

Požadavky žánrové tvorby na stříhovou skladbu filmu

BcA. Filip Veselý

Diplomová práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Filip Veselý**
Osobní číslo: **K12379**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Požadavky žánrové tvorby na stříhovou skladbu filmu

2. Praktická část:
"Vážná známost" – hraný film, délka minimálně 20 min., stříhová skladba

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-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).

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 diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 230 s. ISBN 8073318962

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s., [40] s. ISBN 978-80-7331-217-6

BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York: Routledge, c2008, xii, 499 s. ISBN 978-0-415-97779-1

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London: Routledge, c1985, xiv, 370 s. ISBN 0-415-01877-3

FIELD, Syd. *The screenwriter's problem solver: how to recognize, identify, and define screenwriting problems*. New York, N.Y.: Bantam Dell, c1998, 363 s. ISBN 0-440-50491-0.

Vedoucí diplomové práce: **prof. Ludovít Labík, ArtD.**
Ateliér Audiovize


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

Termín odevzdání diplomové 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 užit 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 19.1.2015



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 nevydělečně 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 pořizovat 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 vzdělávacího zařízení (školní dílo).

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-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 užit 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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tématem teoretické části diplomové práce jsou požadavky žánrové tvorby na střih filmu. V kompilační části se práce zabývá historickým vývojem žánrů, jejich dělení a křížení. Poté se dostává k analýze celkem devíti filmů ze tří různých žánrů, které porovnává po stránce obsahové i strukturální. Praktickou částí je film Vážná známost.

Klíčová slova:

Žánr, střihová skladba, film

ABSTRACT

The topic of the theoretical part is genre requirements on film editing and its montage. First, this thesis describes historical background of genres, its evolution and multiplication. Then it reaches to structural and semantical analysis of nine films from three different genres. The practical part is film Commitment.

Keywords:

Genre, montage, film

Děkuji svému vedoucímu práce doc. Mgr. Ludovítovi Labíkovi, ArtD.

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

OBSAH

I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 ŽÁNRY.....	11
1.1 DEFINICE ŽÁNRU	11
1.2 HISTORIE ŽÁNRU	11
1.3 ŽÁNROVÉ DĚLENÍ A ŽÁNROVÝ MIX.....	12
2 DRAMA.....	16
2.1 CO DIVÁK OD DRAMATU OČEKÁVÁ?.....	16
2.2 CO DIVÁK OD DRAMATU DOSTANE	17
2.2.1 Whiplash	17
2.2.2 Birdman: Or (The Unexpected Virtue of Ignorance).....	18
2.2.3 Gone Girl.....	20
3 KOMEDIE	23
3.1 CO DIVÁK OD KOMEDIE OČEKÁVÁ?	23
3.2 CO DIVÁK OD KOMEDIE DOSTANE.....	24
3.2.1 We're The Millers	24
3.2.2 Intouchables	26
3.2.3 Relatos Salvajes	28
4 AKČNÍ FILM	31
4.1 CO DIVÁK OD AKČNÍHO FILMU OČEKÁVÁ?	31
4.2 CO DIVÁK OD AKČNÍHO FILMU DOSTANE.....	32
4.2.1 The Edge of Tomorrow	32
4.2.2 Raid: The Redemption	34
4.2.3 Rush.....	35
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....	39

ÚVOD

Téma mé práce zní Požadavky žánrové tvorby na střihovou skladbu filmu. Jednodušeji řečeno budu zkoumat, co jednotlivé žánry těmi žánry dělá, jaké to vytváří nároky na tvůrce, a jak to tím pádem ovlivňuje i střih.

Jako první se budu zabývat definicí žánru jako takového. Kdy a proč vůbec žánry vznikly a jaká je jejich funkce. Dalším krokem bude vytyčení několika hlavních žánrů, u kterých se pokusím definovat jejich podstatu, čili co v nich diváci hledají a proč na takové filmy do kin chodí. Tímto rozbořím podrobím nejzákladnější žánry - drama, komedii a akční film. Následně si z každého žánru vytipuju tři současné filmy, ve kterých budu výše zjištěné znaky hledat a porovnávat, jakými motivy a jakou montáží jsou ve filmech vyobrazené.

Téma žánrů jsem si vybral, protože mě vždy připadalo žánrové dělení z hlediska tvorby nepodstatné. Chtěl bych proto prozkoumat, zdali mají žánrové filmy některé strukturální znaky společné právě proto, že spadají do stejné žánrové kategorie, nebo jsou jejich společné znaky pouze obecná strukturální pravidla dobře fungujícího filmu. Proto za každý analyzovaný film umístím tabulku s informacemi o základních strukturálních bodech hlavní příběhové linky filmu, pomocí které bude srovnatelné, zdali se od sebe jednotlivé žánry v rámci příběhové makrostruktury liší či nikoli.

Výsledkem práce tedy bude porovnání, nakolik jsou od sebe různé žánry odlišené v rámci mikrostruktury, makrostruktury a nakolik v rámci obsahu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ŽÁNRY

1.1 Definice žánru

Tomáš Zabilanský ve článku *Filmové žánry – definice, typy, příklady* pro časopis 25fps definuje žánr jako „víceméně stálý soubor formálních a obsahových prvků existujících v rámci uměleckého díla, kde žánr má konvenční podobu, jež je výsledkem nepřímé dohody mezi divákem a filmovými tvůrci.“¹ Divákovi pak je předkládán tvar, jehož vlastnosti může na základě své předchozí zkušenosti očekávat. Mezi tyto obsahové aspekty řadí Zabilanský typologii postav, povahu prostředí, místo, čas, téma a character zápletky, ideologii nesenou příběhem atp. Formálními aspekty pak rozumíme konvence při práci s kamerou, střihem, komponováním mizanscény atd.²

Tato definice mi na úvod přijde trefná, protože je z ní patrné, že definovat žánr není jako definovat přesnou fyzikální veličinu. Jedná se spíše o soubor vlastností nesrovnatelných parametrů, které někdo slepil dokupy. Ale proč a kdy?

1.2 Historie žánru

„Žánrová teorie se vynořila v 50. letech jako alternativa k populární a dominantní autorské teorii, která nastoupila ve stejném historickém momentu a strhla na sebe pozornost jako produktivní a atraktivní přístup filmové analýzy“³, popisují skripta Univerzity Karlovy, a aby taky ne. Základem každé analýzy je produkt pojmenovat, popsat a zařadit. A právě k poslednímu bodu žánr slouží perfektně. Na rozdíl od autorské teorie, kde každý tvůrce a film byl jedinečný, kategorizace pomocí žánrů nabízela rychlý a přehledný index

¹ Cit: ZABILANSKÝ, Tomáš. 2007. Filmové žánry – definice, typy, příklady. *Filmové žánry – definice, typy, příklady* [online]. (1) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1

² Srov: ZABILANSKÝ, Tomáš. 2007. Filmové žánry – definice, typy, příklady. *Filmové žánry – definice, typy, příklady* [online]. (1) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1

³ Cit: KFS FF UK. 2007. *Film a žánr*. Dostupné také z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf> priklady/#_ftn1

jak pro diváka, tak pro distributora. Díky žánrům začalo být velmi rychle jasné nejen co funguje, ale také co funguje na koho, a po čem které publikum prahne.

Zprvu byl samozřejmě odbornou veřejností hluboko ponořenou ve světě autorského filmu žánr považován za popkulturní výsměch, nicméně jeho význam vzrostl v moment, kdy se na vzniklé filmy dalo pohlédnout s časovým odstupem dost velkým na to, aby byly pozorovatelné také historické a ekonomické vazby na tvorbu jako takovou. Jinými slovy šlo o to si uvědomit, že autor sice tvoří dílo jako takové, ale tvoří ho v reálném světě, který zároveň svým vlastním vývojem utváří autorovu osobnosti. Jeho názory, zkušenosti a postoje, které do filmu promítá. „*Základním předpokladem strukturalismem ovlivněných žánrových teorií je, že film stejně jako jakýkoliv jiný druh umění, vzniká v a je součástí specifického společenského kontextu a že jeho význam/významy je tímto kontextem ovlivněný. Význam už tak není jen na absolutní svobodné vůli konkrétního autora, jak prosazovala teorie autorství, ale jednotliví autoři/filmaři tvoří uvnitř systému, jak jim tento systém, v hollywoodském filmu nazývaný žánr, dovoluje. Pravidla žánrů – soubor konvencí – vymezuje způsob, jakým je konkrétní individuální dílo vnímáno a zároveň vymezuje kontext pro takové čtení.*“⁴

1.3 Žánrové dělení a žánrový mix

Vymezení jednotlivých žánrů je kámen úspěchu celého systému. Profesor Barry Keith Grant zastává názor, že atraktivita konceptu žánru vyplývala právě z jeho otevřenosti ke kombinování a asimilování rozdílných přístupů.⁵ Tuto teorii potvrzuje i pavoukovitý vývoj žánrových kategorií. Z původních několika základních, jako jsou například drama a komedie, se totiž do dnešního dne vyderivovaly doslova mraky žánrů a subžánrů na základě toho, jak který tvůrce pracoval a také na základě společenských reálií popsaných výše.

