

Vztah mezi filmovým žánrem a jeho obrazovým řešením

BcA. Jana Krausová

Diplomová práce
2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jana KRAUSOVÁ**
Osobní číslo: **K09383**
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Kamera**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Vztah mezi filmovým žánrem a jeho obrazovým řešením

2. Praktická část:
Hraný film "Problémy", minimální délka 20 min., kamera

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-ROM. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část:

Výstupní dílo předložte na 3 ks DVD ve formátu DVD-video (nosiče řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné a předané Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

"Žánr ve filmu", Národní filmový archiv, Praha 2004

"Žánry v hraném filmu", David Jan Novotný, FAMU, Praha 2000

"Nová filmová historie", Petr Szczepanik(editor), Herrman & synové, Praha 2004

"Dějiny filmu" Thompson Bordwell

+ další a webové stránky

Vedoucí diplomové práce:

doc. Mgr. Juraj Fandli

Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce:

31. ledna 2011

Termín odevzdání diplomové práce:

16. května 2011

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



Ing. Eva Šviráková, Ph.D.

ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 24.2. 2011

JANA KRÁČOVÁ
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zabývá obrazovým řešením filmového žánru, což je téma velmi obsáhlé, jelikož se žánry i vyjadřovací prostředky kameramana od počátku kinematografie různě vyvíjely, měnily a prolínaly, nejen v závislosti na historii, ale také na odlišnosti jednotlivých národních kinematografií. Cílem této práce tedy není podrobná studie, ale poukázání na základní vyjadřovací prostředky a odlišnosti jednotlivých žánrů, které u nich převažují. Nejprve se práce věnuje žánru jako takovému, následně popisuje vyjadřovací prostředky kameramana a nakonec jejich propojení v jednotlivých žánrech na konkrétních příkladech.

Klíčová slova: filmový žánr, kamera, obraz, světlo, kompozice, barva, filmové triky, western, komedie, sci-fi, katastrofický film, horor, akční film, dobrodružný film, gangsterka, krimi, detektivka, fantasy, muzikál, road movie, historický film, válečný film, film noir, dokumentární film

ABSTRACT

This thesis is about visual expression in connection to film genre. At first it is shortly about meaning of film genre. In the middle part it describes basic tools of director of photography like light, colour, composition, special effects etc. And finally there is connection between visual expression and specific film genres. This theme is very wide, so I have decided to write this thesis like guide with basic informations.

Keywords: film genre, camera, picture, light, composition, colour, special effects, western, comedy film, sci-fi film, disaster film, horror film, action film, adventure film, gangster film, crime film, fantasy film, musical film, road movie, history film, war film, film noir, documentary film

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem teoretickou diplomovou práci vypracovala samostatně. Nemám námitek proti půjčení práce se souhlasem ústavu pro studijní účely, ani proti zveřejnění práce, nebo její části.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická, nahraná do IS/STAG, jsou totožné.

Poděkování

Ráda bych poděkovala panu doc. Mgr. Juraji Fandlimu za jeho laskavost a lidský přístup v průběhu celého studia. Velké poděkování také patří mé rodině, která mě v mém studiu podpořila a byla mi oporou.

OBSAH

1. ÚVOD	9
2. ŽÁNŘ	11
2.1. Historický kontext	11
2.2. Teorie žánru	13
3. VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDKY KAMERAMANA	16
3.1. SVĚTLO	16
3.1.1. Svícení	16
3.1.2. Druhy světél	18
3.1.3. Práce s prostorem pomocí světél	19
3.2. BARVY	21
3.3. KOMPOZICE	22
3.3.1. Obrazová kompozice	22
3.3.2. Perspektiva	22
3.3.3. Hloubka ostrosti	23
3.3.4. Barevná kompozice	23
3.3.5. Velikosti záběrů	23
3.4. POHYB KAMERY	24
3.5. TRIKOVÉ TECHNOLOGIE	24
3.5.1. Scénické triky	25
3.5.2. Kamerové triky	25
3.5.2.1. Snímací frekvence	25
3.5.2.2. Časosběr	25
3.5.2.3. Stop trik	26
3.5.2.4. Expozice	26
3.5.3. Animovaný film	26
3.5.4. Optické triky	27
3.5.5. Perspektivní triky	28
3.5.6. Laboratorní triky	28
3.5.7. Greenscreen a bluescreen	29

4. ROZBOR JEDNOTLIVÝCH ŽÁNŘŮ	32
4.1. WESTERN	32
4.2. EPOSY A HISTORICKÉ FILMY	45
4.3. MUZIKÁL	47
4. 3. 1. Videoklip	53
4.4. SCI-FI	53
4.4.1. Fantasy	59
4.4.2. Katastrofické filmy	60
4.5. HOROR	61
4.6. VÁLEČNÝ FILM	70
4.7. AKČNÍ A DOBRODRUŽNÉ FILMY	77
4.7.1. Akční filmy	77
4.7.2. Dobrodružné filmy	78
4.7.3. Bojová umění	78
4.8. THRILLER	79
4.9. GANGSTERKA	84
4.9.1. Film noir	92
4.9.2. Detektivka / krimi	93
4.10. KOMEDIE	94
4.11. ROAD MOVIE	97
4.12. DOKUMENTÁRNÍ FILM	99
5. ZÁVĚR	101
Seznam použité literatury	102
Seznam použitých zkratk	103
Seznam citovaných filmů	104

1 ÚVOD

Vybrala jsem si toto téma v návaznosti na svou bakalářskou práci, která pojednávala všeobecně o práci kameramana v průběhu všech fází realizace filmu. Moje teoretická diplomová práce je zaměřena na obrazové vyjádření jednotlivých filmových žánrů, tudíž předchozí práci prohlubuje a posouvá dále.

Nejprve se věnuji definici žánru, což by samo o sobě vydalo na celou práci, proto se snažím podchytit jen základní body a žánr jako takový stručně popsat v jeho historickém a významovém kontextu.

Další částí práce je souhrn vyjadřovacích prostředků kameramana. Tyto prostředky by se daly rozdělit v zásadě na technické a umělecké. Mezi technické řadím kamerovou techniku a příslušenství, osvětlovací techniku a pohybovou techniku. Mezi kreativní prostředky pak souvislosti, jak kameraman s technikou zachází, jaké postupy využívá a jak tyto postupy kombinuje. Získává tím nekonečnou paletu možností, se kterou může dále tvořit. Za hlavní zdroj vizuální považuji světlo, které je pro kameramana zásadní a nejdůležitější. Pomocí hry se světly tak dokáže vytvořit nespočet atmosfér, které jsou zvláště pro rozlišování prvků jednotlivých žánrů důležité. Dále pracuje s optikou a hloubkou ostrosti. Pomocí pohybu nebo statických záběrů může kameraman napomoci dramatičnosti a dynamice. Rakurz kamery¹ a velikosti záběrů mohou mít zásadní vliv na vyznění snímku. Utváří různé výtvarné kompozice pomocí tvarů, barev a světla. V neposlední řadě má k dispozici také různorodé trikové technologie.

V třetí části práce následně propojuji obě předchozí témata a věnuji se obrazovému vyjádření konkrétních žánrů. Pro rozřazení žánrů existuje mnoho teorií, snažila jsem se proto vybrat nejprve ty nejdůležitější základní žánry a dodečně zmínit sub-žánry. Vzhledem k tomu, že žánry rozebírám z kameramanského pohledu, dá se říci, že množství sub-žánrů z tohoto hlediska není pro mě až tak podstatné, jelikož jsou víceméně alternativou hlavních žánrů a většinou se v zásadě neprojevují výrazně jinou vizuální stránkou. Rozvoj žánrů, jejich členění a proplétání má v průběhu kinematografie letitý vývoj. Pro mé účely není tak podstatné sledovat vývoj žánrů v historickém kontextu, pro ucelenost a pochopení

¹ Rakurz kamery jsou různé úhly postavení kamery vůči snímanému objektu jako je nahléd, podhled atd.

vzájemných souvislostí ale orientační vývoj zmiňuji. Za podstatné považuji vyzdvihnout základní funkce a účely jednotlivých žánrů a to, jak kameraman může napomoci částečně, nebo zásadním podílem k naplnění tohoto účelu. Samozřejmě vznik filmového díla je prací týmovou a na žánrovém vyznění má značný podíl celý štáb. Ke každému z hlavních žánrů tedy zmíním jeho historický kontext a hlavní poznávací prvky. V některých případech, které to vyžadují, na jednom či více zvolených filmech podrobněji rozeberu nejtypičtější výtvarné výrazové prostředky. Pro ukázky jsem zvolila filmy, které na mě osobně jako na diváka zapůsobily. Neřídím se v tomto případě výběrem kultovních nebo uměleckých filmů podle kritiky. Je samozřejmě velmi těžké vybrat jen jeden film pro každý žánr, aby byl tím nejtypičtějším. Žánry jsou totiž velmi flexibilní a jejich prvky se navzájem prolínají. Mění se nejen v závislosti na historii a na rozdílných národních kinematografiích, ale především v podání různých tvůrců. Jednotlivé žánry však mají určité základní výtvarné prvky, ať už jsou více či méně v konkrétních dílech zdůrazněny, které jsem se snažila vyzdvihnout. V každém divákovi mohou jednotlivé filmy zanechat jiný dojem. Snažila jsem se proto být objektivní a nevybírat jen z pohledu diváka, ale zároveň okem kameramana. Doufám, že pro případné budoucí čtenáře bude tento text v celku sloužit jako přehledný průvodce. Vzhledem k poměrně rozsáhlému tématu, které by vydalo na celou knihu, rozhodla jsem se nezacházet příliš do podrobností, ale vytvořit celkový přehled.

2 ŽÁNŘ

2.1 Historický kontext

Abych mohla psát o obrazovém vyjádření jednotlivých žánrů, zmíním se nejprve o žánru jako takovém, o jeho původu, stručném vývoji a různých teoriích jeho definic. Pojem žánr vychází z francouzského slova *genre*, neboli druh. „*Žánr je označení pro díla, vykazující společné námětové, kompoziční či formální znaky. Ve filmu jsou žánry stejně jako v literatuře určeny charakterem látky a vycházejí z komedie, tragédie atd.*“² Žánry se formovaly průběžně už od pravěku. Lidé si u ohňů vyprávěli příběhy o lovu, boji a každodenním životě. Vývoj předávání příběhu ušel dlouhou cestu od ústního vyprávění až do doby antiky, kdy lidé dokázali údajně poprvé tyto příběhy zaznamenat a také znovu reprodukovat prostřednictvím divadla. Došlo tu k základnímu rozdělení na drama, epos, tragédii a komedii. *Drama- (řecky jednání, čin).“ Název drama označoval původně tanec satyrů napodobujících určitý děj, teprve později jevištní představení, především tragédii“*.³ Antická komedie údajně vznikla z veselých průvodů plných zpěvů a tanců, které oslavovaly příchod jara. Tento kult oslavy jara je velmi starý a projevoval se nezávisle na sobě v mnoha kulturách. Konec těžké zimy, příchod jara a s ním i nového života byl důvodem k oslavám a radosti. „*Komedie – Aristotelés spojuje název Kómos, průvod spjatý s Dionýsovým kultem, jehož účastníci zpívali obhroublé posměšné písně. Původ komedie není bezpečně zjištěn.*“⁴ To, že vzniklo několik různých forem dramatického vyprávění a předvádění je důkazem o lidské potřebě prožívat rozmanité emoce jako strach, napětí, uvolnění nebo radost.

Po raných počátcích žánru v antice přeskočím až do doby rané fáze kinematografie. První filmařské pokusy byly atrakcemi na poutích, složené z jednoho záběru a až později ze slepených více záběrů, které však ještě neměly nic společného s filmovým stříhem.

² David Jan NOVOTNÝ: *Chcete psát scénář?*, část II. Žánry v hraném filmu, ISBN 80-85883-52-X

³ David Jan NOVOTNÝ: *Chcete psát scénář?*, část II. Žánry v hraném filmu, ISBN 80-85883-52-X, citace Slovníku antické kultury, str. 172

⁴ David Jan NOVOTNÝ: *Chcete psát scénář?*, část II. Žánry v hraném filmu, ISBN 80-85883-52-X, citace ze Slovníku antické kultury, str. 320

Právě pro tyto poutě bylo členění filmů na žánry důležité. Podle nich si majitelé potulných kin mohli vybírat z nabídkových katalogů filmových společností. Tato drobná cestovní kina s filmy jezdila po zábavách a poutích. Třídění v té době vycházelo nejen z námětu, ale i z cílové divácké skupiny nebo technologie výroby. Žánrové označení filmů mělo původ v jiných formách zábavy, jako byly jarmarky, voskové figuríny, laterna magika atd. Například aktualita, která byla velmi populární dlouho do 20. stol. má patrné kořeny v předkinematografickém období, kdy v muzeích voskových figurín znázorňovaly figuríny různé události převzaté z tisku nehledě na jejich aktuálnost. Čím pestřejší žánrové označení filmu bylo, tím byla větší šance zákazníky nalákat. Příkladem může být rozčlenění podle Karla Scheinpflunga ze článku "Kinematograf vychovatelem", kde je uvedeno pět žánrů jako obrazy historické, rodinné, komické pikantní a příběhy ze života zločinců. V druhé etapě prvního desetiletí 20. stol. došlo k obrovskému vývoji ve filmové tvorbě. Kinematografie se měnila a vyvíjela z atrakce na narativní filmový příběh. Filmy se přesunuly z potulných kin do kin stálých, kamenných. Tím se změnil i způsob propagace a žánrové označení si majitelé jednotlivých kin mohli přizpůsobovat podle vlastních potřeb a místních poměrů. Dalším podstatným prvkem bylo, že se v roce 1907 ve střední Evropě začaly šířit kinematografické časopisy a žánrové zařazení se dalo občas vytušit od samotného názvu filmu. Nově se u filmů objevovaly informace o žánrovém zařazení, metráži a se zdůrazněním speciálních efektů jako kolorování, které v té době bylo mnohem důležitější informací než žánr. Výběr se postupně zúžil na dramatické, komediální, humoristické a přírodní filmy. Byly ale maximálně na 300 m pásu. Proto se promítalo i několik filmů za večer a vznikla otázka, jaké by mělo být pořadí. V návaznosti na tuto úvahu probíhala okolo roku 1910 v německých filmových časopisech diskuse, kde vznikl pro příklad jeden z mnoha vzorových modelů: hudební předehra, aktualita, humoristické, drama a komické – přestávka – přírodní, komické, velká atrakce, vědecké a hrubě komické. Později s rozvojem narativního filmu vznikl hvězdný systém, který svůj úspěch zakládal na obsazení známého herce. Hlavním rozhodujícím faktorem, na co jít do kina a také reklamou pro film, byla hvězda samotná. Žánr se tak stal až druhotnou informací. U některých hvězd však jejich jméno už evokovalo žánr a proto bylo uvedení žánru nepodstatné. Dalším lákadlem bylo například řazení filmů do sérií, což poskytlo divákům informaci o žánru a očekávané kvalitě. Byly to série jednoho herce apod. Jednoduše řečeno, žánr, než se ustálil jako určité všeobecně známé pojmy, podle kterých se diváci mohli řídit, ušel dlouhou cestu a nebyl od počátku kinematografie až tak jednoznačný. Na vývoji žánrů se neodmyslitelně podílela historie

a rozvoj kultury. Postupem času se žánrové členění stalo takzvaným marketingovým nástrojem. Každé období bylo více nakloněno určitému žánru kvůli společenským, politickým nebo kulturním událostem. Tento žánr je pak odrazem dané společnosti a doby (např. poválečný zeitgeist v americkém filmu noir). Podle toho se mohly produkční společnosti více či méně zaměřit na konkrétní žánr žádaný diváky. Příkladem může být boom filmů pro mladé okolo 60. let v Hollywoodu.

2.2 Teorie žánru

Náš život je svými spleťtými situacemi a příhodami nekonečnou inspirací pro příběhy jak psané, tak zfilmované. Aby se podařilo tuto barvitost světa zachytit, samotné žánrové členění je svým způsobem limitované. Dochází tak i k překračování a míšení žánrů. Pokud ale chceme žánry mísit, musíme nejprve znát jejich základní pravidla. Třídění filmových žánrů se může zdát jako velmi běžná a samozřejmá věc. Naplňují lidskou potřebu po kategorizování, členění a definování, čímž lidé získávají pocit jistoty a přehledu nad vším kolem sebe. Je to však jen nedokonalá iluze, protože nic na světě není černobílé, zrovna tak jako filmové žánry nemají přesné hranice. I mezi filmovými žánry je stejně jako mezi černou a bílou nekonečné množství odstínů šedi. Dochází k míšení žánrů, k jejich změnám a inovacím v průběhu filmové historie. Vývoj žánrů byl do jisté míry závislý na vývoji techniky a celkovém vývoji společnosti a jejích požadavků. Přesto však jsou stále základním vodítkem programů kin, recenzí i teoretických knih o filmu. Divák se podle žánrů rozhoduje při volbě filmu, jestli se chce pobavit, bát se, nebo se například navrátit v historii. Žánrové třídění nám slouží jako mapa, abychom se úplně neztratili ve filmovém labyrintu. Na první pohled působí velmi přehledně a stručně, ale žánrů je obrovské množství. Jednoznačná definice je však poměrně rozporuplná a tak vznikají neustále dohady mezi teoretiky, kam některá díla zařadit. Nakonec dospívají i k závěrům, že některé filmy se zkrátka přesně zařadit nedají, protože zejména v celovečerních filmech se žánry dosti prolínají a vznikají stále nové žánrové hybridy. Přesto se ale dají určit základní typické prvky, ze kterých můžeme vycházet při žánrovém zařazování. Samotné určování žánru má svůj letitý vývoj. Existuje několik teorií, které teď v kostce zmíním. Jean-Marie Schaeffer používá pět základních rovin k rozlišení žánru. První je rovina vypovídání, kde otázky: „Je to pravda?“ a „Kdo vypovídá?“ rozlišují dokumentární film od fikčního. Druhá je rovina určení, která například rozlišuje, jestli je film vhodný pro děti, nebo je určen pro dospělé.

Třetí je rovina funkce, tedy určuje funkci filmu. Jeho obsah nás může děsit v hororu, rozesmát v komedii, nebo poučit v pohádce. Čtvrtá rovina je sémantická, která zařazuje film podle typických prvků, které obsahuje. Víme například, že vodník patří do pohádky, kovboj do westernu a že přistání mimozemšťanů se může stát ve sci-fi. Je tu ale i rovina syntaktická, která například přehlíží žánrové křížence. Rick Altman přišel se sémanticko-syntaktickým přístupem, který dokáže žánr rozlišit ucelenějším způsobem. U žánrového filmu můžeme sledovat sémantické signály v kombinaci se syntaktickým očekáváním. Divák je zvyklý na určité prvky objevující se v daném žánru, tzv. syntaktické očekávání, a ví, co od žánrového filmu očekávat. Pokud je toto očekávání narušeno nějakým parazitním prvkem, diváka to zaskočí a chvílku mu trvá, než se s tím srovná. Dříve měly žánry tradičně funkci upomínkovou a připomínaly klíčové momenty historie. Dnes už spíš plní funkci pseudo-upomínek, protože spoléhají na divákovu paměť. Diváci stejného žánru tedy vycházejí ze stejného vědomí a vzpomínek, které získali při sledování podobného žánru už dříve. Podle Alison Landsbergové je člověk definován svým jednáním, ale nerozlišuje, zda toto jednání vychází z jeho prožitých vzpomínek nebo ze zkušeností získaných sledováním filmu, tzv. protetické vzpomínky. Tyto protetické vzpomínky v zásadě pojí diváckou komunitu dohromady. Diváci tak vycházejí ze svých předchozích zkušeností. *„Vypadá to, že film si častěji než kdy dříve ve vztahu k historii navléká šat významuplnosti a authenticity... chápaných v pojmech emoční a afektivní pravdy. Zdá se, že film tak v důsledku vyvolává takovou emoční přesvědčivost, jakou obvykle spojujeme s pamětí, protože tak jako paměť i film nyní ve větší míře souvisí s tělem; zapojuje diváka na somatické rovině, noří jej do zkušeností a dojmů jsou do něj vrývány podobně jako vzpomínky.“*⁵ Podle této autorky je dnešní společnost zaujatá touhou po prožívání zkušeností jiných lidí. Nejde jen o historii, ale i současnost a zážitky jsou tak intenzivnější díky subjektivnímu filmovému podání. Žánrový film se tedy snaží využívat těchto vzpomínek a opětovně je oživovat. Film se stává smyslovou zkušeností. Díky tomu film získává možnost hrát si s divákem např. v

⁵ Pavel SKOPAL – „Žánr, divák a protetická paměť“ (str. 32-39), kapitola z knihy *Žánr ve filmu*, Sborník příspěvků z VI. česko-slovenské filologické konference konané v Olomouci 14. – 16. 11. 2002, Národní filmový archiv v Praze 2004, ISBN 80 – 7004-116-1, citace z Alison Landsbergové, *Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner*. In: Mike Featherstone, Roger Burrows (Eds.): *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*. London – Thousand Oaks – New Delhi 1995

parodii, kdy je záměrně narušena struktura žánru a divákovo očekávání je zaskočeno nějakým cizorodým prvkem.

Další teorie se zabývají nejen zábavnou, ale i globálnější společenskou funkcí filmu. Na jedné straně stoupeni Léviho-Strausse zastávají názor, že žánry plní nové formy kolektivního mýtu, který má rituální funkci. Jednotlivé žánry nastavují zrcadlo lidské společnosti, zobrazují její hodnoty, problémy a vztahy. Dalo by se říci, že utváří imaginární odraz světa. Filmové žánry nám umožňují prožívat i to, co je v realitě téměř nebo úplně nemožné. Dovolují nám nechat se unášet na vlnách fantazie a dobrodružství, aniž bychom se zvedli z pohodlného křesla kina. Někdy mohou být až trochu podvratné v situacích, kdy se divák ztotožňuje s hrdinou, padouchem, který zrovna není vzorem ctností. Žánrové křížovatky nám nabízejí dvě cesty. Každá z nich pak poskytuje jiný způsob diváckého potěšení. První z nich předkládá společnost a kulturou akceptovatelné hodnoty a ta druhá se jimi záměrně neřídí ve prospěch žánrového potěšení. Čím víc se děj vzdaluje od společenských norem, tím vzrůstá divákovo uspokojení. Většinou ale žánrový film opět v závěru obnoví řád a navrátí společnost uznávané hodnoty. Např. když se divák v gangsterce začne přiklánět na stranu zločince, dramaticky s ním prožívá útěk před spravedlností. Zločinec se stává pro diváka hrdinou, tím spíš, že bývají i záměrně zdůrazněny jeho kladné stránky. Ale přesto nakonec zvítězí spravedlnost a zločinec je polapen.

Žánr je jako vodítko určující pravidla, podle kterých se divák může řídit. Neustále se ale inovuje a mění a to nejen sám o sobě, ale i působením odlišných kulturních vlivů. Jeho změny však nejsou na škodu. Je tomu přesně naopak, protože základem úspěchu je především odlišení produktu, ne jeho začlenění do přesných schémat. V zájmu tvůrců je také přilákat co nejširší škálu diváků. Proto vznikají žánrové kombinace, které se zavděčí širšímu publiku.

3 VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDKY KAMERAMANA

V následujících několika odstavcích shrnu vyjadřovací prostředky kameramana. Jedná se o všeobecný přehled výtvarných a technických prostředků, které má kameraman k dispozici. Následně v 3. kapitole s rozboru jednotlivých žánrů se budu daným příkladům věnovat podrobněji na konkrétních ukázkách s obrazovou přílohou. Mezi kameramanovy prostředky tedy patří světlo, barva, kompozice, práce s velikostí záběrů a hloubkou ostrosti, rakurzy kamery, pohyb a samozřejmě technika, která mu jeho kreativní práci umožňuje.

3.1 SVĚTLO

Světlo je naprostým základem našeho vizuálního světa. Díky jeho odrazu od předmětů okolo nás získáváme v závislosti na jejich tvaru, materiálu a struktuře obraz světa, který nás obklopuje. Základním zdrojem světla je Slunce. Díky oběhu Země okolo něj se v průběhu dne mění světelné atmosféry v závislosti na úhlu dopadu světla na Zem. Světelné atmosféry se mění nejen v průběhu dne, ale i ročního období a v závislosti na zeměpisné poloze. Světlo je základním a zásadním prvkem pro práci kameramana, pro kterého slouží jako dramatický a estetický vyjadřovací prostředek. Proto na něj kladu v přehledu největší důraz.

3.1.1 Svícení

Způsob, jakým je scéna nasvícena a snímána je hlavní zodpovědností kameramana, který je výtvarníkem filmového obrazu. Má k dispozici technické a umělecké prostředky. Za technické prostředky považují vybavení, které využívá. Za umělecké pak jeho schopnosti citlivě zacházet s danou technikou k uskutečnění svého uměleckého záměru. Správné nasvícení scény je jednou z nejnáročnějších částí kameramanovy práce. Když jsou vybrány lokace na natáčení, je důležité nachystat zasvěcovací plán. Tento plán obsahuje počet a druh světelných zdrojů, jejich výkon, typ a především zakreslení jejich rozmístění. Díky dobře přichystanému plánu se urychlí samotné přípravy při natáčení, kdy na svícení spolupracují osvětlovači a asistenti. Aby však kameraman mohl sestavit efektivní zasvěcovací plán, potřebuje k tomu určité praktické a teoretické znalosti a zkušenosti. Při chystání svícení jsou důležité i pochodové zkoušky, kvůli vrhaným stínům. Omezené prostory a případné stíny by však neměly omezovat herce v pohybu. Ten by se měl soustředit na svůj výkon a nebyť rušen technickými požadavky. Bohužel ne vždy jsou podmínky ideální a jiná možnost není.

Kameraman s osvětlovači pak musí zvolit jistý kompromis. Nejvhodnější jsou proto prostory ateliéru, který poskytuje vhodné prostředí s velkými možnostmi uchycení světel (např. svícení svrchu), kulisy se dají postavit přesně dle požadavků na míru a natáčení není rušeno světelnými změnami zvenčí, či ruchy z ulice.

Při natáčení v exteriéru podmínky ideální nebývají a musí se proto počítat s různým řešením. Vzhledem k tomu, že polední světlo při jasné obloze je nejintenzivnější a vrhá ostré stíny, musí se s nimi kameraman náležitě vyrovnat. Pomoci si může v závislosti na dostupných prostředcích několika způsoby. Nejlevnějším a nejjednodušším je odrazná deska, se kterou lze do stinných partií odrazit světlo a tím upravit kontrastní rozdíly, které lidské oko dokáže na rozdíl od filmového materiálu nebo digitální kamery, lépe vyrovnat. Odrazná deska má buď stříbrný, nebo zlatý potah, čímž se může upravit odražené světlo do studena nebo do tepla podle potřeby. Další variantou je dosvícení tmavých míst přes frost⁶, aby nevznikly další stíny a dosvícení pouze zjemnilo stíny ze světel ostatních nebo od slunce. Případně také lze frostem změkčit přímo sluneční světlo. Ideální je proto velký rám s nataženým frostem v dostatečné vzdálenosti od zdroje světla.

