

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Vlivy expresionismu a gotiky v animovaných filmech Tima
Burtona**

Neoformalistická analýza žánru, postav, mizanscény, kamery a zvuku

Tereza Šromová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, PhD.

Studijní program: Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová studia

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Vlivy expresionismu a gotiky v animovaných filmech Tima Burtona vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci dne

.....

Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za jeho pomoc a vedení při psaní této diplomové práce a jeho cenné rady.

Obsah

Úvod.....	6
1. Vyhodnocení literatury	8
2. Struktura práce a metodologie	12
3. Expresionismus a gotika v kontextu audiovizuálního umění.....	16
4. Životní a umělecké inspirace Burtonova výtvarného stylu v hraných i animovaných filmech a faktory, které jej ovlivňují.....	19
5. Analýza filmu <i>Ukradené Vánoce</i>	24
5.1. Žánr a charakteristika postav	24
5.2. Mizanscéna	28
5.3. Kamera a střih.....	33
5.4. Zvuk a hudba	34
5.5. Ozvláštňení <i>Ukradených Vánoc</i>	35
6. Analýza filmu <i>Mrtvá nevěsta</i>	39
6.1. Žánr a charakteristika postav	39
6.2. Mizanscéna	44
6.3. Kamera a střih.....	48
6.4. Zvuk a hudba	49
6.5. Ozvláštňení <i>Mrtvé nevěsty</i>	50
7. Analýza filmu <i>Frankenweenie: Domácí mazlíček</i>	53
7.1. Žánr a charakteristika postav	54
7.2. Mizanscéna	58
7.3. Kamera a střih.....	63
1.1. Zvuk a hudba	64
1.2. Ozvláštňení <i>Frankenweenieho</i>	65
8. Analýza filmu <i>Ospalá díra</i>	68
8.1. Žánr a charakteristika postav	68

8.2.	Mizanscena	72
8.3.	Kamera a střih.....	76
8.4.	Zvuk a hudba	77
8.5.	Ozvláštňení <i>Ospalé díry</i>	78
9.	Analýza krátkometrážního filmu <i>Na špičce celerové přišery</i>	81
9.1.	Žánr a charakteristika postav	81
9.2.	Mizanscena	84
9.3.	Kamera a střih.....	86
9.4.	Zvuk a hudba	86
9.5.	Ozvláštňení <i>Na špičce celerové přišery</i>	87
10.	Analýza krátkometrážního filmu <i>Vincent</i>	89
10.1.	Žánr a charakteristika postav	89
10.2.	Mizanscena	90
10.3.	Kamera a střih	92
10.4.	Zvuk a hudba.....	92
10.5.	Ozvláštňení <i>Vinceta</i>	93
Závěr.....		95
Seznam použitých pramenů a literatury		99
Prameny:.....		99
Literatura:		99
Kvalifikační práce:		101
Internetové zdroje:.....		101
Seznam obrázků		104

Úvod

Režisér Tim Burton je silně ovlivněn expresionistickým a gotickým uměním z oblasti filmu, literatury a výtvarného umění. Viditelnými příklady jsou protáhlé objekty nebo tmavé barvy na obrazech expresionistických malířů, komplikovaná psychologie literárních hrdinů gotického románu i přehnané pohyby expresionistických divadelních i filmových herců.

V práci se zaměřím především na Burtonovy celovečerní i krátké animované filmy, protože v nich je podíl expresionistických prvků nejpatrnější. Pro srovnání hraných a animovaných filmů však na konci práce provedu jednu analýzu filmu hraného. Pro tyto účely jsem zvolila snímek *Ospalá díra* (*Sleepy Hollow*, 1999), v němž jsou prvky expresionismu a gotiky zastoupeny opět silnou měrou. Složkami filmu, do nichž jsou nejvíce promítány vlivy expresionismu a gotiky, jsou žánr, postavy, mizanscéna, kamera a střih, zvuk a hudba. Všechny tyto složky jsou u Burtona velice propracované. Mezi častá témata, která souvisí s využívanými žánry v jeho filmech, patří život a smrt a narušení hranice mezi nimi. Tato dualita života a smrti se v jeho filmech projevuje tak, že smrt neznamena konečný stav věcí, ale jen další etapu života. V *Mrtvé nevěstě Tima Burtona* (*Tim Burton's Corpse Bride*, 2005) nebo v *Ukradených Vánocích* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993) je vyobrazeno podsvětí a jeho obyvatelé jako obyčejní žijící lidé, i když se jedná o ožvlé mrtvolky nebo různá nadpřirozená monstra. Ve snímku *Frankenweenie: Domácí mazlíček* (*Frankenweenie*, 2012) je zase narušena definice smrti jako konce oživením mrtvého psa. V *Ospalé díře* se setkáváme s nadpřirozeným bezhlavým jezdcem, který byl navrácen ze záhrobí k životu. Druhou ze složek, v níž jsou jasně patrné prvky expresionismu a gotiky jsou postavy. Každý charakter je specifický jinými vlastnostmi, jejichž zdrojem inspirace jsou expresionistické filmy, ve kterých se objevovala nadpřirozená monstra, lidé na okraji společnosti a uzavření jedinci, neschopní plně rozvinout své vztahy s okolím. Expresionismus se v pojetí postav a jejich psychologii projevuje velice výrazně. Postavy jsou komplexní. Často pocházejí z okraje společnosti, nerozumí si s okolím a od ostatních lidí se nějak liší. Navenek se snaží být normální a působit dojem, že jsou spokojení, ale uvnitř trpí a jsou zmateni. Často se tedy stávají terčem posměchu a svým chováním jdou proti všem pravidlům a zásadám. Burtonovy filmy jsou výtvarně vysoce stylizované. Pracuje s propracovanou mizanscénou, protiklady temných a jasných barev, motivem nazvaným Jimem Smithem a Clivem Matthewsem kostka,

proužek, puntík¹ a vyobrazením motivu spirál. Další složkou je kamera a střih, v nichž Burton využívá filmařských postupů a technik typických pro expresionistické filmy. Mezi tyto techniky patří například použití filtrů, širokoúhlý formát obrazu nebo detailní záběry na obličej postavy. Velice výraznou složkou je u Burtonových filmů hudba a zvuk. Hudbu k jeho filmům již mnoho let skládá Danny Elfman. Jako skladatel je schopen pro účely filmu nakomponovat skladby tak, aby doplnily Burtonův výrazný styl. Většinou se jedná o instrumentální skladby někdy doplněné o sborový zpěv nebo písně pro jednoho interpreta. V Burtonových filmech se dále setkáváme s termínem *ozvláštnění*. Prostřednictvím tohoto prvku jsou Burtonovy filmy výjimečné a divák tak může vnímat běžné situace z nového úhlu pohledu. To, co divák dosud znal, je nyní režisérem ukázáno z jiné perspektivy.

Cílem práce je analyzovat Burtonovy vybrané animované celovečerní a krátkometrážní snímky, nalézt v nich prvky expresionismu a gotiky a ty následně interpretovat z hlediska toho, jakým způsobem a za jakým uměleckým účelem je Burton využívá ve svých filmech. Analýza hraného filmu a výstup z ní bude probíhat stejným způsobem. Jednotlivé analýzy budou doplněny o obrazový materiál, jehož zdrojem je filmový záznam dostupný na DVD. Analýza se soustředí na výtvarný styl jednotlivých snímků s hlavním zaměřením na žánrové zařazení, charakteristiku postav, mizanscenu, kameru a střih, hudbu a zvuk. V závěru jednotlivých analýz se soustředím na komparaci a interpretaci, jak jednotlivé prvky využívají filmařské postupy převzaté z expresionistického filmu a dalších uměleckých druhů a jakým způsobem ovlivňují Burtonovu tvorbu.

Veškeré překlady z cizojazyčné literatury jsou dílem autorky práce. Názvy filmů jsou uvedeny v českém jazyce. V závorce je při první zmínce o daném dílu uveden originální název a datum vzniku.

¹ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, s. 5.

1. Vyhodnocení literatury

Informace o Timu Burtonovi použiji z biografické literatury, v níž se nacházejí údaje o jeho životě i práci (zejména text *Tim Burton*², publikaci *Tim Burton: The Pocket Essential*³ a knihu *Tim Burton: The Artist's Process*⁴). Poznatky o animovaném filmu, dějinách filmu, expresionismu a gotice budu čerpat z odborné literatury, kam patří publikace týkající se dějin filmu, výtvarných umění a odborné slovníky. Metodologie bude odvozena ze základních spisů o neoformalistické analýze.

Dále bude využito článků z periodik, především ze *Cinepuru*⁵, týkajících se Tima Burtona nebo některého z analyzovaných filmů, elektronických článků, internetových stránek, zabývajících se filmařskou tematikou (*Metacritic*⁶, *IMDb*⁷), sociálních sítí, a oficiálních stránek Tima Burtona⁸, na nichž můžeme najít aktuální informace o režisérově tvorbě i rozhovory. Všechna tato média budou prozkoumána za účelem získání údajů relevantních pro účely práce. Výhodou těchto zdrojů je jejich aktuálnost a dostupnost. Kromě tištěných zdrojů využiji k analýze DVD se záznamy jednotlivých filmů.

Kontextové informace světových dějin filmu bude práce přebírat z knihy Davida Bordwella a Kristin Thompsonové *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*⁹. Přínos této knihy spočívá v tom, že se autoři věnují filmařským postupům napříč kinematografickými dějinami a přispívají zde původními analýzami filmů, které jsou podloženy fotodokumentací. Bordwell a Thompsonová kladou při analýzách důraz na estetiku filmů, která je důležitou součástí této diplomové práce. Dalším přínosem knihy, vzhledem k tématu a cíli práce, je také kapitola týkající se německého expresionistického filmu, kde je popsána jeho historie a postupy tehdejších filmařů.

² BRAMMER, Rebekah. *Tim Burton*. *Screen Education*, No. 83, 2016. str. 78-89. [online]. [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=623960752748940;res=IELHSS>.

³ ODELL, Colin. LE BLANC, Michelle. *Tim Burton: The Pocket Essential*. Summersdale Publishers LTD - ROW, 2005.

⁴ BERNSTEIN, Rachel. REID, Jennifer. JOHNSON, Kelsey. SHELL, Jenifer. *Tim Burton: The Artist's Process*. 2011.

⁵ *Cinepur*: časopis pro moderní cinefilly. Praha: Radek Vychytil, 1997-.

⁶ Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews. *Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews* [online]. Copyright © 2019 CBS Interactive Inc. All rights reserved. [cit. 29.10.2019]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/>.

⁷ IMDb - Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 06.06.2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/>.

⁸ The Official Tim Burton Website. *The Official Tim Burton Website* [online]. Copyright © 2009–2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <http://timburton.com/>.

⁹ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011.

Naproti tomu kniha *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*¹⁰, poprvé vydaná roku 1979, se nezabývá primárně dějinami kinematografie, ale poskytuje informace o filmových stylech a žánrech, a základní filmové terminologii. Přínosem této knihy je to, že pomáhá čtenářům porozumět základním tvůrčím kategoriím (kamera, střih, zvuk apod.) v oblasti filmu. Na rozdíl od předchozí knihy Davida Bordwella a Kristin Thompsonové zde autoři kromě několika vzorových analýz poskytují podrobný návod, jak takovou analýzu filmu provádět. Kladem této publikace je vysvětlení základní filmové terminologie a její aplikace při analýze filmů.

Charakteristika expresionismu a gotiky, které silně ovlivňují Burtonovu tvorbu, budou přejaty ze zmíněné publikace *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie* a dále práce Randalla Chamberse *Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art*¹¹. Chambers se ve své práci primárně zaměřuje na prvky expresionismu a gotiky v Burtonových filmech. Většinou si vybere jednu scénu, v jejímž rámci analyzuje mizanscénu. Tu pak komparuje s díly a výtvarnými styly podobného nebo stejného vizuálního charakteru. Prvky mizanscény, které autor rozebírá, jsou osvětlení, barvy a tvary předmětů a postav ve scéně a jejich vzájemných vztahů, nebo typy záběrů. Práce pochází z roku 2007 a neobsahuje tedy filmy, které vznikly po tomto roce.

Knihy *Gotika: architektura, sochařství, malířství*¹² autorů Achima Bednorze a Rolfa Tomana se věnuje dějinám gotiky a jejím projevům ve výtvarných uměních. Pro účely této práce bude použita charakteristika základních architektonických prvků tohoto stylu (lomené oblouky, kruhová okna, žebrová klenba, vysoké protáhlé budovy, pilíře, chrliče, portály), které se objevují v Burtonových filmech.

Anita Pelánová a její kniha *Výtvarné avantgardy 20. století. 1900-1945*¹³ představuje historický přehled o výtvarných avantgardních skupinách 20. století včetně expresionismu s uvedením nejznámějších představitelů a jejich děl. Historický přehled je uspořádán chronologicky od počátků výtvarné avantgardy v Evropě, tedy fauvismu, přes kubismus a dadaismus, až po její konec v období 2. světové války.

¹⁰ BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011.

¹¹ Chambers. Randall. *Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art*. (2007). [online]. [cit. 2018-06-04]. Dostupné z: http://fotoone.dot5hosting.com/documents/Burton_web.pdf .

¹² TOMAN, Rolf a Achim BEDNORZ. *Gotika: architektura, sochařství, malířství*. Druhé, opravené vydání. Přeložil Blanka PSCHIEDTOVÁ. Praha: Nakladatelství Slovart, 2005.

¹³ PELÁNOVÁ, Anita. *Výtvarné avantgardy 20. století*. Vyd. 1. Praha : Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2010.

Publikace *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*¹⁴ Jana Baleka je přehledným slovníkem týkajícím se výtvarného umění. Jsou zde vysvětleny základní pojmy z výtvarného umění, jako expresionismus nebo gotika, s nimiž budu pracovat, a které jsou doplněny přehledem historického vývoje, příklady a několika ilustracemi. Podobně sestavena je i kniha Ondřeje Neffa a Jaroslava Olši *Encyklopedie literatury science fiction*¹⁵, jež bude také využita pro vysvětlení významu některých pojmů a hesel z oblasti umění. Publikace je členěna do několika kapitol, v nichž je vysvětlen pojem science fiction, jeho vznik a vývoj. Dále kniha poskytuje mnoho informací o tomto žánru napříč celým světem a mnoha kulturními odvětvími. Kromě těchto poznatků je zde vysvětleno i mnoho pojmů, které jsou s žánrem science fiction spjaty.

Pro účely popisu kostýmů postav bude využita publikace Ludmily Kybalové *Dějiny odívání: Barok a rokoko*¹⁶, v níž se autorka zabývá vývojem módy napříč dějinami i světem. Jsou zde detailně popsány všechny části oděvu i s jejich originálními názvy. Tyto popisy jsou pro lepší představivost doplněny ilustracemi a kresbami jednotlivých oděvů.

Pro představení základů animace (druh animace, pohyb postavy, umístění tělesa a postavy do prostředí, využití kamery), zejména stop-motion, s níž Tim Burton pracuje, budou použity publikace *Animovaný film*¹⁷ Rudolfa Urce, *The Advanced Art of stop-motion animation*¹⁸ Kennetha Priebeho a *Understanding animation*¹⁹ Paula Wellse. Analytická část této práce se týká animovaných snímků, které vznikaly převážně pomocí stop-motion animace.

V analytické části je využita knihy Lukáše Gregora a jeho *Základy analýzy animovaného filmu*²⁰, která je stručným návodem, jak přistupovat k analýze filmu a kterých složek si nejvíce při analýze všimnout. Autor se zaměřuje na čtyři složky filmu: kameru, mizanscénu, střih a zvuk. V rámci kamery a střihu se tedy práce soustředí na typy střihů, záběrů, délku záběru, barevné tónování a formát obrazu. Pro potřeby této práce jsou důležité kapitoly věnované mizanscéně a zvuku, jelikož jsou v nich detailně popsány postupy, které mají být dodržovány při analýze těchto složek. Výhodou je tedy absence odborné terminologie a tudíž snadná srozumitelnost textu i pro laickou veřejnost. Pokud se přesto nějaký odborný termín

¹⁴ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997.

¹⁵ NEFF, Ondřej; OLŠA, Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995.

¹⁶ KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Barok a rokoko*. Praha: Lidové noviny, 2006.

¹⁷ URC, Rudolf. *Animovaný film*. Vyd. 2. Martin: Osveta, 1984.

¹⁸ PRIEBE, Kenneth A. *The Advanced Art of stop-motion animation*. Cengage Learning, 2011.

¹⁹ WELLS, Paul. *Understanding animation*. London ; New York : Routledge, c1998.

²⁰ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, 2011.

objeví, je stručně vysvětlen. Další výhodou textu je zaměření výhradně na animovaný film. Klad spatřuji také ve struktuře a jazyku textu. Je zde mnoho obrázků a grafických znázornění, které napomáhají lepšímu porozumění dané problematice a zdařile upoutávají čtenářovu pozornost.

Životopisná kniha Michelle Le Blanc a Colina Odella *Tim Burton* se nezabývá detailním popisem Burtonova života, ale zdůrazňuje události, které měly vliv na jeho tvorbu. Obdobně je zaměřena krátká studie nazvaná *Tim Burton*, která přibližuje aktuální události v Burtonově životě.

Studie Rachel Bernsteinové, Jennifer Reidové, Kelsey Johnsonové a Jenifer Shellové, *Tim Burton: The Artist's Process* se netýká Burtonovy filmové tvorby, ale zaměřuje se na Burtonovo výtvarné umění. Burton je nejen režisérem, ale také sochařem a malířem. Text doplňují fotografie z jeho výstav a pro účely diplomové práce jsou užitečné příklady děl a faktory, které na něj mají vliv.

2. Struktura práce a metodologie

V úvodu je představen cíl práce, metodologie a kontext Burtonovy tvorby. Vzhledem k tomu, že se jedná o analýzu a interpretaci expresionistických a gotických elementů v animovaných a hraných filmech, budou v první kapitole teoretické části vysvětleny pojmy expresionismus a gotika v kontextu dějin výtvarných i filmových umění.

Druhá kapitola je zaměřena na obecnou charakterizaci Burtonova stylu. Na několika příkladech jsou demonstrovány režisérovy tendence v oblasti filmu a výtvarného umění. Jsou zde uvedeny také vlivy, jež mají na Burtonově tvorbě vysoký podíl.

V analytické části budou v chronologickém pořadí provedeny rozborů tří celovečerních animovaných filmů *Ukradené Vánoce Tima Burtona* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993), *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* (*Tim Burton's Corpse Bride*, 2005) a *Frankenweenie: Domácí mazlíček* (*Frankenweenie*, 2012), jež budou doplněny analýzou hraného snímku *Ospalá díra*. Analýzy budou zakončeny rozbohem krátkometrážních snímků z Burtonovy rané tvorby *Na špičce celerové příšery* (*Stalk of the Celery Monster*, 1979) a *Vincent* (1982). Předmětem analýzy jsou expresionistické a gotické prvky, které se objevují na úrovni žánru a příběhu, charakteristiky postav, výtvarné stylizace (zejména mizanscéna, kamera, střih) a zvuku. Tyto kategorie byly vybrány na základě toho, jak moc v nich jsou patrné prvky gotiky a expresionismu. Ve vybraných kategoriích se vlivy těchto dvou směrů objevují nejvíce. Všechny analyzované části tvoří základní stavební prvky filmu. Z toho důvodu je důležité analyzovat každou složku zvlášť a na příkladech demonstrovat vlivy expresionismu a gotiky. Analýza bude postupovat od obecného ke konkrétnímu. Proto jednotlivé kapitoly začínají určením žánru a přiblížením příběhu, následuje analýza postav, aby byl obecný přehled o filmu kompletní, dále rozbor mizanscény, na nějž navazují konkrétněji rozebrané techniky kamery a střihu, které mizanscénu dotvářejí. V další části je zkoumán zvuk a hudba, které jsou doplňujícím prvkem každého moderního filmu a u Burtona důležitou složkou, do níž je opět promítán expresionismus. Na závěr jsou uvedeny ozvláštňující prvky a ve stručnosti shrnuty výsledky analýz.

Základní metodologie je odvozena z neoformalistické filmové teorie a eseje Kristin Thompsonové *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*.²¹

²¹ THOMPSON, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. In.: *Iluminace* 1998, č. 1, s. 5–36.

Neoformalismus vychází z tradice ruských literárních formalistů a pražských strukturalistů. Podle Davida Bordwella se zaměřuje na hledání vztahů mezi jednotlivými prvky ve filmu, navíc je zde ale zapojena i kognitivní psychologie a nový historismus a analýzy se tedy nezaměřují pouze na strukturu textu, ale i na proces jeho vzniku a na diváckou percepci.²²

Thompsonová nepojmenovává neoformalistickou analýzu jako metodu, ale spíše jako přístup. Taková analýza by měla nabádat k pokládání rozličných teoretických otázek, na které lze odpovídat pomocí různých metod. Umělecké konvence se neustále mění, a tudíž se dá těžko očekávat, že by stačilo aplikovat jediný přístup na všechny možnosti. Neznamená to však, že by na začátku analýzy neměl být definován nějaký přístup. Pouze nebude diktovat, jakým způsobem má být dílo analyzováno a musí být flexibilní a aplikovatelný na kterýkoli film. Při analýze díla je tedy nutné položit si pro nás ty nejdůležitější a nejzajímavější otázky. Odpovědi na tyto otázky pomáhá nalézt metoda, kterou analytik použije. Jelikož se liší otázky, které si analytici pokládají, budou se lišit také použité metody.²³

U neoformalismu je možno setkat se s termínem *ozvláštnění*. Thompsonová píše, že se jedná o prvek, jenž je přítomen v umění a narušuje divákovu percepci daného díla. Pokud divák něco vnímá, stává se tato věc všední a dochází k automatické percepci (příkladem může být dokončování slov nebo celých vět v běžném rozhovoru). Úkolem umění je tuto všednost potlačit – ozvláštnit diváckou percepci. Neustálé hledání nových způsobů a forem ozvláštnění má za následek proměny uměleckých děl v historickém kontextu.²⁴

Jak píše Thompsonová, východiskem neoformalistické analýzy je nalezení tzv. dominanty, která je hlavní formální zásadou, podle níž jsou jednotlivé složky díla uspořádány do jednoho celku. Dále Thompsonová přibližuje, že dominantu určuje důležité ozvlášťující prvky v popředí a méně důležité v pozadí díla.²⁵ Jak Thompsonová uvádí: „(...) *prostřednictvím dominanty se k sobě vztahují stylistické, narativní a tématické roviny.*“²⁶ Dominantu tedy určíme podle toho, které prvky jsou v daném díle stavěny do popředí, a na základě určení dominanty je následně vybrána metoda analýzy díla. V Burtonových filmech byly jako dominanty určeny prvky expresionismu a gotiky.

²² *Ruští formalisté*. Katedra filmových studií. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. Praha 1. [online]. Dostupné z: http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/r_formaliste.pdf. s. 1.

²³ THOMPSON, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. In.: *Iluminace* 1998, č. 1, s. 1–4.

²⁴ THOMPSON, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. In.: *Iluminace* 1998, č. 1, s. 7.

²⁵ Tamtéž. s. 35.

²⁶ Tamtéž. s. 35.

V rámci neoformalismu se tedy práce zaměří nejen na strukturu filmů a vzájemných vztahů jednotlivých složek, ale i na vlivy (v našem případě expresionismu a gotiky), které ovlivnily vznik těchto děl a prvky, s jejichž pomocí je jasně rozpoznatelný Burtonův nezaměnitelný styl. Proto byly jako dominanty analýzy vybrány prvky expresionismu a gotiky, které Burtonovy filmy ozvláštňují nejvíce. Na základě provedené analýzy, budou vyhledány a následně interpretovány prvky expresionismu a gotiky a také ozvláštňující prvky, které režisér využívá k vyvolání diváckého zájmu.

Konkrétní analýzy jsou odvozeny z postupů popsaných Davidem Bordwellem a Kristin Thompsonovou v knihách *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, kde se autoři, kromě dějin kinematografie, zaměřují převážně na kritické analýzy filmů, a na knize Lukáše Gregora *Základy analýzy animovaného filmu*. Bordwell a Thompsonová vysvětlují, jak přistupovat k analýzám, čeho je nutné si všimnout a jak analýzu napsat. Věnují se čtyřem základním oblastem: mizanscéně, kameře, střihu a zvuku. Tyto základní oblasti dále podrobněji rozvádějí za pomoci vlastních analýz, které doplňují obrazovou dokumentací. Gregor se věnuje stejným oblastem analýzy. U každé této oblasti objasňuje její význam a funkci ve filmu a doplňuje ji několika příklady a fotografiemi. Na základě těchto textů bude v práci popsána struktura a styl filmů a analyzovány jednotlivé složky v následujícím pořadí: mizanscéna (prostředí, kostýmy, masky, osvětlení, pohyb, prostor), a její narativní funkce (chování postav, jejich gestikulace a mimika, práce s tělem, pohyb postav a jejich zasazení do prostoru); kamera (barevné ladění, typy záběru, délka trvání záběru, formát obrazu); střih; zvuk/hudba (hlasitost, výška, barva, rytmus, dimenze). Forma, a tedy struktura filmu a vztahy mezi jednotlivými složkami, mají důležitou funkci.

V práci je použito také metody komparatistiky, která je součástí neoformalistického smýšlení. Neoformalisté zastávají názor, že je nutné sledovat více uměleckých děl a vztahy mezi jejich jednotlivými složkami. Na základě vzájemných komparací několika různých děl je pak možné určit odchylky od zavedených konvencí a také najít příčiny těchto odchylek. Například David Bordwell a Kristin Thompsonová ve svých analýzách zkoumají jedinečný styl některých filmařů, jako například Jean-Luca Godarda nebo Jeana Renoira, aby určili, čím se liší od běžných produkcí, a poukázali na výjimečnost stylu těchto autorů a vliv, který měli na další generace.²⁷ Po vzoru neoformalistů budou pro účely práce komparovány poznatky z mnou provedených analýz s klasickými expresionistickými a gotickými díly (filmovými,

²⁷ *Ruští formalisté*. Katedra filmových studií. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. Praha 1. [online]. Dostupné z: http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/r_formaliste.pdf . s. 4.

literárními, výtvarnými), kdy budou interpretovány podobnosti, odlišnosti a inspirace tvůrců těmito díly. Kromě toho, bude na základě analýz určeno, zda se Burtonův styl časem proměňuje, či ne a pokud ano, tak jakým způsobem.

3. Expresionismus a gotika v kontextu audiovizuálního umění

Thompsonová, Bordwell a Pelánová uvádějí, že expresionismus bylo hnutí, které vzniklo v Německu roku 1920 a trvalo do začátku roku 1927. Prvními oblastmi projevu expresionismu bylo divadlo a výtvarné umění. Jednalo se o formu revolty vůči realismu. Zastánci expresionismu se snažili o zachycení vnitřní skryté emocionální reality. Mezi expresionistické výtvarníky patřila skupina *Die Brücke (Most)*, z jejích členů lze jmenovat například Ernsta Ludwiga Kirchnera nebo Ericha Heckela, a později také skupina *Der Blaue Reiter (Modrý jezdec)*, jejímiž členy byli Franz Marc nebo Vasilij Kandinskij. Dalšími významnými expresionistickými malíři byli například Oskar Kokoschka nebo Lyonel Feninger. Ve výtvarnictví se expresionismus projevoval jasnými nerealistickými barvami, černými konturami, prodlouženými postavami s groteskními obličejí, v nichž se zračila úzkost a vztek, a deformovanými budovami (byly nakloněné s prudce vystouplou podlahou).²⁸²⁹

Hlavním expresionistickým vzorem pro film se však stalo divadlo. Již v roce 1908 vzniklo drama Oskara Kokoschky *Vrah, naděje žen*, jež bylo pojato v expresionistickém stylu. Později byl expresionismus také využíván k inscenování protikapitalistických témat.³⁰ Dekorace často vycházely z výtvarných děl expresionismu, herci řvali, přehnaně máchali rukama a předváděli trhané pohyby.³¹

Expresionistické filmy se často odehrávaly v minulosti nebo exotickém prostředí. Proto využívaly žánry hororu, fantasy, sci-fi nebo historického filmu. V roce 1923 vznikl film *Poklad (Der Schatz)*, jehož děj se odehrává v blíže neurčené minulosti a vypráví o hledání bájněho pokladu. Z německého národního eposu vychází snímek *Nibelungové (Die Nibelungen, 1924)*. Jeho děj se odehrává ve středověku a využívá fantaskních prvků jako draci a magie. Film *Upír Nosferatu (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, 1922)*, odehrávající se v 19. století, řadíme k žánrům hororu, protože se zde objevuje nadpřirozené monstrum a divák je udržován v napětí a strachu. Naproti tomu film *Metropolis (1927)* Fritze Langa je zaměřen na sci-fi žánr a děj je zasazen do budoucnosti, kdy je možné vytvořit umělého člověka, schopného vlastního myšlení a rozhodování. Kvůli důrazu na časová

²⁸ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie. 2.*, opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 112–113.

²⁹ PELÁNOVÁ, Anita. *Výtvarné avantgardy 20 století. 1900-1945*, Praha: Karolinum 2010, s. 34–51.

³⁰ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie. 2.*, opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 114.

³¹ Tamtéž. s. 113–114.

zařazení příběhů nebo fantastické prvky, expresionistické filmy často obsahovaly samostatné příběhy, které byly zasazeny do příběhu hlavního. Například ve snímku *Varovné stíny* (*Schatten*, 1923) herec předvádí stínohru a stane se to, že stíny poté ožijí a vyprávějí příběh vedlejší. Některé expresionistické filmy se odehrávaly v přítomnosti, aby mohly kritizovat současnou moderní společnost. Ve filmu *Dr. Mabuse, dobrodruh* (*Dr. Mabuse, der Spieler*, 1922) postavy navštěvují herny, jejichž interiér je vyveden v expresionistickém stylu stejně jako dům jednoho německého páru. Většinou však nebyly expresionistické filmy nástrojem sociální kritiky. Jejich pomocí filmaři vytvářeli zajímavá exotická a fantastická místa.³²

Kromě těchto postupů, využívaly filmy expresionistické stylizace, čímž vytvořili projekci hrdinova zkresleného pohledu na svět. Těmito hrdiny totiž často bývali šílení vědci. Například v *Kabinetu doktora Caligariho* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1920) je scéna, kdy se hrdina zastaví uprostřed paprskovitého vzoru na podlaze blázince a rozhlíží se kolem sebe. Borwell a Thompsonová důvody těchto stylizací charakterizují následovně: „*Svět filmu je doslova projekcí hrdinova vidění.*“³³

Pro expresionistický film je důležitá mizanscéna. Do centra zájmu se, na rozdíl od klasických filmů, nedostává pouze postava, ale také výprava, kostýmy, dekorace, a osvětlení. Podle Thompsonové a Bordwella bývá vyprávění často rozděleno a „*narace se na okamžik zpomalí nebo zastaví, zatímco se prvky mizanscény uspořádají do poutavých kompozic.*“³⁴ Jako první expresionistický film bývá historiky označován *Kabinet doktora Caligariho* režiséra Roberta Wieneho. Prostřednictvím využití stylizovaných divadelních kulis, na nichž byly zobrazeny deformované stavby, byl snímek považován za novátorský. Dále bylo oceňováno, že se herci odklonili od realistického hraní a místo toho vkládali do herectví taneční a trhané pohyby.

