

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝPOČETNÍ A DIDAKTICKÉ TECHNIKY

VÝZNAM A MOŽNOSTI ZÁBĚROVÁNÍ VE FILMU A AUDIOVIZI

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Tereza Kuttnerová

Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní umělecké školy

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň 2017

Prohlášení

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

V Plzni

.....

Poděkování

Chtěla bych poděkovat svému vedoucímu PhDr. Janu Maškovi, Ph. D. za odborné rady a cenné připomínky při konzultacích. Dále bych chtěla poděkovat své rodině a blízkým za podporu, kterou mi během zpracování diplomové práce poskytli.

ANOTACE

Diplomová práce analyzuje výrazové prostředky filmu a audiovize. Z důvodu omezeného rozsahu práce se nezabývá nespécifickými výrazovými prostředky a omezuje se především na výrazové prostředky specifické. Práce se zabývá kamerovým záběrem a jeho vlivem na psychické vedení pozornosti percipienta. V rámci cílů filmové a audiovizuální výchovy práce analyzuje 6 ukázek z vybraných filmů, které demonstrují možnosti a vlivy záběrování.

Klíčová slova: film, audiovize, záběr, kamera, Tenkrát na Západě, Ztracená dálnice, Klub rváčů, Černá labuť, Osvícení, 3:15 zemřeš

ANNOTATION

The diploma thesis analyzes meanings of expression of movie and audiovisuals. Due to the limited extent, the thesis does not deal with non-specific means of expression and it analyze only specific means of expression. The thesis deals with camera shots and their influence on the psychic leadership of the percipient. Within the scope of the movie and audiovisuals education objectives, thesis analyzes six samples from selected movies that demonstrate the possibilities and effects of the shooting.

Keywords: movie, audiovisuals, shot, camera, Once Upon a Time in the West, Lost Highway, Fight Club, Black Swan, The Shining, The Amityville Horror

OBSAH

ÚVOD	8
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 FILM VE SPOLEČNOSTI	10
2 FILMOVÝ JAZYK	12
3 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY AUDIOVIZE	15
3.1 VELIKOST ZÁBĚRU	17
3.1.1 Velký celek.....	18
3.1.2 Celek	19
3.1.3 Polocelek	19
3.1.4 Polodetail	20
3.1.5 Detail.....	21
3.1.6 Velký detail.....	22
3.2 RAKURZ	23
3.2.1 Normální pohled.....	23
3.2.2 Nadhled	23
3.2.3 Podhled	24
3.3 POHYBY KAMERY	25
3.3.1 Statický záběr	25
3.3.2 Panoráma	26
3.3.3 Jízda.....	27
3.3.4 Transfokace	28
3.3.5 Dynamický pohyb	29
3.3.6 Živá kamera	29
3.4 DÉLKA ZÁBĚRU.....	30
3.5 KOMPOZICE DYNAMICKÉHO OBRAZU	33
3.5.1 Figurální kompozice	33
3.5.2 Prostorová kompozice	35
3.5.3 Tonální kompozice.....	36
3.5.4 Světelná kompozice	37
3.6 SKLADBA.....	39

PRAKTICKÁ ČÁST	41
4 ANALÝZA SCÉN POPISUJÍCÍCH NAPĚTÍ PŘED VRAŽDOU	41
4.1 TENKRÁT NA ZÁPADĚ	42
4.1.1 Obrazová analýza ukázky	43
4.2 ZTRACENÁ DÁLNICE	50
4.2.1 Obrazová analýza ukázky	52
4.3 ANALÝZA FILMOVÉ STYLIZACE VYBRANÝCH UKÁZEK	58
5 ANALÝZA SCÉN ZABÝVAJÍCÍCH SE PSYCHIKOU POSTAV	60
5.1 KLUB RVÁČŮ	60
5.1.1 Obrazová analýza ukázky	63
5.2 ČERNÁ LABUŤ	69
5.2.1 Obrazová analýza ukázky	71
5.3 ANALÝZA FILMOVÉ STYLIZACE VYBRANÝCH UKÁZEK	77
6 ANALÝZA STYLIZACE AKCE	80
6.1 OSVÍCENÍ	80
6.1.1 Obrazová analýza ukázky	83
6.2 3:15 ZEMŘEŠ	89
6.2.1 Obrazová analýza ukázky	91
6.3 ANALÝZA FILMOVÉ STYLIZACE VYBRANÝCH UKÁZEK	97
7 PEDAGOGICKÝ VÝZNAM PRÁCE	99
ZÁVĚR	100
RESUMÉ	102
ZDROJE	104
PŘÍLOHY.....	I
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	I
SEZNAM TABULEK	I
INFORMACE O FILMECH	II

ÚVOD

Filmy mě velmi lákaly již od dětství. Nejprve jsem nebyla schopná hodnotit filmy jinak, než jen že se mi líbí, nebo nelíbí. Ale vzhledem k tomu, že se množství shlédnutých filmů velmi rychle zvětšovalo, začala jsem rozeznávat určité kvality filmu. Uvědomila jsem si, že nejde kvalitu posuzovat jen podle jednoho kritéria. I když často svádí na první místo sázet děj, po hlubším prozkoumání filmové reality jsem zjistila, že to zdaleka není jediný hlavní prvek a uvěřila jsem si, že i film, který nemá zajímavý děj, mě může naprosto nadchnout a stát se pro mě jedním z favoritů.

Kromě děje jsou dalším výrazným prvkem filmu herecké výkony. Uvědomila jsem si, jak moc je kvalita filmu ovlivněna právě herci. Když vidím originální film a následně jeho remake, přemýšlím, jak je možné, že remake označuju za naprostý propadák, zatímco originál se mi zdál skvělý. Oba dva filmy mají stejný děj, ale často se výrazně liší ve výkonech herců nebo v propracovanosti dialogů. Začala jsem si uvědomovat, jak je i toto důležité.

Všimla jsem si, že jeden a ten samý herec na mě může působit pokaždé jinak. V jednom filmu se mi líbí a připadá mi sympatický, ale v druhém je naprosto odpuzivý a děsivý. Uvědomila jsem si, že i když na první pohled se nezdá hercům výkon nikterak zajímavý, výjimečný je právě proto, že je tak naprosto přirozený a že dokáže v divácích vzbudit právě tu žádanou emoci, podle toho, kterou roli zrovna hraje.

Po uznání, že není pouze děj klíčovým prvkem určování kvality filmů a že s tím souvisí také herecké výkony, jsem si uvěřila, že mě ve filmu ovlivňuje i něco jiného. Tím už se dostávám ke specifickým výrazovým prostředkům audiovize. Na první pohled pro nezkušeného diváka je to něčím nepodstatným a nedůležitým. Ale pokud se člověk snaží na tyto prvky soustředit, postupně si uvědomuje, proč se mu které filmy vlastně líbí. Opravdu to není jen dějem a hereckými výkony či kvalitně provedenou mizanscénou. Divák je do značné míry ovlivněn právě kamerou a jejími výrazovými možnostmi.

Může se stát, že uvidíte film, který vás naprosto nadchne, a pak se zeptáte samy sebe, proč je tomu tak. Děj je stejný jako u velké spousty ostatních filmů, ničím nevybočuje a je naprosto bez nápadu. Herecké výkony jsou dobré, ale ty opravdu nestačí k tomu, abyste tento film označili za geniální. Kolikrát hraje vynikající herec ve filmu, který se vám i přes to nelíbí. To znamená, že jediný výborný herecký výkon nemůže ze špatného filmu udělat film skvělý.

To, co chybí k dokonalosti filmu, je něco na první pohled málo zřetelného. Délky záběrů, pohyby kamery, rakurzy, atd. to vše si většinou ve filmu neuvědomujeme, ale i přesto nás to velmi ovlivňuje.

Film musí fungovat jako celek. Žádný prvek sám o sobě netvoří geniální film, ale pouze dokonalá souhra všech stránek filmu dokáže vytvořit skvělé dílo. Zajímavý děj a úžasná zápletka nestačí, stejně tak jako nestačí skvěle provedená kamera. Pouze souhra veškerých prostředků může vytvořit kvalitní film. Dokonalost se někdy nachází v detailech, tvoří ji zajímavé maličkosti, které nejsou na první pohled patrné, ať už se jedná o mizanscénu, herecký výkon nebo práci kameramana, střihače či skladatele.

„Film je skladba. Podobně jako hraje filharmonický orchestr pod vedením dirigenta podle partitury s vystoupením určitých sekcí nástrojů, sólistů v určitém tempu a rytmu od prvních tónů až do závěrečného akordu, tak i film je dílem teprve jako celek.“
(Baran, 1989, s. 28)

Vzhledem k omezenému rozsahu diplomové práce se nebudu zabývat veškerými složkami filmu. Chtěla bych se do hloubky zabývat výrazovými prostředky, které jsou videu vlastní. Budu rozebírat specifické výrazové prostředky. Právě proto, že zrovna práce kamery bývá běžnými diváky nejvíce opomenuta, chci na ni upozornit a ukázat, jak obrovský má význam. Většina nezkušených diváků se ve filmu soustředí především na děj a neuvědomují si složitost a propracovanost ostatních složek filmu. Práce kamery sice není na první pohled znatelná, ale špatně odvedená kamera ničí dojem z celého filmu. Nejvíce se budu soustředit na délku a velikost záběru a rakurz.

TEORETICKÁ ČÁST

V teoretické části provádím analýzu výrazových prostředků filmu a audiovize z hlediska tvorby kamerového záběru a jeho vlivu na psychické stavy a vedení pozornosti diváka. S oporou o odbornou literaturu analyzuji specifické výrazové prostředky audiovize, konkrétně rozebírám vlastnosti záběru, jeho velikost, rakurz, délku a kompozici. Zaměřuji se také na skladbu filmu a pohyby kamery.

1 FILM VE SPOLEČNOSTI

V době, kdy ještě neexistoval film ani fotografie, byli umělci omezeni jen na vlastní fyzické schopnosti. Hudebníci vytvářeli zvuky brnkáním, foukáním či zpíváním, museli se tedy nejprve naučit zpívat nebo hrát na hudební nástroj. Malíři se snažili zachycovat realitu, přičemž výsledek vždy závisel na tom, jak jsou schopni realitu pozorovat a na schopnosti všimnout si detailů. Zároveň musel mít malíř k vytvoření iluze skutečnosti velkou dávku nadání, které rozvíjel tvrdou prací. I spisovatelé, kteří nejsou do svého umění fyzicky zapojeni, byli při popisování příběhů nebo charakterů omezeni svými vlastními pozorovacími schopnostmi (Monaco, 2004).

To se však postupem času změnilo a záznamová technologie nám umožnila zachycovat a přetvářet realitu bez nutného zásahu umělcovy osobnosti a talentu. První fotografie, které vznikaly pomocí stroje bez tvořivé účasti lidské ruky, byly pro diváky tak věrným zobrazením reality, že v nich vyvolávaly až hrůzu. Časem hrůzu nahradila důvěra v pravdivost fotografie. Svou realističností předčil fotografický obraz veškeré malíře. Lidé začali mít ve fotografii obrovskou důvěru. Na rozdíl od malíře, který si do obrazu mohl přimalovat cokoli nereálného, fotograf pro zobrazení určitého předmětu musel tento předmět fyzicky vidět, pak jen stiskl tlačítko pro jeho zachycení (Lábová, Láb, 2009).

S vývojem filmu to bylo zpočátku podobně jako s vývojem fotografie. Jeho vznik znamenal bližší přiblížení se realitě. Fotografie se snažila co nejpřesněji

zobrazit skutečnost, což mohl překonat jen film. Ze začátku byl černobílý a němý. Postupem času se přidala barva a zvuk, což mělo za následek daleko realističtější obraz. Vývojem techniky se však začaly objevovat efekty, které víru ve film začaly ničit. Morfování a samplování změnilo náš pohled na film. Už přestáváme věřit všemu, co vidíme a slyšíme (Monaco, 2004).

Filmy dnes nevnímáme jako obraz skutečnosti. Necháváme se jimi přenést do fikčního světa, kde přemýšlíme, odpočíváme a bavíme se. Za svou dobu existence se staly neodmyslitelnou součástí našich životů. *„Filmy jsou natolik součástí našeho života, že je těžké si představit svět bez nich. Těšíme se z nich v kinech, domovech kancelářích, autech, autobusech i letadlech. Nosíme je s sebou v našich laptotech a iPhonech. Stiskneme tlačítko a přístroje vykouzlí film pro naši radost.“* (Bordwell, Thompsonová, 2011b, s. 23)

Způsob, jakým nahlížíme na filmy, se velmi rychle mění. Přístup k nim je čím dál tím jednodušší. Dnes už lidé nemusí chodit do kina, pokud chtějí nějaký vidět. Filmy a pořady běží celý den na několika stanicích v televizi. DVD se dají zakoupit na každém rohu, prodávají se například v hypermarketech nebo elektrech, dají se pořídit také online. Je proto běžné vídat filmy a videa denně.

„Nikoho není třeba přesvědčovat, že film je již více než století jedním z nejvlivnějších médií. Každý si vybaví nejen ty nejdojemnější nebo nejnapínavější momenty z filmů, ale také si vzpomene, kdy se chtěl v obyčejném životě chovat stejně laskavě, nesobecky, drsně či soucitně jako ony nadživotní postavy na plátně.“ (Bordwell, Thompsonová, 2011a, s. 9)

U sledování pořadů a filmů většinou odpočíváme. Proto nám filmy připadají jednoduché a srozumitelné. Nebývá těžké pochopit jejich obsah. Co se nám film snaží říct je na první pohled jasné. Jednoduše je vnímáme, ale rozumíme jim? Čím na nás filmy působí? Jak se jim daří vyvolávat v nás určité pocity? V čem tkví to, jak je vnímáme? Jak s námi dokážou komunikovat i beze slov?

2 FILMOVÝ JAZYK

Technologie nám umožňuje zachycovat vizuální i zvukovou realitu. Video, které nám tím vzniká, působí jako skutečný odraz reality, ale s realitou shodné není. Rozdíl je především v tom, že je obraz dvourozměrný. Dalším rozdílem je, že televize a film jsou ohraničeny rámem, za který se divák nemůže podívat. Vždy vidí a slyší jen to, co si autor přál odhalit. Tím může tvůrce ovlivňovat výsledný dojem z díla, může vytvářet iluzi prostoru a rychlosti. Dokáže nás přenést do úplně jiné země či vzdálené historické doby (Kučera, 2002).

Pro diváka je většinou na filmu nejdůležitější jeho děj. Proto by se mohlo zdát, že měřítkem kvality filmu je jeho realističnost. Čím dokonalejší jsou vytvořené kulisy a kostýmy a čím věrohodnější je výkon herce, tím se pro diváka stává film více autentický a uvěřitelný. Není to však tak jednoduché. Kolikrát se film záměrně snaží být nerealistický. Někdy chce úmyslně přehánět kvůli komičnosti nebo naopak děsivosti. Někdy se zase film snaží vyjádřit vnitřní pocity, které se lépe zobrazují v metaforách než v realitě (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Kvalita snímku nezáleží pouze na hercích a rekvizitách, ale také na způsobu natočení. Dokonale vytvořené prostředí a perfektní výkony herců musejí být odpovídajícím způsobem zaznamenány. Často si divák ani neuvědomuje, co všechno na něj při sledování filmu působí, neuvědomuje si, že příčinou jeho strachu či napětí není pouze děj, ale především způsob použití kamery a střihu.

Filmy jsou vytvářeny záměrně tak, aby ovlivňovali naše emoce. Režiséři spolu s ostatními odborníky, kteří na díle pracují, rozhodují o tom, jak na nás bude výsledek působit. Na filmařích závisí, jak bude film vypadat a co bude vypovídat. Může nás ovlivňovat délka záběrů či pohyb kamery, zvolené osvětlení nebo jestli příběh známe z pohledu hlavní osoby, či nám ho vypráví někdo jiný. Náš dojem také ovlivňuje, zda jsou všechny události ukázány co nejvíc barvitě, anebo jsou naopak natočeny jen v náznaku (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Film nám všemi možnými výrazovými prostředky vypráví příběh. *„Narativní potenciál filmu je tak značný, že své nejsilnější pouto vytvořil nikoli s malířstvím,*

dokonce ani s dramatem, ale s románem. Filmy i romány vyprávějí dlouhé příběhy s množstvím podrobností a dělají to z perspektivy vyprávěče.“ (Monaco, 2004, s. 41)

Stejně jako román, také film má svůj jazyk. Dokáže zprostředkovat tak těsné přiblížení reality, jaké dokáže psaný nebo mluvený jazyk jen velmi zřídka. Může se zdát, že jde o velmi jednoduchý způsob komunikace. Děti rozumějí televizním obrazům dříve, než začnou rozvíjet mluvený jazyk. Televizi dokonce často sledují i kočky, ale existují různé úrovně pohledu na film. Jsou lidé, kteří jsou ohledně filmu více zkušenější a jsou citlivější ve čtení filmových znaků. Čím více filmů spatříme, tím lépe se v nich budeme orientovat. Vzdělání ve filmu znamená dokonalejší rozpoznávání významů (Monaco, 2004).

Každý jazyk, a tedy i jazyk filmový, má dvě roviny, rovinu denotační a konotační. Denotační rovina je rovina elementárních významů. Na denotativním významu se většina lidí shoduje. Naproti tomu konotační rovina bývá pojímána jako rovina asociací, se kterými se může zobrazený předmět spojovat. Zobrazené jablko je denotativně jablko a tedy ovoce, ale konotativně může vyjadřovat například hřích (Monaco, 2004).

Film je na jednu stranu velmi denotační. Dokáže přesně vystihnout věci, které literatura nebo obraz či fotografie tak přesně vyjádřit nedokážou. Může čerpat ze všech umění naráz, může zachytit mluvenou řeč, tanec, hudbu či malířství. Malíř se také může snažit znázornit tanec či hudbu, nikdy se mu to však nepodaří tak přesně, jako filmu (Monaco, 2004).

Přesto, že se film zdá na první pohled velmi denotační, jsou jeho součástí i konotační roviny. Každý obraz ve filmu má své konotace. Záleží na tom, jakým způsobem je objekt snímán, kde je umístěn a na jaký obraz navazuje. Význam záběru závisí například na tom, zda se kamera pohybuje, či nikoli nebo jaká je zvolena barevnost filmu (Monaco, 2004).

Na filmu není tedy důležitý pouze jeho děj, ale zároveň také to, jak je natočený. Například Alfred Hitchcock natočil mnoho velmi populárních snímků. Mohlo by se na první pohled zdát, že úspěch získal díky tématu svých filmů, protože thriller má u diváků širokou odezvu. Ale proč je potom tolik neúspěšných thrillerů jeho

napodobitelů? Hitchcock byl mistrem v tom, jak film točit, měl velmi vysokou filmovou inteligenci. Vysoce sečtělí diváci ocení tuto Hitchocovu schopnost na vědomé úrovni. Ale i lidé, kteří filmům nerozumí, si jejich kvalitu uvědomují, akorát na úrovni nevědomé (Monaco, 2004).

3 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY AUDIOVIZE

Výrazové prostředky audiovize můžeme rozdělit na prostředky nespécifické a specifické. Nespécifické výrazové prostředky jsou společné i jiným podobným médiím, jako jsou divadlo, rozhlas a fotografie. Společným prostředkem pro film a malířský obraz je například uspořádání mizanscény, do které patří projev herce či herečky, úprava prostředí, rekvizity a způsob osvětlení. Stejně jako v rozhlase se i ve filmu objevuje zvuk a hudba, do děje zasahuje také mluvené slovo, mohou to být monology, dialogy nebo komentáře (Mašek, 2000).

Úprava prostředí je typická jak pro film, tak pro divadlo, ale film má daleko větší možnosti, jak s prostředím nakládat. Je to způsobeno například možnostmi používat různé velikosti záběru. To, co by v divadle nebylo vůbec patrné, může film zvětšit do obrovských rozměrů. *„Není divadla bez člověka, ale filmový příběh může probíhat bez herců. Dramatičnost mohou nabýt zavírající se dveře, list ve větru, vlny narážející na pobřeží.“* (Bazin, 1979, s. 126)

Právě to je ten rozdíl mezi specifickými a nespécifickými výrazovými prostředky. Specifické prostředky videa a audiovize přesahují výrazové prostředky nespécifické, týkají se především možností kamery a záběrování. Kamera, která je filmu vlastní, dokáže svým klesáním a stoupáním, svým přerušováním, vyčleňováním, zpomalováním, zrychlováním, zvětšováním a zmenšováním v divákovi vzbuzovat požadovaný dojem (Benjamin, 1979).

Specifická výrazové prostředky audiovize vycházejí ze záběru a jeho stříhu. Záběr je *„nejmenší dynamická jednotka filmu, část filmového pásu mezi dvěma nejbližšími montážními spojnicemi.“* (Płażewski, 1967, s. 35) Záběr je základní stavební jednotkou, je to nejmenší úsek audiovizuálního pořadu, který začíná a končí obrazovým stříhem. Záběr má svou velikost, rakurz a délku trvání (Mašek, 2000).

Velikost záběru je výsek reality, kterou kamera zabírá a ohraničuje rámem. *„Rámováním nazýváme stanovení určitého, relativně uzavřeného systému, který zahrnuje vše, co je přítomno v obraze, výpravu, osoby, rekvizity. Rám tedy vytváří soubor, jenž má mnoho částí, to znamená prvků, které samy vstupují do podsouborů. Dají se snadno přepočítat. Tyto části jsou zřejmě samy v obraze.“* (Deleuze, 2000, s. 22)

Rám vybírá úsek, který ukáže divákovi, ale také ovlivňuje pozici, ze které je na objekt nahlíženo. „Rám jakéhokoli obrazu není pouhým neutrálním ohraničením. Určuje, z jaké pozice bude na materiál v obraze nazíráno. V kinematografii je rám důležitý, protože pro nás aktivně vymezuje obraz.“ (Bordwell, Thompsonová, 2011b, s. 242)

Rám tedy určuje také úhel pohledu neboli rakurz. Ten je dán různou výškou kamery oproti snímanému objektu, kamera může objekt snímat buď zdola, nebo shora.

S velikostí záběru úzce souvisí i jeho délka, což je doba, po kterou si může divák záběr prohlížet. Délka záběru velice výrazně ovlivňuje účín filmu a určuje tempo a rytmus audiovizuálního sdělování. S délkou záběru také souvisí jeho pohyb. Ve filmech a audiovizi se nepohybují pouze snímané objekty, ale také kamera, která svým pohybem odkrývá prostor. Každý záběr má také svou určitou kompozici (Mašek, 2000).

Spojení několika jednotlivých záběrů do záběrové řady se nazývá sekvence. Ta je určena daným filmovým časoprostorem. Významná změna času či prostoru znamená také změnu sekvence. Dalším výrazovým prostředkem audiovize je tedy forma spojování jednotlivých záběrů. Stříhové přechody mezi záběry se nazývají obrazovou interpunkcí (Mašek, 2000).

Ve filmu vždy působí všechny výrazové prvky společně s ostatními. Jeho vznik je podmíněn kolektivní prací dramaturga, scénáristy a ostatních profesionálů.

3.1 VELIKOST ZÁBĚRU

Velikost záběru je závislá na vzdálenosti kamery od hlavního filmového objektu. Proto velikost záběru ovlivňuje velikost snímaných objektů. Čím dále jsme od objektů, tím více se jich do záběru vejde, ale současně s tím jsou objekty menší (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Velikost záběru plní informační funkci. Velký celek umožňuje divákovi dostat přesnou představu toho, kde se nachází. Detail naopak umožňuje číst i nejmenší podrobnosti. Přeměna celku na detail zase vyvolává iluzi přiblížení (Baran, 1980).

