

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Konstrukce postapokalyptického
prostředí v televizním seriálu
The Walking Dead**

Construction of post-apocalyptic environment in the TV series
The Walking Dead

Anna Nižňanská

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

Studijní program: FV - DV

(Teorie a dějiny divadla, filmu a masmédií)

Olomouc 2015

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Konstrukce postapokalyptického prostředí v televizním seriálu The Walking Dead* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci dne 9.prosince 2015

.....
Anna Nižňanská

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Jakubu Kordovi, Ph.D. za odborné a trpělivé vedení mé bakalářské práce.

ANOTACE

Název bakalářské práce:

Konstrukce postapokalyptického prostředí v televizním seriálu *The Walking Dead*

Autor:

Anna Nižňanská

Katedra:

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Fakulta:

Filozofická

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

Počet znaků:

123 581

Klíčová slova:

Mizanscéna, post-apokalypsa, televizní seriál *The Walking Dead*, tvorba prostředí, rekvizity, kostýmy, osvětlování

Cílem práce bude popsat a interpretovat tvůrčí postupy konstrukce obrazu apokalypsy v současné televizní tvorbě. Předpokladem bude zaměření se především na americkou televizní tvorbu, která vykazuje souvislou tendenci reflektovat téma „rizika společnosti“ (od 9/11 syndromu po globální přírodní hrozby). Hlavní cílem bude uchopit dílčí téma vizualizace prostředí „světa po apokalypse“ a způsobů, jakým se prostředí či obecně mizanscéna participují na vyprávění či rétorice pořadu. Cílem je zapojit do analýzy konkrétně pořad *The Walking Dead*.

ANOTATION

Title of thesis:

Construction of post-apocalyptic environment in the TV series *The Walking Dead*

Author:

Anna Nižňanská

Department:

Department of Theatre, Film and Media Studies

Faculty:

Faculty of Arts

Supervisor of the thesis:

Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

Number of characters:

123 581

Key words:

Mise en scène, post-apocalypse, TV series *The Walking Dead*, creating the environment, props, costumes, lighting

The goal of thesis will be to describe and interpret the creative procedures of the construct of apocalypse in contemporary television. The thesis will predominantly focus on American TV production, which shows consistent tendency to reflect theme of "dangers to society" (from 9/11 syndrome after global natural threats). Main goal will be to grasp the creative process of visualization of environment "of the world after the apocalypse " and the ways that environment or mise en scène in general participate in storytelling and rhetoric of TV program. The aim is include the TV series *The Walking Dead* in the analysis.

ÚVOD	7
1. Metodologie, vymezení pramenů a vyhodnocení literatury	10
1.1 Metodologie.....	10
1.2 Vymezení pramenů.....	13
2. Představení žánru a tématu post-apokalypsy	20
2.1 Seriál The Walking Dead	25
2.2 Komiks jako předloha pro seriál	30
3. Mizanscéna seriálu The Walking Dead	32
3.1 Prostředí v seriálu The Walking Dead: Scéna a lokace USA - Atlanta...	33
3.2 Rekvizity a funkční detaily.....	45
3.3 Kostýmy a make-up hlavních postav a zombies	50
3.4 Osvětlování.....	58
Závěr	66
Literatura	70
Prameny	73

ÚVOD

Hlavním cílem této práce je na základě vybrané literatury popsat tvůrčí postupy konstrukce obrazu post-apokalypsy, které se následně pokusím uplatnit v rámci analýzy jednotlivých prvků mizanscény televizního seriálu *The Walking Dead*.¹ Tento televizní seriál jsem si vybrala především z toho důvodu, že je dle mého názoru jedním z nejaktuálnějších příkladů americké televizní tvorby, která především v posledních letech vykazuje souvislou tendenci reflektovat témata spojená s globálním ohrožením společnosti (od 9/11 syndromu po globální přírodní hrozby). Domnívám se, že mizanscéna je v tomto televizním seriálu jeho stěžejním činitelem, o němž se v podstatě celý koncept této postapokalyptické vize opírá a právě tuto tezi se pokusím demonstrovat prostřednictvím analýzy. Mým hlavním cílem bude uchopit dílčí téma vizualizace prostředí světa po apokalypse a způsobu, jakým je prostředí v seriálu konstruováno, aby byl posílen autentický dojem vizuálního rozkladu světa, který byl touto „katastrofou“ poničen. Rovněž se pokusím objasnit to, jak se mizanscéna participuje na vyprávění tohoto pořadu. V některých částech se rovněž zaměřím na komparaci podobných typů televizních pořadů, či filmů v nichž je téma post-apokalypsy obsaženo.

Způsob, jakým v této práci postupuji a z jakých pramenů v konkrétních kapitolách vycházím či jakých analytických postupů využívám, podrobněji přibližuji a rozvádím v metodologické části a v části věnující se kritice pramenů a literatury. Na úvod bych chtěla objasnit, že z hlediska předepsaného rozsahu své práce nemohu toto téma v kontextu komplexní historie a vzniku žánru post-apokalypsy plně obsáhnout, proto ho v úvodní kapitole představuji pouze obecně, a to především v souvislosti s americkou tvorbou a vyzdvižením určitých jednotlivých prvků a konvencí, které se napříč tímto žánrem opakují.