⁴ Cit: KFS FF UK. 2007. *Film a žánr*. Dostupné také z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf> příklady/#_ftn1

⁵ Srov: KFS FF UK. 2007. *Film a žánr*. Dostupné také z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf> příklady/#_ftn1

Podle čeho tedy vlastně žánry dělit? Profesorka a teoretička umění Jean-Marie Schaeffer rozlišuje pět základních rovin dělení žánrů:

1) *Rovina vypovídání*

Otázka "kdo vypovídá" nám umožňuje odlišit kategorii dokumentárního a fikčního filmu. Pokud lze vypovídajícímu položit otázku "je to pravda?" jedná se o dokumentární film. Je-li tato otázka nepodstatná, film není dokumentární, ale fikce.

2) *Rovina určení*

Otázka "komu je film určen?" definuje cílovou skupinu, čili diváka. Jedná se o žánrový přívlastek, jako například "film pro děti" nebo "rodinný film".

3) *Rovina funkce*

Na funkci filmu se nejlépe zeptáme otázkou "co film dělá"? Odpovědí bude například "komedie nás rozesmává" nebo "horor v nás vyvolává strach".

4) *Rovina sémantická*

Tato rovina kategorizuje filmy na základě jednotlivých prvků specifického žánrového "slovníku". Slovníkem v tomto případě uvažujeme motivy, postavy, rekvizity atd. Například kovbojové a saloony patří do westernu, vesmírné koráby do sci-fi, Hugh Grant do romantické komedie.

5) *Rovina syntaktická*

Soubor širších formálních a významotvorných struktur spjatých s daným žánrem. Například hraniční střet civilizace s divočinou ve westernu nebo první kontakt s mimozemskou civilizací ve sci-fi.⁶

Toto dělení z části vysvětluje, proč film zpravidla není kategorizovaný jen jedním žánrovým klíčovým slovem. Klíčové slovo "drama" obvykle nestačí, protože odpovídá pouze na jednu z vícera otázek a je těžké si pod ním samotným něco představit. Respektive

⁶ Srov: KUČERA, Jakub. 2006. Filmový žánr. *Filmový žánr* [online]. (942) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=942>

je možné si představit téměř cokoli. Přidáme-li do indexu "rodinné drama", začíná se nám film rýsovat jasněji, a když přihodíme ještě "rodinné drama/thriller", umíme si už udělat poměrně přesný obrázek.

Další aspekt této komplexnější kategorizace je fakt, že žánry jistým způsobem definiují co má které publikum rádo. Některé rádo řeší vztahy, jiné si raději zajde odpočinout na komedii a někteří by v kině nejraději vlezli přímo do epicentra každého výbuchu na plátně. V zájmu studií tedy zpočátku bylo vytvářet obsah, který by každému z nich dal, co chtějí. Časem se ale trend změnil, a to z několika důvodů. Jednak je do nekonečna lineárně škálovat izolované žánrové prvky minimálně nepraktické, ne-li nemožné. A taky pořád platí, že na akční film půjdou jenom milovníci akce a westernáci zůstanou doma. Mnohem chytřejší je dát v jednom filmu každému trochu. Žánry se tedy začaly míchat a čistý odlitek akčního filmu už dnes na trhu jen tak nevidíme.

Jak tedy žánry kategorizovat a jak psát jejich dějiny tedy nutně souvisí s otázkou jak zachytit žánr v procesu vzniku a následném vývoji. Rick Altman například na to šel například cestou analýzy filmových plakátů. Filmový plakát jako prostředek propagace podle něj zpochybňuje názor, že by žánry sloužily především masové produkci.⁷ „*Předpokladem tržního úspěchu je diferenciací produktu (jeho specifická), nikoli standardizace (univerzální žánrová forma). V zájmu studií není vyrábět a propagovat ryzí filmy jednoho žánru, ale spíše křížence a šlechtitelská monstra, která budou s to přilákat do kina co nejširší okruh potenciálních diváků. Proto se na plakátech žánrová identita filmů spíše rozostřuje a zmnožuje.*“⁸

Dnes jsme tedy v bodě, kdy je okolo nás žánrů stovky. Většina z nich vznikla právě asimilačním křížením a asi nejtypičtějším příkladem žánrového mixu z poslední doby je film Atlas Mraků (Cloud Atlas – režie Tom Tykwer a Lana a Andy Wachowski, 2012). Na databázi ČSFD má film označení Drama / Mysteriózní / Sci-Fi / Psychologický. Film je sice adaptace knihy, ale jeho esence je v obou formách stejná. Pomocí určitého časoprost-

⁷ Srov: KUČERA, Jakub. 2006. Filmový žánr. *Filmový žánr* [online]. (942) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=942>

⁸ Cit: KUČERA, Jakub. 2006. Filmový žánr. *Filmový žánr* [online]. (942) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=942>

rového vodítka spolu do jednoho příběhu svázat svět současný, fantasy i sci-fi. Vybrat to nejefektivnější a vyrobit koncentrát zábavy pro obrovské spektrum lidí.

Tolik k obecnému úvodu o žánrech. V následujících kapitolách popíšu tři ze základních žánrů – drama, komedii a akční film. Každý žánr nejprve obecně popíšu a poté z něj srovnám tři filmy a jejich obsahovou a stříhovou skladbu. Na závěr popisu každého filmu uvedu tabulku se základními strukturálními body – Turning Point 1 (TP1), Midpoint (MP) a Turning Point 2 (TP2).

2 DRAMA

2.1 Co divák od dramatu očekává?

Drama spadá mezi „vážné“ žánrové látky. Cílem dramatu je vyvolat v divákovi napětí, dojetí, resp. v obecném slova smyslu pocit souznění s osudy a prožíváním hlavních postav. Má tendenci pojít se s dalšími „vážnými“ žánry – historickým filmem, životopisným filmem, válečným filmem.

Podle povahy zápletky rozlišujeme psychologické drama – soustřeďuje se na vykreslení psychologie postav (Ucho, r. K. Kachyňa, 1970), historické / kostýmní drama (Barry Lyndon, r. S. Kubrick, 1975), válečné drama – v podstatě zaměnitelné za válečný film (Zachraňte vojína Ryana, r. S. Spielberg, 1998), životopisné drama (Capote, r. B. Miller, 2005) a milostné drama (melodrama) – zdrojem dramatičnosti je milostný vztah hlavních hrdinů, považováno za samostatný žánrový útvar (Zaříkavač koní, r. R. Redford, 1998). Podle prostředí rozlišujeme rodinné drama (Kramerová versus Kramer, r. R. Benton, 1979), profesní drama (Wall Street, r. O. Stone, 1987), sportovní drama (Million Dollar Baby, r. C. Eastwood, 2004).⁹

Bodově je možné požadavky dramatu zachytit takto:

- základem dramatu je konflikt
- skrze konflikt drama přináší divákovi co nejskutečnější prožitek
- postavy nejsou karikatury, ale skutečné, do detailu vykreslené osobnosti, ke kterým se může divák upnout, věřit jim a prožít s nimi jejich příběh
- příběh může skončit jak dobře, tak špatně, tak i otevřeně
- méně frekventovaně je ve stříhové skladbě používá podkresová hudba

⁹ Srov: ZABILANSKÝ, Tomáš. 2007. Filmové žánry – definice, typy, příklady. *Filmové žánry – definice, typy, příklady* [online]. (1) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1

2.2 Co divák od dramatu dostane

2.2.1 Whiplash

Režie	Rawson Marshall Thurber
Střih	Tom Cross
Rok vydání	2014
Žánr na ČSFD	Hudební / Drama

Whiplash je o mladém bicistovi Andrew Neimanovi, který vzhlíží k těm největším bubnovým legendám a sám se chce taky jednou stát. Konflikt je patrný už od první scény, kde Andrew cvičí pozdě večer na konzervatoři svůj obvyklý set, když se ve dveřích zjeví Terrance Fletcher. Vedoucí školního bigbítu, který je nejlepší v Americe. Terrance odloží sako a vyzve Andrewa, aby zahrál doubletime swing - extrémně rychlý a těžký rytmus. Andrew má dobrý náběh, ale není to ono. Po prvních soustředěných taktech Andrew slyší jenom zabouchnutí dveří. Terrance beze slova odešel. A aby to nebylo málo po chvíli se vrátí vzít si zapomenuté sako.