Gotický umělecký sloh vznikl ve druhé polovině dvanáctého století v Evropě. Projevil se zejména v architektuře náboženských budov, hradů a univerzit. Kořeny gotiky lze nalézt ve Francii, odkud se později rozšířila do západní a střední Evropy. Jako první gotická památka je označována stavba chóru benediktinského kláštera v Saint-Denis v Paříži. Základními charakteristickými prvky slohu jsou rozety (kruhová zdobená okna), žebrová křížová klenba,

³² Tamtéž. s. 116–117.

³³ BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. s. 598.

³⁴ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 114–115.

lomený oblouk, protáhlé vysoké budovy, vnější opěrné sloupy a piliře, chrliče, portály a fiály (malá jehlanovitá věž na vrcholu sloupu, která je zdobena kraby a květinami).³⁵

Filmy gotického subžánru se projevují stíny, temnotou, protáhlými kreslenými prvky, ostrými kontrasty a také kontrastem mezi černou a bílou. Podle Randalla Chamberse všechny tyto atributy vyvolávají pocity strachu a úzkosti, přestože nebyla předvedena konkrétní hrozba.³⁶ Většina filmů tohoto subžánru dodržuje tradiční hororové postupy a nejsou primárně zaměřeny na vizualitu snímku. U Burtona je naopak gotická estetika velice důležitým prvkem a je kladen důraz na estetiku obrazu.

Tématy jsou duchové a nadpřirozeno, středem děje bývá milostný vztah dvou nebo i více lidí v opozici se strašidelnými motivy. Většinou se příběh odehrává ve strašidelných ponurých domech, jež navozují pocit, že skrývají temná tajemství.³⁷ Příklady takových filmů můžou být *Metropolis*, *Addamsova rodina (The Addams Family, 1991)*, *Drákula (Dracula, 1992)*, nebo *Přežijí jen milenci (Only Lovers Left Alive, 2013)*.³⁸³⁹

³⁵ TOMAN, Rolf a Achim BEDNORZ. *Gotika: architektura, sochařství, malířství*. Druhé, opravené vydání. Přeložil Blanka PSCHIEDTOVÁ. Praha: Nakladatelství Slovart, 2005. s. 28.

³⁶ CHAMBERS. Randall. *Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art*. (2007). [online]. [cit. 2018-06-04]. Dostupné z: http://fotoone.dot5hosting.com/documents/Burton_web.pdf.

³⁷ 15 úžasných gotických hororů a romancí, které vás uchvátí temnou vizuální stylizací, strašidelným příběhem a skvělou atmosférou | Filmkult.cz. *Filmkult - točíme nejen o filmech* [online]. Copyright © 2011 [cit. 13.01.2019]. Dostupné z: <https://filmkult.refresh.cz/7124-15-uzasnych-goticky-hororu-a-romanci-ktere-vas-uchvati-temnou-vizualni-stylizaci-strasidelnym-pribehem-a-skvelou-atmosferou>.

³⁸ Patnáct nejinspirativnějších filmů gotické subkultury. Část první: Oldschool | Sanctuary.cz. *Sanctuary.cz* [online]. Copyright © Sanctuary.cz 2019 [cit. 13.01.2019]. Dostupné z: <https://sanctuary.cz/14989-patnact-nejinspirativnejsich-filmu-goticke-subkultury-cast-prvni-oldschool>.

³⁹ Patnáct nejinspirativnějších filmů gotické subkultury. Část druhá: Electro a industrial | Sanctuary.cz. *Sanctuary.cz* [online]. Copyright © Sanctuary.cz 2019 [cit. 13.01.2019]. Dostupné z: <https://sanctuary.cz/15091-patnact-nejinspirativnejsich-filmu-goticke-subkultury-cast-druha-electro-industrial>.

4. Životní a umělecké inspirace Burtonova výtvarného stylu v hraných i animovaných filmech a faktory, které jej ovlivňují

Jak již bylo zmíněno v úvodu této práce, je Tim Burton ve svém stylu velice ovlivněn temným gotickým uměním a expresionismem. To se projevuje nejen ve stylu výtvarném, ale také v tématech, která Burton pro své filmy využívá. Často jsou v jeho příběhu postavy na okraji společnosti, lidé, snažící se najít své místo ve světě skrze vztahy s dalšími lidmi.⁴⁰ Často se také Burton věnuje sci-fi tématice jako například ve snímcích *Beetlejuice* (1988), *Mars útočí (Mars Attacks!)*, (1996) nebo *Muži v černém (Men in Black)*, (1997). Z vizuálního hlediska dává ve svých filmech důraz na kontrast mezi temnými a jasnými prostředími, postavy mají velké oči, a stejně jako budovy a kulisy jsou protáhlé.

*„Když jsem vyrůstal v Burbanku, prostředí bylo velmi měšťácké, a já se cítil jako vetřelec.“*⁴¹ Těmito slovy popisuje Tim Burton své dětství. Jeho tvorba je ovlivněna dětskými lety a prostředím, v němž vyrůstal. Tyto vlivy později využil jako zdroje inspirace pro své krátkometrážní, ale i celovečerní filmy a reklamy. Burton byl malý uzavřený a stydlivý chlapec, jenž měl velmi bujnou fantazii. Rád do tohoto svého vnitřního světa utíkal před všedností života. Potěšení nalézal v humoru, malování a vizuálních médiích. Mezi oblasti jeho zájmu patřily komiksy, dětská literatura, reklamy, hračky, animované filmy, horory, sci-fi, karnevaly, a svátky s jejich nejrůznějšími rituály včetně mexického svátku Dne mrtvých.⁴² Rád chodil do kina v Burbanku, kde sledoval filmy s herci Vincentem Pricem a Christopherem Lee, kteří se stali jeho inspirací, v televizi sledoval horory a filmy, v nichž se objevují příšery, četl díla Edgara Allana Poea, a dokonce si chodíval hrát na místní hřbitov.⁴³ *„V životě dětí je doba, kdy mohou čelit svým nejhorším obavám; kdy je vše pochopeno a nic není nemožné. Zde se nachází dualita mezi magicky podivuhodným a groteskně ponurým, duše rozervaná mezi zázrakem a zoufalstvím. To je svět Tima Burtona.“*⁴⁴ Takto vystihují Burtonovu tvorbu Colin Odell a Michelle Le Blanc.

⁴⁰ BRAMMER, Rebekah. *Tim Burton*. *Screen Education*, No. 83, 2016. str. 78-89. [online]. [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=623960752748940;res=IELHSS>.s. 88.

⁴¹ Los Angeles Magazine, May 2011. Přeloženo z: BERNSTEIN, Rachel. REID, Jennifer. JOHNSON, Kelsey. SHELL, Jenifer. *Tim Burton: The Artist's Process*. 2011. s. 2.

⁴² Los Angeles Magazine, May 2011. Převzato z: BERNSTEIN, Rachel. REID, Jennifer. JOHNSON, Kelsey. SHELL, Jenifer. *Tim Burton: The Artist's Process*. 2011. v s. 2.

⁴³ Los Angeles Magazine, May 2011. Převzato z: BERNSTEIN, Rachel. REID, Jennifer. JOHNSON, Kelsey. SHELL, Jenifer. *Tim Burton: The Artist's Process*. 2011. s. 3.

⁴⁴ ODELL, Colin. LE BLANC, Michelle. *Tim Burton: The Pocket Essential*. Summersdale Publishers LTD - ROW, 2005. s. 13.

Již odmala byl Burton nadaným výtvarníkem a jeho talent mu pomohl rozvinout jeho učitel výtvarné výchovy, jenž vedl své studenty k tomu, aby pomocí svých děl vyjádřili své pocity, touhy a fantazie. Sám Burton o malování říká: „*Během dospívání jsem nebyl příliš komunikativní, takže to pro mě byla forma komunikace.*“⁴⁵ Pro Burtona je kreslení způsob myšlení, převádí své myšlenky a nápady na papír v podobě různých kreseb a náčrtků.

Jednou z událostí, které Burtonovu tvorbu ovlivnily, bylo úmrtí jeho otce. Ten zemřel ještě předtím, než Burton natočil snímek *Velká ryba (Big Fish, 2003)*. Do tohoto příběhu (i mnoha dalších) zapracoval narušené rodinné vztahy a také vývoj vztahu mezi otcem a synem. Rodiče mu nikdy příliš nerozuměli a jeho vztah s otcem se zlepšil teprve krátce před jeho smrtí.⁴⁶ S humorem a nadsázkou popisuje téma otec-syn například také pomocí flashbacků ve svém díle *Karlík a továrna na čokoládu (Charlie and the Chocolate Factory, 2005)*.

Velmi zřetelným poznávacím znamením Burtonovy tvorby jsou úvodní titulkové sekvence. Je v nich vyobrazeno prostředí, jež je nám představováno, prostřednictvím jízdy kamery (zámek ve *Střihorukém Edwardovi - Edward Scissorhands, 1990*; nebo model městečka v *Beetlejuicovi*). Někdy je tato jízda kamery ozvláštněna prvkem, jenž hraje roli průvodce (v *Mrtvé nevěstě* to byl letící motýlek, v *Mužích v černém* vážka, atd.), uvádějícího nás do děje.

Burtonova práce se také vyznačuje tím, že velice často spolupracuje s týmem stejných lidí. Velice často obsazuje herce jako Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Michael Keaton nebo Danny DeVito. Hudbu k jeho filmům již mnoho let skládá Danny Elfman, s nímž Burton vytvořil nezapomenutelnou a výjimečnou tvůrčí dvojici, scénografii svěřuje Ricku Heinrichsovi a kostýmy vytváří Colleen Atwood.⁴⁷

Burtonovy postavy často pocházejí z okraje společnosti, rodiče jim nerozumí a od ostatních lidí se nějak liší. Navenek se snaží být normální a působit dojmem, že jsou spokojení, ale uvnitř trpí a jsou zmateni. Často se tedy stávají terčem posměchu a jdou proti všem pravidlům. V některých případech se postavy vymykají také fyzickým vzhledem. Příkladem může být Edward z filmu *Střihoruký Edward*. Ten se liší tím, že je jeho pleť až

⁴⁵ Los Angeles Magazine, May 2011. Přeloženo z: BERNSTEIN, Rachel. REID, Jennifer. JOHNSON, Kelsey. SHELL, Jenifer. *Tim Burton: The Artist's Process*. 2011. s. 2.

⁴⁶ BZENECKÁ, Kristýna. *Mizanscéna ve filmech Tima Burtona* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/h0fkea/>. Bakalářské práce. Univerzita Palackého Olomouc, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Luboš Ptáček. s. 10.

⁴⁷ BRAMMER, Rebekah. *Tim Burton*. *Screen Education*, No. 83, 2016. str. 78-89. [online]. [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=623960752748940;res=IELHSS>. s. 89.

mrtvolně bledá, má černé rozčuchané vlasy, ale hlavně má místo rukou nůžky. Jelikož žije Edward mnoho let v úkrytu před okolním světem, neví, jak se v některých situacích chovat a jeho rozpoznávací schopnosti mezi špatným a dobrým jsou zkreslené. To má za následek nevhodné nebo někdy i protizákonné chování. Snaha začlenit se do normálního života se velice často mívá účinkem a hrdina utíká tam, odkud přišel, kde nakonec zůstává opět sám.⁴⁸ V Burtonových příbězích vždy hrají důležitou roli vztahy hlavních hrdinů s okolím.

Pokud se podíváme na Burtonovy hlavní hrdiny zblízka, můžeme zde často zahlédnout psychickou i fyzickou podobnost s režisérem. Jedná se o introvertní stydlivé jedince s rozčuchanými černými vlasy. Postavy se vyznačují bujnou fantazií a složitými vztahy s ostatními. Přesně takový je i Burton. Můžeme tedy říct, že Burtonovy filmy jsou do jisté míry autobiografické. Sám Burton k tomu říká: „*I když sám vidím zpětně jisté podobnosti mezi minulými filmy a postavami, nikdy jsem tato spojení nevytvářel vědomě.*“⁴⁹

Tak jako Burton pracuje s dvěma stránkami postav, pracuje také s proměnami prostředí. Vždy používá dvě prostředí, která tvoří protiklady.⁵⁰ Například ve *Střihorukém Edwardovi* je to na jednu stranu temný zámek, kde Edward žije v kontrastu s na první pohled klidným předměstím působícím velice upraveným dojmem. V *Mrtvé nevěstě* je to městečko viktoriánské éry a jeho opozicí je podsvětí plné mrtvol a předmětů s tematikou smrti. Ve *Vincentovi* je to zase obyčejný dům, v němž Vincent žije se svou rodinou a jeho fantazijní svět, v němž dělá různé pokusy v laboratoři. Kromě vztahů jsou pro Burtona v jeho dílech tedy velice důležitá i prostředí, v nichž se postavy pohybují. Na jedné straně jsou černobílé, temné, nebo sépiové odstíny, na straně druhé veselé, pastelové a pestré barvy.

V Burtonových dílech se objevují často se opakující motivy a témata. Jim Smith a J. Clive Matthews je ve své knize *Tim Burton* uvádějí jako motiv smrti (*Mrtvá nevěsta*), rodiny a dětí (*Karlík a továrna na čokoládu*), psů (*Frankenweenie*), klaunů a cirkusu (*Dumbo*, 2019), milostného trojúhelníku (*Sweeney Todd: Ďábelský holič z Fleet Street - Sweeney Todd: The*

⁴⁸ BZENECKÁ, Kristýna. *Mizanscéna ve filmech Tima Burtona* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/h0feea/>. Bakalářské práce. Univerzita Palackého Olomouc, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Luboš Ptáček. s. 9

⁴⁹ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, s. 5.

⁵⁰ BZENECKÁ, Kristýna. *Mizanscéna ve filmech Tima Burtona* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/h0feea/>. Bakalářské práce. Univerzita Palackého Olomouc, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Luboš Ptáček. s. 9–10.

Demon Barber of Fleet Street, 2007), motiv tzv. kostka, proužek, puntík⁵¹, spirály, a různé složité nástroje a vynálezy.

Dalším důležitým motivem je u Burtona sníh. Z estetického hlediska je sníh krásný na pohled, ale přesto představuje něco smrtelného, chladného a vzdáleného. V jeho filmech má kladné i záporné vlastnosti. *Batman se vrací* začíná pohledem na sníh o Vánocích – čas oslav, jenž je však narušen vysokou kriminalitou v Gotham. V *Ospalé díře* sníh reprezentuje klíčové události v násilné historii malého městečka. Ve *Střihorukém Edwardovi* je sníh odrazem Edwardova momentálního pocitu štěstí. A proto, že od té doby, co se Edward objevil na předměstí, každý rok sněží, Kim, která ho miluje, stále věří, že žije. Sníh tedy představuje i sny a naděje.⁵²

Neméně důležitým prvkem, s nímž Burton pracuje, je žánr. Nepracuje například s klasickým hororem nebo pohádkou. Vždy nabourává očekávání diváků a vyvolává pocit údivu a objevování. Například v *Beetlejuiceovi* je narušen koncept strašidelného domu tím, že zde místo děsivých příšer a duchů straší pouze dva mírumilovní duchové manželského páru, jež prostě nechtějí, aby se do jejich domu někdo nastěhoval a celý ho změnil. Filmy o Batmanovi se zase více zaměřují na záporné postavy a kladný hrdina má problematickou povahu a narušenou psychiku. Ve snímku *Batman se vrací* (*Batman Returns*, 1992) může divák dokonce začít sympatizovat se záporným hrdinou, protože nebyl milován vlastními rodiči a byl jimi odvržen jen kvůli svému vzhledu. I přes to, že chce vyhladit všechny děti města Gotham, může jej divák začít litovat. Ve *Střihorukém Edwardovi* zachycuje vztah mezi teenagery, kde divákovi dokáže, že mechanický člověk má větší srdce než jakýkoliv běžný člověk.⁵³

Co se týče autorit, jsou (s výjimkou *Střihorukého Edwarda*) zobrazované v Burtonových filmech jako nedůvěryhodné a bezvýznamné, bývají zesměšňovány nebo považovány za záporné charaktery. Často se divák soustředí na některou z postav jako na hlavního antihrdinu příběhu, aby později zjistil, že tím nejhorším padouchem je někdo jiný. V *Batman se vrací* například divák zjistí, že opravdovým záporným hrdinou není Tučňák, ale podnikatel Max Shreck.⁵⁴

⁵¹ SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002, s. 5.

⁵² ODELL, Colin. LE BLANC, Michelle. *Tim Burton: The Pocket Essential*. Summersdale Publishers LTD - ROW, 2005. s. 20.

⁵³ Tamtéž. s. 14–15.

⁵⁴ Tamtéž. s. 17–18.

Dalším prvkem, jež Burton využívá, je groteska. Ať už se v jeho dílech vyskytují mimozemšťané, čarodějnice, zombie psi, mrtvoly nebo je v nich pitváno tělo mrtvé těhotné ženy, vždy sem zapracuje i humor. Prostřednictvím spojení morbidních témat a humoru je Burtonova práce neobvyklá a ztěžuje tak divákovi možnost, nazírat na příběh pouze depresivním pohledem. Zde je další důkaz o rozporech v jeho dílech. Zobrazuje ponurá a morbidní témata, ale dokáže do nich zapojit i humor.⁵⁵ Burtonův styl je tak specifický, že divákovi, jenž zná alespoň část jeho tvorby, trvá jen pár sekund, než pozná, že sleduje jeho dílo.

⁵⁵ Tamtéž. s. 18.

5. Analýza filmu *Ukradené Vánoce*

V této části práce bude analyzován snímek *Ukradené Vánoce* z roku 1993. Režisérem tohoto snímku je Henry Selick (*Koralína a svět za tajnými dveřmi*, *Coraline*, 2009). I přesto je výsledná podoba filmu v tzv. burtonovském stylu a je vidět jeho rozsáhlá spolupráce na tvorbě filmu. Burton je mimo jiné autorem scénáře a producentem *Ukradených Vánoc*.⁵⁶

Ukradené Vánoce jsou příběhem o Jacku Skellingtonovi, kostlivci, který chce v životě nějakou změnu. Ve městě Halloween (Jack a jeho přátelé zde žijí) se vždy slaví stejnojmenný svátek. Jack se však náhodou dostane do Vánočního města a usmyslí si, že se budou Vánoce slavit i v Halloweenu. Jack si oblékne červený oblek a vystřídá při rozdávání dárků Santu Clause, který je mezitím vězněn strašlivým Oogie Boogiem. Jack, ač neúmyslně, zkazí Vánoce. Musí osvobodit Santu a také dívku jménem Sally, která Jacka tajně miluje, aby byly Vánoce opět zachráněny.

5.1. Žánr a charakteristika postav

Z hlediska žánru se jedná o snímek, jenž je možno zařadit mezi žánry fantasy a hororu. Stejně jako v těchto žánrech, i zde se objevuje mnoho nadpřirozených bytostí a světů. Příběhy expresionistických filmů se často odehrávaly v minulosti nebo v exotickém prostředí. Toho tvůrci využili a do příběhu zapracovali nadpřirozené bytosti. Například ve dvoudílném snímku *Nibelungové* (*Die Nibelungen*, 1924) se v příběhu, založeném na německém národním eposu, vyskytuje drak.⁵⁷ Došlo tedy ke spojení historického eposu a fantasy. Filmaři kladli důraz na to, aby diváka ohromily a vyvolali v něm silné reakce, což se jim za pomoci magických bytostí a monster dařilo. Proto byly žánry hororu a fantasy v období filmového expresionismu populární. Kvůli nadpřirozenosti bylo pro výtvarníky snazší zdůvodnit podobu mizanscény. Pro expresionistické filmy s prvky nadpřirozena bylo nemyslitelné, aby se postavy pohybovaly v klasickém prostředí. Proto bylo možné využívat prodloužených a deformovaných dekorací. Pomocí nadpřirozených bytostí, které zde vystupují jako zlé a kruté

⁵⁶ The Nightmare Before Christmas (1993) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0107688/> .

⁵⁷ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 116–117.

antihrdinové, je divák děšen a napínán a v tomto stavu udržován. Expresionistické filmy se vyznačovaly napínavými příběhy, které děsily a byly plně nadpřirozena.

K muzikálům snímek řadíme kvůli mnoha hudebním a tanečním číslům, které se v něm objevují. Převážná většina monologů a dialogů probíhá formou písně. Nejedná se však o hudební vložky pro zpestření. Postavy těmito písněmi sdělují, jak se cítí a posouvají děj dále. Písně jsou tedy v tomto případě hybateli děje. Společným znakem expresionistických filmů a muzikálů jsou taneční pohyby herců a výrazná gestikulace. V obou těchto oblastech herci využívali celé tělo, nebo alespoň jeho horní polovinu, aby vyjádřili pocity postavy. Někdy takové pohyby působily až teatrálně.

Jelikož *Ukradené Vánoce* necílí na konkrétní skupinu, ale jsou pro co nejširší publikum, je možné je kromě muzikálu zařadit i k rodinným filmům. Veškeré události, které se ve filmu odehrají i situace, které nastanou, jsou lehce chápatelné jak dětmi, tak dospělými. Každá divácká skupina si ve filmu najde svou oblast zájmu, která ji zaujme a kterou sleduje. Proto je film vhodný pro celou rodinu. Přestože se ve filmu objevují nechutné nebo strašidelné postavy nebo předměty, Burton nikdy nepřekročí hranici snesitelnosti pro dětského diváka. Film není ani genderově vyhrazen, je vhodný pro ženy i muže, chlapce i děvčata. Objevuje se zde morální ponaučení, jak je zvykem u rodinných filmů.

I když to není u Burtona na první pohled patrné, jsou jeho filmy také komediemi. Často využívá prvků grotesky, čímž nabourává některé žánrové konvence. Pokud je totiž například nějaký film označen jako horor, těžko v něm nacházíme prvky humoru. V *Ukradených Vánocích* to však funguje. Burton v morbidním a strašidelném prostředí vytvořil snímek, jenž má místy tendenci diváky rozesmát prostřednictvím replik jednotlivých postav. Příkladem může být starosta, kdy říká ostatním obyvatelům Halloweenu: „*Musíme najít Jacka. Do příštího Halloweenu už zbývá jenom 365 dní.*“⁵⁸ Pro diváka je takové oznámení absurdní a vtipné. Jen těžko si lze například představit, jak se celý rok připravujeme na Vánoce či Velikonoce. Vtipnost celé situace podtrhuje panika obyvatel Halloweenu, kteří jsou ve stresu, protože se jim jeden rok zdá na přípravu Halloweenu málo. Jedná se o neobvyklé postupy, protože primárním úkolem monster, je děsit diváky, ne je rozesmávat. V klasických expresionistických filmech bychom náznaky humoru hledali stěží.

⁵⁸ *Ukradené Vánoce* [film]. Henry Selick. USA, 1993. (00:16:24–00:16:30).

Postavy zde lze rozdělit na tři skupiny: za 1.) obyvatele města Halloween, jimiž jsou nadpřirozené bytosti, za 2.) obyvatele Vánočního města, jimiž jsou pohádkové postavy jako Santa Claus, jeho žena nebo skřítkové v Santově továrně na hračky, a za 3.) obyčejní lidé žijící ve svém městě. Nakonec dochází k setkání některých hrdinů a střetu všech tří světů. Hlavními postavami jsou kostlivec Jack Skellington a dívka jménem Sally. Jack je mezi obyvateli městečka Halloween považován za nejlepší strašidlo a jejich opravdového vůdce. Stejně jako je Santa Claus patronem Vánočního města, nebo Velikonoční Zajíček patronem města Velikonoc, je Jack patronem města Halloween. Je přátelský, skromný, ale uvnitř nešťastný. Trápí ho každoroční rutina. Nechce vést jednotvárný život jako dosud. Jack je kostlivec a jeho tělo i končetiny jsou značně protáhlé. Nemá žádné oči, jen prázdné oční důlky. Expresionistické rysy je možné spatřovat v jeho deformovaném vzhledu, výrazné gestikulaci i komplikované psychologii.

Sally je výtvořem doktora Finkelsteina. Je sešita z částí těl různých mrtvol. Je zamilovaná do Jacka a snaží se mu být nablízku. Život u doktora ve věži se jí nelíbí a pořád utíká. Její povaha se velice podobá té Jackově. Je také přátelská, ale uvnitř se trápí a touží po změně. Dr. Finkelstein a Sally jsou parafrází gotického románu *Frankenstein*⁵⁹ spisovatelky Mary Shelley a jeho filmové adaptace režiséra Jamese Whalea (*Frankenstein*, 1931). Nejen jméno Dr. Finkelsteina, ale i jeho jednání odkazuje na známý román. Dr. Finkelstein je šílený vědec, který je krutý. Už jeho pouhý vzhled nahání hrůzu. Jedná se o malého muže, jenž je upoután na vozík. Na očích nosí neustále černé brýle a má deformovanou hlavu. Jeho mozkovna je neúměrně velká a ústa protáhlá. V nich má pár křivých zubů. Stvoří umělého člověka za pomoci několika mrtvol a elektrického proudu. Na rozdíl od Dr. Frankensteina však nestvoří muže, ale ženu. Jako Sallyin stvořitel si na ni dělá veškerý nárok a nechce se smířit s tím, že mu neustále utíká. Sally není tím, co čekal a doktor si tedy stvoří další ženu, která odkazuje k filmovému pokračování *Frankensteinova nevěsta* (*Bride of Frankenstein*, 1935). Doktor má taky svého sluhu Igora, který je odkazem k univerzální postavě sluhů z gotických románů. Tyto postavy většinou sloužily záporným postavám jako například hraběti Drákulovi nebo doktoru Victoru Frankensteinovi. V literární předloze Mary Shelleyové tato postava neexistuje.⁶⁰

⁵⁹ SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein*. 2. vyd., 1. vyd. v LN. Přeložil Tomáš KORBAŘ. Praha: Lidové nakladatelství, 1969, 220 s.

⁶⁰ Příspěvatelé Wikipedie. Igor (character). *Wikipedia, The Free Encyclopedia* [online]. Copyright © 2019 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Igor_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Igor_(character)).

Dalším záporným charakterem je strašidlo Oogie Boogie. Jedná se o nejděsivější ze všech strašidel. Každý z obyvatel Halloweenu z něj má strach. Je proto zavřený v kobce. Všechna svá rozhodnutí provádí na základě hodu kostkami. Co se týče vzhledu, jedná se o pohyblivý se pytel, tvarovaný do humanoidních rysů. Vypadá jako břichatý člověk s kápí na hlavě. Ve skutečnosti je však tvořen mnoha červy, kteří drží pohromadě právě pomocí pytle, v němž jsou. Jeho vězněm se na krátký čas stane Santa Claus. Ten je vyobrazen klasicky jako starý obtlouklý pán v červeném obleku. Má dlouhé bílé vlasy a vousy, červený kulatý nos a krátké tenké nohy a ruce. Dělá vše pro to, aby zachránil Vánoce.

Nachází se zde také mnoho vedlejších postav. Například starosta města Halloween, jenž má dvě tváře. Sám sebe nepovažuje za opravdového vůdce města. Tím je pro všechny Jack, proto se se všim chodí radit právě za ním. Expresionistické filmy se vyznačovaly tím, že se v nich vyskytovaly nadpřirozené bytosti a monstra. Toto pravidlo *Ukradené Vánoce* splňují dokonale. Můžeme totiž najít celé městečko strašidel a monster, která však (až na pár výjimek) nepředstavují antihrdiny jako v některých expresionistických dílech. Vystupují zde čarodějnice, upíři, mumie nebo duchové. Častými znaky expresionistického malířství bylo mimo jiné zobrazovat kostlivce a postavy v karnevalových maskách s nepřirozenými škleby v obličejích.⁶¹ Burton se dozajista nechal inspirovat i těmito obrazy. V *Ukradených Vánocích* můžeme narazit na postavy, jejichž obličejové tyto bizarní masky připomínají. Jako příklad můžeme uvést postavy Locka, Shocka a Barella, protože jako koledníci nosí strašidelné rozšklebené masky, nebo starostu, jenž má dva obličejové. Jeden vypadá téměř lidsky a působí přívětivě, když však otočí hlavu, objeví se jeho druhá tvář s hrozivým šklebem, připomínající rozzuřeného mima. Stejně jako v ostatních Burtonových animovaných loutkových filmech, i zde jsou znakem expresionismu také trhané pohyby postav a jejich výrazná gestikulace. Jedná se o prostředek, jak dokonale vyjádřit vnitřní rozpoložení a pocity hrdinů a sladit po vizuální stránce postavu a zbytek mizanscény, aby se navzájem doplňovaly a vytvářely tak pro diváka výjimečný zážitek. Kromě pohybů je expresionistickým znakem již výběr postav – monster, která byla hlavními protagonisty expresionistických filmů.

