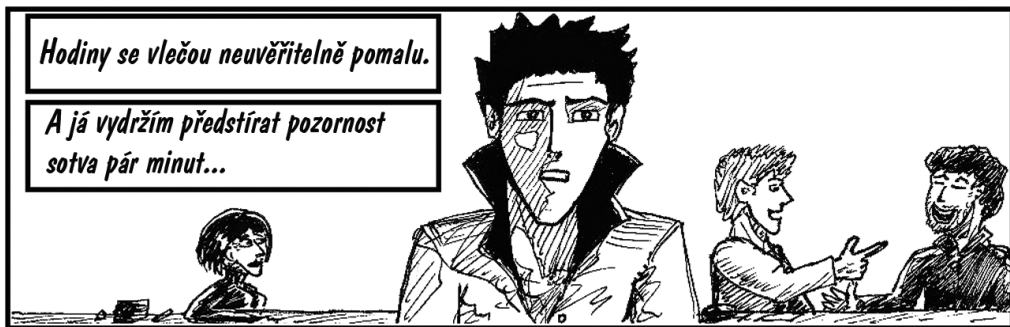
GUK!?

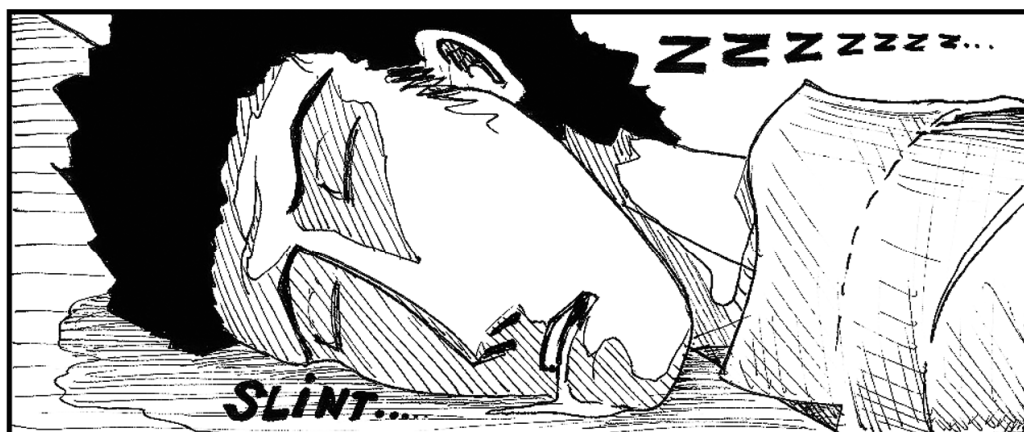
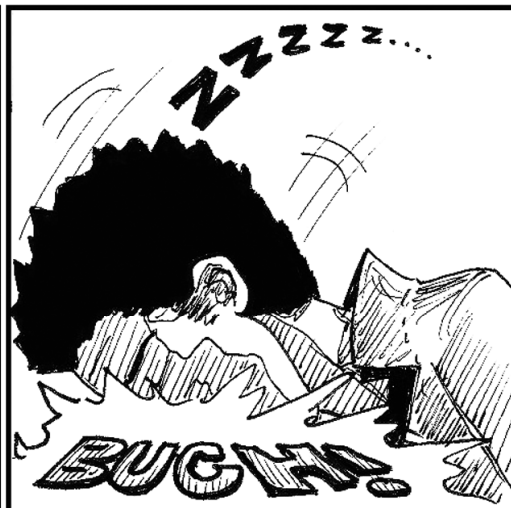


**BUS STATION**

191	230	
199	300	

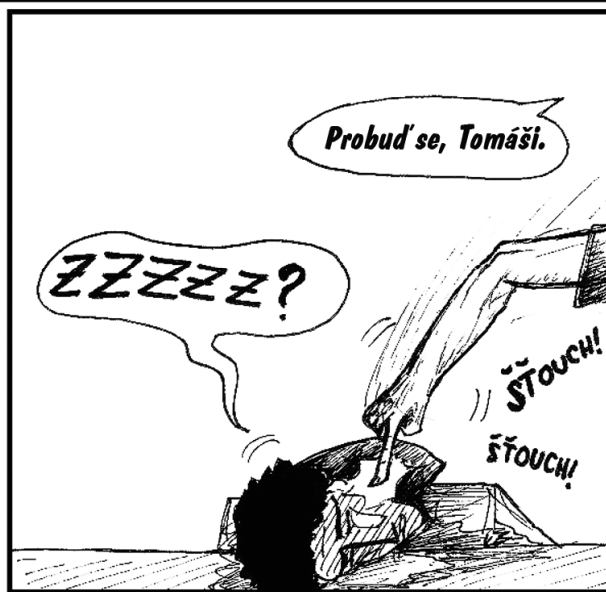
**INFO:**  
Upozornění: Omlouváme se.  
Zítra nepojede spoj č. 191.

