

UNIVERZITY PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Mizanscéna ve filmech Tima Burtona

(The mise-en-scene in films by Tim Burton)

Bakalářská diplomová práce

Autor: Kristýna Bzenecká (Teorie a dějiny dramatických umění)

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

OLOMOUC 2010

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Mizascéna ve filmech Tima Burtona“ vypracovala samostatně, s použitím uvedených pramenů a literatury.

Olomouc 30. dubna 2010

.....

Děkuji Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za odbornou pomoc, podnětné připomínky a velkou trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

OBSAH

1. Úvod.....	- 5 -
2. Obecná charakteristika Burtonova stylu	- 9 -
3. Stříhoruký Edward.....	- 12 -
3. Stříhoruký Edward.....	- 12 -
3.1 Žánr a motivy	- 13 -
3.2 Scéna	- 15 -
3.2.1 Pastelové předměstí	- 16 -
3.2.2 Temný hrad na kopci	- 18 -
3.2.3 Rekvizity a funkční detaily.....	- 21 -
3.3 Kostýmy a make-up	- 23 -
3.3.1 Stříhoruký Edward.....	- 23 -
3.3.2 Kostýmy a make-up ostatních postav	- 25 -
3.4 Osvětlení	- 26 -
4. Ospalá díra	- 29 -
4.1 Předloha a inspirační vlivy.....	- 30 -
4.2 Scéna	- 33 -
4.2.1 Reálné a studiové lokace	- 34 -
4.2.2 Kouř a barevné ladění.....	- 35 -
4.2.3 Ospalá díra a západní lesy	- 36 -
4.2.4 Rekvizity a funkční detaily.....	- 39 -
4.3 Kostýmy a make-up	- 40 -
4.4 Osvětlení	- 43 -
5. Karlík a továrna na čokoládu	- 45 -
5.1 Předloha a motivy	- 46 -
5.2 Scéna	- 47 -
5.2.1 Město a domek Bucketů	- 48 -
5.2.2 Továrna Willyho Wonky	- 50 -
5.2.3 Ostatní prostředí	- 54 -
5.2.4 Rekvizity a funkční detaily.....	- 55 -

5.3 Kostýmy a make-up	- 56 -
5.3.1 Willy Wonka	- 56 -
5.3.2 Ostatní kostýmy.....	- 57 -
5.4 Osvětlení	- 58 -
6. Závěr	- 59 -
7. Summary.....	- 63 -
8. Prameny	- 64 -
9. Literatura.....	- 65 -
10. Přílohy.....	- 72 -
10.1 Analyzované filmy.....	- 72 -
10.2 Filmografie režiséra	- 73 -
11. Anotace	- 74 -
11.1 Annotation.....	- 75 -

1. Úvod

„Ve skutečnosti se nepovažuji za opravdového režiséra. Když čtu o všech těch dávných režisérech, kteří šli od jednoho žánru filmu k druhému, a dařilo se jim – já bych tohle nemohl udělat. Takže vše, co jsem kdy natočil, jsem musel doopravdy milovat a mít k tomu určitý vztah.“¹

Americký režisér Tim Burton (nar. 1958), patří mezi pozoruhodné osobnosti filmového světa. I přesto, že jeho tvorba nikdy úplně nezapadla do měřítek mainstreamu a běžné hollywoodské produkce, stal se v průběhu let její nedílnou součástí. Herec Johnny Depp Burtona popisuje jako „umělce, génia, podivína, blázna, skvělého, odvážného, hystericky zábavného, loajálního, nonkonformistu a čestného člověka“², podle Deppa není nikoho, kdo by byl očividně tak jiný a přesto tak skvěle zapadl.

Burtonovy filmy jedinečným způsobem spojují temnotu a nezbednost, zlověstnost a dětskost, vizuální stránka otevřeně a výrazně ovlivňuje jejich celkové vyznění. Témata a ideje, které ve svých filmech zpracovává, jsou univerzální a nadčasová. Obrazy, se kterými se v nich divák setkává, jej zasáhnou především po emocionální stránce. A tak Burton patří ke skupině režisérů, kteří mají vzácnou schopnost, vytvářet osobní filmy i v hollywoodském systému.

Imaginace a vytváření nových fiktivních světů je u Burtona na prvním místě. Dává vzniknout originálním a nečekaným prostředím a postavám, jejichž vizuální styl je dle některých kritiků výraznější než zpracování příběhu jako takového. Někdy je právě pro tuto obrazovou jedinečnost kritikou vyzdvihován, jindy nepochopen. V každém případě jeho filmy podněcují kritické ohlasy a emoce ze strany diváků i kritiků.

Podnětem pro téma této bakalářské práce byly zmíněné rozporné názory. Na jedné straně názor, že jsou Burtonovy filmy pouhým „obrazem“ bez hlubšího významu. Na straně druhé pozitivní ohlasy, které obdivují jednotlivá zpracování,

¹ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, 1 s.

² BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, XII s.

rozdílné světy, které jsou díky Burtonovu rukopisu snadno rozpoznatelné. Hlavním cílem této práce je charakteristika Burtonova přístupu k vizuální stránce filmů. Co je pro ně typické a sjednocující. Proč jsou jeho filmy takovým fenoménem, že daly vzniknout pojmu „burtonesque“, označujícím režiséry nebo filmy, které jsou temné, kousavé, svérázné i bizarní.

Tato bakalářská práce sestává ze čtyř kapitol. Nejprve budou představeny obecně motivy, prvky a témata, které se objevují v Burtonových filmech. První kapitola vytvoří stručný přehled, který bude doplněn detailním rozбором mizanscény následujících tří filmů.

Analýza mizanscény filmů **Střihoruký Edward** (1990), **Ospalá díra** (1999) a **Karlík a továrna na čokoládu** (2005), tvoří jádro této práce. Vznikne tak průřez tvorbou od konce osmdesátých let až po současnost. V každém z filmů je použito jiného typu lokace – ve Střihorukém Edwardovi se jedná o kombinaci reálných lokací dotvořených štábem a uměle vytvořeného hradu, v Ospalé díře je to uměle vytvořené městečko v reálných lokacích a studiové lokace, v Karlíkovi a továrně na čokoládu pracuje Burton s lokacemi zcela uměle vytvořenými ve studiu. Ve všech třech se můžeme setkat s jedním či vícero z šesti typicky Burtonových motivů: smrt, děti a rodina, klauni a cirkus, psi, milostný trojúhelník, „kostka, proužek, puntík“.

V rámci tematických prvků tyto tři filmy zpracovávají tři druhy scénářů – Střihoruký Edward vznikl na základě vlastní Burtonovy myšlenky, Ospalá díra vychází ze staro americké legendy a Karlík a továrna na čokoládu je převodem stejnojmenné literární předlohy Roalda Dahla. Naopak sjednocujícím je motiv hlavní postavy, která je svým způsobem jedinečná, často pro svou odlišnost postavena na okraj společnosti. Ne pro zlou podstatu, ale spíše pro nedostatečné pochopení ze strany okolí. Střihoruký Edward je považován za monstrem, pouze z důvodu odlišnosti, Ichabod Crane pro své nezvyklé vyšetřovací metody a názory, Willy Wonka z důvodu životní izolace od okolí.

Teoreticky vychází tato bakalářská práce z děl neoformalistické filmové teorie, především z kapitoly The Mise-en-scène z knihy Film Art: An Introduction od Davida

Bordwella a Kristin Thompson³. Neoformalistická analýza nabízí řadu předpokladů, jak jsou umělecká díla vystavěna a jakou reakci vyvolávají u diváků. V každé ze tří kapitol popisují nejprve motivy, žánry a inspirační zdroje. Hlavní část tvoří rozbor prvků mizanscény. Jejich rozdělení na scénu (lokace, dekorace), kostýmy a make-up a osvětlení, pochází ze zmíněné kapitoly *The Mise-en-scène* od Davida Bordwella. Stejně tak kritéria analýzy jednotlivých částí, zaměřující se na základní popis využitých prvků, jejich fungování v rámci filmu jako celku. Jak se spolupodílí na vytváření atmosféry, charakterizaci postav a stávají se prostředky vyjádření zmíněných motivů a témat. Na příkladech vybraných filmů zmapují vizuální složku a její fungování v díle Tima Burtona. V závěru shrnu informace vyplývající z rozborů a zmíním inspirační vlivy, které ovlivňují Burtona při práci s mizanscénou. Jedná se o vlivy filmové, literární a výtvarné.

Důležitým zdrojem informací se staly čtyři monografie pojednávající o Timu Burtonovi. Jednak kniha rozhovorů *Burton on Burton* od Marka Salisburyho⁴, která zachycuje život i kariéru od dětství po film *Mrtvá Nevěsta* Tima Burtona. Výjimečný je její obrazový materiál, který sestává z množství fotek a Spředevším Burtonových skic a náčrtů. Prostřednictvím komentářů a věcných informací Salisburyho a odpovědí, zamyšlení Burtona, vzniká jedinečný obraz, odhalující podstatné informace okolo vzniku filmu i natáčení. Zároveň umožňuje čtenáři proniknout do podstaty pocitů a inspirací samotného Burtona.

Knihy *Tim Burton* od autorů Jima Smitha a J. Clivea Matthewse⁵ je vzácnou příručkou k rozboru filmů. Mapuje období od prvních studentských filmů až po *Planetu Opic*. Obsahuje také seznam nerealizovaných projektů. Je přehledně rozdělena do několika témat, které u každého filmu rozebírá. Mimo jiné jsem z této knihy převzala šest základních motivů, které se objevují v Burtonových filmech. Za nejdůležitější považuji detailní informace o produkčních procesech jednotlivých filmů.

³ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Film Art: An Introduction*. vyd. 2. A. A. Knopf: New York 1986, s. 127 - 155.

⁴ BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, 290 s.

⁵ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, 336 s.

Kniha *Tim Burton Interviews*⁶ je souborem rozhovorů z různých novinových periodik a časopisů. Sjednocuje ty nejzajímavější a obsahově nejdůležitější, pomáhá seznámit se s osobností a názory Burtona i jeho pohledem na filmové médium jako takové. A poslední kniha *Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*⁷ je výběrem novinových i internetových recenzí, opět k jednotlivým filmům od prvotiny *Vincent po Mrtvou nevěstu* Tima Burtona.

Cenným zdrojem byly internetové recenze, které jsem vyhledávala skrze server *metacritic.com* a *imdb.com*. Zajímavé a často detailní informace jsem pak čerpala z dokumentů z natáčení analyzovaných filmů – v případě *Stříhorukého Edwarda* se jedná o dokument ze série *Hollywood Backstories*, u filmů *Ospalá díra* a *Karlík a továrna na čokoládu* jsem vycházela z bonusových materiálů na jednotlivých DVD.

⁶ *Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga. vyd. 1. University Press of Mississippi: Mississippi 2005, 234 s.

⁷ *Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*. editor: Paul A. Woods. Plexus Publishing Ltd: Londýn 2007, 192 s.

2. Obecná charakteristika Burtonova stylu

„Tim Burton. Pouhé vyslovení tohoto jména evokuje obrazy gotických krajin, démonických klaunů, a melancholickou hořko sladkost samotářů, usilujících o prosazení sebe sama ve světě, jež je nepřijímá... Tim Burton je mytickou postavou. Známost pro svůj fyzický vzhled, který bývá často popisován jako mile staromódní či nešikovně vkusný. A stejně tak pro své vysoce stylizované filmy. Filmy plné extrémů či symbolických představ, které se staly nedílnou součástí naší kultury.“⁸

V Burtonových filmech se často odráží jeho dětství strávené na předměstí Burbanku. Nebyl příliš komunikativním dítětem, jeho rodiče mu nerozuměli. Vztah s otcem se zlepšil teprve těsně před jeho smrtí, také proto se tomuto tématu Burton věnuje ve filmu *Velká ryba*. V dětství trávil hodně času kreslením, již zde začaly vznikat jeho originální leč lehce bizarní kresby, mimo jiné postava chlapce s nůžkami místo rukou, která se později stala hlavní postavou filmu *Střihoruký Edward*. Z mládí si také odnesl většinu inspiračních zdrojů, jako jsou horory s Vincentem Pricem či četba Edgara Allana Poea.

V souvislosti s Burtonovými filmy můžeme mluvit o dualitě postav. Hlavní hrdinové se pohybují mezi navenek klidně působícím životem a vnitřním životem plným zmatku. Ten druhý se často stává příčinnou jejich antisociálních i nezákonných činů, kterých se dopouštějí. K oddělení těchto jedinců používá Burton také kostýmy a make-up. Hlavní hrdinové jsou výjimeční, liší se od okolí. Tato odlišnost, nejen psychická ale často také fyzická, je činí jedinečnými, ale zároveň brání jejich začlenění do normálního života, do okolní společnosti. Po několika pokusech opustit izolaci a stát se součástí běžného života se ve většině případů zklamaný hrdina vrací do svého původního prostředí, kde i nadále zůstává sám.

Dualitu postav odráží dualita prostředí. Scéna i postavy se vzájemně doplňují ve formě i tématu. Burton je schopen vytvořit vizuální prostředí, které determinuje reakce jednotlivých postav. Jejich dualita se zrcadlí v rozdvojeném prostředí,

⁸ *Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga. vyd. 1. University Press of Mississippi: Mississippi 2005, s. VII.

ve kterém se pohybují. Tak jak mění své tváře, mění i světy a prostředí, ve kterých se objevují.

Pro Burtona je příběhem, co pojí postavu s prostředím. Ne vždy považuje za nejdůležitější, o čem daný film pojednává. Svědčí o tom i skutečnost, že všechny jeho filmy se jmenují buďto podle jednoho z hlavních hrdinů (Vincent, Frankenweenie, Beetlejuice, Batman, Stříhoruký Edward, Ed Wood, Velká ryba, Mrtvá nevěsta, Sweeney Todd) nebo podle hrdiny v určité situaci (Pee-Weeho velké dobrodružství, Batman se vrací, Karlík a továrna na čokoládu, Alenka v říši divů), nebo podle místa, respektive lokace (Mars útočí!, Ospalá díra, Planeta Opic).

V mnoha Burtonových filmech se setkáváme s autobiografickými prvky. S hlavními postavami jej často nepojí pouze podobný fyzický vzhled, ale také jejich postoj ke světu, přijetí či nepřijetí okolím, jejich jedinečnost, odlišnost, postavení na okraji, snaha začlenit se do okolní společnosti. Burton tento fakt komentuje: „I když sám vidím zpětně jisté podobnosti mezi minulými filmy a postavami, nikdy jsem tato spojení nevytvářel vědomě.“⁹

Filmy jsou většinou adaptacemi nebo přeměnou existujících materiálů. Objevuje se v nich množství odkazů a aluzí na jiné filmy¹⁰, převážně ty, které v dětství Burtona ovlivnily a inspirovaly. Začínají osobitou titulkovou sekvencí, která se tematicky vztahuje k danému filmu, a ve většině případů se jedná o způsob cesty. Typické je pro Burtona eliminování speciálních efektů, je příznivcem „starých metod“. Buduje opravdové lokace, vyhýbá se natáčení před modrým plátnem.

Burton pracuje s opakujícím se týmem lidí. Jak sám říká: „zjednodušuje to práci, člověk nemusí vše verbalizovat, nemusí mluvit o každé jednotlivé věci.“¹¹ Důležitou roli hraje v jeho filmech hudba, nedílná součást atmosféry filmu. Burtonova dlouholetá spolupráce se skladatelem Dannym Elfmanem dala vzniknout jedné z důležitých tvůrčích dvojic současného filmu.

Burtonovy filmy jsou plné opakujících se a variujících motivů a témat. Z těch výrazných to jsou motivy půdy a hřbitova, blíže charakterizovány v následujících filmových analýzách. Dalšíh šest základních motivů, pojmenovávají Jim Smith

⁹ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, s. 5.

¹⁰ Viz. Inspirační zdroje shrnuté v závěru.

¹¹ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, s. 3.

a J Clive Matthews¹² jako motiv smrti, dětí a rodiny, klaunů a cirkusu, psů, milostného trojúhelníku a tzv. motiv „kostka, proužek, puntík“.

Tematické motivy jako smrt a milostné trojúhelníky jsou v jeho filmech přítomny neustále. Postavy mají specifický přístup k životu, smrti i záhrobí. Milostný trojúhelník často podporuje narativní zápletky. Téma dětí a rodiny úzce souvisí s Burtonovou fascinací dětským světem, kdy ještě nejsme plně obeznámeni s nástrahami světa kolem a na podněty reagujeme většinou pouze na emocionálním stupni. Narušené vztahy mezi dětmi a rodiči se váží k Burtonově vlastní zkušenosti s neporozuměním ze strany rodičů, obzvláště otce.

Mezi stylotvorné motivy, které se podílejí na vizuální stránce jeho filmů, patří bezesporu klauni a prostředí cirkusu, všudypřítomní psi všech ras a velikostí a grafický vzor kostky, proužku a puntíku. Podle Burtonovy matky má fascinace klauny kořeny v Burtonově dětství, kdy jedinou věcí, která ho dokázala vyděsit a zároveň uchvacovat, byl klaun Bozo.¹³ Motiv psa jakožto věrného nepostradatelného přítele zapojuje do svých filmů již od prvotiny *Vincent* (1982). A vzor kostky, proužku a puntíku je podle Toma Duffielda, který spolupracoval na designu čtyř Burtonových filmů¹⁴, jednoduše Burtonovo grafické pozadí, jeho specifický smysl pro grafiku.

¹² SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, 336 s.

¹³ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, s. 4.

¹⁴ Jedná se o filmy *Beetlejuice*, *Stříhoruký Edward*, *Batman se vrací*, *Ed Wood*.

3. Střihoruký Edward

„Někdy lidé vidí pouze obrazy, ale nezabývají se jejich významem. Toto je poprvé, kdy cítím, že obraz je zároveň vyjádřením pocitu.“¹⁵

Postava Střihorukého Edwarda vznikla na základě kresby, kterou Burton vytvořil ještě jako teenager. Jako malý kluk byl zvyklý unikat před nepřátelským okolním světem do vlastních fikčních příběhů, které zahrnovaly mimo jiné i střihorukého hrdinu. Jak sám říká: „*Toužil jsem po tom, vymyslet příběh, ve kterém by byly nůžky, psi sestřihy a sníh. Spojit tyto motivy narativem...realizovat obrazy bylo vždy mým cílem, jen jsem tehdy nevěděl, jak na to.*“¹⁶ Burtonovo vizuální pojetí ve spojení s příběhem, scénářistky Caroline Thompson, dala vzniknout jednomu z jeho nejosobnějších filmů.

Po úspěchu předchozího filmu *Batman* (1989), měl Burton dostatek financí a tvůrčí svobody pro realizaci svého vlastního námětu. Někteří kritici jako John Ulmer, Rita Kempley nebo Malcolm Austin¹⁷, se shodují, že je Burton sice mistrem vizuální stránky svých filmů, ale slabým vypravěčem. Proto je považována spolupráce se scénářistkou Caroline Thompson¹⁸ za plodnou. Idea okolo postavy Střihorukého Edwarda ji okamžitě učarovala, především silným a čistým vyjádřením pocitů. Příběh podle ní pojednává o neschopnosti se čehokoli dotknout – o pocitu, že cokoliv, čeho se dotkneme, se rozpadne.

Původně přišli se scénářem a návrhem na realizaci do společnosti Warner Brothers, ale byli odmítnuti. Burton byl nakonec rád, protože nechtěl, aby se realizace

¹⁵ „*Sometimes people see the image and don't go any further. This is the first time I feel like the image is also the feeling.*” Uvedl Burton o filmu *Střihoruký Edward* v rozhovoru s Davidem Edelsteinem. *Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga. vyd. 1. University Press of Mississippi 2005, s. 33.