Při nočním dosvěcování se vychází z poznání, že lidské oko má mnohem více tyčinek, které jsou citlivé na světlo, než čípků, které jsou citlivé na barvu. A také že lidské oko je nejcitlivější na modrou barvu. Proto při nízké intenzitě osvětlení má tendenci vnímat vše s modrým nádechem. Pokud chce kameraman věrohodně a přirozeně zachytit noc, využívá modrého/bílého světla, které evokuje svit měsíce. Svícení tmy je poměrně složité, pokud chceme dosáhnout co nejvyšší věrohodnosti a zároveň „ještě něco vidět“. Nejčastější jsou dvě varianty. První je využití imitace měsíčního svitu a vytvoření ostrých kontur, případně dodatečné měkké dosvícení základní světelné atmosféry. Druhou variantou, která na mě osobně působí věrohodněji, je pouze měkké dosvícení základní světelné atmosféry s lehce modrým nádechem. V druhém případě sice nejsou obrysy tak zřetelné a film vyžaduje lepší podmínky pro projekci, působí ale realističtěji. Záleží však na záměru tvůrců, jaké vyznění filmu a jakou míru stylizace si zvolí. Tyto způsoby se týkaly svícení noci, kdy nejsou v dosahu umělá světla, jako veřejné osvětlení, nebo lampa v pokoji atp. Pokud se děj odehrává v dosahu umělého osvětlení, je pak možné ladit noční svícení do těchto teplých ba-

⁶ Frost je rozptýlný materiál, změkčující ostrý světelný tok.

rev, jelikož pouliční lampy bývají oranžové. Totéž platí s nočním svícením v místnosti, kde je zdrojem světla lampička atp. Možnosti svícení noci se také odvíjejí od techniky – jestli používá kameraman filmový citlivý materiál, nebo digitální techniku. Dalším aspektem je, jak bude film prezentován, jestli jde do kin, nebo je film určený pro DVD distribuci nebo TV. Vzhledem k neuvěřitelné rychlosti vývoje technologie digitálního snímání, nebudu zmiňovat konkrétní parametry, protože během půl roku budou úplně jiné. Ale dnešní digitální kamery už umožňují snímání v rozlišení srovnatelném filmu a začínají být díky jednodušší postprodukci stále častěji využívány. Díky jejich úrovni snímaného obrazu už pomalu mizí rozdíly v kvalitě mezi filmovým materiálem a digitální technologií. Co je však u filmového materiálu nenahraditelné je nepravidelné zrno, které se sice dá dodatečně na digitálním obrazu vytvořit, ale není to zkrátka „ono“.

3.1.2 Druhy světél

Světla se rozdělují, bez ohledu na jejich intenzitu, podle směru dopadu na objekty vzhledem k optické ose objektivu. Je to světlo přední, protisvětlo, boční, oboustranné boční světlo a horní a spodní světlo. Podle intenzity rozdělujeme světla na světlo hlavní, které má největší intenzitu a určuje hlavní směr a zdroj osvětlení. Vytváří základní světelnou hladinu. Tím, že má největší intenzitu, zároveň formuje charakter osvětlení a stín. Světlo může být umístěno ve směru kamery, tím pádem není vidět žádný stín, protože ten dopadá ve směru pohledu za objekt. Vzniká tak ploché osvětlení. Naopak se může využít vrženého stínu, který se perspektivně od kamery zmenšuje a vytváří tak dojem prostoru. Díky vzniklému stínu jsou objemy předmětů a jejich struktury výraznější. Hlavní světlo by mělo mít logiku. Jestli například přichází od Slunce, nebo z lampy v pokoji, měsíce atd. V případě, že hlavní světlo vytváří příliš temné stíny, ve kterých se ztrácejí jemné detaily a struktury, využívá se světla doplňkového, které dané kontury vykreslí. Účelem doplňkového světla je doplnit světlo hlavní v místech ostrého stínu. Tyto stíny nejen vyplňuje, ale celkově je změkčuje, aby vynikla drobnější kresba. Jeho intenzita je mnohem menší než intenzita světla hlavního, aby ono samo nevrhalo další ostré stíny a aby úplně nepřesvítlo záměrné stíny světla hlavního. Umisťuje se na opačnou stranu od světla hlavního. Při zasvěcování se využívá světelného poměru, což je poměr světla hlavního k světlu vedlejšímu. V různých žánrech se záměrně využívá i různých světelných poměrů. Čím je světelný poměr větší, tím se stupňuje dramaticčnost. Naopak měkké svícení působí nevýrazně, jemně, melancholicky, ale i romanticky. Jeho vyznění souvisí s dalšími aspekty jako děj, střih atp. Jako oční světlo

se většinou využívá malého světla směrem od kamery, pokud toho nedosáhneme jiným světlem. Pomáhá dodat jas do očí a rozzářit je, aby nebyly utopeny. Samozřejmě opět záleží na záměru kameramana, jestli tohoto světla využije. Kontra světlo je světlo zadní nebo tzv. protisvětlo. Napomáhá k vytvoření prostorového dojmu tím, že zdůrazní siluetu a odsadí objekt od pozadí.

3.1.3 Práce s prostorem pomocí světél

Způsobem nasvícení a světelným poměrem můžeme pracovat s hloubkou prostoru. Při plošném světle předměty ztrácejí plasticitu a prostorový dojem mizí. Toto osvětlení se využívá především při studiovém svícení pro televizí pořady, kde je světlo měkké (faktorové) bez výrazných stínů, scéna je rovnoměrně nasvícená a přehledná. Obraz v tomto případě ztrácí dynamiku. Naopak při větším světelném poměru vznikají silnější stíny, čímž je obraz dynamičtější, dramatičtější a celková perspektiva se prohlubuje. Světelný poměr 1:3 se považuje za světlo měkké, při světelném poměru 1:4 a výše už je obraz kontrastnější. Pro dosažení prostoru můžeme pracovat i s úbytkem osvětlení. Musíme počítat s tím, že u umělého osvětlení světla ubývá kvadraticky, čímž vzniká prudký pokles hladiny osvětlení, které neodpovídá reálnému zdroji světla (Slunci). Pokud se postava pohybuje směrem od/ke světelnému zdroji, je viditelná změna intenzity světla. Jedno řešení je v blízkosti lampy nastavit mírnou přeexpozici, tím pádem ve větší vzdálenosti nedojde k takové podexpozici. Ale ideální je se takové situaci spíše vyhnout pomocí jiného svícení, jiného pohybu postavy nebo např. rozdělením pohybu do dvou záběrů. Dále můžeme dosáhnout prostorovosti pomocí světelného odstupu, který charakterizuje poměr světla mezi pozadím a popředím. Pokud jsou jednotlivé plány rozlišně nasvícené, dojem prostoru je silnější. Podle nasvícení scény můžeme dosáhnout reálného vzhledu a podpořit tak logiku světelné skutečnosti, nebo jí naopak vyvrátit a vytvořit stylizovaný vzhled. V zásadě můžeme svícení dělit na primární realitu a realitu stylizovanou. Využívá se světla přírodního, umělého nebo jejich kombinace. Primární realita podtrhuje reálné světlo, které je zdrojem osvětlení jako slunce, baterka, pouliční lampa atd. Divák v podstatě nepostřehne, že bylo nějakého umělého osvětlení využito, protože toto osvětlení zachovává principy světelné skutečnosti. Je dodržen směr, logika, charakter světla i jeho barva, světelná perspektiva i světelný odstup. Stylizovaná realita naopak převrací zásady primární reality tak, aby záměrně napomohla cílenému pocitu nebo atmosféře díla.

Způsob svícení filmů se inspiroval uměleckými díly vzniklými dávno před příchodem filmové technologie. Se světlem už dávno předtím pracovali architekti a sochaři, kteří využívali tvarů, stínů a lomů světla k dosažení určitého pocitu. Na svícení, kompozici a barvy ve filmu pak měli vliv především malíři, kteří se snažili získat dojem prostoru a určité emoce v dvourozměrném díle. Malíři začali výrazněji pracovat se světlem v době baroka, kdy se začalo využívat kontra světla a světelného zdůraznění hlavní postavy či hlavního děje. Dramatičnosti dosahovali využitím hry světla a stínů a také využitím bočního světla.

Zajímavým příkladem propojení výtvarného podání v malířství a filmu je film „Dívka s perlou“ (2003, Peter Webber), kde je vyprávěn příběh známého obrazu od Johannese Vermera. Kamera-man Eduard Serry obnovil estetiku a cit v obraze a přenesl ho do filmu prostřednictvím mistrovské práce se světly a barvou. Pracuje stejně jako malíř s temnosvitom a pomocí světla vypichuje hlavní body v obraze, které vystupují z pozadí.



Dívka s perlovou náušnicí (mezi lety 1665-67)



záběry z filmu (2003)



záběry z filmu (2003)

3.2 BARVY

S prostorem se dá také pracovat pomocí tonálního odstupu, kdy prostor utváří rozdílná odrazivost jednotlivých ploch při stejném osvětlení. Každá plocha v závislosti na materiálu a povrchové struktuře, odráží jinou intenzitu a barvu světla. Vznikají i klamy, kdy plocha světlé barvy se zdá být větší než stejně velká plocha barvy tmavé. Vzhledem k tomu, že pozornost přitahuje spíše světlá barva, je důležité zvolit barvy na scéně tak, aby nějaký předmět nechtěně z prostoru nevystupoval a naopak se zaměřit na hlavní motiv. Na vyznění obrazu mají také vliv kontrast a barvy. Můžeme tak stupňovat dramaticčnost pomocí silnějšího kontrastu. Použité barvy a způsob nasvícení pracují s divákovými pocity. Člověk je zvyklý na působení barev a světla po tisíciletí vývoje tak, jak je zná z přírody. V souvislosti s působením barev v jednotlivých ročních obdobích a různých denních dobách si utváříme vnitřní subjektivní pocit, který v nás jednotlivé barvy vyvolávají. V zimě, kdy je krajina pokrytá sněhovou přikrývkou a dny jsou krátké a tmavé, si dáváme modravý nádech do souvislosti s chladem. Naopak působí letní horké dny, plné barev květů a zrajícího ovoce. To může být inspirací pro pocitové vyjádření tepla a zimy. Kameraman by měl mít tyto změny pečlivě vyzorované, aby s nimi mohl podle svých potřeb a záměrů pracovat. Například teplé barvy, jako červená, evokuje pocit života, lásky, vášně, energie, ale i drama a boj. Studené barvy jako modrá je chladivá, uklidňující, čistá, vyvolává pocit modravých dálek a naděje, naopak může být i barvou citového chladu, otažení, prázdnoty a samoty. Subjektivní pocity z barev se mění v závislosti na kulturách. Zatím co pro Evropany je převážně černá barvou smutku, a bílá barvou štěstí, v některých jiných kulturách je to naopak.

Z technické stránky je podstatné si uvědomit, že zatímco lidské oko se přizpůsobuje změně barev v průběhu dne, kamera vnímá barevnost světla objektivně v závislosti na vyvážení bílé v případě digitální kamery nebo v závislosti na zvoleném filmovém materiálu v případě klasické filmové kamery. Už při natáčení je proto důležité myslet na následný střih a barevnou a světelnou návaznost jednotlivých záběrů. Celkový barevný nádech by měl být v celém filmu stejný. S tím souvisí i výběr prostředí, kostýmů atd. Barevný poměr a množství barev a kontrastů je podstatný i v jednotlivých záběrech. Velké množství barev a struktur může vytvářet dojem chaosu a zmatku, naopak několik sladěných barev dává pocit rovnováhy a klidu.

3.3 KOMPOZICE

3.3.1 **Obrazová kompozice**

Mezi další výtvarné vyjadřovací prostředky patří kompozice, která je souhrnem pravidel pro uspořádání prvků v uměleckém díle. V základě se můžeme řídit několika skla-debnými principy. Mezi ně patří princip role, rytmu, symetrie, kontrastu a proporce. Role určuje, jakou mají jednotlivé prvky v obraze úlohu a důležitost. Rytmus určuje opakování prvků, tvarů, barev a tónů stejných nebo podobných. Symetrie určuje pravidelné rozmístění prvků (velmi podobných) kolem některé z os nebo středu. Kontrast je vzájemné postavení dvou prvků jako barva, tón nebo i věc či obsah. Proporce je poměr mezi jednotlivými prvky, kterým posuzujeme jejich vzájemnou velikost. Pomocí cílené práce s kompozicí lze upoutat diváka na konkrétní věc, nebo naopak pozornost odvést. Lze vytvořit dojem prostoru, ale i stísněnosti. Příkladem je diagonála, která může zvýraznit prostorovost snímku (např. silnice ubíhající do dálky), může vyvolávat dojem neukončení a návaznosti děje. Pokud se linie protínají, přitahují divákovu pozornost, což může být záměrem, ale naopak nechtěným cílem. Mezi nejpoužívanější kompoziční poměry patří pravidlo zlatého řezu a pravidlo třetin. Zlatý řez je poměr o hodnotě přibližně 1:1,618 a je považován za ideální proporcí. Dalším pravidlem je pravidlo třetin, kde se předměty, nebo linie umísťují v blízkosti nebo na jedné z linií v třetině obrazu v horizontální nebo vertikální rovině. Centrální kompozice, neboli umístění bodu zájmu do centra obrazu, nebývá tak častá. Většinou bývá využita ke konkrétnímu promyšlenému vyjádření, jelikož na sebe velmi poutá pozornost jako např. pomalý nájezd na centrálně umístěný vchod do chrámu. Za to velmi často používaným principem je rozdělení obrazu na plány. Důraz může být kladen na některý z plánů různými způsoby: kompozicí, světlem, barvou, hloubkou ostrosti atp. V jednotlivých plánech mohou být prvky navzájem se doplňující, nebo naopak kontrastující.

3.3.2 **Perspektiva**

Perspektivu můžeme zdůraznit kompozicí, liniemi, světelným odstupem, tonálně, kineticky, hloubkou ostrosti nebo rakurzem kamery. Linií jsem již zmínila v kompozici. Světelný odstup napomáhá získání hlubšího, ale i ploššího prostoru. Pokud je část obrazu nasvícená a část ponořená do stínu, obraz získává větší hloubku. Naopak jednolitě rovnoměrné nasvícení ho dělá plochým (viz. světlo). To samé platí pro tonální odlišení. Jednolité

tón spíše působí ploše, zatím co několik tonálních odstínů vytváří větší dojem prostoru (viz. barvy). Kineticky zdůraznit perspektivu můžeme tím, když je v obraze určitý pohyb, obzvláště směrem od/ke kameře nebo také pohybem samotné kamery v prostoru. Klasický pohled je přibližně z výšky očí. Tato výška je člověku nejpřirozenější a proto nevyvolává za normálních okolností výjimečnou pozornost. Pokud ale chceme určitý pocit zdůraznit, lze úhel pohledu kamery změnit. Ve stručnosti řečeno lze malost, bezvýznamnost, ztracenost nebo podřízenost zdůraznit velkým nadhledem kamery, naopak zdůraznění velikosti, moci a nadřazenosti získáme podhledem na danou osobu. Různá naklonění kamery z rovnováhy mohou vyvolávat závrať, halucinaci atp.

3.3.3 Hloubka ostrosti

Díky volbě ohniskové vzdálenosti objektivu a použití clony může kameraman dávat obrazu hloubku, nebo naopak ostrosti zdůraznit jen konkrétní prvek. Čím je delší ohnisko objektivu, tím menší je hloubka ostrosti. Dlouhého objektivu je vhodné využívat například při detailu tváře, kdy tvář je ostrá a pozadí mizí v neostrosti. Záběr je o to emotivnější, že zdůrazňuje hercovy výrazové nuance a neodvádí pozornost dějem v pozadí. Dlouhoohniskový objektiv má také tendenci prostor zplošťovat. Naopak pro zdůraznění prostoru je vhodné využití širokouhlého objektivu, který umožňuje zobrazit velkou hloubku ostrosti a přehled o prostoru tak podpořit.

3.3.4 Barevná kompozice

Práce s barvami nám nabízí nekonečnou paletu možností. Můžeme záměrně využívat jejich kontrastu nebo harmonie, stavět vedle sebe do poměrů různě veliké barevné plochy. Lze si hrát se vzájemným účinkem jednotlivých barev. Pomocí barevných odstínů klademe důraz nebo naopak potlačujeme určitý prvek (viz. barvy).

3.3.5 Velikosti záběrů

Záběr je nejmenší jednotkou a filmová skladba je sledem těchto záběrů. Při kompozici ve filmu je na rozdíl od fotografie důležitá návaznost jednotlivých záběrů při následném střihu, s čímž se musí počítat už při psaní technického scénáře a následně při natáčení. Velikost záběrů lze volit od velkého detailu až po velký celek. Jako označení velikosti záběrů se využívá VD – velký detail, D – detail, PD – polodetail, AP – americký plán, PC – polocelk, C – celek, VC – velký celek. Jde však o všeobecné označení a přesnější kompono-

vání záběru si každý tvůrce upravuje podle svých záměrů. Je jen na tvůrci, co dovolí divákovi vidět a co mu naopak záměrně neukáže. Podle velikosti záběru lze zdůraznit určitý prvek nebo činnost, od emocionálního D až po všeobecně orientačního VC. Jak uvádím později, velikosti záběrů jsou využívány v jednotlivých žánrech s trochu jiným přístupem, neboli určité velikosti záběrů jsou v rozdílných žánrech více či méně využívány k docílení rozličných výsledků.

3.4 POHYB KAMERY

Pro pohyb kamery má kameraman velké množství technických prostředků. Od klasického stativu, který je vhodný především pro statické záběry a švenky, koleje, vozíky, různá ramena a jeřáby, speciální lanové dráhy, vrtulníky atp. Podle mého názoru je v poslední době nejčastěji využívaný steadycam nebo glidecam, protože umožňuje kameramanovi získat plynulé záběry za pohybu v místech, kde se vozíky nebo jízdy těžko staví a kam by se s nimi ani nebylo možné dostat. Zároveň umožňují získat nevšední pohyblivé záběry, které dokáží diváka lépe vtáhnout do děje. Opět u jednotlivých žánrů je pohybu využíváno jinak. Napětí získáme pomalým nájezdem kamery, naopak dramatické scény podpoříme rozklepanou kamerou z ruky (viz. jednotlivé žánry).

3.5 TRIKOVÉ TECHNOLOGIE

Trikové technologie mají dlouhou historii a prolínají se všemi žánry. V zásadě se s nimi ale nejvíce setkáváme ve sci-fi, fantasy, různých akčních žánrech a historických filmech. V základě se dají rozdělit na triky, které mají být vidět a na triky, které se nedají rozlišit od skutečnosti a ani by je poznat divák správně neměl. Ty, které vidět jsou, na sebe přitahují pozornost a jsou podstatnou součástí děje jako např. animovaní dinosauři v reálném prostředí. Naopak triky, které divák nepozná, jsou různě doplněná pozadí, dokreslené části atp., které ušetří náklady na natáčení a pomáhají vytvořit skutečný prostor, jako historické pozadí města, které už jinak realizovat nelze. V základě se tedy triky dělí na scénické, kamerové, optické, laboratorní, fotografické a perspektivní.

3.5.1 Scénické triky

Scénické triky jsou realizované přímo na scéně. Patří mezi ně umělý déšť, vítr, mlha, různé pyrotechnické efekty a rekvizity, kulisy nebo kostýmy atd.

3.5.2 Kamerové triky

Triky kamerové vycházejí z práce s kamerou, jako je rychlost závěrky, volba objektivu, clona, frekvence nebo poloha kamery. Kameru lze různě naklánět a vytvořit tak dojem např. chůze po stropu, větších hor, než ve skutečnosti jsou atd. Je však vždy důležité uhlídat vliv gravitace, který by daný trik mohl prozradit, stejně jako svislice stromů, hran domů atd. v exteriéru.

3.5.2.1 Snímací frekvence

Při změně snímací frekvence lze dosáhnout zvýšení rychlosti, nebo naopak zpomalení děje, když se následně film promítá frekvencí standardní. Tyto změny frekvence jsou převážně používané v akčních filmech. Vyšší frekvence při snímání ve výsledku způsobí při standardní frekvenci promítání zpomalení pohybu a tím i jeho časové prodloužení, dosáhneme tak zvýšení dramatičnosti, prohloubení emoce a také dojmu zhmotnění. Příkladem může být zpomalený náraz auta, pomalý pád zastřeleného hrdiny, nebo také kombinace s pyrotechnickými a kaskadérskými akcemi, využitím modelů atd. V současnosti jsou zpomalené záběry velmi populární také v reklamní tvorbě. Naopak při snímání nižší frekvencí následně děj působí zrychleně a doba děje se tím zkrátí. Z historie známe zrychlené záběry například z grotesek a dodnes jsou využívány v některých komediích pro svou humornost. Velmi emotivně také působí změna frekvence v průběhu snímání. Je však vždy důležité při změně frekvence zvážit dobu dopadu světla na políčko (senzor) a tím upravit expozici záběru.

3.5.2.2 Časosběr

Především v dokumentární tvorbě se využívá snímání časosběrné. Je to také základní způsob snímání filmů animovaných. Jedná se o návrat k fotografii, kde snímáme jednotlivé fáze snímek po snímku, ale následně pouštíme jako film. Lze tak získat časosběrné sekvence jako při růstu květiny, stavby atp. Je důležité znát dobu skutečného děje a dobu, jak by měl záběr dlouho trvat ve filmu. Spočítáme tedy, s jakým intervalem musíme pořizovat

jednotlivé snímky. Doba snímání = t_1 , jak dlouho má trvat výsledný záběr = t_2 a promítací frekvence = n_p . Jednotlivé intervaly snímání tedy spočítáme $t_3 = t_1/n_p \times t_2$.

3.5.2.3 Stop trik

Trik nejčastěji využívaný v pohádkách, sci-fi nebo fantasy. Jedná se o zastavení kamery, odstranění nebo přidání části obsahu záběru a opětovné spuštění kamery. Následně pak při projekci dochází k triku, že daný obsah zmizel nebo se objevil. Stop trik se často doplňuje prolínáním tak, že se osoba nebo předmět pomalu objevuje a nebo mizí jako duch. Pro dokonalý trik je nutné zamezit jakémukoliv pohybu kamery během zastavení a také pohybu předmětu a lidí, kteří na scéně zůstávají, aby následně děj plynule probíhal a trik se neprozradil nechtěným pohybem či poskočením obsahu nebo celého obrazu.

3.5.2.4 Expozice

Triky spojené se změnou expozice jako roztmívání, zatmívání jsou už dnes praktikovány výhradně postprodukčně. Do nedávna byly dělány ještě laboratorně na trikových kopírkách či dříve v kameře, ve které se změnila clona, či úhel sektoru. Také prolínání a „duchařské“ triky jsou dnes řešeny postprodukčně namísto kamery, kde dříve mohlo být docíleno dvojnásobné expozice a prolínání. Jednou exponovaný materiál se přetočil při zavřeném sektoru v kameře zpět a znovu exponoval. Dnes však převládla digitální postprodukce, kdy je film oskenován a převeden do digitální podoby (pokud už není digitálně natočen), ve které je sestřihán (převážně se pro stříh používá offline kvalita pro snížení nároků na datové zpracování), doplněn o triky a barevné korekce a následně vypálen zpět na film, nebo komprimován do speciální komprese pro digitální kina.

3.5.3 Animovaný film

Při snímání animovaného filmu vždy animátor mezi jednotlivými fázemi udělá určitou potřebnou změnu na scéně podle zamýšlené rychlosti pohybu a svých uměleckých záměrů. Při kresleném filmu animátor kreslí jednotlivé fáze buď na jednom papíru, nebo na více fólií, které se vrství na sebe. Kamera bývá zpravidla umístěna svisle kolmo ke stolu a pod ní se vkládají jednotlivé fáze ke snímání. Je důležité mít stůl rovnoměrně nasvícený, aby se fólie nebo skleněná deska neodrážela do kamery. Přejídem mezi kresleným a loutkovým filmem je film ploškový. Jednotlivé postavičky jsou vystřihané z papíru celé nebo po částech, aby se s nimi mohlo jednoduše manipulovat. Snímání probíhá stejně jako

u kresleného filmu na trikovém stole. Lze opět využít více plánů vrstvením, čímž lze do jisté míry pracovat s hloubkou prostoru. Jednotlivé techniky lze kombinovat v poloplastickém a loutkovém filmu. Zde už pracujeme s plastickými předměty a od toho se odvíjí svícení, při kterém figurky vrhají stíny a lze utvářet různé světelné atmosféry. Je možné snímat film z jednoho místa, nebo z více rovin v multiplánu. Při loutkovém filmu se snímají jednotlivé fáze pohybu loutek, které je však možné doplnit kresleným nebo ploškovým pozadím. Loutky se upevňují v jednotlivých fázích, jsou ale plastické a pohybují se v prostoru, proto umožňují práci se světlem i optikou. Je ale třeba brát ohledy na práci animátorů a všechny potřebné upevňovací systémy a zařízení jak pro loutky, tak pro kameru. Díky pookénkovému snímání lze dosáhnout snadněji určitých triků s větší přesností než při filmu hraném.

V dnešní době se však na místo kamer v animované tvorbě dostávají do popředí digitální fotoaparáty s vysokým rozlišením. Práce je mnohem snadnější vzhledem k velikosti fotoaparátu, možnosti okamžitého živého náhledu na monitoru, snímání ovládanému počítačem a také speciálním programům, které umí snímky řadit za sebe a tím umožňují animátorům okamžitou kontrolu plynulosti pohybu, případně odmazání nepovedeného snímku atd.

3.5.4 Optické triky

Do této kategorie patří triky využívající různých přídatných optických zařízení. Převažně jde o triky, které usnadňují výrobu a snižují finanční náklady. Jde většinou o vkládání mechanických a optických prvků do optické cesty od filmové dráhy po kompendium. Z fotografie byly převzaty filtry, které se dělí na filtry pro černobílý materiál, konverzní pro převod teploty chromatičnosti a filtry efektové. Konverzní filtry se využívají, pokud je materiál určen např. pro umělé osvětlení a je třeba s ním natáčet za denního světla a naopak. Filtr tedy vyrovná teplotu chromatičnosti, aby nešla barevnost filmu do příliš teplých nebo příliš studených barev. Efektové filtry se používají např. pro tvorbu americké noci, kdy je noc natáčena za dne s modrým filtrem, nebo pro vytvoření měkké atmosféry až mlhava pomocí různých změkčujících filtrů atd. Dnes už téměř nepoužívané jsou výřezové masky, které se vkládaly do kompendia. Podle požadovaného rozostření se maska umístila v určité vzdálenosti od objektivu s ohledem na jeho ohniskovou vzdálenost. Jejich využití bylo na např. průhled klíčovou dírkou, dalekohledem atp. Další hojně využívané masky sloužily k postupnému exponování filmu, kdy část byla zakrytá maskou, část exponovaná a násled-

ně se maska přehodila, exponovala se původně zakrytá část a druhá byla krytá maskou. Herec tak mohl například získat dvojníka, nebo se prostor mohl skládat z více prostorů. Masky se vkládaly přímo těsně před filmový materiál, mezi materiál a objektiv nebo do kompendia, kterého bylo využíváno nejčastěji, protože nevyžadovalo speciální konstrukci kamery. Dnes už se ale tyto trikové scény řeší především klíčováním a digitální postprodukci, která není tak riskantní a lze s ní dosáhnout i lepších výsledků.