Tato scéna je úžasný otvírák, protože má obrovský háček. Urostlý, inteligentní, ale drsný a přísný chlap doslova hodí mladého kluka se štěněcíma očima přes palubu, aby se naučil plavat. Navíc jako otvírák posouvá hranice dramatického žánru. Většinou tento náraz postav přichází až v druhé půlce expozice filmu.

Celý film se pohybuje v hráčském a koncertním prostředí. To znamená, že mnoho scén obsahuje živé hraní, které není výplňové, ale dějotvorné. Koncept záběrování a střihu tomu rovněž odpovídá a dá se rozdělit na dvě části. Části dialogové a části rytmiizační.

Většinu filmu tvoří dialogové části. Ty jsou záběrovány co nejúsporněji, maximálně skrze dialogové okno a všechny dramatické situace film eskaluje spíše ukotvením v jednom záběru. První scéna je toho skvělým důkazem. Začíná dlouhou jízdou ke cvičícímu Neimannovi, kterou v tomto obraze přerušuje pouze protipohled na Fletchera.

Kontrastem k nim jsou části rytmiizační. Střihač Tom Cross je skvěle používá k vyjádření všech klíčových momentů filmu. V expozici je využívá k vytvoření ruchu velkoměsta, v průběhu filmu jimi zdůrazňuje motiv lehké nervozity či trémy a motivu nevyhnu-

telnosti rytmu, a nevynechá je taky v sekvencích, kdy Andrew cvičí hru na bicí doslova do krve. Lehká nervozita a tréma doprovází každé vystoupení nebo třeba první rande. Obě situace ve filmu jsou a jak sekvence chystání nástrojů před vystoupením nebo důležitou zkouškou, tak sekvence, kdy Nicole za pultem s občerstvením v kině Andrewovi lehce nervózně chystá pití jsou vyjádřeny rychlými střihy na detaily akcí. Stejně tak Tom Cross akcentuje důležité hráčské momenty na koncertních vystoupeních. Fletcher staví Andrewa do role, kdy se musí vypořádat s extrémně rychlým tempem, které když neudrží, potopí celou kapelu. Použitím rychlé montáže, kterou divák tak tak stihá přečíst vytváří obrovský tlak neustále plynoucího tempa skladby, které bubeník drží a ze kterého nesmí vypadnout, jinak skončil. Tento stísnující pocit prožívá jak hlavní postava, tak divák s ní. Naplňuje se tím tedy jeden z žánrových požadavků.

Whiplash je v kostce velmi koncentrované drama, kterému střih hodně pomáhá svou schopností rychlou a přesnou montáží vytvořit v divákovi stres, napětí a úžas. Nutno podotknout, že Tom Cross získal za střih tohoto filmu Oscara. Není v něm zbytečně mnoho postav a dynamika mezi protagonistou a antagonistou je přímá a nemá hranice, protože se oba respektují, zároveň ale podráždějí a zkouší, jestli je ten druhý opravdu tak dobrý.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu - 1:46:45

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:29:50	28%	Andrew dostane lekci u Fletchera a začne cvičit
MP	1:01:24	57,5%	Andrew si zaslouží místo v kapele
TP2	1:31:40	85,8%	Andrew přechází Fletchera přímo na pódium

2.2.2 Birdman: Or (The Unexpected Virtue of Ignorance)

Režie	Alejandro González Iñárritu
Střih	Douglas Crise, Stephen Mirrione
Rok vydání	2014
Žánr na ČSFD	Komedie / Drama

Zápletka Birdmana se točí okolo vyhořelého herce Riggana Thomsona. Za mlada se proslavil rolí komiksového hrdiny Birdmana v hollywoodském blockbustoru, na stará kolena investoval všechnen svůj čas a peníze do divadelní hry na Broadwayi, ve které hraje a také ji režíruje. I když od samého začátku sledujeme boj hlavní postavy se svým vlastním egem, vzniká nám zde v porovnání s Whiplashem zajímavý paradox. Ačkoli se v Birdmanovi protagonist a antagonist snoubí v jedné postavě a jsou tudíž na scéně od prvního záběru filmu, poznáme toto rozpoložení až ve druhé části expozice skrze rozhovor s Rigganovou exmanželkou. U Whiplashe je máme nadefinované mnohem dřív, ačkoli (anebo právě protože) jsou to dvě různé postavy.

Dalším srovnatelným faktorem je rozhodně střih. Pokud u Whiplashe tvořil viditelnou filmovou řeč, tak zde se jednoznačně schová za na oko jednozáběrovou formu. Je technicky jasné, že obraz je digitálně spojován a v ději jsou dokonce přiznané časové přechody a průlety kamery skrze stoprocentní stín, Birdman nicméně nepoužívá obrazový střih jako vyjadřovací prostředek. Jeho náhražkou jsou právě odpočinkové momenty přechodu dne a noci a potom pečlivě promyšlený vnitrozáběrový střih. Tento přístup jsem si ozkoušel na praktické části své diplomové práce a mohu o něm z vlastní zkušenosti říct, že to byla práce nesmírně zajímavá, nová a tím pádem i o dost složitější než klasický střih. Se vši úctou k tomu, že Iñárritu měl před sebou se svými střihači mnohem náročnější úkol a také více času a prostředků na jeho realizaci.

Díky vnitrozáběrové formě se do filmu neuvěřitelně pečlivě povedlo promítnout dva motivy. Motiv zesměšnění a motiv divadelního chaosu. Atmosféra obřího mraveniště díky průletům skrze úzké spletité chodby vyniká excelentně. Co se zesměšnění týče, hlavní hrdina v podstatě bojuje s uznáním a nejvíc ho vytáčí, když jeho veličenstvo někdo setře, odignoruje nebo udělá přesný opak toho, co po něm chtěl. Pokaždé když se něco takového stane, začne hrát v pozadí bicí sólo, jakoby reprezentující hněv v hrdinově hlavě. Nejprve ho slyšíme pouze ve zvuku, ale časem se poměrně dadaisticky začne bicista objevovat i v mizanscéně. V naprosto bizarních místech, jako třeba uprostřed kuchyňky v zázemí divadla. Ačkoli v divadle je možné vše. Zesměšnění pak vrcholí scénou, kdy si z vlastního zhrzeného excesu jde hlavní hrdina nekuřák zakouřit těsně před výstupem ven mimo divadlo. Zabouchne si dveře i župan, který má na sobě jako jediný a jedinou cestou jak se dostat zpátky na jeviště odehrát včas roli je pouze ve spodním prádle projít hlavní branou do divadla, kde už čekají zástupy novinářů a kritiků. A vůbec je to uprostřed Broadwaye. Když Riggan z postranní uličky vyleze a začnou se na něj vrhat davy, nejen, že hraje

v pozadí opět bicí motiv, ale graduje až do Brazílského karnevalu, který reálně v mizanscéně míjí. Pohled na zhrzeného egocentrika urputně kráčícího odehrát svůj životní výkon po Broadwayi v bílých slípech prostě vybízí ke karnevalovému podmazu.

Prvek dramatu v Birdmanovi potvrzuje i teatrální dohra, kdy divák čeká, že se Riggan v závěrečného partu své životní rámci role na pódiu zastřelí. Ke střelbě skutečně dojde, nicméně plánovaně si hrdina pouze ustřelí nos. Co jiného by si taky povýšenec mohl ustřelit v příběhu o úspěšné sebeterapii.

V porovnání s Whiplashem v sobě Birdman nese stejné znaky – ztotožnění se s hlavní postavou a její motivací, prožitek příběhu, který je „vážný“ a napínavý. Narozdíl od Whiplashe má sice ambice být vtipný, nicméně míra vtipu je velmi dobře držena na uzdě. Co se ale formální a potažmo střihové stránky týče by se společný znak hledal ztuha.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu - 1:59:17

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:17:17	14,5%	Riggan přijme herce, který totálně mění jeho hru aka zhezené ego
MP	0:55:33	46,5%	Riggan poprvé poslechne svůj vnitřní hlas Birdmana aka zdravé ego
TP2	1:29:32	75%	Riggan se rozhodne udělat to po svém a naplno se řídit zdravým egem

2.2.3 Gone Girl

Režie	David Fincher
Střih	Kirk Baxter
Rok vydání	2014
Žánr na ČSFD	Drama / Thriller / Mysteriózní

Na úvod musím přiznat, že na mě osobně působilo *Gone Girl* jako největší drama ze všech tří porovnávaných snímků. Když bych se sám sebe měl ptát proč, odpověděl bych, že jednoduše protože jeho příběh byl naprosto na zemi. Žádné alegorie, žádné výtvarné ani formální úlety. Čistě a jednoduše odvyprávěný příběh, s geniálně vystavěným a utaženým scénářem.

