



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

Vizuální tvorba

Animace a vizuální efekty

Filmové techniky a jejich využití k dosažení napětí a očekávání v animovaných filmech

Praktická část: 2D kreslený animovaný film

Teoretická část: Popis kinematografických technik a jejich
analýza v animovaném snímku

Autor: Aneta Paťková

Vedoucí práce: Anna Kryvenko

2024

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé bakalářské práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne:

Podpis autora:

Poděkování:

Chtěla bych poděkovat především vedoucí mé bakalářské diplomové práce, Anně Kryvenko, která se této role ochotně ujala, za její cenné rady a připomínky. Také děkuji mé rodině a blízkým za jejich podporu a pochopení.

Abstrakt:

Hlavním cílem této práce je popsat a analyzovat filmové techniky, které se v hororovém žánru a filmovém průmyslu používají k vytváření napětí. Způsobů, jak může filmař ovlivnit oči a myšlení diváka, je mnoho. Ať už jde o barevné kombinace, práci s časem nebo kompozici, i ty nejmenší detaily dokážou během několika sekund proměnit celou scénu. V této práci vysvětlím, jak tyto nejoblíbenější techniky fungují a následně je analyzuji na příkladech z animovaného filmu.

Klíčová slova: filmové techniky, napětí, očekávání, hororový žánr, thriller, kinematografie, vizuální vyprávění, střih, zvukové efekty, filmová hudba

Abstract:

The main goal of this work is to describe and analyze the film techniques that are used in the horror genre and movie industry to create tension. There are many ways in which a filmmaker can affect the eyes and thinking of the viewer. Whether it is color script, working with time, or composition, even the smallest details can transform the entire scene in a matter of seconds. In this thesis, I will explain how these most popular techniques work and then give some examples from an animated movie.

Key words: film techniques, tension, suspense, horror genre, thriller, cinematography, visual storytelling, editing, sound effects, film music

Obsah

Úvod	8
1. Žánr	9
1.1. Napětí a očekávání	10
1.2. Horor vs. thriller	13
1.2.1. Horor	14
1.2.2. Thriller	17
2. Vizualní vyprávění	19
2.1. Psychologie barev	21
2.1.1. Nejčastěji užívané barvy v hororovém žánru	23
2.1.2. Tmavé palety	25
2.1.3. Komplementární barvy	25
2.1.4. Desaturace	26
2.2. Práce s kamerou	26
2.2.1. Záběry nejčastěji užívané v hororovém žánru	27
2.2.2. Těsné rámování	29
2.2.3. Symetrické a nevyvážené kompozice	29
2.2.4. Juxtapozice pohybu	30
2.2.5. Záběry skrze předměty	31
2.2.6. Dění mimo kameru	32
3. Práce s časem	32
3.1. Příběh	33
3.1.1. Struktura hororu	34
3.1.2. Předznamenání	35
3.1.3. Pořadí odhalovaných informací	36
3.2. Stříh	37
3.2.1. Pomalé vs. rychlé tempo	38
4. Zvuk a hudba	39
4.1. Zvukové efekty	41
4.1.1. Infrazvuk	41

4.1.2. Náhlá hlasitost	42
4.1.3. Absence zvuku	42
4.2. Hudba a filmový soundtrack.....	43
4.2.1. Smyčce.....	44
4.2.2. Disonance	45
4.2.3. Mollové tóny.....	45
4.2.4. Nepravidelný rytmus	46
5. Příklady a analýza filmových technik ve snímku Koralína a svět za tajnými dveřmi	46
5.1. Příběh a struktura děje	46
5.2. Teorie barev.....	47
5.3. Práce s kamerou	51
5.4. Tempo a rytmus.....	55
5.5. Soundtrack	55
Závěr	57
Seznam použitých zdrojů	58
Seznam citovaných filmů.....	65
Seznam obrázků	69
Rejstřík.....	70

Úvod

Cílem této práce je popsat nejčastější a nejefektivnější filmové techniky, které jsou často užívány v oblasti animace k dosažení napětí a očekávání. Práce je rozdělena celkem do pěti kapitol, z nichž tři představují vždy jednu oblast, díky níž lze ovlivnit vědomou i nevědomou mysl diváka a vyvolat v něm výše zmíněné pocity. Každá z těchto kapitol je navíc rozdělena do podkapitol, kde podrobněji popisují jednotlivé techniky. Ve zbylých dvou nejdříve blíže popisují žánry, ve kterých se s napětím a očekáváním můžeme setkat, uvádím ty nejdůležitější informace, které jsou nutné pro porozumění zbývajícím obsahu práce, a na závěr analyzuji několik scén z animovaného filmu, abych zachovala srozumitelnost a přehlednost celé práce.

V první kapitole se zabývám žánrem jako takovým. Ve zkrácené verzi zmiňuji jeho historii a základní kategorie. Také se věnuji dvěma konkrétním žánrům - hororu a thrilleru - které jsou nejčastěji spojované s pocity napětí a očekávání a tyto pocity podrobněji popisují.

Druhá kapitola pojednává o vizuálním vyprávění. Uvádím zde nejčastěji užívané barvy a jejich emoční vliv na lidskou mysl a další způsoby využívání barev, kterými lze dosáhnout efektu napětí a očekávání.

Ve třetí kapitole píš o tom, jak důležitá je práce s časem. A to v rámci příběhu i střihu a editování, které je jedním z nejmocnějších nástrojů, které v oblasti kinematografie existují. Pojednávám o tom, jak odhalování informací v různých částech děje může ovlivnit napětí a očekávání. Také o rytmu, který kontroluje emoce v divákovi, zatímco konkrétní snímek sleduje.

Čtvrtá kapitola se týká zvuku a hudby. V ní zmiňuji často užívané zvukové efekty a jejich vliv na diváky a také pojednávám o tom, že hudba je nedílnou součástí procesu tvorby filmů.

Pátá a zároveň poslední kapitola obsahuje vizuální ukázky z animovaného filmu Koralína a svět za tajnými dveřmi a jejich analýzu z hlediska zmiňovaných filmových technik a jejich užívání k dosažení napětí a očekávání.

1. Žánr

Pojem „žánr“ pochází z francouzského slova „genre“ (neboli druh). Obecně řečeno jde o kategorizaci umění, hudby nebo literatury vyznačující se určitým stylem, formou nebo obsahem. Její užitečnost spočívá především v tom, že uspokojuje naši touhu po klasifikaci a funguje jako nástroj pro snažší orientaci a komunikaci. Barry Keith Grant¹ nabízí definici žánru jako znovu objevující se variace známých příběhů, se známými postavami v situacích za předpokladu diváckého očekávání vytvořeného během předchozího sledování žánrových filmů. Tudiž můžeme na zejména filmový žánr nahlížet jako na určitý systém konvencí, opakujících se vzorců, ikonografie a diváckého očekávání. Mezi nejznámější filmové žánry můžeme zařadit: Akční, Animovaný, Dobrodružný, Dokumentární, Drama, Fantasy, Historický, Horor, Katastrofický, Komédie, Krimi, Muzikál, Romantický, Sci-Fi, Thriller, Válečný, Western, Životopisný.²

Žánr můžeme podle Jeana-Marie Schaeffera³ vymezovat na základě pěti rovin:⁴

- 1) *Rovina vypovídání* - hlavní otázkou je „Kdo vypovídá?“, která nám umožňuje rozlišovat kategorii dokumentárního a fikčního filmu (zda je to pravda či je tato otázka nepodstatná).
- 2) *Rovina určení* - odpověď na otázku „Komu je tento film určen?“ může být rozhodující v tom, jeli film určen především dospělým nebo dětem.
- 3) *Rovina funkce* - „Co v nás film vyvolává?“. Při sledování hororu máme strach, při sledování komedie se smějeme.
- 4) *Rovina sémantická* - rozlišování filmů na základě jednotlivých prvků specifického žánrového „slovníku“, mezi které můžou patřit např. postavy, rekvizity a motivy. S vesmírnou lodí se setkáváme ve sci-fi, s elfy ve fantasy žánru.
- 5) *Rovina syntaktická* - soubor formálních a významotvorných struktur spjatých s daným žánrem.

¹ Barry Keith Grant narozen 1947 je kanadsko-americký kritik, pedagog, autor a editor, který se nejvíce proslavil svou prací v oblasti sci-fi filmu a literatury, hororových filmů, muzikálů a populární hudby i dalších žánrů populární kinematografie.

² KREJBICOVÁ, Kateřina. *Druhy a žánry současného filmu a jejich percepce publikem*. Online, bakalářská práce. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Falukta Pedagogická, 2012. [cit. 2024-06-5]

³ Jean-Marie Schaeffer narozen 1952 je francouzský filozof a estetik umění.

⁴ KUČERA, Jakub. *Filmový žánr*. Online, článek. In: CINEPUR. 27. 06. 2010. Dostupné z: <https://www.cinepur.cz/rubriky/1901-filmovy-zanr>. [cit. 2024-06-05].

Rick Altman⁵ v rámci ucelenější definice filmového žánru navrhuje ve své esejí *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre* (2009) nový sémanticko-syntaktický přístup, který spojuje dva způsoby definování žánru. Sémantický (otevřený) přístup obsahuje co nejvíce filmů, aniž by postihl strukturní specifičnost jednotlivých žánru. Syntaktický (uzavřený) přístup zahrnuje pouze malé množství filmů, zatímco přehlíží křížení žánrů.⁶

Oxfordský slovník médií a komunikace definuje hybridní žánr jako „kombinaci dvou a více žánrů“⁷. Příkladem může být *Avatar (USA/Velká Británie, 2009)*, který lze zařadit do kategorie akčního, dobrodružného, sci-fi i fantasy žánru. Díla v hybridních žánrech jsou také často označována jako cross-žánr, multižánr, smíšený žánr nebo fusion žánr. Tímto konceptem se zabývala Janet Steiger ve své esejí *Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History* (1997), kde uvádí, že filmy nikdy nespádaly pouze pod jeden žánr. Vždy byly hybridní a tudíž se těžko zařazovaly pouze do jedné kategorie. Podobný názor sdílel i Thomas O. Beebe, který tvrdil, že žánry nemají pevné kategorie a veškeré snahy o vymezení jednotlivých žánrů předurčil k selhání.⁸

V každém žánru můžeme dále kategorizovat filmy dle ještě specifičtějších kritérií. Přestože subžánry spadají do jedné nadřazené kategorie, mohou se od sebe vzájemně významně lišit. Příkladem může být subžánr „Superhero“ (superhrdinové) a „Treasure Hunt“ (honba za pokladem). Zatímco Superhero subžánr pojednává většinou o lidech, kteří díky nešťastné náhodě získají nadpřirozené schopnosti, s nimiž mohou bojovat se zloduchy, Treasure Hunt, jak již napovídá samotný název, se točí kolem pokladů či artefaktů, které se badatelé a objevitelé snaží najít. Tématem jde poměrně o odlišné filmy, avšak oba dva spadají do nadřazené skupiny Dobrodružné.

1.1. Napětí a očekávání

Dle Collinsova slovníku definice napětí (anglicky *tension*) zní: „*Tension is the feeling that is produced in a situation when people are anxious and do not trust each other, and when there is a*

⁵ Rick Altman narozen 1945 je profesor kinematografie a komparativní literatury na Univerzitě v USA.

⁶ KREJBICOVÁ, ref. 2.

⁷ OXFORD. *Oxford Reference*. Online. © 2024. Dostupné z: <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oj/authority.20111108103413377>. [cit. 2024-06-05].

⁸ KREJBICOVÁ, ref. 2.

possibility of sudden violence or conflict. Tension is a feeling of worry and anxiety which makes it difficult to relax.^{9, 10}

V kinematografii napětí a očekávání zpravidla odkazuje na mentální a emoční stav, který v divákovi může být vyvolán pomocí nečekané zápletky, napjatých scén i technik, jež nejsou na první pohled zřejmé, ale působí na naše podvědomí. Může jít o využívání určitých barevných kombinací, tvarů, kompozice nebo načasování. Vytváření napětí není snadným úkolem pro začínající autory. J. F. Mccullagh ho přirovnává ke střelbě z luku. Pokud tětívu dostatečně nenatáhneme, nevytvoříme dost napětí, takže vystřelený šíp nedoletí daleko. Když použijeme příliš mnoho síly, a natahujeme tětívu moc dlouho, luk praskne a zůstanou pouze nespokojení diváci.¹¹

Dojem napětí lze zvýšit pomocí mnoha způsobů.¹² Například:

- *Zvýšení sázky* - čím více bude při selhání ztraceno, tím je vyšší napětí.
- *Nejistota* - diváci by neměli mít jasno v tom, co se bude dít dál.
- *Nastínění* - předznamenání a drobné nápovědy o tom, co bude následovat.
- *Konflikt* - může jít o rozdílné názory nebo motivy postav.
- *Nedostatek prostředků* - času, peněz nebo nástrojů.
- *Zatajování* - některé informace je lepší nechat po určitou dobu neodhalené.
- *Zvýšení tempa* - čím rychlejší je dění na obrazovce, tím napjatější diváci jsou.
- *Nebezpečí* - postavy se ocitnou v náhlém emočním nebo fyzickém ohrožení.

⁹ Překlad: Napětí je pocit, který vzniká v situaci, kdy jsou lidé úzkostní a nedůvěřují si a kdy existuje možnost náhlého násilí nebo konfliktu. Napětí je pocit úzkosti, díky němuž je těžké se uvolnit.

¹⁰ COLLINS DICTIONARY. *Collins Online Dictionary / Definitions, Thesaurus and Translations*. Online. © Collins 2024. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com>. [cit. 2024-05-27].

¹¹ MCCULLAGH, John. F. *Filmmaking 101: Creating Tension and Suspense in a Sequence*. Online, článek. In: THE BEAT. 28. 11. 2018. Dostupné z <https://www.premiumbeat.com/blog/filmmaking-tips-creating-tension-suspense/>. [cit. 2024-06-05].

¹² HELLERMAN, Jason. *11 Ways To Improve Tension in Your Scenes*. Online, článek. In: nofilmschool. 14. 02. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/11-ways-improve-tension-your-scenes>. [cit. 2024-06-05].

Collinsův slovník uvádí význam očekávání (anglicky *suspense*) takto: „*Suspense is a state of excitement or anxiety about something that is going to happen very soon, for example some news that you're waiting to hear.*“¹³

Očekávání je to, co drží diváky na místech a brání jim v tom, aby se znuďeně odvrátily od obrazovek. Jde o pocit, kdy úzkostlivě čekáme, co se stane dál. K tomu jsou třeba tři elementy: čas (jak dlouho čekáme na vyjasnění), sázka (dodáváá výsledku váhu), nejistota (informuje naši úroveň očekávání). V kombinaci s různými nástroji lze dosáhnout zvýšeného očekávání a to pomocí zvuku, editování a kinematografie. Zvuk je pro mnohé nepostradatelná součást filmu, ale pokud je kýženým výsledkem právě očekávání, režiséři často užívání zvuku minimalizují. Čím méně toho slyšíme, tím nejistější a napjatější jsme. Hádáme, co se stane dál a drobné detaily, kterými může být například tikání náramkových hodinek, nám toho příliš neprozradí, navíc mohou posílit předtuchu, že se blíží něco špatného. Na druhou stranu i velmi hlučné scény mohou v některých případech dobře posloužit. Jedním z filmů, ve kterém hraje velkou roli právě zvuk je *Tiché místo (A Quiet Place, USA, 2018)*. Editování, které je úzce spjato s načasováním, je jedním z nejdůležitějších nástrojů při vytváření očekávání. Editor, jenž je tím, kdo zodpovídá za práci s časem při tvorbě filmu, rozhoduje, jak dlouho musíme čekat a co se stane mezitím. V závislosti na konkrétním filmu volí pomalé nebo naopak rychlé a chaotické tempo, jehož lze dosáhnout pomocí stříhu a natahování a prodlužování jednotlivých scén i toho, kolik se jich během krátké doby vystřídá. V tomto případě je dobrým příkladem film *Věc (The Thing, USA, 1982)*, kdy se během půl minuty vystřídá třináct záběrů, aniž bychom se dozvěděli odpověď, na kterou čekáme, a tak stále čekáme a čekáme a jsme čím dál více napjatí. Posledním elementem je kinematografie, jež zahrnuje osvětlení, práci s kamerou a další. Toto je nejobsáhlejší skupina, která nabízí nespočet nástrojů užívaných k dosažení očekávání. Může jít o přechod z neutrálního osvětlení na vysoko kontrastní, nízké úhly záběru nebo detailní záběry. Ve filmu *Zodiac (USA, 2007)* jsou tyto nástroje mistrovsky a hojně užívány.¹⁴

Ačkoliv se nemusí na první pohled zdát, jsou mezi napětím a očekáváním jisté rozdíly. Můžeme se s nimi setkat v jakémkoliv žánru i každodenních situacích z našeho života. S napětím

¹³ Překlad: Napětí je stav vzrušení nebo úzkostí z něčeho, co se velmi brzy stane, například nějaké novinky, na kterou čekáte.

COLLINS DICTIONARY. ref. 10.

¹⁴ STUDIOBINDER. *The 3 Essential Elements of Suspense Explained - How Fincher, Carpenter and Refn Create Suspense*. Online, video. In: YouTube. 19. 09. 2022. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=FHXh_uY6gT4. [cit. 2024-06-05].

nejčastěji při hádce, neshodě nebo konfliktu. Zpravidla jde o negativní reakci na něco, co se již odehrálo. Zatímco napětí je spojené spíše s negativitou a minulostí, očekávání může předznamenávat negativní i pozitivní příhodu a je spjato s tím, co se teprve stane. Tedy s budoucností.

1.2. Horor vs. thriller

S napětím a očekáváním se nejčastěji setkáváme v již zmíněných hororech. Velkou roli hrají i v thrillerech. Pro mnoho diváků mohou být tyto dva žánry téměř identické. V obou případech se filmy snaží v divácích vyvolat napětí, neklid a očekávání, které nás mají přinutit lidově řečeno „hltat každé slovo“. Avšak při bližším prozkoumání můžeme najít menší i větší rozdíly.