Vzdálenost kamery od objektu však nemá pouze informační charakter. *„Tato vzdálenost rozhoduje o emocionálním vyjádření a rázu daného záběru, protože ukazuje hlavní objekt, odříznutý rámem kamery, v různém vztahu k pozadí.“* (Płażewski, 1967, s. 35)

Velký celek má naprosto jiný účín než detail. Pokud má mít určitý záběr výraznější efekt, je dobré, aby byl svou velikostí výjimečný. Ve filmu, kde bude jen velmi málo detailů, bude detail vzbuzovat větší pozornost než ve filmu, který jich nabízí poměrně mnoho (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Velmi detailní pohled často zvyšuje napětí. Dramaticky také působí postupné zvětšování záběrů spolu se zneklidňující hudbou. *„Ve filmu bývá dosaženo gradace nejen obsahem záběrů, ale např. i jejich velikostí, často podtrženou gradujícím zvukem nebo hudbou.“* (Valušiak, 1983, s. 26)

Postupně se s vývojem kinematografie ustálila velikost záběrů do šesti základních typů. Někdy se tyto typy mohou v různých zemích nepatrně lišit, ale většina profesionálů i amatérů používá shodné označení pro stejnou velikost záběru. Různé velikosti záběru mají různý informační význam a emotivní účinek. (Mašek, 2000).

3.1.1 VELKÝ CELEK

Záběr, který zobrazuje velkou část krajiny, města, pohoří atd. se nazývá velký celek. „*Pojem ‚velký celek‘ je samozřejmě velmi relativní a vždy vychází ze snímaného motivu. Např. v pořadu o plavbě na moři je velkým celkem nekonečná mořská hladina s lodí, v pořadu o mravencích je jím záběr na mraveniště pod lesem, v pořadu o odsouzení zločince soudní síň apod.*“ (Mašek, 2000, s. 65)

Důležité je vnímat každý záběr v kontextu celého filmu. I když se velkým celkem může stát téměř cokoli, mají všechny společné rysy. Umožňují divákovi spatřit celé území, které se následně ukazuje po částech. Nejdou v nich vidět podrobnosti a mají informační funkci. Pomáhají divákovi při orientaci, ukazují mu, kde se konkrétně nachází a v jakém prostředí se bude odehrávat další děj. Velký celek nahrazuje zeměpisnou mapu a architektonický náčrt, ale i kalendář, hodinky, či předpověď počasí. Sděluje nejen to, kde se nacházíme, ale také vypovídá o ročním období a aktuálním počasí (Płażewski, 1967).

Velký celek lokalizuje a zobecňuje. Díky tomu získává pozorovatel informaci o prostředí, ve kterém se pak lépe zorientuje. Velký celek je vhodný na uzavírání a otevírání různých sekvencí. Na začátku sekvence nebo celého filmu má největší informativní kapacitu, která pomáhá rychle rozvinout děj. Na konci filmu má velký celek význam zobecňující (Płażewski, 1967).

Dále je velmi často používán při změně prostředí, aby se divák lépe zorientoval. Nedostačující množství velkých celků může diváka mást a dezorientovat, také může narušovat plynulost děje a činit jej nesrozumitelným. Velký počet těchto záběrů zase může diváka nudit, protože nedovoluje proniknout do hlubších významových vrstev. Pokud je vše sledováno z povzdálí, film nedokáže diváka dostatečně upoutat (Płażewski, 1967).

Velký celek zmenšuje člověka, drobná lidská silueta nemůže konkurovat ohromnému pozadí, člověk je na tomto záběru obklopen velkým prostorem. Malá postava uprostřed liduprázdné krajiny navozuje pocit osamocení a bezmoci (Płażewski, 1967).

Postavy se ve velkém celku objevují jen zřídka. Lidské tělo bývá buď příliš malé, nebo není vůbec viditelné. Proto se tato velikost záběru používá spíše k zobrazení krajiny a měst. Velký celek může například ukazovat, v jaké čtvrti postava žije (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

3.1.2 CELEK

V tomto typu zobrazení stále ještě dominuje pozadí. Celek líčí prostředí a bezprostřední okolí postavy, jeho účinek je stále informační (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Velikost záběru je daná rozměrem herce, který je zobrazen celý od hlavy až k patám. Záběr zachycuje postavu a její bezprostřední okolí. Většinou slouží jako přechod mezi velkým celkem a záběry bližšími. Například přechod od obchodního domu na jednoho prodavače nebo z výrobní haly na technika atd. (Mašek, 2000). Někdy celek nahrazuje velký celek, například pokud jsou postavy v malé místnosti, není možné je snímat z velké vzdálenosti (Płażewski, 1967).

„Celek zpřesňuje nejdůležitější údaje velkého celku a slouží přenášení důrazu z pozadí na hrdinu (méně často je tomu naopak), čili spojuje prvky ‚kde‘ s ‚kdo‘.“ (Płażewski, 1967, s. 41)

Proto se používá především tam, kde se divák seznamuje s novou postavou. Ta je zasazena do svého přirozeného prostředí a divák může sledovat její reakce a zároveň získává informace o jejím bydlení nebo povolání (Płażewski, 1967).

3.1.3 POLOCELEK

Polocelek se také někdy nazývá americký plán. Stále ještě sleduje celkový prostor, ale celek už to není. Přenáší pozornost na člověka. Záběr je ohraničen tak, že nad postavou je jen kousek místa a spodek záběru končí mezi kolenem a kotníkem (Pražan, 1995).

Používá se velmi často, protože odpovídá běžnému nahlížení člověka na okolí. V reálném životě také většinou vnímáme lidi od kolen nahoru. Záběr se často používá při točení dialogů a rozhovorů. Je vhodný pro filmování několika postav, jelikož oproti celku dokáže lépe vyjádřit mimiku a gestikulaci. I přesto je stále v záběru celá skupina lidí a divák může sledovat prostorové vztahy mezi jejími členy. Velké množství polocelků však může film dělat monotónním a únavným (Płazewski, 1967).

3.1.4 POLODETAIL

Polodetail zobrazuje postavu od pasu nebo od ramen vzhůru. Většinou se na tento záběr vejdu maximálně 2 až 3 postavy. Záběr je vhodný pro rozvíjení akce začaté v polocelku, protože divák už má představy o prostorových vztazích a může se více soustředit na mimiku a psychologii postav (Płazewski, 1967).

Tento záběr zesiluje kontakt s divákem. Vyjímá část z celku, odděluje pozadí od postavy a zvýrazňuje intimní akci herce. Soustředěnost diváka je zaměřena na snímanou postavu a její vnitřní charakter, okolní prostředí přestává být důležité a není téměř viditelné. Polodetail není příliš popisný, je spíše emotivní, psychologicky výrazný a dynamický (Baran, 1980).

Polodetail se nemusí týkat pouze postavy. Může se jednat například o záběr rukou či nějakého neživého objektu (Mašek, 2000).

Tento záběr znatelně omezuje pohyb. Čím bližší je záběr, tím menší musí být pohyb, aby se zachovala čitelnost obrazu. Rychle se pohybující objekt v polodetailu bude špatně identifikovatelný. (Baran, 1980) Zároveň velké množství polodetailů činí film nepřehledným. Pokud je ve filmu příliš mnoho blízkých záběrů, divák se může lehce ztratit v prostoru. Proto se v akčních scénách musí střídat polodetail s celky a polocelky (Płazewski, 1967).

3.1.5 DETAIL

„Tento výrazový prostředek je pokládán za výsostně filmový a jako takový je definován jako jeden z prvků vytvářejících stavební strukturu jak formy, tak významu filmového uměleckého druhu.“ (Suchánek, 2002, s. 99)

Detail zobrazuje pouze určitý výsek, může to být záběr na dveře, kus zábradlí nebo malou část dvorku. Pokud je snímán člověk, je zabírána jen část jeho těla, obličej, hrudník, noha nebo ruka (Pražen, 1995).

Detail nařizuje objekt pozornosti diváka a omezuje svobodný výběr. Jeho pozornost je cíleně vedená určitým směrem. Detail, který je snímán, obsahuje klíčovou informaci, bez které by divákovi unikaly důležité souvislosti. U člověka to jsou podrobnosti, které znázorňují zvláštní duševní rozpoložení. Například může být zabírán výraz tváře, křečovitě sevřené ruce ženy nebo důležitý předmět, který má velkou informační váhu (Płażewski, 1967).

Kromě informační funkce má detail především dramatický efekt. Dokáže věrně vystihnout atmosféru, protože soustřeďuje pozornost do bezprostřední blízkosti k objektu, který se tak stává naprosto izolovaným od okolního prostoru. Ze všech druhů záběru je emocionálně nejdůležitější. Je intimní a expresivní (Baran, 1980).

Častěji než předmět se v detailu objevuje lidská tvář. Detailem a velkým detailem se dá vyjádřit to, co se v jiných velikostech hercům tolik nedaří, při blízkém pohledu se jim lépe odhaluje nitro. Pro kameramana je však těžší správně osvětlit a zaznamenat detail tváře než celou postavu. Při točení detailu obličeje zůstává jen plocha malých rozměrů, v níž každý falešný stín nebo nesprávný úhel pohledu může nebezpečně zdůraznit některé partie (krk, ucho, křivá ústa, atd.) (Baran, 1989).

Velký počet detailních záběrů za sebou může diváka prostorově dezorientovat. Detail také omezuje pohyb, proto se v naprosté většině objevuje jako statický záběr (Mašek, 2000).

3.1.6 VELKÝ DETAIL

Zobrazuje jen část obličeje, končetin či věci. Velký detail může být jak informační tak emocionální. Může ukazovat z blízka podrobnosti, které jsou důležité pro pochopení děje, jako je prsten na ruce, krev na čepeli nože nebo slza na tváři. Tento záběr může zdůraznit zdánlivě nedůležitý objekt, který tímto získá nový rozměr (Mašek, 2000).

Pokud plní záběr funkci informační, nevyhne se současně dramatickému efektu. Je využíván pro svůj emocionální, monumentální někdy až drastický účín. Často vzbuzuje hrůzu, napětí, strach a úžas (Baran, 1980).

Pokud se jedná o velký detail lidské tváře, zabírá tu nejdůležitější část obličeje, kterou je potřeba nejvíce zvýraznit. Nejčastěji jsou to oči, protože oči dokážou nejlépe vyjádřit pocity a emoce. Velký detail očí může zdůraznit krásu ženy nebo upozornit na lstivý pohled vraha (Płazewski, 1967).

Ve velkém detailu je objekt je naprosto izolovaný od svého okolí, a proto i pomalý pohyb může být ve velkém detailu nepostřehnutelný (Baran, 1971).

3.2 RAKURZ

Slovem rakurz je označován sklon kamery ve směru snímaného objektu. Tento úhel pohledu závisí vždy na náklonu kamery. Člověk je většinou natáčen z výšky očí, aby měl divák pocit, že vedle něj stojí. (Mašek, 2000) Může být však natáčen z větší nebo menší výšky. Taková odchylka v přirozeném sklonu kamery je často odůvodněná dějem. Záběr může být snímáný shora, protože se kamera ztotožňuje s vysokým hrdinou, a naopak snímání od země může například značit, že hlavní hrdina na zemi leží (Płazewski, 1967).

Rakurz nám tedy určuje, z jakého úhlu budeme na scénu pohlížet. Podle toho, jaký úhel je použitý si divák připadá ke snímaným objektům výš anebo níž. Počet úhlů, které se dají využít je nekonečný, kameru lze umístit naprosto libovolně. Bývají však rozlišovány tři kategorie: přímý neboli normální pohled, nadhled a podhled (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Umocnit dojem ze sklonu kamery se dá širokoúhlým objektivem. Nadhled čipohled se pak zdá o mnoho výraznější (Pražan, 1995).

3.2.1 NORMÁLNÍ POHLED

Pokud je zabíraná postava, znamená normální pohled snímání ve výšce hlavy. Je to pohled jako bychom vedle osoby přímo stáli. Postavení kamery většinou odpovídá běžné zkušenosti ze života. Objekty jsou snímány z výšky, kde se přibližně nachází lidská hlava. Cílem normálního pohledu je podat objektivní informace (Mašek, 2000).

3.2.2 NADHLED

Nadhled je pohled na předmět nebo osobu shora. Nadhled zpřehledňuje situaci a podává mnoho informací. Tento záběr umožňuje přehledné rozvíjení děje. Čím je nadhled větší, tím více zplošťuje a deformuje postavy i předměty, vše se zdá z nadhledu kratší (Baran, 1971).

Nadhled budí pocit suverenity, tiskne k zemi a utlačuje. Symbolizuje sebevědomí, převahu a moc, zároveň v nás vyvolává pocit, že je osoba snímaná z nadhledu slabá a bezmocná. Takto snímaný člověk se zdá menší, osamělý, podřízený a bezmocný. Postavy jsou zabírány shora, když prožívají své pokoření, když se bojí. Tento pohled zdůrazňuje, že je postavě potřeba pomoci a ochránit ji (Płażewski, 1967).

Jiný význam má filmování z nadhledu masy lidí. Kdyby byl dav snímaný z výšky očí, v záběru by šla vidět pouze první řada. Davy lidí se snímají z vyvýšeného stanoviště kvůli lepší přehlednosti záběru. Divák si tak může udělat představu o tom, kolik lidí se v situaci vyskytuje a co právě dělají (Płażewski, 1967).

Nadhled z velmi vysoké výšky, například z letadla, se nazývá „ptačí perspektiva“. (Mašek, 2000)

3.2.3 PODHLED

Podhled je pohled zdola. Podhled vyvolává opačné asociace než nadhled. V člověku vzbuzuje pocity ponížení a ohrožení. Tento pohled monumentalizuje, zvětšuje a vyzvedává. Vyjadřuje triumf, autoritu, moc a hrdost. Z podhledu může být zobrazen rozzuřený šéf nebo zlý vojevůdce. Tento pohled zdůrazňuje velikost a moc. Čím je nadhled či podhled výraznější, tím je působivější (Mašek, 2000).

Pohledy zdola se také často používají, když postava prožívá závrať, ztrácí vědomí nebo umírá. Tento pohled diváka vtáhne do prožívání hrdiny (Płażewski, 1967).

Podhledem se objekty oddělují od prostředí a ostatních postav či objektů, izolují se. Je to sklon působivý, ale může také narušit kontinuitu vjemu, protože otevírá za postavou volný prostor. Pokud je podhled větší, začíná deformovat a zplošťovat stejně jako nadhled (Baran, 1989).

Pohled z extrémní hloubky, například z propasti, se nazývá „žabí perspektiva“. (Mašek, 2000)

3.3 POHYBY KAMERY

Úhel pohledu, velikost záběru, perspektiva, barevnost, kontrasty, to vše jsou vlastnosti, které jsou stejné jak pro film, tak pro fotografie či malbu. Specifikem filmového obrazu je pohyb. Pohybovat se totiž mohou objekty a herci, ale také kamera. Rámování objektu se může měnit stejně tak jako úhel, výška a velikost záběru. Často se nám zdá, že se pohybujeme spolu s kamerou, můžeme k objektu přistupovat, vzdalovat se od něj nebo kolem něj kroužit (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Pohyb kamery je účinnější, pokud si ho divák neuvědomuje, proto by měl být co nejvíce plynulý. Kamera vnucuje divákovi směr a rychlost pozorování (Mašek, 2000).

Jsou dva základní typy pohybu kamery. Kamera se otáčí kolem osy, nebo se pohybuje v prostoru. Při panoramatech a švencích nehybná kamera sleduje subjekt při pohybu a otáčí se kolem své osy. Subjekt se nemění, ale je pozměněna jeho orientace. Při jízdách a záběrech zjeřábu se kamera pohybuje po vodorovné nebo svislé přímce, přičemž subjekt může být nehybný, nebo se může pohybovat (Monaco, 2004).

3.3.1 STATICKÝ ZÁBĚR

Při tomto záběru se kamera nepohybuje, délka statického záběru bývá okolo dvou až pěti sekund. Záleží vždy na kompozici a velikosti záběru (Mašek, 2000).

„Lidé, kteří začínají natáčet, mají obvykle tendenci s kamerou neustále pohybovat. Teprve když začnou pozorně sledovat televizi nebo filmy v kině zjišťují, že počty statických záběrů jsou obvykle vyšší nežli těch, které jsou pohyblivé.“ (Pražan, 1995, s. 37)

3.3.2 PANORÁMA

Pohyb kamery, který vzniká snímáním z jednoho nechybného bodu otáčením či nakláněním kamery kolem své osy se nazývá panoráma, někdy se mu také říká švenk. Panoráma může být horizontální, vertikální, šikmé nebo po křivce. Horizontální pohyb znamená, že se kamera pohybuje podél vodorovné osy obrazu. Nepřesouvá se do nové pozice. Navozuje pocit, že otáčíme hlavou a prozkoumáváme prostor. Dalším druhem panoramatického pohybu kamery je pohyb vertikální, který je ve směru svislé osy, kamera se může sklánět a zvedat. Tímto pohybem snímáme třeba vysokou budovu zespoda až nahoru. (Bordwell, Thompsonová, 2011b, Mašek, 2000).

Panoráma by mělo vycházet ze statického záběru dlouhého přibližně jednu vteřinu a stejně tak by mělo i končit. Střih za pohybu kamery tedy probíhá jen velmi výjimečně (Pražan, 1995). Pokud je natáčeno jedoucím autem, záběr většinou začíná dříve, než do něj auto vjede. Následně se kamera začíná pohybovat společně s autem a na konci může auto vjet například do lesa. Než auto vjede do lesa, kamera se znovu zastaví a nechá auto zmizet z obrazu (Kučera, 2002).

Panoráma je někdy plynulé, bez přerušení, a někdy se může zastavit a znovu rozjet. Panoráma popisuje krajinu a prostředí. Ukazuje prostorové proměny. Vzbuzuje dojem pozorování, ohlížení a pátrání (Płazewski, 1967).

Velmi rychlý švenk se nazývá smyk. Stejně jako panorama je i smyk pohyb, kdy se kamera otáčí kolem své osy. Na rozdíl od panoramatu je však smyk velmi rychlý, jeho smyslem je přenesení pozornosti z jednoho místa na druhé. Tím se smyk blíží ostrému střihu (Płazewski, 1967).

Rozdíl mezi ostrým střihem a smykem je však velmi znatelný. Pokud je natáčen rozhovor dvou lidí, většinou jsou záběry na jednu nebo druhou osobu odděleny ostrým střihem. Mohlo by se zdát, že je lepší použít smyk, protože v reálném světě také musíme očima přejít z jedné osoby na druhou a nemůžeme použít střih. Opak je pravdou. Naší pozornost přesouváme z jednoho objektu na druhý. V reálném světě nešvenkujeme, nezajímáme se o prostor mezi dvěma objekty. Filmový švenk či smyk přitahuje pozornost právě k prostoru mezi objekty (Monaco, 2004).

3.3.3 JÍZDA

Tento pohyb proniká prostorem po rovině s pevnou horizontální úrovní a se stálým obrazovým úhlem. Připomíná chůzi, nebo jízdu dopravním prostředkem, tedy navozuje dojem, který divák zná ze svého běžného života (Mašek, 2000). Jízda vzniká tak, že se kamera pohybuje po zemi z jednoho do druhého bodu. Plynule vyměřuje prostor a přenáší diváka do prostředí. Může nás seznamovat s lokalitou, ve které se příběh odehrává, ukazovat město či krajinu (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Kamera může přijíždět nebo odjíždět. Nájezd koncentruje pozornost diváka na podnět, který většinou vychází z akce. Přibližuje se k ohnisku děje a důkladně si jej prohlíží. Nejčastěji se požívá při přechodu z polocelku skupiny lidí k polodetailu. Záběr tak soustřeďuje pozornost na jednoho jedince. Vyčleňuje ze skupiny tu osobu, jejíž reakce mají pro akci rozhodující význam (Płażewski, 1967).

Nájezd má dramatický účín a vytváří větší napětí než odjezd. Rychlý nájezd je velmi vzrušivý a šokující. Zvláštního efektu lze dosáhnout, pokud je najížděno na předmět, který je izolovaný od svého okolí. Vzniká pak dojem, že se přibližuje předmět a najíždí na kameru (Baran, 1971).

Naopak odjezd otvírá prostor, uvolňuje a vzdaluje diváka od centra dění. Na jednu stranu jej uklidní a na druhou mu předá větší informaci o okolí. Odjezd více zdůrazňuje prostředí než akci. Rozšiřuje zorné pole a přijímá do obrazu nové prvky, které divák před tím neviděl. Často uzavírá dlouhou scénu nebo celý film (Baran, 1971).

Odjezd je však mezi kritiky filmu často zavrhován. Robert Bataille o odjezdu prohlásil, že je nepřirozený. Podle něj je to způsobeno tím, že člověk je zvyklý vnímat tak, že se pohybuje kupředu (nájezd), ale málokdy couvá (odjezd). To se dá potvrdit i příkladem z vlaku. Pokud si člověk sedá do vlaku a chce sledovat okolní krajinu, většinou si sedne po směru jízdy, tedy tak, aby se mu krajina přibližovala, nikoli vzdalovala (Płażewski, 1967).

Dalším typem jízdy je travelling. „*Travelling je takovou formou pohybu kamery, při níž se objektiv filmovaným předmětům ani nepřibližuje ani nevzdaluje, nýbrž pohybuje se souběžně s nimi nebo souběžně s jejich pohybem.*“ (Płażewski, 1967, s. 100)

Tento pohyb se používá při záběrování postav při chůzi. Kamera se pohybuje spolu s postavami a vytváří tak dojem, že se pohybuje okolí, zatímco postava stojí stále na stejném místě (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Jízda může být také vertikálně vzhůru nebo dolů. Divák je však zvyklý častěji vnímat pohyb horizontální, proto se vertikální vyskytuje jen zřídka. Jízda vzhůru působí dojmem očekávání a rostoucí důležitosti. Uvolňuje a odhaluje celou situaci. Naopak jízda dolů způsobuje dojem sestupu a ukončení. Bývá depresivní. Také může vyvolávat pocit nejistoty a nebezpečí (Baran, 1971).

3.3.4 TRANSFOKACE

Existují objektivy, které dokážou měnit ohniskovou vzdálenost a v důsledku toho i perspektivní vztahy. Někdy se tento transfokátor používá místo pohybu kamery směrem dopředu a dozadu. Objektiv jednoduše zvětšuje nebo zmenšuje ohniskovou vzdálenost a kamera přitom zůstává nehybná. Tím, že se mění ohnisková vzdálenost, se také snímané předměty zvětšují nebo zmenšují a okolní prostor je ze záběru vyčleněn, nebo se naopak v záběru objevuje (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Transfokace bývá známa také pod názvem optická jízda. Může jí být nájezd a odjezd. Nájezd soustřeďuje divákovu pozornost na děje nebo předměty, které jsou přibližovány. Vytváří větší napětí, čím rychlejší je, tím více je vzrušivý. Na rozdíl od nájezdu je odjezd uvolňující. Otevírá prostor a vzdaluje diváka od centra akce. Může dávat najevo, že akce končí a přechází jinam, proto se často používá na konci scény (Mašek, 2000).

Transfokátor má však i jiný důsledek. Zplošťuje snímaný předmět, oslabuje třetí rozměr, potlačuje plastiku a prostorovost. Optická jízda proto nemůže být zaměňována s mechanickou jízdou, která perspektivu posiluje. Výsledný efekt je jiný. Transfokátor by neměl nahrazovat jízdu. Jeho účinek je velmi zvláštní a nepřirozený, protože se středně vzdálené objekty přibližují nebo oddalují se stejnou rychlostí jako popředí. To se neděje ani při jízdě, ani při přirozeném pohybu oka (Baran, 1989).