3.5.5 Perspektivní triky

Perspektivní triky vycházejí z předpokladu, že kamera prostřednictvím jednoho objektu vidí prostor jen dvojrozměrně. Hloubku prostoru si dotváří až mozek diváka podle vlastních zkušeností o poměrné vzájemné velikosti jednotlivých předmětů a z toho vycházející jejich vzdálenosti v prostoru. Co je daleko, jeví se jako malé, naopak v popředí jsou předměty větší. Prakticky se blízko kamery postaví předměty, které mají působit jako větší, naopak dál se postaví předměty, které mají působit jako menší. Pomocí hry s perspektivou se dají dělat z lidí trpaslíci, dokreslovat pomocí malých maket celá města atd. Lze také využívat klamů použitím různých geometrických tvarů. Výroba maket může usnadnit realizaci filmu jak časově, tak finančně. Další variantou práce s perspektivou je využití zrcadel nebo přední a zadní projekce, které jsou dnes také už zastaralé. Vzhledem k náročnosti všech těchto triků byl příchod digitální postprodukce a digitálních triků velmi vítaným přínosem k urychlení a usnadnění práce.

3.5.6 Laboratorní triky

Tyto triky byly realizovány na trikové kopírce, kde bylo kopírováno okénko po okénku. Umožňovaly tvorbu zatmívání a roztmívání, prolínání obrazu, různé deformace obrazu, převrácení, výřezy, montáže a vícenásobné osvity, rozostření, výrobu titulků atd. Dále byly využívány fotografické triky, které vycházely z vlastností fotografického materiálu. Jak už jsem zmínila, vzhledem k náročnosti těchto triků a nevratnosti procesu byly tyto technologie vytlačeny digitální postprodukci a triky generovanými v počítači.

3.5.7 Greenscreen a bluescreen

Ať už jde o jakýkoliv žánr, v dnešní době je téměř běžné vytváření většiny triků pomocí klíčování. Klíčování spočívá v tom, že věc, nebo pozadí, které má být nahrazeno něčím jiným, například animací, strukturou nebo jiným pozadím je zahaleno modrou nebo zelenou barvou. Tato barva je vybrána proto, že je nejvzdálenější od pleťové barvy. Je však možné využít i jiné barvy, pokud to dané podmínky vyžadují. Daná barva je následně vyselektována a herecká akce nebo věc na ní zůstává jako maska, s kterou se dále pracuje. Herci se mohou pohybovat přímo v ateliéru/exteriéru na klíčovacím pozadí, kde je celé pozadí počítačově dotvořeno, nebo se může doklíčovávat jen část záběru, např. amputovaná noha, mutovaný obličej atd. Může tak vzniknout pozadí historického města, propast, nad kterou hrdinové přecházejí, zkrátka cokoliv.

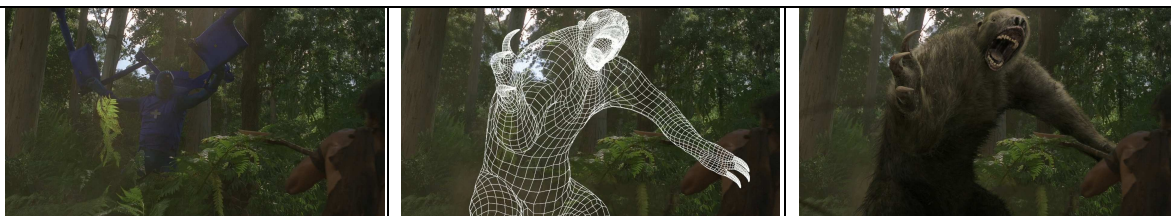
*Tato ukázka je z filmu „**Hon na čarodějnice**“ (2011, Dominic Sena). Vlevo je záběr z ateliéru, vpravo finální záběr z filmu. Za povšimnutí stojí, že část mostu byla postavena v ateliéru před klíčovací plochou. Tato plocha má na sobě vyznačené body, podle kterých následně animátoři pracují a při pohybu kamery mohou díky nim uzpůsobit i pohyb a perspektivní zkreslení pozadí. Je důležité zachovat světelnou atmosféru. V tomto případě jí vytváří zapadající slunce. Kromě měkkého světla v ateliéru je tedy ještě umístěno 1 bodové světlo přímo na mostě, které je v úhlu zapadajícího slunce a modeluje postavy. Další světlo, přicházející směrem od fiktivního západu, tvaruje obraz díky bočnímu světlu procházejícímu obloukem mostu. Přestože nasvícení v ateliéru je poměrně strohé a kromě směru světla nevytváří žádnou konkrétní atmosféru, po vložení pozadí a barevných korekcích vzniká kouzelná krajinka s nádhernou večerní atmosférou.*



Následující záběr je ze stejného filmu. Maketa mostu je zavěšena v ateliéru, který je měkce nasvícen stropními lampami. Úhel záběru způsobuje, že pozadí není celé pokryto klíčovací plochou, most dokonce na plochu vrhá stín a na spodu mostu se odráží zelená. Přesto je výsledek na pravém snímku k neuvěření. Studená atmosféra mlhavých nehostinných hor a hluboká propast je jak skutečná.



Jiný příklad je vkládání modelu do reálného prostředí z filmu „The Lost future (2010, Mikael Salomon.) Nejprve je scéna natočena s modelem zakrytým klíčovací barvou. (V tomto případě je klíčovací barva modrá, vzhledem k zelenému pozadí.) Na modelu jsou opět vyznačené body pro animátora. V počítači je vytvořeno animované monstrum, které získává pohyb díky bodům předem umístěným na modelu. Když je pohyb hotový, je mu vytvořen celkový vzhled se všemi strukturami a je vložen do reálného záběru.



Z pohledu kameramana je důležité, aby měl klíčovací plochu rovnoměrně nasvícenou, bez výrazných zlomů, stínů atp. Ale i to se dá případně v postprodukci odstranit, jen je to zbytečná komplikace. Ve speciálních případech však stojí za zvážení, zda je pro natáčení větší časovou a finanční komplikací pracně svítit složitě umístěnou klíčovací plochu, nebo daný kus postprodukčně vymaskovat a vyretušovat. Pokud jsou klíčované postavy nebo předměty následně vkládány do určitého pozadí, je důležité toto pozadí dobře znát a udělat maximum proto, aby postavy do pozadí dobře zapadly. Kameraman by si měl hlídat směr hlavního zdroje světla, směr vrhaných stínů, celkový charakter osvětlení a atmosféru.

Na přiložených obrazových ukázkách je názorně vidět, že i když na place nebyly ideální podmínky pro greenscreen, finální výsledek je k neuvěření. V dnešní době digitálních technologií je možné v podstatě vše a hranice se stále posouvají. Postprodukčně se obraz do pozadí doladí pomocí barevných korekcí, přidání stínu, nebo světla, odmaskováním různých nešvarů. Výsledný obraz je pak k nepoznání. Přesto je v zásadě důležité, aby všichni členové štábu byli seznámeni se záměrem a před natáčením vše pořádně promysleli. Také je zapotřebí, aby trikový supervizor byl na place a průběžně s ním bylo vše konzultováno. Dříve byl výtvarníkem obrazu v zásadě kameraman, dnes už toto může být sporné, protože korekcemi, triky a různými retušemi v postprodukcí se dají dělat zázraky i z poměrně nevýrazného zdrojového materiálu. Vývoj digitálních technologií má zásadní vliv i na podání jednotlivých žánrů, obzvláště v případě využití speciálních triků.

Při realizaci jakéhokoliv audiovizuálního díla od reklamního spotu až po celovečerní film je nutná pečlivá příprava. Od začátku kameraman s režisérem probírají scénář a řeší varianty záběrování, svícení a komponování, vybírají lokace a ujasňují si finální vyznění filmu. Podle toho jsou nachystány natáčecí plány, zajištěny lokace a potřebná technika. Kameraman nachystá plány svícení (viz. světla). V závislosti na žánru a jeho ztvárnění se pak odvíjí náročnost příprav i realizace. V případě využití trikových technologií nebo speciální stylizace je nutné zvážit všechny varianty, konzultovat s trikařem nebo animátorem a včas vše nachystat. Je také důležité zvolit způsob snímání, vybrat filmový materiál nebo digitální záznam, rozhodnout o výběru použitých objektivů, pohybových zařízení atd.

4 ROZBOR JEDNOTLIVÝCH ŽÁNŘŮ

Při popisu jednotlivých žánrů jsem u některých, které to vyžadovaly, vybrala konkrétní filmy pro detailnější ukázkou obrazových výrazových prostředků kameramana. Není však možné vybrat jen jeden konkrétní film jako stoprocentní pro daný žánr. S vývojem kinematografie se vyvíjejí i žánry, které, jak už jsem zmínila, se neustále prolínají a mění. Každá doba by proto mohla mít svůj ukázkový vzor. Jednotlivé žánry mají ale své specifické vyjadřovací prvky, které je od ostatních odlišují, nebo i s ostatními žánry spojují. Na tyto hlavní prvky jsem se proto snažila poukázat. Rozbory neobsahují kompletně celé filmy, ale jen ústřední okamžiky vztahující se k podstatě daného žánru.

4.1 WESTERN

Western je především žánrem amerického filmového průmyslu a je jedním z nejstarších filmových žánrů. Popularita westernu v rozmezí 20. – 60. let 20. stol. napomohla Hollywoodu v nadvládě nad světovým filmovým trhem. Western je většinou zasažen do 50. – 90. let 19. stol. a odehrává se převážně v americké divoké krajině. Western vypráví příběhy z doby dobývání divočiny a doby zlaté horečky, odsouvání původních obyvatel do rezervací a bojů s nimi. Vypráví také o budování transkontinentální železnice či pronikání přistěhovalců na západ. Součástí jsou osamělé osady a ranče nebo malá odříznutá městečka. Neodmyslitelně k němu patří koně, lasa, kolty, dostavníky, dobytek, saloony atd., kde se odehrávají rozhodující přestřelky. Typickými prvky jsou také násilí, masakry, přepadení vlaků a bank. Hlavními hrdiny bývají muži zákona, kovbojové, armádní důstojníci nebo pistolníci. Jejich základním rysem je drsná a soběstačná povaha. Základní dějovou linkou bývají boje za zachování práva a pořádku. Probíhají zde neustálé střety dobra a zla, starousedlíků a nově příchozích, Evropanů a původních indiánských obyvatel. Vzniku filmového westernu předcházely literární vzory jako například „Poslední mohykán“. Ještě před příchodem filmu existovala také populární představení z divokého západu. V době, kdy vznikl jeden z prvních filmových westernů „Velká železniční loupež“ (1903, Edwarda S. Porter), v americké populární kultuře už byly pevně uchyceny legendy, jako Kalamity Jane, Bill Kid atd. Po nástupu zvukového filmu začala zlatá éra westernu díky „Přepadení“ (1939, John Ford), který pozdvihl western na uměleckou úroveň. Na svůj vrchol se western dostal v 50. letech, kdy bylo Hollywoodem vyprodukováno cca 130 filmů tohoto žánru. Mezi nejpopulárnější filmy této doby patří „Apač“ (1954, Robert Aldrich),

„V pravé poledne“ (1952, Fred Zinnemann) atd. Po tomto vrcholu nastal silný úpadek způsobený nástupem seriálů pro TV, příchodem násilnějších spaghetti westernů a také změnou ideologie nové, tolerantnější společnosti. Spaghetti westerny, které byly převážně produkovány v Itálii byly do jisté míry ovlivněné japonskými filmy se samuraji. Hvězdnou slávu přinesly Clintu Eastwoodovi a příkladem může být „Hodný, zlý a ošklivý“ (1966, Sergio Leone). Bohužel western je jednou z ukázek, jak film může silně ovlivnit mínění diváka o historických událostech. V prvních westernech je výrazněji cítit opovržení původním domorodým obyvatelstvem a jeho odsouzení k zániku v zájmu civilizovanějších Evropanů. Film, který naopak hájí zájmy indiánů a ukazuje je v pravém světle je „Tanec s vlky“ (1990, Kevin Costner), který také jako jeden z mála pečlivě konzultoval historické souvislosti, oblečení a celkovou historickou věrohodnost indiánského života přímo se Siuxy a byl jimi schválený. Tento film byl také oceněn Oscarem za nejlepší kameru.

Zabití Jesseho Jamese zbabělcem Robertem Fordem (2007)

Drama / Krimi / Western / Historický





Režie: Andrew Dominik, Kamera: Roger Deakins





Film, který jsem si vybrala pro obrazovou ukázkou westernu je „Zabití Jesseho Jamese zbabělcem Robertem Fordem“. Důvodem výběru bylo jeho výtvarné zpracování. Přesto, že se nejedná o „tradiční“ western plný akčních přestřelek, je naopak zajímavý svou poetickou kamerou. I to je důvodem výběru tohoto filmu. Akční přestřelka na nádvoří zapadlého městečka je zde nahrazena psychologickým pozvolným vygradováním krátké akce.


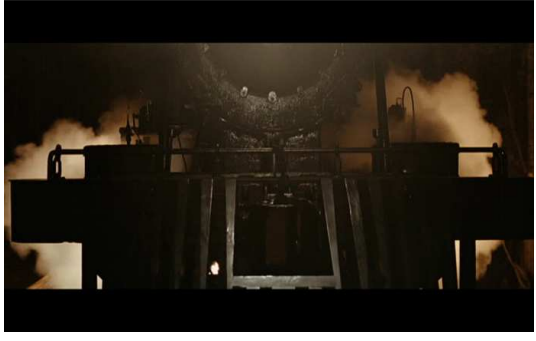





Hned chvilku po začátku filmu můžeme vidět ukázkové záběrování na několika po sobě následujících záběrech. Vidíme muže stojícího zády ke kameře, což samo o sobě nemusí nic říkat. Muž stojí v záběru sám a vyhlíží na trať, kde se v noci chystají přepadnout vlak. Je snímán lehce z nadhledu, není však jisté, jestli ho někdo pozoruje nebo ne. Zkušený divák však už něco může tušit a následující záběr ho v tom utvrdí.

	<p>Z dalšího záběru, protipohledu, už je ale jasné, že se k muži z dálky někdo blíží. Kompozice záběru uříznutím části tváře jasně říká, že obličej v popředí není až tak podstatný a upozorňuje diváka na děj v pozadí, kde se noří druhá postava z lesa a na kterou je následně přeostřeno. Je to ukázkový příklad práce s hloubkou ostrosti, kdy kameraman určuje, co chce divákovi ukázat a záměrně ho nechává v očekávání.</p>
	<p>Záběr ve výšce boků s detailem nahmatání zbraně snad nechybí v žádném westernu. Je to jeden z nejzásadnějších westernových záběrů.</p>
<p>Na následujících dvou záběrech je díky rekurzu kamery zřejmé už beze slov rozložení rolí. Mladík přichází k muži a snaží se ho přimět, aby ho vzal do party. V obou případech je hloubka ostrosti malá, čímž neodvádí pozornost a poutá divákův pohled na hercův výraz.</p>	
	<p>Podhled mladíka na muže, který je zády k němu a následně se jen hlavou otočí doleva, když s ním komunikuje.</p>
	<p>Mladík mírně z podhledu, klečící na zemi, když s prosbou vzhlíží k muži.</p>

<i>Během filmu se opakují jako refrén úseky s hlasem vypravěče.</i>	
	<i>Tyto refrény se během filmu opakují mnohokrát a jsou stylizovaně odlišené optickým zkreslením obrazu – rozostřené okraje.</i>
	<i>Jejich obrazová stylizace podkresluje dojem „rozmazané“ vzpomínky, kdy se vypravěč vrací v čase a obraz svou stylizací dává divákovi určitý odstup a nadhled. Rozostřené okraje také mohou evokovat pohled staré kamery, nebo camery obscury.</i>
<i>Dalším prvkem, který se opakovaně vrací v celém filmu, je pohled na ubíhající mraky. Ve westernech bývá podkreslena poetika krajiny ve VC.</i>	
	<i>Jakoby ubíhající obloha znázorňovala neúprosný čas a nemožnost uniknout vlastnímu osudu, který byl drobnými náznaky už od začátku filmu téměř jasný. Je jen otázkou času a napínání diváků, kdy k jeho naplnění dojde. Už i sám vypravěč na osud Jasseho v počátku filmu upozorňoval.</i>
<i>Přepadení vlaku je fantasticky rozehráno za tmy, kde světla lamp vytváří realistickou noční scénu. Divák tak vidí jen to, co ve skutečnosti vidí bandité a vzniká tak mnohem napínavější situace.</i>	
	<i>Jednotlivé fáze jsou napínavě rozzáběrované. Vlak se blíží, což je patrné z přiložení ucha ke kolejnicí, po které se zvuk blížícího vlaku nese už na dálku. Kamera leží na zemi v úrovni kolejnic.</i>

	<p><i>Světlo lamp uprostřed noci se odráží od lupičů, chystajících se na přepadení.</i></p>
	<p><i>Další úzký záběr ukazuje přiložení nohy ke kolejnici, která se začíná čím dál více klepat. Je jasné, že vlak už je každou chvíli tady. Napětí se graduje.</i></p>
	<p><i>Uprostřed tmy se objevuje záře vlaku za zatáčkou a osvětluje kolejnice, které jako přímá linie vedou ke kameře, kde už čekají bandité.</i></p>
	<p><i>Pohled banditů přes kmeny stromů, kterými procházejí paprsky světla vlaku.</i></p>
	<p><i>Protipohled na bandity, přes které se míhá hra světel a stínů, jak vlak projíždí a jeho světlo prochází kmeny stromů do lesa.</i></p>

	<p><i>Opět vlak, blížící se přímo na kameru v jednom záběru...</i></p>
	<p><i>...až dojde ke kameře a tu jakoby nabere a chvíli tlačí před sebou.</i></p>
	<p><i>Kontrastní postava obalená světlem vlaku už čeká u barikád. Hra světla a tmy napomáhá dramatickosti celé situace.</i></p>
	<p><i>D kvílících brzd a odlétávajících jisker ukončuje napínavé čekání a startuje akci přepadení.</i></p>
	<p><i>Mlha zahalí vše.</i></p>



Dramatický okamžik, kdy vlak zastavil a pára obklopuje banditu přicházejícího k vlaku.

U westernu je neodmyslitelné prostředí velkého či malého města, a jeho širokých ulic. Přestože v tomto případě nejde o podstatné dějiště nějaké zásadní události, hra se světlem, která vykresluje bahnité cesty, projíždějící kočáry a koně, to vše, včetně dobových obleků nádherně ilustrují dobu, ve které se nacházíme. Celkový hnědavý nádech se sníženou saturací evokuje nejen bahnitost cest, ale i staré dobové fotografie.



Další téměř neodmyslitelnou etapou je prostředí saloonu, který je potměšlý a jen okny prochází skrz kouř paprsky dovnitř.



Neustálé napětí a očekávání kdy nastane ten okamžik a Robert Jesseho zastřelí, vyvolávají napjaté kompozice. Kamera ve výšce kotlu, který je v levé kantně v popředí v lehké neostrosti a koupající se Jesse za otevřenými dveřmi, otočený zády ke kameře, neustále udržuje hladinu očekávání a napětí.

Jesse se kvůli svým loupežím velmi často stěhuje do jiných měst, aby ho nikdo nemohl zastihnout. Nikdy nikdo netuší, kdy a kam se s rodinou přemístí. Hra stínů, posouvajících se s pohybem slunce po podlaze prázdného domu v mnoha po sobě jdoucích záběrech, vykresluje běh času a prázdnotu. Zdůrazňuje opakující se koloběh opouštění míst, kde s rodinou žil. Záběry působí neuvěřitelně emotivně.



Součástí výtvarného pojetí je i hra světla a tmy z doby před elektrifikací, kde si kameraman může pohrát se světlem svíček a lamp či nenápadným svícením potemnělé noci.



Strach, nepříjemná a nečekaná Jesseho návštěva je podtržena chladnými barvami a celkově kontrastnějším nasvícením.



Často se opakuje motiv příjezdu pohledem z domu ven přes okno nebo škvírou ve dveřích. V dálce vyniká prázdná planina, která podtrhuje osamělost usedlosti uprostřed divočiny.



Jesse přijíždí k jinému osídlení.



Pro westerny jsou klasické velké celky, kde je cítit prázdnota divočiny, velké pláně a jen málo obydlí uprostřed nich.

Protipohledem příjezdu k domu je pohled zevnitř domu, působící jako subjektivní. Následující protipohled v úzkém záběru zvenčí evokuje stísněnost a strach v divoké zemi, kdy každá návštěva může znamenat riziko smrti.



Prázdnota, osamělost a nekonečnost pustiny doplněné o minimalistické prvky, jako malé keřky na stráni. Z obrazu sálá prázdnota, chlad, ale i čistota a lhostejnost přírody k daným událostem.



Následuje dramatictější verze přestřelky. Nerozebírám dopodrobna všechny záběry v sekvenci pro jejich rychlé prostřihy a množství, ale ukázkově příklad záběrování, kompozice a rakurzů. Celkové barevné ladění je chladné až mrtvolné.





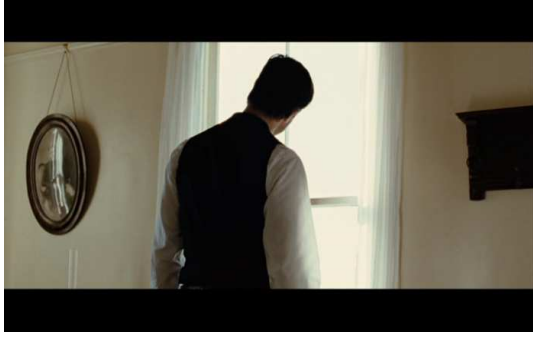

Nejprve celkový pohled do místnosti,










Přestřelka snímaná v užších záběrech - záběr z nadhledu přes ruku se zbraní..



..následně protipohled z podhledu.

	<p>..poslední výstřel. Robert umístěný v druhém plánu na posteli vystřelí na postavu v popředí, krev se rozlítne až do objektivu, čímž jakoby kamera upozorňuje na svou přítomnost. Na jednu stranu narušuje vtažení do děje, na druhou stranu svým „dokumentárním“ přístupem realističnost podtrhuje. Je to věc názoru.</p>
	<p>Závěrečný záběr z nadhledu na mrtvolu utopenou v louži krve.</p>
<p>Naopak závěrečná a hlavní přestřelka filmu není zdaleka tak dramatická a rychle prostřihávána. Nechává diváka dlouze v napětí a svým relativně klidným tempem graduje o to víc. Její vyznění je ozvláštněno i teplými barvami, které spíše dávají pocit harmonie a klidu a divák neočekává žádné násilí. Pro ukázkou jsem opět nevybírala kompletně všechny záběry tak, jak jdou za sebou, ale stručnou ukázkou těch zásadních.</p>	
	<p>Ve chvíli, kdy se Jesse dozví z novin o zradě, jakoby už tušil, co se stane, ale možná vůbec netuší nic? Divák je necháván v napětí. Jesse kouká z okna na svou dceru. V zabijákovi se probouzejí city.</p>
	<p>Zatím co jeho dcera sedí v zahradě a vypráví básničku, Jesse jakoby se loučil s ní i se životem. Nic ale není jisté. Záběry jsou pozvolné a udržují napětí.</p>

	<p><i>Jesse odkládá zbraně s naprostým klidem a smířením.</i></p>
	<p><i>Robert ho mezitím sleduje z houpacího křesla a jeho nervozita o to víc stoupá, že mu to Jesse dělá tolik těžší. Pomalá jízda kamery okolo Roberta napětí stupňuje. Při každém dalším prostřihu na Roberta je záběr užší.</i></p>
	<p><i>Jesse jde k obrazu, na kterém údajně vidí prach a otáčí se k Robertovi zády.</i></p>
	<p><i>Vylézá na židli, aby na obraz lépe mohl.</i></p>
	<p><i>Jesse vidí v odraze obrazu, jak na něj Robert míří zbraní</i></p>

	<p><i>Není však úplně jisté, kdo vystřelil. Jeho bratr stál celou dobu téměř nezúčastněně ve dveřích a sledoval situaci. Až na poslední chvíli zvedl zbraň.</i></p>
	<p><i>Kulka proletí Jesseho hlavou. Je neuvěřitelné, s jakým napětím celá scéna graduje přesto, jak je pozvolná a zdlouhavá. Právě to, že divák celou dobu tuší, co se stane, ono oddalování stupňuje očekávání a napětí mnohem víc.</i></p>
<p><i>Závěrečná fotografie mrtvého Jesseho se opět navrácí k dobové fotografii a hraje si s temnosvitem jako na barokních obrazech, díky čemuž vyzdvihává dramatickosti situace.</i></p>	
	

Celý film je nádherně výtvarně propracovaný. Jeho barvy jsou převážně pastelově laděné, především v domově Jesseho, což je do jisté míry zavádějící a matoucí, udržuje to po celou dobu nejistotu v tom, co se mu vlastně hodí hlavou, jaký vztah má k rodině a k životu jako takovému. Vyvolává to otázky, jak takový nelítostný vrah může žít v tak poklidné domácnosti. Naopak scény odehrávající se v zimě, v době kdy se Jesse začíná zdravotně hroutit, jako by se i barevně ochladily. V mé obrazové ukázce ale nejde o konkrétní podrobný rozbor tohoto filmu, jde o znázornění westernových prvků. Všeobecně vzato, westerny bývají spíše nostalgicky laděné, proto je výtvarná stránka a ona poetičnost jejich podstatou. Jejich součástí je krajina a snaha člověka tuto krajinu civilizovat. Jsou proto součástí velké celky plání opuštěných, nebo téměř opuštěných. Z kompozic záběrů

vyniká osamělost jednotlivých stavení. Součástí westernu není jen romantika divokého západu, ale zároveň neustálé nebezpečí, všudypřítomné napětí, akce a zbraně. S tím souvisí i dramtizace obrazu pomocí různých velikostí záběrů, pozvolné nájezdy a dlouhé detaily, ale i svižný pohyb, rychlá jízda atd. Důraz je kladen také na pohledy a nahlady kamery. Práce s hloubkou ostrosti vykresluje obraz nebo napomáhá vyzdvihnout dramatické okamžiky. Romantické světlo lamp a svíček a tajemné noční prostředí bez veřejného osvětlení nás živě přenášejí do dané doby. Hra se stíny, které se pomalu pohybují a určují tak pozvolné plynutí času. Je třeba počítat se zachováním reálného světla bez větší stylizace. Především jde o děj odehrávající se v přírodě, na pláních, tím pádem je světlo přirozené. Naopak noční scény jsou ideálně svícené tak, aby evokovaly svit svíček či měsíce.