Rovněž bych chtěla předeslat, že se ve své práci nebudu zabývat analýzou narativu seriálu *The Walking Dead*, ačkoliv v některých kapitolách využívám ideologické analýzy, díky níž se snažím demonstrovat reprezentaci určitých sociálních skupin a toho, jak je tomu jejich vizualizace (make-up, kostýmy)

¹ THE WALKING DEAD. *Živí mrtví* [DVD]. Praha: Magicbox, 2011.

v seriálu následně uzpůsobena. Americký televizní seriál *The Walking Dead* je z hlediska ratingu sledovanosti v současnosti jedním z nejúspěšnějších seriálů vysílaných v amerických televizích i přes to, že je zde velmi explicitně zobrazováno násilí. Tyto a další faktografické informace o seriálu a o pozadí jeho vzniku zahrnuji v obecném souhrnu informací obsažených v druhé kapitole,² jelikož si myslím, že je důležité je zmínit pro pochopení souvislostí, které následně zmiňuji, či uvádím v dalších kapitolách. Vzhledem k tomu, že tento seriál vznikl na základě komiksové předlohy, uvádím tuto sounáležitost v kapitole s názvem *Komiks jako předloha pro seriál* a rovněž zde zmiňuji to, do jaké míry tato původní komiksová předloha ovlivňuje celkovou vizuální povahu a charakter seriálu a to, do jaké míry je komiks z hlediska uchopení některých prvků mizanscény pro seriál zásadní.

To vzápětí ve stejné kapitole doplňuji faktografickými údaji souvisejícími s tímto komiksem stejnojmenného názvu *The Walking Dead*,³ především se týkajícími pozadí jeho vzniku a autorů.

Celou práci rozdělují celkem do dvou částí. První část je spíše teoretická, má informativní charakter, rozšiřuje a doplňuje téma post-apokalypsy v kontextu televizní tvorby. Druhá část je pak spíše analytické povahy, konkrétně se v ní věnuji bližšímu rozboru a interpretaci jednotlivých prvků mizanscény seriálu *The Walking Dead*. V souvislosti s dějovou linkou jsou hlavní protagonisté nuceni téměř po celou dobu doposud odvysílaných pěti sezón putovat (šestá se vysílá)⁴ napříč poničenou americkou krajinou, za účelem hledat zbylé přeživší, a rovněž adekvátní místo k vybudování nového života bez „nemrtvých zombies“.⁵

Z tohoto důvodu je pro seriál velmi důležitá scéna a s ní spojený výběr lokací, čemuž věnuji celou kapitolu s názvem *Prostředí v seriálu The Walking Dead*.⁶ Snažím se zde na základě uvedených příkladů ze samotného seriálu a jeho jednotlivých epizod postihnout důležitost práce filmových architektů a scénografů

² Představení žánru a tématu post-apokalypsy str. 20

³ KIRKMAN, Robert. *The Walking Dead Compendium Volume 1*. 1. vyd. Image Comics, 2009. 1088 s. ISBN 978-1607060765

⁴ Šestá sezóna seriálu měla premiéru 11.10.2015.

⁵ V seriálu herci označují zombies termínem the walkers tzv. chodci anebo biters. Proto ve své práci v této souvislosti budu užívat k označení zombies všechny tyto termíny a to tedy: walkers, biters, nemrtví, chodci a zombies.

⁶ *Prostředí seriálu The Walking Dead: Scéna a lokace v USA - Atlanta* str. 33

a doložit ji jejich postupy založenými na využití kontrastu města versus krajiny. V této souvislosti zde ještě navazuji ve využívání ikonografie daných míst a následné práci v tomto kontextu v reálných a studiových lokacích. Sem tedy řadím především rozbor jednotlivých exteriérů a interiérů, v nichž se v průběhu doposud odvysílaných řad tohoto seriálu natáčí. Snažím se přiblížit to, jak s nimi tvůrci pracují, jak jsou zde prostory tvořeny, aby byly adekvátně uzpůsobeny principům a potřebám komunikace, jež si ústřední téma seriálu žádá. Na základě vybrané literatury se snažím v kontextu architektury zkoumat to, jak tvůrci využívají zažitých stereotypů a povahy určitých staveb a města k dosažení potřebného dojmu rozkladu krajiny a metropole, potažmo k navození autenticity post-apokalypsy. Ústřední myšlenkou této kapitoly jsou tedy exteriéry coby nositelé významu a to, jak výběr konkrétního prostředí funguje k podpoření výpovědi skrze významový paradox. Kromě literatury zde především vycházím z důkladného nastudování a zhlédnutí jednotlivých epizod seriálu.

V následujících podkapitolách mizanscény, jež jsou uvedeny v obsahu této práce, pokračuji podobným postupem. V nich se věnuji dalším prvkům mizanscény, jako jsou rekvizity coby funkční detaily, kostýmy a make-up hlavních postav a rovněž „nemrtvých zombies - chodců“.⁷ Jak v předešlé, tak rovněž v této kapitole zmiňuji práci s klíčováním a 3D technologiemi a vizuálními efekty. Zbylé prvky mizanscény, jako jsou kupříkladu kamera a svícení⁸ zmiňuji pouze okrajově, jelikož předešlé prvky zde považuji za primární, což se na základě důsledné interpretace a rozboru snažím doložit. V závěru práce se pokusím vyhodnotit to, jak se mi podařilo splnit v úvodu mnou vytyčené cíle a celkovou náplň této bakalářské práce.