¹⁶ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. London: Virgin Books Ltd 2002, s. 100.

¹⁷ ULMER, John: *Edward Scissorhands*. The Movie Addict, 2004. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/388/38882>. (7. 3. 2010), KEMPLEY, Rita: *Edward Scissorhands*. Washington Post, 14. 12. 1990. Dostupné na: http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/edwardscissorhandspg13kempley_a0a0bf.htm. (4. 3. 2010), AUSTIN, Malcolm: *Edward Scissorhands*. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/08/0869>. (25. 3. 2010).

¹⁸ Spolupracovala s Burtonem také na filmech *Ukradené Vánoce* (1993) a *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* (2005).

ujalo některé studio pouze na základě jeho předchozích filmových úspěchů¹⁹. Nakonec Burtona oslovil sám Scott Rudin ze společnosti 20th Century Fox, kterému se líbila jeho tvorba, a rozhodl se s mladým režisérem realizovat další film.

3.1 Žánr a motivy

Původně měl být Střihoruký Edward muzikálem, ale jelikož je Burton v tomto žánru poněkud neobratný, rozhodl se pro jiný, ve kterém si je jistý – žánr pohádky. Uvědomil si, že v Americe žánr pohádky ztratil svou moc a význam. Stal se synonymem pro něco, co obsahuje pouze dobro a často je určeno výhradně dětem. Začal proto uvažovat, jak vytvořit novou moderní pohádku, pro cynický svět dvacátého století.

Film Střihoruký Edward je jednoznačně podivný, ale v dobrém slova smyslu. Burton nikdy nevynechal ve vyprávění uvěřitelných příběhů, tak jak v těch mytických a legendách. Střihoruký Edward je moderní pohádkou, stejně jako Batman (1989) či pozdější Ospalá díra (1999). Lze ho zařadit po boku příběhů Bratří Grimmů – kombinuje snový vlídný svět s hororovými prvky a pod povrchem skrývá sociální satyru. Jedná se o kouzelnou, ale přesto tragickou fantasi, která si vypůjčuje mnoho z vizuálního stylu gotických filmů – osamělý vědec ztvárněný Vincentem Pricem, který stvoří umělou bytost, a zastavuje se těsně před spadnutím do kategorie klasického hororu – Edwardova frustrace a touha po pomstě je ne nepodobná monstru z filmu Carrie (Brian De Palma, 1976).

Střihoruký Edward funguje jako celek spojující pohádkovost se satirickým pohledem na život na maloměstě a odhalující základní témata, které se nachází v Burtonově tvorbě: vyvrhelství, definice normálu, touha a neschopnost komunikovat, masky, které neustále nosíme. Bylo by jednoduché brát tento film jako pouhou metaforu pro „je dobré být jiný“, skrývá se v něm ale mnohem víc. Symbolika naivního, sociálně neobratného umělce. Je oblíben a obdivován, když performuje své triky obecenstvu, ale pouze málokdo, se o něj doopravdy zajímá. Je snadno manipulovatelný,

¹⁹ Především Beetlejuice (1988) a Batman (1989).

a v případě Edwarda skončí jako špatný, protože se nechá svést k zločinu, pro dívku, kterou má rád. Zhoršuje to jeho snaha pomáhat, která naopak zraňuje a vyvolává ještě větší nenávist a odpor okolí. Hlavní postava je symbolem umělce, jakožto outsidera. Je to tak jednoznačná odlišnost, že jej separuje od okolní společnosti a zároveň jej dělá jedinečným.

Deset let po filmu *Sloní muž* Davida Lynche (1980), Burton přichází s podobnou myšlenkou, ačkoli v poněkud líbivějším obale. Stejně jako Lynch, Burton dává najevo svou fascinaci nezvyklými a bizarními věcmi a postavami. Nabádá člověka k bližšímu pohledu, aby se znechuceně neotočil, a to nejen pro míru lidskosti, která leží pod zdeformovaným zevnějškem. Pro Burtona stejně tak jako pro Lynche je způsob jakým jejich postavy vypadají, součástí toho, kým a čím jsou. Negativní reakce okolních postav jsou v kontrastu s pohledem režiséra, který naopak vzbuzuje v divákovi touhu po nahlédnutí pod povrch těchto monster.

V kontextu filmu *Střihoruký Edward* bylo jasné, že převážná Burtonova tvorba pojednává o šílených umělcích izolovaných ve svém vlastním světě ať už opravdovém nebo vnitřním (*Pee Wee Herman*, *Batman*, *Willy Wonka*). Edward stojí trochu stranou těchto ostatních, neboť je tou nejmilejší a nejnevinější postavou ze všech. Ačkoli i u něj se objevila snaha proměnit ho v pomstychtivé monstrum, jeho odplata ve skutečnosti spočívá v pokáceném křoví a jedné vypuštěné pneumatice.

Ve filmu je patrný autobiografický prvek – nejen že se postava Edwarda výrazně podobá samotnému Timovi Burtonovi²⁰, ale také je zde ona inspirace Burtonovými zážitky z dětství, kdy vyrůstal na předměstí Burbanku v Kalifornii. Burton říká, že toto „prostředí“ vlastně nikdy nepochopil, unikal před okolím do svých vlastních světů. Tak jako Edward žije ve svém hradu na kopci a nakonec musí utéct z toho „normálního“ světa zpět do izolace.

Z tohoto pocitu odcizení, řekněme vykořeněnosti, pramení motiv neschopnosti komunikovat, dotknout se, být sám sobě cizí. To jak je člověk vnímán navzdory tomu, čím opravdu je. Pocity, které byly Burtonovi blízké, když vyrůstal na zmíněném předměstí. Později si ale uvědomil, že jeho kresba *Střihorukého Edwarda* má ještě širší aplikaci – každý v životě po něčem toužil, ale nemohl toho (na to) dosáhnout.

²⁰ Na mysli mám velmi světlou pokožku, černé oblečení a především delší černé rozčuchané vlasy.

3.2 Scéna

Natáčení trvalo tři měsíce, převážně probíhalo v distriktu Pasco County na Floridě, poté také ve studiích společnosti Fox. Florida se zdála být vhodnou lokací pro natáčení, především z hlediska stálosti slunného počasí. Ovšem tamní klima sebou přineslo i několik negativ. Teplota ovzduší často překračovala 40°C a projevil se nepříjemnosti s dalším typickým floridským problémem – nepřeborné mračna hmyzu.

Hlavní dvě filmové lokace byly rozmístěny na periferii města Dade City. Bo Welch, který měl na starosti výpravu filmu, vysvětlil, že hledali neutrální obyčejné předměstí, které přetvořili v ještě více bezvýrazné tím, že namalovali fasády domů pastelovými barvami. Kromě drobných kosmetických zásahů nebyly domy výrazně upraveny, pouze byly rozestaveny umělé keře. Dvacetčtyři metrů vysoká replika Edwardova hradu, která se skládala z dvoustranné fasády z malty a cementu a její zahrada, která čítala na patnáct tisíc kusů květin, byly postaveny nedaleko reálných lokací.

Burton vyjádřil díky realizaci těchto lokací svůj postoj a fascinaci předměstím. Podle něj je to místo, které je jednak směšné, ale zároveň velmi podivné a bizarní. Nevnímá ho ovšem čistě negativně. Proto je ve filmu ztvárněno sice poněkud do extrému vyhnáním způsobem, nebylo ale cílem jej zesměšnit nebo soudit.

Dvě protikladná prostředí jsou ustanovena už v první scéně. Jízda kamery přes rameno vyprávějící babičky směřuje ven z okna, následuje letecký záběr od jejího domu nad domky předměstí k hradu na kopci. Na konci záběru se kamera otočí o 180° a najednou se ocitá tentokrát za oknem hradu, poté co se pomalu vzdálí, odhalí půdu a v levém předním plánu se objeví Edwardovo temeno hlavy. Tímto pohybem dává kamera najevo, nejen geografickou ale taky psychologickou vzdálenost mezi těmito dvěma prostředími a jejich obyvateli.

Vedle dvou hlavních lokací, tedy temného hradu a pastelového předměstí, se v krátkých scénách objevují i další lokace. Jednou z nich je škola, kterou navštěvuje Kevin Boggs, a kam sebou přivede Edwarda v den „Soutěže talentů“. Budova je typickou americkou střední, s jednomístnými lavicemi a rozlehlým precizně zastříženým trávníkem před budovou.

Dále se objeví v několika záběrech obchodní středisko Southgate – obří převážně kovová konstrukce, se spoustou nápisů a železářstvím, kam vezmou Edwarda za účelem nabroušení nůžek. V tomto komplexu se také nachází staré kadeřnictví, které si chce Joyce Monroe otevřít spolu s Edwardem. Interiér salónu je dobově zařízen v retro stylu padesátých let, zadní část skladu, vytváří bizarní prostor vzhledem k čtyřem plastovým figurínám bez vlasů a šatů. Působí stejně výstředně jako samotná Joyce Monroe, snažící se svést Edwarda.

Zvláštní pozornost bych věnovala také bufetu či jídelně (diner). Ve filmu a televizi se staly symbolem prosperity a pospolitosti Ameriky padesátých let. Často jsou tyto restaurace s rychlým občerstvením představovány jako místo vyhledávané mladou generací, místo, kde se lidé rádi scházejí popít kávu nebo si promluvit. Jedná se o zajímavý fenomén, který se překlenul do současnosti. I dnes nalezneme tyto „diners“ s velkými prosklenými výlohami, interiéry v retro stylu, kde převládá kov, kožené sedačky a plastové ubrusy.

Televizní studio, které se objevuje ve scéně talk show, do které je Edward pozván, odkazuje také na padesátá léta, kdy se v Americe staly fenoménem. Televizní studio je po vzoru domků z předměstí dekorováno rozmanitou paletou pastelových barev.

Banka, do které jde Edward žádat o půjčku na kadeřnický salón, představuje další důležitou součástí dnešní kultury, společnosti. Již první záběr na obří bílou budovu s velkým nápisem „Bank“ vypovídá o negativním pohledu Burtona na tuto instituci. Působí hrozivě a neosobně. Ve scéně, kdy je Edwardovi zamítnuto poskytnutí půjčky, je samotný akt neúspěchu posílen přítomností obřího sejfu, který je uzavřen přesně ve chvíli, kdy je rozhodnuto, že Edwardovi půjčka udělena nebude.

3.2.1 Pastelové předměstí

Jednotvárná pastelová čtvrť, která je kombinací špatného vkusu a pop kultury dvacátého století, zobrazuje extrémní stereotypy amerických předměstí. Koncept byl inspirován knihou fotografií *Suburbia* Billa Owense (1972). Obsahuje fotky obyvatel amerického předměstí pózujících před svými garážemi a uvnitř malebných

domků, přibližujíc čtenářům specifický životní styl. Burton byl touto knihou zaujat, protože podle něj zachycuje pravou podstatu těchto předměstí, skutečnost „že tato kultura je opravdu šílená, ale zároveň nádherná, se svou prazvláštní pospolitostí.“²¹.

Vedoucí výpravy Tom Duffield se zmínil, že záměrem bylo vytvořit pro film předměstí, které by bylo zároveň „hřiště“. Především, aby vše působilo velmi hravě a barvitě. Odstranili veškeré detaily, kulatá okna i cihlové zdobení, vše bylo potaženo holou stěnou, která byla natřena pastelovou barvou. S čtyřbarevným pastelovým schématem přišel Bo Welch spolu s Burtonem – používají světlé odstíny barvy zelené, růžové, máslové a bledě modré. Tyto odstíny barev podtrhují jednotný charakter domů. Spolu s pastelovými barvami, kterými jsou natřeny také auta obyvatel, se podílí na unifikaci celého předměstí. Žádný z domů či aut tak alespoň zvenčí nevyniká, nevyčleňuje se z „davů“.

Na zajímavosti jednotlivým domům přidá až teprve rozmanitost soch z keřů, které začne Edward vyrábět. Vysoké křoviny jsou také jedním z mála externích zásahů do jinak autentického prostředí, existující lokace. Musely být zasazeny, z důvodu tvorby vysokých a objemných soch, na které by normální křoviny nestačily.

Bo Welch vysvětlil, že bylo nutné posunout hranice realistického zobrazení pro účely zdůraznění pocitu z celé lokace. Dokonce zmenšili okna jednotlivých domů, aby vypadaly míň přátelsky a docílili pocitu, že za jejich okny se něco skrývá. Souvisí to s dalším z Burtonových dojmů týkajících se předměstí. Podle něj je jedním z jejich specifík, že ačkoli zde žijí lidé velmi blízko jeden druhému, přesto nevíte, kdo vlastně doopravdy jsou. Málokde jsou lidé tak blízko a tak daleko od sebe zároveň. Každý zná každého, ale nikdo pořádně neví, co se děje za dveřmi jejich domovů. Burton říká, že je to vlastně dokonalé místo k ukrytí. Člověk se zde může ztratit v „davů“, pod maskou normality.

Pastelové nátěry domů se zkombinovaly s vizí designů interiérů padesátých a šedesátých let. Mnoho rekvizit bylo nakoupeno v místní pobočce Charity. Interiéry byly rovněž inspirovány zmíněnou knihou *Suburbia* Billa Owense. Jejich zařízení je dobové, v každém domě jedinečné. Poukazuje k „zakrývacímu“ charakteru

²¹ *Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga. vyd. 1. University Press of Mississippi 2005, s. 34.

unifikovaných domů. Zvenčí vypadají všechny stejně, ovšem teprve nahlédnutím do interiéru se dozvídáme něco o jeho obyvatelích. Náboženskou fanatičku prozradí tmavý interiér se spoustou svícňů, svíček a malými kostelními varhany. Dům nymfomanky Joyce Monroe je vybaven převážně bílým a růžovým nábytkem, zlatou sedačkou se semišovým potahem. Dalo by se říct, že připomíná domek pro panenku Barbie.

Naopak interiér domu Boggsových je zařízen vkusně, akurátně a bez jakýchkoli výstředností. Pro interiéry padesátých a šedesátých let byly typické světlé interiéry s minimalisticky vybavenými místnostmi. Vybavení a stylizace domu vypovídá o normálním charakteru celé rodiny. Pociťujeme k ní sympatie, neboť působí obyčejně a opravdově. Dokonce má na zahradě i dřevěný domek na stromě, samozřejmě v pastelové barvě světle modré, aby ladila s obytným domem.

Kritik Danel Griffin²² zmiňuje, že při sledování filmu měl intenzivní pocit, že něco musí být špatně na tom naleštěném a nablýskaném spokojeném předměstí, které s klidem akceptuje podivného muže s nůžkami místo rukou. Podle Griffina je fascinující proto, že natolik připomíná klasický pohádkový svět, který bez problémů přijímá veškeré bizarní bytosti. Kdyby se středověký pohádkový svět vyvinul v moderní současnou společnost, vypadal by přesně jako ten ze Stříhorukého Edwarda.

3.2.2 Temný hrad na kopci

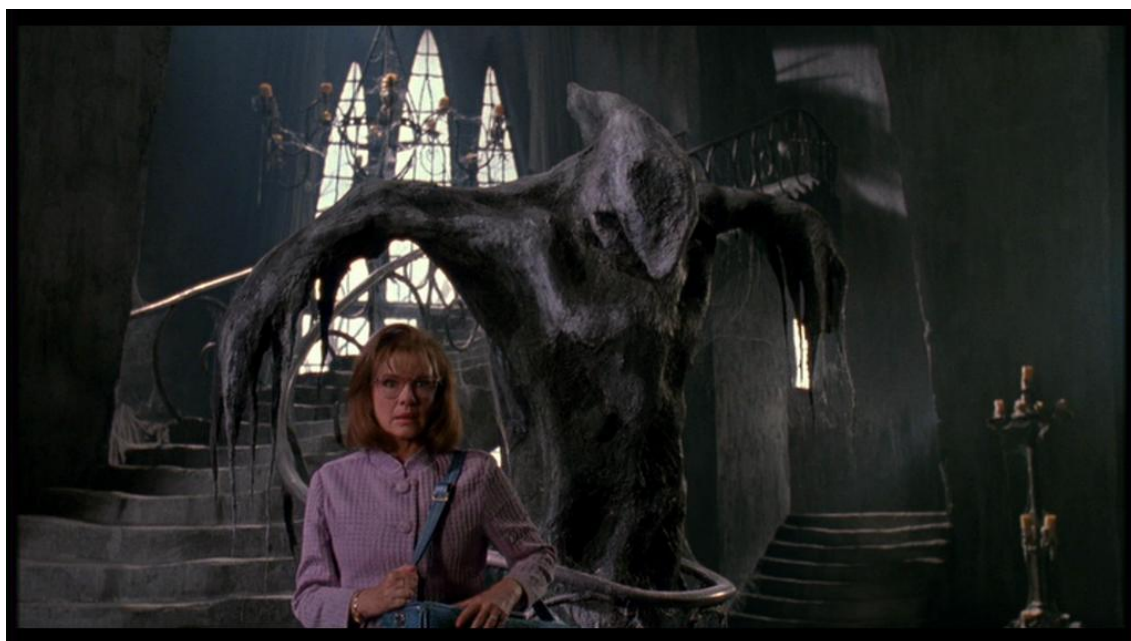
Edwardův hrad můžeme říci i sídlo je v kontrastu s malebným předměstím. Celá budova působí strašidelným dojmem, velmi letitě a opuštěně, odkazuje ke klasickým starým pohádkovým hradům. Bylo důležité vytvořit kontrast k pastelovému předměstí, zobrazujícímu obyčejný předměstský život.

Exteriéry hradu jsou tvořeny několika věžičkami a výklenky, zdobené sochami a sloupky. Před hradem je obrovská kamenná brána, na které se nacházejí rozličná prapodivná stvoření, sloužící jako sochy – působí stejně bizarně jako samotný obyvatel

²² GRIFFIN, Danel: *Edward Scissorhands*. Film as art. Dostupné na: <http://uashome.alaska.edu/~dfgriffin/website/edward.htm>. (5. 3. 2010)

domu. Samotná budova hradu je z části poničená, v popředí se nacházejí ruiny, většina okenních skel je rozbitá. Obrovské vstupní dřevěné dveře s kovovým zrezivělým klepadlem a absurdně velkou klikou opět odkazují k pohádkovým motivům.

Interiéry hradu představují vysoké vertikální prostory. Nalezneme zde prázdné komnaty, neidentifikovatelné objekty a sochy, černé ponuré chodby, všudypřítomné pavučiny a strašidelné stíny. (Obr. 1) Prvky částečně symbolizující vnitřní svět Edwarda samotného. Celý interiér je v kontrastu s barevným předměstím monochromatický. Poté co strávil celý život v temném hradu, se Edward setkává poprvé s jiným prostředím. Fakt, že pastelové domky ve výsledku působí poněkud zkresleně, můžeme vysvětlit naivitou a subjektivností jeho pohledu.



Obr. 1 – Interiér Edwardova hradu

Hlavní sál hradu je tvořen vysokým stropem, šikmými stěnami, asymetrickými okenními rámy a rozměrným schodištěm. V této dekoraci jsou patrné prvky expresionistických filmových interiérů, například Kabinet doktora Caligariho (Robert Wiene, 1920). Nerealisticky vytvořené kulisy, kterým převládají šikmé stěny, zkřivené okenní rámy a dveře, zdeformované tvary stěn, měly vytvořit fantastický svět, který by zároveň vystihovat pokřivenou mysl doktora Caligariho.