Postavy ve filmu jsou komplexní. Jejich psychologie je složitá. Jack je sice bavičem a idolem celého města, jehož obyvatelé k němu vzhlížejí a navenek působí šťastně, ale uvnitř se trápí a je v depresi. Má pocit, že mu okolí vůbec nerozumí. Sally je z hlediska psychologie podobná Jackovi. Také se uvnitř trápí, je přesvědčena, že je nepochopená a chce svůj

⁶¹ Expresionismus | ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 05.04.2019]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/smer_y_list.php?smer_id=63.

jednotvárný život změnit. Sally pohrdá autoritou, kterou je v jejím případě doktor Finkelstein. Strašidla nejsou brutální monstra, která chtějí jen škodit. I když milují Halloween a vše, co obnáší, chtějí lidem také pomáhat. Proto se rozhodnou Jacka a Vánoce podpořit. Netuší, že svými dary vyděsí lidi. Pravým monstrem je v tomto příběhu strašidlo Oogie Boogie. Ten nechce nikomu pomáhat, vyžívá se v mučení a vše dělá jen pro svůj vlastní prospěch. Stejně jako například v *Upír Nosferatu* nebo *Caligarim* je Boogie zápornou postavou, která má za úkol diváka děsit a znechucovat. Většinou jsou klasická monstra považována za tvory, kteří nedokážou cítit emoce (Frankensteinovo monstrum). Zde jsou strašidla schopna cítit radost, hněv, smutek i lásku. Nejsou tedy na první pohled tím, čím se zdají být. Stejným případem je Frankensteinovo monstrum, které je v očích lidí hloupé a bez emocí, ale ve skutečnosti je tomu naopak (tento příklad rozebírám dále v analýze filmu *Frankenweenie*). V expresionistických filmech bylo oblíbené zobrazovat postavy šílených vědců, čímž tvůrci zdůvodňovali pokřivený vzhled mizanscény. Výtvarné kompozice mizanscén s jejich deformacemi a vzory na kulisách byly promítnutím šílenova pohledu. Zde tuto roli zastává Dr. Finkelstein.

5.2. Mizanscéna

Tim Burton byl vzniklou podobou filmu nadšen a na adresu tvůrců vizuálních efektů řekl: „*Je to krásnější, než jsem si představoval, že by mohlo být, díky Henrymu a jeho talentovanému týmu umělců, animátorů a designérů.*“⁶²

Celý film se odehrává ve třech hlavních oblastech, které se nacházejí v Království pohádek. Jedná se o město Halloween, Vánoční město a blíže nespecifikované město lidí. Každé z těchto měst se od sebe navzájem liší. Město Halloween je málo barevné, převládají v něm barvy jako černá, šedá nebo hnědá, občas bílá. Objevují se zde i jiné barvy (červená, zelená), které však nejsou nijak výrazné. Jediná barva, která na první pohled upoutá pozornost, je oranžová. Jedná se o barvu dýně a tedy i tradiční výzdoby na svátek Halloween. Výjimku tvoří doupě Oogie Boogieho, ve kterém je využito mnoha neonových barev a blikajících barevných světel, které vytvářejí dojem kasina (obrázek 1).

⁶² BURTON, Tim. Přeloženo z: ODELL, Colin. LE BLANC, Michelle. *Tim Burton: The Pocket Essential*. Summersdale Publishers LTD - ROW, 2005. s. 139.



Obrázek 1

Naproti tomu je Vánoční město plné barev (obrázek 2). Dominantními jsou zde zelená, červená a zlatá, což jsou zase typické barvy Vánoc. Tato barevnost způsobuje, že Vánoční město působí na diváka celkově přívětivějším dojmem než Halloween. Barevnost města lidí není nijak výrazná. Interiéry ani exteriéry nejsou příliš barevně výrazné (obrázek 3). Vyskytuje se zde více barev než ve městě Halloween, které jsou spíše světlejšího odstínu. Jediným výraznějším barevným prvkem je ve městě tradiční vánoční výzdoba.



Obrázek 2



Obrázek 3

Část filmu je situována v exteriérech, kam patří například náměstí nebo hřbitovy jednotlivých měst nebo les. Některé scény se naopak odehrávají v interiérech. Sem patří například Jackův dům, věž Dr. Finkelsteina, Santova dílna, domy obyvatel města lidí nebo doupě Boogieho. Mezi záběry na budovy a postavy je použito také několik záběrů na oblohu, která je velice často zatažená, což koresponduje s oblohou v klasických expresionistických filmech. Takováto obloha odráží pochmurnou náladu postav. Laboratoř Dr. Finkelsteina vykazuje některé podobnosti s laboratoří Dr. Franksteina. To, co oběma prostorům dominuje, je temnota. Jedná se o tmavé místnosti, které jsou plné různých vynálezů, přístrojů a kádinek. U Dr. Finkelsteina je však také vidět několik jiných jeho výtvorů, což ve *Frankensteinovi* nevidíme. V obou laboratořích se nacházejí elektrické přístroje na oživení mrtvé hmoty, které mají kulatý tvar. Tyto laboratoře, které mají kruhový tvar, se nachází v místnosti na vrcholu věže. Laboratoř Dr. Finkelsteina je však obložena kovem, zatímco Franksteinova je z hrubého kamene. Dalším temným místem je hřbitov v Halloweenu. Tento prostor se vyznačuje výraznými gotickými i expresionistickými prvky. Celé místo je deformované. Hřbitov je vybudován na křivém terénu plném hrbolů a proláklín. Povrch hřbitova tvoří suchá půda a hlína. Rostliny jsou zde spíš vzácností, a když už se nějaká objeví, je úplně suchá a pokroucená. Na hřbitově není žádná výrazná barva, převládá zde černá a šedá. Zdrojem světla je pouze měsíc na obloze. Kolem hřbitova je postaven plot z pokroucených větví. Náhrobky jsou značně protáhlé a křivé. Některé tvoří gotický kříž (robustní kříž s kruhem uprostřed) jiné jsou zdobeny hrůzostrašnými chrličí, které byly v gotice nedílnou součástí architektury. Chrliče byly kamenné a měly podobu dvounohých

nebo čtyřnohých okřídlených tvorů s ostrými zuby, drápy a rohy na hlavě. Pomocí sporého svícení a záběrů na zataženou oblohu je zdůrazněna ponurost tohoto místa.

Kulisy jednotlivých měst také vykazují značné rozdíly. Ve městě Halloween jsou budovy navrženy ve stylu expresionismu a gotiky. Domy a jejich okna jsou protáhlé, štíhlé a deformované (obrázek 4). Budovy působí dojmem, že se každou chvíli zhroutí a schodiště jsou křivá a pokroucená. Obloha je zamračená a dominuje jí velký měsíc.⁶³ Stejně jako v expresionistických filmech je důraz kladen na celou mizanscénu, která je zde vytvořena tak, aby postavy, výprava i svícení tvořily dokonalou kompozici a vzájemně se doplňovali. Budovy ve Vánočním městě jsou místy také protáhlé a křivé, ale pouze mírně. Všechna okna jsou zaoblená, což má vliv na méně expresionistický vzhled budov. Na rozdíl od města Halloween jsou zdejší domy nízké stavby. Obloha je jasně modrá, bez mraků a září na ní hvězdy. Město lidí je na první pohled výrazné svou pravidelností. Všechny ulice jsou rovné a domy jsou rozestaveny v pravidelných intervalech, vše je na první pohled symetrické. Budovy nejsou nijak křivé, jsou hranatého tvaru stejně jako okna na nich. Uvnitř budov je vidět mírné deformace (například zábradlí u schodišť), které jsou však minimální. Nebe je tmavé a plné mraků a obloha tady odráží náladu Jacka i obyvatel města lidí. Zajímavostí je hřbitov, který však nepůsobí tak ponurým dojmem, jak by divák očekával, protože náhrobky na něm jsou bílé. Mizanscéna celého filmu působí, jakoby byla malována dětskou rukou, v čemž je možné spatřovat další návaznost na expresionistickou malbu. Expresionistické výtvarné umění totiž čerpalo inspirace z pravěkého a lidového malířství, ale především právě z dětské kresby.⁶⁴

⁶³ Ve městě Halloween se také často objevují u Burtona typické prvky kostky, pruhu, puntíku a spirály.

⁶⁴ *Přispěvatelé Wikipedie, Expresionismus. Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. Copyright © 2018 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Expresionismus&oldid=16668606> .



Obrázek 4

Světlo se v jednotlivých lokacích liší. V Halloweenu je prostředí osvětlené málo. Střídá se zde noc i den, ale světlo je vždy tlumené. Většinu osvětlení zajišťují pouliční lampy, měsíc nebo slunce, jež však není nikdy vidět a jeho paprsky nejsou nijak výrazné. Jedinou výjimkou je scéna, která se odehrává v lese s dvířky do jiných měst. Zde jsou paprsky slunce, které má podobu vydlabané dýně, nejjasnější a prosvítají mezi kmeny stromů. Ve Vánočním městě se scény odehrávají pouze v noci. Přesto je však prostředí osvětleno více než v Halloweenu. Je to způsobeno velkým množstvím vánočních světel, které osvětlují celé město. Kromě nich jsou zdrojem světla pouliční lampy nebo oheň v krbu. Ve městě lidí je světla více, než v Halloweenu, ale méně než ve Vánočním městě. Zdrojem světla je zde pouliční osvětlení a vánoční výzdoba u některých domů. Měsíc scénu osvětluje pouze ve scénách, kdy Jack letí nad mraky na saních. Většinou je použito jemné svícení zepředu i z boků, stejně jako u expresionistických filmů (*Frankenstein*). Světlo je rozptýlené, aby byla zdůrazněna celá mizanscéna a ne její jednotlivé prvky. Je ve filmu často využito tak, aby osvětlované objekty vrhaly stíny a docházelo tak k druhotné deformaci v mizanscéně. V *Upíru Nosferatu* je známá scéna, kdy je vidět pouze stín vrhaný hrabětem Orlokem, který je ještě více deformovaný, než sám hrabě a působí až groteskním dojmem.⁶⁵

Postavy jsou oblečeny podle svého postavení a činnosti, kterou vykonávají. Jack nosí oblek, protože je váženým občanem města a jeho pravým vůdcem. Starosta nosí jako veřejný

⁶⁵ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie. 2.*, opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 116.

úředník sako a klobouk, Dr. Finkelstein je oblečen v bílém laboratorním plášti a na ruku nosí černé gumové rukavice. Sally je sešita z kousků těl, proto i její oblečení je sešito z několika kusů různých hadrů. Sama Sally vyniká zručností v šití. Čarodějnice mají dlouhé nosy s bradavicemi a typické špičaté klobouky, a upíři oblékají černé dlouhé pláště s vysokými límci. Santa Claus nosí svůj typický červený oblek stejně jako jeho žena. Santovi pomocníci (skřítki) jsou oblečeni do barevných šatů, a na hlavách mají špičaté klobouky a na nohou stejně špičaté boty. V lidském městě jsou postavy převážně oblečeny do pyžama nebo trika a kalhot. Většina oblečení má nějaký vzor. Nejčastěji to jsou proužky, puntíky a kostky. Je ale možné zahlédnout děti oblečené do pyžam s obrázky Mickey Mouse nebo Kačera Donalda, což je jasným odkazem na studio Walta Disneyho. Kostýmy ve městě Halloween jsou srovnatelné s těmi, které nosí herci v expresionistických filmech i gotických románech. Šílení vědci nosí bílé pláště, muži nosí obleky a upíři jsou velice často znázorňováni v tmavých pláštích s širokým límcem. Postavy bývají silně nalíčené, jejich pleť je bílá, rty a vlasy tmavé, aby bylo docíleno co největšího kontrastu. V *Ukradených Vánocích* je možné vidět i výjimky, které mají v obličeji barvu a nejsou bledé, ale na druhou stranu se vyznačují groteskními škleby. Někdy jsou použity stejné vzory na šatech i na kulisách kolem postavy, aby bylo docíleno sjednocení mizanscény. Toho si můžeme všimnout u Jacka. Jeho oblek je charakteristický úzkými proužky po celé své délce. Takové proužky je možné vidět i na okolních stromech nebo na zemi. Jack je také velice tenký a protáhlý, a když rozhodí ruce, připomínají uschlé větve stromů, kolem kterých chodí. Stejně jako u expresionistických filmů vzniká jednotná výtvarná kompozice.

5.3. Kamera a střih

Barevnost snímku je rozmanitá a záleží na konkrétní lokaci, kde se příběh odehrává. Ve městě Halloween a ve městě lidí jsou kontrasty ojedinělé. Ve Vánočním městě jsou kontrasty výraznější, objevuje se zde mnoho barev, které je na první pohled snadné od sebe rozlišit. Výroba *Ukradených Vánoc* byla jedinečná, protože byly použity téměř všechny techniky, které byly doposud použity pro stop-motion animaci. Tyto techniky zahrnují například přední/zadní projekce nebo efekty dvojité expozice. Dalším výrazným znakem produkce bylo využití kamery tak, že stala pohyblivou součástí příběhu.⁶⁶ Zaslouhou těchto

⁶⁶ PRIEBE, Kenneth A. *The Advanced Art of stop-motion animation*. Cengage Learning, 2011. s. 37.

postupů se jedná o vizuálně výjimečné dílo, což bylo jedním z cílů expresionismu. Hlavní je celková kompozice mizanscény a ne pouze její jednotlivé části. Stejně jako u expresionistických malířů, i zde jsou využity kontrasty světla a stínu a jasné barvy. V některých scénách je možné si všimnout difúzního filtru. Ty byly oblíbené hlavně ve 20. a 30. letech 20. století. Pomocí těchto filtrů byly v expresionistických filmech zjemněny rysy a dodáno tak na půvabu natáčených objektů a herců.⁶⁷

K natočení filmu byl zvolen širokoúhlý formát obrazu. Tento formát napomáhá k větší deformaci mizanscény, stejně jako místy využitý rakurs kamery. Střídají se zde různé typy záběrů: celky, polocelky, americký plán, polodetaily, výjimečně detaily a velký detail. Všechny tyto druhy záběrů dávají divákovi prostor buďto prohlédnout si pořádně kompozici scény, nebo sledovat expresivní vyjadřování postav. V úvodu filmu je použit sledovací záběr, jehož prostřednictvím je možné na diváka zapůsobit vizuální stránkou filmu hned na začátku. Ke střídání jednotlivých záběrů dochází prostřednictvím přímého střihu. Objevují se zde však roztmívačky, zatmívačky i prolínačky stejně jako například ve snímku *Metropolis* (1927) Fritze Langa. Ztmavnutí obrazu může u diváka vyvolat pocit napětí, protože nedochází k přímému střihu na další scénu a divák je tak na pár vteřin napínán, co se bude dít dál. Kvůli zčernání obrazovky může divák také očekávat v následující scéně nějakou hrozbu. Spíše se zde však setkáme s jednoduchými přímými střihy. Některé záběry jsou delší a divákovi tak je poskytnuta větší šance na prohlédnutí celé mizanscény. Při akci se záběry zkracují a vyprávění se tak stává hlavní složkou na úkor mizanscény.

5.4. Zvuk a hudba

Film je uveden voiceoverem na začátku, poté se již neobjeví. Je doplněn několika písněmi, které zpívají přímo protagonisté. Stejně jako u následujících dvou analyzovaných snímků, složil hudbu Danny Elfman. Sám Elfman nazpíval hudební party Jacka Skellingtona. Ve filmu je mnoho hudebních čísel. Postavy zde zpívají o svých pocitech a vypráví nějaký příběh. Nediegetická hudba se plynule mění v diegetickou a naopak. Například je to jasně patrné v úvodu, kdy slyšíme nediegetickou hudbu a hlas vypravěče. Tato hudba pozvolna přejde v píseň, kterou zpívají obyvatelé města Halloween, a tudíž se stává součástí nám

⁶⁷ BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. s. 226.

představovaného světa. Hudba většinou působí nadpřirozeným a strašidelným dojmem. Je možné najít také smutné a melancholické melodie, nebo naopak veselé a hravé. Melancholické písně mají pomalé tempo, jsou málo dynamické a jsou komponovány pro housle a flétny. Veselé písně se vyznačují rychlým tempem. I zde je slyšet nástroje jako housle a flétny, jsou však výrazně doplněny o zvuk pozounů, trumpet, saxofonu, bicích či klarinetů. Veškerá hudba a písně jsou odrazem nálady a jednání postav.

Jak je u filmu zvykem, je i v *Ukradených Vánocích* využito mnoho ruchů, aby byla prohloubena atmosféra okamžiku. Ruchy jsou doplněny o hudbu, která je komponována pro trumpety, pozouny nebo bicí, aby bylo dosaženo co nejdramatičtějšího efektu. Jako příklad je možno uvést scénu, kdy je Jack sestřelen ze svých saní a začne padat na zem. Pro zvukové expresionistické prvky bylo charakteristické využití hlasitých zvukových efektů, které měly zdůraznit vážnost děje. Například ve snímku *Frankenstein* je ožívování monstra doprovázeno nejen blesky, ale také hlasitými hromy a zvuky elektrických výbojů, které v divákovi pomáhají vzbuzovat a udržovat pocit strachu a napětí.

Základním rysem expresionistické hudby je využití dodekafonie a atonality (*Kabinet doktora Caligariho*). Dodekafonie je založena na 12 tónech stupnice, které se však nesmějí opakovat. U atonálních skladeb dochází k porušování melodicko-harmonických vazeb mezi akordy. Výsledkem těchto kompozičních postupů je disharmonická melodie, která působí chaoticky, jako by byla skládána bez jakýchkoli pravidel. Zakladateli dodekafonie byli představitelé tzv. Druhé vídeňské školy v čele s Arnoldem Schönbergem.⁶⁸ Danny Elfman při komponování postupuje podle klasických harmonicko-melodických postupů, a tudíž vzniká hudba, která je pro posluchače lépe snesitelná a vyvolává dojem vnitřního řádu skladeb. Přestože Elfman a expresionisté využívali jiné postupy při skládání hudby, slouží ve filmu stejným účelům popsaným výše.

5.5. Ozvláštnění *Ukradených Vánoc*

K základním ozvlášťujícím prvkům patří téma a žánr filmu. Burton a Selick zde vytvořili příběh o nespokojenosti a touze po změně s využitím prvků monster a morbidnosti,

⁶⁸ ŠTĚDROŇ, Miloš. *Dodekafonie a česká hudba. Sborník prací filosofické brněnské fakulty*. Brno, 1984, s. 165–168. Dostupné z : https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/112236/H_Musicologica_19-1984-1_21.pdf?sequence=1.

který ozvláštnili sváteční tematikou. Kromě toho zde vytvořili vedlejší romantické téma, jež se však svým pojetím od klasických romantických filmů liší. Láska je zde zobrazena z pohledu charakterů, u nichž to není obvyklé. Například ve *Frankensteinovi* jsou milostnou dvojicí lidé – manželé Frankensteinovi, zde je to kostlivec a zombie. Jedná se o symboly, které si spíše spojujeme se smrtí a strachem. I přes tuto morbidnost je však film pro diváka přitažlivý a romantický.

Dalším ozvláštněním, je chování a povaha obyvatel města Halloween. *Ukradené Vánoce* divákovi zprostředkovávají nový úhel pohledu na věci a situace, které dosud vnímal jinak. U monster a příšer se očekává záporné chování, podlost a krutost. I když se zde několik výjimek najde, většina obyvatel vystupuje jako kladné postavy. Monstra a příšery jsou hodné charaktery projevující maximum emocí. Například Jack je sice kostlivec a svým vzezřením může na první pohled děsit. Ve skutečnosti je však hodný a snaží se rozdávat kolem sebe radost a štěstí. Výjimkami jsou Oogie Boogie a Dr. Finkelstein. Tyto postavy vyvolávají pocit strachu a hrůzy. Dále je k nim možno zařadit postavy koledníků Schocka, Locka a Barella, které mají za úkol unést Santa Clause. Jedná se o rozporuplné postavy. Od dětí je očekávána nevinnost. Zde však tito tři koledníci vystupují jako kruté a zlomyslné.

Příšery a strašidla jsou přátelská a divák s nimi sympatizuje, naopak postava Santa Clause, jež je symbolem svátků klidu a pohody, je méně sympatická a pocit klidu a pohody nenavozuje. Každý člověk na světě mýtickou postavu Santa Clause zná jako patrona Vánoc. Všeobecná představa o něm je, že se jedná o hodného, milého a sympatického pána. Zde však někdy může na diváka působit jako egoistický bručoun, pro něhož je rozdávání dárků každoroční povinností, nikoli radostí.

Postava Sally vykazuje také ozvlášťující prvky s ohledem na všeobecnou představu o zamilovaných hrdinkách romantických filmů a knih. Jedná se o oživenou dívku, která má namodralou pokožku a všude po těle jizvy, které jsou poznávacím znamením toho, že je sešita z několika kusů těl. Taková postava by byla v jiném případě spojována se smrtí a vyvolávala by strach a odpor stejně jako nadpřirozené bytosti expresionistických filmů (hrabě Orlok v *Upír Nosferatu* nebo Frankensteinovo monstrum z *Frankensteina*). Sally je však hodná a jemná dívka schopna emocí. Frankensteinovo monstrum bylo lidmi považováno za kruté, nemyslicí, a neschopné cokoli cítit. Ve skutečnosti však bylo schopné emocí jako každý jiný člověk (strach, hněv, soucit). Proto je postava Sally stejným ozvláštněním jako postava Frankensteinova monstra. Oba charaktery, které by byly za normálních okolností považovány

za příšery, jež mají pouze budít hrůzu, jsou divákovi představeny z nového úhlu pohledu. I přes svůj mrtvolný vzhled může Sally, s ohledem na některé její rysy (dlouhé tmavé vlasy, dlouhé řasy, tmavé rty a bledá pokožka), působit přitažlivě.

Provedenou analýzou bylo dokázáno, že se v *Ukradených Vánocích* vyskytuje mnoho expresionistických, gotických i ozvlášťujících prvků. Tyto prvky se projevují nejen v mizanscéně a žánru, ale také ve způsobu užití filmařských technik (kamera, záběr, střih, zvuk). *Ukradené Vánoce* se prostřednictvím mnoha nadpřirozených postav a jevů řadí k žánrům fantasy i hororu, které byly pro expresionismus klíčové, a tehdejší filmoví tvůrci s nimi pracovali nejvíce, protože mohli vytvořit neobvyklou mizanscénu, která by dokonale vystihovala nadpřirozenou povahu příběhu. Snímek se vyznačuje jak hlavním, tak i vedlejším příběhem, což bylo u expresionistických filmů typické. Psychologie postav je komplikovaná, většinou se jedná o nešťastné jedince, kterým připadá, že jim v životě něco chybí, ale nikdo je neposlouchá a nechápe je. Vzhled postav a předmětů je často deformovaný, objekty i postavy se vyznačují podobným vzhledem, čímž je docíleno dokonalé kompozice mizanscény. Ke zdůraznění deformace je využito širokoúhlého formátu obrazu a k udržení napětí v divákovi jsou použity roztmívací i zatmívací střihy nebo prolínačky. Z expresionismu snímek také přebírá formu vyprávění, jedná se o chronologicky seřazené lineární vyprávění. Tvůrci nevyužili žádných flashbacků ani flashforwardů. *Ukradené Vánoce* začínají scénou, která je doprovázena vypravěčem. Takový úvod byl použit například již ve snímku *Frankenstein* (1931) nebo *Upír Nosferatu* (1922). Ve druhém jmenovaném se však jednalo pouze o psané slovo. Funkci vypravěče však splňovalo a uvedlo diváka do děje. Voiceover je však použit pouze v úvodu a dále se s ním již ve snímku nesetkáme. Hybateli děje jsou postavy. Prostřednictvím jejich jednání je divák svědkem příběhu. Ten je možno sledovat z úhlu několika postav, kterým však dominuje Jack. Prostřednictvím hlediskových záběrů má divák možnost sledovat dění očima hrdiny. Konkrétně se jedná o scénu, kdy Jack narazí do sloupu, a my vidíme, že jeho pohled je rozostřen úderem do hlavy. Názorného zobrazení hrdinova pohledu na svět bylo v expresionismu velice oblíbeným filmařským postupem. Burton a Selick se inspirovali nejen expresionistickými filmy, ale i gotickou architekturou, která je jasně patrná v architektuře městečka Halloween, kde jsou například na hřbitově vidět gotické kříže a chrlice. S využitím různých typů záběrů, které umožňují sledovat jednání postavy v souladu s výpravou, dokázaly z filmu udělat vizuálně atraktivní dílo, kde není nouze o přitažlivé lokace a postavy zasazené do svátečního prostředí. Na základě deformací a barevného ladění je ze všech analyzovaných snímků mizanscéna v *Ukradených Vánocích*

nejvíce expresionistická. Od expresionismu se snímek výrazněji odklání pouze v rámci hudební složky, která je, na rozdíl od atonální expresionistické hudby, vytvořena v souladu s tonálními skladebnými postupy.

6. Analýza filmu *Mrtvá nevěsta*

V této části bude analyzován snímek *Mrtvá nevěsta* z roku 2005. Jedná se o druhý Burtonův celovečerní animovaný loutkový film. Je to milostný příběh Viktora van Dorta a Viktorie Everglotové, kteří se mají vzít na základě dohodnutého sňatku. I když se neznají, oba se do sebe zamilují. Viktor si však nedopatřením vezme mrtvou nevěstu jménem Emily. Viktor, Viktorie a Emily musí překonat mnoho překážek, aby mohl být mladý pár nakonec spolu a Emilina kletba byla zlomena.⁶⁹

Zde je vidět paralela s gotickým románem *Dracula*⁷⁰ (1897) Brama Stokera. Mladý pár je zasnouben, ale do cesty se mu postaví monstrum, které se zamiluje do dívky. Toto monstrum je pod tíhou kletby z nešťastné lásky a je nepochopené okolím. Nakonec se však mladý pár osvobodí a monstrum je zabito. V *Mrtvé nevěstě* jsou oním mladým párem Viktor a Viktorie, monstrem, a tedy překážkou, je Emily. V některých částech se příběhy liší, základní rámec však vykazuje podobné znaky. Například v *Draculovi* je hrabě nakonec zabit, v *Mrtvé nevěstě* je Emily osvobozena ze svého posmrtného bloudění ve světě. V obou případech to však znamená prolomení kletby.

6.1. Žánr a charakteristika postav

Mrtvou nevěstu je možno zařadit mezi fantasy s prvky hororu. Vyskytují se zde nadpřirozené bytosti i paralelní svět – svět mrtvých, je zde budováno napětí a pocit strachu. Expresionistické filmy často využívaly nadpřirozených jevů a bytostí, a žánrů hororu a fantasy.⁷¹ Nejznámějšími expresionistickými filmy této doby jsou například *Kabinet doktora Caligariho*, *Frankenstein* nebo *Metropolis*.

Dále se jedná o romantický příběh, kdy musí dva zamilovaní lidé překonat mnoho překážek, aby mohli být spolu. Nejedná se však o romantiku, na níž jsme většinou zvyklí.

⁶⁹ Mrtvá nevěsta Tima Burtona (2005) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0121164/?ref=fn_al_tt_1.

⁷⁰ STOKER, Bram. *Dracula*. V Praze: XYZ, 2008.

⁷¹ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie. 2.*, opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011 s. 116.

Alespoň ne z vizuálního hlediska. Nevěstou je totiž mrtvola, které lezou kosti a prostředí světa zamilovaných je temné místo s minimem barev a světla.

Několika vtipnými gagy snímek vykazuje prvky grotesky. Jako příklad můžeme uvést scénu, kdy Viktor dává Kost'ovi základní povely pro psa. Nakonec však po Kost'ovi chce, aby dělal mrtvého, což je vzhledem k jeho stavu nesmyslný povel. Dalším příkladem je scéna, kdy spolu mluví Mayhew a Viktor. Přijde k nim opilý kostlivec, který se neudrží na nohou a následně se rozsype na podlahu. Mayhew zrovna říká Viktorovi, že je čas se posunout dál a dát se dohromady. Nato se ze země ozve kostlivec: „*Jo? A kdo dá dohromady mě?*“⁷² Použití žánru grotesky je odklonem od expresionistických filmů. Ty se vyznačovaly vážnými tématy a humor bychom v nich hledali jen těžko.

Několika hudebními čísly je možno zařadit *Mrtvou nevěstu* také k žánru muzikálu. Hudební vložky umožňují postavám vyjádření jejich pocitů pomocí písničky nebo pohybem těla. V expresionistických filmech mohly pohyby herců mnohdy působit jako tanec. Bordwell a Thompsonová to zdůvodňují tím, že se herci snažili splynout s dekoracemi v mizanscéně a proto byly některé jejich pohyby podobné tanci.⁷³

Postavy se dají rozdělit na dvě skupiny – obyvatelé světa živých a obyvatelé světa mrtvých. Hlavními postavami filmu jsou Viktor Van Dort, Viktorie Everglotová a mrtvá nevěsta Emily, kteří tvoří milostný trojúhelník. Viktor je mladý muž, jenž je velice nervózní z vyhlídky, že se má oženit a tudíž je také velice nemotorný a je strůjcem několika nešťastných nehod. Viktorovi vztahy s rodiči jsou složité. Navzájem vůči sobě neprojevují příliš mnoho emocí a jejich názory a pohled na život se rozcházejí. Viktor by rád žil podle svého a oženil se z vlastní vůle, jeho rodiče však vidí pouze vlastní profit. Viktorovy oči jsou velké, kolem nich má temné kruhy. Je velice štíhlý. Jeho tělo je protáhlé a tenké stejně jako jeho ruce i nohy. V obličejí je až mrtvolně bledý a jeho vlasy jsou černé. Na sobě nosí tmavý oblek a kolem krku širokou kravatu. Jeho jméno je odkazem k postavě Dr. Victora Frankensteinova.

Viktorie je mladá a krásná dívka, která sní o tom, že se jednou vdá z lásky. Jelikož se má vdát za Viktora, s nímž se nikdy neviděla, má strach. Ten však zmizí, když Viktora pozná. Stejně jako u Viktora je její vztah s rodiči komplikovaný s minimem projevovaných emocí.

⁷² *Mrtvá nevěsta* [film]. Tim Burton a Mike Johnson. USA, Velká Británie, 2005. (00:51:22–00:51:31)

⁷³ BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 115.

Jejich názory se také neslučují. Snaží se svým rodičům postavit a vysvětlit jim, že chce jiný život, než jí naplánovali. Rodiče ji však neposlouchají a ona tak nakonec udělá to, co chtějí oni. Na Viktorii jsou opět výrazné velké oči s dlouhými tmavými řasami. Hnědé vlasy nosí stažené do drdolu. V obličejí není tak bledá jako Viktor a nemá ani temné kruhy pod očima. Naopak jsou její tváře mírně narůžovělé, což jí přidává na půvabu. Má dlouhé štíhlé paže a krk a velice útlý pas. Na sobě nosí tmavě červené, pruhované šaty, které se skládají z živůtku, zapnutého řadou knoflíků, a široké sukně. Tyto šaty zakrývají každou část Viktoriina těla kromě hlavy a dlaní.

