

# **Teorie barev II**

## Distanční studijní text

**Kristína Pupáková**

**Opava 2021**



**SLEZSKÁ  
UNIVERZITA**  
FILOZOFICKO-  
PŘÍRODOVĚDECKÁ  
FAKULTA V OPAVĚ

- Obor:** Vypište obor(-y), do kterého tematicky spadá studijní text. Vycházet lze z klasifikace oborů vzdělání například: [CZ-ISCED-F 2013](#) nebo ze seznamu organizace Library of Congress [Classification Outline](#). Spadá-li opora do několika oborů, pak je vyjmenujte a oddělte čárkou, např. Ekonomie, marketing, psychologie.
- Klíčová slova:** Může zde být výběr z klíčových slov kapitol. Oddělit čárkami.
- Anotace:** Stručná anotace studijní opory (1 až 2 odstavce)

**Autor:** **MgA. Kristína Pupáková**

## **Obsah**

|   |    |
|---|----|
| ÚVODEM.....   | 4  |
| RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY.....   | 5  |
| 1 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ<br>TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ.<br>INGMAR BERGMAN – ŠEPOTY A VÝKŘIKY (1972) .....                 | 6  |
| 2 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ<br>TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ.<br>GEORGE LUCAS – STAR WARS: EPIZODA IV – NOVÁ NADĚJE (1977)..... | 12 |
| 3 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ<br>TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ.<br>FRANCIS FORD COPPOLA – KMOTR (1972).....                       | 18 |
| 4 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ<br>TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ.<br>QUENTIN TARANTINO – KILL BILL (2003).....                      | 24 |
| 5 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ<br>TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ.<br>ANDREA ARNOLD – FISH TANK (2009).....                          | 29 |
| 6 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ<br>TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ.<br>MILOŠ FORMAN – VLASY (1979).....                               | 36 |
| 7 PŘÍPRAVA NÁMĚTU A SCÉNÁŘE PRO FILMOVÉ DÍLO S OHLEDEM NA<br>VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV .....  | 41 |
| 8 PŘÍPRAVA STORYBOARDU PRO FILMOVÉ DÍLO S OHLEDEM NA<br>VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV .....   | 44 |
| 9 KONZULTACE STORYBOARDU FILMOVÉHO DÍLA S OHLEDEM NA<br>VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV .....   | 48 |
| 10 KONZULTACE STORYBOARDU FILMOVÉHO DÍLA S OHLEDEM NA<br>VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV .....  | 52 |
| 11 KONZULTACE NAD VÝSTUPY.....  | 54 |
| LITERATURA .....  | 55 |
| SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY .....  | 56 |
| PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON.....  | 57 |

*Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply Název knihy to the text that you want to appear here.*

## ÚVODEM

Snahy o dodání barvy do filmu existovaly od jeho počátků. Již při vynálezu filmu existovala technika, dobře a dlouho známa i z fotografie, zvaná kolorování, kdy film je ručně obarven. Takových snímků bylo promítnuto několik, i George Méliès představil kolorovanou verzi svého slavného snímku *Cesta na Měsíc* roku 1902. Barva je tedy součástí kinematografie již od počátku její existence.

Způsob, jakým dnes různí tvůrci nahlízejí na užití barev a jak se snaží barvu využít pro rozšíření příběhu, atmosféry nebo charakteru jednotlivých postav je naprosto unikátní. V tomto kurzu se studenti doví, jakým způsobem lze bravu ve filmu užít.

## **RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY**

Předmět tematizuje pojmání jednoho z nejběžnějších fenoménů zrakové zkušenosti – barvy. Seznamuje studenty s dějinami zkoumání otázky o podstatě barvy v kontextu vědeckých teorií tak, jak formovaly současné myšlení. Disciplína poskytuje prostor pro rozvoj, učí hledat vizuální klíče a nacházet neobvyklá novátorská řešení nastolených problémů v percepci barev v kompozici vyprávění. Orientuje se také na rozvoj kreativního myšlení v oblasti audiovizuální tvorby formou analýz a tvorbou audiovizuálních výstupů vázaných na teorii barev. Nahlíží na vztah psychologie, narativnosti, vizuality a významu.

# 1 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ. INGMAR BERGMAN – ŠEPOTY A VÝKŘIKY (1972)



## RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Švédské filmové drama *Šepoty a výkřiky*, které natočil režisér Ingmar Bergman podle vlastního scénáře se vyznačuje nejvýraznějším užitím barev v kinematografii. Děj filmu se odehrává na panství na konci devatenáctého století a pojednává o třech sestřích, přičemž jedna z nich bojuje s rakovinou.



## CÍLE KAPITOLY

- Schopnost definovat význam barvy a základní koncepci díla
- Nástin záměru a užití barev v klíčových scénách



## KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Ingmar Bergman, Šepoty a výkřiky

### 1.1 Ingmar Bergman

Ingmar Bergman vychází z divadelního prostředí. Začínal jako dramatik a inscenátor v oblastních divadlech, později přešel do Královského divadla ve Stockholmu. Bergmanova filmová tvorba je prostoupena divadelní estetikou v rovině vyprávění i stylu. Jeho scénáře byly většinou komorními psychologickými dramaty s propracovanými dialogy. V samotném ztvárnění kladl Bergman důraz na mizanscénu: na vztahy mezi figurami na scéně, pečlivé svícení a herecký projev. Užíval převážně akademický formát záběru s pevným rámem, který přesně vymezoval prostor akce – podobně jako jeviště na divadle. Na druhou stranu neopomíjel ani vizuální složku filmu: ve spolupráci s kameramanem Gunnarem Fischerem rozvíjel dynamickou hru světla a stínu, později se Svenem Nykvistem experimentoval s přírodním světlem a barvou.

Tematicky je Bergmanovo dílo zaměřeno na moderního jedince s jeho existenciální nejistotou, pochybnostmi a tápáním. Postavy čelí prázdnotě v rovině sociální (osamělost a ztráta komunikace), erotické (časté sexuální frustrace) i metafyzické (tíživé hledání Boha nebo alespoň jakékoli víry). Jedinou jistotou v jejich pochybnostech je smrt, které se ovšem snaží čelit. Bergman nikdy nekončí v efektním gestu zmaru, snaží se spíše postihnout

životní složitosti, neredukovatelné na formální klišé. Proto neváhá sáhnout k experimentu, zvláště ve druhé polovině 60. let, který ho však vzdaluje konvenčním diváckým očekáváním.

Bergmanovu rozsáhlou tvorbu lze volně rozdělit do několika etap: rané období, charakteristické stylistickou různorodostí (*Léto s Monikou, Večer kejklířů, Úsměvy letní noci*); mezinárodní průlom do uměleckého filmu, spojený tématem krize víry (*Sedmá pečeť, Lesní jahody, komorní trilogie*); radikální modernismus druhé poloviny 60. let (*Persona, Hanba, Obřad*) a pozdní období zklasičtění (*Šepoty a výkřiky, Scény z manželského života, Fanny a Alexandr*). Stejně jako na začátku psal Bergman i v 90. letech scénáře pro sebe i jiné režiséry (*Bille August, Liv Ullmann*). Kromě toho se věnoval vlastní literární tvorbě (novely, vzpomínky, úvahy).

## 1.2 Šepoty a výkřiky

„Vidím cestu a nějaké děvče po ní jde k velké budově, která vypadá jako usedlost. Má s sebou malého pejska. V tom domě je rozlehlá červená místnost, kde sedí tři sestry v bílých šatech a šeptají si. Myslíš, že by z toho mohl být film?“<sup>1</sup>

Mohlo by se snad mohlo zdát, že tato prvotní idea, kterou Ingmar Bergman adresoval svému dvornímu kameramanovi, Svenu Nykvistovi, nemůže vést k výsledku, jež by byl obsahoval jakýkoliv náznak psychologické hloubky, citové drásavosti, dokonale vystavěného příběhu, pečlivosti ba až pedantství v každém detailu, mistrovské ukázky herectví, nemluvě snad o scénáři, režii či kameře, natož pak snad o získání jakéhokoliv filmového ocenění, je pravdou přesný opak. *Šepoty a výkřiky* lze směle položit nejen jako jeden z nejlepších a co filmového zpracování i nejdokonalejších počínů jak ve filmografii Ingmara Bergmana, tak filmu jako takovém vůbec. Jistě, svým způsobem zůstal vlastní příběh více méně v oné surové podobě: Karin a Maria přijedou na rodinný statek ke své umírající sestře Agnes, sestra v nezměrných mukách umírá a obě sestry velmi záhy odjíždí tak, že u mnohého méně vnímavějšího diváka, zůstanou *Šepoty a výkřiky* zcela nepochopeny, protože to, co před námi Bergman odvíjí, není filmové drama nýbrž psychologická propast.

*Šepoty a výkřiky* bývají často srovnávány s Bergmanovými staršími snímky *Mlčení* (odcizení dvou sester) a *Persona* (psychologická závislost), nicméně tentokrát jde Bergman ještě mnohem dále, kdy ústřední psychologický motiv vystavěl hned na čtveřici navzájem takřka protikladných povahách tří sester Agnes (Harriet Andersson), Karin (Ingrid Thulin), Marie (Liv Ullmann) a Agnesiny služky Anny (Kari Sylwan).

Agnes krom své nemoci trpí i v přítomnosti svých sester osamělostí, citovou a sexuální nenaplňností, kdy mezi její nejšťastnější vzpomínky patří okamžiky, v nichž jako malá holčička v zahradě sledovala svou citově zcela nedostupnou matku, a společná podzimní procházka se svými sestrami, jež alespoň na chvíli dávala iluzi vzájemné blízkosti a důvěrnosti. Byť Karin a Marie trpí, obě svázány nepříliš zdařilými manželstvími, vnitřní prázdnotí a nenaplňností ještě ve větší míře než nemocná Agnes, nosí navenek pokryteckou masku – Marie hraje otevřenost a láskyplnost, ve skutečnost je však zcela bezcitná a egoistická, zatímco Karin hrající noblesní dámu trpí pochybnostmi ne-li hnusem

<sup>1</sup> Šepoty a výkřiky [online]. [cit. 2021-5-3]. Dostupné z: [http://nostalgia.cz/pages/andele/bergman/clanky/dvd\\_sepoty\\_lk.php](http://nostalgia.cz/pages/andele/bergman/clanky/dvd_sepoty_lk.php)

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**

sama k sobě, což vygraduje v retrospektivní vzpomínce na manželskou večeři, při které svou nešikovností rozbije skleněnou číši s vínem a skleněný střep si před plánovanou manželskou kopulací vrazí do vagíny a s otevřeným lůnem se zkrvavená vystaví svému manželu. Jedinou skutečně lidskou bytostí schopnou cítit, vyjadřovat i dávat lásku je Anna, která si s nemocnou Agnes vytvoří hluboký citový vztah, jež bezmála přesahuje k lesbické lásce. Annina prostota, ba až prostoduchost pak stojí v přímém protikladu se egoisticky motivovaným snobstvím jak Karin a Marie, tak jejich manželů.

Bergman pojal Šepoty a výkřiky s pedantskou pečlivostí a důrazem na každý detail, kdy s herci nejprve každou scénu pečlivě nazkoušel, vyhledal neoptimálnější světlo a barevné ladění. Není tedy divu, že herecké výkony v hlavních ženských rolích (mužské postavy ve filmu hrají jen okrajové úlohy) doslova derou dech, a zvláště v případě Harriet Anderssonové a Ingrid Thulinové je lze položit za jejich vůbec nejlepší herecké výkony. Je-li technika snímání u Bergmana jednu z nejdůležitějších složek a Sven Nykvist jedním z nejlepších kameramanů filmové historie, pak pro *Šepoty a výkřiky* to platí dvojnásob a celkové barevné ladění do červených odstínů, kdy ostatně sytější rudá barva odděluje jednotlivé dějové předěly našla svého následovníka třeba u Krzysztofa Kieślowského a jeho trilogie *Tři barvy*.



## SAMOSTATNÝ ÚKOL

Zhlédněte film *Šepoty a výkřiky* a sledujte, jak autor pracuje s koncepcí prostoru a barvou kostýmu v kompozici.

---

### 1.3 Užití barev

Emocionální hloubka filmu je samozřejmě zakotvena v silných hereckých výkonech, ale to, co film odlišuje od jiných je Bergmanovo použití barev. Zajímavé je zejména jeho zaměření na **červenou** barvu, protože ji používá ke zdůraznění složitosti vztahu mezi každou sestrou a také k vyjádření osobních dilemat postav.





**Červená** barva je na tváři Agnes stejně výrazná jako úzkost, když podlehne své nemoci; opulentní **červené** stěny a koberce, které vyplňují zámek, jsou stále jemně přítomné v pozadí, zatímco sestry bojují a usmířují se mezi sebou. **Červená** představuje vše od vášně po lásku a hněv a často je v kontrastu s **bílými** a **černými** šaty, které sestry nosí. Pomáhá vyjádřit protichůdné emoce, jako je nevinnost, apatie a samozřejmě smrt.

Atypické jsou zde momenty, kdy záblesky **červené** překrývají zblízka tváře sester. Je to docela zvláštní pohled, ale Bergmanův úmysl je jasný – naznačuje začátek sekvence flashbacku nebo posun v příběhu. Každý záblesk **červené** představuje nové zaměření příběhu, ve kterém **červená** barva získává zcela nový význam.