4.2 EPOSY A HISTORICKÉ FILMY

Jedná se o výpravné epické filmy, které se vyznačují svou monumentálností a rozsahem. Jsou to obvykle finančně velmi náročné filmy s historickou tematikou. Námětem bývají historické události, mýty, legendy a hrdinské činy. Tyto filmy se honosí bohatou výpravou, kostýmy, dobovými rekvizitami a především velkolepou podívanou. Je to bod, kde se mísí historická dramata s válečným filmem, životopisným filmem apod. Někdy sdílejí také prvky s dobrodružnými, válečnými, akčními či jinými žánry. Je však časté, že tyto eposy si historii upravují ve svůj prospěch, přesnost je nahrazena estetikou. Bývají nazývány kostýmními dramaty právě proto, že se většinou jedná o výtvarně propracovanou podívanou, včetně historických rekvizit. Opravdu historicky věrohodné ale nejsou pokaždé. Jeden z prvních eposů je "Zrození národa" (1915, D. W. Griffith), po kterém následovala "Intolerance" (1916). Přestože se většinou jedná o historické filmy, měli v určité době i svou aktuálnost. Např. "Alexandr Něvský" (1938, Sergej M. Ejzenštejn a Dmitrij Vasiljev) byl natočený v době hrozby nacistické okupace a pojednával o hrdinovi, který ve 13. století ochránil Rusko před Teutony. Posloužil tak jako nástroj pro povzbuzení národní hrdosti. Ve 40. letech se jako na ostatních žánrech ukázal vliv války a nebylo dostatek financí na tak náročné filmy. I přesto filmy tohoto žánru vznikaly. V 50. a 60. letech spolu s rozvojem technologie přišlo mnoho dalších obzvláště řecko-římských eposů jako "Quo vadis?" (1951, Mervyn LeRoy) či "Julius Caesar" (1953, Josepha L. Mankiewicz). První celovečerní širokoúhlý barevný film (cinemascope) byl "The Robe" (1953, Henryh Koster),

biblický epos, který inspiroval mnoho dalších. V roce 1963 byla znovu natočena "Kleopatra"(1963, Josepha L. Mankiewicz a Rouben Mamoulian), která se stala velkým propadákem a společnost 20th Century Fox zruinovala. To bylo důvodem k odstoupení od těchto velmi nákladných filmů. S příchodem mentality megafilmmů, vzniku filmových konglomerátů, půjčování a prodeje VHS, později DVD a také TV vysílání však vzniklo dostatečné finanční zázemí pro další rozvoj těchto finančně velmi náročných filmů. V současné kinematografii stojí za zmínku filmy jako „Gladiator“ (2000, Ridley Scott), Robin Hood (2010, Ridley Scott), Statečné srdce (1995, Mel Gibson) atd.

Z hlediska obrazového ztvárnění tyto filmy využívají prvků žánru válečného, akčního, dobrodružného atp. Velké rozpočty se ale daří snížit pomocí využití trikových technologií, kdy složité kulisy, krajiny a pozadí, nebo velké davy jsou realizovány postprodukčně (viz. trikové technologie, greenscreen). V případě velkolepých bitev, velkých davů, či pohledu na historické stavby je využito natáčení v reálu, ale pro usnadnění a finanční úspory je natáčeno jen s menším množstvím komparzistů. Velké davy jsou pak znásobeny postprodukčně a vloženy do reálného záběru. To samé platí pro historické stavby, které jsou dokresleny a vloženy do reálného záběru.



4.3 MUZIKÁL

Filmový muzikál původně vzešel z opery a varieté a počátek také samozřejmě patří k nástupu zvuku ve filmu. Jeho cílem bylo vždy diváky bavit a poskytnout jim alespoň dočasný únik od životních starostí, například v době krize nebo době poválečné. V muzikálech se jedná o zapojení hudebních a tanečních vystoupení v rámci filmového vyprávění nebo mimo toto vyprávění. Hudba a tanec může sama o sobě stavět příběh a posouvat ho dál. Muzikály často vykreslují snové vidění reality, hledání úspěchu, lásky, štěstí a bohatství. Právě to, že sám muzikál si přiznával svou nereálnost a stylizovanost, přinášel filmovým tvůrcům nekonečné možnosti, jak si s žánrem pohrát. V muzikálech také bylo snadnější obejít i cenzuru. Obrovský rozvoj muzikálů také podpořil studiový systém v Hollywoodu 30. 40. a 50. let 20. století. Jednotlivá studia se od sebe odlišovala svými "dvorními" hvězdami, autory hudby atp. Kultovním filmem byl "Jazzový zpěvák" (1927, Alan Crosland), byl to první celovečerní revoluční zvukový film s hudbou a mluveným slovem. V době 20. a 30. let s příchodem umělců z Evropy do Ameriky se jejich vliv odrazil v Hollywoodském filmu. Jejich zkušenosti především pocházely z opery a operety. V té době se zásadní muzikály odehrávaly v Paříži, kde pro Paramount natáčel Ernst Lubitsch. Vznikl tak muzikál "The Love Parade" (1929, Ernst Lubitsch), který se stal vzorem pro další podobné filmy. Inspiroval je písněmi, které byly integrované do děje, lehkými sexuálními narážkami, ale i velkolepou scénou. Populární v té době byly muzikály o muzikálu, tzv. "backstage". Jako první takovýto muzikál byl "The Broadway Melody" (1929, Harry Beaumont). Tyto muzikály vycházely z tradice varieté. Většinou ústředním tématem bylo řešení problému ohledně inscenace nějaké scény. Jinou variantou byly muzikály bez zápletky, kde se jednalo pouze o nasnímaná hudební a taneční čísla. Další významnou osobností 30. let byl Rouben Mamoulian, který využíval pomalého pohybu, pohybu kamery a rychlých přechodů mezi scénami. Rozkvět muzikálů byl znatelný ve 40. letech, kdy byla větší poptávka po únikové zábavě v době světové války. MGM přišla s barevnými muzikály. Nejpopulárnějším muzikálem produkovaným MGM byl "Čaroděj ze země OZ" (1939, Victor Fleming, King Vidor). Stejně jako u ostatních žánrů, ve westernu, gangsterce a následně filmu noir, se v muzikále poválečného období objevily tmavší tóny. Nejlepším obdobím pro muzikály byla 50. léta. MGM produkovalo filmy, které vynikaly tím, že jejich čísla byla zasazená do děje, hudba, písně a tanec dokázali děj příběhu posouvat. Z této doby jsou nejznámější např. "Zpívání v dešti" (1952, Gene Kelly, Stanley Donen). V 60. le-

tech byly oceněny za nejlepší obraz muzikály jako: "West side story" (1961, Jerome Robbins, Robert Wise), "My Fair Lady" (1964, George Cukor), "The sound of music" (1965, Robert Wise). „Rock and roll“ filmy přišli v době, kdy původní žánr začal být v ohrožení. Dokázaly ho oživit a opět zpopularizovat. Později se ale muzikál postupně vytratil stejně jako western vzhledem k neúspěchu. V 70. letech ale opět ožil s filmy jako "Horečka sobotní noci" (1977, John Badham) a "Pomádou" (1978, Randal Kleiser). V 80. letech se proslavil např. "Flashdance" (1983, Giorgio Moroder) nebo "Dirty dancing" (1987, Emile Ardolino), ovlivněné novými trendy v tanci i hudbě. V muzikálu stejně jako ve všech ostatních žánrech se projevil vliv videa, rychlého střihu a dynamického pohybu. Vzniklo ale i mnoho muzikálů mimo Hollywood, z nichž zásadním zlomem byly ve Velké Británii dva filmy s Beatles, natočené Richardem Lesterem, "Perný den" (1964) a "Pomoc" (1965). Jeho trendem byly dlouhé scény bez dialogu, kde populární písně dokreslovaly obraz. Návratem k americkému muzikálu byl „Moulin Rouge“ (2001, Baz Luhrmann), následně "Chicago" (2002, Rob Marshall) a "Producenti" (2005, Susan Stroman). Příkladem žánrového křížence může být „Sweeney Todd: Ďábelský holič z Fleet Street“ (2007, Tim Burton), který se naklání k hororu.

Z výtvarné stránky je tento žánr opět velmi rozmanitý. Jako většina žánrů nemusí být úplně čistým žánrem a může do sebe vtahovat prvky žánrů jiných. V základě by se dal muzikál roztřídit vzhledem k realizaci na tři druhy. Jedním je muzikál začleněný do reálného příběhu, kde se odehrávají zpívané a taneční scény v reálném prostředí, např. "Hair" (1979, Miloš Forman). Jako další druh může být muzikál, který se inspiruje varieté, Broadway apod. a z části se odehrává v divadle nebo je částečně inscenací viz. "Chicago". Jako třetí může být muzikál obrazově výrazně stylizovaný nehledě na prostředí jako "Sweeney Todd: Ďábelský holič z Fleet Street". Spojujícím prvkem je pro muzikály rytmus, hudba a tanec. Rytmus se nemusí projevat jen ve střihu, ale i v samotných jednotlivých záběrech. Ať už jde o rytmus udávaný hudebními nástroji, kapáním vody, klapáním při chůzi či vrzáním strojů v továrně. Muzikály jakoby rytmus hledaly ve všem. Kameraman se tak může velikostí záběrů zaměřit na konkrétní detail nástroje či kapajícího kohoutku a v úzkém záběru tak jeho vnitřní pohyb zdůraznit. Rytmus se může objevovat i v záběrech větších a to třeba kompozicí nebo proporcemi v obraze. Velmi populární je vytváření obrazců pomocí skupiny tanečnicků. Kamera pak může taneční skupinu snímat pod různými úhly a hrát si s geometrií a křivkami jejich pohybu. K tomu svádí pohled shora či kamera může ležet na zemi a snímat mihotání nohou atp. Rytmus se může objevovat všude, opakujícími se tvary, pro-

porcemi, různými kompozičními prvky. Oblíbené je zaměřit se na detaily pohybů, tančících chodidel, vlnících se boků, vlajících vlasů, výrazů v obličeji, letmých doteků atd. Je to žánr, který vybízí ke hře s výtvarnou stránkou, k různým rakurzům, zdůraznění perspektivy, pohledům a nadhledům. Je to také žánr emotivní, což může být podpořené barevným laděním a světelnou atmosférou. Divoký tanec vynikne šťavnatými zářivými barvami, hravostí a pohybem. Naopak melancholickou píseň podpoří měkké svícení, jemné barevné pastelové ladění a pomalý pohyb. Může však být využito i záměrného kontrastu a veselým podáním obrazové stránky ve spojitosti s dějem o to více zdůraznit osamělost či smutek. Kameraman může staticky snímat tančící skupinu, nebo naopak tančit s nimi s pomocí steadycamu, jízdy, či kamerou z ruky.

„Chicago“ (2002)

Muzikál / Hudební / Drama

Režie: Rob Marshall, Kamera: Dion Beebe

Pro ukázkou muzikálu jsem vybrala několik záběrů z Chicaga, které je inspirované muzikálem tzv. backstage. Jeho výtvarná stylizace vychází celkově z předpokladu doby, ve které se muzikál odehrává a že se jedná se o drama z divadelního prostředí.

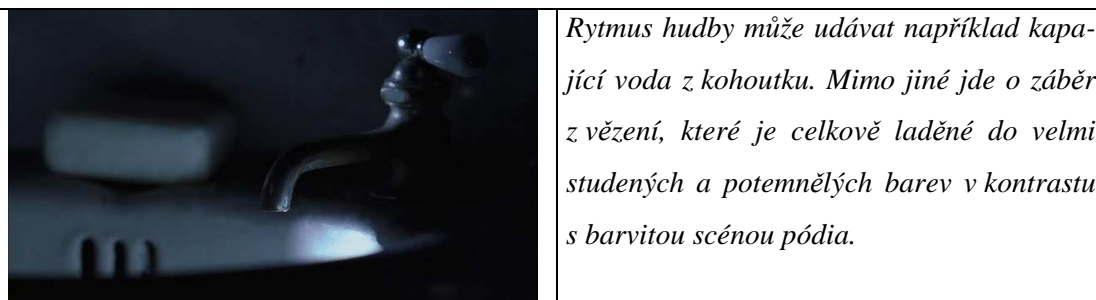


Záběr z úrovně nohou na noční ulici využívá světelné atmosféry pomocí kouře a také odlesku v louži na zemi. Temné podání navozuje dojem tajemství. (Vražedkyně spěchá do divadla na scénu po vraždě, kterou předtím spáchala.)



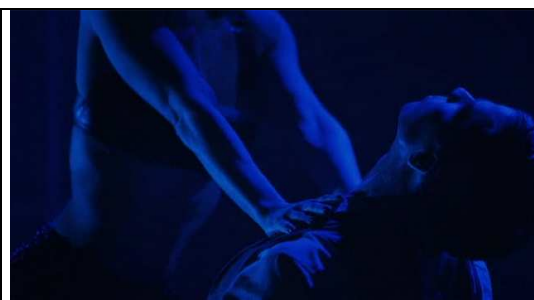
Výrazná výtvarná stylizace v barvitém podání nevšedním rakurzem kamery a hry se zrcadlením je velmi obrazově přitažlivá. V muzikálech jsou s oblibou využívány nevšední rakurzy a hry s perspektivou či kompozicí.

	<p><i>Na jevišti je využito scénického svícení. Světla procházejí umělým kouřem. Ten vytváří světelnou atmosféru, ze které vystupují obrysy postav v popředí.</i></p>
	<p><i>Emoce jsou vyjádřeny stejně jako divadelní herectví s výraznější stylizací. Kontra světlo vytváří obrys postavy v potemnělé atmosféře.</i></p>
	<p><i>Úzký záběr hrajícího muzikanta díky své kompozici a oříznutí vtahuje do děje a emocí z hudby. Není čím se v okolí rozptylovat. Měkké světlo vykresluje obrysy obličeje a přitom ho nechává lehce ponořený do šera, čímž získává plastičnost.</i></p>
	<p><i>Další hra se zrcadlením v podobě odlesku tváře na klavíru. Romantická píseň je laděná do teplých barev</i></p>
	<p><i>Zajímavé je využití hry světla a stínů. V tomto případě není zdroj světla patrný, divák vidí jen stíny vrhané postavami.</i></p>



Rytmus hudby může udávat například kapající voda z kohoutku. Mimo jiné jde o záběr z vězení, které je celkově laděné do velmi studených a potměných barev v kontrastu s barvitou scénou pódia.

Tanec, rytmus pohybujících se těl a kontrastní barevné svícení, kdy ze světla vystupují černé siluety, nebo naopak ze tmy vystupují nasvícené obrysy těl, napomáhá posílit emoce z tance a hudby.



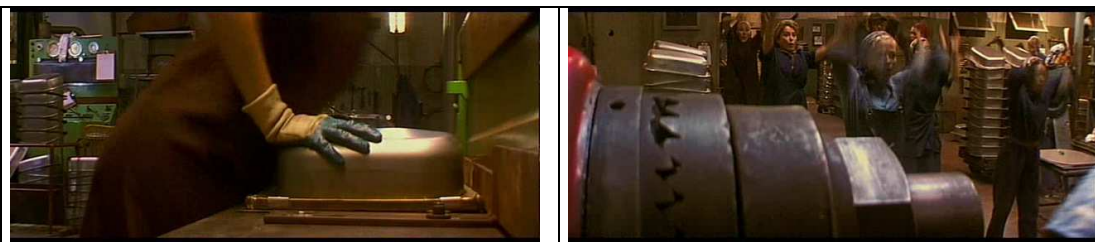
Rytmus, opakující se nejen v hudbě, ale i v obrazu, žene tempo muzikálu vpřed.

*Pro porovnání, jsem zvolila „**Tanec v temnotách**“ (2000),*

Muzikál / Drama

Režie: Lars von Trier, Kamera: Robby Müller.

Jeden žánr může být podaný úplně odlišnými způsoby, což neplatí jen pro muzikál, ale pro všechny žánry. Záleží vždy na volbě výtvarného podání v souvislosti s příběhem a zamýšleným celkovým vyzněním díla. Přestože „Tanec v temnotách“ svým zpracováním působí velmi naturalisticky až dokumentárně, můžeme si povšimnout opět prvků opakujících se rytmů, práce s perspektivou a kompozicí. Rytmus je udávaný stroji, tanečníci nejsou dokonale nasvíceni na pódium, ale tančí s košťaty v továrně. Střídají se různé rakurzy kamery, záběry jsou s velkou hloubkou ostrosti. Detaily s výrobními postupy jsou stříhané do rytmu, sledujeme tanečnický v průhledu přes stroje v popředí atp.



Nevšední rakurzy kamery z velkého podhledu či nadhledu jakoby odpoutávají pozornost od děje. V muzikálu jde především o určitý druh podívané, než o skutečné zachycení reality, jelikož jeho „nereálnost“ k tomu sama vybízí. Otevírají se tak nekonečné možnosti hry s obrazovým zpracováním.



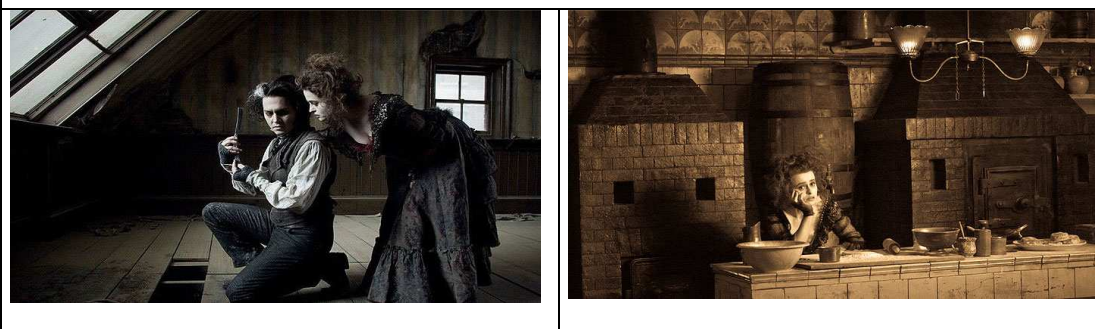
Hra s perspektivou je patrná na vagónu vlaku s tančícími dělníky z nadhledu, nebo opět podhledu, kde naklonění kamery podtrhuje nevšední podání ubíhající linie vagónu s tmavými postavami tanečníků na pozadí světlé oblohy. I samotné tyče na vagónu svým pohybem směrem ke kameře udávají rytmus a perspektivně se zvětšují.



Úplným protikladem může být ukázka z filmu **"Sweeney Todd: Dábelský holič z Fleet Street"** (2007) Muzikál / Horor

Reže: Tim Burton, Kamera: Dariusz Wolski

který je fantasticky výtvarně stylizovaný. Saturace určitých barev je záměrně stažena. Muzikál působí teatrálně a zároveň evokuje děsivost.



4.3.1 VIDEOKLIP

Z muzikálu také do jisté míry vychází videoklip. Z výtvarné stránky je téměř nedefinovatelný, jelikož je v něm možné v podstatě vše. Z ustrnulých „zpívajících hlav“ nebo postav podupujících si do rytmu se v průběhu času vyvinul videoklip mísící trikové technologie, barevné stylizace všeho druhu, úryvky z hraných filmů, animace nebo výtažky ze všech možných žánrů. Není v něm žádné pravidlo, které by je spojovalo. Jejich zpracování se liší v závislosti na hudebním žánru, který doprovázejí, ale i v závislosti na jednotlivých kapelách nebo zpěvácích. Převážně se jedná o vizuální podívanou, která vychází z dané písně a emoce a podle toho se výtvarně stylizuje. Nemusí to být pravidlem, ale tvrdá hudba bývá laděna do temných dramatických tónů, naopak romantická a populární hudba převažuje teplými a veselými barvami. Videoklip v sobě mísí prvky všech žánrů.

4.4 SCI-FI

Jedná se o filmy vizionářské, využívající vědecké fikce, založené na efektech a imaginaci. Hlavním tématem těchto filmů je dobývání vesmíru prostřednictvím pokročilých technologií, návštěvy jiných planet nebo expanze mimozemských civilizací na naší planetu. Může ale jít i o výzkumy a pokusy vědců na naší planetě, přičemž se něco vymkne z rukou. Často mají charakter prorockého filmu, který se snaží vidět do budoucna. Mezi průkopnické sci-fi filmy patří *“Cesta na měsíc”* (1902) od Georga Meliese, který se jako jeden z prvních tvůrců inovátorsky věnoval filmovým trikům. Vidiny budoucnosti bývají převážně ponuré a depresivní jako v *“Metropolis”* (1927, Fritz Lang), který vykresluje možné důsledky industrializace. Tento expresionistický techno-fantasy film byl jeden z nejvíce inovativních sci-fi filmů své doby. Příběh technizovaného města, kde jsou lidé kastování a utlačováni jako zotročené rasy podzemních průmyslných dělníků, je i dnes uznávaný pro svou originalitu a futuristické zobrazení mechanizované společnosti a je stále aktuální. V tomto filmu se pravděpodobně vyskytuje první robot v celovečerním filmu, který byl následně inspirací pro Georga Lucase. Ve sci-fi se objevují různé vize přírodních katastrof, nadvlády robotů atp. Jde v podstatě o obavy společnosti před urychleným vývojem technologií, jejich nekontrolovatelným růstem a dopadem na životní prostředí a společnost. Např. Představa celosvětové destrukce a katastrofy v *“Armagedonu”* (1998, Michael Bay) nebo *“Den poté”* (2004, Roland Emmerich) jako upozornění na možné dopady globálního oteplování. Prolínání sci-fi s jinými žánry je patrné už ve 30. letech, jako s hororem *“Franken-*

stein" (1931, James Whale). Po tomto filmu následovalo mnoho filmů inspirovaných podobným tématem. Ve 30. a 40. letech tolik sci-fi filmů nevznikalo, bylo ale mimo jiné natočeno několik adaptací románů od H. G. Wellse. Od tohoto autora také vzešel námět na "Válku světů" (1953, Byron Haskin) která byla následně přetočena Stevenem Spielbergem v roce 2005. Nejen tento film (1953) produkoval odborník na speciální efekty z Maďarska George Pal. Právě jeho "Destination moon" (1950, Irving Pichel) zahájil v 50. letech vlnu hollywoodských filmů s metaforou studené války. V Ruské kinematografii byl první pokus o vědeckofantastický film "Aelita - kráska z Marsu" (1924, Jakov Protazanov), příběh o přistání rusů na Měsíci a snaze o revoluci proti královně Aelitě. Dlouho se Rusko k tomuto žánru nevrátilo, až v roce 1972 vznikla „Solaris“ a 1979 „Stalker“ od Andreje Tarkovského.

Zlatý věk sci-fi filmů přišel v poválečném období 50. let, kdy lidé začali pochybovat o účincích techniky, přesto, že tou dobou mělo mnoho těchto filmů banální dialogy, primitivní triky a špatné scénáře. Rozvoj začal v souvislosti s rozvojem vesmírného výzkumu. V době studené války sci-fi odráželo strach z něčeho cizího a přižívovalo kolektivní nevědomí, strach z ohrožení a také obavy z cizinců a z jejich okupování lidských myslí a území (často jako metafora komunismu). Tak začaly vznikat sci-fi s tematikou vetřelců, UFO a jiných parazitních návštěvníků z vesmíru. "Den kdy se zastavila země" (1951, Robert Wise) byl kontrarevoluční film o šílenství studené války. Tento film byl předchůdcem "Blízkých setkání třetího druhu" (1977) a "ET mimozemšťana" (1982) od Stevena Spilberga. I v Japonsku měla témata sci-fi filmů souvislost s událostmi ve společnosti. Po hrůzách Nagasaki a Hirošimy vznikla "Godzila" (1954, Ishirō Honda). Její mutace byla způsobena jaderným ozářením. V návaznosti tak vznikly další filmy o monstrech a dinosaurech v souvislosti s jaderným výbuchem. Tomu však už předcházela první celovečerní film s tematikou dinosaurů "Ztracený svět" (1925, Harry O. Hoyt), ve kterém byly použity první primitivní stop-motion prvky a speciální efekty. Kultovními filmy s dinosauří tematikou pak přišly pod Spielbergovou taktovkou, byla to série "Jurského parku" (1993, 1997, 2001). Dalším tématem byli různí mutanti zvířat, např. z 50. let "Tarantula" (1955, Jack Arnold) o zuřivých mutantních pavoucích nebo také "Moucha" (1986, David Cronenberg). Tento film, stejně jako většina těchto populárních témat, byl v průběhu historie mnohokrát znovu natočen různými režiséry, nebo se jeden film dočkal mnoha pokračování. Oproti 50. létům, kdy převážně vznikaly nízkorozpočtové snímky, přišel v 60. letech Stanley Kubrick s "2001: Vesmírnou odyseou" (1968), která přinesla revoluci ve filmech o cestování do vesmíru. V 80. letech se začaly objevovat cyberpunkové filmy, filmy zasahující do virtuál-

ní reality, do světa hackerů a počítačového světa, např.: "Blade runner" (1982, Ridley Scott) či "Matrix" (1999, 2003, Lana Wachowski, Andy Wachowski). V té době přišlo také do módy téma cestování v čase, jako "Zloději času" (1981) a "12 opic" (1995) Terryho Gilliana, "Návrat do budoucnosti" (1985) Roberta Zmeckise či "Terminátor" (1984) Jamese Camerona. Dále nelze ze současné sci-fi opomenout "Apollo 13" (1995, Ron Howard), "Já robot" (2004, Alex Proyas) a mnoho dalších.

Je to žánr velmi flexibilní, který se dokáže velmi barvitě prolínat s žánry jinými. Pro ukázkou "Star wars" (George Lucas) směřují do fantazy světa, "Alien" (1979, Ridley Scott) přesahuje do hororu, akční je sci-fi "Terminátor 2 – Den zúčování" (1991, James Cameron), nebo komedie "Sleeper" (1973, Woody Allen). Vzhledem k tomu, že sci-fi a fantazy zobrazuje nereálné světy, nadpřirozené a imaginárno, dostávají tak obrovský prostor speciální efekty. V tom byly zlomové "Hvězdné války" (1977, George Lucas), zobrazující mýtické příběhy boje dobra a zla, které měly na vývoj filmových triků a speciálních efektů zásadní vliv. Začala se tak kromě scénických triků klasických prosazovat i speciální počítačem generovaná grafika v postprodukci filmu. Je to žánr, ve kterém je vše možné.

