

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Diplomová práce

FILMOVÁ STYLIZACE – MULTIMODÁLNÍ ANALÝZA VYUŽITÍ VÝTVARNÝCH
POSTUPŮ V NARATIVNÍM FILMU

Jitka Říhová

Učitelství VV pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň 2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, dne 4. července 2012

Podpis.....

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr. Janu Maškovi, Ph.D., bez jehož vstřícnosti a ochoty by tato práce nemohla vzniknout.

Také bych chtěla poděkovat svým rodičům za zázemí, podporu a trpělivost.

V Plzni, dne 4. července 2012

Podpis.....

ANOTACE

Cílem této práce je analýza způsobů výtvarné stylizace třech narativních filmů, které svou vizuální stránkou odkazují k typickým znakům uměleckých směrů. Jedná se o několik etap dějin umění – baroko, expresionismus a surrealismus. Práce porovnává výtvarné prvky, které se objevují v obou oborech – filmu a výtvarném umění a způsob jejich aplikace. První kapitola se věnuje rozboru filmového pole a jeho mizanscény. V dalších kapitolách jsou filmy popsány jak po formální, tak po vizuální stránce. Jedná se o podmínky vzniku filmu, a jak moc se autoři nechali záměrně ovlivnit stylistickou formou uměleckého směru nebo umělcem samotným. V poslední kapitole jsou v rámci návaznosti na RVP a filmovou a audiovizuální výchovu navrženy dva vyučovací projekty, které mají za cíl dovést studenta skrze film k výtvarnému umění.

Klíčová slova:

Film, obraz, mizanscéna, výtvarné módy obrazu, formát, prostor, kompozice, světlo, kontrast, barevnost, vnímání, baroko, expresionismus, surrealismus, filmová a audiovizuální výchova

ANNOTATION

The aim of this thesis is to analyze ways of artistic stylization of three narrative films which refer by its visuality to the typical characteristics of artistic styles. It contains several periods of art history – baroque, expressionism and surrealism. The thesis compares art elements that appear in both disciplines - film and visual arts and their applications. The first chapter is about analysis of film picture and its mise en scène. Next chapters describe analysis of formal and visual side of films. It is about conditions of creation of film, and how the authors were deliberately influenced with stylistic form of art or the artist. In the last chapter there are proposed two educational projects in connection with Framework Education Programme and the Film and Audiovisual education. The aim of it is to lead the student through the film to fine art.

Keywords:

Film, picture, Mise en scène, art mode of picture, form, space, composition, light, contrast, color, perception, baroque, expressionism, surrealism, film and audio-visual education

OBSAH

1. ÚVOD.....	8
2. OBRAZ.....	13
3. VÝTVARNÁ STYLIZACE – IDENTIFIKACE A KLASIFIKACE MÓDŮ	14
3.1 <i>FORMÁT</i>	14
3.2 <i>PROSTOR</i>	16
3.3 <i>KOMPOZICE</i>	16
3.4 <i>SVĚTLO</i>	19
3.5 <i>KONTRAST</i>	19
3.6 <i>BAREVNOST</i>	20
4. MIZANSCÉNA.....	20
4.1 <i>SCÉNA A PROSTOR</i>	23
4.2 <i>KOSTÝM A LÍČENÍ</i>	25
4.3 <i>OSVĚTLENÍ</i>	27
4.4 <i>POSTAVY A POHYB</i>	30
5. FYZIOLOGIE VNÍMÁNÍ.....	32
6. EXPRESIONISMUS	33
6.1 <i>EXPRESIONISMUS VE FILMU</i>	34
7. ROBERT WIENE	39
8. KABINET DOKTORA CALIGARIHO	40
9. SURREALISMUS.....	42
9.1 <i>SURREALISMUS VE FILMU</i>	44
10. JAN ŠVANKMAJER	46
11. LEKCE FAUST.....	48

12. BAROKO.....	51
12.1 HISTORIE VE FILMU.....	52
13. PETER WEBBER.....	56
14. JAN VERMEER VAN DELFT	57
15. DÍVKA S PERLOU	59
16. ROZBOR FILMU KABINET DOKTORA CALIGARIHO	61
17. ROZBOR FILMU LEKCE FAUST.....	66
18. ROZBOR FILMU DÍVKA S PERLOU	74
19. FILMOVÁ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA	79
20. VYUČOVACÍ PROJEKTY	82
20.1 <i>Dívka s perlou</i>	82
20.2 <i>Kabinet doktora Caligariho</i>	84
23. ZÁVĚR	88
24. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	89
25. RESUMÉ.....	96

1. ÚVOD

Téma své diplomové práce jsem si vybrala z prostého důvodu – mám ráda filmy a výtvarné umění. Studium výtvarného umění se permanentně zabývám už od svých dětských let. Kinematografii jsem propadla na střední škole, avšak zaujala mě natolik, že jsem se začala zajímat i o její dějiny a hlubší význam, než jaký mě mohlo poskytnout sledování filmu. Sama jsem několik filmů a klipů natočila. Jednalo se o školní práce v podobě cvičení, krátké animace, znělky nebo i „důležitější“ díla – hudební videoklip a celovečerní dokument *Garáž* (2009), mapující chrudimskou klubovou hudební scénu.

K problematice mě přivedla věta, kterou napsal Francois Jost: *„Zdá se, že existují dva způsoby, jak přistoupit ke vztahům mezi filmem a malířstvím: buď se tážeme po kódech, kategoriích a pojmech společných oběma oblastem a snažíme se měnit jejich rozsah chápání – například když se pustíme do studia pohybu, nehybnosti, světla nebo barvy – nebo si vezmeme konkrétní díla (filmy, obrazy) a snažíme se vymezit to, co je vzájemně spojuje.“*¹

Filmaři byli od počátku ovlivňováni určitými typy malířství - např. filmový expresionismus, francouzský impresionismus. Touto problematikou se zabýval filmový kritik a teoretik Pascal Bonitzer ve své knize *Décadrages: Peinture et cinéma*². O filmu přemýšlí jako o určitém druhu malířského obrazu. Jako další příklad uvedu surrealismus – jeho převodem na plátno se u nás zabývá Jan Švankmajer.³

Základem filmového zpracování je mizanscéna. Má svůj obsah, který se dodržuje, tak jako jsou určitá pravidla u malovaných pláten, která by neměla být opomíjena (pokud se samozřejmě nejedná o abstrakci, která je založena na záměrném porušování těchto pravidel). Společným jmenovatelem pro film a obraz je kompozice, použití světla/kontrastů, barevnost, časová a prostorová charakteristika. Dalším důležitým prvkem je rám obrazu a hledáček kamery, který ohraničuje to, na co se má divák zaměřit. Obraz je rozložen na elementy (vzpomeňme na Cézannovo zásadní pojetí umění - vnímání obrazu ne jako

¹ JOST, F. *Pikto-film*. *Illuminace* 15, 2003, č. 4, s. 5.

² BONITZER, P. *Décadrages: Peinture et cinéma*. Paris: Éditions de l'Étoile/Seuil, 1985.

³ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M., MERTOŮVÁ, M., *Zlatý věk české loutkové animace*, Praha: Mladá fronta, 2010.

celku, ale jako elementů ve vzájemném vztahu). To stejné by se mohlo říci i o mizanscéně. Zmíním tu také Jaroslava Vančáta, který mluví o interakčních relacích mezi sociální a psychosomatickou strukturní vrstvou lidské interakce, na jejíchž základech si subjektivně vybíráme nebo komunikujeme prvky znakových systémů.⁴ Každý filmař, tak jako malíř, vtiskne do svého díla část sebe – svůj subjektivní projev – styl.

André Bazin klade otázku: *„Cožpak místo toho, abychom vytýkali kinematografii, že není schopna nám věrně tlumočit malířství, nelze naopak žasnout nad tím, že se konečně objevil Sezam, jenž miliónům diváků otevře bránu k veledílům?“*⁵

Mluví tu primárně o klasickém realistickém malířství, avšak určitě můžeme tuto otázku vztáhnout na současné moderní umění, které ovlivnil výše zmíněný Cézanne.

Filmař – neboli tvůrce, který interpretuje umělecké dílo (nebudu se zaměřovat pouze na malovaný obraz), si na základě svého subjektivního vnímání vybírá nejmarkantnější prvky neboli elementy, které následně vkládá svým vlastním pojetím do svého „reprodukováného“ díla – ať už je to ve formě filmu nebo jiného výtvarného vyjádření.

Rudolf Arnheim napsal: *„Při hledání nejcharakterističtějšího znaku našeho výtvarného umění poznáváme, že je to pokus osvobodit se od objektivních obrazů, kterými malíři zpodobují fyzickou realitu. V průběhu naší civilizace jsme dospěli k tomu, že používáme obrazy jako nástroje pozorování a uvažování.“*⁶

My, jako konzumenti, jsme zvyklí na vztahy filmu a literatury nebo filmu a divadla – téměř si je neuvědomujeme, ale spojitost filmu a výtvarného umění nás vždycky zarazí. *„Malířství stejně jako film, nebo naopak film jako malířství jsou neodlučitelně uměním reálného, uměním obrazů.“*⁷

⁴ Vančát. In: *Malby* [online]. [cit. 2012-06-26]. Dostupné z:

<http://www.vancat.cz/plzen2009/MistoAutora/malby02Struktura.html>

⁵ BAZIN, A. *Co je to film?*. Praha: Československý filmový ústav, 1979. s. 146.

⁶ ARNHEIM, R. *Dnešní umění a film*. (1993) *Iluminace*. 5, č. 4(12), s. 109

⁷ AUMONT, J. *Forma a deformace, exprese a expresionismus*. *Iluminace*, 15, č. 4, s. 17.

Otázkou je, zda kinematografie malířství znevažuje, nebo ho naopak zachraňuje tím, že k němu znovu připoutává pozornost lidí. Nástupem nových médií se percepční schopnosti člověka mění. Je to způsobeno čím dál větším množstvím obrazů, které na nás působí. Vliv má také vzrůstající rychlost jejich proměny. „*Jak poznamenává Ladislav Kesner⁸, každodenní vnímání stále více vytěsňuje vidění statického izolovaného obrazu. Vnímání se fragmentarizuje, proměňuje se v soustavné střihy a ruptury, což s sebou nese i rozpad soustředěnosti a pozornosti.*“⁹

Je to markantní vývojová změna oproti např. filmovému směru padesátých a šedesátých let - Nové vlně, která byla charakteristická svými dlouhými záběry. Průměrně měl každý osm až jedenáct vteřin. Okolo roku 1985 se záběr zkrátil na čtyři až šest vteřin, v devadesátých letech to už byly pouhé dvě až tři vteřiny. Akční filmy jsou samozřejmě rychlejší než jiné žánry, přesto se délka záběrů znatelně zkrátila u všech druhů filmu (drama a romantické komedie mají tři až pět sekund na záběr).¹⁰ To se podepsalo samozřejmě i na uzpůsobení mizanscény. Režiséři jsou nuceni zjednodušovat inscenaci prostředí, aby divák za tak krátkou dobu stihl registrovat pouze důležité věci pro budoucí rozvinutí příběhu. Detaily se využívaly pouze pro dramatické chvíle. To vše bylo způsobeno nástupem televize, která přinášela možnost sledovat pohyblivý obraz téměř 24 hodin denně. Tvůrci pořadů měli za úkol udržet divákovu pozornost, aby nepřepínal nebo od televize neodcházel, a tudíž své filmy vytvářeli rychlejší a dramatičtější.

„*Umělec potřebuje nové médium, nový prostředek nejprve poznávat, prozkoumat jeho hranice, a to trvá určitý čas. Tento čas se však neustále zkracuje, od fotografie k filmu, televizi, videu, k dnešním novým médiím.*“¹¹

Divák si myslí, že se dívá na obrazovou realitu, zatímco je nucen vnímat tuto realitu prostřednictvím výtvarného systému, jenž ji hluboce přetvořuje.

⁸ KESNER, L.: *Muzeum umění v digitální době*. Vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti. Argo, NG, 2000, s. 111.

⁹ NOVÁČKOVÁ, Kateřina. Piktogram revival. In: *Vizuální kultura* [online]. 2010 [cit. 2012-07-16]. Dostupné z: <http://www.vizualnikultura.cz/2008/11/21/news/piktogram-revival-poznamky-k-isotypu/>

¹⁰ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Dějiny filmu*. Praha: Nakladatelství Lidové Noviny, 2007. S. 717.

¹¹ ARNHEIM, R. *Dnešní umění a film*. (1993) *Illuminace*. 5, č. 4(12), s. 127.

Pro práci filmaře, který se pro svůj film inspiroval ve výtvarném díle, mizí tento obraz jako takový. Analyzuje dílo, které je svou podstatou syntetické, ruší jeho ucelenost a provádí novou – subjektivně pojatou syntézu, odlišnou od té, kterou zamýšlel malíř. Kladu si otázku, zda by to fungovalo i zpětně. Dokázal by někdo nezainteresovaný do problematiky vytvořit obraz na základě viděného filmu a znalosti určité typologie doby, kterou se film inspiroval nebo zabýval?

Walter Benjamin pracuje s touto problematikou reprodukce a ztráty aury uměleckého díla.¹² Je zajímavé sledovat přerod uměleckých děl do nových médií – např. filmař Peter Greenaway alias Rembrandt, fotograf Tom Hunter alias Vermeer atd.



Obr. 1¹³

¹² BENJAMIN, W. *Umělecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti*. Dílo a jeho zdroj(ed. Grebeníčková, R.). Praha: Odeon, 1979.

¹³ <http://www.filmmakermagazine.com/news/2009/10/peter-greenaway-rembrandts-jaccuse/>



Obr. 2¹⁴

Díky umělecké práci s médii je možné zavítat k historickému zkoumání dějin médií a umění. Na vývoji obrazových forem můžeme vidět, o co vše a v jakých vztazích se společnost postupně začala zajímat. Jaké prvky mizí, nebo naopak jaké prvky zůstávají.

„Všechny kódy, které fungují v rámci okénka, bez ohledu na chronologickou osu filmu, jsou sdílné s jinými obrazovými uměními. Počet a šíře těchto kódů je značná a během tisíců let byly vytvořeny a zdokonaleny v malířství, sochařství a fotografii. Základní texty ve vizuálních uměních zkoumají tři determinanty: barvu, linii a formu, a rozhodně všechny vizuální kódy zapadají do některé z těchto rubrik.“¹⁵

¹⁴ <http://www.tomhunter.org/>

¹⁵ MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 978-80-00-01410-4., str. 179, 180

2. OBRAZ

To, co označujeme za statický obraz (malba, fotografie, grafika), se skládá ze tří prvků, které se navzájem doplňují. Jsou to body, linie a plochy. K vnímání a pochopení významu obrazu člověk dospívá v momentě, kdy se tyto prvky propojí. Objevují se v různých velikostech a barvách.

Umění se nemusí odehrávat jen v rámci statického nebo natočeného obrazu, ale může vznikat rovnou na filmovém pásku. Někteří umělci filmová políčka opracovávali, deformovali, poškozovali nebo přetvářeli za účelem vzniku zajímavého efektu. Obraz lze změnit ještě v postprodukcí za pomoci techniky. Jedná se spíše o formální nebo dokončovací stránku. Nejvíce se na tvorbě obrazu podílí kameraman a filmový architekt. Kameraman je zodpovědný za tonalitu, kompozici, expozici nebo ohniskovou proměnu. Architekt má na starosti tvorbu scény, výrobu potřebných dekorací a staveb.¹⁶

„Říkává se, že každý obraz vypráví nějaký příběh, ale všichni z vlastní zkušenosti víme, že pokud nechápeme, o jaký příběh se jedná, neumíme ho na obraze „přečíst“ zdaleka tak snadno, jako bychom ho přečetli v knize.“¹⁷ Lze to jednoduše ukázat na příkladu asi nejčastěji znázorňovaného křesťanského motivu – Adama a Evy. Kdyby divák neznal příběh, myslel by si, že je to pouze portrét dvou nahých lidí v parku. U filmového obrazu je samozřejmě jednodušší příběh pochytit, jelikož se nám sám nabízí a ukazuje.

„Bo Bergström připodobňuje dobrého vypravěče ke skladateli hudby nebo k dirigentu, který používá nejrůznější nástroje velkého orchestru. Někdy může vytvořit maximální jednotu tím, že použije jen některé složky, jindy přidá nějaké další a někdy všechny (Bergstrom 2008:16)“¹⁸

¹⁶ Multimediální pomůcka z audiovizuální kultury pro potřeby vyučujících a studentů MU. *Film a výtvarné umění* [online]. [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce1.htm>

¹⁷ STURGIS, Alexander. *Jak rozumět obrazům*. Praha: Slovart, 2006. ISBN: 80-7209-786-5

¹⁸ BERÁNKOVÁ, Růžena. *Vizuální komunikace a vizuální gramotnost mimo oblast výtvarné výchovy, obrazy v každodenním životě, jejich vizuální jazyk a jak s nimi komunikujeme*, rigorózní práce. Brno: Masarykova univerzita, pedagogická fakulta, 2009. S. 102.
BERGSTRÖM, Bo. *Essentials of Visual Communication.*, London: Laurence King Publishing, 2008.

ISBN 978 1 85669 577 0 [NON VIDI]

V dnešní době, která je zahlcena obrazy, je potřeba se tyto obrazy naučit číst. Na školy je kladen požadavek, aby vyučovaly studenty multimodální gramotnost, která spočívá jak v „četbě“ obrazů a jejich kritické analýze, tak v produkci, které má efektivně předávat sdělení societě. Těmito mediálními komunikáty a komunikací, která má dva a více módů (obraz, zvuk, řeč těla, atd.) se zabývá multimodální analýza.

3. VÝTVARNÁ STYLIZACE – IDENTIFIKACE A KLASIFIKACE MÓDŮ

Obraz se skládá z módů, které jsou společné jak pro filmový obraz, tak pro statický obraz. Primárně tu jde o módy spadající do mizanscény, sekundárně to jsou prvky, které dotvářejí atmosféru obrazu a nejsou hmatatelné (kompozice, barva atd.)

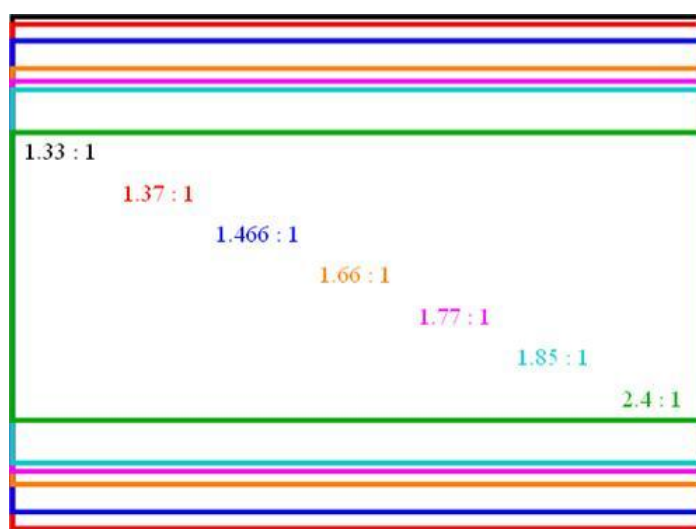
3.1 FORMÁT

Formát filmu není podmíněn velikostí políčka na filmovém materiálu. Klasický formát, který byl náhodně zvolen na počátku dějin, je 4:3 (1,33:1). Tento formát je používán i na klasické televizní obrazovce a klasickém filmovém plátně. Na konci 20. století se objevil formát 16:9 (1,77:1), a tudíž se mu musely televizní obrazovky přizpůsobit. Pro domácí projekci vznikly širokoúhlé obrazovky. Oba typy televizí však musí umět zobrazit oba formáty. Vznikají tak obrazové korekce pomocí černých pruhů buď nad a pod obrazem, nebo po bočních stranách obrazu (záleží na velikosti promítaného formátu), a nebo deformací obrazu. Plátna v kinech se začala také měnit. Jsou větší a širší – díky tomu umocňují divákův prožitek a je snadné ho vtáhnout do děje.

V dnešní době se používají tyto formáty obrazu:¹⁹

¹⁹ Encyklopedie fyziky. *Formáty obrazu* [online]. 2006 [cit. 2012-06-26]. Dostupné z: <http://fyzika.jreichl.com/main.article/view/1392-formaty-obrazu>

- **1,33:1 (4:3)** - formát televizní obrazovky, který je odvozen od formátu filmu 1,37:1. Jelikož jsou oba formáty podobné, používají se bez úpravy obrazu;
- **1,37:1** – velikost obrazu používaná pro filmový pás šířky 35 mm, 16 mm a Super 8 mm;
- **1,466:1** - formát pro technologii IMAX;
- **1,66:1** - formát pro filmový pás Super 16 mm;
- **1,77:1 (16:9)** - formát televizních obrazovek v rozlišení HDTV;
- **1,85:1** - původně byl používán jako jeden ze dvou klasických formátů obrazu filmového pásu šířky 35 mm;
- **2,35:1** - původní velikost obrazu ve filmovém průmyslu v USA; později se z něj vyvinul formát 2,40:1 (cinemascope), který je nejpohodlnější pro sledování lidským okem.



Obr. 3²⁰

Co se týče rozměrů v malířství, většinou je používán formát 2:3. Pokud je obraz na výšku, lidskému oku se čte lépe, rychleji a dynamičtěji. Jiné formáty – např. čtvercové, kruhové – jsou používány zřídka.