Pro Agnes je **červená** jak zástupcem jejích obav z její blížící se smrti, tak skutečné barvy krve, která jí pulzuje v žilách. **Červené** stěny v její ložnici a **červené** na přehoze, které ji pevně obtočily, ji zdánlivě obklopují, když křičí v agónii a pomáhá předvést její neschopnost uniknout z toho, co se má stát. Vyjadřuje obavy o její sestry, které rozdělí nebo ohrozí její smrt. Truchlí za život, jaký mohla mít. Bojí se, že nebude chybět nikomu, jakmile bude pryč.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*



Karin je naproti tomu často oblečená v černém, snad ve snaze dále vyjádřit své ledové chování a nepohodlí s nemocí své sestry. Při Agnesině dotyku často couvne a radí Marii i rodinné služce Anně, aby se nepřibližovaly příliš blízko. Stejně jako v mnoha Bergmanových filmech je však v příběhu skryto více než se může zdát na první pohled. Možná, že Karinin neklid může vycházet z jejích vlastních zkušeností s nemocí, protože v záběru do minulosti se ukázalo, že se sama zmrzačuje. Temnotu její ostré osobnosti dokládají **černé** hranaté šaty, které nosí, a kontrastuje s **červenou** krví, která jí kape z pochvy poté, co se rozřízne střepem. Zatímco **červená** barva má být pro lásku obvykle symbolická, způsob, jakým ji Bergman používá v Karinině sekvenci, představuje její neschopnost emoce.



*Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply Název knihy to the text that you want to appear here.*

V případě Marie má **červená** barva veselejší, i když spíše smyslný a erotický význam. Několik vzpomínek naznačuje Mariin záměr znovu oživit poměr, který měla s Agnesiným lékařem Davidem. Ve snaze svést ho nosí **červené** krajkové šaty a barva se také objevuje na stěnách v pozadí jejich mnoha schoulených rozhovorů – opět v kontrastu s temnotou jejich stínů. **Červená** barva zde představuje Mariinu touhu a touhu po Davidovi a možná i zoufalství okamžiku; tikající časovaná bomba Agnesova času na zemi a Mariina poslední šance trávit čas s Davidem.

## **SHRnutí KAPITOLY**



*Šepoty a výkřiky* se Bergman vrací ke svým tradičním tématům ženské duše a hledání víry a vykoupení. Na rozdíl od svých předchozích filmů používá výraznou červenou barvu, což zdůvodňuje slovy: „*Tento snímek zkoumá lidskou duši a já jsem si již od dětství duši představoval jako vlhkou membránu zbarvenou různými odstíny červené.*“

---

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*

## 2 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ. GEORGE LUCAS – STAR WARS: EPIZODA IV – NOVÁ NADĚJE (1977)



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Rytíři Jedi byli vyhlazeni a Impérium vládne galaxii pevnou rukou. Malá skupina povstalců se odváží vzdorovat a ukradne plány k nejmocnější zbrani Impéria, Hvězdě smrti. Imperátorův nejvěrnější služebník, Darth Vader, musí najít plány a skrytou základnu povstalců. Zpráva o princezně Lei a vůdci rebelů se dostane až k obyčejnému farmáři, Lukovi Skywalkerovi. Ten se řídí svým osudem, zachraňuje princeznu a pomáhá povstalcům svrhnout Impérium společně s takovými nezapomenutelnými spojenci jako: Obi-Wan Kenobi, domýšlivý Han Solo, loajální Chewbacca a droidové R2-D2 a C3PO.



### CÍLE KAPITOLY

- Schopnost definovat význam barvy a základní koncepci díla
- Nástin záměru a užití barev v klíčových scénách



### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

George Lucas, Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje

### 2.1 George Lucas

George Walton Lucas je americký filmový režisér, producent a scenárista známý svou ságou Star Wars a tetralogií Indiana Jones. Jeho kariéra začíná hned po promoci, kdy získal stipendium od společnosti Warner Brothers, v jehož průběhu se seznámil s režisérem Francisem Fordem Coppolou, se kterým v roce 1971 natočil svůj první film – *THX 1138*. Tento snímek je některými kritiky dodnes označován jako Lucasův nejpovedenější.

Po tomto úspěchu s Coppolou ještě v roce 1973 natočil *Americké Graffiti*, který se stal v Americe překvapivě hitem. Získal 5 nominací na Oscara, ale nakonec se musel spokojit „pouze“ se Zlatým glóblem. V *Graffiti* debutoval i Harrison Ford, kterého Lucas následně obsadil i do svého dalšího, téměř osudového projektu.

S myšlenkou na epické sci-fi pracoval už od roku 1968. Dlouho však nebyl s výsledkem spokojen, a tak až v roce 1975 nabídl scénář filmu, tehdy nazvaný *Star Wars*, studiu

Universal. To ho však odmítlo kvůli velkému rozpočtu a strachu o finanční návratnost projektu. Úspěšný byl až u společnosti 20th Century Fox. Natáčení bylo velmi vyčerpávající – Lucas musel dokonce být při scénách natáčených v Tunisku na 2 týdny hospitalizován. Již na *Epizodě IV* také začal spolupracovat se slavným hudebním skladatelem Johnem Williamsem (*E.T. – Mimoszemšťan, Jurský park, Schindlerův seznam, Čelisti*).

Do konce 20. století pak působil zejména jako filmový producent, za zmínku stojí trilogie o *Indiana Jonesovi*, kde režii přenechal příteli ze střední školy – Stevenu Spielbergovi. Také upevňoval postavení své společnosti – LucasFilm Ltd., pod kterou spadají i ILM (Industrial Light & Magic), stojící u zrodu finančně nejúspěšnějších snímků 20. století a Skywalker Sound, který výrazně zasáhl do zvukového průmyslu.

## 2.2 Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje

Star Wars jsou samostatným universem s propracovaným příběhem, který se stal hned po uvedení naprosto kultovní záležitostí. Příběh prvního snímku nás vtahuje *in media res* do akční scény – útoku imperiálního hvězdného destruktora temného Sithského lorda Dartha Vadera na corellianskou korvetu aldeeranské princezny Leii. Během bitvy vypustí korveta záchranný modul, který je obývaný dvojicí robotů – R2-D2 a C-3PO. Uvnitř R2-D2 jsou uschovány plány obrovské imperiální stanice s názvem Hvězda smrti (Death Star). Záchranný modul přistane na planetě Tatooine, kde žije mladý Luke Skywalker. Náhodou naraží na roboty a objevuje poselství, které má být přebrané jistému Obi-Wan Kenobimu. Princezna Leia žádá Kenobiho o pomoc, neboť je unesena imperiálními silami. Považuje ho za svou poslední naději. Obi-Wan Kenobi je starý rytíř Jedi a do svého umění zasvětil i Luka. Odlétají společně s pomocí najatého pilota Han Sola. Jdou na planetu Alderaan, kde se má nacházet povstalecký kontakt. Planetu ale zničí Impérium a místo planety nalézají malou průzkumnou stíhačku Impéria. Rozhodnou se ji pronásledovat, ale zavede je do pasti, kterou tvoří Hvězda smrti – bitevní stanice velká jako celý měsíc, schopná svojí mohutnou silou zničit celou planetu – včetně zdevastovaného. Posádka Falcona zachrání princeznu ze zajetí, ale zastaví je Darth Vader. Obi-Wan se obětuje, aby jim získal čas a svádí boj proti svému bývalému padawanovi (učni) Anakinu Skywalkerovi, který je však nyní znám jako Darth Vader. Ještě před odletem Luke uvidí umírat Obi-Wana, kterého zabije Vader. Han Solo odlétá na základnu povstalců, kde je naplánován útok na stanici. Hvězda smrti se ale přesunula na oběžnou dráhu plynného obra Yavin, okolo kterého obíhá měsíc s povstaleckou základnou, protože ve Falconovi byl tajně nainstalovaný radiomaják. Stíhače vzbouřenců zaútočí, aniž by byly očekávány, a proniknou přímo do středu stanice, i když utrpí těžké ztráty, zvláště prototypem stíhačky lorda Vadera. Nakonec zbývá jen Luke a jeho dva wingmani. Jeden zahyne a druhý se musí vrátit, proto Luka zachrání Han Solo, který znenadání přiletí a téměř zabije lorda Vadera. Luke pouze stihne odpálit dvě protonová torpéda do chladicí šachty reaktoru a následná řetězová reakce Hvězdu smrti zničí. Po boji jsou Luke a Han vyznamenáni medailemi, které jim předá samotná princezna Leia.

Všeobecně jsou původní Hvězdné války považovány za jedno z nejlivnějších a nejúspěšnějších filmových děl všech dob, především díky převratnému užití speciálních filmových efektů, vzniklému kultu a také kvůli vytvoření úspěšného doprovodného průmyslu. Na rozdíl od pozdějších filmů z Nové trilogie se tak tento snímek soustředí spíše na dění v určité části galaxie než na nahlížení na konflikt z mezihvězdné perspektivy.

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**

Lucas byl u koncepcce filmu inspiroval díly, jako jsou seriály o *Flashi Gordonovi* a filmy Akira Kurosawy či kritickými pracemi, jako byl Campbellův *Hrdina tisíce tváří*. S rozpočtem 11 000 000 \$ se film stal jedním z komerčně nejúspěšnějších snímků všech dob. Jen v USA měl během svého prvního uvedení tržby okolo 215 milionů dolarů a navštívilo jej 337 milionů lidí. Celý snímek byl uveden v mnoha reedicích, i s některými znatelnými změnami. V tomto ohledu jsou nejvýznamnější Speciální edice z let 1997 a (na DVD) 2004. Ty byly vytvořeny za pomoci počítačové tvorby a přidáním znovuvytvořených scén i úpravou těch původních.



## SAMOSTATNÝ ÚKOL

Zhlédněte snímek *Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje*. Pozorujte, jak autor pracuje se světlotonalitou prostoru, jak barvy pomáhají definovat jednotlivé protagonisty.

### 2.3 Užití barev

Vizuálně univerzální svět je produktem výtvarníka Ralpa McQuarrieho, který do filmu ukryl mnohé intertextuality z historie kinematografie (například při konstrukci robota C-3PO si vzal za předlohu robota z filmu *Metropolis*). McQuarrieho design Star Wars universa se nevztahoval jen k vizualitě, ale také k zvukové a hudební rovině. Universum pozůstává ze všech potřebných mikrosoučástí, které tvoří komplexní celek. Za zvukové efekty byl zodpovědný Ben Burtt, který se přímo inspiroval kresbami od McQuarrieho. Doplňkový prvek atmosféry tvoří pak hudba Johna Williamse.

Komplikovaný příběh dopomáhá divákům rozklíčovat situaci právě barva a tonalita světla. Dominující barva u hlavního antagonistu – Darth Vadera je **černá**. Nejdůležitějším záměrem je antagonistu maskovat, neukázat obličej a emoce.

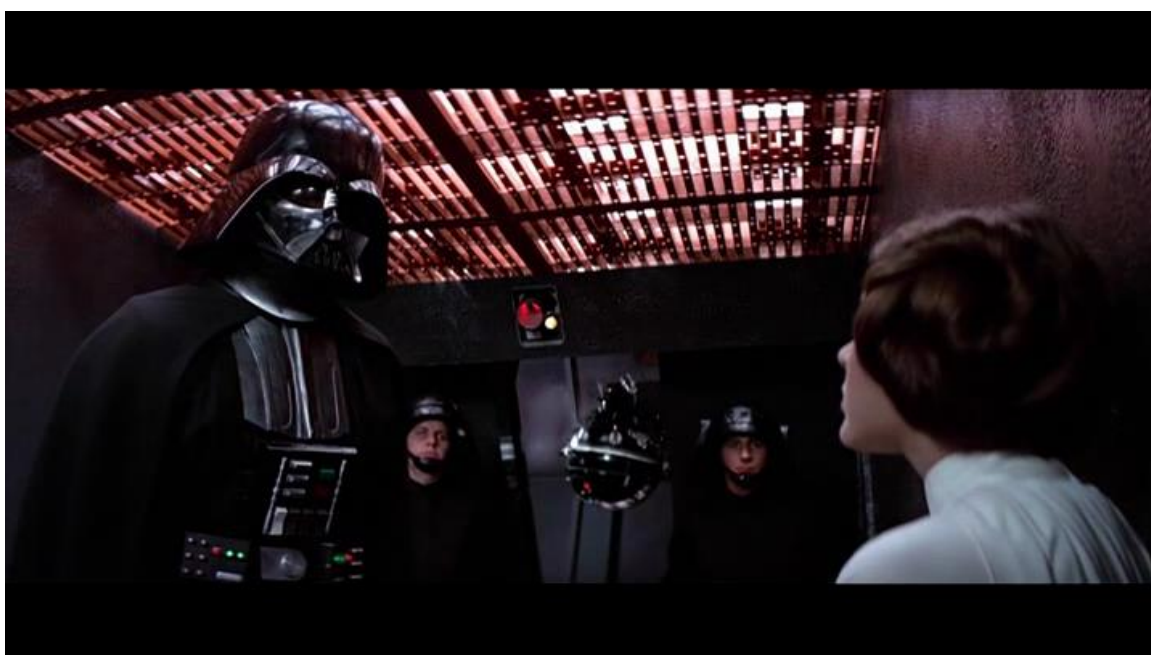


*Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply Název knihy to the text that you want to appear here.*

Po akční scéně, která nás uvádí do podivného vesmíru poznáváme první protagonistku princeznu Leiu. Oděna v **bílých šatech** je jasným prvkem nevinnosti. Zároveň její kostým tvoří kontrast vůči temnému kostýmu Darth Vadera. Zajímavým prvkem jsou zde troopers, neboli vojáci Impéria, kteří jsou rovněž v bílých uniformách. Záměr Lucase byl hned od počátku jasný: naprosto poslušní, bez jakýchkoliv pocitů a bez tváře. Tedy ztělesnění jakési *tabula rasa*. Vojáci Impéria jsou ve skutečnosti klonové, kteří jsou chováni jen za účelem poslušnosti a jejich jediným cílem je sloužit v armádě Impéria. Jejich **bílá barva** tedy reprezentuje čistotu ve smyslu prázdna.