Na druhou stranu dokáže transfokátor v perfektní ostrosti nejprudší změny velikosti obrazu. Zvládá rychlý odjezd i nájezd na objekt, čímž odkrývá okolí objektu (Baran, 1989).

3.3.5 DYNAMICKÝ POHYB

Všechny pohyby se dají různým způsobem kombinovat. Zde se jedná o jízdu spojenou s panorámou. Záběr shromažďuje všechny dojmy v různých kombinacích. Působí přirozeně a suverénně i přes to, že je velice technicky náročný. Diváka uvolňuje, osvobozuje a překvapuje. Dává dojem pohodlného přemístění (Baran, 1971).

3.3.6 ŽIVÁ KAMERA

Jedná se o natáčení z ruky. Tento způsob natáčení původně pochází z oblasti dokumentárních filmů. Často se používá v reportážích a dokumentech. Proto se využívá pro natáčení pseudodokumentů, které chtějí vyvolat pocit autenticity. Z tohoto důvodu byla živá kamera použita ve filmu Záhada Blair Witch (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Má vysoký emocionální účín a vzbuzuje radost i úzkost. Vyvolává dojem chůze, běhu, tance, skákání, atd. Tento pohyb zprostředkovává subjektivní pohledy. Předmětem bývá akce, nebo bloudění a pronikání do prostorů (Mašek, 2000).

3.4 DÉLKA ZÁBĚRU

Délka záběru udává dobu, po kterou si divák záběr prohlíží. Na jednu stranu nemůže být příliš krátká, aby si divák stihl celý záběr přečíst, ale na druhou stranu příliš dlouhý záběr diváka nudí a ochabuje jeho pozornost (Mašek, 2000).

Délka záběru záleží na celé řadě faktorů. Souvisí s velikostí záběru a s akcí, která se na něm zrovna odehrává (př. dialog). Záběr trvá tak dlouho, dokud akce v něm neskončí. Doba záběru je také ovlivněna hudebním doprovodem či komentářem a závisí také na předchozích a následujících snímcích a na tom, v jaké části filmu se záběr nachází. V úvodu filmu bývá velký celek delší než ten samý záběr v prostředku pořadu. Ze začátku se divák totiž ještě nedokáže tolik orientovat v prostředí a nepoznává hlavní hrdiny. Nejvíce však délku záběru ovlivňuje množstvím informací, které nabízí. Velký celek, na kterém je pouze moře může být kratší, než celek, který skrývá mnoho informací. Čím méně obsahuje záběr informací, tím rychleji se pro diváka stává pochopitelným (Valušiak, 1983).

Divák by měl vyčíst z audiovizuálního sdělení vše, co se mu autor snaží říci. Základní hledisko pro určení délky záběru je tedy jeho srozumitelnost. *„Má trvat tak dlouho, aby divák ‚přečetl‘ právě to, co je třeba. Je-li kratší, může divákovi uniknout (částečně nebo úplně) jeho smysl, může přehlédnout informaci důležitou pro další sledování myšlenky a některý motiv nebo dokonce celý smysl filmu se stane nejasným.“* (Valušiak, 1983, s. 54)

Na vnímání záběru je jen omezený čas. *„Záběr se spěšně objeví na plátně či obrazovce, jakoby vynesena nějakým proudem a opět zmizí, jakoby se na něj tlačil další záběr.“* (Kučera, 2002, s. 56) Proto ze sebe musí záběr vydat vše, co má, protože divák už se k němu nemůže vracet. Autor si musí uvědomovat složitost záběrů, některé záběry pochopí divák rychleji a jiné pomaleji. Někdy není jediným cílem záběr pochopit, ale také se do něj divák musí stihnout vcítit (Kučera, 2002).

Naopak, když je záběr příliš dlouhý, začíná divák sledovat i nepodstatné věci. Každý záběr podává nepřeborné množství informací. Některé jsou důležité, některé méně, ale některé jsou dokonce nežádoucí např. nedostatky na kostýmu. Na dlouhém

záběru může divák objevovat nepřesnosti a chyby, nebo začít hledat významy, které tam nejsou (Valušiak, 1983).

Velmi dlouhé záběry však nemusí být problém, pokud jsou v nich často používány pohyby kamery, které vynahrazují střih. Dlouhé záběry jsou většinou celky nebo polocelky, protože obsahují spoustu vizuálních podnětů. Divák si může vybírat, na co zaměří svou pozornost a i ve velmi dlouhém záběru se nenudí (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Zajímavý je vztah mezi filmovým a reálným časem. Není možné přistupovat k délce záběru, jako by měl zaznamenávat reálnou dobu. Děj filmu se může odehrávat hodinu nebo i několik let, to ale nemusí mít na trvání filmu žádný vliv (Kučera, 2002).

„Jde-li o dobré dílo, nevnímá divák reálný čas, tedy objektivní trvání díla ve vztahu k ideálnímu času. Diváka však může dílo nudit, protože je dlouhé. Jako dlouhé však může na diváka působit stejně dílo, které trvá deset minut nebo tři hodiny. Dobré dílo mu uplyne tak, že divák na chod svého ‚všedního‘ času ani nepomyslí.“ (Kučera, 2002, s. 134)

Délka záběru souvisí s filmovým tempem. Tempo je pojem z hudby, kde znamená rychlost, v níž je skladba provedena. Proto i v audiovizuálním pořadu je tempo určeno rychlostí akce. Tempo souvisí s pohyby herců, dialogy a rychlostí pohybu kamery. Záleží na tempu uvnitř jednoho záběru, ale také na rychlosti střihu celé záběrové řady (Mašek, 2000).

Každému divákovi vyhovuje jiné tempo filmu. Lidé, kteří mají rádi akční filmy, se velmi rychle orientují a pomalé záběry je nudí. Na druhou stranu existují diváci, kteří se v nepřeborném množství informací ztrácejí a mají raději filmy s klidným tempem. Záleží na individuálních preferencích každého jedince.

Kromě tempa má film také svůj rytmus. V hudbě se tak nazývá pravidelné střídání přízvukných a nepřízvukných dob. Ve filmu se rytmem rozumí frekvence střídání sekvencí s různým tempem střihu. Rytmus souvisí s tím, jak rychle se střídají dlouhé a krátké záběry. Také souvisí se změnami v předním a zadním plánu, nebo s tím, jak se střídají pohyby herců (Mašek, 2000).

Audiovizuální tvorba většinou nemá monotónní konstantní tempo a rytmus. V naprosté většině dochází k některým nepravidelnostem. Celkové tempo filmu a jeho částí je určeno žánrem filmu, ale souvisí také s námětem, scénářem a vlastním přístupem autora (Mašek, 2000).

3.5 KOMPOZICE DYNAMICKÉHO OBRAZU

Poměr výšky a šířky obrazu se nazývá formát. Na počátku filmových dějin byl zvolen formát 4:3, který se začal používat také při tvorbě televizorů. Na konci 20. století se začal objevovat formát 16:9, a proto začaly vznikat širokouhlé obrazovky. Nově vysílaný obraz však musel být dále sledovatelný i na starších televizorech. A naopak starší filmy musely být sledovatelné na širokouhlých obrazovkách. Proto vznikly obrazové korekce pomocí černých pruhů, které jsou buď vertikální, nebo horizontální. Tyto pruhy se používají dodnes všude, kde je potřeba nějakým způsobem upravit formát (Reichl, 2012).

Ať už má film starší či modernější formát, vždy se jedná o obdélník. Na tento tvar už jsme si natolik zvykli, že si nepřipouštíme možnost jiného rámu. Je to dáno tím, že jsou kameramani při nahlížení na rekvizity limitováni tvarem obrazovky, můžou si ale pomáhat pohybem kamery. Někdy se může na obrazovce objevit naráz několik obrazů. Tento prostředek se využívá například k zachycení telefonátu. Obrazy musejí být v pečlivé souhře, aby vedly divákovu pozornost správným směrem. (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

3.5.1 FIGURÁLNÍ KOMPOZICE

Tato kompozice řeší uspořádání hlavních a vedlejších objektů v ploše. Často se používá asymetrie, stejně jako u fotografií. Nejvíce se v televizních pořadech, stejně jako v malířství, používá třetinové dělení neboli zlatý řez (Mašek, 2000).

„Malíři už kdysi dávno věděli, která místa jsou pro vnímání nejlepší, kam tedy je vhodné ‚uložit‘ motivy, na něž měl divák upřít svou pozornost.“ (Pražan, 1995, s. 32)

„Vzhledem k tomu, že filmové okénko je obdélník, jehož delší strany jsou rovnoběžné s horizontem, snaží se režisér většinou vyrovnat pravou a levou polovinu. Extrémní typ takového vyrovnání je oboustranná symetrie.“ (Bordwell, Thompsonová, 2011b, s. 194).

Oboustranné symetrie se dá docílit tím, že se do centra obrazu umístí souměrný tvar, například kříž, gotické okno nebo výtvarný ornament. Nicméně objekty se ve středu záběru objevují jen velmi zřídka. Na druhou stranu, díky tomu, že se centrální kompozice téměř nepoužívá, působí každý takový záběr výjimečně (Mašek, 2000).

Také horizont krajiny se málokdy umísťuje doprostřed záběru. Na člověka nepůsobí dobře, pokud je v půlce záběru obloha a druhá půlka patří krajině. I zde se častěji vyskytuje třetinové dělení. To jestli bude krajina zabírat jednu třetinu nebo dvě závisí na tom, zda je ve snímku důležitější krajina nebo obloha. Nebe zabírá dvě třetiny v případě, kdy je deštivé počasí a mraky tak vytvářejí zvláštní motivy (Pražan, 1995).

Postava hledící doprava či doleva od diváka mívá zátylek hlavy blíž k rámu než tvář. Prostor před postavou je „akčním prostorem“. Energie pohledu nebo jiné akce postavy musí mít prostor pro rozběh. Existují však i výjimky. Pokud se v průběhu záběru objeví postavě za zátylkem určitý předmět, pak je lepší, když má postava více volného místa právě tam. Takový záběr diváka nenechává klidným, očekává vyvážení kompozice a má pocit, že se v prázdném místě obrazu musí něco stát (Kučera, 2002).

Divák má pocit, že vše v záběru má ke všemu vztah. Sleduje jednotlivé maličkosti daleko intenzivněji než v běžném životě. Proto působí velmi rušivě, pokud je kompozice nevyrovnaná nebo je záběr narušen předmětem, který tam nepatří (Kučera, 2002).

Na rozdíl od fotografie nebo obrazu musí kameraman umět odhadnout směr i rychlost budoucího pohybu. A proto je figurální kompozice důležitá především ve statickém záběru (Mašek, 2000).

3.5.2 PROSTOROVÁ KOMPOZICE

Prostorová kompozice slouží k vytvoření pocitu hloubky. Základem kompozice jsou stejně jako ve fotografii prostorové plány, které udávají, co je k divákovi blíž a co dál. Čím víc plánů je v obraze, tím větší je prostorovost a hloubka (Mašek, 2000).

Vliv na prostorovou kompozici má také hloubka ostrosti a přeastřování. Přeastřování může vést divákovu pozornost po plánech. Nejprve je například zaostřen prvek v popředí a pak se postupně zaostřuje na jiné objekty. Nejde však jen o přeastřování, všechny pohyby kamery podporují dojem prostoru (Mašek, 2000).

Prostor je tvořen také lineární perspektivou, která je dána sbíhajícími se liniemi, což mohou být silnice, koleje nebo vysoké budovy snímané z podhledu. Vertikální linie vyvolávají dojem stability, horizontální vytvářejí pocit klidu. Diagonální linie často působí akčním a dynamickým dojmem. Tyto linie nás samy mohou vést správným směrem k hlavnímu motivu bez použití technického pohybu kamery (Mašek, 2000).

„Už i malé dítě ví, že bližší předměty vnímáme jako větší, vzdálenější pak jako menší. Tato skutečnost nám může při vedení lidského oka pomoci velice významně využíváním tzv. lineární perspektivy. Nejčastějšími příklady v tomto případě může být řeka, okraj lesa, ale také dálnice, koleje, nebo telegrafní tyče.“ (Pražan, 1995, s. 31)

Práci s prostorovou hloubkou ovlivňují také různé druhy objektivů. Existují tři základní typy, širokoúhlý objektiv, teleobjektiv a normální objektiv, který se používá nejčastěji, protože nejméně zkresluje a tedy nejvíce napodobuje způsob, jak realitu vnímá lidské oko (Monaco, 2004).

Širokoúhlý objektiv zaznamenává širokoúhlý pohled. Záběr zabírá co možno nejvíce objektů. Proto zesiluje naše vnímání hloubky, prohlubuje prostor. Vzdálenost mezi popředím a pozadím opticky prodlužuje, a proto se pohyb postavy směrem ke kameře nebo od ní jeví jako rychlejší. Často deformuje lineární vnímání. Širokoúhlý objektiv má tendenci deformovat přímky na okrajích obrazu, jsou vypouklé směrem ven. Extrémně širokoúhlý objektiv se nazývá rybí oko, zabírá úhel skoro 180° (Bordwell, Thompsonová, 2011b, Monaco, 2004).

Opakem širokoúhlého objektivu je teleobjektiv, kterému se někdy říká dlouhé sklo. Chová se jako dalekohled, protože zvětšuje vzdálené předměty. Teleobjektiv sice nezakresluje lineární perspektivu, ale zplošťuje prostor a potlačuje hloubku, protože má úzký úhel pohledu. Tyto objektivy se používají především v televizních sportovních přenosech, kde umožňují kameramanovi přiblížit vzdálenou akci. Dalším efektem tohoto objektivu je, že pokud se postava pohybuje směrem ke kameře nebo od ní, vypadá to, že se pohybuje pomaleji (Bordwell, Thompsonová, 2011b, Monaco, 2004).

„Shrnuto: čím kratší objektiv, tím širší úhel pohledu (tím větší pole pohledu), tím více přehnané vnímání hloubky a tím větší lineární deformace. Čím delší objektiv, tím užší úhel pohledu a tím menší vnímání hloubky.“ (Monaco, 2004, s. 78)

Různých objektivů lze také využít, pokud se režisér snaží docílit expresivního vyznění obrazu. S širokoúhlým objektivem se postava zdá jasnější a hrozivější, naopak s teleobjektivem téměř splývá se svým okolím (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

3.5.3 TONÁLNÍ KOMPOZICE

Barevná a tonální kompozice je velmi důležitá a mnohostranná. Oživuje, sjednocuje, diferencuje a je nositelem nálad. Kontrast komplementárních barev je zajímavým výrazovým prostředkem. Obrazy mohou být laděny do pastelových, kontrastních nebo monochromatických barev (Baran, 1980).

Barva má funkci zobrazovací, takže zdůrazňuje smyslově optický vztah tvůrce ke skutečnosti. Vyjadřuje vlastnosti objektů z reálného světa. Další funkce barvy je expresivní, ta nezachycuje vnější, objektivní skutečnost, ale vypovídá o emoci a duševním vztahu. Barevnost může být v tomto případě vědomě přehnaná. Barva má však také funkci konstruktivní, což znamená, že vytváří prostor. Některé barvy jsou vhodné do popředí a jiné do pozadí. Každá barva je konstrukcí obrazu a současně vyjadřuje pocit a nálady (Pražan, 1995).

Prostorové působení barev závisí na sytosti, jasů a teplotě barvy. Největší prostorový efekt vznikne, pokud použijeme v popředí barvy teplé a tmavé a do pozadí dáme studenou a málo sytou barvu (Pražan, 1995).

Pomocí volby různých tónů a barev můžeme potlačit či zvýraznit některé rekvizity. Červené objekty se tlačí do popředí a kromě toho se zdají být větší, než stejně velké modré objekty. To samé platí i u světlých barev, ty také působí větší než stejně velké tmavé objekty (Baran, 1980).

3.5.4 SVĚTELNÁ KOMPOZICE

To, jak je scéna osvětlena, ovlivňuje její působení. Nedostatek světla snižuje hloubku ostrosti a dělá obraz špatně čitelným. Osvětlení nám umožňuje vidět, co se ve filmu děje a pomáhá vytvořit celkovou kompozici. Také dokáže vést pozornost určitým směrem či zdůraznit důležitý objekt. Světlo dokáže na některé objekty klást přízvuk a jiné tlumit. Dokáže charakterizovat denní dobu či roční období. Ovlivňuje emoce, pocity a odhaluje vnitřní náladu postav (Kučera, 2002).

„Je prokázáno, že nedostatek světla působí depresivně, jeho nadbytek zase může vyvolávat různé neurotické poruchy. Více světla ovšem působí na náladu pozitivně. Jako takové je světlo symbolem života, má funkci přitahání, koncentrace pozornosti, dominování, zatímco tma je symbolem smrti, popření.“ (Kulka, 2008, s. 256)

Světlo má mnoho vyjadřovacích možností. Vždy působí kladně a aktivně, protože je prostředkem likvidace tmy (Kučera, 2002). Naopak stín ve filmu skrývá detaily nebo zvyšuje napětí. Zároveň také dokáže zdůraznit texturu, například rysy tváře nebo jiskru drahokamu. Osvětlení pomocí jasů a stínu tvaruje předměty a zdůrazňuje prostor (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Používají se dva základní typy stínů. Stíny vlastní neboli stíny vázané na předmět a stíny vržené. Stíny vlastní jsou takové, které zastíní část předmětu kvůli jeho tvaru nebo povrchu. Například stíny ve tváři jsou stíny vlastní. Může to být stín od nosu nebo obočí. Ale pokud by před obličejem byl předmět, který by na něj vrhal

stín, už by to byl stín vržený. Stíny vržené jsou od předmětu jiného (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

Osvětlení může mít různou kvalitu, směr a barvu. Kvalita osvětlení vypovídá o intenzitě světla. Ostré světlo vytváří jasně vymezené stíny a jasné hranice. Ostré světlo je například, když svítí polední slunce. Oproti tomu rozptýlené světlo je například, když je slunce schované za mrakem (Bordwell, Thompsonová, 2011b).

3.6 SKLADBA

„Každý záběr, který vidíme na plátně či na obrazovce, v nás vyvolává trs otázek. Jsou to otázky různého druhu a různé náplně. Na počátku díla jsou nejvšeobecnější a šíří se do značně velkého okruhu.“ (Kučera, 2002, s. 29)

Otázky diváků se týkají například postav, činností a prostředí. Divák chce vědět, kdo je postava na obrazovce, co dělá, nebo co má v úmyslu a kde se nachází. To se mu odhaluje v průběhu filmu, každý další záběr odhalí nové významy (Kučera, 2002).

„Skladba filmu je tvořena výběrem obsahů jednotlivých záběrů, které se ve zvláštní struktuře vazby vzájemně ovlivňují ve vědomí diváka a slučují do větších částic. Vzniká nová kvalita, totiž smysl – význam.“ (Baran, 1989, s. 125)

Mluvíme-li takto o záběru, vybavuje se nám malířský obraz. Také malba uzavírá do rámu určitý předmětný obsah, jehož každá částice přiléhá ke všem ostatním. Je s nimi spojena několikera pouty a silami, které probíhají v různých směrech (Kučera, 2002).

Tato pouta se vytváří během postprodukce. Z velkého množství záběrů musí být vybrány ty nejvhodnější, které jsou následně zpracovány do výsledné podoby. Dobrý střihač může filmu pomoci a špatný ho může zničit. Střih je velmi důležitý výrazový prostředek a ovlivňuje výslednou kvalitu filmu. Základním požadavkem střihače je velké množství záběrů, ze kterých vybírá. Následně vhodným způsobem vytvoří ze směsice záběru jeden velký integrovaný celek (Jones, Patmore, 2013).

Autor filmu dokáže do určité míry ovládat a vést způsob divákova uvažování a vnímání. Čím je příběh plynulejší a volnější, tím efektivněji zapůsobí náhlý překvapivý zvrat, úlet nebo šok (Valušiak, 1983).

Příběh se dá vyprávět různými způsoby. Nejběžnějším způsobem je řadit fakta a události chronologicky a důsledně dodržovat jednotu akce, místa i času. Scény jsou uspořádány logicky a je využíván ostrý a přehledný obraz. Takový způsob vyprávění se z hlediska střižové skladby nazývá lineární montáž. Tento způsob vyprávění je popisný. Výsledný obraz a uspořádání snímků odpovídá na otázky: Co? Kde? Jak?

Neposkytuje ovšem další důležité informace, jako jsou motivy postavy, její minulost a psychologii charakteru (Baran, 1980, Valušiak, 1983).

Někdy se setkáváme se současným vyprávěním dvou a více příběhů, které spolu zdánlivě nesouvisí. Odehrávají se například v jiném čase a místě, ale mohou si být podobné v určité myšlence. Jindy se odehrávají na jednom místě, ale v jiný čas, nebo ve stejný čas na dvou různých místech. Tento způsob skladby se nazývá paralelní montáž a ve filmech bývá velice častý (Valušiak, 1983).

Příběhy v paralelní skladbě se mohou někde potkat, dramatičnosti tohoto střetnutí napomáhá křížová montáž. Jejím atributem je časová souběžnost jednotlivých akcí. Jedna dějová linie, odehrávající se na stejném místě a ve stejném čase, se rozdělí na dvě složky, které divák střídavě pozoruje. Nejtypičtějším příkladem jsou akční honičky a pronásledování, kdy kamera střídavě zabírá pronásledovaného a pronásledovatele (Valušiak, 1983).

Dalším typem skladby je retrospektivní montáž, které se někdy říká flashback. Tato montáž spojuje scénu s evokacemi minulosti. Většinou se jedná o dějové vysvětlení nebo psychologickou motivaci postav. Mezi moderními filmy není tento způsob skladby žádnou výjimkou. Často se příběh odehrává v několika časových liniích. Někdy však může být retrospektivní montáž špatně zřetelná a divák se nemusí orientovat v tom, jak jde příběh chronologicky za sebou, co je skutečnost a co pouhá představa (Valušiak, 1983).

„Vztah aktuálního obrazu a obrazu-vzpomínky se ukazuje ve flashbacku. Je to přesně ten uzavřený okruh, který vychází od přítomnosti k minulosti a později nás vede zpět do přítomnosti.“ (Deleuze, 2006, s. 60).

PRAKTICKÁ ČÁST

Cílem mého výzkumu je analýza výtvarné stylizace filmů. Filmová stylizace může být utvářena specifickými i nespécifickými prostředky. Nespécifické výrazové prostředky jsou ty, které jsou společné i jiným médiím, jako jsou například divadlo, rozhlas a fotografie. Mezi nespécifické výrazové prostředky patří prostředí, dialogy, komentáře, hudba, světelné efekty apod. Já se však ve své práci zaměřuji především na prostředky specifické, které jsou používány speciálně ve filmech, televizních programech a audiopořadech (Mašek, 2000). Soustředím se především na velikost a délku záběru, rakurz a pohyby kamery.

V rámci mé práce jsem si vybrala šest filmů, které budu analyzovat a porovnávat. Filmy jsou rozděleny do skupin podle podobnosti v narativu.

4 ANALÝZA SCÉN POPISUJÍCÍCH NAPĚTÍ PŘED VRAŽDOU

Filmy *Ztracená dálnice* a *Tenkrát na západě* jsou si v mnohém podobné. Na první pohled se však může zdát, že nemají téměř nic společného. *Ztracená dálnice* je mysteriózní drama, zatímco snímek *Tenkrát na západě* je western. Filmy jsou si podobné především ve využívání velmi dlouhých záběrů, umocňujících dramatickosti a napětí.

Vybrané ukázky zaznamenávají emotivní okamžik před vraždou. Napíná scéna vytváří v divákovi silný dojem, že se něco stane, i když ještě netuší co. Dlouhé záběry postupně vzbuzují vzrůstající napětí a neklid.

