

Režijní prostředky pro vytvoření živé postavy

Václav Huleš

Bakalářská práce
2015

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Václav Huleš
Osobní číslo: K12114
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba - Režie a scenáristika
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. Teoretická část:
Režijní prostředky pro vytvoření živé postavy

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor
audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., režie.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 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-R. 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:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)
- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a

kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu)
- 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě, 1 výtisk dialogové listiny a synopse (česky i anglicky).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Na samostatném nosiči CD/DVD-R, označeném "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně", odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

VOSTRÝ, JAROSLAV: O hrecích a herectví, Praha: Achát, 1998

Aristoteles: O duši, Praha: Rezek, 1995

Plazewski, Jerzy: Filmová řeč, Praha: Orbis, 1967


Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Tomáš Binter**

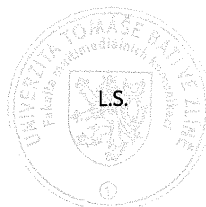
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2015**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Pavel Hruša
vedoucí ateliéru

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 14.1.2015

Václav Holes
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 nevydělěčně 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, užije-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 vzdělávacímu 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 přiměřeně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Abstrakt česky

Oživení filmové postavy je stejně jako předání myšlenky a pocitu, základní úlohou filmové režiséra. Ve své práci jsem zahrnul celé spektrum prostředků, jak toho dosáhnout, přičemž jsem se nejvíce soustředil na lidskou osobnost režiséra a jeho herce.

Klíčová slova: Film, režisér, charakter, osobnost, herectví

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

Creating a liveable character is as important as passing on film's message of feeling and it's a basic role of a film director. In my work I included a whole spectrum of tools helpful to achieve this but the most i concentrated on a humane nature of director and his actor.

Keywords: Film, director, character, personality, acting

Rád bych poděkoval Tomášovi Binterovi, že se ujal vedení mé bakalářské práce a opět tak rozvíjením mé profesní stránky strávil spoustu času.

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

OBSAH

ÚVOD	10
1. REŽISÉR JAKO PROSTŘEDEK	11
1.1 REŽISÉR.....	11
1.2 REŽISÉR A POSTAVA.....	12
1.3 REŽISÉR A DIVÁK.....	14
2. HEREC JAKO PROSTŘEDEK	17
2.1 OBSAZENÍ A HERECKÝ TYP.....	17
2.2 HERCOVA MASKA A TEMATIZACE.....	18
2.3 HERCOVA OSOBNOST.....	20
3. FORMÁLNÍ PROSTŘEDKY	24
3.1 INSCENAČNÍ POSTUPY A REŽIJNÍ VODÍTKA.....	24
3.2 ZVUK.....	29
ZÁVĚR	29
POUŽITÉ ZDROJE	30

ÚVOD

Film, to není jen veřejnost, festivaly, recenze, rozhovory. To je vstávání každý den v šest hodin ráno. Zima, déšť, bláto a těžké lampy. Nervózní činnost, které musí být v určité chvíli podrženo všechno - i rodina, pocity a soukromý život.

Krzystof Kieslowski

Kinematografii jako taková mě fascinovala odjakživa. Velké příběhy, opojná zpracování, hrdinové proti zloduchům. V dětském věku zřejmě běžná záležitost. Později přišel nějaký osobnostní vývoj spojený s konkrétními událostmi a objevením tvorby právě Krzysztofa Kieslovského, který je autorem citátu o pár řádků výše. U jeho filmů jsem objevil potřebu, která mě v mém úsilí provází a žene kupředu. Sám polský režisér tuto potřebu velmi trefně popsal slovy, že všechny jeho filmy jsou vlastně o potřebě otevřít se. Tohle nutkání projektoval Kieslowski logicky do příběhů svých hrdinů, do jejich vnitřních démonů a snů, přičemž to v jeho případě nebyla pouhá projekce jeho vlastních pocitů nebo názorů. Zároveň šlo o proces hledání něčeho dalšího, něčeho zatím. To něco neuchopitelného za naším lidstvím, co se dá jen složitě intelektuálně definovat a běžně to nazýváme lidskou duší. Dle jeho vlastních slov se mu nikdy nepodařilo uniknout svazujícím možnostem filmové formy a věrohodně vystihnout lidské bytí, což byl jeho velký životní cíl. Moje ambice nejsou tak smělé nebo radikální, ale plně se ztotožňuji s Kieslowského motivacemi. I mě jako tvůrce zajímá vystihnout jistých aspektů lidského života a v průběhu svého studia se o to více či méně úspěšně pokouším. Tuto práci tedy považuji za důležitou i z hlediska mého profesního vývoje a problematice bych se rád obšírněji věnoval i posléze. Stejně jako celá režie, je tvůrčí proces ožívování filmové postavy složitý, v určité míře závislý na intuici a může obsahovat jisté iracionální aspekty, které vycházejí z čistě osobního nastavení. Mojí snahou však bude pokusit se tyto lidské pochody a mechanismy nějakým způsobem definovat a převést je do roviny, ve které s nimi může režisér koncepčně a vlastně řemeslně pracovat.

Takto bych shrnul svoje pohnutky a svůj záměr se zvoleným tématem „**Režijní prostředky pro vytvoření živé postavy**“. Navíc se domnívám, že schopnost vytvořit živou postavu je principiální nejen pro řekněme humanistická díla, zkoumající lidskou osobnost, či jejich vztahy. Stěžejní je to i pro celou mainstreamovou tvorbu, napříč všemi žánry. I u filmů kde je základním účelem pobavit diváka a měřítko introspekce je tedy výrazně menší, je stále nutné základní ztotožnění s postavou, abychom mohli fandit hrdinovi, opovrhovat padouchem a film správně prožít.

1. Režisér jako prostředek

1.1 Režisér

Pomineme-li čistě autorské tvůrce, mohli bychom říct, že režisérova práce začíná v momentě, kdy dostane scénář. Součástí literární finalizace je vždy dramaturgický zásah režiséra. V podstatě sjednocuje literární scénář a svou vizi v jednotný a celistvý útvar. Zpracovává svůj náhled na postavy, protože právě režisér postavu vytváří. Ať už jde o celkové vyznění postavy nebo psychologickou drobnokresbu, ale tady mám na mysli hlavně onen podtext a spodní psychologické proudy. Samozřejmě je možné a dokonce velmi časté, že režisér zasahuje i do situací, mění dramatické oblouky postav nebo příběhu, ale to už spadá do scenáristické práce, která pro nás není podstatná. Dramaturgický zásah režiséra do literárního scénáře je nutný pro kompatibilitu postav s tématem filmu, výtvarnou stylizací a pro celý jeho záměr...

Tady režisér však pracuje s nástrojem, který se formoval už dávno předtím, než dostal do ruky scénář. Pracuje sám se sebou, on sám je sobě nástrojem a to tím nejdůležitějším. Režisér, jako každý umělec, v rámci svého uvažování vychází z paradigmatických kosignací, tedy zkušeností s emoční přidanou hodnotou vázanou ke konkrétním situacím. Dále spoléhá na intuici, intelekt a svou vizi. Tohle všechno můžeme souhrně označit jako jeho vnitřní kompas, což je možná banální označení, nicméně funkční. Je to nástroj, který ovlivňuje využití všech dalších možných režijních prostředků. Nejen tedy při vytváření postavy, ale i při realizaci obecně, kdy ovlivňuje každé větší či dílčí rozhodnutí, přičemž rozhodování je esencí filmařiny. Konfigurace takového kompasu je v teorii snadná, v praxi už těžší.