²⁰ <http://fyzika.jreichl.com/main.article/view/1392-formaty-obrazu>

3.2 PROSTOR

Nejdůležitějšími prvky prostorové kompozice jsou plány. Spolu s hloubkou ostrosti tvoří vnitřní prostor obrazu. Nejběžněji se setkáváme se třemi plány – v prvním plánu je popředí, ve druhém/středním plánu jsou předměty, které nejsou přímo u nás, a v posledním třetím plánu je horizont nebo krajina v pozadí. Počty plánů se mohou zvyšovat i snižovat, záleží na tom, v jakém prostředí je film točen.

Plán, který máme jako diváci primárně sledovat, může být zvýrazněn jiným druhem osvětlení, kontrastem, důležitým nebo výjimečným předmětem, zaostřením. Pravidlo plánů platí jak pro kinematografii, tak pro výtvarné umění. Podrobněji se o prostoru zmiňuji v kapitole 4.1.

3.3 KOMPOZICE

Kompozice obrazu jsou pravidla týkající se uspořádání prvků v obraze. Musí být v souladu s obsahem. Je to nejsilnější aspekt, který ovlivňuje to, jak bude divák reagovat. Kompozice v kinematografii a ve výtvarném umění se hodně prolínají. Kinematografie přebírá z výtvarného umění poznatky, které jsou prověřovány stovky let. Řada kameramanů kompozičně tvoří obraz, jako by byli malíři a pracovali v dvojrozměrném prostoru. Jediné, co je v tomto pojetí problematické, je čas. Ve filmu se dynamikou děje kompozice neustále mění, tudíž je nutné se přizpůsobovat novým a novým kompozicím. Kameraman musí umět odhadnout, jaký bude další pohyb snímaného herce. Také záleží na typu filmu – zda je zaměřen umělecky, a tudíž je pro něj kompozice důležitá, nebo se jedná např. o dramatický akční film, kde na vytváření hodnotných kompozic není čas.

Důležité je diváka zaujmout. Děje se tak výrazným prvkem v záběru, silným kontrastem nebo jen porušením rovnováhy záběru. Vysokou hodnotu mají nové, experimentální kompozice, které nejsou omezeny žádnými pravidly.

Je nespočet druhů kompozic – proto tu vyjmenuji jen některé:

- **Třetinové dělení** – všechny obrazy vypadají zajímavěji, pokud se drží této kompozice – rozdělení obrazu na třetiny s hlavním prvkem umístěným do boční části, popř. horní a dolní třetiny
- **Symetrická a asymetrická kompozice** – tyto druhy kompozic se váží ke třetinové kompozici – umístění na střed se může zdát fádní a obyčejné. Posunutím akcentu do strany získává obraz dynamiku.
- **Zlatý řez** – Johannes Kepler jednou řekl: *„Geometrie má dva velké poklady: Pythagorovu větu a zlatý řez. První má cenu zlata, druhý připomíná spíše drahocenný kámen.“*²¹ Kompozice je považována za ideální proporci mezi různými délkami. Vznikne rozdělením úsečky na dvě části tak, že poměr větší části k menší je stejný jako poměr celé úsečky k větší části.
- **Pravidlo lichého počtu** – v obraze nám způsobuje to, že jedna ze zobrazovaných věcí zůstane vždy uprostřed a připoutá více pozornosti.
- **Lineární kompozice** – je způsobena na základě kontrastu tonality – světlé a tmavé barvy. Tvoří jí buď zaoblené křivky, nebo přímky. Umístění linií v obraze a to, jak na diváka působí, dává obrazu nový rozměr. Jedná se o psychické zákony vnímání. Např. svislé rovné linie domů přidávají domu na výšce, sbíhající linie (perspektiva) navozují pocit hlubšího prostoru atd. Zaoblené křivky působí příjemněji a dynamičtěji.
- **Tonální kompozice** – modeluje předměty za použití světla a tónů barev. Kvůli optickým klamům jsou pravidla, která by se v této kompozici měla dodržovat. Například dolní část obrazu by měla být tmavší než horní, světlých částí by mělo být méně než tmavších (světlá plocha se jeví v porovnání se stejnou, ale tmavší plochou větší), atd.
- **Barevná kompozice** – *„Barvy spolu sladěné nejsou ještě obrazem hodným tohoto názvu, tak jako harmonické akordy nejsou ještě hudbou, netvoří-li melodii...“*²²

²¹ AZcitáty. Johannes Kepler [online]. 2009 [cit. 2012-06-26]. Dostupné z: <http://azcitaty.cz/johannes-kepler/4074/>

²² PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s. 353

Existují dva druhy kompozice – jednotlivých záběrů a celé tonality filmu. Akcenty obrazu jsou zvýrazňovány barevností, která se liší od okolí. Tvůrci filmu pracují s psychologií vnímání barev, která je velmi složitá. Díky tomu je divák na tento druh kompozice daleko citlivější než na ostatní. Existuje buď neúmyslná, nebo uvědomělá barevná kompozice.

- **Světelná kompozice** – je podobná tonální kompozici. Světelnou kompozicí můžeme dotvářet obraz, některé části vyzdvihovat, jiné zase potlačovat, popř. tvarovat předměty a ovlivňovat jejich čitelnost nebo barevnost.
- **Pohybová neostrost** – oproti optické neostrosti, která je způsobena objektivem, je pohybová neostrost záměrně nebo nezáměrně způsobena pohybem snímané věci nebo kamerou samotnou.
- **Kompozice přestřelením z jednoho motivu na jiný** – vzniká tak prostor a obrazová hloubka, která má vliv na dynamiku obrazu. Výhodou je, že kompozice obraz neořezává, ale ostrostí vybraného plánu vzniká výřez sám o sobě.

Zmíním se tu také o zákonech vnímání, které rozebírá Jiří Kulka ve své knize *Psychologie umění*.²³

- **Zákon blízkosti v prostoru** – předměty ležící blíže u sebe máme tendenci shlukovat
- **Zákon podobnosti** – podobné předměty máme tendenci spojovat
- **Zákon uzavřenosti** – ucelujeme předměty, které nejsou dokonale spojené
- **Zákon plynulého pokračování** – máme tendenci vidět přerušené linie nepřerušeně
- **Zákon společného osudu** – prvky, které se pohybují stejným směrem, máme tendenci spojovat
- **Zákon zkušenosti** – máme tendenci spojovat prvky ve věci již známé
- **Zákon doplnění dobrého tvaru** – tendence zdokonalovat nedokonalý tvar

²³ KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Praha: Grada, 2008. ISBN: 978-80-247-2329-7

3.4 SVĚTLO

Světlo je jeden z nejzásadnějších prvků filmaře. Pokud není dobré světlo, nemusí být ani dobrý film. Světlo je potřeba, aby film vůbec vznikl. Ukotvuje předměty do prostoru, dodává obrazu atmosféru a hloubku. Mnoho filmařů se inspiroje klasickými malířskými mistry, kteří dokázali dovést světlo v obrazech do dokonalosti. Může se používat jak umělé, tak přirozené nebo jejich kombinace. Užívá se světlo ostré nebo rozptýlené – záleží na požadavcích režiséra. Často se osvětluje až na poslední chvíli na place - bez předchozí přípravy. Podrobnější rozebrání světla je v kapitole 4.3.

3.5 KONTRAST

Nejviditelnější kontrast v obraze vznikal za dob černobílého filmu. V dnešní době, kdy převládá barevná kinematografie, naši pozornost rozptyluje použití množství barev. V černobílém filmu bylo méně vizuálních informací a divák se mohl soustředit na děj nebo psychologické prožívání. Využívala se více kompozice a celkový režijní výraz.

Leckdo si vybaví při pojmu „kontrast“ pouze rozdílnou intenzitu barev. Nejedná se však jen o tonalitu filmu nebo obrazu. Kontrast lze vztáhnout i na předměty, které se objevují v obraze a nám jako divákům do dané mizanscény nějakým způsobem nepatří.

„Celá kompozice spočívá v tom, jak zacházet s těmito silami, aby se utvořily protikladné dvojice, vyvažovat je a udržovat napětí mezi nimi, například zdůrazněním, potlačením nebo osvětlením. Takové páry mohou být: velký - malý, přímý - zakřivený, blízký - daleký, bílý - černý, těžký - lehký, vnitřní - vnější, vodorovný - svislý, pozitivní - negativní, atd.“²⁴

²⁴ BERÁNKOVÁ, Růžena. *Vizuální komunikace a vizuální gramotnost mimo oblast výtvarné výchvy, obrazy v každodenním životě, jejich vizuální jazyk a jak s nimi komunikujeme*, rigorózní práce. Brno: Masarykova univerzita, pedagogická fakulta, 2009. S. 111.

3.6 BAREVNOST

Barva se ve filmu začala objevovat už v roce 1935. Do té doby se filmy kolorovaly ručně, pouze krátké nebo pouťové filmy – později se filmy začaly prodlužovat, publikum začalo být náročnější a tato technika upadala. Další technikou bylo virážování filmového pásu (barva pásu se pomocí chemie změnila na modrou, červenou nebo hnědou a daly se na jednom pásu kombinovat. Barvu se snažili navodit i formou asociace. Postavily se za sebe dva záběry stejné barvy (prapor a následně krvácející rána), takže si divák mohl barevnost odvodit ze své vlastní zkušenosti.²⁵ Stala se silným obrazotvorným prvkem, který má pro nás informační i psychologickou (podvědomou) hodnotu a zvyšuje výtvarnou výraznost filmu. Někteří filmaři naschvál zvýrazňují sytost barev.

Renato May ve své knize cituje: *„Barvy se obecně dělí na teplé (červená, oranžová, žlutá, atd.) a na chladné (modrá, zelená, atd.): první působí na psychiku kladně, druhá tíživě; první sbližují, druhé oddalují; první vábí k světlu, druhé zapuzují, srážejí do tmy; první upoutávají pozornosti, druhé odpuzují.“*²⁶ Filmaři také často používají filtry, které mají vlastnost nějakou barvu zvýraznit, potlačit nebo přidat. Dále si mohou barvu upravovat intenzitou nasvícení předmětu. Dnešní barevnost filmu je závislá především na druhu emulze filmového materiálu, který je k natočení filmu použit.

Pro některé typy filmů je barva vysoce účelná. Ne však pro všechny, tudíž se i v dnešní době neustále setkáváme s černobílou kinematografií.

4. MIZANSCÉNA

Mizanscéna je termín, který pochází z francouzštiny – přesněji „mise-en-scene“. Tento pojem se začal používat původně pro divadelní odvětví v souvislosti s kulisami a vším, co dělalo dekoraci na jevišti. Z toho plyne, co tento termín označuje - „vložený do scény“ nebo „přinášení na scénu“. V době, kdy se začal rozvíjet film, se termín „mizanscéna“ přesunul i do tohoto

²⁵ PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s.346

²⁶ MAY, Renato. *Il linguaggio del film*. Milan, Poligono Societa Editrice, 1947. s.131

odvětví. Hlavním důvodem byla potřeba vystavět příběh filmu nejen na příběhu, ale i na kulisách, které jsou pro tvorbu filmu velmi významné. Stávají se důležitým prvkem, který dotváří vizuální styl filmu. Daly by se považovat za jakýsi druh „herce“. Je to vše, co můžeme vidět ve filmovém okénku – záběru. Je vědecky dokázáno, že 90% našeho vnímání okolního světa získává člověk vizuálně. „*Kódy mise-en-scene jsou nástroje, pomocí nichž filmař mění a upravuje, jak záběr čteme.*“²⁷

Do mizanscény patří scéna, kde se děj odehrává, její osvětlení, kostýmy a herci. Toto jsou pouze „hmotné“ nástroje, ale zařadila bych k nim i ty „nehmotné“, jako je barevnost a celková kompozice scény, kterou můžeme vidět v danou chvíli na obrazovce nebo v hledáčku kamery. Vše, co jsem tu vyjmenovala, spadá pod zodpovědnost a diktát režiséra, který si inscenuje dění před kamerou. „*Mizanscéna tedy napomáhá komponovat záběr v prostoru a čase, vytváří linie mapy pohybu mezi popředím a pozadím, modeluje obraz světlem a tmou, navozuje motivy a rozhoduje o jednání postav – tím vším buduje základ narace.*“²⁸

Mizanscéna se liší tím, jestli je v klasickém hraném filmu, v animovaném filmu nebo v abstraktním filmu. Pokud se jedná o poslední dva příklady, lze jí upravovat až v postprodukci- nemusí záviset na reálném natáčecím čase. Většinou se k takovýmto úpravám používá počítač a počítačová grafika prováděná ve specializovaných programech.

Na počátku kinematografie se stavěla malá filmová studia, ve kterých byly sestrojeny různé mechanismy, které pomáhaly využívat mizanscénu tak, jak jen tvůrce napadlo. Obsahovaly třeba balkóny, padací dveře, posuvné kulisy atd. Tvůrci to dávalo volnou ruku v použití vlastní představivosti a kreativity. Jediné, co bylo omezující, byl interiér studia.

Jako příklad bych tu uvedla scénu z filmu Kabinet doktora Caligariho, která se absolutně neshoduje s naší běžnou koncepcí reality. Používá stylizaci scény k tomu, aby poukázal na fantazii šílence. Kulisy jsou inspirované výtvarným stylem německého expresionismu. K filmu se vrátím v dalších

²⁷ MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 978-80-00-01410-4., str. 179

²⁸ *Mizanscéna*. Wwww.nfa.cz [online]. 2010 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.nfa.cz/mizanscena.html>

kapitolách. Dalším příkladem je režisér konce devatenáctého a začátku dvacátého století – George Méliése. Ten používal mizanscénu k tomu, aby si sám vytvořil absolutně imaginární svět ve filmu. Byl známým kouzelníkem a karikaturistou a tyto své schopnosti využil i na plátně díky neomezené síle mizanscény.

Mizanscéna je leckdy upravena tak, že neodpovídá opravdovému realismu. My, jako diváci, si toho všimneme zřídka. Důvodem je, že natočení pravé reality v některých scénách by filmařům přinášelo překážky a problémy (např. noční scény v neosvětleném autě s následným osvětlením herců, kterým by jinak nebylo vidět do tváře). Realismus v hereckých výkonech je také problematický. To, co se zdálo realistické v minulosti, se současnému publiku může zdát přehnané. Není to jen rozdílem doby, ale taktéž rozdílem kultur. Američtí kritici v desátých letech 20. století ocenili western Williama S.Hartla za jeho realističnost, ale rovněž nadšení francouzští kritici z dvacátých let 20.století považovali stejný film za uměle vyrobený jako středověký epos.²⁹ Téma realismu bylo probíráno napříč kulturami už dlouhou dobu. Stalo se jednou z nejvíce problematických otázek ve filozofii umění.

Nepoužívá se pouze pro dotvoření a podporu děje, ale hraje tu také velkou úlohu vytvoření atmosféry filmu. Nejdůležitějším aspektem v tomto ohledu je práce se světlem. Neočekávaná změna osvětlení scény může vést k dramatickým efektům. Definuje prostor filmového obrazu a toho, jak působí, jak vytváří sdělení – ať už dramatické nebo jinak emotivní. Hlavní úlohu tu hraje druh světla, které je použito, hlavně tvrdé a měkké světlo. Tvrdé světlo je ostré, vytváří vysoce kontrastní ohraničující stíny a obraz na scéně zvýrazňuje. Oproti tomu měkké světlo je rozptýlené, zjemňuje stíny, zastírá nepodstatné informace nebo na ně minimálně neupozorňuje a je příjemné pro lidské oko. Máme několik druhů světla, které se používají k nasvícení scény- přední, boční, zadní, horní nebo spodní světlo, ale k tomu se vrátím později. Samozřejmě se do osvětlení řadí i světlo exteriérové – přírodní. Může se stát, že při točení venkovních scén se šťastnou náhodou stane nějaký světelný jev, který pomůže vytvořit jednu z nejvíce ovlivňujících pasáží filmu. Může to být jak herecká improvizace, tak

²⁹BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. McGraw Hill, 2008. ISBN-13: 978-0073386164, str. 119

improvizace světla, pokud jsou k tomu dobré podmínky – někteří režiséři své herce vysloveně tlačí do toho, aby byli více spontánní a nepředvídatelní tak, jako je příroda sama.

4.1 SCÉNA A PROSTOR

Nezákladnější součástí mizanscény je scéna sama o sobě. André Bazin řekl, že lidská bytost je to nejdůležitější v divadle. Drama na obrazovce může existovat bez herců. Bouchání dveří, list ve větru, vlny narážející na břeh mohou zvýšit dramatický efekt. Některá filmová mistrovská díla používají herce pouze jako doplněk, jako extra, nebo v kontrapunktu k přírodě, která je tou pravou hlavní postavou.³⁰ Tento citát odkazuje k výjimečnosti a důležitosti scény jako takové. Mluví tu o tom, že není důležitý pouze herec nebo příběh, který ten herec vytváří, ale primárně to, co se na plátně odehrává – veškeré detaily kolem ústředního tématu, které dodávají filmu atmosféru – jako to třeba dokáže příroda.

Jak už jsem řekla, scéna dělá hlavní část záběru, a proto není výjimkou, že filmaři velice rádi využívají již ozkoušené scenerie. Ve filmařské branži je běžné, že se jedny kulisy nebo již použité prostředí využije víckrát v jiných filmech. Existují speciální týmy lidí, kteří mají přímo v popisu práce vyhledávat vhodné lokace pro natáčení. Je tu ovšem jedna nevýhoda- nevyzpytatelná příroda. Jak jsem psala výše, někdy může být nevyzpytatelnost přínosem, někdy ale ne. Proto jsou filmaři, kteří upřednostňují práci ve studiu, kdy mohou mít vše do detailu pod kontrolou a lze si upravit to, co se jim na scéně nezdá, nebo si scénu vybudovat celou podle svých představ - v dnešní době není problém scénu vytvořit pouze v postprodukci pomocí počítače. Této výhody studiového natáčení si všiml jeden ze zakladatelů kinematografie – Georges Méliés a spousta světových režisérů ho následovalo. Jednalo se o takové filmové velmoce jakými jsou Spojené státy Americké, Francie nebo Německo.

³⁰BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. McGraw Hill, 2008. ISBN-13: 978-0073386164, str. 121

Dalším úkolem scény je dát najevo, o jaký styl filmu se jedná, jak ho bude divák vnímat a jak bude rozumět zápletku filmu. Může jí „tvarovat“ osvětlení, barevnost scény nebo i stříh záběrů. Za malou zmínku stojí i použití propů ve scéně. Je to další termín, který je vypůjčený z divadelní mizanscény. Když nějaký objekt ve scéně má funkci, která nepodporuje nadcházející akci, můžeme ho nazývat propem.³¹ Může to být použití holubice k vyléčení nemoci, která se objevuje ve filmu Luise Buñuela nebo prosté použití koupelnového závěsu ve známé scéně z filmu *Psycho*, který zastupuje zavražděnou herečku.

Co se týče prostoru v mizanscéně, můžeme rozlišit dvou-dimenzionální a tří-dimenzionální. Do první z nich spadá organizace tvarů, textur, světlo a tma. Ke druhé se připojuje ještě akce. Filmaři tyto složky používají k vedení pozornosti diváka napříč plátnem a ovládání jeho smyslů. Díky vývoji filmu a následně dnešních technologií – nových médií je naše pozornost zaměřena více na pohyblivé objekty. Tyto objekty dokáží připoutat naši pozornost rychleji než statické objekty. Naše oko dokáže být citlivé i na ty nejmenší pohyby ve snímku. Naopak například dokážeme ignorovat pohyby škrábanců a prachu na filmu.

Filmař, tak jako malíř, dokáže pracovat s principy barevného kontrastu. Světlé barvy na tmavém pozadí dokáží přitáhnout divákovu pozornost, teplé barvy, jako je červená nebo oranžová jsou pro diváka intenzivnější a lákavější než chladné barvy, jako je modrá nebo zelená. Platí tu stejné pravidlo jako ve výtvarném umění nebo psychologii.

Zmíním tu i termín „limitovaná paleta“. Při její volbě se požívá jen několik nekontrastních barev (např. černá, hnědá, šedá). Monochromatický film spočívá v použití pouze jedné barvy, která mění svoji tonalitu jen díky zesvětlení nebo ztmavení.

Kompozice záběru je podmíněná klasickému vnímání. Divák se více koncentruje na horní polovinu plátna, jelikož v ní bývají většinou tváře herců. Z toho důvodu je tato polovina zaplněna méně než dolní polovina obrazu. Ne vždy se taková kompozice dodržuje. Porušení klasického zobrazení může vytvořit silné efekty. Naše oko ve vnímaném obraze přechází od největších

³¹BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. McGraw Hill, 2008. ISBN-13: 978-0073386164, str. 121

prvků až k těm nejmenším. Pokud je obraz dynamický, malé objekty divák zcela ignoruje.

Jako poslední věc, kterou bych tu ráda zmínila, jsou plány. Základem je popředí a pozadí (první a druhý plán), někdy se objeví i plán třetí. Liší se od sebe hloubkou ostroty. Náš vizuální systém je zařízený tak, aby věci, které jsou v popředí, byly viděny ostřeji s čistějšími konturami a jasnějšími barvami. Směrem do pozadí se krajina rozostřuje a zamlžuje se. Filmaři nám vybírají plán, který máme sledovat, sami. Záleží na jaké místo na plátně je zrovna zaměřeno. Po celou dobu trvání filmu se dynamicky mění.

