

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra divadelních, filmových a mediálních studií
Teorie a dějiny dramatických umění

Jitka Chocholatá

Analýza stylu filmu Pán prstenů: Návrat krále
(bakalářská diplomová práce)

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

Olomouc 2013

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci vypracovala samostatně a veškerou použitou literaturu a prameny jsem uvedla v příloze této práce.

V Olomouci dne _____

Jitka Chocholetá

Děkuji Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za ochotu, trpělivost a řadu cenných připomínek a rad, které napomohly utváření směru mé práce.

OBSAH:

1. Úvod	5
2. Narativní schéma filmu	10
3. Bitva na Peleennorských polích	17
3.1 Mumakilové	25
3.2 Bitva je vyhrána	29
3.3 Shrnutí postupů využitých v bitevní sekvenci.....	31
4. Porovnání.....	33
4.1 Analýza filmu Letopisy Narnie: Princ Kaspian	33
4.2 Porovnání bitevních sekvencí	37
5. Závěr.....	40
6. Seznam obrazové přílohy	43
7. Prameny a Literatura	44
8. Resumé (Summary)	49
9. Anotace.....	50
10. Annotation.....	51

1. Úvod

Film *Pán prstenů: Návrat krále*¹ měl premiéru v prosinci roku 2003² a završil tak filmovou trilogii *Pán prstenů* režiséra Petera Jacksona, natočenou podle stejnojmenné literární trilogie Johna Ronalda Reuele Tolkiena. Natočen byl, stejně jako dva předchozí díly, na Novém Zélandu, pod záštitou amerického filmového studia New Line Cinema. Zpráva o plánovaném zfilmování vyburcovala fanoušky knižní předlohy k založení nespočtu internetových fanouškovských stránek³ a blogů, na kterých se postupně objevovaly nové informace o průběhu natáčení. Sám Peter Jackson rozuměl potenciálu tohoto druhu reklamy⁴ a fanouškům v průběhu výroby poskytoval vybrané informace.

Po premiéře následovala vlna pozitivních recenzí a mnoho filmových cen, mezi jinými i Oscary za všechny hlavní kategorie z oblasti vizuálního ztvárnění⁵, přesněji za střih, mix zvuků, vizuální efekty, výpravu, kostýmy, masky a navíc ještě ceny za režii a nejlepší film roku 2003.⁶ Trilogie *Pán prstenů* se navíc zasloužila o neformální přejmenování Wellingtonu, hlavního města Nového Zélandu, na Wellywood, odkazující na spojení s Hollywoodem, díky úspěchům zaznamenaných v tamních filmových studiích.

Ani po delší době zájem o filmy neupadl. *Pán prstenů* se rozebíral na festivalech, conech⁷ a dalších setkáních fanoušků; nadále se prodávají i repliky z filmu a postavičky hlavních hrdinů. Celých deset let je *Pán prstenů* považován za zatím nepřekonanou trilogii z žánru fantasy a patří mezi vrcholná díla klasických hollywoodských filmů⁸.

¹ *Pán prstenů: Návrat krále*, rozšířená edice. Režie: Peter Jackson. USA, Nový Zéland, 2003.

² Premiéra se odehrávala ve Wellingtonu 1. prosince 2003. Do USA se film dostal 17. prosince a v České republice byl následně až 15. ledna 2004.

³ Pokud bych měla jmenovat nejznámější webové stránky, jedná se o <<http://www.lordoftherings.net>> [cit. 29. 1. 2013], <<http://www.theonering.net>> [cit. 29. 1. 2013] a v českém jazyce <<http://www.panprstenufilm.cz>> [cit. 29. 1. 2013]. Fanouškům a jejich aktivitám se hojně věnuje Kristin Thompsonová ve své knize *The Frodo Franchise (THOMPSON, Kristin. The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*, 1.vyd. University of California Press, 2007. 421 s. ISBN 978-0-520-24774-1).

⁴ Vliv dřívějšího největšího internetového fan klubu, dnes už zaniklého <www.LOTRfanclub.com>, si Peter Jackson jasně uvědomoval a rozhodl se přidat jména jeho členů do závěrečných titulků.

⁵ Až na ocenění za kameru, kterou získal film *Master & Commander: Odvrácená strana světa (Master & Commander: Odvrácená strana světa*, Režie: Peter Weir. USA, 2003.)

⁶ Celkem získal 11 Oskarů (ještě za adaptovaný scénář, hudbu a píseň *Into the West*), čímž se zařadil mezi další dva oskarové rekordmany filmy *Titanic* (1997) a *Ben Hur* (1959), kteří taktéž získaly 11 sošek. (*Titanic*, Režie: James Cameron. USA, 1997., *Ben Hur*, Režie: William Wyler. USA, 1959.)

⁷ Název con vznikl z anglického convention, neboli shromáždění. Jedná se o setkání fanoušků sci-fi a fantasy, zaměřující se na určitý seriál, film, nebo autora. Srazy trvají většinou více dnů a mají předem daný program.

⁸ Klasický hollywoodský film je v knize *Umění filmu* popsán jako styl, který se utvářel během studiové éry v USA, kde se filmová akce vyvíjí prostřednictvím jednotlivých postav a vyprávění se soustředí na jejich psychologické příčiny, vlastnosti a rozhodnutí. Cíl vytyčuje touha hlavní postavy, proti níž působí

V roce 2011 byla na Blu-ray nosičích vydána čtyřhodinová rozšířená verze filmu *Pán prstenů: Návrat krále*, se kterou budu v analýze pracovat. Natočení trilogie *Pán prstenů* inspirovalo v 21. století další adaptace knih z žánru fantasy, jako jsou *Letopisy Narnie*⁹ nebo *Hra o trůny*¹⁰.

Styl filmu výrazně ovlivnilo hojné využívání speciálních efektů, za kterými stála novozélandská společnost Weta¹¹. Často bylo v jednom záběru využito více typů efektů, například záběr s hereckou akcí byl spojen s maskou¹² prostředí, miniaturou města či hradu a CGI¹³ postavami, nebo zvířaty. Propojování více druhů efektů ovlivnilo pohyby kamery i barevné ladění jednotlivých záběrů¹⁴, a tím vytvořilo jedinečný vizuální styl celého díla. K tomu navíc přispěly další umělecké prostředky, jakými jsou výběr prostředí, líčení, masky a kostýmy.

Pro analýzu vybraného filmu využiji neoformalistickou analýzu, jak jí popsala Kristin Thompsonová ve své studii *Neoformalistická filmová analýza*¹⁵. Ta umožňuje volit si postupy a otázky speciálně pro daný film, metoda totiž není přísně daná. Je pouze souborem předpokladů a úhlů pohledu, užitých při samotném analyzování, volených tak, aby co nejkomplexněji popsaly problémy daného díla. Cílem neoformalistické analýzy je

protikladné síly, zapříčiňující konflikt. Vlastnosti a touhy postav jsou mocným zdrojem příčin a následků vedoucím ke změně a dovršení kauzálního řetězce. Tyto filmy mají uzavřenou formu. (BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011, s. 138-139. ISBN 978-80-7331-217-6)

⁹ *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*, Režie: Andrew Adamson. USA, Velká Británie, 2005., *Letopisy Narnie: Plavba Jitřního poutníka*, Režie: Michael Apted. USA, 2010., *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*, Režie: Andrew Adamson. USA, Polsko, Slovinsko, Česko, 2008.

¹⁰ *Hra o trůny*, Režie: Brian Kirk, Daniel Minahan, Alan Taylor, Timothy Van Patten, Neil Marshall, David Petrarca, Alik Sakharov, David Nutter. USA, Velká Británie, 2011.

¹¹ Společnost Weta byla založena roku 1993 skupinkou mladých filmařů, včetně režiséra Petera Jacksona, a poté rozdělena na dvě půlky, Weta Digital, specializující se na digitální efekty, a Weta Workshop, vytvářející reálné předměty, od miniatur až po kostýmy a rekvizity. Informace o společnosti a jejich projektech lze najít na WWW: <<http://www.wetafx.co.nz>> [cit. 27. 12. 2012]

¹² Masky je část prostředí natočená zvlášť na filmový pás, ve kterém kus okénka bývá ponechán prázdný. Při kopírování je maska propojena s dalším záznamem, většinou s hereckou akcí a dotváří tímto prostředím děje. Dnes už se masky vytvářejí pomocí počítačových programů.

¹³ CGI je zkratka pro Computer Generated Imagery, v překladu Počítačově generovaný obraz, který tvoří efekty skrze počítačovou animaci. Pomocí CGI lze vytvořit jak obrazy krajiny, tak i pohyblivých předmětů. Ve filmu *Pán prstenů* byl použit hlavně pro ztvárnění postavy Glůma, dublérů hlavních postav při akrobaticky nemožných kouscích, ale také pro většinu válečnicků ve velkolepých bitvách. Těch bylo možné vytvořit opravdu velké množství pomocí programu Massive, neboli Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment, česky Systém pro simulaci více aktérů ve virtuálním prostředí. Massive byl vyroben speciálně pro potřeby natáčení trilogie *Pán prstenů* zaměstnancem společnosti Weta, Stephenem Regelousem. Více informací o programu lze získat z dokumentů *Weta Digital (Weta Digital, 4. Část: Bitva o Středozemí začíná* [Pán prstenů: Dvě věže, rozšířená edice]. USA, 2011. a *Weta digital, 6. Část: Konec třetího věku* [Pán prstenů: Návrat krále, rozšířená edice]. USA, 2011.)

¹⁴ Pro ladění a opravu barev byl použit program 5D Colossus, který byl poprvé vyzkoušen právě při úpravě záběrů z trilogie *Pán prstenů*.

¹⁵ THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36. ISSN 0862-397X

najít ozvláštňující prvky, skrze které film ozvláštňuje konvenční projevy každodenního světa, a díky nim odhalit dominantu filmu. Dominanta určuje, které struktury jsou nadřazené druhým a jak se k sobě jednotlivé roviny filmu, kterými jsou styl, narativ a téma, vzájemně vztahují.

Ozvláštňující prvky a dominantu budu hledat v oblasti technické stránky filmu. Na začátku stručně popíšu stavbu narativu a systém syžetu celého filmu. Ve druhé kapitole se zaměřím na technickou kompozici sekvence *Bitva na Peleňorských polích* a analyzuji postupy využití při její výstavbě. Následně podrobně rozeberu dvě scény bitvy, části *Mumakilové* a *Bitva je vyhrána*. Ty jsem vybrala proto, že obsahují velice dynamický střih a kameru, dá se na nich demonstrovat přítomnost stylu zesílené kontinuity a obsahují velkou část dominantních prvků využívaných v průběhu bitvy. Ve scénách budu analyzovat využití střihové postupy, kameru, použití zvuku a okrajově i speciální efekty. U jednotlivých kategorií se zaměřím na jejich narativní význam a vliv na utváření tempa a rytmu filmu. Na závěr porovnáám *Bitvu na Peleňorských polích* s finální bitvou nacházející se ve filmu *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*¹⁶. Tento film bývá s trilogií *Pán prstenů* často spojován¹⁷. Mimo podobné prvky ve výstavbě bitevní konstrukce využívají oba filmy CGI vojska¹⁸ spojená s živou akcí a zasazená do počítačově vytvořeného prostředí bitvy.

Výše zmíněný termín, zesílená kontinuita, popsal David Bordwell¹⁹ v roce 2002, rok před uvedením filmu *Pán prstenů: Návrat krále* do kin. Jedná se o dominantní styl amerických filmů zaměřených na masové publikum, ve kterém je tradiční kontinuita posunuta k vyššímu stupni důrazu. K tomu jsou využívány čtyři základní postupy, a to zrychlení střihu, používání extrémních ohniskových vzdáleností, bližší rámování postav a osvobozené užívání kamery, která zůstává málokdy statická. Zesílená kontinuita vznikla za účelem strhnutí divácké pozornosti a zvýšení emocionálního dopadu.

¹⁶ *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*, Režie: Andrew Adamson. USA, Polsko, Slovinsko, Česko, 2008.

¹⁷ Například v recenzích: MAREK, Vojtěch. *Recenze: Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.gorilla.cz/article/4644-recenze-letopisy-narnie-princ-kaspian.html>>. a ČECH, Marek. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian – recenze filmu*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://avmania.e15.cz/letopisy-narnie-princ-kaspian--recenze-filmu>>.

¹⁸ Armády ve filmu *Letopisy Narnie: Princ Kaspian* byly taktéž vytvořené v programu Massive, jako v případě trilogie *Pána Prstenů*.

¹⁹ BORDWELL, David. Zesílená kontinuita: vizuální styl v současném americkém filmu, *Iluminace*. roč. 15, 2003, č. 1, s. 5-40. ISSN 0862-397X

Pro pasáže popisu bitevních scén se budu inspirovat studií O struktuře filmových bitev od Luboše Ptáčka²⁰. Studie se zabývá způsobem, jakým jsou bitvy ve filmech konstruovány a strukturovány, aby dokázaly přehledně zobrazit chaos bitevní vřavy. Každá bitva se podle něj skládá ze tří kategorií: deskriptivního popisu, mikronarativů, jelikož samotný narativ se stává moc komplikovaným pro plynulý průběh střetu, a argumentu, znamenajícího morální vyznění či ideologický apel na diváka. Jejich vzájemné střídání je často doplněno o změny v rytmu a způsobu snímání.

Pro popis jednotlivých střihačských a kamerových figur budu využívat pojmy z knih *Film Editing*²¹ od americké střihačky Gael Chandlerové a *Umění filmu*²² amerických teoretiků Davida Bordwella a Kristin Thompsonové. *Film Editing* je kniha zabývající se různými druhy stříhových figur, postupy, jakými jsou vytvořeny a jejich vlivem na diváky. Každá figura je podpořena několika příklady a názornou obrazovou přílohou. Kniha *Umění filmu* obsahuje rozsáhlejší náhled do teorie a praxe filmu. Jsou v ní rozebírány všechny postupy a struktury vytvářející film jako celek. Pro účely mé bakalářské práce je nejdůležitější část třetí, s názvem filmový styl, a z ní kapitola 5 popisující kameru, kapitola 6 zabývající se stříhem, kapitola 7 o zvuku ve filmu a kapitola 8 shrnující styl jako formální systém a obsahující návod na postup při analýze stylu a formy. Teorii stříhové skladby se v českém prostředí zabýval Jan Kučera v období 40. až 60. let. Svou rozsáhlou tvorbu završil dílem *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*²³, kterou budu využívat pouze v případě, kde bude terminologie odpovídat současným postupům.

Cílem mé práce bude analyzovat a charakterizovat vizuální styl filmu na základě analýzy jednotlivých prvků a jejich vzájemné součinnosti, zjistit, jak je bitva strukturovaná a do jaké míry se *Pán prstenů* podřizuje stylu zesílené kontinuity a tím dynamizuje narativ, popřípadě najít scény, ve kterých je tento styl porušován. Následným porovnáním vybraných filmů určím, jak moc byl film *Letopisy Narnie: Princ Kaspian* ovlivněn vizuálním stylem *Pána Prstenů: Návrat krále*. Vzhledem k jejich podobnosti v žánru a

²⁰ PTÁČEK, Luboš. O struktuře filmových bitev. *Sborník katedry teorie a dějin dramatických umění: Litteraria-Theatralia-Cinematographica*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000, s. 49-68. Acta Universitatis Palackianae Olomucensis, Facultas Philosophica, řada Philosophica - Aesthetica č. 22 ISBN 0-244-0203-3, ISSN 212-1207. Dostupné z WWW:

<http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/Aesthetica22/Aesthetica22_05.pdf>.

²¹ CHANDLER, Gael. *Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker And Movie Lover Must Know*, Michael Wiese Productions, 2009. 220 s. ISBN 978-1-932907-62-9

²² BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011. 680 s. ISBN 978-80-7331-217-6

²³ KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*, 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. 230 s. ISBN 80-7331-896-2.

narativní výstavbě očekávám, že se budou *Letopisy Narnie* inspirovat ve více oblastech technického zpracování.

Součástí textu bude obrazová příloha, která se přímo vztahuje k analyzovanému tématu a tvoří vizuální ilustraci rozebíraných scén či postupů. Z tohoto důvodu ji zařadím přímo do textu, ke kterému se bude daný obrázek vztahovat. Mezi obrázky zařadím také grafy vytvořené v programu Cinematics²⁴, pomocí kterého lze znamenat počet střihů a změřit délku jednotlivých záběrů. Jednotlivé střihy jsou zaznamenávány stisknutím klávesy mezerník, určujícím prvkem se tudíž stávají lidské smysly.

V průběhu analýzy budu využívat dokumenty, vydané na Blue Ray DVD rozšířené verze trilogie *Pána prstenů*, jelikož obsahují některé důležité informace z průběhu natáčení a postprodukčních úprav, doplněné vizuálními ukázkami.

²⁴ Více informací o programu Cinematics k nalezení na [www: <http://www.cinematics.lv>](http://www.cinematics.lv) [cit. 31. 03. 2013]

2. Narativní schéma filmu

„Právě postavy jsou kořením a tmelem trilogie“²⁵

Narativní struktura posledního filmu trilogie *Pán prstenů* je z celé trilogie nejkomplicovanější, jelikož se v ní střídá hned pět linií příběhu.