⁷ Podkapitola o *Rekvizitách a funkčních detailech* str. 45, *Kostýmech a make-upu* str. 50

⁸ Podkapitola o *Osvětlování* str. 55

1. Metodologie, vymezení pramenů a vyhodnocení literatury

1.1 Metodologie

Cílem této práce je zkoumat konstrukci postapokalyptického prostředí v současné televizi na základě vybraného televizního seriálu *The Walking Dead*, vysílaného na americké televizní stanici AMC.⁹ Jak zmiňuji již v úvodní části, pokusím se skrze analýzu ilustrovat přístup tvůrců podílejících se na vzniku tohoto seriálu a na utváření jeho jednotlivých složek mizanscény.¹⁰ V analytické části budu především vycházet z knihy teoretiků Davida Bordwella a Kristin Thompsonové – *Umění filmu (úvod do studia formy a stylu)*.¹¹ Zejména z kapitoly věnované mizanscéně, třebaže se jejich práce spíše více vztahuje k filmu nežli k televizní tvorbě. To však nepovažuji za zásadní problém vzhledem k tomu, že ve své knize *Television Style*¹² Buttler tvrdí, že v současnosti se hranice mezi filmem a televizní tvorbou často stírají a dochází tak k tzv. stylovému „crossoveru“, tedy přejímání stylových postupů z filmové tvorby do tvorby televizní.¹³ Když se však vrátím k Bordwellovi a Thompsonové, ti v *Umění filmu* tvrdí, že „divák, který se chce zabývat mizanscénou, by měl postupovat systematicky. Měl by především sledovat, jak jsou ve zkoumaném filmu prezentovány prostředí, kostýmy, osvětlování a chování postav. Nejprve se může zabývat jen jedním prvkem ve scéně: třeba prostředím a nebo osvětlováním“.¹⁴

V případě své práce v analytické části tedy započnu právě sledováním prostředí a toho, jak je zde pracováno s exteriéry, interiéry a ikonografií amerických měst, v nichž se seriál odehrává. Bordwell dále uvídí, že „Divák by měl také

⁹ *The Walking Dead* [TV serial]. USA: AMC, 2010.

¹⁰ Mizanscéna – Všechny prvky umístěné před kamerou, které mají být natočeny: prostředí, rekvizity, osvětlování, kostýmy, masky a figury. Kontrolou mizanscény režisér inscenuje udáost pro kameru.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6. s.

¹¹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

¹² BUTLER, Jeremy. *Television Style*. 1. vyd. New York: Routledge, 2009. 248 s. ISBN 978-0415965125

¹³ Tamtéž, s. 70.

¹⁴ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6, s. 216.

uvažovat o tom, jak jsou prvky mizanscény uspořádány, jakou plní funkci a jak vytvářejí motivy, jež prostupují celým filmem. Navíc by si měl všimnout, jak se mizanscéna vyvíjí v čase a v prostoru, aby připoutala a vedla naši pozornost, během sledování filmu a jak buduje napětí, nebo překvapení.“¹⁵ Vzhledem k tomu, že předmětem práce je analýza mizanscény televizního seriálu, v rozboru budu tedy sledovat prvky mizanscény, objevující se napříč doposud odvysílanými pěti sezónami *The Walking Dead*.¹⁶ Jako své analytické východisko v kontextu televizní tvorby budu často využívat knihu Jeremy G. Butlera - *Television Style*.¹⁷ Metodologicky bude tedy tato práce primárně založena na využití pramenů a odborné literatury, kterou se pokusím aplikovat k zformování následující analytické části práce. Analytickou část zakládám na standardních konceptech rozboru prvků mizanscény s aplikací textuální analýzy, tedy přístupu, jenž je založený na interpretaci analyzovaného.¹⁸

Jak již zmiňuji v úvodu, v rámci struktury tuto práci člením do dvou částí, přičemž první má být především kontextuální kompilační část, kdy využívám především faktografických údajů načerpaných s využitím oficiálních webových stránek¹⁹ či článků vztahujících se buďto k samotnému seriálu, anebo k ostatním snímkům relevantním vzhledem k tématu post-apokalypsy. Zde se místy rozhodně nevyhnu okrajové komparaci s podobnými žánrovými filmy či seriály. Pokusím se zde poukázat na konvence, prvky a motivy často se opakující v tomto žánru, které pak celku dávají unikátní řád. Bordwell totiž tvrdí, že „pro porozumění jakémukoliv filmu, či pořadu, je opakování zcela klíčové. Jakýkoliv opakující se významný prvek ve filmu budeme nazývat motivem. Motivem může být předmět, barva, místo, osoba, zvuk nebo i vlastnosti postavy. Motivem lze nazvat způsob osvětlování nebo

¹⁵ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6, s. 216.

¹⁶ Šestou sezónu začala televizní stanice AMC vysílat na podzim tohoto roku, tudíž jí do své práce nezahrnuji, jelikož by se jednalo pouze o pár dopňujících epizod.

¹⁷ BUTLER, Jeremy. *Television Style*. 1. vyd. New York: Routledge, 2009. 248 s. ISBN 978-0415965125.

¹⁸ Soustředím se na to, jak je vyprávění konstruováno a jakých je k vystavení ucelené formy využito stylistických filmových prostředků.