Vedle této inspirace lze zmapovat odkazy na první Burtonův filmový počín – jeho krátký film Vincent (1982). V něm jsou použity základní inspirační motivy Tima Burtona – poezie a povídky Edgara Alana Poea, herecké role Vincenta Price, horor Frankenstein (James Whale, 1931) nebo již zmíněný Kabinet doktora Caligariho. I ve Vincentovi se střídají dvě prostředí, podle toho, do jaké role se stylizuje hlavní představitel Vincent Molloy. Normální, běžné prostředí domova sedmiletého chlapce, se mění v temný hrad plný podivných strojů, vysokých stolů a bizarních bytostí, když jsme seznamováni s představami Vincenta, který se spíše než sedmiletým chlapcem cítí být Vincentem Pricem.

Důležitou lokací filmu je půda Edwardova hradu. Nejen že vytváří dostatečně záhadné prostředí pro setkání Edwarda a Pegg Boggs, ale zároveň je místem vyvrcholení střetu mezi Edwardem a Jimem. Edward není první Burtonova postavou, která se nachází na půdě. Ta hrála důležitou roli ve filmu Frankenweenie (1984) a poté ve filmu Beetlejuice (1988). Pro Burtona představuje půda určitou míru izolace. Navíc podle něj, když člověk vyrůstá na předměstí, zvykne si vymýšlet různé věci, které jsou s ním v kontrastu - vždy pociťuje touhu být nahoře, někde pryč, v prostředí které by nebylo bílé a člověk by se necítil jak v krabici od bot. To vše splňuje jakýkoli půdní prostor. V Stříhorukém Edwardovi navíc slouží jako místo, ze kterého lze rozprašovat do okolí drobné krystalky ledu, tedy sních.

Vzniká zde zajímavý kontrast i po stránce obsahové. Temný hrad skrývá ve skutečnosti jediný pravý a milující vztah v příběhu, a to mezi Edwardem a jeho vynálezcem. V Burtonově světě, kde je vše často naruby, je v podstatě logické, že po smrti vynálezce se z Edwarda stává nejlidštější postava celého filmu. Ironií je skutečnost, že Edward jakožto jediná postava prožívající skutečné pocity, je v důsledku svých nůžek, jediným, kdo nemůže plně projevit cit k nikomu.

Jedním z hlavních cílů bylo vytvořit stavbu, která by vystihovala podstatu Edwarda, to jak se od ostatních odlišuje, že je svým způsobem ztělesněním alternativního světa. Můžeme říct, že se dualita hlavní postavy zrcadlí v rozdvojeném prostředí, ve kterém se pohybuje.

3.2.3 Rekvizity a funkční detaily

Mezi ty nejvýraznější rekvizity a funkční detaily patří výtvoř Edwardovy kreativity a jeho práce s nůžkami. Jedná se o sochy, které vytváří ze zahradních keřů, jedinečné psí sestřihy, dámské sestřihy a vrchol jeho umění, ledové sochy. Sochy, které vytváří z keřů na zahradách předměstí, fungují v příběhu jako první z obdivovaných počinů Edwarda. Divák se s nimi setká poprvé na zahradě u Edwardova hradu, kde převažují zvířecí sochy (drak, plameňák, jelen, veverka atd.), dominantní postavení zaujímá socha lidské ruky, umístěná uprostřed cesty, vedoucí k domu. Tato rekvizita odkazuje k jediné nedokonalosti Edwarda, která jej odlišuje od ostatních normálních lidí, a zároveň ztělesňuje jeho nevyplněné přání získat lidské ruce. (Obr. 2)



Obr. 2 – Zahrada před Edwardovým hradem

Sochy, které Edward vytváří na přání jednotlivých sousedů čítající například dvě zamilované labutě, rodinku tučňáků, obřího medvěda, klauny, dinosaura, baletku nebo jezevčíka, jsou poněkud zvláštní až lehce bizarní. Aranžmá, které vytvořil Edward na své vlastní zahradě, ve výsledku působí mnohem vkusněji než výtvoř, které si vymysleli obyvatelé předměstí. Jejich charakter vystihují slova dvou postav:

Kim: „*Myslím si, že (sochy) vypadají divně. Nahánějí mi hrůzu.*“

Kamarádka: „*To bys měla vidět klauny před dvorkem paní Petersové.*“²³

Ledové sochy se objevují v závěru filmu. Socha anděla, kterou Edward vyřezává na zahradě u domku Boggsových, spoluvytváří důležité emociální pojítko mezi Edwardem a Kim. Kousky ledu, které odlétávají od ledové sochy, se stávají příčinou sněžení, a tanec v těchto vločkách je pro Kim jedním z nejhezčích zážitků.²⁴ Sníh vzniklý vyřezáváním ledových soch podkládá rovněž hypotézu již zestárlé Kim, která předpokládá na základě toho, že každý rok sněží, že je Edward stále naživu.

V rámci rekvizit, které nalezneme v Edwardově hradu nelze opominout ojedinělý stroj na výrobu perníků, jehož některé části vypadají jako zvířecí obličej. Vedle součástí tohoto „pečicího“ stroje je zde robot na krájení zeleniny, který inspiruje Vynálezce ke stvoření Edwarda. Vedle stroje je důležitou rekvizitou kniha s náčrtý vznik Edwarda, která se objevuje v jednom z Edwardových flashbacků. Vítr otáčející stránky knihy podhaluje jednotlivé fáze výroby, včetně té finální s protézami rukou.

Na půdě se nacházející výstřižky z novin a knih, které má Edward připevněné na stěně starého krbu (vedle své postele), se skládají z fotky sportovce, hubnoucí krásky, vodopádu, zubní protézy, anglického zámku Hampton Court v Surrey, moderně vybaveného obývacího pokoje, Madony s Ježíškem nebo článku o chlapci, který se narodil bez očí a naučil se číst rukama. O několik scén později v domě Boggsových v pokoji Kim Edward zkoumá novinové výstřižky, které má umístěné na zrcadle. V jejím případě se jedná o fotku slunečnice, bot a bižuterie. Významnou část výstřižků ovšem tvoří pouhé fotky lidských očí, rtů a dokonce i jedné rukou. Porovnání obou „nástěnek“ vede k zamyšlení, která z nich ve skutečnosti působí obvyklejším, řekněme normálnějším dojmem. Tímto způsobem dochází k polidštění Edwardovy postavy.

Také interiéry jednotlivých domů předměstí pomocí vybavení, tedy rekvizit vypovídají něco o svých majitelích. Jak jsem zmínila výše, slouží k rozpoznání charakteru postav, v případě obyčejného domku Boggsových slouží k bližšímu popisu

²³ přeloženo z titulků (0:43:45 – 0:43:40)

²⁴ Odkazuje k tomu i její prohlášení jakožto staré paní, kdy své vnučce svěří, že ještě i v tomto pokročilém věku, ji může zastihnout občas tančit v padajícím sněhu.

fotky, které si prohlíží Edward po příchodu do domu. Fotky Billa Boggse jej zpodobňují jakožto hráče kuželek a příležitostného rybáře.²⁵ Kim se vyskytuje na fotce v úboru roztleskávačky, na romantické fotce z plesu v růžových šatech a na celé polici vévodící portrétové fotografii, která Edwarda naprosto uhrane.

Vánoční výzdobou domů předměstí Burton postihuje jeden z amerických fenoménů a přetrvávajících tradic. V mnoha amerických vánočních filmech²⁶ se můžeme setkat s každoroční soutěží majitelů domů o ten nejhezčí – nesmí chybět velké množství barevných venkovních světel, sochy Santy Clause, sobů a sněhuláků. Jelikož na Floridě nesněží, používá Bill Boggs pro dekoraci střechy pláty bílé zateplovací látky, která vypadá jako sníh.

3.3 Kostýmy a make-up

V rozhovoru s Davidem Edelsteinem Burton o kostýmech v Stříhorukém Edwardovi říká: „*Co je na kostýmech skvělé, je to, že jsou vizuálním ztvárněním vnitřní stránky postav. To je to, co miluji. Lidé si na sebe oblékají látky nebo netopýří kostým, aby zapůsobili. Je to troufalé a smutné vyjádření sebe sama. Je to jako patetický poslední pokus před smrtí. To je ono, dá se říct.*“²⁷.

3.3.1 Stříhoruký Edward

Filmu Stříhoruký Edward vévodí stylizovaný kostým a make-up hlavní postavy Edwarda. Jeho součástí jsou dlouhé kovové nůžky, které nahrazují ruce. Burtonova volba padla na nůžky proto, že jsou podle něj velmi zajímavým vynálezem. Dokážou věci prostříhnout či rozstříhnout, jsou jednoduché a složité zároveň. Mají velmi prostý

²⁵ Fotka z rybaření zároveň odkazuje k dobrému vztahu otec – syn, Bill je na fotce se synem Kevinem.

²⁶ například Vánoční prázdniny (Jeremiah S. Chechik, 1989), Sám doma (Chris Columbus, 1990), Grinch (Ron Howard, 2000).

²⁷ *Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga. vyd. 1. University Press of Mississippi 2005, s. 32.

design, ale už od dětství ho fascinovalo, jak fungují. Díky nim se naplnila Burtonova vize, aby Edward působil krásně, ale zároveň nebezpečně.

Nůžky zprostředkovávají motiv neschopnosti dotknout se toho, co milujeme. Vystihují Edwardovu povahu, ten zpočátku není schopen vyjádřit své pocity, emoce. Idea stranění se společností a neschopnosti se s někým sblížit se spojila s Burtonovou myšlenkou o užitečnosti Edwarda, o určitém pomocníkovi do domácnosti. Nůžky ve výsledku fungují jako ztělesnění opuštěnosti a odcizení a zároveň kreativity a jedinečnosti.

Vedle nůžek Edwardův kostým tvoří černý overal z kůže a gumy, který postavu zahaluje od krku až k botám. Je zdoben různými kovovými částmi, z kroužků a cvočků. Vzhledem k faktu, že si Edward tento svůj „úbor“ nikdy nesundává, můžeme usuzovat, že kovové části spojují jednotlivé sešité kusy dohromady a zároveň slouží k upevnění obleku na tělo umělé bytosti.

Jeho vizáž podtrhují havraní delší vlasy, které svým rozčucháním odkazují k dlouhé době, kdy nebyly upravovány²⁸. Je umělou bytostí a nemá pokožku prokrvenou jako normální lidé, jeho pleť má sněhově bílou barvu s výraznými tmavými rty. Oproti vzhledu z flashbacků má po většinu filmu tmavé kruhy okolo očí a množství jizev, které si patrně způsobil sám svými nůžkami, když se omylem dotkl obličeje. Edward příliš nemluví o to výraznější je jeho výraz očí. Černé čočky s tmavým rámováním víček v bílém obličejí vynikají a poutají pozornost diváka. Podobně jako v černobílých němých filmech tak pomocí make-upu získává Edwardův obličej na výrazu.

Když Peggy Boggs vezme Edwarda sebou na předměstí jejím prvním krokem je převlečení Edwarda do běžných šatů – kalhot a košile. Poté se pokouší zakrýt jeho jizvy všemožnými kosmetickými prostředky vždy bez valného výsledku. Její představa, že make-up a normální oblečení budou stačit pro to, aby se Edward stal normálním a zapadl do okolní společnosti ve většině případů naopak ústí v zdůraznění jeho odlišnosti. V momentě, kdy se Edward sám snaží obléct se, vyniká jeho nešikovnost a nepraktičnost.

²⁸ Ve scéně flashbacku, kdy probíhá Edwardova výuka jeho vynálezcem má Edward vlasy lesklé, učesané a zastřížené.

3.3.2 Kostýmy a make-up ostatních postav

Tak jako dvě kontrastní prostředí, i kostýmy ostatních postav vytváří protiklad k černému obleku Edwarda. Kostýmová výtvarnice Colleen Atwood své návrhy, napodobující nadčasové modely z polyesteru, sladila s dekoracemi a rekvizitami. Střih a barvy vizuálně doplnily pastelové domy předměstí. Kostýmy jednotlivých postav slouží k jejich charakterizaci, vykreslení povahy.

Důležitou roli hrají bílé sváteční saténové šaty, které si Kim obleče na Vánoce. Spolu s blond lokýnkami podtrhují romantické vzezření, ve kterém začne tančit v padajícím sněhu. Vypadá stejně jako socha, kterou Edward vyřezává – jako „anděl“. Zároveň ve scéně prvního opravdového sblížení, ke kterému dochází v momentě společného objetí, se Kim v bílém a Edward v černém, podobají černobílému čínskému symbolu rovnováhy Jing Jang.

Pastelově fialový kostýmek Peggy Boggsové, ve kterém se objevuje v prvních scénách filmu, ji charakterizuje jako šarmantní, upravenou, konzervativní dámu, která je doslova zhmotněním své profese Avon lady. I její kostým vytváří dostatečný protiklad k neupravenému a tmavému koženému kostýmu Edwarda. Častým Burtonovým motivem jsou kostka, proužek a puntík²⁹. Proužky se objeví tričkách Kevina nebo Jima, také na saku vynálezce. Puntíky převažují v dámských vzorech, kostka na pánských košilích.

Líčení je u většiny ženských postav nevýrazné působící přirozeným vzhledem. Výjimkou je Joyce Monroe, nymfomanka a postarší svůdnice „města“. Tu charakterizuje výrazné líčení tmavých očních linek a růžových rtěnek. Její umělé dlouhé oranžové nehty, které má ve scéně z kadeřnictví, kdy se pokouší svést Edwarda, jsou podobné Edwardovým nůžkám, působí stejně bizarně a nebezpečně.

Důležitou částí kostýmu a make-upu jsou účesy. Stanou se jedním z vrcholných výtvorů Edwardovy kreativity. Jsou neobvyklé a přetváří vizáž obyvatelk předměstí

²⁹ Ve Stříhorukém Edwardovi se objevují nejen v rámci kostýmů, ale také v rámci scény – kostka na nebesích postele Kim, záclonách v suterénu, na ubrusech, nebo podlaze velkého sálu hradu, proužky nalezneme na stěnách televizního studia nebo dîneru, puntíky například na tapetě na stěně kuchyně Boggsových. Výrazným motivem proužků, navíc odkazující k dalšímu Burtonovu motivu (motivů cirkusu a klaunů) je modro žlutá proužkovaná plachta, kterou je zakryt jeden dům předměstí, který je rozestavěn.

na obdobně podivnou, jakou má on sám. Ovšem v tomto období okouzlení obyvatel Edwardem je „in“ být podivín, a tak se chce každý připojit k tomuto novému trendu.

Veškeré kostýmy a účesy jsou vysoce stylizované, většinou extravagantní. Vrcholem jsou vánoční modely a účesy, kterými se pravděpodobně nechal později inspirovat Ron Howard ve filmu Grinch (2000). Věvodí jim zelená, červená a vánoční motivy – dvě postavy mají župany, které mají podobu vánočních stromků, v rámci účesů se objevují lokny a podivné útvary jako labuť nebo vánoční dárek.

3.4 Osvětlení

Svícení v Stříhorukém Edwardovi se skládá ze třech typů, které spolu charakterizují prostředí a podtrhují režijní záměr. První z nich je použito v uvozujícím rámcovém příběhu v pokoji na začátku a konci filmu, ve kterém Kim jako babička vykládá příběh své vnučce. Druhý a třetí typ zdůrazňují odlišnost předměstí a Edwardova hradu.

První typ se vyznačuje osvětlením měkkým, s hlavním a doplňkovým světlem. Scény se odehrávají v noci a většina světla vychází z realistických světelných zdrojů - stolní lampa a oheň v krbu. Oba tyto zdroje navozují dojem útulného prostoru, světlo je tlumené, tvoří plynulý přechod mezi světlem a stínem. Bodové horní světlo je zaměřeno na postel s ležící postavou dítěte, podtrhuje bělost povlečení i noční košilky, a symbolizuje nevinnost a čistotu dítěte.

Následný přechod do scény, která leteckým záběrem zobrazuje zasněžené noční předměstí, až k hradu na kopci kontrastuje se scénou předchozí. Domy jsou osvětleny pouze světlem pouličních lamp, záběr má šedomodrou barvu, studený odstín působí kontrastně k hřejivým barvám pokoje s krbem. Posiluje představu chladu a zimy „za oknem“. Zároveň tvoří plynulý přechod v záběr Edwardova pohledu z hradu na potměšlé sousedství.

Stříhem následuje záběr na slunný den v pastelovém předměstí, který jednak odkazuje k rozdílu prostředí, ve kterých se Edward a ostatní obyvatelé nacházejí, zároveň ilustruje přechod k vyprávěnému příběhu, který můžeme považovat za pohádkový. Exteriéry předměstí byly natáčeny na Floridě, v důsledku

čehož se v průběhu filmu setkáme pouze se slunečným počasím, zajišťujícím dostatečné osvětlení. Ostré, jasné světlo a záběry s nízkým kontrastem napomáhají dojmu uniformity předměstí a zvýrazňují neobvyklosti Edwardova hradu. Do interiérů domů, většina světla proniká okny, použito je také realistických světelných zdrojů v podobě stolních lamp.

Zvláštní použití světla bych zmínila na dvou příkladech, které přispívají k charakterizaci scény. První z nich je scéna, kdy se Kim neočekávaně vrátí z kempování domů. V pokoji rozsvítí oranžovou stolní lampičku, která vrhá na pokoj a Kim oranžové tlumené světlo, mezitím Edward leží v posteli a je osvětlen bočním bílým světlem přicházejícím z okna, které nahrazuje měsíční svit. Teplé boční světlo lampy podtrhuje siluetu Kim a dodává její pokožce přirozenou barvu, naopak bílé kontrastní světlo zvýrazňuje Edwardovu nelidskou barvu pleti a jeho havraní vlasy. V jedné z následujících scén se ocitáme v pokoji malého Jima. V prvních záběrech jsou na stěnu pokoje vrhány stíny mořského koníka, rybiček a akvariálních rostlin. Divák je tak schopen rozeznat přítomnost akvária dříve, než je mu samotná nádoba na druhé straně místnosti ukázána. (Obr. 3)



Obr. 3 – Pokoj Jima – stín akvária

Osvětlení a celková atmosféra Edwardova hradu je ustanovena již v titulkové sekvenci – tvrdé stíny, hluboké kontrasty, tlumené osvětlení a šedomodré barva, která přispívá k odlišení od křiklavých barvených schémat sousedství dole. Osvětlení je více expresionistické, studené barvy se na plátně opticky vzdalují, spolu s dlouhými stíny posilují dojem rozlehlosti místností. Kontrast kuželů světla, pronikajícího okny a tmavých ploch prostoru působí tajemně, záhadně. Ve scéně, kdy Pegg Boggs stojí pod schodištěm, je na stěně u jeho vrcholu pomocí zadního světla vykreslena stínem silueta Edwarda pozorujícího Pegg. Půdní prostor hradu je osvětlen zčásti velkou propadlinou ve střeše.

Osvětlení je rafinovaně použito ve scéně setkání Pegg s Edwardem. Edward se nachází v jediném kruhu světla, který proniká skrze střechu, tělo zůstává ve stínu, lesknou se pouze ostří jeho nůžek. Když přichází k Pegg, vynořuje se ze stínu pouze jeho temná silueta, díky zadnímu osvětlení stěny a absenci nasvícení postavy zepředu. Na první pohled vypadá postava děsivě a nebezpečně, toto zdání mizí teprve se zazněním jeho nevinného dětského hlasu a bočního osvětlení, které odhalí celou Edwardovu postavu i tvář.