- Frodo, Sam a Glum,
- Gandalf s Pipinem
- král Théoden, Eowyn a Smíšek
- Aragorn, Legolas a Gimli
- Elrond a Arwen

Ty jsou dále rozšířené o doplňující linie zobrazující Faramira, správce Denethora, nebo vývoj na straně zla. V druhém díle, *Pán prstenů: Dvě věže*²⁶, byly linie pouze tři. V prvním díle, *Pán Prstenů: Společenstvo Prstenu*²⁷, je dokonce jen jedna. Je tudíž zřejmé, že je příběh předkládán mnohem složitěji, vzhledem k výběru uspořádání a frekvenci střídání jednotlivých scén. Ke složitosti výstavby přispívá i fakt, že se linie v průběhu filmu rozcházejí a opět spojují. Paralelní montáž, mezi nimi využívaná, přispívá k budování napjaté atmosféry a zároveň spolu linie neustále spojuje. Díky tomu například linie Froda a Sama nepůsobí tak odděleně.

Příběh je v tomto případě vyprávěn prostřednictvím všech hlavních postav vyskytující se v ději. Jedná se tudíž o naraci neomezenou²⁸, a postavy jsou zde vnímány jako diegetičtí²⁹ vypravěči. Divákovi je předloženo více informací, než mají jednotlivé postavy, a díky tomu je schopen poskládat příčiny a následky vytvářející celistvou fabuli³⁰. Mimo jiné slouží postavy jako ustalující prvky jednotlivých linií, se kterými se divák může ztotožnit. Nejsilněji to lze pocítit v bojích a akčních pasážích, kde se kamera opětovně k hlavním postavám vrací a tím napomáhá ukotvení a divákově orientaci.

²⁵ SCHMARC, Vít. *PÁN PRSTENŮ: Návrat krále - ... dokonáno jest*. [online]. 2004 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.metalopolis.net/art_downtown.asp?id=1185>.

²⁶ *Pán prstenů: Dvě věže*, Režie: Peter Jackson. USA, Nový Zéland, 2002.

²⁷ *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu*, Režie: Peter Jackson. USA, Nový Zéland, 2001.

²⁸ Neomezená narace se nezaměřuje pouze na jednoho hrdinu, ale sleduje více událostí najednou. „... víme, vidíme a slyšíme více, než je umožněno kterékoli z postav.“ – BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011. s. 127. ISBN 978-80-7331-217-6

²⁹ Diegetické jsou ty události, lidé, nebo předměty, které se odehrávají ve světě příběhu a podléhají jeho zákonitostem.

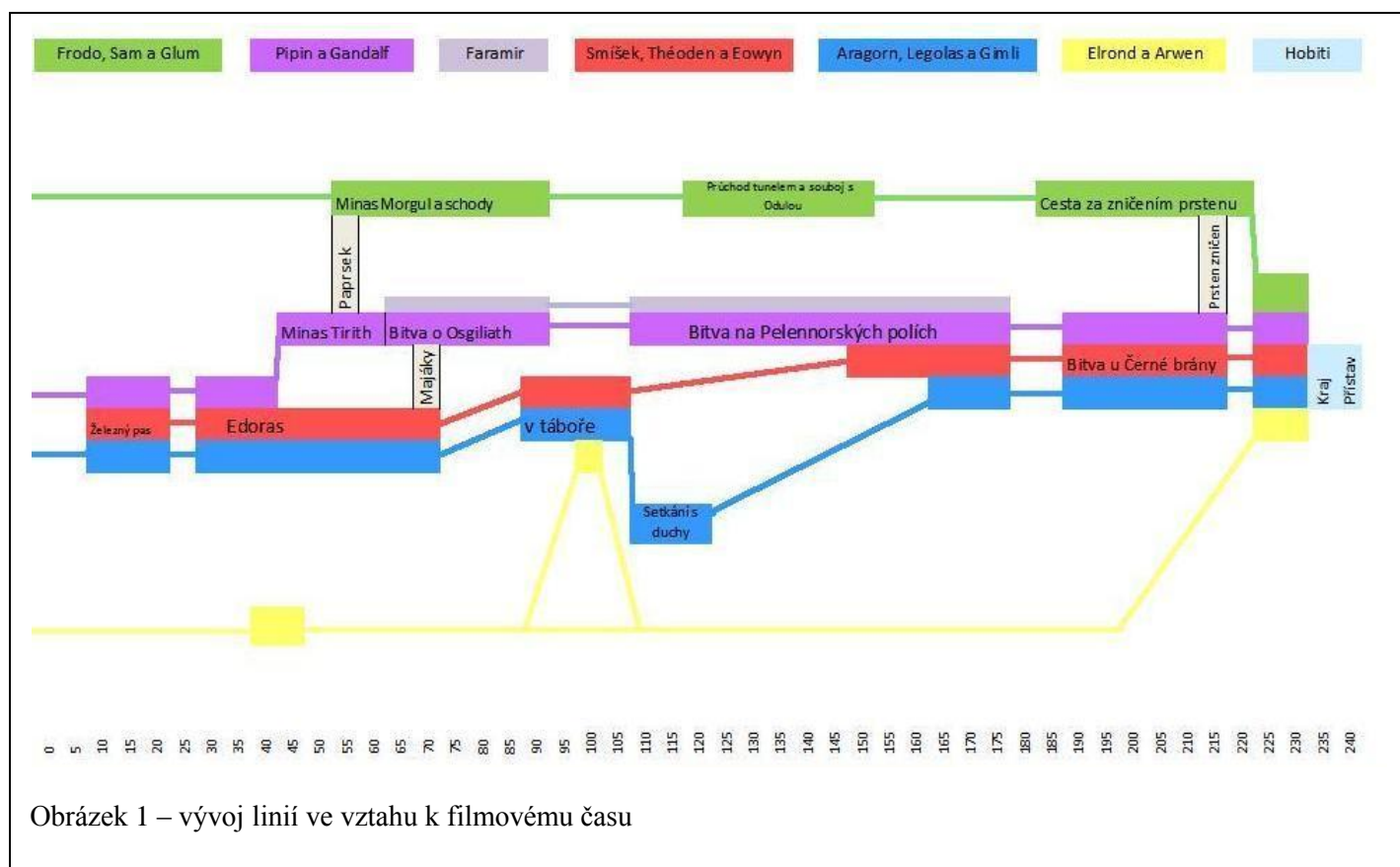
³⁰ Fabule je příběh děje, neboli soubor všech událostí vyprávění, poskládaný divákem chronologicky, po zhlédnutí filmu.

Děj je významně ovlivněn motivacemi postav jednotlivých linií. Skrze tyto motivace lze rozpoznat i funkce postav v ději a následný dějový vývoj. První linie Froda, Sama a Gluma, která je na obrázcích schémat narativu vyznačena zelenou barvou, je od ostatních linií skoro po celou dobu filmu oddělena. Cíl postav hobitů spočívá v tom, že chtějí zničit Jeden prsten. Glum k tomu tajně plánuje se zbavit hobitů a zmocnit se prstenu, čímž vytváří většinu problémů na jejich cestě a přispívá k zvýšené dynamice děje. Jedna z menších linií, vyobrazená žlutou barvou, se zabývá postavami elfů Arwen a jejího otce Elronda. Ačkoliv se tato linie objevují méně, má na výstavbu kauzality děje velký vliv. Vnáší totiž do děje znovu zkrutý meč bývalého krále Gondoru a tím napomáhají Aragornovi získat pomoc od skupinky duchů při nadcházející bitvě na Pelennorských polích. Další linie vstupují do děje spojené a se stejným cílem, zjistit Sauronovi plány a zabránit mu v dobytí Středozemě. V počátečních sto dvaceti minutách filmu vedou veškeré události těchto tří linií k Bitvě na Pelennorských polích u města Minas Tirith. V průběhu děje se rozpojují za účelem rozšíření armády a poté se v bitvě opět spojují. Následně se všichni dohromady vydávají k Černým branám Mordoru na pomoc Frodovi a Samovi. Mezi tyto linie lze ještě zařadit jednu menší, linii syna správce Minas Tirith, Faramira. V momentech před bitvou sehraává ve filmu významnou roli a, i když těžce raněn, objevuje se často i v průběhu bitvy.

Vývoj jednotlivých linií v průběhu času filmu jsem zakreslila do Obrázku 1. Jsou v něm zaznamenány důležité body děje a jejich vztah k ostatním liniím. Při spodním okraji se nachází osa filmového času, která je rozdělena po pěti minutách, kvůli čemuž jsem byla nucena i časy všech událostí zaokrouhlit na pět minut.

V závěru filmu se všechny linie spojují ve scéně Aragornovy korunovace, která trvá 5 minut a 24 sekund. Veškeré cíle a motivace postav byly završeny a následující pasáž s *Hobity*, zvýrazněná bledě modrou, už je pouhým dovětkem a dovyprávěním jejich životů. Konstrukce celé trilogie se dá specifikovat jako uzavřená, jelikož je veškerá činnost vysvětlena a objasněna. Kristin Thompsonová tento pojem popisuje: *Ta vyprávění, která poskytují veškeré informace potřebné pro zodpovězení hádanky a která objasňují účinky veškeré kauzální činnosti, lze označit za „zavřená“; tato díla dospívají k zakončení, procházejíce celým kruhem k dovršení spřažené struktury.*³¹

³¹ THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 33

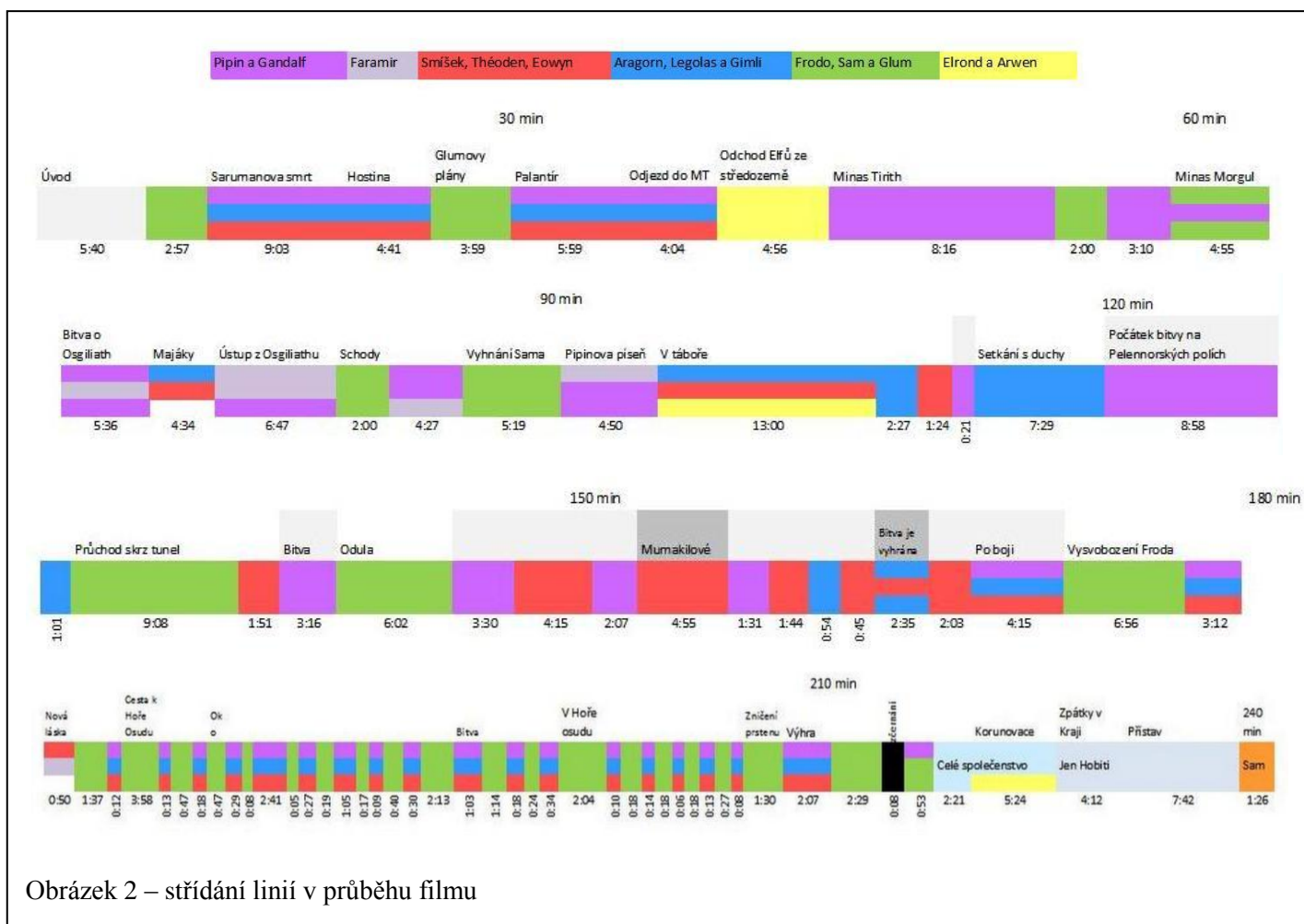


Obrázek 1 – vývoj linií ve vztahu k filmovému času

Prezentace filmového příběhu stojí na paralelní montáži, díky které, mají diváci přístup k většímu množství informací, odehrávajících se v rozdílných liniích, a navíc, jak už jsem se zmínila, tento systém napomáhá udržení napínavé atmosféry. Způsob užití paralelní montáže mezi jednotlivými liniemi je zaznamenán na Obrázku 2. Ten představuje uspořádání jednotlivých linií v průběhu filmu, taktéž v závislosti na filmovém čase. U každé scény je navíc zapsána délka trvání.

Střídání linií není pravidelné, záleží v nich na vývoji narativu, času a postupném předkládání důležitých informací, vedoucích k včasnému pochopení situace. První sledujeme převážně spojené linie Gandalfa, Aragorna a Théodena, střídající se s linií Froda a Sama. Poté co se Gandalf s Pipinem odpojí od ostatních, je pozornost nasměrována na ně, s občasnými pohledy na Froda a Sama. Kdybychom nepočítali krátkou scénu *Majáky*, která do děje na chvíli vrací Aragorna a Théodena, pasáž, ve které se film zaobírá převážně Gandalfem s Pipinem a Frodem se Samem, trvá téměř 50 minut. Následně se příběh opět vrací k Aragornovi a Théodenovi, kteří se snaží sehnat armádu do nadcházející bitvy. Po scéně *V táboře* je paralelní střih použit po kratších úsecích tak, aby zasadil akce jednotlivých linií do stejného časového úseku. Zatímco Aragorn přemlouvá duchy dávných válečníků a Théoden vyjíždí z tábora na pomoc, u Minas Tirith začíná bitva.

Chvilku poté, pravděpodobně v té samé době, se Frodo snaží projít skrz tunel, ve kterém sídlí pavouk Odula.



Obrázek 2 – střídání linií v průběhu filmu

Bitva na Pelennorských polích zabírá dlouhých čtyřicet minut, tedy celou 1/6 filmu. Na Obrázku 2 jsou pasáže bitvy zvýrazněné světle šedou barvou, tmavější šedou jsou poté označené scény, které budu v mé práci rozebírat podrobně. Bitva se vyvíjí pomocí postupného zapojování linií, jak lze vidět na obrázku 1. Ze začátku je často přerušovaná dějem jiných linií v dalších částech Středozemě. Nicméně poté, co se do ní zapojuje linie Théodena, je veškerá pozornost filmu směřována už jen na ní. Na podrobnější vývoj této pasáže se zaměřím v další kapitole.

Na obrázku 1 lze vidět, že některé linie jsou ve třech bodech propojené. Jedná se o části *Paprsek*³², *Majáky*³³ a *Prsten zničen*³⁴. Tyto scény jsou zajímavé svou výstavbou, jakou jednotlivé linie propojují, proto bych se chtěla na tuto pasáž zaměřit.

³² 0:57:05-0:59:36

³³ 1:04:29-1:08:00

Část *Paprsek* je ukázkou nápaditého využití paralelní montáže, pomocí níž jsou záběry ukotveny v čase a prostoru. Této pasáži, na obrázku 2 nacházející se ve scéně s názvem *Minas Morgul*, předchází scéna Pipina a Gandalfa, kteří na balkóně ve městě Minas Tirith diskutují o mračnu vycházejícím z Mordoru, o Frodovi a Samovi a také o nadcházející bitvě. Gandalf popisuje válečníky, kteří se k městu chystají. Mezi nimi zdůrazňuje černokněžného krále, kterého hobiti potkali již v prvním díle trilogie³⁵, jak je divákům připomenuto pomocí flashbacku. Tento král sídlí ve městě Minas Morgul, ke kterému se v následujícím záběru blíží Frodo, Sam a Glum. Poslední slova Gandalfa už zní v linii hobitů pomocí voiceoveru. V této pasáži zprvu nevíme, o jakou denní dobu se jedná, jelikož nad Mordorem se celý den rozprostírají mraky a je tam stále šero. Z města se náhle ozve burácení, kolem nejvyšší věže se utvoří světelný paprsek a ten poté vystřelí vysoko do mraků. Paprsek v zápětí pozorujeme z velké dálky, od města Minas Tirith. Zjistíme, že tyto dvě akce, rozhovor Gandalfa s Pipinem a příchod hobitů k městu, se odehrávaly ve stejném čase. Následuje již zmíněná paralelní montáž mezi těmito dvěma místy. V Minas Tirith jsou ke Gandalfovi a Pipinovi připojeny ještě záběry na obličeje vylekaných lidí a vojáků, které umocňují sílu okamžiku. Zatímco v Minas Tirith je spíše ticho, u Minas Morgul se všechno třese a hobiti mají problém se udržet na nohách. Po chvilce z Minas Morgul vylétá černokněžný král, o kterém se v minulé scéně mluvilo, a tímto se stává taktéž spojujícím prvkem; za ním vystupují skřeti a pochodují do nadcházející války. Gandalf už tuto skutečnost tuší a proto je zde střih na jeho obličej říkajíc: “*Konečně to přichází. Největší bitva našeho věku.*”³⁶ Hobiti se vydávají na cestu po strmých schodech a my ještě naposledy vidíme Gandalfa, poté se příběh vyvíjí už jen na straně hobitů.