Příběh vypráví poměrně nevšední příhodu z manželství, kde se žena Amy rozhodne na nevěru svého manžela Nicka reagovat tak, že uteče z domu a vše okolo narafičí tak, aby to vypadalo jako že jí Nick zabil. Sám jsem se teď při psaní předchozí věty pobavil, jak zní triviálně oproti genialitě konstruktů scénáře Gilliana Flynn.

Z žánrových požadavků se opět dočkáváme spjatosti s hlavní postavou a vážnosti tématu. Formálně je ze všech tří filmů tento nejméně zbarvený. Civilní kamera, žádná stylizace ve svícení nebo způsobu snímání. Ve střihu se ale hodně setkáváme s flashbaky, flashforwardy a retrospektivními posuny v čase. Dramaturgicky jsou tyto postupy obhájeny dvěma způsoby.

V první třetině filmu se prostřednictvím Amyina deníku dostáváme hodně do minulosti. Na začátky jejich vztahu, který vypadá idylicky. Idylické vzpomínky kontrastují s nechápajícím manželem a truchlící rodinou zmizelé Amy. Zhruba okolo midpointu začínou historiky v deníku nabírat na dramatičnosti. Žádná idylka, ale chladné manželství, které postupně přerůstá až v Amyin strach o holý život. V této části filmu už začíná čím dál více nitek tahat za Nickovu vinnu.

Druhý typ retrospektivy se vynoří v momentě, kdy Nick odhalí Amyin kalkul dostat ho do vězení. Aby tvůrci kalkul podpořili, vrací se zpět na ráno 5. Července, kdy Amy zmizela. Tentokrát ale jejím hlediskem. Vidíme celou inscenaci a její přípravy od začátku do konce, včetně psaní falešného deníku s vymyšleným příběhem o strachu z manžela, který taky poslouží policii jako důkaz. Celou scénu doprovází Amyin voiceover, což celému master planu dodá vyznění přesně tikajícího stroje.

Všechny tyto retrospektivy jsou vždy označeny časovým titulkem, takže orientace není nijak stylizovaná, je přiznaná, čitelná a někdy podpořená zatmívačkou.

Zajímavé srovnání je zde mezi *Whiplashem* a *Gone Girl*. Oba filmy hodně pracují s napětím. U *Whiplashe* divákovi tečou nervy, jestli Andrew zůstane v tempu nebo jestli povolí, jestli u hraní omdlí nebo to skutečně bude nejlepší bubenické sólo v dějinách. A když v tom nejlepším film skončí, divák si konečně oddechne. I tak ale zůstane rozrušený

ještě pěknou půlhodinku po titulcích. Formálně toho docílil především střihač Tom Cross, který ustříháváním záběrů těsně před momentem, kdy by je divák v pohodlí přečetl, vytvořil pocit nervozity a napětí. U *Gone Girl* je napětí dané neustálými zvraty, které od druhé půlky filmu vedou k jasnému odloučení manželů. Je evidentní, že od teď jdou proti sobě a už spolu nikdy nemůžou být pod jednou střechou. Flynn ale připravil postavám přesně opačný osud. V momentě kdy veřejně zdiskreditovaný manžel Nick najde cestu ven a začne pracovat na svém očištění a odhalení skutečnosti, zmizelá Amy přiběhne domů a navleče Nicka do ještě větších pout, které je svážou pod jednu střechu na hezkých pár let. Film se tedy celou dobu chová jako dva magnetické póly, které se celou dobu odpuzují, ale v posledních deseti minutách je tvůrci stlačí k sobě a přes hodinu a půl těžkou silou tak zúročí v extrémní tlak, který má tendenci diváka přivádět k šílenství. Role střihače zde tedy měla podobný úkol, ale prostředek nebyl mikrostrukturální, jako v případě *Whiplash*, ale makrostrukturální. Poskládat jednotlivé scény v rámci různých forem retrospektivy tak, aby neustále budovali větší a větší tenzi.

Tuto stavbu skvěle podpírá i krátké intro a outro. *Gone Girl* začíná i končí subjektivním záběrem, kde Amy leží Nickovi, který ji hladí. V druhé půli záběru se otočí a upřeně podívá do kamery. V úvodní sekvenci doprovází záběr Nickův voiceover, který zní jako trochu drsnější manželské klišé a divák má tendenci spíše vinit Nicka z přehnané hrubosti. Na závěr se záběr opakuje a voiceover je lehce pozměněný. Otázky, které si ale Nick klade jsou ale příběhem rekontextualizovány v reálnou hrozbu, která vytvoří až lehce hororový háček, který v divákovi rovněž rezonuje i po titulcích.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu - 2:29:01

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:30:00	20%	Nick začne být pro policii podezřelý
MP	1:19:13	53%	Amy vysvětlí svoji motivaci a odhalí fatální plán
TP2	1:59:00	79%	Amy pochopí, že když se teď vrátí domů, udělá mu ještě větší peklo

3 KOMEDIE

3.1 Co divák od komedie očekává?

Komedie patří mezi „lehké“ žánry, jejím cílem je pobavit diváka prostřednictvím obsaženého humoru. Humor může být verbální (slovní) i neverbální (komická akce – pohbové gagy, mimika, gestika). Základním předpokladem pro dosažení komického efektu je odstup diváka od postavy.

Podle povahy humoru rozlišujeme klasickou komedii – humor je střídavý, spíše verbální a neironický (Blbeck večeři, r. F. Veber, 1998), bláznivou komedii (crazy komedii) – obsahuje větší míru nadsázky, převažuje neverbální humorná akce (Blbý a blbější, r. P. a B. Farrelly, 1994), černou komedii – obsahuje tvrdší, ironičtější a morbidnější, tzv. černý humor (Válka Roseových, r. D. DeVito, 1989) a hororovou komedii – obsahuje fantaskní hororové prvky (Krotitelé duchů, r. I. Reitman, 1984).

Podle povahy zápletky rozeznáváme romantickou komedii (Samotář v Seattlu, r. N. Ephron, 1993), akční komedii (Mizerové, r. M. Bay, 1995), krimikomedií (Dannyho parťáci, r. S. Soderbergh, 2001), sci-fi komedii (Návrat do budoucnosti, r. R. Zemeckis, 1985), hudební Capote (režie: B. Miller, 2005) komedii (Škola rocku, r. R. Linklater, 2003), satirickou komedii – prostřednictvím humoru napadá společenské nedostatky (Vrtěti psem, r. B. Levinson, 1997), parodii – vysmívá se klišé obsaženým ve snímcích odlišného žánrového typu či v celé skupině žánrů (Bláznivá střela, r. D. Zucker, 1988).

Podle typologie postav rozlišujeme rodinnou komedii (Noc v muzeu, r. S. Levy, 2006), teenagerskou komedii (Praci, praci, prcičky, r. P. a Ch. Weitz, 1999), komedii pohlaví – muž a žena jako protivníci (Adamovo žebro, r. G. Cukor, 1949), mafiánskou komedii (Přeber si to, r. H. Ramis, 1999).¹⁰

Očekávání žánru v bodech tedy:

- Hlavní účel žánru je bavit
- Každá situace má v konečném důsledku pozitivní nebo zábavné východisko, nikdy ne tragické

¹⁰ Srov: ZABILANSKÝ, Tomáš. 2007. Filmové žánry – definice, typy, příklady. *Filmové žánry – definice, typy, příklady* [online]. (1) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1

- Odstup diváka od postav
- Postavy jsou spíš karikatury, než-li do detailu vykreslené charaktery
- Příběh je zpravidla uzavřený a často bývá happyend

3.2 Co divák od komedie dostane

3.2.1 We're The Millers

Režie	Rawson Marshall Thurber
Střih	Michael L. Sale
Rok vydání	2013
Žánr na ČSFD	Komedie / Krimi / Road movie

Tato komedie je z vybraného vzorku největší mainstream. Zápletka v podobě sympatického weed guye, který musí převézt dvě tuny marihuany přes Americko-Mexické hranice v přestrojení za škrobeného otce spořádané americké rodinky ostatně nezní jinak. Přesto je to skutečně povedená podívaná, od které divák nečeká žádné nároky, čeká čistou zábavu. Útočí na nejjednodušší a obecně nejznámější témata. Je současná, zábavná, odlehčující a příjemná. Čím to dělá?