Pátý element (1997),






Sci-fi / Akční

Režie: Luc Besson, Kamera: Thierry Arbogast, (Nicholas Tebbet, BilNeil, Paul Gentry)

Je mnoho jiných filmů, které by se mohly zdát jako kultovnější nebo typičtější sci-fi. Tento film jsem si ale zvolila, protože vychází ze základních prvků sci-fi filmů a zároveň je inovuje a přetváří ke svému účelu. Lehce inklinuje ke komedii či akčnímu filmu. Celkově je film pojatý s lehkým a milým humorem a výtvarnou stylizací, která jeho vyznění podtrhuje. Jeho ladění se vyznačuje stylizovaně nasvícenými scénami, které si hrají s barevností, perspektivou a rozmanitými rakurzy kamery. Sci-fi vybízí k experimentům se stylizací, jelikož sci-fi či fantasy je světem naší mysli s nekonečnými možnostmi.



Přílet kosmické lodi k planetě je velmi oblíbeným záběrem, ukázkou počítačem generované animace.

	<p><i>Kosmická loď přistává. Jde o kombinaci trikové technologie s reálným prostředím.</i></p> <p><i>V případě že objekt, dosazovaný do prostředí postprodukčně, například víří písek, je vhodné, pokud je to možné, víření písku natočit už v reálu. Je tím následně usnadněna postprodukční práce.</i></p>
<p><i>Sci-fi, spojené s vědeckým výzkumem, může zobrazovat různé pohledy přes lupu, do mikroskopu a pod. Pohled skrz lupu je tou nejjednodušší variantou. Je však krásně vidět hru se zkresleným obrazem a také hloubkou ostrosti, kdy je ostré jen to, na co má být poutána pozornost. V protipohledu zkreslené vědcovo oko evokuje, že tento sci-fi film není brán až tak vážně, ale s lehkou komickou nadsázkou</i></p>	
	
	<p><i>Setkání mimozemšťana s živým hercem může být řešeno prostřednictvím skutečné figury i dodatečným vložením do obrazu v postprodukcii například pomocí klíčování.</i></p>
	<p><i>V kosmických lodích se často setkáváme se svítícími pultíky, počítači a všemi možnými ovládacími zařízeními. Může být komické, při pohledu na staré sci-fi filmy, jak si dříve tvůrci představovali, že technologie budoucnosti bude vypadat. V tomto případě se už však jedná o současnější pojetí.</i></p>

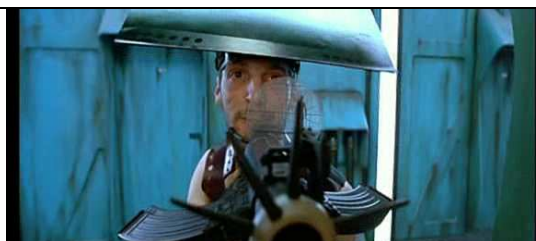
Velitelský můstek, interiéry vesmírné lodi a výzkumného centra jsou v tomto žánru velmi obvyklé. Převážně je spojuje snaha o pozvednutí moderní technologie pomocí stylizovaného prostoru, kostýmů, osvětlení, techniky atp. Časté bývá měkké faktorové světlo, které vše rovnoměrně zalévá, případně bodová světýlka přicházejí od různých strojů, počítačů atp.



Hloubka prostoru je v tomto případě získána nejen optikou, ale i svícením, kde v centrální kompozici detail v popředí vystupuje z prostoru a v pozadí ho rámuje jinak barevně „futuristicky“ nasvícené kabiny.









Setkáváme se s různými prostory, které převážně v tomto případě vypovídají o sterilitě přetechnizovaného světa. Převládá už zmíněné faktorové světlo, které vytváří prostor přehledný a čistý.



Protikladem „zatepleného“ interiéru, kde oranžová barva je jediné, co evokuje teplo domova, je barevně stylizovaný exteriér, kde nás obklopují plechy a materiál evokující celkový emocionální chlad.



Další příklad využití animace ve spojitosti s prostorem reálným. Světlo opět moduluje prostor.

	<p><i>Hra s perspektivou v kovovém tunelu, který ústí do prostoru města je doplněna světlem přicházejícím zvenčí, modelujícím tvar potrubí. Je opět využito centrální kompozice jako v mnoha záběrech tohoto filmu, což dokresluje celkovou nevšední stylizaci.</i></p>
	<p><i>Propojení herecké akce s dokresleným prostředím. Celková barevnost a atmosféra je krásně sladěná.</i></p>
	<p><i>Barevně stylizovaná vesmírná loď budoucnosti určená pro běžné cestující vypovídá o celkové propracovanosti. Kompozice se svými proporcemi podporuje celkovou náladu lehce „šíleně“ podaného sci-fi.</i></p>
	<p><i>Zpěvačka z jiné planety v koncertním sále s výhledem na planetu v pozadí, který vytváří dojem prostoru. I barevné podání modré zpěvačky s modrým pozadím je sladěné a harmonické stejně jako její zpěv.</i></p>
	<p><i>Potemnělá atmosféra uvnitř malého raketoplánu je podtržena bodovými světýlky, která vykreslují obrys pozadí a prohlubují celkovou perspektivu. Nasvícení obličeje postavy odráží světlo řídicího panelu.</i></p>
	<p><i>Příklad kombinace reálného a digitálního triku. Na scéně je herec nasvícen barvou paprsku (s využitím zeleného světla/ filtru) ze směru, odkud následně bude dopadat světlo trikového paprsku. Vznikne tak velmi věrohodně vypadající scéna.</i></p>

Podobným způsobem je vhodné praktikovat i triky jako stín vrhaný blízcím se monstrem atp. Ideální je zvládnout na scéně co se dá v rámci časových a finančních možností a usnadnit tak digitální postprodukcí. I když poslední dobou je digitální postprodukce tak daleko, že zastane už téměř jakýkoliv trik realizovaný na scéně a mnohdy i jednodušeji a levněji.

Vyjadřovací prostředky kameramana v oblasti sci-fi a fantasy vycházejí převážně z práce s trikovými technologiemi. Způsob podání žánru je velmi rozsáhlé s rozmanitou mírou stylizace a efektů. V zásadě platí, že pro tyto žánry je obzvláště důležitá příprava před natáčením. Všechny triky musí být důkladně promyšleny a připraveny. Triky jsou důkladně zakresleny a musí být konzultovány s animátory a trikaři, aby se našla nejvhodnější varianta pro jejich ztvárnění, usnadnila se realizace i postprodukce a výsledek dosáhl nejlepší úrovně a věrohodnosti. Jelikož realizace je dosti náročná technicky ale i finančně, nic se nesmí nechat náhodě. Jsou kresleny storyboardy někdy až do komiksového detailu. Pod rukama animátorů vznikají nové postavy a světy, které vyžadují specifické výtvarné pojetí.

4.4.1 FANTASY

Fantasy v podstatě vzhledem k nereálnosti svých příběhů vychází ze sci-fi. Rozdílem je, že ve fantasy se spíše setkáváme s užitím magie a jiných nadpřirozených prvků. Dost často nás přenáší v historii do jiné doby. Tento žánr se odehrává v jiné, alternativní realitě nebo se prvky tohoto alternativního světa přenášejí do naší reality. Nejvýznamnější filmová fantasy díla poslední doby jsou série „Pán prstenů“ (2001, 2002, 2003, 2004) od Petera Jacksona, série filmů „Harry Potter“ (2001, Chris Columbus, 2007 a 2011 David Yates) nebo série „Letopisy Narnie“ (2005, 2008, 2010, Andrew Adamson). Jsou to převážně snová témata, propojená s dobrodružstvím, akcí i válečnými scénami. Jsou proto velmi výrazně výtvarně stylizovaná tak, aby podpořila atmosféru daného fantastického světa. Vzhledem k tomu, že jsou to světy nereálné a filmem vytvořené, jejich výrazové prostředky vycházejí také především z trikových technologií.



*„Pán prstenů: Společenstvo Prstenu“
(2001, Peter Jackson)*

4.4.2 KATASTROFICKÉ FILMY

Katastrofické filmy v sobě skrývají lidskou podstatu strachu ze smrti, nebo z konce světa. Tzv. katastrofa může přijít jako nehoda na moři nebo v podobě povodně, hurikánu, bouře, ale i jako invaze z vesmíru. Z toho vyplývá, že tento žánr má opět sklon mísit se s žánry jinými, je propleten milostnými scénami, krimi zápletkami, akčními scénami, sci-fi prvky atd. Katastrofické snímky mají základ už dříve ve 30. letech např. “Chicago hoří” (1937, Henry King). V té době ale katastrofa byla vrcholem filmu, zatím co v 70. letech, kdy tyto filmy zažily rozkvět, je katastrofa ústředním tématem. Významným filmem bylo “Letiště” (1970, Henry Hathaway, George Seaton), které vyvolalo natočení dalších třech pokračování a pro svou popularitu se dočkalo parodie “Připoutejte se prosím” (1980, Jerry Zucker, David Zucker a Jim Abrahams). Byl tak zahájen boom katastrofických filmů jako “Dobrodružství Poseidonu” (1972, Ronald Neame, Irwin Allen). V polovině let 90. došlo k znovuorození tohoto žánru v podobě filmů jako “Titanic” (1997, James Cameron), “Den nezávislosti” (1996, Roland Emmerich), “Den poté” (2004, Roland Emmerich) či “Armagedon” (1998, Michael Bay). V této době už všechny filmy těžily z novodobých trikových technologií. Jedná se o dramatické filmy, využívající prostředky pro zvýšení napětí a akce. V dnešní době už se téměř neobejdou bez trikových technologií, naopak na nich staví svou diváckou přitažlivost.



„Den poté“ (2004, Ronald Emmerich)

4.5 HOROR

Tyto filmy jsou promyšleně stavěny tak, aby vyvolaly náš strach a paniku, aby působily děsivě a šokovaly. Záměrně před námi skrývají a utajují určité informace, což v nás vyvolává ještě větší úzkost. Jejich tématem jsou temné stránky života, věci zakázané, neznámé a podivné, věci mimo naše rozumové a logické vnímání, nadpřirozeno. Nejsilnější a nejlepší bývají horory, které jen naznačí a nechají situaci dostatečně vygradovat, aniž by přesně ukázaly konkrétní děsivou věc. Toto napětí a nejistota je mnohem silnější, než hektolitry krve létající všude kolem. To však záleží také na vkusu a zájmu diváka. Hororové příběhy vznikly z různých zdrojů, jako čarodějnictví, báje a mýty, strašidelné příběhy a gotické či viktoriánské příběhy z Evropy. Vzorem byli mimo jiné spisovatelé jako Victor Hugo, Robert Luis Stevenson, Edgar Allan Poe a Oscar Wilde. V nejstarších hororech se zjevují především upíří. Strach z upírů a netopýrů mají lidé z mnoha kultur po celém světě. Tento strach vychází z myšlenky získání životní esence z krve, což v extrémních případech vrcholilo kanibalismem. Upíři se začali objevovat v populární beletrii 18. - 19.stol. A upír „Dracula“, spisovatele Brama Stokera, se stal nejpopulárnější inspirací pro řadu filmů. Jeden z prvních předchůdců hororu trval cca jen 2 min a byl natočen Georgem Mélièsem s názvem „Le Manoir du Diable“ (1896). Obsahuje známé prvky pozdějších strašidelných a upírských filmů. V letech 1909 až 1920 vzniklo v USA mnoho „obrazů hrůzy“ a tím se horor řadí mezi nejstarší filmové žánry. Mezi první horory patří filmy z německého expresionismu 20. let 20. století, které byly ovlivněny anglickým gotickým románem. Typické pro tyto filmy bylo expresivní svícení, hra se světlem a stínem, ostré hrany a tvary. Tyto filmy vytvořily určitý styl a slovník budoucích hororů. Mezníkem byl „Kabinet dr. Kaligariho“ 1919 od Roberta Wiene. Zásadním filmem té doby je také „Upír Nosferatu (1922, Friedrich W. Murnau). Temné zkreslené a znepokojující expresionistické vyjádření se zkroucenými uličkami, stinnými a stísněnými prostory nebo pokřivenými dveřmi bylo natáčeno v ateliéru. Stejně prostředky byly později využity v Hollywoodu. Německý expresionismus ovlivnil celé následující období filmů hrůzy a vzešlo z něj mnoho standardních konvencí pro hororový film.



„*Upír Nosferatu* (1922, Friedrich W. Murnau)



„*Kabinet dr. Kaligariho*“ 1919 od Roberta Wiene.

30. léta byla vrcholnou érou hororového filmu v Hollywoodu. Filmy z té doby byly inspirovány Frankensteinem, Draculou a Jeckyllem a Hydem.⁷ Další novou příšerou byla postava vlkodlaka. Klasikou hororových filmů 30-40. let byl „King kong“ (1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack), který je také uváděn jako dobrodružný/sci-fi. Mezi další hororová témata patří mumie. Jedna z prvních vnikla už 1912. Ve 30. a 40. letech se objevily zombie filmy. Zombie jsou chodící mrtvolky, které jsou nenávistné, chtějí ukořistit lidské maso a jsou nesmrtelné. Během 40. let se ve srovnání s hrůzami války začaly zdát filmové příšery téměř neškodné.⁸ První barevné horory se objevily na technicoloru už ve 30. letech, např. britské studio Hammer opět oživilo cykly Draculy a Mumií, tentokrát v barvách technicoloru. Mnoho hororů v 50. letech bylo spíše běčkových, pokračování předchozích verzí, nebo s využitím nízkorozpočtových efektů. V atomovém věku se objevily motivy radioaktivity, toxického znečištění nebo vědecké nehody při výzkumu, díky nimž vznikly i různé zmutované nestvůry. Tyto filmy se částečně mísily se sci-fi. Na to např. navazoval film „Moucha“ z roku 1986 (David Cronenberg). V 60. letech se horory rozběhly všemi možnými směry. Velký vliv na další vývoj měla také změna v cenzuře, která se velmi uvolnila.

⁷ Je zajímavé, že některá témata byla opakovaně zpracovávána, jako například „Phantom of the Opera“, od kterého vznikla každé desetiletí alespoň 1 nová verze, nebo „Dr Jekyll a Hyde“. Rekordní počet filmů vznikl na téma s charakterem Draculy.

⁸ Ale například ve filmu jako „Revenge of the Zombies“ (1943, Steve Sekely) se objevila válečná témata, kdy nacistický vědec v podzemí vytváří armádu zombies pro budování třetí říše.

V roce 1968 MPAA vytvořila nový systém hodnocení přístupnosti filmů, z části jako odezvu na násilné a podvrtné hrůzostrašné filmy. Mezi kultovní filmy té doby patří „Dracula“ Andy Warhola 1974, hodnocený jako x, „Psycho“ (1960) a „Ptáci“ (1963) v režii Hitchcocka. A v neposlední řadě Steven Spielberg a jeho film „Čelisti“ (1975). V 70 letech se objevil motiv „Texaského masakru motorovou pilou“ který se opět opakoval v dalších verzích. Zrovna tak jako motiv „Halloween“. Za mistra hrůzy je považován Brian de Palma, který často používal postupy srovnatelné s hrůzou Alfreda Hitchcocka, např. „Carrie“ (1976). Kasovní úspěch měl „Vymítač Ďábla“ (1973, William Friedkin) s průkopnickými speciálními efekty. Jeden z nejznámějších duchovních hororů je „Poltergeist“ (1982, Tobe Hooper). „Noční můra v Elmstreet“ (1984, Wes Craven) představuje děsivé ztvárnění sadistického pedofila a sériového vraha se zjizvenou tváří. „Vřískot“ (1996, Wes Craven) pomohl k oživení žánrových filmů a na konci 90. let to byl kasovní trháč. Do stručného průřezu nejvýznamnějších hororových filmů a režisérů patří dále „Pátek 13“ (1980, Sean S. Cunningham), který byl první z ohromné série, Jonathan Demme s filmem „Mlčení jehňátek“ (1991), „Hannibal“ (2001) Ridleyho Scotta a mnoho dalších. V novém století byl jedním z trendů remake japonského hororu. Japonsko vyprodukovalo největší množství hororů a tím tento žánr téměř definovalo. V souvislosti s tím vznikl jeden z nejúčinnějších stylových hororů od Gore Verbinskiho „Kruh“ (2002), současný gotický horor, který byl remakem japonského hororu „Ringu“ (1998) Hidea Nakaty. Studia si také uvědomila, že lukrativní zisky by mohla získat předěláním nejvýznamnějších hororových filmů. Tím vznikly novodobé kopie známých filmů bez další originality, avšak i přesto získaly obrovské výtěžky. Dalším trendem jsou variace nízkorozpočtových sadistických filmů. V novém století se hranice zobrazení sadismu, mučení a násilí velmi posunuly. Když se ohlédneme za velmi zevrubným souhrnem historie hororu, je patrné, jak vývoj probíhal. Nejde jen o horor, ale kinematografii jako takovou. V začátcích kinematografie stačilo, že bratři Lumierové natočili vlak, přijíždějící do stanice a při promítání v kině se diváci hrůzou schovali za sedačky, nebo z kina utíkali. Dnes by se toho neleklo ani malé dítě. Zatím co, dříve divákům upír Nosferatu připadal jako děsivá nestvůra, dnes se nad ním jen lehce pousmějeme. Divák se stává neustále náročnějším a něčím ho vyděsit nebo překvapit je pro filmaře stále větší výzva. I přesto vše ale platí, že to, co není vidět a je jen tušeno, se správným vygradováním, je mnohem sofistikovanější, než nechutné, drsné a násilné scény. Násilí v médiích je stále běžnější záležitostí a nemyslím si, že by to byla správná cesta.

30 dní dlouhá noc (2007)**horor/thriller****Režie: David Slade , Kamera: Jo Willems**

Tento horor jsem si zvolila jako ukázkou, protože je výtvarně velmi zajímavě zpracován a zároveň v sobě mísí gradující napětí a „trochu té krve“. Vyhýbám se konkrétnějšímu rozboru, ukáзка je braná čistě z vizuální stránky.



Úvodní záběry ve velkých celcích nás přivádí do kraje, kde se děj odehrává. Je pološero a blíží se polární noc. Temná krajina, laděná do studených odstínů, evokuje pocit z izolovanosti lidí, žijících ve vesničce. Prázdnota široko daleko přiživuje očekávání, že pokud se tady něco stane, pomoc hned tak nepřijde, nebo se to vůbec nikdo nedozví.













Osamělá postava, bloudící krajem, vyvolává otázku, o koho jde, proč je tam sám a jestli se mu něco nestalo. Pro posílení daného pocitu je využita malá hloubka ostrosti a úzký záběr. Výrazné kontury vycházejí pravděpodobně z původního komiksového zpracování.


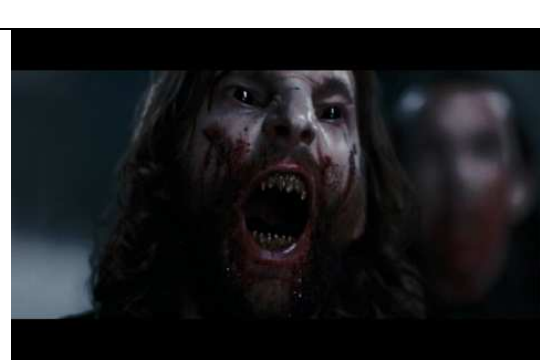
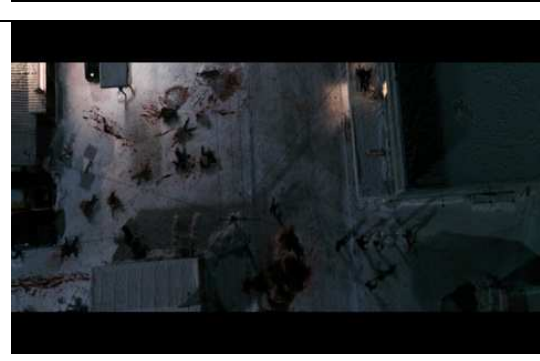








Postava bloudí rozlehlým krajem. Linie stínů na sněhových kopcích prohlubují perspektivu a zdůrazňují dramatičnost obrazu. Tomu napomáhají i mohutné mraky.

Rychlé střihy štekajících psů, některé neostré se a záměrně se špatnou kompozicí, kdy psí hlava je říznutá hranou záběru atp. evokuje dokumentární roztřesený styl a při rychlých střizích úzkých záběrů převážně detailů se graduje dramatičnost. Je jasné, že se něco brzy stane.

	
	<p><i>Záběr řetězu, který se div nevytrhne z úchytu, je o to dramatictější, že tvoří linii a navíc hloubkou ostrosti prohlubuje prostor. Jakoby pomalu divák byl tím, kdo je na řetězu přivázán.</i></p>
	<p><i>Celkový pohled na potměšlé městečko, ve velkém celku z nadhledu, opět zdůrazňuje jeho izolovanost uprostřed ničeho. V dáli hraničí obzor se zatahující se oblohou, jen světýlka domů určují velikost prostoru, kde se děj odehrává.</i></p>
	<p><i>Celým filmem nás provází dramatické kontrastní svícení, které nejen stupňuje strašidelnost, ale také zvyšuje vizuální stránku dynamikou obrazu. Pár bodových světél okolo továrny se odráží ve sněhu, jinak je jen temná noc. To, že je celý film utopený do tmy, napomáhá pocitu strachu, že za každým rohem se může někdo nebo něco objevit. To, že divák nevidí do všech koutů, ho udržuje v jistém napětí.</i></p>

	<p><i>VD a D s malou hloubkou ostrosti podporují tajemnost.</i></p>
	<p><i>Strach v očích opět podtrhuje velmi úzký záběr a malá hloubka ostrosti.</i></p>
	<p><i>Temná místnost s osvětlenou celou je v centrální kompozici. Zářivky vytvářejí studený nádech. Je jasné, na co chce tvůrce diváka upozornit. Pomalým odjezdem se o to víc graduje napětí. Vězeň vyhrožuje, že všichni zemřou.</i></p>
	<p><i>Temný, až skoro expresionistický obraz, kde měsíční světlo prochází skrz mřížce a vrhá stíny na protější stěnu. Tmavé orámování přitahuje pozornost do světlého místa, cela je prázdná, vězeň utekl?</i></p>
	<p><i>Potemnělé okraje, jen část tváře vykukuje za dveřmi. Neúplné obličejové a velmi ořezané záběry svou neúplností podporují strach. Protože člověk se převážně bojí toho, co nevidí.</i></p>

	<p>Velký detail upírova drápu, který ho využívá místo jehly při přehrávání gramofonové desky. Nejen samotný nehet je velmi nechutný, ale i způsob jeho použití vzbuzuje děs. To, že si upír během vraždění přehrává s naprostým klidem hudbu, podtrhuje jeho chladnokrevnou bezcitnost.</p>
	<p>Výborné použití masek samo o sobě působí děsivě. Kamera tomu však napomáhá svou malou hloubkou ostrosti, kdy hlava jakoby vystupovala ven ze záběru, lehce zalitá měkkým světlem.</p>
	<p>Nadhled nad ulice, kde ve světle lamp jsou rozstříknuté krvavé fleky. Všude je temno, jen sem tam do svitu lamp někdo nebo něco proběhne.</p>
	<p>Detail samotného činu. Opět temné prostředí, jen měkké světlo „olizuje“ obličej a nechává je tím vystoupit z prostoru.</p>
	<p>Oříznutý D tváře, opět s něčím v popředí, co tvář kryje. Nic nevidíme, nevíme, co se vlastně děje, na koho hrdina kouká, nebo co se k němu blíží. Očekávání a napětí se stupňuje.</p>

	<p><i>Temnosvit, kdy zakrvácený šéf upírů vystupuje z prostoru, vyzdvihuje jeho důležitost a nadřazenost. Je středem pozornosti.</i></p>
	<p><i>Celkový pohled na městečko, nad kterým je hrozivě temná obloha. Nevidíme do koutů, jen snůh odráží zbytky světla.</i></p>
	<p><i>Upíři stojící nad městečkem působí majestátně. Svícení je svým způsobem stylizované tak, aby dobře vystupovali ze světlého pozadí. Je to kompozice, ze které je cítit jejich postavení „nad“ městečkem, shlížejí do města a uličky s domy mají před sebou.</i></p>
	<p><i>Perspektivní zkruslení trubek v továrně, kudy se hrdina protahuje, aby se schoval. Světlo se nese odleskem po trubkách. Stísněnost perspektivního zúžení a temná světelná atmosféra posiluje opět děj.</i></p>

Celkově je ladění filmu do studena a temna. Barvy jsou temné, ale přesto kontrastní. Barevnost je převážně potlačena, i krev vypadá realističtěji právě tím, že není vytažena její červenost. Film byl točen za bílého dne a veškeré temné oblohy byly dodělány postprodukčně, což mi připadá jako fantastický výkon. Je vidět vše, co je třeba, ale přesto stále v divákovi zůstává pocit noci, o které vůbec nepochybuje.

Pro horor jsou tedy v zásadě důležité napětí a šok. Napětí se dá docílit, jak už jsem zmínila tím, že je divák napínán, nejen dějem, ale jeho výtvarným podáním a tím, že nevidí úplně vše, co by ho zajímalo. Záběr je oříznutý v místě zájmu, nebo se místo zájmu schovává za nějakým předmětem, či ve tmě. Práce s hloubkou ostrosti ukazuje jen to, co chce tvůrce divákovi odhalit. Svícení dramaticky kontrastní vypichuje podstatné body zájmu, nebo naopak záměrně vytváří tajemné stíny. Barevné ladění udává celkovou atmosféru. Kamera rozklepaná z ruky připomínající dokumentární styl nás více vtahuje do děje. Naopak klidný nájezd vybraný ve správnou chvíli prohlubuje určitý okamžik napětí a hrozby. To, že nic nevíme, nás nejvíc děsí. Ať už tedy jde o výtvarně stylizovaný film, nebo film pojatý dokumentárním stylem, vždy jde o záměr celého díla a jeho celkovou atmosféru.

„Záhada Blair Witch“ (1999)

Horor / Thriller

režie: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, Kamera: Neal Fredericks



Úplným opakem všech výtvarných zásad však může být „Záhada Blair witch“, horor, jehož děs byl stavěn právě na autentičnosti a realističnosti. Celý film je podaný jako homevideo, záznam mladých lidí, vydávajících se do lesů hledat čarodějnic. To umocňuje děs, kdy se díky tomuto způsobu s nimi divák více ztotožní a má pocit, že se jedná o dokumentární záznam reality. Výprava se pomalu v lese ztrácí, propadají stresu a strach se stupňuje. Když jsou ve tmě ztraceni v lese, okolo se něco hýbe, něco je pronásleduje, ale vidíme jen to, co zaznamená světlo na kameře.