4.1 TENKRÁT NA ZÁPADĚ

Tenkrát na západě je film režiséra Sergia Leoneho a bývá často označován za jeden z nejlepších westernů. Snímek patří do slavného žánru tzv. spaghetti westernů, který se objevil během 60. let 20. století. Název spaghetti byl zvolen kvůli tomu, že se jedná o italskou produkci (Zejvalová, 2013).

Westernový žánr byl od svého počátku velmi akční, hrdinové westernových filmů často stříleli a s ostatními postavami dlouze rozmlouvali. Film Tenkrát na západě je tomu opakem, postavy zde téměř nemluví. Události jsou neustále oddalovány a hlavní smysl příběhu a jednání je odhalen až v samotném závěru. Dlouhé záběry toho o postavách mnoho neříkají. Jde především o typické ikonické figury filmového westernu - mlčenlivý pistolník beze jména, kterému všichni začnou říkat Harmonika, okouzující desperát Cheyenne a pragmatický zabiják Frank. Velmi důležitá je také bývalá prostitutka Jill, která získala důležitý pozemek, kolem kterého se točí většina příběhu. Další důležitou postavou je bezcitný podnikatel Morton (Kokeš, 2013).

Zfilmovaný příběh popisuje dobu, kdy postupně končí divoká westernová éra americké historie a nastupuje období moderní, kapitalistické, protkané železniční sítí. Od toho se také odvíjí hlavní dějová linie vyprávějící o změně světa a postavách, které se v nastupující době snaží nalézt své místo. „*Nostalgie po širém západě plném drsných chlapů neustále na cestě nemá sentimentální povahu, nýbrž slouží jako komparativní nástroj představování světa nového, světa nastupující modernity - reprezentovaného železnicí.*“ (Kokeš, 2013)

Hlavním tématem je boj o pozemek, na kterém se má stavět železnice. Střet staré a nové moci se také objevuje ve vztahu mezi Frankem a Mortonem. Na jedné straně je muž, který si svou moc musel vydobýt silou a na druhé je bezcitný podnikatel, který moc získal díky penězům. I přes to, že je Morton nemocný a fyzicky velmi slabý, v nové nastupující éře se mu daří velmi dobře.

Úvodní scény vždy nabízí motiv rozvíjený ve scéně další. První scéna filmu je legendární. Na nádraží přijde trojice drsných chlapů v hnědých pláštích, kteří na něco čekají. Krátí si dlouhý čas chytáním mouchy nebo procházením se po peróně. Divák

netuší, co jsou zač a na co čekají. Tato dlouhá scéna nechává diváka v očekávání. Divák je více a více nedočkavý, pomalu začíná nasávat atmosféru filmu, sleduje prostředí a kostýmy. Konečně přijede vlak, objeví se Harmonika a všechny tři chlapy zabije. Divák neví, odkud přišel a proč, jen se dozví, že se chce sejít s Frankem.

V další scéně je rodina, která očekává příjezd důležité ženy. Celou rodinu vyvraždí Frank (také v hnědém kabátě), který byl zmíněný v předchozí scéně. V další scéně se objeví Jill, očekávaná žena z předchozí scény. Divák se dozvídá, že právě ona se po smrti farmáře stala majitelkou jeho pozemku.

Až po půlhodině filmu je představen další hlavní hrdina Cheyenne, který se potká v baru s Jill a Harmonikou. Divák se dozví, že je to bandita a že jen jeho chlapy nosí hnědé kabáty. Také se začne objasňovat fakt, že farmářova rodina byla vyvražděna kvůli jeho pozemku a že se Frank svůj zločin snaží přenést na Cheyenna. Až v závěru filmu vyjde najevo, že Harmonika přijel, aby se pomstil Frankovi za smrt svého bratra.

Film má velmi dlouhé záběry po celou dobu svého trvání. Celý děj se rozvíjí jen velmi pomalu. Postavy téměř nemluví, a pokud mluví, tak je to jen málokdy k jádru věci a o jejich minulosti se dozvídáme málo. Proč Harmonika přišel a o co mu jde, se dovídáme až v úplném závěru filmu. Dlouhé scény mají za následek gradování vnitřního napětí a narůstající očekávání rozhodujícího, dosud neodhaleného okamžiku na konci scény.

4.1.1 OBRAZOVÁ ANALÝZA UKÁZKY

Pro analýzu jsem si vybrala úvodní scénu, která je pro tento film typická. Divák se hned na začátku filmu dostane do situace, které nerozumí a velmi dlouho mu nepřichází žádné vysvětlení. Postavy se nepředstaví ani divákovi nesdělí záměr svého chování. Divák tak může jen nasávat atmosféru a čekat, co se stane.

1. Na prvním záběru jdou vidět dřevěné dveře od neznámé chatrče, jedná se o celek. Kamera je nehybná a dveře se pomalu otevírají. Záběr toho příliš

neproзраzuje. Podle stínů se dá rozpoznat, že je slunečný den. To, že se dveře pomalu se skřípětem otevírají, nasvědčuje, že se brzy na scéně někdo objeví.

2. Na druhém záběru je zachycena nejprve černá tabule, na kterou někdo píše. Kamera se pomalu od tabule oddaluje a ukazuje nám autora textu na tabuli. Přechází z detailu na polodetail. Pohyb kamery směrem od tabule k postavě symbolizuje vyrušení z práce. Osoba je vyrušena ze svého psaní vrzajícími dveřmi a otáčí se směrem k nim. Je to starý pán. Na hlavě má čepici, co nosí průvodčí. Divák zatím netuší, jakým směrem jsou dveře. Dosud nebyl žádný záběr celku, ale přesto divák intuitivně tuší, že se postava dívá přímo na dveře.

3. Třetí záběr začíná pohledem na detail nohy, která patou pomalu zavírá dveře. Postupně se záběr začne vertikálně pohybovat vzhůru od nohy až k hlavě neznámé osoby. Kamera se pohybuje velmi pomalu, a tak má divák čas si postavu prohlédnout. Má dlouhý hnědý plášť, u pasu pistoli s náboji a na hlavě černý klobouk. Pohled má vzpřímený a nebezpečný. Divák se na něj dívá z podhledu, což naznačuje jeho sílu a moc. Pohyb kamery vertikálně vzhůru je kombinován s vertikálním otočením, kamera se pohybuje a naklání zároveň, což efekt podhledu ještě více umocňuje. Muž se zdá být velmi silný, mocný a nebezpečný.

4. Na čtvrtém záběru se objevuje znovu stařík. Jedná se o statický záběr a staříkův obličej je snímán v detailu. Detail scény znatelně dramatizuje. Staříkův zrak se otáčí směrem od muže na druhou stranu. Divák je tak informován, že se něco děje i na druhé straně místnosti.

5. Na dalším záběru se objevují dvě nové postavy. Mají také dlouhé hnědé pláště a černé klobouky. Víme, že se stařík dívá právě na ně, protože se jeho pohled otočil a hned poté přišel tento záběr.

Na záběru se objevuje celek. Postavy, které stojí ve dveřích místnosti, jdou vidět celé. Prvních 8 sekund je obraz statický, pak se kamera začíná horizontálně natáčet po místnosti a zastaví se až u muže, který byl vidět jako první (ve 3. záběru).

Divák má teprve teď představu o prostoru. Vidí, v jakém jsou postavy navzájem postavení. Při pohybu kamery si divák může všimnout ještě jedné postavy.

Jedná se o ženu s koštětem v ruce. Scéna končí statickým záběrem dlouhým 1 sekundu.

6. Stařík je zabrán z větší dálky než v předchozích záběrech. Jedná se o polocelek. I přes to, že je tu zabíraná postava od pasu nahoru a mohlo by se tedy jednat o polodetail. Hlava postavy sahá jen těsně nad polovinu kompozice, kdyby byla zabíraná tak, aby se hlava téměř dotýkala vrchního okraje, byla by vidět aspoň od kolen nahoru.

Stařík má nad hlavou více místa, aby se zdůraznila jeho slabost a podřadnost oproti zbylým třem silným chlapům. Vypadá tak na záběru daleko menší, než jsou ostatní postavy.

7. Dalším záběrem je celek, který zabírá všechny postavy naráz. Je to statický záběr. Divák se ještě lépe zorientuje v prostoru a vidí postavení všech postav. Ve zlatém řezu se nachází jeden bandita, který díky svému umístění v rámu působí nejdůležitějším dojmem a strhává na sebe pozornost. Přistupuje blíže ke staříkovi. Mezitím se žena s koštětem v levé části záběru snaží dostat pryč z chatrče a bandita stojící nejbližší u ní jí chytne a vtáhne zpět dovnitř.

8. Protože pokus o útěk není v celkovém záběru příliš znát, je další záběr polocelek, který zachycuje banditu, jak chytá ženu a vrací ji zpátky do místnosti. To umocňuje moc banditů a zdůrazňuje bezmoc ženy i staříka, kteří nemají šanci se banditům ubránit.

9. V dalším záběru se stařík snaží dělat svou práci a prodat banditům lístky na vlak. Je to poprvé, kdy ve filmu někdo promluvil. Bandita je k nám blíž a stařík na něj mluví za jeho zády. Tím, že je k nám blíž, působí větším a mohutnějším dojmem. Banditovi nejprve nejde přes klobouk vidět do tváře, to ho činí nepředvídatelným, protože divák nemůže z jeho tváře nic vyčíst.

10. Další záběr je detail. Bandita postupně odhaluje svou tvář zvednutím hlavy. Spolu s pohybem jeho hlavy se vertikálně vzhůru natáčí i kamera. Bandita proto vypadá velmi hrozivě a nebezpečně. Podhled, ze kterého je snímán, umocňuje jeho zlý výraz.

11. V dalším záběru je stařík snímán také z detailu, ale z mírného nadhledu. Naopak od bandity je tím podtržena jeho slabost a stáří. Z blízka jsou lépe znatelné vrásky ve tváři a nejistý výraz.

12. V dalším záběru se objevuje jiný bandita, jak si otírá pot z čela. Je také zabírán v detailu. Vyjadřuje horko, které se rozléhá prostorem, může symbolizovat také napjatou atmosféru.

13. Třetí bandita stojí u klece s ptáčkem a cení na něj zuby. Záběr je také v detailu. Symbolizuje šílenost a moc banditů.

14. Dalším záběrem je znovu stařík s banditou. Jde o polodetail. Bandita je k nám blíž a je otočený směrem ke staříkovi. Stařík stále mluví o lístkách na vlak, i když mu nikdo neodpovídá a nakonec banditovi podává tři lístky. Kamera je ruční, pohybuje se podle staříka, který přechází po místnosti tak, aby měla v záběru oba dva hlavní protagonisty.

15. V dalším záběru jde vidět banditova tvář. Je snímána v detailu z podhledu. Má děsivý výraz, detail zvyšuje napětí.

16. Znovu záběr na staříka. Jedná se o klasický filmový postup snímání záběr/protizáběr. Stařík je na rozdíl od bandity snímán z nadhledu a vypadá tedy slabší.

17. Znovu detail na banditu. Postavy na sebe mlčky hledí, což dramaturgizuje atmosféru. Do této chvíle nezazněla žádná hudba, podklad tvoří jen zpěv ptáků.



Obrázek 1 - Jednotlivé záběry v ukázce z filmu *Tenkrát na Západě*

Tabulka 1 – Výsledek analýzy filmu *Tenkrát na Západě*

ZÁBĚR	DÉLKA ZÁBĚRU (v sekundách)	VELIKOST ZÁBĚRU	POHYB KAMERY	RAKURZ
1	5,4	Celek	Statický	Normální
2	9,3	Detail, polodetail	Transfokace/Jízda	Normální
3	15,2	Detail	Vertikální švenk, vertikální pohyb	Podhled
4	3,5	Detail	Statický	Nadhled
5	19	Celek	Horizontální švenk	Normální
6	2,6	Polocelek	Statický	Nadhled
7	10,6	Celek	Statický	Normální
8	2,5	Polocelek	Statický	Normální
9	4,6	Polodetail	Statický	Normální
10	3,3	Detail	Vertikální švenk	Podhled
11	4,2	Detail	Statický	Nadhled
12	3,4	Detail	Statický	Normální
13	4,8	Detail	Statický	Normální
14	5,6	Polodetail	Jízda	Normální
15	2,4	Detail	Statický	Podhled
16	2,7	Detail	Statický	Nadhled
17	3,3	Detail	Statický	Podhled

Průměrná délka jednoho záběru z ukázky je 6 sekund. Zkusíme však vypočítat délku záběru v celé úvodní scéně. Scéna trvá 13 minut a 45,7 sekund. Ve scéně je celkem 85 záběrů, to znamená, že průměrná délka záběru v první scéně je 9,7 sekundy. To jsou netradičně dlouhé záběry.

Film vyniká hojným používáním detailů a to nejen v úvodní scéně, ale i v průběhu celého filmu. Ve filmu se také často střídá nadhled a pohled pro vyjádření nadvlády nebo bezmoci.

4.2 ZTRACENÁ DÁLNIČE

Film Ztracená dálnice je kriminální thriller plný absurdních scén a skryté symboliky. Snímek, který vyvolává řadu otázek, ale neposkytuje téměř žádné uspokojivé vysvětlení, je jeden z vrcholů postmoderní tvorby Davida Lynche. Děj filmu je zacyklený, roztržštěný a zamotaný, vypráví o sexu, vraždě a ztracené identitě. Důležitější než samotný děj jsou pocity a atmosféra. Děj je spíše abstraktní až surrealistický a je natočen tak, že si z něj každý může vzít něco jiného.

„Jsme uvnitř anonymní mysli a film nás začíná hypnotizovat. Máloco dovede být tak opojného jako dlouhý záběr jízdy prostorem. V Lost Highway však Lynch nezatáhne ruční brzdu, ani nás nevrátí zpátky do normálu. Řád není obnoven a ti, kteří se proviní zločinem, nejsou zdaleka potrestáni. Vyprávění nemá finále, ale rozprostírá v nás na konci jen strach a zmatení.“ (Fila, 2006, s. 19)

Film začíná záběrem na Fredovu tvář kouřící cigaretu. Má nepřítomný pohled a z nepříjemného zírání ho vytrhne až zvonek. Fred přistoupí ke zvonku a zmáčkne tlačítko, z reproduktoru se ozve věta: *„Dick Laurent je mrtvý.“* Není jasné, kdo je Dick a ani kdo tuto zprávu hlavnímu hrdinovi řekl. První věta zazněla z mluvítko, aniž by do této chvíle Fred cokoli řekl. Jediným zvukem v pozadí je nepříjemné hučení.

Fred Madison je jazzový hudebník, který má krásnou černovlasou ženu Renée. První část filmu je plná napětí, žárlivosti a nejistoty. Fred žárlí na svou ženu a podezírá ji z nevěry. Záběry jsou velice dlouhé a prohlubují v divákovi neklid. Napětí podporují také podivné videokazety, které se objevují před domem.

Neklid také zvyšuje mužík, se kterým se Fred potká na večírku. Je podivný, děsivý, malý a má bílý obličej. Mužík se stává ještě více děsivý ve chvíli, kdy Fred zatelefonuje k sobě domů a ze sluchátka se mu ozve tentýž muž, který stojí právě před ním.

Na jedné z videokazet jsou zobrazeni Fred a Renée spící v ložnici, což manželský pár vyděsí a donutí zavolat policii. Na poslední kazetě se objeví záznam vraždy, kdy Fred zabil vlastní manželku. I když Fred trvá na své nevině, je odsouzen k trestu smrti.

V cele přichází převrat a hlavní hrdina se přemění v někoho jiného. Film se naprosto přetočí, příběh se začne odehrávat kolem naprosto odlišného člověka. Hlavní postava se transformuje do mladého automechanika Peta Daytona. Nikdo, včetně Peta, netuší, jak se do vězení dostal, a proto je okamžitě propuštěn.

Pete se zamiluje do Alice, milenky gangstera Eddieho, jehož pravé jméno je Dick Laureth. Alice je neuvěřitelně podobná Renée ale její vlasy jsou odbarvené na blond. Když Edee začne podezírat Alici s Petem, rozhodnou se milenci společně utéct. Společně utečou do pouště. Tam se však Pete znovu transformuje do Freda, který zabije Dicka Laureta, a poté přijde ke svému domu a sám si tu zprávu řekne do sluchátka.

Celý příběh připomíná sen, který se po probuzení najednou zdá zcela nelogický, nesmyslný. Odehrává se v nečitelném světě a děj je zamotaný, nepropustný a nic na první pohled nedává smysl. Chování postav je zvláštní, kombinuje banální a děsivé věci. Někdy se postavy baví o naprosto banálních věcech, a přitom jde cítit velké napětí a nervozita. Děsivé věci se pak často berou jako samozřejmost.

Lynch nesouhlasí s tím, že dnes musí být každý prvek ve filmu pochopitelný, dle něj se lidé mohou dostat daleko dál, když jejich mysl není nahnána do úzké ohrady. Na druhou stranu ale přiznává, že se část příběhu odehrává uvnitř Fredovy mysli, i když dle něj nejde film chápat jednoduše jako sen. Podle Fredovy logiky se jedná o realistický příběh. Je to jeho fantazijní svět, protože zločin, který spáchal, je pro něj tak hrozný, že mu není schopen čelit. Uvnitř ve svém fantazijním světě však narazí na stejné problémy, se kterými se setkává v reálném světě, protože není schopen se od reality zcela oprostit (Fila, 2006).

Obraz je temně laděný. Kameramansky je zajímavé, že Fred několikrát prochází domem a v temné chodbě ho pohltní tma. U klasického hollywoodského svícení se kameraman vždy snaží oddělit figuru a pozadí pomocí zadního světla (Fila, 2006).

4.2.1 OBRAZOVÁ ANALÝZA UKÁZKY

I u tohoto filmu jsem si vybrala úvodní scénu. Přijde mi pro film typická právě tím, že je od úplného začátku plná detailů, které nejsou informativní, a jejich funkce je hlavně emotivní. Film od začátku působí napínavě, chaoticky a rozostřeně. V celé první scéně zní nepříjemné hučení, které vše ještě více drammatizuje.

1. První záběr je nejprve v silném zastínění velmi tmavý, rozjasní ho až potáhnutí z cigarety. Na záběru se objeví detail mužské tváře kouřící cigaretu. Záběr není příliš čitelný, i když se jedná o detail, postavě do tváře nevidíme, protože je stále tma.

2. Na druhém záběru je muž snímán z jiného úhlu a z trochu větší vzdálenosti. Ozve se zvuk vyhrnujících se závěsů a světlo ozáří mužův obličej. Má nervózní, zoufalý pohled, klepe se mu ruka. Záběr je velice dlouhý, neprovází ho ani hudba, ani mluvené slovo, jediné, co lze slyšet, je tiché nepříjemné hučení. Tím, že se jedná o detail, se zdá záběr ještě delší, protože je na něm jediný objekt. Na konci záběru se ozve zvuk zvonku, který muže vytrhne z rozjímání.

3. Znovu bližší detail tváře ze stejného úhlu, jako byl první záběr. Bližší pohled umocňuje napětí a neklid, které má divák kvůli dlouhým nic nevysvětlujícím záběrům. Postava má upřený pohled na jedno místo. Vzhledem k tomu, že zazněl zvuk zvonku, si může divák domyslet, že se postava dívá přímo na něj.

4. Na dalším záběru je zvonek, na který se muž zrovna dívá. To si divák odvodí, protože tento záběr následuje po záběru, na kterém byl mužův upřený pohled. Také si divák odvodí, že zvuk přišel zrovna z tohoto zvonku. Zvonek je snímán z podhledu, protože se hlavní postava vyskytuje v úrovni pod ním, záběr je tak autentičtější, vypadá skutečně, jako by to byl pohled jeho očima.

5. Stejný záběr jako záběry 1 a 3. Detail tváře s pohledem upřeným směrem ke zvonku. Muž se zvedá, ale kamera zůstává nehybná, to způsobuje rozostření a nejasný obraz. Divák od začátku filmu může sledovat pouze detaily, to způsobuje jeho dezorientovanost, ale zároveň hlubší prožívání pocitů. V tomto záběru zesiluje podkladové hučení a podporuje tak nepříjemný pocit.

6. Další nejasný a rozostřený obraz, který může působit, jako by byl pokračováním předchozího záběru. Není zde téměř nic čitelné, ze záběru lze vyčíst pouze to, že se postava pohybuje. Film se snaží být co nejméně informativní a zaměřuje se především na emoce. Snaží se vzbuzovat nejasný a zmatený pocit.

7. Poprvé se objevuje záběr, který není detail. Jedná se o polodetail postavy, která se sklání. Stále však záběr není příliš čitelný, protože postava jde vidět jen jako obrys a divák si jí nemůže pořádně prohlédnout. Prostředí kolem je rozostřené, takže divák stále neví, kde se nachází.

8. Velký detail zvonku u dveří s prstem na tlačítku „*listen*“ (poslouchat). Objekt je snímán z nadhledu, protože se oči hlavní postavy nacházejí o úroveň výš a záběr tak simuluje jeho pohled. Záběr trvá cca 10 vteřin. Na takto velký záběr se jedná o opravdu dlouhou dobu. Svou délkou zvyšuje napětí a nedočkavost diváka. Během tohoto záběru zazní z reproduktoru věta: „*Dick Laurent je mrtev*“. Věta má daleko větší působení, když se vyskytuje takto izolovaně od ostatních zvuků a dějů

9. Opakuje se záběr 7 (polodetail). Postava se začne pohybovat směrem ke kameře, projde kolem ní a pokračuje v chůzi do tmavé části domu. Kamera je mírně roztřesená a pomalou jízdou následuje postavu. Divák se může trochu začít orientovat v prostoru, ale vzhledem k velmi temně laděnému snímání orientace stále není příliš snadná.

10. Polocelek postavy. Postava začíná být jasnější a zřetelnější díky většímu světlu. Také prostředí se začíná ukazovat. Kamera se otáčí horizontálně po ose a sleduje tak pohyb postavy po místnosti. Velikost postavy se mění podle toho, zda přichází ke kameře nebo se vzdaluje. Kamera snímá herce takovým způsobem, že má divák pocit, že stojí v místnosti a herec prochází kolem něj.

11. Pohled z okna na prázdnou ulici. Divák sleduje, co vidí postava z okna, proto je znovu zvolen nadhled. Prázdná ulice může způsobovat úzkost a zmatenost, protože nám neodpovídá na otázku, kdo je autorem slov, která zazněla z reproduktoru.

12. Kamera se otáčí po horizontální ose a zároveň jízdou následuje postavu. Začíná stejným pohledem, jako byl na záběru 10. Divák tedy může mít pořád pocit,

že stojí v místnosti u hlavního hrdiny. Postava se střídavě vzdaluje a přibližuje ke kameře, působí to, jako by kolem nás procházela a následně se nám vzdalovala. Nejprve jde vidět od kolen nahoru, na konci záběru divák vidí postavu celou, jak přistupuje k jinému oknu.

13. Detail na tvář, jak hledí z okna. Napětí vrcholí, divák očekává, co z okna uvidí a je v očekávání, protože hlavní postava už má informaci, která zatím divákovi chybí.

14. Kamera kopíruje pohled postavy. Začíná na jedné straně ulice a projíždí ji celou. Na ulici nic není, tím se na jednu stranu může napětí uvolnit, protože nikde není žádné viditelné ohrožení. Na druhou stranu to stále neodpovídá na otázku, kdo vyřkl slova, která zazněla v úvodu. Divák zůstává neklidný a napjatý.

15. Znovu detail tváře u okna. Vyjadřuje emoce hlavního hrdiny, ve tváři mu lze vyčíst zmatenost a neklid. Do všeho neustále zní nepříjemné hučení.