4.2 KOSTÝM A LÍČENÍ

Kostýmy a líčení, tak jako scéna, mají ve filmu důležitou úlohu a funkci. Sdělují nám informace o tom, jaký mají postavy charakter, v jaké době nebo lokalitě se příběh odehrává a jaké má obecně kulturní určení. Kostým pomáhá hercům vžít se do role nebo pochopit její mentalitu. Může obsahovat části, které ani divák ve výsledku nemusí vidět, jako třeba spodní prádlo patřící k historickým kostýmům. Avšak o to více může dopomoci hercům cítit se autenticky, jako kdyby skutečně žili v dané době. Samozřejmě nemusí mít oblečení pouze „praktickou“ funkci, ale může jí mít i čistě vizuální – takovou, aby zapadala do konceptu filmu. Ve filmech se můžeme setkat se stylizovanými kostýmy, které mají čistě grafické nebo umělecké kvality z hlediska textury, barevnosti, tvaru nebo jejich charakteru při pohybu herce. Mohou také plnit funkci jako rekvizity, které jsou v mizanscéně velmi důležité. Například ve filmu *Kuchař, zloděj, jeho žena a její milenec*³² kostýmy dotváří celou scénu. S průchodem z místnosti do místnosti se plynule mění jak barevnost daného pokoje, tak kostým, který má herečka na sobě – každé šaty patří pouze do jednoho pokoje.

Kostýmy nebo doplňky se dají použít jako propy úplně stejně, jako jsem se zmiňovala výše. Připomeňme si třeba diamantový medailonek, co měla Rose

³² The cook Thief His Wife and her lover, GREENAWAY Peter, 2008

na krku ve filmu *Titanic*³³, který symbolizoval poklad. U většiny filmů má hlavní hrdina pro něj specifický předmět zapadající do jeho charakteru oblékání. Vzpomeňme třeba na buřinku Charlieho Chaplina³⁴ nebo když zavítám do českých vod – Arabelin prsten³⁵. Pokaždé, když filmaři chtějí zdůraznit nějakého herce, přidělí mu odpovídající kostým, který dokáže získat pozornost diváka a zároveň zneutralizují pozadí – prostředí, ve kterém se v danou chvíli herec nachází. Je to vlastně taková hra s divákem, jak mu nenásilně vést pozornost tam, kam zrovna potřebují a kde se odehrává hlavní zápletka scény. Kostým má dokonce i funkci, která přímo dokáže podpořit filmovou zápletku.

Make-up na rozdíl od kostýmu není tak markantní. Alespoň v současné době. Na počátku kinematografie byl nutný velmi výrazný make-up, protože filmový materiál, na který se točilo, nebyl tak kvalitní, aby dostatečně zaznamenal tváře herců. Navíc byly filmy němé a veškerá exprese herců k vyjádření děje byla pouze pomocí mimiky a gestikulace. Tento nerealistický make-up se může objevovat až do současnosti.

Bizardní make-up můžeme vidět v hororech nebo komediích. Použití takového make-up se dokonce z části stalo zodpovědným za popularitu těchto sci-fi žánrů. Spadá do toho třeba oblíbenost zombie – nemrtvých lidí, která se promítá do reálného světa. Pořádají se Zombie pochody, kdy se lidé sami namaskují a prochází ulicemi tak, jak to můžeme vidět v tomto filmovém žánru. Ovlivnění podobným druhem make-upu jsou třeba i extrémní metalisté, kteří se na koncerty a leckdy i do běžného života obléknou do kostýmu a namalují se, aby charakterizovali svůj oblíbený metalový žánr. Vidíme tu blízkou spojitost s postavami z raných hororů. V ostatních filmech se u žen používá klasický make-up, který potkáváme na ženách v reálném životě. U mužů se líčení používá také. Je však nenápadné a nepostřehnutelné. Obojí dohromady – make-up s kostýmem mají nejdůležitější zásluhu na tom, jaký charakter bude daná postava ve filmu mít.

³³ *Titanic*, CAMERON James, 1997

³⁴ Např. *Charlie Chaplin festival*, GUY Alice, CHAPLIN Charles, 1938

³⁵ *Arabela* (TV seriál), VORLÍČEK Václav, 1979

4.3 OSVĚTLENÍ

„Slunce bylo jediným světelným zdrojem při natáčení prakticky až do r. 1914, a proto se filmovalo pod širým nebem nebo v ateliérech se skleněnými střechami. Intenzita světla se regulovala pomocí závěsů nebo odrazných desek. Nepříjemná závislost na počasí pak vedla filmaře k používání umělých světelných zdrojů, svítidel.“³⁶

Osvětlení je další z důležitých věcí, které filmaři používají k tomu, aby vedli zrak diváka tam, kam potřebují. Nejedná se pouze o systém světel, který je používán k nasvícení předmětu a osob na scéně, ale primárně je používán k tomu, aby tvořil celkovou kompozici záběru. Světlo vytváří pohyb, prostor, tvary i barevnost. Použití světel má velmi široký záběr. Lze si s ním vyhrát do posledního detailu – dodat záběru požadovanou atmosféru, aby fungovala stejně jako odehrávající se děj, nebo díky jeho pomoci zvýraznit důležitější části scény. Tentýž předmět bude vypadat zcela jinak v odlišných druzích osvětlení a bude vyzařovat úplně jinou atmosféru. *„Osvětlení každého záběru se však nejčastěji ponechává na poslední chvíli okamžitému rozhodnutí režiséra nebo kameramana. Proč je tomu tak? Jistě pro to, že základní funkcí osvětlování je vytvářet příslušnou náladu a protože nálada je složkou, jež se nejobtížněji poddává rozboru, úloha osvětlení se často podceňuje.“³⁷*

Oproti tomu lze ve prospěch filmu využívat i vzniklou tmu, která může zakrývat nepodstatné části záběru nebo detaily, které mohou odvádět pozornost od daného děje. Existují dva typy stínu, se kterými se ve filmu můžeme setkat. První z nich je tzv. stínění a je to ten typ stínu, který vzniká při nedostatečném osvětlení, když světlo, které je na scéně, nedokáže pojmout osvětlovaný objekt. Při slabém světle, dopadajícím na obličej herce, může vzniknout stín nosu na druhé – zadní tváři a podobně. Druhý typ stínu je vržený stín, který je tvořen předmětem/postavou, která blokuje světlo, tudíž se její stínová silueta objevuje na zemi nebo na zdi. *„Metafyzická interpretace pochází od Lotte Eisnerové - V německých filmech se stín stává obrazem Osudu:*

³⁶ BERNARD, Jan a Pavla FRÝDLOVÁ. *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988. ISBN 13-734-88., str.335

³⁷ PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s.337

*náměsíčný Cesar (z Caligariho) vztahuje vražedné ruce před sebe a vrhá na zed' svůj gigantický stín, tak jako Nosferatu skloněný nad poutníkovým lůžkem. Realistická interpretace vidí ve stínu průmět osobnosti dané postavy, jenž má platnost buď výtvarné dominanty, nebo metonymie.*³⁸

Samozřejmě také lze použít více zdrojů rozptýleného světla a nechat vržený stín zcela zmizet. Dvacátá léta jsou typická pro svou práci se světlem a stínem. Tento výrazový prostředek přestal být markantní s nástupem zvukového filmu.

Hlavním úkolem světla a stínu je pomoci divákovi se zorientovat a definovat prostor, kde se scéna odehrává. Určujeme zdroj světla, kvalitu a jeho směr. Jak jsem se zmiňovala výše, existuje několik druhů osvětlení. *„Umělé osvětlení, které funguje při fotografování, funguje taktéž ve filmu. Plné nasvícení zepředu subjekt rozmělnuje, nasvícení nad hlavou mu dominuje, nasvícením zespodu vypadá ponuře, bodové nasvícení může přitáhnout pozornost k detailům (nejčastěji vlasům a očím), nasvícení zezadu může subjekt buď upřednostnit, nebo jej zvýraznit, boční nasvícení je schopné dosáhnout dramatického chiaroscuro efektu.*³⁹ Chiaroscuro efekt je italský termín, který znamená „světlo-tma“. Používal se hlavně v malířství a je to znázornění světla padajícího na předmět z jedné strany, popř. světlo svíčky, které osvětluje tvář - tudíž vzniká vysoce kontrastní a modelující obraz.

Světlo bodového charakteru je horní i dolní. Mluví se o něm jako o hlavním a o doplňkovém světle. Většinou se ve filmech používají obě dvě. Hlavní světlo je primárně nejdominantnějším zdrojem osvětlení, které vytváří největší stíny a přizpůsobuje se nastavení a charakteristice scény. Doplňkové světlo je méně intenzivní. Zřídka se setkáváme s tím, že jedno z nich chybí. Zadní světlo je postavené za hercem nebo filmovaným objektem. Může mít spoustu pozic- být vysoko nad objektem nebo naopak pod jeho úrovní, může mířit přímo do kamery, a tudíž vytvořit vysoce kontrastní siluetu postavy. V kombinaci s frontálním světlem se nazývá „obrysové osvětlení“, jelikož je díky přednímu světlu vidět tvář postavy a zároveň jí zadní světlo vytváří zářící siluetu.

³⁸ Tamtéž s.340

³⁹ MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 978-80-00-01410-4., str. 193

Spodní světlo směřuje z pod úrovně subjektu a je velmi často používané v hororových snímcích. Tvoří dramatické efekty. Vídáme ho i v podobě světla od svíčky nebo ohně. „*Režisérův zásah – i v oblasti osvětlení – musí být mnohem diskrétnější, osvětlení většiny scén může být jen rozptýlené, banální; křiklavé speciální efekty musí být oprávněny logikou situace. Alespoň pokud jde o filmy hlásící se k realistické konvenci.*“⁴⁰ Posledním osvětlením, které spadá do těch základních, je horní světlo.

Práce se světlem je velmi náročná záležitost. Špatně použité světlo dokáže nelichotivě zdeformovat tvář. Rozšířený obličej způsobuje čelní osvětlení, spodní světlo vrhá na tvář děsivé stíny, boční světlo může tvář prodloužit.

Hollywoodští filmaři v průběhu vývoje filmu vynalezli systém osvětlení, který se v dnešní době považuje za nejzákladnější a nejběžnější – tříbodové osvětlení. Skládá se z hlavního světla, doplňkového světla a zadního světla. Na každý nový záběr se musí osvětlení upravovat a měnit. Je to hlavně z toho důvodu, aby se udržela správná a žádaná kompozice záběru, i kdyby neměla odpovídat realitě.

Další důležité rozlišení osvětlení se dělí na tzv. „high-key“ a „low-key“ osvětlení⁴¹. První ze jmenovaných se vyznačuje tím, že za použití doplňkového a zadního světla se osvětluje primárně pozadí, a tudíž se tvoří minimální kontrast mezi předním a zadním plánem. Světlo je jemné a téměř nebo vůbec netvoří stíny. Například se používá u fotografie v ateliéru, při focení s bílým pozadím. Druhé osvětlení je pravý opak. Tvoří vysokou ostrost a kontrast obrazu, stíny jsou tmavé a výrazné, popřípadě se ztrácejí v temnotě. Jedná se o výše zmiňovaný druh světla – chiaroscuro efekt. Vzhledem k dramatickému efektu se toto světlo používalo v hororech nebo filmech noir ze čtyřicátých a padesátých let.

Poslední věc, kterou bych ohledně osvětlování chtěla zmínit je ta, že my, jako diváci, většinou vnímáme pouze bílé nebo žluté světlo, které vydávají třeba noční lampy. Nenechme se však zmást. Filmaři pracují se spousty filtrů, které umisťují před zdroj světla, a mění jimi tonalitu obrazu, jak zrovna potřebují.

⁴⁰ PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s.338

⁴¹ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. McGraw Hill, 2008. ISBN-13: 978-0073386164

Může to být jak reálná barva světla, tak i nereálná, která se používá převážně ve stylizovaných filmech. Častokrát si změny barevnosti ani nevšimneme, jelikož jde ruku v ruce s dějem, aby nám to přišlo přirozené. Přesto je každý záběr pečlivě kontrolován profesionály, aby se nestala ani nejmenší chyba. Žádná ze složek mizanscény není důležitější než drama a dobrodružství světla.⁴²

4.4 POSTAVY A POHYB

K herectví by se toho dalo napsat spoustu. Ale jelikož se má práce zabývá primárně jiným tématem, shrnu tu pouze základní prvky. Pod pojem „herec“ nepatří pouze člověk, ale také zvíře, objekt nebo i pouhý tvar.⁴³ Mizanscéna dovoluje figurám vyjádřit pocity a myšlenky, ale také pohyb. Herecký projev může být vyjádřen různým stylem. Záleží jak na režisérovi, tak na herci. Režisér může po herci požadovat hlasový výraz, pohyb v rámci prostoru, mimiku. Kontrola pohybu se odráží od požadovaného kompozičního záběru.

V animovaných nebo science-fiction filmech je zvládnutí dynamiky pohybu jednodušší. Tvůrce jí vytváří sám podle svých potřeb díky technice tzv. stop-motion animace. Týká se to jak počítačové animace, tak animace loutkové.

Klasický herecký výkon se dělí na dva základní prvky - vizuální aspekt herce, jako je vzhled, gesta nebo výraz v obličeji, a zvuková složka – hlas nebo zvukové efekty. Vizuality herce si můžeme hlavně všimnout v době němého filmu. Herectví nemusí být vždy realistické. Diváci nejsou moc otevření alternativním druhům hereckého vyjádření, ale například u níže zmiňovaného filmu Kabinet doktora Caligariho to v rámci zpracování celé mizanscény přijali s nadšením.

„Zřejmým základním rozdílem mezi divadelním a filmovým herectvím je fyzická přítomnost živého herce v divadle a fiktivní přítomnost

⁴² BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. Film art: an introduction. McGraw Hill, 2008. ISBN-13: 978-0073386164, str. 130

⁴³ Např. Ballet mécanique, LÉGER Fernand, 1924

*dvojměrného stínu na filmovém plátně.*⁴⁴ Výhodou filmového herectví na rozdíl od divadelního je technika. V divadle je herec nucen hrát dlouhé pasáže s dlouhými monology/dialogy, bez možnosti přestávky. Oproti filmu je to daleko náročnější. Filmu napomáhá střih. Pro tvůrce filmu je to velká výhoda, záběr mohou natočit několikrát, mohou ho sestříhat nebo vybrat pouze takové části, které se jim hodí do konceptu.

Jerzy Plazewski dále rozlišuje tyto typy filmového herectví⁴⁵:

1. *Vnější efekt tvorby* – zde poukazuje na dva francouzské ekvivalenty našeho slova „herec“ – jedná se o „acteur“, což je herec, který neustále hraje stejnou stabilní roli, která se nemění (např. Charlie Chaplin) a „comédien“, typ transmotační, který se naopak vtěluje do různých postav (např. Laurence Olivier).

Do tradičnějšího dělení herců, jehož základem je vztah k roli, patří herci představující a prožívající, herectví expresionistické a realistické.

2. *Vztah k roli* – zmiňuje se o přístupu Diderota k pojetí herectví, a to takovým způsobem, že je psychicky vyloučeno dělat dobře dvě věci najednou – herec nemůže být dojat a zároveň si zachovávat kritický smysl. Brecht k tomu vypracoval teorii zcizení – herec mezi sebou a ztělesněnou postavou musí neustále držet odstup.
3. *Výrazová škála* – poslední část dělení, která se dále větví na kladný pól, záporný pól a neutrální rovník výraznosti. Jedná se o projevy teatrálnosti – tělesné projevy- kopnutí do židle jako negativní emoce, lhostejný výraz jako neutrálnost, smích jako kladná emoce.

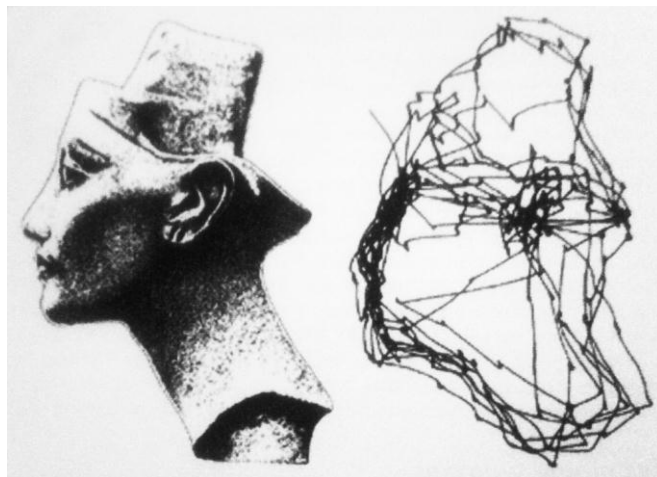
Pokusila jsem se tu na pár stránkách vysvětlit, co je mizanscéna a představit základní body, které obsahuje. Divák, který by chtěl studovat mizanscénu, by se jí měl věnovat systematicky – postupně sledovat všechny výše zmíněné prvky filmu.

⁴⁴ PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s.305

⁴⁵ PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967

5. FYZIOLOGIE VNÍMÁNÍ

Je všeobecně známo, že obraz se čte fyzicky, psychologicky, ale i duševně. Klasický text čteme zleva doprava a shora dolů. Toto pravidlo však nefunguje na čtení obrazů. Například u sledování portrétu se oči pohybují primárně od očí k nosu, puse a k uším. Oči se nepohybují náhodně, ale v pravidelných směrech.



Obr. 4

Obrázek 4 - Vlevo je kresba busty královny Nefertiti, vpravo diagram pohybů očí osoby pozorující bustu.⁴⁶

V interaktivním muzeu Ars Electronica v městě Linz v Rakousku byla možnost si způsob čtení obrazu vyzkoušet. Speciální přístroj vnímal pohyby čočky a následně je linií převáděl na obrazovku, na kterou se zároveň promítal sledovaný obraz.⁴⁷

⁴⁶ MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 978-80-00-01410-4., str. 152

⁴⁷ Ars electronica. *Recording and Analysis of Eye Movements* [online]. 2012 [cit. 2012-06-20]. Dostupné z: <http://www.aec.at/center/en/2011/03/04/see-kid/>

James Monaco ve své knize *Jak číst film* rozebírá vnímání obrazu:

Kompletní soustava fyziologických, etnografických a psychologických experimentů může prokázat, že různí jednotlivci čtou obrazy víceméně třemi různými způsoby:

- Fyziologicky: nejlepší čtenáři budou mít nejúčinnější a nejextenzivnější vzorec sakád.⁴⁸
- Etnograficky: nejvzdělanější čtenáři budou čerpat z velkých zkušeností a znalostí široké škály kulturních vizuálních konvencí.
- Psychologicky: nejvíce materiálu získají ti čtenáři, kteří byli nejlépe schopní asimilovat různé významové systémy, jež vnímali, a potom tento zážitek integrovali.⁴⁹

Tak jako se každý člověk musí naučit číst text, tak by se měl každý divák naučit číst film. Divák film vidí, ale málokdo rozumí tomu, na co se dívá.

6. EXPRESIONISMUS

Expresionismus, jako umělecký směr, vznikl na začátku 20. let, v době před první světovou válkou. Nejednalo se o nějaké uzavřené seskupení umělců s manifestem, ale spíše o jednotlivce, kteří podobně smýšleli a měli stejné názory na umělecké vyjádření a reakci na předchozí umělecký styl. Expresionismus trval zhruba do 30. let 20. století a zasáhl jak divadlo, tak i film. Podnětem ke vzniku se stala situace ve společnosti před a také po první světové válce, kdy populaci ovládly pesimistické myšlenky ohledně budoucnosti. Ve výtvarném umění se tomuto směru primárně věnovaly dvě umělecké skupiny – *Die Brücke* (Most) a *Der Blaue Reiter* (Modrý jezdec).

„Pod název expresionismus se tehdy zcela nepřesně, bez ladu a skladu, začalo zahrnovat vše, co vzniklo po naturalismu a impresionismu, tedy vlastně

⁴⁸ Rychlé oční pohyby, které dosahují rychlosti až 700° za sekundu. Jejich účelem je přivést zdroje zájmu do zorného pole.

ABZ slovník cizích slov. *Sakády* [online]. 2005-2006 [cit. 2012-06-20]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/sakady>

⁴⁹ MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 978-80-00-01410-4., str. 152

*celé moderní umění. Jistým upřesněním termínu expresionismus pak byla kniha Paula Fechtera Der Expressionismus, která vyšla v roce 1914 přímo ve spojitosti se vznikem uměleckých skupin Die Brücke a Der Blaue Reiter.*⁵⁰

Ke skupině *Die Brücke* patřil například Ernst Ludwig Kirchner nebo Erich Heckel a byla založena v roce 1906. Druhá skupina – *Der Blaue Reiter* vznikla v roce 1911 a jejími členy byl Franz Marc nebo Vasilij Kandinskij. Každý umělec měl svůj osobitý rukopis, ale byly tu určité znaky, které je spojovaly a řadily do expresionismu. Zcela vynechali barvy a jemné odstíny barev, které byly používány k realistické malbě. Malovali spíše v obrysech – jako v kreslených filmech, používali nerealistické barvy s výraznými konturami. Postavy byly deformované, prodloužené, s expresivními výrazy ve tvářích – většinou negativními emocemi, jako je znázornění strachu nebo úzkosti. Expresionismus má tendenci zdůrazňovat vypjaté psychické momenty, dílo je především projevem duše. U znázornění budov měli podobné principy. Expresionistické budovy popírají tradiční perspektivu, jsou nakloněné, zdeformované, zhroucené, podlahy jsou zvednuté. Takovýto styl se promítal do kulis současných filmů. Bylo by velmi těžké vytvořit scénérii v exteriérech, a proto se například film *Kabinet doktora Caligariho* točil ve studiu. Tvůrcům se tak lépe dařilo vyjádřit subjektivní vnímání světa.