Emily je mrtvá nevěsta, která ožila po tom, co jí Viktor navlékl snubní prstýnek. Jedná se o naivní dívku, která na svou naivitu doplatila. Byla zavražděna snoubencem, jemuž šlo pouze o peníze. Emily zpočátku vůbec nechápe, že Viktorův svatební slib, který jí dal, byl omyl. Stále doufá, že se jednoho dne vdá a bude šťastná. Je velice přátelská a mezi ostatními obyvateli podsvětí velice oblíbená. Kvůli Viktorovu odmítnutí se cítí odvržená a nešťastná. Emiliina pokožka je modrá stejně jako vlasy, které nosí rozpuštěné. Její oči jsou velké a řasy dlouhé. Na rozdíl od živých má velké plné rty růžové barvy. Živé postavy mají rty spíše malé a bledé. Na několika místech jejího těla jsou vidět obnažené kosti, jizvy a oděrky. Stejně jako Viktorie je velice štíhlá, má dlouhý tenký krk a protáhlé končetiny. Na sobě nosí potrhané a špinavé svatební šaty se závojem, jenž je doplněn čelenkou ze sušeného kvítí.

Objevuje se zde také několik vedlejších postav, které vykazují známky expresionismu. Patří sem Viktorovi rodiče, kteří jsou obchodníky s rybami, snažící se dosáhnout lepšího postavení ve společnosti. Na rozdíl od svého syna projevují minimum emocí nejen navzájem, ale i vůči širokému okolí. Nezajímá je nic, než vlastní prospěch, ani Viktorovy touhy. Viktorův otec je vysoký pán, který však chodí shrbeně a svou váhu podepírá hůlkou. Opět má velké oči, nad nimiž má obočí zahnuté směrem nahoru. Je plešatý, což zdůrazňuje nadměrnou velikost jeho temene. Na špičce nosu nosí malé brýle a pod ním hustý knír. I když je shrbený, jeho tělo je protáhlé a štíhlé s dlouhými končetinami. Na sobě nosí oblek s frakem, jehož klopky sahají až na zem, kolem krku nosí vázanku a na hlavě vysoký cylindr. Viktorova matka je malá obézní dáma, jejíž obličej připomíná psí rasu bulldog. Její oči nejsou tak velké jako u ostatních postav, nejvýraznější jsou na jejím obličejí naducané tváře a piha na jejích pravé straně. Tělo je spíše zakulacené než protáhlé. Ruce jsou krátké, avšak tenké. Na sobě nosí tmavé šaty s širokým páskem, kolem krku boa z lišky a na hlavě malý klobouček s peřím.

Viktoriini rodiče jsou naopak aristokraté, kteří jsou však chudí a mají mnoho dluhů. Nezajímá je nic jiného, než znovunabytí ztraceného bohatství, pro které jsou schopni provdat svou dceru do rodiny, kterou opovrhují, jen proto, že je bohatá. Neustále se oba mračí a nechovají náklonost k nikomu jinému ani k sobě jako k manželům navzájem. Viktoriina matka je vysoká štíhlá žena s přísným obličejem. Na jejím bledém obličejí je nejvýraznější dlouhá a široká brada a tmavé rty. Černé vlasy nosí vyčesané nahoru do vysokého účesu. Ruce i nohy jsou oproti tělu protáhlé. Na sobě nosí tmavě červené šaty, které zakrývají většinu jejího těla. Viktoriin otec je opakem své ženy. Má kulatou hlavu s přísným bledým obličejem. Vlasy nosí ulíznuté k temeni. Výškově dosahuje své manželce zhruba po pas. Jeho ruce a nohy jsou štíhlé. Protáhlé má však pouze ruce, nohy jsou velice krátké. Je velice tlustý a jeho tělo svým tvarem připomíná nafukovací míč. Kolem krku nosí vázanku a na sobě oblek, pod nímž nosí vestu a na boku připnuté kapesní hodinky na řetízku.

Další důležitou postavou je lord Barkis Bittern, který je Emiliiným dávným snoubencem, jenž ji zavraždil. Z ničeho nic se objeví v městečku a snaží se dostat do přízně Viktoriiných rodičů, aby to byl on, kdo si ji vezme. To se mu nakonec i podaří. Jediná jeho motivace je touha po penězích, a když se dozví, že se ožení s dívkou, jejíž rodina je na mizině, velice se rozčílí. Je velice krutý a egoistický. On je tím pravým monstrem v příběhu. Dělá vše pro vlastní prospěch a neštítí se vraždit. Je starý, šedivé vlasy nosí učesané do dvou zakroucených rohů v týle. V širokém bledém obličejí, zakončeném silnou bradou, má přísný zamračený a povýšenecký výraz. Ruce a nohy jsou opět dlouhé a tenké. Tělo je však spíše široké. Na sobě nosí světlejší pruhované kalhoty a frak s dlouhými klopami. Pod frakem je vidět košile s řasením na hrudi a širokým límcem.

Z výše uvedených informací vyplývá, že prvky expresionismu je možné u postav spatřovat v jejich vzhledu i psychologii. Postavy jsou různě deformované oproti reálnému lidskému tělu. Například mají nepřirozeně dlouhé končetiny, velké oči, pod nimi temné kruhy, některé jsou štíhlé a vysoké (Viktor), jiné malé a kulaté (Viktoriin otec). Některé svým vzhledem připomínají postavy z expresionistických filmů. Postava Pastora Galswellse je protáhlá a štíhlá, avšak na zádech má velký hrb a hlavu posazenou nízko mezi ramena. Na základě těchto abnormalit na pastorově těle je možné spatřovat inspiraci v postavě hraběte Orloka ze snímku *Upír Nosferatu*.

Pro expresionismus jsou typické deformace lidí, zvířat, budov, ale i prostředí. Mezi jeden z nejznámějších obrazů expresionistických malířů patří *Výkřik*⁷⁴ (1893) od Edwarda Muncha. Obrazu dominuje postava, která se drží za hlavu a ústa a oči má otevřená dokořán. Člověk je zde znázorněn silně deformovaný. Má velkou lysou hlavu, která připomíná spíše bezmasou lebku. Celé tělo je zvlněné a pokroucené. Na pozadí jsou použity kontrastní modrá a červená barva a je také zdeformováno a zvlněno. Nebe červené barvy evokuje krev. Celý obraz v konzumentovi vyvolává pocit hrůzy, nejistoty, zoufalství a úzkosti. Vyvolává tedy pocity, které, prožívá postava znázorněná na obraze. Burtonovy postavy vypadají podobně jako ta na Munchově obraze. Mají deformované lebky, jsou bledé, jejich hlava je většinou v temenní části široká a postupně se směrem k bradě zužuje. Obličejí dominují velké oči, nos a rty jsou spíše malé. Končetiny Munchovy postavy jsou tenké a protažené stejně jako u Burtonových postav. Postava na obraze dává svým výrazem jasně najevo své pocity. O to samé se snaží Burton u některých svých postav (většinou hlavní hrdinové jeho filmů).

Psychologie postav se vyznačuje komplikovaností vztahů s okolím, především s autoritami. Autority jsou, stejně jako v dalších Burtonových filmech, považovány za záporné postavy, což je nejlépe vidět u chování a povahy Viktoriiniých rodičů, které je popsáno výše. Kromě vzhledu, psychologie a jednání postav, je expresionistický i jejich pohyb, jehož podobu udává stop-motion animace a pohyby postav jsou tudíž lehce trhané a jejich gestikulace výrazná. U expresionistických filmů byl kladen důraz nejen na obličej, které měly divákovi ukázat, jak se hrdina cítí, ale také na celé postavy. Byly příznačné výrazné, až teatrální pohyby herců. Šlo o snahu dosáhnout co nejviditelnějšího vyjádření emocí a také splynutí herců se stylizovanou scénou. Mizanscéna expresionistických děl čerpala inspirace z výtvarného umění. Filmařům šlo o to, aby byla takto stylizovaná scéna rozpoohybována pomocí herce. Proto jsou herci silně nalíčení a pohybují se trhaně či malátně. Bordwell a Thompsonová jako příklad takovýchto filmů uvádějí *Kabinet doktora Caligariho* a jeho výtvarný styl mizanscény, který je převzat již z expresionistického divadla.⁷⁵ Popisují scénu, o které jsem psala již v úvodu, kdy hrdina vejde do blázince a stylizovaná scéna se stává odrazem jeho vidění. K propojení scény, chování a vzhledu postavy a osvětlení nedocházelo vždy. Pohybem herce došlo k porušení jednotné kompozice. Proto byly v expresionistických filmech časté scény, kdy se narace zpomalila nebo úplně zastavila, aby bylo opět dosaženo

⁷⁴ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997, s. 99.

⁷⁵ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 114.

uspořádání mizanscény do celistvé kompozice. Herec se však stále mohl pohybovat a doplňovat prostředí. Aby filmaři dosáhli jednoty mizanscény, začali využívat například symetrii, stylizované povrchy nebo juxtapozice podobných tvarů. Postavy byly umísťovány ve scéně tak, aby vytvářely podobné tvary jako předměty kolem nich. Například v *Upír Nosferatu* je v jedné scéně hrabě Orlok se svým hostem v klenuté bráně. Shrbená záda hraběte a rozpažené ruce jeho hosta obkreslují tvar oblouku.⁷⁶ V *Mrtvé nevěstě* je možné nalézt podobné scény. V jedné z nich se v městské bráně objeví vyvolávač. Tvarem svého těla opisuje tvar brány, v níž právě stojí. V jiné scéně, kdy Viktorie běží v noci do kostela, vidíme, že pastorův hrb opisuje stejný tvar jako lomené oblouky uvnitř kostela.

6.2. Mizanscéna

Film se odehrává ve dvou hlavních prostorech. Ve světě živých a ve světě mrtvých. Příběh se je zasazen do viktoriánské doby a je situován do malého městečka na povrchu a jeho podzemního ekvivalentu. Mezi místa, v nichž se děj odehrává, patří Viktorův pokoj, dům rodiny Everglotových, kostel, příbytek starého Gutknechta, hospoda pro mrtvé, kde se objevují nově přichozí zemřelí, a temný les. Kromě záběrů na budovy a postavy se zde vyskytuje také několik záběrů oblohy, které korespondují s náladou postav a klasickými expresionistickými filmy. Časté záběry na zataženou oblohu je možné spatřit například ve *Frankensteinovi*.

Všechny budovy i stromy na povrchu i pod zemí, které můžeme vidět, se vyznačují výraznými expresionistickými a gotickými prvky. Stejně jako ve *Frankensteinovi* je zobrazovaná příroda pustá. Není zde skoro žádná flora. Stromy jsou černé, uschlé a pokroucené s větvemi, na nichž nejsou žádné listy. Půda je suchá a tvořena převážně hlínou, na níž neroste skoro žádná tráva. Terén je spíše kamenitý. Budovy jsou vysoké, interiéry prostorné vytvořené ze dřeva či kamene. Domům vévodí vysoká a úzká okna. Mizanscéna *Frankensteina* i *Mrtvé nevěsty* je převážně málo osvětlená, tmavá, plná stínů které navozují pocit nadcházející hrozby. Ulice podsvětního města (Obrázek 5) jsou velice podobné těm v *Caligarim* (Obrázek 6), jsou úzké, uzavírané ze stran budovami. Tyto budovy jsou velice pokřivené, plné křížovatek a temných zákoutí, a jejich omítka je oprýskaná. Často jsou

⁷⁶ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 115–116.

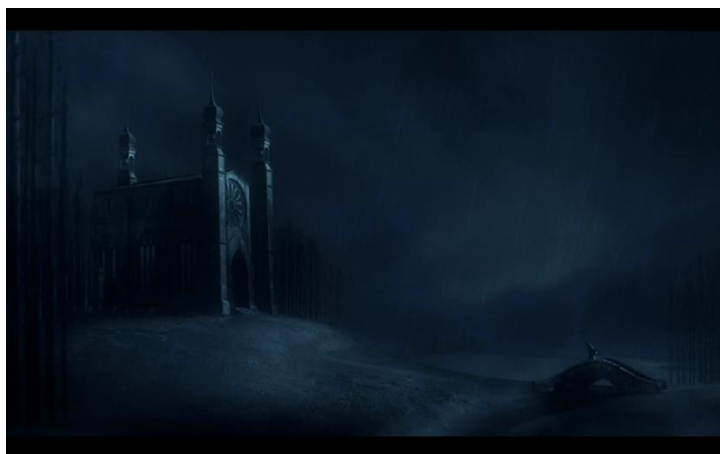
k vidění křivá schodiště a kamenné obloukové průchody. Celkově ulice v obou snímcích působí neudržovaným a zchátralým dojmem. Kostel v *Mrtvé nevěstě* je postaven převážně v gotickém stylu (obrázek 7). Je zde viditelné rozetové okno, žebrová klenba, vysoká protáhlá okna, portály a fiály. Čelní okno kostela je velice podobné tomu, které zdobí gotickou katedrálou Notre Dame v Paříži. Všechny budovy světa živých působí ponurým a strašidelným dojmem, což je pro viktoriánskou éru typické. V této době došlo k rozvoji průmyslu. Lidé se začali za prací přesouvat do větších měst, která se stala hlavními průmyslovými centry. Negativním důsledkem byl nárůst nezaměstnanosti, kriminality a prostituce.



Obrázek 5



Obrázek 6



Obrázek 7

Světlo je ve filmu proměnlivé. Ve světě živých je světlo jemné a málo výrazné (obrázek 8). Většinou pochází z pouličního osvětlení, interiérových lamp, krbu, paprsků slunce, které pronikají zataženou oblohou, a v noci bývá zdrojem světla měsíc. V podsvětí je však světlo úplně jiné. Je velice jasné, laděné převážně do fialové, žluté a zelené barvy. I když se jedná o svět pod zemí a většinou není vidět žádný zdroj světla, paradoxně se jedná o prosvětlenější prostředí než na povrchu (obrázek 9). Světlo je rozptýlené a zdůrazňuje spíše celou mizanscénu, než jednotlivé postavy nebo objekty. V expresionistických filmech bylo nejčastěji využíváno přední a boční svícení. Tyto druhy osvětlení zdůrazňovaly jednotnost mizanscény a splynutí postavy s dekorací. V některých případech bylo osvětlení objektů a herců jemné, aby osvětlované objekty vrhaly stíny. Tyto stíny poté tvořily dodatečnou deformaci mizanscény (stín hraběte Orloka – obrázek 10 - v *Upír Nosferatu*). Se stíny pracovali také expresionističtí malíři, kteří využívali kontrasty světla a stínu.



Obrázek 8



Obrázek 9



Obrázek 10

Kostýmy odpovídají době, do které je příběh zasazen. Ženy nosí utažené korbzety a přes ně šaty sahající až na zem s dlouhými rukávy a límečkem až po bradu. Muži nosí dlouhé kalhoty, košili, přes ni vestu a navrch sako nebo frak. Barevně je všechno oblečení živých mdlé a laděné do odstínů hnědé, šedé a černé. Živí lidé mají bledou pleť a kruhy pod očima. Naopak oblečení mrtvých je více barevné a jejich kůže má ve většině případů jasně modrý odstín.⁷⁷

⁷⁷ Loutky byly vysoké 25–28 cm a byly navrženy tak, aby se kvůli výrazům v obličeji nemusely neustále měnit jejich hlavy. Výrobci loutek vůbec poprvé použili složité mechanismy ozubených koleček a pádel, které byly potaženy silikonovou kůží. Animátoři měli k dispozici imbusové klíče, které umístili do ucha loutky nebo zezadu do její hlavy a tím rozpohybovali loutce ústa a prováděli jiné jemné motorické pohyby v obličeji. (PRIEBE 2011, s. 48.)

6.3. Kamera a střih

Hlavním rozdílem mezi světem živých a světem mrtvých je jejich barevné ladění. Svět živých je temný a ponurý, kde převažují odstíny černé a šedé. Podsvětí hýří všemi možnými barvami (modrá, fialová, zelená, žlutá) a barevně je podobné expresionistickým malbám.⁷⁸ Expresionističtí malíři používali jasné a čisté barvy, které navzájem nemíchali, byly v kontrastu, a objekty měly silné kontury. Barva byla prostředkem pro vyjádření vnitřních pocitů umělce.⁷⁹ Ve filmu jsou často použity filtry různých barev (modrý, sépiový, zelený) ale také difúzní filtry. V *Mrtvé nevěstě* je tento filtr použit v některých scénách s Emily, Viktorem i Viktorií, aby bylo dosaženo zjemnění jejich obličejových kontur. Barevné filtry byly v expresionismu využívány kvůli zdůraznění některých aspektů scény. Než došlo ke zlepšení osvětlování a kvality filmového materiálu, bylo nemožné natáčet noční scény v noci. Proto byly natáčeny ve dne a za pomoci modrého filtru vytvořena noční obloha. Tento postup nese název „americká noc“.⁸⁰ Tmavé filtry propůjčují filmům pocit tajemna a ponurosti. V *Caligarim, Domu voskových figurín (Das Wachsfigurenkabinett, 1924)* nebo *Upíru Nosferatu* filmaři využily modré, sépiové, zelené i fialové filtry.

Ve filmu je použit širokoúhlý formát obrazu. Tím je dosaženo prohloubení scény a prodloužení a zdeformování stromů, budov i postav.⁸¹ Burton využil také rakurs kamery k prohloubení dojmu deformace. Co se týče záběrů, střídají se zde celky, polocelky, americký plán, polodetaily, detaily, ale i velký detail. Prostřednictvím detailů a polodetailů, jsme jako diváci schopni pochopit, jaké emoce se právě zračí ve tvářích hrdinů. Celky, polocelky, ale i americký záběr naopak dávají prostor pro vyjádření citového rozpoložení gestikulací a také pro splnutí postavy s okolím, s nímž je navzájem propojena v jeden velký celek.

Mezi některými scénami je použito roztmívání i zatmívání. Takový střihový princip byl také použit již ve snímku *Upír Nosferatu*. Černá obrazovka, která se objeví na pár vteřin

⁷⁸ Zvláštností na tomto snímku je, že bylo pro natočení všech animací využito digitálních statických kamer. K natáčení tvůrci použili kameru Canon EOS-1D Mark II, která umožňovala okamžité zkontrolování výsledného záběru a jeho úpravu na místě. Proto nebylo příliš nutné stříhat natočený materiál v postprodukcii. (PRIEBE 2011, s. 48.)

⁷⁹ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997, s. 99.

⁸⁰ BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. s. 226.

⁸¹ BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. s. 230.

mezi scénami, podtrhuje hrůznou a tajemnou atmosféru díla. Expresionistické filmy většinou využívaly jednoduchých a přímých střihů, záběrů a protizáběrů, a scény šli po sobě v logické návaznosti a chronologickém pořadí. Jak již bylo poukázáno, byly tyto filmové techniky použity i v *Mrtvé nevěstě*. Výtvarné vztahy mezi záběry v rámci světa živých vykazují podobnost. To samé platí pro svět mrtvých. Délky záběrů se liší, pro navození klidnější atmosféry jsou užity delší záběry, ve scénách, kde se vyskytuje nějaká akce, jsou využity záběry kratší. V *Mrtvé nevěstě* dominuje pomalejší tempo, což je opět společným prvkem s německými expresionistickými filmy.

6.4. Zvuk a hudba

Film je obohacen o muzikálová čísla v podání některých postav. Hudbu složil Danny Elfman. Nediogetická hudba často přechází v diegetickou. Příkladem můžou být úvodními titulky, které jsou doprovázeny hudbou, která na první poslech nepatří do filmového světa, postupně však slyšíme rytmický tikot hodin, který začne s hudbou splývat a následně dojde ke změně nediogetické hudby na diegetickou. Úvodní melodie se plynule promění v píseň Van Dortových.

Ve snímku je využito mnoha ruchů, které v akčních záběrech pomáhají umocnit divácký zážitek. Tyto ruchy pak bývají často doplněny dramatickou hudbou. Příkladem může být scéna, kdy Viktor nasadí prsten na ruku mrtvolky. Ta se pak za zvuků praskajících větví, kořenů a hlíny vynoří ze země. Celá tato scéna je podbarvena dramatickou hudbou, která v divákovi navozuje napětí.

Danny Elfman velice často ve svých skladbách využívá hlasů sboru. Hudba pak působí více nadpřirozeně. Ve scéně, kdy se Viktor dostane do podsvětí, se nachází hudební číslo kostlivce, které nazpíval sám Elfman. Jedná se o jazzovou skladbu, která jako jedna z mála působí veselým a hravým dojmem. K tomu je využito hudebních nástrojů jako trubek, bicích nebo saxofonu. V ostatních případech jsou melodie spíše melancholické. Vyvolávají pocit smutku a odrážejí náladu zobrazených postav. Pro dosažení melancholického tónu u jednotlivých skladeb, používá Elfman pomalé melodie, které vznikají hrou na housle, basu a flétnu. Pokud hudba není součástí příběhu, je vždy použita tak, aby řeč a ruchy vystupovaly do popředí a hudba byla pouze doplňujícím materiálem, který dokresluje náladu scény.

Hudba byla důležitým prvkem expresionistických filmů. Tato díla sice vznikala v éře němého filmu, v postprodukční fázi však docházelo k synchronizaci obrazu se zvukem a hudba měla podpořit v divákovi pocit napětí nebo strachu. Stejnou funkci hudba zastává také u žánrů hororu a fantasy. S její pomocí je budováno napětí a v některých případech jako zde i melancholie a pocity smutku, ale i radosti. Expresionisté využívali atonalitu a dodekafonii, Elfman naopak skládá hudbu tonální, která je pro posluchače přijatelnější, protože působí melodických dojmem a vnitřním řádem skladby. Dodekafonní a atonální hudba působí chaoticky a disharmonicky, což není pro většinu posluchačů přijatelné.

6.5. Ozvláštnění *Mrtvé nevěsty*

Základní ozvláštnění spatřuji v dualitě světa živých a světa mrtvých. V reálném světě je možno vidět mnoho barev, je pro nás veselý a plný emocí. V *Mrtvé nevěstě* je to přesně naopak. Podsvětí je místem, kde je veselo, každý je svobodný, je zde mnoho barev a všichni zde naplno projevují své emoce. Svět živých je naopak velice šedivý, nudný, ponurý. Postavy zde projevují své emoce jen minimálně. Jejich povaha a chování se často rozchází s jejich vzhledem. Například Lord Barkis je obyčejný člověk, zde je však antihrdinou, zatímco Emily a jiné mrtvé bytosti jsou kladnými postavami, s nimiž divák sympatizuje. V klasickém hororu by oživé mrtvoly byly zápornými monstry. Zde však dochází k obratu rolí.

Další ozvláštnění je možno spatřit opět u postavy Emily. Nejedná se však o její psychologickou charakteristiku, ale spíše fyzickou podobu. Přestože se jedná o mrtvolu, na níž visí kousky kůže a některé kosti jsou odkryté, může s ohledem na její oblečení s vysokým rozparkem a hlubokým výstřihem paradoxně působit přitažlivě.

Téma a žánr jsou také ozvláštněním. Burton zpracoval romantický příběh, který je však divákovi zprostředkován mimo jiné z pohledu mrtvých a vykazuje tudíž známky morbidnosti. Pokud je vyprávěn romantický příběh, divák očekává vyobrazení krásných a pro oko přitažlivých věcí. Kostlivci a mrtvoly, jimž odpadá maso a jsou vidět jejich kosti či orgány, sem rozhodně nepatří. Přesto na diváka příběh působí mile a vizuálně poutavě. Animované loutkové filmy jsou spíše typické pro znázornění pohádkových příběhů pro děti. Tento snímek ale svým vizuálním, žánrovým i tematickým zpracováním zaujme i dospělé diváky. Burton nabourává žánrové konvence, když na jedné straně využil žánr hororu, který je

charakteristický napětím a děsivými tématy, a na straně druhé do díla zakomponoval komické gagy a situace.

Zajímavostí jsou u Burtona úvodní titulky. Využívá sledovacího záběru. Kamera následuje nějaký průvodní prvek (v tomto případě motýla), který na pozadí stále probíhajících titulků představí postavy nebo prostředí příběhu. Divák tak má možnost namířit svou pozornost na kompozici scény, na kterou je (stejně jako v expresionistických filmech) kladen důraz, a vnímat výtvarné postupy, jež režisér využil.

Burton nám hororový příběh ukazuje z nové perspektivy. Kostlivci a mrtvolky jsou kladné postavy, které jsou paradoxně plné života a jsou osvobozeny od starostí o své zdraví a svůj život. Jsou také pro divákovu oko atraktivnější než postavy živých. Mrtvol většinou vyvolávají strach, tady naopak vyvolávají sympatie a jsou přátelské. Naproti tomu živí v divákovi nevyvolávají příliš mnoho emocí. Sami jsou totiž na projevy emocí skoupí nebo jsou pro diváka naopak silně nesympatické. Postavy jednotlivých světů, ale i samotné světy jsou ve vzájemném protikladu. Nakonec však dojde k setření hranic a propojení těchto světů.

Mrtvá nevěsta vykazuje mnoho společných prvků s expresionistickými a gotickými díly. Společné inspirační prvky je možné nalézt v tématu, žánrech, charakteristice postav, mizanscéně, kameře i střihu. Společnými žánrovými prvky jsou využití hororových a fantasy prvků, které byly v expresionismu velice oblíbené, protože výtvarníci mohli naplno využít svou fantazii a vytvořit výtvarně stylizovanou mizanscénu, která byla odrazem subjektivních pocitů postavy. Tématem je milostný příběh, kdy jsou hrdinové ohrožováni monstrem a svazováni kletbou a musí vynaložit značné úsilí, aby monstrem porazili, zlomili kletbu a mohli být šťastní. Postavy se vyznačují komplikovanou psychologií, složitými vztahy s okolím a nepochopení ze strany ostatních. Jejich vzhled je deformovaný, těla postav jsou protáhlá a obličejové blede. V mizanscéně je využito deformovaných objektů, jejichž vzhled je zdůrazněn filmařskými postupy, které zahrnují barevné filtry, rakursy kamery nebo užití širokoúhlého formátu obrazu a ke zvýšení pocitu napětí je využíváno roztmívacích a zatmívacích střihů. Kromě toho čerpá architektura některých budov z gotického slohu a využívá lomené oblouky nebo rozetová okna. Aby byly postavám umožněny co nejnápadnější projevy emocí, mezi záběry se střídají celky, polocelky, detaily i polodetaily, během nichž je postavě dán prostor pro gestikulaci nebo mimiku obličejové vyjadřující její emoční rozpoložení. Stejně jako u expresionistických filmů postupuje děj *Mrtvé nevěsty* chronologicky a převážně v pomalém tempu. Vyprávění je lineární. Směřuje z počátečního bodu do bodu koncového,

kdy je vyprávění uzavřeno. Nenajdeme zde žádné flashbacky ani flashforwardy. Příběh není zprostředkován žádným vypravěčem. Hybateli děje jsou postavy a divákovi je příběh vyprávěn prostřednictvím jejich jednání. Nejedná se o vyprávění z pohledu jedné postavy, ale hned z pohledu postav několika. Divákovi je tedy umožněno nazírat na situace z několika úhlů a vcítit se do pocitů jednotlivých hrdinů. K tomu jsou použity také hlediskové záběry. Zde konkrétně ve scéně, kdy Viktor utíká před Emily, narazí však do stromu a my jeho očima vidíme, že se mu motá hlava a má rozmazané vidění. Skrze hlediskové záběry může divák prožívat to, co hrdina. U expresionistických filmů šlo o niterné vyjádření pocitů postavy. Podstatným rozdílem mezi expresionistickými filmy a *Mrtvou nevěstou* je hudební složka. V obou případech se jedná o prvek, který má diváka pomoci udržet v náladě, kterou u něj vyvolala vizuální stránka. Hudba je zdrojem napětí, melancholie i radosti. U expresionistických filmů však bylo využito spíše atonální hudby, zatímco Danny Elfman se drží klasických pravidel a komponuje hudbu tonální, která zní více harmonicky a je pro většinu posluchačů přijatelnější.

7. Analýza filmu *Frankenweenie: Domáci mazlíček*

Třetím analyzovaným Burtonovým snímkem je *Frankenweenie: Domáci mazlíček* z roku 2012. Režisérem snímku je opět Tim Burton a na scénáři se podílel John August, jenž s Burtonem spolupracovat například i na filmu *Karlík a továrna na čokoládu* nebo na *Mrtvé nevěstě*. Celý snímek je parafrází románu *Frankenstein* spisovatelky Mary Shelley a jeho následné filmové podoby z roku 1931, ale i na jeho pokračování *Frankensteinova nevěsta* a na Burtonův krátký hraný film *Frankenweenie* (1984).⁸²

Mizanscéna *Frankeweenieho* se od mizanscén předchozích dvou filmů liší. V *Ukradených Vánocích* a *Mrtvé nevěstě* byla deformace objektů výrazným expresionistickým prvkem mizanscény. Ve *Frankenweeniem* je však deformace objektů zastoupena méně. Nejvíce deformované jsou postavy. Objekty ve scéně jsou někdy až geometricky rovné. Z toho důvodu se snímek mírně odklání od klasických expresionistických filmů, ve kterých byly výprava a pohyby i vzhled herců navzájem sladěny.⁸³ V centru zájmu nebyla pouze postava, ale celá kompozice scény jako jednotný celek. V tomto snímku jsou však postavy vzhledem ke zbytku mizanscény v kontrastu. Jsou stejně jako u klasických filmů v centru pozornosti a ostatní aspekty mizanscény (výprava, osvětlení) ustupují do pozadí. Dalším podstatným rozdílem je, že *Frankenweenie* je černobílý film. Toto černobílé provedení bylo zvoleno vzhledem k inspiraci stylem filmu *Frankenstein*, jenž je také černobílý.

Frankenweenie vypráví o malém chlapci Viktoru Frankensteinovi, jehož nejlepším a jediným přítelem je jeho pes Sparky. Sparkyho nešťastnou náhodou jednoho dne přejede auto. Viktor je nešťastný, ale protože je inteligentní a zajímá se o vědu, Sparkyho oživí pomocí blesků a elektřiny. Viktorovi spolužáci provedou stejný pokus na svých mrtvých mazlíčcích, jenže se jim vymkne z rukou a po městě začnou běhat zuřící monstra, která musejí Sparky a Viktor zastavit.

⁸² Frankenweenie - domácí mazlíček (2012) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1142977/?ref=mv_sr_1?ref=mv_sr_1.

⁸³ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 114.