Velice konvenčně užitou barvou je barva **červená**. Jednak se s ní setkáváme v momentech, kdy jsou hrdinové v nebezpečí, ale také v akčních scénách dopomáhá k dynamickému efektu. Barva **červená** je zde také zastoupena v podobě světelného meče antagonisty Darth Vadera.



***Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.***

Film se nese po většinu snímku v odstínech **hnědé** a **pastelově-pískové** barvě, která odráží pouštní atmosféru planety Tatooine. Stejně tak jako rytíři řádu Jedi, nosí na sobě tyto zemité a nevýrazné barvy.



Ve finálním souboji mezi Darth Vaderem a Obi-Wan Kenobim vidíme užití barev u světelných mečů. Jasně dopomáhají identifikovat kladné a záporné hrdiny, ale také jejich úmysl. Všichni Sithé (temní rytíři Síly a často bývalí Jedi) užívají **červených** mečů. Naopak kladní hrdinové – rytíři Jedi mají meče **modré, žluté, fialové** a **zelené**.



Temná atmosféra scény a důmyslná scénografie dodávají finálnímu souboji punc fatálnosti – tedy skonem mistra Obi-Wana.



## SHRNUTÍ KAPITOLY



*Star Wars: Epizoda IV Nová naděje*, původně *Hvězdné války*, je snímek spadající do vědecko-fantastického žánru, který byl uveden roku 1977. Jeho duchovním otcem je George Lucas, který je autorem námětu i scénáře a také film režíroval. *Nová naděje* je první natočenou částí celé šestidílné ságy *Star Wars*; Všeobecně jsou původní *Hvězdné války* považovány za jedno z nejvlivnějších a nejúspěšnějších filmových děl všech dob, především díky převratnému užití speciálních filmových efektů, vzniklému kultu a také kvůli vytvoření úspěšného doprovodného průmyslu.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*

### 3 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ. FRANCIS FORD COPPOLA – KMOTR (1972)



#### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Kmotr je příběhem newyorské mafiánské rodiny Corleonů, v jejímž čele stojí vážený don Vito. Režisérovi se ve filmu povedlo přesně popsat prostředí organizovaného zločinu v Americe po druhé světové válce na příkladu hierarchicky organizované italské mafie začleněné do tehdejší společnosti. Divák sleduje boj o moc, rodinné pnutí a předávání pomyslného žezla synovi.

---



#### CÍLE KAPITOLY

- Schopnost definovat význam barvy a základní koncepci díla
  - Nástin záměru a užití barev v klíčových scénách
- 



#### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Francis Ford Coppola, Kmotr

#### 3.1 Francis Ford Coppola

Americký režisér Francis Ford Coppola se narodil 7. dubna 1939. O film a divadlo zajímal už jako malý kluk a brzy přesně věděl, čím chce být. Světovou kinematografii obohatil zejména o drama z vietnamské války Apokalypsa nebo mafiánskou ságu Kmotr, kterou filmoví odborníci vyhlásili druhým nejlepším snímkem všech dob za *Občanem Kanem*.

V roce 1963 natočil svůj první celovečerní film: horor *Demence 13*. Následovaly již celkem příznivě hodnocené snímky *Ted' už jsi velký chlapec*, muzikál s Fredem Astairem *Divotvorný hrnec* nebo drama *Lidé deště*. V dalších letech se Coppola dal i na psaní scénářů a za scénář k válečnému velko filmu *Patton* získal Oscara. Začátkem 70. let natočil svůj asi nejznámější film *Kmotr*, první část později třídílné mafiánské ságy.

Přes počáteční nedůvěru producentů si dokázal prosadit herce i vlastní pojetí adaptace slavného románu Maria Puza a téměř tříhodinový opus o jedné mafiánské rodině s Marlonem Brandem a Al Pacinem měl neskutečný úspěch a patří mezi důležité milníky současné kinematografie.

Pak přišel film, který se změnil v děsivou noční můru. Coppolu uchvátila novela Josepha Conrada *Srdce temnoty*, a tak se s filmovým štábem ponořil do nitra filipínských pralesů, kde začal natáčet *Apokalypsu*. Vznik tohoto dramatu z vietnamské války provázela jedna katastrofa za druhou — drahé kulisy smetl uragán, natáčení se protahovalo a původní rozpočet se téměř ztrojnásobil. Coppola musel rozprodat skoro všechny svůj majetek, aby nakonec dokončil dílo, které ale dodnes fascinuje i filmové kritiky. V roce 2001 uvedl novou verzi snímku, který se protáhl o hodinu.

### 3.2 Kmotr

Gangsterské drama *Kmotr* patří mezi přelomová díla tzv. Nového Hollywoodu, a to jak komerčně, tak umělecky. Příběh newyorské mafiánské rodiny Corleonů, jíž tvrdou rukou šéfuje starý don Vito (Marlon Brando), se odehrává v letech 1945–55 a zaznamenává prudký rozmach organizovaného zločinu po skončení druhé světové války. V epických, rozmáchlých obrazech před divákem ožívají osudy italsko-americké rodiny, jež svůj blahobyt založila na hazardu, prostituci, vydírání a zavražďování. Pevnou dramatickou stavbu scénáře (na němž Coppola spolupracoval s autorem předlohy) podpořilo i režijní ztvárnění, jež čerpalo především z klasických vypravěčských praktik hollywoodských děl 30. let (např. *Jih proti Severu*), okořeněných soudobým příklonem k realismu, zejména v zobrazování násilí a sexu.

Pro úspěch filmu, který se stal diváckým hitem nejen ve Spojených státech, ale i ve zbytku světa (kromě např. tehdejšího Československa, kde se kvůli údajné glorifikaci zločinu a násilí nesměl promítat, ač Puzova kniha v českém překladu vyšla), bylo klíčové herecké obsazení hlavních úloh dona Vito Corleona a jeho nejmladšího syna Michaela. Vedení Paramountu nesouhlasilo s Marlonem Brandem, na němž mu vedle jeho dobře známé pověsti „obtížného a nespolehlivého herce, jehož poslední filmy byly propadáky“, vadilo hlavně to, že je na roli mafiánského patriarchy příliš mladý. Také dávalo najevo svůj odpor vůči Al Pacinovi, jenž se jim zdál málo známý, příliš obyčejný a především malý. Coppola s oběma herci natočil testy, jež nakonec šéfy Paramountu přesvědčily. Se stejnou pečlivostí režisér obsadil i další role, nejstaršího Corleonova syna, prchlivého Sonnyho (James Caan), jeho slabošského bratra Freda (John Cazale) a consigliereho Toma Hagen (Robert Duvall). Úlohy Corleonových „vojáků“ a dalších gangsterů ztělesnili vesměs málo známí představitelé, kteří dokonale typově odpovídali svým postavám (např. Richard Castellano jako Clemenza nebo Al Lettieri jako Sollozzo). V kreaci Michaelovy neitalské dívky Kay Adamsové zaujala budoucí múza Woodyho Allena Diane Keatonová a Corleonovu týranou dceru Connie ztělesnila pozdější Stalloneova partnerka z Rockyho, Coppolova mladší sestra Talia Shireová. Téměř tříhodinový snímek vrcholí slavnou scénou křtu Michaelova synovce (představovaného Coppolovou dcerou Sofií), prostříhaného krvavým vyřizováním účtů s ostatními mafiánskými rodinami, jež znamenalo upevnění moci Corleonova klanu, ale také definitivní převzetí „rodinné firmy“ zprvu zdráhavým Michaelem, který se stává důstojným nástupcem zemřelého otce.

*Kmotr* stál u přerodu gangsterského žánru v mafiánský. Vypráví příběh v podstatě nadčasový (o rodině jako takové), ale zasazuje jej do jasně určené minulosti. *Kmotr* vykazuje v 70. letech inovační tendence a skrze ně udává podobu inovovanému mafiánskému žánru. Styl tohoto gangsterského filmu lze ve zjednodušení do bodů: tlumočení reality spojené s ambicí dostatečně zaujmout diváka, význačná role zvuku, kamera a střih podporující plynutí děje, současně nevyhýbající se výrazovým expresím.

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**

Hned v expozici snímku nedostáváme jasnou představu místa, kde se příběh odehrává. Naopak budí dojem izolovaného prostoru, nevelkých potměných místností. Práce se světlem, jako by navíc chtěli divákovi co nejméně umožnit se v prostředí zorientovat. Postavy mají na sobě kostýmy – obleky – které neidentifikují konkrétní období ani roky. Děj příběhu je silně propojen s románem od Maria Puza. Zachovává fakty o genezi a historii sicilských mafií na americkém kontinentě. Jeho míra navození dobových reálií je přímo prezentována jen do té míry, kde nastupuje rovina psychologická. V Coppolově snímku jsou nám ony dobové souvislosti (včetně kulis, rekvizit, kostýmů...) podávány s jakousi nenucenou samozřejmostí, v podstatě na sebe nijak neupozorňující. Filmu naopak dominuje až strohá chladnost, prázdnota, kde primárně je středem obrazu pouze herecká akce a akce jako taková. Domy jsou stavby, které poznáme spíše coby svědky přestřelky nebo z jejich nitra, kde jsou jejich zdi, nepřímí účastníci děje, povětšinou zahaleny do šera. Rekvizitou odkazující na dobu své existence je zde především zbraň, snad jen automobil tuto funkci plní názorněji. Coppolovi tedy zasazení do poloviny dvacátého století neslouží k možnosti jeho věrohodného vykreslení.

Práce kamery je zde v podstatě stejná jako pro jakýkoliv jiný žánr klasického Hollywoodu. Stejně jako kontinuální střih na sebe neupozorňovala, sloužila příběhu. Současně se však ve vypjatých momentech uchylovala k dynamičnosti, která se časem posouvala až do exhibicionistických rovin (v akčním žánru je kamera jakýmsi spoluúčastníkem boje). Coppola ctí tradiční pohyb a nenápadnost kamery. Někdy se však samotné popírání výrazné formy výraznou formou stává. Typický je zde pomalý pohyb (až ritualizace), který v případě *Kmotra* podporuje aureolu Dona Corelona. Jízdy kamery jsou ve stejné horizontální linii, jsou minimalisticky pozvolné, budují napětí, ale svým opatrným přibližováním ke kmotrovi se stávají jedním z fascinovaných přihlížitelů.

Jízdy mají však i další efekt. Přízemnost a tíživost pohybu kamery doprovází pocit sevřenosti, jenž se nese celým filmem. Prakticky nikdy (ani při venkovním svatebním veselí) se nevymaníme z těsných vazeb, které uvnitř rodiny (mafie a rodiny Corleonů) existují. Jednotliví členové jsou s rodinou svázáni, stejně jako oni i divák si uvědomuje, že porušení pravidel může být oplaceno prakticky pouze smrtí. Všudypřítomná nedůvěra, strach, také pevné ukotvení ve struktuře mafie je jednotným, pevně ohraničeným prostorem.

Kompozice jen dosvědčuje tyto rozdíly. Pro Coppolu je herec zlatým řezem, jemuž vše ostatní podřizuje. Sevřená kompozice u *Kmotra* ukazuje také na velkou sevřenost rodiny a mafie. Paradoxně je tu pak snímání herců v polodetailech či detailech což umocňuje efekt citové nedostupnosti. Zvláště patrné je to u snímání tváře Michaela Coreloneho. Jeho ztvárnění Al Pacinem je neúprosně chladné i ve chvílích, kdy žádá Kay o ruku. Kamera by chtěla poznat (stejně jako postavy, které s ním hovoří), co se v jeho nitru odehrává, co si nový kmotr myslí, ale čím blíže objektiv kamery je, tím je pro nás tvář nečitelnější. V o něco menším měřítku to platí i pro všechny ostatní členy mafie, neboť prozrazení svých skutečných pocitů se rovná v podstatě sebevzdání.

V případě práce se světlem vychází *Kmotr* z klasických děl gangsterského filmu, a dokonce i ze subžánru filmu noir. Volí daleko ostřejší přechody mezi světlem a tmou. Mezistupeň, stín, je nedílnou součástí většiny záběrů, navozuje potřebný pocit stísněnosti. Coppola zakrývá do tmy a stínu i ústřední postavy, jejich emoce jsou tak mnohem hůře rozeznatelné. V kontrastu s tím by měly být scény z exteriérů natáčeny ve dne a zachycující například svatby (v úvodu filmu, svatba Michaela ve vyhnanství). V kontextu filmu se však i tyto záběry plná světla nevymaní z područí napětí. Jsme si vědomi, že zatímco se venku

*Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply Název knihy to the text that you want to appear here.*

na dvoře tančí a zpívá, uvnitř pokoje Corleonova domu žádají jeho „přátelé“ o služby (v řadě případů jsou ve znamení smrti). V případě sicilské svatby Michaela Corleoneho nelze i přes přítomné štěstí dvou mladých lidí zapomenout na skutečnost, že se zde Michael ukrývá před důsledky svého činu (zabití dvou lidí z opačné „barikády“) a také to, že v Americe nechal svoji dosavadní partnerku.

## SAMOSTATNÝ ÚKOL



Zhlédněte snímek *Kmotr* a sledujte, jak autor pracuje s barvou jako prvkem nebezpečí nebo hrozby. Jak pracuje se světlotonalitou a atmosférou.

### 3.3 Užití barev

Tonalita užitých barev filmu je jasná již z úvodní scény, kdy tmavý prostor prostupují **hřejivé jantarové tóny oranžové**. Vytváří téměř posvátnou atmosféru, kdy postavy vystupují ze tmy nasvíceny dramatickým způsobem. Autor nám zde hned představuje romantizovanou představu a fascinaci touto mafiánskou komunitou. V kombinaci s temnou černou barvou a hřejivou oranžovou nám představuje hlavní postavu dona Corleone. V kontrastu poté přecházíme exteriéru do **pastelových světlých** barev na svatbu Connie, kde vytváří úžasný barevný kontrast vůči úvodní interierové scéně. Utrzuje nás vizuálně v iluzi jakéhosi falešného pocitu bezpečí.