*„Jako reakce na tato fantastická vyprávění vznikla civilní linie kammerspielu, dramaticky sevřených příběhů ze života obyčejných lidí. Vliv expresionismu můžeme sledovat na filmech až do současnosti (Juraj Herz: SPALOVAČ MRTVOL - 1968, Woody Allen: STÍNY A MLHA - 1991).*⁵¹

6.1 EXPRESIONISMUS VE FILMU

„V letech 1918 až 1933 bylo prozkoumáno úžasné množství alternativních filmových stylů. V rámci komerčního filmového průmyslu se zrodila ne méně než tři avantgardní hnutí, která krátce velmi prosperovala; byl to francouzský impresionismus (1918-1929), německý expresionismus (1920-

⁵⁰ GLENN, Martina. *Expresionismus* [online]. Publikováno 31.7.2008 [cit. 2011-12-28]. Dostupné z: < http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=63>.

⁵¹ Expresionismus [online]. [cit. 2011-12-29]. Dostupné z: <http://www.nfa.cz/expresionismus.html>

1927) a sovětská montáž (1925-1933). Navíc se ve 20. letech poprvé objevily nezávislé experimentální filmy- včetně surrealistických, dadaistických a abstraktních.“⁵²

Expresionismus, jako umělecký směr, vznikl kolem roku 1908 ve výtvarném umění a v něm zůstal nejviditelnější. Během prvních dvaceti let dvacátého století měl v umění vůdčí postavení – zejména v klasickém umění, hudbě nebo literatuře. Dalším významným místem, kde se projevil, bylo divadlo a později i ve filmu. Objevil se i jinde ve světě, ale primárně se projevoval v Německu. Je to vlastně první umělecký směr ve filmu.

*„Umělecký směr prvních dvou desetiletí 20. století, příkládající velký význam výrazové (v latině znamená expressio výraz) stránce v obsahu i formě. Vznikl jako reakce na věcnost a střízlivost konce minulého století, jako záporná odpověď na představy, že společenské rozpory budou vyřešeny technickým rozvojem.“*⁵³

V době války se produkce po celém světě skládala z filmové dramaturgie, kterou tvořily komedie, zábavné filmy, detektivky nebo melodramata. V Německu tomu nebylo jinak. Do popředí zájmu se dostalo až tehdy, kdy se projevilo úsilí natočit film, ve kterém se bude odrážet - v té době současný umělecký směr – expresionismus. Sešla se skupina umělců, která se rozhodla začít experimentovat s tímto materiálem. Všechno vzniklo jako reakce na střízlivost umění devatenáctého století. Umělci se v expresionismu snažili reagovat na(ne)realitu a vyjádřit se výrazem, který byl stejným jmenovatelem směru tak jako subjektivita. Do děl a filmů se promítaly zejména osobní zkušenosti, zážitky, nebo inspirace realitou. Vše však bylo vytvořeno fantaskním způsobem, který byl na hony vzdálený realismu. Originalita byla zakládána na absolutní ignoraci pravidel, na kterých do této doby bylo postaveno celé umění.

Expresionismus byl reakcí na realismus. *“V umění se na konci 19. století objevil jeden široký trend, který působil jako katalyzátor právě v době, kdy se šířil film. Tomuto trendu se říká modernismus. Signalizoval velkou změnu*

⁵² BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-807331-091-2, ISBN 978-807106-898-3. s. 90

⁵³ BERNARD, Jan; FRÝDLOVÁ, Pavla. *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988. ISBN 13-734-88. S.129

*společenských názorů a postojů, jež byla reakcí na moderní život v pozdních fázích průmyslové revoluce, kdy zvláště nové způsoby přepravy a komunikace rychle měnily lidské životy. Telefony, automobily a letadla se považovaly za velký pokrok, avšak zároveň představovaly hrozbu, zvláště pro možné využití ve válkách.*⁵⁴

S nástupem nových technologií byla už jen otázka času, kdy se dostane i do filmu. Podstata expresionismu byla ve znázornění vnitřních emocí, neklidu a pocitů a rozpoložení postav. Byl to jakýsi útěk od následků války do zcela jiného světa. *„Všeobecné povědomí bylo na začátku 20. let ještě stále pod vlivem války, a tak na plátně expresionistických filmů převládaly chmurné fantastické motivy a individua, vydaná napospas nadlidským bytostem, nemilosrdným silám osudu nebo vlastním temným pudům.*⁵⁵

Nejvýraznějším rysem expresionistických filmů, díky kterým se proslavily, byla především výprava, herecké výkony a režie. Vše bylo inspirováno divadlem. Záběry a scénérie v nich byly tvořeny více kulisami přímo na scéně než prací s kamerou- podoba předkamerové reality. Tvůrci filmu chtěli poukázat na to, že film nestojí pouze na hereckých výkonech, ale zejména na prostředí, ve kterém se děj odehrává. Herecké výkony tento celek spíše doplňují, než aby v něm vládly. Veškeré kompozice byly vytvářeny manuálně a film byl ve výsledku spíše jako záznam divadelního představení. Herci byli přehnaně maskovaní, extrémně gestikulovali a svým způsobem vypadali dost avantgardně. Přesto těmito svými projevy dokonale zapadali do kulis, ve kterých se děj filmu odehrává. Charakteristika herců byla totožná s charakteristikou filmové naplocho malované scénérie, která odrážela vnitřní život postav. Herci se stávali součástí dekorace a dekorace se stávala novou plnohodnotnou postavou. Kulisy domů a ulic byly stylizované do divadelních kulis. Malovanými motivy se staly podivně deformované budovy. Je to nejběžnější motiv expresionismu- deformace a zveličením. Domy jsou křivé, pokroucené, nábytek je protáhlý, vysoký, deformovaná okna. Kulisy jsou papírové, malované plochami a vysoce kontrastními barvami. Malované jsou dokonce i stíny.

⁵⁴ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-807331-091-2, ISBN 978-807106-898-3. s. 89

⁵⁵ GRONEMEYER, Andrea. *Film*. Computer press, 2004. ISBN: 80-251-0209-2. S.62

„Zatímco pro francouzský impresionismus je rozhodující práce s kamerou, pro německý expresionismus je především typické využití mizanscén. V roce 1926 byl citován názor architekta Hermanna Warma (který spolupracoval na Caligarim a dalších expresionistických filmech), že „filmy se musejí stát oživými kresbami.“⁵⁶

Podobně by se dali popsat i herci, kteří se snažili co nejvíce oddálit od klasického realistického hereckého projevu. Místo toho křičeli, řvali, předváděli taneční nebo trhavé přehnané pohyby, které byly inspirovány němým filmem a groteskami, jenž se odehrávaly v extrémním provedení, a byly secvičeny v choreografii, která pasovala k malovaným kulisám. Cílem bylo co nejextrémnější a nejbezprostřednější vyjádření emocí. Herci neměli zájem o to, aby působili přirozeným dojmem. V detailech obličejů si můžeme všimnout extrémní mimiky nebo přehnaného líčení.

„Přímým vzorem pro stylizaci výpravy a herectví bylo expresionistické divadlo. Již v roce 1908 bylo drama Oskara Kokoschky Vrah, naděje žen inscenováno v expresionistickém stylu. Expresionistický styl se v dalším desetiletí uchytil, v některých případech jako způsob inscenování levicových her protestujících proti válce nebo kapitalistickému vykořisťování.“⁵⁷

Co se týče skladby záběru, největší důraz je kladen na kompozici. Oproti klasickým filmům, kdy soustřeďujeme pozornost na jednotlivé prvky záběru, jsou expresionistické filmy tvořeny tak, aby každý záběr byl kompozičně zajímavý a divák ho vnímal jako obraz sama o sobě. V tradičních filmech- když to rozeberu čistě po vizuální stránce- je nejdůležitějším, nejviditelnějším prvkem postava. Postava se stará o to, aby se díky ní odehrál nějaký děj, a tudíž jsou kulisy a celková výprava méně významné. Jedná se i o práci se světlem. Důležitý je prostor, kde se postava pohybuje, a co se v něm odehrává. Naopak v expresionistických filmech se stává postava součástí kulis, je to více dvourozměrný obraz než scenerie do hloubky. Postava jakoby splývá s prostředím, ve kterém se pohybuje, a dotváří ho. Je jen dalším prvkem z mnoha, který se podílí na celkové umělecké kompozici záběru. Samozřejmě nelze herce vždy ohlídat tak, aby výsledná kompozice byla dokonalá po celou

⁵⁶ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-807331-091-2, ISBN 978-807106-898-3. s. 114

⁵⁷ Tamtéž s.113-114

dobu. Takových míst ve filmu je jen málo. Z téhož důvodu se děj expresionistického filmu občas zpomalí nebo zastaví, aby se v záběru znovu uspořádaly prvky mizanscény do promyšlené kompozice.

Dalším způsobem, jak filmaři propojili postavu herce s kulisami, aby do sebe zapadali, bylo například využití ornamentů nebo struktur. Šaty herců jsou potištěny podobnými nebo dokonce stejnými vzory jako jsou namalovány kulisy. Také se hodně využívá geometrie a symetrie, která pomáhá i jako textura, i jako aranžmá další kompozice. Je vizuálně velmi působivá.

„V roce 1924 Conrad Veidt, který hrál Cesara v Caligarim a účinkoval v několika dalších expresionistických filmech, prohlásil, že „pokud jsou dekorace navrženy tak, aby odpovídaly duševnímu rozpoložení postavy, poskytnou herci neocenitelnou pomoc při vytváření a prožívání role. Splyne se zobrazeným prostředím a oba se začnou pohybovat ve stejném rytmu.“⁵⁸

Filmy nepoužívají složité nasvícení. Většinou jsou nasvíceny jen zepředu a za stran, aby se snímku dodala plošnost a podtrhla se tím viditelnost kompozice obrazu a propojení postavy s dekorací. Leckdy si můžeme všimnout, že na některých záběrech hraje hlavní roli pouze stín a herec není ani v zorném poli.

Podobná věc se může říct i o střihu filmu. Vše bylo podřízeno tak, aby mizanscéna byla prioritou filmu. Stříhová skladba byla jednoduchá. Střídaly se v ní pouze základní prvky, jako je záběr, protizáběr nebo klasický prostřih scén. Střih byl lineární a rytmus filmu byl v porovnání s ostatními filmy z německé produkce tohoto období pomalejší. Bylo to převážně kvůli tomu, aby si divák stihl prohlédnout každý komponovaný záběr, a aby na něj mohla působit kompozice záběru. Byl to úplný opak francouzského impresionismu s jeho rychlým střihem.

V impresionistických filmech se nejednalo o mizanscénu, ale o práci s kamerou a se světlem. Stejně jako tomu bylo v malířství, podstata tohoto směru byla v pocitech, emocích a v impresi. Záběry si hrály se světlem, s pozicí kamery, se vzdáleností předmětů v záběru, s hloubkou ostrosti, s detaily a dalšími věci, které měly u diváka vyvolat emotivní dojem a zážitek.

⁵⁸ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-807331-091-2, ISBN 978-807106-898-3. s. 114

V expresionistických filmech měla kamera spíše práci funkční než efektní. Pozice kamery se střídaly minimálně, většina záběrů je točena kamerou v pozici hrudníku nebo očí. Podhledy nebo nadhledy jsou ve filmech tohoto typu spíše raritou. Změnu kompozice způsobovaly spíše kulisy a jejich pokřivená malovaná perspektiva než práce s kamerou.

Hlavními tvůrci expresionistických filmů byli zejména tito tři umělci: Friedrich Wilhelm Murnau (*Upír Nosferatu*, 1922), Fritz Lang (*Metropolis*, 1922) a Robert Wiene (*Kabinet doktora Caligariho*, 1920). Do budoucna tento směr velmi ovlivnil kinematografii. Nejvíce se to promítá do tzv. filmu noir (černý film), který vznikl na začátku čtyřicátých let a trval do konce padesátých let minulého století. Tak jako v expresionistických filmech je hlavním tématem temná strana lidské existence, strach, paranoia a úzkost. Prostředí je ponuré s všudypřítomnými stíny a deformovanou perspektivou.

7. ROBERT WIENE

Robert Wiene se narodil 27. dubna 1873 v Drážďanech a zemřel 17. července 1938 v Paříži na rakovinu. Byl synem úspěšného herce – Carla Wiena. Když byl mladý, chtěl se stát právníkem. Práva začal studovat v Berlíně a pokračoval v nich ve Vídni, kde zažil také své první herecké zkušenosti. Později se tam stal dramaturgem a divadelním režisérem. Jeho první zkušenost s filmem proběhla v roce 1912, kdy napsal scénář a podílel se na režii filmu *The Weapons of Youth*. V nadcházejících letech pracoval pro Berlínskou společnost Messter-Film, pod kterou produkoval kolem třiceti filmů. Vztah ke společnosti nebyl ideální, a proto vytvořil několik filmů i pod několika dalšími v té době velmi významnými jmény německého filmového průmyslu. Jeho neznámějším veledílem se stal film *Kabinet doktora Caligariho*. Mezi další natočené snímky patří např. *Genuine* (1920), *Raskolnikov* (1922), *Hraběnka z Modes Robes* (1926), první film doprovázen zvuky *Dvojí život* (1930).⁵⁹

⁵⁹ Fimová databáze. *Robert Wiene* [online]. 2008 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/95021-robert-wiene.html>

8. KABINET DOKTORA CALIGARIHO

Děj filmu:

Děj filmu se odehrává v době, kdy jsou velice populární putovní pouťové atrakce. Jedna taková se odehrává v městě Holstenwall, kde se mezi účinkujícími objevuje doktor Caligari (Werner Krauss) se svým Cesarem (Conrad Veidt). Je to muž, který v hypnóze dokáže číst budoucnost. Během představení, na které se šli podívat dva přátelé – Francis (Friedrich Fehér) a Alan (Hans Heinrich von Twardowski), se jeden z nich zeptá Cesara, kdy zemře. Šokující odpověď, že Alan zemře zítra před úsvitem, se vyplní. Francis začne se svou snoubenkou Jane (Lil Dagover) pátrat po vrahovi. Mezi tím doktor Caligari přikáže Cesarovi zabít Jane, ale pro její krásu toho není schopen, unese jí a při pronásledování měšťany zemře vyčerpáním.

Francis se jde zeptat do místního blázince, zda tam neměli pacienta Caligariho, ale s překvapením zjistí, že sám doktor Caligari je jeho ředitelem. V kanceláři ve starých záznamech najde dokument, že muž známý jako doktor Caligari je posedlý příběhem z 11. století, kdy mnich Caligari měl díky náměsíčnosti v plné moci médium, kterým vraždil lidi v severní Itálii. Caligari je pak umístěn do blázince jako pacient.

V závěru však nastává dějový zvrat. Divák zjistí, že celý film byl jakýsi „flashback“ – Francisova fantazie. Jane spolu s ním a Cesarem jsou ve skutečnosti pacienti blázince a doktor Caligari vede léčebnu. Je přesvědčen, že po tomto zjevení bude schopen léčit Francise.

Kabinet doktora Caligariho je černobílý němý horor. V německých kinech byl poprvé uveden na konci února v Berlíně v roce 1920. Je to jeden z prvních filmů, u kterého je použit výrazný zvrat v ději na konci příběhu. Film byl plánován jako kasovní úspěch pro publikum, které se orientovalo v současném umění. Z tohoto důvodu byl doprovázen obrovskou reklamní kampaní a promítal se ve velkých kinosálech, aby neunikl pozornosti médií a tisku. Byl považován za novátorský, originální a u diváků sklídl veliký úspěch.

Střih, osvětlení, práce s kamerou není nijak výjimečná z toho důvodu, aby dala vyniknout výpravě a stylizaci filmu. Kulisy pro film vytvořila německá skupina Der Sturm. Fantaskní dekorace je plná pokřivených a zdeformovaných ploch, které budí dojem nereálného, vymyšleného světa. Autor se snažil odklonit od objektivního světa a co nejvíce se přiblížit subjektivitě postav. Vše je vysoce stylizované jako známka ohrazení proti realismu. Film by se dal zjednodušeně označit jen za střídání černé a bílé- žádný prostor pro šedou. Výrazné střídání světla a stínu, výrazné trhané gestikulace- styl tohoto filmu je vysloveně extrémní. Kabinet doktora Caligariho byl velmi úspěšný. Publikum už mělo dost času zvyknout si na expresionismus v jiných umění, proto tento film přijali s ovacemi a vydobyl si místo ve světové kinematografii. Z expresionismu se stal pro veřejnost módní styl, který trval až do začátku roku 1927. Přesto se tento směr neudržel dlouho, avšak vliv expresionismu můžeme rozeznat v gangsterkách 30. let a dalších hororových snímcích.

Film vznikl na základě scénáře dvou scénáristů – Carla Mayera a Hanse Janowitze. Oba do něj promítli své vlastní vzpomínky, zkušenosti a představy.

„Na expresionismus měly vliv i soudobé vědecké objevy v oblasti medicíny či psychologie, stejně tak v něm najdeme stopy současné filozofie či duševních pocitů souvisejících s válečnými traumaty. Carl Mayer a další spoluscenáristé pro film čerpali náměty jednak ve svých osobních zkušenostech s psychoanalýzou, jednak je inspiroval i případ skutečné vraždy v Hamburku.“⁶⁰

Janowitz vložil do příběhu svůj osobní zážitek, který se mu stal v roce 1913 v Hamburku, a to v době, kdy šel v noci z trhu a zahlédl v parku muže, který se podivně vynořil z keřů a zmizel ve stínech stromů. Další den se na stejném místě našlo zbídačené mrtvé ženské tělo. Další inspirací pro děj jim byl zážitek, který měli oba scénáristé společný. Jednu noc, kdy šli společně na tržnici, potkali atrakci, která se jmenovala Člověk a stroj a spočívala v tom, že muž byl v hypnotickém transu a předpovídal budoucnost. S dokončeným scénářem šli do malého filmového studia Decla-Bioscop, kde byl producentem Erich Pommer. Po nástinu příběhu je chtěl vyhodit, ale trvali na tom, aby mu

⁶⁰ *Kabinet doktora Caligariho - goldie: Goldie*. Kfilmu.net [online]. 1.1.2011 [cit. 2012-03-03]. Dostupné z: <http://www.kfilmu.net/filmy.php?sekce=goldies&film=kabinet-doktora-caligariho>

příběh převyprávěli a díky tomu si Pommera získali. Byl z příběhu nadšen. Scénář si koupil a souhlasil, že film má být vyroben v expresionistickém stylu.

Původním režisérem měl být Fritz Lang, ale nakonec dal přednost režírování filmu *Die Spinnen* (Pavouci, 1919) a své místo přenechal Robertu Wienemu. Ten natočil zkušební scénu, která byla natolik působivá, že mu byla dána volná ruka při tvorbě celého filmu. Výpravou filmu a veškerými dekoracemi se zabývala umělecká skupina *Der Sturm*. Jmenovitě to byl Hermann Warm, Walter Röhrig a Walter Reimann. Museli přesvědčit Pommera, že malovat dvourozměrné kulisy, světlo a stín rovnou na zdi a podlahu, má svůj význam. Styl kulis měl odrážet to, že děj se odehrává v psychiatrické léčebně, symbol rozpolcené lidské duše, která je v depresi z celé společnosti.

„Snímek by se dal chápat i jako metafora pro poválečné Německo, plné obav a znepokojení z nastalé situace a strachu z budoucnosti. *Caligari* má představovat tehdejší systém, státní autoritu a Cesare je jen loutkou v jeho rukou, která plní rozkazy a v zájmu věci i umírá.“⁶¹

Z toho důvodu jsou dekorace s ostrými úhly, deformovanou perspektivou, působící agresivně a neklidně s velkými světelnými kontrasty. Jsou zpracovány graficky. Objevují se tam jak pokřivené části domů, jako jsou okna, dveře, ale dokonce i celky- ulice a převislé domy. Herecké výkony byly přizpůsobovány dekoracím, aby do nich perfektně zapadaly a splývaly se svým okolím. Herci se pohybovali po vyznačených liniích, ustrnuli v pozicích nebo své pohyby zrychlovali či zpomalovali. Herectví i dekorace byli spíše divadelní než filmové. Dalším znakem expresionistického filmu, který se tu objevuje, je rámcový příběh, který je součástí velkého celku. Je to odbočka od hlavního příběhu a ukazuje vedlejší děj, který je nějakým způsobem spojený s hlavním dějem.

9. SURREALISMUS

Surrealismus je umělecký směr poválečné avantgardy. Překlad názvu znamená „nadrealita“. Pohybuje se v rozhraní mezi první a druhou světovou

⁶¹ Kabinet Dr. Caligariho. Fdb.cz: Filmová databáze [online]. 2003 [cit. 2012-03-04]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/film/9837-kabinet-dr-caligariho-das-cabinet-des-dr-caligari.html>

válkou. Počátkem surrealismu se stal Manifest Andreho Bretona, který napsal v roce 1924.