7.1. Žánr a charakteristika postav

Z hlediska žánru je možné *Frankenweenieho* zařadit k několika z nich. Za prvé se jedná o rodinný film. Snímek nemá vyhraněnou cílovou skupinu. Je vhodný pro všechny věkové kategorie i pohlaví. Všechny informace a události podané v rámci příběhu jsou srozumitelné jak pro děti, tak i pro dospělé. Přesto se však dá očekávat, že větší divácké zastoupení bude mít u dětí nebo mladších dospělých. To by se dalo zdůvodnit tím, že klíčovými postavami jsou děti a někteří dospělí zde vystupují spíše jako autority, vůči kterým se děti vyhraňují. Pro dětského diváka je snadnější se identifikovat s dětskými hrdiny. Mladší dospělí i děti se mohou ztotožnit s povahovými rysy postav. Ve filmu jsou totiž ukázány problémy, kterými si prochází nejedno dítě. Jedná se zejména o složité vztahy s ostatními dětmi, nepochopení si s autoritami, nebo naopak akceptování a obliba autorit a jejich způsobů jednání, které nejsou přijatelné ostatními autoritami. Jako příklad je možné uvést vztah dětí a rodičů k učiteli Rzykruskému. Děti jsou z nového učitele nadšeny a všechny jeho názory i výukové metody přijímají se zanícením. Rodiče těchto dětí jsou však již opačného názoru a chtějí učitelovo odstoupení z funkce. Jedinou výjimkou jsou Viktorovi rodiče, kteří naopak pana Rzykruského podporují, protože ho má Viktor rád a je s jeho hodinami spokojený. Viktorovi rodiče tedy spíše naslouchají vlastnímu synovi, ale zbytek rodičů se řídí zaběhnutými zvyky a pravidly, jejichž změny nehodlají tolerovat. Přestože je snímek parafrází některých hororových románů a snímků, a scény mohou navodit napětí až strach, Burton (stejně jako u *Ukradených Vánoc*) nepřekračuje hranici snesitelnosti dětským divákem. Do rodinných filmů je také často vloženo nějaké morální ponaučení. Zde jich můžeme najít hned několik. Například z filmu vyplývá, že přátelé jsou důležití, lhát a krást se nemá, nebo že se nemá nikdy dát na první dojem.

Za druhé vykazuje snímek prvky hororu. Kromě toho, že se jedná o parafrázi hororových děl, objevují se zde nadpřirozená monstra a nestvůry, které mají diváka děsit. V expresionismu šlo o vyvolání co nejsilnějších diváckých reakcí. K tomu je žánr hororu s jeho schopností děsit, ideální. Tato schopnost děsit je umocněna tím, že strašidelná monstra vznikla z domácích mazlíčků jednotlivých dětských hrdinů a navíc jejich vlastním přičiněním. Na základě identifikace dětského diváka s filmovými hrdiny dochází k silným diváckým reakcím. Jako děti jsou lidé náchylnější uvěřit iracionálním věcem, pro něž neexistuje žádné vysvětlení ani zdůvodnění za pomoci exaktní vědy. Kvůli této dětské zranitelnosti a ovlivnitelnosti, a dynamice filmu, která má za úkol diváka vtáhnout do děje a

udržovat jej v napětí a očekávání z věcí příštích, je snazší jej vyděsit. U expresionistických filmů byl žánr horou velice populární, protože mohli filmaři i výtvarníci naplno využít své fantazie. Pro horor je typické využití nadpřirozených monster a strašidelných a temných míst. V klasických expresionistických filmech hrály velkou roli zdeformované budovy i úzké ulice, plné temných zákoutí, což navozovalo pocit, že se v těchto temných místech schovává nějaká hrozba. I ve *Frankenweeniem* je možné nalézt podobná místa, kde je mnoho temných koutů (půda, hřbitov), a i zde jsou znázorněna nadpřirozená monstra, jejichž posláním je pouze ničit a ubližovat.

A nakonec za třetí je snímek zařaditelný také k žánru komedie. Kromě schopnosti vyvolat strach, dokáže snímek diváka pobavit a rozesmát. Opět se u Burtona setkáváme s nabouráváním žánrových konvencí. Není obvyklé, aby byl film zdrojem strachu a napětí a zároveň i vtipných reakcí. I zde však Burton dokáže na morbidnosti a monstra aplikovat humor. Jako příklad je možno uvést scénu, kdy Viktora zastaví jeho zvláštní spolužačka a tvrdí mu, že exkrement pana Fouska je ve skutečnosti znamením osudu. Kvůli chování a vzhledu dívky a až mimozemsky znějící nediegetické hudbě, je divák udržován v napětí, což však trochu nabourává právě přítomnost zmíněného exkrementu ve tvaru písmene „V“.⁸⁴ Další scéna s prvky humoru a nadsázkou je ta, v níž Sparky po oživení nadšeně vrtí ocasem tak, že se mu odpáře a odletí do kýblu.⁸⁵ I ve scéně, kdy Nassor posílá svého křečka Colossea na Toshiakiho obří želvu jsou patrné známky humoru. Nassor Colosseovi nařizuje: „*Zabij, zabij, zabij!*“⁸⁶ Colossus sice zuřivě vrčí, želva Shelley se na něj jen našťavaně podívá a jedním krokem jej zašlápne, čímž je Nassor velice překvapen. I přes dramatickost a morbidnost této scény, je v ní možno spatřovat i náznaky humoru.

Ústředním hrdinou příběhu je Viktor a jeho pes Sparky. Viktor je malý chlapec, jehož jediným přítelem je právě Sparky. Jemu to však nevadí. Je přesvědčen, že další přátele nepotřebuje. Vyznačuje se vysokou inteligencí, a zálibou ve vědě a experimentech. Je však uzavřený a žije ve svém vlastním světě. Sparkyho natolik miluje, že je ochotný udělat cokoli, aby mohli být stále spolu. Viktor bydlí se svými rodiči. Oba jsou to milí a přátelští lidé, jež svého syna bezmezně milují stejně jako Sparkyho. Pro Viktora by udělali cokoli. Pana Frankensteina však trápí, že jeho syn nemá přátele a chce, aby se věnoval nějakému sportu. Příjmení rodiny i Viktorovo křestní jméno je odkazem na román *Frankenstein* a jeho hrdinu

⁸⁴ *Frankenweenie: Domácí mazlíček* [film]. Tim Burton. USA, 2012. (00:08:45–00:09:59).

⁸⁵ *Frankenweenie: Domácí mazlíček* [film]. Tim Burton. USA, 2012. (00:26:11–00:26:16).

⁸⁶ *Frankenweenie: Domácí mazlíček* [film]. Tim Burton. USA, 2012. (01:05:50–01:05:54).

doktora Victora Frankensteinova (ve snímku z roku 1931 se tato postava jmenovala Henry, Viktor byl přítelem rodiny Frankensteinových).

Sparky je miláčkem rodiny. Jedná se o veselého a hravého psa. Nejraději aportuje s míčkem. Je velice přátelský k lidem i ostatním psům. Pro Viktora by udělal cokoli a je velmi obětavý. Jeho posmrtný vzhled je dalším odkazem k hororu *Frankenstein*. V krku má zasazeny dva masivní šrouby jako vodiče pro elektrický proud, a jeho tělo je pokryto mnoha jizvami, protože ho Viktor musel po nehodě znovu sešít dohromady. Frankensteinovo monstrum má v krku stejné šrouby a po těle mnoho jizev. Obě postavy jsou také mrtvolně bledé.

Jednou z výrazných vedlejších postav je Viktorova spolužačka a sousedka Elsa van Helsingová. Jedná se o ženský ekvivalent Viktora. Je také velice uzavřená a skoro s nikým se nekamarádí kromě své fenky Persephony. Emoce však projevuje ještě sporadičtěji než Viktor. Persephonin vzhled (vysoký účes, černé kudrnaté vlasy s bílými vlnitými pruhy po stranách) je inspirován vzhledem Frankensteinovy nevěsty ze stejnojmenného filmu. Elsinu příjmení odkazuje na postavu ze Stokerova románu *Dracula*. V této knize vystupuje postava Abrahama van Helsinga, což je vysoce inteligentní lékař, jenž bojuje proti upírům. Elsa bydlí u svého strýce pana Burgemeistera, velice nabručeného a egocentrického starosty Nového Holandska.

Dalšími Viktorovými spolužáky jsou Edgar „E“ Gore, Nassor, Bob, Toshiaki a zvláštní dívka⁸⁷, která je majitelkou pana Fouska. Edgarovo celé jméno odkazuje, stejně jako postava Igora v *Ukradených Vánocích*, k univerzálnímu typu laboratorních pomocníků z gotických románů. Ve filmu *Frankenstein* z roku 1931 byla tato postava pojmenována Fritz a stala se inspirací pro vzhled Edgara (oba mají na zádech hrb). Obě postavy – Fritz i Edgar – jsou spíše zakřiknuté a bez přátel, snadno podléhají manipulaci ostatních postav a jsou spíše submisivní. Fritz je při pokusech a výzkumu pomocníkem Dr. Frankensteinova a Edgar se na chvíli stane Viktorovým pomocníkem. Nassor je namyšlený a za každou cenu chce být ve všem nejlepší. Svým vzhledem (hranatá hlava s mohutným čelem a ostrými rysy) nápadně připomíná postavu Frankensteinova monstra (dokonce více, než sám Sparky), nebo postavu Lurche ze seriálu *Rodina Addamsova (The Addams Family, 1964–1966)*⁸⁸. Toshiaki je stejný jako Nassor. Oba jsou velice ctižádostiví. Toshiakiho vzhled se od ostatních postav liší. Konkrétně se jedná o jeho oči, které má malé a šikmé, což je způsobeno jeho asijským

⁸⁷ V celém filmu ani v titulcích nezazní její jméno.

⁸⁸ Rodina Addamsova (TV Series 1964–1966) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 12.04.2019]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0057729/>.

původem. Bob je obézní chlapec s podprůměrnou inteligencí, jenž je snadno manipulovatelný a vždy poslouchá ostatní. Jeho tělo je velice kulaté, stejně jako tělo pana Everglota v *Mrtvé nevěstě*.

Ve filmu se nachází další řada vedlejších postav. Například pan učitel Rzykruski, který je velice vysoký a štíhlý. Má černé vlasy a knírek. Svým vzhledem připomíná spisovatele Edgara Allana Poea nebo herce Vincenta Price. Působí dojmem podivína a jeho učební metody se nelíbí rodičům dětí. Ty jsou však z pana učitele nadšené. Navenek působí strašidelně a přísně, ve skutečnosti je však laskavý a ochotný Viktorovi poradit s jeho problémy. Svou práci bere vážně a snaží se děti něčemu naučit.

Stejně jako v expresionismu i zde je fyzický zjev postav deformován. Některé jsou protáhlé a mají tenké končetiny, jiné jsou velice zavalité a tvarem připomínají spíše nafukovací míč. Většina postav je bledá s výraznými kruhy pod očima. Na první pohled však zaujmou jejich velké oči. Nejvýraznější má zvláštní dívka, majitelka pana Fouska. Vzhledem k velikosti a tvaru její hlavy a zbytku těla, jsou abnormálně velké. Výrazným expresionistickým vzhledem se vyznačuje postava Edgara, jenž je malý, hrbatý, s křivými zuby a velice tenkýma a dlouhýma rukama s kostnatými prsty, které mohou připomínat pavoučí nohy. V klasických expresionistických filmech byly postavy silně nalíčené, měly bledé obličej, tmavé vlasy i rty (*Kabinet doktora Caligariho*), což mělo pomoci ke splynutí postavy a výtvarné stylizace scény. Některé měly deformovaná těla. Například hrabě Orlok v *Upír Nosferatu* měl hrb, velkou holou hlavu, velké oči, špičaté uši, křivé špičaté zuby a na ruce dlouhé drápy, které opticky prodlužovaly délku jeho prstů. Frankensteinovo monstrum bylo vysoké a mohutné s hranatou hlavou, mohutnými nadočnicovými oblouky a vystouplými lícními kostmi. Záporné postavy expresionistických filmů měly svým vzhledem vzbuzovat strach a odpor.

Psychologie a jednání postav jsou také značně expresionistické. Opět se setkáváme s jejich trhanými pohyby, což je důsledkem užití stop-motion animace. Postavy se vyznačují výraznou gestikulací a divák má často možnost vcítit se do pocitů postav. Objevují se zde hrdinové, kteří jsou sami, nepochopeni okolím, nemají přátele. Jsou spokojeni ve svém vlastním světě. V expresionistických filmech se vždy objevuje nějaké nadpřirozené monstrum, které buď hraje zápornou roli a jeho povaha je opravdu zlá a snaží se ostatním postavám škodit, nebo je pouze za zlé považováno svým okolím a ve skutečnosti je schopno cítit kromě hněvu i strach, lásku a lítost. Monstrum v podobě Sparkyho se podobá

Frankensteinovu monstřu i svou povahou a názorem ostatních lidí na něj. Frankensteinovo monstrum působí na okolí jako hloupý tvor, jenž není schopen jakýchkoli emocí. Ve skutečnosti se však jedná o bytost, která sice některé věci nedokáže správně pochopit, ale je schopna cítit radost, lítost i hněv. V jedné scéně potká malou holčičku, s níž začne do vody házet květy. Tak moc se mu líbí, jak plavou na hladině, že popadne dívku a hodí ji také do vody. Nechápe, že jí tím ubližuje. Dívka se začne topit a v té chvíli monstrum pochopí, že udělalo špatnou věc. Dívka je nalezena mrtvá a lidé volají po spravedlnosti. Ve *Frankenweeniem* nastává podobná situace. Obyvatelé města si myslí, že je Sparky necítící netvor a že zabil Elsu. Kvůli tomu ho začnou pronásledovat a chtějí jeho smrt.

Dalším typem expresionistických postav je charakter šíleného vědce, jehož známe již z filmu *Kabinet doktora Caligariho*. Postavy šílených vědců byly v expresionistických filmech velmi oblíbené. Prostřednictvím těchto postav filmaři často zdůvodňovali expresionistické deformace mizanscény vyjadřující subjektivní pocity postavy.⁸⁹

7.2. Mizanscéna

Na rozdíl od předchozích dvou snímků se zde nevyskytuje více světů nebo měst. Celý příběh se odehrává ve fiktivním městečku s názvem Nové Holandsko. Jedná se o malé klidné město s čistými ulicemi, krásnými domky a upravenými zahrádkami. Střídají se scény z exteriérů i interiérů. Mezi exteriéry patří například baseballové hřiště, městské ulice, náměstí nebo hřbitov. Z interiérů je možné jmenovat školní budovu, dům Frankensteinových nebo větrný mlýn.

Není užita dualita dvou světů, jako v předchozích analyzovaných filmech, přesto se mizanscéna některých míst liší (půda, hřbitov). Místa, která se od ostatních vymykají svým vzhledem, jsou půda, kde má Viktor svou laboratoř, nebo hřbitov domácích mazlíčků. Pokoje v domě Frankensteinových jsou spíše menší a světlejší. Půda je naproti tomu velice prostorná a temná. Nesvítí zde skoro žádné světlo. Kvůli různým přístrojům, které sestrojil Viktor, vypadá půda jako laboratoř. Laboratoře ve *Frankenweeniem* (obrázek 11) a *Frankensteinovi* (obrázek 12) jsou si velice podobné. Viktorova laboratoř je na půdě, laboratoř Dr. Franksteina v podkrovních prostorách věže. U obou protagonistů si můžeme všimnout, že

⁸⁹ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 116.

ke svým pokusům jsou oděni v bílém laboratorním plášti. V laboratořích je možné vidět různé přístroje, které mají pomoci k oživení monstra. Jsou zde různé kovové vodiče, které jsou složeny z několika do sebe navzájem spojených kruhů, nebo takové, které jsou kupolovitě zakončeny. V obou filmech se tyto přístroje velice podobají. Stejně tak se v obou filmech nachází stůl s popruhy, na němž je bílým prostěradlem přikryto ještě neoživené tělo. V laboratořích hraje důležitou roli střešní okno. Tím jsou za pomoci řetězů tvorové vytaženi na střechu, aby se k nim snáze dostala elektrická energie z blesků. Jsou zde i menší rozdíly. Ve Viktorově laboratoři je obložení stěn dřevěné, u Dr. Frankensteina jsou zdi kamenné. Rozdíl je i ve vybavení laboratoře. Ne však ve vzhledu, ale v předmětech, které sloužily k výrobě laboratorních pomůcek. Přístroje a pomůcky Dr. Frankensteina působí jako profesionální a odborné laboratorní vybavení. U Viktora můžeme vidět, že svou laboratoř vybudoval z předmětů, které našel odložené na půdě. Například kupolovitý elektrovodič je vyroben z kovových cedníků na těstoviny, elektrické dynamo, tvořené monočlánkem ponořeným do akvária, je zprovozněno za pomoci kostry starého bicyklu, nebo stůl, na němž leží Sparky, je staré žehlicí prkno. Obě laboratoře jsou temné a scény ožívování jsou doprovázeny silnými bouřemi, které pomohou vzkřísit mrtvé tvory.



Obrázek 11



Obrázek 12

Celé město je čisté a udržované. Všude jsou až geometricky přesné budovy, na nichž není žádná špína ani jakákoli deformace, ulice jsou rovné. Hřbitov je naproti tomu vybudován na místě se zvlněným terénem. Není nijak znečištěn, přesto náhrobky působí značně omšele, jsou tmavé a postavené nakřivo. Na všech jsou napsána jména zesnulých mazlíčků a na některých i sochy s jejich podobiznami. Některé je možno považovat za roztomilé, jiné za děsivé. Povrch hřbitova je zarostlý trávou, je zde jen malý chodníček, jenž se klikatí. Kromě několika stromů zde nejsou vidět žádné rostliny. Celý hřbitov působí temnou gotickou atmosférou. Místo je velice tmavé, převládá zde černá barva a kontrasty jsou minimální. Vstup na hřbitov tvoří vysoká kovová brána z tenkých tyčí, na jejímž vrcholu je nápis „NEW HOLLAND PET CEMETERY“ („Novoholandský zvířecí hřbitov“) vyvedený do křivky, jehož písmo je velice tenké a protáhlé. Po stranách této brány jsou dva kamenné sloupy, na jejichž vrcholu sedí sochy okřídlených králíků, jež je možné přirovnat ke gotickým chrličům, kteří byli častou součástí gotické architektury. Několik zvířecích náhrobků má podobu gotického kříže. Scény ze hřbitova doprovází zatažená obloha, déšť a bouře, což koresponduje s počasím v klasických expresionistických filmech. Tím je akcentována ponurost a děsivost zobrazovaných míst. Příkladem může být již zmíněná scéna z Frankensteinovi laboratoře, kdy dochází k oživení monstra nebo z konce snímku, kdy vesničané pronásledují monstrem do starého mlýna. Počasí, kromě expresionistické ponuré atmosféry, odráží pocity lidí, které jsou

spojeny se hřbitovy jako například smutek, stesk nebo beznaděj. Obloha je velice často součástí jednotlivých záběrů, aby byl prohlouben zážitek ze sledovaného a zdůrazněny a udrženy emoce, které v divákovi tyto scény vyvolávají.

Výraznou expresionistickou inspirací z klasického filmu je scéna z větrného mlýna, která je podnícena obdobnou scénou z filmu *Frankenstein*. I zde je monstrum pronásledováno do mlýna, který je následně podpálen. V tomto filmu však monstrum na rozdíl od Sparkyho zemře. V obou filmech stojí na kopci starý dřevěný mlýn. Interiéry obou mlýnů jsou tmavé, plné pavučin a dominují jim úzká zakroucená schodiště, vedoucí až na vrchol. Mlýnská kola jsou v obou případech stále funkční, takže se lopatky mlýnů stále točí. Mezi mlýny je však možno nalézt i rozdíly. Mlýn ve *Frankenweeniem* (obrázek 13) je natřen bílou barvou a má dvoukřídlá okna, složená z několika skleněných tabulek, zatímco ve druhém snímku je mlýn bez nátěru, takže má původní tmavou barvu dřeva a jeho okna jsou jednodušší, jednokřídlá. Mlýn ve *Frankensteinovi* (obrázek 14) je spíše široký, působí robustním dojmem a má balkon. Ve *Frankenweeniem* má mlýn širokou základnu, která plynule přechází do úzké věže. V obou filmech je okolí mlýnů pokryto nízkou trávou a nebe je temné a plné mraků.



Obrázek 13



Obrázek 14

Světlo ve filmu je proměnlivé. Scény na hřbitově a na půdě jsou spíše tmavší a stínů je zde minimum. Jedinými zdroji světla jsou lampy, měsíc v úplňku nebo sluneční paprsky, které slabě dopadají přes střešní okno. Naopak scény, v nichž je město ukazováno jako dokonalé místo pro život, jsou velice jasné, prosvětlené sluncem, aby znásobily jeho atraktivitu. Většinou je světlo rozptýlené, aby zdůrazňovalo celou mizanscénu stejně jako v expresionistických filmech. Je zde využíváno přední a boční svícení, jako u *Mrtvé nevěsty*, což je společným prvkem s expresionistickými prvky. Kvůli dodání hrůzostrašnosti některým scénám a postavám, je využito také podsvícení. Toto podsvícení deformuje rysy a jeho zdrojem bývá často baterka nebo oheň. Ve *Frankenweeniem* je podsvícení použito ve scéně, v níž školní sdružení rozhoduje o propuštění pana Rzykruského. Pult s mikrofonem má zabudováno světlo, které postavám pana Burgemeistera i pana Rzykruského osvětluje obličej zespodu a propůjčuje jim tak dramatický hororový vzhled. V některých scénách je osvětlení pouze mírné, aby osvětlované objekty vrhaly stíny, za účelem vytvoření dodatečné deformace. Stejně jako u expresionistických obrazů je i zde hojně využíváno kontrastů světla a stínu.

Kostýmy jsou spíše jednoduché a odpovídají charakterům postav. Viktor nosí košili s dlouhým rukávem a tmavé kalhoty. Pan Frankenstein chodí v obleku, jeho žena v květovaných šatech. Pan Burgemeister je oblečen do obleku nebo kostkovaných kalhot, košile a pletené vesty a kolem krku má uvázanou kravatu. Jeho ošacení působí upraveným a

trochu snobským dojmem. Naproti tomu Elsa, která dává najevo minimum emocí, se obléká do černých šatů a pruhovaných punčoch. Vypadá jako vyznavačka EMO stylu (punková móda, jejíž vyznavači mají rádi temnotu a samotu), což jen podtrhují její černé vlasy a jejich úprava. Edgar na sobě nosí krátké tmavé kalhoty a pletený pruhovaný vršek, který je velice vytaháný a potrháný. Kvůli tomu Edgarova postava působí ještě zbídačenějším a ubožejším dojmem. Převážná většina postav se vyznačuje tmavými vlasy. Jedna z mála výjimek je Viktorova zvláštní spolužačka, která má vlasy velice světlé.⁹⁰ V expresionistických filmech jsou postavy oděny v kostýmech, které odpovídají době, v níž se příběh odehrává. Muži nosí obleky s vázankami, pod nimiž mají košile a vesty. Ženy jsou oblečeny do dlouhých šatů nebo kostýmků se sukněmi a sakem. Většinou se jedná o tmavé oblečení, s jehož pomocí jsou kontrasty mizanscény zřetelnější. Postavy mají tmavé vlasy, bledé obličejové a tmavé rty. Jejich líčení je výrazné, protože se tvůrci snažili dosáhnout co nejméně realistického dojmu. Některé kostýmy byly vytvořeny tak, aby se podobaly mizanscéně a splývaly s ní. Jako příklad je možno uvést scénu z *Caligariho*, kdy je kostým postavy jménem Jane pomalován stejnými vzory jako dekorace kolem ní.⁹¹

7.3. Kamera a střih

Stejně jako u předchozích snímků, i zde je několikrát využit hlediskový záběr, s jehož pomocí je možné scénu sledovat očima postavy a vnímat tak její subjektivní prožitky. V některých scénách je použit rakurs kamery, aby bylo dosaženo alespoň mírného dojmu deformace mizanscény tam, kde jsou všechny kulisy naprosto rovné. Kromě hlediskového záběru jsou použity celky, polocelky, americký plán, polodetaily i velký detail. Detaily i polodetaily nám pomáhají snadno rozeznat a prožívat emoce jednotlivých postav. Ostatní využití záběrů dávají dostatečný prostor pro pohyby těla a výraznou gestikulaci.

Většina záběrů je střídána za použití přímého střihu. I zde se však najdou výjimky. Několikrát se můžeme setkat i s roztmívačkami, zatmívačkami a prolínačkami. Například

⁹⁰ I když to není na první pohled zřejmé, všechny loutky jsou vyrobeny s pravými vlasy. Viz.: 7 děsivých zajímavostí o filmu Frankenweenie: Domácí mazlíček | Ábíčko.cz. *Zábava, příroda, věda a technika | Ábíčko.cz* [online]. Copyright © 2001 [cit. 11.04.2019]. Dostupné z: <https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava/13410/7-desivych-zajimavosti-o-filmu-frankenweenie-domaci-mazlicek.html> .

⁹¹ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie. 2.*, opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 115.

znázornění noci a pozvolný přechod mezi jednotlivými dny i scénami je vytvořen tak, že jedna scéna končí zatměním do černa a následující začíná naopak postupným zesvětlením obrazu. Ve scénách, kdy Viktor truchlí nad ztrátou Sparkyho je efektivně využito prolínacího záběru. Vidíme detail na Viktorův obličej. Jasně vidíme jeho smutek a beznaděj, jež jsou skoro hmatatelné, a taktéž s ním můžeme prožívat stejné emoce a soucítit s ním. Jeho sklíčený obličej je středobodem záběru, a zatímco my sledujeme Viktorovu tvář, pozadí za ním i jeho oblečení se mění. Tím je v několika málo vteřinách vyjádřeno plynutí času. Opět se jedná o dynamicky vyvážený snímek. Některé záběry s neakčními scénami jsou dlouhé, takže má divák čas zaměřit svou pozornost kromě postav také na prostředí, v němž se nacházejí. S eskalací děje a častějším výskytem akce se záběry samozřejmě zkracují.

1.1. Zvuk a hudba

Ve snímku převažuje nediegetická hudba, tedy ta, která nepochází z fikčního světa. Na rozdíl od prvních dvou analyzovaných snímků se nejedná o muzikál. Jedinou otextovanou písní je ta, kterou zpívá Elsa na oslavách města. Autorem hudby je opět Danny Elfman a i zde je poznat jeho nezaměnitelný styl. Například hned v úvodu doprovází titulky melancholická pomalá melodie, v níž zní hlasy sboru. Pro tento sbor však není napsán žádný text, pouze je pro něj komponována melodie, kterou zpívá. Takovou hudbu bylo od Elfmana možné zaslechnout v několika předchozích Burtonových filmech jako například *Střihoruký Edward* nebo *Mrtvá nevěsta*.

Zazní zde však i hudba jiného typu, než jsme u Elfmana většinou zvyklí. Ve scéně, kdy Viktora zastaví jeho divná spolužačka a vypráví mu o znamení osudu, hraje v pozadí hudba, kterou známe spíše ze sci-fi filmů. Jedná se o mimozemsky znějící hudbu, která je specifická silnými výkyvy výšek, a mohli jsme ji slyšet již v Burtonově filmu *Mars útočí!*. Většina scén, kdy Viktor a Sparky společně prožívají ty nejhlubší emoce je doprovázena jedním hudebním motivem. Tím je právě hudba, která zní již při úvodních titulcích. Tento hudební motiv není vždy doprovázen pěveckým sborem. Někdy se jedná pouze o pomalou melodii zprostředkovanou instrumenty jako flétna, housle a klavír.

Kromě pomalých a melancholických písní, jsou ve filmu využity i dramatické melodie, které pomáhají zvyšovat napětí a dodávají důraz na vážnosti krajních situací. Taková hudba se vyznačuje rychlým tempem, častou změnou instrumentů a výkyvy hlasitosti. Pro

dodání dramatického rázu je využito trumpet, bubnů a vysokých houslových tónů. Můžeme zde také slyšet mnoho zvukových efektů, které doplňují vizuální dramatičnost snímku. Například můžeme slyšet hromy, když se odehrává scéna s bouří. Všechny zvukové efekty pomáhají utvářet a udržet atmosféru filmu a jsou jeho nedílnou součástí.

Stejně jako u předchozích analyzovaných snímků, i zde dochází v rámci hudby k rozporu s expresionistickými filmy. Ve *Frankenweeniem* je využita instrumentální hudba, která je skládána pomocí klasických tonálních postupů. Výsledná hudba je pro posluchače příjemná a vyznačuje se řádem, melodičností i harmonií. Expresionistická hudba je naopak vytvářena s využitím dodekafonie a atonality. Skladby působí chaoticky, jakoby nebyly ani skládány, ale jednalo se o momentální improvizaci, protože expresionistická hudba je založena na hraní dvanácti tónů stupnice, které se nesmějí opakovat. Tato hudba vyvolává smíšené pocity. Většinou posluchač neví, co cítit, nebo cítí strach, úzkost a zmatek. Elfmanova hudba naproti tomu vyvolává jasné pocity radosti a štěstí, ale i smutku a melancholie.

1.2. Ozvláštnění *Frankenweenieho*

Základním ozvlášťujícím prvkem je způsob, jakým jsou zobrazena monstra a domácí mazlíčci. Sparky je parafrází na Frankensteinovo monstrum. Jedná se o tvora, jenž je nepřirozený a z fyzikálního hlediska by neměl existovat. Klasické monstrum je kvůli vzhledu a nadpřirozenosti spojováno se strachem z neznámého a odporem. Sparky je však pravým opakem. I když je jeho vzhled morbidní, stále se jedná o domácího mazlíčka, který vykazuje známky roztomilosti. Povahově se také nejedná o zlého a krutého tvora, ale o normálního hravého a přátelského psa.

Naopak ostatní domácí mazlíčci, kteří by se měli vyznačovat milým a líbivým vzhledem, jsou monstry vzezřením i chováním. Pan Fousek byl krásný huňatý kocour, ale po spojení s netopýrem se z něj stala krvelačná upíří bestie a například z Toshiakiho želvy Shelley se stala obří želví obluda, která zničí, na co šlápne. Menší výjimkou je Nassorův křeček Colossus. Ten je sice také oživen a pořád jen vrčí a cení zuby, přesto má svou původní velikost a jeho zuřivost tak vyznívá spíše groteskně. Ostatně i jeho hrobka, která je tak velká, že by se do ní vlezl i menší slon, a jméno Colossus, odkazující k velkoleposti a kolosálnosti, jsou zvláštnostmi, které se k tomuto křečkovi vztahují.