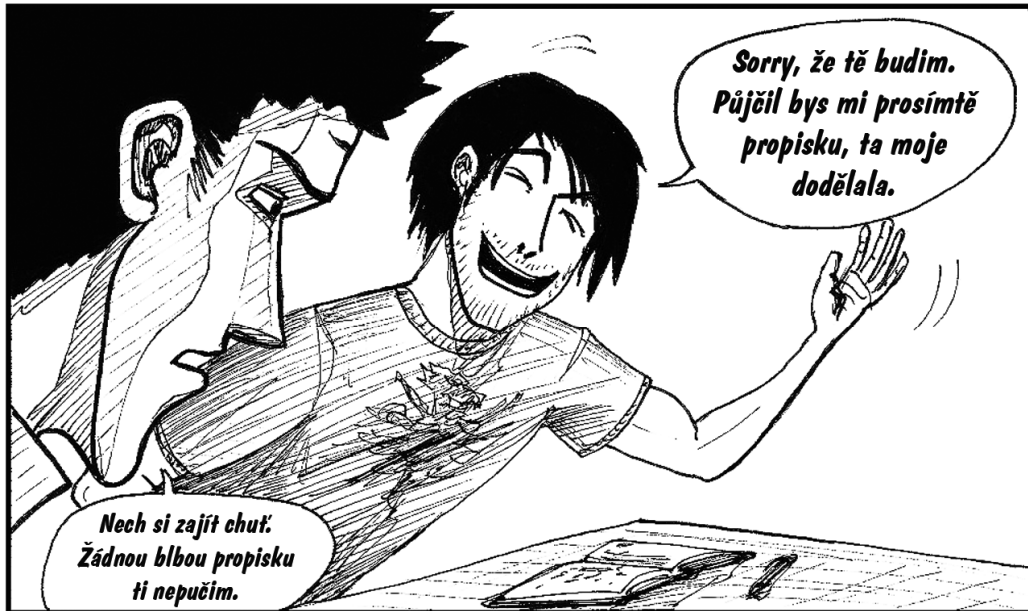


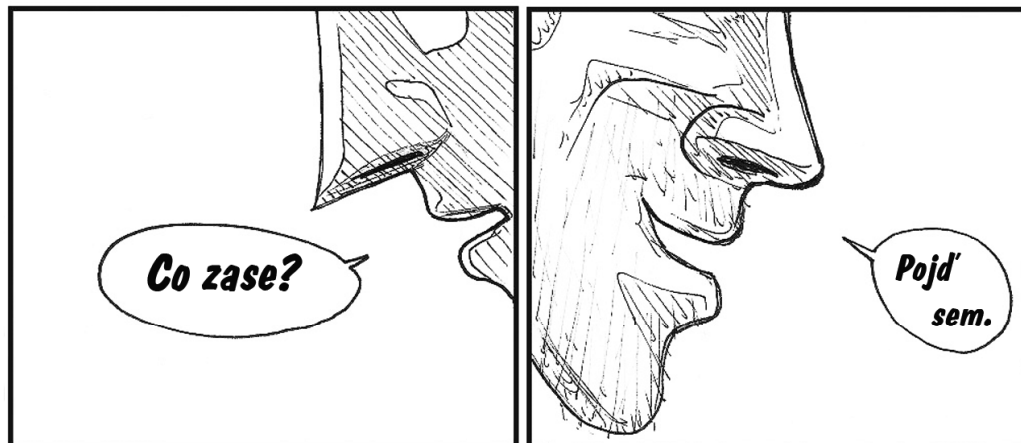


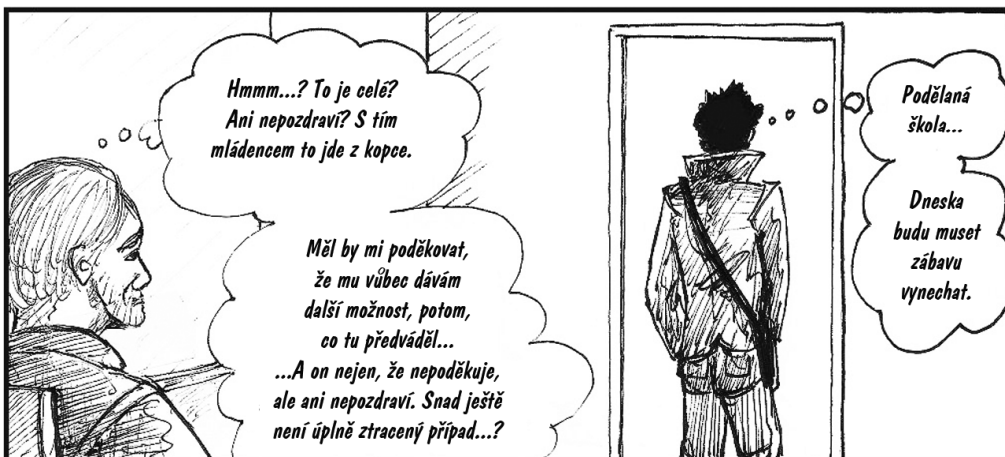
*Probud' se, Tomáši.  
Hej... Otevři Voči!*

*...?... Hmm... Zdá se, že jsem  
si na chvíli zdřímnul, z nudy...*

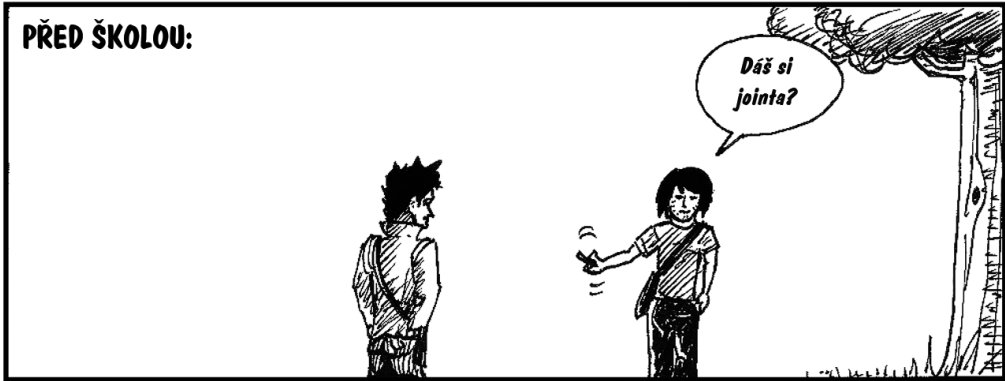








**PŘED ŠKOLOU:**





**CESTOU DO BYTU:**



**ČERVENÁ!**

*Možná ještě jednu věc nesnáším  
více než školu... Čekání! Na bus, na housky,  
v metru, nebo třeba na přechodu...*



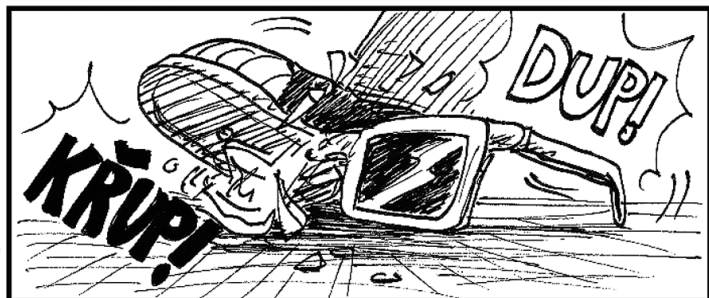
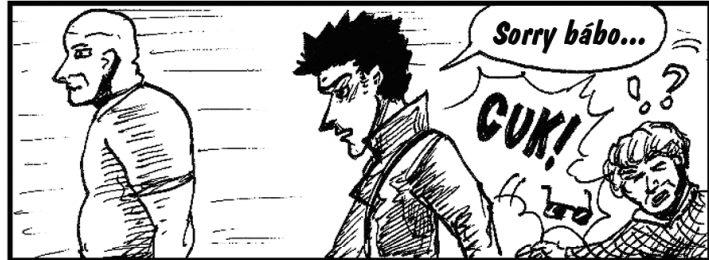
*Promiňte?...  
Jsem trochu zmatená. Je tu tolik  
ruchu. Prosím, pomohl byste mi  
přejít přes ulici?...*



**KLAP!**  
**KLAP!**

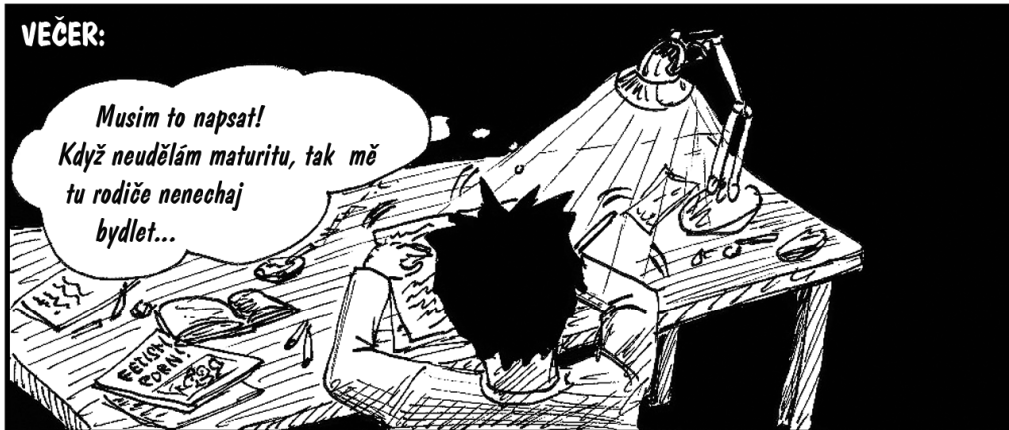


**ZELENÁ!**



**VEČER:**

*Musím to napsat!  
Když neudělám maturitu, tak mě  
tu rodiče nenechaj  
bydlet...*



**UF!?!... Hotovo! Dopsal jsem to!!**

*Páni? Věnoval jsem  
tomu skoro celou noc...  
Tohle šprtání dokáže člověka  
pěkně udřít. Ta škola je  
takovej voser!?!...*