Pasáž *Majáky* se odehrává o pět minut později. Toto propojení linií stojí na částečně odlišném systému. Zatímco předtím jsme měli společný prvek, který ustaloval děj v čase a prostoru, zde se jedná spíše o velký časoprostorový posun. Z důvodů vyslané armády z Mordoru a nespolupracujícího správce země Gondoru, Denethora, se Gandalf rozhoduje tajně zapálit maják³⁷ a úkolem pověřuje Pipina. Po úspěšném zapálení majáku stojícího nad městem sledujeme Gandalfa pozorujícího zapalování dalšího majáku. Zpráva s žádostí o pomoc v nadcházející bitvě je vyslána. Následuje minutová pasáž, ve které nevystupuje žádná z hlavních postav. Hudba se zesiluje a kamera započiná fantaskní let mezi městy

³⁴ 3:34:30-3:37:05

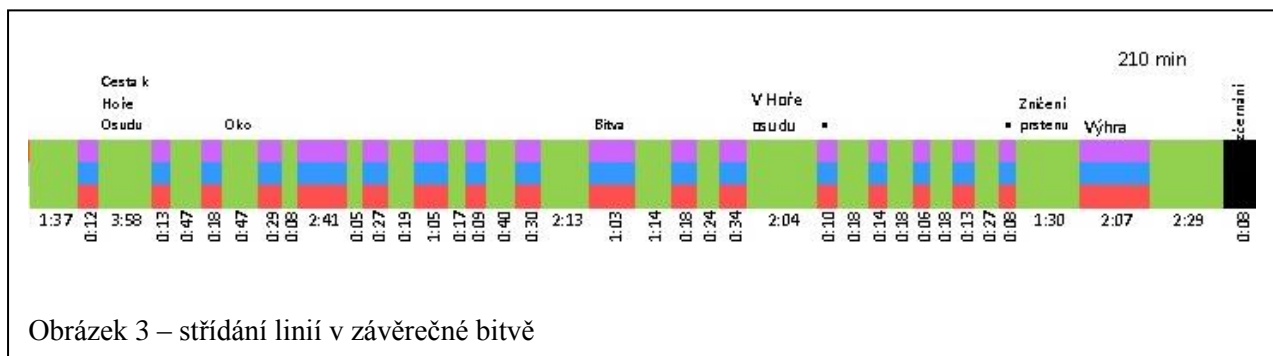
³⁵ *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu*

³⁶ 0:58:31-0:58:38

³⁷ Pomocí gondorských majáků, hranic dřeva, se provádí takzvané volání o pomoc mezi zeměmi Gondor a Rohan. Majáky se postupně rozsvěcí a tím nesou danou zprávu.

Minas Tirith a Edoras, hlavním městem Rohanu, ve kterém stále čekají Aragorn, Legolas, Gimli, Smíšek, král Théoden a Eowyn. Ačkoliv je v této pasáži pouze šest záběrů, dokáže pojmout ohromné prostředí a velké množství času. Kamera zprvu krouží nad jedním zapalovaným majákem a odkrývá další v dáli. V následujících záběrech kamera už pouze letí, první dopředu za majáky, následně dozadu před majáky. Díky tomuto stylu pohybu kamery jsou obrazy velmi rozmanité, ale stále máme pocit, že směřujeme stejným směrem. Den se mění v noc a poté zase v den. Na konci šesti zmiňovaných záběrů je řazen jeden statický, ve kterém Aragorn sedí před domkem a v dáli na horách zpozoruje jeden z majáků. Hudba náhle utichá a on se rozbíhá za králem Théodenem.

Třetí zmiňovaná část, *Prsten zničen*, je ze všech nejdůležitější, protože se jedná o vyvrcholení celé trilogie. Celá pasáž³⁸ cesty hobitů přes Mordor k Hoře Osudu a Bitvy u Černé brány trvá 30 minut a 50 sekund a je vystavěna paralelní montáží rychle se měnících linií Froda a Sama s liniemi Pipina a Gandalfa, Smíška, Aragorna, Legolase a Gimliho. Na obrázku 3 lze vidět vývoj celé sekvence, spolu s délkou trvání jednotlivých scén.



Pomocí rychlejší paralelní montáže se napětí v této sekvenci radikálně stupňuje a to i kvůli závislosti jedné linie na druhé. Jejich provázanost a vzájemné ovlivňování lze vidět už od začátku sekvence, když Sauronovo planoucí oko spatří Sama a Froda. Naštěstí díky armádě, v čele s Aragornem, která zrovna přijíždí k Černé bráně a vyzývá Saurona k bitvě, se oko odklání na vojáky, a hobiti tak mají šanci postupovat v cestě. Díky paralelnímu střihu můžeme navíc vnímat kontrast mezi naprosto vyčerpanými hobity a k boji připravenými vojáky. Ironií zůstává, že životy všech vojáků po celou dobu boje závisí na činech hobitů. Scéna vrcholí ke konci, kdy Aragorn zápasí o život s bitevním trole a zároveň Frodo bojuje s Glumem o prsten. Zde se linie střídají po deseti až dvaceti sekundách³⁹, což je rychleji než po celou dobu této pasáže, a napětí se radikálně stupňuje. Co se týče času akcí, scény nejsou v úplném časovém souladu. Během doby, kdy trol

³⁸ 3:08:27-3:39:17

³⁹ Na obrázku 3 se popisovaná pasáž nachází mezi dvěma černými puntíky.

zvedá meč nad Aragornem, vidíme v druhé linii Glumovu smrt, roztavení prstenu a ještě Sama vytahujícího Froda na skálu. I přesto slouží paralelní montáž zvyšování napětí výtečně. Po této napjaté části filmu následuje osmi sekundový záběr černé plochy, který poskytuje divákům čas na uvolnění a tvoří přechod ke konečné pasáži filmu, happyendu.

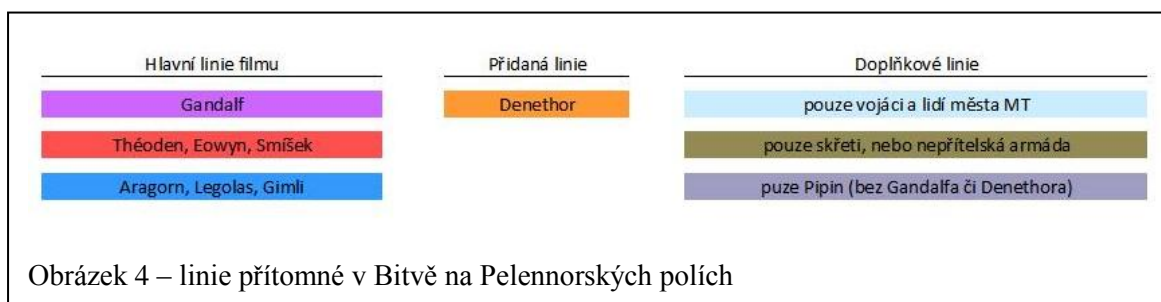
Syžet filmu je utvořen neustálým střídáním linií, které se mění podle potřeby chronologického průběhu času a také kvůli včasnému dodání důležitých informací divákům. Pomocí častých změn a velkého množství prostředí a postav je ve výsledku film zajímavý a napínavý. To je způsobeno i tím, že dialogové scény jsou střídány s vizuálně atraktivními pasážemi. Většina linií je na stejné úrovni, máme tudíž více informací než hlavní postavy a dokážeme přesněji zrekonstruovat probíhající děj. V tak komplikovaném ději by byl jiný přístup sdělování informací, například převážně z pohledu jedné postavy, spíše matoucí.

3. Bitva na Pelennorských polích

„Schyluje se k poslední bitvě. Bitvě, která rozhodne o osudu Středozemě.“⁴⁰

Bitva na Pelennorských polích se stala nejvýznamnější událostí třetího filmu trilogie, ač není úplným vyvrcholením děje. Bitva završuje události hned tří důležitých linií, Gandalfa s Pipinem, Théodena, Eowyn a Smíška, a Aragorna, Legolase a Gimliho. Tyto linie se po bitvě spojují. Mimo to je *Bitva na Pelennorských polích* velice obrazově pestrá a to hlavně díky hojnému využívání speciálních efektů⁴¹. Pro tuto pasáž bylo předem vytvořeno virtuální prostředí Pelennorských polí a města Minas Tirith, do kterého se později zasadila bitva, poskládaná z živé akce herců, animace různorodých nestvůr a smrtí postav⁴², doplněné o obrovský počet vojáků vytvořených v programu Massive. To vše bylo poskládáno a barevně sladěno tak, aby mezi jednotlivými komponenty nebyl vidět rozdíl.⁴³ Dále bylo potřeba přidat zvukové efekty a mnoho detailů, například prach, zvedající se po každém došlápnutí obřích Mumakilů⁴⁴.

Bitva v sobě obsahuje jak velice náročné pasáže bojů, tak narativní vývoj jednotlivých linií. Na obrázcích je zakreslen podrobnější rozbor bitvy, obsahující názvy scén, soustředěnost na linie, délku jednotlivých pasáží, stručný popis děje, denní dobu a styl scén. Děj opět sleduje více linií, jak hlavních tak vedlejších. Obrázek 4 představuje jejich barevné rozlišení používané v následujících obrázcích. K třem hlavním, již výše zmíněným, liniím se přidává ještě důležitá pasáž správce Denethora. Hobit Pipin přebíhá mezi Denethorem a Gandalfem, proto mu přiřazuji ještě jednu speciální linii, která je



⁴⁰LYSÝ, Jan. *Recenze: Pán prstenů: Návrat krále*. [online]. 2004 [cit. 23. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.fdb.cz/magazin/2004053103-recenze-pan-prstenu-navrat-krale.html>>.

⁴¹ Bitva obsahuje 250 trikových záběrů. Objevuje se v ní 350 000 CGI skřetů a 6 000 CGI jezdců na koních.

⁴² Každý smrtelný pád, nebo zašlápnutí koně, muselo být animováno zvlášť.

⁴³ Využití speciálních efektů a jejich spojení v jednom obraze demonstruje video *Visual Effects Demonstration: "The Mumakil Battle"* na 30 sekundové sekvenci z bitvy. (*Visual Effects Demonstration: "The Mumakil Battle", 6. Část: Konec třetího věku* [Pán prstenů: Návrat krále, rozšířená edice]. USA, 2011.)

⁴⁴ Mumakil je název, jakým tyto bájně bojové slony nazývali lidé z Gondoru. V některých recenzích, nebo na fanouškovských stránkách, je možné se setkat ještě s označením Olifant, který v příběhu používali hobiti.

v grafu zakreslená, když se na scéně objevuje pouze Pipin sám. K liniím, které sledují hlavní postavy děje, se přidávají ještě pohledy na dvě skupiny postav, vojáků a lidí z města Minas Tirith a taky skřetů nebo jiných nepřátelských vojsk, bojujících za Saurona.

Bitva je v několika momentech přerušena paralelní montáží a děj se chvilku zabývá vývojem jiných linií, které se v bitvě nenachází. Přerušeni vývoje bitvy jsou na obrázcích této kapitoly zakresleny jako svislé černé čáry oddělující některé části bitvy. Poprvé se z krátkého úvodu do bitvy, příchodu skřetů, odkláníme k Aragornovi a jeho vyjednávání s duchy dávných válečníků, kteří mají na bitvu později značný vliv. Podruhé, po celých devíti minutách obléhání, mají diváci opět šanci si odpočinout a vrací se opět k linii Aragorna a následně k Frodovi, který prochází nebezpečným tunelem, a ještě k Théodenovi, vyjíždějícímu s vojáky k bitvě. Následuje tři minutová pasáž bitvy, po které je zařazeno poslední přerušeni a to Samovým zápasem s pavoukem Odulou. Posléze už zůstává film zaměřen pouze na bitvu, ale i v té se začínají objevovat pasáže klidnějšího rázu, u kterých si může divák odpočinout a zpětně zrekonstruovat co se v dynamické části událo. Klidnější pasáže se zabírají vývojem narativu a obsahují méně deskriptivních záběrů bitvy. Liší se především delšími záběry a pomalejším tempem střihu. Taktéž kamera je stabilnější, nejsou zde využívány rychlé švenky. Hudba v těchto momentech nehraje žádná, nebo jen tichá, a herci mluví šepem, což vytváří výrazný kontrast k dynamickým hlasitým scénám. Na obrázcích 5 až 10 je typ scény zaznamenán vždy na spodním řádku u každé scény.

Nyní se budu detailněji zabývat jednotlivými částmi bitvy. První delší pasáž, nazvaná *Obléhání Minas Tirith*, propojuje pomocí křížového střihu dvě události odehrávající se ve městě a před branami města. Vývoj této části je zaznamenán na obrázcích 5 a 6. Minas Tirith začínají obléhat skřeti. Ovšem správce Denethor si zažívá krizi, smrt syna, která způsobuje jeho šílenství a následný pád. Jednotlivé části těchto dvou dějů se střídají velice rychle, průměrně po čtrnácti sekundách, tudíž působí propojeně a gradují zoufalství, které si zažívají lidé ve městě. Dalo by se říci, že do chvíle, než Denethor pohlédne z ochozu a spatří obrovskou armádu skřetů⁴⁵, se jedná o paralelní montáž, jelikož zde není jediný prvek, který by tyto dvě linie spojoval. Až poté co Denethor armádu spatří a uvědomí si, že jeho město se ocitá v bitvě, se děje propojují a nastává střih křížový. Od tohoto momentu⁴⁶ se střídání míst děje výrazně zrychluje,

⁴⁵ 2:00:40

⁴⁶ 2:00:48; Na obrázku 5 nadepsané číslem 11.

průměrně po čtyřech sekundách, čímž se vytváří větší dynamičnost. Následující pasáž je z části postavena na využití Kulešova efektu. Denethor křičí rozkaz opustit místa a vojáci se otáčejí, ovšem po celou dobu vidíme buď pouze detail Denethorova obličeje, nebo polodetaily a polocelky vojáků. Pasáž neobsahuje žádný ustavující záběr, ve kterém by se vojáci či Denethor nacházeli společně, a který by naznačil, jak daleko správčův rozkaz, opustit místa, dolehl. Bez správné návaznosti záběrů a Denethorova křiku, připojeného ve voiceoveru, by záběry otáčejících se vojáků nedávaly smysl. Velení se ujímá Gandalf a obrana města začíná. Kamera se dynamizuje a je po celou dobu v pohybu. Začínají se užívat rychlejší švenky, ruční kamera, nahlledy i podhledy a střídají se všechny druhy

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
název	Skřeti přichází																			
čas	1:50:48 - 1:51:09	1:58:38 - 1:58:49	1:59:07 0:18	1:59:19 0:12	0:05 0:10	1:59:49 0:15	2:00:06 0:17	2:00:17 0:11	2:00:48 0:31	0:05	0:08	0:08	0:03	0:01	0:04	0:05	0:03	0:06	2:01:48 0:21	
doba	den																			
děj	skřeti pochoduji k MT	skřeti už se blíží	kůň táhne Faramirovo tělo	skřeti připravují katapulty	vojáci nesou Faramira	skřeti generál seskakuje z vrka	Denethor běží naproti vojákům, vidí syna	generál dává rozkaz ke katapultu	na vojáky údadají hlavy lidí	Denethor pláče nad synovou smrtí, Pipin zjišťuje že Faramir stále žije, ale Denethor neposlouchá, spatří armádu	skřeti střílí kameny	Denethor ztrácí naději	skřeti střílí	stěny města se hrouťí	generál se směje	lidé a vojáci panikaří	je přesvědčen že ho Théoden zradil	střílí	budovy padají	Denethor velí k úprku, Gandalf ho sráží k zemi a přejímá vlení
typ scény	dynamická																			

Obrázek 5 – Bitva na Pelennorských polích, první část

	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
Obléhání Minas Tirith																					
čas	2:02:17 0:29	0:10	0:09	2:02:48 0:12	0:07	0:02	2:03:39 0:42	0:07	0:01	0:03	0:07	0:10	2:04:28 0:21	0:08	0:07	2:05:08 0:25	2:05:25 0:17	2:06:27 1:02	2:07:14 0:47	0:04	2:07:36 0:38
den																					
Gandalf projíždí městem až na hradby, kde dává povel katapultům	mezi skřety padají sutiny města, střílí	kamera letí spolu s kamenem mezi skřety	kameny ničí hradby, s vojáky přibíhá Pipin			na generála padá kámen, uhýbá, přilétají Nazgúlové, snáší se na město		Nazgúlové	Pipin si drží uši	Nazgúlové s chazují vojáky	kameny padají do skřetů, Nazgúlové útočí ve městě	Pipin je davem lidí sražen k zemi	veže se skřety se blíží k hradbám	skřeti se dostávají na hradby, boj	útočí beranidlem na bránu	Pipin přichází na hradby, kde se bojuje, Gandalf ho posílá pryč	dveře nechtějí povolit, skřeti přináší Grond (beranidlo)		skřeti skandují "Grond"		
typ scény	dynamická																				

Obrázek 6 – Bitva na Pelennorských polích, druhá část

záběrů od velkých celků až po detaily. Hudba je v této pasáži výrazně hlasitější. Jednotlivé záběry se ustalují na jedné až dvou sekundách. Nachází se zde velice časté rámování herců v polodetailech a detailech a to i v akčnějších pasážích, jako například v přímém souboji Gandalfa se skřety, který je mimochodem jeden z nejrychleji stříhaných soubojů jediné

postavy ve filmu⁴⁷. Bitva se vyznačuje velkou obrazovou rozmanitostí. Po leteckém záběru Nazgûla je například zařazen obraz Pipina, snímáný ruční kamerou, nebo je po celku vojáků ve městě vložen detail na obličej skřeta na polích. Není divu, že po takto obrazově náročné pasáži následuje záběr na poklidně plující loď pirátů.