Vše je tak věrohodné a realistické, že není téměř pochyb. Když pak následně jeden po druhém záhadně umírají, přepadá nás hrůza. Nemusí jít o nějaký krvavý masakr, film je velmi decentní a strach vyplývá z toho, že je jim někdo tak blízko a oni nevědí co je zač,

postupně se ztrácejí, obklopují je nevysvětlitelné věci a záhadně umírají. Dokumentární kamera dělá z jednoduchého příběhu skutečné drama.

Za zmínku stojí i to, že fáma Blair witch se šířila po internetu prostřednictvím sociálních sítí už dávno před příchodem filmu. Lidé o tomto tématu diskutovali jako o skutečné záhadě. Když pak přišel film, byl doprovázen zvěstmi, že se jedná o skutečný filmový materiál nalezený po záhadně ztracených členech výpravy. Film tak měl perfektně vystlanou cestu hrůzy a slávy.

4.6 VÁLEČNÝ FILM

Válečné náměty se v kinematografii objevovaly už od jejího počátku, ale válečné filmy jako žánr se začaly vyvíjet až během 1. světové války. Tento žánr může být dobrým sluhou, ale také špatným pánem. Na jednu stranu může proti válce bojovat tím, že ukazuje její násilnost, nelidskost a nesmyslnost. Na druhou stranu ale může válku pozdvihovat s cílem získání lidové podpory a tím sloužit i jako propaganda. Ta se například snaží podporovat národní hrdost a morálku, zobrazit nepřítele v nejhorším světle a vlastní vojáky jako hrdiny. Rizikem těchto filmů je, že mohou manipulovat s velkým množstvím lidí, informace zkreslovat, nebo z nich odhalovat jen část.




Ve spojitosti s válečnými filmy si představíme hrůzu, žal, konflikty a boje. Typické prvky jsou akční scény ze zákopů, rozbořených měst, bitvy na moři, letecké bitvy a zajatecké tábory. Boj armády jako celku, ale i boj muže proti muži, osamělost a zoufalství žen. Objevuje se zde téma hrdinství i zrady, odvahy i zbabělosti. Zamyšlení nad marností a nesmyslností válek, zkoumání morálních hodnot a lidství, to všechno k válce patří. Dalším kontrastem je mezi filmy nostalgickými, obsahujícími tragické následky a vnitřní rozpolcení vojáků a filmy, které si vychutnávají akci a drama a které prezentují vzrušení z boje. Přesto většina těchto filmů obsahuje kritiku války. Vznikly tak i filmy protiválečné, které válku kritizují, zesměšňují a ukazují její nesmyslnost. Příkladem může být film „M*A*S*H“ (1970) Roberta Altmana, který je sice umístěn do Koreje, ale jasně poukazuje na válku ve Vietnamu. Filmy válečné často bývají žánrově smíchané s černou komedií, historickými eposy, akčními filmy a thrillery. Následný výčet filmů je opět jen stručný průřez, na kterém chci ukázat různorodý vývoj filmů. Jeden z prvních válečných filmů byl film „Hearts of the World“ (1918) od D. W. Griffitha, který využil dokumentárních materiálů z války a v ateliéru dotočil rekonstrukci francouzské vesnice, okupované Němci. Tento

film sloužil jako propaganda vstupu americké armády do evropského konfliktu 1. sv. války. Dalším úspěšným filmem byl „Dobry voják Charlie“ (1918) Charlie Chaplina, který se dostal do kin pár týdnů před uzavřením míru a vyvolal vlny protestů. Přesto tento film byl velkým úspěchem, protože dokázal, že komedie dokáže poskytnout určitý únik před tragickými událostmi. Griffithovo „Zrození národa“ 1915 se zaměřilo na události během občanské války v Americe. „Intolerance“ (1916) je čtyřdílným eposem o nenávisti v průběhu dějin. „The big parade“ (1925, King Vidor) byl novým druhem válečného filmu, který jako první líčil hrůzy války a boje o přežití. V půlce 20. let se válečné filmy po dočasném útlumu opět oživily a byl mezi nimi i film „Křídla“ (1927) od Williama Wellmana, který jako první získal ocenění Oscarem za nejlepší kameru. Tento film měl velkolepé rekonstrukce bitvy a scény natočené ve vzduchu (ne ve studiu jak tomu bylo dříve). Po úspěchu tohoto žánru ve 20. letech nastalo oživení válečných filmů v době nástupu zvuku. Filmy byly doplněny o realistické ruchy války, výbuchy, střelbu atd. Jeden z prvních protiválečných filmů, který vypovídal o hrůzách války, byl „Na západní frontě klid“ (1930, Lewis Milestone). Příběhy mladých idealistických německých dobrovolníků, kteří šli sloužit vlasti, kontrastuje s jejich rozčarováním nad realitou a končí tím, že se často stali obětí. Během 30. let výroba válečných filmů poklesla. Když v Evropě vypukla druhá světová válka, britští režiséři se snažili upozornit Američany na hrozící německý a italský fašismus, jako „Zahraniční dopisovatel“ (1940) od Alfreda Hitchcocka, který byl jeho druhým americkým filmem. Charlie Chaplin natočil „Diktátora“ (1940), který byl Hitlerem v Německu zakázán. Během válečných let, v době před vstupem Ameriky do konfliktu, byli v mnoha Hollywoodských filmech akčních a dobrodružných karikováni Němci a Japonci. Britská kinematografie produkovala mnoho propagandistických filmů oslavujících jejich úspěchy v boji proti Německu a Japonsku. Hollywoodské válečné filmy během konfliktu dramaticky změnil útok Japonců na Pearl Harbor v roce 1941, kdy v Americe vzniklo množství válečných filmů na podporu Ameriky. Většina z filmů byla propaganda zachycující vstup USA do války z ušlechtilého důvodu, jiné zas zobrazovaly lidský pohled. Filmovou klasikou se stala „Casablanca“ (1942, Michael Curtiz). Ukázkou míšení žánrů může být propagandistický muzikál „Yankee Doodle Dandy“ (1942, Michael Curtiz), který byl silně vlastenecký a měl podpořit morálku. Druhá světová válka se pro filmové tvůrce stala nejpopulárnějším tématem. Pro Hollywood to bylo jednoznačně politický boj proti nacismu. V průběhu války filmy zobrazovaly skutečné boje a lidské osudy. Ve filmech se objevovala témata leteckých a námořních bitev. Antiválečný film „Barmská harfa“ (1956, Kon Ichikawa) líčil hrůzy války a japonské

poválečné pocity v příběhu japonského vojáka. Další inspirací pro filmaře byla válka v Koreji, která se však ukázala jen v několika hollywoodských filmech. Většina filmů v 50., 60. a 70. letech se spíše vracela k tématu první nebo druhé světové války. Filmy vznikaly často na základě historických událostí a životopisných eposů. Ukázkou antiválečného filmu je film Stanley Kubricka „Paths of glory“ (1957). Tento film se vyznačuje technicky perfektně zpracovanými záběry v zákopech, velmi realisticky ztvárněnými. Černé komedie se snažily satirizovat šílenství války např. ve filmu opět Stanley Kubricka „Dr. Strangelove, aneb jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu“ (1964). Mezi černé komedie patří i již zmíněný „MASH“. Vietnamská válka byla dalším zdrojem inspirace. Tato velmi nepopulární válka dala vzniknout mnoha protiválečným filmům. Vzniklo i několik alegorických filmů, reflektujících konflikt v jiných žánrech jako akční film, horor a thriller. Např. „Taxikář“ (1976) od Martina Scorseseho. Tyto filmy se nemusely odehrávat přímo uprostřed válečného tématu, ale svým příběhem, mírným náznakem a metaforou vyjadřovaly kritiku válce. Jediným snímkem natočeným v průběhu vietnamské války na její téma byly "Zelené barety" (1968, Ray Kellogg, John Wayne). Ale tento konflikt byl ve filmech pořádně zmapován až v 70. letech. Oliver Stone, jakožto skutečný veterán z vietnamské války přišel s realistickým, energickým filmem „Četa“ (1986). Tento film byl uznáván jako jeden z nejlepších bojových filmů natočených o vietnamské válce a o testování nových pěšáků. Další nejvydařenější z těchto snímků byl "Lovec jelenů" (1978) Michaela Cimina, "Apokalypsa" (1979) Francise Forda Coppoly, vizualizující válku psychedelickými barvami a halucinogenními prolínačkami a "Olověná vesta" (1987) Stanley Kubricka. I v Rusku pokračovali ve své tradici válečných filmů z dřívějšího, jako v "Ivanově dětství" (1962) Andreje Tarkovského nebo film "Jdi a dívej se" (1985) Elema Klimova.

V 80. letech vzniklo několik filmů, považovaných za proválečné, které využívaly síly slavných herců a speciálních efektů a cíleně ukazovaly Ameriku ve Vietnamské válce jako hrdinskou. Vznikla tak série akčně válečných filmů (pokaždé v režii někoho jiného) prvním z nich byl „Rambo: První krev“ (1982, Ted Kotcheff). Opakem hrdinským filmům může být válečná komedie "Forest Gump" (1994), který si s lehkostí a s citem dělá srandu z americké politiky, nesmyslnosti vší byrokracie i války na pozadí 60. a 70. let v USA. V Americe dále vnikly nové filmy jako "Tenká červená linie" (1998) Terrence Malicka nebo "Zachraňte vojína Ryana" (1998) od Stevena Spilberga. V tomto filmu je fantasticky zachycena bitva pohledem vojáka a celkově film dokáže velmi efektivně diváka vtáhnout do děje, tak aby vše prožíval s vojáky. Dalšími válečnými filmy byly filmy hrdinské, jako "Pearl

Harbor (2001, Michael Bay), filmy zabývající se občanskou válkou nebo holocaustem "Schindlerův seznam" (1993, Steven Spielberg) atd. Posledními tématy, zachycenými ve filmu jsou např. válka v Perském zálivu, Iráku, Afganistánu atd. Následkem teroristického útoku 11. 9. 2001 na World trade center v New Yorku přišly nové filmy inspirované terorismem a válkou na Blízkém Východě. Nehledě však na konflikt, který je zachycen, všechny válečné filmy využívají podobné postupy filmové řeči a způsoby výtvarného ztvárnění. Samotný velmi stručný výřez z historie válečného filmu však potvrzuje, že historie lidstva je historií válek, což se odrazilo i neuvěřitelným vlivem na četnost filmů tohoto žánru.

<p><u>Lovec jelenů (1978)</u></p> <p><i>Válečný / Drama</i></p> <p><i>Režie: Michael Cimino, Kamera: Vilmos Zsigmond</i></p> <p><i>Ukázkou z tohoto filmu je ústřední část, kdy se vojáci po bitvě dostanou do zajetí a následně z něho prchají.</i></p>	
	<p><i>VC s pohledem na krajinu, kde se boj odehrává, umožňuje získat divákovi přehled o situaci. Válečné filmy jsou plné výbuchů, střelby atp. Záleží však na záměru tvůrce, jestli chce, aby divák koukal na děj „zvenčí“ nebo byl součástí děje.</i></p>
	<p><i>Často se objevuje záběr z kamery ležící na zemi, ať už při krytí v zákopech, plížení, odpočinku nebo pohledu na mrtvá těla. Působí velmi emotivně, jelikož nás přibližuje k pohledu vojáků.</i></p>
	<p><i>K válečným filmům patří boj a akční scény plné efektů jako oheň výbuchy, střelba atd. V některých případech je tak vhodnější využití dlouhoohniskového objektivu, aby mohl být kameraman v bezpečné vzdálenosti a přesto snímat velikosti záběrů dle potřeby. Kamera v těchto scénách bývá převážně v pohybu.</i></p>

Zatímco k první světové válce patří boje v zákopech, ke druhé světové letecké, námořní bitvy a těžká technika, ve Vietnamu se nejčastěji setkáváme s vrtulníky a hlubokou bahnivou džunglí.



V úzkém záběru sledujeme tváře vojáků s pohledem do krajiny z letícího vrtulníku. Je využito přirozeného světla.



Vrtulníky přistávají a díky svému maskování se v obraze téměř ztrácejí. Barevné podání je celkově velmi mírné v odstínech vojenské khaki.








Protipohled na pilota vrtulníku do kabiny je snímán přes sklo a kovový rám okna, na kterém je v detailu vidět jeho struktura. (Snímání přes okno může být řešeno pomocí polarizačního filtru, který zabíjí odleskům ve skle.)



Sledujeme přes vojákovu záda, jak vystupuje z vrtulníku a běží do akce. V dálce jsou už vidět kouře. Vzhledem k tomu, že vojáku vystupuje víc, jakoby se divák ocítil v pozici dalšího vojáka. Záběr tak působí velmi subjektivně.



Kamera z ruky běží za vojáky. Opět tak získává divák pocit, že je součástí akce. Rozklepaná běžící kamera přímo vtahuje do děje.

	<p><i>Jiný přílet, kdy vojáci vybíhají z vrtulníku proti kameře a těsně jí míjí, působí velmi dramaticky. Obraz je plný rychlého pohybu.</i></p>
	<p><i>Vojáci jsou uvězněni v zajetí. Kamera snímá siluetu postavy koukající přes ostnatý drát ven. Záběr působí velmi realisticky, dramaticky a tísnivě.</i></p>
	<p><i>Ve válečných filmech je součástí děje krytí se, špehování, pronásledování, nebo číhání na nepřítele. Detaily očí, nebo různé průhledy přes škvíry, zpoza stromu, budovy či kamení jsou proto využívány pro svou dramaticčnost. Sám divák toho moc nevidí a to ho napíná. Často pak následuje subjektivní pohled vojáka orámovaný tmavými kraji, kde toho je vidět jen tolik, aby bylo napětí udrženo.</i></p>
	<p><i>Vojáci jsou v zajetí nuceni hrát ruskou ruletu. Situace je o to silnější, že jsou to vzájemní přátelé už z doby před válkou. Sledujeme je v úzkých záběrech, převážně v D, s malou hloubkou ostrosti, což záběru dává mnohem emotivnější vyznění.</i></p>
	<p><i>Potemnělá atmosféra chatrče, kudy prochází jen mírné světlo, s občasnými bočními štychy do tváři, podtrhuje dramaticčnost situace.</i></p>

	<p><i>Vojáci prchají zavěšeni na plující kmen v řece, která je unáší. Snímání jsou v úrovni hladiny. Úzký záběr dává dojem, že voda je všude kolem a působí až dusivě.</i></p>
	<p><i>Letecký záběr snímá z nadhledu vrtulník, zachraňující vojáky. Záběr působí vzhledem k nadhledu i obsahu lehce „oddechově“ po sérii úzkých dramatických záběrů.</i></p>
	<p><i>Válečný film neukazuje jen na vojáky, ale i civilní obyvatele, kteří jsou válkou zasaženi a vyhnáni z domovů. Davy mířící proti kameře, tlačence a ucpaná cesta je o to dramatičtější, že v dálce šlehají plameny a stoupá hustý dým. Široký záběr snímající rozmanitý dav podkresluje chaotickou situaci.</i></p>
	<p><i>Celkový pohled z okna nemocnice, kde zachráněný raněný voják mlčky sedí a pozoruje nakládání mrtvých do rakví skrze vlající americkou vlajku. Nemusí nic říkat, nesmyslnost toho všeho mluví ze záběru sama.</i></p>

Výtvarné podání válečných filmů především vychází z jejich dramatickosti, akce, boje a neustálého napětí, strachu a děsu. To pro kameramana znamená možnost snímání z ruky, které působí mnohem realističtěji a dramatičtěji, běh s kamerou a neustálý pohyb je velmi často využíván. Dramatické detaily výrazů v tvářích s malou hloubkou ostrosti dávají pocítit emoce vojáků, civilistů i zajatců. Napětí je stupňováno ukryváním se v zákopech, za stromy i jinde. Tajemné průhledy a číhání na nepřítele v úkrytu vzbuzuje napětí např. s využitím snímání z úrovně pohledů od země, či z úkrytů. Dlouhé čekání i během nepří-

znivého počasí cítíme z velkých celků krajiny, naopak napětí více vyzní ze záběrů úzkých, které zamezují divákovi vidět vše.

4.7 AKČNÍ A DOBRODRUŽNÉ FILMY

4.7.1 AKČNÍ FILMY

Tyto filmy se vyznačují velkou energií a fyzickou akcí. Jejich součástí mohou být různé zápasy, bitvy, bojová umění, katastrofy jako povodně, hurikány, požáry. Převážně je provází nepřetržitý pohyb, rytmus a tempo. Je to žánr, který dává obrovský prostor speciálním efektům. Akční a dobrodružné filmy se často objevují jako žánrové hybridy se sci-fi, drama, válečnými prvky, katastrofickými prvky, hororem nebo westernem. Hlavní postavou bývá vynalézavý hrdina, který vzdoruje všem nepřízním, bojuje proti přesile, zvládá životu nebezpečné situace a přemáhá padouchy. Vítězství bývá dosaženo až ke konci filmu po usilovné námaze. Začátky tohoto žánru jsou u westernu (1903, Edwin S. Porter) "Velká železniční loupež". Velký vliv mělo na akční filmy bojové umění kung-fu, které bylo světově zpopularizováno především prostřednictvím Bruce Lee, Jackie Chana, Jean-Claude Van Damma a dalších (viz. bojová umění). Akční film nabízí eskapismus a zábavu pro převážně mužské publikum. Akčně dobrodružné filmy se suverénně prosadily v 80. letech 20. stol. Tyto filmy navazovaly na předchozí filmy detektivní, špionážní, gangsterské a dobrodružné. Dobrodružně akční film 80. let je např. "Dobyvatelé ztracené archy" (1981, Steven Spielberg) a akční "Smrtonosná past" (1988, John McTiernan). Míšení žánru je patrné např. ve filmech, kde jako hlavní akční hrdina proslul A. Schwarzeneger v akční fantazy "Barbar Conan" (1982, John Milius), v akční sci-fi "Terminátor" (1984, James Cameron) a ve válečně akčním filmu "Komando" (1985, Mark L. Lester). Podobným hrdinou byl "Rambo" v podání Silvestra Stallona v akčně válečných filmech. Tyto filmy glorifikovaly sílu hrdiny a snahu vyřešit problémy společenské nebo politické prostřednictvím přehnaného násilí a zbraní. Jako ve všech žánrech je patrný zlom v 60. letech, kdy došlo k celkovému uvolnění společnosti. Do té doby byli hrdinové mnohem morálnější a zásadovější, zabíjeli spíše jen v sebeobraně. Převážně mužský žánr, ve kterém ženy působily spíše jako umírňující síla, nebo naopak jako podněcovatel konfliktu se změnilo v 90. letech, kdy ženy začaly zaujímat i mužské role, např. "Matrix" (1999, Lana Wachowski, Andy Wachowski). Samo o sobě slovo „akce“ vypovídá o rychlém pohybu, často využívané kameře

z ruky, snímání úzkých záběrů, na sebe rychle střihaných. Pro zvýšení atraktivnosti může být využito leteckých záběrů, různých trikových technologií atp. Akce může být zasazená i jako úsek v jiném žánrovém filmu.

	
<p><i>Rambo (2008, Sylvester Stallone)</i> Akční / Drama</p>	<p><i>"Dobývatele ztracené archy" (1981, Steven Spielberg)</i> Akční / Dobrodružný</p>

4.7.2 DOBRODRUŽNÉ FILMY

V tomto žánru jde především o samotné dobrodružství, kdy hrdina odhaluje nějaké tajemství, vydává se na dobrodružnou výpravu atd. Divák se stává součástí a prožívá vše s hlavními postavami. Spojujícím prvkem je jisté napětí a očekávání na cestě za stanoveným cílem. Dobrodružný film většinou není sám o sobě, ale bývá smíchán s jinými žánry, jako fantasy, sci-fi atd. a podle toho je také stavěna jeho výtvarná stránka. Jedná se převážně o žánr zaměřený na dětské publikum jako např. velmi populární série fantasy/dobrodružných filmů „Harry Potter“ (2001-2011, Chris Columbus, Mike Newell, David Yates). Výtvarná stránka vychází z podstaty žánru, se kterým se dobrodružný film mísí, v jaké době se odehrává a pro koho je určen. Dalo by se stručně říci, že dobrodružný film je „odlehčenou“ verzí filmu akčního.

4.7.3 BOJOVÁ UMĚNÍ

Bojová umění se v akčních filmech prosadila v 70. letech a na západě byla popularizována prostřednictvím Bruce Lee, Jackie Chana a dalších. Součástí těchto filmů jsou série soubojů s propracovanou choreografií. Ústředním hrdinovu bývá bojovník, který je v pod-

statě nadpřirozenou bytostí, jelikož tolik ran by v realitě neměl šanci přežít, vzhledem k tomu, že převážně bojuje proti ozbrojené přesile holýma rukama. Přesto tato nadsázka je tolerována a naopak přijímána se zájmem. Nejznámější filmy s Bruceem Leem jsou “Čínská spojka” (1972, Wei Lo), “Cesta draka”(1972, Bruce Lee), ke kterým i sám napsal scénář a sám je režíroval. V dalších letech následovalo mnoho dalších filmů jako “Karate Kid” (1984, John G. Avildsen) či “Tygr a drak” (2000, Ang Lee), který se stal nejlépe vydělávajícím neanglicky mluvícím filmem, který využíval perfektních speciálních efektů. V podstatě výtvarná stránka vychází z prvků akčních filmů. Bojové scény mohou být záběrovány tak, aby měl divák dokonalý přehled o všem tím, že jsou prokládány celky, kde se má divák šanci zorientovat, nebo naopak úzké záběry a rychlost střihu může vytvořit úplný chaos, který ale ve výsledku může působit mnohem autentičtěji.

4.8 **THRILLER**





Hlavní náplní thrillerů je pocit ohrožení, před kterým jsou nuceni hrdinové filmu uniknout. Jedná se o napínavý, dramatický a poutavý příběh. Je to žánr, který není jen sám o sobě, ale převážně bývá thriller akční, sci-fi, katastrofický, ale i westernový. Jeden z určujících thrillerů, které ovlivnily další vývoj, byl “Na sever severozápadní linkou” (1959) od Alfreda Hitchcocka. Hrdina bývá pronásledovaným, nebo samotným pronásledovatelem, může se snažit vyřešit zločin, uniknout před katastrofou, nebo jí zabránit. Filmy, které šly Hitchcockovým směrem je např. “Posedlost” (1976, Brian de Palma).






*Zvolila jsem ukázkou z filmu **Mys hrůzy (1992)**.*

Thriller / krimi

Režie: Martin Scorsese, Kamera: Freddie Francis

Práce s kompozicí, světlem, pohybem kamery a hloubkou ostrosti dokonale stupňuje napětí. Právník je pronásledován zločincem, kterého před lety pomohl dostat do vězení za znásilnění. Zločinec je nyní propuštěn a chce se právníkovi mstít. Vybraná ukáзка je zaměřená na napětí.

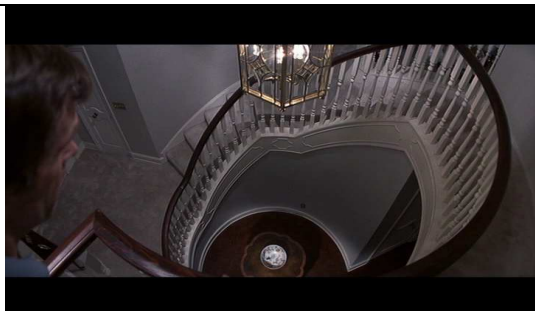
	<p><i>Práce s hloubkou ostrosti stupňuje napětí, kdy je muž schovaný za popelnici a zločinec v pozadí má o něm tušení. Muž v popředí je ostrý, zatím co postava v pozadí se ztrácí v neostrosti. Je tak získána velká hloubka prostoru. Kompozice, kde jsou v záběru oba muži, vyvolává v divákovi očekávání, kdy bude muž v popředí objeven.</i></p>
	<p><i>Detektiv hlídá v domě ohroženou právníkovu rodinu. Napětí a očekávání je dramatinizováno zvláštními kompozicemi, jako je tento průhled přes zábradlí, které tvoří linii napříč záběrem. Detektiv je umístěn v oblouku až dokonale promyšleně. Noční scéna je potemnělá, dovnitř do domu vstupuje měsíční světlo, které obkresluje kontury a kontrastní světlo napjatou situaci podporuje.</i></p>
<p><i>Napětí je také gradováno rozzáběrováním obsahu. Všechny záběry jsou vykresleny měsíčním světlem a mírně ponořené do tmy místnosti.</i></p>	
	<p><i>Nejprve nadhled na detektiva, kdy zbraň se ocitá v centru kompozice..</i></p>
	<p><i>..následuje přední pohled detailu zbraně, držené u pasu..</i></p>

	<p><i>..a detail detektivova obličeje, pozorující..</i></p>
	<p><i>..napnutý vlasec, který má signalizovat pohyb okenic. Vlasec vystupuje ze tmy, nasvícený měsíčním svitem.</i></p>
	<p><i>Kamera pomalu krouží okolo domu, na kterém se odráží jakoby měsíční svit, který vrhá lehce stíny na fasádu. Zločinec se k domu pravděpodobně každou chvíli přiblíží a napětí uvnitř domu graduje. Prostřihy na dům z venku jakoby izoluje děj od okolního světa a uzavírá ho na konkrétní prostor, o to větší vyvolává pocit úzkosti až klaustrofobie.</i></p>
	<p><i>Dalším detektivovým protipohledem je pohled na medvídka, upnutého na vlasec. Ve chvíli, kdy se vlasec zahýbe a napětí stoupá, sledujeme pomalé nájezdy na medvídka, opět na detektiva pomalu najíždí kamera z PD-D tváře, nájezd na tvář právníka, který nemůže spát a na jeho ženu, která také nespí..</i></p>
	<p><i>..a pomalý nájezd na hodiny. Všechny prvky jsou přítom při nájezdu centrálně umístěné. Pomalé nájezdy jsou velmi působivé. V divákovi už to vře, aby se něco stalo, ale kamera si poklidně, pomaloučku najíždí na konkrétní PD-D a izoluje nás od děje v okolí. Vytváří tak dojem, jako by vteřina trvala roky.</i></p>

Dramaticky také působí kontrastní svícení. Nervózní právník, ležící v posteli v očekávání co se stane, je nasvícen úzkým štychem jakoby měsíčního světla procházejícího oknem. Ve chvíli, kdy se vyděsí, prudce si na posteli sedne a z PD se rázem stane D. Prudký pohyb přímo proti kameře vyvolává v divákovi hrdinův děs. Za povšimnutí stojí malé jiskřičky v očích, které hercův vyděšený výraz dokreslují.