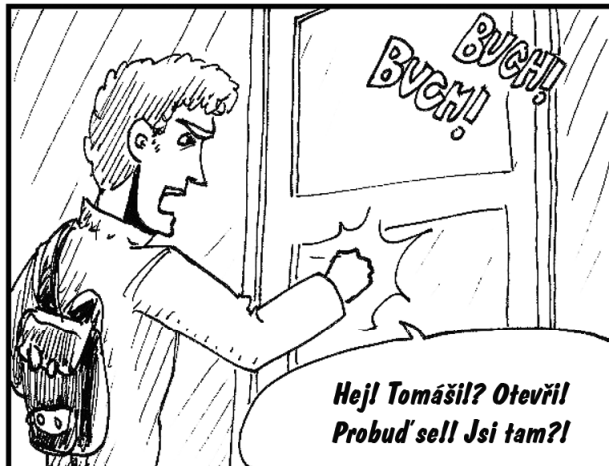
*...Inu, ale tohle se mi zůročí.  
Zítřka to dám, pak dám maturu,  
a hurá pryč z tohodle ústavu!  
Na to jediný se těším... až votamtud  
konečně vypadnu!*

*Jsem to  
ale unavenej...  
Zzzzz...*

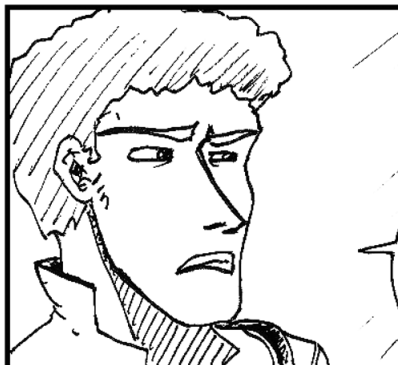


**Probud' se, Tomášil!  
Hej... Otevři Voči!**

*Co... To už je zase ráno?  
Zdá se, že souseď něco  
potřebuje... NASRAT...*



**Sakra Tomášil? Votevři!  
Potřebuju nutně tu knížku,  
co jsem ti pučil, slyšíš?  
Já vim, že tam jsi! Votevři!**



**Polib mi prdel, Kubol  
Já vstávám až za hodinu!**

**Kurval?  
Zasranej ignorant!  
Teď jsem pěkně v prdeli,  
bez té knihy...**

*Hmmm... Zdá se, že souseďa to  
už omrzelo. Fajn... můžu ještě  
hodku odpočívát, v klidu a se  
zavřenejma očima si dát leháro.*





**Vstávej, Tomáši.  
Otevři Vočil**

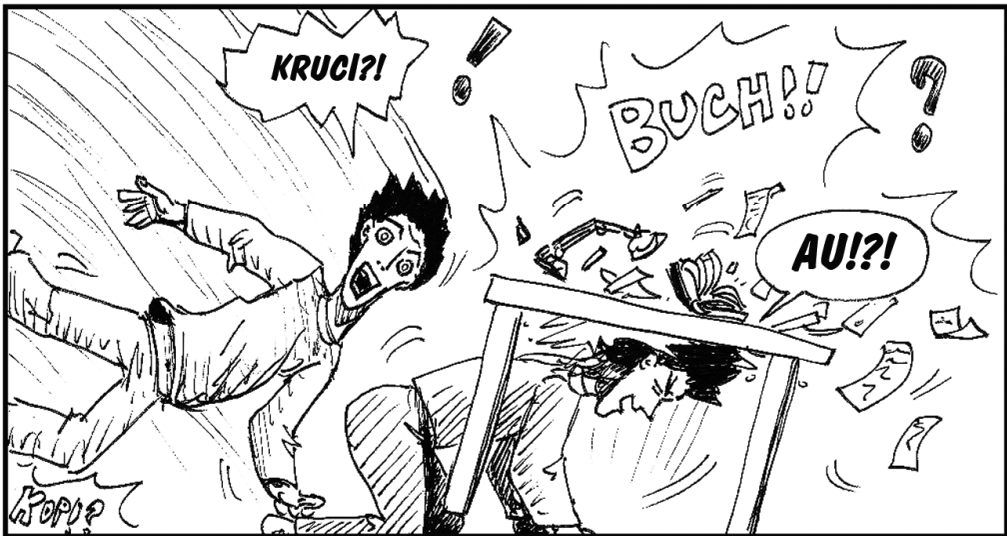
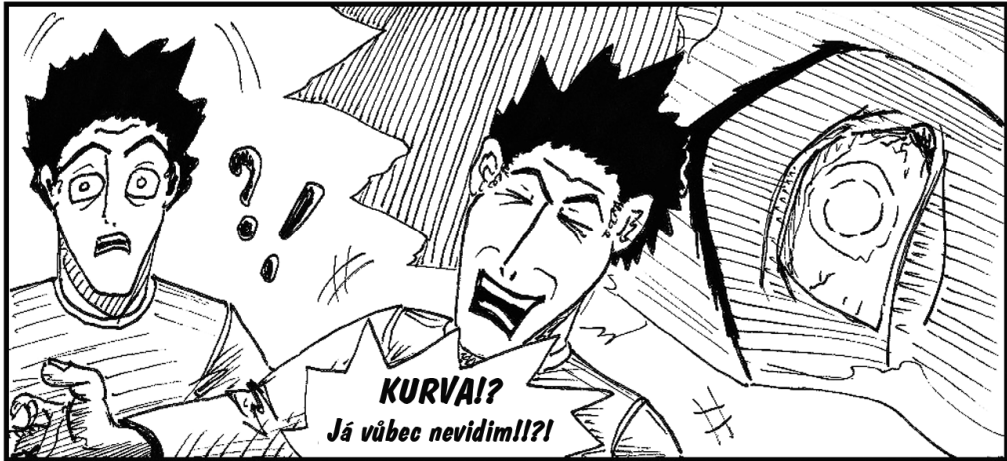
Hm... po ránu taková tma?

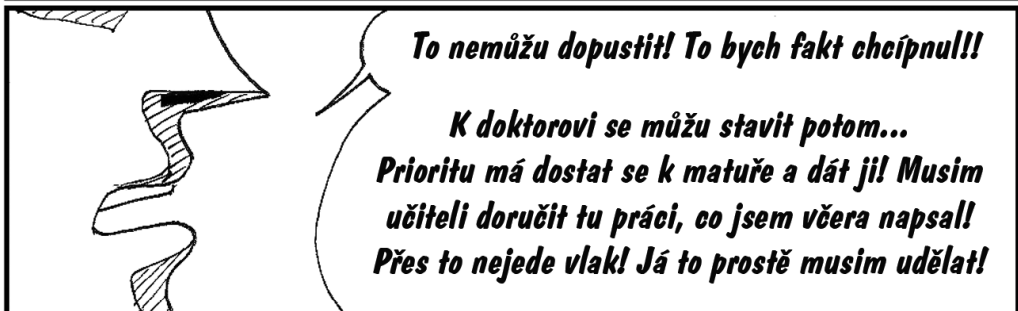
...

Co se to ksakru děje?...

**Vstávej!  
Otevři  
VOČI!**







Fintění u zrcadla pro dnešek  
vynechám...