„Surrealismus, podst. jm. m. r. Čistý psychický automatismus, kterým má být vyjádřeno, ať už ústně, ať už písmem nebo jakýmkoli jiným způsobem, reálné fungování myšlení. Diktát myšlení za nepřítomnosti jakékoli kontroly prováděné rozumem, mimo jakýkoli zřetel estetický nebo morální. Encykl. Filos. Surrealismus je založen na víře ve vyšší realitu určitých forem asociací až do jeho doby opomíjených, ve všemohoucnost snu, v nezaujatou hru myšlení.“⁶²

Směr vznikl odpojením Andre Bretona od Tristana Tzary a dadaismu, protože oba viděli budoucnost směru odlišně. Tzara chtěl pokračovat v anarchismu, Breton chtěl změnit pohled na svět. Snaží se o zachycení představ, myšlenek a snů. Tak jako dadaismus byl surrealismus negativní reakcí na první světovou válku, avšak dokázal tuto negaci změnit v pozitivní přístup – svět může být přetvořen na místo lásky a svobody. Asi nejdůležitější pohnutkou pro rozdělení těchto dvou směrů byly nové poznatky Sigmunda Freuda o nevědomí. Freud se přesto k modernímu umění stavěl negativně a dokonce odmítl nabídku Bretona, aby byl patronem surrealismu. Ještě jednou se k němu snažil dostat přes rozhovory o výkladech snů, ale nakonec se to podařilo jedinému velikánovi surrealismu – Salvatoru Dalí. Freud uznal, že surrealismus může mít smysl.

„Surrealismus spočíval ve víře ve vyšší realitu určitých asociačních forem, které byly až do jeho vzniku pomíjeny, ve všemohoucnost snu, v nezaujatou hru myšlení. Směřoval k tomu, aby definitivně zničil všechny ostatní psychické mechanismy a zaujal jejich místo v řešení hlavních problémů života.“⁶³

Umělci zkoumali své nitro. Nemělo to být úmyslné, aby pravá podstata člověka nebyla poškozena. Snažili se obnovit roli imaginace, která podle nich upadala. Nebylo výjimkou, že k takovýmto cestám do hloubi duše využívali podpory drog. Obrazy vznikaly automatickou kresbou a zobrazením. Snažili popsat halucinace, pudy, vzpomínky. Zapojovali jak své vědomí, tak nevědomí a odmítali jakoukoli kontrolu – jak morální, tak estetickou. Vznikaly obrazy

⁶² BRETON, André. *Manifesty surrealismu*, s. 39.

⁶³ Artmuseum. *Surrealismus* [online]. 2008 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=105

v nesourodých bizarních kombinacích, kde kombinovali prvky, které k sobě v reálném životě nemohou nalézt žádnou cestu. Celý směr je pod rouškou tajemnosti, ale s hlubokým smyslem. Stavěli se proti čistému racionalismu, který se jim jevil pouze jako soubor faktů.

„Surrealistické hnutí nemělo v plánu zničit pojem reality, nýbrž jej přebudovat a obohatit. Nechtěli utíkat z reálného světa, jak tvrdili a tvrdí někteří kritikové hnutí, naopak. Základním cílem hnutí bylo prohloubení vjemů, pomocí kterých člověk svět vnímá, o jedincovu vlastní imaginaci.“⁶⁴

Surrealismus nepatří – jak si spoustu lidí myslí – jen do Paříže. Je to mezinárodní styl, který vznikl ve dvacátých letech a přetrvává do dnešní doby. V době největšího rozkvětu (20. a 30. léta) do tohoto směru patřili umělci jako je René Magritte, Joan Miró, Max Ernst, Salvador Dalí, Alberto Giacometti nebo fotograf Man Ray. V českých zemích se do hnutí zapojili Toyen (vlastním jménem Marie Čermínová), Jindřich Štýrský, Emila Medková, sochař Vincenc Makovský nebo Jan Švankmajer se svou ženou Evou Švankmajerovou.

9.1 SURREALISMUS VE FILMU

Surrealistická kinematografie probíhala simultánně se surrealistickou literaturou, výtvarným uměním a navzájem se doplňovaly. *„Styl surrealistického filmu je elektický. Mizanscéna bývá často ovlivněna surrealistickým malířstvím: mravenci v Andaluském psu pocházejí z Dalího obrazů, sloupy a náměstí ve filmu Škeble a kněz odkazují k italskému malíři Giorgiu de Chiricovi.“⁶⁵*

Jak jsem se zmínila výše, surrealismus v ledasčem připomínal dadaismus. Oba směry chtěly být šokující, vysoce kontrastní po všech stránkách, vyvolávat v lidech neklid a asociace bez nutnosti pochopení narativity filmu, která tam většinou ani nebyla. Breton a ostatní surrealisté si zvnitřnili slavnou větu Lautréamonta: „Krásný jako neočekávané setkání šicího stroje a deštníku na pitevním stole.“ Pohrdali klasickými estetickými

⁶⁴ SLEZÁKOVA, Kateřina. *Prvky surrealismu v tvorbě Jana Švankmajera*. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, 2011. s. 15

⁶⁵ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. S. 603 – 604.

tradicemi a snažili se od nich co nejvíce odpoutat a přejít do nevědomí. Tento stav jim pomáhal vytvářet umělecká díla bez kontroly myšlenek a logiky. Vyskytuje se tu však jeden problém a to ten, že v současném světě se pojem „surreální“ používá spíše v asociaci slova „divný“. Pozbývá tím pravý význam.

„Ideální surrealistický film se lišil od dadaistického v tom, že nešlo o komický, chaotický shluk událostí. Místo toho zaznamenává zneklidňující, často sexuálně motivovaný příběh, řízený nevysvětlitelnou logikou snu.“⁶⁶

Oproti francouzským impresionistům surrealisté nevyráběli komerční filmy, ale měli své mecenáše, kteří jim sponzorovali výrobu svých experimentů, které se promítali pouze na uměleckých setkáních. Ve svých filmech však využívali některé impresionistické prvky, jako jsou prolínačky, několikanásobné expozice atd. Postavy ani nebudovali žádnou psychologickou charakteristiku.

Surrealistickou kinematografii dělíme na tři odvětví⁶⁷:

- čistě surrealistickými filmy
- surreálními filmy nebo pasážemi filmů
- filmy ovlivněnými surrealismem

První umělci, kteří si začali pohrávat se surrealistickým filmem, byli malíři Man Ray a Salvator Dalí. Toto nově se rozvíjející odvětví přilákalo v budoucnu nejslavnějšího režiséra pocházejícího ze Španělska – Luise Buñuela. V Paříži se seznámil se skupinkou umělců a začal s nimi spolupracovat. V roce 1928 spolu se Salvatorem Dalím natočili „filmový manifest“ surrealismu – *Andaluského psa*.⁶⁸ O dva roky později vzešel z jejich spolupráce ještě jeden film, který navazoval na jejich předchozí úspěch – *Zlatý věk*.⁶⁹ Ve své době si tento film moc slávy neužil. Byl o dost provokativnější než první snímek. Při svém prvním uvedení vyvolal takové pobouření, že byl okamžitě zakázán a vrátil se až po čtyřiceti letech. Nejznámější scénou z *Andaluského psa* je muž prořezávající oční bulvu ženě, která sedí zcela v klidu. Sekvence se spoléhá na schopnost asociace diváků a také na známý Kulešovův efekt.

⁶⁶ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Dějiny filmu*. Praha: Nakladatelství Lidové Noviny, 2008. S. 186.

⁶⁷ NFA. Surrealismus [online]. 2010 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://www.nfa.cz/surrealismus.html>

⁶⁸ Un Chien andalou, 1928

⁶⁹ L'Âge d'or, 1930

Pro demonstraci efektu stříhové skladby natočil Lev Kulešov tvář herce Ivana Mozzuchina. Řekl mu, aby se tvářil neutrálně. Tento záběr poté použil před záběr s miskou teplé polívky, další pokus byl se záběrem hrajícího si dítěte a nakonec s rakví mladé ženy. Výslednou stříhovou skladbu promítl zkušebnímu publiku. Vsevolod I. Pudovkin, další z montážníků, později napsal: "*Když jsme ukázali tyto tři kombinace divákům, kteří nebyli do tajemství zasvěceni, účinek byl neobyčejný. Diváci byli nadšeni hercovou hrou.*"⁷⁰

Ve třicátých letech surrealismus jako směr skončil. Umělci se začali politicky angažovat v levici. Někteří z nich však pokračovali individuálně. Luis Buñuel natáčel filmy ovlivněné surrealismem až do 80. let 20. století. Ovlivnil spoustu dalších umělců. U nás se surrealistickému filmu věnuje Jan Švankmajer, který dostal mezinárodního úspěchu například s filmy *Zahrada* (1968), *Možnosti dialogu* (1982) nebo *Jídlo* (1992).

Další nejznámější světové filmy jsou *Anémic Cinéma* (Marcel Duchamp, 1926), *Škeble a kněz* (Germaine Dulacová, 1926) a *Emak Bakia* (Man Ray, 1926).

10. JAN ŠVANKMAJER

„Kdysi umění a magie splývaly v jedno. V okamžiku, kdy se umění estetizovalo a osamostatnilo, uřízlo si pod sebou větev, na které sedělo. Magie dává umění čtvrtý rozměr – tajemství.“ JŠ⁷¹

Jan Švankmajer má v uměleckém poli mnoho rolí – režisér, animátor, výtvarný umělec – ve všech je mezinárodně úspěšný. Píše literární scénáře, ale i taktilní básně, v teorii se zabývá především hmatem a představivostí. V úvodním citátu je snadno rozeznatelný Švankmajerův přístup k umění. Přirovnává umění k magii a umělce/animátora k šamanovi, který dokáže oživit artefakt a vdechnout mu život.

⁷⁰ Střih přes osu. *Kulešovův efekt* [online]. 2011 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://pres-osu.blogspot.cz/2011/09/kulesovuv-efekt.html>

⁷¹ *Eva Švankmajerová: anima animus animace: mezi filmem a volnou tvorbou / Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer.* Praha: Nadace Arbor vitae, 1997. ISBN - 80-901964-3-8.

Narodil se 4. září v roce 1934 v Praze. Už na střední škole začal studovat na scénickém oddělení na Vyšší škole uměleckého průmyslu v Praze. Po maturitě vystudoval režii a scénografii na loutkářské fakultě Divadelní akademie múzických umění. Nikdy nestudoval film a jeho techniku – což je mu přínosem - v jeho filmech se neodráží tradiční filmové umění.⁷² Po ukončení filmu založil Divadlo masek v Semaforu, kde se poprvé setkal se svojí budoucí ženou Evou, která ho provází bok po boku jak v osobním, tak v uměleckém životě dodnes. Ze Semaforu se přesunul do Laterny Magiky, se kterou po svém odchodu ještě dlouho spolupracoval externě. Jedno z představení Divadla Masek se stalo námětem pro jeho první film *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara*, který natočil v roce 1964 v Krátkém filmu Praha.⁷³

Surrealistická výstava „Princip Slasti“, která se konala v Praze a následné setkání s vůdcem českých surrealistů Vratislavem Effenbergerem, utvrdil Jana s Evou v tom, že síla tohoto směru ještě zdaleka nevyhasla, a tudíž jejich budoucí umělecká cesta byla jasná. Stal se hlavním představitelem pozdního českého surrealismu.

„Stále zaměřuj sen za realitu a naopak. Mezi snem a realitou je jen jeden nepatrný fyzický úkon: zvednutí nebo zavření víček.“⁷⁴

Jeho inspirací byli i umělci, kteří neměli se surrealismem nic společného. Byl to například Giuseppe Arcimboldo, Hieronymus Bosch, E. A. Poe nebo Lewis Carroll.

Natočil kolem čtyřiceti vlastních snímků, které slavily větší úspěch ve světě než u nás. Nejcharakterističtějším prvkem jeho filmů je kombinace klasické animace, animace loutkové a hraného filmu. V pozdější tvorbě ve filmech převládají hrané pasáže nad animací. Spolupracoval i na řadě jiných filmů, kde pomáhal svým kolegům s animací (*Adéla ještě nevečeřela*⁷⁵, *Tajemství Hradu v Karpatech*⁷⁶, seriál *Návštěvníci*⁷⁷).⁷⁸

⁷² Jan Švankmajer, *Transmutace smyslů*. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, 1994. ISBN 80-902258-3-7.

⁷³ Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer. Praha: Nadace Arbor vitae, 1997. ISBN - 80-901964-3-8.

⁷⁴ ŠVANKMAJER, Jan. *Síla imaginace: Režisér o své filmové tvorbě*. Praha: DauphinMladá Fronta, 2001. ISBN: 80-7272-045-7, s. 114.

⁷⁵ Lipský Oldřich, 1977

⁷⁶ Lipský Oldřich, 1981

Málokdy se držel přesně vytyčených pravidel. Natáčel filmy bez scénáře jen za podpory improvizace herců, a pokud už scénář měl, nebylo problémem ho v půlce natáčení odložit a pokračovat jen intuitivně. Ovlivnil řadu zahraničních režisérů – např. Terry Gilliam nebo Tim Burton a inspiruje studenty filmové animace v celém světě.

Počátkem devadesátých let společně s Jaromírem Kallistou založili filmové studio Athanor, ve kterém vznikla jeho veškerá filmová tvorba nadcházejících let.

Jeho nejslavnějšími filmy jsou *Rakvičkárna* (1966), *Zahrada* (1968), *Možnosti Dialogu* (1982), *Něco z Alenky* (1988), *Lekce Faust* (1994).

11. LEKCE FAUST

Děj filmu:

Přestože film vznikl v roce 1994, je teprve druhým celovečerním filmem. Je inspirován literární klasikou. Rozdílem tu však je, že Švankmajerův Faust je obyčejný člověk (na rozdíl od Goetheho zpracování Fausta jako romantického učenice), který je vtažen ze svého poklidného všedního života do tajemného nesourodého a na každém kroku překvapujícího světa, kde je nucen zabývat se zásadními otázkami lidské existence. Hlavní roli ztvárnil Petr Čepek. Na začátku filmu dostane na ulici leták, který bez sebemenší pozornosti vyhodí. Doma však tento leták najde znovu. Všimne si, že je na něm nakreslená mapa a rozhodne se jí prozkoumat. Jeho denní stereotyp je narušen. Leták ho dovede k domu, kde se po jeho vstoupení dovnitř začne odehrávat faustovský příběh.

*„Faustem v pravém slova smyslu se však stává až v divadelním zákulisí, kde si oblékne masku renesančního učenice a za neustálého upíjení z püllitru piva přečte úvodní monolog z Goethova díla.“*⁷⁹ Podepíše smlouvu o svou duši s Mefistem (na rozdíl od Fausta je věrný svému předchozímu zpracování) a začne dobrodružství, ke kterému ho dovedla jeho zvědavost. *„Muž je*

⁷⁷ Polák Jindřich, 1983

⁷⁸ KAČOR, Miroslav. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Mladá Fronta, 2010. ISBN: 978-80-204-2190-6. S. 127.

⁷⁹ ROLENC, Michal: *Švankmajerovo zpracování faustovského mýtu* - Diplomová práce bakalářská. Masarykova univerzita v Brně, filozofická fakulta, 2008. S. 21.

*paradoxně nucen proměnit se v poslušnou loutku rebela; hraje a proti své vůli si postupně osvojuje hrdinskou roli, jejíž jedinečnost je ovšem od základu zpochybněna.*⁸⁰

Tento Faust se markantně liší od předchozích tím, že nemá potřebu si něco přát. Má svůj styl obyčejného života, nad kterým nepřemýšlí, zda je dobrý či ne. Nastává tu tudíž paradoxní situace, byl „donucen“ využít služby Mefista, i když je nemá vůbec zapotřebí. Na druhou stranu, Mefisto v podání Švankmajera není další osoba, ale je to odvrácena duše samotného Fausta.

Ve filmu je znázorněn nekonečný koloběh života. Při vstupu do tajemného domu potká „Faust“ prchajícího muže. Spojitost nám dojde až ke konci filmu, kdy se do stejné role dostane i on sám a potká dalšího muže, který s očekáváním vstupuje do domu. V závěru filmu nekončí Faust v pytli Mefista, ale skončí pod koly auta bez řidiče. *„Koloběh života a smrti, vznikání a zanikání je silnější než individuální osud.“*⁸¹

Švankmajerův film je sarkastickou ukázkou manipulace, kterou si Faust nechá líbit až do hořkého konce, aniž by se vzepřel. Je to i reakce na politický systém doby, ve které film vznikl.

*„Jak napsal jeden uživatel Československé filmové databáze pod Švankmajerův film Lekce Faust: Kdyby se někdo do klasického námětu pustil popisným způsobem, uspěl by jen stěží. Český režisér známý svým citem pro výtvarno se zaměřil především na vizuální ztvárnění příběhu, v němž se střetává víc člověk s ďáblem než nebe s peklem.“*⁸²

Film kombinuje motivy z několika předloh Faustů, jakoby chtěl najít pouze jednu původní. Johann Spiess (1587) inspiroval Christophera Marlowea, další, kdo zpracoval tuto tematiku, byl Johanna Wolfganga von Goethe, operní dílo vzniklo pod vedením Charlese Gounoda a posledními jsou Matěj Kopecký a Christian Dietrich Grabbe.⁸³ Jinakost předloh dává filmu dynamiku

⁸⁰ Asociace českých filmových klubů. In: *Lekce Faust* [online]. 2009 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <http://www.acfk.cz/lekce-faust.htm>

⁸¹ JUST. V. *Faust po česku. In Faust – metaforou k současnosti*. Sborník statí z diskusního fóra uskutečněného 4. a 5. prosince 1997 v Goethe Institutu v Praze. Redakce Simona Šnajperková. HAPPY END production. Praha. 1998. ISBN: 80-7008-075-2. s. 56.

⁸² Kultura se signály. In: *Lekce Faust: Hra s ďáblem* [online]. 2010 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <https://kulturne.signaly.cz/1006/lekce-faust-hra-s>

⁸³ *Evašvankmajerjan: anima animus animace: mezi filmem a volnou tvorbou / Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer*. Praha: Nadace Arbor vitae, 1997. ISBN - 80-901964-3-8.

a univerzálnost. Film je surrealistickým dílem – propojen se snovou realitou, ze které nejde vědomě vystoupit. Faustovi podoby se v průběhu filmu mění, udržují divákovi napjatou pozornost – myšlení jede na plné obrátky. To stejné se děje i s obměnou prostředí, ve kterém se děj odehrává. Překvapivé propojení nesourodých míst, nenechají mysl v klidu. Příběh nás po celou dobu nutí přemýšlet o svých životech tak, jako nad ním přemýšlí sám Faust.

Švankmajer se rád inspiroval v černých románech, které nesou roušku tajemnosti, hrůzy a strachu. Maurice Heine⁸⁴ rozděluje tyto romány do čtyř bodů:

- Černá gotika (román se vztahuje ke konvenčnímu křížení středověku)
- Černá fantastika (navazuje na první koncepci, ale prosazuje zázračné prvky)
- Černý realismus (souhrn neviditelných děsivých sil, které ovládají postavy)
- Černá burleska (pozorování jistých situací, které bývá pojata jako ironie, satira nebo karikatura).

Lekce Faust je podle tohoto dělení přiřazována k černé burlesce. Ve svých filmech se pravidelně dotýká tabu, jakoby zkoušel, co divák vydrží. Švankmajer ještě před natáčením upozorňoval štáb, že jelikož se budou zabývat magií, měli by se připravit na to, že se budou dít divné věci. Po celou dobu, co film vznikal, doprovázely jeho i členy týmu prapodivné děsivé náhody, které popisuje ve svém deníku z natáčení.⁸⁵ Je možné, že by Faustův mýtus měl opravdu takovou moc?

Film kombinuje velké množství technik – stop motion, snová montáž, klasická hra herců, loutkohra a hra herců s maskami loutek, které před tím využil už jednou ve filmu Don Šajn.

Snímek dostal mnoho cen jak na českém, tak mezinárodním poli. Byl uveden v sekci Un certain regard na MFF v Cannes v roce 1994, zvláštní cenu poroty získal téhož roku na MFF v Karlových Varech, Český lev 1994 ve třech kategoriích (hlavní role pro P. Čepka, zvuk, výtvarný počin) a další čtyři

⁸⁴ Tamtéž.

⁸⁵ ŠVANKMAJER, Jan; *Síla imaginace*. Praha: Dauphin, Mladá fronta, 2001. ISBN: 80-7272-045-7

nomínace za nejlepší film, režii, střih a scénář, cena Kristián 1995, na 15. MF fantastických filmů v portugalském Portu 1995 Cena za vizuální efekty, Trilobit 1994 za scénář a režii, Zvláštní cena Nadace ČLF za rok 1994 za scénář a režii.⁸⁶

12. BAROKO

Baroko je poslední jednotný umělecký směr v Evropě a jejích koloniích. Vznikl v roce 1600 v Itálii a trval do roku 1750. Pojmenováno bylo až v 19. století – původ jména je portugalský „pérola barroca“ a znamená to „perla nepravidelného tvaru.“ Byla to reakce na klasické znaky baroka, které byly vyumělkované a přemrštěné. Je to primárně náboženský- církevní sloh. Sice vznikl na objednávku křesťanské církve, ale měl promlouvat k obyčejným lidem. Oproti manýrismu bylo baroko těžkopádné, ale stalo se všeobecně populárním - jedním z mála uměleckých stylů, které bylo přístupné všem společenským vrstvám lidu. Vřelost toho směru přivítali s otevřenou náručí. Oproti chladné a vysoce formální renesanci bylo srozumitelné i pro nižší vrstvy lidí. Z toho se odvíjela i selská barokní architektura. Převládala však architektura církevní. Byla bohatě vyzdobená, dynamická a záměrně měla působit na city člověka. Popírá hmotu a pracuje s iluzivností. Nejvýznamnějšími architekty byli Gian Lorenzo Bernini, Francesco Borromini nebo Johann Bernhard Fisher von Erlach. V Čechách to byl Jan Blažej Santini nebo rodina Dientzehoferů.