16. Poprvé se objevuje vzdálenější pohled od postavy. Kamera celou dobu následovala postavu a snímala ji nejprve z velkého detailu a pak se vzdalovala. Teď se objevuje poprvé záběr zvenku. Záběr je z podhledu, vytváří tak dojem, že se na dům díváme z ulice. Napětí se pomalu začíná uvolňovat, kamera už není postavě tak blízko.

17. Ještě vzdálenější pohled na dům, ve kterém se postava nachází. Záběr je uvolněnější a přehlednější než předchozí záběry. Napětí uvolňuje také fakt, že před budovou skutečně nikdo není a nikdo se neschovává například u zdi domu, kam postava u okna nedohlédne. Záběr je zakončen zatmívačkou.

Tabulka 1 – Výsledek analýzy filmu *Ztracená dálnice*

ZÁBĚR	DÉLKA ZÁBĚRU (v sekundách)	VELIKOST ZÁBĚRU	POHYB KAMERY	RAKURZ
1	20,1	Detail	Statický	Normální
2	28,2	Detail	Statický	Normální
3	1,2	Detail	Statický	Normální
4	2,3	Detail	Statický	Podhled
5	4,7	Detail	Statický	Normální
6	8	Detail	Statický	Normální
7	1,9	Polodetail	Statický	Normální
8	8,9	Velký detail	Statický	Nadhled
9	17,8	Polodetail	Horizontální švenk, jízda	Normální
10	7,6	Polocelek	Horizontální švenk,	Normální
11	1,5	Celek	Švenk	Nadhled
12	7,8	Polocelek, celek	Horizontální švenk, jízda	Normální
13	2,4	Detail	Statický	Normální
14	7,5	Celek	Švenk	Nadhled
15	6,5	Detail	Statický	Normální
16	5,5	Celek	Statický	Podhled
17	7	Velký celek	Statický	Podhled

Ukázka obsáhla celou úvodní scénu. Její délka je celkem 2 minuty a 18,9 sekund. Průměrná délka jednoho záběru je 8,2 sekundy, což je nadstandardně dlouhá doba. V ukázce je použit jen přímý pohled a pohled očima postavy. Velmi často jsou používány detaily tváře.

4.3 ANALÝZA FILMOVÉ STYLIZACE VYBRANÝCH UKÁZEK

Filmy začínají velice podobně, ani v jednom případě divák ze začátku netuší, co se děje. Cítí atmosféru, kterou mu film zprostředkovává, ale neví, jakým směrem se děj bude odehrávat. Cítí pnutí a potřebu vysvětlení. Během dlouhých záběrů pozorovatele napadá mnoho otázek, ale odpovědi se mu často nedostává.

Filmy mají společného mnohem víc. Asi nejvýraznější stylizační podobnost najdeme v délce záběrů. První scéna ve filmu *Tenkrát na západě* je výrazně delší a má také v průměru delší záběry. Ve filmu *Ztracená dálnice* má hned první záběr přes 20 vteřin a většina tohoto záběru je zahalená do tmy. Oba dva filmy využívají velice dlouhé záběry, které jsou ještě ke všemu často detailní. Takové záběry působí velmi dramaticky, vtahují diváka do psychiky postav a izolují ho od prostředí.

Délka záběru je ve velkém kontrastu s činností hlavních postav. Ve filmu *Tenkrát na západě* postavy vůbec nic zajímavého nedělají. Jednomu z banditů kape na hlavu voda, druhý chytá mouchu a třetí se dívá do dále. Pozorovatel se cítí nejistý právě proto, že sleduje takto banální věci, čeká akci, přestřelky, rvačky, ale místo toho má před sebou tři chlápky na peróně, o kterých nic neví a kteří ani nic zvláštního nedělají. Vyvolává to nutkání intenzivně přemýšlet, co jsou zač, co dělají, proč jsou tu a co se bude dít. Dlouhé detailní záběry sice nasvědčují tomu, že se brzy stane něco podstatného, ale poměrně dlouho nic nepřichází.

Ve filmu *Ztracená dálnice* je to podobné. Jakýsi muž, kterého neznáme a netušíme, co je zač, sedí doma a kouří cigaretu. Když zazvoní zvonek, dalo by se očekávat, že konečně přijde nějaká akce. Ale jen se dozvídáme, že jiný muž, kterého také neznáme, zemřel. Následně chodí cizí muž po bytě a kouká z oken. Další scény nejsou o moc jasnější. Muž si povídá se svou ženou, ve vzduchu je cítit nepříjemné napětí, ale stále se nic neděje.

Oba filmy působí dramaticky svou všedností. Ve filmu *Tenkrát na západě* se bandité dlouhou dobu věnují naprosto banálním činnostem, jako je například už zmíněné chytání mouchy.

Ve filmu Ztracená dálnice se podobným způsobem dramaturgizuje rozhovor dvou manželů, když se baví o tom, že si bude Renée číst. I přes to, že se jedná o triviální věci, divák cítí napětí díky způsobu natočení. Záběry jsou dlouhé a tempo postav pomalé.

V obou filmech je výrazným výrazovým prvkem ticho. Ve filmu Tenkrát na západě je první scéna zcela bez doprovodné hudby, ozývají se pouze zvuky ptáků, skřípání dveří apod. Ve filmu Ztracená dálnice jsou použity velmi nepříjemné zvukové frekvence, které cíleně zvyšují napětí diváka. Ticho a nepříjemné hučení ještě více pocitově protahují již tak dost dlouhé záběry.

Snímky hojně využívají detaily tváří, což působí dramaticky. Detaily přispívají ke zvýšení napětí a nechávají diváka hlouběji proniknout do pocitů postav. Vše je postaveno na skvělých hereckých výkonech aktérů, kteří musí pouze mimikou tváře říct divákům vše potřebné.

Zdá se, že v obou případech postupovali autoři podobně. Vyjádřit napětí a očekávání něčeho děsivého se jim povedlo skrze dlouhé a detailní záběry a banální činnosti postav.

5 ANALÝZA SCÉN ZABÝVAJÍCÍCH SE PSYCHIKOU POSTAV

Následující dva filmy jsou si podobné charakterem svého příběhu. Oba dva příběhy vyprávějí o duševně nemocném člověku, o jeho vnitřních démonech a halucinacích. V obou případech se jedná o rozdvojenou osobnost a divák může sledovat transformaci mezi dobrým a zlým egem. Filmy se nás snaží vtáhnout do prožívání a pocitů hlavních postav. Filmový obraz, rámování, zvuk a střih je proveden narativně. Střih má klasickou délku a také styl dialogu je tvořen konvenčním postupem. Při rozhovorech se velmi často střídá záběr a protizáběr.

5.1 KLUB RVÁČŮ

Klub rváčů je filmová adaptace literární předlohy od Chucka Palahniuka, kterou natočil režisér David Fincher. Film vypráví příběh mladého bezvýznamného úředníka Jacka, který trpí nespavostí, narkolepsií a na konci filmu se dozvídáme, že i syndromem rozdvojené osobnosti. Film se snaží vizuálními prostředky ponořit diváka do Jackovy duše. Styl podání příběhu je stejně těkavý jako vypravěčovy myšlenkové pochody. Snímek je od začátku velmi zmatený. Začíná několika na sobě nenavazujícími scénami, postupně se však ustálí do jedné dějové linie.

I přesto, že se jedná o jeden příběh, má v sobě několik rovin. Jedna rovina je příběh o psychicky nemocném člověku, který si jako únik z reality vytvoří Tylera, což je ale ve skutečnosti jeho druhá osobnost. Další rovina kritizuje konzumní společnost a bojuje proti ní agresí, která zde může být vnímána jako přirozený pudový stav oproti uměle vyrobené konzumní společnosti.

„Klub rváčů začíná senzační úvodní esencí za 800 000 dolarů: vycházeje z existence centra strachu v mozku, umisťuje film své vyprávění – jak divák dodatečně zjistí – do hlavy hlavního hrdiny. Digitální simulace endoskopické jízdy s pulzující hudbou skupiny The Dust Brothers představuje ve vysokém tempu a s nezvyklými úhly záběru formální prostředky, které jsou pro film příznačné.“ (Töteberg, 2005, s. 203)

Po té, co kamera vyjede z hlavy hlavního hrdiny, se divákovi nejprve zobrazí detailní tvář vypravěčovo obličej s pistolí v ústech. Následně divák spatří i druhého muže, který má v ruce pistolí. Scéna způsobuje velké napětí již od začátku, nevíme, kdo jsou dva muži na obrazovce a proč jeden druhému míří pistolí do tváře. Další scéna není o nic méně zmatená, opět začíná detailem vypravěčovy tváře. Ten se nachází v objetí s mužem s velkými nadry. Až od třetí scény příběh začíná od začátku, i když stále trochu zmateně. Vypravěčovo jméno není divákům řečeno, až od půlky filmu několikrát zazní jméno Jack.

Nejprve se začíná rozvíjet ta rovina příběhu, kritizující konzumní společnost. Jack se seznamuje s Tylerem a těsně po tom mu vyhoří byt. Jack přijde naprosto o všechnu majetek, do toho dne pracoval jen pro to, aby si mohl nakupovat věci do bytu a nábytek. Až Tyler mu změní představu o světě. Společně dojdou k tomu, že jsou lidé jen posedlí lovem a shromažďováním věcí, že věci, které vlastní, pak vlastní je. Že vlastně necítí žádné naplnění z absolvované školy, z dobré práce a z vydělaných peněz. Nic z toho jim nedává smysl života a oni se cítí prázdní.

„Naše generace nemá svou velkou válku nebo svou velkou krizi, ale vedeme svou velkou válku ducha. Máme svou velkou revoluci proti této kultuře. Naší velkou krizí jsou naše životy.“ (Palahnuik, 2011, s. 133)

Jako kontrast ke komerci je zobrazena přirozenost a pudy. Proto se začnou prát a vytvářet bojový klub. Do klubu chodí mladí muži, kteří cítí odpor ke komerčnímu světu. Cítí pocit zadostiučinění, když se mohou stát znovu zvířaty a projevit své skryté pudy. V boji uvolní nahromaděný vztek, který se v civilizované společnosti velmi těžko vypouští.

Jackovo alternativní ego tak ukazuje Jackovi, jak by měl žít, učí ho odpoutat se od hmotných potřeb a žít svobodný život, což nakonec vyvrcholí do úplně jiných obrátek. Tyler postupně začíná mít větší a větší moc, jak nad ostatními lidmi, tak nad Jackem.

Kluby se postupně objevují po celé zemi a Tyler si vytváří vlastní armádu. Lidé v armádě nemají vlastní jména, všichni mají vyholené hlavy a bezmyšlenkovitě poslouchají vůdce – Taylera.

To, že je Tayler a Jack jedna a ta samá postava, se divák dozvídá až na konci filmu i přes to, že mu po celou dobu byla podávána různá vodítka. Vodítka nechávají diváka nejistým, divák cítí, že se něco děje, že mu něco uniká. Ale zatím ještě neví, co to je a nechává se dál unášet příběhem. Až na konci filmu začne vše dávat smysl a zapadat do sebe.

Zvláštní jsou například Jackovy rozhovory s Marlou, kdy ona s ním mluví jako se svým milencem, zatímco on s ní mluví jako s přítelkyní svého kamaráda. Tyto rozhovory vypadají divně, něco na nich nesedí až do chvíle, kdy divákovi ona skutečnost dojde.

Někdy se i sám Jack přeřekne a mluví o sobě jako o Taylerovi. „Kéž bych se zpozdl o pár minut a nešel se podívat, jak Marla umírala, nic z toho by se nestalo.“ Přitom za Marlou nešel Jack, ale Tayler. Dalším zajímavým vodítkem je vzpomínka na společný souboj s Taylerem ve chvíli, kdy pouze bojuje sám se sebou v kanceláři svého šéfa.

Vodítek je v celém filmu nespočet, některá jsou více patrná, některých si divák nevšimne ani po několikátém zhlédnutí. I přes tyto nápovědy je pointa odhalena, až když odhalena má být. Snímek především vyniká v tom, že dává smysl jak člověku, co ho vidí poprvé, tak člověku, co již pointu zná. Film nemá nelogičnosti, například pokud někdo mluví s Taylerem, Jack se do rozhovoru nezapojuje a opačně.

Film je prokládaný velkými detaily různých předmětů, nikoli však osob. Už na začátku se ocitáme uvnitř Jackova mozku. Jinak jsou postavy většinou snímány z polocelku nebo polodetailu. Ani bojové souboje nevyužívají příliš velkých detailů.

Film celkově používá prvky, které nejsou typické. Jsou zde vytvořeny naprosto matoucí záběry. Vypravěč je nespolehlivý, spousta z toho, co řekl, není pravda. Jack vypráví příběh zpětně, což znamená, že už ví, kdo je Tyler, ale i přes to příběh vypráví, jako by to nevěděl. Postavy vystupují ze své role a mluví do kamery. Film není důvěryhodný už jen tím, že neustále upozorňuje na to, že film je pouhé médium (Fila, 2015).

Setkáváme se zde s různým problíkáváním a prostřiháváním. Například už na začátku filmu se začaly objevovat velmi krátké prostřihy, na kterých se objevuje

Tyler ještě před tím, než ho Jack poznal. Prostřihy jsou tak krátké, že si jich většina diváků napoprvé vůbec nevšimne, působí spíše podprahově. Jedná se vždy o jeden snímek vložený do filmu.

„Fincher si prostě s divákem s chutí hraje. Film, který po téměř celou dobu efektivně brnká na anarchistickou strunu v duši každého, kdo je občas znepokojen vyprázdněností svého života, končí vlastně docela depresivní ideou: revolta proti společnosti není v současnosti při zachování zdravého rozumu možná.“ (Gregor, 2015)

5.1.1 OBRAZOVÁ ANALÝZA UKÁZKY

Vybrala jsem si třetí scénu, ve které se začíná odehrávat příběh. Je to flashback, předchozí dvě scény se staly až po této. Celý film je vyprávěn v retrospektivě, což je zvláštní, protože Jack ví, jak vše doopravdy bylo, ale vypráví svůj příběh, jako by netušil, co je Taylor zač.

1. Začátek filmu je provázen mluveným komentářem. Obrazy ilustrují, o čem vypravěč mluví. Nejprve vypráví o svých problémech se spánkem. Na prvním snímku je vypravěč ve své posteli. Snímáný je z extrémního nadhledu, jako by byla kamera zavěšena na stropě. Tento způsob snímání působí, že postava vypadá bezbranně a slabě.

2. Na dalším záběru je detail kelímku od kávy pohybující se doleva a doprava. Není jasné, kde se kelímek vzal ani proč se pohybuje. Káva symbolizuje ráno, únavu. Její pohyb je zvláštní, divák přece ví, že se kelímek sám od sebe nepohybuje. Záběr působí velmi ospalým dojmem.

3. Pozadí je rozmazané, připomíná kancelář. V centru záběru je vypravěčova tvář. Jeho oči jsou zarudlé a opuchlé, nejprve jsou zavřené a poté se pomalu otevírají. Je snímán v polodetailu, aby byly známky únavy dobře patrné. Záběr je statický, umocňuje tak pocit unavenosti a vyčerpanosti.

4. Další snímek potvrzuje domněnku, že se postava nachází v kanceláři. Jedná se o celek, který zobrazuje kancelář se zaměstnanci. Také vysvětluje, proč se kelímek s kávou pohyboval. V popředí snímku je kopírka, která se pohybuje stejným způsobem doleva a doprava jako před tím kelímek. Záběr je znovu statický a ani postavy se příliš nepohybují. Jeho funkce je především informativní.

5. Prostřih. V záběru se objeví prostřih na jeden snímek. Vzhledem k tomu, že je v jedné sekundě 24 snímků, je délka tohoto záběru pouze 4 setiny sekundy. Objeví se na něm Tyler, kterého však divák ještě nezná. Prostřih je opravdu tak krátký, že si ho většina diváků napoprvé ani nevšimne. Možná v nich zanechá jen divný pocit.

6. Tyler okamžitě zmizí, zůstane jen rozespálá kancelář. Jak říká sám vypravěč: „*S nespavostí není nic skutečné.*“ Divák se v obrazech ztrácí tak, jako vypravěč ztrácí přehled v tom, co je snem a co skutečností. Vše působí unaveným dojmem. Postavy se pohybují jen velmi pomalu, popíjejí kávu a kamera zůstává stále statická.

7. Znovu záběr na vypravěčovu tvář a unavený pohled. Jedná se opět o statický detail naznačující, že Jack Tylera taky viděl. Vždy, když se ve filmu objevil tento prostřih, znovu se pak ukázal Jackův obličej, což v divákovi vyvolává pocit, že on ho také viděl.

8. Kamera se pohybuje. Nejprve zabírá z velké blízkosti něco, co nemusí být dobře čitelné. Pak se vynořují předměty jako účtenka, plechovka, kelímky od kafe a obaly od potravin z fastfoodu. Kamera postupně projíždí mezi předměty, pak vyjede ven a je zřejmé, že se jedná o odpadkový koš. Detail odpadkového koše v tomto případě působí nesmyslným dojmem. Ve filmech se objevuje detail obsahu koše většinou, když se v něm nachází něco důležitého. Tady však nic důležitého není, koš ukazuje pouze každodenní všednost a stereotyp. Vypravěč zrovna mluví o objevování vesmíru, když se před divákem objeví kus plechovky. Záběr působí absurdně a nesmyslně, zobrazuje lhostejnost hlavní postavy vůči světu, vesmír mu připadá stejně důležitý, jako odpadkový koš.

9. Vypravěčova tvář zabíraná znovu z polodetailu. Tentokrát se však za ním objevuje jiné pozadí a vypravěč si masíruje spánky. Diváka utvrzuje v tom, že i když se nacházíme v jiné místnosti, jsme stále s vypravěčem. Je snímán mírně z podhledu, protože má skloněnou hlavu a lze mu tak do tváře lépe vidět.

10. Záběr začíná jízdou od spodu nahoru. Nejprve zabírá část stolu a nohy postavy stojící u stolu. Pohled se postupně zvedá, nedojde však až k obličeji, zastaví se těsně nad krkem. Je zabírána hrud' postavy přicházející ke stolu. Obraz působí věrně, jako když se rozespálý člověk snaží předstírat, že se soustředí. Pohled zvedne, ale nemá sílu ani chuť dívat se postavě do očí. Tomu, že se jedná o vypravěčův pohled, nasvědčoval i konec předchozího záběru, kde bylo patrné, jak zvedá oči k mluvící postavě.

11. V dalším záběru jsou oba dva muži. Přes hrud' neznámého muže je vidět vypravěč, jak postupně zvedá hlavu a začíná se dívat druhé postavě do očí. Tento záběr už začíná vypovídat něco o ději. Tím, že je vypravěč zabírán přes jinou osobu (ne znovu jen jako detail tváře), divák přechází z nitra vypravěče k vnějším událostem. Do této chvíle se záběry jen snažily popsat jeho náladu a povahu, tento záběr začíná být více popisný. Znázorňuje pocit, kdy člověku dojde, že už se musí probudit.

12. Z rozhovoru vyplývá, že neznámý muž je Jackův vedoucí. Je mu konečně vidět do tváře. Jedná se o statický polodetail, odpovídá tedy běžnému pohledu na člověka. Záběr je z podhledu, což podporuje jeho pozici, je to nadřizený, který právě zadává úkol.

13. Opakuje se záběr 11, je statický. Na obraze jsou vidět oba dva muži. Jack je mírně z nadhledu, protože má vůči svému nadřizenému nižší pozici.

14. Další záběr je znovu polodetail vedoucího z podhledu. Nejprve mluví k Jackovi, pak se otočí a odchází.

15. Na dalším záběru už je opět jen Jackova tvář. Pozornost se obrací znovu do jeho nitra, divák může poslouchat myšlenky, které mu vypravěč zrovna sděluje. Je zabírán mírně z podhledu, stejně, jako byl zabírán, než ho z rozjímání někdo vyrušil.

16. Celek, na kterém je vedoucí, jak odchází po chodbě pryč, uzavírá scénu. Divák nepředpokládá, že se někde něco vynoří, protože má přehled o tom, že v kanceláři už nikdo není.



Obrázek 3 - Jednotlivé záběry v ukázce z filmu *Klub rváčů*

Tabulka 3 – Výsledek analýzy filmu *Klub rváčů*

ZÁBĚR	DÉLKA ZÁBĚRU (v sekundách) ¹	VELIKOST ZÁBĚRU	POHYB KAMERY	RAKURZ
1	4	Polocelek	Statický	Ptačí pohled
2	2,6	Detail	Statický	Normální
3	2,2	Polodetail	Statický	Normální
4	4,7	Celek	Statický	Normální
5	0,04	Celek	Statický	Normální
6	0,8	Celek	Statický	Normální
7	2	Polodetail	Statický	Normální
8	12,4	Detail	Dynamický pohyb	Nadhled
9	2,6	Polodetail	Statický	Podhled
10	5,5	Polodetail	Vertikální švenk	Podhled
11	3	Polodetail	Statický	Nadhled
12	1,6	Polodetail	Statický	Podhled
13	1,5	Polodetail	Statický	Nadhled
14	4,7	Polodetail	Statický	Podhled
15	2,8	Polodetail	Statický	Podhled
16	2,1	Celek	Statický	Normální

¹ Údaje jsou zaokrouhlovány na desetiny sekundy, pouze u záběru 5 je údaj v setinách sekundy, protože je číslo příliš nízké.

Do ukázky se vešla celá scéna. Ukázka má 52,6 sekundy a obsahuje 16 záběrů. Jeden záběr průměrnou délkou 3,3 sekundy. Kamera v ukázce je většinou statická a nejběžnější velikost záběru je polodetail. Nadhled a podhled se v ukázce používá celkem často.

Záběry jsou v celém filmu celkově velmi přehledné. Detailů a velkých detailů se používá jen velmi zřídka. Na druhou stranu díky tomu jeden použitý detail způsobí větší napětí právě proto, že je svou velikostí mezi ostatními výjimečný. Velké detaily použité ve filmu se většinou nesoustředí na obličej, ale spíše na předměty (odpadky, škrtnutí zapalovačem, prst vytáčející číslo na telefonu)

5.2 ČERNÁ LABUŤ

Film Černá labuť od režiséra Darrena Aronofského vypráví příběh o ctižádostivé baletce Nině, která celý svůj život věnovala baletu. Nina je naprosto pohlcena svou prací a nemá téměř žádný soukromý život. Na tom má svůj podíl i její matka, která si skrze Ninu plní své sny.

Hlavní hrdinka touží dostat hlavní dvojroli Bílé a Černé labutě v Čajkovského Labutím jezeře. I přesto, že tuto roli skutečně získá, má neustále pocit, že jí chce roli někdo ukrást. Její paranoidní stavy jí nezlehčí ani režisér Thomas, který má na Ninu obrovské nároky a stále s ní není úplně spokojený. Podle režiséra Nině chybí živočišnost a vášeň. Nina je příliš precizní a přesná a v jejím přednesu chybí přirozenost.

Tlak na hlavní postavu se ještě zvýší, když do sboru přijde Lily, která má přesně to, co Nině chybí. Jejich vztah je zvláštní, přitahují se, ale zároveň se nenávidí. Jejich rostoucí rivalita je odděluje, i když k sobě cítí vzájemný obdiv.

I když se jedná o psychologický film, psychologie postav zde není do hloubky rozebíraná. Film se soustředí pouze na aktuální příběh a proměnu osobnosti. Minulost hlavní postavy je jen v náznacích. Ve filmu je pouze natuknut její složitý vztah s matkou a sklony k sebepoškozování či bulimii a anorexii. *„Černá labuť pouze začíná jako realistické drama, poté přejde do paranoidního thrilleru, a nakonec se stane schizofrenickým hororem.“* (Fila, 2011) Výrazným hororovým prvkem jsou halucinace, kterými Nina čím dál více trpí.