4. Ospalá díra

„Může se tam objevit letecký záběr, ve kterém je použita laciná miniatura, ale přesto v kontextu filmu působí reálně. Jinými slovy, ačkoli je umělá, může vám připadat skutečná. To je ten pocit, který jsme chtěli zachytit v Ospalé díře.“³⁰

Devadesátá léta neznamena pro Burtona zrovna nejlepší tvůrčí etapu kariéry. Měl za sebou dva nepříliš divácky ani kritikou oceňované filmy Ed Wood (1994) a Mars útočí! (1996). Rok strávil prací na projektu Superman lives, který natáčel pro společnost Warner Brothers. Ta jej nečekaně zrušila s odvoláním na problémy se scénářem a přemrštěný rozpočet.

V roce 1993 začal zkušený filmový maskér Kevin Yagher psát scénář na základě povídky Washingtona Irvinga. Na pomoc si zavolal Andrewa Kevina Walkera³¹. Výsledek společně nabídli Scottu Rudinovi, který se stal vlastníkem práv a záhy scénář prodal společnosti Paramount. Celých šest let zde ležel opis na polici, až se ho v roce 1998 ujal předseda společnosti Paramount Sherry Lansing. Původně se režie měl ujmout právě Kevin Yagher, ale Rudin spolu s Adamem Schroedrem, který byl jeden z producentů filmu, se shodli, že ideální bude Burton.

Pro něj byla nabídka hororu lákavá. Sám se do žánru hororu ještě nepustil a v dětství byl častým návštěvníkem kina v Burbanku, kde nejraději sledoval hororové snímky jako *Scream, Blacula, Scream!* (Bob Kellajn, 1973), *Dr. Jekyll and Sister Hyde* (Roy Ward Baker, 1971) nebo *Jáson a Argonauti* (Don Chaffey, 1963).

Natáčení začalo 20. listopadu roku 1998 a skončilo v dubnu roku 1999. Film zůstal v produkci společnosti Paramount, která poskytla rozpočet kolem 80 miliónu dolarů. Premiéru měla *Ospalá díra* ve Spojených státech 19. listopadu 1999 a získala jedny z nejlepších hodnocení kritiky v Burtonově kariéře³².

³⁰ „There might be a certain shot looking down on a town that’s done with a cheesy miniature model, but it still somehow feels real in the context of the film. In other words, even though it’s unreal, you still feel the reality of it. That’s the vibe we were trying to capture on *Sleepy Hollow*.“ Uvedl Burton o filmu *Ospalá díra* v rozhovoru se Stephenem Pizzello.

³¹ Vedla ho k tomu kvalita Walkerova scénáře pro film *Sedm* (David Fincher, 1995).

³² BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, s. 183.

4.1 Předloha a inspirační vlivy

Film je natočen na motivy krátké povídky Washingtona Irvinga *Legenda o Ospalé díře* (1812). Ta se objevila poprvé ve sbírce povídek *The Sketch Book of Geoffrey Crayon*³³ a vychází z dobové pověsti o Bezhlavém jezdci, který v noci projížděl údolím řeky Hudson okolo roku 1790. Bezhlavého jezdce můžeme považovat za jeden z prvních opravdových příspěvků americké literatury k postavám hororu.

Autor scénáře *Ospalé díry* Andrew Kevin Walker³⁴ příběh přepracoval, použil jména, místa a motiv bezhlavého jezdce a tajemných vražd. Pozadí a jednotlivé zápletky oproti originálu pozměnil. Nejvýraznější proměna nastala u postavy Ichaboda Cranea, především po stránce vizuální. Z novo-anglického konzervativního učitele se v podání Walkera stal mladý a pohledný newyorský policejní konstábl, opovrhovaný svými nadřízenými pro moderní metody a nezvyklé názory na soudní a vyšetřovací postupy soudobé policie.

Burtona lákala na scénáři samotná podstata příběhu i myšlenka na jeho vizuální ztvárnění. Příběh o Bezhlavém jezdci znal z dřívějšíka, protože viděl kreslenou verzi od Walt Disney Pictures³⁵. Zaujala ho skutečnost, že stejně jako on³⁶ většina dospělých Američanů i děti nikdy nečetla předlohu, ale přesto postavu Bezhlavého jezdce znají. Jak sám říká, navíc měl vždy rád dobré pohádky, nebo jakýkoli příběh, který má symbolický význam. A scénář *Ospalé díry* měl dobrý a silný lidový příběh.

Přiznává, že při čtení scénáře často uvažuje v obrazech. Ne vždy se na tento proces spoléhá, protože vše se může změnit s obsazením herců nebo realizací scény. V případě čtení scénáře *Ospalé díry*, se jeho myšlenky ubíraly vyloženě vizuálním směrem.

Fascinován byl juxtapozicí Ichaboda Cranea a Bezhlavého jezdce. Ichabod je typ člověka, žijícího převážně ve své vlastní hlavě, proti němu stojí nepřítel, který nemá hlavu vůbec. Tento kontrast nabývá velmi zvláštní dynamiky. Burton: „Vždy jsem

³³ IRVING, Washington: *The Sketch Book of Geoffrey Crayon*. Gent 1819 – 1820.

³⁴ Další scénáře: *Se7en* (David Fincher, 1995), *Skrýš* (Brett Leonard, 1995), *8MM* (Joel Schumacher, 1999), *Vlkodlak* (Joe Johnston, 2010).

³⁵ *Legenda o Ospalé díře* (Clyde Geronimi, Jack Kinney, 1949), namluvil Bing Crosby.

³⁶ Burton si přečetl předlohu teprve poté, co si přečetl scénář k filmu.

reagoval na postavy, které mají problémy samy se sebou. Ichabod je postava, která je v podstatě docela v háji, ve smyslu, že je velmi chytrý, ale občas tím může zahnat sám sebe do kouta.³⁷

Ospalá díra je vizuální poctou filmům britské filmové společnosti Hammer Films³⁸. Burton si tyto hororové příběhy oblíbil již v dětství – filmy jako *The Curse of Frankenstein*, *The Brides of Dracula* nebo *Dracula Has Risen from the Grave*³⁹. Ty jsou podle Burtona tak působivé, protože jsou silné i divné zároveň a připomínají snové výjevy. Podle něj ve vaší paměti zůstaly mnohem působivějšími obrazy, než jakými byly ve skutečnosti. Inspirace Hammer filmy nevyústila v pouhé kopírování, ale spíše v inspiraci myšlenkou těchto filmů. V mnoha filmech z produkce tohoto studia hrál Christopher Lee, který přijal i jednu z vedlejších rolí v *Ospalé díře*.

Vedle „Hammer filmů“ se nechal Burton inspirovat převážně vzhledem hororu *La Maschera del demonio* (Ďábelská maska, Mario Bava, 1960). Tento italský horor pojednává o princezně Asy, která byla pro čarodějnictví odsouzena k zabití maskou s kovovými hroty, která jí byla přibita na obličej. Obdobný mučicí nástroj se objevuje ve snech Ichaboda v *Ospalé díře* – jeho matka je vsazena do tzv. železné panny⁴⁰. Ve snových scénách využil Burton kromě tohoto filmu i dalšího ze svých oblíbených – film *Jáma a kyvadlo*⁴¹. U obou zmíněných snímků jej fascinuje jejich zobrazování. Používají se v nich velmi křiklavé, odvážné barvy a tóny, živé obrazy střídají ty chladné. Jejich vzhled přirovnává také k starým mexickým hororům.

Právě *La Maschera del demonio* ho inspirovala svou prací s vizuální stránkou scény – díky natáčení ve studiu získal kvalitu jako z jiného světa. Všechny interiéry a téměř všechny exteriéry byly natáčeny ve studiu v Leavesden, obrovský *Strom mrtvých* byl vybudován ve studiu v Sheppertonu. Tento postup umožnil

³⁷ Překlad z *Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*. editor: Paul A. Woods. Plexus Publishing Ltd: Londýn 2007, s. 153.

³⁸ Hammer Films studio bylo založeno v roce 1932 Williamem Hindsem a Enriquem Carrerasem. Zhruba v šedesátých letech se proslavilo reinterpetacemi klasických hororových postav jako *Dracula*, *Frankenstein*, *Vlkodlak* nebo *Mumie*.

³⁹ *The Curse of Frankenstein* (Terence Fisher, 1957), *The Brides of Dracula* (Terence Fisher, 1960), *Dracula Has Risen from the Grave* (Freddie Francis, 1967).

⁴⁰ Nástroj na mučení nebo i zabití osoby používaný přibližně v 17. století. Jedná se v podstatě o sarkofág s dlouhými kovovými hroty, které bolestivě usmrtí oběť při jejím uzavření uvnitř.

⁴¹ *The Pit and the Pendulum* (Roger Corman, 1961).

Burtonovi naprostou kontrolu mizanscény. Vedoucí výroby Rick Heinrichs odhaduje, že 90% filmu bylo točeno ve studiu.

Heinrichs se doznal také k tomu, že vliv na design měla i německá expresionistická klasika *Kabinet Dr. Caligariho* a *Upír Nosferatu*⁴², které dokázaly vytvořit výrazný, grafický, dvourozměrný obraz v trojrozměrném prostoru.

Původně chtěl Burton Ospalou díru natáčet černobíle, ale tento návrh nebyl schválen produkcí, a proto se rozhodli zvolit určitý monochromatický vzhled. Specifický vzhled je jedním z důvodů snazších přechodů mezi lokací a studiovými dekoracemi. Nejedná se o sépii, ani vyloženě schéma monochromatické, ale pouze o filtr, s lehce tlumenou, umírněnou kvalitou.

Jak píše kritik Salisbury při procházce po lokacích a studiu, kde se natáčela *Ospalá díra*, měl člověk pocit, jako by chodil v Burtonově hlavě⁴³. Pro Burtona je to důvod, proč má rád expresionismus, který je založen na pocitu, jako byste byli uvnitř něčí mysli. Jedná se o ztvárnění vnitřního stavu. A proto má rád také impresionisty, kteří se zaměřují na zhmotnění emocí a pocitů. Když se podíváte na Van Gogha, jeho malby nejsou skutečné, ale je v nich tolik energie, že skutečné působí a to je pro Burtona vzrušující u filmu⁴⁴.

Ichabod je taky stejně jako Batman nebo Edward pronásledován vzpomínkami na minulost, kde ztratil své milované, v tomto případě matku. Opět se setkáváme s tématem vyvrhelství – Ichabod je nejenže doslovným outsiderem ve městě *Ospalá díra*, ale také outsiderem ve své profesi. Obdobně jako je *Střihoruký Edward* zvláštní a odlišný kvůli svým nůžkám, tak se Ichabod odlišuje svými vynálezy a přístroji, kvůli kterým jím opovrhují i okolí. Podle Johnnyho Deppa navíc tak jak Edward reprezentuje Burtonovu neschopnost komunikovat, když byl teenagerem, Ed Wood jeho vztah k Vincentu Priceovi, tak Ichabod ztělesňuje Burtonův boj s Hollywoodským systémem i světem jako takovým⁴⁵. Ne poprvé přežívá

⁴² *Kabinet Dr. Caligariho* (Robert Wiene, 1920) a *Upír Nosferatu* (Friedrich W. Murnau, 1922).

⁴³ BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, s. 175.

⁴⁴ Tamtéž, s. 175.

⁴⁵ BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, s. 179.

hlavní postava díky adaptování se na prostředí a o dualitě postav zde můžeme tentokrát mluvit z pohledu hlavního živého hrdiny a mrtvého bezhlavého jezdcе.

4.2 Scéna

Původně se mělo natáčení odehrávat v severním New Yorku a v Údolí řeky Hudson, počítalo se i s Sturbridge v Massachusetts. Dokonce chtěli využít několik holandských koloniálních vesnic a letovisek, které se tam nacházejí. Pro Burtona bylo umístění lokací pro natáčení důležité. K oblasti měl velmi blízký vztah, obzvláště k okolí Údolí řeky Hudson. Podle něj je to jedno z mála míst v Americe, které člověku opravdu připadá strašidelné.

S postupem času ale zjistili, že vhodnou lokaci v U. S. A. nenaleznou, a že v New Yorku tou dobou není ani žádné vhodné studio k dispozici. Scott Rudin proto přišel s návrhem přestěhovat natáčení do Anglie. Vydali se přes Atlantik hledat perfektní malé anglické město, ale nakonec ho stejně museli postavit sami.

Bylo totiž očividné, že vzhledem k Burtonově vizi o vizuálním vzhledu filmu, bude nejvhodnější vybudovat plně kontrolovatelné prostředí. Rozhodli se pro více stylizovaný vzhled filmu, který kombinuje scénu vybudovanou ve studiu a reálné lokace kousek od Londýna. Mnoho exteriérů tak bylo natáčeno v reálných lokacích, kde byla vybudována umělá vesnice, a ostatní exteriérové scény byly natáčeny pomocí nucené perspektivy ve studiu. Chtěli příběh přivést k lidové tradici, ze které vychází, docílit výrazného kontrolovaného vizuálního prostředí. Nechtěli, aby film směřoval k naturalistickým kořenům, které by vedly k zobrazení skupiny lidí, kteří z vosku vytváří svíčky a poté je suší nad krbem. Usilovali o „naturalistický expresionismus“⁴⁶, jak styl nazývá Rick Heinrichs.

V *Ospalé díře* je využito dvou způsobů práce s mizanscénou – jednak reálné lokace a jednak lokace studiové. David Bordwell v knize *Film Art* uvádí, že ve studiu mohou vzniknout i celé umělé zkonstruované světy, nad kterými filmař získává při natáčení, co největší kontrolu. Nemusí se vždy jednat o realistickou věrnost,

⁴⁶ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, s. 230.

historickou autenticitu lze upravit skloubením několika aspektů k vytvoření specifického ne však nutně realistického vzhladu. Toho chtěli dosáhnout tvůrci Ospalé díry. Použití extrémní stylizace filmu, pomohlo rozptýlit rozdíly mezi přechody z reálných do studiových lokací. Vytvořit vlastní filmovou realitu, dojem fantastičnosti, která by přesto působila skutečně.

4.2.1 Reálné a studiové lokace

Úvodní scéna, která předchází titulky je jediná, která byla natočena v Americe, a to v městě Yonkers, poblíž původního města Ospalá díra (Sleepy Hollow) ve státě New York. Tato scéna byla dotáčena dodatečně po skončení regulérního natáčení v Anglii. Za dva a půl dne byly potřebné záběry natočeny ve starém skladišti, kde vznikla také část cesty pro dostavník a obilné pole.

Zhruba měsíc natáčení probíhalo v Lime Tree Valley⁴⁷ v Anglii, kde bylo vybudováno město Ospalá díra, tak jak asi vypadalo to původní v údolí Hudson River okolo roku 1799. Nacházelo se zde zhruba dvanáct budov včetně kostela, koňských stájí, hospody a několika domů. To vše bylo zbudováno ve stylu, který vedoucí produkce Rick Heinrichs nazývá „koloniálním expresionismem“⁴⁸. Nad celou lokací se na jeřábech dlouhých přibližně čtyřicetpět metrů ve větru klátilo zařízení, které lze nejnvýstižněji nazvat obřími čínskými lucernami, které celou oblast zahalovaly tajemnou šedobílou září světél.

Vedle této reálné lokace vznikly v Anglii interiéry, část lesa a pole ve studiích společnosti Leavesden Studios⁴⁹ ve Watfordu, Hertfordshire. V studiích se natáčelo také několik akčních scén včetně honiček na koních. Pro scénu honičky využili letecký hangár, který byl dlouhý a úzký. Jelikož přesto nebyl dostatečně dlouhý, použili na Jeep umístěnou Libru⁵⁰. Kamera se mohla po terénu pohybovat rychle, udělat více záběrů

⁴⁷ Lime Tree Valley se nachází v Hambledenu blízko města Marlow v Buckinghamshire, východně od Londýna.

⁴⁸ BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, s. 169.

⁴⁹ Jednalo se o studio vzniklé v roce 1995, přestavbou bývalé továrny společnosti Rolls Royce.

⁵⁰ Dálkově ovládanou jeřábovou hlavu na hydraulickém zvedáku, sloužící k eliminaci třesu.

a nahradit tak krátkou dráhu pro pohyb koní. Ve studiích společnosti Shepperton Studios, hodinu severně od Londýna, se nacházela část lesa se Stromem mrtvých.

Cílem štábu bylo natočit pokud možno vše v reálných nebo studiových lokacích a dekoracích, aby zásahy v postprodukcii byly co nejmenší. Burton chtěl film „udělat postaru“ – protože pouze, když jste na scéně v postavené lokaci, vznikají určité podmínky a ve spojení s herci v kostýmech, make-upem, kouřem a světly, to vše vytváří atmosféru a podněcuje imaginaci a nápady. Věci navrhuji samy sebe, když jste na skutečné scéně se vším všudy. Vzniká také pocit pohybu a prostoru.

V průběhu natáčení se snažili udělat co nejvíce triků přímo na scéně, bez využití speciálních efektů. Digitální práce měla být omezena na minimum. To byl jeden z důvodů, proč bylo vybudováno tolik lokací. Podle Burtona filmy s menším množstvím speciálních a digitálních triků lépe navozují dojem, jako by divák byl součástí filmu. A při natáčení nabudete pocit, že se nacházíte v daném světě.

4.2.2 Kouř a barevné ladění

Součástí eliminace speciálních efektů bylo vytvoření co nejplynulejších přechodů mezi reálnou a studiovou lokací za použití jednotné barvy a především objemného množství kouře. Když se natáčí exteriéry ve studiu, je poměrně náročné dosáhnout dojmu, že se jedná o reálnou lokaci. I přesto jsou v Ospalé díře scény, kdy les působí, že má skutečnou oblohu, jednotlivé záběry „dýchají“ a působí rozlehle a otevřeně. Kameraman Lubezki docílil díky kouři a sjednocení barvy obrazu dojmu hloubky. S využitím kouře souvisí i fakt, že prostory Leavesden Studios měly velmi nízké stropy (pouze okolo 6 metrů). Množství kouře je pomohlo zakrýt a navíc vytvořit příhodnou tajemnou atmosféru. Dojem ilustrovaného částečně umělého vzhledu scény, vlastní reality filmu – pocitu fantazie, který by ale stále působil dostatečně opravdově.

Kouřové efekty spolu s barvou napomáhaly již zmíněnému vytváření přechodů mezi scénami natáčenými v reálných a studiových lokacích. V rámci barevné škály převládají monochromatické barvy šedé, tmavě modré, tmavě hnědé a zelené. K vyznění barev přispívá fakt, že většina scén se odehrává v temném lese, na hřbitově

v přítmí a šeru bez slunce, tudíž tmavé studené barvy podtrhují nehostinné a pochmurné prostředí. Kameraman Lubezki zmínil, že největší problém s filtry vznikl při snímání červené barvy, která skrze filtr vypadala téměř jako černá. Z tohoto důvodu musely být záběry s krví upraveny buď v post-produkci, nebo v nich musela být použita místo červené křiklavě oranžová, která skrze filtr vypadala červeně. Efekty s krví, která je používána hojně, vynikají a působí téměř komiksově v kontrastu s ponurými studenými barvami⁵¹.