Po návratu zpět k bitvě vidíme, že již nastala noc. Tato sekvence, *Proražení brány*, pokračuje ve stejném duchu jako předchozí část a to velice dynamicky, až na klidný úsek patřící linii Denethora. Scéna je rozdělena na Obrázku 7. Denethorovu pasáž, označenou číslem 45, nepodbarvuje žádná hudba, jen jeho hlas a chvílemi vzdálený hluk bitvy. Kamera je velice klidná, stavěna staticky, doplněná o jemné nájezdy nebo pomalou jízdu. Střih podporuje výstavbu narativu. Následný střih zpátky do centra bitvy je tudíž velice silný a kontrastně hlučný.

42			43		44		45			46		47		48		49		50		51		52		53		54	
Proražení brány														První část města padla													
2:19:37 - 2:19:58 0:21		až 2:20:11 0:13		0:05		až 2:21:47 1:31			0:06		0:07		až 2:22:53 0:53			2:28:55 - 2:29:51 0:56		0:10		až 2:30:26 0:25		0:04		až 2:31:01 0:31		až 2:32:25 1:24	
noc														noc										ráno			
skřeti i katapultují zapálené koule, stále se snaží prorazit bránu		Gandalf svolává vojáky k bráně		Gronď naráží do brány, pohled na hořící město		Denethor vychází na nádvoří, za ním vojáci nesou Faramira, jde přes lávku na hřbitov, za výpravou jde Pipin, vchází do hrobky, sděluje, že má v plánu se se synem upálit			vojáci čekají za bránou		natahují gronda		gronď proráží bránu, vchází bojový trolové a za nimi skřeti, boj			vojáci staví hranici, Pipin vchází do hrobky, snaží se Denethora přesvědčit, že Faramir není mrtvý, Denethor ho vyhazuje ven		Pipin hledá Gandalfa		první okruh města padl, Gandalf velí k stupu do druhého		generál velí k obsazení města		skřeti zabíjí vojáky, staré, ženy i děti		Pipin nalézá Gandalfa, sděluje mu Denethorovi plány, Gandalf vyjíždí zachránit Faramira, cestu jim zastoupí Nazgûl, chce Gandalfa zabít, když v tom se v dále ozývají rohy	
dynamická				klidná				dynamická				klidná				dynamická											

Obrázek 7 – Bitva na Pelennorských polích, třetí část

Po dalším přerušení, trvajícím šest minut, se akce překvapivě nenavrací hned do centra vřavy, ale zobrazuje další klidnější pasáži správce Denethora. To je způsobeno tím, že předchozí scéna, Samova souboje s Odulou, je dynamičtějšího rázu, tudíž je klidnější pasáží vyrovnávána. Na začátku scény opět nehraje žádná hudba, ta se potichu rozeznívá až v momentech, kdy začne Pipin rvát, že Faramir není mrtvý, a tím přináší scéně chmurný nádech. Následné Pipinovo hledání Gandalfa je snímáno ruční kamerou. Snímání Pipina⁴⁸, běžícího skrz město, je ve všech případech prováděno stejným způsobem. Scéna je poskládána z nadhledů na jeho obličej a podhledů, ve stylu hlediskových záběrů. Záběry jsou natáčených v polodetailech, rozklepanou ruční kamerou. Díky tomuto stylu divák vnímá hobita jako malou postavu mezi velkými vojáky a vidí jeho zmatenost v bitvě, která

⁴⁷ Pro tento třiceti tři sekundový úsek jsem provedla měření v programu, přičemž průměrná délka jednoho záběru vychází na 1,3 sekundy. LotR – Gandalf's fight. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13484>.

⁴⁸ 2:04:30-2:04:37 a 2:29:53-2:30:00

se kolem něj odehrává. Následná montáž, průniku skřetů do města a brutálního vraždění vojáků⁴⁹, je poskládána ze záběrů taktéž natáčených převážně ruční kamerou. Je zde využita proto, že se nejedná o systematický boj vojáků, ale zápas o holé životy vyděšených lidí. Při sledování boje skrz ruční kameru, posazenou ve stejné výšce v jaké jsou umírající vojáci, se divák dokáže do situace mnohem lépe vcítit, než kdyby vraždění sledoval ve velkém celku nebo skrze panoráma ulic. Specifickou atmosféru vytváří i zvuk, kde je hluk vřavy ztišen, aby se hlavním prvkem staly smutné tóny zpěvu, zdánlivě kontrastní k brutálnímu vraždění. Po obrazovém popisu beznaděje, přichází více narativní a stylově odlišná pasáž Gandalfova střetnutí s Nazgûlem. Kamera už se tolik netřese, zato díky malému počtu postav, může rámovat velice blízko. Proto je scéna poskládána většinou z detailů, doplněných o celky a polocelky náročnějších akcí, jako je například pád z koně, který by v detailu nebyl srozumitelný. Rychlý střih a blízké rámování sekvence je projev zesílené kontinuity.

Gandalfův život zachraňuje včasný příjezd Rohirů, vojáků z Rohanu, který je sledován v sekvenci *Nová naděje*, na Obrázku 8. Zajímavé je, že se příjezd záchrany odehrává za stejných podmínek jako v případě příjezdu posil v *Bitvě o Helmův Žleb* v druhém díle trilogie, *Pán prstenů: Dvě věže*. V obou případech totiž armáda přijíždí za úsvitu a na skřety se řítí z kopce dolů. Vyměněny jsou pouze pozice zachránců, kde v prvním případě přijíždí na pomoc Gandalf králi Théodenovi, v tomto pak nevědomky Theodén zachraňuje Gandalfa. I střihová skladba těchto příjezdů do bitev je podobná, postavená na křížovém střihu. V této sekvenci je na každé straně bojiště vždy ukázán celek a detail, které jsou občas proloženy dalšími druhy záběrů. U vojáků se kamera stále vrací

		55	56	57	58	59	60	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
		Nová naděje (příjezd Rohirů)																					
0:07	až 2:33:18 0:46	0:10	až 2:34:09 0:41	0:02	až 2:35:25 1:14	0:04	až 2:35:41 0:12	0:03	0:04	0:02	0:04	0:03	0:03	0:04	0:02	0:03	0:02	0:01	až 2:36:26 0:14	0:03	až 2:36:40 0:11		
		rozbřesk																					
generál se otáčí za zvukem rohů	na obzoru se objevuje armáda, Théoden pozoruje město, vidíme i Eowyn a Smíška	skřeti se připravují	Théoden vydává rozkazy, motivuje vojáky	skřeti dvystojí zbraně	vojáci vyjíždí na skřety	skřeti pochodují proti vojákům, natahují luky	koně běží	skřeti střílí	někteří vojáci jsou zasaženi	střílí	někteří zasažení	střílí	běží	generál se zalekl, pohled na nájezd vojáků	běží	bojí se	běží		rohanští vojáci vběhnou do skřetů, pobíjí všechny v cestě	generál a armáda za ním couvají	všechny pobíjí		
		dynamická																					

Obrázek 8 – Bitva na Pelelornských polích, čtvrtá část

⁴⁹ 2:30:36-2:31:20

k hlavním postavám a v detailech či polodetailech je divákům přibližuje. Stávají se symbolickými zástupci všech jezdců, kteří se v šarvátce nachází. Čím blíže se armáda přibližuje, tím rychleji se záběry na jednotlivé strany střídají a rámování se zmenšuje. Tento fakt jde vidět na obrázku 8, ve scénách 72 až 82. Jelikož je dodržováno pravidlo osy, vojáci jedou zleva doprava a skřeti stílí zprava doleva, je náhled na situaci ve velice blízkém rámování možný a srozumitelný. Ustavující a znovuustavující záběry, kde můžeme spatřit jak vojáky, tak i armádu skřetů, popřípadě jejich vzdálenost od sebe, jsou zařazovány jen zřídka.

Po dynamické akci následuje opět klidnější narativní scéna, nazvaná *Smrt správce Denethora*. Tato pasáž je o trochu živější, než předchozí klidné scény. Je podbarvená hudbou, a ač se nejedná o tak akční pasáž, jako jsou ty bitevní, je zde použit rychlejší střih po jedné až dvou sekundách. Tragédie v podobě Denethorovi smrti se stává nicotnou v momentě, kdy se kamera, ze záběru na jeho skok z nádvoří, rychle vzdaluje od města a odkrývá zuřící bitvu pod ním. Z velkého celku bitvy je opět vytvořen velký obrazový skok, střihem na polodetail bojujících vojáků. Následuje pasáž nazvaná *Mumakilové*, kterou budu podrobněji rozebírat v následující podkapitole.

86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
Smrt správce Denethora	Mumakilové								Bílé břehy	Nazgûl
až 2:38:47 2:07	až 2:39:25 0:38	0:06	0:07	0:04	0:07	až 2:40:00 0:11	0:05	až 2:43:43 3:38	až 2:45:14 1:31	až 2:46:57 1:43
ráno										
Denethor se polevá, chce ať ho zapálí, v tom se objeví Gandalf s Pipinem, Denethor zapaluje hranici, Gandalf ho sráží dolu, Pipin zachraňuje Faramira, Denethor padá na hranici a začne hořet, běží na nádvoří a skáče dolu, záběr na bitvu	vojáci bojují, skřeti utíkají, z dále se ozývá dunění	v dále se objevují Mumakilové	bojovníci na Mumakilech troubí	vojáci se zalektí	běží kupředu	vojáci se řadí do linií	běží	vojáci jim běží vstříc a začíná boj, dva Mumakilové se sráží a padají na zem, Eowyn a Smíšek skoří dalšího Mumakila, jiný padající Mumakil schodí Eowyn a Smíška z koně, bojují na zemi	zbylí vojáci čekají za menší branou, kterou se skřeti snaží prolomit, Gandalf a Pipin si povídají o smrti	stále probíhá boj s Mumakily, vojáci se sekupují, v tom kráče Théodena sráží Nazgûl z koně, Eowyn se Nazgûlovi postaví do cesty a zabije ho, poté bojuje s černokněžným králem, ten jí sráží k zemi
klidná	dynamická								klidná	dynamická

Obrázek 9 – Bitva na Peleonnorských polích, pátá část

Dynamickou scénu s Mumakily střídá krátká klidná pasáž nazvaná *Bílé břehy*. Tato scéna je opět otevřena pohledem na hořící město a bitvu odehrávající se na polích, ve které lze spatřit i obří Mumakily. Letící kamera se otáčí doleva a odkrývá pohled na trola, snažícího se rozrazit poslední bránu, dělicí přeživší vojáky od jisté smrti. Na druhé straně je situace ještě ustálena dvěma záběry na vojáky a Gandalfa s Pipinem, sedící opodál. Poté co byly divákům známé postavy ukotveny v prostoru, následuje blízko rámovaný rozhovor bez nutnosti znovuustavujících záběrů. Scéna je klidná, až na zvuk tlučení do dveří a i ten se v průběhu rozhovoru vytrácí. V momentě, kdy začne Gandalf vyprávět o bílých březích,

se ozve tichá melodie. Gandalf a Pipin spolu diskutují skoro šeptem a po celou dobu rozhovoru jsou rámováni pouze v polodetailech a detailech. Jejich rozhovor je přerušen náhlou hlasitou ránou, jak trol praští kladivem do dveří. Všichni se připravují na průnik skřetů dovnitř a v tomto momentě je pozornost přesunuta zpátky k boji na Pelelennorských polích.

Překvapivě hned první záběr ve scéně *Nazgûl* ukazuje jezdce na koni, kterého v zápětí zašlapuje obří noha Mumakila. Hlasitost zvuku se v této scéně zvyšuje a kamera se dostává do pohybu. Předchozí záběr, polodetail na Pipinův obličej, je s prvním záběrem této scény spojen hudbou, takže přechod nevyvolává takový šok, jak by se dalo očekávat. Kamera je stále v pohybu, ale už se nejedná o zmatenou bojovou pasáž, jaké proběhly dříve, počet postav se totiž snížil na tři. Scéna je dynamická jen do takové míry, aby se divák zvládl orientovat, i když při souboji se tato srozumitelnost dostává skoro na pokraj. Po celou dobu scény je využíváno blízké rámování. Záběry na černokněžného krále jsou postaveny na velkých pohledech, které zdůrazňují jeho velikosti a strašlivost. V okolí souboje lze stále vidět bojující vojáky, skřety, Mumakily a v dálce i město Minas Tirith. Prostor okolo postav je velice rozsáhlý, avšak je zahalen v kouři a prachu, tudíž je divácká pozornost směřována na probíhající souboj Eowyn.

Poslední část bitvy je rozdělena na Obrázku 10. Konečně se objevuje pomoc v podobě duchů. Tato scéna je krátká a pouze informuje, že se do bitvy připojují i Aragorn, Legolas a Gimli. Je otevřena delším záběrem na přístav, za kterým je v dalším plánu vidět probíhající bitva a za ní ještě město Mina Tirith. Kamera pomalu odjíždí a do záběru vplouvají lodě. V momentě, kdy z lodě vyskakují Aragorn, Legolas a Gimli se ozývá hudba, která udává rytmus následující scény. Výpad duchů do skřetů je poskládán převážně ze záběrů a protizáběrů a je zobrazován ve větších měřítkách s častými

97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
Armáda duchů	Smrt černokněžného krále	Bitva je vyhrána									Smrt krále Théodena	Po bitvě				
až 2:47:51 0:54	až 2:48:36 0:45	0:10	až 2:48:59 0:13	0:04	0:09	0:07	0:05	0:08	až 2:51:03 1:31	0:09	až 2:53:14 2:02	až 2:54:21 1:07	až 2:55:13 0:52	až 2:56:12 0:59	až 2:56:37 0:25	až 2:57:29 0:52
den														noc	den	noc
k přístavům připlouvá loď a z ní vyskakují Aragorn, Legolas, Gimli a duchové, pobíjí skřety	Smišek dostává černokněžného krále na kolena a Eowyn ho zabíjí	bojují	Eowyn se plazí před skřetím generálem	bojují	Eowyn se plazí k meči	bojují	nemůže na meč dosáhnout.	Aragorn a Gimli generála zabíjí	Legolas vybíhá na Mumakila a zabíjí ho, ostatní pobíjí zbytek skřetů	duchové stoupají po městě a osvobozují ho	Eowyn se baví s Théodenem, ten poté umírá	Aragorn propouští duchy	hledají přeživší, Pipin nalézá Smiškův plášť, Éomer (bratr) nalézá Eowyn	Aragorn se přišel podívat na Eowyn, ta se probouzí	Eowyn se probouzí v posteli, vychází ven a setkává se s Faramirem	Pipin nachází Smiška
dynamická	dynamická	dynamická									klidná	klidná				

Obrázek 10 – Bitva na Pelelennorských polích, šestá část

ustavujícími záběry, díky nimž diváci neztrácejí orientaci a mohou si vychutnat pohled na plynule se pohybující duchy.

Následná scéna začíná stříhem na polodetail vystrašeného obličeje Eowyn. Moment zničení⁵⁰ černokněžného krále se odehrává v celku s kulisou stále probíhajících okolních bojů. Nejedná se však o pouhý deskriptivní popis boje, protože v sobě obsahuje příběh, který posouvá linii, a částečně i celou bitvu, dál. Zde se napojuje poslední vypjatá situace a tou je sekvence *Bitva je vyhrána*, která se skládá ze střídajících se linií Eowyn a Aragorna. Tuto pasáž budu rovněž analyzovat později.

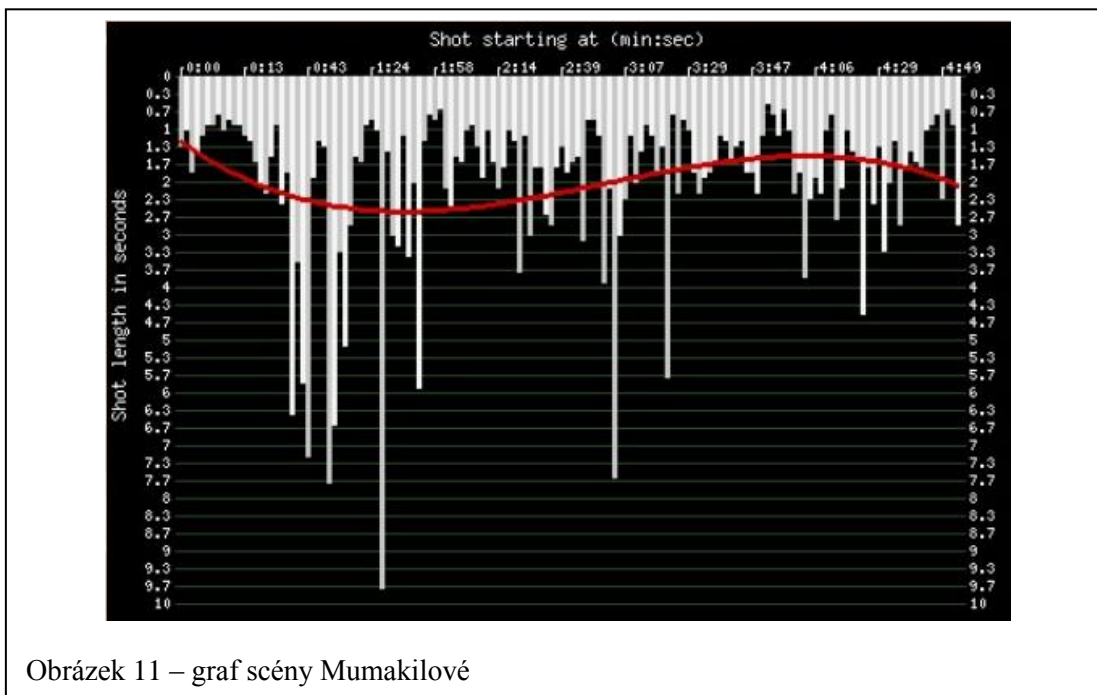
Nakonec je zařazeno větší množství klidnějších pasáží, které bilancují počet padlých a dopady, které bitva měla. *Smrt krále Théodena* je poskládaná z polodetailů natáčených statickou kamerou a je podbarvena tichou hudbou. Postavy mluví šepem, hlavní důraz je kladen na jejich prožitky. Poté je divákům ukázáno bojiště, nespočet mrtvol a vojáci hledající přeživší. Zvuk je tíživý, poskládaný jen z ruchů látek plápolajících ve větru a zvuků zbroje procházejících vojáků. Následná pasáž, ve které se jde Aragorn podívat na zraněnou Eowyn, je od těch předchozích odlišná a to častým používáním prolínání. Hlavní zvukovou stopu zde tvoří píseň. Herecká akce v této pasáži je pomalejší a napomáhá klidnému vnitřnímu rytmu záběru, ve stylu použité hudby. Styl prolínání a hudba pokračují ještě do další části, ve které se již odpočatá Eowyn setkává s Faramirem. Je zvláštní, že byla scéna jejího uzdravení zařazena již tak brzy po bitvě a navíc osvětlena ranním světlem, jelikož následující záběr, nalezení Smíška, probíhá opět v noci. Vyznívá to tedy, jako by Pipin Smíška hledal celé dva dny. Scény *Smrt krále Théodena* a *Po bitvě* trvají dohromady šest a půl minuty a průměrná délka stříhu je dokonce 5,6 sekund⁵¹.