Tento kompas nejzásadněji ovlivňuje samotná osobnost režiséra. Jeho vnitřní nastavení, postoje, zkušenosti. Nejdůležitějším faktorem je přitom tak banální věc jako upřímnost, upřímnost k sobě samému jako k osobnosti a uvědomělost své povahy, kdy si přitom lidově řečeno nemůže lhát do kapsy. Musí si definovat sám sebe, to jaký je a proč takový je. Jaký má motor, brzdu nebo traumata? Co je jeho silná i slabá stránka. Obecně řečeno, jak sám sebe vidí? Jak by se chtěl vidět a jak ho vidí ostatní? Nebo jak chce, aby ho ostatní viděli, protože to se nemusí scházet s naší představou o sobě. Tato introspekce není jen dostředivá směrem k nám samým, ale měla by řešit i naše vnímání ostatních, které se samozřejmě odvíjí nás samotných. Jaký mám postoj k lidem? K rodině? K opačnému pohlaví? Chci, aby mě obdivovali, nebo chci, aby mě měli rádi? Otázek je spousta. „Nikdo nemůže dělat filmy, dokud nezjistí kdo je, to by byla ztráta času.“ Další z citátů pana Kieslowského, který je k tématu. Teprve potom, co jsme sami se sebou vyrovnáni, s tím

jací jsme, co jsme prožili a rámcově sami sobě rozumíme, se můžeme pokusit porozumět našim filmovým postavám. V momentě kdy režisér vychází při uzpůsobování jednání nebo psychologické drobnokresby z naddimenzované či jakkoliv lživé představě o sobě samém, určitá míra nevěrohodnosti postavy a tím pádem i její neživotnosti je nevyhnutelná

1.2 Režisér a postava

Režijní přístup k filmové postavě bude do jisté míry vždy analogický k přístupu hereckému, z hlediska způsobu ztotožnění s postavou. U herectví rozlišujeme přístup k postavě takzvaně od sebe samotného, kdy herec hledá postavu v sobě (Zástupci tohoto způsobu byli Jean Paul Gabin nebo Rudolf Hrušínský) a poté protlačí svoji osobnost do postavy. Dále je způsob, kdy na to herec jde naopak od postavy a hledá sám sebe v ní. (Laurence Olivier, Dustin Hoffman). Účel ztotožnění s postavou naplňují obě, ale jiným způsobem pracují s psychofyzickými atributy vnějšího vyobrazování a míry oddělení civilního „já“ od postavy. To je faktor, který režisér nemusí tak úplně řešit, alespoň ne ve vztahu k sobě samotnému, protože samozřejmě nepracuje přímo se svou vnější podobou, stejně jako postava nepropůjčuje svoje tělo a sám fyzicky neřeší přetělesnění. Tyto herecké přístupy se rozcházejí ve způsobu podání, realizace a vůbec v tvůrčím procesu, ale podstata, tedy ztotožnění s postavou, zůstává stejná a právě tady najdeme průsečík vztyčných bodů s režijní prací, kde musí být míra ztotožnění s postavou na stejné úrovni jako u herce, akorát je oprostěna od samotného hereckého výkonu.

Režisér má k dispozici podklady k postavě a nějakou koncepční představu ze scénáře, přičemž zároveň pracuje s poznatky o sobě samém. Následně srovnávací metodou hledá společné jmenovatele ve *vzájemném* lidském nastavení. Co z něj je ve mně? Jakou sdílíme slabost či motivaci? Co máme stejné? To je jedna rovina, hledání přímé identifikace. Společný rys v určitém ohledu je samozřejmě vítaný, ale až na točení autoportrétu, nelze být s postavou v kompletní shodě. Lidská bytost je natolik komplexní, že jemné diference mezi dvěma lidmi najdeme vždy, i kdyby v nejjemnějších nuancích a právě vystihnutí těchto nuancí, které akcentují určitou individualitu a vlastně jedinečnost, rovná se zživotnění postavy.

Paradoxně je tedy nutná identifikace skrze diference. Přesněji řečeno, jejich pochopení. Proč se chová právě takhle? Řeší nějaký problém, se kterým jsem se potýkal já? Proč ho řeší jinak? Co má jinak? Proč? Ze školy Konstantina Stanislavského pochází poučka, že „jsem ta daná postava, za těch daných okolností“. Při akceptování různých okolností, které mohly ovlivnit život dané postavy, můžeme lépe pochopit jeho motivy a jeho jako takového. Nemusíme s ním souhlasit, ale musíme ho chápat. A to nám plně umožňuje vcítit se do jeho myšlení, pocitů a ztotožnit se. Podobný princip jako Stanislavského metoda má i slavná věta Gustava Flauberta: „Paní Bovaryová jsem já“. Přičemž ještě posléze prohlásil zdán-

livě protichůdný výrok, že do paní Bovaryové nevložil vůbec nic ze sebe. Podle mé dosavadní teze nejsou tyto věty nutně v rozporu. *Flaubert sám od sebe a ze sebe, ze svých pocitů a zkušeností, díky vlastní imaginaci i schopnosti pozorovat vytvořil obraz určitého člověka, samostatnou a na svých zdrojích nezávislou postavu, která už existuje sama o sobě.*¹

Důležitý faktor k plnohodnotné prezentaci postavy je i jasně definovaný náš vztah k ní, právě na základě výše zmíněného. My tu postavu vidíme nějak a je potřeba si položit tu nejzákladnější otázku. Mám ji rád? Pokud ano/ne, tak proč? Něčím mi vadí? Imponuje mi? Obdivuju ji? Nebo je třeba v něčem natolik dobrá a lepší než já, že mi až vadí? Například mírou svoji morální integrity nebo vnitřní síly... V tomto je třeba mít jasno, pro pozdější práci na trase divák a postava.

Je logické, že stejným stylem musí režisér pracovat nejen s hlavní postavou, ale s každou postavou filmu samostatně. Porozumět jim do té míry, že kdyby seděli vedle něj, tak by věděl, co budou říkat. Z tohoto náhledu na jednotlivé postavy, který obsahuje i jeho vztah k nim, se vytváří komplexní síť vzájemných vztahů postav. Nejen ve smyslu emocionálních vazeb, ale ve smyslu vnímání toho druhého. Režisér, jako tvůrce, zná každý charakter jako sám sebe, ale postavy tuto výsadu nemají. *Když spolu dvě postav mluví, jeden mluví vlastně se svoji představou o tom druhém. Jeho představa o tom druhém, zahrnuje i představu toho druhého o sobě samém, tak jak si ji představuje ona první osoba.*² Znat tyto vazby mezi jednotlivými postavami je stejně důležité, jako znát postavy samotné, ovlivňuje to jeden z nejsilnějších a nejpodstatnějších režijních prostředků při práci s herce, což je stylizace postavy v situaci. To samozřejmě souvisí i s vnitřním nastavením postavy jako takové. Jinak se člověk chová a chce působit na zkoušce ve škole, jinak je tomu například v restauraci s přáteli nebo v interakci s „nepřítelem“.

Režisér pracuje s těmito dvěma rovinami, tedy jak on vnímá postavu z hlediska své vlastní životní zkušenosti a jak postavu vnímají ostatní charakterové ve filmu, ale ani jedno se nemusí shodovat s třetí rovinou, což je postavu vnímá sám divák. Nebo lépe řečeno, jak režisér chce, aby divák vnímal postavu. Pokud mu má být postava sympatická, nehledě na to že ostatní ve filmu jí třeba pohrdají, režisér musí zvolit odpovídající filmové prostředky.