Změna barevných schémat funguje i v souvislosti s vývojem narativu. Příkladem může být titulková sekvence, která zároveň znázorňuje cestu Ichaboda z New Yorku do Ospané díry. Krajina, kterou kočár projíždí je podzimní, ale v ponurých tónech, stmívá se, s přibývajícím mlhou ubývá barev. Divákovi je jasné, že Ichabod nepřijíždí do pohostinného slunečného města, ale naopak že tajemno a intriky číhají na každém kroku. Titulková sekvence byla točena v reálných lokacích, severně od Londýna. Jednalo se o jedny z prvních záběrů, kde Burton spolu s kameramanem Lubezkim zkoušeli jak dosáhnout toho správného barevného schéma a jak postupovat při přechodu z reálných lokací do těch studiových. Změna barevného schéma nastává také v Ichabodových snových sekvencích. Obrazy se vyznačují téměř uklidňující krásou, převažují pastelové barvy, jsou jemně stínované, jasné, skoro jako staré fotografie. Tato stylizace navozuje dojem zázraku, snové vize. Další změna přichází v momentě šťastného konce, kdy sledujeme kočár vracející se z Ospané díry do New Yorku. Scéna je zalita slunečním světlem, teplými optimistickými barvami – vzniklý kontrast vyvolává pocit nového začátku, naděje.

4.2.3 Ospaná díra a západní lesy

Vizuální styl města Ospaná díra je stanoven už v prvním záběru, po příjezdu Ichaboda. Poté co kočár odjede, kamera se zvedá, aby zabrala údolí s vesnicí, kde se v šeru a kouři rýsují chladné kamenné budovy, černý les v jejich pozadí.

⁵¹ Například scéna (Ospaná díra 00:27:01), kdy Ichabod provede pitvu mrtvé ženy, aby zjistil, že byla těhotná – vyjde z ordinace a vypadá spíše jak řezník, dle míry „krve“, která na něj byla rozstříkána.

Silnice, po které Ichabod schází do údolí je po jedné straně lemována hřbitovem, po druhé stádem všudypřítomných ovcí. (Obr. 4) Hřbitov je častým motivem Burtonových filmů. V Ospalé díře je místem, kde je ukryt jeden z klíčů k vyřešení případu. Další hrob nalezneme u Stromu mrtvých, kde je pochován Bezhlavý jezdec. Jeho hrob můžeme považovat za místo znázorňující dualitu prostředí, která se také v Burtonových filmech objevuje, tentokrát jako brána mezi živými a mrtvými, v případě Bezhlavého jezdce nemrtvými.



Obr. 4 – Vesnice Ospalá díra

Ospalá díra je tvořena několika kamennými domy a bílým kostelem. Nachází se zde rybník a krytý dřevěný most se střechou. Zvláštním stavením je dům Van Tasselů, který stojí na mírném kopci na konci města. V prvním záběru, připomíná strašidelný dům z hororu, je vykreslena pouze jeho černá silueta s věžemi, na pozemku po dním stojí strašák se svíčkou ve vydlabané dýni. Celý záběr doplňují černé siluety stromů bez listí a všudypřítomná mlha. O to větší kontrast vzniká s přesunem do interiérů domu. Rozlehlé prostory jsou zdobeny dřevěnými trámy, koberci a svíčkami, stojí zde také velký kamenný krb. Celá scéna je laděna do hnědých a béžových tónů v kontrastu s modročernými exteriéry.

Tak jak je častým Burtonovým motivem již zmíněný hřbitov, objevuje se často také motiv půdy. V Ospalé díře je v půdním pokoji domu Van Tasselových ubytován Ichabod. Oba motivy jsou společné pro jeden z prvních Burtonových filmů Frankenweenie. A doplňuje je třetí společný motiv a to stavba mlýna. Ve Frankenweeniem se jedná pouze o miniaturu na golfovém hřišti, v Ospalé díře je jednou z lokací akčních scén. Původně chtěli mlýn postavit ve studiu, ale zjistili, že by se výškou nevešel do žádného ze studií. Proto jej zbudovali v reálné lokaci, snažili se ale navodit dojem studiové dekorace, aby lépe zapadal do stylu filmu. Mimo to, že se Burton nechal inspirovat pro scény v mlýně hororovou klasikou Frankenstein⁵², zakomponoval do stavby mlýna svůj originální rukopis – a to v podobě mlýnských vrtulí, která se podobají netopýřím křídům.

Západní les vedle vesnice Ospalá díra byl vybudován zcela v interiérech a to ve Sheperton Studios. Toto studio bylo větší než Leavesden Studios, proto byla vhodným prostorem pro stavbu celého lesa. I přesto se jednalo o poněkud omezenou lokaci s nízkým stropem. V průběhu natáčení stropní světla, osvětlující scénu zakryli hromadou kouře, který vytvořil ve výsledku působivé pozadí tajemného lesa. Všechny stromy pocházely z dílny výtvarníků, protože bylo zapotřebí vytvořit les, který by vypadal tajemně, strašidelně. Všechny stromy jsou bez listí, suché s pokřivenými větvemi, připomínající natahující se artritické ruce.

Vrcholem je Strom mrtvých, který se nachází ve středu lesa. (Obr. 5) I přestože ční do výšky patnácti metrů, studio nebylo dostatečně vysoké, aby jeho zvláštnost byla postavena pouze na výšce a mohutnosti. Proto jej museli výtvarníci vytvořit působivým především jeho tvarem. Zkroucený strom vypadá jako agónie zachycená ve dřevu. Zároveň je zdrojem nekonečného množství rudé krve, která je stříkána na postavu Ichaboda, a zároveň „skladem“ useknutých hlav a bránou do pekel, ze které se Bezhlavý jezdec vydává plnit nařizené vraždy.

⁵² Frankenstein (James Whale, 1931) – Frankenstein je zde zahrán do mlýna rozlíceným davem a poté je mlýn podpálen, aby monstrum zahubili.



Obr. 5 – Strom mrtvých

4.2.4 Rekvizity a funkční detaily

Mezi rekvizity, které slouží Burtonovi k podtrhnutí žánru hororu, patří bezesporu již zmíněný větrný mlýn na kopci nebo americká hororová ikona – slaměný strašák, který se otáčí kdykoli se má Bezhlavý jezdec objevit. Funkčními detaily, které navozují dojem nadpřirozena a jsou spojeny s postavou Bezhlavého jezdce, jsou například animované úponky mlhy, které zhasnou louče, před jeho příchodem nebo oheň v krbu jedné z obětí, který ohlásí příchod jezdce tím, že vyšlehne v podobě desítky ohnivých lebek. Tyto detaily spadají navíc do kategorie speciálních efektů, tak jako jezdcův meč, který se rozpadne při dopadu na posvěcenou půdu kostela.

Důležitými rekvizitami jsou přístroje a instrumenty, které používá Ichabod k vyšetřování. Některé jsou spojeny s vývojem optiky, jedná se o různé řezací nástroje, lahvičky s chemikáliemi a několik druhů speciálních „brýlí“ na zvětšení pozorovaného objektu. Ichabod stejně jako Burton vidí rád věci svým pohledem. Využívá několik metod, přístrojů, které mu v tomto pomáhají a umožňují mu vidět věci jinak než všichni ostatní. Díky tomu odmítá být zaslepen naivní vírou v nadpřirozeno.

V příběhu hraje svou roli také thaumatrope – „optická hračka“, která byla oblíbená ve viktoriánské době⁵³. Nalezneme na ní obrázek Kardinála červeného a klece. Thaumatrope i „kouzelná“ svítlna, která díky svícím uvnitř vytváří na stěně svítící obrazy, jsou poctou prvním kinematografickým efektům, počátkům filmu jako takového.

Na scéně se objeví množství zvířat španělské koně, na kterých jezdí Bezhlavý jezdec, koně vesničanů, domácí drůbež, kachny na rybníku, a všudypřítomné ovce. Burton v dokumentu z natáčení zmiňuje, že vlastně ani neví, proč měl tendenci skoro do každého záběru umisťovat ovce. Pravděpodobně je to tím, že se mu líbí zvuk jejich bečení. Kardinál červený, který se objeví ve dvou scénách, není ptákem skutečným, neboť v celé Anglii se nenachází ani jeden exemplář. Prvním pokusem bylo natření holuba na červeno, ale poté, co nesplňoval Burtonovu představu, byl replika Kardinála, vyrobená výtvarníky.

4.3 Kostýmy a make-up

Potřetí se Burton rozhodl pro obsazení hlavní role Johnnym Deppem, potřetí se snaží ukázat ho publiku nečekaně. Ve Stříhorukém Edwardovi proměnil tehdy teenagerovský idol v lehce bizarní neživé monstrum s ostrými nůžkami místo rukou. Ve filmu Ed Wood zase v námezdního filmaře s výrazným chrupem a slabostí pro angorské svetry a elegantní lodičky. V Ospalé díře se doslova vyžívá v zamazávání jeho tváře takovým množstvím umělé krve, jaké už i sám Depp považoval za nadměrné – „*Tim, what kind of sick movie is this? (Time, co je tohle za nechutný film?)*“⁵⁴

Ospalá díra se odehrává v 17. století, kostýmy ve filmu jsou dobové, doplněny dobovými parukami, které přispívají k historické autenticitě kostýmů. Jejich výtvarnicí byla Colleen Atwood, která s Burtonem spolupracovala také na Stříhorukém

⁵³ Na kulatou kartu či papír se na každou stranu nakreslí jiný obrázek, a po stranách se připevní dva provázky. Každý provázek uchopíme prsty jedné ruky a při rychlém otáčení, vzniká z obou obrázků obraz jeden, díky persistenci oka.

⁵⁴ Prohlásil Depp v průběhu natáčení scény sekání do Stromu mrtvých. *Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga. vyd. 1. University Press of Mississippi: Mississippi 2005, s. 128.

Edwardovi. Kostýmy každé postavy vystihují její charakter a poskytují okamžitý dojem z osobnosti postavy.

Aby bylo dosaženo podoby Ichaboda Cranea, tak jak je popsán v knižní předloze, musel by Depp nosit dlouhý umělý ostrý nos, obrovské uši a prodloužené prsty. Burton tento návrh zamítl. Charakter a vlastnosti této postavy nechtěl zobrazit pouze zevnějškem, ale spíše jeho vystupováním a chováním. Ichabod je uzavřený racionální člověk, citlivý a emotivní, často nervózní a bojácný. Jeho kostým je vždy jednoduchý černý, podobá se úboru kazatele, je doplněn bílým límečkem a šátkem. Odkazuje k uměřenosti a konzervativnosti. K make-upu můžeme přiřadit také jizvy na ruku, které jsou tvořeny množstvím pravidelně uspořádaných teček, vpichů. Jedná se o motiv, který neustále odkazuje k jeho traumatu z dětství. Ve scéně, kdy si konečně rozpomene na důvod jejich vzniku, na zdůraznění skutečnosti začnou rány mírně krváčet.

Šaty Katriny van Tassel jsou světlých barev, převážně v odstínech modré nebo žluté. V kombinaci s její světlou pletí a plavými vlasy vynikají v kontrastu s tmavými lokacemi vesnice nebo lesa. Vystižena je tak čistota a kladnost této postavy. Ve scéně⁵⁵, kdy se vydá za Ichabodem do lesa, aby jej doprovázela v šedém lese ve světle žlutých šatech, bílém plášti se vzorem drobných růží a k tomu všemu na bílém koni působí jako stvoření z jiného světa, ne-li anděl. Šaty, které má v závěrečné scéně příjezdu do Londýna, zdobí vzor tmavého proužku – proužky jsou vedle puntíků a káry častými vzory, které se objevují v mizanscéně Burtonových filmů. Vzhledem k dobovým kostýmům, by nebylo přílišné použití těchto vzorů na místě, přesto se objevují alespoň v podobě zmíněných šatů nebo kostkované dlažbě, která se nachází v domě Van Tasselových.

Kostým Bezhlavého jezdce je celý černý, s výšivkou na hrudi, nepostrádá dlouhý plášť a boty s ostrými ostruhami. Důležitou roli u Bezhlavého jezdce hraje make-up. Naježené vlasy symbolizují divokost, do špičatých kuželů zbroušené zuby krvelačnost a nelidsky modré zorničky podtrhují celkový zneklidňující až hrůzu nahánějící vzhled. Zvláštním výsledkem tohoto make-upu je skutečnost, že Jezdec působí strašidelněji s hlavou potažmo obličejem, nežli bez ní. Proměna lebky v lidskou

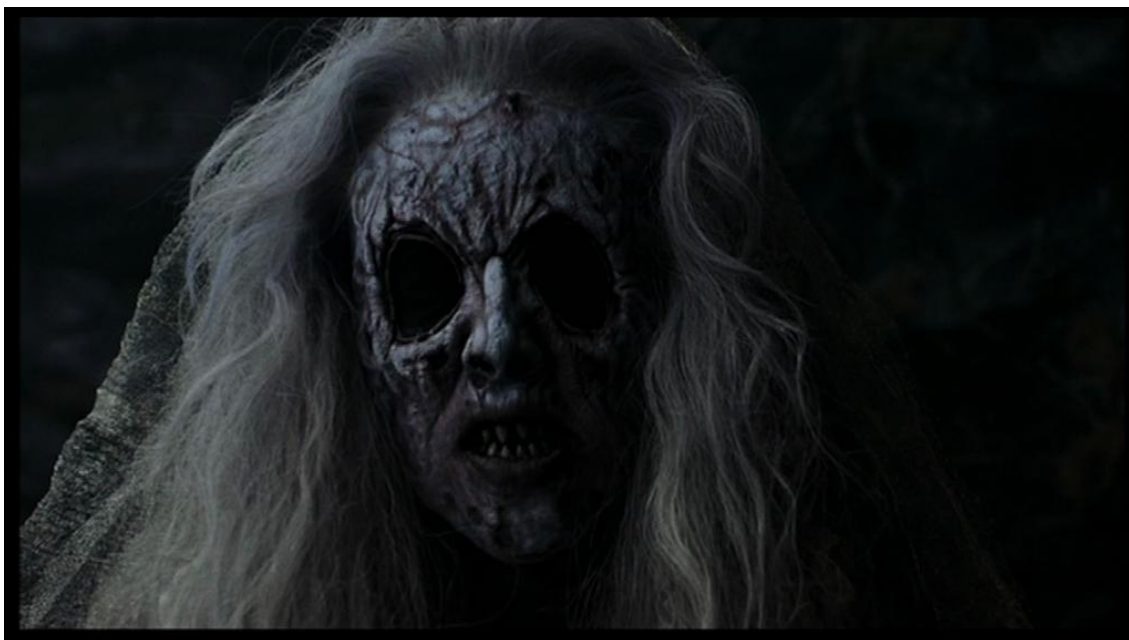
⁵⁵ Ospalá díra (Tim Burton, 1999) - 0:44:04

hlavu Jezdce je jedním z mála počítačových triků použitých ve filmu. Burton se při tvorbě této scény nechal inspirovat školními ilustracemi krevních oběhů, svaloviny – ty jsou založeny na modrých a červených žilkách, rudých svalech a bílých šlachách.

Lady Van Tassel nosí po celou dobu honosné róby, které jsou tvořeny výraznými mohutnými sukněmi a vzorem na šatech, který je často tvořen semišovými výšivkami ve tvaru spirál nebo propletence linií. Plavé vlasy má vždy zapleteny do pečlivých drdolů, její bílé pleti vévodí úzké obočí, které podtrhuje přísnost a chladnost postavy. Zajímavý je kostým dvojčete Lady Van Tassel – čarodějnice, která žije v lese. Její šaty a závoj téměř splývají s pavučinami a mechem obrostlým úkrytem, který obývá. (Obr. 6) Závoj je z šedé průsvitné látky, která připomíná spletené vlákna pavučiny a zprostředkovává moment leknutí – po celou scénu v její chatrči nevidíme přes závoj její obličej, až v momentě, kdy se do ní převtělí duch Jezdce, se nečekaně odhalí její tvář trikově upravená v modrou bezokou zvrásněnou masku. (Obr. 7)



Obr. 6 – Kostým dvojčete Lady van Tassel



Obr. 7 – Dvojčete Lady van Tassel poté, co se do ní převtělil duch Jezdce

4.4 Osvětlení

Se světlem se v *Ospalé díře* pracuje na základě dvou hlavních schémat – prvním je práce se světlem v interiérech a druhým v exteriérech. V případě toho prvního jsou ve velkém množství používány svíce, svícny a krby k prosvětlení pokojů – tedy realistické světelné zdroje. Jednak z důvodu historické autenticity, jednak k navození teplých, lehce sépiových odstínů světla, které vytvářejí kontrast k chladným temným exteriérům. Teplé barvy prostor dělají prostor útulnější a opticky jej sjednocují, zmenšují. V jedné z mála romantických scén *Ichaboda a Katriny*⁵⁶ je zvláštního napětí mezi postavami dosahnuto nejen detailními záběry na jejich tváře, ale také bočním měkkým osvětlením, které dodává scéně jemné hřejivé tóny a vykresluje obrysy tváří obou postav. K osvětlení interiérů ve dne je několikrát použito boční nebo zadní světlo, procházející okny, které odděluje postavy od pozadí a imituje přírodní sluneční světlo.

⁵⁶ *Ospalá díra* (Tim Burton, 1999) – 0:56:21

Technik John Higgins měl zkušenosti s osvětlováním vrtných zařízení na olejových polích v Severním moři a přišel s nápadem osvětlit reálné lokace za použití na plno rozsvícených světel na 250 tunových jeřábech – díky svým předchozím zkušenostem byl schopný vymyslet celkovou konstrukci i světelnou dynamiku, která byla zapotřebí. Reálné lokace díky velkému množství horního osvětlení mají stejný jas a míru světla jako lokace studiové. Ve spojení s množstvím kouře tak docílili jednotného vzhledu jak lokací reálných tak studiových.

V kontrastu k osvětlení interiérů je osvětlení exteriérové. Studené odstíny barev spolu s měkkým světlem, jehož zdrojem je převážně světlo horní, vytvářejí jednotný neměnný šerosvit. Studené barvy navíc navozují dojem, že se v prostoru vzdalují – tudíž prostor opticky rozšiřují. Důležitým světelným efektem jsou blesky. Jsou používány v hojném množství, pomocí velkých světel na jeřábech, tudíž jsou schopné osvětlit celou scénu. Blesky jsou předzvěstí zjevení se Bezhlavého jezdce a doprovázejí po celou dobu jeho činy. Jelikož povstane vždy v noci, dodává černá noční obloha s blesky celkovému obrazu notnou míru tajemna a potřebné hororové ladění.

5. Karlík a továrna na čokoládu

„*Nic není nemožné, Karlíku*“⁵⁷, slova, která zazní v prvních minutách filmu Karlík a továrna na čokoládu. Tento výrok symbolizuje Burtonovu práci s mizanscénou v jednom z jeho vizuálně nejpůsobivějších snímků.

V roce 2005 měl Burton na svém režisérském kontě jedenáct celovečerních filmů⁵⁸ a uváděl do kin rovnou dva nové snímky: 10. července 2005 Karlíka a továrnu na čokoládu a 7. září 2005 Mrtvou nevěstu Tima Burtona. Karlík a továrna na čokoládu měl rozpočet osmdesát miliónů liber a jeho natáčení probíhalo šest měsíců.

Prvním filmovým zpracováním knihy velšského autora Roalda Dahla Karlík a továrna na čokoládu (1964) byl nízkorozpočtový film Willy Wonka a továrna na čokoládu (1971) v režii Mela Stuarta.

Po smrti Dahla v roce 1990 přešly veškerá práva do jeho pozůstalosti, spravované manželkou Felicity Dahl. Studio Warner Brothers usilovalo o získání těchto práv, se záměrem natočit novou verzi Karlíka a továrny na čokoládu. Felicity Dahl byla z počátku neochotná dát souhlas, přesto nakonec svolila pod podmínkou, že spolu s Warner Brothers musí odsouhlasit scénář, režiséra a obsazení hlavní role.