⁵⁰ Vzhledem k tomu, že se černokněžný král spíše rozpadne, než se jeho konec nazývá smrtí.

⁵¹ Graf pro tyto dvě pasáže lze najít na internetu. LotR – Smrt krále Théodena a Po bitvě. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13488>.

3.1 Mumakilové

Pro obě analyzované části jsem vytvořila grafy v programu Cinematics, na které budu zpětně odkazovat. Délka této scény je čtyři minuty padesát pět sekund a obsahuje 178. Průměrná délka záběru je dvě sekundy. Graf⁵² znázorňující délky jednotlivých záběrů, je na obrázku 11.



Obrázek 11 – graf scény Mumakilové

Tato scéna začíná velice dynamickým znázorněním bitvy, stříhané v rychlém tempu. Celé bojiště bylo ukázáno na konci předchozí sekvence, tudíž pro tuto pasáž není potřeba ustavujících záběrů, které by napomáhaly orientaci. Divák si je vědom toho, že se jedná o pokračování děje ze scény *Příjezd Rohirů*. Pro pojmenování využitého střihu neexistuje žádný známý termín. Záběry jsou za sebe řazeny tak rychle, zdánlivě diskontuitně, že navozují pocit zmatenosti. Avšak na každou akci, lze najít příslušnou reakci. Když voják sekne mečem, vždy vidíme, komu byla rána směřována. Rovněž jsou do popředí přeneseny všechny hlavní postavy linie (Denethor, Eowyn, Pipin, Eomer), které jako by zastupovaly celou armádu. Boj je snímán v polocelcích, polodetailech, občas dokonce v detailech, což je pro konstrukci bitvy celkem neobvyklé. S podobným přístupem výstavby bojové scény přišel Robert Bresson v úvodní bitvě filmu *Lancelot od jezera*⁵³.

⁵² Graf se nachází i na internetu, kde je možné ho prozkoumat podrobněji záběr po záběru. LotR 3 – Mumakil Battle. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13447>.

⁵³ *Lancelot od jezera*, Režie: Robert Bresson. Francie, Itálie, 1974.

Bresson chtěl, přes neposkytnutí jakýchkoli informací o plánu bojiště a zaměřením se jen na naturalistické detaily boje, rozbít konvenční zobrazování bitev.

První náznak toho, že se něco děje, je představen v dlouhém detailu na obličej krále Denethora. Jedná se o první delší záběr sekvence, na Obrázku 11 jasně viditelný. Poté můžeme zaslechnout ruchy, které se do té doby neobjevovaly, a to zvuk dusajících nohou a vzdálený válečný pokřik. Následná pasáž je vytvořena větším množstvím dlouhých záběrů, mapujících situaci. První velký celek, přinášející informace o bojišti, je rozdělen do čtyř plánů. V popředí vidíme armádu Rohirů, v dalším plánu se nachází skupina utíkajících skřetů, vytvořených v programu Massive. Ve třetím plánu se z prachu vynořují Mumakilové a pozadí dokresluje velké černé pohoří Mordoru. Poté se ozývá roh, přičemž je střiženo na polodetail troubícího válečníka, jedoucího na Mumakilovi. Je zde přesun z velkého celku na polodetail, bez jakéhokoli mezikroku. Tento postup, zobrazování nové situace ve velice blízkém rámování, je režisérem Peterem Jacksonem velice oblíbený, jelikož se objevuje ve všech filmech trilogie. Polodetail se následně oddaluje a konečně odkrývá pochodující Mumakily, které tímto představuje. Opět zde nastává často využívaný křížový střih mezi dvěma armádami. Postavení armád je po celou dobu přehledné i bez využívání znovuustavujících záběrů, jelikož film respektuje pravidlo osy. Následný pohled na Mumakily, podrobně představuje jedno ze zvířat pohybem kamery od hlavy až po nohy, mezi kterými probíhají skřeti. Jeho ohromnost je znázorněna dunícím zvukem⁵⁴ a zvedajícím se prachem při dopadu jeho nohou. To že se jedná skutečně o jednu akci, lze vnímat pomocí ruchů. Zvuky jdoucích Mumakilů a bojovníků na nich, jsou slyšitelné také při záběrech na vojáky, jen z větší dálky. Jednotlivé linie, vojáků a Mumakilů, jsou střídány v pomalejším tempu. Na obrázku 11 se jedná o pasáž začínající před časem 0:43 až po 1:24. Zde jde názorně vidět, že jsou některé záběry výrazně delší, vzhledem k průměrné délce záběru, na grafu zvýrazněné červenou čarou. Díky tomuto je ve scéně stupňováno napětí z očekávání. Vojáci jsou chvíli zaskočení a bojí se, stejně jako diváci. Režisér Peter Jackson zde vytvořil moment jakéhosi zastavení akce, který nese předzvěst něčeho velkého, asi jako ticho před bouří. V momentě, kdy se začne akce zase rozhybávat, a vojáci vyjíždí na nepřítele, se střih zrychluje. Po celých čtyřiceti čtyřech sekundách křížového střihu, je zařazen jeden ustavující záběr, který v sobě překvapivě obsahuje velké množství akce. Tento záběr⁵⁵, je snadno rozeznatelný na Obrázku 11, zařazen po pěti

⁵⁴ Ozývá se pouze při dopadu předních nohou, z toho důvodu, aby nebyl obraz zaplněn neustálým duněním dupajících noh.

⁵⁵ 2:40:13 - 2:40:22

rychlejších záběrech výjezdu armády. Jedná se o nejdelší záběr z celé sekvence, trvající skoro deset sekund. Jeho průběh jsem rozkouskovala do šesti okének na Obrázku 12. Střet armád je snímán z levého boku Rohanské armády z nadhledu a kamera se pohybuje šikmo vpřed do centra vřavy. Jízda kamery se postupně zrychluje, až se dostává k jednomu Mumakilovi, přesně v momentě, kdy se s ním armáda střetává a on klem odhazuje pár bojovníků do vzduchu. V průběhu švihu se kamera kolem něj prosmykne a dostává se do bodu, kde ho snímá z pravé strany. Tento způsob rekonstrukce nájezdu armády do nepřátel se výrazně liší od všech ostatních útoků trilogie. V těch se napětí stupňuje pomocí zrychlování křížového střihu, jako například ve scéně *Příjezd Rohirů*. Vzhledem k větší velikosti Mumakilů by ovšem křížový střih neměl v tomto případě takový účinek, jako při jízdě podobně vysokých nepřátel. Proto je napětí stupňováno pouze pomocí zrychlujícího se nájezdu kamery a vrcholící melodie hudby. Mimo to je šikmým nájezdem kamery bojiště zobrazeno do hloubky a prostředí, ve kterém se nachází postavy, je tímto plasticizováno.



Obrázek 12 – záběr střetu Rohirů a Mumakilů

Hudba je po prvním úderu Mumakila nahrazena pouze ruchy. Ruchů je zde opravdu velké množství. Lze rozeznat pořvávání vojáků, ržání koní, dunění noh Mumakilů, řev umírajících a další. Rámování bitevní vřavy se pochopitelně zvětšilo oproti boji se skřety, jelikož se teď do centra pozornosti dostávají velcí Mumakilové. Dynamičnost navozuje hlavně pohyb a to jak kamery, tak i vnitrozáběrový pohyb postav a zvířat, hlavně tedy rychlé švihání kly. Záběr se často nedrží jen jednoho objektu, ale vstupují do něj další podměty a centrum obrazu se mění. Pozornost se postupem času odklání od Mumakilů k jezdcům a lučištníkům a proto se rámování zmenšuje z celků na polocelky a polodetaily. Záběry pouze popisují boj, bez jakéhokoli vývoje a soustředěnosti na jeden podmět či postavu. Jejich uspořádání je zdánlivě náhodné a slouží převážně pro nastolení atmosféry.

Takováto stavba bitvy nemůže vydržet moc dlouho, proto se po padesáti sekundách do děje postupně zase zapojují známé postavy. Eomer zneškodňuje hned dva Mumakily a divák konečně vidí nějaký vývoj v ději. Jejich pád je snímán ve velice nápaditém záběru, tvořeném hlubokým pohledem a odjezdem kamery.

Následně se pozornost uchyluje na Eowyn a Smíška a po osmdesáti devíti sekundách bitevní vřavy se rozeznívá hudba. Ta odděluje přechod od popisu a vykreslení atmosféry, k zaměření se na mikronarativ dvou postav. Po celou dobu jejich jízdy až po skolení Mumakila se kamera zaměřuje pouze na ně. Sekvence je postavená na celcích situace střídajících se s detaily a polodetaily obličejů, ve kterých lze vidět jejich reakce na probíhající akci. Poté se příběh začne zabírat i dalšími postavami a film se vrací zpátky ke stylu deskripce bitvy, kde jsou souboje všech vojáků opět reprezentovány skrze osudy hlavních postav. Kamera je v pohybu, ovšem není roztřesená, jako na začátku této scény.

Eowyn a Smíšek padají z koně, čímž se dostávají na zem a pokračují v boji se skřety. Zde trochu odbočím od výstavy bitvy, k vytvoření iluze menší velikosti hobitů⁵⁶. V případě souboje Smíška se skřetem, je záběr vytvořen značně elegantně. V momentech, kdy mu kamera zabírá obličej, je herec Dominic Monaghan snímán z nadhledu a před druhým hercem, hrajícím skřeta, klečí. V následujícím záběru je Monaghan nahrazen menším dublérem, oblečeném ve shodném kostýmu. Díky střihu si záměny divák není vůbec vědom. V jednom momentě chytá skřet herce za plášť, v dalším záběru už na sebe vytahuje menšího dublera. Tento moment lze vidět na obrázku 13.

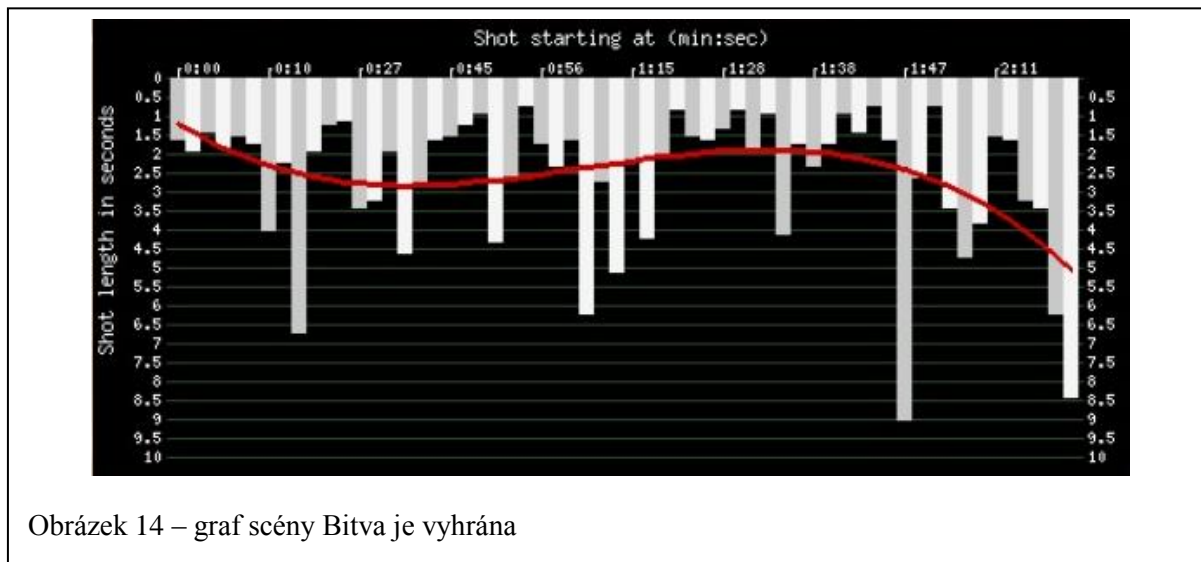


Obrázek 13 – iluze velikosti hobita Smíška

⁵⁶Další informace o efektech, kterými byla vytvářena iluze malých hobitů, lze najít v dokumentech *Scale a A Day in the Life of a Hobbit* (*Scale, 2. Část: Od vize ke skutečnosti* [Pán prstenů: Společenstvo prstenu, rozšířená edice]. USA, 2011., *A Day in the Life of a Hobbit, 2. Část: Od vize ke skutečnosti* [Pán prstenů: Společenstvo prstenu, rozšířená edice]. USA, 2011.)

3.2 Bitva je vyhrána

Druhá rozebíraná sekvence má dvě minuty a třicet pět sekund, obsahuje šedesát střihů a průměrná délka záběru je dvě a půl sekundy. Graf⁵⁷ scény je na obrázku 14.

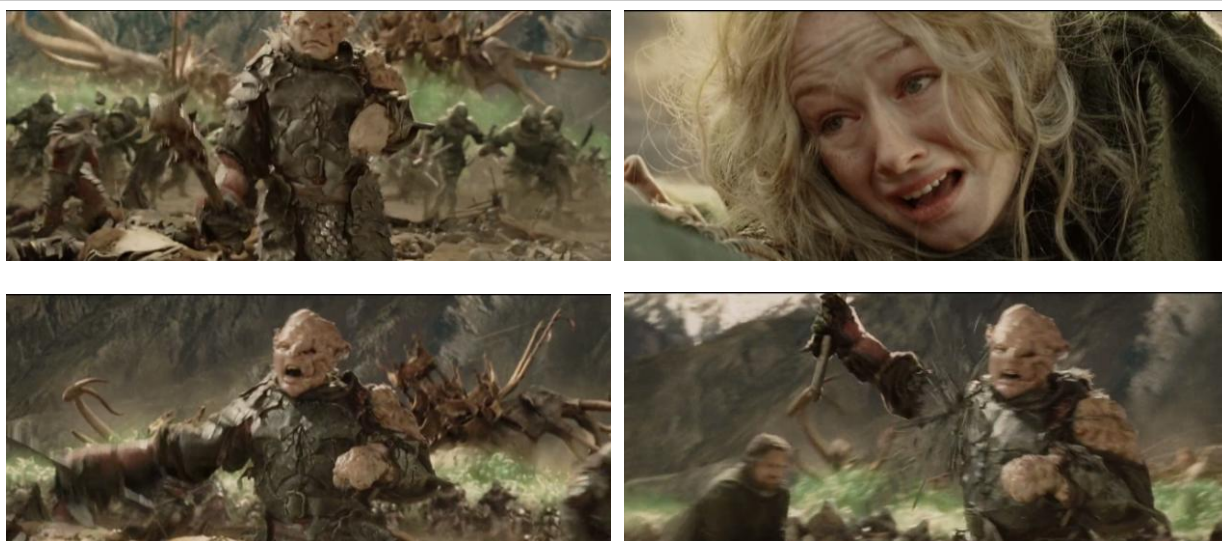


Závěrečná část bitvy využívá stejný systém výstavby dynamických bitevních scén, pouze se zabývá více osudy hlavních postav, než celkovému dění na bojišti. Právě toto zaměření na mikropříběhy postav, které vytlačují pasáže popisné, způsobuje prodloužení průměrné délky záběru oproti předchozím dvěma sekundám na dvě a půl sekundy.