¹ VOSTRÝ, Jaroslav. O hercích a herectví, druhé rozšířené vydání. Praha: KANT, 2014, s. 89

² KULKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada, 2008, s. 229

1.3 Režisér a divák

Třetí rovina režijního uvažování je tedy „já a divák“, nebo spíše jak zajistit, aby vztah „divák a postava“ byla podle mých představ? Možností je velké množství a konkrétně už souvisí třeba s filmovým stylem, inscenací scén, či práci s hercem. Toto už může přímo souviset s velmi specifickými atributy psychologie dané postavy, které jsou samozřejmě velmi podstatné, ale základní princip životnosti charakteru musíme chápat i v širší souvislosti. Než divák může nahlédnout hlouběji do postavy, potřebuje si k ní vytvořit nějaký základní postoj, tedy jestli je mu sympatická či naopak. Z toho následně vychází.

Velmi užitečným pomocníkem v této problematice může být velmi jednoduchá obecná psychologie toho, co nám bývá sympatické, či co nás naopak může štvát. Například určitá svéráznost, dá se říct i divnost, je nám vždy sympatická, ale pouze pod podmínkou, že nezasahuje do naší komfortní zóny. Ve filmech to můžeme vidět neustále. Vedlejší postavy, které jsou například vydědenci ve svém prostředí, protože jsou divní, vulgární a nějak specifičtí. Proto nevycházejí se svým okolím. Jako příklad si můžeme vzít jakoukoliv vedlejší komickou postavu ze sitcomové tvorby, která je svým chováním v kontrastu oproti mnohem civilizovanějšímu hlavnímu hrdinovi. To byl jen jeden druh příkladu. Na podobném principu fungují i antihrdinové. Divákům jsou takové postavy sympatické, protože od nich mají odstup a nadhled, ale když se s podobnou postavou potýkají v reálném životě, už to pro ně bývá problém, protože se jich to přímá dotýká. Dále můžeme říct, že nám je obecně sympatická schopnost člověka jít si za svým. I když tady je hranice tenčí, protože je to lidská vlastnost, která se může stát ve své intenzitě až charakterovou vadou. Nicméně i tak nám to bude minimálně imponovat. Jako poslední příklad bych uvedl křivdu. Pocit, že postava podstupuje něco, co si nezaslouží a lidé jí opovrhují, místo aby ho po právu ocenili, umožňuje divákovi snad jedno z největších možných emočních napojení. Není to nejoriginálnější, ale koneckonců to známe všichni. Nutno dodat, že režisér s těmito motivy musí jednat v podtextové rovině, například při inscenaci scény, ne v rovině situací, ale právě z těchto důvodů režisér často musí upravovat situace, napsané scénáristou tak, aby fungovaly ve vztahu k výše zmíněnému.

Toto jsou vlivy velmi silně působící na lidskou emoci. Můžeme říct, že režijní práci je právě vedení takové divákovi emoce, s tím souvisí i to, že režisér musí zaměstnat divákovu racionální myšlenku a vědomě akcentovat určité motivy, symboly a emoce právě tak, aby divák pochopil náš záměr, ale přitom zůstal o krok za námi. Manipulace divákovým vnímáním a imaginací má svou vlastní terminologii, která má prameny v sociálně psychologických výzkumech o mezilidské komunikaci. Nejen divák, ale člověk obecně vnímá jednotlivé podněty kolem sebe jako paradigmatickou konotaci. Například vidí růži. Člověk ví, co to je. Ví, že je to považováno za krásnou květinu, která má nepříjemné ostny. Zná její vůni, má s tím nějakou zkušenost obecného rázu. To je paradigmatická konotace. Pokud poté podobnou růži vidí ve filmu, prvně ji stále chápe jako paradigmatickou konotaci, ne-

hledě na film. Tvůrci však mají moc tyto paradigmatické konotace proměnit na něco, čemu se říká syntagmatická konotace, kdy divák začíná růži chápat podle vnitřních zákonitostí a pravidel filmu. Například pokud vidí postavu, jak růži daruje své manželce a následně stejnou růži předává jiné ženě, květina nabírá na souvislostech a stává se z ní motiv. *Syntagma, jako pojem, je tedy vlastní sdělení složené z jednotlivých možností paradigmatu.*³ Ve filmu můžeme paradigma vnímat jako jeden záběr či obecně jednotlivý podnět a syntagmatu jako určitý celek se specifickým významem, který z těchto paradigmat vytváříme. Například motiv, symbol nebo scéna či celá sekvence. Paradigmatické konotace by měly být dostatečně jasné a srozumitelné, protože už ty připravují v divákovi základ pro vytvoření syntagmaty. Režisér může jejich charakter ovlivnit spoustou rozhodnutí. V jaké velikosti, úhlu, rakursu a osvětlení daný objekt natočím? Jaká bude mizanscéna? Má ta růže působit svěže či otrhaně? To je vše součástí paradigmatu jednoho záběru, který v divákovi vyvolá asociaci na základě jeho obecné zkušenosti ze života. Z těchto obecných asociací a postojů se postupným vzájemným vlivem a souvislostmi stává syntagmatická konotace, kdy divákův vjem nepodléhá jeho vlastní zkušenosti, ale vnitřním zákonitostem filmu.

Úkolem režiséra je, aby měl divákovo vnímání paradigmatických syntagmatických konotací pod kontrolu a vedl jeho pozornost. Divák musí dekodovat všechny motivy, motivace a souvislosti. Když je film například o rodinných vztazích a divák to vše pochopí jako politický thriller, je to chyba. To je samozřejmě banální příklad, ale je jasné, že tento princip kontroly divákova vědění a percepce jde napříč celým dílem do hloubky. Od žánru po dílčí symboly. Pokud v tomhle režisér selže, divák si automaticky začne vymýšlet vlastní interpretaci, ztrácí pozornost a film pro něj končí.

Určitým odchylkám v percepci jednotlivých diváků se samozřejmě nelze vyhnout. Přesněji řečeno odchylkám v apercpci. Percepce je fyzický nebo můžeme říci biologický proces vnímání, který má každá lidská bytost stejná. Kdežto apercpcce je pojem označuje lidský vjem z psychologického hlediska, což je u každého jedince jiné. Faktorem můžou být podmínky a okolnosti při získávání daného vjemu, tedy například atmosféra v kině nebo okamžitý psychický stav jedince. Dále hlavně individuální lidské nastavení – tedy míra intelektuality, vzdělanosti nebo emocionality a vnímavosti, nebo soubor jeho duševních vlastností. Když to rozvedu, tato lidská individualita je nejzásadnějším faktorem při vnímání nejen audiovizuálního díla, přičemž vychází hlavně z lidské zkušenosti. V předchozích řádcích jsem psal o tom, jak režisér pracuje s lidskou zkušeností v rámci paradigmatických konotací, ale to jsou zkušenosti fungující v obecné rovině a vlastně univerzálně. Použil jsem příklad růže. O ní má člověk nějakou představu a zná atributy, které

³ KULKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada, 2008, s. 343

právě růži náleží. Růže voní, má trny. Ale lidská zkušenost může být mnohem komplexnější a v momentě kdy je napojená na nějakou specifickou prožitou emoci, už to nenazýváme konotací, nýbrž kosignací. Kosignace by byla, že má zesnulá matka milovala růže, nebo že má životní láska vyhodila mnou darované růže do koše. To je emocionální prožitek vázaný na určitý objekt, místo, atmosféru nebo vlastně cokoli a ani dva lidé na světě nemají stejný soubor takovýchto emocionálních zkušeností, které formují naše lidské nastavení. I když tedy divák pochopí vše, tak jak měl a prožije film, tak jak tvůrce zamýšlel, v rámci těchto kosignací dva diváci film nikdy neprožijí úplně stejně a pokaždé jde o unikátní záležitost. Režisér toto konsignační paradigma u diváků samozřejmě nemůže ovlivnit, ale zároveň pracuje se svým vlastním konsignačním paradigmatickým. Je přirozené, že z něj vychází, popisoval jsem, jak režisér pracuje se svým vlastním lidským nastavením, ale zároveň musí mít nějakou míru odstupu. Podobně jako herec, který při svém výkonu je přímo postavou a zároveň jí není. Režisér se svým filmem a postavami žije, zároveň však musí být schopen rozložit kosignace zpátky na konotace, aby byl schopen příběh srozumitelně odvyprávět. Přitom si svých kosignací musí být však neustále vědom, aby do díla dostal svůj vlastní specifický a lidský náhled na problematiku. Ve zkratce, konotace ovlivňují pochopitelnost a celkový dojem, kosignace už například specifickou míru emoční rezonance v divákovi, jde tedy už o formu nadstavby.

2. HEREC JAKO PROSTŘEDEK

2.1 Obsazení a herecký typ

Výstupem z první kapitoly je, že největším režijním prostředkem, nejen při zžitování postavy, je režisér sám. Vždy vychází sám ze sebe a musí být schopen mít postavu zkonstruovanou a vlastně živou již ve své mysli. Aby mohl určit koncept a učinit kroky, kdy využívá další prostředky. Se skálopevnou jistotou můžeme říct, že dalším mocným prostředkem je herec, protože ať už je přínos režiséra jakkoliv velký, je to právě on, kdo prakticky přivádí postavu k životu.

„Nepostačí stvořit jen duši, ale musíme ji nýbrž propůjčit i tělo a toto tělo musí býtí jejím dokonalým, dle života pravdivým výrazem, musí mít svůj zvláštní způsob, přichází, vstupuje, se vzdaluje, usedá, se směje, pláče, dýše, mluví, mlčí a veškeré tyto způsoby bytí, jednání a trpění musí být v souvislosti, musí tvořit osobnost v životě se vyskytující, za pravdu uznatelnou a k tykání nás vyzývající.“⁴

Těmito slovy deklaroval velký francouzský herec Benoît-Constant Coquelin požadavek na uznání hereckého výkonu jako samostatného uměleckého výtvoru, *který je neoddělitelný od tvůrce a proces vytváření dokonce v každém okamžiku splývá s výsledkem.*⁵ Z čehož vyplývá, že herec svou postavu vytváří už svým pouhým bytím. Kdybychom měli nějak definovat herecké ztvárnění postavy třeba dle základů Stanislavského metody, tak herec řeší vnější ztělesnění postavy v návaznosti na vnitřní pochody, které stimulují následné vyobrazené jednání. To pokud bychom brali problematiku technicky, ale pro režijní práci je podstatný jednoduchý závěr z Coquelinova citátu. Tj. že jde v hereckém projevu hlavně o pravdivost, o dle života pravdivý výraz. Tedy jde o to, aby herec svou existencí a bytím působil, co nejpřirozeněji a nejautentičtěji. Coquelin tak apeluje na uznání důležitosti herecké osobnosti a svým způsobem vyzdvihuje akt castingu, na což navazuje spousta režisérů, kteří tvrdí, že správné obsazení je základ úspěchu a polovina dobré režie. Ale podle čeho by si měl režisér vybrat svého herce, aby v divákovi vyvolával potřebné konotace?

⁴ COQUELIN, Benoît-Constant, Praha: Alois Hynek, 1883, s. 10

⁵ VOSTRÝ, Jaroslav. O hercích a herectví, druhé rozšířené vydání. Praha: KANT, 2014, s. 89

Zopakují výstup z první kapitoly, že režisér vychází ze svého „vnitřního kompasu“, tedy že má jasnou představu, jak by mělo vše působit a podle toho činí koncepční kroky. Když pomíneme hereckou techniku, vciťování či přímo režisérovu práci s hercem a tedy vlastně trasu postava – herec a místo toho se soustředíme čistě na vnější vnímání postavy, ať už se jedná o trasu postava – režisér nebo postava – divák, tak dojdeme k závěru, že velmi silným faktorem je vizuální vjem. Jak bude postava vypadat a jak bude vnějškově působit?

Vizuální vjem je faktorem, který až na výjimky utváří divákův náhled na postavu jako první, tedy divák si svou prvotní představu o postavě utváří na základě vizuálního vjemu a pak je někdy nucen svou představu upravit či zcela změnit, ale právě proto, aby měl z čeho vycházet, je zjev postav důležitý. Důležitost vizuálního vjemu z postavy věděli už ve starém Řecku, kdy byl Aristoteles dokonce přesvědčen o principu absolutní korepondence vnitřních a vnějších znaků postavy. Z řečtiny pochází i slovo charakter, které v původním významu znamená pečeť. Podle toho bychom charakter mohli chápat jako vnitřní lidské nastavení, které se ovšem projevuje i navenek v našem zjevu. Obtiskne se jako pečeť. V obráceném pořadí je to vlastně velmi logický proces. My jako individuality se rodíme s nějakými fyzickými dispozicemi a ty krom jiných faktorů ovlivňují v jisté míře náš mentální vývoj. Připadáme si atraktivní? Vnímají nás ostatní jako atraktivní? Potom je možné, že budeme mít vysoké sebevědomí. Je to sice pouze výchozí platforma, kde je možných výstupů nespočet, ale i tak můžeme říct, že divák vychází z této vlastní osobní zkušenosti a jakékoliv duševní vlastnosti má asociované s určitými fyzickým vzhledem a jedná-li se o asociaci s konkrétními fyziognomickými dispozicemi jako je výška či postava, nazýváme to hereckým typem. Příkladem může být typ něžné blondýnky, který představovala slavná Marilyn Monroe nebo drsňák Clinta Eastwooda. Práci s hereckým typem by šla dále rozebírat. Například obsazování proti hereckému typu nebo koncepční práce s vnějškovým typem herce v kontrastu s jeho odlišným vnitřním nastavením. Ale z hlediska rámcově daného rozsahu mé práce pro to už není prostor.