Autor oznamuje postupně oranžovou barvou umístěnou kdekoli v mizanscéně přicházející smrt. Například oranžová zeď v pozadí v momentu zavraždění Luca Brasiho, nebo také v scéně (na snímku) kdy se rodina přimlouvá za Johnnyho Fontaine u producenta a na stole je miska pomerančů (zabití koně). **Oranžová barva** je zde výstrahou jisté smrti.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*



Nakonec v barvě můžeme sledovat i proměnu charakteru Michaela. Finální scéna v kostele u křtu, která je ve střihu paralelně zobrazena s vraždami všech nepřátel rodiny je důkazem jeho proměny. Michael se ve scéně vzdává satana za svého novorozeného synovce a v druhém plánu je to také křest nového kmotra. Scénu dotváří **jantarově teplé** osvětlení posvátného křesťanského rituálu, které má v kontrastu přestřihy s brutálními atentáty v **modro-šedivých** barvách.



## SHRNUTÍ KAPITOLY

Gangsterské drama *Kmotr*, natočené podle stejnojmenného bestselleru Maria Puza, patří mezi přelomová díla tzv. Nového Hollywoodu, a to jak komerčně, tak umělecky. Příběh newyorské mafiánské rodiny Corleonů, již tvrdou rukou šéfuje starý don Vito, se odehrává

*Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply Název knihy to the text that you want to appear here.*

v letech 1945–55 a zaznamenává prudký rozmach organizovaného zločinu po skončení druhé světové války. V epických, rozmáchlých obrazech před divákem ožívají osudy italsko-americké rodiny, jež svůj blahobyť založila na hazardu, prostituci, vydírání a zastrašování.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*

## 4 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ. QUENTIN TARANTINO – KILL BILL (2003)



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Bývalá členka špičkového zabijáckého komanda se rozhodne navždy skončit s minulostí a vdát se. Její svatební den se však změní v krvavá jatka v okamžiku, kdy na ni zaútočí její bývalý šéf Bill a zabije ji. Mladá žena však nezemřela, i když si to všichni myslí: šťastnou náhodou vražedný útok přežila, ale upadla do kómatu. Po pěti mučivě dlouhých letech se vrací z temného zápraží smrti s jedinou myšlenkou: pomstít se všem, kteří jí ublížili, bez ohledu na to, co je k tomu vedlo.



### CÍLE KAPITOLY

- Schopnost definovat význam barvy a základní koncepci díla
- Nástin záměru a užití barev v klíčových scénách



### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Quentin Tarantino, Kill Bill

#### 4.1 Quentin Tarantino

Quentin Tarantino patří ke kultovním americkým filmovým tvůrcům. Prorazil celovečerní autorskou gangsterkou *Gaunerůi* (Reservoir Dogs, 1992), která získala přízeň publika stejně jako jeho další filmové hity *Pulp Fiction: Historky z podsvětí* (Pulp Fiction, 1994), *Jackie Brown* (1997) *Kill Bill 1, 2* (2003, 2004), *Hanební parchanti* (2009) nebo *Nespoutaný Django* (Unchained Django, 2012) a stejně tak i poslední snímek *Tenkrát v Hollywoodu* (2019).

U Tarantina jako autora – režiséra nemožno hledat nějakou žánrovou kategorii, do níž by jeho tvorba celkově zapadala. V jeho snímcích se, mimo jiné, mísí prvky typické pro kriminální a gangsterské filmy pokleslé kvality, thrillery, spaghetti westerny, ale rovněž love story nebo tradiční japonské bojové filmy. V této souvislosti je Tarantinova tvorba častým terčem kritiků, kteří ji považují za pouhé pastiše, za napodobeniny starších podprůměrných filmů, které navíc mnohdy měly raději zůstat zapomenuty. Tarantino sám je velkým filmovým nadšencem, který za svůj život zhlédl nespočet kvalitních, ale také



brakových filmů, a tato zkušenost se zákonitě rovněž promítá v jeho tvorbě. Spíše, než jako na zloděje duševního vlastnictví je tedy třeba nahlížet na Tarantina jako na ryze postmoderního filmového tvůrce.

Typickým prvkem Tarantinovy filmové tvorby je intertextualita, která do značné míry souvisí s postmodernistickým přístupem autora. Tarantino je scénáristou, jehož práce je často dílem vznikajícím a dozrávajícím velmi dlouhou dobu. Každá postava a situace, a to i ta zdánlivě nepodstatná, je tak do detailu promyšlená, vztahuje se k dalším a zároveň také odkazuje na historii, filmová klíšé nebo na populární kulturu. Intertextualitu lze chápat jako vzájemnou provázanost textů, přičemž se nutně nemusí jednat pouze o provázanost literární, nýbrž o propojení libovolných uměleckých, kulturních či konvenčních rovin. V rámci Tarantinovy tvorby se divák, třebaže mnohdy nevědomky, s intertextuální provázaností s jinými rovinami setkává prakticky neustále. Pouze důkladná analýza potom může pomoci odhalit míru, v jaké tento režisér a scénárista v jedné osobě v každém ze svých snímků odkazuje nejen na předchozí literární, filmovou a kulturní tvorbu, ale také na svá vlastní díla a v neposlední řadě rovněž na své životní zkušenosti. Tarantino tak například hrdiny svých filmů pojmenovává po postavách, které si na filmovém plátně oblíbil už v mládí, a mnohdy jim do úst vkládá repliky z jejich předchozích snímků nebo jim propůjčuje podobné charakterové vlastnosti. Dalším nejtypičtějším prvkem Tarantinovy tvorby a současně nejčastějším zdrojem sváru s kritikou je potom způsob, jakým režisér vykresluje násilí, a četnost, s jakou se toto, mnohdy až příliš autenticky zobrazené, násilí v jeho filmech objevuje. Tarantino v podstatě prezentuje násilí dvěma specifickými způsoby. V prvním z nich se diváci sice s brutalitou setkávají, ta je ale zároveň pojata natolik hyperbolicky nebo je rozmělněna v humoru, že má divák dostatečný prostor rozpoznat, že se jedná o filmovou realitu a jako takovou ji rovněž vnímat. Násilí, které je v jistém smyslu kýčovitě a vyskytuje se bez zásadních emocionálních následků pro filmové postavy, tak nese spíše atributy násilí zobrazovaného v kresleném filmu. Jako takové přitom může být extrémně destruktivní ve svých fyzických dopadech, ale nepojí se s ním ani bolest, ani utrpení, a to ani z pozice diváka.

## 4.2 Kill Bill

Děj akčního filmu líčí v deseti kapitolách osudy bývalé členky špičkového zabijáckého komanda, která se rozhodla udělat tlustou čáru za svou minulostí a vdát se. Její svatební den se ale změnil v krvavý masakr, při kterém na svatebčany přímo v kostele zaútočil její bývalý milenec a šéf Bill se svými kumpány, a jejich jediným cílem bylo zabít ji. I když jsou členové komanda přesvědčeni o úspěchu svých snah, těhotná Nevěsta, jak je jí ve filmu přezdíváno, šťastnou náhodou zranění způsobené kulkou vstřelenou do hlavy přežila, i když na dlouhých pět let upadla do kómatu. Po probuzení z kómatu je pak její jedinou myšlenkou a touhou pomsta všem, kteří jí a jejím blízkým ublížili, a hlavně Billovi. Nevěsta se tak znovu dává na dráhu elitní vražedkyně, s vidinou chladnokrevné odplaty jde po stopách své minulosti vzpomínek a snaží se hledat odpovědi na všechny otázky, které ji tíží.

V *Kill Bill* rozvíjí Tarantino tematiku a ikonografii westernu all'italiana. Projevuje se nejpatrněji ve scéně masakru na svatebním ceremoniálu v katolickém kostele, kde pouštní scénérie evokuje příznačný středozezemský kolorit italského modelu žánru. Ikonografické charakteristiky (poušť, katolický kostel, mexicky stylizované kostýmy) a rituální situace (příchod zabijáků, zmasakrování svatebčanů) Tarantino propojuje a buduje na základě natahování času a očekávání typických pro filmy Sergia Leoneho. Zároveň celou scénu

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**

stylizuje jak prostředím a kostýmy, tak ritualizovaným masakrem, který je příznačný pro většinu – zejména zpolitizovaných – westernů Sergia Corbucciho. Masakr, který se stává v ritualizované a estetizované podobě jedním ze základních témat Tarantinovy tvorby. Sofistikovaný filmový styl a postupy, ke kterým Tarantino inklinoval již od počátků své tvorby, nesou ve své struktuře jednoznačně rozpoznatelné formální konvence a ikonografický charakter příznačný pro italský model westernu. Zatímco z Leoneho tvorby přejímal Tarantino zejména způsoby snímání (dlouhé jízdy kamery, detailní záběry na tváře, ruce a předměty) a sofistikovanou práci se střihem (asociativní montáž a rapidmontáž, jíž Tarantino stejně jako Leone dynamizuje tempo a stupňuje napětí), z Corbucciho snímků převzal v rámci konstrukce postav gangsterů a násilníků zejména antagonistické pojetí antihrdinů a rafinovaný přístup k rozmanitým formám násilí a sadismu.



### SAMOSTATNÝ ÚKOL

Zhlédněte snímek *Kill Bill* a sledujte, jak autor pracuje s barvou. Pokuste se určit její významové hodnoty pro dané scény.

#### 4.3 Užití barev

Film začíná krátkým intrem v **černobílém** provedení. Uvádí tak scénu mimo prostor a čas vyprávění, divák se může domnívat, že se jedná o minulost nebo retrospektivu. Svícení je ostré a scénu to staví do extrémnějšího a násilnějšího ztvárnění. Navíc dekolorizace scény nám násilí dehumanizuje, takže se divák neorientuje, kdo je zde protagonista a kdo antagonist.



Pro film je tendenční užití **modré** barvy jako scény reprezentující strach, chlad a zároveň klid. Chlad a klid, který barva reprezentuje je také odrazem pocitů samotné hlavní hrdinky, která má za cíl pouze chladnokrevně dosáhnout svých cílů. Necítí vinu nebo pocity lítosti.



**Modrá** barva tedy místy naplňuje celou mizanscénu i modrým světlem. Jsou to scény, kde sadismus Nevěsty vítězí.



Pocity, které v nás žlutá barva vyvolává, mohou být často velmi protichůdné v závislosti na kultuře, ze které pocházíme. V západním světě je obecně spojována se slunečním světlem či zlatem a často si ji tedy asociujeme se štěstím, optimismem nebo úspěchem. Naproti tomu v Latinské Americe je žlutá považována za barvu smrti a truchlení. V Japonsku a Číně pak představuje symbol odvahy a hrdinství. **Žlutá** však zároveň patří i mezi tzv. výstražné barvy a z toho důvodu může signalizovat i varování nebo nebezpečí. Pokud například na lodi během plavby vypukne epidemie, je vyvěšena žlutá vlajka jako znamení pro karanténu.

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**



*Kill Bill* je přímo učebnicový příklad použití **žluté** barvy v praxi. Hlavní hrdinka je zde oblečena do **jasně žlutého**, a ještě navíc lesklého overalu, což není v akčních filmech zrovna typické. Kromě snahy zaměřit divákovu pozornost se Tarantino skrze tento kostým odkazoval na svůj oblíbený hongkongský film *Hra smrti* (1978). Hlavní hrdina Bruce Lee v něm totiž oblékl podobný žlutý komplet a důvodem byla především již zmíněná symbolika odvahy, která se ke žluté v čínské kultuře vztahuje.

V případě *Kill Bill* pak žlutá slouží i jako nástroj barevné asociace. Vše žluté se totiž propojuje nakonec ve filmu s hlavní hrdinkou (žluté auto apod.).



Spolu s **červenou** a **žlutou** také **oranžová** patří do skupiny tzv. varovných barev. Těch ve své tvorbě velmi často užíval například Alfréd Hitchcock. Ve finální scéně vidíme, jak tato brava prostupuje okny letadla. Lze tuto symboliku chápat jako nový začátek cesty.



## SHRNUTÍ KAPITOLY

Maniak z videopůjčovny Quentin Tarantino stvrzuje svou pověst snímkem *Kill Bill* jako kultovního autora akčního příběhu o pomstě, lásce a nenávisti. Klíčovou roli v jeho autorském opusu hrají klasické asijské filmy ze 70. let využívající prvků wuxia filmů. Filmové dílo plné intertextuality a explicitního vyjádření násilí je mistrovským dílem s užitím barvy, kamery a světlonality.

## 5 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ. ANDREA ARNOLD – FISH TANK (2009)

### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Bolestivý příběh první „dětské“ lásky, odehrávající se na pozadí lží a podvádění dospělých, ožívuje téma společensky zakázaného vzplanutí mezi teenagerkou Miou a mladým mužem Connorem. Ukazuje lásku jako emocionální koncept i sociální konstrukt, snadno zaměnitelný s touhou či potřebami ega.