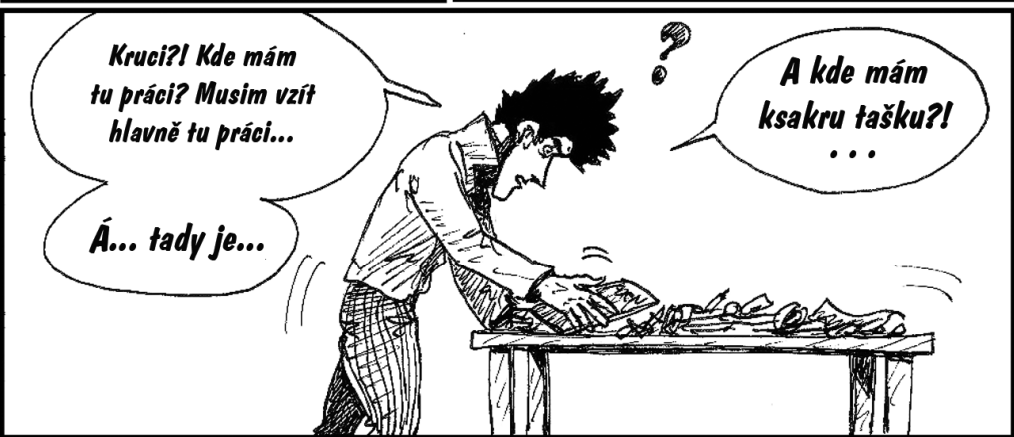
Musím se rychle oblíct a pospíšet  
si na bus! ...



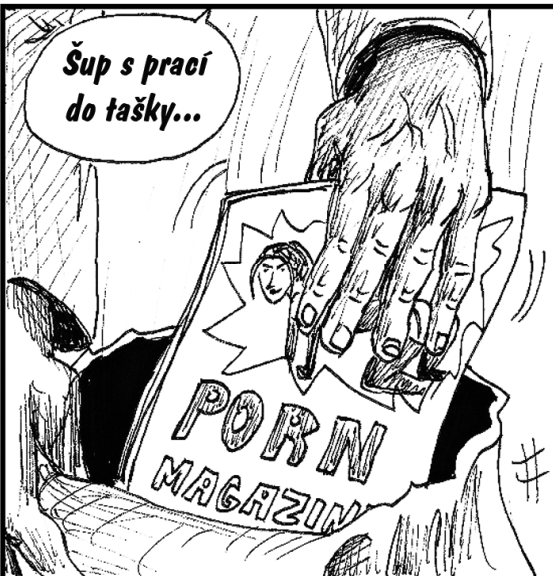
Pro dnešek je styl vedlejší,  
hlavně musím zvládnout cestu!

Kruci?! Kde mám  
tu práci? Musím vzít  
hlavně tu práci...

Á... tady je...



Šup s prací  
do tašky...



...A jde se.





Au!? Kurva!?! Úplně jsem zapomněl,  
že bydlím v nejvyšším patře.



Přejít ulici není úplně „EASY“...

Co děláš kryple?

Krucí? Myslel jsem, že mám zelenou?

Tik Tik!  
Tik!



Do prdele!!?  
Dávej bachal

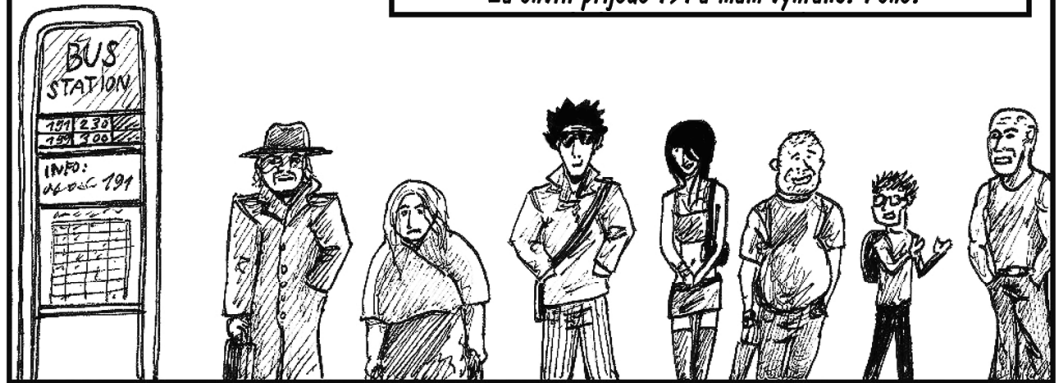
Se neposer!

GUK!

Ale zbytek cesty zůstává při staru...  
V pohodě.



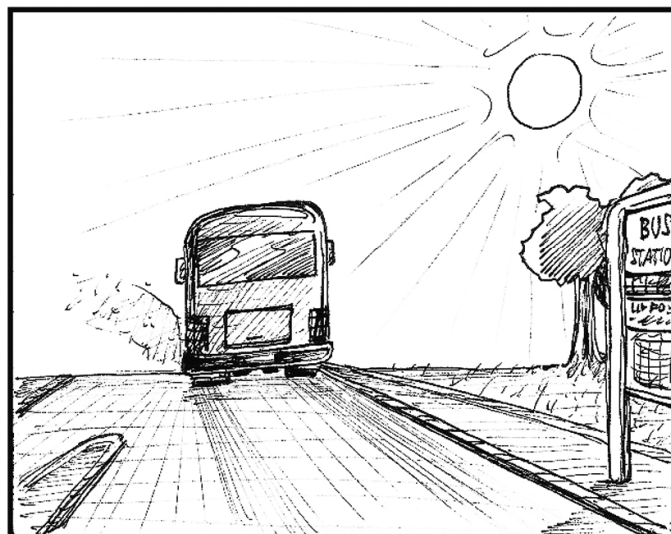
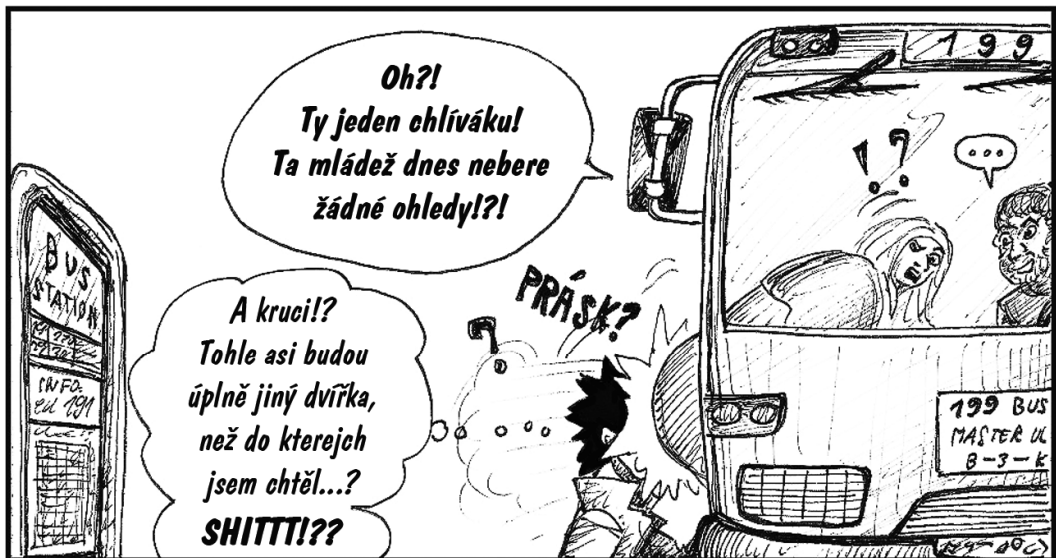
Hej? Věděl jsem, že to zmáknu i poslepu!  
Za chvíli přijede 191 a mám vyhráno! Pche!