¹⁹ AMC. *The Walking Dead*. amc.com [online] © 2015. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead>

umístění kamery, jestliže se ve filmu opakuje.“²⁰ Na základě tohoto mechanismu, se tedy pokusím určit, zda-li můžeme mluvit o jasně stanovené opakující se žánrové ikonografii i v případě *The Walking Dead*. V průběhu celé této práce budu rovněž vycházet ze znalosti samotného seriálu získané na základě osobního pozorování.

To z jaké další literatury či jejích konkrétních kapitol ve své práci budu vycházet, uvádím blíže v následující části s názvem *Kritika pramenů a literatury* s tím, že zde podrobněji charakterizuji primární tituly a jejich autory, které pro svoji práci nejvíce využívám. Ne všechny pasáže z daných titulů využívám následně v této práci, některé z nich mi slouží spíše k důkladnějšímu pochopení a rozšíření povědomí o dané problematice a tématu, avšak teoreticky je v práci ve finální podobě neuplatňuji, v důsledku vymezení celkového rámce.

²⁰ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 100.

1.2 Vymezení pramenů

Primárním pramenem této bakalářské práce je americký seriál *The Walking Dead*²¹ z produkce kabelové televize AMC v rozsahu doposud pěti odvysílaných sezón od roku 2010 do roku 2015. Vzhledem k tomu, že na podzim tohoto roku má být odvysílána šestá sezóna, vycházím v této práci tedy pouze z doposud pěti odvysílaných sezón, čímž může nastat určitá nekompletnost a některé závěry mé analýzy mohou být s následnou sezónou zvráceny. Ačkoli byla první sezóna seriálu odvysílána 25. srpna 2012 na české televizní stanici Prima cool s českým dabingem, ve své práci vycházím ze zhlédnutí seriálu v původním anglickém znění. Dalším důležitým pramenem práce jsou oficiální webové stránky seriálu,²² které využívám především k faktografickému doplnění informací, souvisejících se vznikem seriálu a rozšiřujících povědomí o detaily a souvislosti jednotlivých dílů. Dalším nepostradatelným pramenem pro tuto práci je původní komiksová předloha se stejnojmenným názvem *The Walking Dead*²³, na jejímž základě vznikl tento samostatný televizní seriál. Pozadí komiksu a jeho tvůrce podrobněji představuji v kapitole *Komiks jako předloha pro seriál*.²⁴ Zde považuji za nutné komiks zmínit především ve vztahu k seriálu. Jelikož původní komiksová předloha je na rozdíl od seriálu obrazově statická, budu se snažit v následujících jednotlivých kapitolách rovněž monitorovat to, co všechno tvůrci z původní předlohy v seriálu využili anebo co naopak potlačili kvůli rozdílnosti těchto dvou typů médií. Vzhledem k tomu, že v průběhu celé práce musím v rámci aktualizace informací často využívat rovněž spoustu internetových zdrojů, jsem si vědoma, že k některým z nich musím vzhledem k jejich důvěryhodnosti přistupovat s jistou rezervou. Za velmi užitečná však považuji doplňková, dokumentární videa *Inside The Walking Dead*²⁵ věnující se vzniku seriálu, kde často samotní tvůrci komentují to, jak

²¹ The Walking Dead [TV serial]. USA: AMC, 2010.

²² AMC. The Walking Dead. Amc.com [online] © 2015. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead>

²³ KIRKMAN, Robert. *The Walking Dead Compendium Volume 1*. 1. vyd. Image Comics, 2009. 1088 s. ISBN 978-1607060765

²⁴ Podkapitola *Komiks jako předloha pro seriál* str. 29

²⁵ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

kupříkladu museli uzpůsobit vybrané lokace potřebám seriálu anebo jaký kostým či druh masek je v seriálu užít. Bohužel se mi nepodařilo pracovat s dalšími rozšiřujícími prameny a materiály, jako je kupříkladu samotný scénář seriálu, a to jednoduše z důvodu jejich nedostupnosti pro veřejnost. Avšak to ve výsledku stejně nepovažuji z hlediska uchopení tématu mizanscény post-apokalypsy a rámce této práce za nezbytně nutné. Za nejdůležitější pramen v kontextu mizanscény tedy považuji především samotný seriál a důkladnou analýzu a rozbor jeho jednotlivých dílů. Nepopírám však, že by tyto rozšiřující materiály mohly moji práci bezesporu rozšířit.

Mezi primární literaturu řadím tu, která je pro mě důležitým zdrojem informací při zpracovávání a vystavění struktury této práce. Často se jedná o monografie či studie, z nichž jsou použitelné pouze některé vybrané části především zaměřené na mizanscenu ať už v jejím praktickém, či teoretickém uplatnění. Třebaže v některých případech je pro mě vzhledem k tématu využitelná pouze třeba jedna kapitola, i tak se to v této části pokusím zmínit.