2.2 Hercova maska a tematizace

Herecký typ je nějaký základní princip, dle kterého se režisér může řídit, ale je to jen základní platforma, pro divákovo správné prvotní zařazení postavy. Divák a člověk obecně však vnímá lidské charaktery komplexněji než jako zmiňované archetypy. Sice stále v intencích psychofyzických atributů, kdy divákovi celou postavu reprezentuje sada vnějších znaků, ale už se nepohybujeme v mezích hereckého typu nebo nějaké škatulky, ale v něčem co můžeme nazvat tématem. Něco co danou postavu vlastně dělá jedinečnou a doopravdy živou. Herecký typ s tematizací, jakožto vnější definice postavy, souvisí a můžeme ho chápat jako nálepkou nebo jako hercovu základní "masku", která slouží divákovi

jako základní orientační značka, ale souvislosti této masky jsou mnohem širší. Je to něco co používají všichni každý den. Každý z nás v reálném životě hraje, nebo spíše chce nějak působit, nějak se stylizuje v daných situacích. Člověk má tuto pomyslnou masku, kterou však může něco přesahovat. Může z něho něco vyzařovat, něco čemu můžeme říkat charisma, či osobnost drápající se na povrch. Tato jistá lidská jedinečnost může mít různou podobu. Může se vyznačovat rétorikou, držením těla nebo jiným určitým vnějším jednáním, které má v divákově vnímání často vazbu na tělesné atributy. Známým příkladem, který uváděl i Jaroslav Vostrý ve své knize „O hercích a herectví“ budiž opět příklad Marilyn Monroe a jejího proslaveného způsobu chůze, zvaném „Monroe's walk“. *Způsob chůze, který ale rozhodně nebyl totožný jen s „podáním“ tělesných předností. To co se v tomto způsobu odráželo, bylo i cosi hlubšího, co s tělesným typem souvisí, ale co je současně přesahuje*⁶ a to je právě, co můžeme nazvat tématem či tematizací. Úplně jednoduše můžeme říct, že herecký typ je hrubá forma a tematizace jsou jemné nuance. Obojí je však stejně důležité a musí být v určitém souladu.

Dalším příkladem tematizace postavy skrze vnější jednání by byl už také jednou zmiňovaný Jean Gabin, zástupce osobnostního herectví který byl známý pro svou velkou civilnost a přirozenost, která byla způsobená i tím, že jeho civilní já jakoby splývalo s postavou, čili že sám sebe protlačil do postavy. O tom už byla řeč. Jaroslav Vostrý ve své knize uvádí jako příklad jeho nezaměnitelný způsob chůze, kteří mnozí popisují jako „vznášení“, jinými slovy se to dá popsat jako naprosto přirozené bytí. Forma této tematizace úzce souvisí s hereckým přístupem, který jsem v souvislosti s režijním řešením postav uváděl v kapitola "Režisér a postava". Jean Gabin je příkladem herce, který k tematizaci postavy používá zejména svoji vlastní výraznou osobnost, kterou alternuje pouze drobnými aspekty. Masku postavy je v jeho případě jeho vlastní maskou a jeho odstup od postavy je minimální. Zmiňoval jsem však i jiný přístup k postavě a s tím související i jiný přístup k masce. Zástupcem tohoto přístupu může být třeba Dustin Hoffman, který nemá stálou masku a každá jeho postava je výrazně jiná. Výstup ohledně tematizace je vlastně stejný, ale herec má mnohem větší odstup od postavy, protože používá masku, která postavu výrazně odděluje od jeho civilního "já". Prostředek k tematizaci tak nemusí být jeho vlastní osobnost, ale prvek třeba technického rázu.

S tím souvisí princip masek, který byl nastavený už ve starověkém Řecku, kde byly postavy ztvárňované herci ve skutečných maskách. Hercům tedy nebylo vidět do obličeje, ale nosily masku, které celou jejich postavu nějakým fundamentálním způsobem definovaly. Usmívající se maska jednoduchým způsobem reprezentovala jasně veselou postavičku.

⁶ VOSTRÝ, Jaroslav. O hercích a herectví, druhé rozšířené vydání. Praha: KANT, 2014, s. 203

Stejně tak fungovala maska nahněvaná či smutná. Jednalo se vlastně o typ, až archetyp. Užívání těchto masek mělo sice primárně účel v jasném definování charakteru, ale zároveň to mimoděk hercům pomáhalo ve ztotožnění s postavou, nebo lépe řečeno tím, že se jejich civilní „já“ oddělilo od „já“ postavy, mohli se potom ve svém výkonu cítit svobodnější, což souvisí s oným hereckým přístupem "od postavy". Zároveň nejde pouze o pocit osvobození, ale i o pocit, že když vypadám jinak a vypadám jako někdo konkrétní, tak jako bych v danou chvíli skutečně byl ten někdo jiný, což v jisté rovině souvisí s pocitem svobody. Tento princip se dá vyzorovat i ve všemožných rituálech, kdy na sebe například domorodci brali masky různých zvířat a měli tendence přizpůsobit své chování danému zvířeti.

Tento historický kontext můžeme velmi volně vztáhnout i na tematizaci postav pomocí masky, která se neshoduje s civilní podobou herce. Metodu masek ze starého Řecka však přejímáme i v doslovné míře, jako opravdové fyzické masky, které však oproti minulosti nabyly komplexnější podoby. Tuhou masku v pravém slova smyslu nahradila v dnešní době maska měkká – můžeme mluvit o líčení různého druhu, parukách nebo umělých vousech. Mezi neorganické atributy bychom dále mohli zařadit třeba kostým, či dokonce držení těla a tón hlasu. To vše funguje na stejné platformě a rozšiřuje tělesné „já“ herce, a když budeme citovat českého režiséra Jiřího Frejku „*maska je výraz celé osobnosti*“. A právě velkou stylizací masky se dá postava a její osobnost tematizovat. Zmínil jsem již Laurence Oliviere, který se vždy jakoby ztrácel v maskách svých postav a dalším zástupcem ze současnosti by byl třeba Johnny Depp, který si na hraní excentrických a naprosto necivilních postavách postavil svou kariéru. Kromě samotného castingu a vybrání adekvátního hereckého typu, se tedy může režisér pokusit postavu nějakým způsobem tematizovat. Ve spolupráci s hercem může využít jeho přirozenou osobnost nebo širokou škálu vnějších výrazových prostředků, kdy může postavu definovat třeba organickou maskou. Tento způsob práce s postavou je dle mě zcela zásadní pro její zživotnění.

2.3 Hercova osobnost

V této kapitole navážu na úplně první kapitolu, kde jsem popisoval nutnost toho, aby si byl režisér vědom svého vnitřního nastavení a zároveň tak pracoval se svou osobností. K zživotnění postavy by ale do jisté míry měl být schopen vnímat i herce, na právě té osobnostní úrovni. Ještě než se ale dostanu k tomu, jak přesně může režisér s hercem na téhle úrovni pracovat, chtěl bych se věnovat tomu, jak se sebou může pracovat herec samotný.

I pro něj platí postup jako u režiséra, tedy že konfrontuje sám sebe se sebou samým a následně sám sebe s postavou. U něj je však vše o to složitější až živočišnější, že on sám

je fyzicky součástí postavy a to nehledě na míru hereckého odstupu či techniky. S režisérem herec sdílí nutnost „čelit“ své vlastní osobě a být k sobě upřímný, což může být bolestivé. Herec má však ještě navíc onen faktor vnějšího odhalení. Výpověď o postavě se vždy do jisté míry stává i výpovědí o herci samém a proto je pro herce nutné něco, co nazýváme vyrovnání se s postavou. V kapitole o hereckém typu jsem psal o tom, jak fyzické dispozice ovlivňují divákův, a obecně lidský, náhled na sebe sama a následně determinují jeho představy a očekávání o hereckých typech. Tento náhled na sebe samotného mají přirozeně i herci, jejichž náhled je však na rozdíl od běžných lidí hromadně konfrontován s náhledem okolív v podobě vytváření role. Například se může jednat o ztvárnění role ženy, který není považována za příliš krásnou. Herečka se musí vyrovnat s předpokladem, že ona sama je svým okolím považována za ne krásnou. To se dá vztáhnout na jakýkoliv vnější atribut jako třeba stáří, tloušťku nebo jen vnější působení jako tvrdost, arogance či jemnost. Je jasné, že pokud se herec nebo herečka s tím všeobecným předpokladem o své osobě nesrovná, nemůže roli ztvárnit. Marcello Mastroianni, slavný evropský herec, který se proslavil hlavně ve filmech Frederica Felliniho, ztvárnil spoustu postav s jedním společným jmenovatelem. Všechny byly svým způsobem melancholické a dá se říct jemné či křehké. Mastroianni tak stvořil nový druh citlivých hrdinů. Základy položil herec tím, že svou „křehkost“ si byl ochoten přiznat a proto je mohl přiznat i postavám, které hrál.