Účelem hororu je vyděsit diváky. Zpravidla se v nich objevují nadpřirozené síly v podobě duchů, démonů a dalších entit, které honí, trýzní nebo v nejhorsším případě zabijí vedlejší postavy i hlavní protagonisty velmi nepřitažlivými způsoby. Proto je často součástí hlavní dějové zápletky útěk před oněmi nestvůrami nebo přežití jejich vzájemného střetu. Thrillery cílí spíše na řešení záhad, které jsou postupem času vyřešeny. Přestože i v thrilleru se mohou objevit děsivé scény, tento žánr spíše spoléhá na drama odehrávající se na psychologické úrovni, a to bez přítomnosti nadpřirozena. V thrilleru je klíčové, aby divák až do konce neměl tušení, co se stane dál. Neměl by být schopen předpovídat dějové zápletky. V hororech toto nebývá pravidlem vzhledem k tomu, že hlavním cílem je diváky postrašit. Proto je větší důraz kladem na jednotlivé scény a jejich vliv na naši mysl. Často je velmi snadné uhodnout osudy postav, protože se ani samotní tvůrci nesnaží tyto informace nijak skrývat. Avšak v tomto případě jsou hranice mezi oběma žánry často velmi tenké a vybízí tak autory k jejich překračování.¹⁵

Stěžejním rozdílem a možná také nejdůležitějším je to, jak režisér nahlíží na diváky. V případě hororu jsou pro něj pouhými přihlížejícími či dokonce oběťmi. Při sledování thrilleru bychom se měli cítit spíše jako spolupachatelé nebo pomocníci, kteří se společně s hlavním protagonistou snaží vyřešit onu záhadu.¹⁶

¹⁵ NEW DAWN FILM. *The Difference Between a Thriller and a Horror Film*. Online. Dostupné z: <https://newdawnfilm.com>. [cit 2024-04-01]

¹⁶ KEMP, Sam. *What is the difference between a horror movie and a thriller?*. Online. In: FAR OUT MAGAZINE. 2022. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/difference-between-horror-and-thriller/>. [cit 2024-04-01]

1.2.1. Horor

Anglické slovo „horror“ je dle cambridžského slovníku extrémním pocitem strachu nebo děsivým a šokujícím charakterem něčeho.¹⁷ Název tohoto žánru však pochází z francouzského slova „orror“, což znamená třást se nebo ječet. Již ze samotného názvu a jeho původního významu vyplývá, že hlavním cílem hororových filmů je navodit v divákovi pocit strachu, znepokojení, hrůzy a někdy i odporu.¹⁸ Horor může být interpretován různými způsoby, ale často se točí kolem jednoho, někdy i více představitelů zla, ať už jde o nadpřirozené monstrum, lidského vraha, či jinou manifestaci strachu, která byla v dané době aktuální.¹⁹ Právě proto kořeny hororu pocházejí z celého světa. Zejména z náboženství a folkloru napříč historií, kdy lidé běžně mezi sebou sdíleli strašidelné příběhy a pověry.²⁰

Za úplně první hororový film je považován snímek Geogese Mélièse²¹ s názvem *Le Manoir du diable* (Francie, 1896) a trval pouhé tři minuty. Příběh pojednává o ďáblu, který naláká člověka do svého zámku, kde ho straší čarodějnicemi, avšak muž ďábla zažene krucifixem.²² V těch nejstarších hororových filmech můžeme vidět vliv německé expresionistické kinematografie, kdy se v divácích pocit hrůzy vzbuzoval hrůzostrašnou atmosférou a především tématem. Tento vliv můžeme pozorovat i ve filmu *Golem* (*Der Golem, Německá říše, 1915*) inspirovaném středověkou židovskou legendou o oživlé hliněné postavě. Vznik hororového žánru jako takového můžeme spojovat se vznikem německého expresionistického snímku *Kabinet doktora Caligariho* (*Das Kabinett des Doktor Caligari, Německá říše, 1920*). Během prvních dvou dekad 20. století vznikaly převážně díla, jejichž autoři se nechali inspirovat literárními předlohami autorů jako je Edgar Allan Poe nebo Mary Shelley. Úplně první adaptací byl krátkometrážní *Frankenstein* (USA, 1910). Během následujících dvaceti let se začala tvorba hororu ubírat trochu jiným směrem. Kvůli znepokojené veřejnosti musely být nově vycházené filmy tvrdě cenzurovány. Snímek *Zrůdy* (*Freaks, USA, 1932*)

¹⁷ CAMBRIDGE. *Dictionary Cambridge*. Online. © Cambridge University Press & Assessment 2024. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/>. [cit. 2024-06-05].

¹⁸ HELLERMAN, Jason. *Defining the Horror Genre in movies and TV*. Online, článek. In: nofilmschool. 06. 12. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/horror-genre>. [cit. 2024-06-05].

¹⁹ SCOTT, Jonathan. *What is Horror? Definition and Examples in Film*. Online, článek. In: studiobinder. 24. 05. 2020. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-horror-definition/>. [cit. 2024-06-05].

²⁰ HELLERMAN, ref. 18.

²¹ Marie Georges Jean Méliès byl francouzský filmový režisér a významný průkopník kinematografie.

²² CSFD. *Le Manoir du diable*. Online. In: Česko-Slovenská filmová databáze. © 2001-2024 POMO Media Group s.r.o. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/47161-le-manoir-du-diable/prehled/>. [cit. 2024-06-05].

od režiséra Toda Browninga odehrávajícím se v zákulisí cirkusového prostředí byl na tu dobu tak šokující, že musel být rozsáhle sestříhán a dodnes zůstává velice znepokojivým dílem. Následovalo založení společnosti Hammer Film Productions, jež je jednou z nejstarších filmových společností na světě. Vznikla v roce 1934, ale začala vzkvétat až v 50. letech především díky distribuční smlouvě s Warner Bros. a několika dalšími americkými studii. Společně daly vzniknout dalším adaptacím klasik, které se začaly odvracet od děsivých témat a přecházely spíše na krvavé násilí. Během války se antagonisté začali z folklórních strašidel měnit na lidské bytosti a boj s radioaktivitou nebo strach z invaze, jež se v té době staly zcela běžnými tématy. S vývojem kinematografie a technologie přicházely nové nápady, jak přilákat diváky do kin, a to nejen na horory, ale tato záliba brzy skončila kvůli nedostatkům finančních prostředků. Zejména v hororovém žánru během 50. a 60. let vyústila ve velmi nízko rozpočtové produkce. Tak vznikaly méně úspěšné filmy, ale na tu dobu a omezené možnosti i pár mistrovských děl, za které je považována i *Noc ožvlých mrtvol* (*Night of the Living Dead, USA, 1968*) od režiséra George A. Romera, jehož film odstartoval dodnes trvající obsesi v ožvlých mrtvolách (známých také jako zombie). V tomto období také můžeme vidět začínající vliv sci-fi, kdy se v hororech začínají objevovat příšery z jiných planet a obyčejná zvířata přeměněná v monstra díky mutaci. Například ve snímku *Godzilla* (*Gojira, 1954*). Postupem času začaly být hororové filmy reprezentovány několika subžánry. V 70. a 80. letech se vše točilo kolem okultismu - paranormálních jevů a náboženského zla (především posedlých dětí a domů), jenž můžeme vidět i ve snímku *Vymítač ďábla* (*The Exorcist, USA, 1973*). Pro velký úspěch nadpřirozena se tvůrci opět začali vracet k literárním dílům, tentokrát soudobým, včetně knih Stephena Kinga²³, podle kterých dodnes vzniklo mnoho filmových adaptací. Včetně hororové klasiky od neméně úspěšného a talentovaného režiséra Stanleyho Kubricka, *Osvícení* (*The Shinning, Velká Británie, 1980*). *Texaský masakr motorovou pilou* (*The Texas Chain Saw Massacre, USA, 1974*) odstartoval éru tzv. „slasher“ filmů. Slasher je subžánr hororu populární především v 50. až 90. letech a vyznačuje se často maskovaným zabijákem snažícím se zmasakrovat celou skupinu lidí, především mladých žen, bez použití střelné zbraně. Do tohoto subžánru řadíme i slavnou dvanácti dílnou sérii, s prvním dílem *Pátek třináctého* (*Friday the 13th, USA, 1980*) od režiséra Seana S. Cunninghama, která vedla k natočení stovky imitací. V té době se hororový žánr dostal do své nejkřovitější podoby, kdy tyto filmy již neměly za cíl diváky vyděsit, ale spíše

²³ Stephen King je americký spisovatel a jeden z nejúspěšnějších a nejproduktivnějších autorů konce 20. století. Známý se stal především jako tvůrce hororové literatury, ale publikoval i thrillery, detektivky a fantasy.

pobavit. S dalším technologickým vývojem a vznikem CGI (Computer-Generated Imagery)²⁴ vznikly snímky s počítačově vytvořenými monstry jako je *Anakonda (Anaconda, USA/Brazílie/Peru, 1997)*, které k znovuoživení hororového žánru příliš nepřispěly. Namísto původního cíle diváky vyděsit, se s úspěchem shledala ještě extrémněji směšná verze slasherů - parodie od Wese Cravena *Vřískot (Scream, USA, 1996)*. V prvních deseti letech 21. století se do podvědomí opět dostaly oživé mrtvoly - zombie subžánr - a to poté, co Max Brook vydal svou knihu *Světová válka Z (World War Z, 2006)*, kterou je inspirována videohra *Resident Evil (1996)*²⁵ a také film *Světová válka Z (World War Z, USA/Malta, 2013)*.^{26, 27, 28}

Zejména koncem 20. století začaly vznikat již zmíněné hororové subžánry. Dnes jich existují desítky a každý z nich se vyznačuje unikátní kombinací témat a stylů. Ty nejpopulárnější z nich jsou:

- *Psychologický* - protože se v něm neobjevuje nadpřirozeno, může působit reálnějším dojmem než jiné subžánry. A právě to v divácích může vyvolat paranoii a pocit neklidu. Psychologické horory se točí kolem mentálně a emočně nestabilních postav.
- *Paranormální* - mezi nejčastější témata paranormálních hororů patří duchové, posednutí lidé, ale i místa, různé entity nebo čarodějnictví.
- *Gore (Splatter)* - je označení pro filmy s krvavými a velmi násilnými scénami. Objevuje se v nich spousta krve, vnitřností a jiných zranění. V tomto subžánru je hojně využíván umělecký makeup, aby zranění vypadala co nejméně.
- *Slasher* - v těchto filmech jde v podstatě o to, aby antagonista brutálně pozabíjel co nejvíce lidí v co nejkratším čase.
- *Monster* - neboli netvoři. Jak z názvu vyplývá jde o horory s nadpřirozenými příšerami včetně upírů, vlkodlaků, ale i zombie, mimozemšťanů a dalších.

²⁴ CGI je pojem používaný pro jakoukoliv 2D i 3D digitální grafiku či animaci vytvořenou v počítači.

²⁵ Vyvinutá a vydaná společností Capcom pro herní konzoli Playstation.

²⁶ NYFA. *The First Horror Movie & the History of the Horror Genre*. Online, článek. In: New York Film Academy. 21. 07. 2022. Dostupné z: <https://www.nyfa.edu/student-resources/how-horror-movies-have-changed-since-their-beginning/>. [cit. 2024-06-05].

²⁷ BRITANNICA. Online. In: Britannica. ©2024 Encyclopædiad Britannica, Inc. Dostupné z: <https://www.britannica.com/>. [cit. 2024-06-06].

²⁸ HELLERMAN, ref. 18.

- *Komediální* - většinou jde o parodie, kdy je hlavním cílem diváka pobavit svou absurditou.
- *Found Footage* - je založen na tom, že na diváky působí jako reálné záběry více než fikce. Cílem je, aby nahrávky vypadaly, jako by byly náhodou nalezeny obyčejnými lidmi, kteří je pořídili.

1.2.2. Thriller

Slovník Meriam-Webster definuje „thriller“ jako „*a work of fiction or drama designed to hold the interest by the use of a high degree of intrigue, adventure, or suspense*“.^{29,30} Přestože s hororem může sdílet některé vlastnosti, jeho cílem není diváky vyděsit, nýbrž je navnadit a vyvolat v nich nadšení a chuť sledovat film až do konce, aniž by předem věděli, jak skončí. Ale největším rozdílem je fakt, že v thrillerech můžeme vše logicky vysvětlit. Neobjevuje se zde nadpřirozeno. Protagonisti jsou často testováni různými zkouškami a překážkami, které vrcholí fyzickým konfliktem. Jsou plné nečekaných zvratů a napjatých situací. Klíčovým elementem tohoto žánru je právě očekávání, díky kterému roste naše zvědavost.

Mezi nejčastější témata thrillerů patří únosy, loupeže, pomsty a vyšetřování zločinů. Můžeme při tom narazit i na teroristické útoky, politické konspirace, vraždy, sériové vraždy i špiony. Velmi často se autoři snaží diváky svést ze stopy tím, že maskují informace nebo schválně předkládají zavádějící vodítka, aby byly zvraty ještě překvapivější.³¹

Můžeme říci, že thriller tvoří tyto čtyři elementy:³²

- 1) *Předmět touhy* - protagonista by měl po něčem nebo někom toužit.
- 2) *Falešné stopy* - již zmíněné informace, které by měly diváky svést ze stopy.
- 3) *Osobní pomsta* - antagonistu chce hlavního hrdinu nejen porazit, ale způsobit mu bolest.
- 4) *Nedostatek času* - s ubíhajícím časem se snižuje šance na úspěch.

²⁹ Překlad: Beletrie nebo drama navržené tak, aby zaujalo použitím vysokého stupně intrik, dobrodružství nebo napětí.

³⁰ MERRIAM-WEBSTER. Online. In: Merriam-Webster Dictionary. © 2024 Merriam-Webster, Incorporated. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/>. [cit. 2024-06-06].

³¹ HELLERMAN, Jason. *Defining The Thriller Genre in Movies and TV*. Online, článek. In: nofilmschool. 06. 12. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/thriller-genre-definition>. [cit. 2024-06-06].

³² STORYGRID. *Thriller Genre: The Blending of Action, Crime, and Horror Stories*. Online, článek. In: Story Grid. Dostupné z: <https://storygrid.com/thriller-genre/>. [cit. 2024-06-06].

Během let se thriller postupně vyvíjel a měnil až do podoby, kterou známe dnes. Přestože thriller jako filmový žánr nevznikl až do začátku 20. století, pokud bereme v potaz všechny jeho umělecké formy, můžeme říci, že jeho kořeny sahají až do 18. století k literárním autorům jako je Horace Walpole, Edgar Allan Poe a Arthur Conan Doyle. Filmy v tomto žánru začaly vznikat až s příchodem moderního světa a urbanizace. Thriller byl v té době jakousi zbraní proti nudnému životu. To dokazují i slova Alfreda Hitchcocka³³: „*Our civilization has so screened and sheltered us that it isn't practicable to experience sufficient thrills at firsthand.*“³⁴ Hitchcock bývá často nazýván mistrem thrillerů. Pokud by jeho tvorba měla být zařazena do jedné kategorie, byl by to psychologický thriller a to především pro jeho velice inteligentním filmy s příběhy, které i přes svoji jednoduchost dokázal zamotat a navnadit diváky napínavou atmosférou. Poprvé se s filmem setkal ve 20 letech, získával zkušenosti jako asistent režiséra a scénárista, než se sám konečně dostal k režimování. První film, který natočil byla komedie *Number 13 (Velká Británie, 1922)*, která zůstala kvůli nedostatku financí nedokončená. Jeho prvním publikovaným dílem byla krátkometrážní komedie, na které spolupracoval s H. Croisem a S. Hicksem, jménem *Always Tell Your Wife (Velká Británie, 1923)*. Avšak on sám za svůj první samostatný a kvalitou dostačující snímek považoval film *Příšerný host (The Lodger: A Story of the London Fog, Velká Británie, 1927)*. Všechna jeho díla byla doposud němá. Jeho celovečerní thriller *Její zpověď (Blackmail, Velká Británie, 1929)* byl prvním britským filmem, který byl po natočení nadabován. Během své kariéry se mnohokrát objevil ve svých dílech v malých rolích (tento jev je znám pod názvem „cameo“) a natočil přes padesát populárních děl, které jsou dodnes velmi oblíbené. Je mu připisována zásluha za vynalezení mnoha kinematografických technik včetně efektu zvaného „dolly zoom“³⁵, známým také jako „Vertigo Effect“, protože je často spojován s filmem *Vertigo (USA, 1958)*, ve kterém ho Hitchcock poprvé použil. Přestože Hitchcock nikdy nezískal Oscara, nasbíral mnoho profesních ocenění a dodnes

³³ Alfred Hitchcock je známý jako talentovaný spisovatel, režisér a producent, který se proslavil tvorbou thrillerů a kriminálních příběhů.

³⁴ FILM REFERENCE. *Origins of the Movie Thriller*. Online, článek. In: Film Reference. © 2024 Advameg, Inc. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Thrillers-ORIGINS-OF-THE-MOVIE-THRILLER.html>. [cit. 2024-06-06].

³⁵ Tento efekt spočívá v tom, že při natáčení je záběr přibližován pomocí objektivu, zatímco kamera se pohybuje směrem k objektivu nebo dál od něj, aby tak daný objekt zůstal nehybný, zatímco okolí kolem něj se vizuálně deformuje.

zůstává velice významným autorem klasik jako jsou *Muž, který věděl příliš mnoho (USA, 1956)*, *Psycho (USA, 1960)* a *Ptáci (USA, 1963)*.^{36, 37, 38}

Mezi nejoblíbenější subžánry thrilleru patří:

- *Akční* - točí se kolem fyzického násilí, zbraně a nebezpečí, ohrožující zejména hlavního protagonistu. Často se ve filmu střídají různé lokace.
- *Špionážní* - bývá v něm hodně akce, ale hlavně se soustředí na rozsáhlé politické konspirace a jiné zločiny. Může být v sázce chod celého světa.
- *Psychologický* - zaměřují se na postavy, které ztrácí kontakt s realitou, zejména na mentální úrovni. Snaží se diváky zmást a často bývají nečekaně zakončeny nějakým velkým odhalením.
- *Sci-Fi* - mohou se odehrávat mimo naši planetu nebo dobu.
- *Krimi* - týkají se buď plánování zločinu nebo jeho vyřešení.
- *Hororový* - objevují se v nich hororové prvky jako nadpřirozené elementy. Hlavním úkolem protagonistů je přežít.
- *Nadpřirozený* - podobně jako u předchozího subžánru obsahuje nadpřirozené prvky, ale jeho cílem není vyvolat v divácích nepříjemné pocity.

2. Vizuální vyprávění

Vizuální vyprávění (anglicky „visual storytelling”) je jednou z forem komunikace. Je to způsob vyprávění příběhu pomocí vizuálních prvků, jako jsou obrázky, fotky, ilustrace, grafika, malby i videa. Cílem je, abychom to, co chceme sdělit, ukázali, ne říkali. Proto ho Blain Brown ve své knize popisuje jako „čtení mezi řádky“.³⁹ Protože lidé dokáží vnímat vizuální prvky mnohem rychleji a

³⁶ CSFD. *Alfred Hitchcock*. Online. In: Česko-Slovenská filmová databáze. © 2001-2024 POMO Media Group s.r.o. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/2935-alfred-hitchcock/biografie/?biography=19135>. [cit. 2024-06-06].

³⁷ BARSON, Michael. *Alfred Hitchcock*. Online. In: Britannica. 04. 06. 2024. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Strangers-on-a-Train-film-1951>. [cit. 2024-06-06].

³⁸ ALFRED HITCHCOCK. *Alfred Hitchcock Biography*. Online. Dostupné z: <https://www.alfredhitchcock.com/life-and-legacy/biography/>. [cit. 2024-06-06].

³⁹ BROWN, Blain. *Cinematography, theory & practice*. Vyd. 3. Online, PDF. New York: Routledge, 2016. ISBN 978-1-315-66782-9. [cit. 2024-06-08].

získat z nich mnohem více informací, než z verbální komunikace, vizuální vyprávění je dokonalým nástrojem, jak se dotknou lidí na hlubší úrovni.