### CÍLE KAPITOLY



- Schopnost definovat význam barvy a základní koncepci díla
- Nástin záměru a užití barev v klíčových scénách

### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Andrea Arnold, Fish Tank

### 5.1 Andrea Arnold

Jako dítě začala psát vlastní hry, a to i během několik let, kdy se kolem svých 18 let stala součástí televizní show *No.73*. Tato zkušenost ji dovedla k myšlence, že by své příběhy mohla lidem zprostředkovat pomocí filmového jazyka. Rozhodla se proto vystudovat film. Po dokončení studií na American Film Institute of Los Angeles se vrátila zpět do Velké Británie. Krátce na to natočila svůj první krátkometrážní film *Milk* (1998), ve kterém se matka vypořádává se ztrátou svého dítěte. Po něm přišel v roce 2001 desetiminutový *Dog*. S v pořadí třetím filmem *Vosa* (*Wasp*, 2003) slavila nemalý úspěch, když s ním v roce 2005 vyhrála Oscara za Krátkometrážní hraný film. Svobodná matka Zoe (Natalie Press) s touhou alespoň malého útěku od každodenního života v něm nechává své čtyři malé děti čekat před barem, zatímco tráví večer s Davem, její dávnou láskou. Film byl volně inspirovaný jejím vlastním dětstvím. Matka ji měla v 16 letech a na výchovu svých 4 dětí pak zůstala sama.

Andrea Arnold velmi brzy našla svůj vlastní styl. Sociální dramata soustředěná na hlavní postavu (ženu), čemuž upravuje i způsob natáčení a volí (portrétní) formát 4:3, který soustředí scény na postavy a jejich emoce, nikoli na okolí. Dalším prvkem je pak použití hudby. Andrea Arnold bere hudbu jako důležitou součást vyprávění, která dokáže vyjádřit

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**

víc než dialogy a prohloubit emoce, a proto klade velký důraz na výběr do jednotlivých scén.

Debut *Red Road* (2006) o Jackie, která pracuje jako operátorka kamerového systému dohlížejícího na bezpečnost ve městě Glasgow. Při jedné své službě zahlédne skrze kamery muže spojeného s její minulostí. Začne být posedlá jeho sledováním a mezitím plánuje pomstu za to, co jí kdysi způsobil. Film je natočený stylem inspirovaným *Dogma 95*, používá pouze přirozené světlo a ruční kameru. Je výsledkem projektu nazvaném *Advance Party*, za kterým stojí Lars von Trier, Gillian Berrie, Lone Scherfing a Anders Thomas Jensen. Ve zkratce, tři začínající režiséři měli za úkol natočit film se stejnými postavami a herci. *Red Road* byl prvním z nich. Od kritiků i diváků dostal nálepku výborného thrilleru, z čehož byla sama Andrea Arnold překvapená, protože údajně skrze žánry takovýmto způsobem nepřemýšlí a nebyl to tudíž její záměr.

*Bouřlivé výšiny* (*Wuthering Heights*, 2011) jsou důkaz, že ještě, než přišla Greta Gerwig se svou zaktualizovanou osvěžující adaptací *Malých žen* (*Little Women*, 2019), byla tu v roce 2011 Andrea Arnold, která zariskovala a natočila vlastní syrovou verzi tohoto notoricky známého příběhu, který jde až na dřeň základních emocí, jakými jsou vášeň, láska a bolest, a jehož atmosféru perfektně dotváří všudypřítomná mlhavá blata.

Všechny dosavadní filmy se odehrávaly v její domovské Británii. Dělnickou třídu vyměnila ve svém posledním snímku *American Honey* (2016) za americkou krajinu, nekonečné dálnice, motely a příběh tzv. mag crew – skupiny mladých lidí, outsiderů, kteří jezdí v minibusu po předměstích USA a prodávají předplatné magazínu různě tématicky zaměřených. Osmnáctiletá Star se k jedné konkrétní skupině přidává v touze po úniku před dosavadním životem.

## 5.2 Fish Tank

*Fish Tank* je zázračným úkazem. Ve své iluzivní jednoduchosti snoubí filmařskou virtuozitu, civilnost, dramatičnost a cit pro mizanscénu. Uhrančivá až hypnotická kompozice objektů v záběru vyvolává místy až reminiscence na Felliniho. Režisérka Andrea Arnold předvedla manifest sociálního realismu a o několik kroků předběhla i bratry Dardennovy s *Mlčením Lorny*. Italský neorealismus dokázal přetransformovat na film syrovou sílu a potenciál nelichotivé reality, ale i snahu o materializaci skutečnosti. Neprofesionální herci, improvizovaný scénář, natáčení s obyčejnými lidmi... to všechno jsou prekurzory, které formovaly pseudodokumentaristického ducha fiktivních příběhů. V současnosti opět zaznamenáváme trend autentizace příběhu v kinematografii. To vše se režisérce povedlo skloubit do snímku *Fish Tank*, který navazuje na italský neorealismus a svým naturalistickým způsobem v duchu britského sociálního realismu na, tzv. „kitchen-sink“ realismus.

Režisérka sleduje příběh 15leté rebelky na předměstí Essexu. Mia je velmi rázná, ostrá jako břitva, což dává najevo od počátku filmu častým nadáváním a násilnickými sklony. Miino chování není ani tak produktem hormonů, jako zázemí, ze kterého pochází a prostředí, ve kterém vyrůstala. Dcera svobodné matky (Kierston Wareing), žijící v bytě připomínajícím sociální ubytovnu nejen minimalistickým přístupem k nábytku, ale i konstantním bordelu. Bariéry mezi ní a její matkou narostly do rozměrů permanentní ignorace čehokoliv, co je matka přikazuje. Ignorace její oboustranná, protože matka své bouřící se dítě nejen nezvládá, ale nemá o něj ani zájem. V rodinně přichází k *statusu quo*,

vyhovující oběma stranám, protože jim zajišťuje téměř neomezenou svobodu svázanou tradičními rodinnými konvencemi.

Zápletka příběhu stojí na dočasné iluzi nukleární rodiny, když se na scéně objeví matčin nový přítel Connor (Michael Fassbender). Výhody plynou oboustranně, matka má konečně společnost na odvrácené straně manželské postele a dcery zjistili, jaké je mít otce. Emulace rodinného života začíná okamžikem, kdy Connora vyhodila z domu jeho „matka“. Společný rodinný výlet k nádrži na odchov ryb pouze korunuje prchavou idylku. Connor chytá ryby se slovy, jaké jsou hloupé, protože se nechají chytit. Arnoldová dokáže i v takovém obyčejném gestu obsáhnout předzvěst devastujících událostí, které budou následovat. Až příliš brzy se začnou rýsovat kontury řecké tragédie a Elektrín komplex začíná hlásit o slovo.

Andrea Arnold nenápadnými náznaky dává najevo jakým směrem se bude příběh odvíjet. Od prvních upřených pohledů z očí do očí až po nezávazné pohledy se divákům rozvine v mysli trajektorie jednotlivých mezizastávek, které „mladí“ milenci absolvují. Příběh chytne svou stylizovanou rutinou, nenápadnou tragédií v širém velkém světě, zakonzervovanou mezi zdmi nenápadného bytu. Režisérka vzbuzuje v divácích dojem, že jsou svědky skutečné aférky. Hlavní herečku Katie Jarvis (v roli Mii) objevila režisérka náhodou, čekajíc na stanici. Okamžitě jí oslovila její energie a temperament, které z ní sršely. Práce s neherci, či neprofesionálními herci není pouze dozvuk jakéhosi neorealismu, ale i způsob, jak do filmu dostat jakousi pravou autenticitu. *Fish Tank* v podstatě funguje jako one-man-show, protože ústřední tématu dominuje postava samotná, mladá nekonvenční dívka hledající vlastní identitu. Postava Mii v sobě kumuluje dva protipóly, ženský a mužský. Právě tato bipolarita pohání celý film. Mia je na jedné straně drsná emancipovaná rebelka, jakési mužské alter ego pijící pivo se slovníkem dlaždiče. Tato „temná“ stránka osobnosti uhrančivě ilustruje i poslední třetí dějství. Rebelie a zlomené srdce se pak vyhroťte do série trestných činů, pod které se Mia „podepíše“ velmi maskulinním způsobem.

Režisérka buduje propastný rozdíl mezi oběma osobnostmi. Hlavní postava je v podstatě dívkou-dítětem, princeznou s ideály a dožívající naivitou o lásce. Oba póly hlavní hrdinky jsou překlenuty často až ambivalentním chováním. Příkladem toho je i posedlost chřadnoucím koněm. Lítost nad nemocným zvířetem v ní probouzí něžnější a ženskou osobnost, ale k vysvobození si přizve svou drsné alter ego pohybuující se na hraně zákona.

Ruční kamera a sledování hlavní hrdinky a její běžný život upomínají na latentní dokumentarismus. Režisérka přemlouvá k divákům prostřednictvím metafor běžného života. Výše zmíněná nádrž na odchov ryb srší negativními konotacemi, zatímco scény s nemocným koněm dýchají idealismem. Kůň na „smrtné posteli“ jako symbol bájně entity, která mladou hrdinku zachrání, vysvobodí z essexského předpekli, ale i z okovů ubíjející reality. Hrdinka se často uchyluje do odlehlého bytu, ve kterém nacvičuje tančení, zoufalý únik před realitou, ale vždy jen dočasný. Po návratu musí opět čelit strastem nezdařeného života, za který obviňuje matku. Některé metafory se skládají až z archetypálních symbolů, přesto dosahují ikonický charakter.

## **SAMOSTATNÝ ÚKOL**



Zhlédněte film *Fish Tank* a pozorujte, jak autorka pracuje s bipolaritou hlavní postavy, jak se barvy postupně rozvíjejí s jejím charakterem.

### 5.3 Užítí barev



Hlavní hrdinka v úvodu snímku působí nevýrazně. Což podporuje dokumentární a naturalistický styl celého filmu. Autorka i tak do vyprávění barvu dostává skrze prostředí, které hrdinku a postavy obklopuje.

Postupně jak se s postavou seznamujeme a odkrývá se také její charakter vnímáme barvy a jejich významy v kontextu s příběhem. **Modrá barva** je zde jako prostředek klidu. Tanec je jakousi meditační činností, při které se hrdinka odprošťuje od reality a také prostor kde tancuje je prostoupen **modrou** (viz. obrázek).





V kontrastu modré máme barvy **žlutou** nebo **toxickou žlutou**, která symbolizuje právě scénu kdy se začne líbat s matčíným přítelem. Atmosféra působí tíživě a diváku je jasné, že se zde odehrává něco nebezpečného, co bude mít pro protagonistku vážné následky. Scéna nepůsobí hřejivě, ale toxicitu podtrhává nádech **zelené**.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*



Dalším zajímavým prvkem ve filmu je světlonalita. Například ve scéně, kde voyeristicky sleduje svoji matku a jejího přítele. Tvář vystupuje ze tmy jen ostrým obrysem obličeje hrdinky, které výraz je osvětlen studenou zeleno-modrou barvou.



## SHRNUTÍ KAPITOLY



*Fish Tank* je zázračným úkazem, ve své vizuální jednoduchosti kombinuje filmařskou virtuozitu, civilnost, dramatičnost a cit pro mizanscénu. Uhrančivá až hypnotická kompozice objektů v záběru vyvolá reminiscence na Felliniho. Režisérka Andrea Arnold předvedla manifest sociálního realismu a o několik kroků předběhla i bratry Dardennovy s *Mlčaním Lorny*.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*

## 6 ANALÝZA KONKRÉTNÍHO FILMOVÉHO DÍLA A PRINCIP VYUŽITÍ TEORIE BAREV V JEHO NARATIVNÍ NEBO OBRAZOVÉ KONSTRUKCI – REŽ. MILOŠ FORMAN – VLASY (1979)



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

*Vlasy* se možná netrefily do nálady publika v roce 1979, to ale neznamená, že je to špatný film. Naopak. Z pohledu dnešního diváka jsou *Vlasy* mnohem zajímavější podívaná než v době svého vzniku.

---



### CÍLE KAPITOLY

- Schopnost definovat význam barvy a základní koncepci díla
  - Nástin záměru a užití barev v klíčových scénách
- 



### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Miloš Forman, *Vlasy*

#### 6.1 Miloš Forman

Miloš Forman je českým režisérem a představitelem filmové Československé nové vlny. Jeho dětství poznamenala druhá světová válka, kde jeho oba rodiče zahynuli v koncentračním táboře. On sám vyrůstal v domově mládeže a internátní škole pro oběti 2. světové války v Poděbradech, kde se setkal např. s Ivanem Passerem, či s budoucím polským režisérem Jerzym Skolimowským. Po absolutoriu na FAMU krátce pracoval pro televizi, spolupodílel se na režii filmu Alfréda Radoka *Dědeček Automobil* (1957), ve kterém hrál i vedlejší roli.

Samostatně režíroval až v roce 1963 svůj debut, který se uvádí pod souhrnným názvem *Konkurs*, a tvoří jej dvě povídky: „*Konkurs*“ a „*Kdyby ty muziky nebyly*“. Prvním celovečerním filmem je pak *Černý Petr* (1963), jenž získal mnohá zahraniční ocenění. Následoval snímek *Lásky jedné plavovlásky* (1965) o nezodpovědných slibech nezodpovědné mládeže a prvních životních prohrách. Roku 1967 vznikl jeho snad nejznámější český film *Hoří má panenko*, kde jsou na půdorysu hasičského bálu zpodobeny nešvary české společnosti.

Po srpnu roku 1968 odchází Forman do USA. Zde na sebe poprvé upozorní komedií *Taking Off*. Za něj získal ocenění britské akademie BAFTA za nejlepší režii a cenu MFF v Cannes za nejlepší film. V roce 1975 přichází Formanův asi nejlepší snímek *Přelet nad*

*kukaččím hnízdem*. Film o americkém trestanci (Jack Nicholson), který se chce vyhnout vězení, a proto předstírá šilence, mu vynesl Oscara za nejlepší režii. Poté v roce 1985 přišel se snímkem *Amadeus* pojednávajícím o dvorním skladateli Vídeňského dvora Salierim, který se snaží všemi možnými způsoby zničit nováčka Amadea Mozarta. Neúspěch filmu *Valmont* ho odradil od filmařiny a přišla sedmiletá přestávka, která mu jistě prospěla k tomu, aby mohl natočit film *Lid Vs. Larry Flint*. Film získal pověst skandálního díla. Režisér vytěžil z osudu pornomagnáta Larryho Flynta – člověka, který byl kvůli své práci a svým názorům postřelen a vláčen po soudech – strhující příběh o svobodě slova. Snímek však i přes první pozitivní recenze značně poškodila štvavá kampaň amerických feministek, které se údajnou glorifikaci pornomagnáta cítily dotčeny.