Další ozvláštnění se opět týká žánru. I když se jedná o film s prvky hororu, je jeho napjatá atmosféra uvolněna několika vtipnými replikami a scénami. Toto ozvláštnění jsme mohli vidět i ve dvou předchozích filmech. Klasický horor má v divákovi vzbuzovat strach a udržovat ho po celou dobu trvání v napětí. Toto napětí se postupně stupňuje, dokud nedojde k vyvrcholení celého příběhu. V Burtonových filmech je možné narazit na napětí, ne však v takové koncentraci jako u hororu. Jeho filmy jsou často odlehčeny humorem a vtipnými gagy. Klasický horor jako *Upír Nosferatu* nebo *Frankenstein* má diváka pouze děsit.

Frankweenie opět dokazuje, že je Burton při tvorbě svých děl silně ovlivněn expresionismem a gotikou. Tento vliv je možné vidět ve vzhledu i psychologii postav, žánrech, mizanscéně, kameře a střihu. Jak jsem ukázala výše, ve filmu je mnoho nadpřirozených bytostí i fantasy prvků, čímž je tento snímek zařaditelný právě k těmto žánrům, které byly ve 20. letech 20. století velice oblíbené a expresionistické filmy je využívaly nejvíce. Kromě toho je film i rodinným snímkem, protože je vhodný pro všechny věkové kategorie, není genderově vyhrazený a obsahuje morální ponaučení. I když je výprava *Frankweenieho* méně expresionistická, než u předchozích dvou filmů, stále je zde využito mnoho postupů a technik převzatých z expresionismu. Postavy jsou protáhlé a deformované, obličej je bledý a vlasy naopak tmavé, což vytváří kontrast. Důraz však na rozdíl od expresionismu není kladen na celou koncepci mizanscény, ale spíše na postavy a jejich pocity. Psychologie postav je komplikovaná, hlavní postavy jsou nešťastné, nerozumí si s okolím ani autoritami a raději žijí ve svém vlastním světě. Z hlediska kamery jsou postavy zabírány tak, aby bylo co nejlépe vidět jejich emoce, které se jim zračí ve tvářích, nebo výrazná gestikulace. Stříhy jsou spíše přímé, objevují se však i roztmívací a zatmívací stříhy, které byly pro expresionistické filmy typické. Architektura některých zobrazovaných míst a budov čerpá z gotického slohu, z něhož jsou převzaty tmavé materiály, kámen, gotické kříže nebo chrlice. Z naratologického hlediska se jedná o film s chronologicky plynoucím lineárním vyprávěním, což je pro expresionistické filmy typické. Nejsou využity tradiční flashbaky ani flashforwardy, jak je známe. Tím je myšleno, že dojde k návratu nebo posunu vpřed k událostem, které nastaly v minulosti nebo nastanou v budoucnosti. Rozdílem oproti předchozím snímkům je, že tvůrci u postavy Viktora využili introspekce do jeho mysli a vzpomínek. Tyto vzpomínky je pak možné označit za jistý druh flashbacku. Ve snímku není využito voiceoveru, vypravěči jsou samy postavy. Jejich prostřednictvím může divák sledovat nějaký příběh, jenž je vyprávěn z úhlu několika postav, kterým však dominuje Viktor. Opět je divákovi v některých místech umožněno sledovat a prožívat příběh očima postav a to skrze

hlediskové záběry. Zobrazení světa tak, jak jej vidí postava, je jedním ze společných prvků s expresionismem. Stejně jako *Mrtvá nevěsta* a *Ukradené Vánoce*, se i *Frankenweenie* odklání od expresionistické hudby založené na dodekafonii a atonalitě, a raději je zvolena hudba tonální, která působí harmonicky a jejíž melodie jsou na poslech atraktivnější. Na rozdíl od atonální hudby, která u posluchačů vyvolává spíše zmatek, vyvolává tonální hudba jasné pocity a působí dojmem, že se řídí vnitřním harmonickým řádem.

8. Analýza filmu *Ospalá díra*

Jako poslední bude v této části analyzován snímek *Ospalá díra*. Jedná se o Burtonův hraný film z roku 1999. Za zmínku stojí, že výkonným producentem filmu se stal významný světový režisér Francis Ford Coppola (*Kmotr, The Godfather*, 1972). Burton se nechal inspirovat povídkou *Legenda o Ospalé díře*⁹² (*The Legend of Sleepy Hollow*, 1851) amerického spisovatele Washingtona Irvinga.⁹³

Ospalá díra vypráví příběh o mladém newyorském konstáblovi Ichabodu Craneovi, který je poslán do malé osady holandských farmářů s názvem Ospalá díra, aby vyšetřil záhadné vraždy. Během dvou týdnů zde byli usmrceni tři lidé, přičemž příčinou smrti bylo setnutí hlavy. Když se Crane seznámí s místními, zjistí, že všichni vědí, kdo za vraždami stojí. Vrahem je bezhlavý jezdec, přízrak žoldnéře, který byl kdysi popraven za svou krutost a nelidské vraždění. Konstábl Crane však na přízraky nevěří. Začne s vyšetřováním, během kterého se setkává s krásnou Katrinou Van Tessel, a během něhož se mu vrací hrůzné vzpomínky na jeho dětství. Teprve po tom, co sám spatří jezdce na vlastní oči, uvěří, že existuje. Zjistí také, že byl povolán někým živým, kdo mu dává příkazy. Jeho úkolem tedy je zastavit jezdce i toho, kdo ho ovládá.

8.1. Žánr a charakteristika postav

Z žánrového hlediska je film řazen mezi fantasy, horory a thrillery s prvky detektivního filmu. Společnými jmenovateli prvních tří jmenovaných žánrů jsou nadpřirozené bytosti a prostředí, která je možno nalézt i v *Ospalé díře*. Stejně jako u expresionistických filmů, i zde je využit příběh z minulosti. Pro srovnání je možno uvést *Upíra Nosferatu*, což je příběh o upírovi, jenž se odehrává v 19. století.⁹⁴ *Ospalá díra* je příběh o bezhlavém jezdcí zasazený do roku 1799. Jedná se tedy o jasnou paralelu mezi expresionistickými filmy a tímto

⁹² Legenda o Ospalé díře - všechna vydání | Databáze knih. *Knihy | Databáze knih* [online]. Copyright © 2008 [cit. 19.10.2019]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/dalsi-vydani/legenda-o-ospale-dire-47450>.

⁹³ *Ospalá díra* (1999) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0162661/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1

⁹⁴ THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. s. 116–117.

Burtonovým dílem. Je zde patrné propojení reálných historických událostí a míst s nadpřirozenými jevy a světy. Jak již bylo zmíněno, cílem spojení nadpřirozena, monster a reálného světa bylo v divákovi vyvolat silné emoce jako strach a úžas a ohromit jej. *Ospalá díra* je plna napětí, a objevuje se zde strašidelný antihrdina, jehož podoba i jednání v divákovi vyvolávají napětí a strach. Výtvarníci se zde mohli naplno projevit jak v kostýmech, tak ve vytváření prostředí. Stejně jako v expresionistických filmech, i v *Ospalé díře* se nachází mnoho deformovaných krajin, stromů i temných a zchátralých budov, které (i s ohledem na všudypřítomnou mlhu) dokáží diváka upoutat, budovat v něm napětí z hrozícího nebezpečí a v tomto stavu jej udržovat.

Na pozadí hororu se odehrává příběh romantický, kdy se setkávají dva mladí lidé, kteří musejí překonat různé překážky, vzájemnou nedůvěru a porazit monstrum, aby mohli být spolu. *Ospalá díra* je romantická pouze zařazením tohoto tématu, po vizuální stránce zde nenajdeme žádné klasické atributy romantických filmů jako například jasné barvy nebo rozkvetlé louky.

Na rozdíl od předchozích analyzovaných filmů, nelze zařadit *Ospalou díru* mezi muzikály. Hudba se zde objevuje jako ve většině filmů a má velký podíl na budování tajemné atmosféry. Nenachází se zde však žádné písně, které by plnily funkci hybatelů děje. Snímek není možno řadit ani mezi rodinné filmy, jelikož není vhodný pro děti, ale spíše pro dospělé. Je to zapříčiněno tím, že je zde explicitně zobrazeno násilí, krev a lidské vnitřnosti a film má za úkol děsit, nikoli rozesmát. Proto by nemusel být pro dětské myšlení a chápání snesitelný. Zde je hranice snesitelnosti pro dětského diváka překročena. Genderově film není konkrétně zaměřen. Je vhodný jak pro muže, tak pro ženy. I když je hlavním hrdinou muž a jeho společníkem je chlapec, objevuje se i ženská hrdinka, s níž má hlavní mužská postava romantický vztah. Podobné je to i v případě záporných postav. Objevují se dvě – jedna je žena a druhá muž. Kromě těchto důvodů je film přijatelný pro obě pohlaví také proto, že se zde objevují prvky romantiky, ale i akční scény.

Prvky komedie bychom v *Ospalé díře* hledali také velice těžko. Burton však i zde využil prvků grotesky, kterých je však opravdu velmi málo. Opět tím došlo k nabourání žánrových konvencí. V klasických hororech je totiž velice neobvyklé setkat se s prvky komedie (výjimkou jsou hororové komedie). Většinou je od začátku divák přiváděn do stavu, kdy je napnutý a děsí ho každý neobvyklý pohyb. Toto napětí je udržováno a postupně stupňováno až do konce filmu. Nestává se tedy, že by bylo napětí narušeno nějakým vtipným

gagem nebo jinou komediální vložkou. V *Ospalé díře* však takové situace občas nastanou. Příkladem je scéna, kdy Crane dostane k zapůjčení koně jménem Prach. Když ho poté pleskne, z koně se opravdu vznesou oblaka prachu. Takovýchto vtipných momentů se objevuje pouze málo.

Postavy se dělí na dvě hlavní skupiny: za 1.) nadpřirozené postavy, kam patří bezhlavý jezdec a čarodějnice, a za 2.) obyvatelé *Ospalé díry*, jež jsou obyčejnými lidmi různého původu a postavení. I zde dochází ke střetu nadpřirozeného světa a normálního lidského světa, v němž žijeme. Hlavní postavou je konstábl Ichabod Crane. Crane je mladý a ambiciózní. Odsuzuje nespravedlnost a staré vyšetřovací metody. Hledí spíše do budoucnosti a snaží se při vyšetřování využívat pokrokové metody, což se velice často setkává s nepochopením nadřazených i ostatních lidí v jeho okolí. To je také důvod, proč byl právě on poslán vyšetřovat vraždy v *Ospalé díře*. Crane je pohledný mladý muž s černými vlasy a bledou pletí (stejně jako ostatní postavy). Kromě toho se vyznačuje také tím, že má na obou dlaních podivné jizvy, které vypadají jako vpichy s pravidelnými rozestupy. K těm přišel, když byl malý chlapec a poranil se o jeden z mučících nástrojů svého otce. Expresionistické prvky můžeme najít v kontrastu jeho bílé pleti a černých vlasů, ale také v jeho komplikované psychologii.

Crane se zamiluje do dívky jménem Katrina. Jedná se o sebevědomou a krásnou mladou dívku, která nemá nouzi o nápadníky. O žádného z nich však nestojí, miluje Cranea. Má ráda záhady a tajemno, a je velice přátelská, obětavá a hodná, a snaží se chránit své blízké. Svým vzhledem je pravým opakem Cranea. Zatímco Crane má vlasy i oblečení černé, Katrina je blondýna ve světlých šatech. Vyznačuje se komplexní psychologií, která zapříčiňuje to, že ani sám Crane neví, zda Katrině důvěřovat či ne. Katrina se však snaží ze všech sil pomoci Craneovi dopadnout jezdce i jeho pána. Kromě Katriny Craneovi pomáhá také chlapec, kterému říkají mladý Masbath. Jedná se o syna jedné z obětí jezdce. Mladý Masbath je odvážný a chytrý a touží po pomstě za svého mrtvého otce. Jeho pleť je bledá, vlasy černé, ale oblečení není ani světlé ani tmavé. Dalo by se říci, že mladý Masbath je článkem mezi Katrinou a Craneem, alespoň co se týče vzhledu.

Hlavní zápornou postavou je bezhlavý jezdec. Jedná se o přízrak žoldnéře, jenž jezdil do bitvy na černém koni jménem Ďas, Jednalo se o jediného tvora, kterého měl kdy rád, což je možné vypočítat z jeho chování. Když ještě žil, byl krutý a nelítostný. Na rozdíl od svých spolubojovníků, vjížděl na koni přímo doprostřed bitvy, kde sekal hlavy svým nepřátelům.

Vše dělal s láskou k zabíjení. Měl rozčuchané černé vlasy a modré oči s malými zorničkami, které mu dodávaly nepřirozený vzhled. Kromě toho si nechal zbrousit zuby do špičatých tesáků, aby budil větší hrůzu. Svým fyzickým vzhledem i chováním připomíná hraběte Orloka z *Upíra Nosferatu*. Po smrti je jeho vzhled jiný pouze chybějící hlavou. Jinak se jeho podoba, ale ani krutá povaha nezměnily.

Člověkem, který jezdcí dává příkazy je Lady Van Tesselová, která je macechou Katriny a zároveň jednou ze sester, které byly jako malé holčičky přítomny jezdcově popravě. Tato žena se navenek tváří jako vzorná manželka a zbožná žena. Ve skutečnosti je však zdatnou manipulátorkou, která se mstí za úpadek svého rodu. Aby získala na svou stranu muže, které potřebuje, neváhá s nimi udržovat poměr. Pro dosažení svého cíle je schopna udělat cokoli, dokonce zabít i vlastní sestru. Je krutá a nelítostná jako monstra v expresionistických filmech. Získat si jakéhokoli muže pro ni není problém, protože se jedná o mladou, atraktivní ženu s blond vlasy vyčesanými do vrchu, která je vždy oblečena do krásných šatů a ozdobena drahými šperky.

Nachází se zde mnoho vedlejších postav, které se na rozdíl od postav hlavních nevyznačují složitou psychologií. U většiny těchto charakterů je jejich povaha patrná hned a jediný expresionistický prvek je u nich možné spatřovat v jejich fyzickém vzhledu, kdy sice nedochází k žádným tělesným deformacím (výjimkou je scéna, kdy si Crane nasadí vědecké brýle a dojde ke zdeformování jeho očí), jako u expresionistických filmů, ale jejich povětšinou tmavé oblečení kontrastuje s jejich bledou pletí. U postav hlavních je expresionistických prvků více a jsou viditelnější. Stejně jako v expresionistických filmech i zde se nachází nadpřirozené monstrum představující zápornou postavu. Kromě bezhlavého jezdce se ve filmu vyskytuje také čarodějnice, která však dříve byla obyčejnou ženou. Jedná se o sestru Lady Van Tessel, která se začala o magii zajímat až kvůli nastalým okolnostem. Spíše však vystupuje jako kladná postava, která pomůže Craneovi, než jako záporný charakter, který ubližuje. Stane se nevinnou obětí vlastní sestry.⁹⁵

Složitá psychologie hlavních postav je jasným prvkem expresionismu. Ichabod Crane je pro svou zálibu v moderní vědě nepochopen a odsuzován. Nezapadá mezi lidi kolem sebe. Stejně jako expresionističtí hrdinové. Kvůli špatným životním zkušenostem je nedůvěřivý.

⁹⁵ Kromě nadpřirozených postav je možné často vidět dýně s vydlabanými obličejí, což je atribut svátku Halloween. V tento den je podle pověsti hranice mezi světem živých a světem mrtvých nejtenčí, čímž se opět dostáváme k prolínání těchto dvou světů, které hojně využívali expresionističtí filmaři.

Jeho vzor je možné najít v postavě Dr. Frankensteina, který se také velice zajímal o vědu a za své metody byl pronásledován a odsuzován. Katrina je na tom podobně, zajímá se o věci, které ostatní nechápou a jelikož je sebevědomá, není ani jako ostatní ženy, které jsou spíše v domácnosti a jsou závislé na svých mužích. Katrina touží po nezávislosti a změně. V expresionistických filmech baly monstra zobrazována jako primitivní tvorové, kteří nejsou schopni cítit emoce. Takovou nadpřirozenou bytostí je i bezhlavý jezdec, který nedává najevo žádné emoce. Jediná výjimka je scéna, kdy umírá jeho kůň a je možné vyzorovat, že k němu jezdec chová náklonnost. Jak je uvedeno výše, je však postavu postrádající emoce možné nalézt i mezi obyčejnými lidmi jako Lady Van Tessel.

8.2. Mizanscéna

Většina děje se odehrává v osadě Ospalá díra a v jejím blízkém okolí, hlavně v lese. Pouze na začátku a konci filmu děj diváka přenesení do amerického New Yorku. I když se postava jezdce vrací ze záhrobí, není toto záhrobí explicitně zobrazeno. Je pouze několikrát zmíněno. V celém filmu je barev spíše méně (obrázek 15). Úvodní část odehrávající se v New Yorku je málo barevná, není však tak temná, jako scény odehrávající se v Ospalé díře. Nejsvětější částí je závěr filmu (obrázek 16), což je možno vysvětlit tím, že hrozba pominula a zlo bylo poraženo, a flashbacky, v nichž je zobrazeno Craneovo dětství.

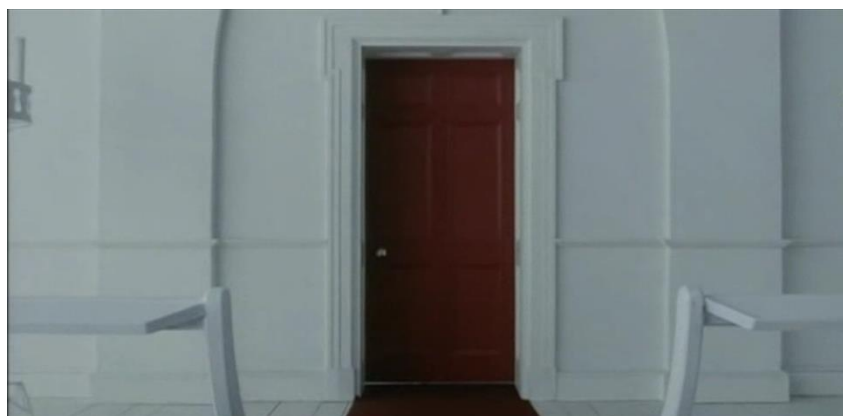


Obrázek 15



Obrázek 16

Kromě občasně se vyskytujících barev jako je žlutá nebo oranžová, je v *Ospalé díře* nejvýraznější barva červená. Jedná se o barvu krve, která je velice často zobrazována, čímž jen umocňuje strach ze smrti a zdůrazňuje lidskou zranitelnost. Červená se vyskytuje také ve flashbacích. Jsou zde vyobrazeny červené dveře (obrázek 17) v zářivě bílé místnosti, které mají symbolický význam. Za těmito dveřmi se nachází mučírna, kde Crane nalezne svou matku zavražděnou jeho otcem za pomoci mučičího nástroje známého jako železná panna. V jedné z Craneových vzpomínek se železná panna otevře a opět je zobrazena spousta krve, která se z nástroje vylije ven. Scény, zasazené do této mučírny, jsou temné a málo barevné. Naopak scény, v nichž je Crane jako malý chlapec se svou matkou, jsou prozářené sluncem a plné barev. Jedná se o symbolismus, kdy tmavé scény zobrazují zlo, strach a úzkost. Scény světlé a barevné zase štěstí, lásku a radost.



Obrázek 17

Ve filmu se střídají scény z exteriérů i interiérů. Všechny tyto scény jsou však málo barevné. Stejně jako například v *Ukradených Vánocích*, i zde jsou využity záběry na zataženou oblohu plnou těžkých mraků, která odráží náladu postav stejně jako u expresionistických filmů. Kromě zatažené oblohy je ve filmu využita mlha, která má v divákovi navodit pocit, že se v ní skrývá nebezpečí. Z exteriérů je nejvýraznějším místem les, v němž se nachází Strom mrtvých, který je branou do podsvětí, z něhož vyráží bezhlavý jezdec, aby usekl hlavu svým obětí. Stromy v lese jsou všechny černé, pokroucené a suché a jejich listí dávno opadlo. Nejvýraznější je však Strom mrtvých, u něhož je bezhlavý jezdec pohřben. Tento strom, stojící na malé vyvýšenině, je uschlý, černý a má pokroucený kmen i větve. Svým vzezřením připomíná příšeru s několika rukama hlídající jezdcův hrob. Když Crane odseká několik kořenů a větví, zjistí, že strom krvácí a najde zde také usekané hlavy jezdcových obětí. Místem, na němž jsou patrné vlivy gotiky, je hřbitov. Na tomto hřbitově se nachází mnoho náhrobků v podobě kamenných gotických křížů, které byly k vidění i ve *Frankenweeniem*. V *Ospalé díře* je k vidění jen velice málo rostlin. Jedná se o osadu, která je tvořena převážně několika domy a její povrch pokrývá suchá tráva a hlína. Domy nejsou nijak výrazné, jedná se o převážně dřevěné stavby pravidelného tvaru, které byly pro koloniální Ameriku typické.

Z budov ve snímku dominuje větrný mlýn (obrázek 18), který stojí kousek od osady. Opět se jedná o odkaz na knižní román i film o Dr. Frankensteinovi. Na konci snímku se nachází scéna, kdy dojde k souboji mezi kladnými a zápornými hrdiny příběhu. Interiéry i exteriéry mlýnů jsou navzájem velice podobné. Uvnitř se nachází složité funkční soukolí, které pohybuje mlýnskými lopatkami. Na vrchol vede dřevěné schodiště, po němž hrdinové prchají před monstrem. Mlýn ve *Frankensteinovi* je celý dřevěný, v *Ospalé díře* má kamennou podstavu. Točící se lopatky jsou pokryty potrhanou látkou a fungují jako úniková cesta. V obou filmech nakonec dojde k zapálení mlýnů a jejich následnému zničení. Na rozdíl od Frankensteinova monstra však není bezhlavý jezdec zničen, protože je již mrtvý a tudíž nemůže znovu umřít.



Obrázek 18

Světlo ve filmu je velice úsporné. Scény jsou spíše tmavé, nezávisle na denní době. Místnosti jsou často ozářeny jen několika svíčkami, ohněm z krbu nebo světlem prosvítajícím skrz okenní tabulky. Stínů se zde příliš mnoho neobjevuje z důvodu nedostatku světla, které by je vrhalo. Výjimkou je scéna, kdy dítě zapálí lampu, v jejímž stínítku jsou vyřezány různé obrázky jako například vlci nebo čarodějnice. Ty jsou pak v pohybu promítány na zeď. Jak je uvedeno výše, nejsvětlejší je závěr filmu a flashbacky, což odráží náladu postav (typické pro expresionismus), kdy jim nehrozí žádné nebezpečí a jsou šťastné. Pokud se na scéně objeví jezdec, přičene se bouře s hromy a ostrými blesky, které podtrhují hrůzostrašnost situace. Pro zdůraznění celé mizanscény je využito rozptýleného světla a jemné svícení zepředu a z boků.

Postavy jsou oděny do dobového oblečení. Muži nosí obleky, které tvoří dlouhé kalhoty, světlé košile s vysokým límcem, vesty a saka s mnoha ozdobnými knoflíky a cvočky. Někteří přední představitelé osady nosí na hlavách šedivé barokní paruky. Crane se tomuto stylu lehce vymyká. Na sobě nosí tmavý oblek, jehož součástí je sako i vesta. Pod tímto oblekem nosí bílou košili, jež je jedinou světlou částí jeho oděvu. Kvůli nástrojům, které Crane při své práci používá, je možné jeho image řadit ke steampunku⁹⁶. Bezhlavý jezdec se také v oblékání vymyká. Na sobě nosí černou bohatě zdobenou uniformu, dlouhý plášť

⁹⁶ Steampunk je subžánr fantasy, v němž je kladen důraz na dějové zvraty, podivné nápady a viktoriánskou módu. Příběhy jsou zasazeny do 19. století, které bylo stoletím páry. Odtud vznikl název steampunk (steam znamená v angličtině pára). Mezi další snímky, v nichž se vyskytuje móda steampunku jsou například *Wild Wild West* (1999) nebo z českých *Adéla ještě nevečeřela* (1977) (NEFF, OLŠA, 1995, s. 27). Steampunková móda je tedy viktoriánské oblečení ozvláštněné mechanickými doplňky a prvky.

s vysokým límcem a na nohou vysoké boty s ostruhami. Ženy jsou oblečeny do dlouhých šatů, které se liší podle jejich postavení. Šaty níže postavených žen jsou prostší z obyčejných látek, těch výše postavených jsou bohatě zdobeny a jsou utkány z látek dražších. Ideálem ženské krásy na přelomu 18. a 19. století byl útlý pas a široká sukně. Proto ženy v této době oblékaly korzety a pod sukněmi nosily krinolíny.⁹⁷ Kostýmy jsou velice podobné těm, které nosili herci v expresionistických filmech, i oděvům postav gotických románů. Herci nejsou nijak silně nalíčení, čímž se liší od expresionistických filmů. Velmi často je však jejich bledá pleť v kontrastu s jejich černými vlasy (Crane) nebo tmavým oblečením (bezhlavý jezdec). Ke sjednocení mizanscény opět dochází za pomoci využití stejných nebo podobných vzorů na šatech postav a kulisách. Například šaty Lady Van Tessel na konci filmu svými vzory doplňují pokroucené stromy v lese a vytvářejí tak opět jednotnou výtvarnou kompozici.

8.3. Kamera a střih

Barevné kontrasty jsou v tomto snímku výrazné. Je zde možno naleznout výrazné kontrasty mezi černou a bílou, ale i mezi černou a červenou nebo bílou a červenou. Červená barva jako barva krve je zde nejvýraznější. Stejně jako u expresionistických umělců, jsou i zde (i když ojediněle) využity jasné barvy, například na šatech některých žen. Závěr filmu, kdy jsou hrdinové zachráněni, je na rozdíl od většiny filmu plný barev. Některé stromy v krajině, níž hrdinové projíždí, jsou zelené, kolem jiných se válí barevné listí, obloha je jasnější a skrze mraky prosvítají sluneční paprsky. I zde jsou však viditelné kontrasty mezi černou a bílou, kterých Burton dosáhl za pomoci sněhu.

I v *Ospalé díře* Burton využil výhod hlediskového záběru. Například ve scéně, kdy je Crane pronásledován domnělým bezhlavým jezdce a ten na něj vrhne hořící vydlanou dýni, je záběr na tuto letící dýni divákovi zprostředkován skrze Craneův pohled, aby bylo docíleno co největší děsivosti scény. Dále jsou využity celky, polocelky, americký plán, polodetaily i velký detail, aby byly zdůrazněny některé skutečnosti, které chce režisér sdělit (například jizvy na Craneových rukou a způsob, jak k nim přišel). Skrze polodetaily a detaily jsou divákovi zprostředkovány pocity a nálady postav stejně jako v expresionistických

⁹⁷ KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Barok a rokoko*. Praha: Lidové noviny, 2006. s. 116.

filmech. Prostřednictvím celků je možné nahlédnout na celou mizanscénu a všimnout si některých detailů v ní (umístění postav ve scéně, využití rudé barvy).

Většina záběrů je tvořena přímými střihy, je však možné nalézt i roztmívačky, zatmívačky nebo prolínačky i rapidmontáž. Například ve flashbacích jsou využity všechny tyto postupy, které vyvolávají dojem opravdových záblesků minulosti a nabourávají divákovou soustředění. Rapidmontáž je využita například v záběrech na železnou pannu. Během rychlých střihů si divák nestihne pořádně všimnout, co viděl a jeho představivost je tak vzbuzována k aktivitě a on sám je udržován v napětí. Zatmívačky jsou také využity jako zobrazení něčeho, co končí.

8.4. Zvuk a hudba

Převážně je v *Ospalé díře* možné slyšet hudbu nediegetickou. S hudbou diegetickou, tedy pocházející z fikčního světa, je možné se setkat pouze v jedné scéně, kdy rodina Van Tesselů pořádá ve svém domě slavnost. Stejně jako u *Frankenweenieho*, ani nyní se nejedná o muzikál. Avšak ve *Frankenweeniem* se nacházela alespoň jedna otextovaná píseň, v *Ospalé díře* nikoli. Jako u většiny Burtonových filmů, i pro tento složil hudbu Danny Elfman. Jeho styl je opět lehce rozpoznatelný. Skladby jsou opět komponovány tak, aby doplňovaly náladu celé scény. U klidnějších s delšími scénami hraje melancholická pomalá hudba, kterou doprovází sbory, jež však zpívají pouze určitou melodii bez textu.

U napínavých a akčních scén je využito hlasitého zvuku pozounů, trumpet, bubnů i vysokých tónů houslí. Časté je i rychlé střídání nástrojů a hlasitosti. Stejně jako například u *Frankenweenieho*, i nyní je využito mnoho zvukových efektů, které dodávají scénám dramatický ráz. Příkladem jsou scény s bouří, nebo zvuk ostří meče, když bezhlavý jezdec stíná hlavy svým obětem.

Tak jako u předchozích animovaných snímků, i v *Ospalé díře* se hudba odklání od expresionismu. Jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách, pro expresionismus byla typická atonální hudba a dodekafonie, která zněla, jakoby někdo hrál z paměti, bez použití not a velice chaoticky to, co ho zrovna napadne. Naopak Elfmanovy skladby jsou vždy vytvářeny na základě klasických tonálních postupů a vyznačují se příjemnou harmonií, řádem a melodičností. Proto jsou jeho skladby pro posluchače tak příjemné na poslech.

Expresionistická hudba dokázala v posluchačích vyvolávat strach či úzkost, Elfman těchto pocitů dosahuje využitím jiných postupů.

8.5. Ozvláštnění *Ospalé díry*

Oproti předchozím snímkům je v *Ospalé díře* ozvláštnění zastoupeno nejméně. Přesto se i zde některé ozvlášťující prvky najdou. Hlavní ozvláštnění spatřuji ve zobrazení prostředí za přítomnosti/nepřítomnosti zla. Dokud jezdec vyráží ze své skrýše a vraždí, počasí je špatné. Všude je mlha, obloha je plná těžkých černých mraků, občas vane silný vítr, objevují se hromy a blesky. Jakmile však dojde k porážce zla, počasí se uklidní, mraky se rozestupují a okolí získává na barevnosti a světlosti.

Dalším ozvláštněním je zobrazení povahy postav. Například Lady Van Tessel působí od začátku jako slušná, i když možná lehce namyšlená, dáma, která miluje svého manžela i nevlastní dceru, a stará se o ně. Ve skutečnosti je to ona, kdo stojí za vraždami obyvatel osady, protože ovládá jezdce. V tomto případě je ozvláštněním to, že krásná a mladá žena je ve skutečnosti nelítostným monstrem, které postrádá emoce. Není tedy typickým archetypem hororových monster, která jsou tvořena spíše nadpřirozenými bytostmi děsivého vzhledu. Podobné je to i s Katrinou, která působí nevinně a čistě, avšak Crane i divák pojme podezření, že je to ona, kdo ovládá jezdce. V tomto případě by se opět nejednalo o klasický archetyp hororového monstra.