„V honbě za svou vysněnou rolí a z toho plynoucím strachem, že by o ni mohla přijít, začíná Nina směřovat realitu vnější s realitou vnitřní. Důsledkem jsou bizarní a hrůzostrašné halucinace.“ (Kšišan, 2011)

Jak se Nina násilím snaží objevit svou živočišnost, objevují se u ní destruktivní sklony. Nina prolomí svou hranici neposkvrněnosti a pustí na povrch veškeré své vnitřní démony a její chování se změní na sebejisté a agresivní.

Film nahlíží pod slupku uměleckosti, krásy, sladění. Balet, který je součástí vysoké kultury, zde není zobrazen jako něco vznešeného, ale ukazuje svou skrytou

a bolestivou tvář. Baletní prostředí plné rivality, tlaku a dřiny, kdy na první pohled jsou baletky krásné a něžné, ale uvnitř se skrývá zdevastované a zničené tělo, které jen těžko zvládá fyzický a psychický nátlak. Krásná show je vykoupená bolestí a dřinou.

Kamera dokázala zachytit náročnost tance, divák má díky záběrům a střihu pocit, že je baletka nestabilní a vratká. Ve filmu jde cítit nervozita a upocenost. Tanec nepůsobí lehce a sebejistě, ale vratce a nestabilně. Je to způsobeno tím, že je vše natáčeno z velké blízkosti ruční pohyblivou kamerou, která kopíruje pohyb baletek. Tím, že kamera zabírá detail tváře a přitom se společně s baletkou pohybuje, vytváří dojem rychlosti, okolí je rozostřené a rozmazané.

Ruční kamera a detaily tváře nejsou použity pouze v tanečních scénách. Film je natočen dokumentárním stylem, využívá ruční kameru a efekt roztřeseného obrazu. Tento styl se používá v natáčení dokumentů, a proto působí film autenticky. Kamera neustále sleduje hlavní postavu. Většinou je snímána z detailu, velkého detailu nebo polodetailu. Celek je používán jen zřídka.

Časté používání detailů diváka více přibližuje hlavní postavě a také podtrhuje její emotivní stav. Hlavní postava s divákem nekomunikuje vnitřním hlasem, a proto je důležité dát najevo emoce nějak jinak. Hlavní postava proto s divákem komunikuje skrze výraz v obličeji.

Atmosféra je ve filmu vytvářena pomocí světla a tmy. Propad do nereálného světa je vyjádřen temným, rozostřeným záběrem a rychlými pohyby ruční kamery, kdy nejsou objekty zcela čitelné, což podporuje pocit zmatenosti a nejasnosti. K tomu pomáhá také detail tváře, ve kterém jde vidět napětí a soustředěnost.

5.2.1 OBRAZOVÁ ANALÝZA UKÁZKY

Následující ukázkou jsem si vybrala, protože dobře ukazuje, jaké výrazové prostředky autoři filmu použili, aby vyjádřili psychické nitro baletky, která trpí bludy a halucinacemi. Nina odchází z nepodařeného konkurzu a prochází po vlakovém nástupišti. První záběr jsem vynechala, abych měla stejný počet snímků u obou porovnávaných filmů.

1. Záběr snímá Ninu zepředu. Jedná se o polodetail. Kamera se pohybuje v těsné blízkosti společně s Ninou, snímá ji zepředu. Jedná se o ruční kameru, která činí záběr méně čitelný. Záběr je čím dál více tmavší. Herečka vchází do tmy, na začátku záběru jí jde vidět do tváře, zatímco na konci už je zahalená ve tmě. Ve filmu se odděluje halucinace od reality pomocí tmy a nečitelnosti. V záběru jde slyšet zvonění telefonu, herečka vyndává telefon z tašky.

2. Detail telefonu v ruce. Nině volá máma, Nina však s mámou nechce mluvit a vysvětlovat jí svůj neúspěch na konkurzu. Kamera je stále ruční, roztřesená. Divák může mít problém telefon pořádně zaznamenat, proto je záběr delší, než kolik by stačilo na statický záběr telefonu.

3. Znovu se jedná o polodetail herečky zepředu. Tentokrát už je celá v temné uličce. Zastaví se a dívá se na něco před sebou. V okamžiku, kdy se zastaví, se dostane pod zdroj světla. Jde jí tak plně vidět do obličeje a divák podle jejího výrazu může odvodit, že ji něco na druhé straně velmi zaujalo.

4. Záběr, který za zády herečky snímá to, na co se dívá. Naproti ní je postava, která zrovna také vypíná svůj telefon. To, že jsou na záběru obě dvě postavy, pomáhá divákovi orientovat se v prostoru. Divák ví, že se druhá postava nachází před Ninou, ví jak je daleko a že jsou obě ve stísněné uličce. Obě dvě postavy stojí a nepohybují se. Kamera je však stále ruční a nestabilní. Pohyb kamery brání divákovi pořádně zaostřit. Ve filmu se rozostřený a nečitelný záběr používá pro přechod do halucinogenního světa. Snaží se tak vystihnout pocit, kdy má člověk pocit, že něco viděl, ale není si tím zcela jistý. Stejný pocit jako hlavní postava tak dostává i divák, není si jistý, co právě vidí, protože to nestihne pořádně zaostřit.

5. Znovu polodetailní záběr Niny zepředu. Nina se stále dívá před sebe. Zde je důležitý výraz v jejím obličejí, protože film nepoužívá vnitřní hlas a postavy ani o svých pocitech téměř nemluví, veškeré baletčiny pocity film dává najevo pouze skrze vizuál a hudbu. Z výrazu můžeme vyčíst zmatenost, strach a nejistotu.

6. Znovu záběr na temnou uličku a neznámou osobu, tentokrát se ale kamera dívá pohledem Niny. Postava je však stále daleko a ve stínu, takže je nečitelná. Postava se dává do chůze a jde směrem k Nině.

7. Nina se chvíli rozmýšlí a pak se dá také do chůze. Kamera je pořád ruční a znovu se pohybuje společně s herečkou. Herečka prochází světlem a tmou, jak se nad ní objevuje a zase ztrácí zdroj světla.

8. V dalším záběru se kamera opět pohybuje za herečkou. Jedná se pořád o ruční kameru, která se pohybuje výrazně víc, pokud se dá do chůze. Tajemná postava se tedy přibližuje, ale kvůli nedostatku světla a ruční kameře je pořád nečitelná.

9. Následuje znovu polodetail Niny zepředu za chůze, stále se mění světlo a stín, jak prochází uličkou. Tentokrát je však polodetail o něco větší, což zvyšuje napětí. Zvětšuje se také rozklepanou kamery. To může také evokovat napětí, ale současně i větší zmatenost a nejasnost. Působí to, jako by se Nina natáčela sama a s rostoucí nervozitou se jí kamera také více třásla.

10. Kamera natáčí tajemnou osobu z pohledu Niny. I přesto, že se jízda vpřed zpomaluje, je třes kamery čím dál větší. Postava už je velmi blízko, ale pořád jí nejde vidět do tváře, právě kvůli roztřesené kameře a nedostatku světla. Takto film znázorňuje stavy duševního propadu, vše je nejasné a nečitelné, nervozita se projevuje skrze nečitelnost obrazu. Divák vnímá, že si Nina myslí, že něco vidí, ale divák netuší co a i když tuší, tak si tím také není jistý.

11. Znovu polodetail Niny. Tentokrát se jedná o kratší dobu. Zkrácení doby záběru také zvyšuje napětí.

12. Další záběr přes baletčina záda. Postava už je velmi blízko, kamera se uklidňuje, není tolik roztřesená a pohyb dopředu se znatelně zpomalil. Tentokrát Nina

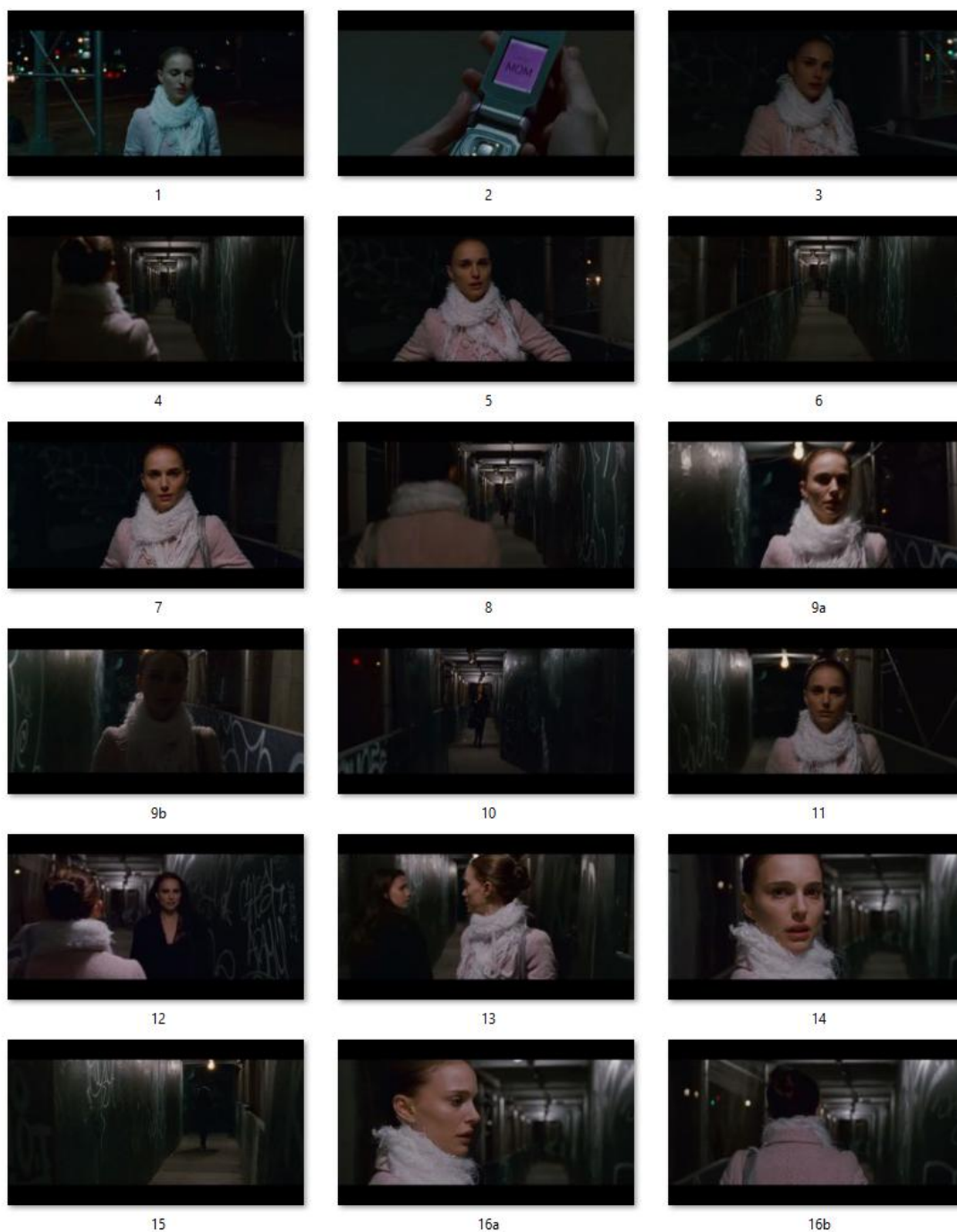
ve tváři tajemné postavy rozezná svůj obličej. Na záběru jdou vidět obě dvě postavy, díky tomu je patrné, jak blízko u sebe jsou a také to, že se zde nachází skutečně dvě postavy i přes to, že jsou to jedna a tatáž osoba. V tomto případě je výhoda, že se jedná o známou herečku a divákovi tak stačí méně času k tomu, aby ji poznal. Obličej se zde totiž objeví jen na krátkou chvíli.

13. Kamera je pořád ruční, ale už je klidná. Nina se otočí za neznámou ženou a zjistí, že už nemá stejný obličej jako ona. Divák stejně jako hlavní postava zas může být znejistěn, jestli skutečně viděl, co viděl, protože se obličej Niny objevil v tajemné postavě pouze na chvíli. Cizí žena odchází pryč.

14. Detail Nininy tváře. Do této chvíle se zvětšoval záběr na Ninu, který postupně zvyšoval napětí. Z polodetailu se dostal na detail. Detail vypovídá o baletčíně stavu, ukazuje strach a zmatenost.

15. Kamera snímá cizí ženu z pohledu Niny. Nina sleduje postavu, dokud nevyjde z uličky. Napětí se uvolňuje, neznámá žena, která je zdrojem strachu, se vzdaluje.

16. Další záběr začíná detailem Nininy tváře. Následně se Nina otáčí a odchází pryč, záběr se trochu zmenší a kamera se dá znovu do pronásledování. Napětí se uvolňuje ještě víc.



Obrázek 4 - Jednotlivé záběry v ukázce z filmu Černá labuť

Tabulka 4 – Výsledek analýzy filmu *Černá labuť*

ZÁBĚR	DÉLKA ZÁBĚRU (v sekundách)	VELIKOST ZÁBĚRU	POHYB KAMERY	RAKURZ
1	3,9	Polodetail	Ruční kamera	Normální
2	2,4	Detail	Ruční kamera	Nadhled
3	2,6	Polodetail	Ruční kamera	Normální
4	3,2	Celek	Ruční kamera	Normální
5	1,9	Polodetail	Ruční kamera	Normální
6	2,3	Celek	Ruční kamera	Normální
7	6,4	Polodetail	Ruční kamera	Normální
8	1,9	Celek	Ruční kamera	Normální
9	3	Polodetail	Ruční kamera	Normální
10	2,4	Celek	Ruční kamera	Normální
11	2	Polodetail	Ruční kamera	Normální
12	1,5	Polodetail	Ruční kamera	Normální
13	2,2	Polodetail	Ruční kamera	Normální
14	2,4	Detail	Ruční kamera	Normální
15	3,3	Celek	Ruční kamera	Normální
16	5	Polodetail	Ruční kamera	Normální

Ukázka trvá 46,2 sekundy a má 16 záběrů. Průměrná délka jednoho záběru v ukázce je 2,9 sekundy. V této ukázce se často střídá polodetail a celek. Nadhled a podhledem nebyly v ukázce použity.

Kamera je ruční během celé ukázky, chvílemi se třese více a chvílemi méně, intenzita třesu souvisí s dramaticností obsahu. Ruční kamera je použita téměř v celém filmu, film tak působí autentičtější dojmem.

5.3 ANALÝZA FILMOVÉ STYLIZACE VYBRANÝCH UKÁZEK

I přes to, že jsou si oba filmy obsahem celkem podobné, způsob vyprávění o vnitřním rozpoložení se zde liší. V Klubu rváčů převládá vnitřní řeč. Díky této řeči nemusí být obraz tolik stylizovaný a popisující a může slovo jen doprovázet. Zároveň spojením slov a k nim nesmyslných obrazů může působit zajímavým dojmem. Například, když Jack mluví o planetách a přitom je v detailu zabírán odpadkový koš.

Film Černá labuť naopak žádnou vnitřní řeč nepoužívá a ani hlavní postava o svých pocitech nemluví. Zde jsou proto potřeba dlouhé detailní záběry na hereččin obličej, které vypovídají o jejím psychickém rozpoložení. V téměř celém filmu je použita ruční kamera, která se rozkolísá vždy, když baletku pohlcují její bludy a halucinace.

Naproti tomu ve filmu Klub rváčů je kamera většinou klidná a záběry jsou jasné, k odhalení pointy divákovi pomáhají nápovědy v chování postav a v jejich monolozích a dialozích. Odkrytí pravdy zde umožňují nespécifické výrazové prostředky, což je logické, protože film je natočen podle knižní předlohy. Film přejímá výrazové prostředky z jiného druhu média, a proto jsou pro film nespécifické.

Oba dva filmy řeší kromě psychické nemoci také potlačené pudy a živočišnost, hledání uvolněnosti a přirozenosti, což může vést až k destruktivním a vražedným či sebevražedným tendencím. V obou filmech je velkým tématem rozpor mezi konvenční, navoněnou, uhlazenou a pokryteckou společností a vnitřními pudy, potřebami, bolestí a živočišností.

Proto je také zajímavé srovnat záběry v akčnějších scénách. Zatímco v Klubu rváčů jsou i akční scény zabírány většinou statickou kamerou, které má od dění dostatečný odstup, ve filmu Černá labuť je kamera v těsném závěsu hned za herečkou, tančí s ní a neustále je v pohybu. Kamera se snaží co nejvěrněji znázornit baletččin pocit, její odhodlání, unavenost a pílí.

Zajímavostí obou filmů jsou podprahové záběry. Ty jsou podobně jako ve filmu Klub rváčů použity také ve filmu Černá labuť. Jedná se o scénu v klubu, kde spolu tančí Lily s Ninou. Nina je pod vlivem drog a tomu také odpovídá záběrování. Vše je velmi

rychlé a nezřetelné. Nina se objevuje na záběrech několikrát, vidí svůj obličej v cizích lidech. Také dochází k prostřihávání na detail obličeje Niny v podobě Bílé a Černé labutě. Záběry jsou velmi krátké a nelze si jich pořádně všimnout. Spíše slouží k ovlivnění dojmu diváka a k navození podobného stavu, který prožívala hlavní hrdinka.

Na následujícím obrázku je výběr několika záběrů z této scény. Jedná se o velice krátké prostřihy do jinak černého záběru. Prostřihem je většinou pouze jediný snímek, což znamená, že trvá 4 setiny sekundy. Černé záběry trvají většinou 3x až 4x déle. Občas je použit trochu delší záběr, který snímá Ninu a Lily, jak tančí, i ten však bývá prostřiháván různými kolážemi. Tím, že jsou prostřihy od sebe izolovány černými záběry, zanechají v divákovi delší dojem.

Myslím, že pokud je mezi střihy dostatečný odstup v podobě černé barvy, divákovi zůstane obraz pořád před očima. Pokud by záběry na sebe okamžitě navazovaly, divák by nebyl schopný postřehnout vůbec nic. Zároveň má tento styl



Obrázek 5 – Příklady záběru z klubové scény ve filmu *Černá labuť*

natáčení funkcí takovou, že se divákovi z rychle střídajících záběrů dělá zle, vložené záběry takový pocit ještě více zdůrazní. Divák má dojem, že se skutečně nachází někde na diskotéce omámen psychotropní látkou.

Oproti Klubu rváčů zde je tolik sestřihaných záběrů, že si jich nelze nevšimnout. I když člověk nestihne postřehnout, co přesně viděl, nepůsobí na něj smršť rychlých záběrů dobře.

6 ANALÝZA STYLIZACE AKCE

Rozhodla jsem se srovnat pro někoho možná nesrovnatelné, dva kvalitativně naprosto odlišné filmy. Srovnávám legendární scénu s Jackem Nicolsonem ve filmu Osvícení a průměrný hollywoodský horor 3:15 zemřeš.

Filmy srovnávám na základě podoby v narativu. Ve filmu Osvícení i ve filmu 3:15 zemřeš je hlavním tématem dům, který ovládá mysl svého nájemníka. Nájemník začíná slyšet hlasy, které ho nabádají k vraždě vlastní rodiny. Oba dva hlavní hrdinové nakonec hlasu domu podlehnou a pokusí se celou rodinu zavraždit. Násilník pronásleduje a napadá své oběti, které se snaží všemožně bránit.

Pro srovnávání jsem vybrala ukázky z nejvypjatějších scén, které popisují zuřivé dobývání s charakteristickým křížovým střihem útočník a obětí.

6.1 OSVÍCENÍ

Film Osvícení z roku 1980 je filmová adaptace románu od Stephena Kinga, jehož režisérem je Stanley Kubrick. Film vyniká především svou atmosférou a hereckým výkonem Jacka Nicholsona, který hraje hlavní roli spisovatele Jacka.

Jack je bývalý alkoholik a nepříliš úspěšný spisovatel, jenž přijímá práci zimního správce hotelu Overlook. Hotel je v zimě nefunkční, protože je téměř nemožné udržovat příjezdovou silnici průjezdnou. Proto v něm má strávit celou zimu sám jen ve společnosti své ženy a syna.

Jack má potřebu co nejvíce se izolovat od okolního světa, proto tuto zvláštní práci s nadšením přijímá. Jeho potřeba izolovat se čím dál více sílí, a proto se začíná stranit také vlastní rodině. Do jisté míry zde může hrát roli také ponorková nemoc, která se rozvíjí, pokud spolu lidé tráví příliš mnoho času a mají nedostatek okolních podnětů.

Jack přichází o rozum, promlouvá s duchy v hotelu a začíná poslouchat jejich příkazy. Cítí se být zodpovědný za hotel, protože jinak ve všem selhává. Nezvládá se

ovládat v pití, v alkoholovém opojení také ublížil vlastnímu synovi a jako spisovatel také není příliš úspěšný. Cítí, že už nesmí v ničem zklamat, a proto bere svou roli správce velmi vážně. Povinnost starat se o hotel staví i nad svou vlastní rodinu, která mu v plnění brání tím, že chce hotel opustit. Proto Jack na konci naprosto zešílí a brutálně svou rodinu napadne.

Děj je rozvržený do několika kapitol: Pohovor, Poslední den, O měsíc později, Úterý, Sobota, Pondělí, Středa, 16.00. První dvě kapitoly načrtávají situaci, kdy se hrdinové teprve seznamují s hotelem, další kapitoly se věnují zaběhlé rutině rodiny žijící v hotelu odříznutá od zbytku světa. Přeházené dny v týdnu už však ztrácejí informativní funkci, protože je pro příběh naprosto irelevantní, co je zrovna za den. Ani postavy si dny v týdnu neuvědomují, protože život v izolovaném hotelu se zdá být každý den naprosto stejný. Poslední údaj už je užší tím, že popisuje čas a ne den v týdnu, naznačuje, že se v krátkém časovém úseku nejspíš něco stane (Juriga, 2007).

I přes to, že je film velmi úspěšný, se k němu autor knihy nehlásí: *„Chci, aby čtenář byl součástí příběhu, ale Kubrick to udělal velmi chladně. Dívá se na ty postavy jako na hmyz, jsou odtažitě a bez duše. Podle mě ale i hmyz dokáže zajímavé věci.“* Takto vysvětluje svůj nesouhlas s filmem. Podle něj je pro diváka velmi obtížné vytvořit si s postavami bližší vztah (King, 2013).

Ve filmu se objevuje vztah mezi světem nadpřirozených sil a lidskou myslí. Někdy lze jen těžko rozeznat, co se děje skutečně a co jen uvnitř myslí. Duchové a nadpřirozená síla domu je reálná stejně jako psychické šílenství hlavní postavy. Příběh se celou dobu nezadržitelně přibližuje k fyzické agresii. Hlavní hrdina vykazuje šílené a agresivní sklony už od začátku filmu, například když synovi vypráví o kanibalech. V tu chvíli jde vidět jeho zaujetí a nadšení.

Jedním z hlavních motivů filmu je telepatie a jasnovidické nadání, které je pojmenované osvícení. Tyto nadpřirozené vlastnosti má pětiletý Jackův syn Danny, který cítí hrůznou atmosféru hotelu. Danny vidí výjevy, co ostatní lidé vidět nemohou. To, že se zrovna díváme na obraz v chlapcově mozku a ne na realitu, je vyjádřeno gradováním nepříjemné hudby a nájezdem kamery na hochův obličej.

Film vytváří svou atmosféru dlouhými záběry a pomalým tempem. Rozuzlení filmu není pro diváka šokujícím odhalením, napětí se během filmu tolik nakulmovalo, že byla agresivní scéna očekávána již mnohem dříve.