Stejná pravidla se objevovala v sochařství. Opustilo renesanční formálnost, a jelikož bylo hodně vázané na architekturu, přejalo spoustu jejích charakteristik. Sochy byly v pohybu, nadnesené, plné citu a dynamiky. Dynamiku podporovaly i bohatě rozevláté šaty postav. Zakladatelem barokního sochařství se stal už zmiňovaný itál Gian Lorenzo Bernini, v Čechách to byl Matyáš Bernard Braun nebo Ferdinand Maxmilián Brokoff. Jejich nejznámějšími díly jsou sochy na Karlově mostě v Praze.

Co se týče malířství, téměř vystrnadilo kresbu. Náměty byly náboženské s dynamickou kompozicí, která dávala důraz na citovost, ale vlivem

⁸⁶ Fdb.cz. *Lekce Faust* [online]. [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/film/11299-lekce-faust.html>

nizozemského malířství se začaly objevovat i nové např. žánrové malby, malby krajiny nebo zátiší. Nebyly však tak dramatické. Byly proslavené svým precizním provedením. Světelný zdroj byl většinou postaven mimo obraz. Typickým znakem barokní malby je šerosvit. Obrazy jsou díky tomu vysoce kontrastní – hlavně díky práci se světlem a stínem. Kompozice byly tvořeny tzv. principem *contrapposto*, kdy postavy otáčely ramena a boky na opačnou stranu. Ve tvářích se projevovaly emoce. Tak jako v sochařství, postavy měly rozevlátá roucha a ženy odhalovaly svá nahá těla. Nejznámějšími malíři byli Caravaggio, Diego Velázquez, Peter Paul Rubens, Rembrandt van Rijn, Vermeer. V Čechách to byl hlavně Karel Škréta, Petr Brandl a Václav Vavřinec Reiner.

12.1 HISTORIE VE FILMU

„Historičnost je neopomenutelným rysem každého filmu, neboť každý snímek se již v okamžiku svého vzniku stává zachycením něčeho, co se událo dříve, a film tak představuje specifickou reprezentaci minulosti.“⁸⁷

Historie ve filmu se objevuje téměř od počátku kinematografie. Filmaři se snaží vyobrazit významné epochy dějin lidstva nebo historické události. Často to bývají více či méně přesné nebo zjednodušující rekonstrukce se skutečnými historickými postavami. Z tohoto důvodu se filmový materiál takového typu využívá i v hodinách školního vyučování, jako zpestření nebo snadnější pochopení výkladu. Má široký mezioborový přesah. Může se jednat jak o hodiny dějepisu, občanské výchovy, českého jazyka nebo výtvarné výchovy. Je důležité vybírat správné ukázky a vyhnout se tak propagandě a manipulaci. V průběhu dějin a vývoje společnosti se měnily politické systémy, které ovlivňovaly a kontrolovaly výrobu takovýchto filmů. Týká se to i dnešní doby, kdy média dokážou podávat zkreslené informace.

Denisa Labischová⁸⁸ specifikovala tři druhy filmů s historickou tematikou:

⁸⁷ Multimedialní pomůcka z audiovizuální kultury pro potřeby vyučujících a studentů MU. Film a historie [online]. 2007 [cit. 2012-06-22]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pdf/js08/avk/ucebnice/lekce2.htm>

- Filmové dokumenty, kde se jedná o dobové nahrávky
- Dokumentární filmy, které jsou natočeny v dnešní době, avšak obsahují dobové snímky, doplněné komentáře, grafiku, mapy. Dokumenty vycházejí z událostí a faktů. Skutečnost se zobrazuje přímou svědeckou výpovědí s autentickým zvukem. Jsou vytvořeny ke vzdělávacím a informačním účelům bez uměleckých ambicí. Autorský záměr se objevuje pouze ve formě vybraných událostí a hledání spojitostí mezi nimi.
- Hrané historické filmy – historie představuje kulisu pro vymyšlené či „pravdivé“ příběhy, vytvořené s uměleckými ambicemi pro komerční účel. Pro diváky nejsou historické filmy příliš atraktivní, proto se je tvůrce snaží přizpůsobit dnešní době. Hlavní hrdina bývá často smyšlený. Cílem tvůrců je představit životní podmínky dané doby.

Co se týče hraného filmu, často bývají v rámci historie vykreslené nepodstatné postavy nebo skupiny a celý film je postavený spíše na prožívání dané doby a daného systému. Sledujeme hrdiny po jejich vnitřní, psychologické stránce, jak žijí v představovaném prostředí a jak se vypořádávají s problémy své doby. To, že se jedná o fikční film, neznamena, že nic není pravdivé. Ne vše musí být imaginární, minimálně po geografické stránce. Dává nám to možnost porovnávat dnešní společnost se společenskými zvyklostmi a normami v historii. Zajímavé je sledovat i jiné hodnoty jako je například proměny stylu oblékání nebo vybavení dobových interiérů.

„Guy Gauthier⁸⁹ poukazuje na neexistenci řešení přijatelného pro všechny. Spor mezi tím, zda vše je fikce, nebo zda vše je dokument, považuje za řešitelný jedině kompromisem. Jean-Luc Godard k tomu dodává, že „všechny velké hrané filmy se blíží dokumentu, stejně jako všechny velké

⁸⁸ LABISCHOVÁ, Denisa - GRACOVÁ, Blažena: *Příručka ke studiu didaktiky dějepisu*. Ostrava, Ostravská univerzita, Filozofická fakulta 2008.

⁸⁹ GAUTHIER, Guy: *Dokumentární film, jiná kinematografie*. Praha, Akademie múzických umění v Praze - Mezinárodní festival dokumentárního filmu v Jihlavě, 2004

*dokumenty směřují k hranému filmu. (...) A kdo zvolí jednu možnost, nutně se na konci cesty setká s tou druhou.*⁹⁰

Existují i tzv. pseudodokumentární filmy, kdy je film natočen v „retro“ stylu. Týká se to výběru filmového materiálu, uzpůsobení vizuální stránky mizanscény s následným promícháním nebo doplněním natočeného materiálu s původními autentickými záběry. Většinou se jedná o připomenutí slavných událostí, ať už v pozitivním nebo negativním smyslu. Např. atentát na Kennedyho, atentát na dvojčata (Twin Towers) 11. září 2001 nebo životy populárních lidí. Díky autenticitě některých záběrů je divák znejištěován v tom, co se opravdu stalo a co bylo dotočeno. Pro nespočet dokumentárních a historických filmů existují filmové archívy, které si vedou evidenci všech filmů pro lepší přehled a orientaci.

Fikční filmy mohou odkazovat na realitu i jinak, než jen jejím vizuálním znázorněním. Propojení může být i na základě tématu nebo postav. Je samozřejmě nutné znát zákulisí problematiky, ke které film směřuje nebo kterou zastupuje. Například film *Vrtěti psem*⁹¹ ukazuje na to, jak vláda dokáže manipulovat s lidmi skrze masmédiá. „*V roce 1943 chápali někteří diváci filmu Carla Theodora Dreyera Den hněvu, jenž vypráví o honu na čarodějnice a předsudcích v Dánsku 17. století, jako skrytý protest proti nacistům, kteří právě okupovali zemi.*“⁹²

Nejčastěji se mezi historickými filmy objevují biografické filmy známých osobností. Život „geniů“ je velmi lákavé téma jak pro filmaře, tak pro diváky. Zaměření filmu často poznáme už jen podle jeho názvu. Jedná se o umělce věnující se hudbě – *Amadeus*⁹³, *Doors*⁹⁴, *Ray*⁹⁵ nebo výtvarnému umění – *Frida*⁹⁶, *Pollock*⁹⁷, *Goyovy přízraky*⁹⁸, atd. Film ve spojitosti s uměním je tu poměrně v klasickém, konvenčním vztahu. Filmař nám přibližuje tvorbu umělce

⁹⁰ ŠPIRKO, Michal: *David Drahonínský - Dokumentární film – portrét*. Brno, Masarykova univerzita v Brně, Fakulta sociálních studií 2006. S. 8.

⁹¹ Wag the dog, Levinson Barry, 1997

⁹² BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2008

⁹³ Amadeus, Forman Miloš, 1984

⁹⁴ The doors, Stone Oliver, 1991

⁹⁵ Ray, Hackford Taylor, 2004

⁹⁶ Frida, Taymor Julie, 2002

⁹⁷ Pollock, Harris Ed, 2000

⁹⁸ Goya's Ghosts, Forman Miloš, 2006

v detailním podání. Můžeme vidět, jakým způsobem si vybírá téma, jak vzniká obraz krok za krokem. Během filmu nám jsou ukazována další slavná plátna malířů, takže si divák může připadat jako v interaktivní galerii, která se mu sama nabízí.

Zmíním tu i film *Barry Lyndon*⁹⁹ (obr. 5, obr. 6), ve kterém nevidíme samotná malířská plátna, ale celý film je jako obraz sám o sobě. Tvůrci se věrně inspirovali krajinomalbami anglických mistrů 18. století.



Obr. 5¹⁰⁰

⁹⁹ Barry Lyndon, Kubrick Stanley, 1975

¹⁰⁰ <http://theredlist.fr/wiki-2-20-777-800-view-1970-1980-profile-1975-bbarry-lyndon-b-s-kubrick-k-adam.html>



Obr. 6¹⁰¹

Ve své práci se budu věnovat filmu *Dívka s perlou*¹⁰², který nevypráví o životě malíře Vermeera jako takovém, ale pouze o jeho části, ve které vznikl jeden z jeho nejslavnějších obrazů.

13. PETER WEBBER

Peter Webber se narodil v roce 1968 ve Velké Británii. Studoval na univerzitě v Bristolu. Svůj první krátký film *The Zebra Man* natočil hned po ukončení studia na filmové škole. Poté spolupracoval jako filmový editor s producenty (Andy Paterson, Anand Tucker), se kterými později natočil svůj úspěšný film *Dívka s perlou*. Byl oceněn za svou dokumentární práci, která se týkala Wagnerovy hudby, zkušebních figurín, které se používají na řízení havárie vozů, nebo dokument o tvorech z hlubin moře.¹⁰³

¹⁰¹ <http://www.jonathanrosenbaum.com/?p=22543>

¹⁰² *Girl with a Pearl Earring*, Webber Peter, 2003

¹⁰³ IMDb. Peter Webber [online]. 2007 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0916424/>

Přizvali ho k natočení několika dílů populárního seriálu *Odpočívej v pokoji*.¹⁰⁴ V komerčním světě se nejvíce zviditelnil dvěma celovečerními filmy – *Dívka s perlou*, který získal 3 nominace na Oscara, 2 nominace na Zlatý Glóbus a 10 nominací na cenu BAFTA. Byl oceněn na několika mezinárodních festivalech – např. Hitchcock d'Or a festivalu Dinard Film Festival.¹⁰⁵ Druhým filmem je *Hannibal – Zrození*¹⁰⁶, který patří do kultovní série filmů a zabijáku Hannibal Lectrovi.

V roce 2008 se odstěhoval na dva roky do Kataru na post kreativního ředitele ve společnosti Qatar National Day. Stal se tam také výkonným producentem několika dokumentárních filmů.

14. JAN VERMEER VAN DELFT

„(...) Vermeer si vytvořil zcela smyšlený svět, skromný ideál radosti ze života a přepychu, a ten svět pak přetvořil světlem a neuvěřitelnou harmonií svých barev a nevýbojnou prostotou své bezelstné duše. Ve všem, co Vermeer namaloval, se vznáší zároveň atmosféra vzpomínek z dětství, snový klid, naprostá nehybnost a jímavý jas (...) Realismus? Vermeer nás odvádí daleko od hrubé a nahé reality všedního dne. (...)“¹⁰⁷

Joannes Vermeer patří k tajemnějším malířům. Nikdy se nenašel žádný deník nebo dopis, kterého by byl autorem. Je známo pouze 36 obrazů a nikdy se nezjistilo, jestli je tak malý počet způsoben bídou, ve které mohl žít nebo naopak jestli byl tak bohatý, že si mohl dovolit pracovat tak málo.¹⁰⁸ Vermeer se narodil 31. října 1632 a pocházel z města Delft v Holandsku. Byl ze dvou dětí (jediný syn), avšak se svou ženou Catharinou Bolnesovou měl dětí jedenáct. Byl to velmi talentovaný malíř, který patřil do cechu svatého Lukáše (tak jako jeho otec), který sdružoval malíře všech řemesel. Aby mohl do cechu vstoupit,

¹⁰⁴ Six feet under, 2001

¹⁰⁵ Osobnosti.cz. Peter Webber [online]. 2009 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://zivotopis.osobnosti.cz/peter-webber.php>

¹⁰⁶ Hannibal Rising, 2007

¹⁰⁷ HUYGE, René: *Vermeer*, Praha, Odeon, 1981, str. 12.

¹⁰⁸ HUYGE, René: *Vermeer*, Praha, Odeon, 1981, str. 83.

signovat obrazy svým jménem a prodávat je, musel se učit šest let od mistra, který byl jeho členem. Jméno jeho učitele není známo. V pozdějších letech byl považován za znalce obrazů, což byl jeden z jeho příjmů. Tvořil minimálně, ale vydělával si prodejem obrazů jiných malířů. Dluhy, vysoké půjčky a zatopení zemědělské usedlosti jeho tchýně, ze které měli pravidelný příjem, způsobily oslabení Vermeera. Zemřel chudý a zadlužený v roce 1675.¹⁰⁹ Hodnota jeho díla byla oceněna až v 19. století, kdy byl objeven impresionisty.

Na počátku své tvorby se věnoval křesťanské tematice, později se přeorientoval na scény z běžného života. Jeho tvorba je charakteristická interiéry a bezchybným užitím perspektivy. Typickým znakem jeho obrazů je dokonalá kompozice ženy, která stojí u okna a je osvětlena dopadajícími paprsky světla. Směr světla je rovnoměrný s plátnem. Na rozdíl od jeho generace malířů pracuje s denním světlem. Ostatní malíři, ovlivnění Caravagiem, noří své obrazy do temnoty. Pracoval pomalu a pečlivě. I když se nedochoval žádný záznam, je pravděpodobné, že pracoval s kamerou obscurou. Má svou oblíbenou paletu barev, která se objevuje ve většině jeho obrazů – modrá, citrónově žlutá, perlově šedá, černá a bílá. „Je pravda, že v těch několika obrazech, jež namaloval, lze najít celou barevnou stupnici, ale seskupení citrónové žlutí, bledé modři a světlé šedi je pro něho stejně charakteristické jako pro Velásqueze sladění černé, bílé, šedé a růžové.“¹¹⁰

Mezi nejslavnější obrazy patří *Dívka s perlovou náušnicí* (obr. 7), *Mlékařka* (obr. 8) nebo *Dívka čtoucí dopis u otevřeného okna* (obr. 9).



obr. 7 ¹¹¹



obr. 8 ¹¹²



obr. 9 ¹¹³

¹⁰⁹ Artmuseum.cz. Jan Vermeer van Delft [online]. 2009 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=654

¹¹⁰ Huyge, René: *Vermeer*, Praha, Odeon, 1981, str. 11 – 12.

¹¹¹ http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=239

15. DÍVKA S PERLOU

Děj filmu:

Děj filmu se odehrává v Holandsku v 17. století. Hlavní hrdinkou je šestnáctiletá Griet (Scarlett Johansson), která byla poslána do domu malíře Johannese Vermeera (Colin Firth), aby zde pracovala jako služebná. Griet Vermeera přitahuje od začátku. Sice není tak vzdělaná jako on, ale dokáže se na svět dívat očima umělce, z čehož je Vermeer okouzlen. Má cit jak pro barvy, tak pro kompozici. Jejím úkolem je starat se a uklízet jeho ateliér, do kterého nemůže ani jeho žena. Nesmí však pohnout s žádnými věcmi, kvůli kompozici. Vzhledem tomu, že její otec oslepl, je na takovýto způsob zacházení zvyklá. S malířem si rozumí a postupem času se stává jeho pomocnicí – je mezi nimi silné pouto a napětí, které Vermeer projevuje skrze jeho obrazy. Tento vztah však vycítí i jeho manželka Cathrina (Essie Davis) a nemůže Griet vystát. Vermeer má svého mecenáše – bohatého van Ruijvena (Tom Wilkinson), který mu dává zakázky na obrazy. Jelikož taktéž najde zalíbení v půvabné Griet, donutí Vermeera Griet namalovat. Začne tak vznikat přenádherný obraz plný touhy a tajemství.

Film byl natočen v roce 2003 podle knižní předlohy *Girl With a Pearl Earring* z roku 1999. Autorkou je Tracy Chevalier (*1962), spisovatelka pocházející z Washingtonu, žijící přes 20 let v Londýně.

Scénář se až na malé detaily od knihy neliší. Předloha filmu byla její druhou novelou, za kterou vyhrála cenu pro objev nakladatelství Barnes and Noble. Kniha se prodala v nákladu téměř čtyř milionu výtisků po celém světě. Inspirací pro tuto novelu jí byl plakát, který jí visel na zdi v pokoji. Vymyslet a sepsat celý příběh jí trvalo pouhé tři dny. Autorka říká, že příběh nemusela vymýšlet sama, Vermeer udělal tuto práci za ní a vepsal všechny pocity dívky do očí.¹¹⁴

¹¹² http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=230

¹¹³ http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=227

¹¹⁴ *Girl with a pearl earring*. Inspiration [online]. 2005 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://www.tchevalier.com/gwape/inspiration/index.html>

Ve svých dalších knihách, které napsala, se taktéž zabývá historií. O to více jí bavila vizuální inspirace u starých holandských mistrů a jejich žánrových maleb, než pročitání množství knih o historii. Dokonce začala navštěvovat kurz malby a viděla všech 36 Vermeerových maleb v galeriích, aby se vžila do myšlení malíře.¹¹⁵

Práva k natočení filmu se rozhodla prodat malé britské produkci v době, než začala vydávat svou knihu v USA a než se stala slavnou novelou. Jejím záměrem bylo vyhnout se „zhollywoodštění“ a ponechat „emocionální pravdu knihy“. Už od začátku se odmítala podílet na psaní scénáře, jelikož s takovou prací nemá zkušenosti, ale také proto, že by nedokázala být dostatečně objektivní při nutných úpravách. Scénář napsala Olivia Hetreed, a jak říká autorka, nemohl by ho napsat nikdo lépe. Ocenila její postřehy a nový náhled na příběh, který do scénáře dodala. Později se vyjádřila, že film a kniha jsou jako dvě sestry – jsou si podobné, ale každá má svou výraznou osobnost.

Největší zásluhu na finální verzi filmu připisuje režisérovi Peteru Webberovi, který podle ní vytvořil nenamalovaná Vermeerova plátna.¹¹⁶ K tomu mu dopomohl hlavně kameraman Eduard Serra. Za svou dobře dovedenou práci byl nominován na Oscara, tak jako autoři výpravy a kostýmů. Nominaci na Zlatých glóbech získali v kategorii hudba a herečka v dramatu.

„Scarlett Johanssonová je pro titulní postavu negramotné, ale zvědavé služky Griet jako stvořená. Její tvář je dokonalým podkladem pro magicky měkké světlo, s nímž kameraman Serra ve filmu pracuje, a nádherně zapadá do pečlivě komponovaných záběrů, kde i džbánec ve třetím plánu přispívá k neuvěřitelné vyváženosti konkrétního 'obrazu'.“¹¹⁷ Ne příliš zkušený režisér tu předvedl dokonalou kompoziční jistotu a cit pro umění (obr. 10, obr. 11).

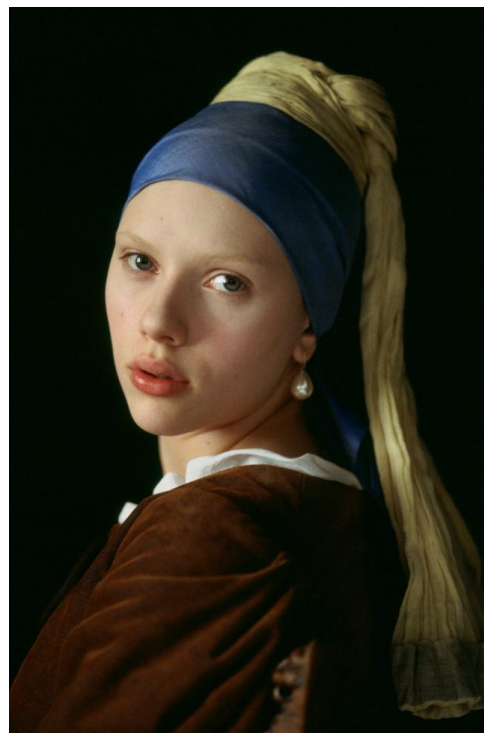
¹¹⁵ Tracy Chevalier. FAQ [online]. 2010 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://www.tchevalier.com/faq/index.html>

¹¹⁶ Girl with a pearl earring. Film [online]. 2005 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://www.tchevalier.com/gwape/film/index.html>

¹¹⁷ Premiere. Dívka s perlou [online]. 2004 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: http://premiere.maxim.cz/film/537/divka_s_perlou.html



Obr. 10 ¹¹⁸



Obr. 11 ¹¹⁹

16. ROZBOR FILMU KABINET DOKTORA CALIGARIHO

Formát tohoto filmu nezapadá do žádné oficiální normy. Vznikl v roce 1920 - v té době ještě nebyla ustálena žádná pravidla ohledně velikosti filmového pole. Je užší než klasický 4:3 – blíží se téměř čtverci. Současní filmaři tvoří kompozici obrazu na základě velikosti filmového pole. V tomto filmu se kompozice tvořila naopak – rovnou v mizanscéně. Filmové kulisy jsou malované – na zdech, stropě, podlaze – kamera kompozice pouze snímá – netvoří kompozici obrazu.