Jako primární zdroj mi rovněž slouží i internetové stránky²⁶ vzniklé především pro potřeby samotného seriálu a komiksu, které mi pomáhají zejména díky své aktuálnosti informací. Za důležitou literaturu považuji *Dějiny filmu* Davida Bordwella a Kristin Thompsonové.²⁷ Kniha je v podstatě jednou z nejpoužívanějších souhrnných prací věnovaných se historii světové kinematografie od počátků jejího vzniku až do současnosti. Její autoři patří k nejvýznamnějším žijícím filmovým teoretikům, tudíž informace v ní obsažené rovněž považuji za nejvíce relevantní. Za výsadu knihy rovněž považuji, že Bordwell a Thompsonová se zajímají o autory a filmy v kontextu společenské historie, proměny technologií a legislativy. Knihu při psaní své práce využívám především k načerpání kontextuálních informací. Rozhodně z publikace použiji pouze některé konkrétní kapitoly, jako je kupříkladu ona, jež je věnována

²⁶ THE WALKING DEAD. *Thewalkingdead.com* [online] © 2015. Dostupné z: <http://www.thewalkingdead.com>

²⁷ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu – přehled světové kinematografie*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7331-091-2.

kinematografii v éře elektronických médií, a především pak její jednotlivé podkapitoly, zabírající se formou a stylem a jejich uměleckými tendencemi.²⁸

Dále bych pak ještě zmínila kapitolu věnující se digitálnímu filmu, digitální konvergenci, globálním subkulturám a fanouškům,²⁹ jejíž použití nevyklučuji v kontextu kapitoly týkající se „post-apokalypsy napříč žánry”.

Co se týče Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, při analýze mizanscény budu především vycházet z jejich publikace - *Umění filmu (Úvod do studia formy a stylu)*.³⁰ Z této knihy zároveň využiji v rámci sekundárních pramenů slovník vybraných pojmů.³¹ Za nejužitečnější zde považuji ty kapitoly, které mi pomohou k bližšímu pochopení jednotlivých tvůrčích kategorií, jako je zvuk, svícení či právě výše zmiňovaná mizanscéna.³² V zásadě ji tedy budu využívat při interpretaci všech jednotlivých kategorií, ať už při analýze masek „zombies“ či při vytyčování prvků žánru anebo při identifikaci a rozboru speciálních efektů a 3D technologií. Za velmi užitečné považuji jednotlivé doplňující pasáže, obsažené vždy na závěr konkrétních kapitol, které dané téma doplňují výčtem dalších platform či odkazů na internetové zdroje a jiné knižní publikace, díky nimž čtenář může svůj střed zájmu ještě dále prohloubit.

V návaznosti na *Umění filmu* bych chtěla zmínit knihu dalšího amerického teoretika Jamese Monaca – *Jak číst film*.³³ Monaco je narozdíl od Bordwella a Thompsonové, kteří jsou neoformalisté, strukturalista a semiotik, tudíž využívám některé pasáže z jeho knihy především ke komparaci těchto dvou přístupů a rovněž kvůli některým pasážím věnujícím se konkrétně filmovým technologiím a jejich fungování. Za užitečné zde považuji kapitoly věnující se technologii obrazu a zvuku³⁴ na poli filmové teorie a rovněž ty, které referují o formě a funkci televize a videa.³⁵ Všechny tyto doposud vyjmenované publikace se však povětšinou

²⁸ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 705.

²⁹ Tamtéž, s.749.

³⁰ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11.

³¹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin, cit. 11, s. 640.

³² Tamtéž, s.157.

³³ MONACO, James. *Jak číst film*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. 735 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

³⁴ Tamtéž, s. 63.

³⁵ Tamtéž, s. 472 – 495.

vztahují především k filmové tvorbě i přes to, že obsahují vybrané kapitoly referující o tvorbě televizní. Vzhledem k tomu, že předmětem mé práce je mizanscéna televizního seriálu, budu vycházet v tomto kontextu nejvíce z knihy profesora vyučujícího historii televize a nových médií - Jasona Mittela a jeho knihy *Television and American Culture*.³⁶ Jedná se dle mého názoru skutečně o komplexní úvod do studia televize. Kniha funguje jako učebnice, která dává čtenáři možnost blíže porozumět praktikám, postupům a principům, jež jsou užity americkou televizní produkcí.

Zároveň se zde otevírá právě mnou výše zmiňovaná otázka jednotlivých televizních žánrů a druhů narativních strategií v televizní tvorbě,³⁷ což považuji za důležité a pokusím se to ve své práci zužitkovat. Čerpat zde budu především z kapitoly: *Making meaning, Telling television stories a Screening America*.³⁸ V kapitole *Making meaning* se Mittell v podkapitole s názvem *The Elements of the television style*³⁹ zmiňuje právě o specifičnosti televize jako média a jeho formálních prvcích, které jsou obsaženy napříč jednotlivými pořady tak, že utváří určitý komunikační význam pro diváka. Na základě těchto prvků pak vzniká určitý stylistický systém, který je následně možné blíže analyzovat.

Tím se dostávám k další navazující části a to *Stagingu*⁴⁰, která je právě určena ke konkrétní stylizaci televizních pořadů, jíž je docíleno skrze využití vizuálních prostředků fungujících na podobných principech, jako je tomu u formování jednotlivých prvků mizanscény. Kapitola *Telling television stories* je užitečná především díky podkapitolám: *The Form of Television Narrative* a *Television Genres*.⁴¹ Jak už je z názvu patrné, zde se Mittell věnuje především narativní struktuře a tomu, jak v televizi na rozdíl od filmu narace funguje, což zde dokládá četnými příklady. Ačkoliv narativní analýza není přímým předmětem mého

³⁶ MITTEL, Jason. *Television and American Culture*. 1. vyd. New York: Oxford University Press, 2009. 450 s. ISBN 978-0195306675.