Film v sobě soustřeďuje šoky, emocionální zemětřesení a strach. „*Těchto efektů Kubrick dosáhnul nejrůznějšími způsoby: obratným využitím barev, střihem, volbou hudební složky (včetně skladeb od Ligetiho, Bartóka a Pendereckiho) a kruhovitou a geometricky uspořádanou scénou.*“ (D’Agostini, 2009, s. 410)

Hororový dojem způsobuje znepokojivá hudba. V dramatických okamžicích často nepříjemně sílí a její tóny jsou buď velmi vysoké a nepříjemné, nebo příliš nízké a děsivé. Dalším výrazným hororovým prvkem ve filmu je krouživá, pohyblivá kamera sledující postavy. Tento styl natáčení nachází uplatnění především v hororech (Juriga, 2007).

Často se objevuje dlouhá jízda kamery, která sleduje pohyb postav. Už první scéna začíná ptačím pohledem, kdy kamera sleduje jedoucí auto v horách. Z tohoto pohledu vypadá auto nicotně malé oproti obrovským horám. Divák má pocit izolovanosti od okolního světa, protože i když je rozhled po krajině velmi široký, v dohledu není jediná zmínka civilizace, kromě dlouhé klikaté cesty a osamocené hotelu.

Jízda kamery se vyskytuje v celém filmu. Většinou však kamera není tak daleko od hlavních postav, jako v první scéně, ale objevuje se několik kroků za nimi. Neustále kopíruje jejich pohyb. Divák má pocit, že postavy něco sleduje. Tento záběr je také znepokojivý, protože až s pohybem postav se odhaluje prostředí. Divák netuší, co postavu za rohem čeká, jen sleduje, jak dotyčný za onen roh mizí.

Ve filmu je využíván steadicam, což je kamerové zařízení, které umožňuje sledování pohybu postav z blízka. Byl použit například ve scéně s Dannym projíždějícím na tříkolce a v závěrečné scéně s labyrintem (D’Agostini, 2009).

6.1.1 OBRAZOVÁ ANALÝZA UKÁZKY

Vybrala jsem ukázkou skoro až z úplného závěru. Za Jackovou ženou Wendy přichází Danny s nožem v ruce a křičí „redrum“ (což je pozpátku murder tzn. anglicky vražda). V tu chvíli se dovnitř začíná dobývat Jack a sekerou mlátí do dveří. Wendy s Dannyem se běží schovat do koupelny. Danny se procpe koupelnovým okýnkem a dostává se ven, ale Wendy se do okýnka nevejde. Mezi tím už se Jack probil skrze jedny dveře a pomalu se přibližuje ke koupelně.

1. Na záběru je Jackova žena Wendy, jak se snaží utéct oknem na toaletě. Záběr je statický polocelek, informuje nás o tom, kde se postava nachází.

2. Záběr z druhé strany okna (zvenku). Okno je příliš malé a Wendy se nemůže dostat ven. Venku je sníh až po okno, okno je také nejspíš zamrzlé, a proto nejde víc otevřít. Žena je zabíraná z podhledu, protože se na ni díváme z pohledu někoho, kdo stojí pod oknem. Záběr tak spíše vyjadřuje výšku umístění okna, než že by se snažil vyzdvihnout některé vlastnosti postavy.

3. Jack přichází ke koupelnovým dveřím. Přichází do záběru, který je téměř nehybný, jen při naklonění hlavního hrdiny se kamera také trochu nakloní spolu s ním. Jack je zabírán v polodetailu. Jde tak rozeznat, že stojí u dveří, divák se stále dobře orientuje v prostoru, ale také si může všimnout mimiky herce. Mimika je obzvláště důležitá, protože ukazuje šílenost postavy.

Tento záběr je výrazně delší než záběry předchozí. Zatímco se žena snaží schovat nebo utéct a situace je pro ni velmi hektická, její manžel je velmi klidný a napadání oběti bere jako hru.

4. Statický záběr, stejný jako záběr číslo 2. Wendy slyší přicházet Jacka, a proto se rozhodne poslat Dannyho pryč a poprat se s agresorem sama.

5. Velký celek zvenčí na hotel, který je zahalen ve tmě. Wendy a Danny vypadají malí a zranitelní. Danny je v dostatečně bezpečné vzdálenosti od centra dění, ale zároveň je téměř pohlcen v mrazivé tmě. Záběr má smysl jak informativní tak emotivní. Ukazuje nám prostředí, to, jak vypadá hotel zvenku a zároveň nás děsí tmou a nicotností hlavních postav.

6. Znovu záběr na Jacka v polodetailu u koupelnových dveří. Tento záběr je děsivý spíše svým obsahem, kdy se Jack snaží svou ženu zabít, a přesto se chová, jako by to byla hra, a říká říkanku: „*Malá prasátka, malá prasátka, pust'te mě dovnitř.*“ (Z pohádky O třech malých prasátkách).

7. Polodetail Wendy nejprve stojící u okna, pak se kamera pohybuje spolu s její rukou k umyvadlu, kde před tím odložila nůž. Následně kamera sleduje Wendy, jak se schovává za roh dveří. Celou dobu je kamera v pohybu a sleduje hlavní hrdinku. Záběr tím nabývá na dramaticčnosti, velká část je rozmazaná a nejasná, hlavně díky tomu, že je kamera velmi blízko objektu vzhledem k rychlému pohybu.

8. Jack pokračuje v říkance, dává najevo, že se bude muset dovnitř dostat jinak. Kamera je ze začátku nehybná, pak se začne pohybovat spolu s Jackem, který se začíná napřahovat a kvůli tomu se od dveří trochu vzdaluje.

9. Záběr na Jacka zezadu, jak se napřahuje. Záběry zezadu jsou ve filmu mnohokrát opakované. Kamera často sleduje postavy, jako by šel divák vždy metr za nimi. Záběr je polocelek a kamera je nehybná stejně jako postava.

10. Polodetail/polocelek Jacka z profilu, jak se napřahuje a seká do dveří. Kamera se pohybuje spolu s ním, dělá tak akční dojem. Při každém seknutí se zpoza dveří ozve výkřik.

11. Polodetail Wendy stojící u dveří. Kamera snímá dveře i Wendy zároveň. Tento záběr je velice zajímavý kompozičně, protože divák může sledovat vyděšenou ženu a zároveň vidí, jak se dovnitř prosekává sekera. Ostří, které se dostává skrze dveře, je z tohoto úhlu daleko větší než Wendy, i to může způsobovat, že divákovi připadá bezbranná a zranitelná. Především však to způsobuje její herecký výkon a délka záběru. S každým dalším seknutím se napětí zvyšuje a zvyšuje, záběr je docela dlouhý, a proto velmi dramatický.

12. Pohled na Jacka skrze díru ve dveřích. Záběr působí velmi děsivě, protože se divák dostává tváří v tvář útočníkovi

13. Znovu záběr na Jacka z profilu, jak se napřahuje a seká do dveří. Kamera je zase velmi akční, pohybuje se společně s Jackem i sekerou. Záběr končí, když se Jack podívá skrz díru ve dveřích.

14. Detail šílené tváře v díře ve dveřích. Je jeden z mála detailů ve filmu a tím se jeho účinek ještě násobí. Jack si chce se svou obětí pohrát a dát jí najevo, že už nemá šanci.

15. Polodetail vyděšené Wendy, která vypadá zranitelně hlavně díky svému hysterickému projevu. Tento záběr je kratší než záběry předchozí, graduje se napětí, protože útočník už se dostává dovnitř.

16. Další záběr na Jacka skrze dveře. Tentokrát se dívá směrem ke klice. Napětí stále graduje, útočníkovi už jen zbývá otevřít dveře.

17. Jack strká ruku skrz dveře a snaží se je otevřít. Na záběru je detail jeho ruky. Tento záběr je velmi dramatický, protože je jasné, že jakmile se Jack dostane dovnitř, Wendy už nemá šanci. Otevření dveří je proto ten poslední krok. Záběr je velmi rychlý, necelou jednu vteřinu, Wendy musí jednat buď teď, nebo nikdy.

18. Stejný záběr, jako když se sekera dobývala dovnitř. Tentokrát má však navrch Wendy, protože Jack strčil svou holou ruku skrze dveře a je tak zranitelný. Proto ho Wendy chce seknout, je to její poslední šance, jak se ubránit.

19. Detail na ruku, aby divák věděl, že ho skutečně sekla a jak moc ho tím zranila. Tento záběr má pouze půl vteřiny. Ukazuje tak rychlost této akce.

20. Detail Jackovy tváře. Kamera je mírně rozkolísaná. Jack útok nečekal, je zmatený, v šoku a na chvíli omámený bolestí.



Obrázek 6 - Jednotlivé záběry v ukázce z filmu *Osvícení*

Tabulka 5 – Výsledek analýzy filmu *Osvícení*

ZÁBĚR	DÉLKA ZÁBĚRU (v sekundách)	VELIKOST ZÁBĚRU	POHYB KAMERY	RAKURZ
1	3,3	Polocelek	Statický	Normální
2	3,7	Polodetail	Statický	Podhled
3	13,5	Polodetail	Švenk (steadicam)	Normální
4	4	Polodetail	Statický	Podhled
5	9	Velký celek	Statický	Normální
6	5,6	Polodetail	Statický	Normální
7	5,3	Polodetail	Švenk (steadicam)	Normální
8	9,5	Polodetail	Švenk (steadicam)	Normální
9	2,3	Polocelek	Statický	Normální
10	7	Polodetail	Švenk (steadicam)	Normální
11	23,8	Polodetail	Statický	Normální
12	6,8	Polodetail	Statický	Normální
13	7	Polodetail	Švenk (steadicam)	Normální
14	2	Detail	Statický	Normální
15	1,8	Polodetail	Statický	Normální
16	2,8	Detail	Statický	Normální
17	0,8	Detail	Statický	Normální
18	1,2	Polodetail	Statický	Normální
19	0,5	Detail	Statický	Normální
20	2,7	Detail	Švenk (steadicam)	Normální

Pohyby kamery jsou v ukázce využity pro větší akčnost a dramatičnost. Kamera se často pohybuje spolu s hercem za pomoci steadicamu. Pohyb plynulý a ne roztřesený, jako při ruční kameře.

Záběry jsou na takto akční scénu poměrně dlouhé, extrémně dlouhý je záběr s Wendy stojící u dveří, kterými se prosekává sekera. Tento záběr je dle mého názoru nejdramatičtější. Dlouhou dobu se divák dívá na velmi intenzivní projev zoufalství a beznaděje a postupně sleduje, jak se sekera více a více prosekává. I ostatní záběry jsou celkem dlouhé. Celá délka ukázky je 1 minuta a 52,7 sekundy a průměrná délka záběru je 5,6 sekundy.

Detaily jsou ve filmu použity jen zřídka, čímž mají ještě větší účinek. Rakurz se v ukázce téměř nevyskytuje.

6.2 3:15 ZEMŘEŠ

Hororový film z roku 2005 natočil Andrew Douglas. Jedná se remake filmu z roku 1979 s názvem Horor v Amityville.

Film začíná informací, že se jedná o příběh natočený podle skutečné události. Celý film je prokládaný zrnitými záběry z ruční kamery, některé evokují novinářské záběry jiné domácí video, tyto záběry se snaží udělat film ještě autentičtější. Představa, že se jedná o skutečnou událost, v divácích probuzuje ještě větší strach. V někom může tato informace vzbudit obavy, že by se podobný příběh mohl stát i jemu.

Příběh začíná retrospektivní scénou, která je natočená v sépiových barvách, čímž dává najevo, že se jedná o událost z minulosti. Psychopatický mladík se rozhodne vyvraždit celou svou rodinu. Zabije 4 své sourozence a oba dva rodiče, všechny ve spánku. Své činy nakonec vysvětluje tak, že v domě slyšel hlasy, které ho k činu donutily. Toto krveprolití se stalo ve 3:15 ráno.

Dům, ve kterém rok nikdo nepobýval, získává nové nájemníky. Do domu se stěhuje mladý manželský pár George a Kathy Lutzovi se svými dětmi. Dům získají velmi levně, a proto je od koupě neodradí ani krvavá historie domu. Mají pocit, že našli svůj vysněný dům, ovšem idylka není taková, jak se na první pohled zdá.

Nastěhováním rodiny se dům začne znovu probouzet. Nájemníkům se začnou dít divné věci. Často nejděsivější zážitky zažívají právě ve 3:15 ráno. Dceři se objevuje duch mrtvé holčičky, který se jí snaží přetáhnout na svou stranu. Proto ji nutí například skočit ze střechy domu. Syn zase vídává mihající se postavy a příšery. V domě se ozývají zvláštní zvuky, předměty se samy od sebe pohybují, okna se sama otevírají a zavírají.

Otci rodiny začíná v hlavě znít temný hlas, který ho nutí všechny zabít. Postupně začíná mít pocit, že se s jeho rodinou něco děje, jako by je ovládli démoni. To vyústí až v závěrečnou scénu, kde se snaží otec zavraždit svou rodinu. Té se podaří Georga přemoci a na lodi ho dostat do dostatečné vzdálenosti od domu. Jakmile se

George dostane od domu dostatečně daleko, přestává nad ním mít temný hlas moc a změní se zpátky v milujícího otce rodiny.

Film je postaven na pravdivých základech. Ronald DeFeo Jr. zastřelil 13. listopadu 1974 kolem 3. hodiny ráno všech 6 členů své rodiny a všechny oběti byly nalezeny v postelích. O rok později se do domu nastěhovala rodina Lutzových, která v domě nevydržela ani měsíc. Lutzovi opustili dům a tvrdili, že v domě straší. George Lutz se údajně probouzel každý den kolem 3. ráno. (Bodner, 2016)

Stejně jako ve filmu Osvícení je děj několikrát rozdělen černým obrazem s úderným zvukem a názvem příslušné části. Ve filmu jsou celkem 3 části s názvy: 1. Den, 15. Den, 28. Den. Na rozdíl od filmu Osvícení tyto kapitoly nemají pro pochopení děje téměř žádný význam.

Film je temně laděný a používá osvědčené hororové triky. Časté jsou lekávé scény. Náhlý záběr na ducha nebo příšeru za doprovodu úderného zvuku. Děsivé zvuky jsou ve filmu využívány velmi hojně. Střídá se rychlá i pomalá hudba, podle momentální akce ve filmu. Velmi hlasitý úderný zvuk, při kterém se divák často vyleká, je používán v každé děsivější scéně.

Film je plný speciálních efektů, které zobrazují duchy, příšery a Georgovy děsivé sny. V celém filmu se objevují záběry na krev, která vytéká z různých předmětů. Děsivé scény, ve kterých se postavy setkávají s nadpřirozenými silami, jsou laděny do temně modré barvy. Modrá barva zvyšuje kontrast mezi pozadím a rudou barvou stékající krve.

Kamera je statická jen velmi zřídka. Častá je jízda kolem hlavních postav, i místo transfokace je většinou používaná jízda kamery vpřed. Dále se ve filmu používá také otáčení kamery kolem své osy, většinou se jedná o vertikální pohyb.

6.2.1 OBRAZOVÁ ANALÝZA UKÁZKY

Vybrala jsem si ukázkou ze závěru filmu. Otec je naprosto pohlcen bludy a chce zabít svou rodinu. Rodina se ho snažila zavřít do sklepa, ale nedokáže ho tam udržet. Záběry jsou velmi rychlé, k tomu všemu ještě zuří bouřka, proto se v záběrech velmi rychle střídá světlo a tma.

1. Kathy se snaží otevřít okno. Pomáhají jí její děti, ale nejde jim to. Záběr je zezadu na rodinu u okna. Kamera je ruční, pohyblivá. Záběr je špatně osvětlený. Venku řádí bouřka, a proto je záběr chvílemi osvětlený a chvílemi ve tmě. Záběr je krátký, má jen něco málo přes jednu sekundu. Dramatičnost zde tvoří nečitelnost a rychlost ve spojení se znepokojivou hudbou.

2. Další záběr je na dceru, jak utíká po schodech pryč. Tento záběr je ještě o něco kratší než záběr předchozí, ale už se v něm nestřídají světelné podmínky a kamera je téměř nehybná (i když stále ruční), což ho činí čitelnějším. Dcera je snímána z vrcholu schodů, a tedy je z výrazného nadhledu.

3. Záběr na Kathy, která si všimla, že její dcera utekla pryč a běží za ní. Jedná se o polodetail, kamera těsně před Kathy a pohybuje se spolu s ní. Většinu času vidí divák pouze obrysy, ženě jde vidět do obličeje jen při náhlých záblescích světla, které evokují blesky. Tento záběr je přibližně dvakrát delší než záběr předchozí, ale je velmi roztřesený a špatně čitelný.

4. Kathy běží nahoru po schodech za svou dcerou. Záběr je velice krátký a je snímán z vrchu schodů. Kathy běží proti kameře a kamera ji přibližuje, tak vytváří ještě rychlejší dojem.

5. Další záběr na Kathy, jak běží po schodech, tentokrát z profilu. Příímý pohled v návaznosti na předchozí nadhled působí dojmem, že se Kathy pohybuje vzhůru (jde vzhůru po chodech). Záběry jsou střídány z různých úhlů hlavně proto, aby se hodně rychle střídaly a vytvořily tak dynamický a akční dojem. Většinu doby není záběr vůbec čitelný, protože je na něm Kathy schovaná za zábradlím.

6. Znovu záběr zepředu na Kathy, jak běží po schodech. Kamera se otáčí kolem osy vertikálně vzhůru, díky čemuž udrží hlavní protagonisty, běžící vzhůru po schodech, déle v záběru.

7. Nejprve je snímán syn, který běží vzhůru a jakmile zmizí ze záběru, objeví se tam otec. Divák tedy ví, že je otec v těsném závěsu za rodinou. Tentokrát je záběr zpoza zábradlí. Zábradlí tu znovu nemá žádný další význam, jen tvoří záběr méně čitelný a akčnější. Kamera se pohybuje vertikálně nahoru, ale stále zabírá stejné místo. Zvětšuje se nadhled, který v tomto případě nemá vzbuzovat pocit, že je postava bezbranná, ale spíše zvyšovat napětí.

8. Bližší záběr na otce jdoucího po schodech. V záběru se střídá osvětlení figury, pozadí a úplné tmy. To znamená, že je chvíli ozářena jen hlavní postava, chvíli je světlo pouze v pozadí a z postavy lze vidět pouze obrysy a to vše se střídá s úplnou tmou. Je ztišená hudba a o to víc vynikají zvuky hromů.

9. Útočník je zabírán z ještě větší blízkosti. Nejprve se jedná o polodetail, ale muž se více a více přibližuje ke kameře. Detail na útočnickovu tvář zvyšuje napětí. Kamera je stále ruční a střídá se světlo a tma.

10. Útočník znovu z jiného úhlu, rozbíjí obrázek na stěně, čímž zdůrazňuje svou agresivitu. Záběry jsou stále velmi krátké a obraz rozkolísaný.

11. Záběr na rodinu, jak vbíhá na další schodiště. Jedná se o celek a kamera je nehybná, záběr je tedy o něco přehlednější než předchozí, i přes to, že se stále objevují náhlé záblesky světla. Divák si může udělat bližší představu o prostředí.

12. Detail sloupku zábradlí, kolem kterého probíhají postavy. Smyslem záběru je více děj zdramatizovat. Divák totiž přesně neví, co se vlastně děje, a vidí pouze stíny.

13. Stejný pohled, jako byl na záběru číslo 11. Zvláštní je, že postava útočníka přichází z jiné strany, než kudy utíkaly oběti. Nejspíš se jedná o záměr, záběry jsou tak krátké, že si divák této skutečnosti nemusí vědomě vůbec všimnout a spíš v něm zanechají vnitřní pocit zmatenosti a dezorientovanosti. Doba, po kterou

je postava v záběru, netrvá ani 1 sekundu. Na druhou stranu se také může jednat o filmovou chybu.

14. Bližší pohled na útočníka za zvuku nabíjení pušky. Bližší pohled zvyšuje dramatičnost. Postava prochází kolem okna a poté stoupá po schodech vzhůru. Kamera se natáčí a udržuje tak protagonistu v centru obrazu.

15. Postava jdoucí směrem od kamery. Nejprve jdou vidět pouze záda, pak se objeví celá postava v polocelku. Postava je mírně z pohledu, to zvyšuje její dominanci. Divák nevidí dopředu a už delší dobu nedostal informaci o tom, kde se rodina nachází. Proto ji může očekávat za těmito dveřmi.

Z celé ukázky je tento záběr nejdelší a působí asi největším napětím. Zaprvé tím, jak už bylo řečeno, že divák netuší, kde se oběti nacházejí, a nevidí před útočníka, zadruhé svou dobou, která je výrazně delší než u ostatních záběrů.

16. Detail dveří z druhé strany, do kterých útočník prostřelí díru. Kamera objekt přibližuje, čímž zvyšuje napětí. Záběr je oproti předchozímu velice krátký a napětí střídá akce.

17. Detail kliky dveří, která se začíná pohybovat (útočník otevírá dveře). Pohyb je velmi rychlý, dá se usuzovat, že dveře prokopl.

18. Jedná se o polocelek. Záběr je znovu z chodby, kde stojí útočník u otevřených dveří a vchází dovnitř. Útočník už do pokoje vidí, divák stále ne.

19. Pohled na útočníka zepředu, jak se rozhlíží po pokoji. Je snímán z výrazného podhledu, což ho činí děsivějším a mocnějším.

20. Pohled na otevřené okno, které je kamerou přibližováno a je skrze něj nahlíženo ven. Divákovi to dává znamení, že rodina z místnosti utekla oknem.



Obrázek 7 - Jednotlivé záběry v ukázce z filmu 3:15 zemřel

Tabulka 6 – Výsledek analýzy filmu 3:15 zemřeš

ZÁBĚR	DÉLKA ZÁBĚRU (v sekundách)	VELIKOST ZÁBĚRU	POHYB KAMERY	RAKURZ
1	1,4	Polodetail	Ruční kamera	Normální
2	1,2	Celek	Ruční kamera	Nadhled
3	2,1	Polodetail	Ruční kamera	Normální
4	0,7	Polodetail	Transfokace	Nadhled
5	1,1	Polodetail	Ruční kamera	Normální
6	1,8	Polodetail	Vertikální švenk	Nadhled
7	4,4	Celek	Vertikální pohyb	Nadhled
8	1,8	Polodetail	Ruční kamera	Nadhled
9	2	Polodetail, detail	Ruční kamera	Nadhled
10	1,7	Polodetail	Ruční kamera	Normální
11	1,6	Celek	Statický	Normální
12	1,9	Detail	Ruční kamera	Normální
13	0,9	Celek	Statický	Normální
14	4,9	Polodetail	Vertikální a horizontální švenk	Podhled
15	6,9	Polodetail, polocelek	Jízda	Podhled
16	1,1	Detail	Transfokace, jízda	Podhled
17	0,7	Detail	Statický	Podhled
18	2	Polodetail	Statický	Podhled
19	3,8	Polocelek	Vertikální švenk	Podhled
20	2,6	Polodetail	Dynamický pohyb	Normální

V ukázce se objevují neobvykle krátké záběry, které vytvářejí velice akční dojem. Celá ukázka trvá 44,6 sekundy a průměrná délka záběru je 2,2 sekundy.

Záběry se snaží být co nejdetailnější, ale kvůli dynamice pohybu jsou místo detailů používány většinou polodetaily. Běžící postava by se z detailu snímala jen velmi těžko i polodetaily, které jsou použity, jsou místy téměř nečitelné.

Kamera je velmi často v pohybu. V ukázce se vyskytuje pohyb kamery a také její otáčení kolem osy. To v kombinaci s rychlými záběry tvoří situaci ještě akčnější a méně přehlednou.