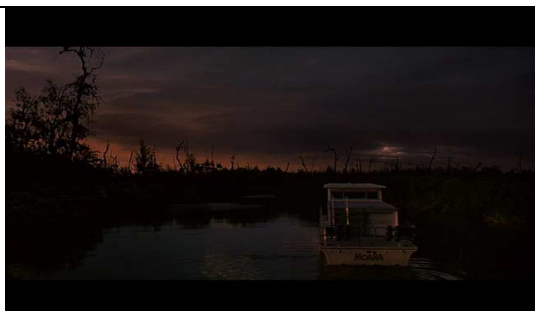
Různé nadhledy, šikmé rakurzy kamery vyvolávající závrať a nervozitu, jsou použity v průběhu filmu jako další prvek ke zvýšení napětí. Širokoúhlý objektiv je využit ke zkraslenému pohledu.






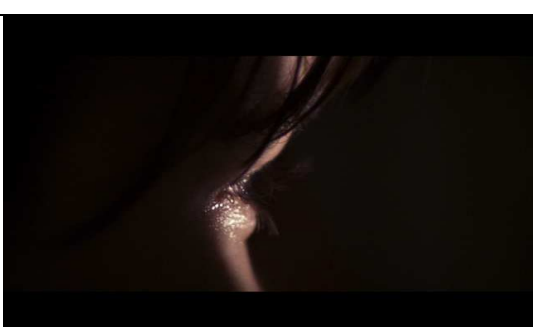

V tomto případě perspektivní průhled skrze poschodí dolů se skreslením podtrhuje nervozitu a stres hrdiny, který tuší zločince ve svém domě.



Tento nadhled naopak dramatizuje situaci, kdy je detektiv oklamán a zavražděn. Celý děj je tak drastický, že rakurz kamery a optické zkraslení vyvolává dojem až nereálnosti, jakoby to byl „zlý sen“ či halucinace.



Rodina prchá na lodi do zátok, kde zapadající slunce vykresluje obrysy holých větví a červenavá obloha s mračny věští, že přijde zlo.

	<p><i>Detaily mají velkou sílu v kombinaci s rychlým pohybem uvnitř obrazu. D prolétající kotvy na dno, zanechávající za sebou prosvícené bubliny opět pomáhá celkové gradaci děje.</i></p>
	<p><i>Jiné ozvláštnění je pohled do kabiny lodě skrze zapršené okno, které skresluje právníkův obličej. Ze záběru cítíme, že zločinec je někde venku a možná je to i jeho subjektivní pohled.</i></p>
	<p><i>Celkový pohled na loď, kymácející se ve vichřici, kterou vidíme skrze větve, vyvolává pocit, že jí někdo sleduje. Zároveň cítíme její opuštěnost a nebezpečí, ve kterém se nachází.</i></p>
	<p><i>VD oka právníkovy dcery, schované ve skříni, kde světelný pruh vykresluje její obličej a prosvítá okem. Vzhledem, k tomu, že je schovaná do tmy, působí opět tento paprsek světla velmi silně dramaticky. Divák se v tu chvíli nachází ve stejné stísněnosti jako ona, se stejně omezujícím výhledem na děj venku.</i></p>
	<p><i>Bouře na vodě kymácí lodí a podtrhuje souboj odehrávající se uvnitř. Šikmý rakurz kamery, blesky procházející oknem a odrážející se od lodi, rotující osamělé kormidlo, je velmi silnou kombinací dramatických prvků. To vše však může působit i jako klišé, pokud je těchto prostředků nevhodně využito.</i></p>

4.9 GANGSTERKA

Původ tohoto žánru je v Americe 20. let, kdy kvůli prohibici začali prosperovat různí pašeráci a mafie. Tyto snímky byly následně aktualizovány v mafiánských filmech a navíc doplněny o různé efekty. Gangsterka nás přenáší do života mimo meze zákona, do prostředí gangů, chladnokrevných vrahů a organizovaného zločinu. Hlavními postavami bývají gangsteři, kteří se živí krádežemi, vylupováním bank, dealerstvím drog, alkoholu atp. Důležitou součástí je nejen samotný zločin, ale i soupeření zločinců a gangů mezi sebou. Zločinci často pocházejí z chudých rodin přistěhovalců a ve snaze přijít k bohatství bývají často oběťmi trestných činů. Většinou jsou odsouzeni k neúspěchu a nevyhnutelné smrti, přesto občas bývají zobrazováni jako oběti, což bývá zdůrazněno tím, že je příběh vyprávěn jejich pohledem. Jako jeden z prvních přišel v době před nástupem zvukového filmu D. W. Griffith s "The Musketeers of Pig Alley" (1912), odehrávající se v New Yorkské chudinské čtvrti. "Doktor Mabuse, Gambler" (1922, Fritze Lang), pojednávající o mistru zločinu, který usiluje o ovládnutí světa, se následně stal v Německu předzvěstí nástupu A. Hitlera. Filmy, které jsou spíše považovány za pravé gangsterky a které se jako první zabývaly organizovaným zločinem byl např. "Underworld" (1927, Josef von Sternberg). První zvuková retrospektiva byla použita ve filmu "V ulicích velkoměsta" (1931, Roubena Mamouiana). Teprve s nástupem zvuku začaly být gangsterky opravdovým lákadlem pro diváky, kdy skřípění brzd, střelba a svérázné dialogy dodaly filmu šňávu. Studio Warner Bros dosáhlo nového realismu cyklem gangsterských filmů, ze kterých některé byly natočené podle skutečně žijících zločinců, např. Al Caponem byl inspirovaný "Malý Caesar" (1931, Mervyn Leroy). Následně se roztrhl pytel s kriminálními filmy, jen v roce 1931 bylo těchto filmů natočeno cca 50. Určitá drsnost a propagace gangsterů, která jim ve filmech dodávala půvab, vyvolala vlnu odporu cenzorů jako např. film "Zjizvená tvář" (1932, Howarda Hawkse). Dnes se asi tito cenzoři musejí obracet v hrobě, když už tehdejší scény nařídili vystříhnout a doplnit titulkem "Hanba národa". Následně 1934 byl posílen kodex, že zločin má být zobrazován jako špatný a musí být vždy náležitě potrestán zákonem. I přesto byly Hollywoodské gangsterky nejvíce vydělávajícími filmy. Ve filmu "Bouřlivá dvacátá léta" (1939, Raoul Walsh), bylo využito dokumentárního stylu pro větší autentičnost a vtažení diváka do děje. Následně velký úspěch gangsterských filmů přerušila druhá světová válka, ty se ale zas vrátily ve 40. letech v podání filmu noir, jako temná kriminální Hollywoodská dramata. (viz. Film noir) Ve francouzské tvorbě později vznikla díla, jako "Nesahejte na prachy"

(1954, Jacques Becker), "U konce s dechem " (1959) od Jean Luc Godarda z nové vlny. Podobně v Japonsku Aki Kurosawa natočil adaptace dektivního žánru "Nebe a peklo" (1963). V Japonku vznikaly i filmy o Jakuze, japonském organizovaném zločinu. Kultovním filmem natočeným v USA, je "Bonie a Clyde" (1967) od Arthura Penna, který stanovil nové standardy v zobrazování násilí, prostřednictvím slow-motion a také "Kmotr" (1972) Francise Forda Coppoly, který udal gangsterskému žánru nový směr. Martin Scorsese natočil několik filmů tohoto žánru, mezi než patří "Mafiáni" (1990), "Casino" (1995) a "Gangy v New Yorku" (2002), který se pro změnu vrací do 19 stol a vypráví o pouličních válkách gangů. Mezi další významné režiséry gangsterských filmů patří např. Sergio Leone "Tenkrát v Americe" (1984) a "Millerova křižovatka" (1990, Joel, Ethan Coenovi). Guy Ritchie z tradičního světa gangsterů udělal další krok směrem k britským krimi filmům "Sbal prachy a vypadni" (1998). Velký vliv měl na tento žánr Quentin Tarantino svými "Gauery" (1992) a "Pulp Fiction: Historky z podsvětí" (1994), které oba čerpaly z klasických filmů Warner Bros studios jako např. "Asfaltová džungle" (1950, Johna Hustona).

Gauneři (1992)






Gangsterka / Krimi / Thriller

Režie: Quentin Tarantino, Kamera: Andrzej Sekula

U tohoto režiséra se dá pozorovat perfektní znalost prvků jednotlivých žánrů a filmové řeči, protože právě těchto pravidel hravě využívá, ale originálním způsobem, který je mu vlastní a poznatelný u všech jeho filmů. Vybrala jsem klíčové části filmu, na kterých ukazují výrazové prvky v gangsterských filmech.



V úvodní části filmu je divák seznámen s hlavními představiteli filmu prostřednictvím společné snídani. Jedná se o snídani před plánovaným přepadením. Určité tajemství a napětí je vytvořeno prostřednictvím úzkých záběrů PD – D, kdy spolu muži navzájem komunikují a kamera napomáhá dojmu uzavřeného „spikleneckého“ kruhu tím, že záběr rámuje a snímá muže sedící v pozadí vždy přes někoho.

	<p>Orámováním záběru vzniká dojem uzavřeného kruhu, divák není rozptylován dějem v kavárně a soustředí se jen na danou společnost. Úroveň kamery ve výšce pohledu spolusedícího nás o to víc vtahuje do děje a dává divákovi pocit sounáležitosti, jako by seděl u stolu s nimi.</p>
	<p>Užší záběr, kde je opět znatelná práce s hloubkou ostrosti. V popředí je neostrý spolusedící, přes kterého snímá kamera rozhovor v pozadí. Všichni jsou ve stejném gangu a spolupracují na stejné loupeži, tento způsob snímání tak skupinu dává i vizuálně dohromady.</p>
	<p>Dále stojí za povšimnutí společenské obleky a vzhled důvěryhodných elegantů v kontrastu s ostrou vulgární mluvou. Světlo lehce obkresluje jejich obličeje, čímž obraz získává prostor, který je dále tvarován např. i stínem větráku na stěně.</p>
	<p>Parta vycházející do akce, beze strachu a s nadhledem. Opět úzké záběry, kde se jednotlivé postavy na střídačku kryjí a vždy jedna z nich je vyzdvihnuta s doplněným titulkem jména herce.</p>
	<p>Skokem se ocitáme v autě, aniž bychom se účastnili samotné akce přepadení. Bílé kožené sedačky drahého vozu kontrastují s krví, která je snad všude. Velké množství krve a detaily násilí jsou svým způsobem i dost typicky „Tarantinovské“.</p>

Dostáváme se do neutrálního prostředí staré opuštěné výrobní haly, kde se odehrává velká část příběhu. Celkové barevné ladění filmu je chladné s potlačenou saturací, na kterém naopak velmi dobře vyniká intenzivní červená barva krve. Svícení je také převážně neutrální, měkké, ale s důrazem na stíny, které prohlubují prostor.



Nízký pohled od země nás dostává do polohy krvácejícího. Neutrální pozadí haly je doplněno občasnými stíny traverz. Krvácející břicho v popředí silně kontrastuje s okolím a jakoby z obrazu vystupuje.







Následuje protipohled z pohledu. Neutrální pozadí je opět členité, doplněné různě osvětlenými plochami, což napomáhá prohloubení prostoru a zároveň neodvádí pozornost od postavy v popředí.




Další protipohled z pohledu stojící postavy dolu na krvácejícího. Postavy osvětlené jakoby jen továrními světly u stropu haly lehce vystupují z obrazu díky nenásilnému světlu svrchu.



Pohled skrz dlouhou chodbu, kde bílé dlaždice podtrhují odtažitost a chladnost prostoru i děje. Světlo přicházející z místnosti vpravo vytváří světla a stíny na levé stěně a opět dělí prostor a prohlubuje ho. Gangsteři se nacházejí ve středu, na konci perspektivně zužující se chodby. Centrální kompozice na ně přitahuje pozornost.

	<p><i>Celkový pohled na halu, stíny na levé stěně vytvářené světlem procházejícím z pravé strany okny. Členitý a chladný prostor, který je přesto tak neutrální, neodvádí pozornost, ale zároveň dává určitý pocit chladu a prázdnoty. Vzniká tak svět sám o sobě odříznutý od okolí.</i></p>
<p><i>Následující sekvence akčních záběrů je vybrána z honičky, kdy po bankovní loupeži člen gangu prchá před policisty. Není dodržena doslovná stříhová posloupnost záběrů, ale je uveden jen výběr, který je zapotřebí k ukázce kameramanské práce. Dramatičnost útěku vyniká pomocí rychlého stříhu a dynamické kamery, která je neustále v pohybu. V podstatě kamera běží s ním. Její rozklepanost a svižnost podporuje dojem rychlosti úprku.</i></p>	
	<p><i>Kamera jede souběžně s chodníkem, kde pachatel běží. Auto v popředí jsou rozmazaná, zatím co samotný běžec se stále udržuje v ostrosti. Rozmazaná auta v popředí dynamizují obraz.</i></p>
	<p><i>Kamera opět běžce sleduje z mírného podhledu a drží tempo s ním. Tím pádem on je ostrý a rychle se míhající zdi baráku v pozadí umocňují rychlost běhu. Šikmý rakurz navíc navozuje dojem chaosu.</i></p>
	<p><i>Pohled jakoby z pohledu policistů, kteří ho pronásledují, kamera běží za ním.</i></p>

	<p>Úzký záběr z boku, opět míhající se pozadí. Kamera nechává postavu vyběhnout ze záběru.</p>
	<p>Kamera utká zepředu před policisty a v úzkém záběru je sleduje. Vzhledem k tomu, že je využito velké hloubky ostrosti, ve spojitosti s pohybem působí záběr skoro dokumentárně.</p>
	<p>Nízký pohled kamery od země, do kterého gangster spadne.</p>
	<p>Protipohled z auta, které gangster přepadne a chce ukradnout pro svou záchranu. Detail rozbitého skla, skrz které je vidět, jak míří zbraní.</p>
	<p>Pohled opět zevnitř auta, ale ze zadní pozice, kde v popředí snímá přepadenou ženu. Většina záběrů z honičky je v úzkých záběrech PD, které jsou na sebe rychle střihané. Kamera je neustále v pohybu, není statická. Rychlé střihy a střídání úhlů pohledů v honičce poskytují přehledný sousled událostí a přesto dynamizují děj.</p>

Součástí většiny gangsterek bývá bohaté sídlo hlavního „bosse“. V následujících třech záběrech je ukázka, kdy prostřednictvím barev i kompozice obraz vykresluje vzájemný vztah postav a jednostrannou nadřazenost.



Postava gangstera je snímána v PD z mírného nadhledu. V jeho pozadí je luxusní dřevěná místnost a on svou barevností jako by byl v pozadí utopen (jestli je to záměr nebo chyba se dá těžko posoudit).



Naopak postava „bosse“ je snímána v jeho výšce očí, možná až lehce z podhledu. Je umístěn na bílé pozadí, v bílé košili a za ním vyčnívají velké sloní kly. Barevné podání i kompozice vyjadřuje jeho nadřazenost.



Ve chvíli kdy jsou oba v jednom záběru, kamera je snímá z podhledu, kdy postava „bosse“ jednoznačně nejen kompozicí, ale i postojem a barevností jeho oblečení vystupuje nad svým podřízeným. Postavy jsou nasvíceny světlem přicházejícím z venku oknem a také zevnitř z chodby. Obzvláště postava „bosse“ v tomto světle vyniká.

Opět další sekvence záběrů konfliktu mezi gangstery a přestřelky. Střídající se nadhled, podhled, pohled kamery skrz ruku se zbraní.



Následuje celek, kdy kamera pomalu odjíždí dozadu, až se jí do záběru vejde i třetí postava vpravo. Je tak krásně vizuálně naznačeno, že třetí postava už je nějakou dobu pozoruje a nikdo to ani netuší.



V následujících dvou záběrech je velký podhled a velký nadhled, kdy gangsteři koukají na policistu zajatého v kufro auta. Při velkém podhledu gangsteři jednoznačně rakurzem kamery získávají moc nad ubožákem v autě.



Noční život a intimní osvětlení nočního klubu, kde měkké ponuré světlo modeluje atmosféru.

Závěrečná přestřelka v trojúhelníku je oříškem na dodržení všech os. V úvodu je pomocí celku ujasněno rozmístění postav v záběru a pak následují užší záběry, vždy v pohledu skrz jednu postavu na druhou, čímž je dodržena orientace diváka v prostoru. Zároveň je orientace udržena pomocí kompozice.



Když shrnu výtvarnou podstatu gangsterky, jedná se v ní o kombinaci akce, ale i pomalého napětí. Z toho vychází i již zmíněné záběrování scény, nevšední rakurzy kamery a práce s pohybem. Napětí zas napomáhá práce s hloubkou ostrosti, komponování především v úzkých záběrech, či pomalé jízdy. Celková světelná atmosféra jako u všech žánrů vychází také ze záměru tvůrce, ale pro tento žánr, který se točí okolo smrti a zločinu spíš očekáváme atmosféru chladnou, potemnělou, či ve stylu filmu noir. Výjimka však potvrzuje pravidlo.

4.9.1 FILM NOIR

V době 40. let se stal zločin ve filmu temnější, násilnější a brutálnější. Zločinci byli často podnikatelé z velkých zkorumpovaných korporací. Výtvarné zpracování těchto filmů má mimo jiné původ v německého expresionismu. Námět a styl byl obnoven z části i francouzskými filmy 30. let. Vyznačoval se temnou klaustrofobní atmosférou a diskrétním osvětlením. Styl přišel z Evropy společně s emigranty jako Fritz Lang, Billi Wilder, ale námět byl inspirován americkým velkoměstským životem a spisovateli detektivek. Rozvoj filmu noir probíhal už během 2. světové války a následně po válce čerpal z dobové úzkosti. Hlavními postavami byli antihrdinové v podobě detektivů, policajtů a padouchů, kteří byli v podstatě všichni stejně zkorumpovaní. Převážně se odehrával ve starých hotelích, veřejných domech, zapadlých uličkách a podobných osamělosti a úzkost vyvolávajících místech. Častým tématem je příběh muže, který podlehne šarmu proradné a amorální osudové ženy a je tak vtažen do podvodů a vražd. Klasické období filmu noir skončilo v 50. letech, ale i nadále se ojediněle tento žánr objevil mezi filmy jako např. „Dotek zla“ (1958) Orsona Wellse. V letech 60. byl žánr udržován ve Francii prostřednictvím kriminálních thrillerů Jean Piera Melville. Následně se v USA objevilo mnoho post a neo noirových filmů, např. „Dlouhé loučení“ (1973) Roberta Altmana, „Čínská čtvrť“ (1974) Romana Polanského,

nebo později film braří Joela a Ethana Coenů „Zbytečná krutost“ (1983), které všechny vycházely z tradičního a původního filmu noir. Film noir se vyznačoval ostrým kontrastem mezi světlem a stínem, intimním osvětlením a celkově potemnělou atmosférou tajemna. Svým obrazovým vyjádřením se navzájem doplňoval s gangsterkami a postupně z něj vyšly moderní thrillery.

4.9.2 DETEKTIVKA / KRIMI

Detektivky jsou převážně považovány za subžánr krimi nebo gangsterek, případně thrilleru. Podstatou tohoto žánru je řešení nějakého kriminálního zločinu, které je ústředním tématem a provází celým filmem nebo seriálem. Hlavní postavou bývá sám detektiv, který průběžně pátrá po důkazech a postupně odhaluje jednotlivé souvislosti. Jeho cílem je odhalit vrahu, případně tělo oběti a vše, co k jeho činu vedlo. Ve 30. a 40. letech bylo nepopulárnějším tématem Sherlock Holmes. Opětovné křížení žánrů je patrné např. v komediálním „Růžovém Pantherovi“ (1963, 1976, Blake Edwards). Divák je záměrně klamán nebo jsou mu určité události zatajovány, aby vydržel v očekávání sledovat, jak příběh dopadne. Vizuální zpracování není úplně jednoznačné. Jsou detektivky ponuré, dramatické, inspirované filmem noir nebo gangsterkami. Naopak jsou ale i detektivky úplně neutrální, nějak zvláště nestylizované. V současné době je velmi oblíbený trend moderních detektivních/krimi žánrů míšených s thrillery a akčními žánry. Tento poslední trend se převážně prokazuje měkkým faktorovým svícením, akčními přestřelkami a honičkami. Celkové ladění těchto filmů bývá do studena. Jejich součástí jsou i různé trikové vizualizace atp. Je to žánr, který v poslední době v podobě seriálů zaplňuje nejvíce vysílacího času. Pohled na přestřelku, umírajícího člověka, zakrvácenou ulici nebo rozkládající se mrtvolu už nás vůbec nepřekvapuje. Díky oblibě tohoto tématu jdou tvůrci čím dál více do detailů a stále více propracovávají estetickou a trikovou stránku. Naopak poklidnější a klasičtější je například „Hercule Poirot“ (1989, Andrew Grieve, Edward Bennett), seriál stylizovaný do doby, ve které se odehrává.

4.10 KOMEDIE

Komedie ve filmu má původ v cirkusu, vaudevillu a burlesce. Velkého úspěchu slavila už v době němého filmu, protože zvuk ke svému úspěchu nepotřebovala. Ve filmu tak vznikla groteska, plná hrubého humoru, honiček, zákeřností a naschválů. Max Linder, jeden z prvních komiků byl velmi vlivný a byl inspirací i pro Charlie Chaplina. V Americe je začátek komedie datován přibližně 1912 ve spojitosti s filmy Macka Senneta, točených pro společnost Keystone. Tyto filmy využívaly ke zvýšení komičnosti mnoho prostředků, jako např. zrychleného děje, přetočení děje pozpátku atp. Neodmyslitelným koncem téměř všech grotesek byla honička. Po příchodu zvuku se grotesky dostaly trochu do ústupu, ale komedie se stále vyvíjela a začala se stávat uměleckou formou. Díky zvuku byla obohacena o vtipné dialogy. Mezi nejvýznamnější komiky té doby patřili Laurel a Hardy. Po příchodu zvuku vznikly v polovině 30. let Screwball komedie. Tato forma komedie nabízela nový způsob únikové zábavy pro diváky. Byla pro ně charakteristická sociální satira, náhlé dějové zvraty a vtipné sarkastické dialogy. V této době vznikly střeštěné komedie, které se vyznačovaly rychlým spádem děje, výstředními postavami a neuctivým humorem. Zápletky, které byly spíše nepravděpodobné, si utahovaly z věčných soubojů mezi mužem a ženou. Příkladem může být "Stalo se jedné noci" (1934, Frank Capra). Komedie se vyvíjely v různých variantách. V období příchodu 2. světové války začaly být doposud produkované komedie nevhodné, proto v 50. letech začaly nastupovat komedie mnohem propracovanější a sofistikovanější. Vzniklo tak mnoho romantických komedií, které zažily návrat v 70. - 80. letech v příbězích o vztahu ženy a muže, jako "Když Harry potkal Sally" (1989, Ron Reinert) a později "Pretty woman" (1990, George Marshalla). Tento subžánr byl zaměřený na manželské a romantické vztahy. Dále "Nevěsta na útěku" (1999, Garry Marshall), "Po čem ženy touží" (2000, Nancy Meyers) atd. Mezi kultovní komedie patří „Růžový panter“ (1963, 1976, Blake Edwards), který inklinoval k detektivce, akčnímu ale i dobrodružnému filmu. Příchod TV měl špatný vliv na všechny žánry. V 50. letech klesaly počty i kvalita komedií. Jen málo filmů v té době přišlo s něčím originálním a inovativním. Velkého úspěchu však dosáhly filmy zaměřené na vysokošolské studenty jako klasika 60. let, "Absolvent" (1967, Mike Nichols), o mezigeneračních vztazích. Souběžně s romantickými komediami vznikaly i komedie černé, jako již zmíněné válečné komedie "Dr. Starnge love, aneb jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu" (1964) Stanley Kubricka či „MASH“ od Roberta Altmana (1970). V 70. letech se proslavil Woody Allen svým osobi-

tým humorem např. v populární "Annie Hallové" (1977). V jeho filmech si bez ostychu dělá srandu sám ze sebe a jeho povaha se prolíná do ústředních mužských postav jeho filmů. Svě místo a popularitu získala britská komedie, která většinou kombinuje sofistikovaný vtíp a různé slovní hříčky. Příkladem originálního a velmi oblíbeného humoru je skupina okolo Monty Python. Vznikla tak série filmů s chytlavým humorem jako "Život Briena" (1979, Terry Jones), "Monty Python a Svatý Grál" (1975, Terry Jones, Terry Gilliam) či "Monty Pythonův smysl života" (1983, Terry Jones, Terry Gilliam). Svou popularitu si získaly komedie tématicky zaměřené např. na policii "Policejní akademie" (1984, Hugh Wilson), která měla mnoho pokračování. Novodobí komici, když se proslavili, začali natáčet celé série filmů založené na svém stylu humoru, např. Eddie Murphy nebo Jim Carrey s filmy "Ace Ventura: Zvířecí detektiv" (1993, Tom Shadyac) či "Maska" (1994, Chuck Russell), komedie doplněná o akční scény a trikové technologie. Na přelomu století se hranice morálních zábran opět výrazně posunuly a přišla vlna teenage komedií pro dospívající a dospělé, jako „American Pie“ (1999, Paul Weitz, Chris Weitz). Humor se začal stávat hrubším a více odvážnějším jako ve filmech „Borat“ (2006, Larry Charles), „Bruno“ (2009, Larry Charles) atd.

Komedie má všeobecně tendenci zlehčovat vážnost věcí a parodovat je. Z obrazové stránky je komedii velmi složité definovat, je to v podstatě pro její rozsah nemožné, protože se obvykle kříží napříč s ostatními žánry. Komedie se především projevuje hereckou akcí, než specifickou výtvarnou stylizací. Jsou však prostředky, kterými může kameraman komičnosti napomoci a pracovat i s obrazovými vtipy pomocí světla, kompozice, hloubky ostrosti atd. Pro snadnější orientaci by se dala komedie z výtvarného pojetí rozdělit do několika kategorií. Může jít o komedii, která je stavěna čistě na herecké akci a kameraman odvádí standardní práci. Dále se komedie může křížit s jiným žánrem, nebo jiný žánr parodovat, pak má kameraman k dispozici obrazové výrazové prostředky daného parodovaného žánru. Jeho specifické prvky samy o sobě nejsou vtipné, ale jejich stavění do různých souvislostí a kontrastů už posouvají komično dále. Komedii může také napomáhat obrazová stránka sama o sobě, pokud je v určitých souvislostech a načasování vhodně využita. V tomto případě má kameraman k dispozici kompletní paletu výrazových prostředků, s kterými nakládá v souvislosti se stříhovou skladbou a filmovou řečí. Aby na konkrétní věc upoutal nevšedním pohledem a napomohl tak komické situaci, může stavět kameru do neobvyklého rakurzu, jako např. pohled od země, který nevšedně zkreslí perspektivu nebo vysoký nadhled, který zdůrazní např. maličkost človíčka v davu, chaos atp. Kamera může

využívat pohybu, jízdy nebo letu a pohled kamery může být subjektivním pohledem hrdiny, který se dostal do rozmanitých komických situací. Vše souvisí i s velikostmi záběrů, kde nám D může mimo děj ukázat, že se např. pomalu uvolňuje šroubek u kola, které brzo odpadne, aniž by o tom hrdina věděl. Samotný D vtipný není, ale jeho kontext už komickou situaci může navodit. Pomocí optiky lze využít hloubky ostrosti, například když v popředí máme postavu čelem ke kameře a za ní se v dálce odehrává situace, o které ona netuší. Díky velké hloubce ostrosti o dané situaci v pozadí ale ví divák, který se baví nevědomostí postavy v popředí. Optikou také můžeme dosáhnout komického zkreslení obličeje. Nečekaná transfokace objektivu může v pikantní situaci podtrhnout určitý gag. Pomocí hloubky ostrosti a ohniskové vzdálenosti objektivu určujeme divákovi, co mu kázat chceme, nebo co se mu má záměrně zatajit. Prací s kompozicí a perspektivou mohou vzniknout komické obrazy, kdy postavě nějaký předmět “roste” z hlavy nebo z jiné části těla. Předměty v prostoru se dostanou do neobvyklých souvislostí. Stejně tak světlem záměrně nasvítíme, nebo zastíníme určité prvky. Jeho stíny mohou hrát samy o sobě, různě deformovat tvary a tváře. To co zde uvádím jsou samozřejmě jen okrajové příklady, využití výtvarné stránky jsou nevyčerpatelné a je jen na tvůrci, jak s nimi bude nakládat.