³⁷ Tamtéž, s. 234.

³⁸ Tamtéž, s. 161-303.

³⁹ Tamtéž, s. 176.

⁴⁰ MITTEL, Jason. cit. 36, s. 177.

⁴¹ Tamtéž, s. 213-234.

zájmu, považuji tuto pasáž za relevantní a stejně, jako *Dějiny filmu*⁴² ji využívám k doplnění některých kontextuálních informací. Část s názvem *Television Genres* neboli „televizní žánry“ je však naopak důležitá vzhledem k správné definici mnou analyzovaného seriálu jako typu a druhu, co se televizní programové skladby týče.

Další titul, který bych zde chtěla zmínit, je kniha *Television Style* od Jeremy G. Butlera.⁴³ Butler zde zkoumá pozadí stylistických významů užitých v televizní tvorbě. Rozebírá jednotlivé styly a postupy a to, jaký mají význam v konkrétním televizním kontextu ať už na příkladu seriálů, reklam anebo sitcomů. Snaží se zde především postihnout funkci stylu v televizní tvorbě. Zmiňuje stylový crossover mezi filmem a televizí, což se týká především většiny seriálů, které se snaží cílit na nějaké konkrétní publikum. Z Butlera tedy budu rovněž rozhodně vycházet především v rámci analýzy, využiji ho k ukotvení svého tématu v rámci television studies a právě výše zmiňovaného crossoveru. V potaz beru rovněž jeho další publikaci - *Television: Critical methods and Applications*.⁴⁴

Mezi další literaturu patří kniha Davida B. Clarka *The Cinematic City*,⁴⁵ která je věnována propojení kinematografie a právě ikonografie měst a jejich důležitosti ve filmové tvorbě, co se týče vyobrazování města a jeho lokací. Jak už i samotný obsah napovídá, ústřední téma je v ní to jaká je role města ve filmu. Rovněž to, na jakých principech může fungovat vztah mezi městem a filmem v souvislosti s potřebami filmařů, ať už co se týče historického kontextu, nebo potřeb, jež jsou předpokladem jednotlivých filmových žánrů. Tuto knihu využiji především, pokud jde o rozbor mizanscény v souvislosti s lokacemi, exteriéry a ikonografií města. Zajímavý je zde především pohled na interakci těchto dvou prvků, které tvoří nepostradatelnou součást kinematografie a vychází z urbanismu jednotlivých měst a zemí. K analýze lokací však budu paralelně využívat více zdrojů najednou. Jedním z nich bude kniha s názvem *Přednášky architektury*

⁴² BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 27.

⁴³ BUTLER, Jeremy. cit. 12.

⁴⁴ BUTLER, Jeremy. *Television: Critical methods and Applications*. 3. vyd. New York: Routledge, 2006. 528 s. ISBN 978-0805854152.

⁴⁵ CLARKE, David. *The cinematic city*. 1. vyd. New York: Routledge, 1997. 264 s. ISBN 978-0415127462.

Hermana Hertzbergera.⁴⁶ Za nejdůležitější zde považuji především kapitoly věnující se *Vytváření a ponechání prostoru* a její podkapitoly *Struktura a interpretace*, *Forma a interpretace*, *Struktura jako tvůrčí kostra*, *Pravidelná uliční síť*, *Vytváření prostoru*, *Veřejný prostor a veřejná sféra*, *Ulice*.⁴⁷ Herman Hertzberger patří mezi představitele holandského strukturalismu a rovněž mezi významné světové architekty, věnoval se rovněž pedagogické činnosti na Technické Univerzitě v Delftu. V této publikaci Hertzberger představuje široké spektrum témat souvisejících s architekturou a její problematikou, kterou následně komentuje na základě svých zkušeností z praxe. Předkládá zde řadu svých teorií a potencionálních řešení, avšak nejzásadnějším přístupem dle něj má být poté samostatný proces myšlení, z něhož vzejde vlastní osobitý pohled na dané téma. Tudíž zde neuvádí jasný návod či východiska, nýbrž dává čtenáři prostor s danou tezí nakládat následně po svém a aplikovat ji dle své osobní potřeby. To shledávám za užitečné především, co se týče podnětění procesu myšlení a uchopení tématu své práce v tomto kontextu.

Mezi další literaturu vztahující se k architektuře, z níž místy čerpám, ačkoliv již ne v tak zásadním měřítku a proto ji představím pouze okrajově je kupříkladu *Architektura a veřejný prostor* Petra Kratochvíla⁴⁸, věnující se tématu veřejného prostoru a jeho časté neurčitosti, rozkladu a funkcím, či zpětnému hledání jeho tradičních forem a náplní. Dále *Imagining Cities – Scripts, Signs, Memories* od Sallie Westwood a Johna Williamse.⁴⁹ Ústředním tématem publikace je město, které vybízí k cross - disciplinární diskuzi v rámci debat v kontextu modernity a postmoderny, sociologie, kulturologie a kulturní geografie. V knize se autoři zabývají čtyřmi hlavními tématy, jako je: Teoretická představivost, etnická rozmanitost a politika diference paměti a nostalgie města jako součástí vyprávění. To vše v souvislosti s minulostí a přítomností, což má být nápomocné při zkoumání a rozvíjení myšlenky virtuálního města. Text je koncipován na velmi odborné

⁴⁶ HERTZBERGER, Herman. *Přednášky pro studenty architektury*. 1. vyd. Dolní Kounice: Mox Nox, 2012. 288 s. ISBN 978-80-905064-0-4.