Na začátku sekvence probíhá souboj Aragorna, Legolase a Gimliho se skřety a ve stejné době se někde na bojišti snaží Eowyn uniknout skřetímu generálovi. Mezi těmito dvěma liniemi je využíván křížový střih. V pasážích bitky se skřety je kamera velice dynamická a střih je rychlejší. Ve scénách s Eowyn je kamera sice také v pohybu, ale už nemá tendenci tékat z jednoho objektu na druhý. Záběry jsou v případě její linie o něco delší. Rozdíly těchto dvou linií je možné rozeznat na grafu v obrázku 14, mezi krátkými záběry se objevuje vždy pár delších, které mapují situaci Eowyn. Střih Eowyniny linie se následně zrychluje, úměrně k blízkosti skřeta, který se jí snaží dohnat a zabít. Linie se, přes křížový střih, vymění celkem pětkrát. V momentě, kdy se Eowynina pasáž vygraduje a rychlost střihu se dostane na stejnou úroveň, jakou je střihán i souboj mužských postav, se ve stylu last minute rescue objevují Aragorn s Gimlim a aniž by věděli, že Eowyn zachraňuje život, generála zabíjí. I přes to se postavy nikdy nesetkají v jednom záběru pohromadě. Spojení linií, jak lze vidět na obrázku 15, je řešeno skrze záběr na skřetího

⁵⁷ Graf je ke zhlédnutí i na internetu. LotR – Bitva je vyhrána. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13451>.

generála. V momentě, kdy generál dokulhá k Eowyn, je střiženo na její obličej, vzápětí zpátky na něj, a poté do jeho záběru, bez jakéhokoli dřívějšího upozornění diváků, vběhne Aragorn s Gimlim.



Obrázek 15 – spojení dvou linií skrze záběr na skřetího generála

Po vyřešení sledované akce, se křížový střih přestává užívat a film se v této scéně k Eowyn už nevrací. Bez jakékoliv pomlky přechází hned k další fázi a tou je Legolasovo šplhání na Mumakila a jeho následné zabití. Zde se záběry značně prodlužují a to proto, aby si mohl divák prohlédnout všechny kaskadérské kousky, kterých by normální člověk nebyl schopen. Pasáž je utvořena převážně pomocí počítačové animace, o živou akci se jedná pouze v momentech, kdy je postavám vidět přímo do obličeje. Kompenzací pomalejšího střihu je dynamická kamera, která se snaží pomocí všemožných náklonů a složitých pohybů Legolasův akrobatický um ještě zvýraznit. Akce je snímána ve velkých celcích, celcích a polocelcích. Jedná se o značný rozdíl oproti jiným bojovým scénám, kde se postavy snaží být snímány velice blízko. Čím blíže kamera v této scéně rámuje, tím rychlejší je využíván střih. Poslední tři delší záběry, viditelné na obrázku 14 v čase mezi 1:47 a 2:11, patří Mumakilovu pádu, Legolasovu elegantnímu seskoku a vtipné poznámce trpaslíka Gimliho. Celou pasáž podbarvuje hudba, která Mumakilovým pádem končí, stejně jako končí narativní pasáž Legolase.

Ještě chvilku je sledován souboj se skřety, kde kamera využívá rychlé švenky spojená s náročně stylizovanou vnitrozáběrovou akcí. Celý úsek končí dvěma dlouhými záběry, velkými celky, které opět ve více plánech mapují děj na bojišti a ve městě. Vítězství duchů nad skřety vyznívá spíše jako vyčerpaný dojezd, než gradace celé bitvy, jak se od bitevních pasáží očekává.

3.3 Shrnutí postupů využitých v bitevní sekvenci

Průběh bitvy je poskládán z pasáží deskriptivního ztvárnění boje ve všech jeho stádiích střídajících se s mikronarativi jednotlivých linií a jejich vlivu na posun dějové linie boje vpřed. Narativní pasáže se ještě dělí na dynamické a klidné, podle toho, zda se nachází v centru bitvy, nebo spíše na jejím okraji a jak moc do bitvy zasahují. Rytmus bitevní sekvence je tvořen střídáním klidných a dynamických pasáží a také častými proměnami vývoje bitvy a různými přístupy k snímání jednotlivých pasáží.

V momentech deskripce je tempo celkově dynamičtější. Většinou slouží jen pro vytvoření atmosféry, a proto se nemusí ohlížet na srozumitelnost jednotlivých záběrů. Je v nich využíváno různých druhů švenků, jízd, letů kamery, podhledů, nadhledů, ale hlavně velice blízkého rámování. Detailní záběry akce jsou členěny do skupin pomocí velkých celků bojiště, které napomáhají k orientaci a nadhledu diváka. Střih bývá velice rychlý, udržující nastolené tempo. Dále je pro utváření situace využívána hlasitá hudba, nebo velké množství ruchů, tvořících atmosféru. V těchto částech má film tendenci se neustále vracet k hlavním postavám, aby se mohl divák identifikovat v boji.

Narativní pasáže bitvu občas zpomalují, ovšem jsou pro její vývoj nepostradatelné. Od deskriptivních pasáží bývají zřetelně odlišeny, a to buď změnou zvuku, podbarvením hudbou, nebo rozdílných snímáním, přehlednějším a zaměřujícím se pouze na důležité postavy. Roli zde hrají reakce postav, které jsou snímány v detailech a polodetailech. Ty jsou používány proto, že dokážou divákovi děj přiblížit a vtáhnout ho do něj. Dramatičnost je zesilována znepřehledněním prostoru a vyčleněním situace z okolní akce. V momentech útoků, kterých není málo, se nejčastěji používá křížový střih, který dokáže efektně nahlédnout na celou akci z více úhlů pohledu a ještě pomocí zrychlování stupňovat napětí. Křížový střih mezi jednotlivými armádami, je vlastně zmenšeninou proměn jednotlivých linií pomocí paralelní montáže.

Do klidných pasáží patří hlavně vývoj linie správce Denethora. Ta je na jednu stranu od bitvy skoro oddělená, zároveň však veškerý boj doplňuje o aspekt lidské povrchnosti, vytvářející kontrast k pokusu ostatních postav o záchranu lidstva. Pro vznik těchto scén se více využívá statické kamery, nebo plynulé jízdy. Střih bývá pomalejší a podřizuje se narativu. Herci mluví šeptem, minimalizují se ruchy a nepoužívá se žádná hudba, či jen jako tiché podbarvení.

Bitevní sekvence obsahuje prvky zesílené kontinuity, jako jsou rychlý střih a blízké rámování, v případě kamery pak tento jev dokonce graduje. Bordwell se ve svém spisu nezabývá přímo akčními pasážemi, každopádně popisuje odpoutanou kameru celkově jako prvek, který postupně odkrývá akci, krouží kolem herců, nebo postavy při dialozích pomocí nájezdů přibližuje⁵⁸. V *Bitvě na Pelennorských polích* se kamera stává samostatným činitelem, velice dynamickým prvkem, který sám z velké části utváří akci a zmatek bitevní vřavy. V případě blízkého rámování postav při dialozích je však styl zesílené kontinuity využíván přesně tak, jak ho David Bordwell popisuje⁵⁹. Ustavujících záběrů je použito pouze na začátku a na konci dialogů, jinak jsou scény poskládány výlučně z detailů a polodetailů. Obličejové jsou často snímány přes rameno druhé osoby a situovány mimo střed obrazu, tak aby bylo vidět část prostředí a byla eliminována potřeba znovuustavujících záběrů. Jemné odchylky od zesílené kontinuity jsou pouze v pasážích deskriptivních, kde se často ztrácí orientace v prostoru a návaznosti akcí.

⁵⁸ „Dnešní kamera se nepřestává toulat dokonce ani tehdy, když se nic jiného nehýbe. Kamera najede – pomalu, či rychle – až na tvář herce (tzv. push-in). Nájezdy nejenže zdůrazňují moment realizace, ale také vytvářejí napětí, jako když je pasáž záběr/protizáběr pojata v prostřizích dvou nájezdů. Hlavním záběrem (master shot) je často velmi pomalá kamerová jízda dopředu či do stran, zvaná „moving master“. Nebo může kamera pomalu opisovat oblouk kolem jediného herce či páru. Běžnou variantou je začít sekvenci obkroužením či bočním pohybem míjejícím nějaký prvek v popředí, budovu, auto či strom, kdy kamera objevuje svůj předmět zájmu. Zatímco ve třicátých letech mohla scéna začínat detailem významného předmětu a na něj navázat odjezdem, současní filmaři začínají nedůležitou částí scény a pak jako by se rozhrnovala opona, kamera klouže doleva nebo doprava, aby odhalila akci.“ - BORDWELL, David. Zesílená kontinuita: vizuální styl v současném americkém filmu, *Illuminace*. roč. 15, 2003, č. 1, s. 13-14. ISSN 0862-397X

⁵⁹ Tamtéž, s. 11-12.

4. Porovnání

4.1 Analýza filmu *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*

„*Sedmidílná sága znovu ožívá v dětském provedení Pána prstenů.*“⁶⁰

Film *Letopisy Narnie: Princ Kaspian* přišel do kin v roce 2008, o pět let později než poslední díl trilogie *Pán prstenů*. Přesto jsou série často porovnávány a to nejen kvůli stejnému typu žánru, a protože byly obě zfilmované podle knižní předlohy⁶¹, ale také pro jejich vizuální zpracování. Obě série zobrazují svět s jejich vlastními zákonitostmi, civilizací nezničenou přírodou a pyšní se počítačově vytvořenými zvířaty a nestvůrami. Konflikty se dají vyřešit pouze bitvou, kterou jsou filmy zpravidla završeny. Zatímco *Pán prstenů* byl kritikami víceméně vychvalován, *Narnie* si tak dobře nevedla. Vytýkali jí hlavně řídký děj, špatný scénář, pomalé tempo a nedostatečné herecké výkony⁶². Někteří však přijali, že se jedná o film pro děti a vyzdvihli skvělé kostýmy a propracované vizuální efekty⁶³.

Výstavba příběhu je jednodušší než v *Pánu Prstenů*. Obsahuje méně linií, které jsou více provázané, a je jasné, že cílem filmu bude jejich propojení. Jednotlivé linie jsou si blíže než v *Pánu prstenů*, jelikož jsou motivace postav prakticky stejné; zničit nepřítele a ujmout se vlády nad Narnií. V první půlce filmu se střídají pomocí paralelní montáže, průměrně po čtyřech minutách, jak je vidět na obrázku 16. Ten představuje jejich proměny v závislosti na filmovém čase a může být porovnán s obrázkem 2. Linie jsou za sebou řazeny tak, aby postupně předkládaly důležité informace, sloužící k lehkému pochopení příběhu i pro mladší diváky. V druhé části filmu se střídání rozrůžňuje, hlavně kvůli spojení linií Kaspiana s ostatními dětmi a dvěma probíhajícími bitvám. Vyvrcholení děje nastává setkáním všech postav v závěrečné bitvě, až na Lucku, která je však s vývojem

⁶⁰ MAREK, Vojtěch. *Recenze: Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.gorilla.cz/article/4644-recenze-letopisy-narnie-princ-kaspian.html>>.

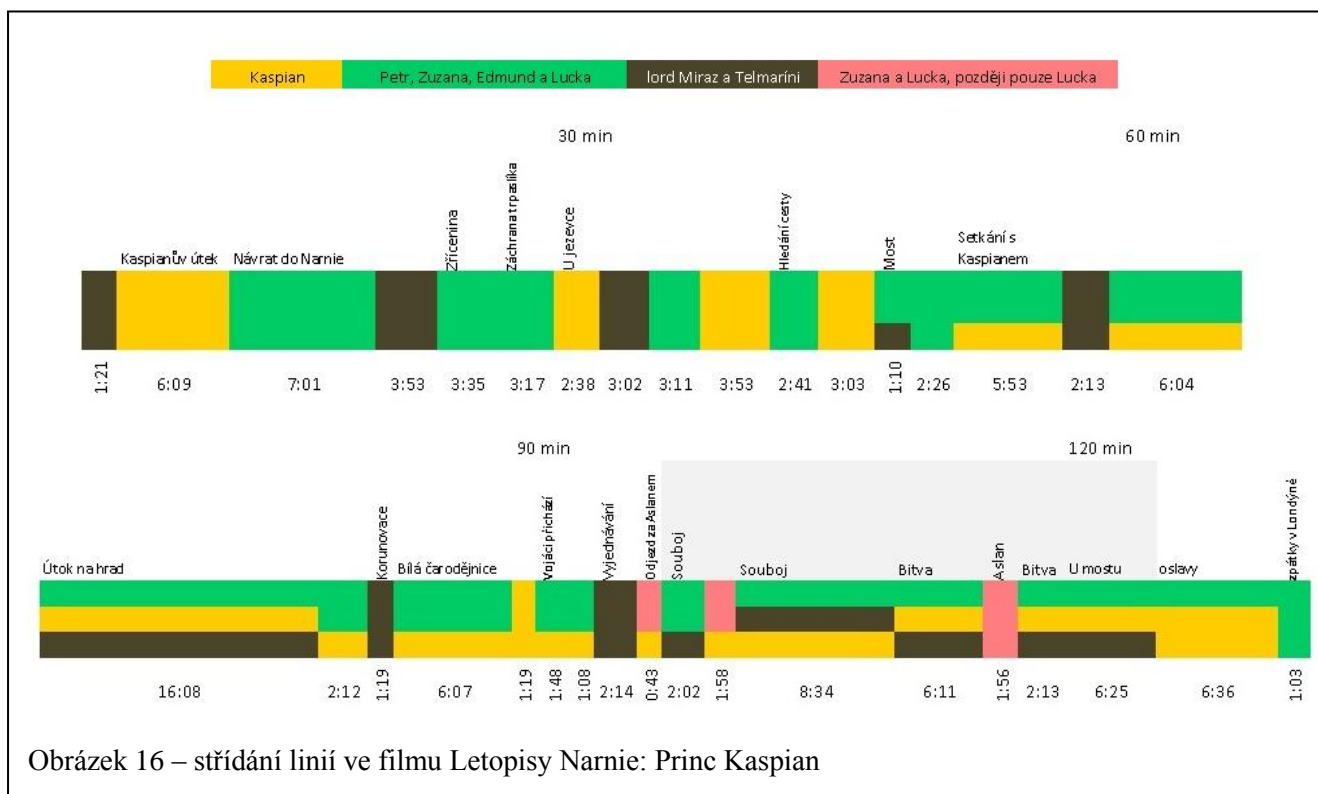
⁶¹ C.S. Lewis, autor *Letopisů Narnie*, a J.R.R. Tolkien, autor *Pána prstenů*, se jako profesori setkali na univerzitě v Oxfordu a stali se přáteli. V psaní se navzájem ovlivňovali a kritizovali.

⁶² Například v recenzích: ČECH, Marek. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian – recenze filmu*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://avmania.e15.cz/letopisy-narnie-princ-kaspian--recenze-filmu>>, nebo NAVRÁTIL, Pavel. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.nekultura.cz/film-recenze/letopisy-narnie-princ-kaspian.html>>.

⁶³ Například v recenzích MAREK, Vojtěch. *Recenze: Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.gorilla.cz/article/4644-recenze-letopisy-narnie-princ-kaspian.html>>., nebo ŠVÁB, Petr. *Recenze na film: Letopisy Narnie - Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.velkaepocha.sk/200806015259/Recenze-na-film-Letopisy-Narnie-Princ-Kaspian.html>>.

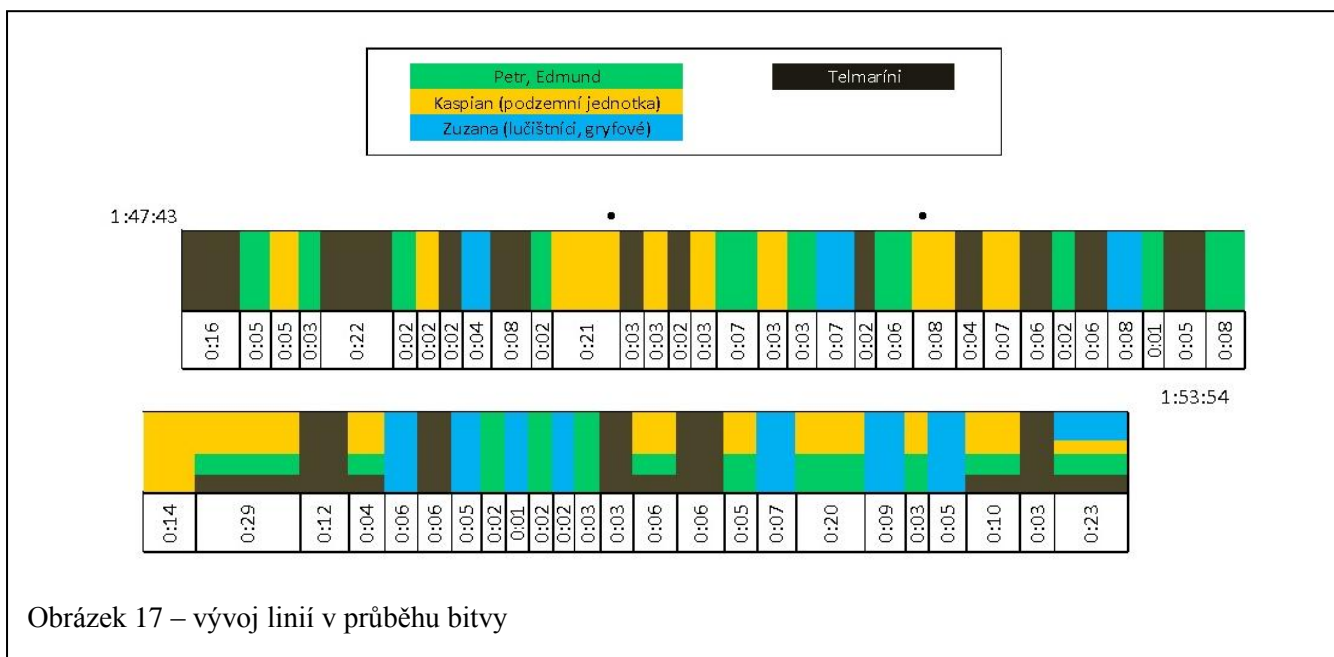
bitvy spojena skrze pomoc vyslanou Aslanem. Přes svou jednoduchost a zdánlivé zaměření na děti je film se svou dvouhodinovou stopáží poměrně dlouhý.