6.3 ANALÝZA FILMOVÉ STYLIZACE VYBRANÝCH UKÁZEK

Oba filmy jsou si v mnohém podobné a zároveň jsou velmi odlišné. Podobnosti můžeme nalézt především v ději. Oba dva filmy jsou hororového žánru, jejich hlavním námětem je strašidelný dům, který ovládá lidskou mysl. V obou případech jsou to otcové, kdo napadnou svou rodinu a v obou případech oběť zvítězí a agresora nakonec přemůže.

Že je ve filmech použit stejný námět, není příliš velká náhoda. V hororových filmech bývá velmi často používán dům, ve kterém straší. Většinou se jedná o staré domy, ve kterých se v minulosti stala vražda nebo jiná tragická událost. Jako příklad mohu jmenovat *Siroťčinec*, *Ti druzí*, *Nenávist*, *Pod povrchem*, *Poltergeist*, *Paranormal Activity*, *Insidious* a mnoho dalších.

Ve filmu *Osvícení* je toto členění ze začátku důležité kvůli orientaci v čase a postupně se jeho význam rozšiřuje i na emocionální rovinu. V divákovi se snaží nabudit pocit stereotypnosti a lhostejnosti. Poslední údaj už má dramatický účinek, pokud je ve filmu vyzdvihnut nějaký konkrétní čas, většinou to nasvědčuje tomu, že se brzy něco stane.

Oproti tomu ve filmu *3:15 zemřeš* tyto časové údaje příliš smysl nemají. Poslední údaj by mohl mít dramatický účinek, protože právě 28. den opustila reálná rodina Lutzových svůj dům (Bodner, 2016). Tuto informaci by však divák musel mít již před zhlédnutím filmu, aby v něm vyvolala napětí.

Ze všech porovnávaných ukázek jsou si tyto dvě obsahově nejpodobnější. Ale zároveň jsou nejvíce rozdílné, co se týče filmových výrazových prostředků. Výrazné změny můžeme nalézt v délce záběrů, pohybu kamery i v naklonění kamery.

Rychlé záběry, blikající světlo, tma a dynamická hudba ve filmu *3:15 zemřeš* v divákovi automaticky vzbuzují nepříjemné emoce. Cílem je, aby scéna byla co nejméně přehledná a aby se divák v záběrech ztrácel. Velmi akční kamera se snaží diváka vtáhnout do situace. Pro oběť utíkající před násilníkem je vše velmi rychlé a zamlžené.

Zatímco se film 3:15 zemřeš snaží vytvořit akční dojem svými krátkými záběry a pohyblivou kamerou, film Osvícení buduje svou atmosféru na záběrech podstatně delších. Zatímco u blikajících záběrů může nastat u diváka i fyzická nevolnost, film Osvícení se snaží jít více do hloubky a působit spíše psychologicky. Nejvíce zneklidňujícím prvkem ve filmu jsou herecké výkony. Na jedné straně psychopaticky působící útočník a na straně druhé velmi zoufalá a excentrická oběť.

Myslím, že záleží na divákovi, který styl natočení ho více osloví. Délka záběrů se s postupem času stále více zkracuje, a proto můžou některé diváky dlouhé záběry nudit. Na druhou stranu delší záběr působí více napínavě.

7 PEDAGOGICKÝ VÝZNAM PRÁCE

Myslím si, že mediální výchova je pro současnou generaci velmi důležitá. V dnešní době, kdy jsou žáci obklopeni novými médii, mezi které patří také filmy a audiovizí, je důležité rozvíjet vizuální gramotnost. Diplomová práce Význam a možnosti záběrování ve filmu a audiovizí se zaměřuje na porozumění možnostem záběrování. Odhaluje, jakými prostředky se filmy snaží diváka ovlivňovat jeho pozornost a pocity. Využitím mé analýzy ve výuce tedy může učitel rozvíjet vizuální gramotnost žáků.

Diplomová práce poskytuje analýzu 6 vybraných filmů. Nejprve je proveden rozbor celého díla a následně je velmi podrobně rozebrána jedna krátká ukázka z každého filmu. To může učiteli sloužit jako podklad pro výuku. Pedagogicky zajímavé může být porovnání filmů se stejným dějem, ale naprosto rozdílným způsobem natočení. Žáci samy mohou diskutovat nad tím, který způsob v nich zanechal hlubší dojem a proč.

Při analýze filmů žáci pochopí, že jejich náhled na film kromě děje a hereckých výkonů ovlivňuje také kamera a střih. Toto zjištění je dobré například proto, aby se naučili rozlišovat mediální manipulaci. Existují videopořady, které se záměrně snaží ovládat své diváky. Vizuálně gramotný člověk se však orientuje ve výrazových prostředcích, které jsou pro ovlivňování lidí využívány a je tak proti manipulaci více odolný.

Dalším velmi významným přínosem je, že jsou znalosti o kameře a střihu využitelné ve vlastní tvorbě žáků. Žáci se samy pokoušejí videa točit a upravovat. V dnešní době jsou prostředky pro vytvoření vlastního filmu velmi dobře dostupné. Krátké video se dá natočit prostřednictvím mobilního telefonu, který vlastní většina žáků. Dle mého názoru je dobře, pokud jim učitel dokáže poradit a směřovat je správným směrem. Rozvíjet kreativitu se dá i jinými způsoby než malbou a kresbou. Žáci, kterým malování dělá značné problémy, mohou mít obrovský talent pro práci s kamerou a měli by proto dostat příležitost své schopnosti rozvíjet.

ZÁVĚR

Ve své práci jsem se zabývala specifickými výrazovými prostředky filmu. Analyzovala jsem 6 ukázek filmů, které jsem rozdělila do tří skupin po dvou filmech. V každé ukázce jsem popsala, jakým způsobem se snaží působit na diváka a vést jeho pozornost. Zaměřila jsem se především na velikost záběru, rakurz a pohyby kamery.

Nejprve jsem porovnávala filmy Tenkrát na Západě a Ztracenou dálnici. V obou filmech jsem rozebírala ukázkou, ve které je znázorněno napětí před vraždou. Oba dva filmy si jsou v mnohém podobné. Napětí se snaží vyjádřit velmi dlouhými záběry, které jsou v kontrastu s nečinností snímaných postav. Postavy téměř nic nedělají, přesto napětí velice rychle sílí. V obou filmech je výrazným výrazovým prostředkem ticho a velké detaily tváří. Z ukázek vyplývá, že k vytvoření napětí je velmi výhodné používat dlouhé tiché detailní záběry.

Dále jsem porovnávala filmy Klub rváčů a Černá labuť. Způsob, jakým se tvůrci staví k vyprávění o vnitřním rozpoložení, se zde velmi liší. V klubu rváčů převládá vnitřní řeč, zatímco ve filmu Černá labuť vnitřní rozpoložení postav vyjadřují dlouhé roztřesené záběry na hereččin obličej. I to, jak se tvůrci postavili k vyjádření psychické nemoci, se liší. Ve filmu Černá labuť bylo hned ze začátku jasné, že hlavní postava trpí bludy a halucinacemi. Ale ve filmu Klub rváčů se tuto skutečnost divák dozvídá až na úplném konci.

Poslední dvojice rozebíraných filmů jsou horory Osvícení a 3:15 zemřeš. Z obou hororů jsem vybrala ukázkou, ve které se otec rodiny snaží zabýt svou rodinu. Obsahově si jsou tyto dvě ukázky nejpodobnější, ale způsobem natočení jsou naprosto rozdílné. Rozdílně používají délky záběrů, pohyby kamery a také náklony kamery. Film 3:15 zemřeš používá velmi krátké záběry a pocit strachu se snaží vyvolat fyziologicky. Rychlé blikající světlo spolu s nepříjemnou hudbou způsobuje, že se divákovi udělá mírně nevolno. Na druhou stranu film Osvícení je daleko více psychologicky promyšlený. Pocit strachu a nevolnosti vyvolává svým obsahem a ne jen svou formou.

Existují různé vyzkoušené způsoby, jak točit film, o kterých jsem psala v první polovině práce. Tedy například, že detailní záběr zvyšuje napětí, nebo že velký celek je vhodný pro svou informativní funkci. Z mé analýzy však vyplývá, že je na rozhodnutí každého autora, jakým způsobem se ke tvorbě filmu postaví. Určitě je dobré opírat se o teoretické výzkumy, ale hlavní je umět si najít svou cestu a svůj způsob vyjádření. Z každého filmu jde cítit styl autora. Každý dosahuje cíleného efektu trochu jiným způsobem.

Natočit originální film se nedá podle předem určené šablony, je na tvůrčí fantazii každého autora, jakým způsobem využije a nakombinuje dostupné výrazové prostředky.

RESUMÉ

I was dealing with specific means of expressions in mores in the diploma thesis. I analyzed six movie samples, which I divided into three groups with two samples in each group. In every sample I described which way it affected the spectator and how it caught his attention. Primarily, I focused on range of camera shots, angles and camera movement.

At first I compared movies *Once Upon a Time in the West* and *Lost Highway*. In both movies I was dealing with one scene, where is shown animosity before murder. These two movies are similar in many ways. They are trying to express this animosity with long camera shots, which are in contrast with inactivity of filmed characters. These characters are almost idle, but animosity is still getting stronger very fast. In both movies there is silence and face details used as significant instrument of expression. There is result from these two samples, that using of long and silent camera shots is big advantage for creating tension.

As next comparison I used movies *Fight Club* and *Black Swan*. There is significant difference in manner of expressing narration of inner mood. In *Fight Club* prevails inner language, whereas in movie *Black Swan* is this inner mood expressed by long shaken camera shots on actresses face. There is also difference in expression of psychological disease. In *Black Swan* was obvious from beginning, that the main character suffers from delusions and hallucinations. But in *Fight Club* is this fact to the spectator revealed at the end of the movie.

Last pair of analysed movies are horrors *The Shining* and *The Amityville Horror*. From both horrors I choosed a sample, where is father of family trying to murder it's members. These two samples are most similar in content, but they are completely different in way of shooting the film. They are differently using length of camera shots, movement and angles. The movie *The Amityville Horror* is using very short camera shots and it's trying to induce fear by physiological way. Quickly flashing lights with uncomfortable music is causing that spectator is little nauseous. At the other way, *The Shining* movie is far more psychologically coherent. It creates a feeling of fear and nausea by its content and not just its form.

There are proven different ways, how to make a movie, which I wrote about in first half of this thesis. Detailed camera shot raises the animosity in the movie for example, or that big whole complex is suitable for its informative function. But there is also result of my analysis, that it depends on decision of each author, how he will the movie create. There are good reasons to keep up with theoretical researches, but the main thing is to find own way and own form of expression. It's possible to feel the output style of each author from every movie and everyone achieves his goal in different way.

There is no pattern how to create an imaginative movie, it depends on creative fantasy of each author, how he embrace and combine available expression instruments.

ZDROJE

POUŽITÍ LITERATURA

BARAN, Ludvík. *Audiovizuální prostředky: teorie-tvorba-technika*. 1. vyd. Praha: SPN, 1980. 195 s.

BARAN, Ludvík. *Subjektivní metoda hodnocení filmového a televizního obrazu: Určeno pro posl. všech stud. oborů AMU*. 1. vyd. Praha: SPN, 1971. 143 s.

BARAN, Ludvík. *Zázraky filmového obrazu*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1989. 317 s. ISBN 80-7038-036-5.

BAZIN, André. *Co je to film?*. Překlad Ljubomír Oliva. Praha: Čs. filmový ústav, 1979. 240 s.

BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979. ISBN 01-079-79.

BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011a. 827 s. ISBN 978-80-7331-207-7.

BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011b. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6

D'AGOSTINI, Paolo. *Legendární filmy*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2009. 599 s. ISBN 978-80-204-2042-8.

DELEUZE, Gilles. *Film. 1, Obraz - pohyb*. Překlad Jiří Dědeček. 1. vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2000. 298 s. Knihovna Illuminace; 13. ISBN 80-7004-098-X.

DELEUZE, Gilles. *Film. 2, Obraz - čas*. 1. vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2006. 371 s. Knihovna Illuminace; sv. 22. ISBN 80-7004-127-7.

FILA, Kamil. *Pozdní filmy Davida Lynche a problém interpretace*. Brno, 2006. 65 s. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Filosofická fakulta. Vedoucí práce Jiří VORÁČ

JONES, Ted a PATMORE Chris. *Škola filmaření: včetně nejnovějších digitálních postupů a technologií*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2013. 176 s. ISBN 978-80-7391-867-5.

JURIGA, Lukáš. *Carrie a Osvícení: Filmy o myslí. Neoformalistické analýzy adaptací románů Stephena Kinga*. Brno, 2007. 60 s. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Pavel SKOPAL

KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Filmová a TV fakulta, 2002. 230 s. Studijní texty. ISBN 80-7331-896-2.

KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. 2. dopl. vyd. V Grada Publishing 1. Praha: Grada, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

LÁBOVÁ, Alena a LÁB, Filip. *Soumrak fotožurnalismu?: manipulace fotografií v digitální éře*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2009. 155 s. ISBN 978-80-246-1647-6.

MAŠEK, Jan. *Základy tvorby audiovizuálního pořadu a fotografie*. 1. vyd. Plzeň: Západočeská univerzita, Pedagogická fakulta, 2000. 128 s. ISBN 80-7082-608-8.

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. 735 s. Albatros Plus; 35. ISBN 80-00-01410-6.

PALAHNIUK, Chuck. *Klub rváčů*. Překlad Richard Podaný. 2. vyd. Praha: Odeon, 2015. 196 stran. Světová knihovna; svazek 104. ISBN 978-80-207-1674-3.

PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967. 461 s. Filmové publikace.

PRAŽAN, Emil. *Točíme videoprogramy*. 1. vyd. Kroměříž: Český svaz pro film a video, 1995. 64 s.

SUCHÁNEK, Vladimír. *Topografie transcendentních souřadnic filmového obrazu: úvod do problematiky uměleckého obrazu jako duchovně-estetické skutečnosti*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2002. 261 s. ISBN 80-244-0417-6.

TÖTEBERG, Michael, ed. *Lexikon světového filmu*. 1. vyd. Praha: Orpheus, 2005. 643 s. Lexica. ISBN 80-903310-7-6.

VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby: určeno pro posl. fak. filmové a televizní*. 1. vyd. Praha: SPN, 1983. 115 s.

INTERNETOVÉ ZDROJE

BODNER, Brett. Seven little known facts about the storied 'Amityville Horror' murders. In *nydailynews.com* [online]. 15.10.2016 [cit. 2017-5-23]. Dostupné z: <<http://www.nydailynews.com/news/crime/facts-amityville-horror-murders-article-1.2830746>>

FILA, Kamil. Filmová recenze: Klub rváčů. Anarchistická podívaná je zpět [video]. In *Aktualne.cz* [online]. 9.5.2015. [cit. 2017-4-23]. Dostupné z: <<https://video.aktualne.cz/tyden-v-kine/filmova-recenze-klub-rvacu-posledni-filmova-anarchie/r~b610b85ef4fb11e4ac650025900fea04/>>

FILA, Kamil. Recenze: Černá labuť ukazuje balet v jeho ošklivosti. In *Aktuálně.cz* [online]. 10.2.2011 [cit. 2017-4-23]. Dostupné z: <<https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/recenze-cerna-labut-ukazuje-balet-v-jeho-osklivosti/r~i:article:690624/>>

GREGOR, Jan. Už zase se mluví o klubu rváčů. In *Respekt.cz* [online]. 19.5.2015 [cit. 2017-4-23]. Dostupné z: <<https://www.respekt.cz/delnici-kultury/uz-zase-se-mluvi-o-klubu-rvacu>>

KING, Stephen. Interview. [video]. In *bbc.com* [online]. BBC, 2013. [cit. 2017-5-24]. Dostupné z <<http://www.bbc.com/news/av/entertainment-arts-24151957/stephen-king-returns-to-the-shining-with-doctor-sleep>>

KOKEŠ, D. Radomír. Recenze: Ikoničtí drsnáci planě nežvaní. Tvoří dějiny. In *Aktuálně.cz* [online]. 6.4.2013 [cit. 2017-3-20]. Dostupné z: <<https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/recenze-ikonicti-drsnaci-plane-nezvani-tvori-dejiny/r~i:article:776196/>>

KŠIŇAN, Albert. Černá labuť: utrpení dokonalosti. In *Psychologie.cz* [online]. 15.3.2011 [cit. 2017-4-23]. Dostupné z: <<https://psychologie.cz/cerna-labut-utrpeni-dokonalosti/>>

REICHL, Jaroslav a VŠETIČKA, Martin. Formáty obrazu. In *fyzika.jreichl.com* [online]. 15.7.2012 [cit. 2017-5-18]. Dostupné z: <<http://fyzika.jreichl.com/main.article/view/1392-formaty-obrazu>>

ZEJVALOVÁ, Hanka. Slavný western Tenkrát na Západě právě v kinech. In *menhouse.eu* [online]. 27.3.2013 [cit. 2017-5-24]. Dostupné z: <<http://www.menhouse.eu/menhouse-clanek-313-Lifestyle-Slavny-western-Tenkrat-na-Zapade-prave-v-kinech>>

POUŽITÉ FILMY

3:15 zemřel [The Amityville Horror] [film]. Režie Andrew DOUGLAS. Podle literární předlohy Jay ANSONA. USA, 2005

Černá labuť [Black Swan] [film]. Režie Darren ARONOFSKY. USA, 2010

Klub rváčů [Fight Club] [film]. Režie David FINCHER. Podle literární předlohy Chucka PALAHNIUKA. USA / Německo, 1999

Osvícení [The Shining] [film]. Režie Stanley KUBRICK. Podle literární předlohy Stephena KINGA. USA, 2010

Tenkrát na Západě [Once Upon a Time in the West] [film]. Režie Sergio LEONE. Itálie / USA, 1968

Ztracená dálnice [Lost Highway] [film]. Režie David LYNCH. Francie / USA, 1997

PŘÍLOHY

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - <i>Jednotlivé záběry v ukázce z filmu Tenkrát na Západě</i>	47
Obrázek 2 - <i>Jednotlivé záběry v ukázce z filmu Ztracená dálnice</i>	55
Obrázek 3 - <i>Jednotlivé záběry v ukázce z filmu Klub rváčů</i>	66
Obrázek 4 - <i>Jednotlivé záběry v ukázce z filmu Černá labuť</i>	74
Obrázek 5 - <i>Příklady záběru z klubové scény ve filmu Černá labuť</i>	78
Obrázek 6 - <i>Jednotlivé záběry v ukázce z filmu Osvícení</i>	86
Obrázek 7 - <i>Jednotlivé záběry v ukázce z filmu 3:15 zemřeš</i>	94

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - <i>Výsledek analýzy filmu Tenkrát na Západě</i>	48
Tabulka 2 - <i>Výsledek analýzy filmu Ztracená dálnice</i>	56
Tabulka 3 - <i>Výsledek analýzy filmu Klub rváčů</i>	67
Tabulka 4 - <i>Výsledek analýzy filmu Černá labuť</i>	75
Tabulka 5 - <i>Výsledek analýzy filmu Osvícení</i>	87
Tabulka 6 - <i>Výsledek analýzy filmu 3:15 zemřeš</i>	95

INFORMACE O FILMECH

TENKRÁT NA ZÁPADĚ

Žánr:	Western / Dobrodružný
Originální název:	italsky: C'era una volta il West anglicky: Once Upon a Time in the West
Země původu:	Itálie / USA
Rok vzniku:	1968
Trvání:	166 min
Režie:	Sergio Leone
Scénář:	Sergio Leone, Sergio Donati
Kamera:	Tonino Delli Colli
Hudba:	Ennio Morricone
Hrají:	Henry Fonda, Claudia Cardinale, Jason Robards, Charles Bronson, Gabriele Ferzetti, Don Galloway, Paolo Stoppa, Woody Strode, Jack Elam, Keenan Wynn, Frank Wolff, Lionel Stander, Fabio Testi, Al Mulock, Aldo Sambrell, Bruno Corazzari, Aldo Berti, Cris Huerta, Ricardo Palacios, Conrado San Martín, Benito Stefanelli, Luana Strode a další.

LOST HIGHWAY

Žánr:	Drama / Mysteriózní / Thriller / Krimi
Originální název:	Lost Highway
Země původu:	Francie / USA
Rok vzniku:	1997
Trvání:	135 min
Režie:	David Lynch
Scénář:	David Lynch, Barry Gifford
Kamera:	Peter Deming

Hudba: Angelo Badalamenti
Hrají: Bill Pullman, Patricia Arquette, Michael Masee,
Robert Blake, Henry Rollins, Mink Stole, Leonard Termo,
Balthazar Getty, Guy Siner, Gary Busey, Giovanni Ribisi,
Scott Coffey, Natasha Gregson Wagner, Richard Pryor,
Robert Loggia, Jack Nance, Lisa Boyle, Leslie Bega,
Marilyn Manson, David Lynch, Bill McAdams Jr.,
Heather Stephens a další.

KLUB RVÁČŮ

Žánr: Drama / Thriller
Originální název: Fight Club
Země původu: USA / Německo
Rok vzniku: 1999
Trvání: 139 min
Režie: David Fincher
Předloha: Chuck Palahniuk (kniha)
Scénář: Jim Uhls
Kamera: Jeff Cronenweth
Hudba: The Dust Brothers
Hrají: Edward Norton, Brad Pitt, Helena Bonham Carter,
Meat Loaf, Jared Leto, Zach Grenier, Holt McCallany,
Eion Bailey, Richmond Arquette, David Andrews,
Eugenie Bondurant, Christina Cabot, Tim DeZarn,
Ezra Buzzington, David Lee Smith, Evan Mirand,
Lou Beatty Jr., Thom Gossom Jr., Valerie Bickford,
Carl Ciarfallo, Stuart Blumberg, Matt a další.

ČERNÁ LABUŤ

Žánr:	Drama / Thriller / Mysteriózní / Psychologický
Originální název:	Black Swan
Země původu:	USA
Rok vzniku:	2010
Trvání:	104 min
Režie:	Darren Aronofsky
Scénář:	Mark Heyman, Andres Heinz, John J. McLaughlin
Kamera:	Matthew Libatique
Hudba:	Clint Mansell
Hrají:	Natalie Portman, Mila Kunis, Vincent Cassel, Barbara Hershey, Winona Ryder, Kristina Anapau, Toby Hemingway, Sebastian Stan, Ksenia Solo, Janet Montgomery, Mark Margolis, Sarah Hay, Benjamin Millepied, Marcia Jean Kurtz, Marty Krzywonos, Deborah Offner a další.

OSVÍCENÍ

Žánr:	Horor / Drama / Thriller
Originální název:	The Shining
Země původu:	Velká Británie / USA
Rok vzniku:	1980
Trvání:	119 min
Režie:	Stanley Kubrick
Předloha:	Stephen King (kniha)
Scénář:	Stanley Kubrick, Diane Johnson
Kamera:	John Alcott
Hudba:	Wendy Carlos

Hrají: Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd,
Scatman Crothers, Barry Nelson, Philip Stone, Joe Turkel,
Anne Jackson, Tony Burton, Lia Beldam, Vivian Kubrick,
Billie Gibson, Lisa Burns, Louise Burns, Barry Dennen,
David Baxt a další.

3:15 ZEMŘEŠ

Žánr: Horror / Thriller / Drama / Mysteriózní
Originální název: The Amityville Horror
Země původu: USA
Rok vzniku: 2005
Trvání: 90 min
Režie: Andrew Douglas
Předloha: Jay Anson (kniha)
Scénář: Scott Kosar, Sandor Stern (původní scénář)
Kamera: Peter Lyons Collister
Hudba: Steve Jablonsky
Hrají: Ryan Reynolds, Melissa George, Jesse James,
Jimmy Bennett, Philip Baker Hall, Rachel Nichols,
Chloë Grace Moretz, Marie Joelyn, Rich Komenich a další.