Oh?!  
Ty jeden chlíváku!  
Ta mládež dnes nebere  
žádné ohledy!?!

A kruci!?  
Tohle asi budou  
úplně jiný dvířka,  
než do kterých  
jsem chtěl...?  
**SHITTI!??**

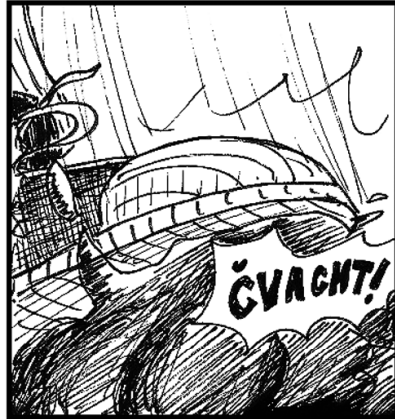
PRÁSK?

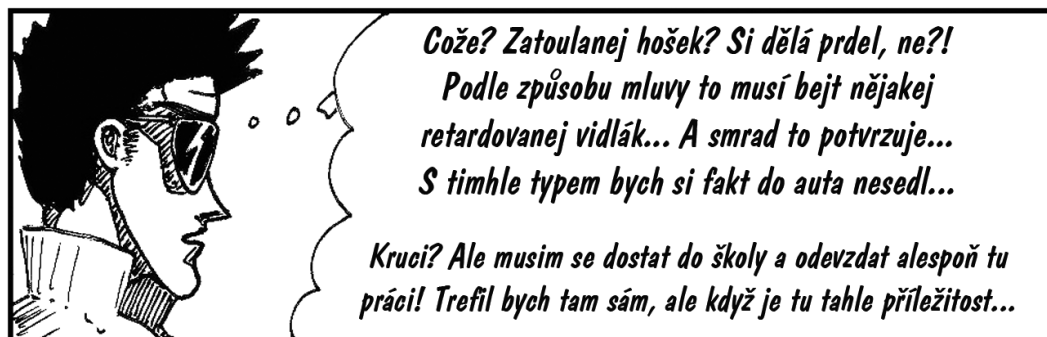
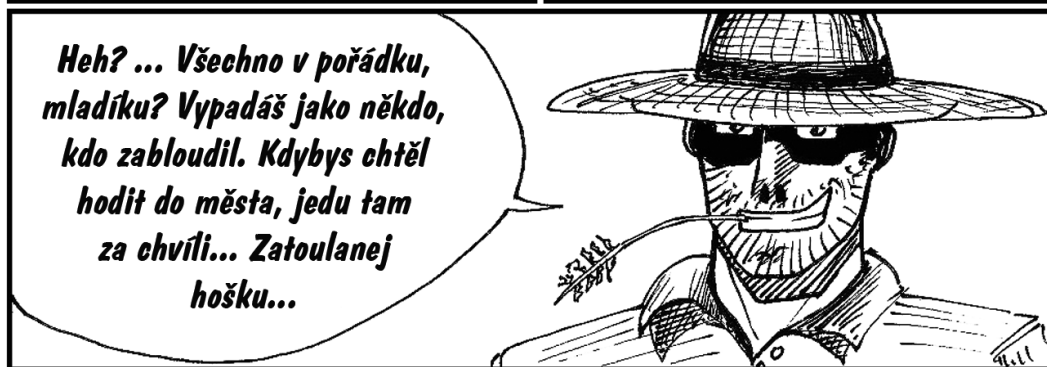


Pár zastávek a mám  
vyhráno... Heh...

Slepej nebo ne, pche!?  
Mě nic nezastaví!  
Jsem prostě nejlepší!



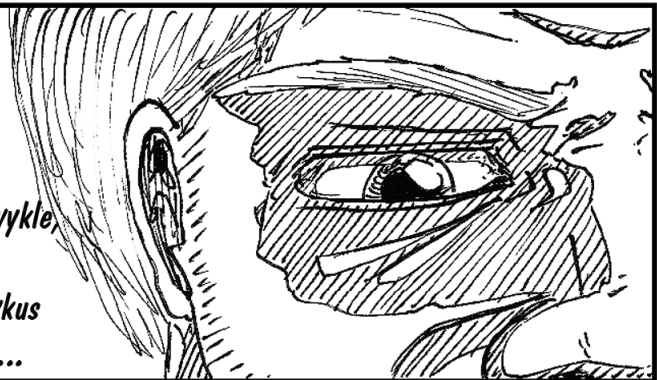




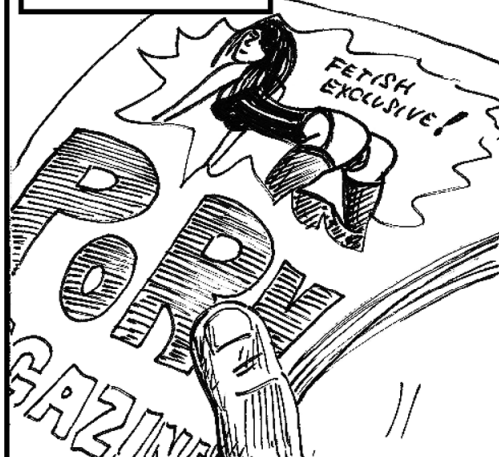




No tohle? ... Napřed se  
neukáže celý den, pak  
na poslední chvíli vtrhne do  
třídy, neslušně ohlásí příchod,  
je oblečený výstředněji než obvykle,  
smrdí jako kůň, je špinavý  
a navíc ten trapný, sprostý nevkus  
dovrší tím, že mi vrazí do ruky...



...TOHLE!?



...Tak s tebou jsem skončil,  
Tomáši! Na maturitu zapomeň!

Nesnám tyhle  
neurvalý rebely!



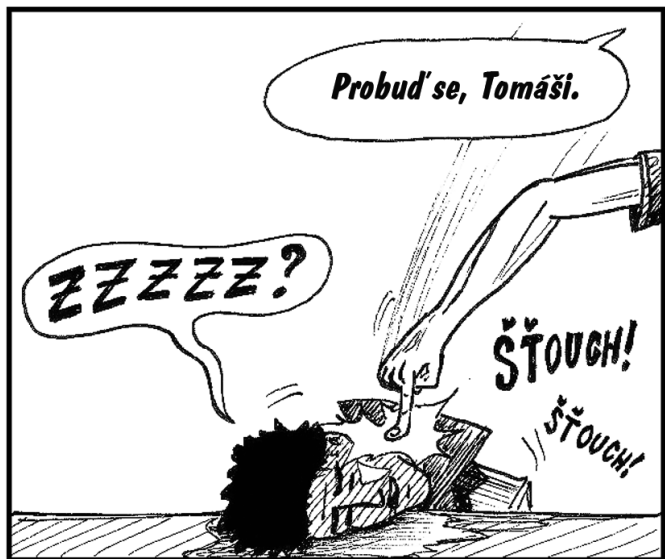
**A VENI!  
S MATURITOU  
SE ROZLUČ!**











Příloha B – Scénář: Otevři Voči

## SCÉNÁŘ – OTEVŘI VOČI

### štáb:

- Petr Havlíček:** námět, storyboard, scénář, režie, kamera, střih
- Sára Valová:** produkce, dramaturgie, pomocný režisér
- Marie Havlíčková:** námět, kostýmy
- Eliška Svátková:** skript
- Beata Jurčíková:** rekvizity

### role:

- Martin Štrougal:** Tomáš
- Míra Zach:** kamarád
- František Zborník:** učitel
- Alena Barochová:** slepá stařena
- Jana Tintěrová:** holka ze včerejška
- Pavel Klepáč:** vidlák