⁴⁷ Tamtéž, s. 50 -100.

⁴⁸ KRATOCHVÍL, Petr. *Architektura a veřejný prostor*. 1. vyd. Praha: Zlatý řez, 2012. 164 s. ISBN 978-80-903826-4-0.

⁴⁹ WILLIAMS, John, WESTWOOD, Sallie. *Imagining Cities: Scripts, Signs and Memories*. 1. vyd. New York: Routledge, 1996. 304 s. ISBN 978-0415144308.

úrovni, tudíž vzhledem k rozsahu a tématu své práce mohu s jistotou říct, že využiji pouze kapitolu *Chaotic places or complex places cities in a post-industrial era*.⁵⁰

Na závěr bych ještě zmínila práci Kirsten Moan Thompson *Apocalyptic Dread: American film at the Turn of the Millennium*.⁵¹ V publikaci Thompsonová na základě historických fragmentů rozebírá počátky apokalypsy, která se stala v průběhu let čím dál tím více populárním tématem, jak ve společenském a sociokulturním kontextu, tak v postupném formování se do tohoto „subžánru“. Tato publikace pro mě může být relevantní především v uchopení tématu apokalypsy jako takové a k následnému rozboru post-apokalypsy, rovněž především v souvislosti s americkou filmovou tvorbou. Publikaci shledávám za užitečnou v rámci širokého spektra zde uváděných filmů s touto tematikou. Thompsonová zde zmiňuje i psychologický dopad na diváka anebo kupříkladu zrod tzv. typu nukleární rodiny.⁵²

Další zdroje, jako jsou skripta či internetové stránky a weby, v této části s podrobnějším komentářem nakonec neuvádím vzhledem k jejich obsáhlosti, avšak našla jsem spoustu internetových zdrojů, jako jsou fanouškovské weby vztahující se přímo k samotnému seriálu či post-apokalypse, viz internetové stránky typu *Urban explorer* či *Abandoned places*,⁵³ které jistě mohou posloužit coby inspirace při formování mé práce a případně k profilaci některých jejích částí především v souvislosti s prostředím. Většinu bych však řadila spíše do sekundárních zdrojů a jsem si samozřejmě vědoma, že mnohé z nich, nelze považovat za důvěryhodný materiál, z něhož by se mělo přímo v této odborné práci vycházet. Za sekundární prameny považuji ty, které mi pouze poslouží jako okrajové zdroje maximálně k rozšíření znalostí vztahujících se k mému tématu, avšak nebudou pro mě zcela zásadní. Povětšinou jsou to ty, které mi přinesly pouze nějaký výtah potřebných informací.

⁵⁰ Tamtéž.

⁵¹ THOMPSON, Mona, Kirsten. *Apocalyptic Dread: American film at the Turn of the Millennium*. 1. vyd. State University of New York Press, 2007. 208 s. ISBN 978-0791470442.

⁵² THOMPSON, Mona, Kristen. cit. 51.

⁵³ Henk van Rensbergen. *abandoned-places.com* [online]. Dostupné z: <http://www.abandoned-places.com>

Urban explorers network. *urbanexplorers.net* [online]. Dostupné z: <http://www.urbanexplorers.net>

2. Představení žánru a tématu post-apokalypsy

Film jakožto jeden z klasifikovaných druhů umění umožňuje divákovi od nepaměti dá se říct jistý druh „úniku do fantazie“ skrze filmová plátna či televizní obrazovky, prostřednictvím různých autorských, vizuálních variací inspirovaných motivy konkrétních životních situací, pocitů, prožitků či reálných historických událostí. Ty tvůrci následně s využitím široké škály filmových prostředků přetavují v ucelená díla, která je posouvají ještě kolikrát dále za hranice výše zmiňované divácké fantazie. Tyto celky poté z hlediska zařazení a uchopení klasifikujeme na základě žánrů anebo typů kinematografie, tedy dle způsobu pojetí z hlediska filmového vyprávění, formy či také podle ústředního tématu.

Bordwell tvrdí, že: „Někteří diváci se dívají na film s očekáváním, že se dozví něco o životě. Mohou oceňovat film, neboť vyjadřuje nějakou hlubokou myšlenku. Ale jakmile pochopíme význam filmu, jsme často v pokušení rozdělovat film na část obsahovou (význam) a formu (nositele obsahu). Kdy abstraktní založení implicitních významů může vést k velmi širokým konceptům, často zvaným témata.“⁵⁴ Přičemž právě téma považuji za onen pojící charakteristický prvek filmů či pořadů post-apokalyptického žánru. Vzhledem k tomu, že lidská představivost nezná meze a je od nepaměti fascinovaná různými katastrofickými scénáři a představami o tom, co nastane, až vypukne konec světa, což dokládá bezpočet snímků reflektujících toto téma, rozhodla jsem se, že konkrétně tento jev prozkoumám skrze svoji bakalářskou práci podrobněji, a to především z hlediska vyobrazování života po onom „konci světa“ a jeho formy v rámci mizanscény⁵⁵ na pomezí filmového média, konkrétněji pak především v kontextu televizní seriálové tvorby.