Ozvláštnění je i v povaze samotného jezdce. Většinou je zobrazen jako krutý a nelítostný zabiják. Když však umírá jeho kůň, a když se s ním pak následně opět shledá, je možné vidět, že k němu chová vřelé city. Jedná se o nabourání typických představ o monstrech z hororových a expresionistických snímků. Tato monstra byla často zobrazována jako nemyslicí nebo bez emocí, popřípadě obojí. Zde je monstrem, které je kruté a miluje vraždění, na druhou stranu však dokáže cítit také lásku k němé tváři.

Stejně jako například u *Mrtvé nevěsty*, i zde jsou ozvláštněním téma i žánr. Na pozadí hororového příběhu se odehrává romantický příběh mezi dvěma mladými lidmi. U romantických příběhů je stereotypem zobrazovat krásná prostředí plná barev a krásných věcí (květin, zvířat a podobně). Zde je však zobrazena převážně temná a strašidelná krajina a to i v případech, kdy dojde k setkávání obou milenců na scéně. Do romantického příběhu

rozhodně nepatří vraždy a krev. Nabourávání žánrových konvencí využívá Burton i v *Ospalé díře*. Jelikož se jedná o hororový snímek, těžko lze očekávat vtipné situace a gagy. Zde však k těmto situacím dochází. Příkladem je již zmiňovaná scéna s koněm nebo scéna, kdy si Crane nasadí okuláry a jeho oči jsou tak komicky několikanásobně zvětšeny. Budované napětí je tedy místy narušováno vtipnými vsuvkami.

Ozvlášťujícím prvkem je i využití flashbacků. V nich Crane vzpomíná na své rodiče, především na svou matku, kterou velice miloval, a na své dětství. Vzpomíná na to, jak moc si byli s matkou blízcí i na to, jak ji otec obvinil z čarodějnictví a zavraždil. Tím je divákovi vysvětleno, proč je Crane tak nedůvěřivý k lidem, podezřívavý k magii a odkud má jizvy na dlaních. Jeho otec jako soudce by měl být spravedlivý, jeho matka však byla nevinná a on ji přesto zavraždil strašlivou smrtí. Jednalo se o krutého tyrana zobrazeného v roli, které je přisuzován smysl pro spravedlnost. Crane všechny tyto vzpomínky dávno vytěsnil ze své paměti a divák tak má možnost se informace o hrdinově minulosti dozvědět zároveň s ním.

Prostřednictvím výše provedené analýzy bylo zjištěno, že navzdory tomu, že se jedná o hraný film, je i *Ospalá díra* plná prvků expresionismu a gotiky. Jsou využity stejné filmařské postupy jako v expresionismu týkající se kamery, záběru, střihu i zvuku. Pro expresionismus byly typické žánry fantasy a hororu, kam řadíme i toto Burtonovo dílo. Proto mohli výtvarníci vytvořit na pohled zajímavá díla, která byla doplněna pokřivenou psychikou některých postav. Stejně tak se zde odehrávají souběžně dva příběhy, jeden hlavní, v němž jde o dopadení a zničení monstra a druhý, v němž je budován vztah dvou mladých lidí. Na rozdíl od expresionismu jsou však využity i vtipné okamžiky, čímž dochází k pro Burtona typickému nabourání žánrových konvencí. Oproti předchozím filmům (kromě *Frankenweenieho*) se nejedná o muzikál, hudba tedy není hybatelem děje. S expresionistickými díly *Ospalou díru* spojuje psychologie postav, která je komplikovaná. U některých charakterů není na první pohled patrné, zda je kladný či záporný. Hlavní hrdinové jsou nespokojení ve svém dosavadním životě, touží po změně, zajímají se o věci, které ostatní nechápou a nezapadají mezi lidi ze svého okolí. Jejich vzhled je podobný postavám z expresionismu, kdy je jejich pleť velice bledá, ale vlasy a oblečení černé. Objekty v krajině a postavy někdy vykazují vizuální podobnosti, čímž je dosahováno sjednocení mizanscény. Aby byl divák udržován v napětí a to bylo nadále stupňováno, využívá Burton roztmívacích, zatmívacích i prolínacích střihů. Tak jako v expresionismu se jedná o chronologické lineární vyprávění, které je však narušováno občasnými flashbaky. Na rozdíl od některých expresionistických snímků (*Upír Nosferatu*), není v *Ospalé díře* vůbec využito vypravěče.

Skrze jednání postav je divákovi zprostředkován děj a dominantní postavou je v tomto vyprávění Ichabod Crane. Prostřednictvím hlediskových záběrů má divák možnost sledovat některé scény očima hrdiny a vcítit se do jeho pocitů. Tyto pohledy byly v expresionismu také velice oblíbeny, protože dovolovaly filmařům vyjádřit pocity postavy, které by se jim jinak vyjadřovaly velice těžko. Kromě expresionismu nese *Ospalá díra* také známky inspirace gotikou a to převážně ve zobrazení náhrobních kamenů na hřbitově, které mají podobu gotického kříže. Prostřednictvím specifického využití světla a barev se podařilo Burtonovi vytvořit dílo, které dokáže diváka nadchnout nejen po vizuální stránce. Divák je od začátku do konce napínán a udržován v tomto stavu, kdy je mu v jistých okamžicích umožněno se uvolnit za pomoci vsunutí vtipných gagů, aby byl poté opět uveden do nejistoty a strachu. Výraznějším rozdílem mezi expresionistickými filmy a *Ospalou dírou* je forma hudby, která je využita. Na rozdíl od expresionistické hudby se jedná o tonální skladby s pravidelnou melodií i harmonií.

9. Analýza krátkometrážního filmu *Na špičce celerové příšery*

V této části práce se budu zabývat analýzou krátkometrážního snímku *Na špičce celerové příšery* z roku 1979, což je krátkometrážní snímek a Burtonův šestý film. Snímek se nedochoval celý, proto bude práce vycházet pouze z dochovaných fragmentů sjednocených do dvouminutového filmu. Jedná se o příběh s hororovou tematikou o psychicky narušeném zubaři doktoru Maxwellu Paynovi a jeho práci. Scénáře a režie se ujal Burton sám a střih svěřil Johnu Benjaminu Chulaymu, jenž se jako střihač podílel například na seriálech *Sběratelé kostí* (*Bones*, 2005–2017), *Melrose Place* (1992–1999) nebo na filmu *Velmi nebezpečné známosti 2* (*Cruel Intentions 2*, 2000). Tento film je jediným kresleným filmem mezi všemi analyzovanými.⁹⁸

Děj se odehrává v ordinaci zubaře Payna. Zubař se právě chystá provést zákrok na pacientce, která se však vehementně brání. Doktor si proto zavolá na pomoc příšeru, která má pacientku uklidnit. Pacientka je uspána a zubař provede zákrok. Na konci filmu nakoukne do čekárny a vyzve dalšího pacienta, aby vstoupil do ordinace. Jelikož se dochoval pouze dvouminutový nesouvislý záznam, bude jeho analýza v rámci některých filmových složek komplikovanější. Z hlediska expresionismu a gotiky tak bude nejdominantnější analýza mizanscény, kam řadíme i postavy.

9.1. Žánr a charakteristika postav

Žánrově je tento film možné zařadit k hororům, fantasy, ale opět i k rodinným filmům. Ve snímku se objevuje příšera i nadpřirozeno. Je zde znázorněna záporná postava, která má svým vzezřením i chováním diváka vyděsit, ale i příšera, která je spíše obětí šíleného vědce než tím pravým nebezpečím. Ve filmu se objevují místa a předměty, které v divákovi svým vzhledem vyvolávají strach a pocit nejistoty. Přesto nedochází k explicitnímu zobrazení krve a jinak pro mladší diváky těžko stravitelných situací. Násilí je zobrazeno pouze okrajově a ne v takové míře, aby bylo pro diváky špatně snesitelné. Proto je film vhodný pro celou rodinu, aniž by traumatizoval kteroukoli věkovou kategorii diváků.

⁹⁸ Stalk of the Celery Monster (1979) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0294940/?ref=fn_al_tt_1.

Hlavní postavou snímku je rodinný zubař Maxwell Payne. Jedná se o starého holohlavého muže v lékařském plášti s brýlemi. Jeho hlava je neúměrně velká, jeho brada, nos a končetiny štíhlé a protáhlé, a jeho tělo zaoblené. Oči a ústa má také velká a plná křivých výrazných zubů, jež podtrhují doktorův zákeřný vzhled (obrázek 19). V doktorově hlasu je slyšet šílenství, v jeho smíchu hysterii a v přízvuku je silně výrazné písmeno „r“. Opět se jedná o postavu inspirovanou expresionistickými filmy, v nichž byly postavy šílených vědců a doktorů často využívány. Jeho fyzický vzhled je značně zdeformován, což budí dojem nerealističnosti stejně jako postavy v expresionismu. Z psychologického hlediska je doktor Payne krutý, zlý a egoistický člověk, který dělá vše pro vlastní potěšení a prospěch. Zubařova postava je z fyzického i psychologického hlediska srovnatelná například s postavou hraběte Orloka (obrázek 20) z *Upíra Nosferatu*.



Obrázek 19



Obrázek 20

Ke svým zvráceným pokusům využívá doktor zvláštního tvora, který trochu připomíná pohádkové draky, jež známe z příběhů pro děti. Příšera je vysoká s objemným tělem, dvěma nohama, šesti malými rukama a malou hlavou. Má protáhlý čumák, na jehož konci se nachází několik dlouhých fousků, jež jí trčí také z uší. Její tělo působí disproporčním dojmem a je deformované. Její končetiny i hlava jsou vzhledem ke zbytku těla příliš malé. Navíc se jedná o nadpřirozené monstrum, a tudíž často využívaný charakter expresionistických filmů. Ze začátku vypadá jako zlý tvor, později však vyvolává dojem vystrašené bytosti. Příšera má komplikovanou psychologii. Na jednu stranu poslouchá doktorovy příkazy, na stranu druhou s jeho chováním a jednáním nesouhlasí. Je pro ni však těžké odporovat autoritě.

V čekárně se nachází další postavy, které svůj vzhled čerpají z expresionismu. Starý pán o holi má zavalité tělo, ale jeho ruce i nohy jsou tenké a protáhlé, nos má velmi dlouhý a špičatý, což napomáhá k dodatečné deformaci celé jeho hlavy, a na zádech má hrb. Starší paní je také spíše zavalitější, ale její končetiny jsou tenké a značně protáhlé. Malé dítě má široké tělo, ale jeho končetiny jsou tenké. Mladá žena, jež je další na řadě, je ze všech pacientů nejvyšší. Celé její tělo, končetiny i krk jsou tenké a protáhlé. Obličejí dominují výrazné kulaté oči. Kromě těchto pacientů je ještě jeden – žena – v doktorově ordinaci. Z jejího těla není příliš vidět, protože se nachází na vyšetřovacím pultu, kde je zakryta prostěradlem. Na jejím obličejí jsou však jasně patrné velké oči. Opět budí dojem silného nalíčení jako expresionističtí herci.

Postavy mají s expresionismem společnou tělesnou deformaci. V expresionismu byly postavy navrhovány tak, aby působily co nejméně reálně, což je aplikováno i nyní. Jejich fyziologický vzhled je disproporční. Těla jsou buď zaoblená, nebo protáhlá stejně jako tenké končetiny. Některé postavy se vyznačují nadměrně velkýma očima, velkou hlavou a protáhlou bradou. Tváře postav jsou bledé, u žen s výraznými tmavými rty. Obličej se podobají obličejům herců z expresionistických filmů, kde byli herci silně nalíčení. Takové líčení je možno vidět například u postavy Jane v *Kabinetu doktora Caligariho*. O psychologii vedlejších postav se z dochované části příliš nedozvíme. Hlavní postavy příběhu (zubař a příšera) se vyznačují výraznou gestikulací, která byla k vidění v expresionistických filmech a divadelních představeních, čímž bylo dosaženo maximálního vizuálního vyjádření pocitů postav.

Z psychologického hlediska se ve snímku objevuje postava egoistického šíleného doktora, kterého zajímá pouze uspokojení vlastních potřeb a nezajímají ho pocity ani obavy ostatních. Kromě toho se jedná o autoritu, jež vystupuje jako záporná postava. Této autoritě se bojí vzepřít příšera, která je kvůli napomáhání zvráceným pokusům brána jako negativní charakter, avšak nesouhlasí s ubližováním pacientům. Nechce se na pokusech podílet, ale doktorovi se prostě postavit nedokáže. Jedná se tedy o submisivního tvora, jenž autoritu raději poslechne, i když s jejími názory nesouhlasí. Mimoto se jedná o nadpřirozené monstrum, které má svým vzhledem primárně děsit, což je další prvek, s nímž pracovali expresionističtí filmaři. Opět je možno stvoření přirovnat k Frankensteinovu monstru. Jeho okolí jej považuje za hloupého tvora, který není schopen emocí. Ve skutečnosti je však příšera schopna myslet i cítit jako normální člověk. Můžeme u ní vidět projevy emocí jako hněv, strach, smutek i soucit.

9.2. Mizanscéna

Zobrazeny jsou dvě lokace – doktorova ordinace nebo spíše pokusná laboratoř (obrázek 21) a čekárna pro pacienty (obrázek 22). Snímek je z převážné části černobílý. Burton tím prohloubil depresivitu a strašidelnost děje. Barevná je pouze část, kdy se díváme na pacienty v čekárně. Barvy jsou jemné, nejsou příliš kontrastní, a to z důvodu, aby navodily klidnou příjemnou atmosféru čekárny u doktora. Naopak v laboratoři jsou zobrazeny silnější kontrasty. Pozadí je většinou tmavé a postavy bílé, jsou však ohraničeny silnou černou konturou, což byl častý jev u expresionistických malířů. Světlo zobrazené v laboratoři je tlumené, čímž pomáhá vrhat stíny a vytvářet druhotné deformace. Čekárna je naopak velice světlá jako znázornění bezpečné zóny, kde se pacienti zatím nemusejí ničeho bát.



Obrázek 21



Obrázek 22

V laboratoři můžeme vidět různé předměty divných tvarů, vypadající jako příšery s mnoha očima, ostrými zuby a drápy. Veškeré stojany vypadají jako pokroucené větve starých seschlých stromů a v jednu záběru můžeme vidět i kostru, z jejíž úst ční injekční stříkačka. Všude jsou také k vidění různé kádinky a misky s divně vypadajícími tekutinami, ostré operační nástroje a věc podobná laseru ze sci-fi snímků. Ani lůžko pro pacienty nevypadá normálně. Jedná se o kovovou polohovatelnou konstrukci s masivním podstavcem, k níž jsou připevněny kožené popruhy k připoutání pacienta a tenká příkrývka k jeho zakrytí.

Čekárna vypadá útulně. Podlaha je z šedobílých dlaždic, zdi jsou světle žluté. Uprostřed místnosti se nachází moderně vyhlížející červený stůl na třech nohách, na němž se nacházejí časopisy na ukrácení dlouhé chvíle pacientů. V levém rohu se nachází vysoká rostlina ve velkém oblém květináči, v pravém rohu stojací lampa a na zdi plakát, na němž je zobrazen zub s obličejem a končetinami, který drží zubní kartáček. Plakát je opatřen nápisem „TOMMY TOOTH SAYS: FIGHT DECAY!“. Celá místnost působí příjemným a uklidňujícím dojmem, takže pacienti netuší, co je v ordinaci čeká.

9.3. Kamera a střih

Z důvodu absence celého filmového materiálu je těžké analyzovat kameru a střih. Z dochovaných fragmentů je však možno určit, že jsou ve snímku využity celky a polocelky, skrze něž má divák čas a prostor prohlédnout si celou mizanscenu. Dále je využit americký plán, který je zaměřen na postavu a prostředí hraje pouze druhotnou roli. Jak bývá u Burtona zvykem, využívá zde i hlediskový záběr, aby došlo k pochopení pocitů postavy divákem. Tento záběr je využit například ve scéně, kdy žena připoutaná na lůžko sleduje blížící se příšeru. Na začátku snímku je použit sledovací záběr a divákovi je během pár vteřin zprostředkován pohled na doktorovu strašidelnou laboratoř plnou podivných a strašlivě vypadajících aparátů. Z dostupného materiálu je možné určit, že ke změně scén dochází přímým střihem. U Burtona a expresionistů je však obvyklé přispívat k budování napětí roztmívacími i zatmívacími střihy, které však nyní nenajdeme. I když jsou záběry krátké a dochází k poměrně rychlým střihům, je mizanscena schopna diváka zaujmout.

9.4. Zvuk a hudba

Zvuková stopa je stejně jako ta obrazová velice poškozena a dochovaly se pouze zlomky. Z dostupného materiálu však můžeme určit, že již při Burtonově rané tvorbě krátkometrážních filmů hraje hudba důležitou roli. V těch několika málo krátkých úsecích, v nichž zůstal zvuk zachován, můžeme slyšet hlasitou dramatickou hudbu zprostředkovanou trumpetami a bubny, a dále také šílený doktorův smích.

V kontrastu s touto nediegetickou hudbou a doktorovým ďábelským smíchem je na závěr snímku scéna, kdy se doktor objeví v čekárně a milým tónem a slovy „*Next please.*“⁹⁹ vyzve dalšího pacienta ke vstupu do ordinace. Tuto scénu doplňuje hravá a uklidňující diegetická hudba, kterou můžeme často slyšet v amerických obchodních domech, čekárnách nebo výtazích. Hned poté je snímek ukončen dramatickou hudbou a doktorovým šíleným smíchem, jenž divákovi naznačuje, že noční můra ještě neskončila.

Na základě analýzy dochované zvukové stopy je možné určit, že hudba je opět nedílnou součástí tohoto Burtonova díla a dopomáhá k budování a zachování atmosféry jednotlivých

⁹⁹ *Na špičce celerové příšery* [film]. Tim Burton. USA, 1979. (01:24–01:26).

zobrazovaných lokací. Jako ve většině případů se jedná o tonální a harmonickou hudbu, která postrádá chaos atonálních skladeb.

9.5. Ozvláštňení *Na špičce celerové příšery*

Základním a hlavním ozvláštňením tohoto snímku je, jak je divákovi zprostředkován pohled na některé postavy. Příšera, která pomáhá doktorovi, nejdříve působí jako zlé monstrum. Později však divák vidí, že se jedná o milého tvora, který jen nerad ubližuje lidem a nesouhlasí s tím, co doktor dělá. Protože se však svého pána bojí, nedokáže mu odporovat. Zde je zásadní rozpor v tom, že nadpřirozená monstra a příšery jsou neodmyslitelně spjaty se strachem. Pokud se ve filmu objevuje příšera, divák očekává, že bude zlá, neschopna cítit pozitivní emoce. V tomto snímku se jedná naopak o oběť, která cítí lítost a sama má strach z postavy, která je člověkem.

V postavě doktora vidím další ozvláštňení. Jedná se totiž o člověka, jenž se věnuje profesi, která má pomáhat lidem. Z filmu ale jasně vyplývá, že doktor je šílený vědec, jenž rád dělá pokusy na svých pacientech nedbaje následků a tudíž je on zápornou postavou a monstrem, které bychom normálně spatřovali v příšeře, jež mu ze strachu pomáhá. Burton záměrně zobrazuje postavy v jiném světle, než se ve skutečnosti zdají být.

Na špičce celerové příšery je jedním z Burtonových prvních filmů, který se však nedochoval celý. Z dochovaných fragmentů bylo na základě analýzy zjištěno, že i zde byl silně ovlivněn expresionismem. Žánrově se jedná o hororový film vhodný pro celou rodinu s prvky fantasy. Objevuje se zde postava s komplikovanou psychikou, která je v jádru nešťastná z toho, co musí na základě rozkazů dělat. Dále se objevuje postava šíleného vědce, často využívaná v expresionistických dílech. Mizanscéna se většinou vyznačuje ostrými barevnými i světelnými kontrasty. Zobrazené předměty a postavy svým vzhledem pomáhají dotvářet napjatou atmosféru příběhu. Za pomoci hlediskového záběru je prohlubován divácký zážitek a prostřednictvím celků a polocelků je divákovi poskytnut pohled na ucelenou kompozici mizanscény. I když se nedochovala celá zvuková stopa, bylo možno určit, že již zde funguje hudba jako důležitý pomocný nástroj pro uvedení diváka do nálady, ve které je poté celou dobu udržován. Prostřednictvím ozvláštňení Burton poskytuje divákům neobvyklý pohled na hlavní hrdiny. I když se jedná o jednoduchou kresbu tužkou, která je rozpořehována pomocí animace, působí film solidním a propracovaným dojmem, a jako

takový dokáže diváka zaujmout jak po vizuální, tak po obsahové stránce. I přesto, že se jedná o snímek z období Burtonových začátků, je na něm jasně patrné, jaký styl Burton vyznává a kam se bude jeho tvorba ubírat dál, což potvrdil ve svých dalších dílech.

10. Analýza krátkometrážního filmu *Vincent*

Dalším analyzovaným krátkometrážním snímkem je *Vincent* z roku 1982. Stopáž je přibližně šest minut. Režisérem a scénáristou je Tim Burton, a producentem tvůrce vizuálních efektů Rick Heinrichs. Ten s Burtonem spolupracoval také na filmu *Ospalá díra* (*Sleepy Hollow*, 1999). Vypravěčem, jenž propůjčil dílu hlas, je slavný herec a představitel hororového žánru Vincent Price (*Moucha - The Fly*, 1958; *Stříhoruký Edward*), jenž je Burtonovým oblíbencem. Autorem hudby je skladatel Ken Hilton.¹⁰⁰

Hlavní postavou je malý sedmiletý chlapec jménem Vincent Malloy, jenž obdivuje Vincenta Price a sám si představuje, že je oním slavným hercem. Celý snímek je mozaika Vincentova skutečného života a života, o němž sní. Film je celý černobílý, aby byla podtrhnuta depresivnost a hrůzostrašnost příběhu, a je vytvořen pomocí loutek a rozpořbován stop-motion animací.

10.1. Žánr a charakteristika postav

I tento snímek je možno zařadit mezi fantasy a hororové snímky z důvodu zobrazení nadpřirozených bytostí, strašidel a monster. Ve filmu jsou k vidění prapodivná místa i tvorové, kteří mají za úkol svým vzhledem v divákovi vzbudit strach a úžas. Odehrávají se zde scény, které děsí a vzbuzují odpor a bytosti, které v normálním běžném světě neexistují, jsou pouze výplodem Vincentovy fantazie. I když se jedná o příběh plný strašidelných rekvizit, situací i postav, není tak děsivý, aby se na něj nemohly dívat děti. Hlavním hrdinou je koneckonců také pouze malý nešťastný chlapec, jehož sny a touhy jsou zprostředkovány divákovi. Z tohoto důvodu je možno snímek zařadit i mezi rodinné filmy, které zabaví a jsou vhodné pro děti i dospělé.

Postav se zde postupně objeví celkem pět – Vincent a jeho alter ego Vincent Price, jeho sestra, matka a teta. Dále se zde vyskytuje ještě Vincentův pes a několik koček. Všechny postavy mají protáhlé končetiny a některá mají zavalitá těla. Jak je u Burtona zvykem, většina loutek má abnormálně velké oči. Všechny postavy se tedy vyznačují více či méně

¹⁰⁰ Vincent (1982) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0084868/?ref=fn_al_tt_1.

deformovaným a neobvyklým vzhledem stejně jako u expresionistů. Zajímavostí je, že kromě Vincenta, jeho alter ega a jeho sestry kamera nikdy nezabírá hlavy ostatních postav, tím je pozornost soustředěna především na postavu malého Vincenta a jeho alter ega.

Vincentovi je sedm let a je to hodný chlapec, jenž má rád svou rodinu i zvířata. Přesto má sen, že je hercem Vincentem Pricem. Nesní však o kariéře filmové hvězdy, ale spíše o tom, že je z něj vědec, který dělá nejrůznější pokusy. Nechce být Pricem jako hercem, ale spíše charaktery, jež slavný herec ztvárňoval ve filmech. Vincent nosí pruhované černobílé triko, krátké kalhoty a na hlavě má čupřinu černých rozčuchaných vlasů, je štíhlý a má protáhlou bradu. Celkově působí jako velmi hodné dítě. Svým vzhledem a chováním se jedná o autobiografické zobrazení Tima Burtona, i když se nejednalo o autorův záměr. Stejně jako postavy gotických románů a expresionistických filmů, se Vincent vyznačuje komplikovanou psychikou. Je uzavřený do sebe, touží po změně a příliš si nerozumí se svým okolím včetně rodiny. Z těchto důvodů utíká do svých představ, kde žije vysněný život.

Jeho alter ego Vincent Price je malému Vincentovi velice podobný. Na hlavě má černé rozčuchané vlasy, které jsou protkány kousky šedi, nad horním rtem má malý knírek a má velké kruhy pod očima, jež podtrhují jeho vzezření psychicky labilního jedince. Na sobě nosí župan se zvířecím vzorem, nebo bílý plášť, tmavé kalhoty a černé gumové rukavice, a kouří cigaretu pomocí cigaretové špičky. Jeho mysl je temná a plná různých hrozivých představ o tom, jak dělá pokusy na příbuzných a zvířatech. Jeho vzor je možné hledat v postavě Dr. Frankensteina, jenž byl také posedlý svými pokusy, které se neslučovaly s obecnými morálními zásadami.

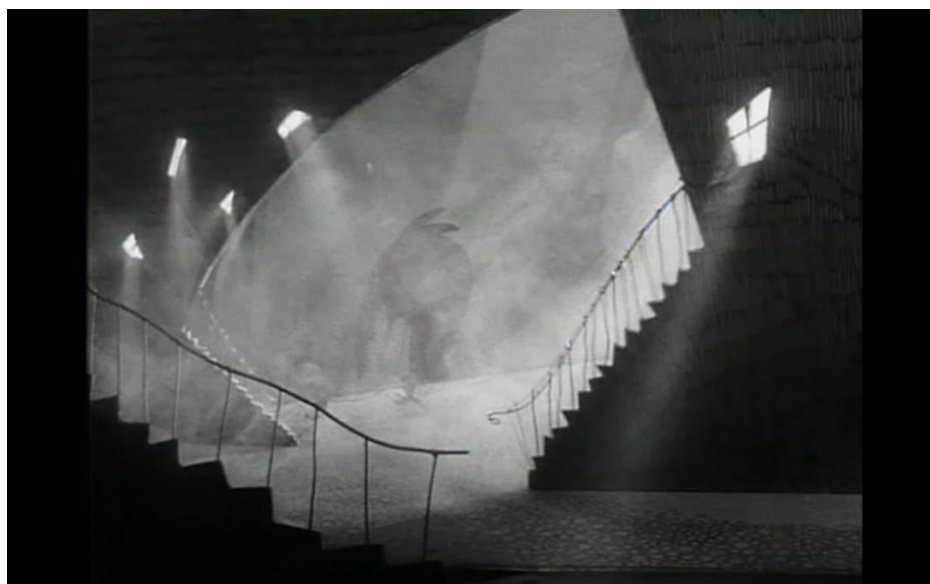
10.2. Mizanscéna

Ve Vincentovi jsou zobrazeny dva základní světy – Vincentův normální svět, v němž žije se svou rodinou, a Vincentův snový svět, v němž se převtěluje do Vincenta Price. Každý z těchto světů je charakteristický svým vzhledem i událostmi, které se v něm odehrávají. V normálním světě jsou místnosti prosvětlené a nachází se v nich minimum nábytku (obrázek 23). Vše je symetrické, nejsou zde k vidění žádné deformace, kromě přítomných postav. Zdi jsou bílé a koberce černé, neobjevují se skoro žádné vzory. Tento svět působí milým a klidným dojmem. Při scénách, odehrávajících se v normálním světě, divák nepocítuje žádné napětí ani strach.



Obrázek 23

Naopak ve snovém světě jsou prostory tmavé s minimálním osvětlením, které vrhá stíny, čímž dochází ke druhotným deformacím postav a předmětů (obrázek 24). Na zdech a podlaze bývají vzory, nejčastěji kostky a kosočtverce, které jsou vizuálním zpodobněním Vincentovy šílené povahy. Místo nábytku jsou místnosti plné zvláště a hrozivě vypadajících přístrojů a předmětů. Zdi, schodiště a ulice jsou křivé podobně jako v *Caligarim*. Všechny tyto prvky v divákovi vyvolávají strach a nejistotu. Na hřbitově je navíc zobrazen pomník v podobě gotického kříže.



Obrázek 24

Celý snímek je černobílý, tudíž barvy nemají funkci naladění atmosféry, tu zastávají světelné kontrasty. Kontrasty mezi černou a bílou i světelné kontrasty jsou velice zřetelné. Pro uklidňující pocit jsou zvoleny oblasti, v nichž se nachází mnoho světla a světlé barvy. Pro vystrašení diváka a vytvoření pocitu napětí, Burton využívá tmavší scény s menším osvětlením a tmavšími barvami, aby prohloubil temnotu a hrůzostrašnost znázorňovaných scén.

10.3. Kamera a střih

Aby byl divákovi poskytnut prostor a čas pro vnímání celé mizanscény, jsou ve filmu často využity celky a polocelky. Dále se můžeme setkat s detaily nebo americkým plánem, prostřednictvím kterého se divákova pozornost zaměří hlavně na postavu, ale na její okolí pouze v rámci činnosti, kterou postava provádí. K přechodům mezi scénami dochází převážně pomocí přímých střihů, čímž je divák násilně vržen z jednoho světa do druhého. Burton i roztmívačky a zatmívačky obvyklé pro expresionistické filmy. Kromě uvedených záběrů je možno vidět i sledovací záběr, jenž ale výjimečně nemá funkci představení okolí divákovi. Navíc je využit i difúzní filtr pro zjemnění zobrazovaných předmětů a postav. Ve scéně na konci filmu, kdy je Vincent zavřen matkou ve svém pokoji, je pomocí hlediskového záběru divákovi umožněno prožívat Vincentovo šílenství a strach s ním.