Forman do kinematografie přenáší své zkušenosti z československé nové vlny plné neorealistických prvků a kombinuje jich s řemeslnou režii a sofistikovaným vedením herců. V průběhu své tvorby se postupně viditelně pokusil o změnu a modernizaci výrazů. Forman například volil tradičnější formu expozice, ve kterých je ale obsažena hlavní myšlenka a téma snímku – ať už je to například Flyntova podnikavost nebo Kaufmanovo publikum. Jeho ústřední téma se stal konflikt jednotlivce a společnosti.

## 6.2 Vlasy

Příběh nevinného mladíka z amerického venkova Claudea Hoopera Bukowského, formovaného rodinným patriotismem, který pod vlivem skupinky hippies, v čele s okouzlejícím rebellem Georgem Bergerem, začne pochybovat o smysluplnosti svého angažmá v absurdní mocenské válce. Film na motivy broadwayského muzikálu zrcadlí americký společensko-politický konflikt celého desetiletí. Odpor proti prodlužující se válce ve Vietnamu (1964–1975) rozpoutal v Americe emancipační hnutí 60. let s jeho kulturním rozvojem i společenskou revolucí.

Formanovi však toto historické pozadí slouží opět především k rozvedení jeho osobního tématu: konfliktu jedince a společnosti, která se domáhá jeho přizpůsobení a poslušnosti. Současně je snímek satirou na prudérní americkou rodinu a celou konzervativní společnost, již se dětsky nespoutaní hippies kouzelně vysmívají. Film je dnes považován za jeden z kultovních snímků květinových dětí. Natočen byl ovšem v době z hlediska módních trendů nejméně vhodné, na konci 70. let, kdy společenská rezonance ideálů hippies ztratila na své aktuálnosti, a ještě nenalezla své pokračovatele v dalších generacích. Snad žádný z Formanových filmů nebyl v počátcích tak podceňovaný. Forman, stejně jako choreografka Twyla Tharp, neměl žádné předchozí zkušenosti s žánrem filmového muzikálu. Oba nicméně společně osvědčili vytríbený smysl pro energii a správný rytmus hudebních i tanečních čísel a vytvořili jeden z nejzajímavějších filmových muzikálů své doby.

Ve filmu můžeme v rámci tématu práce vysledovat tři hlavní linie. Jednu tvoří kontrast minoritní skupiny hippies ve vztahu k majoritní konformní společnosti. Další linií je vztah rodičů a dětí a tou poslední vztah jedince ke své vlasti, k národu. Minorita v tomto filmu reprezentovaná hippies je charakteristická svým barevným oblečením, dlouhými vlasy, užíváním drog, propagací volné lásky, alternativním způsobem života, odmítavým postojem k válce ve Vietnamu a jakékoliv formě násilí. Vedle ní stojí majoritní, většinová společnost, která svým způsobem žití a bytí není nijak vyhraněná, nijak se neodlišuje od standardu, nedává otevřeně a viditelně najevo své postoje a názory, neprotestuje proti zavedenému modelu a systému. Pokud nedochází mezi těmito dvěma skupinami ke

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**

kontaktu v jejich běžném životě, dokážou se navenek tolerovat, i když uvnitř každé skupiny je nebo může být nesouhlas s konáním a postoji protějšku. Ke třecím plochám dochází až při osobním střetu. Tady odchází stranou veškerá tolerance, snaha o komunikaci a pochopení. Každý si hájí svůj postoj, prostor a názory bez ochoty naslouchat a přijmout něco odlišného. Tak to bohužel chodí i v dnešní společnosti, kdy máme zažitá stereotypy, které se nám nesnadno překonávají. V rámci celkové globalizace, otevření hranic a možností je ovšem na místě přestat posuzovat z pohledu převzatých názorů a zkušeností a více se snažit o otevřenou komunikaci a poznání.

Linie rodiče a děti je ve Formanových filmech velmi častá. Ve Vlasech jsme svědky tří různých rodinných modelů. Všechny se nám představí jen krátce, ale jsou naprosto čitelné a transparentní, takže je snadné si odvodit a domyslet rodinné zázemí a výchovu. Hned v úvodu v krátkém stříhu sledujeme vztah Bukowského a jeho otce, který ho doprovází na autobus. Je zřejmé, že si Bukowski svého otce váží, stejně tak, jako si váží své vlasti, pro kterou jde nasadit svůj život. Otec svému synovi předal výchovou silné morální hodnoty a smysl pro povinnost. Kontrastem k tomuto modelu je rodina Sheily, kde rodiče vedou své děti konformní cestou, snaží se uplatňovat svou nadřazenost a v podstatě se ani příliš nezajímají o názory svých dětí. Nutí je k poslušnosti a k přijetí nastaveného řádu bez sebemenšího protestu. Třetím a posledním modelem je vztah Bergera a jeho rodičů. I když Berger žije na ulici se svými přáteli a vyjadřuje nespokojenost s konformní společností, nechává si otevřená zadní vrátka ke svým rodičům. K těm se vrací, když něco potřebuje. Vzájemně se konfrontují ve svých představách o životě, ale rodiče zůstávají spíše pasivní a po vyřčení svých názorů a proseb nechávají svého syna opět jít.

Poslední linií ve filmu je vztah jedince vůči společnosti. Jedinec je zde reprezentován Bukowskim, který je díky svojí výchově oddaný své zemi a plní úkoly, které po něm požaduje. Nedokáže se vzbouřit a bojovat o svůj život a svoji svobodu. Je svázán pravidly, výchovou, většinovými názory.



## **SAMOSTATNÝ ÚKOL**

Zhlédnete snímek *Vlasy*. Vnímejte užití barev, a to, jak autor pracuje s atmosférou snímku, kompozicí a kostýmy. Pokuste se definovat významy jednotlivých barev.

### **6.3 Užití barev**

Užití barev ve filmu *Vlasy* nevytváří nový umělecký precedens, ale utvrzuje nás v již zavedených formách. Tedy **zářivé** a **jasně nasvícené** scény plné barev ukazují pozitivní konotace pro diváka i samotné postavy. Hrdinové jsou plní radosti, zpívají a užívají si svobodu.

Film jasně ukazuje i scény, kde autor kritizuje maloměšťáckost a touhu Ameriky vstoupit do vojny s Vietnamem. Užití barev je zde tendenční, ale provedené velice profesionálním způsobem.



Protipólem těchto scén jsou právě scény, které představují armádu. Scény jsou nasvíceny měkčím způsobem a barvy signalizují monotónnost. **Zelená** a **černá** prostupují mizanscénou. Naplňují atmosféru rutinou a skličující atmosférou.



## SHRNUTÍ KAPITOLY



Ačkoli se *Vlasy* zdají být pečlivě promyšlené, výsledný efekt je zcela spontánní. *Vlasy*, jeden z nejvýznamnějších muzikálů druhé poloviny 20. století, zaujal bezpochyby Miloše Formana nejen nabízející se možností natočit výpravný film s choreografickými čísly, moderní hudbou a provokujícími texty, ale především svými přesahy za obvyklé hranice muzikálového žánru. V době svého vzniku byly *Vlasy* dílem politickým a vyhroceně sociálněkritickým, odsuzujícím válku ve Vietnamu a maloměstšáckou lhostejnost vůči této

***Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.***

tragédii. A také dílem romantickým vzýval hippies a všechny formy jejich rebelie proti zbytnělému konzervatismu.



## 7 PŘÍPRAVA NÁMĚTU A SCÉNÁŘE PRO FILMOVÉ DÍLO S OHLEDEM NA VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV

### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Vytvoření a uchopení nápadu je první krokem k tvorbě filmového námětu. Ten je potřebný k vytvoření scénáře a poté samotného filmového díla.

### CÍLE KAPITOLY



- Znalost postupů při tvorbě filmového scénáře
- Seznámení se s jednotlivými kroky
- Schopnost vytvořit jednoduchý příběh

### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Scénář, syžet, námět, koncepce, rešerše

### 7.1 Koncepce a příprava námětu

Scénář prodělával v historii filmu mnoho proměn. Nejprve byl základním popisem po sobě jdoucích scén a jednoduché, několikaobrazové příběhy prvních hraných filmů často scénář ani nepotřebovaly (dokonce ještě génius výpravního filmu D. W. Griffith točil svou mnohahodinovou *Intoleranci* bez scénáře). Potřeba zachytit budoucí film na papíře vznikla s delšími a dějově bohatšími filmy. V začátcích zvukového filmu se scénář podobal dramátům, jeho těžiště spočívalo v dialozích.

Časem se vyhranily **dva rozdílné typy scénářů**:

- 1) **pevný** – s podrobným popisem toho, co a jak je třeba natáčet
- 2) **velmi volný** – spočívající na tlumočení pocitů a napětí, jaké má divák při zhlédnutí filmu cítit.

Spor mezi zastánci „pevného“ a „emocionálního“ scénáře vyvrcholil na přelomu 20. a 30. let, kdy se oba výchozí typy propojily. S vývojem kinematografie, stylizace a stavby filmu vůbec se někteří autoři pouštějí do experimentů bez „regulérního“ scénáře. Například slavné road-movie Dennise Hoppera *Easy Rider* z roku 1969 točili tvůrci s 20stránkovou synopsí. V roce 1976 německý režisér Wim Wenders měl k natočení svého geniálního tříhodinového opus magnum *Im Lauf der Zeit* (V běhu času) pouhé 5stránkové exposé a scénář psal průběžně při natáčení. Stejně tak David Lynch při vzniku filmu *Inland Empire*

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**

(2006) netušil, jakým směrem se děj bude vyvíjet, a každý večer dával hercům 1–2 strany textu. U nás tuto praxi vyzkoušela Alice Nellis na svém filmu *Mammas and Pappas* (2010).

Běžným postupem je ale si jednotlivé části filmu promyslet, rozepsat a rozpracovat do nejmenších detailů. Počátečním krokem je nápad nebo idea, která vede k hlavní téze, nebo myšlence celkového díla. Ten můžeme uchopit z běžného života, nebo z věcí, které nás zaujali, nebo nás sužují. Každý autor si hledá své téma a postupně ho rozpracovává.

### **7.1.1 NÁMĚT (SYŽET)**

Je první fáze literární přípravy filmu. Zachycuje stručný popis děje a prostředí (1–3 strany) jako myšlenkového východiska budoucího filmu. Slouží k vyjádření nápadu, případně prvotního oslovení režiséra a producenta. Neobsahuje přesné charakteristiky postav ani dialogy. Jde o hrubou ideu toho o čem náš příběh pojednává.

### **7.1.2 FILMOVÁ POVÍDKA**

Jde o úvod a první krok k literárnímu scénáři s pojmenováním žánru, komplexnějším popsáním děje, prostředí i charakterů postav a základním dramatickým principem úvodu, stati a závěru. Obvykle má 10–30 stran. Pokud se nejedná o ryze experimentální snímek, filmová povídka již musí obsahovat příběh, tedy jakousi červenou nit, po které postavy, situace a celé drama poplyne. Už v této fázi můžeme uvažovat o užití barev v narativní složce filmu.

### **7.1.3 TREATMENT (ZPRACOVÁNÍ, LÍČENÍ)**

Je jedna fáze literární přípravy filmu. V některých případech se treatment píše místo filmové povídky (především u animovaného filmu). Treatment (nepřesně též scénosled) obsahuje přehled děje i s dialogy, rozčleněný na jednotlivé obrazy nebo scény. Z jejich řazení vyplývá nejen časové a vztahové řešení filmu, ale i logika vyprávění, jeho plynulost, odbočky v ději atd.

## **7.2 Scénář**

První podobou filmového díla je tedy literární scénář, ten však není určen k tomu, aby se podle něj natáčelo! Schází v něm totiž technické popisy, které jsou pro přípravu natáčení a realizaci důležité. Obsahuje ale už podrobný popis všeho, co divák v kině uvidí a uslyší – úplný popis děje, prostředí, charakterů postav a jejich jednání, definitivní podobu dialogů, případně odkazy a popis zvukové stránky či užití hudby. Už podle pojmenování je „konečnou fází literární přípravy filmu“. V této fázi také rozpracujeme užití barev, uvažujeme o vizuální stylizaci snímku a vytváříme tako moodboard, který pomáhá definovat atmosféru scén nebo celkového díla.

### **7.2.1 FORMA SCÉNÁŘE**

Psaní této fáze scénáře má svou specifickou formu (nebo může mít několik forem). Pro hraný film scenáristé používají způsobu dělení na levou a pravou část stránky. Nalevo

*Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply Název knihy to the text that you want to appear here.*

píšeme, co divák uvidí na plátně (tedy i případné významové mezititulky – např. místo a čas děje: Praha, o týden později), a napravo to, co uslyší (dialogy, hudba, ruchy).

V některých případech, kdy přesně dopředu nelze odhadnout vývoj natáčeného materiálu – reportáž, publicistika, dokument, improvizace – používáme způsobu, jakým se běžně píše próza. Jindy si autor připraví literární scénář formou obvyklou u psaní divadelní hry, kdy obrazová část je uvedena v závorkách za dialogy. Nejjednodušší formou scénáře je tzv. bodový scénář (např. u reportáže). V zásadě je literární scénář dělen na obrazy, které vedle pořadového čísla obsahují údaj o místě a času scény (den, noc, slunce, déšť, byt, příroda atp.). Obrazy obsahují další dělení na záběry – ve smyslu dramaturgického dopadu, akcentu té, které scény. Přesně popisuje jednání postav, zúčastněných v celém procesu, a určuje vazby jednotlivých záběrů (jež budou v konečné fázi definovány v technickém scénáři).