Vyrovnanost s postavou není omezena jen na vnější znaky, ale i psychologické znaky se zevnějškem nesouvisející nebo třeba názory. *Při střetnutí vlastního hercova životního postoje a materiálu svěřené role dochází k jevu podobnému křesání, a jako se křesáním vzněcují jiskry, tak v tomto případě máme co dělat s vyhraňováním tématu.*⁷ Tím se může chápat třeba to, že postava je komunista a ztvární ji herec, který má s touto politickou stranou zásadní osobní problém.

Režisérova práce v této oblasti spočívá ve schopnosti být vůči hercům vnímavý jako k osobnostem a aspekty vyrovnanosti s postavou z předešlých řádků registrovat. Nemůže obsadit herce, který není se svojí postavou vyrovnaný. S čím může kalkulovat je případná dispozice herce být svým způsobem k tématu postavy vyhraněný. Silnější herec může hrát postavu, která je svou figurou zamírákována, kde může zapojit i případnou osobní zkušenost. Příklad s komunismem funguje stejně. Může jít pouze o silnější motivaci pro herce, nebo o způsob výrazné tematizace postavy skrze malý odstup herce od „já“ postavy. Ale stále platí, že je nutná alespon základní vyrovnanost herce s postavou, bez toho se nelze obejít. Pokud je režisér dostatečně empatický, může tuto svou vnímavost využít funkčně

⁷ VOSTRÝ, Jaroslav. O hercích a herectví, druhé rozšířené vydání. Praha: KANT, 2014, s. 190

nejen u obsazení herce, ale obecně během celého tvůrčího procesu, kdy můžu při práci s hercem uplatnit individuální přístup založený pochopení osobnosti herce.

Od širších souvislostí, tedy od castingu, o tom už byla řeč. Uvedl bych však ještě příklad velmi promyšleného a koncepčního obsazení nejen na základě vnímání daného herce, ale i na základě vnímání herce veřejností. Paul Thomas Anderson do svého filmu "Až na krev" obsadil Daniela Day Lewise do role obsesivního naftaře. Rafinovanost tohoto obsazení tkví v reputaci tohoto Oscarem třikrát ověčeného herce, který má pověst puntičkářského, metodického a právě až obsesivního herce, který jde kvůli roli za samou hranu. Což přesně koresponduje s jeho postavou Daniala Plainviewa (i křestní jméno se shoduje), která je podobně zarputilá ve svém jednání. A i když je zde míra přetělesnění veliká, tedy že herec ztělesňuje vizuálně naprosto odlišnou postavu od jeho civilní podoby, tak i přesto si divák s postavou podvědomě spojí i herce samotného, se kterým má však asociované podobné duševní vlastnosti a věrohodnost postavy se potom rapidně zvyšuje. Podobně použil P. T. Anderson i Joaquina Phonixe ve filmu "Mistr", kde šlo ovšem o atribut výstřednosti a jisté asociálnosti. Samotná práce s hercem je potom téma pro samostatnou práci, ale v tomto kontextu bych se krátce věnoval aspektu lidského vztahu mezi režisérem a hercem. *Režisér by měl jednak při zkouškách zajišťovat inspirativní atmosféru a být tedy jakýmsi animátorem.*⁸ Druhá by měl být schopen velké míry empatie. *Stejně jako v sobě objevil podstatu svých emocionálních mechanismů, tak by se měl pokusit pochopit emocionální mechanismy svých herců*⁹ a pomohl jim tak být přirozený a nehrát emoce, které skutečně nezažívají. Esenciální je právě ta vnímavost a vlastně i ochota jak režiséra, tak herce, tnout do živého v momentě, kdy člověk čelí tomu, že svoje emoční mechanismy odhaluje dalšímu člověku a do jisté míry i sobě, což může být velmi nepříjemné a bolestivé. Tady vzniká nejvíce pravdivosti, protože herec ani režisér se ničím nechraní a odhalí něco skutečného ze svého nitra.

⁸ VOSTRÝ, Jaroslav. O hercích a herectví, druhé rozšířené vydání. Praha: KANT, 2014, s. 140

⁹ VOSTRÝ, Jaroslav. O hercích a herectví, druhé rozšířené vydání. Praha: KANT, 2014, s. 142

3. FORMÁLNÍ PROSTŘEDKY

3.1 Inscenační prostředky a režijní vodítka

V dosavadním textu jsem probral veškeré prostředky na vytvoření životné postavy, které přímo souvisely s prací na dramatické postavě. Shrnuto a podtrženo, když pomineme scénáristu, na charakteru pracuje režisér, který ho řeší na úrovni konfrontace se sebou samým (k tomu potřebuje, aby on sám byl se svým vlastním charakterem srovnán) a na úrovni vztahu dané postavy a diváka. Na postavě svým vlastním tvůrčím procesem pracuje i herec, poté co obdrží příslušné vstupy od režiséra. Finálně následuje konfrontace, či lépe řečeno spolupráce těchto dvou mužů. Tyto tři fáze zásadně ovlivňují a vlastně definují konečné ztvárnění dramatické postavy ve filmu a tudíž mají přímý dopad i na její „životnost“.

Rád bych se v poslední kapitole věnoval celému dalšímu okruhu prostředků, které jsou také nedílnou součástí ztvárnění postavy. Tento okruh můžeme označit jako soubor různých formálních prostředků, které nám pomáhají definovat a autenticky vyobrazit nejen postavy, ale i situace, jejichž životnost je neméně důležitá. Využití těchto formálních prostředků vychází opět z režisérova „vnitřního kompasu“, což je pojem, který jsem nastavil v první kapitole. Cílem by mělo být, aby tyto formální prostředky podporovaly, akcentovaly a rozvíjely lidský faktor, ohledně postav (co postava cítí a vnímá) i situací.