Nejprve trochu blíže k ději. David je lokální dealer marihuany v Denveru. Bydlí v činžáku a mezi jeho sousedy se najde Kenny, osmnáctiletý panic, jehož matka zjevně opustila a Rose, striptérka po uši v dluzích. Kenny se před domem zaplete do rvačky, aby zachránil pouliční teen zlodějku Casey. Dostane na frak a David se ho zastane. Moc mu to ale nevýjde a rváči ho okradou o všechno matroš i vydělané peníze. Nemá čím splácet svému dodavateli a ten ho proto pošle do Mexika převézt do států „trochu“ trávy. David si zprvu láme hlavu jak na to, nakonec ale přijde s nápadem oslovit tři jmenované postavy, aby jely s ním, coby falešná rodinka. Co by se taky mohlo zvrtnout, že?

Film hodně těží ze současných trendů – youtube, weed delivery, mobilní telefony a aplikace – a strukturou se snaží být co nejčistší klasika bez zbytečné omáčky. Film má

skvělé tempo. Představit postavy stihne během prvních pěti minut, save the cat přijde v desáté minutě a ve dvacáté už je rodinka v Mexiku před branami drogového kartelu. Scénář je plný jak situačních gagů, tak slovních vtipů na téma rodina, manželství, výchova dětí apod. Platforma party neznámých individuů hrajících si nezávazně na rodinku je perfektní pro vyznění všech rodinných a vztahových klišé. Film ale zdaleka není tak bezduchý, jak se může zdát. Ačkoli na diváka nevytváří žádné nároky, celou dobu ctí a podsouvá mu svůj žebříček hodnot. Těch, kde důvěra, láska a odpuštění vítězí a rodina je základ společnosti. A taky to, že rodina může vzniknout i z party individuů, které spolu ze začátku nemají absolutně nic společného.

Důležité je poznamenat, že ačkoli přirosteme k postavám téměř okamžitě, protože jsou všichni sympatičtí a hezcí, neprožíváme jejich trable vážně a každou situaci bereme s nadhledem. Dost tomu pomáhá fakt, že v případě tohoto filmu, kde jsou hlavní postavy čtyři a jsou téměř pořád spolu, je v debatě vždy jeden z nich ten, který problém zesměšní. Jednoduše tato komedie nás nenechá ani chvíli pomyslet na reálné dopady příběhových kauzalit. Dokonce i když rodinku pronásledují zabijáci z drogového kartelu, není strach, který prožíváme skutečný strach. Je to pouze lehké napětí, na které se těšíme, jak se vyvíjí.

Co se výrazových prostředků týče, film je velmi klasicky a přímočaře záběrován. Jelikož je jeho primární funkce pobavit, kdykoli se to trochu hodí a není to příliš drahé, ulítne si trochu do stylizace. V rámci vtipu samozřejmě. Například když Rose dělá striptýz gangsterům z kartelu dostává se film do stylizace erotického lap dance, kdy je stříhán do rytmu skladby a vybírá pečlivé a svůdné úhly kamery. Aby ale neuhnul z žánru komedie, je erotický lap dance prostříháván přehnaně karikovanými výrazy sledujících mužů.

Další taková situace je, když Don svádí souboj s vazounem z kartelu. Vtrhne na scénu s hudebním podkresem Kapitána Ameriky zabíraný z pohledu a několika ostrými ranami soka uzemní. Aby opět nezašla scéna ve stylizaci příliš daleko, má na sobě Don hawaiskou košili a zbraň, kterou má v ruce je termoska na kafe.

Také když se rodinka musí zastavit, aby se podívala na ohňostroj, s čímž falešný otec David neslouhasí, je následná trapnost situace uvozena statickou kompozicí z anfasu a přehnaně chabými rekvizitami.

Montáž hodně využívá podkresovou hudbu. Ať už autorádio nebo klasický ne-diegetický hudební podkres dává každé situaci odlehčenou atmosféru a divák si ji tak

snáze užije. Navíc pokud střihač hudbu dobře zvolí, může ji pak využít jako charakteristický znak daného prostředí nebo dané postavy. Doplní se tím tak nedostatek vykreslení charakteru.

V rámci komediálního žánru se také na konci filmu před titulky často umísťují tzv. blooper, neboli nepovedené záběry z natáčení. *We're The Millers* nejde proti trendu a baví diváky i po happyendu hlavního děje.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu - 1:44:22

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:22:30	21%	Hrdinové se poprvé zachovají týmově
MP	0:55:30	53%	Navzájem si pomůžou překonat osobní problém
TP2	1:33:30	89%	David se pro ně vrátí a společně zlikvidují gangstery

3.2.2 Intouchables

Režie Oslivier Nakache, Eric Toledano

Střih Dorian Rigal-Ansous

Rok vydání 2011

Žánr na ČSFD Komédie / Drama / Životopisný

Film *Nedotknutelní* je jedna z nejdojímavějších komedií, jakou jsem viděl. Děj ilustruje skutečný případ bohatého francouze Phillippa, který je od nehody na paraglidu připoutaný na kolečkové křeslo a ovládá pouze hlavu. Hledá osobního asistenta a najme si z vězení čerstvě propuštěného černošského imigranta Drisse. Nikdo tomu nerozumí, ale Driss svou drzostí a otevřeností vnese do strastí a lítostí přeplněného Phillippova života novou jiskru.

Zápletka opět evokuje spíše dojímavé drama, nežli komedii, ale opak je pravdou. I když, záleží kterou stranu mince si divák z filmu odnese. Rovina dramatická stejně jako ta

komiální je v tomto případě stejně extrémní a fatální asi jako typologie postav samotných. Nicméně můj názor je takový, že tyto dvě postavy si sednou právě proto, že se naučili se ze sebe dělat srandu a brát život s lehkostí i v této situaci. A dost možná i jenom v téhle situaci. Každý sám totiž štěstím nikdy nezáří. Naopak, scény, kdy jsou chvílemi každý sám jsou ty nejmocně dramatizující prvky. Každopádně film je převážně o vztahu jich dvou a když jejich východisko z prožitých situací v příběhu je pozitivní, proč by nebylo i to divákovo. Pokud tedy předpokladem komedie je, že vše se v dobré obrátí, *Intouchables* tuto podmínku rozhodně splňují.

Formálně se opět jedná o civilní, nestylizované dílo. Bez výrazné interpunkce film plyne lineárně s výjimkou úvodního flashforwardu. První scéna filmu by totiž v lineární ose byla scénou předposlední. Můj osobní názor je, že toto řazení scén mohlo klidně vzniknout až ve střížně, kde se ukázalo, že je tato scéna funguje mnohem lépe jako háček do děje. Obsahuje v sobě dost tajemství, akce a vtipné rekontextualizace, aby diváka zaujala a vtáhla do příběhu.

Film vypráví příběh o znovuobjevování radosti a dokumentuje příběh bohatého starousedlíka, který žije v polozámku uprostřed Paříže. Nejvýznamnější výtvarnou práci tedy odvedly lokace a rekvizity, které se v daném prostředí objevují. Aby exteriéry nezůstaly v pozadí, neplýtvali tvůrci použitím hellicamu pro časté přejezdy autem, ani GoPro záběrů při tandemovém paraglidu.

Typickým žánrovým prvkem pro filmy inspirované skutečnou událostí je krátký epilóg vysvětlující, jak to se skutečnými postavami bylo dál. *Intouchables* proto na závěr přidávají dvou větný titulok o obou pánech a také jeden „dovolenkový“ záběr, kde si spolu vyšli na horu.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu - 1:52:16

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:24:03	21%	Driss přijímá pozici asistenta
MP	1:10:15	62,5%	Hrdinové se navzájem povzbudí k tomu být lepšími
TP2	1:31:42	81%	Driss odejde, aby začal žít svůj život

3.2.3 Relatos Salvajes

Režie	Damián Szifrón
Střih	Pablo Barbieri Carrera, Damián Szifrón
Rok vydání	2014
Žánr na ČSFD	Povídkový / Komédie / Thriller / Drama

Argentinsko Španělská koprodukce *Relatos Salvajes* je soubor šesti skvělých povídek, které všechny spojuje motiv pomsty. A nutno poznamenat, že v duchu latinsko-amerického temperamentu pomsta je v každém příběhu dokonána. Precizně vybudovaný sarkasmus a černý humor je někdy až silně naturalisticky a explicitně pojatý, nicméně pořád dává prostor tomu se celé situaci vysmát. Ani ne zasmát, jako vysmát. Jinými slovy je to soubor hodně hořkosladké zábavy. Nicméně, pořád zábavy.

Strukturálně je každá povídka klasický trojaktový soběstačný celek. Po krátké expozici protagonisty a místa děje přichází konflikt s antagonistou, který někde reprezentuje osoba, jinde organizace, někde zákon. Každá má dva klasické turning pointy a midpoint, po kterém už postu nelze zastavit.