### **SAMOSTATNÝ ÚKOL**



Vytvořte si krátký příběh na libovolné téma (2–3 strany). Sepište si k tomu krátkou osnovu vašeho příběhu, nebo si ho zkuste rozpracovat do větší hloubky. Zkuste se inspirovat od režisérů, kterým jsme se v tomto předmětu věnovali. Hledejte téma, které je blízké i vám samotným.

S příběhem budeme poté pracovat v následující kapitole.

---

### **SHRNUTÍ KAPITOLY**



Nápad se přetavuje v námět a ten v prvotní koncept filmu. Způsob, jak se k tvorbě filmu stavěli různí autoři se vyvíjel s kinematografií už od jejího počátku. Vytvoření filmové povídky, po treatment až k filmovému scénáři. V průběhu tohoto procesu se z nápadu stává dílo.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*

## 8 PŘÍPRAVA STORYBOARDU PRO FILMOVÉ DÍLO S OHLEDEM NA VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Důležité kroky k vytvoření audiovizuálního díla jsou pouze na papíře. Vytvoření technických a teoretických východisk je nutné pro každou realizaci audiovizuálního výstupu.

---



### CÍLE KAPITOLY

- Schopnost vytvořit základní technický scénář
  - Seznámení se se základní teorií a problematikou
  - Vytvoření storyboardu
- 



### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Technický scénář, storyboard, okénka, kompozice

### 8.1 Technický scénář

Když literární scénář dostane definitivní podobu, tedy obsahuje všechny potřebné složky (popis postav, prostředí, děje), je zpravidla připomínkovan a „dotvarován“ dramaturgem. Poté je potřeba jej převést do technické řeči filmu. Tuto fázi scénáře píše zpravidla režisér ve spolupráci s kameramanem, ve velkých produkcích pak také s výtvarníkem, střihačem, hudebním skladatelem či zvukařem. Technický scénář již na bázi scénáře literárního obsahuje přesné a konkrétní povely pro všechny filmařské výkonné složky, jak, kde a co točit. Předtím ještě kvůli návaznosti scén a výsledné estetizaci díla upřesní režisér s kameramanem (případně podle návrhů location managera) definitivní místa, lokace natáčení. Pro psaní technického scénáře je tedy dobré mít k ruce fotografie z obhlídek lokací, nebo připravené moodboardy scén.

V technickém scénáři nalezneme úplný výčet postav s uvedením počtu záběrů, v nichž hrají (to je důležité pro vypracování natáčecího, výrobního plánu a rozpočtu), seznam staveb v ateliéru i exteriéru, jednotlivých exteriérových motivů a popisy dekorací (pro dodržení stylizace díla). Technický scénář je přesným plánem pro první fázi výroby filmu – natáčení. Je to podrobná „mapa“ všech cest, odboček, jejich nástrah a návod, jak se nástrahám vyhnout či je využít pro klad výsledného díla. Scénář udává počet záběrů, z nichž se skládají jednotlivé obrazy, vždy s vyčíslením metráže a s označením exteriér,

ateliér, reál. Jsou v něm obsaženy poznámky o technice snímání, použití panthera (jeřábu), zadní projekce, jízdy kamery, označení ruchů, nástupu a intenzity (dramatičnosti) hudby apod.

Scénář je již číslován a dělen na záběry – s ohledem na jejich vzájemnou návaznost, světelné, barevné i kompoziční vazby. Je důležité přesně popsat i pohyb uvnitř každého záběru a jejich konkrétní estetizaci (místopis, velikost záběru, typ objektivu, výslednou viráž, světelnost atd.). U každého záběru je označena jeho délka (v časových jednotkách i metráži filmu) a velikost, rakurs – sklon a pohyb kamery. Z metráže jednotlivých obrazů se pak (odhadem) určí přibližná metráž celého filmu.

V technickém scénáři si režisér přesně opoznámkuje herecké akce, intonaci dialogů a spolu s dramaturgem označí tzv. dramaturgické akcenty – významné, zlomové body, elementy někdy i jen mimoděk, podprahově upozorňující na důležitou rekvizitu či zvukovou složku děje, tzv. předznamenání.

V tomto momentě tedy konkretizujeme i vazby mezi záběry, popisujeme filmovou interpunkci. Stejně jako v mluvené řeči si všímáme intonace – klesání a zvyšování hlasu, pauzy, vykřičníku, velkých písmen atd., tak i filmová řeč se řídí podobnými pravidly. V technickém scénáři jsou popsána místa filmové interpunkce, a to jak obrazové – prolínačka, zatmívačka, dvojexpozice aj., tak i zvukové – zesilování, zeslabování, prolnutí aj. V jejich kombinaci tím ve výsledku dostává dílo nový tvar, vyznění. S těmito faktory je potřeba počítat právě při psaní technického scénáře.

K technickému scénáři je v vypracován i storyboard, podrobné rozkreslení scén a záběrů, ve kterém je konkretizováno řazení podle prostředí, v němž se scény odehrávají, a v pořadí, v jakém budou natáčeny. Tímto ve výsledku vznikne k rukám nejužšího výrobního štábu „režijní kniha“. Na vypracování storyboardu pracuje speciální kreslíř, často je ale jeho autorem i sám režisér. U nás býval mistrem rozkreslovaných scénářů František Vláčil (za nádherné a samostatné umělecké dílo lze považovat jeho režijní knihu k filmu *Markéta Lazarová*), ve světě pak např. Alan Parker (*The Wall*) nebo David Lynch (*Eraserhead*).

**Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.**



Scéna z *Duny*, kresba David Lynch

## 8.2 Storyboard

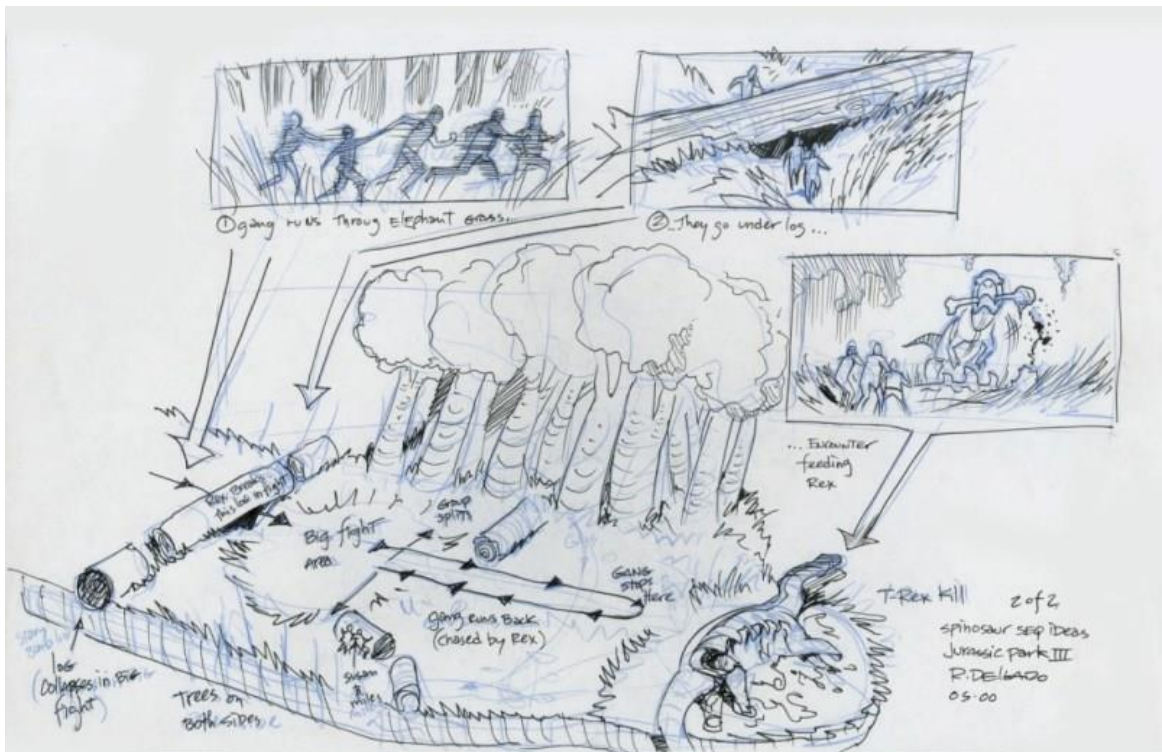
Při procesu tvorby audiovizuálního nebo filmového díla je potřeba svůj umělecký záměr prezentovat většímu množství profesí, které se podílejí na jeho vzniku. Prostředek této komunikace je – storyboard. V podstatě se jedná o sadu rámečků s obrázky (hrubé skici, fotografie aj.), které jsou doplněné texty. Storyboard pomáhá popsat vizuálně složitou scénu a popsat způsob, jakým scéna pracuje. Jelikož je film kolektivní dílo je potřeba vizuální ideu uchopit co nejlépe, a to ukazuje zpracovaná forma storyboardu, která je vytvořená na základě scénáře a kombinace moodboardu.

Ve storyboardu zakreslujeme jednak pohyb postav, objektů nebo rekvizit, ale také pohyb kamery a světla. K označení pohybu užíváme jednoduchých šipek. Šipky, které zpravidla vycházejí z rámu obrazu symbolizují pohyb kamery, šipky v obraze pohyb objektů nebo postav.

Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply *Název knihy* to the text that you want to appear here.



Storyboard umožňuje rozkreslit také technicky komplexnější scénu a připravit se na delší záběrování na jedné lokaci. Kresba nemusí mít estetickou funkci, ale spíše technickou a koncepční.



Koncepcí rozvržení celé scény – *Jurský park*

***Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.***

Storyboard má mnoho vizuálních podob. Nejčastější je kresba tužkou či perokresba. Pokud neumíme kreslit, použijeme fotografie, koláže, vektorovou grafiku apod. Storyboard by neměl zabrat více času než výsledná animace či film, proto lze při vytváření zjednodušovat a schematizovat.



### **SAMOSTATNÝ ÚKOL**

Zkuste vytvořit storyboard k vašemu příběhu. Rozvrhněte si okénka jednotlivých scén, rozmístěte do záběrů postavy a jednotlivé scény. Zkuste se inspirovat také na kompozici z analyzovaných snímků. Kreslete jen postavy s náznakem prostoru (vztah prostředí a postavy). Používejte jen jednobarevné pero a kreslete linky.

Zamyslete se nad výstavbou a užitím barev, jejich významu a funkčnosti pro danou scénu.

---



### **SHRNUTÍ KAPITOLY**

Storyboard je kreslený scénář. Slouží především k zachycení myšlenky děje. Příběh je staticky zachycen v krocích na jednotlivých obrázcích. Storyboard by měl být srozumitelný a snadno pochopitelný. Může se jednat o scénář filmového příběhu, banneru, animace, konceptu či nějaké interaktivní aplikace. Děj můžeme díky storyboardu snadno přetvářet dřív, než se pustíme do animace nebo natáčení. Storyboardy se liší podle účelu. Storyboard vytvořený pro film bude pravděpodobně složitější než storyboard na animovaný banner, kde nemusíme například popisovat pohyb kamery.



## 9 KONZULTACE STORYBOARDU FILMOVÉHO DÍLA S OHLEDEM NA VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV

### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Storyboard je poslední fáze před realizací a napomáhá odstranit z díla nefunkční nebo nadbytečné scény a myšlenky. Je důležité zhodnotit všechny aspekty dané scény, její důležitost, strukturu a zařazení pro celkové dílo.