V době, kdy byl projekt nabídnut Burtonovi, už měli Warner Brothers za sebou několik náčrtů scénáře. Burton k projektu zaujal zcela nový přístup. Byl si vědom, že kniha je oblíbená pro svou jednoduchost a přímost. V knize jsou pasáže, které na plátno převést nelze. Ale některé je možné prostřednictvím filmu oživit, umocnit jejich vyznění vizualizací.

I přesto, že oproti původní verzi obsahuje Burtonova opravdový čokoládový vodopád, čtyřicet trénovaných živých veverek a Umpa Lumpy v latexových oblečcích, představovaných jediným hercem Deep Royem, uchovala si jednoduchost a působivost knižní předlohy.

⁵⁷ Karlík a továrna na čokoládu (Tim Burton, 2005) – 00:12:51

⁵⁸ viz Příloha 11.2 Výběrová filmografie režiséra

5.1 Předloha a motivy

Burton byl fanouškem Dahlovy tvorby už od dětství, na poli filmu se s ní setkal poprvé, když produkoval film *Jakub a obří broskev* (1996) režiséra Henryho Selicka. Ačkoli první filmové zpracování *Karlíka a továrny na čokoládu* nebylo příliš komerčně úspěšné, vytvořil se kolem něj divácký kult, převážně díky hereckému výkonu Gene Wildera⁵⁹ v roli Willyho Wonky. Burton toto zpracování neměl rád, jak sám říká, přišlo mu „divné a poněkud zneklidňující“⁶⁰.

Ke spolupráci na scénáři si Burton přizval Johna Augusta, autora scénáře k filmu *Velká ryba* (Tim Burton, 2003). Společně se zaměřili na kořeny příběhu, snažili se přidat jistou míru psychologické základny jednotlivým postavám. Burton dbal především na to, aby postavy a jejich charakter měly na pohled očividnou strukturu. Jestliže má Karlík pocházet z velmi chudé rodiny, nemůže ho hrát buclatý dobře živený kluk. A pokud mají být Karlíkovi prarodiče hodně staří, tak podle toho musí vypadat, působit dojmem, že ani nemohou vstát z postele.

Karlík a továrna na čokoládu byla Burtonovi velmi blízká, neboť je to podle něj jedna z mála moderních bajek, kombinující světlé i temné okamžiky a apolitický humor. Žánrově v sobě kloubí pohádku, komedii, bajku i hororový příběh. Ukazuje skutečnost, že děti, mohou být jako dospělí. Nachází se v ní temnější problémy a témata. Poukazuje na zlověstné věci, které jsou součástí dětství.

Burton našel s Dahlovou knihou osobní spojitost. Tematicky se podobá filmům *Batman*, *Střihoruký Edward* nebo *Ed Wood*. Opět se objevuje hlavní postava, částečně asociální, těžko komunikující a nespasitelně se sblížující s okolím. Žije uzavřena ve své vlastní hlavě a nese si trauma z dětství. To vše nalezneme v postavě Willyho Wonky. S postavou *Střihorukého Edwarda* ho navíc pojí strach z kontaktu s okolím a lidského dotyku. Odkaz na podobnost těchto postav nalezneme ve scéně⁶¹, kdy Wonka

⁵⁹ Gene Wilder (nar. 1933) – americký divadelní a filmový herec. Poprvé se na plátně objevil v seriálu *Bonnie a Clyde*, proslavila ho role ve filmu *Producenti* (Mel Brooks, 1968) a právě *Willy Wonka* ve filmu *Wonka a továrna na čokoládu* (Mel Stuart, 1971).

⁶⁰ BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, s. 223.

⁶¹ *Karlík a továrna na čokoládu* (Tim Burton, 2005) - 00:07:20

přestřihává pásku na slavnostním otevření továrny, v jednom záběru mu nůžky splývají s rukou a podobají se „rukám“ Edwarda.

5.2 Scéna

Natáčení začalo v červnu roku 2004, veškeré ve filmu použité lokace jsou uměle vytvořené ve studiu, tentokrát v Pinewood Studios ve Velké Británii. Ve stejném studiu, kde Burton v roce 1988 natáčel *Batmana*. Továrna Williho Wonky byla postavena na stejných pozemcích, kde kdysi vzniklo Gotham City. Burton si přál, aby scéna byla co nejvíce umělecká, i proto zvolil Británii, kde jsou velmi zruční sochaři, malíři a výtvarníci.

Na rozdíl od většinového proudu, který upřednostňuje speciální trikové efekty, se Burton drží tradičních metod. Buduje celé umělé lokace, ve kterých se natáčení odehrává. Vyhýbá se nejvíce počítačovým trikům, používá staré techniky jako nucená perspektiva (použita i ve filmu *Ospalá díra*), nadměrně velké rekvizity a miniatury. Vedoucím výpravy se stal Alex McDowell, který měl na kontě filmy *Klub rváčů*, *Minority Report*, *Terminál* nebo *Mrtvou nevěstu Tima Burtona*⁶².

Inspiraci v knižních ilustracích příliš nehledali, až na loď plující Bílým tunelem a Televizní místnost, se jednalo o originální ztvárnění prostředí, popsanych v Dahlově knize. Jako u každého filmu měl Burton připraveno mnoho skic a náčrtů dekorací i kostýmů, které výrazně pomohly při realizaci mizanscény. McDowell přišel s nápadem vytvořit většinu místností a sálů jako uzavřený prostor o 360°. Většina místností byla kulatá, v běžné praxi by se automaticky vytvořila pouze půlka. To je častěji pracnější než celek, takže 360° místnosti byly ve výsledku výhodou. Eliminovat se počet přihlízejících a herci se snáze vžili do svých rolí. Obzvláště pro dětské herce byla tato umělá realita výhodná. Mohli se oprostit od faktu filmového natáčení a přirozeně se pohybovat ve vytvořeném prostředí.

⁶² *Klub rváčů* (David Fincher, 1999), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Terminál* (Steven Spielberg, 2004) nebo *Mrtvou nevěstu Tima Burtona* (Tim Burton, 2005)

Děj je zasazen do prostředí, které stylem kombinuje průmyslovou Ameriku a severní Anglii. Spojuje v sobě vizuální rysy padesátých a sedmdesátých let spolu s futurismem. Lokace připomíná jak severní Anglii, tak i Pensylvánii nebo Pittsburgh.

Vzniku lokací předcházelo stanovení protikladů prostředí děje. Kontrastu mezi městem a Wonkovou továrnou. Exteriér města je proti interiéru továrny umocněn černobílým barevným schématem. Je použito studených odstínů, především modré. Chlad a neosobní prostředí umocňuje padající sníh. Ten provází už titulkovou sekvenci včetně loga Warner Brothers a výrazně připomíná obdobnou titulkovou sekvenci ze Stříhorukého Edwarda.

Studené tóny exteriérů kontrastují s barevným křiklavým interiérem továrny, a zároveň také s interiérem domku Bucketů. V případě Karlíka a továrny na čokoládu Burton sám připodobňuje moment přechodu do „barvy“, scéně z filmu Čaroděj ze země Oz⁶³, kde považuje tento přechod za „prostě kouzelný“⁶⁴. Stejného výsledku chtěl dosáhnout v momentě přesunu z města do Wonkovy továrny.

5.2.1 Město a domek Bucketů

Centrálním bodem města je továrna, tyčící se na kopci (stejně tak, jako dům v Beetlejuice, a hrad ve Stříhorukém Edwardovi). Pod ní je v přímé linii domek Bucketů, který má úplně jinou strukturu, je jejím pravým opakem. Ostatní domy mezi továrnou a domem Bucketů jsou vzhledově unifikovány, jedná se o prakticky identické domy. Stěny mají z tmavých cihel, jsou dvoupodlažní s rovnými střechami a komíny. Symetricky se v řadách sbíhají a vytváří koridor, vedoucí k továrně. (Obr. 8)

⁶³ Čaroděj ze země Oz (Victor Fleming, 1939)

⁶⁴ Under the Wrapper (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)



Obr. 8 – Panorama města s Továrnou a domkem Bucketů

Nelze přesně určit, kde se příběh odehrává, což přispívá k příběhové formě bajky. Unifikované domky usnadnily budování dekorací – domy byly vylity ze sádry, stejně tak jako miniatura, která sloužila k natáčení leteckých záběrů, velkých celků města. Záběry ze široka zvýraznily velikost a monumentálnost továrny, a naopak obrácený pohled od továrny skrze město k domku Bucketů, umocnil jeho prostotu a téměř miniaturnost.

Domek Bucketů působí ve srovnání s kolosální továrnou jako chudá chatrč. Je velmi malý, vnitřní místnost má asi šest na pět metrů. Celý objekt nemá jedinou rovnou linii, tvarem připomíná stavby z filmu *Kabinet doktora Caligariho*⁶⁵. Bucketovi nemají peníze na opravu, dům tedy chátrá a působí dojmem, že se každou chvíli sesune.

Zdi jsou oprýskané, „střešní okno“, umístěné nad Karlíkovou postelí, je obrovskou dírou ve střeše. I do takto miniaturního prostoru zabudoval Burton půdní prostor. V předchozích dvou analýzách již byl tento opakující se motiv zmíněn, zde půda zastupuje prostor Karlíkova dětského pokoje, rozkládá se ani ne nad třetinou domku. Nad postelí má Karlík na stěně umístěné obaly od čokolády Wonka a také svou vlastní kresbu jeho továrny. Výstřižky z novin, popisující synovy úspěchy,

⁶⁵ *Kabinet doktora Caligariho* (Das Kabinett des Doktor Caligari, Robert Wiene, 1920)

má na zdi v ordinaci také Wonkův otec. Jedná se o motiv, společný s filmem Stříhoruký Edward.

Vybavení domku čítá jednu velkou manželskou postel, kterou sdílí všichni čtyři Karlíkovi prarodiče a tvoří centrální bod domu. Dále se zde nachází primitivní kuchyňský kout, stůl a židle, pohovka, postel a skříň. Police na stěnách jsou symetricky s domem v šikmé poloze. Výzdobu tvoří zarámované fotografie a obrazy.

I přesto, že žijí Bucketovi v nuzných podmínkách, působí interiér jejich domku vřelým a přívětivým dojmem. Podíl na tom nesou právě teplé barvy, které ladí scénu do sépiových, hnědých tónů. A také samotní členové rodiny, kteří na plátně působí dojmem opravdové rodiny.

5.2.2 Továrna Willyho Wonky

Továrna se skládá z několika rozsáhlých budov, dvanácti vysokých komínů a jednoho hlavního mohutného cihlového komínu. Její plášť připomíná chladný šedý kov, oproti domku Bucketů, který je z pálených cihel a dřevěné střechy, působí moderně a futuristicky. Tento výrobní kolos ve sněhové vánici a potměnělém světle na první pohled neevokuje běžnou představu o továrně na výrobu cukrovinek. Nad městem se tyčí zlověstně, a vzbuzuje zvědavost, co se za jejími zdmi skrývá.

Přechod z modrošedých exteriérů zprostředkovává červeně rudá opona, odhalující loutkové představení s písní o Wonkovi. Ve finále celé kulisy i loutky vzplanou od ohňostrojevých efektů, což předznamenává temnější části příběhu. Interiér továrny tvoří množství chodeb, sálů a výrobních místností. U většiny místností je jejich význam vysvětlen, u některých nikoli. Prostor, kde Umpa-Lumpové stříhají vlnu růžovým ovcím, je dokonce Wonkou kvitován slovy: „To bych radši nevysvětloval.“⁶⁶.

⁶⁶ Karlík a továrna na čokoládu (Tim Burton, 2005) – 01:17:46

K hlavnímu sálu vede dlouhá šedá prostorná chodba s červeným kobercem. Toto srdce továrny otvírají ty nejmenší možné dveře. Jejich absurdní velikost Wonka komentuje: „aby nám neutekla všechna ta skvělá čokoládová chut“⁶⁷.

Hlavní sál je největším interiérem, který zaplnil rozsáhlý prostor Pinewood Studios, nazývaný „Scéna 007“, podle filmu s Jamesem Bondem, který se zde natáčel. Vzhled této místnosti kritik David Edelstein popisuje: „Můžete ji zkonsumovat, a ona může zkonsumovat Vás.“⁶⁸. Zvlněná tráva, čokoládové bunkry, barevným listoví, lízátky a jinými cukrovinami posázené stromy - lokace připomínající bizarní velké minigolfově hřiště. (Obr. 9) Motiv minigolfru se objevil ve filmu *Frankenweenie*, Burton si je oblíbil v dětství, kdy se jich v Burbanku nacházelo několik. Jednotlivé bunkry, mosty a útesy byly vytvořeny z pěnových bloků na dřevěné koště. Pěnový povrch lze snadno tvarovat, dřevěná kostra zajišťuje dostatečnou pevnost pro pohyb herců i štábu.



Obr. 9 – Hlavní sál Továrny s Čokoládovým vodopádem

⁶⁷ Karlík a továrna na čokoládu (Tim Burton, 2005) – 00:39:58

⁶⁸ „You can consume it, and it can consume you.“ *Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*. editor: Paul A. Woods. Plexus Publishing Ltd: Londýn 2007, s. 178.

Dominantou celého prostoru je Čokoládová řeka s vodopádem, čítající dohromady okolo 870000 litrů čokolády. Pro Burtona bylo nejdůležitější, aby čokoládová řeka, vypadala opravdu čokoládově. Nemělo se jednat pouze o hnědou vodu. Zkoušeli pracovat s různými náhražkami a koncentráty čokolády, ve snaze najít správný pohyb a texturu. Tyto dvě veličiny byly důležité také u vodopádu, který Burton nechtěl nechat vytvořit pomocí speciálních efektů. Aby rostliny vypadaly živě, ne uměle, použili v několika případech přebarvené skutečné rostliny. Vznikla zajímavá kombinace reálného a umělého světa. V duchu Burtonova realismu byla tráva cukrová, skutečně jedlá, Philip Wiegratz hrající Augusta tak nemusel ve scéně jejího požívání nic předstírat.

V průběhu děje postavy navštíví další tři místnosti: Vývojovou laboratoř, Třídírnu ořechů a Televizní místnost. Každá je osobitá a představuje trest pro jednoho dětského hrdinu. Při vytváření vzhledu těchto místností se Burton snažil dodržovat knižní předlohu. Inspiraci čerpal z osvědčeného zdroje, kterým je pro něj režisér Mario Bava, tentokrát jeho film *Danger: Diabolik* (1968).

Sestavování Vývojové laboratoře byl o nalézání tvarů, které získali ze šrotu z leteckého průmyslu. Staré motory a jiné součástky bez předem navržených plánů montovali dohromady. Výsledkem je tmavý prostor přeplněný trubkami, rourami, spoustou kabelů, světelných indikátorů a fiktivních strojů, které člověk stěží identifikuje. Jedním z nich je například „robot“ na výrobu žvýkačky, která nahradí všechny tři obědové chody. Burton díky své vlastní imaginaci zhmotňuje Dahlovy literární představy.

Třídírna ořechů je světlým kulatým prostorem, modrobílé pastelové barvy a pruhovaná podlaha z plastu působí hravým dojmem. Významnou součást tvoří třídící veverka. V rámci snahy o co největší věrohodnost, opět odmítl Burton použít pouze CGI⁶⁹, ale nechal vytrénovat čtyřicet živých veverek. Ty byly poté doplněny veverkami robotickými a těmi vytvořenými technologií CGI. V detailech a polocelcích se objevují vždy skutečné živé veverka. K tomuto kroku Burton přistoupil opět částečně kvůli dětským hercům, aby usnadnil jejich reakce na podněty. Barva a zpracovaná místnosti spolu s veverkami (obecně považovanými za roztomilá zvířata) nedávají tušit,

⁶⁹ CGI – z angl. Computer-Generated Imagery – počítačem vytvořená grafika.

jakým poměrně drastickým způsobem bude potrestáno další z dětí. Jedinou záchranou před zkázou je porucha na spalovací peci na odpad.

Poslední místností spojenou s vytrestáním Mikyho Telekuka je Televizní místnost. Jako jediná vychází přímo z ilustrací z knihy. Kulatá místnost se zářivým bílým povrchem působí sterilním dojmem. Její vzhled asociuje filmy jako 2001: Vesmírná odysea nebo THX 1138⁷⁰. V této scéně vyniká kontrast velikosti Umpa Lumpů a ostatních lidí. (Obr. 10)



Obr. 10 – Televizní místnost (měřítko Umpa – Lumpů k ostatním lidem)

Mimo tyto místnosti se v rámci interiérů továrny objevuje jízda „Bílým tunelem“, zcela vytvořená technologií CGI. Jedná se o kombinaci počítačově generované řeky, prostředí a skutečné lodi s herci, natočené na zeleném pozadí. Počítačovou grafikou vznikl také skleněný létající výtah, přepravující návštěvníky po rozlehlých prostorách továrny, včetně ozdravovny pro loutky, kancelářských pater nebo blíže nespécifikované místnosti, kde Umpa Lumpové střílejí z děl rachejtle na obří terče. Ne vše má ve Wonkově továrně očividný smysl, ale nic zde není nemožné.

⁷⁰ 2001: Vesmírná odysea (Stanley Kubrick, 2001), THX 1138 (George Lucas, 1971)

5.2.3 Ostatní prostředí

Vedle výše popsaných hlavních prostředí se ve filmu vyskytují různorodá bydliště čtyř dětských vítězů, čokoládový palác v Dillí, továrna na zubní pastu, kde pracuje pan Bucket, továrna na ořechy, kde pracuje otec Veruky, Lumpálie, původní Wonkova cukrárna nebo dům jeho otce Dr. Wonky.

Továrna na zubní pastu je podobně jako Třídírna ořechů laděna do modrobílé barvy, na zemi jsou kostkované dlaždice, pracovníci mají proužkované zástěry. Továrna na ořechy je klasickou velkou halou, rovněž v barevném odstínu modré. Tentokrát mají pracovnice růžové zástěry s puntíky. Původní Wonkova cukrárna plná zářivých barev a různých strojů předznamenává budoucí velkou továrnu. Rodný dům Willyho Wonky, je typickým anglickým řadovým domkem z cihel.

První z lokalit dětských vítězů, bydliště Augusta Gdoule, se nachází v Düsseldorfu v Německu. Uvozuje ho záběr na typické německé horské městečko, s hrázděnými patrovými domy a horskými štíty v pozadí. Následuje záběr na řeznictví, s kostkovanou černobílou podlahou, Burtonem často používaným grafickým motivem. Druhou lokalitou je Buckinghamské hrabství v Anglii, ustaveno velkým celkem rozlehlého panského sídla z viktoriánské doby, s výrazným sloupovým průčelím. Scéna v interiéru domu se odehrává v dlouhé hale, kterou zdobí kostkovaná černobílá dlažba, na stěnách četné lovecké trofeje, jeden ze symbolů panských sídel. Třetí lokalitou je Atlanta v Georgii v USA. Lokace vychází ze satelitního městečka v kopci, které sestává z téměř jednotných obytných domů s chodníkem, vedoucím na společnou příjezdovou cestu a schránkou s oznamovacím praporkem. Interiér domu Fialky a její matky představuje bílý obývací pokoj, kterému vévodí vitríny s medailemi a poháry. Poslední lokací je opět USA, tentokrát Denver v Coloradu. Dům typu přízemního bungalovu s velkou garáží. Interiérem je opět obývací pokoj, zařízený ve stylu padesátých, šedesátých let, připomínající interiéry domů ze Stříhorukého Edwarda.