Počátky vizuálního vyprávění sahají až do pravěku, kdy vznikaly první příběhy v podobě jeskynních a nástěnných maleb. Pravěcí lidé v té době ještě neznali verbální komunikaci, a tak k dorozumívání využívaly primitivní malby. Proto je vizuální vyprávění považováno za jednu z nejstarších aktivit lidstva. Jak řekl Vittorio Storaro⁴⁰: „*On stone, on wood, on canvas, on film, electronically... the idea is what never changes.*”⁴¹. Během let se podoba vizuálního vyprávění zdokonalovala a vyvíjela, ale vždy tu bylo s námi. Toto tvrzení podporuje i výrok filozofa Rolanda Barthesa: „*The story exists at all times, in all places, in all societies.*”⁴². Dále říká, že umění tu „prostě je”. Je součástí života. Ve starém Egyptě již ovládali jazyk, což dokazuje i vznik prvního příběhu v psané podobě, ale vizuální vyprávění stále hrálo velkou roli. Mělo podobu obrazů na vázách, nádobách a nástěnných malbách v hrobkách, zobrazujících narození, život a smrt. Stejně důležité byly i ve Středozeří zhruba 500 let př.n.l.⁴³ V každé době existovala nějaká podoba vizuálního vyprávění, ať už to byly fresky, olejomalby nebo filmy.

Vizuální vyprávění ve filmu může mít mnoho podob, od speciálních efektů, přes zajímavou kompozici, až po pečlivě vybrané barvy a osvětlení. Různé kombinace těchto prvků jsou to, co dokáže film dovést k dokonalosti. Proto jsou vizuální prvky považovány za klíčové v tvorbě filmů a vyvolávání požadovaných emocí v divácích. Stačí drobné změny a najednou má scéna naprosto odlišný efekt.⁴⁴

Lze říci, že vizuální vyprávění je opravdu mocný a obsáhlý nástroj, který umí vyvolat hluboké emoce a umožnit zprostředkování složitých nápadů.

⁴⁰ Vittorio Storaro je široce uznávaný italský kameraman považovaný za jednoho z nejvlivnějších osobností v historii kinematografie.

⁴¹ Překlad: Na kameni, papíru, plátně, ve filmu, elektronicky... myšlenka je to, co se nikdy nemění.

⁴² Překlad: Příběh existuje v každé době, na všech místech, ve všech společnostech.

⁴³ MCIVER, Gillian. *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*. Online, PDF. Londýn: Bloomsbury Academic, 2020. ISBN: 1502362305. [cit. 2024-06-07].

⁴⁴ HELLERMAN, Jason. *Visual Storytelling Techniques and Tips for Filmmakers*. Online, článek. In: nofilmschool. 12. 06. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/visual-storytelling-techniques-and-tips-filmmakers>. [cit. 2024-06-07].

2.1. Psychologie barev

Psychologie barev je studium zabývající se vlivem barev a různých odstínů na lidské chování. Každá barva má unikátní vlastnosti, jejichž vliv na člověka se může lišit podle závislosti na věku, pohlaví a kultuře jedince.

Vědecké zkoumání psychologie a vlivu barev na lidskou mysl je relativně nové, ale již dříve se lidé zajímali o povahu a vlastnosti jednotlivých barev. Již ve starověkých kulturách včetně Egyptanů a Číňanů, byly barvy využívány k léčbě různých stavů a onemocnění. Velkou roli hrály také v duchovních praktikách.⁴⁵ Isac Newton⁴⁶ v 17. století objevil barevné spektrum a zkoumal, jak vlnová délka definuje jednotlivé barvy. Zároveň byl tím, kdo vynalezl první barevný kruh⁴⁷ (anglicky „color wheel“) na základě jeho pokusů se světlem a hranolem. První ilustrace se objevila v jeho knize *Opticks: or, A Treatise of the Reflexions, Refractions, Inflexions, and Colours of Light* (Velká Británie, 1704).⁴⁸ Další významnou osobností je Carl Jung⁴⁹, jenž je považován za průkopníka v oblasti psychologie barev především díky jeho výzkumu významu a vlastností barev. Jeho studie otevřely prostor pro rozvoj arteterapie⁵⁰, protože věřil, že vyjádření pomocí obrázků a barev může pomoci pacientům v uzdravení z traumat nebo úzkostí.

Přestože barvy mohou mít na každého různý vliv a vyvolávat v něm rozdílné emoce, mnoho studií prokázalo, že se většina jedinců na významu jednotlivých barev shodne. Například studie *Universal patterns in color-emotion associations are further shaped by linguistic and geographic proximity* (2020), za níž stojí D. Jonauskaitė, A. Abu-Akel, N. Dael a další, pojednává o tom, s jakými emocemi si lidé jednotlivé barvy spojují.⁵¹ Výzkumníci studie z výsledků došli k závěru, že asociace barev a emocí se zdají mít univerzální vlastnosti, avšak podobnost byla větší, pokud si byly národy jazykově nebo geograficky blízké.

⁴⁵ CHERRY, Kendra. *Color Psychology: Does it Affect How You Feel?* Online, článek. In: verywellmind. 20. 02. 2024. Dostupné z: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>. [cit. 2024-06-07].

⁴⁶ Isac Newton je dodnes považován za jednoho z nevlivnějších osobností, byl anglický fyzik a matematik, astronom, alchymista a teolog.

⁴⁷ Barevný kruh je diagram k reprezentující barvy ve viditelném barevném spektru užívaný ve výtvarném umění.

⁴⁸ BRITANNICA, ref. 27.

⁴⁹ Carl Jung byl švýcarský psychiatr a psychoterapeut a zakladatel analytické psychologie, který stál za mnoha přínosy v oblasti psychologie.

⁵⁰ Arteterapie je terapeutický obor využívající výtvarnou tvorbu k sebepoznání a osobnímu rozvoji.

⁵¹ Průzkumu se zúčastnilo 4,598 osob z 30 různých zemí. Účastníci měli za úkol spojit 20 asociací s 12 barvami.

Z jejich studie vyplývá, že barvy jsou asociovány s těmito významy:

- černá - 51% smutek
- bílá - 43% úleva
- červená - 68% láska
- modrá - 35% úleva
- zelená - 39% spokojenost
- žlutá - 52% radost
- fialová - 25% potěšení
- hnědá - 36% odpor
- oranžová - 44% radost
- růžová - 50% láska

Psychologie a význam barev nemusí mít na lidský mozek vliv pouze v psychologii, umění a z hlediska estetiky, ale také v medicíně, výkonnosti a spotřebitelských nákupech. RM. Amawi a MJ Murdoch ve své studii *Understanding color associations and their effects on expectations of drug's efficacies* (2022) zjistili, že pokud mají prášky bílou barvu, lidé předpokládají, že mají lepší účinek. A. Elliot, M. Maier, A. Moller, R. Friedman a J. Meinhardt zase zkoumali, jaký efekt má červená barva v souvislosti s výkonem. Ve studii *Color and psychological functioning: the effect of red on performance attainment* (2007) došli k závěru, že osoby, které před zkouškou přijdou do styku s červenou barvou, může negativně ovlivnit jejich výsledek.

Barvy jsou všude kolem nás. Vidíme je každý den, ale pravděpodobně se příliš nezabýváme tím, jaký mohou nést význam. Někteří si uvědomují více než jiní, jak na nás různé barvy a jejich odstíny působí. Mohou mít pozitivní i negativní vliv a abychom cíleně tyto pocity mohli v někom vyvolat, měli bychom se seznámit se základními pravidly, jak toho dosáhnout.

Existuje spousta černobílých filmů, které dokáží sdělit příběh nebo pobavit diváky i bez použití barev. Jistě všichni už někdy slyšeli o Charlie Chaplinovi⁵² a jeho tragikomicky laděných filmech. Na druhé straně stojí snímky, které naopak postrádají děj, ale pomocí různých tvarů a především barev, v nás také dokáží vyvolat emoce a někdy i dojem příběhu. K známým tvůrcům

⁵² Charlie Chaplin byl britským hercem, režisérem a scénáristou. Byl znám především pro své tragikomické filmy.

abstraktních animací patří i umělci jako Oskar Fischinger⁵³ a Walter Ruttmann⁵⁴. Jedno bez druhého lze použít, avšak když tvoříme spojením těchto dvou mocných nástrojů, tedy příběhu a barev, vznikají mistrovská díla.

Filmaři používají teorii barev k zobrazení konkrétní atmosféry nebo sdělení nejrůznějších myšlenek a pocitů. V následujících podkapitolách popíší barvy, jejich vzájemné kombinace a další způsoby úprav, které v nás mohou vyvolat pocity napětí a očekávání a tudíž jdou ruku v ruce s hororovou tematikou.

2.1.1. Nejčastěji užívané barvy v hororovém žánru

Dnes neustále vznikají nové technologie a filmaři tak mají k dispozici nespočet technik a nástrojů, které mohou použít. První filmy, které kdy vznikly, byly černobílé a bez zvuku. Již od počátku kinematografie se tvůrci snažili přijít na způsob, jak vyvinout filmový materiál, na který by se daly zachycovat barvy. Například Georges Méliès experimentoval s ručním barvením filmových pásů za pomoci šablon. První pokusy o tónování byly daleko od dnešních standardů, nicméně byly nezbytnými články ve vývoji barevných filmů, která vedla ke vzniku produkční společnosti Technicolor, která přišla se stejnojmenným inovativním filmovým procesem⁵⁵, jenž navždy změnil směr kinematografie. Svůj první barevný film vytvořený jejich dvoubarevnou metodou vydali pod názvem *The Gulf Between (USA, 1917)*. Se zavedením zvuku přišly jisté problémy, a tak společnost přišla s ještě lepším třibarevným procesem. Protože tento způsob byl bezkonkurenční, začal se prodávat do dalších zemí včetně Evropy. Tento způsob byl použit i ve filmu *Kmotr (The GodFather, USA, 1972)*. Jeho popularita rychle narůstala, ale protože jeho cena byla dost vysoká, v roce 1950 firma Eastman Kodak přišla na trh se svým vlastním třibarevným a podstatně levnějším systémem Kodachrome. Nakonec se ani tento proces příliš dlouho neudržel, protože ho vystřídala zcela nová digitální forma pořizování a záznamu obrazu, která nabízela nové tóny a barvy zářivější než kdy

⁵³ Oskar Fischinger byl německo-americký abstraktní animátor, filmař a malíř.

⁵⁴ Walter Ruttmann byl jedním z nejvýznamnějších představitelů abstraktního filmu.

⁵⁵ Tento proces zahrnoval natáčení na speciální kameru, která umožňovala dva barevné záznamy - červený a zelený. Ty pak byly vertikálně převrácené jeden nad druhým zachyceny na černobílý film.

předtím.⁵⁶ Dnes je color grading⁵⁷ nepostradatelnou součástí při výrobě filmů a také základním aspektem při tvorbě hororů, který může výrazně ovlivnit emoce diváka. V tomto případě slouží color grading jako nástroj k vytvoření specifické nálady nebo celkové atmosféry, jež v divákovi může vyvolat například strach nebo neklid.

Ze svého výzkumu *The Effects of Color Grading on Audiences Experience in the Context of Horror Movies* (2024) L.D. Sherpa a P. Barman zjistili, že v hororových filmech převládají studené barvy, desaturované tóny a slabé osvětlení, které mohou zvýšit vnímání divákova očekávání, strachu a děsu, zatímco teplé barvy a vysoké osvětlení může jejich intenzitu naopak snižovat.

Nejčastěji používané barvy v hororových filmech a jejich význam:

- *Modrá* - reprezentuje spoustu emocí. Vyvolává v nás pocit melancholie, tragédie a tajemna. V některých kulturách symbolizuje truchlení a smutek.⁵⁸
- *Zelená* - některé odstíny zelené jsou často považovány za nejméně přitažlivé barvy. Je tedy ideální k navození pocitu odporu, zhnusení a nevolnosti. Může nám připomínat i nemoc, čarodějnictví a proměnu z přirozeného na nadpřirozené.⁵⁹
- *Černá* - je symbolem zla, špatných znamení a smrti. V kombinaci s bílou může vytvářet kontrast, který si nejen získá pozornost diváka, ale může také vytvářet alegorické zobrazení morálních a etických extrémů. Samotná bílá pak znamená skryté zlo, zranitelnost, sterilitu a izolaci.⁶⁰
- *Červená* - sahá spíše do teplejších tónů, ale také je hojně užívána k navození napjaté atmosféry. Je spojována s barvou krve, nebezpečím a nevyhnutelnou smrtí. Často reprezentuje negativní emoce jako vztek, agresi, násilí a závist.⁶¹

⁵⁶ NIAKAN, Taraneh. *The Evolution of Color in Film*. Online, článek. In: Musée Magazine. 21. 04. 2024. Dostupné z: <https://museemagazine.com/features/2020/4/20/the-evolution-of-color-in-film>. [cit. 2024-06-07].

⁵⁷ Color grading je proces v postprodukci, který pomocí softwarových nástrojů umožňuje úpravu a manipulaci s barevnými vlastnostmi obrazu.

⁵⁸ WINTER, David. *Blood Red to Morgue Blue: The Role of Colour in Horror*. Online, článek. In: LIGHTWORKS. 14. 06. 2023. Dostupné z: <https://lwks.com/blog/blood-red-to-morgue-blue-the-role-of-color-in-horror>. [cit. 2024-04-01].

⁵⁹ Tamtéž.

⁶⁰ LEWIS, Shannon. *The Meaning of Color in Horror*. Online, blogový příspěvek. In: Slow Burn Horror. 10. 9. 2021. Dostupné z: <https://slowburnhorror.com/2021/09/10/the-meaning-of-color-in-horror/>. [cit. 2024-04-01]

⁶¹ FOTODIOX. *The Color Wheel of Horror - Creating Mood with Color Lighting*. Online, blogový příspěvek. 22. 10. 2021. Dostupné z: <https://fotodioxpro.com/blogs/news/the-horror-color-wheel-the-color-lighting-used-in-horror>. [cit. 2024-04-01]

2.1.2. Tmavé palety

Jak je již výše zmíněno, různé barevné kombinace mohou mít rozmanité účinky na lidskou mysl. V případě hororů a thrillerů, či jiných snímků, v nichž chtějí autoři dosáhnout napětí a očekávání, k tomu téměř vždy využívají tmavé barvy. Temnota je jedním ze symbolů strachu a zla. Podvědomě přemýšlíme, jaké hrůzy se v ní skrývají. Není tedy divu, že autoři hororových snímků sahají právě po temných odstínech.

Temnota nám také připomíná noc. Dobu nadpřirozených jevů. Část dne, kdy se probouzí zlo. Hladina nebezpečí se zvedá a míst poskytujících útočiště rychle ubývá. To vše jsou důvody, proč se většina děsivých scén odehrává právě pod rouškou noci. Podvědomě víme, že někde číhá hrozba. Blíží se problémy.

2.1.3. Komplementární barvy

Komplementární barvy jsou ty, které leží v kruhovém barevném spektru naproti sobě. Společně tvoří kontrast, aniž by byly nepříjemné na pohled. Jsou to například fialová a žlutá nebo oranžová, jejíž komplementární barvou je modrá.⁶²

Režiséři používají komplementární neboli kontrastní barvy, když chtějí symbolizovat vnitřní i vnější konflikt. Při použití kontrastních barev v teplých a studených odstínech je vytvořen dojem napětí.⁶³

Díky vysokému kontrastu, který mezi komplementárními barvami vznikne, lze cíleně izolovat jisté objekty a snadno si získat pozornost. Příkladem může být scéna zcela v modré barvě. Když se najednou objeví oranžový předmět obklopený modrou barvou, okamžitě přitáhne oči diváků, protože ti podvědomě vnímají, že předmět působí cize. Jako by tam nepatřil. A proto lze komplementární barvy, kromě vytváření pocitu napětí, použít jako nástroj k cílenému přesměrování divákovi pozornosti.

⁶² 3DTOTAL PUBLISHING. *Art Fundamentals*. 2. vydání. Velká Británie: 2dtotal Publishing, 2020. ISBN 978-1-912843-07-7. s. 62.

⁶³ LEIGHFIELD, Luke. *How to Use Color Theory in Film*. Online, článek. In: Boords. 19. 11. 2023. Dostupné z: <https://boords.com/blog/color-theory-in-film>. [cit. 2024-04-05].

2.1.4. Desaturace

Desaturované barvy jsou takové, jež mají snížené množství výchozí barvy díky vzájemnému smíchání s jejich komplementárními barvami. Tímto procesem redukuje svou sytost směrem k šedé. Jinými slovy, navzájem se desaturují. To má za následek, že barvy nejsou výrazné.⁶⁴

Přestože jsou takové barvy v podstatě opakem temných tónů, mohou mít při užití v kinematografii podobný výsledek. Díky tomu, že jsou tzv. vybledlé, navozují pocit pochmurnosti, melancholie a zoufalství. Proto se skvěle hodí k vyobrazení opuštěných míst.

2.2. Práce s kamerou

Práce s kamerou v oblasti filmu znamená vytvoření správného nastavení kamery pro jednotlivé záběry, včetně výběru správných čoček, úhlů, kompozice a technik. Jde o jednu z klíčových rolí při tvorbě filmu, díky které lze v divácích vyvolat emoce, avšak její důležitost může být podceňována. Za práci s kamerou stojí celý tým lidí v čele s kameramanem, který je zodpovědný za vytvoření vizuálního stylu filmu, a úzce spolupracuje s režisérem. Hlavní kameraman je zodpovědný nejen za manipulaci s kamerou, ale dohlíží i na osvětlovací štáb, aby zajistil, že bude každý záběr správně nasvícen, zarámován a aby vše odpovídalo zamýšlené atmosféře a náladě filmu.

Od vynálezu první kamery, která byla schopná zaznamenávat pohyblivý obraz, až po její digitální verzi, jež známe a používáme dnes, uběhlo více než sto let. V roce 1888 vznikla první dvousekundová nahrávka zabírající lidi, jak vesele tančí a chodí v kruhu s názvem *Roundhay Garden Scene (Velká Británie, 1888)*. Byl to Louis Le Prince, kdo se díky tomuto dokumentárnímu snímku zapsal do Guinessovy knihy rekordů za nejstarší dochovaný film. Dokázal scénu zaznamenat ve videu rychlostí dvanáct snímků za sekundu pomocí svého fotoaparátu s jedním objektivem a papírovým fotografickým filmem Estmana Kodaka. Po zavedení barevného filmu díky systémům Technicolor a Kodachrome, byl dalším velkým milníkem domácí videosystém (VHS) a videokazetový rekordér (VCR), se kterým na trh přišla Japonská společnost JVC v roce 1967. Díky nim bylo možné sledovat filmy nahrané na malé pásce z pohodlí domova na televizi nebo projektoru. Videokamery se staly fenoménem 80. let, kdy stejná Japonská společnost a Sony představily v roce 1982 první kameru, která spojila video a statický obraz do jediného přístroje. Poté přišly další převratné objevy jako MPEG-1, DVD a online streamovací platformy, které za

⁶⁴ FILMMAKERS ACADEMY. *Desaturated Color*. Online. In: Filmmakers Academy. 16. 06. 2021. Dostupné z: <https://www.filmmakersacademy.com/glossary/desaturated-color/>. [cit. 2024-04-05].

poplatek nabízely neomezené množství televizních pořadů a filmů. Tento způsob zůstal velmi populární dodnes, kdy společnosti jako Netflix, Max nebo Disney+ nabízí své online streamovací služby.⁶⁵

V animaci je termín „kamera“ neméně důležitý, i když při tvorbě pomocí počítačového softwaru odkazuje na kameru ve virtuálním prostředí, stejně jako u hraného filmu je jednou z klíčových částí. Pečlivě vybrané záběry mohou v divácích vyvolat dojem, že jsou součástí toho, co se odehrává na obrazovkách před nimi a ovlivnit, jak se při tom cítí. Navíc může odvrátit nebo přitáhnout pozornost publika na konkrétní detaily nebo postavy.