Film je převedením německého expresionismu do hrané podoby. Důležitými prvky exprese jsou linie, plochy a kontrast. Tyto jmenovatele se objevují už v počátečních titulcích (obr. 12). Podobným stylem jsou koncipovány i mezititulky, které nahrazují řeč u němého filmu. Jelikož je film natáčen ve studiu – bez exteriérů, bylo snadné vytvořit takové kulisy, aby odpovídaly požadavkům.

¹¹⁸ http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=239

¹¹⁹ <http://normsonline.wordpress.com/2012/02/17/dutch-masters-season-part-3-johannes-vermeer>



Obr. 12

Barevnost filmu není černobílá. Film je tónován do čtyř barev - virážováním, o kterém jsem se zmiňovala v kapitole týkající se módů výtvarné stylizace. Barvy, které jsou použité v Kabinetu doktora Caligariho, jsou hnědá, fialová, modrá a zelená v titulcích (obr. 12 – 15). Nejsou použity nahodile, ale vždy s nějakým významem dané scény. Například modrá barva je použita ve vypjatých situacích.



Obr. 13



Obr. 14



Obr. 15

Kompozice obrazu je značně ovlivněna zatemněním části filmového obrazu (obr. 16 – 21). Jsou odkryty buď jen tváře herců, nebo nějaké další důležité prvky obrazu. Některé tmavé části jsou vytvořeny v obrazcích – kosočtverec, kruh, pětiúhelník. Zatemnění, které je formou pruhů podél obrazu, nepoukazují na nic důležitého, ale jen upravují kompozici sledovaného pole.



Obr. 16 - 21

Kontrast ve filmu vzniká díky černé a tónované ploše. V obraze se neobjevuje bílá barva, tudíž kontrast není tak markantní. Kompozice obrazu – jak jsem se již zmínila – je tvořena mizanscénou přímo na place. Někdy je dotvořena zatemněním některé části obrazu. Kulisy malovala a vytvářela umělecká skupina *Der Sturm*. Typickým prvkem jsou ostré úhly, trojúhelníky, téměř nulová perspektiva, šikmé zdi a okna (obr. 22 – 25). Těmto „divnostem“ je uzpůsobeno i vybavení místností. Například to jsou vysoké židle a stůl v kanceláři úředníků (obr. 26).





Obr. 22 - 25



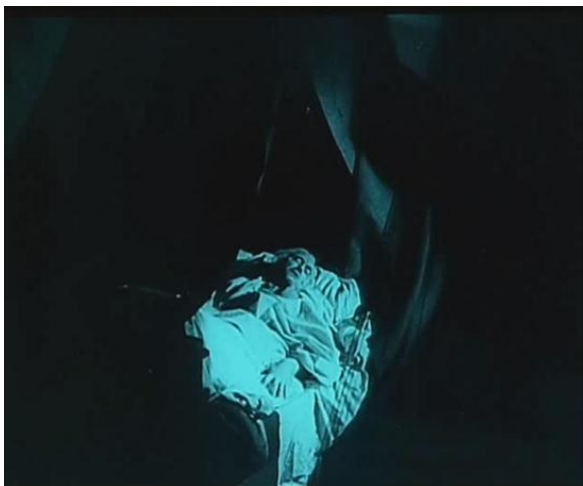
Obr. 26

Kompozici tu netvoří pouze prostředí, ale také postavy herců. Měli dané přesné pozice, aby dotvářeli vizuální stránku obrazu (obr. 13, obr. 17, obr. 22). Jejich herectví je spíše obrazné než výkonové. Tomu byly podřízeny i kostýmy herců, které byly převážně jednoduché a černé – nenarušují kontrast a plošnost obrazu.

Film je spíše ve formě 2D. Kamera nepracuje s hloubkou ostrosti a netvoří tím žádné plány obrazu. Je to také způsobeno tím, že film je studiový a nepracuje se tam s exteriéry. Malované kulisy jsou ploché a spíše divadelní – tak jako výkony herců, které svou přehnanou expresivností výrazu dotváří celou scénu.

Osvětlení scény se vymyká klasickým konvencím. Je téměř neviditelné. Hlavní detail scény, na který se má divák zaměřit, je v běžných filmech

zvýrazněn silnějším osvětlením – reflektorem nebo zatemněním okolních věcí. V tomto filmu je hlavní část scény jediné, co divák vidí – zbytek je absolutně černý (obr. 16, obr. 18, obr. 27).



Obr. 27

Další hlavní kategorií ve filmu je stín. Skupina Der Sturm stíny malovala přímo na kulisy (obr. 28). Vyvarovaly se tím problému nečekaných stínů, které mohly vznikat od pohybujících se postav a rušit tím vysoce stylizovanou kompozici. Osvětlení scény je takové, aby od samotných herců nevznikaly stíny žádné nebo minimální (obr. 29). Naopak v některých záběrech se stíny staly hlavními postavami. Pokřivené ruce na obrázku č. 30, které bojují s vrahem Cesarem, dodávají scéně mystiku a dramičnost. Ideálně zapadají do kompozice ostatních záběrů filmu.



Obr. 28



Obr. 29



Obr. 30

17. ROZBOR FILMU LEKCE FAUST

Jelikož film vznikl na začátku devadesátých let, je natočen v klasickém formátu 4:3. Po vizuální stránce je srovnatelnější s výtvarným uměním. Formát dává větší možnosti k využití kreativity při práci s kompozicí. U širokoúhlých projekcí je tato kreativita svým úzkým podlouhlým formátem značně omezena.

Film je ovlivněn pozdním surrealismem. Oproti Švankmajerovým dřívějším filmům, kde převládá animace, tu má hlavní slovo herecký výkon,

který je animací jen doplněn. Dokonce se tam objevují i herci s maskami dřevěných loutek na hlavách, jako simulace animace. Ve filmu se objevuje spousta nereálných situací, které jsou pro diváka zcela vytrženy z kontextu všedního života, ale ideálně zapadající do koncepce surrealismu. Například vystoupení živého herce na jevišti divadla, kde jeho spoluherec je stejně vysoká dřevěná loutka (obr. 31), vedená rukama v nadživotní velikosti. Dalším příkladem mohou být dveře z místnosti do místnosti, ale místo dalšího pokoje se za nimi objeví louka.



Obr. 31

Prostředí, ve kterém se film odehrává, je starý rozpadlý dům. Uvnitř domu se skrývá labyrint chodeb a místností, včetně divadelního sálu, šaten a dveří vedoucích do jiných dimenzí. Herec se tam může dostat pouze za podmínky, že přistoupí na hru Fausta a Mefista.

Většina scén se odehrává v interiérech. Divadelní scéna je malovaná a odkazuje ke kubismu (obr. 32, obr. 33) jak barevností, tak jeho typickými prvky.



Obr. 32



Obr. 33¹²⁰

Kulisy ohraničují jeviště a tvoří jakousi „bránu“. V době, kdy se děj odehrává v divadle, stojí herci uprostřed jeviště. Obraz má centrální kompozici. Tato „brána“ je prvkem, který se ve filmu opakuje. Objeví se tu ve formě přírodního bludiště a průhledu skrze vstupní bránu (obr. 34). Centrem obrazu se kutálí dřevěná hlava loutky v nadživotní velikosti, která odkazuje k divadelnictví. Prochází všemi plány obrazu.



Obr. 34

¹²⁰ Georges Braque, Housle a svícen, <http://sk8mia.blog.cz/en/0708/kubismus>

Jmenovatelem filmu je centrální kompozice (obr. 35). K této kompozici přispívá formát obrazu, který nedává filmaři prostor použít kompozici třetinového dělení. U širokoúhlého formátu filmu je třetinová kompozice velice oblíbená.



Obr. 35

Autor kreativně využívá formát obrazu po celou dobu filmu. Během filmu se prostřídá mnoho kompozic. Švankmajer pracuje hlavně s detaily. Práce s nimi mění celé vizuální uspořádání zobrazovaného. Umožňuje to i aspekt, že film je více artový. Je primárně složen z detailů. Oproti klasickým mainstreamovým filmům si tu neužijeme moc scenerií nebo záběrů velkých celků. Detaily, se kterými filmař pracuje, se stávají jakousi šablonou, která se opakuje v průběhu celého filmu. Například detaily mluvících úst několika herců (obr. 36 - 38).



Obr. 36



Obr. 37



Obr. 38

V některých záběrech se objevuje geometrická kompozice, která dělí obraz liniemi na několik částí. Běžně se lineární kompozice objevují díky zobrazení perspektivy (obr. 42). Švankmajer jí však tvoří postavením předmětů v obraze – části těla vykukující z pod auta, detail ruky uchopující půllitr piva apod. (obr. 39 – obr. 42).



Obr. 39



Obr. 40



Obr. 41



Obr. 42

Mizanscéna se odvíjí od surrealistického zaměření filmu. Lze si toho všimnout už při zvláštním koncipování detailů, na které se Švankmajer zaměřuje. V malířském surrealismu umělci kombinují věci, které jsou v reálném světě nemožné. Ve filmu se tuto nadrealitu snaží přiblížit alespoň tím, že zasazuje věci do prostředí, na které nejsme zvyklí – například soubor baletek, které hrabou trávu na louce, ale přesto jsou ohraničeny divadelními kulisami, které známe už z předchozích záběrů. V dalším záběru tyto baletky odpočívají v trávě (obr. 43, 44). I zdánlivě obyčejné naaranžované zátiší se pohybem změní v něco avantgardního – jablka začnou hnit. V pozadí je zmačkaný papír a noviny – což je opět odkaz na kubistické obrazy, do

kterých umělci vlepovali noviny (obr. 45). Surreálnost se objevuje i ve formě typické švankmajerovské animace (animace hlíny) ve hraném filmu (obr. 46 – 49).



Obr. 43



Obr. 44



Obr. 45



Obr. 46



Obr. 47



Obr. 48



Obr. 49

Barevnost filmu není směřována žádným specifickým směrem. Ve filmu jsou přirozené barvy, které se mění pouze změnou osvětlení v potměném interiéru. Tato změna je podřízena dramatickým scénám filmu. Při rozhovoru Mefista s Faustem jsou scény a tváře herců/loutek osvětleny zespodu. Vrhají tak na obličej stín, který přidává tváři na děsivosti a její důležitosti (obr. 50 - 52).



Obr. 50



Obr. 51



Obr. 52

Švankmajer pracuje se světem i v kompozičním smyslu (obr. 53). Zajímavé osvětlení chodby jednotlivými od sebe odsazenými světly, tvoří opět centrální kompozici. Světla mají i informační funkci – ukazují Faustovi, kudy se má vydat. Na dalším obrázku (Obr. 54) dopadá světlo ze strany - záběr ukazuje boční pohled na scénu, ve které se odehrává většina děje. Centrální kompozici rozbíjí nasvícený šašek, který stojí na kraji scény. U obrázku č. 55 vychází hlavní zdroj světla ze dveří a vrhá stíny, které svou kompozicí připomínají expresionismus. Chodba je plná schodů a skříní, které svým tvarem a stínem rozbíjejí obraz na spoustu částí, které tvoří zajímavou kompozici. I když má Švankmajer své zasloužené místo v poli umělců, stále je v Čechách nedoceněný a v běžném publiku nepochopený.



Obr. 53



Obr. 54



Obr. 55

18. ROZBOR FILMU DÍVKA S PERLOU

Tento film je natočen v širokoúhlém formátu 2,35:1. Je to nejširší formát, se kterým se můžeme setkat v běžné produkci. Na nadcházejících obrázcích (obr. 56, obr. 57) můžeme porovnat velikost obrazu¹²¹, který namaloval Vermeer a záběr, kdy se filmaři pokusili o reprodukci tohoto obrazu.



Obr. 56



Obr. 57

Film je natočen tak, aby přilákal diváky. Funguje tu jednoduchá rovnice – čím líbivější film, tím více diváků, peněz a další produkce. Ve finále je to divák, který si diktuje, co se má točit. Proto tento film není pouze čistým uměleckým dílem, ale je přizpůsoben současné mainstreamové kinematografii.

Ve filmu se převážně objevují interiéry, tak jako ve Vermeerových obrazech. Záběry jsou komponovány podobným stylem a atmosférou, jaká na nás dýchá z jeho tvorby. Bylo to období, kdy ještě nebyla elektřina, a proto je tu převážně přirozené světlo nebo světlo svíček. Můžeme si všimnout, že záběry, točené za denního světla jsou v interiérech vždy jen z takové pozice, aby do místnosti a na tváře herců dopadalo světlo ze strany (obr. 58 – obr. 60). Tento druh osvětlení je pro Vermeera typický. Snaha transformace jeho obrazů do filmu je velmi zdařilá.

¹²¹ http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=239



Obr. 58



Obr. 59



Obr. 60

Markantním rozdílem je pouze formát obrazu. Širokoúhlý záběr dělá z daného vyobrazení dlouhý podélný obdélník. Filmaři tento rozměr využili ke hře s plány. Například na obrázku č. 60 vidíme v prvním plánu Griet, která je otočená na služku ve druhém plánu. Služka stojí v otevřených průchodových

dveřích, které nám dávají možnost nahlédnout do dalšího pokoje – třetího plánu. Druhý plán je ohraničen skříní po levé straně a rámem dveří po pravé straně a je kompozičně i světelně odvozen od Vermeerových obrazů. Kontrast a ostrost druhého plánu dává divákovi signál, že tento plán je v současném okamžiku pro děj nejdůležitější. Celý film je koncipován podobným způsobem – jen počet plánů se mění.

Co se týče obsahu obrazů, převládají žánrové scény z běžného života – ruční práce (obr. 58), úklid (obr. 59), společná večeře (obr. 61). Tyto záběry jsou obrazy samy o sobě.



Obr. 61

Ve filmu však můžeme nahlédnout i na průběh malířovi tvorby a sledovat postup, jak takový obraz vůbec vzniká. Na obrázku č. 62 je vidět předloha, podle které malíř pracoval. Na dalším už vidíme hrubý náčrt podmalby. Vermeer pracuje v plochách se svou oblíbenou paletou barev. Je rozvržená kompozice, barevnost a základy nejdůležitější stínů. V nadcházející fázi jsou prokreslené detaily šatů a tváře. Na posledním obrázku vidíme finální verzi obrazu (Obr. 63 – Obr. 65). Zmizela z něho židle, která se se do něj kompozičně nehodila. Nejdůležitějším prvkem obrazu je opět světlo, které je vržené z bočního okna.



Obr. 62



Obr. 63



Obr. 64



Obr. 65

Celková barevnost a tonalita filmu je poměrně ponurá. Vše se odehrává v příšeří, pro jednodušší práci s hlavním prvkem filmu – světlem. Záběry denního osvětlení používají chladnější tóny barev, které podtrhují atmosféru filmu a jeho příběhu – nepřátelské prostředí pro Griet, která dráždí obyvatele domu svou krásou. Ani oblečení, ani dekorace nemají žádné výrazné barvy. Záběry jsou tónované do modré, šedé, hnědé, žluté – opět se přizpůsobují Vermeerově barevnosti. Večerní scény nabývají teplejší barvy díky použití světla svíček. Simulují styl malíře Caravaggia, který ovlivnil celou éru umělců své doby – osvětlení vystupuje ze tmy a ukazuje nám prostor nebo jen vybrané detaily v příjemných barvách. S osvětlením detailů pracuje i denní světlo a tvoří tak vysoké kontrasty.

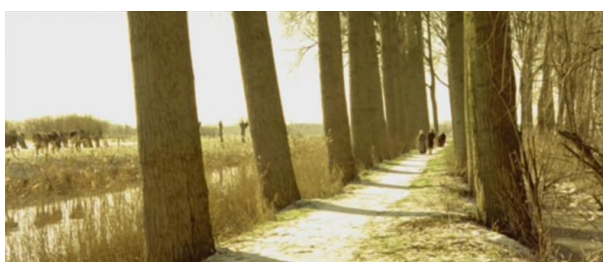
Kompozice záběrů pracuje hodně s perspektivou. Veliké místnosti v domě dávají prostor sledovat ubíhající linie podlahy a stropu a oken – obrázek č. 66. V tomto záběru můžeme sledovat zajímavé srovnání živé postavy s figurínou v pozadí. Filmaři této lineární kompozici přizpůsobili i záběry v exteriéru (obr. 67 – obr. 69).



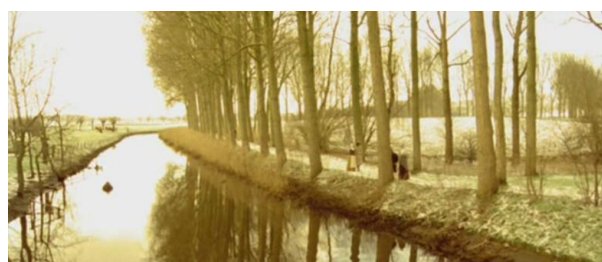
Obr. 66



Obr. 67



Obr. 68



Obr. 69

Díky formátu filmu je tu ve velkém zastoupení ještě jedna kompozice, a to kompozice třetinového dělení. Minimálně se objevuje středová kompozice. Rozdělení záběru na třetiny je nejviditelnější při detailu tváře herce. Na obrázku č. 70 jsou třetiny rozděleny na paní domu v prvním plánu a stojan se svíčkami a s Griet v druhém plánu.



Obr. 70

19. FILMOVÁ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA

V letech 2008 až 2009 proběhla na metodickém portále www.rvp.cz diskuze odborníků ohledně začlenění filmové výchovy do kurikula. Vznikl z toho dokument, který vytvořil Výzkumný ústav pedagogický v Praze, přidružený se k rámcově vzdělávacímu programu pro základní a střední školy- *Filmová a audiovizuální výchova*¹²². Nejedná se o povinný, ale pouze doplňující vzdělávací obor. Na školách se tento obor začal vyučovat v roce 2010. Stav filmové výchovy do této doby byl pouze nahodilý. Pedagogové neměli žádný oficiální dokument, který by jim říkal, jak tento obor učit.

Filmová a audiovizuální výchova má za úkol naučit studenty „vidět film“. Tento jednotný dokument prohlubuje jejich schopnosti a dovednosti nabitě z jiných oblastí rámcově vzdělávacího programu. Zaměřuje se primárně na vnímání filmového díla a tvůrčí schopnost dílo vytvořit. Pracuje s vlastní zkušeností studenta a vede ho k utvoření vlastního názoru a hodnot, formy komunikace a vztahu ke společnosti.

Z obsahu dokumentu jsem vybrala několik bodů, které se týkají přímo tématu mé práce:

Očekávané výstupy:

Žák

- Užívá při vyjadřování syntézy světla, kvality reálných povrchů a reprodukčního kinematografického řetězce
- Experimentuje s užitím barvy a jejími psychickými účinky v barevné dramaturgii vlastního audiovizuálního projektu
- Analyzuje obsahovou a formální strukturu promítnutého audiovizuálního díla i produktu
- Vyhodnocuje konkrétní dílo na základě znalosti uměleckého, historického a společenského kontextu a seznamuje se s názorem umělecké kritiky

¹²² MŠMT. *Filmová a audiovizuální výchova jako nový předmět* [online]. 2010 [cit. 2012-07-10]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/pro-novinare/filmova-a-audiovizualni-vychova-jako-novy-predmet>

Existuje řada institucí, periodik, kurzů nebo festivalů, které se zabývají tímto tématem. Jedná se jak o doplňující informace k filmové a audiovizuální výchově, tak i jiným způsobem vzdělávací akce. Pedagogové z nich mohou čerpat návody, jak pracovat s filmem, sami se mohou učit, jak ho číst, aby své znalosti následně předávali studentům.