Jednotliví dětští výherci jsou prostředím, určitým způsobem definováni. August a řeznictví odkazuje k obžerství, Veruka a honosné panské sídlo má spojitost se zhýčkaností a vžitým pocitem, že vše si lze koupit. Fialku vystihují její poháry, od mala je vedena k nejlepším výkonům a neochvějně věří, že zvítězí vždy a ve všem.

Velká plochá plazmová televize symbolizuje Míkyho posedlost televizí a počítačovými hrami.

Uvedené čtyři lokace necharakterizují pouze dětské hrdiny, ale také určité typy společnosti, národnosti. Karlík, který pochází z naprosto odlišných majetkových poměrů, mezi nimi vyniká od začátku. Setkává se s ostatními na neutrální půdě Wonkovy továrny, kdy není nikomu namyšlenost nebo sebedůvěra nic platná.

5.2.4 Rekvizity a funkční detaily

Rekvizitou, která je spojena s psychologickým pozadím Wonkovy postavy, jsou rovnátka. Jeho otec je v Burtonově rozšířené verzi příběhu dentista, který v dětství synovi nasadil rovnátka jištěné konstrukcí upevněnou okolo jeho hlavy. Rovnátka měly jednak přiblížit postavu Wonky divákovi, přispět k sympatiím k dané postavě, jednak odrážely vlastní Burtonův traumatizující zážitek z dětství. On sám totiž musel nosit několik typů rovnátek. A jak sám vzpomíná, „byla to taková bolest a tak izolující zážitek“⁷¹. Když je člověk outsiderem a ještě k tomu musí nosit takováto rovnátka, umocňují jeho izolaci a odlišnost, činní ho ještě více osamělým.

Množství rekvizit se nachází v jednotlivých obydlích dětským výherců. Karlík vytvoří zajímavou repliku Wonkovy továrny, složenou z kazových vršků od zubních past, které mu potají nosí otec z práce. August je v řeznictví obklopen kusy masa visícího na háčích kolem prodejny, jeho otec v zadním plánu plní masem dlouhé střívko. Panské sídlo Veruky je plné zmíněných vypreparovaných zvířecích trofejí, visících na zdech. K dokreslení zbohatlického obydlí slouží velká kožešina bílého medvěda, sloužící jako koberec. Fialka je v obývacím pokoji obklopena trofejemi, její matka má na stěně pověšené hůlky mažoretky, symbolizující její vlastní úspěchy. Míkyho místnosti vévodí zmíněná velká plochá plazmová televize, která symbolizuje spolu s příjmením Telekuk televizní a počítačovou obsesi tohoto dětského hrdiny.

⁷¹ BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, s. 231.

5.3 Kostýmy a make-up

5.3.1 Willy Wonka

Filmu vévodí stylizovaný kostým a make-up Willyho Wonky. Jeho kostým vychází z ikonické podstaty postavy, sestává z vojenského kabátu a vysokého cylindru, s notnou mírou elegance. Burton použil tmavě vínové barvy s lehce psychedelickým vzhledem šedesátých let. Pod kabátem z kašmírové látky nosí Wonka černou vestu a tmavě vzorovanou košili se zvednutým límcem, u krku nosí stříbrnou sponu s písmenem „W“. Burton kombinuje výstřední a futuristické prvky, ale stále dodržuje vyznění klasické figury.

Wonka je typ postavy, která se schovává, žije uzavřená ve svém vlastním světě, tudíž její kostým nemusí být za každou cenu moderní, zapadající do aktuálních trendů. Výjimeční lidé mají často podivný vkus na módu, nosí něco výstředního nebo alespoň originálního. K vínovému kabátu a cylindru je přidáno několik doplňujících rekvizit. Mezi ty výrazné patří vycházková hůl, kterou má neustále při sobě, a která spolu s řetízkovými hodinkami, zavěšenými na vestě, doplňuje Wonkův elegantní vzhled. Nepostradatelné jsou pro něj futuristické sluneční brýle různých tvarů a tmavě fialové latexové rukavice. Obě tyto rekvizity jsou spojeny s určitou skrytou kvalitou postavy. Brýle symbolizují Wonkův vlastní lehce zkreslený pohled na svět. Rukavice potíže s navazováním kontaktů s lidmi a celkovou averzi k dotyku.

Wonkův vzhled doplňuje křídová šedomodrá pleť, paruka stříhem připomínající éru Beatles a perfektní bělostný chrup. Stříh účesu pravděpodobně souvisí s inspirací ranými americkými dětskými televizními show jako Kapitán Klokan (Captain Kangaroo)⁷². Wonka působí výstředně a elegantně, ve své podstatě je stejně záhadný jako samotná továrna. Je nečekaný a působivý, stěží lze odhadnout, co se skrývá „pod povrchem“.

⁷² Captain Kangaroo – americká dětská televizní show, tvůrce Bob Claver, vysílána stanicí CBS v letech 1955 – 1984.

5.3.2 Ostatní kostýmy

Kostýmy ostatních postav jsou také stylizované, vystihují charakter nebo postavení. Spolu s make-upem se podílejí na vizuálním zpracování povah jednotlivých dětských hrdinů a jejich doprovodů.

Karlík je typem běžného průměrného kluka, který vzhledově nevyniká. Je v něm otevřenost a prostota, což odráží jeho obyčejné oblečení, sestávající z hnědých látkových kalhot, kostkované košile a pleteného svetru se vzorem. I přesto, že pochází z chudého prostředí, je jeho kostým čistý, dobré kvality a dokonce barevně sjednocen do hnědých odstínů, svetr zdobí červenomodré pruhy.

Dětské kostýmy ladí s kostýmy doprovodů. Karlíkův dědeček Pepa nosí jednoduchou košili s pletenou vestou a kostkované sako. August má výrazný rolák s červenobílými pruhy, které jeho tělo opticky rozšiřují. Jeho tloušťka byla upravena speciálním oblekem s vycpávkami, který vytvářel dojem rovnoměrné kulatosti. Jeho matka ve výrazných barevných vzorovaných šatech a drdolem na hlavě působí jako typ ženy, která se neumí oblíkat důstojně svému věku. Veruka Saltini a její otec představují snobskou část osazenstva. Pan Saltini oblečen do tmavého luxusního obleku, Veruka světle růžových šatů s kožešinovým kabátkem. Fialka a její matka se celou dobu pohybují v teplákových semišových soupravách. A Miky Telekuk je oblečen jako běžný teenager v tričku s potiskem. Jeho otec zastupuje tuctovou střední vrstvu polo tričkem a světlou baloňákovou bundu.

Make-up dětských představitelů působí velmi přirozeně a nenápadně. Zdůrazněny jsou některé specifické rysy. Augustus má vycpané tváře, Fialka je blondýnka stejně jako její matka, která má navíc z ofiny vytvořenou absurdní vlnu. Obličej Veruky dominují modré oči a předkus, který dodává jejímu úsměvu punc falešnosti a předstírání. Miky odkazuje nagelovaným účesem k oblíbenému trendu mladé generace, nelze přehlédnout otcovu přehazovačku, která je také upravena gelem, a spolu se velkými dioptrickými brýlemi posiluje dojem průměrnosti a venkovanství.

Výrazně stylizované jsou kostýmy Umpa Lumpů – čítají několik barevných variant latexových úplých overalů, s tříčtvrtečním rukávem a kapri nohavicemi. Pod overaly nosí Umpa-Lumpové kombiné s černobílými proužky. A na hrudi mají dvě W, jako symbol Willyho Wonky.

5.4 Osvětlení

Osvětlení ve flashbacích a jednotlivých místech bydliště čtyř dalších vítězů kombinuje hlavní a doplňkové světlo. Světlo hlavní poskytuje největší množství osvětlení na scéně, vytváří dominantní stíny. Tyto záběry jsou zářivé a jasné. Převažuje světlo tvrdé neboli kontrastní, které vytváří jasně definované stíny, ostré kontury a hrany.

Jedna z prvních výrazných proměn světla se odehrává v prvních minutách filmu. Postupným ztemněním se přemění denní doba. Tento efekt, běžně používaný v pohádkách, je diegetickým ukazatelem plynutí času. Poprvé se interiér domku Bucketů objevuje večer, osvětlen je velkým množstvím reálných světelných zdrojů – lustrů a lamp a krbu umístěného v zadním plánu. Tlumené měkké osvětlení působí efektem světla rozptýleného. Rozostřuje kontury a textury, vytváří plynulejší přechod mezi světlem a stínem. Světlo boční a zadní tvaruje obrysy postav, dává vzniknout množství stínů. Místnost je zalita hnědožlutým světlem, teplá barva přispívá k navození útulného dojmu a příjemného prostředí.

Podruhé se interiér objevuje v denní době, kdy není osvětlen uměle, pouze bílým světlem pronikajícím z bočních oken. Místnost působí chladně, modrošedé odstíny zvýrazňují omšelost a špatný architektonický stav. Díky bočními a zadnímu světlu jsou tváře prarodičů vykresleny přímým stínem, zdůrazňujícím vráscité obličej a jasné oči.

Specifické svícení je použito v interiérech továrny. Ve vstupní hale se na pravé straně stěny nacházejí pravidelné světelné kruhy, aniž by bylo možné detekovat zdroj světla. Do hlavního sálu s Čokoládovou řekou proniká světlo kulatými okenními otvory umístěnými u stropu místnosti. Není zde použito hlavního světla, ale spíše světla doplňkových. Kužely horního a bočního světla v prostoru vytvářejí stíny, dokreslující tvary útesů a kopců, čokoládová řeka vypadá díky několika světelným odleskům a stínům věrohodněji. Horní část sálu zůstává neosvětlená, temný strop vytváří kontrast pro barevné prvky a objekty v sále. Kruhové světlo se opakuje také při jízdě lodi Bílým tunelem. Prostor koryta osvětluje horní bodové kruhové světlo.

6. Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo na základě analýzy tří vybraných filmů Tima Burtona, získat základní charakteristiku jeho práce s mizanscénou. Zaměřila jsem se na rozbor scény (lokací a dekorací), kostýmů a make-upu a osvětlení, jelikož se jedná o výrazné a v Burtonových filmech dominantní prvky, které se podílejí na vytváření atmosféry, charakterizaci postav a pomáhají narativní struktuře filmů.

Vybrané filmy **Střihoruký Edward** (1990), **Ospalá díra** (1999) a **Karlík a továrna na čokoládu** (2005) mapují vývoj a proměny Burtonovy tvorby a práce s vizuální stránkou hraných filmů. V závěru shrnu, jakým způsobem Burton propojuje mizanscénu s dalšími složkami svých filmů.

Práce s žánry

Burtonovým oblíbeným žánrem je pohádka. Je to žánr, obsahující symbolismus a různé varianty interpretace. Jelikož v dětství pohádky nečetl, staly se pro něj symbolem tohoto žánru filmy s monstry. Spojují v sobě symbolismus a nadpřirozeno pohádkových příběhů a temnější, hororové napětí. V Burtonově pojetí se jedná o příběhy, které spojují fantasy a nadpřirozeno, temné a světlé stránky světa.

Po vzoru syrových pohádek bratří Grimmů se snaží upravit podobu pohádkového žánru, tak aby byl funkční i v současné moderní době. Odklání se od zjednodušeného černobílého vidění světa a rozdělí na dobro a zlo. Konvence žánru pohádky uplatňuje v budování mizanscény, v rozdělení prostředí na temnou a světlou stranu. Vytváří nereálné fantastické rekvizity i prostředí.

Žánr hororu doplňuje jeho pojetí pohádkových příběhů. Tajemné lokace, strašidelné rekvizity, inspirace vzhledem starých hororových snímků. Díky těmto prvkům můžeme považovat Burtonovy filmy za specifickou kombinaci žánru pohádky a hororu. Tato kombinace mu umožňuje vytvářet fiktivní světy, ve kterých naplno rozvíjí své fantazie a bizarní vize skutečného světa.

Dualita prostředí

Burton je schopen vytvořit vizuální prostředí, které determinuje reakce jednotlivých postav. Pojem outsider nabývá v rámci Burtonových filmů specifického významu – postavy opouští své domácí prostředí, a vydávají se vstříc cizímu, řekněme nepřátelskému prostředí, ve kterém se pokoušejí zadaptovat.

Dualita postav se zrcadlí v rozdvojeném prostředí, ve kterém se pohybují. Scéna je stanovena dvěma protikladnými prostředími. V případě Stříhorukého Edwarda a Karlíka a továrny na čokoládu se jedná o dvě protikladné lokace – hrad a město, továrna a domek Bucketů. V Ospalé díře je kontrastní prostředí vytvořeno podzimem ve světlých barvách, který se přemění v temnotu a mlhovinu záhadného městečka Ospalá díra. Dualita prostředí tedy není vždy vázána pouze na scénu a lokace, ale může být vytvořena rozdílnou atmosférou krajiny.

Kontrast prostředí v rámci mizascény vytváří rozdílnými lokacemi, nebo barevným schématem. Práce s barvou je v jeho filmech velmi důležitá. Podílí se na charakterizaci lokací a míst, kde se děj odehrává. Přejít z jednoho prostředí do druhého je často symbolizován také změnou barevného schématu. Nejčastěji se objevuje kontrast studených monochromatických barev a barev teplých nebo široké palety výrazných barev.

Charaktery hrdinů

Postavy v Burtonových filmech jsou nadpřirozené nebo přinejmenším zvláštní. Až na film Ed Wood (1994) se v každém jeho snímku setkáváme s nereálnou postavou. Burton si dává záležet na vytváření jedinečných a originálních postav. V předchozích třech analýzách se objevuje oživlý umělý člověk s nůžkami místo rukou, Bezhlavý jezdec a čarodějnice, pidimužáci Umpa Lumpové, z fiktivní země Lumpálie.

Na vzhledu postav se podílejí kostýmy a make-up. Kostým není pro Burtona pouhým oblečením, ale prvkem, který postavu pomáhá charakterizovat, podílí se na její odlišnosti. Každou z hlavních postav lze v Burtonových filmech identifikovat dle kostýmu, kterým vyniká mezi ostatními. Jelikož jsou to většinou

jedinci lehce bizarní nebo zvláštní, odpovídá tomu také jejich kostým. V případě Střihorukého Edwarda je to kožený oblek a kovové nůžky, u Willyho Wonky elegantní, futuristickými prvky doplněný kostým. Konstábl Crane má sice běžný dobový kostým, k jeho odlišnosti a podivínství přispívají absurdní nástroje, které používá k vyšetřování.

S dualitou postav je spojena dualita prostředí. Temnější a záhadné prostředí je obvykle úkrytem hlavní postavy, která je zvláštní, jedinečnou personou. Tyto hlavní postavy se odlišují od okolí svými vlastnostmi (konstábl Crane), svým vzhledem (Střihoruký Edward) nebo tím, že nezapadají do běžného společenského systému (Willy Wonka). Záhadnost, kterou jsou obestřeni, pramení s jejich izolace, stranění se okolní společnosti. Mohou se do ní snažit proniknout, většinou se zklamání vracejí do svého původního prostředí nepochopení.

Průchozí motivy a inspirace

Ve většině Burtonových filmů se odráží jeho prvotiny Vincent (1982) a Frankenweenie (1984). (Obr. 26 - 30) Vincent je šestiminutový snímek, který je shrnutím všech výrazných inspiračních vlivů, promítajících se do následné Burtonovy tvorby. Velkou literární inspirací mu byly knížky básní amerického spisovatele Theodora Seuss Geisela, který vystupoval pod pseudonymem Dr. Seuss a také tvorba amerického spisovatele Edgara Allana Poea. Jeho báseň Havran (1845) je dokonce ve filmu citována.

Z filmových inspirací se jedná o expresionistický film Kabinet doktora Caligariho, zmíněný v analýzách Střihorukého Edwarda i Karlíka a továrnu na čokoládu. Burton byl od dětství velkým milovníkem hororových filmů – Kabinet Dr. Caligariho (Robert Wiene, 1920) a Upír Nosferatu (Friedrich W. Murnau, 1922), Frankenstein (James Whale, 1931), Drákula (Tod Browning, 1931), Dům voskových figurín (André De Toth, 1953). Fascinovaly ho postavy jako Godzilla nebo kostlivci z filmu Jáson a Argonauti (Don Chaffey, 1963).

V mizanscéně si lze ve Vincentovi povšimnout tři základních prvků Burtonova grafického stylu – černobílé kostky na podlaze, proužků na tričku Vincenta Maloye

a puntíků na šatek jeho matky. Očividná je dualita prostředí stanovená dualitou postavy Vincenta – jako malý chlapec žijící na předměstí, nebo Vincent Price v temném domu hrůzy.

Ve filmu *Frankenweenie* se objevují typické motivy psa, půdy a hřbitova. Ty Burton používá v následné tvorbě v mnoha variacích a obměnách. Půda je ve *Frankenweenie* úkrytem mladého Viktora, kde je oživen milovaný pes Sparky. Motiv půdy vždy zastupuje místo blízké hlavnímu hrdinovi. Hřbitov jedno z míst, která vyjadřují dualitu samy o sobě, mezi životem a smrtí. Burton specifickým přístupem k životu, smrti a záhrobí, což je dáno také jeho pozitivním vztahem k hororovým filmům, alternuje motiv hřbitova ve většině svých filmů.

Z výtvarných vlivů se přiklání k expresionismu a impresionismu. Oba tyto styly jsou založeny na ztvárnění vnitřních pocitů a emocí člověka. Zachycují energii vloženou do díla a zobrazují mysl umělce. Takové jsou i filmy Tima Burtona. Jejich prostřednictvím zpřístupňuje divákům svou vizi světa, svou nekonečnou imaginaci.

Podnětem pro napsání této práce byly názory kritiků, zda nejsou jeho filmy pouhým vizuálním manýrismem. Mým cílem bylo odkrýt motivace pro dané prvky mizanscény. Dokázat, že vzhled Burtonových filmů není samoučelný. Je promyšleným uměleckým dílem, ve kterém každý detail a rekvizita má svůj účel a své opodstatnění. Mizanscéna je důležitou a nedílnou součástí jeho filmů. Díky její působivosti se příběhy, které pomáhá rozvíjet, stávají nezapomenutelnými. Díky ní poznáme hrané filmy Tima Burtona.

7. Summary

This thesis called *The mise-en-scene in films by Tim Burton* is focused on the concrete parts of the mise-en-scene in chosen films by the director Tim Burton. The core of this work is focused on the analysis of scene (location and decoration), costumes and make-up and lighting. It is being analysed on the three films – *Edward Scissorhands*, *Sleepy Hollow* and *Charlie and the Chocolate Factory*. The attention is concentrated on the Burtons work with each part of mise-en-scene, how they work in the film as a whole. Also it is focused on the motifs and themes which are being used in the scale of mise-en-scene. In this thesis the inspiration influences are mentioned as well as the reflection of Burton's early films on his later works. The goal of this thesis is to use the analysis of the individual elements of mise-en-scene and monitor the specific film procedures and techniques used by Tim Burton in his feature films.