Stejně jako skutečná kamera, má i ta virtuální následující vlastnosti:⁶⁶

- *Pozice* - kamera je ve 3D animaci umístěna v prostoru. Můžeme s ní manipulovat a přesouvat ji po osách *X*, *Y* a *Z* blíže nebo dále od objektu, nebo doleva a doprava. V závislosti na konkrétních programech může být pohyb omezen pouze na dvě osy.
- *Rotace* - rotace nám umožňuje kameru naklánět na všechny strany nebo kolem její osy.
- *Zoom* - (neboli oddálení a přiblížení) termín označující nastavení délky čočky během záznamu tak, aby zvětšení nebo zmenšení záběru proběhlo plynule. S kamerou se nehýbe, tento jev se týká pouze manipulace čočky.
- *Zorné pole* - pod tímto názvem se skrývá to, jak široká je scéna, kterou kamera zachycuje. Čím širší je, tím větší oblast zabírá.
- *Ohnisková vzdálenost* - díky ní můžeme dosáhnout dojmu, že jsou objekty v záběru menší nebo větší, aniž by se kamera pohnula. Díky ní lze nabýt většího pocitu hloubky nebo naopak plochého dojmu scény, ale i zaostření a rozostření.

2.2.1. Záběry nejčastěji užívané v hororovém žánru

Záběr (anglicky “shot”) můžeme definovat jako nepřerušovanou sérii snímků, které jsou zásadním aspektem při tvorbě filmu, a jejich různým nakombinováním můžeme dosáhnout nebo zvýraznit

⁶⁵ HARLOW, Olivia. *The First Video Recording Ever Made and How Far We've Come*. Online, blogový příspěvek. In: Legacybox Blog. Dostupné z: <https://legacybox.com/blogs/analog/the-first-video-recording-ever-made-and-how-far-we-ve-come>. [cit. 2024-06-08].

⁶⁶ DUPRÉ, Gwénaëlle. *Camera Work in Animation: 10 Basic Techniques to Master*. Online, blogový příspěvek. In: CG Wire. 05. 2024. Dostupné z: <https://blog.cg-wire.com/camera-work-in-animation/>. [cit. 2024-06-08].

odlišné emoce, pocity a myšlenky. Různé záběry kamery se liší na základě několika atributů jako je velikost záběru nebo orámování.

Nejčastěji užívané statické záběry v hororovém žánru a jejich definice⁶⁷:

- *POV (Point of View)* - záběr, kdy se díváme očima určité postavy.
- *Dutch angle* (česky “nakloněná perspektiva”) - záběr pořízený s nakloněnou kamerou, tudíž horizont není vodorovný, což má za následek, že záběr působí nevyváženě. Může v nás vyvolat pocit neklidu a perfektně se hodí k znázornění mentální nepohody postav.
- *High-angle* (česky “nadhled”) - záběr, kdy je kamera skloněná a zabírá scénu směrem shora dolů. To má za následek, že snímané postavy nám připadají zranitelné nebo nepodstatné. V hororech může jít o symboliku toho, že postavu někdo pozoruje a vyvolat tak nepříjemné pocity.
- *Low-angle* (česky “podhled”) - opak vysokého úhlu, kamera snímá scénu zdola nahoru. Tento záběr naznačuje dominanci nebo převahu postav.
- *Close-up* (česky “detail”) - zabírá horní polovinu postavy, zejména obličej, případně část ramenou a hrudníku. Může zabírat i úzce orámovaný objekt.
- *Extreme Close-up* (česky “extrémní detail”) - jde o extrémní verzi *close-upu*, kdy v záběru vidíme pouze detaily (např. oči postavy). V hororech jsou velice efektivní.

Mezi nejčastěji užívané pohyblivé záběry v hororovém žánru patří:

- *Tracking* (česky “jízda”) - název pro záběr, kdy kamera následuje postavu nebo objekt. Pokud se pohybuje pomalu - plíživým dojmem - může v divácích navýšit pocit očekávání tím, že dává najevo, že se blíží hrozba v případě, že postavu někdo nebo něco sleduje a neustále se přibližuje.
- *Dolly zoom* (česky “zoomování při jízdě”) - je vynález již dříve zmíněného Alfreda Hitchcocka, který je mnoha autory využíván v hororových filmech. Jde o záběr, která kombinuje přibližování pomocí čočky a odtahování kamery. Tím vznikne vizuální zkreslení navozující pocit dezorientace. Může symbolizovat uvědomění postav nebo pocity intenzivního strachu.
- *Handheld* (česky “ruční kamera”) - je způsob, kdy je kamera držena v ruce, bez použití stabilizačních zařízení, takže je obraz roztřesený a lze ho nejefektivněji využít např. při honičkách, kdy právě tato nestabilita na diváky působí autenticky.

⁶⁷ BRINE, Kelly. *The Art of Cinematic Storytelling*. New York: Oxford University Press, 2020. ISBN 9780190054335.

- *Crane* - je označení pro záběry, kdy je kamera připevněna na jeřáb či jiné zařízení a snímá scénu shora. Tím dává důraz na izolaci nebo odcizení snímaných osob, budov nebo míst.

2.2.2. Těsné rámování

Rámování (anglicky “framing“) je souhrnný název zahrnující aspekty jako jsou kompozice, rytmus a perspektiva. Brine ve své knize popisuje “rámování” jako pohled kamery, který je oříznut podle zvoleného poměru stran, jenž definuje především způsob, jak je kamera umístěna,⁶⁸ zatímco Brown navrhuje, abychom o rámování smýšleli jako o “informaci”.⁶⁹

Pokud zvolíme těsné rámování, kdy tzv. “uzavřeme“ postavy nebo předměty do úzkého filmového rámečku, můžeme tak navýšit pocit strachu a klaustrofobie. Příkladem jsou detailní záběry vyděšených tváří, jenž tvůrcům umožňují nejen směřovat divákovu pozornost, ale zvýšit intenzitu jejich emocí.⁷⁰

2.2.3. Symetrické a nevyvážené kompozice

Kompozicí rozumíme aranžování elementů (zahrnujících postavy, objekty či jiné rekvizity) v rámci jednotlivých záběrů. Důležitá je především proto, že kromě esteticky příjemného obrazu slouží filmařům jako způsob odvádění nebo naopak přitahování pozornosti.

V počátcích kinematografie připomínala filmová kompozice scénickou hru. Záběry byly mnohem delší a téměř po celou dobu statické. Herci se pohybovali v jakémsi pomyslném dvojrozměrném prostoru podobnému divadelnímu jevišti. S vývojem kinematografie se tento proces začal zdokonalovat a došel k trojrozměrnému zobrazení, kdy se postavy mohly pohybovat mnohem přirozeněji. Postupně se s kamerou začalo více hýbat a díky složitým procesům různých technik vznikaly vizuálně příjemné obrazy s mnoha originálními vizuálními styly.⁷¹

⁶⁸ BRINE, ref. 67. s. 329.

⁶⁹ BROWN, ref. 39.

⁷⁰ JOHNSON, Eric. *The Secrets of Horror Movie Cinematography*. Online, blogový příspěvek. In: The Film Fund Blog. 24. 05. 2023. Dostupné z: <https://www.blog.thefilmfund.co/unlocking-the-secrets-of-horror-movie-cinematography-techniques-factors-and-tricks-to-heighten-suspense/>. [cit. 2024-06-08].

⁷¹ MCCULAGH, John. *What Do Filmmakers Mean When They Refer to Composition?* Online, blogový příspěvek. In: Premium Beat. 11. 12. 2018. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/create-compelling-film-composition/>. [cit. 2024-06-08].

V rámci kompozice a hororového žánru s cílem vyvolat v divácích nepříjemné pocity se lze vydat dvěma opačnými směry, jejichž výsledné efekty jsou si i přesto podobné.

První z nich je symetrie. Užívání symetrické kompozice je typické pro filmy Wese Andersona⁷² i Stanleyho Kubricka⁷³, který ji využíval v dlouhých záběrech, aby diváci při sledování s napětím čekali, jak bude tento nečinný moment přerušen. Natočením dokonale symetrického záběru, kdy je porušeno pravidlo třetin⁷⁴, můžeme v divácích vyvolat pocit napětí, či způsobit, že se budou cítit zahlceni.

Na druhé straně stojí nevyvážená kompozice, kdy autor záměrně porušuje pravidla navržená tak, aby vznikaly na pohled co nejpříjemnější záběry. Jedním z příkladů nevyvážené kompozice je to, když je záběr natočen tak, že postavu (nebo více postav) umístíme do dolní části obrazu, vznikne nad nimi příliš mnoho volného prostoru (anglicky se tento prostor nazývá "headroom"). Díky tomu můžeme navodit pocit, že tento prostor je tu z nějakého důvodu - že se má něco stát. Velký prostor nad hlavou navíc může zdůraznit pocit izolace a osamělosti. Obdobou variací této techniky je umístění postavy k jedné straně, zatímco její pohled směřuje z obrazu ven. Opět zde vytváříme příliš mnoho volného prostoru a naznačujeme, že je něco v nepořádku. Toto jsou snadné způsoby, jak dosáhnout vizuálního napětí.⁷⁵

2.2.4. Juxtapozice pohybu

Juxtapozice pochází z kombinace latinského slova „juxta“ (česky „další, blízký“) a francouzského slova „position“ (česky „pozice“). Jde o srovnání, kdy vedle sebe postavíme dvě věci, ať už jde o předměty, názory, obrazy nebo texty a vzájemně je porovnáváme.

Pro definování juxtapozice v rámci kinematografie je důležité pochopit princip, se kterým přišel Lev Kulšev⁷⁶. Jeho teorie navrhuje, že diváci odvozují větší význam z dvou po sobě jdoucích

⁷² Wes Anderson je americký filmový režisér, scénárista, herec a producent.

⁷³ Stanley Kubrick byl významný americký režisér a fotograf.

⁷⁴ Pravidlo třetin spočívá v umístění objektů do jednoho z průsečíků tří vertikálních a tří horizontálních linií rozdělujících obraz na stejné části.

⁷⁵ DEIKOVA, Mascha. *The Art of Imbalance - Exploring the Impact of Headroom in Storytelling*. Online, článek. In: CineD. 14. 06. 2023. Dostupné z: <https://www.cined.com/the-art-of-imbalance-exploring-the-impact-of-headroom-in-storytelling/>. [cit. 2024-06-08].

⁷⁶ Lev Vladimirovič Kulešov byl sovětský filmař, který je považován za patrně prvního filmového teoretika a vedoucí osobností sovětské stříhové teorie.

záběrů, než z izolovaných jednotlivých záběrů. Tento tzv. „Kulešovův efekt“ se stal jedním ze základních filmových principů. Alfred Hitchcock ho dokonce považoval za jeden ze svých tří teorií filmového střihu. Díky znalosti tohoto efektu lze vytvářet významy, které by jednotlivé záběry samy o sobě nenesly. Také Brine pozitivně hodnotí tento efektivní princip k vyvolání empatie v publiku. Naznačuje, že pokud na obrazovce vidíme něco významného, po němž následuje záběr zblízka na obličej postavy, vidíme v něm odraz naší vlastní reakce, i když postava může mít neutrální výraz. Dále uvádí, že pomocí juxtapozice můžeme dosáhnout i humoru, ironie nebo vyjádřit emocionální stav postav.⁷⁷

Příkladem užívání juxtapozice pohybu ve filmu, ve kterém se střídají dvě nebo více odlišných scén či záběrů, lze tento princip využít k ovlivnění diváka a jeho vnímání daného snímku. V případě, že v jednu chvíli na obrazovce vidíme postavu, jak nečinně sedí a hledí do prázdna, a v dalším momentě tento klidný záběr vystřídá scéna, kdy se monstrum řítí k místu, kde se ona osoba nachází, dosáhneme tak efektu vyvolávajícího pocity napětí a očekávání. Nejen proto, že tušíme, co se v dalších vteřinách odehraje, ale také proto, že v porovnání statické a nudné scény s akčním a dynamickým záběrem dochází k zintenzivnění těchto emocí.

Na tomto principu je také založen tzv. „jumpscare“ (česky může být přeloženo jako „lekačka“). Jde o jev, kdy je nejdříve vytvořena klidná a tichá atmosféra, po níž následuje náhlý pohyb nebo akce, často s hlasitým zvukovým doprovodem. Tento rychlý a nečekaný přechod z nehybnosti v akci je velmi často používán v hororovém žánru, především k šokování a vyděšení publika. Avšak ne vždy je třeba tak extrémního způsobu, jak v divákovi vyvolat napětí a očekávání, což dokazuje předchozí odstavec.

2.2.5. Záběry skrze předměty

Příkladem může být scéna s postavou procházející se lesem. Pokud bude následovat záběr natočený mezi větvemi stromů, divákovi je jasné, že je postava někým nebo něčím sledována. Když se bude kamera zároveň jemně pohybovat ze strany na stranu (použití „handheld“ záběru), vytvoříme tak dojem, že my jsme tím, kdo postavu sleduje. A víme že se schyluje k něčemu zlému.

Namísto stromů v lese, můžeme využít prostory v kavárně, kdy bude postava sedět u stolku uvnitř a kamera ji bude zabírat skrze prosklenou výlohu, vytváříme dojem izolace a osamělosti.

⁷⁷ BRINE, ref. 67. s. 13.

Brine tento princip uvádí jako jeden ze způsobů, jak v záběrech dosáhnout očekávání. Jako konkrétní příklad ve své knize popisuje záběr natočený z chodby zachycující vězně za mřížemi. Tím, že jsou umístěny mezi kamerou a postavou, je zvýšen důraz na psychologickou vzdálenost mezi vězněm a námi jako diváky, protože zatímco my na něj hledíme zvenku, on je uvězněn v cele.⁷⁸

Tento jednoduchý princip nabízí nespočet možností, jak v obecnstvu během okamžiku vyvolat intenzivní pocity. Jediným omezujícím faktorem jsou hranice naší představivosti.

2.2.6. Dění mimo kameru

Anglický termín „off-screen“ označuje dění, které se odehrává mimo kameru, tudíž ho jako diváci v záběru nevidíme, ale velmi často ho můžeme slyšet. Jde o velice efektivní způsob, jenž dává prostor fantazii publika. Díky tomu, že diváci si dění mimo záběr domýšlejí, vznikají tak mnohem děsivější představy, než by byli tvůrci filmu schopni přenést na obrazovku. Zároveň je tento princip dobrým způsobem, jak ušetřit čas i finance a předcházet technickým omezením produkce, aniž by negativně ovlivnil výsledný snímek.

Uplatnění tohoto principu v hororovém žánru můžeme vidět například ve snímku *Jekyll and Mr. Hyde (USA, 1931)* od režiséra Roubena Mamouliana⁷⁹. Zvolil ho pro scénu, kdy dochází k vraždě. Zatímco postava umírá, na obrazovkách vidíme pouze záběr sošky, která zde nese symbolickou hodnotu a zároveň působí jako ironický komentář k akci. Objevuje se i v ikonické sprchové scéně ve filmu *Psycho (USA, 1960)* od Alfreda Hitchcocka.

3. Práce s časem

„Čas“ a „práce s časem“ může v oblasti filmu odkazovat na několik věcí - realistické zobrazení času ubíhajícího v rámci toho, jak postava prožívá zobrazované zážitky během hodin, dnů a měsíců; tempo (tedy rychlost) v jakém se střídají jednotlivé záběry a jak dlouho trvají; jak dlouho musíme během napjaté scény čekat, než dojde k akci; kdy se dozvíme zásadní informace, které mohou změnit celkový význam příběhu. V animaci bývá časování (anglicky „timing“) názvem pro množství času nebo počet snímků (fps), který uplyne mezi dvěma klíčovými pozicemi nebo akcemi a určuje její plynulost a rychlost.

⁷⁸ BRINE, ref. 67. s. 5.

⁷⁹ Rouben Mamoulian byl arménsko-americký filmový a divadelní režisér a průkopník zvuku ve filmu.

V rámci hororového žánru je tzv. načasování klíčovým prvkem k dosažení požadovaných emocí v divákovi. Bez pečlivého zvolení tempa a rytmu, se kterým tvůrci pracují, bychom napětí a očekávání jen stěží dosáhly. Proto je čas a práce s ním nezbytnou součástí tvorby nejen filmu, ale i vyprávění příběhů.

3.1. Příběh

Příběh můžeme definovat jako „popis pravdivé nebo smyšlené série událostí” nebo jako “popis série reálných nebo vymyšlených událostí, jejichž cílem je pobavit”⁸⁰. Yuval Noah Harari⁸¹ ve své knize *Sapiens* (2011) tvrdí, že právě víra v příběhy je schopností, která nás odděluje od ostatních druhů a dodává: „*You could never convince a monkey to give you a banana by promising him limitless bananas after death in monkey heaven.*”⁸²

Napříč historií procházelo vyprávění příběhů neustálým vývojem, ale vždy zůstávalo důležitým prostředníkem s humorným, informačním a vzdělávacím účelem. Přestože to není vědecky potvrzeno, bylo navrženo, že krátce po vývoji samotného jazyka se vyvinulo i vyprávění. Důkazy o jeho existenci můžeme najít rozptýlené ve většině lidských společností v podobě bájí, mýtů, legend, básní i říkanek, písní a dalších. Již v předchozích kapitolách byly zmíněny malby na stěnách jeskyní, které jsou považovány za první reprezentaci vizuálního vyprávění. Je však možné, že tyto příběhy byly spojené s nějaký druhem vyprávění pomocí hlasu a gest. Úplně prvním příběhem, který byl sepsán je epická báseň *Epos o Gilgamešovi*, jež je datována 2000 let př.n.l, a líčí dobrodružství historického krále Gilgameše, který vládl na území dnešního Íráku. Jedná se o pět skladeb, jež byly údajně nejdříve přednášeny a předávány ústně a až později sepsány. Podobně i Ezopovy bajky, které patří snad k nejznámějším příběhům s morálním ponaučením na světě, existovaly nejdříve v ústní podobě, než byly přepsány.⁸³ Obrovským milníkem v oblasti vyprávění a příběhů byl Guttenbergův vynález knihtisku z 15. století. Díky němu byl umožněn hromadný tisk a informace se tak snadněji dostávaly k širšímu okruhu lidí. Od té doby vznikaly další a další technologie, které nejen usnadňovaly ale i zrychlovaly šíření zejména tištěných příběhů. Nejnovější

⁸⁰ CAMBRIDGE. ref. 17.