První povídka vypráví příběh o lidech, co se dají do řeči na palubě letadla. Postupně zjišťují, že mají společného známého Gabriela Pasternaka – první turning point (TP1) Očividně životnímu budižkničemu, kterému všichni jistým způsobem v jeho očích ublížili. Po chvíli navíc zjistí, že nikdo si do letadla lístek nekoupil sám, ale prostě mu nějakým záhadným způsobem přistál na stole – midpoint (MP). No a poslední hřebíček do rakve je zjištění, že kapitánem letadla je právě zmiňovaný Gabriel Pasternak – druhý turning point (TP2). To už se ale letadlo střemhlav řítí přímo na idylické zahradní posezení dvou rádobý nevinných staříků, kteří ale ne náhodou jsou Gabrielovi rodiče.

Druhý příběh se odehrává v motorestu. Za deštivé noci ho navštíví postarší muž. Servírka mu mezi prázdné stoly přinese jídelníček, on si objedná a slečna zase zmizí. V kuchyni se ale málem zhroutí protože si uvědomí, že muž u stolu je lichvář z její rodné vesnice, kvůli kterému se její otec zabil a ona s matkou pak musela přestěhovat, protože matku neustále obtěžoval. Když tuhle svízel servírka poví kuchařce, vytáhne kuchařka na stůl řešení, jak kdyby ho tam schovávala už leta a jen čekala na správnou příležitost. Jed na

krysy – TP1. Servírka nesouhlasí, ale kuchařka jed stejně bez jejího vědomí použije – MP. V ten moment dorazí za lichvářem i jeho syn. Servírka nechce, aby se otrávil i on a smete jídlo lichváři do klína – TP2. Ten se na ni vzteky vrhne a situaci opět rázně rozřeší kuchařka, která lichváře zezadu ubodá k smrti. Stejně prý ji bylo ve vězení líp než na svobodě.

Ve třetím příběhu se mstí dva muži navzájem. Nejprve se potkají na opuštěné silnici. Jeden řídí starý křáp, druhý ho chce předjet ve svém Audi. Křáp ale kličkuje a nechce Audi pustit. Audi nakonec najde skulinu a předjede. Při manévru si samozřejmě řidič neodpustí upustit trochu páry na řidiče křápu – TP1. O kus dál ale Audině praskne pneumatika. Než řidič vymění kolo, dorazí na místo křáp a začne souboj nanovo. Tentokrát bez aut, kde má očividně navrch vesnický vazoun z křápu, zatímco chabý byznysmen se třese uvnitř svého zamčeného Audi. To mu vazoun pěkně domlátí, pokálí a pomoci – MP. V momentě kdy nasedne zpátky do auta ale byznysmena v Audi přepadne hněv a svým vozem zatlačí křáp i s vazounem uvnitř do řeky. Nejraději by ujel, ale uvědomí si, že dokud nebude vazoun mrtvý, nebude mít pokoj – TP2. Vráť se tedy a snaží se ho přejet. Při tomto pokusu mu ale upadne špatně namontovaná rezerva a jeho Audi skončí nalepené na křápu v řece. Vazoun se poté vrhne do Audiny a oba muži si to konečně rozdají pěst na pěst uvnitř auta. Když byznysmen visí přiškrcený za bezpečnostní pás a vazoun zapaluje nádrž Audiny, vypadá vše rozhodnuto. Nekonečná pomstychtivost má ale tuhý kořínek a byznysmen z posledních sil přidrží vazouna v podpáleném autě, které nakonec exploduje s oběma muži uvnitř. Příběh končí záběrem na dvě ohořelá těla v objetí a důstojníkovou otázkou: „Komisaři, myslíte že to byl zločin z vášně?“

Ve čtvrté povídce se detonační inženýr neustále potýká s odtahem auta. Poprvé to způsobí poslední kapku v manželství, protože kvůli frontám u odtahových parkovišť nestihne dceřiny narozeniny – TP1. Podruhé je to poslední kapka jeho kariéry, jelikož mu opět u nekonečné fronty rupnou nervy a vyjede po úředníkovi tak, že se to dostane do novin – MP. A potřetí už nenechá nic náhodě a nechá si své auto odtáhnout úmyslně. S kufrem plným výbušnin – TP2. V tu chvíli ho nesnáší žena i kolegové v práci. V momentě, kdy ale nechá své auto explodovat uprostřed odtahového parkoviště, způsobí tím obrovskou vlnu obdivu. Ačkoli je zatčen, společnost nemluví o ničem jiném než o hrdinovi, který se postavil byrokratickému, nefunkčnímu a zkorumpovanému systému. Nakonec mu i dcera s manželkou odpustí a přijdou na jeho vlastní oslavu narozenin do vězení.

Předposlední povídka obsahuje motiv pomsty nejokrajověji. Syn zbohatlíka Mauricia se ráno vrátí otcovým vozem domů s hrůznou zprávou. Asi někoho přešel. V tu chvíli už jsou plné zprávy toho, že neznámý pachatel přešel těhotnou ženu. Žena i dítě při převozu zemřely, společnost se bouří proti všemu možnému a rozčilený manžel do televize přísahá viníkovi okamžitou popravu. Nastupuje rodinný právník, který vymyslí, že vše svedou na zahradníka – TP1. Kdo jiný by taky mohl vraždit, že? Zahradník dostane úplatu, právník ho za rok dostane ven, rozmazlený synek zůstane nepotrestaný a všichni budou šťastní. Po chvíli dorazí státní žalobce a tomu je vše ihned jasné – MP. Není ale žádný nováček a pánové se po chvíli dohodnou na spolupráci. Nějakou dobu licitují o ceně a chvíli to i vypadá, že nakonec zvítězí morální rozhodnutí nechat syna se přiznat. Nakonec ale zahradník vychází v poutech z domu do rozčileného davu s vidinou roku za mřížemi a následného ráje na zemi s naditou peněženkou – TP2. Bohužel ho asi na druhém kroku zmasakruje rozčilený manžel oběti kladivem.

Poslední povídka je z tak trochu nevydařené svatby. Pech je, když nevěsta zjistí, těsně před prvním tancem, že ji ženich podvedl. A s kolegyní, kterou ještě měl tu drzost pozvat na svatbu. Tančí se jim skvěle, než se novopečená paní vytrhne a jde to rozdýchat na střechu hotelu – TP1. Tam ji utěší místní kuchtík, co si dával pauzu na cigáro. Pech je, když ji tam manžel o chvíli najde uprostřed sexu s kuchtíkem – MP. Inu důležité ale je, že po následné vlně výhrůžek a náladových twistů, které s sebou nesou i mlácení milenek o zrcadla a trhání vlasů budoucí tchýně, se oba nakonec usmíří – TP2 – a v rámci situace, kde už je všechno jedno i vášnivě přede všemi svatebčany pomilují na stole s dortem.

Na rozdíl od předchozích filmů, kde humor byl tvořen buď dialogy nebo situačním humorem, tento humor má své specifikum. Jeho tempo ani účel není rozesmávat diváka větou za větou nebo situací za situací. Jeho cíl je vložit do diváka v průběhu vyprávění tolik klíčových prvků, které když se na závěr při pointě sečtou, vyjde mu neuvěřitelný absurdno-sarkastický posměch celé té bizarní situaci.

Formálně jsou ve filmu místa, kde stříh byl rozhodně nápomocen dotvořit tento sofistikovaný mechanismus vtipu. Nebýt správného timingu například ve třetí povídce, vůbec by nevyzněla absurdita a až „loony tunes“ stylizace závěrečného souboje. Timing scén jak ve stříhu, tak v mizanscéně konkrétních záběrů je zde jedním z klíčových hráčů tvořících vtipné dovětky scén, které film povyšují na jeho skvělou úroveň. Marostrukturu jako celek ale tento film neobsahuje. Povídky spojuje pouze tématický motiv pomsty, nikoli dějová návaznost a je tudíž irelevantní hledat strukturu v souboru jako takovém.