### siluety:

- **Jitka Helmová:** řidička
- **Tereza Hodůlová:** modelka v parku
- Aviata Paikertová:** stařena z autobusu
- Saša Paikert:** muž s kafem
- Jakub Laurych:** naštvaný soused

### **SC.1 – byt Tomáše, postel / ráno**

Zvuk: budík, rány do budíku

sek.1-tma-ticho, hlasitě zazvoní, obraz-budík. Rána, ruka mlátí do budíku (Tomáš)

budík se rozbije (upadne z něj něco) ukazuje 7:00

TOMÁŠ

-(v myšlenkách)

*Zase tady je to, co bytostně nesnáším, ráno, vstávání, škola, ...to je VOPRUZ!*

*Co to, kdo to sakra..? Asi jenom další holka ze včerejší pařby. Měl bych jí poslat pryč.*

-(už nahlas:)

**Hej... Vstávej!** (otráveně)

HOLKA ZE VČEREJŠKA

(zívnutí) **To už je ráno?**

**Pojď ještě nachvíli zpátky.** (rozespale, svůdně)

TOMÁŠ

**Na to zapomeň! Koukej vstát a vypadnout!** (podrážděně)

(Ty vole... můžeš se laskavě zpakovat? (mávne rukou k posteli))

HOLKA ZE VČEREJŠKA

**Stalo se něco?** (nechápatě)

(Máš nějaký problém? (Tyvole? Jakože cože???)

TOMÁŠ

**Stalo se něco?** (paroduje)

(holka zírá)

**Prostě běž pryč. Vždyť tě ani neznám!**

(podrážděně)

HOLKA ZE VČEREJŠKA

**To si ze mě děláš prdel?**

TOMÁŠ

**Myslim to vážně, prostě vypadni!**

HOLKA ZE VČEREJŠKA

**Ty hajzle!** (nasraně procítěně, zírá na otočeného Tomáše)

**Ty svině!** (naštvaně se obléká a odchází)

TOMÁŠ

Prásknutí dveřmi. Tomáš zrudně a jakoby vyčerpaně kouká před sebe. Když prásknou dveře, lehce se mu zvednou koutky.

(Uchechtne se)

### **SC.2 – byt Tomáše, úprava zevnějšku a balení věcí do školy**

-Týpek se napůl nedbale připraví (cool style): koukne do zrcadla, obléká se před větším zrcadlem, prohlíží se. Celá ta sekvence rychlejší střihy, s hudbou, různé pohledy kamery, detaily na boty, límeček, vlásky (pomáda – blízký záber na prsty bořící se do pomády a následné uhlazování vlasů, zvuky jako čvachtání).

-Rozvalí se do křesla, od stolu hází jednu dvě učebnice (které dopadají do tašky na druhém konci pokoje).

Vstává líně z křesla, natáhne se přes stůl, na druhém konci má poslední učebnici. Bere ji a s nechutí ji pouští do tašky (viz storyboard, kamera zespoda).

### **SC.3 – chodba/schody, odchod Tomáše do školy**

-Jde po schodech dolů z nejvyššího patra starého činžáku. (nesmí tam být výtah)

#### **SC.4 – venku, ulice**

-vyjde ven ze dveří, na chvíli se zastaví. (je vidět totálně znužený výraz) v myslí: **2 kiláky na zastávku... NUDA!** (přešle)

-Vytahuje PSP a hraje na něm nějakou pařbu aby se nenudil po cestě. (záběr přes rameno/blízký záběr)

-Tomáš jde po ulici (záběr ze předu, s odstupem) – v duchu: **Tuhle cestu bych vážně zvládl i poslepu.**

-Vrazí do chlápka s kafem, tomu se kelímek s kafem vylije na zem (ně na oblečení, abychom nemuseli tolik prát:)

CHLAP S KAFEM

**Sakra?!** (dezorientovaně) **Co děláš?!** **Vilil jsi mi kafe!** (naštvaně se otočí za Tomášem)

TOMÁŠ

**Se neposer dědku...** (nevzrušeně)

#### **SC.5 – bus station**

-Tomáš čeká s několika dalšími lidmi na bus. Pořád kouká do PSP a paří. Nevšímá si okolí.

-Přijíždí bus. Lidé navstupují do busu. Tomáš musí čekat před zadnicí babky lezoucí do dveří před ním.

(znehuceně civí na zadnici)

-Bus odjíždí.

-Záběr na informační nápis na zastávce: Viz. Storyboard.

#### **SC.6 - škola/třída**

-Přichází první učitelka. Mají matiku.

-Záběr na Tomáše a jeho okolí, zepředu (Tomáš spomalně zavírá oči a usíná, dopadá na lavici, spolužáci za ním se zrychleně baví a poslouchají hodiny, žijí). V myslí: (unuděně/ospale) **Hodiny se vlečou tak pomalu...**

-Záběr pádu na lavici ze strany.

-Leží a stéká mu slina z koutku úst.

-Černo: KAMARÁD: **Probud' se Tomáši... Hej? Vtevři voči!**

-Tomáše budí rkuka š'oucháním: KAMARÁD: **Probud' se!**

KAMARÁD

**Sorry, že tě budim. Půjčil bys mi prosímtě propisku, ta moje dodělala.**

(veselý, přátelský úsměv a gesta)

TOMÁŠ

**Nech si zajít chuť! Žádnou blbou propisku ti nepučim!** (podrážděně)

KAMARÁD

-Zaražený/nechápvý pohled.

-Mírný úšklebek. V myslí: **...?RETARD!** (znázorněno graficky velkou bublinou nad ním)

-Zvoní. Školní vyučování pro dnešek končí.

UČITEL

**Dobrá tedy. Pro dnešek to stačilo studenti. Pokračování zítra.**

TOMÁŠ

**Už bylo na čase.** (rozespale/znuděně)

UČITEL

**Ty ještě počkej, Tomáši. Potřebuji si s tebou promluvit.**

TOMÁŠ

**Co zase?** (otráveně)

UČITEL

**Pojď sem.**

KAMARÁD

**Počkám venku.** (na Tomáše při odchodu)

TOMÁŠ

(kráčí ke katedře) **Co se děje? Pospíchám...**

UČITEL

**Jak asi víš, maturity jsou zachvíli, Tomáši.**

TOMÁŠ

**Rovnou k věci prosím...**

v myslí: *Tyhle vomáčky kolem mě vždycky akorát serou!* (střih/záběr na mýčání husté houbové omáčky/střih zpět do školy)

UČITEL

**No dobře... Jsi na tom se známkami dost bledě. Takhle tě k maturitě nepustím.** (vážně, pak odmlčení)

**Chci tě vyzkoušet, dát ti poslední možnost ukázat co umíš... A zítra máme poslední hodinu, kdy ti mohu známku započítat. Pak se už pololetí uzavírá.** (informuje studenta, je k němu upřímný)

TOMÁŠ

**Z toho se asi už nevyvleču, co?** (předstírá nezájem)

UČITEL



**Vyvlékal jsi se z toho celý rok. Pokud chceš k maturitě, tak musíš ukázat, že něco umíš.**

TOMÁŠ

-Chvíli jenom mlčí.

**Smím aspoň vědět, z čeho budu zkoušený?**

UČITEL

**Nauč se avangardu. A napiš mi na ni práci. Rozsah na tři strany.**

TOMÁŠ

**Hmm...** (odchází ze třídy)

UČITEL

-Kouká nechápavě, ale se zbytkem nadějí na odcházejícího Tomáše.