8. Prameny

Filmy (abecedně)

Attack of the Squirrels (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)
Becoming Umpa – Loompa (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)
Chocolate Dreams (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)
Designer Chocolate (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)
Different Faces, Different Flavors (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)
Frankenstein (Frankenstein, James Whale, 1931)
Frankenweenie (Frankenweenie, Tim Burton, 1984)
Kabinet doktora Caligariho (Das Kabinett des Doktor Caligari, Robert Wiene, 1920)
Karlík a továrna na čokoládu (Charlie and the Chocolate Factory, Tim Burton, 2005)
Ospalá díra (Sleepy Hollow, Tim Burton, 1999)
Ospalá díra: Film o filmu (Sleepy Hollow: Behind The Legend, Toby Reisz, 2000)
Střihoruký Edward (Edward Scissorhands, Tim Burton, 1990)
Sweet sounds (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)
Under the Wrapper (dokument z natáčení, Karlík a továrna na čokoládu, 2005)
Vincent (Vincent, Tim Burton, 1982)

Internetové prameny:

Edward Scissorhands: Hollywood Backstories (Michele Farinola, 2002)

Dostupné na:

Část 1: <http://www.youtube.com/watch?v=uaPob-C7Z3E>

Část 2: <http://www.youtube.com/watch?v=WwF08JlAuAY>

Část 3: <http://www.youtube.com/watch?v=6GVHETrcu3s>

(5. 3. 2010)

9. Literatura

- BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Dějiny filmu*. Vyd. 1. AMU a Nakladatelství lidové noviny: Praha 2007, 827 s.
- BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: *Film Art: An Introduction*. vyd. 2. A. A. Knopf: New York 1986, 400 s.
- BURTON, Tim, SALISBURY, Mark: *Burton on Burton*. Vyd. 3. Faber and Faber Ltd: Londýn 2006, 290 s.
- HELDRETH, Leonard G.: *Architecture, duality and personality: Mise-en-scène and boundaries in Tim Burton's films*. Trajectories of the Fantastic: Selected Essays from the Fourteenth International Conference on the Fantastic in the Arts, Greenwood Press: Westport 1997, s. 141 – 159.
- THOMPSON, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Iluminace. Čs. film ústav: Praha 1998, č. 1. s. 5 – 36.
- SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, 336 s.
- SCHRÖDER, Nicolaus. *Slavní filmoví režiséři: 50 nejvýznamnějších režiséru od Chaplina až po Almodóvara*. Slovart: Praha 2004, 287 s.
- Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga. vyd. 1. University Press of Mississippi: Mississippi 2005, 234 s.
- Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*. editor: Paul A. Woods. Plexus Publishing Ltd: Londýn 2007, 192 s.

Internetové zdroje:

- GIBBS, John: *Mise-en-scene: Film Style and Interpretation*. Londýn: Wallflower Press, 2002. 144 s. Dostupné na: http://books.google.cz/books?id=j4dqY_phZIEC&pg. (27. 2. 2010)
- Metacritic*. Dostupné na: <http://www.metacritic.com>. (25. 3. 2010)
- Neoformalismus a textová analýza*. Dostupné na: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/Neoformalismus.pdf>. (25. 2. 2010)

Střihoruký Edward

AUSTIN, Malcolm: *Edward Scissorhands*. Dostupné na:

<http://www.imdb.com/Reviews/08/0869>. (25. 3. 2010)

BERRY, Joe: *Edward Scissorhands*. Empire. Dostupné na:

<http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?DVDID=6549> (4. 3. 2010)

BIODROWSKI, Steve: *Edward Scissorhands: Tim Burton's "Elephant Man"*.

Cinefantastique online, 24. 10. 2000. Dostupné na:

<http://cinefantastiqueonline.com/2000/10/edward-scissorhands-tim-burtons-elephant-man/>. (6. 3. 2010)

CABIN, Chris: *Edward Scissorhands*. Filmcritic, 2005. Dostupné na:

<http://www.filmcritic.com/misc/emporium.nsf/84dbbfa4d710144986256c290016f76e/01579b4df39644a3882570a4007cc93e?OpenDocument>. (5. 3. 2010)

EBERT, Roger: *Edward Scissorhands*. Chicago Sun Times, 14. 12. 1990. Dostupné na:

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19901214/REVIEWS/12140301/1023>. (4. 3. 2010)

GRIFFIN, Danel: *Edward Scissorhands*. Film as art. Dostupné na:

<http://uashome.alaska.edu/~dfgriffin/website/edward.htm>. (5. 3. 2010)

HORNE, Darren: *Edward Scissorhands*. Close-up Film. Dostupné na:

<http://www.close-upfilm.com/reviews/e/edwardscissorhands.htm>. (5. 3. 2010)

HOWE, Desson: *Edward Scissorhands*. Washington Post, 14. 12. 1990.

Dostupné na: [http://www.washingtonpost.com/wp-](http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/edwardscissorhandspg13howe_a0b2c5.htm)

[srv/style/longterm/movies/videos/edwardscissorhandspg13howe_a0b2c5.htm](http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/edwardscissorhandspg13howe_a0b2c5.htm). (4. 3. 2010)

JARDINE, Dan: *Edward Scissorhands*. Apollo Movie Guide. Dostupné na:

http://apolloguide.com/mov_fullrev.asp?CID=2449&Specific=148. (6. 3. 2010)

KIM, Arnold: *Edward Scissorhands*. 1990. Dostupné na:

<http://www.imdb.com/Reviews/153/15354>. (7. 3. 2010)

KEMPLEY, Rita: *Edward Scissorhands*. Washington Post, 14. 12. 1990.

Dostupné na: [http://www.washingtonpost.com/wp-](http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/edwardscissorhandspg13kempley_a0a0bf.htm)

[srv/style/longterm/movies/videos/edwardscissorhandspg13kempley_a0a0bf.htm](http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/edwardscissorhandspg13kempley_a0a0bf.htm). (4. 3. 2010)

KOLLER, Brian: *Edward Scissorhands*. Epinions, 24. 9. 2000. Dostupné na:
http://www.epinions.com/review/mvie_mu-1031830/mvie-review-3677-1C2BAA31-39CE5DB2-prod6. (6. 3. 2010)

LEEPER, Mark L.: *Edward Scissorhands* Dostupné na:
<http://us.imdb.com/Reviews/08/0870>. (4. 3. 2010)

MALONEY, Frank: *Edward Scissorhands* Dostupné na:
<http://us.imdb.com/Reviews/08/0871>. (4. 3. 2010)

MANN, Laurie D. T.: *Edward Scissorhands*. 1990. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/08/0889>. (7. 3. 2010)

MASLIN, Janet: *Edward Scissorhands, And So Handy Around The Garden*. The New York Times, 7. 12. 1990. Dostupné na:
<http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9C0CE2D81338F934A35751C1A966958260&scp=2&sq=edward%20scissorhands&st=cse>. (4. 3. 2010)

O'TOOLE, Lawrence: *Edward Scissorhands*. Entertainment Weekly, 12. 7. 1991. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/0,,314810~1~~,00.html>. (4. 3. 2010)

PATTERSON, Kevin: *Edward Scissorhands*. 1990. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/159/15995>. (7. 3. 2010)

SPONSELLER, Brandt: *Edward Scissorhands*. 15. 11. 2000. Classic-horror. Dostupné na: http://classic-horror.com/reviews/edward_scissorhands_1990. (6. 3. 2010)

TRAVERS, Peter: *Edward Scissorhands*. Rolling Stone, 9. 2. 2001. Dostupné na:
http://www.rollingstone.com/reviews/movie/5947481/review/5947482/edward_scissorhands. (4. 3. 2010)

ULMER, John: *Edward Scissorhands*. The Movie Addict, 2004. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/388/38882>. (7. 3. 2010)

Diner. Dostupné na: <http://en.wikipedia.org/wiki/Diner>. (10. 3. 2010)

Edward Scissorhands. Variety, 1. 1. 1990. Dostupné na:
<http://www.variety.com/index.asp?layout=review&reviewid=VE1117790652&categoryid=31&query=edward+scissorhands&display=edward+scissorhands&cs=1>. (4. 3. 2010)

Edward Scissorhands. The Gods of Filmmaking. Dostupné na:
http://www.godsoffilmmaking.com/html/edward_scissorhands.html. (4. 3. 2010)

Suburbia by Bill Owens. Dostupné na:
<http://www.cmp.ucr.edu/exhibitions/suburbia/default.html>. (12. 3. 2010)

Talk show. Dostupné na: http://en.wikipedia.org/wiki/Talk_show. (10. 3. 2010)

Ospalá díra

ARNOLD, William: *Sleepy Hollow*. Seattle Post-Intelligencer, 1999. Dostupné na: <http://www.seattlepi.com/movies/sleepq.shtml>. (26. 3. 2010)

CORLISS, Richard: *Cinema: Tim Burton's Tricky Treat*. Time, 1999. Dostupné na: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,992634,00.html>. (26. 3. 2010)

GARABEDIAN, Berge: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/217/21770>. (27. 3. 2010)

GRANGER, Susan: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/217/21742>. (26. 3. 2010)

HERRING, Brandon: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/217/21747>. (27. 3. 2010)

HOBERMAN, J.: *Heads or Tails*. The Village Voice, 1999. Dostupné na: <http://www.villagevoice.com/1999-11-23/film/heads-or-tails/1>. (26. 3. 2010)

JONES, Stephen Graham: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/217/21787>. (27. 3. 2010)

KARTEN, Harvey S.: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/217/21711>. (27. 3. 2010)

KEMPLEY, Rita: *Sleepy Hollow: Headless And Heartless*. Washington Post, 1999. Dostupné na: <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/entertainment/movies/reviews/sleepyhollowkempley.htm>. (26. 3. 2010)

LASALLE, Mick: *Sleepy Hollow: a Yawner*. San Francisco Chronicle, 1999. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/1999/11/19/DD79156.DTL&type=movies>. (26. 3. 2010)

LEEPER, Mark L.: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na: <http://www.imdb.com/Reviews/217/21779>. (26. 3. 2010)

MATHEWS, Jack: *They're „hollow“ thrills Tim Burton's horseman tale is a visual head trip that comes up empty*. Daily News, 1999. Dostupné na: http://www.nydailynews.com/archives/entertainment/1999/11/19/1999-11-19_they_re__hollow__thrills__ti.html. (26. 3. 2010)

MASLIN, Janet: *Sleepy Hollow: Headless Horseman, Emphasis on 'Headless'*. The New York Times, 1999. Dostupné na:
<http://www.nytimes.com/library/film/111999hollow-film-review.html>. (26. 3. 2010)

MCCARTHY, Todd: *Sleepy Hollow*. Variety, 1999. Dostupné na:
<http://www.variety.com/review/VE1117757528.html?categoryid=31&cs=1&query=sleepy+hollow>. (26. 3. 2010)

MORRIS, Wesley: *Hats off to Sleepy Hollow*. San Francisco Chronicle, 1999. Dostupné na: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/examiner/archive/1999/11/19/WEEKEND2579.dtl&type=movies>.

NULL, Christopher: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/216/21609>. (26. 3. 2010)

POPICK, John: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/217/21722>. (27. 3. 2010)

PUTMAN, Dustion: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/217/21783>. (27. 3. 2010)

RENSHAW, Scott: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/216/21687>. (27. 3. 2010)

RHODES, Steve: *Sleepy Hollow*. 1999. Dostupné na:
<http://www.imdb.com/Reviews/217/21761>. (27. 3. 2010)

ROSENBAUM, Jonathan: *Sleepy Hollow*. Chicago Reader. Dostupné na:
<http://www.chicagoreader.com/chicago/sleepy-hollow/Film?oid=1073661>. (26. 3. 2010)

SAVLOV, Marc: *Sleepy Hollow*. The Austin Chronicle, 1999. Dostupné na:
<http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A140145>. (26. 3. 2010)

TRIVERS, Peter: *Sleepy Hollow*. Rolling Stone, 2001. Dostupné na:
http://www.rollingstone.com/reviews/movie/5947637/review/5947638/sleepy_hollow. (26. 3. 2010)

WEINKAUF, Gregory. Not to trot. Dallas Observer, 1999. Dostupné na:
<http://www.dallasobserver.com/1999-11-18/film/not-to-trot>. (26. 3. 2010)

ZACHAREK, Stephanie: *Sleepy Hollow*. Salon.com, 1999. Dostupné na:
<http://www.salon.com/entertainment/movies/review/1999/11/19/sleepy/index.html>. (26. 3. 2010)

Thaumatrope. Dostupné na: <http://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope>. (6. 4. 2010)

Karlík a továrna na čokoládu

ARNOLD, William: *Charm is outsourced by 'Charlie and the Chocolate Factory' excesses*. Seattle Post-Intelligencer Movie Critic, 15. 7. 2005.

http://www.seattlepi.com/movies/232587_charlie15q.html. (21. 4. 2010)

EBERT, Robert: *Charlie and the Chocolate Factory*. 15. 7. 2005. Dostupné na:

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20050714/REVIEWS/50628001>. (21. 4. 2010)

GLEIBERMAN, Owen. *Charlie and the Chocolate Factory*. Entertainment Weekly, 13. 7. 2005. Dostupné na: <http://www.ew.com/ew/article/0,,1082731,00.html>. (21. 4. 2010)

HORNADAY, Ann: *Sorry, Charlie*. The Washington Post, 15. 7. 2005. Dostupné na:

<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/07/14/AR2005071402083.html>. (21. 4. 2010)

LANE, Anthony: *Making Mischief*. The New Yorker, 25. 7. 2005. Dostupné na:

http://www.newyorker.com/archive/2005/07/25/050725crici_cinema. (21. 4. 2010)

LASALLE, Mick: *Depp brings a nutty center to Willy Wonka adventure*. San Francisco Chronicle, 15. 7. 2005. Dostupné na:

<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2005/07/15/DDGPJDNDGG14.DTL&hw=chocolate+factory&sn=003&sc=272>. (21. 4. 2010)

PUIG, Claudia: *'Charlie' looks scrumptious but tastes odd*. USA Today, 14. 7. 2005.

Dostupné na: http://www.usatoday.com/life/movies/reviews/2005-07-14-charlie_x.htm. (21. 4. 2010)

ROBERT, William: *Charlie and the Chocolate Factory*. 2005. Dostupné na:

<http://www.imdb.com/Reviews/398/39853>. (21. 4. 2010)

SAVLOV, Marc: *Charlie and the Chocolate Factory*. The Austin Chronicle, 15. 7.

2005. Dostupné na:

<http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3A278322>. (21. 4. 2010)

SCOTT, A. O.: *Looking for the Candy, Finding a Back Story*. The New York Times, 15. 7. 2005. Dostupné na:

http://movies.nytimes.com/2005/07/15/movies/15char.html?_r=1&scp=3&sq=charlie%20and%20the%20chocolate%20factory&st=cse. (21. 4. 2010)

TUCKER, Ken: *Semisweet*. New York Magazine, 17. 7. 2005. Dostupné na:

<http://nymag.com/nymetro/movies/reviews/12240/>. (21. 4. 2010)

10. Přílohy

10.1 Analyzované filmy

Stříhoruký Edward

USA, 1990, 105 minut

Režie: Tim Burton

Scénář: Caroline Thompson

Námět: podle povídky Tima Burtona a Caroline Thompson

Kamera: Stefan Czapsky

Střih: Richard Halsey

Hudba: Danny Elfman

Hrají: Johnny Depp (Stříhoruký Edward), Winona Ryder (Kim), Dianne Wiest (Peg), Anthony Michael Hall (Jim), Kathy Baker (Joyce), Robert Oliveri (Kevin), Vincent Price (Vynálezce)

Ospalá díra

USA, 1999, 105 minut

Režie: Tim Burton

Scénář: Andrew Kevin Walker a Kevin Yagher

Námět: Andrew Kevin Walker podle povídky Legenda o Ospalé díře od Washingtona Irvinga

Kamera: Emmanuel Lubezski

Střih: Chris Lebenzon

Hudba: Danny Elfman

Hrají: Johnny Depp (Konstábl Ichabod Crane), Christina Ricci (Katrina Anne Van Tassel), Casper Van Dien (brom Van Brunt), Miranda Richardson (Lady Van Tassel/Čarodějnice Západních lesů), Michael Gambon (Baltus Van Tassel), Christopher Walken (Hesenský jezdec), Christopher Lee (Soudce)

Karlík a továrna na čokoládu

USA, 2005, 106 minut

Režie: Tim Burton

Scénář: John August

Námět: podle knihy Karlík a továrna na čokoládu od Roalda Dahla

Kamera: Philippe Rousselot

Střih: Chris Lebenzon

Hudba: Danny Elfman

Hrají: Johnny Depp (Willy Wonka), Freddie Highmore (Karlík Bucket), Jordan Fry (Miky Telekuk), Annasophia Robb (Fialka Garderóbová), Julia Winter (Veruka Saltini), Philip Wiegratz (August Gdoule), Deep Roy (Umpa-Lumpa)

10.2 Filmografie režiséra

- 2010 Alenka v říši divů (Alice in Wonderland)
- 2007 Sweeney Todd: Ďábelský holič z Fleet Street (Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street)
- 2005 Mrtvá nevěsta Tima Burtona (Corpse Bride)
- 2005 Karlík a továrna na čokoládu (Charlie and the Chocolate Factory)
- 2003 Velká ryba (Bug Fish)
- 2001 Planeta opic (Planet of the Apes)
- 1999 Ospalá díra (Sleepy Hollow)
- 1996 Mars útočí! (Mars Attacks!)
- 1994 Ed Wood (Ed Wood)
- 1992 Batman se vrací (Batman Returns)
- 1990 Stříhoruký Edward (Edward Scissorhands)
- 1989 Batman (Batman)
- 1988 Beetlejuice (Beetlejuice)
- 1985 Pee-Weeho velké dobrodružství (Pee-wee's Big Adventure)
- 1984 Frankenweenie (Frankenweenie)
- 1982 Vincent (Vincent)

11. Anotace

Autor: Kristýna Bzenecká

Katedra: Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Fakulta: Filozofická

Název diplomové práce: Mizanscéna ve filmech Tima Burtona

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Počet znaků: 102 089

Počet titulů použité literatury: 74 (9 titulů literatury, 65 internetových zdrojů)

Klíčová slova: neoformalismus, mizanscéna, Tim Burton, scéna, kostýmy, make-up, osvětlení

Práce se zabývá rozborem prvků mizanscény ve vybraných filmech režiséra Tima Burtona. Jádro práce se soustředí na analýzu scény (lokací a dekorací), kostýmů a make-upu a osvětlení, a to ve filmech *Střihoruký Edward*, *Ospalá díra* a *Karlík a továrna na čokoládu*. Pozornost je soustředěna na práci Burtona s jednotlivými prvky, na jejich fungování v rámci filmu jako celku, na motivy a témata, které jsou v rámci mizanscény uplatňovány. Zmíněny jsou také inspirační vlivy a odraz prvních Burtonových filmů v jeho další tvorbě. Cílem práce je na základě rozboru jednotlivých prvků mizanscény zvolených filmů, vysledovat specifické filmové postupy a prostředky, kterých Tim Burton využívá ve své hrané tvorbě.

11.1 Annotation

Author: Kristýna Bzenecká

Department: Department of Theatre, Film and Media Studies

Faculty: Philosophical

Title of the thesis: The mise-en-scene in films by Tim Burton

Supervisor of the thesis: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Number of characters: 102 089

Number of the used literature: 74 (9 titles of literature, 65 internet sources)

Key words: neoformalism, mise-en-scene, Tim Burton, scene, costumes, make-up, lighting, inspirational influences

This thesis is focused on the concrete parts of the mise-en-scene in films by the director Tim Burton. The core of this work is focused on the analysis of scene (location and decoration), costumes and make-up and lighting. Films Edward Scissorhands, Sleepy Hollow and Charlie and the Chocolate Factory are being analysed. The attention is concentrated on each part of mise-en-scene, how it works in the complete film. Also it is focused on the motifs and themes which are being used in the scale of mise-en-scene. In this thesis the inspiration influences are mentioned as well as the reflection of Burton's early films on his later works.