Největší návaznost na dosavadní režijní prostředky, které souvisely s hereckým řemeslem, jsou inscenační postupy. To je pohybové řešení scény v kombinaci s prostorem, rekvizitami a světlem. Samotné pohybové řešení scény nazýváme aranží a můžeme to jednoduše chápat jako to, co bude herec během scény dělat. Bude chodit po místnosti? Mýt nádobí? Neřešíme tady okolnosti prostoru, ani třeba světla, pouze čistě hereckou akci, která musí pravdivě a přirozeně doplňovat „bytí postavy“. Správná aranžé naprosto zásadně ovlivňuje autentičnost hereckého výkonu i celé situace. Opakem je vykonstruovanost a nepřirozenost, což je závažná režijní chyba. Nic se nesmí dít, protože to režisér tak chtěl. Vše musí vycházet z logiky vnitřního nastavení postavy (introvert nebude při hádce výrazně rozhazovat rukama např.) i z vnitřní logiky scény. Vše musí mít svůj důvod. Co se týče pracovního postupu ohledně aranžování, vše se řeší odstředivě. Po čtené zkoušce, kdy už je jasný princip scény se na další schůzce s hercem řeší stylizace a případně právě aranžmá. Poté následuje aranžovací zkouška, která je vyloženě na aranž zaměřená. V ideálním případě by se měly kromě pohybového řešení zahrnout už veškeré inscenační atributy, které jsem zmiňoval na začátku. Herci by měli být v kostýmu, měli bychom zkusit v dekoraci, kde budeme později točit. Mělo by se počítat s rekvizitami a scéna by se měla základně

nasvícená, aby se podmínky, co nejvíce podobaly natáčení. V případě složitého kamerového řešení scény je vhodné s tím už dopředu počítat a být si vědom tím danými omezeními ohledně pohybu po scéně. Příkladů využití aranžmá by mohly být tisíce. Můžeme jím například nenuceně prokreslit či rozvíjet vztahy postav. A to skrze proxemiku, což je neverbální komunikace založená na osobních zónách. Ty jsou veřejné, společenské, osobní a intimní. *Příkladem rozvíjení vztahů skrze proxemiku může být proniknutí nežádoucí osoby právě do intimního prostoru, což signalizuje: Jsi nicka, proto si to mohu dovolit.*¹⁰ Podobně může fungovat i pohled nebo dotek, i to je součástí aranžmá.

Dalším fundamentálním formálním prostředkem pro zživotnění postav, či situací by byla oblast, kterou můžeme souhrně označit jako psychologii záběrování. Rozzáběrování scény je čistě režisérova výsada a je zásadní pro vyznění scény. Americký režisér David Fincher kdysi řekl: „*Říká se, že je milión způsobů, jak natočit scénu, ale já s tím nesouhlasím. Myslím, že jsou dva. A ten jeden je špatně.*“ Důležitost správného rozzáběrování Fincher vystihl poměrně jasně. Záběrová skladba je základní obrazový prostředek a vždy se musí řídit vnitřním smyslem a povahou scény. I ti nejvýraznější režiséři známí okázalostí svých formálních postupů musí mít neustále na paměti sdělení scény a na základě toho se rozhodnout na pro danou určitou skladbu záběrů.

K tomu jim pomáhají takzvaná **režijní vodítka**. První z nich určuje *čí je scéna*. Platí jednoduché pravidlo, že scéna patří tomu, kdo posouvá děj kupředu. Může jít o jednání postavy nebo i o její výraznou emoci, která posouvá vývoj postavy. Jiná formulace může znít, že jde o postavu, kterou chceme jako diváci nejvíce vidět. Scéna nemůže patřit dvěma a více postavám, protože to by pro diváka bylo chaotické. Ale že by scénu nevladnil nikdo, je taktéž nepřipustné, divák si vždy musí někoho najít. Logický vliv tohoto vodítka na skladbu záběrů je to, že „vlastníka scény“ snímáme nejvíce a patří mu tudíž nejvíce záběrů scény. Je dobré zmínit, že komu patří scéna, se může během sekvence měnit. Druhé režijní vodítko se nazývá *hledisko*, tedy z jakého či spíše čího pohledu je vyprávěn příběh? Je z pohledu jedné konkrétní postavy? Pokud ano, jedná se o subjektivní hledisko, kdy se omezíme na pohled jedné postavy a neukazujeme nic jiného, než co vidí ona postava. Hojně je to využíváno při scénách, kdy potřebujeme zvýšit napětí. Například když se postav před schovává před zločincem, záměrně neukážeme, jestli jí je zločinec na stopě. Divák je v nejistotě a ve strachu spolu s postavou. Využívá se i ruční kamera, která simuluje „pohled“ postavy, aby se maximálně podpořil koncept subjektivního hlediska. Toto je příklad konkrétní situace, u které se subjektivní hledisko nabízí, ale obecně platí, že v drtivé většině scén se využívá objektivní hledisko. Tedy že divák vidí a ví všechno a je takzvaně vše-

¹⁰ KULKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada, 2008

vědoucí, což je filmovědný termín vztahující se i k hledisku celé narace příběhu, ne jednotlivých scén. Varianta objektivního hlediska na uvedeném příkladu se schováváním před zločincem by také neubrala na dramatičnosti, akorát by scéna koncepčně fungovala jinak. Když by divák měl alespoň zdánlivý přehled o všem, více by se logicky šponovalo jeho očekávání, než nejistota jako v prvním případě. Dalším režijním vodítkem je nutnost určit, zda je v dané scéně důležité *jednání nebo situace*. Názorně se to dá vysvětlit na jedné z nejačastější situací, která je zároveň nejméně filmová – dialog postav. Nepřeberné množství střihových variant snad ani nelze spočítat, ale v zásadě se řídíme tím, že pokud je důležité jednání, soustředíme se na jednotlivé repliky postav. Akcentujeme repliky, protože pro děj i vyznění scény je důležitá její informace či emoce. Střídáme reakce jednotlivých protagonistů. V opačném případě naopak důležitost replik potlačujeme a akcentujeme spíše vyznění situace. Například napětí mezi postavami či trapnost situace. Dosáhnout toho můžeme skrze širší dvojbáběr, kde máme obě hovořící postavy, nebo užší záběr postavy, která pouze poslouchá monolog druhého. Poslední režijním vodítkem je pravidlo *emoce x akce*. Režisér se musí rozhodnout, co je pro něj v dané chvíli důležitější. Typické je to pro akční scény. V případě emoce je důležitý divákův vjem. Režisér chce akcentovat například tvrdost a intenzitu souboje. Proto z něj paradoxně nemusí být tolik vidět. Používá se ruční kamery, úzké záběr a rychlé střihy. To všechno podporuje divákův expresionistický dojem ze souboje. V případě důležitosti akce, chce režisér souboj více zpřehlednit, aby například ukázal, že dotyční jsou opravdu dobří. Akce se tedy natáčí v širších záběrech, aby bylo vše vidět a střihová skladba je jednodušší a více strohá. Tady je potřeba o něco více zvládlá choreografie souboje. Za emoční potyčku se dá více schovat.

Mimo skladbu záběrů existuje samozřejmě spousta dalších dílčích formálních prostředků, jak skrze filmový styl obohatit postavy. Film dle dobrého zvyku vypráví hlavně obrazem, takže vizuální řešení filmu naskýtá spoustu možností. Ať už jde o volbu objektivů, práci s mizanscénou (v ohledu barevné škály a světla např.) anebo třeba kompozici. Dopad těchto stylistických prostředků na divákovo vnímání postav je spíše nepřímého a doplňkového rázu. Jedná se o formu druhého myšlenkového plánu, který obohacuje divákovo vidění na postav spíše na symbolické až podvědomé úrovni. Co se týče například kompozice. Středová kompozice říká něco jiného a působí diametrálně jinak než klasická kompozice zlatého středu. Svým způsobem „divné“ filmy Wes Andersona jsou na tom založené. Na filmu jeho jmenovce je názorně vidět, jak kompozice může naznačit vnitřní stav postavy. *Hollywoodskou normou je kompozice, kdy jsou důležité předměty a protagonisté umístováni do středu pro vyváženost záběru. Film „Mistr“ z roku 2012 od Paula Thomase Andersona se toho ale vzdává a systematicky umísťuje „hrdiny“ mimo střed, pří-*

*padně před ně staví rekvizity, přičemž tato záměrná nevyváženost koresponduje s duševním neklidem Freddieho a Lancastera*¹¹