⁸¹ Yuval Noah Harari je izraelský historik a profesor.

⁸² Překlad: Opici byste nikdy nepřesvědčili, aby vám dala banán tím, že jí po smrti v opičím nebi slíbíte neomezené množství banánů.

⁸³ NATIONAL GEOGRAPHIC. *Storitelling*. Online, encyklopedický vstup. In: National Geographic Education. 19. 10. 2023. Dostupné z: <https://education.nationalgeographic.org/resource/storytelling-x/>. [cit. 2024-06-09].

verzí vyprávění je jeho digitální podoba, vzniklá díky vynálezu počítače. Kombinací statického i pohyblivého obrazu, zvuku a textu ukázalo, že vyprávění příběhů může být dostupným a interaktivním médiem, které je hojně užíváno v oblasti prodeje, reklamy, zábavy i vzdělání.

3.1.1. Struktura hororu

V posledních letech jsou hororové filmy plné tzv. „lekaček“, které jsou poměrně jednoduchým, avšak ne příliš originálním způsobem, jak vyděsit diváky. Čím více jich ve filmu je, tím se zvyšuje ztráta na jejich efektivitě. Alfred Hitchcock, mistr napětí, jednou řekl: „*There is no terror in the bang, only in the anticipation,*“ což znamená, že nežli samotný jumpscare, děsivější je moment před ním, kdy se zatajeným dechem čekáme, až se něco stane. Právě očekávání a postupné budování napětí je skutečným tajemstvím, které stojí za tvorbou dobrých hororů.

Horory mají tendenci dodržovat standardní strukturu o třech dějstvích. Tato struktura byla používána od samého počátku, ale oficiálně definovanou jako koncept a šablona se stala až díky knize profesora Syda Fielda: *Scénář: Základy scénaristiky* (1979). Hellerman⁸⁴ ho ve svém článku popisuje jako narativní model rozdělený do tří částí, z nichž každý akt má určité téma a soubor očekávání. Ty definuje jako 1) Prostředí, 2) Konfrontaci a 3) Řešení.⁸⁵

Podrobnější popis tříaktové struktury podle Jasona Hellermana:⁸⁶

1. *Akt (prostředí)* - slouží jako převaděč do dalšího dějství a seznamuje nás s kontextem příběhu - kde a kdy se odehrává a kdo jsou postavy, které vidíme. Dále se dozvíme, po čem protagonista touží a co mu brání v tom, aby to získal. V této části mají tvůrci příležitost upoutat pozornost diváka a vyvolat zvědavost tím, že jim představí otázku v podobě události významně ovlivňující každodenní život hlavního hrdiny, na kterou chtějí diváci znát odpověď.
2. *Akt (konfrontace)* - uvádí nás do závěrečného aktu a přináší do cesty protagonistů spoustu překážek - tyto překážky by měly sloužit jako otestování postav, po kterých mohou následovat výhry nebo prohry. V této fázi bychom se měli držet pravidla tzv. „rostoucí akce“, kdy bychom

⁸⁴ Jason Hellerman je oceňovaný filmový a televizní spisovatel, který vystudoval filmovou produkci a získal titul v oboru scénaristika a filmové teorie na Bostonské univerzitě.

⁸⁵ HELLERMAN, Jason. *How to Write a Screenplay Using Three-Act Structure*. Online, článek. In: BACKSTAGE. 14. 08. 2023. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/three-act-structure-explained-75681/>. [cit. 2024-06-09].

⁸⁶ Tamtéž.

měli dodržovat jejich pořadí začínaje těmi nejmenšími a postupně se dostávat k větším a větším - pokud rovnou začne vraždou, je pak těžší udržet divákovu zvědavost, když následují např. drobné krádeže.

3. *Akt (řešení)* - je částí, kdy se příběh uzavírá a diváci se dozví, zda protagonista vyhraje nebo prohraje. V posledním dějství hrdinové čelí finálnímu střetu, kdy je v sázce všechno. Zároveň bychom se zde měli získat odpověď na otázku, zda postavy získaly, co chtěly, což by mělo uzavřít vnější příběh.

3.1.2. Předznamenání

Předznamenání (anglicky „foreshadowing“) je vyprávěcí prostředek předem využívající informace, detaily nebo jiné prvky, které nám napovídají, co přijde. Zpočátku nemusíme určité věci chápat, ale když se postupně dozvíme další klíčové informace a spojíme si je dohromady, pochopíme jejich význam a začnou nám dávat hlubší smysl. S tímto principem se můžeme setkat ve filmech, knihách, podcastech, hudbě i hrách a dalších místech, neboť nám pomáhají budovat dramatické napětí, náladu a očekávání publika.

Existují dva typy předznamenávání: přímé a nepřímé. Přímé (zjevné) naznačuje hrozící problém, událost nebo zvrát pomocí otevřených předobrazů, zatímco nepřímé (skryté) v průběhu příběhu zanechává nenápadné stopy, jejichž význam si divák neuvědomí až do chvíle, kdy jsou nastíněné jisté události.⁸⁷

S technikami přímého i nepřímého předznamenávání se můžeme setkat v různých podobách.

Některé z nich jsou:⁸⁸

- *Dialog* - může se objevit v podobě vtipu, nedbalého komentáře nebo něčeho nevyřčeného.
- *Název* - název románu nebo filmu lze také využít k předznamenání velké události v příběhu.
- *Prostředí* - podle toho, jaké zvolíme prostředí nebo atmosféru, můžeme předznamenat odlišné události.

⁸⁷ MASTERCLASS. *Writing 101: Foreshadowing Definition, Examples of Foreshadowing, and How to Use Foreshadowing in Your Writing*. Online, článek. In: MasterClass. 26. 08. 2021. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-foreshadowing-foreshadowing-literary-device-tips-and-examples#71aZKfUjkliefmsirP9Lt5>. [cit. 2024-06-09].

⁸⁸ Tamtéž.

- *Metafora nebo přirovnání* - mohou být také efektivními nástroji. Můžeme je využít např. při přirovnání jedné postavy k druhé.
- *Charakterové rysy* - i vzhledem, oblečením nebo způsobem, jak se postava chová, můžeme nastínit skutečné vlastnosti a záměry postavy.

3.1.3. Pořadí odhalovaných informací

Jednou z nepostradatelných technik vyprávění, kterou by měl ovládat každý, kdo touží po tvorbě skvělých příběhů, zejména s hororovými prvky a thrillerů, je osvojit si znalosti odhalování informací, díky kterým lze snadno ovlivňovat myšlenky a pocity publika. Podle toho *kdy* a *jaké* informace v příběhu odhalíme, můžeme dosáhnout značně rozdílných efektů.

Brine na tento fakt upozorňuje a vybízí nás, abychom si nejdříve pomocí brainstormingu a vizualizace záběrů vyzkoušeli, jak na nás budou různé varianty záběrů působit. Dává důraz na důležitost toho, abychom sami na sobě vyzkoušeli, jak na nás různé sekvence působí a uvědomili si, že na diváky bude mít podobný účinek. Opět zde jako příklad využívá scénu s vězeňskou celou. V tomto případě hovoří o tom, jak pouhá změna pozice kamery, může ovlivnit náladu a emoce celé sekvence.

Brine uvádí několik příkladů, kdy podle toho, jaký záběr zvolíme na začátku, získáme rozdílné výsledné efekty:⁸⁹

- *Scéna začínající širokým záběrem (establishing shot)* - z tohoto záběru ihned víme, v jakém prostředí se scéna odehrává a odhaluje kontext příběhu. Tento záběr nám toho hodně říká o prostředí, ale naopak prozrazuje jen málo o vězni. Nepocitujeme vůči němu empatii ani příliš velkou zvědavost.
- *Scéna začínající detailním záběrem věžňova obličeje (close-up)* - v případě, že scénu zahájíme detailním záběrem vězně, nejsme rozptýleni velkým množstvím informací o prostředí a máme větší prostor pro přemýšlení nad postavou a jejími pocity. Ještě nevíme, kde se scéna odehrává. Pokud jako druhý záběr použijeme takový, z něž je jasné, v jakém prostředí se postava nachází, můžeme být překvapeni, když se dozvíme, kde skutečně je.
- *Scéna začínající švenkem (panning shot)* - pokud se první záběr pomalu pohybuje po horizontální ose a zabírá přitom různé předměty uvnitř cely, může nám prozradit dost informací z věžňova

⁸⁹ BRINE, ref. 67. s. 3.

života ve vězení. Například se pomalu suneme od vylepených plakátů, přes mouchu sedící na stěně až se dostaneme k vězni, o kterém už toho spoustu víme a máme ucelenější představu, kým je. Tento záběr navíc díky pomalému pohybu působí značně dramaticky a může tak navýšit naše očekávání, zatímco se pomalu sune přes jednotlivé elementy na scéně.

3.2. Střih

Střih (anglicky „video editing“) známý také jako „střihová skladba“ nebo „montáž“ je označení pro postup, při které jsou jednotlivé filmové záběry poskládány do vzájemných vazeb s cílem vytvořit hlubší významový celek. Zjednodušeně řečeno jde o poskládání záběrů jeden za druhým tak, aby vznikla dějová návaznost. Nejen délka záběru a úhel kamery, ale také pořadí a přechod mezi jednotlivými scénami značně ovlivňují, jak diváci snímek vnímají. Jde o rostoucí obor, který nabízí široké spektrum příležitostí v rámci profesního i uměleckého růstu. Přestože tento obor může být v rámci důležitosti přehlížen, je nedílnou součástí tvorby filmu, která nese velkou zásluhu na jeho konečné podobě. Jak řekl Nicholas Monsour:⁹⁰ „*You make a movie three times: when you write it, then when you shoot it, then when you edit it.*“

Práce filmového střihače se od vzniku kinematografie významně posunula. Díky technickému vývoji přešla od fyzického řezání a spojování filmových pásů až ke komplexnímu střihovému procesu v digitální podobě. Před digitálním videem se úpravy prováděly ručně - propojením videokazet a kombinací pásek. Tomuto procesu, kdy se spustila se jedna páska, která se v požadovaný moment zastavila a spustila se druhá, se říkalo lineární střih. Byl poměrně zdlouhavý a úpravy byly permanentní, takže později již nešly předělat. Na přelomu 80. a 90. let se objevily nelineární editační systémy. Umožňující digitalizaci videa a především nabízely možnost i pozdějších úprav, přestože zdrojem byly stále videokazety. Jejich potřeba vymizela až začátkem 21. století, kdy zdrojové záběry pocházely z video souborů na pevných discích nebo jiných digitálních zdrojů. Tím se nejen zrychlil celý proces, ale také umožnil větší flexibilitu a zjednodušený přístup k materiálům. V současnosti, zejména díky chytrým telefonům a tabletům, které nabízí aplikace pro

⁹⁰ Nicholas Monsour je oceňovaný filmový a televizní editor z Los Angeles.

úpravu videí, je střih dostupný úplně každému. Profesionálové však stále používají sofistikované programy, které jsou výkonnější než kdy dříve.^{91,92}

Zde je uvedeno několik důvodů, proč je střih v oblasti filmu klíčovým elementem:^{93,94}

- *Narativní kontinuita* - úpravy mohou vytvořit nebo přerušit tok vyprávění mezi dvěma záběry. K tomu, aby filmový příběh dával smysl, je třeba pečlivý výběr těch nejlepších záběrů a jejich poskládání do správného pořadí. Tím v myslí diváků vyvoláme tu správnou asociační vazbu.
- *Tón a emoce* - jedním z úkolů střiháče je vytvořit emocionální význam, který bude odpovídat žánrové kategorii a příběhu daného snímku. I zdánlivě malá rozhodnutí ovlivňují výsledný tón a náladu scény. Tempo a načasování je jedním ze způsobů, jak může střih zesílit emoční reakce v divácích.
- *Informace* - jednotlivé záběry a scény obsahují informace, které je třeba předat publiku. filmový střiháč může ovlivnit, v jaké, pořadí se informace k divákovi dostanou a zčásti ovlivnit jeho pohled na film.

To, jak je střih ve filmové tvorbě důležitý a jak díky němu lze změnit celkový význam filmu, dokazuje i Dani - autorka YouTube kanálu *Editing is Everything*. V jednom ze svých videí ukazuje ukázkou filmu *Karlík a továrna na čokoládu (USA/Velká Británie/Austrálie, 2005)* kdyby byl vytvořen jako anime, thriller, drama, film noir, snímek tvůrců Disney a jako horor.⁹⁵

3.2.1. Pomalé vs. rychlé tempo

Napětí a očekávání je to, co během dramatické scény udržuje diváky ve střehu. Editor může těchto pocitů dosáhnout pomocí správného načasování záběrů. Neexistuje žádný univerzální vzorec

⁹¹ MAHDI FA. *The Evolution of Video Editing: From Analog to Digital*. Online, blogový příspěvek. 24. 07. 2023. Dostupné z: <https://medium.com/@mahdifa1374/the-evolution-of-video-editing-from-analog-to-digital-9d9e9884d178>. [cit. 2024-06-10].

⁹² STRAUB, Jakob. *Filmmaking 101: What is Film Editing?* Online, blogový příspěvek. In: Boords. 01. 11. 2023. Dostupné z: <https://boords.com/blog/filmmaking-101-what-is-film-editing>. [cit. 2024-06-09].

⁹³ FRAWLEY, Chris. *Film Editing 101: Everything You Need to Get Started*. Online, článek. In: Backstage. 11. 04. 2023. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/film-editing-explained-75695/>. [cit. 2024-06-10].

⁹⁴ STRAUB, ref. 92.

⁹⁵ EDITING IS EVERYTHING. *CHARLIE & THE CHOCOLATE FACTORY BUT IN 7 DIFFERENT GENRES*. Online, video. 21. 11. 2020. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ZpnOXQjyAeo>. [cit. 2024-06-10].

správného tempa ve filmech. Převážně záleží na materiálu, který bude daný snímek obsahovat. Podle toho se můžeme rozhodnout pro pomalé tempo (anglicky nazývané „slow burn“) nebo rychlé tempo. V obou dvou případech, přestože jsou naprosto rozdílné, lze do určité míry vybudovat pocity napětí a očekávání. Většina filmů tyto dvě tempa kombinuje, ale ne vždy to musí dopadnout dobře.

Delší scény bez velkého množství střihů v publiku vyvolávají dramatické napětí. Jak pomalu narůstá, diváci očekávají, kdy dojde k nějaké akci. Pokud záběr trvá příliš dlouho, aniž by se v něm něco odehrálo, můžou jejich očekávání přejít až v nepohodlí a další nepříjemné pocity. Nejeftivnější je dlouhý záběr bez akce těsně před tím, než dojde k velkému odhalení.

Naopak rychlé střihy v krátkém čase můžou publikum dezorientovat. Rychlé střihání vytváří tempo, které v divácích vzbuzuje pocit, že se vše odehrává ve spěchu a oni tak můžou z obrazovky vycítit naléhavost. Tento způsob je efektivní, pokud je použit při akčních scénách.

4. Zvuk a hudba

Existuje mnoho filmů, které se staly ještě lepšími a nezapomenutelnými právě díky zvukům a hudbě. Jako příklad si vezměme již zmiňovanou sprchovou scénu z filmu *Psycho*. Hitchcock původně chtěl, aby scéna byla bez hudby. Nakonec však rozhodnutí jeho spolupracovníků dalo vzniknout jednomu z nejkoničtějších použití partitury všech dob, ve které zvuky strun napodobují vysoký jekot, jenž byl poté často citován a odrážen v následující generaci slasher hororů. Jak sám Hitchcock řekl: „*Thirty-three percent of the effect of Psycho was due to the music*“.^{96,97}

V počátcích kinematografie zvuk ve filmu neexistoval. Dochovaný záznam pravděpodobně prvního hudebního videa pochází z roku 1894. Thomas Edison⁹⁸ byl natolik inspirován Muybridgem⁹⁹ a jeho přednáškou o využívání zoopraxiscopu, že začal přemýšlet o zvuku a filmu. A tak přišel s metodou, jak pomocí svého jednoduchého pozorovacího zařízení - fonografu, který využívalo systém kladek a ozubených kol - spojit pohyblivý obraz s přehráváním zvuku. Za první

⁹⁶ Překlad: Třicet tři procent efektivnosti psycho bylo způsobeno hudbou.

⁹⁷ GILMARTIN, Aaron. *The Fi Hall of Fame: Anatomy of a Great Film Score - 'Psycho'*. Online, blogový příspěvek. In: Film Independent. 18. 08. 2023. Dostupné z: <https://www.filmindependent.org/blog/know-the-score-anatomy-of-a-great-film-score-psycho/>. [cit. 2024-06-10].

⁹⁸ Thomas Alva Edison byl americký vynálezce, pod jehož jménem bylo zavedeno přes 2000 patentů. Mezi jeho nejznámější vynálezy patří žárovka a právě zmiňovaný fonograf.

⁹⁹ Eadward Muybridge byl anglo-americký fotograf a vynálezce, který se proslavil svými studiemi pohybu a také vynálezem zoopraxiskopu a kinematoskopu.

celovečerní film se synchronizovanými dialogy je považován snímek *Jazzový zpěvák* (*The Jazz Singer*, USA, 1927), který používal systém Vitaphone bratrů Warnerových¹⁰⁰. Avšak kvůli své nespolehlivosti a vysokých nákladům ho brzy vystřídal Movietone - optický zvukový doprovod s proměnnou hustotou zaznamenanou fotograficky podél okraje filmu. Téměř všechny filmy byly již od 30. let uváděny se synchronizovaným zvukem. Během 30. a 40. let bylo kino hlavní formou zábavy a jeho dominantní role v americkém průmyslu tak dala vzniknout tzv. „zlatému věku Hollywoodu“. Nejvyšší návštěvnost se objevila v roce 1946, kdy se v kinech každý den objevilo 31 milionů návštěvníků. Širokoúhlé kino bylo přijato průmyslem až s vynálezem CinemaScopu v roce 1953 a Todd-AO o dva roky později, které při své prezentaci využívali pouze jediný projektor. Součástí tohoto zážitku se také stal stereo zvuk. Zároveň byly vyvinuté speciální velkoplošné systémy, z nichž nejúspěšnější byl IMAX, který má od roku 2020 přes 1500 obrazovek po celém světě, a umožňovaly promítání speciálně vyrobených 2D nebo 3D formátů.^{101,102}

Ať už hovoříme o zvukových efektech, dialogu nebo hudbě, můžeme je rozdělit do dvou skupin: 1) diegetický zvuk a 2) nediegetický zvuk. Označení „diegetický“ zvuk pochází z řeckého slova „diegesis“, které můžeme přeložit jako „vyprávět“. Jde o zvuky, které jsou součástí příběhu. To znamená cokoliv, co můžou postavy slyšet ve svém prostředí - projíždějící auta, zvonek u dveří nebo štěkot psa. Diegetický zvuk může existovat i v podobě hudby, kdy postava hraje na nástroj nebo zpívá. Nediegetický zvuk zahrnuje všechny zvukové efekty, které nepocházejí ze světa na obrazovce, takže je můžeme slyšet pouze my jako diváci. Do této kategorie může spadat hudba (filmové skóre), komentář vypravěče, ale i další zvuky přidáné během postprodukce.¹⁰³

¹⁰⁰ Sam, Jack, Albert a Harry Warnerovi byli bratři, jenž stojí za založením Warner Bros. - dnes jedním z největších filmových a televizních producentů na světě.