Pasáž bitvy, na kterou se zaměřím a následně budu porovnávat s *Bitvou na Peleonnorských polích*, jsem na obrázku 16 zvýraznila šedou barvou. Je složena ze tří sekvencí: souboje, bitvy a výhry u mostu. Ty jsou navíc přerušeny stříhem na linii Lucky, která se snaží najít Aslana a poprosit ho o pomoc.



Sekvence *Souboj* je stříhána ve velice rychlém tempu. Pasáže přímého boje jsou nejčastěji snímány v polocelku. Rychlé záběry pádu, zásahů a reakce postav jsou v polodetailech, stejně jako dialogy. V napjatých situacích se často užívá zpomalení, které brzdí tempo a celkově akci škodí. Občas se režisér Andrew Adamson snaží scénu oživit skrze hlediskový záběr, který někdy zastupuje postavu, jindy štít, do kterého naráží meč. Kamera využívá občasných nájezdů, panorámat a švenků, ale objevují se i záběry točené staticky. Pohyb kamery je ve větších záběrech pomalejší, než když je obraz rámován blízko k akci. Kvůli tomuto jsou záběry v boji nevyrovnané; pomalé celky se střídají s rychlými polodetaily, ve kterých je těžší rozpoznat co se děje. Přesto kamera povětšinou sleduje pohyby postav, než aby napomáhala utváření rytmu. Ten je ponechán na vnitrozáběrové akci a stříhové skladbě.

Po souboji přichází samotná bitva, počínající velice rychlým křížovým střihem mezi skupinami šermířů, lučištníků, jezdců ukrytých v podzemí a telmarínským vojskem, jak lze vidět na obrázku 17. Rámování, během prvotního útoku pomocí katapultů, je velké, odkrývá celé bojiště a rozestavení armád, včetně skryté armády v podzemí. Postavy stojící na místě jsou snímány v americkém plánu, při kterém je ukázáno i okolí a divák přesně ví



co se kolem nich děje. Postavy v pohybu, při jízdě na koních, jsou rámovány ve větším měřítku, někdy až ve velkých celcích. Výjimečně jsou přidávány polodetaily na jejich reakce. Záběry bývají přerámovávány pomocí přibližování či oddalování kamery od postav, nikdy však kamera nenajíždí zvláště radikálně, jako třeba z celku na detail. V nejnepínávější části⁶⁴, kdy se telmarínská kavalerie řítí na šermíře a v opačném směru běží Narniané v podzemí porazit sloupy držící podzemní chodby, jsou linie střihány vždy po jednom, maximálně dvou záběrech. Tato část se nachází na obrázku 17 mezi dvěma černými puntíky. Napětí je zde budováno hudbou a vícestupňovým křížovým střihem, v průběhu kterého je divákům nastíněno, že se Narniané k něčemu chystají. Po uskutečnění plánu nastává samotné střetnutí vojáků. Film střídá záběry mikropříběhů hlavních postav s méně častými celky a velkými celky na nepříznivý vývoj bitvy. V přímém souboji si kamera protivníků moc nevšímá a směřuje svojí pozornost výhradně na hlavní postavy. Vsází na klidnou kameru, díky které je akce stále srozumitelná, avšak snaží se jí zdynamizovat rychlým střihem, který občas pouze opakuje jednu a tutéž akci z více úhlů. V těchto případech po sobě následující záběry nepřinášejí nic nového, postrádají jakoukoli

⁶⁴ 1:49:09 - 1:49:56

informativní hodnotu a s ní i veškeré napětí. Tento styl je využíván hlavně u situací, které jsou vnitrozáběrové méně nápadné, jako třeba napínání luku, nebo Zuzanin pád. V případě Zuzanina pádu se větší množství střihů a zpomalený obraz snaží zakrýt, jak byl tento pád vytvořen. Na druhou stranu, občas je místo střihu scéna změněna pouze pomocí pohybu kamery. Ta je přerámována z jedné postavy na druhou, nebo mění pozornost pomocí přeastřování z předního plánu na zadní a naopak. V momentě nouze, kdy se snaží vojáci utéct z bojiště, ale vchod do hrobky je jím zasypán, je opět využito zpomalení obrazu. Původní záměr byl pravděpodobně nechat diváky pocítit zoufalství, které zažívají Narniané snažící dostat ke vchodu, který bude brzo zasypán kamením. Ovšem zpomalení funguje spíše na kratších úsecích a při bližším rámování, než když je použito na celky. Proto se tato scéna stává rušivou pro výstavbu celkové dynamiky bitvy.

Marek Čech se ve své recenzi o bitvě vyjádřil velice výstižně: „*Akčních scén je více než v jedničce, jsou monumentálnější a choreograficky lépe zorganizované, ale chybí jim jakákoliv napětí.*“⁶⁵

V sekvenci *U mostu* je divákům předveden nejpůsobivější trik filmu, vodní muž, který zvedá most a polyká zlého lorda. Ten spolu s pochodujícími stromy v bitvě, Ivem Aslanem a některými Narniany, jako jsou mluvící zvířata či bájní kentauři, tvoří velice obstojnou podívanou svým reálným vzezřením.

Počátek scény *U mostu* je opět postaven na křížovém střihu, střídajícím pohledy od Lucky s Aslanem, na Telmaríny a za nimi stojící Narniany. Rámování postav je na začátku bližší, doplněné o mnoho znovuustavujících záběrů. Střih se dá považovat stále za poměrně rychlý, ovšem i nadále představuje ty samé situace jen z více úhlů pohledu. Poté co Aslan povolává vodního muže, se rámování mění na mnohem častější celky a velké celky, ve kterých vodní bytost lépe vyniká. Kamera zapojuje nápadné podhledy na vodního muže a nadhledy na postavy, které zvýrazňují jeho velikost. Střih se jeho příchodem nijak nápadně nezrychluje ani nezpomaluje. Zvuky křičících vojáků jsou zastíněny zvukem vody a hudbou. Ta je v celé scéně poklidnější než v případě bitvy a souboje. Nakonec už scéna pouze dojíždí rozhovorem všech dětí s Aslanem. V této dialogové scéně je rámování opět bližší. Rozhovoru se účastní větší množství postav. Pro srozumitelnost akce je proto zapojeno velké množství dvojjáběrů a ustavujících záběrů, snímaných přes rameno nebo obsahujících větší množství postav ve více plánech.

⁶⁵ ČECH, Marek. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian – recenze filmu*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://avmania.e15.cz/letopisy-narnie-princ-kaspian--recenze-filmu>>.

4.2 Porovnání bitevních sekvencí

Bitva na Pelennorských polích i bitva v *Letopisech Narnie: Princ Kaspian* stojí na podobném schématu ztráty naděje na výhru a záchrany na poslední chvíli. V *Pánu prstenů* se toto schéma opakuje dokonce dvakrát, kdy první zachraňuje situaci příjezd Rohirů, kteří se později dostávají do beznadějného boje s Mumakily, aby nakonec všechny zachránil příchod duchů. Obě bitvy jsou navíc přerušeny stříhem na vývoj jiných bitvy se neúčastnících linií. V *Letopisech Narnie* není napětí měněno skrze změny dynamických a klidných scén. Některé pasáže by se daly za klidnější považovat, třeba přestávka vyhlášená během souboje, ale nejsou odděleny tak radikálně jako v případě *Pána prstenů*⁶⁶. Je to z toho důvodu, že bitva nezabírá tak dlouhý úsek filmu, proto nepotřebuje tak výrazné členění.

Obě bitvy se odehrávají na rozsáhlém a rozmanitém bojišti, obsahujícím místa, která jsou některým postavám v bitvě nepřístupná, jako podzemní síň v *Narnii* a ulice města Minas Tirith v *Pánu prstenů*. Oba filmy divákům prostor předkládají pomocí křížového stříhu mezi hlavními postavami a náhledů popisujícím bojiště snímané ve stylu ptačí perspektivy. Jeden ze záběrů z *Letopisů Narnie*, vystřelení šípů, je konstruován velice podobným způsobem, jako záběr z *Pána prstenů*, vystřelení sutin z města Minas Tirith.



Obrázek 18 – podobně konstruovaný záběr v obou filmech

⁶⁶ V *Pánu prstenů* jsou klidné a dynamické scény odděleny změnou linie.

Kamera sleduje sutinu, nebo šípy, čelně k bodu jejich vzletu a poté se pomalu obrací a následuje jejich let směrem k nepřátelským vojskům, jak lze vidět na obrázku 18. Jediný rozdíl v těchto záběrech je ten, že směr letu je sledován z opačných stran, *Pán prstenů* z levé, *Letopisy Narnie* z pravé.

Bitvy staví na střídání deskriptivních pasáží a scénách zaměřujících se na mikronarativy postav. Pro stupňování napětí je využíváno křížového střihu a také hudby. Oproti *Narnii*, *Pán prstenů* pracuje i s absencí hudby a zařazuje scény postavené pouze na ruchách.

Pro obě bitvy jsem vytvořila grafy v programu Cinematics. Vzhledem k jejich rozměrnosti a komplikovanosti je nebudu do své práce vkládat, ovšem je možné je shlédnout a prozkoumat na internetu⁶⁷. Důležitou informací pro moji analýzu je průměrná délka záběrů. V *Bitvě na Pelennorských polích* je průměrná délka 2,7 sekund, v závěrečné bitvě o Narnii je to 2,6 sekund. Důvodem rychlejšího střihu bitvy ve filmu *Letopisy Narnie* jsou dlouhé záběry *Pána prstenů* v pasáži *Po bitvě*. Nebýt této scény, průměrné délky by se s největší pravděpodobností rovnaly. Přes to vyznívá tempo závěrečné bitvy v *Letopisech Narnie* mnohem pomaleji. Je to z toho důvodu, že režisér Andrew Adamson má tendenci zobrazovat některé situace z více úhlů, bez přínosu dalších informací, jak už jsem se dříve zmínila. Navíc je v bitvě o Narnii používáno více ustavujících a znovuustavujících záběrů, sloužících k lepšímu pochopení bitvy. Nemalý vliv na tempo bitvy má i často používané zpomalení, které se v *Bitvě na Pelennorských polích* neobjevuje.

Co se týče výstavby soubojů jednotlivých postav, *Letopisy Narnie* taktéž využívají blízké rámování, ale ne v tak hojném počtu. Rychlé boje, stříhané převážně z detailů, kterým jsou bitvy v *Pánu prstenů* jedinečné a které vtahují diváky blíž do centra akce, se v *Narnii* nenachází. Je to možná z toho důvodu, že se tyto pasáže zdají více nepřehledné a mladší diváci by mohli rychle ztratit orientaci. Dalším rozdílem je zaměření se na postavy. Peter Jackson neopomíjí zobrazovat i skřety, se kterými vojáci bojují, zato Adamson se soustředí převážně na divákům známé postavy a jejich protivníky skoro nikdy neukazuje.

Zatímco *Pán Prstenů: Návrat krále* v bitevní sekvenci zesílenou kontinuitu graduje, film *Letopisy Narnie: Princ Kaspian* intenzitu zesílené kontinuity spíše snížil. Ačkoli *Narnie* využívá rychlého střihu a pohyblivé kamery, která je o něco plynulejší a stabilnější,

⁶⁷Chronicles of Narnia 2 – Final Battle. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13466>., LotR – Battle on Pelennor Field. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13455>.

než by se dalo od bitevní scény očekávat, rámování ponechává ve výsledku velké, odkrývající značnou část vývoje na bojišti. Navíc *Narnie* v záběrech často zobrazuje větší množství postav, než aby se zaměřovala na jednotlivce zvláště, jak je tomu v případě *Pána prstenů*. Je to z důvodu mnohem jednoduššího vývoje bitvy a menšího počtu linií v případě *Letopisů Narnie*, proto režisér Andrew Adamson necítil potřebu zesílit kontinuitu příběhu, za účelem udržení divácké pozornosti.

Ve výsledku vyhází najevo, že bitva o Narnii sice využívá podobné schéma bitvy a některé stylistické prvky, avšak výrazně zaostává v efektivním využívání kamery, hudby a ruchů, na kterých stojí značná část vytváření napětí a tempa. Klidnější přístup ke kameře, kompenzovaný častým stříhem, je možná využít právě kvůli zaměření filmu na mladší diváky, kteří nejsou tolik vytrénováni akčními filmy a snáze ztrácí orientaci. *Bitva na Pelennorských polích* má tudíž navrch, díky tomu, že se Peter Jackson nebojí experimentovat s kamerou a blízkým rámováním, čímž přináší divákům intenzivnější zážitek.

5. Závěr

Ve své práci jsem se zabývala hlavně analýzou stylistických prvků využitých pro výstavbu bitevní sekvence ve filmu *Pán Prstenů: Návrat krále* a zasazení bitvy do narativní stavby filmu. Analyzovala jsem všechny pasáže z *Bitvy na Pelennorských polích* a poté jsem se podrobně zaobírala dvěma vybranými scénami: *Mumakilové* a *Bitva je vyhrána*.

Bitevní sekvence bývají vystavěny pomocí střídajících se klidných a dynamických pasáží. Dynamické pasáže se zpravidla odehrávají v centru bitevní vřavy, klidné poté doplňují sekvenci o další náhledy na situaci z jejího okraje. Dynamické scény jsou konstruovány střídáním velice akčních deskriptivních náhledů na bitvu a mikronarativů postav jednotlivých linií. Bitvy se účastní hned tři důležité linie a čtyři menší, zabývající se i obyčejnými lidmi města. Mezi nimi je využíváno paralelní montáže a v momentech soubojů, nebo nájezdu dvou armád, skvěle využitého křížového střihu, který napomáhá stupňování napětí. Střih bývá po celou dobu bitvy rychlý, průměrná délka záběru je 2,7 sekund. Kamera je v pohybu, stává se dokonce velmi důležitým prvkem obrazu, tvořícím značnou část atmosféry. Souboje snímané ve velice blízkém rámování jsou doplňovány o náhledy na celé bojiště z ptačí perspektivy. Film se neustále vrací ke známým postavám a to i v deskriptivních částech, kde se postavy stávají zástupci všech ostatních vojáků a svou přítomností napomáhají divákům v identifikaci. Vliv na napětí a rytmus bitvy má taktéž promyšlené využívání zvuků. Hudba vytváří ladění atmosféry scén, nebo svou absencí upozorňuje na změnu.

Analýza dvou vybraných scén odhalila ještě další poznatky vztahující se k výstavbě sekvence. Mezi scénami deskripce a narace je značný rozdíl ve stylu snímání. V případě deskripce je kamera více nespoutaná, záběry bývají nepřehledné, střih je rychlejší a hudba ustupuje do pozadí na úkor ruchů. Pasáže narace bývají srozumitelnější, protože v nich záleží na pochopení probíhající akce. Kamera je stále v pohybu, ale jen do takové míry, aby byl průběh děje snáze rozpoznatelný. Střih je stále rychlý, navíc jsou často zařazovány polodetaily a detaily, jelikož důležitým prvkem se stávají reakce postav. Hudba je v narativu mnohem významnějším prvkem, než v případě popisů bojů, jelikož taktéž naznačuje pocity postav, pro vývoj narace klíčové. Rámování v obou případech záleží na velikosti snímaných objektů. Pokud se do centra dění dostávají velké zvířata, jako v případě

Mumakilů, je pro dostatečnou srozumitelnost potřeba snímat scény ve větších měřítkách, než když probíhá souboj mezi stejně velkými lidmi a skřety.

Za ozvláštňující postupy bitvy lze označit časté střídání linií, ať už pomocí křížového střihu nebo paralelní montáže, které mají nemalý podíl i na gradaci děje. Vytváření napětí pomocí paralelní montáže využíval už David Griffith ve svém filmu *Intolerance*⁶⁸. V tomto filmu bylo napětí stupňováno zrychlováním frekvence záběrů různých linií. Stejným způsobem je vytvářeno napětí ve scénách nájezdů jednotlivých armád v *Bitvě na Pelennorských polích*. Proměnam obrazu a atmosféry napomáhají taktéž časté změny vypjatých scén s klidnými a proměny deskriptivních a narativních náhledů. Velkou roli při výstavbě atmosféry hrají zvuky, ať už synchronizované ruchy, nebo rozmanitá hudba. Dále za ozvláštňující považují dynamické využívání kamery, oživující obraz skrze rozmanité nájezdy a náklony, spojené rychlým střihem. Střihová skladba se stává důmyslnou jednak kvůli již zmíněnému střídání linií, ale také nápaditostí, s jakou za sebe řadí různorodé obrazy, jako například velký celek armády vystřídaný polodetailem vojáka z armády druhé.

Zaměřím-li se na postupy využívané po celou dobu filmu, vyplývá najevo, že film stojí hlavně na paralelní montáži, předkládající vývoje v jednotlivých částech diegetického světa. Vývoj narace jednotlivých linií je doplněn o dynamické a vizuálně rozmanité scény, stylem přesahující svou narativní funkci⁶⁹. V těchto scénách si je film vědom sám sebe a pomocí rozmanitých stylistických postupů převyšuje divácké očekávání. Kamera není po celou dobu filmu tak výrazná jako v bitevní sekvenci, někdy bývá dokonce statická, ale i přesto je využíváno stylistických prvků zesílené kontinuity. Ty napomáhají udržení pozornosti i v případě klidných dialogových scén, kde se nejčastějším prvkem stává blízké rámování. Zesílená kontinuita je využívána právě kvůli její schopnosti oživit obraz a vtáhnout diváky do děje. Bez přítomnosti těchto stylistických prvků a tím většímu odstupu od postav, by se tříhodinový, v případě rozšířené verze čtyřhodinový, film stal neúnosným a nudným.