Ukázka z filmu „Jedna ruka netleská“ (2003, David Ondříček), kde bodové světlo mířené svrchu vytváří komický stín pod nosem herce, což v dané scéně nenásilně napomáhá parodii Hitlerova projevu.

Jinou alternativou komedie jsou televizní sitcomy, seriály atp., které převážně spojuje to, že jsou natáčeny v ateliérech. Jejich děj je stavěn především na dialozích a z hlediska kameramanské práce nejsou až tak kreativní, jelikož bývají většinou standardně nasvíceny bez větších obměn měkkým faktorovým světlem s výjimkou pokojové lampy, světla od TV atp. Tyto sitcomy bývají snímány na více kamer. V tom případě je důležité mít všechny kamery stejně nastavené. Buď je předem určeno, na kterou postavu se bude která kamera zaměřovat a v jakých velikostech záběru, případně režisér v průběhu natáčení dává pokyny



jednotlivým kameramanům. Kamery musejí být předem promyšleně rozmístěné s ohledem na hereckou akci tak, aby při střihu nedocházelo k překračování os.

4.11 ROAD MOVIE

Je to žánr filmů, který vznikl v Americe a většinou přesahuje do žánrů dalších jako westerny, komedie, dramata, akční nebo dobrodružné filmy, gangsterky a kriminální filmy. Ale všechny tyto propletené žánrové variace mají jedno společné a to je cesta odněkud někam, hledání úniku nebo nového cíle, kterým může být určité území, nebo duševní hodnoty jako láska, poznání a porozumění. Cesta je ústředním tématem a linií provázející celým filmem, ať už je to cesta objevená, nebo neznámá. Road movies byly na vrcholu v 70. letech. Přišly jako poměrně nízkorozpočtová zábava, která vydělávala obrovské výnosy díky cílenému zaměření na mladé diváky. Tyto filmy podtrhovaly rebelii doby a souzněly s dobovou náladou. „Bezstarostná jízda“ (1969, Dennis Hopper) se stal kultovním filmem stejně jako „Bonnie and Clyde“ (1967, Arthur Penn), nebo „Midnight Cowboy“ (1969, John Schlesinger). Tento žánr ale má své předchůdce už dříve ve filmech „Stalo se jedné noci“ (1934, Frank Capra), „Hrozny hněvu“ (1940, John Ford) nebo „Na sever severozápadní linkou“ (1959, Alfred Hitchcock). Z novodobějších road movies jsou pak nejznámější např. „Rain Man“ (1988, Barry Levinson), „My Own Private Idaho“ (1991, Gus Van Sant) nebo „Bratříčku, kde jsi“ (2000, Joel a Ethan Coen), „Strach a hnus v Las Vegas“ (1998, Terry Gilliam) atd. Jedná se o road movies propletené s dobrodružnými filmy, dramaty, komediemi či dalšími žánry.

Z pohledu kameramana není výtvarné podání jednoznačné, protože že je to žánr univerzální pro vyprávění všeho druhu a pro křížení se všemi možnými žánry. Nemusí jít jen o jízdu po silnici napříč Amerikou v 70. letech, ale může to být cesta divočinou s koňskými povozy do neznámé krajiny v 19. století, či cesta stopem, vlakem nebo pěšky. Zvolená stylizace se pak odvíjí od doby, kdy se snímek odehrává, od příběhu a požadovaného celkového vyznění. Z technické stránky je převážně zajímavý a pro road movie specifický samotný pohyb a snímání v omezených prostorech, pokud se zaměřím konkrétně na jízdu. Je variantou natočit jízdu v atelieru a pozadí doplnit pomocí klíčování. To však přináší různá omezení a je to dosti riskantní vzhledem k dosažení věrohodnosti. Pokud to ale situace vyžaduje, je důležité pro kameramana ohlídat si směr hlavního světla, aby následně světelná atmosféra v atelieru odpovídala prostředí, do kterého bude scéna zasazena (viz. Vyjadřovací

prostředky kameramana / greenscreen). Pokud se však natáčí jízda v reálném prostředí, je nutné se vypořádat s malým prostorem v případě auta. To může být speciálně upravené pro umístění kamery nebo kamera může být uchycena pomocí speciálních úchytů a přísavek z venku vozu. Celé auto, motorka, nebo spřežení také může být umístěno na přívěs, kde má kameraman o trochu větší prostor a navíc se herci mohou plně věnovat herecké akci místo řízení. Při jízdě omezené prostory převážně vyžadují krátkoohniskový objektiv a záběrování v PD, D. Případné větší záběry jako C, VC mohou být snímány za jízdy z doprovodného vozidla, které je v dostatečné vzdálenosti, aby se velikost dala zakomponovat. Svícení scény souvisí s prostředím, ale převážně není možné využít velké světelné zdroje a za denního světla jsou proto nápomocné odrazné desky. Za noční jízdy mohou být využita malá světla umístěná pod palubní desku, volant, nebo řídítka. Toto malé světlo zachová atmosféru a přitom umožní vidět do hercovy tváře. V případě pěší chůze si situace říká o využití steadycamu nebo jízdy, které umožňují snímat herce v pohybu a dávají záběru mnohem větší hloubku vzhledem ke změně perspektivy při pohybu.

	
<p>„Bezstarostná jízda“ (1969, Dennis Hooper)</p>	<p>„Útěk ze Sibíře“ (2010, Peter Weir)</p>

4.12 DOKUMENTÁRNÍ FILM

Vedle hrané tvorby je dokumentární film obrovské druhé křídlo filmové tvorby. V zásadě se od hraného filmu liší tím, že se snaží zachytit realitu. I když naopak dokumentární techniky svou silou dokážou i mystifikovat a skutečnost přetvářet s větší věrohodností a silou, než film hraný. V začátcích dokumentárního filmu se jednalo pouze o záznamy, reportáže či instruktážní filmy bez jakéhokoliv kreativního příběhu. První oficiální non-fikční dokumentární film byl „Nanuk, člověk primitivní“ (1922) od Roberta Flahertyho. Jako zstrašující příklad toho, jak může dokument svými prostředky sloužit propagandě je „Triumf vůle“ (1935) od Leni Riefenstahl, natočený za druhé světové války ve službách nacismu. Dokumentární film může sloužit i jako propaganda při prosazování politických názorů, ale zároveň i jako politicko-kritický film, který se proti vládě, se kterou nesouhlasí, snaží bojovat. V dokumentárním filmu se v průběhu času měnilo mnoho přístupů, z hlediska obrazové stránky jsou však podstatné dva základní vlivy. Jedním je vliv direct cinema, které přišlo v 60. letech a snažilo se zachytit bezprostřední realitu. Kamera bývala často držena v ruce, tím je obraz mnohem autentičtější a lze tak zaznamenat neopakovatelné okamžiky. Dokument tímto způsobem získal unikátní napětí, zachycené ve chvíli natáčení. I neutrální metody direct cinema dokážou způsobem vybrání materiálu a jeho využití vytvořit silné reakce. Francouzskou obdobou direct cinema bylo „Cinema verité“. Filmaři také pracovali v malém pohotovém štábu a snažili se zachytit bezprostřední skutečnost. Bohužel však při snaze zachytit okamžitou realitu se můžeme setkat s neočekávanými situacemi, na které se kameraman nemůže zcela připravit. Záleží pak na jeho pohotovosti, jak bude schopen reagovat a jak nasnímá danou událost tak, aby pro stříhače připravil zajímavý, ale i použitelný materiál k dalšímu zpracování. V 70. letech se ustálily standardní techniky, které míchaly dohromady rozhovory, ve kterých ten kdo mluvil, býval často v záběru. K tomu byly přidány improvizované i archivní materiály. Vše bylo propojeno hudbou a komentářem. V případě spojení archivních materiálů s titulky a hudbou ve stylu direct cinema se výsledek projevil jako mimořádně účinný. Další variantou byl syntetický dokumentární formát, který zobrazoval širší kontexty archivních i aktuálních záběrů, zaměřených na společenskou kritiku. Tento dokumentární styl se snažil pomocí individuálních svědectví zpochybňovat všeobecně uznávané společenské postoje. Metadokument si kladl za cíl reflektovat sám sebe. Využíval také postupů převzatých z hraného filmu. Dokumentaristé v 70. a 80. letech začali zpochybňovat působení samotného dokumentárního filmu

a jeho schopnost zachytit skutečnou realitu. Proto také nastoupila jistá demystifikace dokumentu, kdy tvůrci chtěli poukázat na určité postupy související s procesem jeho výroby. Tento trend má své předchůdce už v rané době kinematografie jako Dziga Vertov a „Muž s kinoaparátem“ (1929), který zachycuje štáb při práci. Zásadní vliv na dokumentární tvorbu měla v 80. letech TV. Dokumentární filmy, které se dříve promítaly v kinech, se přemísťovaly do vysílání. A pokud se nějaký dokumentární film chtěl dostat do kin, musel být něčím opravdu zcela výjimečným. TV ale na druhou stranu otevřela velké možnosti po širokou tvorbu. Specializované TV kanály byly zaměřeny na různá témata, jako National Geographic, History Channel atd. Tím pádem vznikla velká poptávka nejen po přírodovědných a historických filmech. Dostala jsem se tak k druhému zásadnímu proudu dokumentárního filmu, který se vyznačuje výtvarným pojetím. Jedná se o různé přírodovědné, cestopisné a vědeckopopulární dokumentární filmy, které bývají velmi pečlivě promyšlené a pro kameramana to znamená, že má možnost se na dané natáčení více připravit. Některé filmy mohou doprovázet i hrané rekonstrukce, které se po výtvarné stránce odvíjí podle svého obsahu, jako historický film, válečný atp. Tento druh dokumentárních filmů je stále velmi oblíbený a v současné době hojně doplňovaný o různorodé vizualizace prostřednictvím 3D animace, nebo trikové technologie, jako časosběr atd. V 90. letech pak měl svůj význam dokumentární portrét, který mohl sloužit k objasnění významu některých historických osobností. Filmové dokumenty by se tedy daly obecně rozdělit také na ty, které se věnují konkrétní osobě a na ty, které se snaží zachytit určitý společenský nebo kulturní fenomén. V případě určité osoby je zajímavé zaměřit se na její výrazy, sledovat specifické pohyby, způsob, jakým dělá určité činnosti, jak má rozmístěné věci v bytě atp. Tyto detaily mohou o daném člověku vypovědět mnohem více, než on sám vlastní výpovědí. Pokud lze už dopředu předvídat, co a kde se bude natáčet, je ve všech typech dokumentárního filmu výhodou si místo obhlédnout a na vše se připravit. Kameraman pak může získat po výtvarné stránce mnohem kvalitnější záběry.

5 ZÁVĚR

Mám na mysli mnoho dalších filmů, které by si zasloužily větší pozornost a také informací, které bych k danému tématu ráda zmínila. Bohužel už i tak jsem značně překročila množství požadovaného textu. Uvědomuji si, že existuje mnoho dalších sub-žánrů, ale vzhledem k tomu, že se prolínají s jinými žánry, od kterých si zapůjčují jejich výtvarné výrazové prostředky a také většinou nefungují samostatně, nepovažuji za podstatné je zvlášť z výtvarné stránky popisovat. (Např. životopisný film může být historický, romantický, válečný, dramatický atp.) Prvky těchto žánrů jsem zmínila v průběhu své práce, nejen v kapitole o vyjadřovacích prostředcích kameramana, ale i na konkrétních ukázkách žánrů, ze kterých sub-žánry čerpají. Některým žánrům jsem se věnovala více, některým méně, v závislosti na tom jak to jejich výtvarná stránka vyžadovala tak, abych zmínila vše podstatné. V poslední době do kinematografie čím dál více vstupují trikové technologie díky vývoji digitální techniky a postprodukce. Většina filmů hlavního proudu se tak vrací svým způsobem v historii a stává se opět „filmem atrakcí“, kde je kladen větší důraz na využití trikové technologie a efekty. Zatím co dříve byly triky využívány převážně ve sci-fi a fantazy, dnes už je můžeme najít v podstatě ve všech žánrech. Nehledě však na žánr, který je realizován, každý tvůrce má svůj osobitý přístup k jeho výtvarnému pojetí.

Psaní této práce mě velmi obohatilo a budu ráda, pokud moje diplomová práce bude přínosem i pro budoucí čtenáře.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- 1) David Jan NOVOTNÝ: *Chcete psát scénář?*, část II. Žánry v hraném filmu, ISBN 80-85883-52-X

- 2) kapitoly: Pavel SKOPAL – „Žánr, divák a protetická paměť“ (str. 32-39), Ivan KLIMEŠ – „Žánr a reklama v raném filmu“ (53–67) z knihy *Žánr ve filmu*, Sborník příspěvků z VI. česko-slovenské filologické konference konané v Olomouci 14. – 16. 11. 2002, Národní filmový archiv v Praze 2004, ISBN 80 – 7004-116-1,

- 3) Ronald BERGAN: *Velký ilustrovaný průvodce - Film*, 2006, ISBN 978-80-7391-136-2

- 4) Kristim THOMPSON & David BORDWEL: *Dějiny filmu*, 2007, Akademie múzických umění v Praze / Nakladatelství Lidové noviny 2007, ISBN 978–80–7331–091–2 (AMU)

- 5) JAKUB KUČERA, Pojem „*Filmový žánr*“, <http://cinepur.cz/article.php?article=942>,

- 6) WEBOVÉ STRÁNKY:
www.filmsite.org
www.wikipedia.org
www.csfd.cz
www.imdb.com
www.upp.cz

- 7) zápisky z přednášek doc. Mgr. Juraje Fandliho

Použité ilustrační obrázky jsou vystřiženy z rozebíraných filmů, případně staženy ze stránek konkrétního filmu na www.csfd.cz

SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK

VC	velký celek
C	celek
PC	polocelek
AP	americký plán
PD	polodetail
D	detail
VD	velký detail

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ

„Dívka s perlou“ (2003), „Hon na čarodějnice“, „Velká železniční loupež“ (1903, Edwarda S. Porter), „Přepadení“ (1939, John Ford), „Apač“ (1954, Robert Aldrich), „V pravé poledne“ (1952, Fred Zinnemann), „Hodný, zlý a ošklivý“ (1966, Sergio Leone), „Tanec s vlky“ (1990, Kevin Costner), Zabití Jesseho Jamese zbabělcem Robertem Fordem (2007, Andrew Dominik), "Zrození národa" (1915, D. W. Griffith), "Intolerance" (1916, D. W. Griffith), "Alexandr Něvský" (1938, Sergej M. Ejzenštejn a Dmitrij Vasiljev), "Quo vadis?" (1951, Mervyn LeRoy), "Julius Caesar" (1953, Josepha L. Mankiewicz), "The Robe" (1953, Henryh Koster), "Kleopatra" (1963, Josepha L. Mankiewicz a Rouben Mamoulian), „Gladiator“ (2000, Ridley Scott), Robin Hood (2010, Ridley Scott), Statečné srdce (1995, Mel Gibson), "Jazzový zpěvák" (1927, Alan Crosland), "The Love Parade" (1929, Ernst Lubitsch), "The Broadway Melody" (1929, Harry Beaumont), "Čaroděj ze země OZ" (1939, Victor Fleming, King Vidor), "Zpívání v dešti" (1952, Gene Kelly, Stanley Donen), "West side story" (1961, Jerome Robbins, Robert Wise), "My Fair Lady" (1964, George Cukor), "The sound of music" (1965, Robert Wise), "Horečka sobotní noci" (1977, John Badham), "Pomádou" (1978, Randal Kleiser), "Flashdance" (1983, Giorgio Moroder), "Dirty dancing" (1987, Emile Ardolino), "Perný den" (1964, Richard Lester), "Pomoc" (1965, Richard Lester), „Moulin Rouge“ (2001, Baz Luhrmann), "Chicago" (2002, Rob Marshall), "Producenti" (2005, Susan Stroman), „Sweeney Todd: Ďábelský holič z Fleet Street“ (2007, Tim Burton), "Hair" (1979, Miloš Forman), Cesta na měsíc (1902, George Melies), "Metropolis" (1927, Fritz Lang), "Armagedon" (1998, Michael Bay), "Den poté" (2004, Roland Emmerich), "Frankenstein" (1931, James Whale), "Válkasvětů" (1953, Byron Haskin), "Destination moon" (1950, Irving Pichel), "Aelita - kráska z Marsu" (1924, Jakov Protazanov), „Solaris“ (1972, Andrej Tarkovskij), „Stalker“ (1979, Andrej Tarkovskij), "Den kdy se zastavila země" (1951, Robert Wise), "Blízká setkání třetího druhu" (1977), "ET mimozemšťan" (1982, Steven Spielberg), "Godzila" (1954, Ishirô Honda), "Ztracený svět" (1925, Harry O. Hoyt), "Jurský park" (1993, 1997, 2001, Steven Spielberg), "Tarantula" (1955, Jack Arnold), "Moucha" (1986, David Cronenberg), "2001: vesmírná odyssea" (1968, Stanley Kubrick), "Blade runner" (1982, Ridley Scott), "Matrix" (1999, 2003, Lana Wachowski, Andy Wachowski), "Zloději času" (1981, Terry Gilliam), "12 opic" (1995, Terry Gilliam), "Návrat do budoucnosti" (1985, Robert Zmeckis), "Terminátor" (1984, James Cameron), "Apollo 13" (1995, Ron Howard), "Já robot" (2004, Alex Proyas), "Star wars" (George Lucas), "Alien" (1979, Ridley Scott), "Terminátor 2 – Den zúčování" (1991, James Cameron), "Sleper" (1973, Woody Allen), "Hvězdné války" (1977, George Lucas), „Pátý element“ (1997, Luc Besson), „Pán prstenů“ (2001, 2002, 2003, 2004, Peter Jackson), „Harry Potter“ (2001, Chris Columbus, 2007 a 2011 David Yates), „Letopisy Narnie“ (2005, 2008, 2010, Andrew Adamson), "Chicago hoří" (1937, Henry King), "Letiště" (1970, Henry Hathaway, George Seaton), "Připoutejte se prosím" (1980, Jerry Zucker, David Zucker a Jim Abrahams), "Dobrodružství Poseidonu" (1972, Ronald Neame, Irwin Allen), "Titanic" (1997, James Cameron), "Den nezávislosti" (1996, Roland Emmerich), "Den poté" (2004, Roland Emmerich), "Armagedon" (1998, Michael Bay), „Le Manoir du Diable“ (1896, George Méliés), „Kabinet dr. Kaligariho“ (1919, Robert Wiene), „Upír Nosferatu (1922, Friedrich W. Murnau), „King kong“ (1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack), „Moucha“ z roku 1986 (David Cronenberg), „Dracula“ (1974, Andy Warhol), „Psy-

cho“ (1960, Alfred Hitchcock), „Ptáci“ (1963, Alfred Hitchcock), „Čelisti“ (1975, Steven Spielberg), „Carrie“ (1976, Brian de Palma), „Vymítač Dábla“ (1973, William Friedkin), „Poltergeist“ (1982, Tobe Hooper), „Noční můra v Elmstreet“ (1984, Wes Craven), „Vřískot“ (1996, Wes Craven), „Pátek 13“ (1980, Sean S. Cunningham), „Mlčení jehňátek“ (1991, Jonathan Demme), „Hannibal“ (2001, Ridley Scott), „Kruh“ (2002, Gore Verbinskiho), „Ringu“ (1998, Hidea Nakaty), 30 dní dlouhá noc (2007, David Slade), „Záhada Blair Witch“ (1999, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez), „M*A*S*H“ (1970, Robert Altman), „Hearts of the World“ (1918, D. W. Griffith), „Dobrý voják Charlie“ (1918, Charlie Chaplin), „Zrození národa“ (1915, D. W. Griffith), „Intolerance“ (1916, D. W. Griffith), „The big parade“ (1925, King Vidor), „Křídla“ (1927, William Wellman), „Na západní frontě klid“ (1930, Lewis Milestone), „Zahraniční dopisovatel“ (1940, Alfred Hitchcock), „Diktátor“ (1940, Charlie Chaplin), „Casablanca“ (1942, Michael Curtiz), „Yankee Doodle Dandy“ (1942, Michael Curtiz), „Barmská harfa“ (1956, Kon Ichikawa), „Paths of glory“ (1957, Stanley Kubrick), „Dr. Strangelove, aneb jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu“ (1964, Stanley Kubrick), „Taxikář“ (1976, Martina Scorsese), „Zelené barety“ (1968, Ray Kellogg, John Wayne), „Četa“ (1986, Oliver Stone), „Lovec jelenů“ (1978, Michael Cimino), „Apokalypsa“ (1979, Francis Ford Coppola), „Olověná vesta“ (1987, Stanley Kubrick), „Ivanovo dětství“ (1962, Andreje Tarkovsky), „Jdi a dívej se“ (1985, Elem Klimov), „Rambo: První krev“ (1982, Ted Kotcheff), „Forest Gump“ (1994, Robert Zemeckis), „Tenká červená linie“ (1998, Terrenc Malick), „Zachraňte vojína Ryana“ (1998, Steven Spielberg), „Pearl Harbor“ (2001, Michael Bay), „Schindlerův seznam“ (1993, Steven Spielberg), „Velká železniční loupež“ (1903, Edwin S. Porter), „Smrtonosná past“ (1988, John McTiernan), „Barbar Conan“ (1982, John Milius), „Terminátor“ (1984, James Cameron), „Komando“ (1985, Mark L. Lester), „Matrix“ (1999, Lana Wachowski, Andy Wachowski), „Čínská spojka“ (1972, Wei Lo), „Cesta draka“ (1972, Bruce Lee), „Karate Kid“ (1984, John G. Avildsen), „Tygr a drak“ (2000, Ang Lee), filmů „Harry Potter“ (2001-2011, Chris Columbus, Mike Newell, David Yates), „Na sever severozápadní linkou“ (1959, Alfred Hitchcock), „Posedlost“ (1976, Brian de Palma), Mys hrůzy (1992, Martin Scorsese), „The Musketeers of Pig Alley“ (1912, D. W. Griffith), „Doktor Mabuse, Gambler“ (1922, Fritze Lang), „Underworld“ (1927, Josef von Sternberg), „V ulicích velkoměsta“ (1931, Rouben Mamouian), „Malý Caesar“ (1931, Mervyn Leroy), „Zjizvená tvář“ (1932, Howarda Hawkse), „Bouřlivá dvacátá léta“ (1939, Raoul Walsh), „Nesahejte na prachy“ (1954, Jacques Becker), „U konce s dechem“ (1959, Jean Luc Godard), „Nebe a peklo“ (1963, Aki Kurosawa), „Bonie a Clyde“ (1967, Arthura Penn), „Kmotr“ (1972, Francis Ford Coppola), „Mafiáni“ (1990), „Casino“ (1995), „Gangy v NY“ (2002, Martin Scorsese), Sergio Leone „Tenkrát v Americe“ (1984) „Millerova křížovka“ (1990, bratři Coenovi), „Sbal prachy a vypadni“ (1998, Guy Ritchie), „Gauneři“ (1992, Quentin Tarantino), „Pulp Fiction: Historky z podsvětí“ (1994, Quentin Tarantino), „Asfaltová džungle“ (1950, Johna Hustona), „Dotek zla“ (1958, Orson Wells), „Dlouhé loučení“ (1973, Robert Altman), „Čínská čtvrť“ (1974, Roman Polanskéh), „Zbytečná krutost“ (1983, bratři Coenovi), „Růžový Panther“ (1963, 1976, Blake Edwards), „Hercule poirot“ (1989, Andrew Grieve, Edward Bennett), „Stalo se jedné noci“ (1934, Frank Capra), „Když Harry potkal Sally“ (1989, Ron Reiner), „Pretty woman“ (1990, George Marshall), „Nevěsta na útěku“ (1999, Garry Marshall), „Po čem ženy touží“ (2000, Nancy Meyers), „Růžový panter“ (1963, 1976, Blake Edwards), „Absolvent“ (1967, Mike Nichols), „Annie Hallov“ (1977, Woody Allen), „Život Briena“ (1979, Terry Jones), „Monthly Python a Svatý Grál“ (1975, Terry Jones, Terry Gilliam), „Monty Pythonův smysl života“ (1983, Terry Jones,

Terry Gilliam), "Policejní akademie" (1984, Hugh Wilson), "Ace Ventura: Zvířecí detektiv" (1993, Tom Shadyac), „Maska" (1994, Chuck Russell), „American Pie“ (1999, Paul Weitz, Chris Weitz), „Borat“ (2006, Larry Charles), „Bruno“ (2009, Larry Charles), „Jedna ruka netleská“ (2003, David Ondříček), „Bezstarostná jízda“ (1969, Dennis Hopper), „Midnight Cowboy“ (1969, John Schlesinger). „Stalo se jedné noci“ (1934, Frank Capra), „Hrozny hněvu“ (1940, John Ford), „Na sever severozápadní linkou“ (1959, Alfred Hitchcock), „Rain Man“ (1988), „My Own Private Idaho“ (1991, Gus Van Sant) „Bratříčku, kde jsi“ (2000, Joel Coen, Ethan Coen), „Strach a hnus v las vegas“ (1998, Terry Gilliam), „Útěk ze Sibíře“ (2010, Peter Weir), „Nanuk, člověk primitivní“ (1922, Robert Flaherty), „Triumf vůle“ (1935, Leni Riefenstahl), „Muž s kinoaparátlem“ (1929, Dziga Vertov)