4 AKČNÍ FILM

4.1 Co divák od akčního filmu očekává?

Kořeny akčního filmu sahají v westernovém žánru. Dobová kulisa, dřevěné uličky vyprahlých městeček a obecně celá ikonografie starého západu se obměnily, to funkční ale zůstává. Mýtus hrdiny, jenž bere spravedlnost do svých rukou a čelí protivníkovi prostřednictvím vlastních sil a schopností. Žánr prodělal výrazný rozvoj zejména v 80. a 90. letech. Slučitelný je primárně s thrillerem (Nebezpečná rychlost, r. J. de Bont, 1994), hojně je však spájen i s dalšími žánry – komedií (Smrtonosná zbraň II., r. R. Donner, 1989), science fiction (Matrix, r. L. a A. Wachovski, 1999) nebo výjimečně také s hororově laděnými příběhy (Resident evil, r. P.W.S. Anderson, 2002). Spadá sem také subžánr bojového filmu, kde se akce soustředí výhradně na prezentaci asijských bojových technik (Kickboxer, r. D. Worth, 1989).¹¹

Akční film je výrazně promaskulinním žánrem a jeho požadavky jsou:

- vyprávění má rychlý spád
- důraz na atraktivní honičky, souboje a prezentaci násilných či destruktivních scén (přestřelky, havárie, exploze atp.)
- technologický fetiš zbraní, aut a veškerých možných “hraček” sloužících k destrukci
- vizuální fetiš v digitálních efektech (umocněná epika obrazu, složité animované titulkové sekvence)
- ikonický hlavní hrdina muž
- hrdina je obvykle buď přirozený drsňák nebo spíš ut'áplý hrdina, který v sobě drsňáka probudí
- hlavní hrdina během filmu svede atraktivní ženu
- žena je buď ikonický typ křehké a krásné primadony nebo naopak drsné a rváčské bojovnice
- dialogy jsou často hláškovité a zapamatovatelné

¹¹ Srov: ZABILANSKÝ, Tomáš. 2007. Filmové žánry – definice, typy, příklady. *Filmové žánry – definice, typy, příklady* [online]. (1) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1

- fatalita situací – jediné šance, buď se to povede, nebo všechno skončí zkázou
- zpravidla se ale zkáza nekoná a dobro zvítězí

4.2 Co divák od akčního filmu dostane

4.2.1 The Edge of Tomorrow

Režie	Doug Liman
Střih	James Herbert, Laura Jennings
Rok vydání	2014
Žánr na ČSFD	Akční / Sci-Fi / Thriller

Hollywoodský blockbuster s Tomem Cruisem v hlavní roli byl hit léta 2014. Mezi řadou akčních blockbusterů pro mě tenhle vynikal jednoduše proto, protože jsem si ho v kině užil a nelitoval jsem utracených peněz. Na poli akčních filmů totiž často vznikne čistý derivát žánrového fetiše, to jest přestřelka za přestřelkou s lacinou motivací, nechutně přehnanou stylizací postav i scény a dialogy, co šustí papírem a to nejlepší, co zvládnou je trapně kombinovat hlášky kultovních filmů. Vlastně to dost připomíná trapné porno s příběhem a nejlépe ještě s českým dabingem.

The Edge of Tomorrow má ale vnitřní logiku, smysl a povyšuje svůj žánr na nový level. Je skvělým důkazem toho, že pokud tvůrce ve filmu vytvoří koherentní svět s jasnými pravidly, může všechno to, co jinde vypadá lacině, použít smyslně a zábavně.

Děj se odehrává v blízké budoucnosti, kde na Zemi dopadl asteroid, z něhož se vyrojili mimozemští tvorové – mimikové, kteří vyhlazují lidstvo. Schyluje se k poslední bitvě. Hrdina příběhu, major Cage, je vojenský tiskový mluvčí, kterého nadřízení povolají do první bojové fronty vysílat zpravodajství z vítězného boje. Netrénovaný Cage tak z ničeho nic stojí v uprostřed masakru v robotickém exoskeletu, který ani neumí ovládat. Lidstvo dostává na frak a s Cagem to nevypadá vůbec dobře. Jeho jediné štěstí je, že mimik, který si ho vyhlídl jako kořist není jen tak obyčejný pěšák a má schopnost svou smrtí restartovat den. Tím, že se Cage spolu s ním vyhodí do vzduchu se na něj mimikova

schopnost přeneše a Cage tak prožívá tento den znovu a znovu. Postupně se tedy z doslovného chcípáka stane ostřílený borec.

Aby Cage zjistil, jak nepřítele porazit, paktuje se s největším lidským bojovým esem – Rose, aka Ocelovou mrchou. Když ji poprvé zachrání uprostřed bitevního masakru, zjistí, že měla stejnou schopnost jako on. Při dalším resetu ji proto najde přímo v kasárnách před bitvou a spolu začnou vytvářet plán, jak nepřítele porazit. Několik desítek, možná stovek dní plánují, trénují, prožívají bitvu znova a znova a krůček po krůčku se přibližují vítězství. A taky vzájemným sympatiím.

Nepřítele porazí jen tak, že zničí Omega – mozek celého nepřátelského organizmu. Postupně se proboují až k ní, ale za cenu toho, že Cage ztratí svou schopnost resetovat den. Mají tedy jednu jedinou šanci na úspěch. Před tím, než je Omega na poslední chvíli zničena samozřejmě všichni hrdinové zemřou a Cage s Rose se stihnou políbit.

Jelikož si děj hraje s časoprostorem končí film oblíbeným mindfuckem – den začne opět od znova, ale nepřítel je poražen. Jediný Cage ví, jak to všechno bylo a vítězoslavně si přijde pro svoji Ocelovou mrchu, která ho jak tě živ neviděla. Následuje poutavá, barvitá, ale technologicky levná a lo-fi animovaná titulková sekvence. Z vytyčených požadavků splňuje *The Edge of Tomorrow* naprosto všechny. Právem se tedy řadí mezi akční filmy.

Stříh jde filmu naproti jak nejvíce to jde. Akční scény jsou dynamické, ale přehledné a dějový rámec pracují s restartem dni při každém úmrtí hrdiny je perfektní materiál pro stříh. Právě díky němu mám pocit, že tento film posunul svůj žánr zase o něco dál. Tato časoprostorová hříčka může střihače snadno zavést do repetiční uličky, kde bude pořád ukazovat dokola to samé a velmi brzo se to stane nudným. James Herbert a Laura Jennings vymysleli časové zkratky tak dobře, že člověk vždy prožívá jen ten dějotvorný úsek z každé repetice dne. Čili bez omáčky navíc posouvají děj plynule dál s tím, jak se hrdina učí a prostupuje dál a dál. Díky tomu film neustále překvapuje a baví.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu - 1:53:29

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:24:50	21%	Cage získá mimikovy schopnosti
MP	0:56:10	49,5%	Cage zjistí, že utéct z boje není řešení
TP2	1:25:25	74%	Cage i přes ztrátu schopností formuje poslední útok

4.2.2 Raid: The Redemption

Režie	Gareth Evans
Střih	Gareth Evans
Rok vydání	2011
Žánr na ČSFD	Akční / Krimi / Thriller

Tento Indonézský film je často titulován jako nejlepší akční film posledních dekád. Pokud bychom tento titul usadili na stupnici “kolik minut čistého času se ve filmu bojuje“, určitě by tomu tak bylo. Raid: The Redemption je čistokrevný substrát akce. Taková vyšší divčí pro soubojové fetišisty. Také hlavní dějová linka implikuje čistou akci - zásahová jednotka má za úkol pozatýkat gangstery v paneláku, který stál přes deset let mimo zákon. Příběh sledujeme hlediskem velitele jednotky Jaka, se kterým se seznámíme v krátkém cca minutovém klipovitém intru jeho ranní rozevčky a chystání se do práce / k boji. Jednotka přijíždí na místo, kde ji čeká plukovník Wahyu – evidentně organizátor operace. Chlapi pomalu vklouzávají do útrob domu, ale jak to tak ale bývá, věci nejdou úplně podle plánu a vyvražďovací soubojový masakr začne už v desáté minutě filmu. O rychlý spád děje rozhodně nouze není. Od té chvíle dál je film de facto jeden dlouhý souboj.

„Co si neuděláš sám, to nemáš,“ by mohlo být krédo režiséra a zároveň stříhače tohoto filmu. Techniky záběrování bitek studoval evidentně velmi dlouho a rozhodně je ve svém díle povýšil na novou úroveň. Drží se osvědčených pravidel ruchování každého úderu, bojové choreografie a údery mají rytmus a jsou vždy vytvářené s maximálním ohledem na kameru. Od epických přestřelkových zpomalovaček, her světla a stínu při hledání nepřítele až po aranž pěstních a nožových soubojů, všechno má nesmírnou razanci a rytmus. Jeden by se pomalu bál potkat pana režiséra naživo, má-li tohle všechno v hlavě. Co se žánrů týče, zbraňový a soubojový fetiš si tedy rozhodně můžeme odškrtnout.