Dominantu filmu tvoří větší počet narativních linií a jejich vývoj. *Pán Prstenů: Návrat krále* stojí na silné soudržnosti a propojenosti postav, která je tvořena právě pomocí paralelní montáže. Linie nejsou řazeny pouze podle časové posloupnosti, ale v jejich

⁶⁸ *Intolerance*, Režie: David Wark Griffith. USA, 1916.

⁶⁹ Myslím tím již popsané scény *Paprsek, Majáky*, nebo scénu *Pipinova píseň*, ve které je Faramir, vyjíždějící do boje se skřety, střídán se záběry na zpívajícího Pipina, jehož hlas je v částech jízdy Faramirovy armády přítomen ve voiceoveru.

vzájemné součinnosti záleží i na včasné předkládání informací o příběhu. V takto komplikovaném a náročném narativu musí být kladen větší důraz na zesílenou kontinuitu a to zvláště v sekvenci bitvy, která má dlouhý vývoj a obsahuje velký počet odděleně se odehrávajících dějů.

V poslední kapitole jsem *Bitvu na Peleňorských polích* porovnávala s finální bitvou filmu *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*, abych zjistila, zda byl Andrew Adamson, režisér prvních dvou dílů *Letopisů Narnie*, ovlivněn stylistickými prvky *Pána prstenů*. Narnijská bitva staví na podobném schématu naděje a zoufalství. Taktéž střídá deskriptivní náhledy na bitvu a mikronarativy postav, ovšem tento přístup bývá přítomen ve většině filmových bitev⁷⁰, přiklánějících se buď k jednomu, nebo druhému stylu⁷¹. Inspiraci *Narnie v Pánu prstenů* spatřuji hlavně ve dvou přístupech. Zaprvé v náhledech na bojiště skrze záběry z ptačí perspektivy, kterými oba filmy představují celkovou situaci. Zadruhé ve využívání křížového střihu, pomocí nějž se snaží zvyšovat napětí. Oproti Jacksonovi dává Adamson přednost většímu rámování a obezřetnějším pohybům kamery, které zaručují vyšší přehlednost a pochopitelnost probíhající akce. Co se týče rychlosti střihu, filmy jsou na tom skoro stejně, ale dynamičtěji vyznívá *Pán prstenů*, právě pro jeho bližší rámování a náročnou kameru. Ve výsledku mohou říci, že Narnijská bitva se postupy využívanými v *Bitvě na Peleňorských polích* inspirované, odlišuje se však svým pomalejším tempem a přehlednějším obrazem, který zaručuje srozumitelnost i pro mladší diváky.

V mé práci jsem se zabývala hlavně postupy z oblasti střihu, kamery a zvuku, které zdaleka nedokážou obsáhnout komplexnost celého filmu. Ta stojí ve velké míře i na narativu, vývoji postav, mizanscéně a dalších uměleckých prostředcích. Práce může sloužit jako základ pro celkovou neformalistickou analýzu trilogie *Pán prstenů*, nebo svým rozborem dvou rozdílných bitev, přispět ke studii bitevních sekvencí filmů z žánru fantasy.

⁷⁰ „Samotná bitva je pak zobrazována většinou jako deskriptivní freska s vloženými mikronarativy jednotlivých soubojů.“ - PTÁČEK, Luboš. O struktuře filmových bitev. *Sborník katedry teorie a dějin dramatických umění: Litteraria-Theatralia-Cinematographica*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000, s. 49-68. Acta Universitatis Palackianae Olomucensis, Facultas Philosophica, řada Philosophica - Aesthetica č. 22 ISBN 0-244-0203-3, ISSN 212-1207. Dostupné z WWW: <http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/Aesthetica22/Aesthetica22_05.pdf>.

⁷¹ Zajímavým způsobem je vytvořena bitva probíhající v devátém díle druhé série seriálu *Hra o trůny*. Bitva je poskládána z narativů velkého počtu postav, jen s občasným zobrazením deskriptivního hlediska. Většina času je totiž věnována plánům některých postav, či sdělování informací o průběhu bitvy postavám souboje se neúčastnících. V průběhu přímých soubojů se ve středu akce vždy nachází někdo divákům známý, jehož rozhodování a osudy mohou sledovat. Dokonce i výhra je ukázaná v narativu odehrávajícím se mimo bojiště. Zpracování této bitvy určitě stojí za pozornost. – *Hra o trůny s02e09 - Černovoda*, Režie: Neil Marshall. USA, Velká Británie, 2012.

6. Seznam obrazové přílohy

Obrázek 1 – vývoj linií ve vztahu k filmovému času	12
Obrázek 2 – střídání linií v průběhu filmu	13
Obrázek 3 – střídání linií v závěrečné bitvě	15
Obrázek 4 – linie přítomné v Bitvě na Pelennorských polích	17
Obrázek 5 – Bitva na Pelennorských polích, první část	19
Obrázek 6 – Bitva na Pelennorských polích, druhá část	19
Obrázek 7 – Bitva na Pelennorských polích, třetí část	20
Obrázek 8 – Bitva na Pelennorských polích, čtvrtá část	21
Obrázek 9 – Bitva na Pelennorských polích, pátá část.....	22
Obrázek 10 – Bitva na Pelennorských polích, šestá část.....	23
Obrázek 11 – graf scény Mumakilové.....	25
Obrázek 12 – záběr střetu Rohirů a Mumakilů.....	27
Obrázek 13 – iluze velikosti hobita Smíška	28
Obrázek 14 – graf scény Bitva je vyhrána.....	29
Obrázek 15 – spojení dvou linií skrze záběr na skřetího generála	30
Obrázek 16 – střídání linií ve filmu Letopisy Narnie: Princ Kaspian	34
Obrázek 17 – vývoj linií v průběhu bitvy.....	35
Obrázek 18 – podobně konstruovaný záběr v obou filmech	37

7. Prameny a Literatura

Prameny:

- *A Day in the Life of a Hobbit, 2. Část: Od vize ke skutečnosti* [Pán prstenů: Společenstvo Prstenu, rozšířená edice]. USA, 2011.
- *Ben Hur*, Režie: William Wyler. USA, 1959.
- *Hra o trůny*, Režie: Brian Kirk, Daniel Minahan, Alan Taylor, Timothy Van Patten, Neil Marshall, David Petrarca, Alik Sakharov, David Nutter. USA, Velká Británie, 2011.
- *Hra o trůny s02e09 - Černovoda*, Režie: Neil Marshall. USA, Velká Británie, 2012.
- *Intolerance*, Režie: David Wark Griffith. USA, 1916.
- *Lancelot od jezera*, Režie: Robert Bresson. Francie, Itálie, 1974.
- *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*, Režie: Andrew Adamson. USA, Velká Británie, 2005.
- *Letopisy Narnie: Plavba Jitřního poutníka*, Režie: Michael Apted. USA, 2010.
- *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*, Režie: Andrew Adamson. USA, Polsko, Slovinsko, Česko, 2008.
- *Master & Commander: Odvrácená strana světa*, Režie: Peter Weir. USA, 2003.
- *Pán prstenů: Dvě věže*, Režie: Peter Jackson. USA, Nový Zéland, 2002.
- *Pán prstenů: Návrat krále*, rozšířená edice. Režie: Peter Jackson. USA, Nový Zéland, 2003.
- *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu*, Režie: Peter Jackson. USA, Nový Zéland, 2001.
- *Scale, 2. Část: Od vize ke skutečnosti* [Pán prstenů: Společenstvo Prstenu, rozšířená edice]. USA, 2011.
- *Titanic*, Režie: James Cameron. USA, 1997.
- *Visual Effects Demonstration: "The Mumakil Battle"*, 6. Část: *Konec třetího věku* [Pán prstenů: Návrat krále, rozšířená edice]. USA, 2011.
- *Weta Digital, 6. Část: Konec třetího věku* [Pán prstenů: Návrat krále, rozšířená edice]. USA, 2011.

- Weta Digital, 4. Část: Bitva o Středozemi začíná [Pán prstenů: Dvě věže, rozšířená edice]. USA, 2011.

Literatura:

- ASTIN, Sean. LAYDEN, Joe. *Tam a zase zpátky: Vzpomínky na natáčení Pána prstenů*, Alman s.r.o., 2005. 309 s. ISBN 80-86766-15-2
- BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011. 680 s. ISBN 978-80-7331-217-6
- BORDWELL, David. Zesílená kontinuita: vizuální styl v současném americkém filmu, *Illuminace*. roč. 15, 2003, č. 1, s. 5-40. ISSN 0862-397X
- ČECH, Marek. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian – recenze filmu*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://avmania.e15.cz/letopisy-narnie-princ-kaspian--recenze-filmu>>.
- CHANDLER, Gael. *Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker And Movie Lover Must Know*, Michael Wiese Productions, 2009. 220 s. ISBN 978-1-932907-62-9
- CHANDLER, Gael. *Cut by cut: Editing your film or video*, Michael Wiese Productions, 2006. 374 s. ISBN 978-1615930906
- JIROUŠEK, Martin, PROKOPOVÁ, Alena. 2 x Peter Jackson: (1) Krev poetických stvoření, (2) Špína za Frodovými nehty. *Film a doba* 1/2002, s. 55-59. ISSN 0015-1068.
- JOHANSON, MaryAnn. *The Lord of the Rings: The Return of the King (review), Best. Film. Ever*. [online]. 2003 [cit. 27. 12. 2012]. Dostupné z WWW: <http://www.flickfilosopher.com/blog/2003/12/the_lord_of_the_rings_the_retu.html>.
- KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*, 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. 230 s. ISBN 80-7331-896-2.
- LOU, uživatel internetového serveru Teen Age. *Pán prstenů: Návrat krále*. [online]. 2004 [cit. 29. 12. 2012]. Dostupné z WWW: <<http://teenage.cz/film/recenze/pan-prstenu-navrat-krale-161>>.
- LYSÝ, Jan. *Recenze: Pán prstenů: Návrat krále*. [online]. 2004 [cit. 23. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.fdb.cz/magazin/2004053103-recenze-pan-prstenu-navrat-krale.html>>.

- MAREK, Vojtěch. *Recenze: Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.gorilla.cz/article/4644-recenze-letopisy-narnie-princ-kaspian.html>>.
- MASCELLI Joseph V. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*, 1. vyd. Silman-James Press, 1998. 251 s. ISBN 978-1879505414
- MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmu, médií a multimédií*, 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. 735 s. ISBN 80-00-01410-6
- NAVRÁTIL, Pavel. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.nekultura.cz/film-recenze/letopisy-narnie-princ-kaspian.html>>.
- PRINCE, Ron. *5D Colossus Grades „The Lord Of The Rings“ Trilogy*. [online]. 2002 [cit. 29. 12. 2012]. Dostupné z WWW: <http://www.digitalvideoediting.com/2002/02_feb/features/cw_lord_5d.htm>, druhá strana <http://www.digitalvideoediting.com/2002/02_feb/features/cw_lord_5d2.htm>.
- PTÁČEK, Luboš. Pán prstenů: Návrat krále. *Cinepur*, Praha: FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, 2004, II, č. 32, s. 58. ISSN 1213-516X.
- PTÁČEK, Luboš. O struktuře filmových bitev. *Sborník katedry teorie a dějin dramatických umění: Litteraria-Theatralia-Cinematographica*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000, s. 49-68. Acta Universitatis Palackianae Olomucensis, Facultas Philosophica, řada Philosophica - Aesthetica č. 22 ISBN 0-244-0203-3, ISSN 212-1207. Dostupné z WWW: <http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/Aesthetica22/Aesthetica22_05.pdf>.
- Inside story: From Gollum to “Avatar”. *The Economist: Technology Quarterly* [online]. 2010, Q2 [cit. 28. 12. 2012]. Dostupné z WWW: <<http://www.economist.com/node/16295602>>.
- RICKITT, Richard. *Special Effects: The History and Technique*, 2. vyd. Billboard Books, 2007. 384 s. ISBN 0-8230-8408-6
- SERKIS, Andy. *Gollum: How We Made Movie Magic*, HarperCollins Publishers, 2003. 119 s. ISBN 0-00-717057-2
- SIBLEY, Brian. *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Houghton Mifflin Harcourt, 2002. 192 s. ISBN-13: 978-0007135677

- SIBLEY, Brian. *Pán prstenů: Oficiální filmový průvodce*, Mladá fronta, 2003. 118 s. ISBN 80-204-1025-2
- SCHMARC, Vít. *PÁN PRSTENŮ: Návrat krále - ... dokonáno jest*. [online]. 2004 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: http://www.metalopolis.net/art_downtown.asp?id=1185.
- ŠMOK, Ján. *Design of The Photographic and Cinematographic Image*, AMU Praha, 2001. 226 s. ISBN 80-85883-71-6.
- ŠVÁB, Petr. *Recenze na film: Letopisy Narnie - Princ Kaspian*. [online]. 2008 [cit. 26. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.velkaepocha.sk/200806015259/Recenze-na-film-Letopisy-Narnie-Princ-Kaspian.html>.
- THOMPSON, Kristin. *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*, 1. vyd. University of California Press, 2007. 421 s. ISBN 978-0-520-24774-1
- THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*, 1. vyd. Cambridge: Harvard University Press, 1999. 416 s. ISBN 0674839757
- THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminate* 10, 1998, č. 1, s. 5-36. ISSN 0862-397X
- VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*, 3. rozšířené vydání, Praha: Akademie múzických umění, 2005. 146 s. ISBN 80-7331-039-2
- WHEELER Paul. *Practical Cinematography*, 2. vyd. Focal Press, 2005. 224 s. ISBN 978-0240515557
- <http://www.wetafx.co.nz> [cit. 27. 12. 2012]
- <http://www.pan-prstenu.com> [cit. 29. 1. 2013]
- <http://www.lordoftherings.net> [cit. 29. 1. 2013]
- <http://www.theonering.net> [cit. 29. 1. 2013]
- <http://www.panprstenufilm.cz> [cit. 29. 1. 2013]
- <http://lotr.wikia.com/wiki> [cit. 18. 3. 2013]
- <http://www.csfd.cz> [cit. 27. 03. 2013]
- <http://www.imdb.com> [cit. 27. 03. 2013]
- <http://www.cinemetrics.lv> [cit. 31. 03. 2013]

Grafy:

- Chronicles of Narnia 2 – Final Battle. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13466>.
- LotR – Battle on Pelennor Field. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13455>.
- LotR – Bitva je vyhrána. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13451>.
- LotR – Gandalf's fight. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13484>.
- LotR 3 – Mumakil Battle. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13447>.
- LotR – Smrt krále Théodena a Po bitvě. *Cinematics* [online]. 2013 [cit. 31. 03. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=13488>.

8. Resumé (Summary)

Purpose of this Diploma thesis is complex neoformalist analysis of a style used in film *The Lord of the Rings: The Return of the King* directed by Peter Jackson. This film has got big popularity from spectator and won eleven Academy Awards, Oscars, including one for The Best Picture. Throughout the years it stays constantly at the top of fantasy movies and enjoys interest of many fans.

This work focuses on editing, cinematography, mix of sound and marginally on special effects. It also concerns the term Intensified Continuity, made by film theoretic David Bordwell, and finds its participation and influence on the picture.

Thesis is divided into two parts. First one pursues about construction of the film, especially of the Battle on Pelennor fields. Two scenes are chosen from the battle: *The Mumakils* and *The battle is won* and they are analyzed in details. In the second part, the movie is compared to movie *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* to look for similar components and try to find roots, if the Narnia is inspired by the Lord of the Rings.

The goal of this work is to find stylistic components used in the battle and also their conjunction. Furthermore it detects influence of Intensified Continuity on style of the picture. Finally it finds out the similar and divergent components between analyzed films.

The work can be considered as resources for complex neoformalist analysis of The Lord of the Rings trilogy or can be useful for study battle sequences of fantasy genre movies.

9. Anotace

Autor práce: Jitka Chocholatá

Katedra: Katedra filmových, divadelních a mediálních studií

Fakulta: filozofická

Název práce: Analýza stylu filmu Pán prstenů: Návrat krále

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

Celkový počet znaků: 82 718

Klíčová slova: Pán prstenů: Návrat krále, neoformalistická analýza, filmový styl, zesílená kontinuita

Předmětem této práce je neoformalistická analýza stylu ve filmu Pán prstenů: Návrat krále. Zaměřuje se na stříhovou skladbu, kameru, zvuk a okrajově i speciální efekty, hlavně v sekvenci Bitva na Pelennorských polích. V druhé části je bitva porovnávána s finální bitvou filmu Letopisy Narnie: Princ Kaspian, za účelem nalezení podobných prvků a odhalení inspirace Narnie v Pánu prstenů. Práce se zabývá pojmem zesílená kontinuita a zkoumá jeho vliv na celkový styl snímku.

10. Annotation

Author: Jitka ChochoLATÁ

Department: Katedra filmovÝch, divadelnÝch a mediálnÝch studiÍ

Faculty: Philosophical

Title of thesis: Analysis a style of film The Lord of the Rings: The Return of the King

Thesis supervisor: Mgr. Luboř Ptáček Ph.D.

Number of characters: 82 718

Key words: The Lord of the Rings: The Return of the King, neoformalist analysis, film style, intensified continuity

Purpose of this Diploma thesis is neoformalist analysis of a style used in film The Lord of the Rings: The Return of the King. Main focus is on editing, cinematography, mix of sound and marginally on special effects, used in sequence The Battle of the Pelennor Fields. In the second part the battle is compared to the final battle from movie Chronicles of Narnia: Prince Caspian, to look for similar components and try to find roots, if the Narnia is inspired by the Lord of the Rings. The work concerns a term Intensified Continuity and peruses its effect on overall style of the picture.