Instituce:

- Filmová a televizní fakulta AMU, Praha
- Ústav filmu a audiovizuální kultury, MU Brno
- Katedra filmových studií, FF UK v Praze
- Katedra divadelních, filmových a mediálních studií, Olomouc
- Národní filmový archiv
- Asociace českých filmových klubů
- IMPULS středisko amatérské kultury, Hradec Králové
- Občanské sdružení ULTRAFUN

Filmové akce:

- Letní filmová škola, Uherské Hradiště
- Academiafilm Olomouc
- Mezinárodní festival dokumentárního filmu, Jihlava
- Mezinárodní filmový festival Karlovy Vary
- Anifest
- Filmová výchova Aeroškoly
- S dětmi pro děti

Soutěže amatérských filmů pro děti a mládež:

- Mladá kamera
- Junior film
- Dětské filmová zahrada

Projekty zaměřené na filmové vzdělávání

- Kurz filmové historie

- Celoroční projekt Animánie
- Dětská televize
- Multimediální pomůcka z audiovizuální kultury pro potřeby vyučujících a studentů MU
- Film a škola
- Jeden svět na školách
- Kánon filmu
- Zlatý fond

Literatura

- Jak číst film (Monaco, 2006)
- Umění filmu (Thompsonová, Bordwell, 2011)
- Filmová edukace: stručný průvodce učitele (Vacek, 2006)
- Filmová estetická výchova (Jachnin, 1968)
- Dějiny filmu (Thompsonová, Bordwell, 2007)
- 1001 filmů, které musíte vidět, než zemřete (Schneider a kol., 2007)
- Multimodal Film Analysis: How Films Mean (Bateman, Schmidt, 2011)
- Teaching Analysis of Film Language (Wharton, Grant, 2004)

Časopisy

- Film a doma
- Cinepur
- Iluminace
- Výtvarná výchova
- Premiere

20. VYUČOVACÍ PROJEKTY

V této části práce jsou navrženy dva vyučovací projekty, které se týkají výše zmíněných filmů a uměleckých směrů. Jejich cílem je využít film jako nástroj a cestu výuky výtvarné výchovy. V projektech se primárně pracuje s percepcí obrazu, pochopení jeho konstrukce – jak po tvarové, tak po tonální stránce a následné použití získaných informací ve svém díle. Úkoly jsou vždy zakončeny reflexí, která má studentovi potvrdit správnost jeho získaných vědomostí.

20.1 *Dívka s perlou*

1. stručná charakteristika filmu

Místo (stát) a rok vzniku: Velká Británie/Lucembursko - 2003

Stopáž – délka trvání v min. 95 min

Režie: Peter Webber

Žánr: Drama / Romantický / Životopisný

Hrají – hlavní herci: Scarlett Johansson, Colin Firth, Tom Wilkinson, Judy Parfitt, Cillian Murphy, Essie Davis, Joanna Scanlan, Anna Popplewell, Alakina Mann, John McEnery, Geoff Bell

2. Délka trvání a věková skupina studentů

Délka projektu je navržena na 3 hodiny. V první hodině se promítnou vybrané scény a udělá se malý exkurz do dané etapy dějin umění. V nadcházejících dvouhodinách probíhá samotná tvorba zadaného úkolu. Na závěr se provede reflexe a porovnání výtvorů studentů.

Projekt je připraven pro žáky středních škol a gymnázií.

3. Průřezová témata, oborové kompetence (vyučovací předměty), klíčové kompetence

Projekt se týká těchto průřezových témat:

- Mediální výchova – práce s filmem, propojení filmu a výtvarného umění, kritické čtení a vnímání sdělení obrazu, interpretace mediálního sdělení

- Multikulturní výchova – kulturní diference, lidské vztahy
- Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech – život v Evropě
- Osobnostní a sociální výchova – komunikace, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, kreativita, rozvoj schopností poznávání

Vyučovací předměty – dějepis, výtvarná výchova, český jazyk

Klíčové kompetence:

- Kompetence pracovní (vlastní práce, příprava a úklid místa)
- Kompetence komunikativní (diskuze, reflexe, obhajoba vlastních názorů)
- Kompetence k učení (etapy dějin umění)
- Kompetence k řešení problémů (převedení části filmu do obrazu)
- Kompetence sociální a personální

4. Detailní popis realizace projektu

- *motivační část*: Motivace studentů proběhne přes otázku, zda je možné „obnovit“ historický obraz, který je transformovaný do dnešních médií. Jak by se na to asi tvářil Vermeer? Dokázal by namalovat obraz podle scény? Pokusit se vžít do role umělce, který se dostává do zcela nové situace – malba podle filmu.

- *realizační část*: Studentům se promítnou vybrané části filmu, ve kterých jsou vidět typické prvky odkazující na nizozemské malířství (stopáž 0m:30s – 1m:11s, 9m:33s – 9m:49s, 25m:09s – 26m:00s, 29m:17s – 29m:40s, 1h:27m:46s – 1h:28m:00s). Diskuze nad tím, jaké prvky se v obrazech opakovaly – obsah obrazu, světlo, kompozice, kontrast, barevnost. Simultánně proběhne krátká exkurze do malířství baroka – porovnání žánrových scén vlámského malířství s křesťanskými tématy baroka v jiných částech světa (30 min).

Zadání úkolu – malba obrazu podle vybrané scény filmu. Předem připravená vystřižená scéna filmu se znovu promítne (29:17 – 29:40) – běží ve smyčce, aby se jí žáci mohli inspirovat při tvorbě vlastního obrazu. Práce probíhá formou malby na formát A3 (90 min). Posledních 30 min se věnuje reflexi nad vytvořenými díly. Probírá se podobnost vlastních vytvořených děl s malbami vlámských malířů a primárně s tvorbou Vermeera. Na závěr se ukáže malba,

kteřou se snařili napodobit – obraz Mladá žena se džbánem. Jak se studenti cítili v roli malíře? Jak se jim pracovalo podle filmu?

- *evaluační část*: Práce studentů se hodnotí podle splnění kritérií barokního nizozemského malířství, která byla sdělena v rámci diskuze na začátku hodiny. Dalším kritériem hodnocení je porovnání míry podobnosti těchto prvků. Evaluace proběhne slovním hodnocením v kombinaci s hodnocením známkou.

5. Seznam pomůcek a informačních zdrojů

Dataprojektor, film Dívka s perlou, vystřižená scéna filmu, knihy obsahující etapu Baroka a barokního malířství, ukázky Vermeerovy tvorby, obraz Mladá žena se džbánem (Vermeer), čtvrtky formátu A3, štětce, tempery, kalíšky na vodu

6. Výstupy projektu

Výstupem projektu jsou malby studentů na formátu A3.



Obr. 71¹²³



Obr. 72

20.2 Kabinet doktora Caligariho

1. stručná charakteristika filmu

Místo (stát) a rok vzniku: Německo, 1920

Stopáž – délka trvání v min. 71 min

Režie: Robert Wiene

Žánr: Drama / Horor / Fantasy

¹²³ <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/vermeer/i/wtrpitch.jpg>

Hrají – Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Fehér, Lil Dagover, Rudolf Klein-Rogge, Hans Heinrich von Twardowski

2. Délka trvání a věková skupina studentů

Délka projektu je navržena na 2 hodiny. V první hodině se probere tematika psychologie barev a začne se pracovat na daném úkolu. Na konci druhé hodiny proběhne reflexe a zhodnocení.

Projekt je navržen pro druhý stupeň ZŠ, střední školy a gymnázia.

3. Průřezová témata, oborové kompetence (vyučovací předměty), klíčové kompetence

Projekt se týká těchto průřezových témat:

- Mediální výchova – kritické čtení a vnímání sdělení obrazu, interpretace vztahu mediálních sdělení a reality, stavba mediálních sdělení, vnímání autora mediálních sdělení, fungování a vliv médií ve společnosti
- Osobnostní a sociální výchova – komunikace, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, kreativita, rozvoj schopností poznávání, sebepoznání a sebepojetí
- Multikulturní výchova – lidské vztahy

Vyučovací předměty – výtvarná výchova, psychologie, občanská výchova

Klíčové kompetence:

- Kompetence pracovní (vlastní práce, příprava a úklid místa)
- Kompetence komunikativní (diskuze, reflexe, obhajoba vlastních názorů)
- Kompetence k učení (psychologie vnímání)
- Kompetence k řešení problémů
- Kompetence sociální a personální

4. Detailní popis realizace projektu

- *motivační část*: Hodinu otvírá otázka, zda si jsou studenti vědomi toho, jak na nás působí psychologie barev, její využití v médiích a marketingu ke stimulaci konzumenta. Ukázka příkladů – např. logo McDonald's – červená a žlutá vyvolává hlad a rychlost = fastfood. Další příklad je větší počet žlutých

a oranžových bonbónů v sáčku – jelikož patří do skupiny teplých barev, které na rozdíl od zelené a modré barvy (studená barvy) vyvolávají chuť k jídlu. Zamyšlení nad tím, která barva na nás působí pozitivně, negativně – jaké pocity/nálady v nás vyvolávají. Promítnutí části nebarevného filmu s otázkou, zda si myslí, že by dodaná barevnost změnila psychologické vnímání filmu (30 min).

- *realizační část*: Po úvodní diskuzi se žákům promítne část filmu Kabinet doktora Caligariho. Společně se zhodnotí atmosféra filmu. Studenti si následně vylosují předem připravené lístečky s emocemi a náladami. Učitel rozdá studentům obrázky vystřižené ze scény filmu, které budou jen černobílé. Studenti obrázky vybarví barvami, u kterých si myslí, že vyjádří vylosovanou emoci (60 min). Na závěr proběhne reflexe a diskuze nad tím, zda studenti zvládli úkol, jak přesně vystihli emoci, jak to působí na ostatní – popř. návrh korekce (30 min).

- *evaluační část*: Evaluace proběhne formou slovního hodnocení – míra vystižení emoce.

5. Seznam pomůcek a informačních zdrojů

Dataprojektor, film Kabinet doktora Caligariho, vystřižení scény ve formě černobílých obrázků, kartičky s náladami a emocemi, ukázky reklam založených na psychologii barev, pastelky, fixy.

6. Výstupy projektu

Výstupem projektu jsou vybarvené obrazy scény z filmu Kabinet doktora Caligariho.



23. ZÁVĚR

Cílem této práce bylo rozvinutí metodické podpory pro nový doplňující vzdělávací obor Filmová a audiovizuální výchova, který se v českém školství vyučuje od roku 2010. Převážně se však vyučuje „čtení“ filmu po technické stránce – druhy záběru, filmová gramatika, střih, interpunkce atd. Má práce je zaměřena na film ve spojitosti s výtvarným uměním, jelikož rozšíření a zpopularizování nových médií způsobilo změnu informačních systémů převážně na vizuální obrazy. V Česku je problematika propojení filmu a výtvarného umění zpracována Patrikem Vackem, Janou Krátkou z Masarykovy univerzity v Brně a Lindou Arbanovou z Karlovy univerzity v Praze. Svou prací jsem se snažila o prohloubení této problematiky – projekce uměleckých směrů do narativního filmu.

Na počátku své práce jsem představila základní prvky filmového obrazu a mizanscény, které jsou stejným jmenovatelem i pro výtvarné umění. Jednalo se převážně o obsah scény - kompozice, barevnost, použití světla a kontrastu, rozmístění předmětů a postav v obraze. V následujících kapitolách jsem představila mnou vybrané filmy a umělecké směry, které filmy ovlivňují jak formou zpracování, tak i po obsahové stránce. Detailně jsem popsala, jakým způsobem jsou dané směry a filmy propojeny.

Poslední část mé práce je zaměřena na edukaci filmové výchovy. Zmiňuji se o institucích a projektech, které podporují filmovou a audiovizuální výchovu nebo připravují učitele na její vyučování. Tato část obsahuje dva podrobné návrhy projektů zaměřujících se na percepci výtvarného umění ve filmu. Zatímco filmaři jsou v rámci použití barev věrni předlohám výtvarného umění a umělcům, ke kterým filmy odkazují, současná média využívají barvy k manipulaci a ovlivňování populace.

Svět a jeho vnímání se zrychluje a mění se jeho cíle. Svou prací jsem se snažila vymyslet způsob, jak současnou mládež opět přilákat ke klasickému statickému umění skrze dynamická média, která jsou pro ně přirozenější a atraktivnější než „vysoké umění“.

24. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BAZIN, A. *Co je to film?*. Praha: Československý filmový ústav, 1979.

BENJAMIN, W. *Umělecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti*. Dílo a jeho zdroj (ed. Grebeníčková, R.). Praha: Odeon, 1979.

BERÁNKOVÁ, Růžena. *Vizuální komunikace a vizuální gramotnost mimo oblast výtvarné výchvy, obrazy v každodenním životě, jejich vizuální jazyk a jak s nimi komunikujeme*, rigorózní práce. Brno: Masarykova univerzita, pedagogická fakulta, 2009.

BERGSTRÖM, Bo. *Essentials of Visual Communication.*, London: Laurence King Publishing, 2008. ISBN 978 1 85669 577 0 [NON VIDI]

BERNARD, Jan a Pavla FRÝDLOVÁ. *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988. ISBN 13-734-88

BONITZER, P. *Décadrages: Peinture et cinéma*. Paris: Éditions de l'Etoile/Seuil, 1985.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2008, ISBN 978-80-7331-217-6

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Dějiny filmu*. Praha: Nakladatelství Lidové Noviny, 2007, ISBN 978-80-7331-091-2

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. McGraw Hill, 2008. ISBN-13: 978-0073386164

BRETON, André. *Manifest surrealismu*

Evašvankmajerjan: anima animus animace: mezi filmem a volnou tvorbou / Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer. Praha: Nadace Arbor vitae, 1997. ISBN - 80-901964-3-8.

GAUTHIER, Guy: *Dokumentární film, jiná kinematografie*. Praha, Akademie múzických umění v Praze - Mezinárodní festival dokumentárního filmu v Jihlavě, 2004, ISBN 80-7331-023-6.

GRONEMEYER, Andrea. *Film*. Computer press, 2004. ISBN:80-251-0209-2.

HUYGE, René: *Vermeer*, Praha, Odeon, 1981

JUST. V. *Faust po česku. In Faust – metaforou k současnosti*. Sborník statí z diskusního fóra uskutečněného 4. a 5. prosince 1997 v Goethe Institutu v Praze. Redakce Simona Šnajperková. HAPPY END production. Praha. 1998. ISBN: 80-7008-075-2.

KAČOR, Miroslav. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Mladá Fronta, 2010. ISBN: 978-80-204-2190-6.

KESNER, L.: *Muzeum umění v digitální době. Vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Argo, NG, 2000, ISBN 8072032526

KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Praha: Grada, 2008. ISBN: 978-80-247-2329-7

LABISCHOVÁ, Denisa - GRACOVÁ, Blažena: *Příručka ke studiu didaktiky dějepisu*. Ostrava, Ostravská univerzita, Filozofická fakulta 2008.

MAY, Renato. *Il linguaggio del film*. Milan, Poligono Societa Editrice, 1947.

MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 978-80-00-01410-4.

PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967.

ROLENC, Michal: *Švankmajerovo zpracování faustovského mýtu* - Diplomová práce bakalářská. Masarykova univerzita v Brně, filozofická fakulta, 2008.

STURGIS, Alexander. *Jak rozumět obrazům*. Praha: Slovart, 2006. ISBN: 80-7209-786-5

SLEZÁKOVA, Kateřina. *Prvky surrealismu v tvorbě Jana Švankmajera*. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, 2011.

ŠPIRKO, Michal: *David Drahonínský - Dokumentární film – portrét*. Brno, Masarykova univerzita v Brně, Fakulta sociálních studií 2006.

ŠVANKMAJER, Jan. *Síla imaginace: Režisér o své filmové tvorbě*. Praha: Dauphin Mladá Fronta, 2001. ISBN: 80-7272-045-7

PERIODIKA

ARNHEIM, R. Dnešní umění a film. (1993) *Iluminace*. 5, č. 4(12)

AUMONT, J. Forma a deformace, exprese a expresionismus.

Iluminace, 15, č. 4

JOST, F. *Pikto-film*. *Iluminace* 15, 2003, č. 4, s. 5.

INTERNETOVÉ ZDROJE

ABZ slovník cizích slov. *Sakády* [online]. 2005-2006 [cit. 2012-06-20]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/sakady>

Ars electronica. *Recording and Analysis of Eye Movements* [online]. 2012 [cit. 2012-06-20]. Dostupné z: <http://www.aec.at/center/en/2011/03/04/see-kid/>

Artemuseum.cz. Jan Vermeer van Delft [online]. 2009 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=654

Artemuseum. Surrealismus [online]. 2008 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=105

Asociace českých filmových klubů. In: *Lekce Faust* [online]. 2009 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <http://www.acfk.cz/lekce-faust.htm>

AZcitáty. *Johannes Kepler* [online]. 2009 [cit. 2012-06-26]. Dostupné z: <http://azcitaty.cz/johannes-kepler/4074/>

Encyklopedie fyziky. *Formáty obrazu* [online]. 2006 [cit. 2012-06-26]. Dostupné z: <http://fyzika.jreichl.com/main.article/view/1392-formaty-obrazu>

Expresionismus [online]. [cit. 2011-12-29]. Dostupné z: <http://www.nfa.cz/expresionismus.html>

Fdb.cz. *Lekce Faust* [online]. [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/film/11299-lekce-faust.html>

Fimová databáze. Robert Wiene [online]. 2008 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/95021-robert-wiene.html>

GLENN, Martina. *Expresionismus* [online]. Publikováno 31.7.2008 [cit. 2011-12-28]. Dostupné z: < http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=63>.

Girl with a pearl earring. [online]. 2005 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: <http://www.tchevalier.com/gwape/film/index.html>

IMDb. Peter Webber [online]. 2007 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z:

<http://www.imdb.com/name/nm0916424/>

Kabinet doktora Caligariho - goldie: Goldie. Kfilmu.net [online]. 1.1.2011 [cit. 2012-03-03]. Dostupné z:

<http://www.kfilmu.net/filmy.php?sekce=goldies&film=kabinet-doktora-caligariho>

Kabinet Dr. Caligariho. Fdb.cz: Filmová databáze [online]. 2003 [cit. 2012-03-04]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/film/9837-kabinet-dr-caligariho-das-cabinet-des-dr-caligari.html>

Kultura se signály. In: *Lekce Faust: Hra s ďáblem* [online]. 2010 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <https://kulturne.signaly.cz/1006/lekce-faust-hra-s>

Mizanscéna. Www.nfa.cz [online]. 2010 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z:

<http://www.nfa.cz/mizanscena.html>

MŠMT. *Filmová a audiovizuální výchova jako nový předmět* [online]. 2010 [cit. 2012-07-10]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/pro-novinare/filmova-a-audiovizualni-vychova-jako-novy-predmet>

<http://www.msmt.cz/pro-novinare/filmova-a-audiovizualni-vychova-jako-novy-predmet>

Multimediální pomůcka z audiovizuální kultury pro potřeby vyučujících a studentů MU. Film a historie [online]. 2007 [cit. 2012-06-22]. Dostupné z:

<http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce2.htm>

NFA. Surrealismus [online]. 2010 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z:

<http://www.nfa.cz/surrealismus.html>

NOVÁČKOVÁ, Kateřina. Piktogram revival. In: *Vizuální kultura* [online]. 2010 [cit. 2012-07-16]. Dostupné z:

<http://www.vizualnikultura.cz/2008/11/21/news/piktogram-revival-poznamky-k-isotypu/>

Osobnosti.cz. Peter Webber [online]. 2009 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z:
<http://zivotopis.osobnosti.cz/peter-webber.php>

Premiere. Dívka s perlou [online]. 2004 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z:
http://premiere.maxim.cz/film/537/divka_s_perlou.html

Střih přes osu. Kulešovův efekt [online]. 2011 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z:
<http://pres-osu.blogspot.cz/2011/09/kulesovuv-efekt.html>

Tracy Chevalier. FAQ [online]. 2010 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z:
<http://www.tchevalier.com/faq/index.html>

Vančát. In: *Malby* [online]. [cit. 2012-06-26]. Dostupné z:
<http://www.vancat.cz/plzen2009/MistoAutora/malby02Struktura.html>

FILMY

Amadeus, Forman Miloš, 1984

Arabela (TV seriál), Vorlíček Václav, 1979

Ballet mécanique, Léger Fernand, 1924

Barry Lyndon, Kubrick Stanley, 1975

Das Kabinett des Doktor Caligari, Wiene Robert, 1920

Frida, Taymor Julie, 2002

Girl with a Pearl Earring, Webber Peter, 2003

Goya's Ghosts, Forman Miloš, 2006

Hannibal Rising, Webber Peter, 2007

Charlie Chaplin festival, Guy Alice, Chaplin Charles, 1938

L'Âge d'or, Luis Buñuel, 1930

Lekce Faust, Švankmajer Jan, 1993

Pollock, Harris Ed, 2000

Ray, Hackford Taylor, 2004

Six feet under (TV seriál), 2001

The doors, Stone Oliver, 1991

Titanic, Cameron James, 1997

The cook Thief His Wife and her lover, Greenaway Peter, 2008

Un Chien andalou, Luis Buñuel, 1928

Wag the dog, Levinson Barry, 1997

25. RESUMÉ

The aim of this work was create educational system for the new educational field - Film and audio-visual education. It is taught since 2010 in The Czech Republic – mostly like "reading" a film in technical way - types of shots, film grammar, editing, film punctuation, etc. My thesis is focused on film in connection with visual art - new media are extended and popularized and because of it information systems has changed into visual images. In the Czech Republic, the issue of connection of art and film is processed only marginally by Patrik Vacek, Jana Krátká (MU Brno) and Linda Arbanová (CU Prague). I tried to deepen this issue with my thesis – projection of artistic styles into narrative film.

At the beginning of thesis I have presented the basic elements of a film image and mise en scène that are the same denominator also for visual arts. It was mostly contents of scene - composition, colour, using of light and contrast, placement of objects and characters in the screen. In the following chapters, I presented my selected films and artistic styles, which affect form of film and also a story of film. I described in detail in what way are artistic styles and film linked.

The last part of my thesis is focused on the teaching of film education. I mention institutions and projects that support the Film and audio-visual education or train teachers to teach it. This section contains two proposals of projects focusing on perception of art in film. While filmmakers are loyal with using true colour like in fine art, which films refer to, the current media use colours to manipulate the population.

The world and its perception is accelerating and its aims are changing. I tried to think a way out to attract present young people to static classical arts through dynamic media, which are more natural and more attractive than "high art" for them.