3.2 Zvuk

Po obrazu je tady ještě zvuková složka. I s její pomocí se dá vyprávět a funkčně charakterizovat postavy. Zvuk jako takový má mnoho technických atributů jako třeba hlasitost, výšku nebo barvu. A právě tyto tři konkrétní vlastnosti zvuku nám mohou například pomoci rozeznat hlasy jednotlivých postav, což je logické, ale může to být využito i koncepčně. *John Wayne i James Stewart mluví pomalu, ale Wayneův hlas je hlubší a drsnější, zatímco Stewart mluví plačtivě a unyle. Tento rozdíl je velkou výhodou ve filmu Muž, který zastřelil Libertyho Valance, kde jsou jejich postavy v ostrém protikladu.*¹²

Zvuková složka obsahuje mluvené slovo, ruchy a hudbu. Standardní normou je, že mluvenému slovu jsou ve zvukovém mixu podřízeny jak ruchy, které podporují autentičnost okolí a vlastně bychom je ani neměli registrovat, tak i hudba akcentující emoci. Ale stejně jako u vizuálního řešení filmu neexistuje žádné dogma a podstatné je takové využití zvuku, které bude po smyslu příběhu, postav nebo situace. V současnosti oslavovaný Hollywoodský režisér Christopher Nolan například v některých scénách Interstellaru záměrně použil dialog jako součást sound designu. Dokonce až s dialogem ustoupil ruchům, aby zdůraznil hlasitost okolí. Tento postup je na americký blockbuster poněkud experimentální a byl k nespokojenosti některých diváků, ale Nolan tuto koncepci popisuje jako snahu pomoci divákovi ztotožnit se s hrdinou skrze, co nejautentičtější zážitek, kdy se divák cítí, jako by skutečně byl ve vesmírném kokpitu spolu s hrdinou. Možností jak podpořit tento konkrétní záměr je více. Práce se sound designem k tomu přímo vybízí. Kromě smíchání dialogů pod ruchy se dá využít zvuková perspektiva, nebo může být sound design třeba subjektivního rázu a více ilustrovat hrdinovy myšlenky či pocity. Další metodou je ještě využití ruchového kontrastu, kdy například při záběru prázdného náměstí uslyšíme zvuk lidského davu, stejný princip se dá použít i hudby akorát ve více pocitové rovině, kdy

¹¹ Zdroj: Mistrovské hledání rovnováhy v ambivalenci, Fanmovie.cz [online],[cit. 11-5-2015], dostupné z: <http://fanmovie.cz/filmovye-novinky/mistr-the-master-mistrovske-hledani-rovnovahy-v-ambivalenci-recenze/>

¹² David Bordwell, Kristin Thompson, Umění filmu: Úvod do studie formy a stylu. Praha: Akademie Muzických umění v Praze, 2011, s. 352

skladba nemusí podpořit dojem ze scény, ale naopak může jít podvratně proti němu a vytvořit nový dojem. Hudba sama o sobě by si také zasloužila několik řádek. Přeci jen je to prostředek s potenciálně mohutným emocionálním dopadem a prostor pro napojení diváka na hrdinu nebo pro jednoduchou tematizaci postav je velký.

Dvě základní kategorie jsou hudba diegetická, tedy reálná, kterou postavy slyší například v rádiu a hudba průvodní. To je hudba, která není součástí vnitřního světa filmu, tedy diegeze. Ta ilustruje vnitřní děj filmu, ale stejně jako divák není jeho součástí a je jakoby „nad“ dějem, ale zároveň je stále součástí filmu samotného. V přeneseném slova smyslu takhle můžeme mluvit i o divákovi. Hudba ale samozřejmě jenom neilustruje dění na plátně. A její pomocí můžeme vyprávět, koncepčně pomoci prezentovat postavy či definovat témata a rozvíjet myšlenky. Jedno z témat už jednou zmíněného filmu P. T. Andersona „Master“ je i ambivalence a nevyrovnanost. *Právě z dvojznačnosti těžší i hudba kytaristy Radiohead **Johnyho Greenwooda**, který s Andersonem spojil síly po kapitalistické fresce Až na krev již podruhé. Skladby, které někdy znějí jako rytmizovaná zvuková stopa, evokují přístup skladatelů klasického Hollywoodu, kteří se spoléhali na orchestr, ale omezením rozsahu na několik nástrojů se vůči nim a poetice 50. let vymezují.*¹³ Další příklad inovativního pojetí muziky může být film „Modrá“ od polského režiséra Krzystofa Kieslowského. Jako motiv se rozehrává orchestrální skladba v situaci, kdy je hlavní hrdinka smutná či melancholická. Následuje zatmívačka, kdy hudba hraje do tmy několik vteřin a pak se obrazově vrátíme zpátky do situace už za ticha. I když pojem situace je zavádějící, protože v záběru vidíme detail hrdinky a akcentován je její pocit. Můžu říct, že se vrátíme do reality. Ale jakoby během zatmívačky/roztmívačky žádný diegetický čas neuběhl a vrátíme do stejného bodu, nebo dokonce ještě o trochu dřív. Je to poněkud experimentální postup, ale velmi dobře funguje v těžko popsatelné rovině. Můžeme to chápat tak, že pro hlavní hrdinku čas plyne jinak, protože vzhledem k tomu, co si prožila je mnohem více ponořená do sebe a v momentě, kdy vnímá tuto hudbu, která pro ni má zvláštní význam, tak pro nic vlastně nic jiného neexistuje. Trochu jiný princip práce s hudbou, který však postavu funkčně definuje a je navíc velmi ozvláštňující.

¹³ Zdroj: Mistrovské hledání rovnováhy v ambivalenci, Fanmovie.cz [online].[cit. 11-5-2015], dostupné z: <http://fanmovie.cz/filmovye-novinky/mistr-the-master-mistrovske-hledani-rovnovahy-v-ambivalenci-recenze/>

ZÁVĚR

Úvod své práce jsem začal citátem právě Krzystofa Kieslowského a svou bakálřskou práci také končím příkladem z jeho práce, protože pro mě v sobě snoubí režijní jistotu a hlavně lidský názor s ochotou riskovat a hledat novou formu. Dokončuji tak nedramatický oblouk, který jsem na začátku nastavil. Slova pana Kieslowskeho jsem vyzdvihl na začátku i proto, že jsem je doopravdy docenil až v nedávné době, což byl také jeden faktor ve výběru tohoto tématu. Poslední rok jsem pracoval na svém prvním větším středometrážním snímku, kdy člověk poprvé čelí celé té mašinérii filmové výroby ve větší šíři. Pro začátečníka je to neskutečným objem ke zpracování a v určitou chvíli ji musí být podřízeno všechno, přesně jak říká pan Kieslowski. Touto prací jsem se tedy chtěl nejen profesně rozvíjet v oblasti, která mě zajímá, ale zároveň si trochu připomenout o čem to celé je. Abych na to příště, pod tíhou komplikací, technikálií a trápení, nezapomněl...

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

VOSTRÝ, Jaroslav. O hercích a herectví, druhé rozšířené vydání. Praha: KANT, 2014

KULKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada, 2008

COQUELIN, Benoît-Constant , Praha: Alois Hynek, 1883

STOKOVÁ, Danuta. Kieslowski o Kieslowském. Praha: Academia, 2013

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin, Umění filmu: Úvod do studie formy a styl
Praha: Akademie Muzických umění v Praze, 2011