Živých policistů ubývá s každou minutou filmu a dříve nebo později dojde na diskusi o posilách. V ten moment se vyjeví fakt, že od plukovníka Wahyu nahoru o této akci nikdo nic neví. Jakovi to začne být podezřelé a časem se jasně vyjeví, že Wahyuův záměr je dostat se až k hlavě gangu a místo zatýkání ji nahradit. Jako sám ale taky nemá motivaci jen v poslouchání rozkazů. Jeho bratr je pravá ruka hlavy gangu. Jeho rádce dá se říct. Jako

tedy z mimo jiné přišel dostat bratra ven. Hlavní hrdina je tedy dobrák jak se patří. Navíc má doma těhotnou milující ženu představenou v krátkém úvodním intru. Občas na ni i vzpomene, když hodně krvácí, aby se mu bleskurychle dotvořily nové litry krve, přežil a stal se šťastným otcem. Co zde tedy neplatí je, že hrdina potká hrdinu, se kterou dobrý konec vybojuje a při tom ji svede. V Indonésii holt sází na jistoty.

I přes velmi podprahově podsouvaný děj a odhalující se motivace postav je film z 90ti procent o akci, která nefandu žánru začne po půl hodině nudit stejně rychle, jak ho svou razancí a švihem během prvních dvou minut vtáhla. Konec nicméně žánrově zapadá. Hlava gangu je s'ata, plukovník Wahyu zatčen a Jako jako jeden z mála vyvázne v pořádku ven. Sekundární cíl brácha s ním sice neodejde, ale je to jeho svobodné rozhodnutí, které do jinak čistého happy endu příjemně zapadne.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu - 1:41:03

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:16:24	16%	Wahyu zabije prvního občana a alarmuje tím gang
MP	0:50:01	49,5%	Wahyovu zkorumpovanost prozradí čestný resident
TP2	1:24:31	83%	Wahyu zabije policistu, čímž dokáže svůj záměr

4.2.3 Rush

Režie	Ron Howard
Střih	Daniel P. Hanley, Mike Hill
Rok vydání	2013
Žánr na ČSFD	Drama / Životopisný / Sportovní / Akční

Snímek založený na skutečném příběhu dvou pilotů Formule 1 Nikiho Laudy a Jamese Hunta se ukázal být spíše drama, než akční film. Jak zápletka, tak struktura filmu, tak i fakt, že jde z velké části o životopisný film, tomu jdou naproti.

V úvodu příběhu se ocitáme na startovním poli Velké ceny Německa v roce 1976. Scénu podbarvuje voiceover obou protagonistů Jamese Hunta i Nikiho Laudy. Exponuje

jejich vztah a jejich vzájemnou rivalitu. Těsně před startem se pak děj vrátí zpátky o šest let. Film tedy v celé své první půlce pracuje v retrospektivním módu, což je podobný systém, jaký jsme viděli třeba v komedii *Intouchables*.

Retrospektiva začíná expozicí postavy Jamese. James je anglický živel, má obrovské charisma a touhu riskovat v každém okamžiku. Tomu odpovídají jak aranžované situace – party a balení jedné za druhou, tak i střih – klipovitá sekvence s ráznou hudbou a voiceoverem. Naproti tomu Niki až tak šarmantní není. Docela velkým předkusem připomíná krysou, pochází z bohaté Vídeňské rodiny a je velmi ambiciózní. Jeho expozici proto režisér trefně pojal jako rozhovor s despotickým otcem doma, v rodinné vile u krbu. A stíhá ji pěkně unyle.

Nejvýraznějším formálním prvkem je v tomto filmu vizualizace motoru a konstrukce auta při startu a během závodu. Tyto rozmazané ilustrace bušících válců, vibrujících součástek a pružících tlumičů jsou skvělým rytmizačním prvkem, který zde stíhači pečlivě používají k několika konkrétním účelům.

Jednak k vytvoření trémy a napětí před startem závodu. Téměř při každém nastartování motorů je animační prostřih, který momentu spolu s ostrým zvukem dodá drive jako na startovním roštu.

Druhý účel je rytmizace závodu. Rychlejší pohyb pístů, větší vibrace, těmito prvky nabírá každá honička větší a větší obrátky. Je to skvělý prostředek, jak promítnout divákovi rychlost, kterou jinak skrze plátno pocítit nemůže.

Podobný je i účel tzv. tikající bomby. Při osudném závodu v Německu roku 76, ke kterému se v polovině filmu vracíme, měl Niki skoro smrtelnou nehodu. Historicky není jasné, zda-li byla způsobena poškozením zadní nápravy nebo Niki na vlhké trati dostal smyk. Ve filmu nicméně volili cestu poškození nápravy a použili k tomu právě tyto konstrukční animace. Stačí změnit hudbu na specifický typ dramatické harmonie a divák začne od konstrukce tušit zradu. Několika prostřihy jí ještě vygradují a v kombinaci s dějovou predispozicí, že Niki před závodem svolal poradu na které hlasoval o zrušení závodu kvůli bezpečnosti ve špatném počasí, má divák jasno. V posledním prostřihu náprava praskne a Niki Lauda havaruje.

Obrazový styl, kterým jsou tyto animace rozmazané je v ději použitý ještě jednou. Niki utrpěl při havárii těžké popáleniny a byl dva závody mimo hru. Po neuvěřitelně krátké šestitýdenní rekonvalescenci se ale na trať vrátí, aby dobojoval souboj o titul mistra roku.

Celý svět je zvědavý, jak Lauda po takové havárii pojede. A divák také. Závod je proto vnímán převážně jeho perspektivou a namísto prostřihů na rozmazané animace burácejícího motoru teď tvůrci použili stejně rozmazané subjektivní pohledy Nikiho Laudy. V tomto případě rozmazanost neevokuje živost a sílu, jako u motoru, ale naopak nevolnost a dezorientaci. Máme proto o jezdce strach. Strukturálně se tedy ale nemění nic. Pořád jsou to detailní záběry evokující hrozbu a nebezpečí.

Když už Rush začal podobnou retrospektivou jako *Intouchables*, tak podobnou stavbou také skončí. Jelikož jsou oba filmy životopisné, končí i Rush voiceoverem, který shrnuje jak to s nimi bylo dál. Voiceover ilustrují dobové záběry obou jezdců a také současného Nikiho Laudy. James Hunt zemřel na infarkt roku 1993.

Strukturální body vzhledem k celkovému času filmu – 2:02:41

Bod	Čas	Pozice	Děj
TP1	0:28:30	21%	Niki Lauda přestoupí k Ferrari
MP	1:11:04	58%	Niki bourá
TP2	1:38:25	80%	Niki odstupuje z boje pro nebezpečné počasí

ZÁVĚR

Ve své práci jsem popsal užitečnost žánrů, jejich smysl pro diváka, pro distributora a následně porovnal celkem devět filmů ve třech žánrových kategoriích z hlediska obsahu i struktury.

První výsledek mých zjištění je, že žádný film dnes nelze ohraničit pouze jedním žánrovým vymezením. Převážně proto, že takový film vlastně nikdo vidět nechce a žánrové křížení je v současném filmovém byznysu zdrojem efektivního marketingového a prožitkového mixu.

Při definici jednotlivých zkoumaných žánrů jsem přišel na fakt, že většina žánrových požadavků je kladena na obsahovou stránku filmu, nikoli tu strukturální. Obsahové dělení je vlastně smysl vzniku a existence žánrů jako takových. Žánry tak mohou tvořit obsahově v podstatě čiré protiklady – triviálním příkladem je drama vs. komedie.

Struktura všech zkoumaných filmů všech byla ale v podstatě vždy podřízena obecným pravidlům. Po stránce strukturálních bodů a aktů se všechny porovnávané filmy chovaly stejně bez ohledu na svůj žánr. Výjimkou byl povídkový film *Relatos Salvajes*, který obsahoval šest povídek. Všechny ovšem v rámci své vlastní struktury ctily stejná strukturální pravidla jako celovečerní celek. Tvůrčí záměr a stylistika snímání, střihu a zvuku se může lišit, nicméně konstrukce příběhu funguje pokaždé velmi obdobně.

Požadavky žánru na střihovou skladbu filmu tedy po této sondě vnímám jako čistě mikrostrukturální věc, která ovlivňuje spíše detaily a stylistiku díla, nežli jeho funkčnost a skladbu jako celku. V rámci je možné uvažovat pouze nad vlivem žánru na tempo filmu, kdy je na kadenci kladen rozhodně větší nárok v žánru akčních filmů, nežli například u dramatu.

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

ZABILANSKÝ, Tomáš. 2007. Filmové žánry – definice, typy, příklady. *Filmové žánry definice, typy, příklady* [online]. (1) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1

KFS FF UK. 2007. *Film a žánr*. Dostupné také z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf>
prikklady/#_ftn1

KUČERA, Jakub. 2006. Filmový žánr. *Filmový žánr* [online]. (942) [cit. 2015-05-05]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=942>