10.4. Zvuk a hudba

Celý film provází pouze voiceover Vincenta Price. Nejsou využity žádné dialogy. Na úplném začátku slyšíme zpěv ptáků, jenž plynule přejde v melancholickou diegetickou melodii, kterou malý Vincent hraje na flétnu. Poté se již ozve hlas vypravěče, jenž nám vypráví o Vincentově životě a snech, a to vše ve verších. Vždy, když dojde ke změně z malého Vincenta na Vincenta Price, ozve se vážná a děsivá nediegetická hudba. Ta je vytvořena pomocí hry na varhany. Dochází tak prohloubení diváckého zážitku. Pokud je ukazován život malého Vincenta, zní pouze slabá klidná melodie nebo vůbec žádná hudba. Divákovi je poskytnut falešný pocit bezpečí, aby ho vzápětí opět mohl vystřídat pocit strachu při prudkém přechodu do snového světa. Celý snímek je doprovázen zvukovými efekty, které

korespondují s tím, co vidíme (zvuk brku škrábajícího o papír, když Vincent píše) a dodávají příběhu jeho zlověstnost. Například ve scéně, kdy Vincent ponoří svou tetu do horkého vosku, není zobrazeno, jak je tetu ponořena. V záběru se nachází Vincent a divák pouze slyší hlasité šplouchnutí. Hudba je jako vždy důležitou složkou filmu, s jejíž pomocí dílo získává na efektivitě. Skladatel Ken Hilton složil tonální a harmonickou hudbu příjemnou na poslech, která prohlubuje divákův zážitek z filmu.

10.5. Ozvláštnění *Vinceta*

Základním ozvláštněním je dualita dvou světů. V normálním světě je sice více světla, ale působí spíše jako ten svět, jenž je nudný a bez života. Naopak Vincentův snový svět je sice temný a strašidelný, ale oproti normálnímu světu je plný akce, dobrodružství a oplývá životem. S tímto ozvláštněním souvisí i to, že Burton divákům poskytuje pohled na jeden svět a život jednoho malého chlapce ze dvou různých úhlů pohledu – vidíme Vincentův svět, jaký by si přál a svět, jaký opravdu je.

Dalším ozvlášťujícím prvkem je Vincentova rodina, která je na něj na první pohled hodná a miluje ho. V jeho představách se však jedná o lidi, k nimž nic necítí a jsou jeho nepřáteli, jimž rád ubližuje a jež jej děsí.

Vincent je Burtonův první loutkový snímek, v němž jsou jasně patrné vlivy expresionismu i gotiky. Kvůli přítomnosti nadpřirozených bytostí i monster se jedná o hororový film s prvky fantasy a pro svou přijatelnost všemi věkovými kategoriemi je možné jej zařadit k rodinným filmům. Hlavní postava se vyznačuje komplikovanou psychikou, cítí se osamělá a nepochopená. Vincent utíká do svých fantazií, protože jen tam je šťastný. Jeho kamarádem je pes, z něhož ve svých představách udělá psí zombie. Film není barevný, proto mizanscéna k vytvoření atmosféry využívá hlavně kontrasty a práci se světlem. Pro její zobrazení jsou využívány převážně celky a polocelky, což divákovi umožňuje nahlédnout na mizanscénu jako jednotnou kompozici. Deformované předměty a postavy nesou znaky inspirace expresionismem stejně jako využití hlediskového záběru, který napomáhá vcítění se do pocitů hrdiny. Objevuje se několik prvků, které Burton použil ve svých pozdějších dílech. Jedná se například o písečného červa s mnoha očima, jehož použil ve snímku *Beetlejuice* nebo o zombie psa, kterého můžeme vidět ve filmu *Frankenweenie*. I nyní funguje hudba jako důležitý prvek dotvářející výslednou podobu filmu. Kromě hudby a zvukových efektů, jež

jsou zde také velice výrazné, je celý film doprovázen voiceoverem ve verších, což mu propůjčuje poetický ráz. V tomto raném díle se příliš mnoho ozvláštňujících prvků neobjevuje, což se u Burtona postupem času změní. I zde však Burton zprostředkovává pohled na dva protichůdné světy, na něž lze nahlížet různými pohledy. *Vincent* vzdává poctu herci Vincentu Priceovi, jehož je Tim Burton velkým obdivovatelem. Najdeme zde také odkaz na spisovatele Edgara Allana Poea, což byl autor fantastických a mystických příběhů plných temnoty a nadpřirozena. Jak píše Colin Odell a Michelle Le Blanc: „*Film je odrazem Burtonovy lásky k hororovým filmům a literatuře a je plný odkazů na různá díla – Pád domu Usherů, Dům voskových figurín, Frankenstein a Nosferatu.*“¹⁰¹

¹⁰¹ ODELL, Colin. LE BLANC, Michelle. *Tim Burton: The Pocket Essential*. Summersdale Publishers LTD - ROW, 2005. s. 28.

Závěr

Vliv expresionismu a gotiky ve filmu (a nejen v něm) je silný, jak bylo představeno v úvodu práce. Nejvíce se expresionismus dotknul oblasti výtvarného umění a divadla. Velice silně se však projevoval také ve filmu. Vznikaly výtvarné skupiny, které sdružovaly umělce snažící se zobrazovat nejniternější pocity postav. Svým jednáním se tito umělci snažili co nejvíce odklonit od realismu, k čemuž využívali mnoho nástrojů, od využití jasných nerealistických barev až po deformace objektů. Expresionismus se stal významným směrem, pomocí něhož bylo možné vyprávět fantaskní a hororové příběhy nebo příběhy z budoucnosti, které by jinak nebyly tak působivé. Pokřivená mysl některých postav a jejich vnitřní pocity jsou vyjádřeny výtvarnými i filmařskými postupy, které byly pro expresionismus charakteristické a dokázaly v divákovi vzbudit zájem a udržet napětí. Nejvýraznější složkou filmu, jež byla expresionismem ovlivněna, byla mizanscéna. Postavy, kostýmy, dekorace osvětlení se stalo důležitou součástí filmu. Časté byly záběry na celou scénu, během nichž bylo divákovi umožněno prohlédnout si nejen postavu, ale i prostor kolem ní, s nímž se vzájemně doplňovaly. V pozdějších letech měl expresionismus i politický význam, když byl využíván jako nástroj kritiky kapitalismu a moderní společnosti. Jeho primárním úkolem však bylo vytvářet nezapomenutelná díla, která na první pohled upoutají vizuálním zpracováním.

Gotický sloh byl v expresionistických filmech hojně využíván, zejména pro svoji charakteristickou temnost a tajemnost (blíže bylo popsáno na s. 17–18). Před vznikem filmu však nejdříve vznikaly gotické romány, charakteristické fantasy a hororovými prvky. Gotický román kladl důraz na psychiku hlavního hrdiny. Ten byl nepochopený svým okolím a nešťastný, často také docházelo ke zobrazování monster, která jsou schopna kromě vzteku, hněvu a jiných negativních emocí cítit také lásku. Tyto prvky se projevovaly i ve filmu. Kromě toho byla často využívána také gotická architektura, jež dokázala v divákovi vzbuzovat hrůzu a úzkost a propůjčila filmu tajemnější atmosféru. Velmi často sloužily gotické prvky jako kontrast k romantickým příběhům dvou postav, které se ve filmech odehrávaly, čímž docházelo k jejich ozvláštnění.

Na tuto tradici navázal Tim Burton, jenž je ve svých dílech (výtvarných i filmových) velice ovlivněn, vedle dětství, expresionistickými a gotickými díly z oblasti filmu, literatury, architektury i výtvarného umění. Hrdinové jeho filmů často vykazují autobiografické prvky. Stejně jako jeho postavy, i on byl v dětství uzavřený, stydlivý a stejně jako expresionistické a gotické postavy, jsou i jeho často nepochopené okolím. Velice rád obrazuje komplikované

vztahy otce a syna, přičemž vychází z vlastních zkušeností. Častá je u Burtona dualita dvou světů, motivy smrti, rodiny nebo cirkusu, čímž vytváří díla plná protikladů a na základě využití protichůdných žánrů nabourává zavedené žánrové konvence. Potenciál expresionismu naplno rozvinul ve svých loutkových animovaných filmech. V nich nevyužil expresionismus pouze jako předlohu pro chování postav, ale také jako nástroj pro vytvoření vizuálně jedinečných děl.

Ve filmech *Na špičce celerové příšery*, *Vincent*, *Ukradené Vánoce* a *Mrtvá nevěsta* Burton propojil nejen žánry fantasy a hororu, ale zakomponováním písní a tanečních čísel se snímek řadí také mezi muzikály. Ty jsou stejně jako expresionistické filmy charakteristické výraznou gestikulací postav. Morálním ponaučením na konci příběhu a snesitelností pro všechny věkové kategorie, Burton poskytl divákům filmy vhodné pro celou rodinu, jež využívají vtip a humor typický pro grotesku. K propojení hororových prvků a vtipných situací dochází také ve *Frankenweeniem* a ojediněle i v *Ospalé díře*.

Z expresionismu a gotiky Burton čerpá inspiraci pro vzhled i povahy svých hrdinů. Tyto inspirace nachází v gotických románech i expresionistických filmech, z nichž si půjčuje divákům dříve známé postavy jako například Dr. Frankenstein a bytost, kterou stvořil. Často zobrazuje romantický vztah dvou postav na pozadí hororového příběhu plného strašidel a monster. Hrdinové se nezdají být na první pohled tím, kým jsou. Za maskou ctnosti se často skrývá nebezpečí a hlavní záporný hrdina příběhu, jako například Lady Van Tessel v *Ospalé díře* nebo doktor v *Na špičce celerové příšery*. Ve *Vincentovi* využil autobiografické prvky, aby vytvořil postavu uzavřeného chlapce nepochopeného okolím. V *Ukradených Vánocích*, *Mrtvé nevěstě* nebo *Frankenweeniem* jsou monstra kladnými hrdiny, kteří jsou schopni cítit pozitivní emoce, čímž si, i přes svůj mnohdy odpudivý vzhled, vysluhují obdiv publika. V *Ospalé díře* Burton zobrazuje zápornou postavu v podobě bezhlavého jezdce, který je schopen cítit lásku alespoň k němé tváři. Ve všech analyzovaných snímcích jsou zobrazení hrdinové svádějící vnitřní boj a jejich vztahy s okolím jsou komplikované.

Mizanscéna Burtonových filmů je propracovaná do nejmenšího detailu. Tvůrce využívá kontrastu několika odlišných prostor. Každá tato oblast je specifická svou barevností i tvarem budov a objektů. Tyto rozdíly fungují jako kontrast jednotlivých světů, kterých bývá v Burtonových filmech zobrazeno několik. Výjimkou je *Ospalá díra*, v níž není záhrobní explicitně zobrazeno. Zde byla práce s barvou a světlem využita pro zobrazení přítomnosti či nepřítomnosti zla. V *Na špičce celerové příšery* místnosti vypadají podle toho, co se v nich

odehrává. Ve *Vincentovi* jsou zobrazeny normální a snový svět, z nichž každý vypadá jinak. V *Ukradených Vánocích* i *Mrtvé nevěstě* mají obyvatelé každého světa jinou povahu, hodnoty i zvyky. Světlé barvy jsou využity pro zobrazení Vánočního města spojeného se svátkem radosti, ale i podsvětí plného mrtvol, tmavé barvy jsou využity pro zobrazení města Halloweenu, který je spojen se smrtí a duchy, nebo pozemského světa v *Mrtvé nevěstě*, čímž jsou zdůrazněny nudné životy, pokleslé hodnoty a pokřivené charaktery jeho obyvatel. Méně výrazné pastelové barvy jako béžová, žlutá nebo růžová jsou použity pro znázornění neutrálních míst, které často tvoří pojítko mezi ostatními světy. Objekty ve scénách a postavy se svými kostýmy se spolu často navzájem vizuálně doplňují a vytvářejí tak jednotnou kompozici. Svícení ve filmu se liší podle zobrazovaných lokací, kdy temnější scény vedou k budování napětí a strachu z neočekávaného a světlejší zase k uvolnění diváků. Z expresionismu Burton využívá neobvyklý vzhled postav i objektů a svícení, které umožňuje druhotnou deformaci za pomoci stínů. Hojně využívá barevné i světelné kontrasty oblíbené expresionisty.

Kamera a střih často využívá celky a polocelky, aby nebyl důraz kladen pouze na jednotlivé části, ale na mizanscenu jako celek. Ke druhotné deformaci mizansceny používá občasných rakursů kamer, nebo stíny vytvořené jemným svícením. Burton dokáže u svých diváků budovat napětí a postupně jej zvyšovat. K tomu jsou mu nápomocny již z expresionismu známé roztmívací i zatmívací střihy. Aby docílil co nejhlubšího diváckého zážitku a co nejsilnějšího vcítění do postavy, využívá hlediskový záběr, skrze který divák prožívá události stejně jako hrdina. Pomocí filtrů upravuje atmosféru jednotlivých scén a pohrává si s náladou diváků. Při tvorbě svých loutkových filmů využívá výhod stop-motion animace, při níž se loutky vyznačují trhanými pohyby, které byly typické pro expresionistické herectví.

Z analýz vyplývá, že hudba je nedílnou a důležitou součástí Burtonových filmů nejen v jeho autorských muzikálech. Zejména ve filmech jako *Ukradené Vánoce* a *Mrtvá nevěsta* jsou písničky interpretovány hrdiny a slouží jako zprostředkovatelé příběhu, čímž posouvají děj. U *Na špičce celerové příšery*, *Vincenta*, *Frankenweenieho* nebo *Ospalé díry* je hudba využita tak, aby budovala a udržovala atmosféru. V této filmové složce však dochází k jistému rozporu s expresionismem. Nejznámější expresionistické snímky sice ještě nebyly zvukové, v postprodukci k nim však byla dodávána hudební stopa. Expresionistická hudba se vyznačovala atonalitou a disharmonií. Skladatelé komponovali na základě dodekafonie, která se vyznačovala použitím dvanácti tónů stupnice, aniž by se jediný z nich opakoval.

Důsledkem toho byla hudba znějící chaoticky, bez vnitřního řádu, působící jako momentální improvizace. Danny Elfman i Ken Hilton se naopak drží zavedených tonálních a harmonických postupů, čímž vytváří hudbu příjemnou založenou na pravidelné melodii a opakujícím se hudebním motivu. Jejich hudba je příjemná pro uši diváků i posluchačů, a napomáhá lepšímu prožitku z filmu.

Velice častým postupem je pro Burtona ozvlášťování obyčejných příběhů, čímž divákům poskytuje jiný úhel pohledu na zdánlivě běžné situace. Ve všech analyzovaných celovečerních filmech se vyskytuje postava, jejíž vzhled, chování a povaha jsou ve vzájemném rozporu. V *Ukradených Vánocích*, *Mrtvé nevěstě* i *Frankenweeniem* se divák setkává s upíry, čarodějnicemi, strašidly, zombie i kostlivci. Všechny tyto postavy bývají typickými zápornými postavami hororových příběhů. U Burtona je tomu přesně naopak. Monstra jsou vyobrazena jako kladné postavy s pozitivními emocemi a hlavní hrdinové filmu, s nimiž divák sympatizuje. Nejsou zobrazovány jako bezduší tvorové, ale jako bytosti schopné cítit a myslet. Pomocí jasných barev a silného svícení Burton ukazuje místa spojená se smrtí jako veselé světy plné života a mrtvých obyvatel, kteří oplývají životem více než živí lidé. Prostřednictvím morbidních světů a postav dokáže zprostředkovat příběh plný lásky a romantiky, aniž by v divákovi vyvolal pocit nechutenství nebo odporu z toho, co vidí. V *Mrtvé nevěstě* dokázal stvořit postavu, které z kostí opadávalo maso a z těla jí trčí obnažené kosti, přesto je však viděna spíše jako půvabná a přitažlivá nevěsta. V Burtonových krátkometrážních filmech je ozvlášťujícím prvkem zobrazení postav i světů. V těchto raných dílech však ozvláštnění není tak početně zastoupeno jako v jeho pozdějších dílech. Časem tedy u Burtona dochází k početnějším ozvláštněním jeho snímků.

Z provedených analýz je patrné, že Burton má svůj specifický filmařský styl, který se v průběhu let příliš nemění. Za pomoci inspiračních zdrojů z gotiky a expresionismu vytváří vizuálně nezapomenutelná a charakteristická díla, která se těší velké oblibě všude po světě. Kromě vizuální stránky, jsou jeho filmy poutavé také příběhem a propojením několika různých a někdy i protichůdných žánrů. V Burtonových filmech často není nic takové, jak se na první pohled zdá. To je jeden z důvodů, proč jsou Burtonovy filmy po celém světě oblíbené. I když se najdou i výjimky (*Mars útočí!*), které se na první pohled nevyznačují pro Burtona typickou temnotou, jsou jeho filmy většinou vizuálně velmi podobné i s odstupem několika let mezi nimi. Nic na tom nemění ani střídající se filmové trendy. Jakákoliv předloha je Burtonovi předložena, dokáže z ní vytvořit specifické dílo, v němž jsou jasné patrné inspirace z expresionismu i gotiky, které dokáže přizpůsobit současným požadavkům diváků.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny:

- *Frankenstein*. James Whale. USA, 1931.
- *Frankenweenie: Domácí mazlíček*. Tim Burton. USA, 2012.
- *Kabinet doktora Caligariho*. Robert Wiene. Německá říše, 1920.
- *Mrtvá nevěsta Tima Burtona*. Tim Burton, Mike Johnson. Velká Británie, USA, 2005.
- *Na špičce celerové příšery*. Tim Burton. USA, 1979.
- *Ospalá díra*. Tim Burton. USA, Německo, 1999.
- *Ukradené Vánoce Tima Burtona*. Henry Selick. USA, 1993.
- *Upír Nosferatu*. Friedrich Wilhelm Murnau. Německá říše, 1922.
- *Vincent*. Tim Burton. USA, 1982.

Literatura:

- BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5.
- BERNSTEIN, Rachel. REID, Jennifer. JOHNSON, Kelsey. SHELL, Jenifer. *Tim Burton: The Artist's Process*. 2011.
- BORDWELL, David - THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- BRAMMER, Rebekah. *Tim Burton*. Screen Education, No. 83, 2016. str. 78-89. [online]. [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=623960752748940;res=IELHS> S.
- GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, 2011. ISBN 978-80-7454-112-4.
- CHAMBERS. Randall. *Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art*. (2007). [online]. [cit. 2018-06-04]. Dostupné z: http://fotoone.dot5hosting.com/documents/Burton_web.pdf .
- KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání: Barok a rokoko*. Praha: Lidové noviny, 2006. s. ISBN 80-7016-142-5.

- NEFF, Ondřej; OLŠA, Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. NEFF, Ondřej; OLŠA, Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85787-90-3.
- ODELL, Colin. LE BLANC, Michelle. *Tim Burton: The Pocket Essential*. Summersdale Publishers LTD - ROW, 2005. ISBN 1-904048-45-5.
- PELÁNOVÁ, Anita. *Výtvarné avantgardy 20. století*. Vyd. 1. Praha : Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1783-1.
- PRIEBE, Kenneth A. *The Advanced Art of stop-motion animation*. Cengage Learning, 2011. ISBN 978-1-4354-5613-6.
- *Ruští formalisté*. Katedra filmových studií. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. Praha 1. [online]. Dostupné z: http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/r_formaliste.pdf . s. 1.
- SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein*. 2. vyd., 1. vyd. v LN. Přeložil Tomáš KORBAŘ. Praha: Lidové nakladatelství, 1969.
- SMITH, Jim; MATTHEWS, J Clive: *Tim Burton*. Virgin Books Ltd: Londýn 2002.
- STOKER, Bram. *Dracula*. V Praze: XYZ, 2008. ISBN 978-80-7388-039-2.
- ŠTĚDRONĚ, Miloš. *Dodekafonie a česká hudba. Sborník prací filosofické brněnské fakulty*. Brno, 1984, s. 165–168. Dostupné z : https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/112236/H_Musicologica_1_9-1984-1_21.pdf?sequence=1 .
- THOMPSON, Kristin - BORDWELL, David. *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze : Akademie múzických umění ; Nakladatelství Lidové noviny, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.
- THOMPSON, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. In.: *Illuminace* 1998, č. 1, s. 5–36.
- TOMAN, Rolf a Achim BEDNORZ. *Gotika: architektura, sochařství, malířství*. Druhé, opravené vydání. Přeložil Blanka PSCHEIDTOVÁ. Praha: Nakladatelství Slovart, 2005. ISBN 80-7209-248-0.
- URC, Rudolf. *Animovaný film*. Vyd. 2. Martin: Osveta, 1984.
- WELLS, Paul. *Understanding animation*. London ; New York : Routledge, c1998. ISBN 0-415-11596-5.

Kvalifikační práce:

- BZENECKÁ, Kristýna. *Mizanscéna ve filmech Tima Burtona* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/h0feea/> . Bakalářské práce. Univerzita Palackého, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D..
- ČERNÁ, Lucie. *Principy animace*. [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2019-10-28]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/21003/> . Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce: doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D..
- ČÍŽEK, Ondřej (disert.). *Vizuální proměny Gotham City ve filmové sérii o Batmanovi (1989 - 2012)* [online]. Olomouc, 2014 [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: https://library.upol.cz/arl-upol/cs/detail-upol_us_cat-0166366-Vizualni-promeny-Gotham-City-ve-filmove-serii-o-Batmanovi-1989-2012/?disprec=1&iset=11 .Diplomová práce. Univerzita Palackého, Filozofická fakulta, Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D..
- KRCHOVÁ, Michaela. *Pojem ozvláštění v díle Tima Burtona* [online]. Brno, 2015 [cit. 2019-10-28]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/5xca61/> . Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Mgr. Lenka Lee, Ph.D..

Internetové zdroje:

- 15 úžasných gotických hororů a romancí, které vás uchvátí temnou vizuální stylizací, strašidelným příběhem a skvělou atmosférou | Filmkult.cz. *Filmkult - točíme nejen o filmech* [online]. Copyright © 2011 [cit. 13.01.2019]. Dostupné z: <https://filmkult.refresher.cz/7124-15-uzasnych-goticky-hororu-a-romanci-ktere-vas-uchvati-temnou-vizualni-stylizaci-strasidelnym-pribehem-a-skvelou-atmosferou> .
- 7 děsivých zajímavostí o filmu Frankenweenie: Domácí mazlíček | Ábíčko.cz. *Zábava, příroda, věda a technika* | *Ábíčko.cz* [online]. Copyright © 2001 [cit. 11.04.2019]. Dostupné z: <https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava/13410/7-desivych-zajimavosti-o-filmu-frankenweenie-domaci-mazlicek.html> .
- C I N E P U R / Mezi Bruceem Wayneem a Batmanem / Trojí pojetí jednoho mýtu.

C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily [online]. Copyright © Cinepur [cit. 30.10.2019]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=881> .

- Expressionismus | ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 05.04.2019]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=63 .
- Frankenstein (1931) - ČSFD. cz. *Česko-Slovenská filmová databáze - ČSFD* [online]. Copyright © 2011–2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/9728-frankenstein/prehled/>.
- Frankenweenie - domácí mazlíček (2012) - IMDb. *IMDb - Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1142977/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1 .
- IMDb - Movies, TV and Celebrities - IMDb. *IMDb - Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/> .
- Kabinet doktora Caligariho (1920) - ČSFD.cz. *Česko-Slovenská filmová databáze – ČSFD* [online]. Copyright © 2011–2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/9756-kabinet-doktora-caligariho/prehled/> .
- Legenda o Ospalé díře - všechna vydání | Databáze knih. *Knihy | Databáze knih* [online]. Copyright © 2008 [cit. 19.10.2019]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/dalsi-vydani/legenda-o-ospale-dire-47450> .
- Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews. *Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews* [online]. Copyright © 2019 CBS Interactive Inc. All rights reserved. [cit. 29.10.2019]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/> .
- Mrtvá nevěsta Tima Burtona (2005) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0121164/?ref =fn_al_tt_1 .
- Ospalá díra (1999) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0162661/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1 .
- Patnáct nejinspirativnějších filmů gotické subkultury. Část druhá: Electro a industrial | Sanctuary.cz. *Sanctuary.cz* [online]. Copyright © Sanctuary.cz 2019 [cit. 13.01.2019].

Dostupné z: <https://sanctuary.cz/15091-patnact-nejinspirativnejsich-filmu-goticke-subkultury-cast-druha-electro-industrial> .

- Patnáct nejinspirativnějších filmů gotické subkultury. Část první: Oldschool | Sanctuary.cz. *Sanctuary.cz* [online]. Copyright © Sanctuary.cz 2019 [cit. 13.01.2019]. Dostupné z: <https://sanctuary.cz/14989-patnact-nejinspirativnejsich-filmu-goticke-subkultury-cast-prvni-oldschool> .
- Příspěvatelé Wikipedie, Expresionismus. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. Copyright © 2018 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Expresionismus&oldid=16668606> .
- Příspěvatelé Wikipedie. Igor (character). *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [online]. Copyright © 2019 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Igor_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Igor_(character)) .
- Rodina Addamsova (TV Series 1964–1966) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 12.04.2019]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0057729/> .
- Stalk of the Celery Monster (1979) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0294940/?ref=fn_al_tt_1 .
- The Nightmare Before Christmas (1993) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0107688/> .
- The Official Tim Burton Website. *The Official Tim Burton Website* [online]. Copyright © 2009–2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <http://timburton.com/> .
- Tim Burton - ČSFD. cz. *Česko-Slovenská filmová databáze - ČSFD* [online]. Copyright © 2011–2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/2838-tim-burton/> .
- Upír Nosferatu (1922) - ČSFD.cz. *Česko-Slovenská filmová databáze – ČSFD* [online]. Copyright © 2011–2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/6860-upir-nosferatu/prehled/> .
- Vincent (1982) - IMDb. *Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb* [online]. Copyright © 1990-2019 [cit. 28.10.2019]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0084868/?ref=fn_al_tt_1 .

Seznam obrázků

Obrázek 1: <i>Ukradené Vánoce Tima Burtona</i> . Henry Selick. USA, 1993.	29
Obrázek 2: <i>Ukradené Vánoce Tima Burtona</i> . Henry Selick. USA, 1993.	29
Obrázek 3: <i>Ukradené Vánoce Tima Burtona</i> . Henry Selick. USA, 1993.	30
Obrázek 4: <i>Ukradené Vánoce Tima Burtona</i> . Henry Selick. USA, 1993.	32
Obrázek 5: <i>Mrtvá nevěsta Tima Burtona</i> . Tim Burton, Mike Johnson. Velká Británie, USA, 2005.	45
Obrázek 6: <i>Kabinet doktora Caligariho</i> . Robert Wiene. Německá říše, 1920.	45
Obrázek 7: <i>Mrtvá nevěsta Tima Burtona</i> . Tim Burton, Mike Johnson. Velká Británie, USA, 2005.	46
Obrázek 8: <i>Mrtvá nevěsta Tima Burtona</i> . Tim Burton, Mike Johnson. Velká Británie, USA, 2005.	46
Obrázek 9: <i>Mrtvá nevěsta Tima Burtona</i> . Tim Burton, Mike Johnson. Velká Británie, USA, 2005.	47
Obrázek 10: <i>Upír Nosferatu</i> . Friedrich Wilhelm Murnau. Německá říše, 1922.	47
Obrázek 11: <i>Frankenweenie: Domáci mazlíček</i> . Tim Burton. USA, 2012.	59
Obrázek 12: <i>Frankenstein</i> . James Whale. USA, 1931.	60
Obrázek 13: <i>Frankenweenie: Domáci mazlíček</i> . Tim Burton. USA, 2012.	61
Obrázek 14: <i>Frankenstein</i> . James Whale. USA, 1931.	62
Obrázek 15: <i>Ospalá díra</i> . Tim Burton. USA, Německo, 1999.	72
Obrázek 16: <i>Ospalá díra</i> . Tim Burton. USA, Německo, 1999.	73
Obrázek 17: <i>Ospalá díra</i> . Tim Burton. USA, Německo, 1999.	73
Obrázek 18: <i>Ospalá díra</i> . Tim Burton. USA, Německo, 1999.	75
Obrázek 19: <i>Ospalá díra</i> . Tim Burton. USA, Německo, 1999.	82
Obrázek 20: <i>Upír Nosferatu</i> . Friedrich Wilhelm Murnau. Německá říše, 1922.	82
Obrázek 21: <i>Na špičce celerové příšery</i> . Tim Burton. USA, 1979.	84
Obrázek 22: <i>Na špičce celerové příšery</i> . Tim Burton. USA, 1979.	85
Obrázek 23: <i>Vincent</i> . Tim Burton. USA, 1982.	91
Obrázek 24: <i>Vincent</i> . Tim Burton. USA, 1982.	91

NÁZEV:

Vlivy expresionismu a gotiky v animovaných filmech Tima Burtona: Neoformalistická analýza žánru, postav, mizanscény, kamery a zvuku

AUTOR:

Bc. Tereza Šromová

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Luboš Ptáček, PhD.

ABSTRAKT:

Cílem práce bylo provést neoformalistickou analýzu vybraných snímků Tima Burtona, jejíž základní principy byly čerpány z textu Kristin Thompsonové *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*, a určit dominanty těchto snímků, kterými jsou prvky expresionismu a gotiky. Předmětem analýz bylo nalézt tyto prvky, ty následně interpretovat z hlediska toho, jakým způsobem je Burton využívá ve svých filmech a komparovat analyzované složky mezi jednotlivými filmy. Analýzy se zaměřily na charakteristiku žánru a postav, mizanscénu, kameru, střih, zvuk a hudbu. Na základě provedených analýz bylo zjištěno, že je Burton ve svých filmech silně ovlivněn expresionismem i gotikou a jeho styl se s ohledem na žánr ani dobu příliš nemění.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Neoformalismus, expresionismus, gotika, dominanta, mizanscéna

TITLE:

Influences of Expressionism and Gothic in Tim Burton's Animated Films: Neoformalist Analysis of Genre, Characters, Mise-en-scene, Camera and Sound

AUTHOR:

Bc. Tereza Šromová

DEPARTMENT:

The Department of Theatre and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Luboš Ptáček, PhD.

ABSTRACT:

The aim of this work was to do neoformalist analysis of Tim Burton's selected films, whose basic principles were drawn from Kristin Thompson's text *Neoformalist film analysis: one approach, many methods*, and define dominants of these films, which are elements of expressionism and gothic. The subject of analyses was to find these elements, to interpret them in terms of how Burton uses them in his films and compare the analyzed components between particular films. Analyses focused on genre and character characteristic, mise-en-scene, camera, film cut, sound and music. Based on the analyses was find out, Burton is strongly influenced by expressionism and gothic in his films and his style doesn't much change considering genre and period.

KEYWORDS:

Neoformalism, expressionism, gothic, dominant, mise-en-scene