**SC.7 – před školou/park (ne příliš zvuků ptáčků)/odpoledne – slunce svítí jasně**

-Tomáš přichází ke kamarádovi, ten mu podává jointa.

KAMARÁD

**Co po tobě stařík chtěl?** (kouká, jak se jeho join zmenšuje u Tomášových úst)

TOMÁŠ

(napřed popotahuje, nechce se mu mluvit, mlčí, pomalu jde, Kamarád vedle něj/kouká na něj s mírným úměvem [něco jako: pche]. Tomáš mu stále nevrací jointa)

KAMARÁD

(uchechtne se: Heh...) **Víš co... Poslední dobou se chováš jako pěkný hajzl.**

-Oba jdou bezeslov dál, po chvíli Tomáš koukne protoi slunci.

TOMÁŠ  
NASRAT...

### **SC.8 – přechod pro chodce/město/cestou do bytu**

-Červený panáček na semaforu. Tomáš znechuceně čeká na zelenou v houfu lidí, kteří čekají na to samé.

-Tomáše zatahá za rukáv SLEPÁ STAŘENA.

SLEPÁ STAŘENA

**Promiňte?... Jsem trochu zmatená. Je tu tolik ruchu. Prosím, pomohl byste mi mi přejít přes ulici?...**

(naléhavě, ale ne dotíravě, v celku mile)

-Na semaforu skočí zelená.

TOMÁŠ

**Sorry bábo.** (pospíchá, nechtě do ní strčí a rošlápne jí brýle)

### **SC.9 – byt/noc/tma (pouze světlo z lampičky)**

-TOMÁŠ píše práci do školy u svého stolu.

TOMÁŠ

(oddychne si: Uff...) **Konečně hotovo!** (zvedne hlavu i pohled od stolu a opře se do židle, nohy hodí na stůl, ruce za hlavu, zívá)

### **SC.10 – chodba domu/ráno**

-Do tmy se ozve bouchání na dveře.

SOUSED KUBA

(buší dál na dveře) **Hej! Tomáši! Otevři! Probud' se!' Jsi tam?!**

**Sakra Tomáši!? Vtevři!**

**Potřebuju nutně tu knížku, co jsem ti pučil!**

**Slyšíš!?**

**Já vim, že tam jsi!**

**Vtevři!** (stále se dobývá dovnitř bušením na dveře)

TOMÁŠ

**Polib mi prdel, Kubo! Já vstávám až za hodinu!**

SOUSED KUBA

**Kurva!?**

**Zasranej ignorant!** (spíše pro sebe, ne tak nahlas)

**Bez té knihy jsem pěkně v prdeli...**

(otočí se a odchází)

**Tohle chování se mu jednou zle vymstí!**

### **SC.11 – byt/ráno (o hodinu později)**

-Zvoní budík, ukazuje 7 hodin

NEZNÁMÝ HLAS (dívčí/snový)

**Vstávej, Tomáši... Otevři Voči...** (černá obrazovka)

TOMÁŠ

**Co se to kčertu děje? (Po ránu taková tma?)** (černá obrazovka)

NEZNÁMÝ HLAS

**Vstávej! OTEVŘI VOČI!** (černá obrazovka)

TOMÁŠ

**Ale já už jse otověřel!!!** (vyděšeně/sedá si na posteli)

**Sakra?!** (leze a vypadává z postele)

**Já nevidím?!** (na zemi)

(zmateně, dezorientovaně se potácí po bytě)

**SAKRA!? Já nevidím!?!?** (s panickou hrůzou)

**Kurva?** (zakopává, padá na zem)

**Au?!** (praští se hlavou o stůl)

(tupě civí do prázdna/neciví je slepý – přemýšlí nad tím co se to děje, co musí udělat, co chce udělat apod. Jít k doktorovi vs. Dostat se do školy => škola vyhrává (viz storyboard str. 18))

PS: Tuto pasáž bych nejraději stvářnil nějak jinak, než slovy za kamerou. Možná by tu bylo lepší udělat rychlý sled střihů, kde se dostává k doktorovi = neodevzdává práci = nedostává se k maturitě = absolutní propadlík vs. Dostává se do školy = odevzdává práci => dává maturitu = King. Použil bych buď rychlé střihy, ane spíše pouze několik fotek a obrázků, které padají na sebe, aby stvářnili Tomášovo vnitřní dilema a následnou volbu.

**TOMÁŠ**

(úšklebek) **Pche? Do školy stejně trefim i poslepu!** (arogantně)

-Poslepu hledá oblečení a obléká se (rychlé střihy na netipické kusy oblečení, které na sobě ve slepotě skombinoval – bude vypadat zrudně vtipně oblečen/vlasy budou neupravené).

-Hledá na stole svoji práci do školy.

**Kde mám sakra tu práci?**

**A kde je kurva moje taška?**

**Á... tady to je.** (dává do tašky porno magazín)

(na očích černé brýle, na tváři arogantní úšklebek/záběr hlavy/celkový záběr a akční natočení/změna na sépiový tón a zastavení obrazu => stylizace do komixu: Podhled jako na nezastavitelného hrdinu; SPLASH! Přiletí nápis jako: NIC MĚ NEZASTAVÍ! Nebo podobně)

### **SC.12 - chodba/schodiště**

-TOMÁŠ padá ze schodů (přes celý statický záběr, případně filmový trik = zvuky pádů a pak ukázaný Tomášův rozbitý zjev).

-Záběr na rozduchaného a pobitého Tomáše/taktická chvíle mlčení: **Au!** (bolestně)

### **SC.13 – ulice/cesta na zastávku**

-Čeká na zelenou (na signál pro slepce), když uslyší signál vejde svérázně do vozovky, ale bude natočen špatným směrem, takže nepřejde ulici, ale narazí úplně tupě do kapoty vozu stojícího před přechodem.

ŘIDIČ

**Co děláš kryple!?** (křičí podrážděně)

TOMÁŠ

**Kurva?** (pokračuje dál, už správně)

-Jde ulicí a vrazí do chlápků (ve kšiltovce) s kolou v kelímku z mekáče.

CHLÁPEK S KŠILTOVKOU

**Do-pr-dele!?** (Naštvaně a neveřicně)

**Dávej bacha!** (Okřikne Tomáše)

TOMÁŠ

**Se neposer!** (jde v klidu dál, ušklíbne se)

### **SC:14 bus zastávka**

-Čeká na bus, kolem jsou další lidé, někteří stejní jako předešlý den (hlavně stará bába a žid s kloboukem/Tomáš má téměř triumfální výraz).

-Přijíždí autobus, lidé nastupují (žid ne), Tomáš vráží do zadnice staré paní ve dveřích autobusu (viz storyboard).

-Tma, v mysli: *Pár zastávek a mám vyhráno... Slepej nebo ne, (arogantní uchychtnutí) mě nic nezastaví!*

-Blízký záběr na číslo autobusu, je to jiný bus, než na který Tomáš čekal.

### **SC.15 – škola**

Učitel hledá očima po třídě Tomáše a nikde ho nevidí. Zvídavý, až komický výraz ve tváři.

UČITEL

**Neviděl někdo Tomáše?** (nechápatě)

KAMARÁD

(kouká chvíli neurčitě až zaraženě, poté mírný úšklebek/možná i krátký stříh na jeho představu: Zakouřený pokoj, Tomáš sedí v křesle s nohama na stole a vychutná vá si s klidem jointa, hraje mu k tomu rocková muzika typu Nirvana).