¹⁰¹ GRAINGER, Ewan. *A Brief History of Sound in Film*. Online, blogový příspěvek. In: Science and Media Museum. 13. 09. 2021. Dostupné z: <https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/brief-history-of-sound-in-film/>. [cit. 2024-06-10].

¹⁰² SCIENCE AND MEDIA MUSEUM. *A Very Short History of Cinema*. Online, článek. 18. 06. 2020. Dostupné z: <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema>. [cit. 2024-06-10].

¹⁰³ SONES, Zoe. *Understanding Diegetic Sound and Non-Diegetic Sound in Film*. Online, blogový příspěvek. In: Premium Beats. 02. 11. 2022. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/diegetic-sound-non-diegetic-sound-in-film/>. [cit. 2024-06-11].

4.1. Zvukové efekty

Zvukový efekt je uměle vytvořený nebo vylepšený zvuk používaný ke zdůraznění uměleckého nebo jiného obsahu filmů, seriálů, televizních pořadů, videoher, živých vystoupení, animací a dalších médií. Zvukový design je zásadním aspektem filmové tvorby, jenž hraje zásadní roli při vytváření pohlcujícího a poutavého zážitku pro diváky. Díky zvuku získává snímek větší pocit smyslu a hloubky, takže má divák pocit, že je součástí příběhu. Přispívá k celkové atmosféře a tónu, předává důležité narativní informace a navíc může zdůraznit zásadní momenty příběhu.

V souvislosti s filmem odkazuje název „zvukové efekty“ na celou skupinu zvukových elementů.

Mezi ně patří:¹⁰⁴

- *Bodové efekty (Spot Effects)* - jsou běžné zvuky konkrétně představující jednu věc v okamžiku dané události na obrazovce. Může jít o zvuky sklenice, která se rozbije nebo auta, když nabourá.
- *Předem nahrané efekty (Pre-Recorded Effects)* - jsou zvukové efekty, které lze zakoupit v placených online knihovnách, které nabízí nespočet kvalitních nahrávek.
- *Foley* - je označení pro speciální oddělení týmu zvukového designu, který si sám nahrává zvuky a zvukové efekty pomocí specializovaných nástrojů ale i běžných předmětů. Přestože může jít o nevšední způsob, jen stěží lze tyto zvuky odhalit, protože dokonale zapadnou do filmové zvukové kulisy.

V hororových filmech hraje zvuk a zvukové efekty neméně důležitou roli. Správně zvolený zvukový doprovod může efektivně přispět k navození napjaté atmosféry a navýšit autenticitu a uvěřitelnost. Dokonce i ty nejmenší akce mohou v divácích vyvolat silné emoční reakce.

4.1.1. Infrazvuk

Infrazvuk můžeme definovat jako vlnový jev stejné fyzikální povahy jako zvuk, ale s frekvencemi pod rozsahem lidského sluchu¹⁰⁵, též jako extrémní basové vlny nebo vibrace. Zjednodušeně řečeno jde o zvuky, které lidské ucho není schopné zaznamenat. Přesná hranice mezi slyšitelným zvukem a infrazvukem neexistuje, ale udává se mezi 16 až 20 Hz, zatímco spodní mezi 0,001 a 0,2 Hz. Na rozdíl od lidí, některé druhy zvířat mají schopnost vnímat infrazvuk. Například sloni ho používají k

¹⁰⁴ UNIVERSITY OF SILICON VALLEY. *What Are Sound Effects in Film?* Online, blogový příspěvek. In: University of Silicon Valley. 03. 02. 2023. Dostupné z: <https://usv.edu/blog/what-are-sound-effects-in-film/>. [cit. 2024-06-11].

¹⁰⁵ MERRIAM-WEBSTER, ref. 30.

vysílání signálů cestujících pevnou zemí, kterou ostatní sloni mohou vycítit pomocí chodidel. Dále pak velryby, nosorožci, netopýři a další zástupci zvířecí říše.

Pro hororové filmy bylo dříve pro vyvolání úzkosti a děsu typické užívání co nejhlasitějších zvuků. Avšak s rozvojem technologie tento jev také nazýván „frekvencí strachu“ nebo „frekvencí duchů“ nabyl na popularitě. Přestože ho nemůžeme slyšet, může mít negativní vliv na naši psychiku. Údajně bylo užití infrazvuku ve snímku *Zvrácený (Irréversible, Francie, 2002)* tak účinné, že jeho diváci se cítili dezorientováni a pociťovali fyzickou nevolnost, přestože film neobsahoval příliš mnoho akčních scén.¹⁰⁶

4.1.2. Náhlá hlasitost

Náhlá hlasitost bývá nejčastěji využívána v kombinaci s tzv. lekačkami (jumpscary). Jde o efektivní a poměrně jednoduchý způsob, jak v lidech zaručeně vyvolat extrémní pocity strachu a děsu, zejména proto, že sluchový podnět lidé zpracovávají rychleji než zrakový. Typickou předzvěstí lekaček je ticho, které zvyšuje divácké očekávání a maximalizuje tak jejich účinnost.

Další metodou je zvukové nahromadění (anglicky „sonic buildup“ nebo „acoustic blast“), která spočívá v náhlém zvukovém vyvrcholení v podobě velmi hlasitého diegetického zvuku smíchaného s nediegetickými zvukovými efekty. V praxi můžeme tento způsob vidět v podobě výkřiku kombinovaného s nízkým dunivým zvukem ve filmu *Strašení (The Haunting of Hill House, USA/Velká Británie, 1963)*.

4.1.3. Absence zvuku

Spousta hororových filmů využívá tichých pasáží, kdy je hudba ztlumena na minimum. Momenty, jako je tento, zvyšují naše očekávání a pocit, že jsme součástí filmu. A dokáží být stejně efektivní jako hlasité scény - náhlá absence zvuku dokáže vyvolat pocit neklidu a napětí.

Příkladem, kde jsou tiché pasáže mistrovsky využité, může být snímek *Tiché místo (A Quiet Place, USA, 2018)*. Film má pouze minimum mluvených dialogů, naopak jich obsahuje spoustu v americkém znakovém jazyce. Přestože skoro neslyšíme hlasy a ve filmu se příliš často neobjevují hlasité zvukové efekty, ticho nám díky tomu proniká do uší. Erik Aadahl, jeden ze zvukových editorů filmu, v rozhovoru vylíčil, jak s týmem od začátku přistupovali ke zvuku a zvukovým

¹⁰⁶ JUN, L.J. *Infrasound in Horror Movies*. Online, článek. In: Wordpress. 16. 12. 2016. Dostupné z: <https://leejjajunblog.wordpress.com/2016/12/16/infrasound-in-horror-movies/>. [cit. 2024-06-11].

efektům. Nejdříve se snažili pracovat bez nich a až později se soustředili na ty nejběžnější zvuky, se kterými se setkáváme každý den (šumění listí, tekoucí voda a další), ale nevěnujeme jim pozornost, a zvýšili jejich hlasitost i frekvenci. To mělo za následek, že diváci prožívali emoce s hlavními postavami - cítili jejich napětí a strach.

4.2. Hudba a filmový soundtrack

Za soundtrack je považován zaznamenaný zvuk doprovázející vizuální médium jako je film, televizní pořad i počítačová hra. Toto označení pochází z anglického „sound track“ - zvuková stopa. Můžeme se setkat i se zkratkou OST podle „original sound track“, což je v překladu „původní zvuková stopa“. Slouží především jako prostředník k přenosu emocí, umocnění napětí a vytvoření hlubšího spojení mezi dějem na obrazovce a publikem.

Ve světě kinematografie hrála již od vzniku hororového žánru velkou roli, neboť bez ní by spousta děl, včetně hororů, nedosáhla svého plného potenciálu. Na počátku 20. století, kdy filmy postrádaly dialogy, byla hudba klíčová. V kinosálech se nacházel živý orchestr, který poskytoval doprovodnou hudbu k promítajícímu filmu. Za průkopníka filmové hudby je považován Francouz Camille Saint-Saëns, který jako jeden z prvních vytvořil originální hudbu k filmu *Zavraždění vévody Guise (L'Assassinat du duc de Guise, Francie, 1908)*. V 50. letech byl zaznamenán další milník ve vývoji filmové hudby - navzdory překážkám se stal Duke Ellington¹⁰⁷ prvním hudebníkem tmavé pleti, který složil hudbu ke snímku *Anatomie vraždy (Anatomy of Murder, USA, 1959)*. Tento okamžik umožnil i dalším lidem různých ras, aby se začlenili do oblastí filmové tvorby. Orchestr a živou hudbu s ubíhajícími roky vystřídal techno a synth. Zejména v oblasti sci-fi, začali tvůrci experimentovat se syntezátory a elektronickými zvuky, aby vytvořily futuristickou a nadpozemskou atmosféru. Jejich užití zejména ve snímcích *Mechanický pomeranč (A Clockwork Orange, USA/Velká Británie, 1971)* a *Ostré komando (Blade Runner, USA/Honkong/Velká Británie, 1982)* přispělo k přijetí tohoto stylu kritiky, z nichž někteří synt odmítali jako skutečnou hudbu. Od dob, kdy němé filmy doprovázely živé orchestry se hudba v kinematografii značně posunula. Začala se objevovat pestrá škála hudebních žánrů a zlepšovaly se i schopnosti samotných hudebníků. Dnes

¹⁰⁷ Edward Keneddy Ellington byl americký jazzový skladatel, pianista a dlouholetý vedoucí orchestru a tvůrce více než dvou tisíc jazzových skladeb.

jsou za jedny z největších velikánů a tvůrců filmové hudby považováni například John Williams¹⁰⁸, především díky jeho ikonickému soundtracku k filmu *Čelisti (USA, 1975)* nebo Hans Zimmer¹⁰⁹, který složil hudbu ke všem dílům *Piráti z Karibiku (Pirates of Caribbean, USA, 2003-2017)* nebo k neméně známému a oceňovanému filmu *Interstellar (USA/Velká Británie/Kanada, 2014)*.¹¹⁰

Mezi nejdůležitější role hudby v oblasti filmu patří:¹¹¹

- *Tvorba atmosféry* - z hlediska tvorby nálady a tónu snímku hraje hudba klíčovou roli. Dokáže působit i na podvědomé úrovni a značně ovlivňuje emoce diváků.
- *Budování napětí* - jednou z nejsilnějších stránek hudby je její schopnost postupného budování napětí a očekávání. Pokud zvolíme správnou kombinaci nástrojů, akordů a rytmu, můžeme vytvořit pocit blížící se zkázy nebo předznamenat příchod zásadní události.
- *Symbolismus* - skladatelé často používají opakující se hudební motivy, které spojují s konkrétními postavami nebo nadpřirozenými prvky. Ty pak mohou sloužit jako symboly nebezpečí.
- *Uvolňování adrenalinu* - díky synchronizaci přirozené fyziologické reakce s děním na obrazovce, můžeme v divácích vyvolat příval adrenalinu.

4.2.1. Smyčce

Přestože orchestrální hudba byla doménou a v podstatě jedinou možností, jak mohla hudba existovat v prvních filmech, i v současnosti, kdy vývoj technologií značně pokročil, jsou klasické nástroje nejen v hororovém žánru stále velmi oblíbené.

Nejsnáze rozpoznatelnou a jednou z efektivních metod, jak ve scéně pomoci hudby vytvořit napětí, jsou strunné nástroje. Například housle dokáží vytvořit vysoké a chruplavé zvuky tak, že houslisté hrají jen na okrajích strun, díky tomu mají pouze minimální kontakt se smyčcem. Velmi časté jsou melodie dosažené shluků - tedy hryž hraje několik houslí najednou. To má za následek,

¹⁰⁸ John Towner Williams je americký hudební skladatel proslulý svou hudbou, kterou složil k více než stovce filmů.

¹⁰⁹ Hans Zimmer je německý hudební skladatel a autor filmové hudby, který získal dvě ceny Oscara a další.

¹¹⁰ DHLUDHLU, Claudia. *The Evolution of Film Scores: A Journey Through Time and Music*. Online, článek. In: Color Bloc Magazine. 11. 09. 2023. Dostupné z: <https://www.colorblocmagazine.com/post/the-evolution-of-film-scores-a-journey-through-time-and-music>. [cit. 2024-06-11].

¹¹¹ HOOKSOUNDS. *The Psychology of Fear in Horror Music*. Online, blogový příspěvek. In: Hooksounds Blog. 18. 10. 2023. Dostupné z: <https://www.hooksounds.com/blog/psychology-fear-horror-music/>. [cit. 2024-06-11].

že slyšíme více věcí najednou a je pro nás těžší se soustředit. Vysoké tóny strun nás dokáží znervóznět a znejistět. Dalším oblíbeným nástrojem je cello nebo basa, které na rozdíl od houslí, vydávají nejnižší tóny. Přítomnost takových zvuků publiku naznačuje, že něco není v pořádku. Spojení mezi symbolem temnoty a nízkofrekvenčními nástroji je silné a v hororovém žánru velmi populární.¹¹²

4.2.2. Disonance

Disonance označuje nedostatek harmonie mezi notami nebo akordy a je považována za klíčový prvek při vytváření napětí v hororovém žánru. Obzvláště pokud použijeme kombinaci celých a polovičních tónů, můžeme vytvořit pocit nestability. Tohoto efektu lze dosáhnout použitím tritónových akordů, které jsou v hororovém žánru velmi populární.

Tritón pochází z řeckého slova „tritonus“ a svůj název dostal podle rozsahu tří celých tónů, které svírají dvě dané noty. Vzniká tak dominantní zvuk s výraznou disonancí, který byl během historie, zejména v oblasti náboženství, ve středověké hudbě nekompromisně zakázán a dokonce si vysloužil označení „Děblův akord“. I jednoduchá melodie tak může působit napjatě, vyvolat úzkost a přinést divákům děsivý zážitek.¹¹³

Jedním z nejznámějších příkladů, kde je disonance mistrně použita, je snímek Čelisti (Jaws, USA, 1975). Ikonická melodie, kterou její autor popsal jako jednoduchou, naléhavou a hnanou, že se zdá nezastavitelné - jako útok žraloka. Efektivně naplňuje diváky hrůzou, zatímco symbolizuje příchod blížící se hrozby.¹¹⁴

4.2.3. Mollové tóny

Protože durové tóniny v nás mohou vyvolat pocit štěstí a radosti, autoři hororů se často obracejí k mollovým tóninám, které napomáhají k vytvoření děsivé atmosféry. Tyto tóny v divácích navozují

¹¹² FILMSTRO. *Scare your audience by knowing how to use music in your horror scenes*. Online, blogový příspěvek. In: Filmstro. 14. 10. 2019. Dostupné z: <https://filmstro.com/blog/scare-your-audience-by-knowing-how-to-use-music-in-your-horror-scenes>. [cit. 2024-06-11].

¹¹³ SHIMAZI, Harrison. *The tritone: The sound of the devil's interval and unlocking how to use it*. Online, blogový příspěvek. In: Splice Blog. 25. 07. 2022. Dostupné z: <https://splice.com/blog/tritone-the-devils-interval/>. [cit. 2024-06-11].

¹¹⁴ SHELDON, Craig. *Instruments of Terror: The Music In Horror Films*. Online, článek. In: The Film Magazine. 23. 10. 2018. Dostupné z: <https://www.thefilmmagazine.com/music-in-horror-films/>. [cit. 2024-06-11].

pocit smutku a obav. Přestože vnímání a pocity z hudby jsou subjektivní a můžou se lišit napříč kulturami, některé znaky jako právě *d moll* a *a moll* jsou běžně spojovány s pocity strachu, děsu a nepohodlí.

4.2.4. Nepravidelný rytmus

Rytmus je jednou z nejsložitějších vlastností hudby. Může být pravidelný nebo nepravidelný a zahrnuje údery nebo pulzování. Nepředvídatelný rytmus v hudbě může v publiku vyvolat pocit neklidu, napětí a zvýšeného očekávání. Tím, jak se mění rytmus, vzniká nejistota a symbolika toho, že se bude něco dít. Napovídá nám, že můžeme předpokládat zásadní zvrát nebo událost, která ovlivní celý děj.

Do nepravidelného rytmu můžeme zařadit i tzv. „crescendo“. Jde o hudební výraz označující část hudební skladby, která postupně sílí. V opačném případě, kdy melodie klesá, používáme termín „decrescendo“.

5. Příklady a analýza filmových technik ve snímku *Koralína a svět za tajnými dveřmi*

V této kapitole jsem se rozhodla pro uvedení jednoho z mých nejoblíbenějších snímků, ve kterém se objevuje napětí a očekávání. Zaměřím se na některé scény a v následujících podkapitolách se na konkrétních snímcích se pokusím analyzovat výše uvedené oblasti kinematografických technik.

Snímek *Koralína a světa za tajnými dveřmi* (*Coraline, USA, 2009*) můžeme zařadit do žánrové kategorie Rodinný, Fantasy, Dobrodružný i Horor, protože se v něm objevuje mnoho hororových prvků vyvolávajících napětí a očekávání.

5.1. Příběh a struktura děje

Tento film je filmovou adaptací knihy Neila Gaimana¹¹⁵ a vypráví příběh o životě dívky jménem Koralína, která se se svými rodiči přistěhuje do Růžového paláce - místa, kde objeví tajná dvířka, která jí zavedou do alternativního světa. Tam potká druhé verze lidí ze svého okolí, a to včetně druhé matky, která se Koralínu pomocí svých triků pokouší vlákat do pasti.

Tento strhující snímek také volně následuje standardní tříaktovou dějovou strukturu, která je podrobněji pospána v třetí kapitole. Protože žádná kritéria nebo postupy nejsou pevně daná,

¹¹⁵ Neil Gaiman je britský spisovatel sci-fi a fantasy.

objevují se menší odchylky, ale i přesto můžeme říci, že většinu pravidel tříaktové struktury Koralína dodržuje.

V prvním aktu sledujeme, jak Koralína prozkoumává prostora a prostředí jejich nového domu a seznamuje s novým kamarádem Hubíkem a kocourem, který se později více méně stane jejím průvodcem. Koralína není spokojená a nudí se. Její zvědavost a ji zavede k tajemným dvířkům, které představují začátek jejího dobrodružství.