---

### CÍLE KAPITOLY



- Schopnost užít barvu ve filmovém vyprávění
  - Rozvíjení storyboardu a rozkreslování
- 

### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

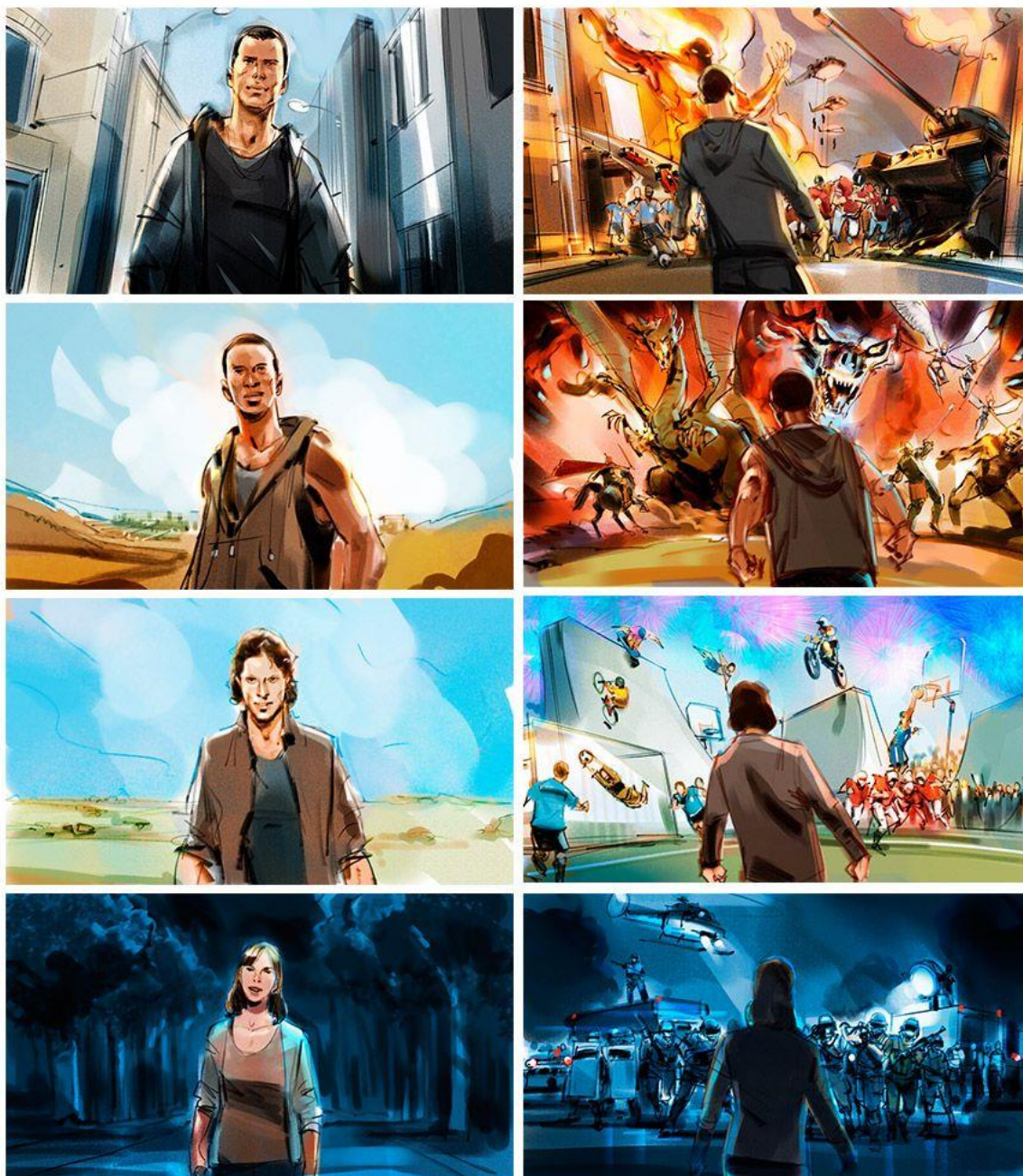


Barva, storyboard,

### 9.1 Barva a příběh

U tvorby storyboardu nesmíme zapomínat na propojení barvy a narativních prvků v audiovizuálním vyprávění. Film má velkou výhodu intertextuality, proto se nemusíte bát výrazné inspirace od jiných režisérů a kopírování kompozice a barev z jiných filmů.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*



V průběhu jednotlivých lekcí jsme se naučili, jak barva dokáže vytvořit, podpořit nebo působit kontrastně s atmosférou celkového snímku. Světlotonalita a její užití, nebo užití teplých nebo studených tónů dopomáhají divákovi určit zápornou nebo kladnou hodnotu dané scény. Barva umožňuje také hry s kompozicí, kdy postavu umísťujeme do komplementárního nebo naopak prostředí monochromatického. Můžeme tak vyjádřit její propojení nebo odcizení s prostředím.

Užití konkrétní barvy pro daný charakter také umocňuje její působení na divákovu pozornost. Také může odhalovat skryté vlastnosti nebo vlohy, které charakter má.

## **SAMOSTATNÝ ÚKOL**



Do svého storyboardu přidejte barvy. Pracujte na vykreslení jednotlivých scén a na barevné stylizaci vašich postav.

Prostředí by mělo s postavou vizuálně komunikovat.

---

## **SHRNUTÍ KAPITOLY**



Barva je silným podprahovým nástrojem, který se správným užitím může podpořit celkové vyznění snímku. Je potřeba k jejímu užití přistupovat koncepčně a přemýšlet nad jejím významem a vyzněním. Barva postavy a brava prostředí, jak i barva rekvizit mohou dopomoci diváku v lepší orientaci ve filmovém díle.

Divák se v průběhu vyprávění může naučit určitým významům, proto je dobré užít principu opakování.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*

## 10 KONZULTACE STORYBOARDU FILMOVÉHO DÍLA S OHLEDEM NA VYUŽITÍ PRINCIPŮ TEORIE BAREV



### RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Storyboard je poslední fáze před realizací a napomáhá odstranit z díla nefunkční nebo nadbytečné scény a myšlenky. Je důležité zhodnotit všechny aspekty dané scény, její důležitost, strukturu a zařazení pro celkové dílo.

---



### CÍLE KAPITOLY

- Schopnost užít světlonalitu jako nástroj filmového vyprávění
  - Dopracování a finalizace storyboardu
- 



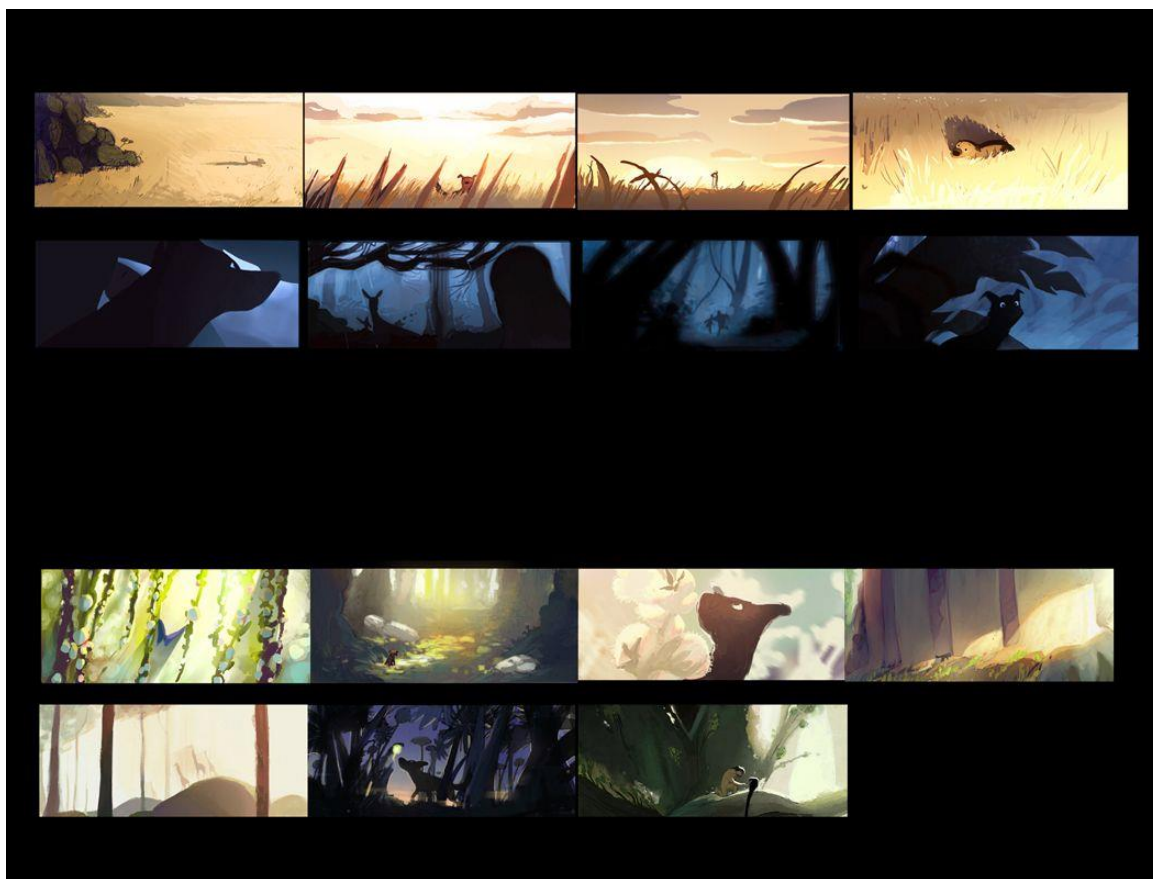
### KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Světlonalita, světlo, stín, storyboard

### 10.1 Světlonalita

Světlo kameramanovi slouží jako nenahraditelný vyjadřovací prvek pro navození určité světelné atmosféry, popsání tvaru a povrchu předmětu, k vybudování světelné perspektivy a k vyjádření poslání celého díla, za pomoci rozčlenění světla a stínu na povrchu předmětů. Směr světla nám pomáhá modelovat předmět a pracovat se světelnou perspektivou. S tím souvisí i délka vržených stínů, které ovlivňují jednak dramaturgické hledisko filmu, tak atmosféru daného prostředí.

Například užití měkkého světla může v exteriéri evokovat oblačný den. Stíny nejsou ostré, vidíme velkou škálu šedých tónů. Takové osvětlení se užívá na vytvoření lehké, romantické a klidné atmosféry. Naopak tvrdé světlo je reprezentantem přímého slunečního světla – vysoce kontrastní stíny (chybí šedé tóny). Silný kontrast podpořuje dramaturgizaci situace ve filmu a moduluje výrazně celou scénu. Pomáhá budovat napětí, nejistotu a strach.



## 10.2 Světlo a stín

Světlo a stín jsou základními prvky, s kterými kameraman pracuje. Díky světelnému poměru, který vzniká mezi světlem hlavním a doplňkovým, dochází k vizuální plasticity obrazu. Světelný poměr je ovlivněn směrem a množstvím světla. Světelný poměr nám vytváří charakter a dramaturgii scény. Stíny se zásadně liší v závislosti na použití přirozeného nebo umělého osvětlení.

### SAMOSTATNÝ ÚKOL



Do svého storyboardu přidejte světlotonalitu – tedy jakým způsobem a jak intenzivně by daná scéna měla být osvětlena. Jak se celkové vyznění scény mění.

### SHRNUTÍ KAPITOLY



Světlo je základním výrazovým a dramatickým prvkem, díky němuž může filmový obraz osobitým způsobem tlumočit, vyzdvihnout nebo povýšit umělecky hodnotný prvek. K tomu užíváme podvědomých propojení a představivosti samotného diváka. Světlo a brava je také nástroj k dokonalému vystižení dané scény.

*Error! Use the Home tab to apply Nadpis 1 to the text that you want to appear here.*

## 11 KONZULTACE NAD VÝSTUPY



### **RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY**

Student předkládá vyhotovený storyboard s užitím barvy jako narativních nebo kompozičních prvků. Prezentuje svůj výstup a také své autorské řešení.

---



### **CÍLE KAPITOLY**

- Schopnost prezentovat dílo a autorské myšlenky
  - Nástin záměrů s užitím barev a její koncepce
  - Seznámení se s pracemi kolegů
- 



### **KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY**

Prezentace, výstup



### **SHRNUTÍ KAPITOLY**

Student prezentuje svůj výstup jako celosemestrální práci, která obsahuje užití barvy v narativní a kompoziční návaznosti na celkové dílo. Důležitou součástí je také autorská koncepce užití barev a jejich význam.

## LITERATURA

- BLOCK, B. A. *Visual story*. London: Focal Press, 2007.
- HULKE, W. M. *Praktická kniha o barvách*. Olomouc: Fontána, 2005.
- PARRAMÓN, J. M. *Teorie barev*. Praha: Svojtka a Vašut, 1998.
- BELLANTONI, P. *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. London: Focal Press, 2005.
- DÉMUTH, A. *Čo je to farba?* Bratislava: IRIS, 2005.
- HRADISKÁ, E. – LETOVANCOVÁ, E. *Psychológia marketingovej komunikácie*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 2005.
- MONACO, J. *Jak čist film*. Praha: Albatros, 2006.
- SCHILLINGOVI, I. a G. *Symbolická řeč barev*. Olomouc: Dobra a Fontána, 1999.
- STEINER, R. *Tajemství barev*. Hranice: Fabula, 2005.
- VYSEKALOVÁ, J. – MIKEŠ, J. *Reklama: Jak dělat reklamu*. Praha: Grada, 2007.


*Kristína Pupáková - Error! Use the Home tab to apply Název knihy to the text that you want to appear here.*

## **SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY**

Disciplína poskytuje prostor pro rozvoj, učí hledat vizuální klíče a nacházet neobvyklá novátorská řešení nastolených problémů v percepci barev v kompozici vyprávění. Orientuje se také na rozvoj kreativního myšlení v oblasti audiovizuální tvorby formou analýz a tvorbou audiovizuálních výstupů vázaných na teorii barev. Nahlíží na vztah psychologie, narativnosti, vizuality a významu přes konkrétní díla v kinematografii.



## PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON

|   |                        |   |                          |
|---|------------------------|---|--------------------------|
|    | Čas potřebný ke studiu |    | Cíle kapitoly            |
|    | Klíčová slova          |    | Nezapomeňte na odpočinek |
|    | Průvodce studiem       |    | Průvodce textem          |
|    | Rychlý náhled          |    | Shrnutí                  |
|    | Tutoriály              |    | Definice                 |
|    | K zapamatování         |    | Případová studie         |
|    | Řešená úloha           |    | Věta                     |
|   | Kontrolní otázka       |   | Korespondenční úkol      |
|  | Odpovědi               |  | Otázky                   |
|  | Samostatný úkol        |  | Další zdroje             |
|  | Pro zájemce            |  | Úkol k zamyšlení         |

Pozn. Tuto část dokumentu nedoporučujeme upravovat, aby byla zachována správná funkčnost vložených maker. Tento poslední oddíl může být zamknut v MS Word 2010 prostřednictvím menu Revize/Omezit úpravy.

Takto je rovněž omezena možnost měnit například styly v dokumentu. Pro jejich úpravu nebo přidávání či odebrání je opět nutné omezení úprav zrušit. Zámek není chráněn heslem.

Název: **Teorie Barev II**  
Autor: **MgA. Kristína Pupáková**  
Vydavatel: Slezská univerzita v Opavě  
Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě  
Určeno: studentům SU FPF Opava  
Počet stran: 57

Tato publikace neprošla jazykovou úpravou.