### **SC.16 - Vidlákov**

-Tmavá obrazovka. Zpěv ptáčku a cvrlikání cvrčků.

-Blízký záběr na Tomášův obličej (nechápatý výraz/brýle zakrývají oči). Stoptime a vedle Tomáše přiletí nápis: W.T.F.? (po jednotlivých písmenkách)

-Záběr z dálky/zezadu/autobus odjíždí, Tomáš stojí někde v poli u silnice (viz storyboard).

-Blízký záběr na nápis na venkovské zastávce: ZASTÁVKA VIDLÁKOV

-Tomáš jde někam do polí. Je zdezorientovaný.

-Šlápne do nebezpečně vypadající biologické hmoty!

TOMÁŠ

**Sakra?**

(znechucené gesto, když přičuchává k podrážce) K podrážku ukazuje šipka s popisem: KONÍ KENTUS (obraz se nezastavuje, běží plynule dál)

-Tomáš pokračuje v chůzi. Jde vysokou travou a bodláčím. Upadne ( pryč ze záběru/dolů)

**Do-pr-dele!?** (těsně před pádem, jak se prodírá travou)

-Dopadá zadkem do bodláků.

TOMÁŠ

(bolestný obličej) **ÁÁÚÚ!!!**

-Vstává ze země. Odrbává si ze zadku bodláky.

**Au? Moje prdel...**

VIDLÁK

**Hmm...**

**Speciální odrůda bodláků.**

**Roste jenom tady,**

**nikde jinde na světě ji nenajdeš.**

TOMÁŠ

(nechápatě naslouchá)

(chvíli podrží mezi dvěma prsty jednu kuličku bodláku před obličejem/přičichne k ní/zahodí ji)

VIDLÁK

(uchychnutí)

**Všechno v pořádku, mladíku?**

**Vypadáš jako někdo, kdo zabloudil.**

**Kdybys chtěl hodit do města, jedu tam za chvíli...**

TOMÁŠ

(strnule stojí/pootevřená ústa)

VIDLÁK

**Tak co, jedeš, nebo ne?**

TOMÁŠ

(mlčí, ve výrazu už je rozhodnutý pro: jet)

### **SC.17 – škola/po skončení poslední hodiny**

-Žáci odcházejí ze třídy.

UČITEL

**To bylo pro dnešek vše.**

**Pěkný víkend, studenti.**

KAMARÁD

**Vám taky...**

UČITEL

(pakuje sei věci ze stolu)

TOMÁŠ

(vtrhne upocený, udýchaný a smradlavý do třídy)

**Pane učiteli!?**

**Jsem tady!!** (ještě ve dveřích/naléhavě)

-Podává udivenému učiteli do rukou porno magazín se slovy:

**Jdu pozdě...**

**Ale práci mám, podívejte!**

(udýchaně)

**Nevěřil byste, co se mi dnes stalo.**



UČITEL

-Udivený až nevěřící pohled učitele na to, co drží v rukách. Pohled přechází ve vztek.

-Záběr na porno v ruce učitele.

-Vykazuje naštvane Tomáše ze školy:

**A ven!!**

**S maturitou se rozluč!**

### **SC.18 – venku**

-TOMÁŠ odchází dezorientovaně pryč. Zamyšlený výraz, nechápe, co se stalo. Neví, co se děje.

-Zmatené záběry podporující chaos v jeho hlavě (viz. Storyboard).

-Začně zmateně oslovovat lidi na ulici.

TOMÁŠ

**Potřebuju pomoci. Můžete mi!** (dezorientovaně)

MUŽ V SAKU

**Sorry, nemám čas.** (pospíchá)

TOMÁŠ

**Pomozte mi!**

**Já jsem oslepl!** (naléhavěji)

ŽENA

**Promiňte, pospíchám!**

ZLODĚJ

(vytrhne Tomášovi tašku a odstrčí ho/zákeřný úsměv)

TOMÁŠ

**Do hajzlu?! (lekne se)**

TOMÁŠ

**Tak mi kurva pomozte!**

**Okradli mě! (naléhavě/chytá obchodníka za zápěstí)**

OBCHODNÍK

(odstrčí Tomáše a jde dál)

**Nechte mě být!**

**Zavolám na vás policii!**

TOMÁŠ

-Sedí sklesle u zdi ve vedlejší uličce. V pozadí město a procházející lidí, kteří si ho nevšímají.

(mírnější a smutný tón hlasu, nechápavý-mluví sám pro sebe)

**Pomozte mi někdo.**

**Oslepl jsem!**

**Já... Já... přišel o zrak.**

**Okradli mě...**

**A vyhodili ze školy?**

(uvědomuje si svou ji vlastní zoufalost)

**Co se to děje?**

**Proč si mě lidi nevšímají?**

**Proč mi někdo nepomůže?**

**Copak jsou všichni slepí?**

**Tak lhostejní?!?**

**Copak jsou všichni jako...**

**...jako já?...**

SLEPÁ STAŘENA

(do tmy)

**Pojď, vstávej.**

**Pomůžu ti.** (vlídně)

TOMÁŠ

**Ten...hlas?** (přemýšlí, odkud ho zná)

SLEPÁ STAŘENA

**Takový jako jsme mi... si musejí pomáhat.** (stále vlídně/s úsměvem/podává mu svoji ruku)

TOMÁŠ

**To je ta slepá ze včerejška?...** (nevěřící údiv)

**Né!!** (dojetí/uvědomění)

**Byl jsem k ní přece tak...**

**Odbyl jsem ji!?**

**Proč by mi chtěla pomoci?**

**Proč zrovna ona?!**

(slzy vytékají z pod bríli/Tomáš pláče)

(uvědomuje si)

**Já... Já byl tak... tak hnusnej!?**

**A nejenom k ní... Ke všem!**

**K přátelům.**

**Byl jsem jako...**

**....slepý....**

## SC.19 – škola

KAMARÁD

(do tmy)

**Probud' se, Tomáši.**

**Hej? Otevři Voči!**

-Ruka šťouchá do Tomáše spícího na lavici.

TOMÁŠ

(probere se, otevře oči. Nevěřicně kouká před sebe. Nechápe to, že vidí, ale je šťastný)

KAMARÁD

**Sorry, že tě budim. Půjčil bys mi prosímtě propisku, ta moje dodělala.**

(veselý, přátelský úsměv a gesta)

TOMÁŠ

**Nech si zajít chuť! Žádnou blbou propisku ti nepučim!** (Úšklebek nad „blbým“ snem co se mu zdál. Žádná katarze jím neprošla natolik silně, aby se změnil.)

-Školní zvonění, slyšíme veselé hlasy opouštějících studentů.

-Kamera je na zemi pod lavicí. Zaostřená ke dveřím. Spolužáci, Tomáš i s kamarádem odchází pryč ze třídy.

-Kamera zůstane na stejném místě, ale přeastří mnohem blíž. Pod Tomášovou židlí je na zemi jedna kulička bodláku. Takového, který roste jenom na jediném místě na světě. Zazní krátce Hitchcockovi hororové housle (4x přejede smyčec přes neznělé struny).

**-KONEC**

## BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Petr Havlíček

Obor: Audiovizuální komunikace a tvorba

Forma studia: prezenční

Název práce: Autorská AV tvorba – od scénáře k realizaci

Rok: 2013

Počet stran textu bez příloh: 43

Celkový počet stran příloh: 49

Počet titulů české literatury a pramenů: 13

Počet internetových zdrojů: 10

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Kepka