Druhý akt přináší náznaky a předznamenání nebezpečí, zatímco se Koralína seznamuje se svými sousedy. Druhý svět se dívce zdá jako splněný sen, avšak ve chvíli, kdy jí druhá matka předloží návrh, aby si místo očí nechala přišít knoflíky, začíná tušit, že ne vše je tak skvělé, jak to vypadá. Dramatické události se objevují častěji a druhá matka se postupně mění ve svou pravou hrůzostrašnou podobu. Koralíně se povede navrátit do svého světa, ale zjišťuje, že druhá matka se zmocnila jejich rodičů. Tím se v rámci děje dostáváme do hrdinčina nejnižšího bodu.

V závěrečném aktu se Koralína odvážně vydává zpět za druhou matkou, aby jí přiměla vrátit její rodiče. To však není snadný úkol, a tak hlavní hrdinka musí překonat matčiny nástrahy. S malou pomocí se dívce nakonec podaří matku obelstít. V posledním pokusu o získání Koralína, dívku napadne matčina ruka, ale s Hubíkovou pomocí se jim podaří jí nadobro zbavit spolu s klíčem k dvířkům, který celé její nešťastné dobrodružství započaly. V posledních minutách spokojeně sledujeme, jak se celá Koralínina rodina spolu se sousedy sejde na zahradní slavnosti a v té chvíli víme, že vše dopadlo dobře.

5.2. Teorie barev

Snímek Koralína a svět za tajnými dveřmi může být z hlediska psychologie barev rozdělen do tří částí. První, kdy Koralínu vidíme s jejími rodiči, kteří se přistěhují do nového domu. Vše kolem je převážně šedé, ponuré, desaturované. Jediná Koralína se obléká do výrazných barev, většinou její žluté pláštěnky, což tvoří kontrast se smutným světem a ne přespříliš přívětivými sousedy v jejím okolí. To je příklad, jak zde tvůrci využili kontrast sytých a desaturovaných barev k vytvoření dojmu, že Koralína je velice osamělá, protože rodiče na ní nemají čas, a nucená žít v domě, kam se v první řadě ani nechtěla přestěhovat. V druhé části hraje hlavní roli modrá barva. Už když Koralína poprvé projde tunelem, můžeme vidět křiklavé odstíny modré a fialové, které působí tajemně ale zároveň nás přitahují. Druhý svět, kam dvířka dívku zavedou, je v podstatě vším, čím její reálný domov není - veselým místem se spoustou zábavy a druhými rodiči, kteří se Koralíně

věnují. Všechno je vyvedené v pestrých barvách, což jen podtrhuje rozvernou atmosféru, přestože je to pouhá iluze, kterou stvořila druhá matka, aby Koralínu vlákala do pastí. V poslední části, kdy hlavní hrdinka již zachránila své rodiče a všechno zlé se zase obrátilo v dobré, pořádá zahradní párty. Zde můžeme vidět výzdobu v pastelových barvách. Květiny, stůlek, balónek i oblečení Koralíniných rodičů a sousedé jsou oproti ponurému začátku barevnější a živější. Dívčín svět nepůsobí tak smutně, ale dává nám naději na lepší zítřky.



Obr. 1, 2, 3: Ukázky ze scén rozdělených do tří částí podle psychologie barev.

Dalším dobrým příkladem užívání barev je, že Koralína se v druhém světě ocitá pouze v noci. Zde je alternativní svět propojen se symbolikou noci, temnoty a zla. A znovu je tu využíván kontrast temných a pestrých barev a to především ve scéně, kdy druhý otec Koralíně ukazuje zahradu. Jedná se především o kombinaci komplementárních barev, které na barevném kole leží naproti sobě - teplé oranžové, červené a žluté, která na tmném pozadí se studenými modrými tóny vytváří kontrastní obrazy a vyvolávají v nás přívětivý a hřejivý dojem.



Obr. 4 a 5: Příklady použití komplementárních barev a kontrastu pomocí studených a teplých tónů.

To však nelze říci o scéně, kdy se Koralína do té stejné zahrady vrací podruhé, již poté, co vztah mezi ní a druhou matkou nabral negativní spád. Většina rostlin zvadla. Jejich barvy již nehrají sytými barvami, ale jsou spíše vybledlé - desaturované. Žluté květiny, které předtím působily jako rozverná štěňata, která s Koralínou na oko zápasí, najednou mají svítivou modrou barvu a už nejsou těmi hravými květinami, ale snaží se hlavní hrdinku zastavit



Obr. 6: Barvy užívané před hádkou s druhou matkou.



Obr. 7: Barvy užívané po hádce s druhou matkou.

Během filmu se zde objevuje i několik momentů, kdy můžeme vidět spojení mezi určitými barvami a jejich symbolikou v rámci hororu. V momentě, kdy Koralína poprvé objeví tunel za dveřmi, vidíme, že hraje především různými odstíny modré s trochou fialových. Jak je již zmíněno v kapitole o psychologii barev, jedním z emočních významů modré je tajemno - v tomto případě zvolená barva předznamenává Koralínin záhadný objev druhého světa.



Obr. 8 a 9: Příklad užití symbolického významu modré barvy.

Jak se postupem času odvíjí děj, můžeme sledovat změny ve vzhledu druhé matky. Čím více neshod mezi ní a Koralínou mají, tím více se její maska vlídné matky rozpadá. Z dvojnice Koralíniny matky se postupně stává monstrem, kterým ve skutečnosti je.

V poslední scéně, kde se hlavní postava setkává s druhou matkou tváří v tvář, je zároveň chvíle, kdy poprvé vidí její úplnou přeměnu - tvář připomínající popraskaný porcelán, končetiny z jehel, vyčnívající kosti a extrémně tenký pas. Tato scéna zde opět využívá symboliku a emoční význam barvy. Tentokrát zelené, která zde zvyšuje pocit odporu a zhnusení, když pozorujeme blesknutí druhé matky, jež má s lidskou bytostí jen pramálo společného.



Obr. 10 a 11: Příklad užití symbolického významu zelené barvy.

5.3. Práce s kamerou

Ve scéně, kdy se jde Koralína projít, jsou všechny záběry navrženy tak, abychom podvědomě vnímali, že dívku někdo nebo něco pozoruje. Zde je využita technika natáčení skrze předměty. V sobě jdoucích záběrech můžeme Koralínu sledovat skrze křoví, kamenný most i zábradlí, z nadhledu i z větví stromů. Cílem je, abychom měli pocit, že je postava nějakým způsobem kontrolována. Brzy pochopíme, že dívku sleduje kocour, se kterým se během svého dobrodružství Koralína spřátelí, ale je to opravdu jen kočka, kdo ji pozoruje? Mohlo by jít o souvislost s druhou matkou, která se dívku snaží ovládat pro své vlastní potěšení.



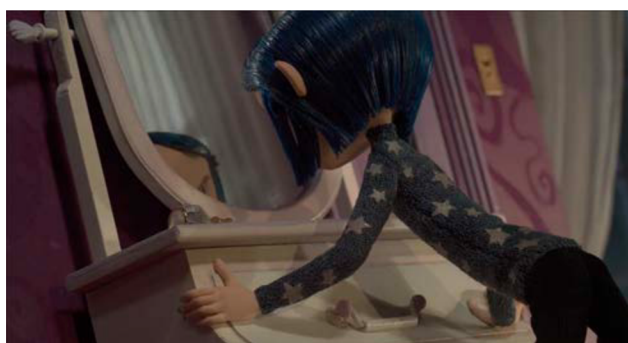
Obr. 12, 13 a 14: Záběry využívající princip natáčení skrze věci k dosažení napětí a neklidu.



Obr. 15 - 20: Záběry využívající princip natáčení skrze věci k dosažení napětí a neklidu.

Další technikou, kterou v tomto snímku můžeme často vidět, jsou záběry s nakloněnou perspektivou. Pro děj a vyvolání emocí jsou zásadní, zejména proto, že jich je tolik. Ve chvílích, kdy některý z těchto záběrů vidíme, měli bychom se pozorně zamyslet, co mohou naznačovat. V rámci tohoto konkrétního děje lze význam nakloněné perspektivy přirovnat k předznamenání něčeho špatného.

Například ve scéně, kdy dojde k zásadnímu dějovému obratu - když druhá matka Koralíně ukáže knoflíkové oči, které chce, aby si nechala přišít - je téměř v každém záběru použita nakloněná perspektiva. Naznačuje, že celá tahle situace je „nakřivo“, už nejspíš tušíme, že něco není v pořádku. Následují záběry na Koralínu, jak běží do pokoje a snaží se co nejrychleji usnout, aby se dostala zpět do svého světa. Ale jakmile se probudí, stále se nachází v druhém světě. Podaří se jí najít druhého otce, který jí sdělí, že druhá matka není doma. Zde je opět použit nakloněný záběr, z nichž na některých je značně nápadnější, kdy podtrhává nastupující děsivé pocity z toho, jak moc druhá matka druhého otce ovládá, což nás opět přivádí k již zmiňované kontrole a ovládnutí.

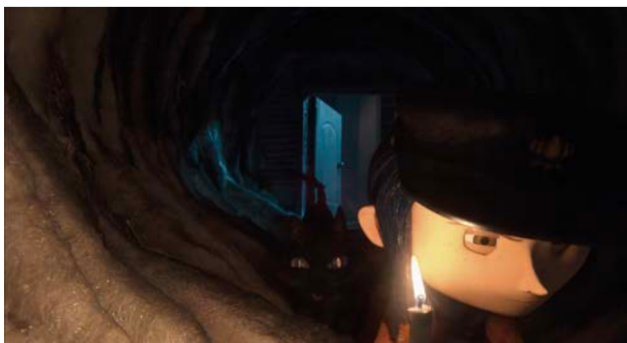


Obr. 21 - 24: Některé ze záběrů s nakloněnou perspektivou v rámci konkrétní scény.

Tu samou scénu můžeme využít i k analýze juxtaopozice pohybu. Nejdříve pozorujeme Koralínu, jak se se svými druhými rodiči posadí ke stolu. Krátce nato před ní druhá matka položí dárek - krabičku s dvěma knoflíky, nití a jehlou. Dívka zprvu nechápe, proto jí matka vysvětlí, že jí je chtějí přišít namísto očí. Můžeme vidět i některé barevné varianty, které Koralíně matka vesele nabízí, jako by se jednalo o brýle. V této chvíli dosahuje dění na obrazovce napětí, zatímco sledujeme konverzaci mezi třemi postavami, které klidně sedí u stolu - neobjevuje se téměř žádná akce.

To se změní ve chvíli, kdy se Koralína vymluví, že je unavená, a jde si lehnout. Jakmile zmizí z dohledu, rozeběhne se. Pak spěšně posbírá hračky i fotku svých přátel, nastrká je do truhly, zabarikádúje dveře a vrhne se do postele, kde se pokusí co nejrychleji usnout.

Co se těsného rámování a nevyvážené kompozice týče, opět si můžeme ukázat příklad na jedné scéně, kdy Koralína po zjištění, že druhá matka unesla její rodiče, se s kocourem vydává do druhého světa, aby je zachránila. Tentokrát je v tunelu tma, spousta prachu a pavučin, takže oproti předchozí verzi, kdy v něm nebylo smítko a hrál barvami, už tento fakt v nás sám o sobě vyvolává nepříjemný pocit. Užití těsného rámování a nevyváženosti kompozice ještě navyšuje dojem klaustrofobie už v tak malém prostoru. Zároveň díky němu cesta tunelem působí nekonečně. Většinu času nevidíme konec ani začátek, pouze detailní záběry Koralíny a kocoura.



Obr. 25 - 28: Těsné rámování a nevyvážená kompozice zvyšující pocity klaustrofobie.

5.4. Tempo a rytmus

Co se editování týče, film dodržuje techniku a zároveň tento princip kombinuje s juxtapozicí pohybu, kdy v klidnějších pasážích bez akce používá pomalejší rytmus a naopak v sekvencích, kde se něco děje, se přiklání k rychlejšímu tempu.

Například ve scéně, kdy se Koralína setká s matkou v obývacím pokoji, kde na ní čeká poté, co se dívka vzbudí v druhém světě. Protože již víme, že druhá matka není tak milá, jak se zprvu zdálo, celou dobu čekáme, kdy nastane zvrat. Druhé matce se nelíbí Koralínin tón, zlobí se a my stále čekáme. Napočítá do tří, kdy napětí vyvrcholí, pak Koralínu popadne a odtáhne ji do místnosti za zrcadlem, kde ji uvězní. Tempo opět pomalu klesá, když dívka zjistí, že se ze zrcadla nedostane a v pomalém rytmu zůstává i nadále, zatímco Koralína přistupuje k záhadným postavám na druhé straně místnosti, přičemž po náhlém vystřídání rychlého a pomalého tempa, teď znovu cítíme napětí a hádáme, co se stane dál.

5.5. Soundtrack

Hlavní osobností, která stojí za tvorbou soundtracku k tomuto snímku je Bruno Coulais¹¹⁶. Jeho geniální tvorba v tomto konkrétním filmu spočívá nejen ve volbě nástrojů, ale také originálním přístupem a pocitech, které v nás jeho pečlivě promyšlené skladby vyvolávají.

Při poslechu soundtracku můžeme slyšet lesní rohy, hoboje, harfy, klavír i bicí a v některých případech i zpěv. Díky tomuto uskupení se Coulaisovi podařilo dosáhnout jednotného dojmu všech skladeb, pro které zvolil určité melodie a tóny pro postavy, podporující jejich osobnost.

Například ve všech třech scénách, kdy Koralína objevuje krásy druhého světa - překrásnou zahradu, cirkusové číslo myšek Hopsalek a divadelní představení dvou sousedek. Ve všech třech scénách se objevuje originální skladba, která dokonale splývá s filmovou náladou a tónem. Při příchodu Koralíny do pestrobarevné zahrady nejdříve slyšíme převážně strunné nástroje v podobě několika osamělých houslí. Jak Koralína postupuje dále do zahrady, přidávají se další a další nástroje a nakonec je celá scéna završena souborem nejen strunných nástrojů, ale i činelů, zvonků a lesních rohů. Neméně důležitou roli hraje hudba i ve scéně, kdy Koralína se svým kamarádem navštíví cirkusové představení. Celé sekvenci pomáhá zběsilou orchestrální skladbou navodit rozverný a fantaskní pocit. Částečně připomíná jakousi dětinskost a zasněnou náladu. Hudební doprovod ve scéně, kdy jde Koralína s druhým Hubíkem do divadla na vystoupení svých sousedek,

¹¹⁶ Bruno Coulais je francouzský hudební skladatel, držitel několika Césarů a dalších cen.

hudba může nejprve působit trochu absurdně. Avšak je velmi dramatizovaná a plná efektů. Slově, které herečky zpívají a významu jejich představení lze jen stěží přisoudit nějakou váhu, ale přesto varování směřované námořníkům může být považováno za jedno z předznamenání zlověstných událostí.

Jak sám Bruno Coulais řekl v jednom ze svých rozhovorů: „*In it beginning it sounds very quiet and realistic because it's a realistic world. And little by little the music becomes quite scary by the end of the movie.*“^{117,118}

Díky Coulasově hudbě je Koralína nezapomenutelným snímkem plným hlubokých emocí, jenž nás zároveň fascinuje a děsí. Na jedné straně dokáže působit mile a rozkošně, na druhé skrývá i znepokojivé části. Jeho spolupráce na tomto filmu má obrovskou zásluhu na celkovém úspěchu a popularitě díla, které by snímek v takové míře nezískal pouze díky své vizuální stránkou.

¹¹⁷ Překlad: Na začátku jsou zvuky velice tiché a reálné, protože jsou z reálného světa. A kousek po kousku je hudba hudba až do konce čím dál děsivější.

¹¹⁸ COULAIS, Bruno. *An Interview with Coraline Composer Bruno Coulais*. Online, rozhovor. In: Focus Features. 13. 02. 2009. Dostupné z: https://www.focusfeatures.com/article/an_interview_with_coraline_composer_bruno_coulais. [cit. 2024-06-12].

Závěr

Animace bez příběhu je jako tělo bez duše. Stěžejní však není jen děj jako takový, ale i užívání vizuálních a hudebních prvků, jejichž přítomnost a vliv si při sledování našich oblíbených animovaných filmů mnohdy ani neuvědomujeme. Na naše podvědomí neustále působí a ovlivňují to, jak animovaný snímek vnímáme a zároveň to, jaké emoce při tom cítíme. Přestože animace nemusí být na první pohled děsivá, jisté prvky v nás mohou vyvolat dojem úzkosti a strachu, aniž bychom si uvědomovali, co za tím stojí. Existuje mnoho kinematografických technik, s jejichž pomocí lze ovlivnit publikum a vyvolat v nich nejrůznější pocity, proto jsem se v této práci pokusila zahrnout a popsat ty nejpoblárnější a nejefektivnější z nich.

Mým cílem bylo vytvořit souhrn filmařských technik, které pomáhají vyvolávat pocity napětí a očekávání, zasadit je do historického kontextu, případně uvést druhy nebo kategorie, do kterých se dělí a srozumitelně popsat, na jakém principu vlastně stojí. To vše jsem se pokusila obohatit nejrůznějšími zajímavými fakty, citáty významných osobností, kterých se toto téma nějakým způsobem týká, a uvést i některé odborné práce, výzkumy nebo studie, které v mé práci pomáhají navýšit hladinu serióznosti a dokázat, že většina informací z tohoto textu jsou ověřená fakta, ne pouze mé vlastní domněnky.

Jak již bylo řečeno, technik a způsobů, jak dosáhnout napětí a očekávání v oblasti kinematografie existuje spousta a aby je všechny zahrnul a podrobně popsal jediný autor v jedné práci, je pravděpodobně nemožné.

Doufám, že ma práce umožní náhled do základních filmařských technik a principů využívaných v konkrétních žánrech, poodhalí, jak můžou animované filmy s jejich pomocí ovlivnit diváka a to, s jakými pocity díla vnímá, a aby zároveň mohla posloužit jako inspirace nebo zdroj informací budoucím studentům či filmovým nebo hororovým fanouškům.

Seznam použitých zdrojů

Webové zdroje:

KUČERA, Jakub. *Filmový žánr*. Online, článek. In: CINEPUR. 27. 06. 2010. Dostupné z: <https://www.cinepur.cz/rubriky/1901-filmovy-zanr>

OXFORD. *Oxford Reference*. Online. © 2024. Dostupné z: <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20111108103413377>

MCCULLAGH, John. F. *Filmmaking 101: Creating Tension and Suspense in a Sequence*. Online, článek. In: THE BEAT. 28. 11. 2018. Dostupné z <https://www.premiumbeat.com/blog/filmmaking-tips-creating-tension-suspense/>

COLLINS DICTIONARY. *Collins Online Dictionary / Definitions, Theasaurus and Translations*. Online. © Collins 2024. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com>

HELLERMAN, Jason. *11 Ways To Improve Tension in Your Scenes*. Online, článek. In: nofilmschool. 14. 02. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/11-ways-improve-tension-your-scenes>

STUDIOBINDER. *The 3 Essential Elements of Suspense Explained - How Fincher, Carpenter and Refn Create Suspense*. Online, video. In: YouTube. 19. 09. 2022. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=FHXh_uy6gT4

NEW DAWN FILM. *The Difference Between a Thriller and a Horror Film*. Online. Dostupné z: <https://newdawnfilm.com>

KEMP, Sam. *What is the difference between a horror movie and a thriller?*. Online. In: FAR OUT MAGAZINE. 2022. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/difference-between-horror-and-thriller/>

CAMBRIDGE. *Dictionary Cambridge*. Online. © Cambridge University Press & Assessment 2024.

Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/>

HELLERMAN, Jason. *Defining the Horror Genre in movies and TV*. Online, článek. In:

nofilmschool. 06. 12. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/horror-genre>

SCOTT, Jonathan. *What is Horror? Definition and Examples in Film*. Online, článek. In:

studiobinder. 24. 05. 2020. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-horror-definition/>

CSFD. *Le Manoir du diable*. Online. In: Česko-Slovenská filmová databáze. © 2001-2024 POMO

Media Group s.r.o. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/47161-le-manoir-du-diable/prehled/>

NYFA. *The First Horror Movie & the History of the Horror Genre*. Online, článek. In: New York

Film Academy. 21. 07. 2022. Dostupné z: <https://www.nyfa.edu/student-resources/how-horror-movies-have-changed-since-their-beginning/>

BRITANNICA. Online. In: Britannica. ©2024 Encyclopædiad Britannica, Inc. Dostupné z: [https://](https://www.britannica.com/)

www.britannica.com/

MERRIAM-WEBSTER. Online. In: Merriam-Webster Dictionary. © 2024 Merriam-Webster,

Incorporated. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/>

HELLERMAN, Jason. *Defining The Thriller Genre in Movies and TV*. Online, článek. In:

nofilmschool. 06. 12. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/thriller-genre-definition>

STORYGRID. *Thriller Genre: The Blending of Action, Crime, and Horror Stories*. Online, článek.

In: Story Grid. Dostupné z: <https://storygrid.com/thriller-genre/>

FILM REFERENCE. *Origins of the Movie Thriller*. Online, článek. In: Film Reference. © 2024 Advameg, Inc. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Thrillers-ORIGINS-OF-THE-MOVIE-THRILLER.html>

CSFD. *Alfred Hitchcock*. Online. In: Česko-Slovenská filmová databáze. © 2001-2024 POMO Media Group s.r.o. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/2935-alfred-hitchcock/biografie/?biography=19135>

BARSON, Michael. *Alfred Hitchcock*. Online. In: Britannica. 04. 06. 2024. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Strangers-on-a-Train-film-1951>

ALFRED HITCHCOCK. *Alfred Hitchcock Biography*. Online. Dostupné z: <https://www.alfredhitchcock.com/life-and-legacy/biography/>

HELLERMAN, Jason. *Visual Storytelling Techniques and Tips for Filmmakers*. Online, článek. In: nofilmschool. 12. 06. 2023. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/visual-storytelling-techniques-and-tips-filmmakers>

CHERRY, Kendra. *Color Psychology: Does it Affect How You Feel?* Online, článek. In: verywellmind. 20. 02. 2024. Dostupné z: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>

NIAKAN, Taraneh. *The Evolution of Color in Film*. Online, článek. In: Musée Magazine. 21. 04. 2024. Dostupné z: <https://museemagazine.com/features/2020/4/20/the-evolution-of-color-in-film>

WINTER, David. *Blood Red to Morgue Blue: The Role of Colour in Horror*. Online, článek. In: LIGHTWORKS. 14. 06. 2023. Dostupné z: <https://lwks.com/blog/blood-red-to-morgue-blue-the-role-of-color-in-horror>

LEWIS, Shannon. *The Meaning of Color in Horror*. Online, blogový příspěvek. In: Slow Burn Horror. 10. 9. 2021. Dostupné z: <https://slowburnhorror.com/2021/09/10/the-meaning-of-color-in-horror/>

FOTODIOX. *The Color Wheel of Horror - Creating Mood with Color Lighting*. Online, blogový příspěvek. 22. 10. 2021. Dostupné z: <https://fotodioxpro.com/blogs/news/the-horror-color-wheel-the-color-lighting-used-in-horror>

FILMMAKERS ACADEMY. *Desaturated Color*. Online. In: Filmmakers Academy. 16. 06. 2021. Dostupné z: <https://www.filmmakersacademy.com/glossary/desaturated-color/>

HARLOW, Olivia. *The First Video Recording Ever Made and How Far We've Come*. Online, blogový příspěvek. In: Legacybox Blog. Dostupné z: <https://legacybox.com/blogs/analog/the-first-video-recording-ever-made-and-how-far-we-ve-come>

DUPRÉ, Gwénaëlle. *Camera Work in Animation: 10 Basic Techniques to Master*. Online, blogový příspěvek. In: CG Wire. 05. 2024. Dostupné z: <https://blog.cg-wire.com/camera-work-in-animation/>

JOHNSON, Eric. *The Secrets of Horror Movie Cinematography*. Online, blogový příspěvek. In: The Film Fund Blog. 24. 05. 2023. Dostupné z: <https://www.blog.thefilmfund.co/unlocking-the-secrets-of-horror-movie-cinematography-techniques-factors-and-tricks-to-heighten-suspense/>

MCCULAGH, John. *What Do Filmmakers Mean When They Refer to Composition?* Online, blogový příspěvek. In: Premium Beat. 11. 12. 2018. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/create-compelling-film-composition/>

DEIKOVA, Mascha. *The Art of Imbalance - Exploring the Impact of Headroom in Storytelling*. Online, článek. In: CineD. 14. 06. 2023. Dostupné z: <https://www.cined.com/the-art-of-imbalance-exploring-the-impact-of-headroom-in-storytelling/>

NATIONAL GEOGRAPHIC. *Storitelling*. Online, encyklopedický vstup. In: National Geographic Education. 19. 10. 2023. Dostupné z: <https://education.nationalgeographic.org/resource/storytelling-x/>

HELLERMAN, Jason. *How to Write a Screenplay Using Three-Act Structure*. Online, článek. In: BACKSTAGE. 14. 08. 2023. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/three-act-structure-explained-75681/>

MASTERCLASS. *Writing 101: Foreshadowing Definition, Examples of Foreshadowing, and How to Use Foreshadowing in Your Writing*. Online, článek. In: MasterClass. 26. 08. 2021. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-foreshadowing-foreshadowing-literary-device-tips-and-examples#71aZKfUjkliefmsirP9Lt5>

MAHDI FA. *The Evolution of Video Editing: From Analog to Digital*. Online, blogový příspěvek. 24. 07. 2023. Dostupné z: <https://medium.com/@mahdifa1374/the-evolution-of-video-editing-from-analog-to-digital-9d9e9884d178>

STRAUB, Jakob. *Filmmaking 101: What is Film Editing?* Online, blogový příspěvek. In: Boords. 01. 11. 2023. Dostupné z: <https://boords.com/blog/filmmaking-101-what-is-film-editing>

FRAWLEY, Chris. *Film Editing 101: Everything You Need to Get Started*. Online, článek. In: Backstage. 11. 04. 2023. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/film-editing-explained-75695/>

EDITING IS EVERYTHING. *CHARLIE & THE CHOCOLATE FACTORY BUT IN 7 DIFFERENT GENRES*. Online, video. 21. 11. 2020. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ZpnOXQjyAeo>

GILMARTIN, Aaron. *The Fi Hall of Fame: Anatomy of a Great Film Score - 'Psycho'*. Online, blogový příspěvek. In: Film Independent. 18. 08. 2023. Dostupné z: <https://www.filmindependent.org/blog/know-the-score-anatomy-of-a-great-film-score-psycho/>

GRAINGER, Ewan. *A Brief History of Sound in Film*. Online, blogový příspěvek. In: Science and Media Museum. 13. 09. 2021. Dostupné z: <https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/brief-history-of-sound-in-film/>

SCIENCE AND MEDIA MUSEUM. *A Very Short History of Cinema*. Online, článek. 18. 06. 2020. Dostupné z: <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema>

SONES, Zoe. *Understanding Diegetic Sound and Non-Diegetic Sound in Film*. Online, blogový příspěvek. In: Premium Beats. 02. 11. 2022. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/diegetic-sound-non-diegetic-sound-in-film/>

UNIVERSITY OF SILICON VALLEY. *What Are Sound Effects in Film?* Online, blogový příspěvek. In: University of Silicon Valley. 03. 02. 2023. Dostupné z: <https://usv.edu/blog/what-are-sound-effects-in-film/>

JUN, L.J. *Infrasound in Horror Movies*. Online, článek. In: Wordpress. 16. 12. 2016. Dostupné z: <https://leejiajunblog.wordpress.com/2016/12/16/infrasound-in-horror-movies/>

DHLUDHLU, Claudia. *The Evolution of Film Scores: A Journey Through Time and Music*. Online, článek. In: Color Bloc Magazine. 11. 09. 2023. Dostupné z: <https://www.colorblocmagazine.com/post/the-evolution-of-film-scores-a-journey-through-time-and-music>

HOOKSOUNDS. *The Psychology of Fear in Horror Music*. Online, blogový příspěvek. In: Hooksounds Blog. 18. 10. 2023. Dostupné z: <https://www.hooksounds.com/blog/psychology-fear-horror-music/>

FILMSTRO. *Scare your audience by knowing how to use music in your horror scenes*. Online, blogový příspěvek. In: Filmstro. 14. 10. 2019. Dostupné z: <https://filmstro.com/blog/scare-your-audience-by-knowing-how-to-use-music-in-your-horror-scenes>

SHIMAZI, Harrison. *The tritone: The sound of the devil's interval and unlocking how to use it*. Online, blogový příspěvek. In: Splice Blog. 25. 07. 2022. Dostupné z: <https://splice.com/blog/tritone-the-devils-interval/>

SHELDON, Craig. *Instruments of Terror: The Music In Horror Films*. Online, článek. In: The Film Magazine. 23. 10. 2018. Dostupné z: <https://www.thefilmmagazine.com/music-in-horror-films/>

COULAIS, Bruno. *An Interview with Coraline Composer Bruno Coulais*. Online, rozhovor. In: Focus Features. 13. 02. 2009. Dostupné z: https://www.focusfeatures.com/article/an_interview_with_coraline_composer_bruno_coulais

Literatura:

BROWN, Blain. *Cinematography, theory & practice*. Vyd. 3. Online, PDF. New York: Routledge, 2016. ISBN 978-1-315-66782-9

MCIVER, Gillian. *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*. Online, PDF. Londýn: Bloomsbury Academic, 2020. ISBN: 1502362305

BRINE, Kelly. *The Art of Cinematic Storytelling*. New York: Oxford University Press, 2020. ISBN 9780190054335

Diplomové práce:

KREJBICHOVÁ, Kateřina. *Druhy a žánry současného filmu a jejich percepce publikem*. Online, bakalářská práce. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta Pedagogická, 2012.

Obrázky:

Obrázky 1-28:

SELICK, Henry (režisér), *Koralina a svět za tajnými dveřmi*. Film. USA: Laika, 2009. Dostupné z: <https://prehrajto.cz/>

Seznam citovaných filmů

- 1) CAMERON, James (režisér). *Avatar*. Film. USA/Velká Británie: 20th Century Studios, 2009.
- 2) KRASINSKI, John (režisér, herec), *Tiché místo*. Film. USA: Paramount Pictures, 2018
- 3) CARPENTER, John (režisér), *Věc*. Film. USA: Universal Studios, 1982
- 4) FINCHER, David (režisér), *Zodiac*. Film. USA: Warner Bros., Warner Bros. Pictures, Paramount Pictures, 2007
- 5) MÉLIÈS, Georges (režisér), *Le Manoir du diable*. Film. Francie: The Star Film Company, 1896
- 6) GALEEN, Henrik, WEGENER, Paul (režiséři), *Golem*. Film. Německá říše: 1915
- 7) WIENE, Robert (režisér). *Kabinet doktora Caligariho*. Film. Německá říše: 1920
- 8) DAWLEY, J. Searle (režisér). *Frankenstein*. Film. USA: Edison Studios, 1910
- 9) BROWNING, Tod (režisér). *Freaks*. Film. USA: Loews Cineplex Entertainment, 1932
- 10) ROMERO, George A. (režisér). *Noc ožvlých mrtvol*. Film. USA: Continental Distributing, 1968
- 11) HONDA, Iširó (režisér). *Godzilla*. Film. Japonsko: Toho, 1954
- 12) FRIEDKIN, William (režisér). *Vymítač ďábla*. Film. USA: Warner Bros. 1973
- 13) KUBRICK, Stanley (režisér). *Osvícení*. Film. Velká Británie/USA: Warner Bros., 1980

- 14) HOOPER, Tobe (režisér). *Texaský masakr motorovou pilou*. Film. USA: Bryanston Distributing Company, 1974
- 15) CUNNINGHAM, Sean S. (režisér). *Pátek třináctého*. Film. USA: Paramount Pictures, Warner Bros., 1980
- 16) LLOSA, Luis (režisér). *Anakonda*. Film. USA/Brazílie/Peru: Sony Pictures 1997
- 17) CRAVEN, Wes (režisér). *Vřískot*. Film. USA: Dimension Films, 1996
- 18) FORSTER, Max (režisér). *Světová válka Z*. USA/Malta: Paramount Pictures, 2013
- 19) HITCHCOCK, Alfred (režisér). *Number 13*. Film. Velká Británie: 1922
- 20) CROISE, Hugh, HICKS, Seymour, HITCHCOCK, Alfred (režiséři). *Always tell your wife*. Velká Británie: 1923
- 21) HITCHCOCK, Alfred (režisér). *Příšerný host*. Film. Velká Británie: Woolf & Freedman Film Service, 1927
- 22) HITCHCOCK, Alfred (režisér). *Její zpověď*. Film. Velká Británie: Wardour Films, Sono Art-World Wide Pictures, 1929
- 23) HITCHCOCK, Alfred (režisér). *Závrat'*. Film. USA: Paramount Pictures, 1958
- 24) HITCHCOCK, Alfred (režisér). *Muž, který věděl příliš mnoho*. Film. USA: Paramount Pictures, 1956
- 25) HITCHCOCK, Alfred (režisér). *Psycho*. Film. USA: Paramount Pictures, 1960
- 26) HITCHCOCK, Alfred (režisér). *Ptáci*. Film. USA: Universal Studios, 1963

- 27) PRINCE, Louis Aimé Augustin Le (režisér). *Roundhay Garden Scene*. Film. Velká Británie: 1888
- 28) ROBERTSON, John S. (režisér). *Podivný případ doktora Jekylla a pana Hyde*. Film. USA: 1920
- 29) BURTON, Tim (režisér). *Karlík a továrna na čokoládu*. Film. USA/Velká Británie/Austrálie: Warner Bros. Pictures, 2005
- 30) CROSLAND, Alan (režisér). *Jazzový zpěvák*. Film. USA: Warner Bros, Warner Bros. Pictures, 1927
- 31) NOÉ, Gaspar (režisér). *Zvrácený*. Film. Francie: Bac Films, 2002
- 32) WISE, Robert (režisér). *Strašení*. Film. USA/Velká Británie: Metro-Goldwyn-Mayer, 1963
- 33) LE BARGY, Charles (režisér). *Zavraždění vévody Guise*. Film. Francie: 1908
- 34) PREMINGER, Otto (režisér). *Anatomie vraždy*. Film. USA: Columbia Pictures, 1959
- 35) SPIELBERG, Steven (režisér). *Čelisti*. Film. USA: Universal Studios, 1975
- 36) VERBINSKI, Gore (režisér). *Piráti z Karibiku: Prokletí Černé perly*. Film. USA: Walt Disney Pictures, 2003
- 37) VERBINSKI, Gore (režisér). *Piráti z Karibiku: Truhla mrtvého muže*. Film. USA: Walt Disney Pictures, 2006
- 38) VERBINSKI, Gore (režisér). *Piráti z Karibiku: Na konci světa*. Film. USA: Walt Disney Pictures, 2007

39) MARSHALL, Rob (režisér). *Piráti z Karibiku: Na vlnách podivna*. Film. USA: Walt Disney Pictures, 2011

40) RØNNING, Joachim, SANDBERG, Espen (režiséři). *Piráti z Karibiku: Salazarova pomsta*. Film. USA: Walt Disney Pictures, 2017

41) NOLAN, Christopher (režisér). *Interstellar*. Film. USA/Velká Británie/Kanada: Paramount Pictures, Warner Bros. Pictures, Filmcompagniet, 2014

42) SELICK, Henry (režisér), *Koralína a svět za tajnými dveřmi*. Film. USA: Laika, 2009

Seznam obrázků

Obrázek 1	48
Obrázek 2	48
Obrázek 3	48
Obrázek 4	49
Obrázek 5	49
Obrázek 6	49
Obrázek 7	49
Obrázek 8	50
Obrázek 9	50
Obrázek 10	50
Obrázek 11	50
Obrázek 12	51
Obrázek 13	51
Obrázek 14	51
Obrázek 15	52
Obrázek 16	52
Obrázek 17	52
Obrázek 18	52
Obrázek 19	52
Obrázek 20	52
Obrázek 21	53
Obrázek 22	53
Obrázek 23	53
Obrázek 24	53
Obrázek 25	54
Obrázek 26	54
Obrázek 27	54
Obrázek 28	54

Rejstřík

A

arteterapie 21

C

CGI 16

color grading 24

crescendo 46

D

decrescendo 46

desaturace 24, 25, 26, 49, 51

dění mimo kameru 32

děsivá atmosféra 45

diegetický zvuk 40, 42

disonance 45

dolly zoom 18, 28

H

hororový prvek 19, 36

I

infrazvuk 41

J

juxtapozice 30, 31, 54, 55

K

komplementární barvy 25, 26, 49

Kulešovův efekt 30

L

lekačka 31, 34, 42

M

mollové tóniny 45

multižánr 10

N

nadhled 28, 51

nakloněná perspektiva 28, 53

narativní kontinuita 38

nediegetický zvuk 40, 42

nevyvážená kompozice 29, 30, 59

P

pocit dezorientace 28, 39, 42

pocit izolace a osamělosti 24, 30, 31, 47

pocit klaustrofobie 29, 54

pocit napětí 24, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 51, 52, 54, 55

pocit nejistoty 11, 12, 46

pocit neklidu 13, 16, 24, 28, 42, 46

pocit nepohodlí 39, 45, 54
pocit očekávání 9, 10, 11, 12, 13, 17, 23, 24,
25, 28, 31, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 42, 44, 46
pocit odporu 14, 22, 24, 50
pocit strachu 9, 14, 15, 24, 25, 28, 29, 41, 42,
45
pocit úzkosti 11, 12, 21, 41, 45
pocit znepokojení 14
pohyblivý záběr 28
předznamenání 11, 35, 44, 47, 53, 56
psychologie barev 21, 22, 47

S

soundtrack 43, 55
statický záběr 28, 29
stříhový proces 12, 31, 37, 38
subžánr 10, 15, 16, 19
symbolika 24, 25, 28, 32, 44, 45, 46, 49, 50
symetrická kompozice 31, 32
syntetizér 43

T

tritón 45

Z

zvukový efekt 40, 41, 42