Z hlediska terminologie jistě nemusím příliš představovat základní pojem „apokalypsa“, jehož původ sahá až daleko do křesťanské mytologie odkazující na *Zjevení Janovo*.⁵⁶ V běžné řeči ho však známe především v přeneseném významu,

⁵⁴ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 93.

⁵⁵ Věnovat se budou především složkám mizanscény jako je prostředí a scéna, kostýmy a masky, rekvizity a osvětlování.

⁵⁶ BIBLE: Písmo svaté Starého a Nového zákona. Český ekumenický překlad. 14. vyd. Praha: Česká Biblická společnost, 2008. 1406 s. ISBN 978-80-85810-69-1. s. 1354.

kterým označujeme masivní katastrofy či události spojené se zničením či zásadním narušením světa. Obliba vyobrazování apokalypsy je ostatně již patrná napříč historií z řady dochovaných artefaktů, ať už co se týče výtvarného umění anebo literatury.⁵⁷ V současnosti se naopak zobrazování apokalypsy etablovalo patrně nejčastěji na poli komiksové tvorby a počítačových her.⁵⁸ Pro tuto práci je však stěžejní termín “post – apokalypsa“, tedy život následující po apokalypse, zejména v souvislosti se skupinou přeživších, která se kvůli následkům určité katastrofy musí adaptovat na naprosto odlišné, nové životní podmínky. Témata spojená s apokalypsou a post-apokalypsou se nejčastěji objevují v rámci žánrů, jako je horor a science fiction (k němuž právě většina tvůrců post-apo snímků inklinuje nejčastěji), drama a rovněž dokudrama, s tím, že tyto filmy kolikrát nesou prvky i dvou z těchto žánrových kategorií. Tyto kategorie definujeme skrze společnou identitu především na základě sdílených žánrových konvencí, kdy se jisté prvky syžetu mohou stát přímo konvencemi.⁵⁹ V post-apokalypse je tedy tímto konvenčním motivem katastrofa, která započiná zničením světa, avšak nějaký protagonista tuto apokalypsu přeci jen přežije a divák poté sleduje jeho zorientování se v novém systému chaosu. S těmito konvencemi jsou logicky spojena bezesporu i určitá divácká očekávání vzhledem k vizuální stránce díla. Konvence se mohou odrážet i v rámci filmových postupů, jako je kupříkladu volba ponurého osvětlení odpovídající žánru hororu.

Zároveň je u kinematografie jako vizuálního média možné definovat tento žánr i pomocí konvenční ikonografie.⁶⁰ Kdy se ikonografie žánru skládá z opakujících se symbolů, které ve filmech nesou totožný význam. V případě mého předmětu zájmu - zombie seriálu *The Walking Dead* (2010 -) je tomu tak v rámci ikonografie spojené s různými předměty (rekvizitami) a prostředím. Ukazatelem může být kupříkladu poničená krajina po bitvách přeživších s nemrtvými vzhledem ke kategorii zombie apokalypsy, nebo coby ukazatel může kupříkladu sloužit detail,

⁵⁷ Apokalypsa v literatuře: Peter Heller - *Psí hvězdy*, Cormac McCarthy - *Cesta*, Ondřej Neff – *Tma*, Hugh Howey - *Silo*, Robert Merle - *Malevil*, Apokalypsa ve výtvarném umění: Hieronymus Bosch – *Zahrada pozemských rozkoší*, Albrecht Durer – *Čtyři jezdci postapokalypsy*

⁵⁸ Příklady počítačových her a komiksů s apokalypsou: Kolektiv autorů - *Noe - Trest za krutost* [komiks], *Stalker: Shadow of Chernobyl*, *Fall out*, *DayZ*, *Left 4 dead* [PC hry].

⁵⁹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 425.

⁶⁰ Tamtéž, s. 425-426.

jako jsou zabeďněná okna, což funguje jako funkční motiv a znak toho, že na ulicích se vyskytuje patrně něco, co nechceme, aby se dostalo dovnitř do budovy. Tyto a další mnohé prvky tak umožňují žánrovému filmu, aby přenášel informace rychle a úsporně.⁶¹ Tvůrci většinou v těchto filmech či televizních pořadech s oblibou rádi prověřují díky ztíženým životním podmínkám charaktery a hranice svých postav, jež jsou tak skrze neustálý boj o „přežití“ deformovány, a tím testovány. V kontextu americké televizní tvorby zmíním kupříkladu reality show, vysílanou na kabelové stanici Discovery Channel - *The Colony* (2009),⁶² která je koncipována jako řízený experiment monitorující to, jak by lidé přežili po globální katastrofě. Na základě vybrané skupinky jedinců, kteří se pohybují napříč společenskými třídami od vědců až po manuálně zručné stavaře, tvůrci testují, jak se s nastalou situací tento vybraný společenský segment vypořádá. Dalším případem tohoto typu pořadu z řad televizní tvorby je světově známý fenomén vysílaný na stanici CBS, reality show – *Survivor* (2000 –),⁶³ která se v roce 2015 dočkala již své třicáté první řady. Opět se zde jedná o vybranou skupinu jedinců, kteří jsou na základě ztížených životních podmínek (kompletně odříznuti od výsad a pohodlí materialistického světa) prověřováni povětšinou na opuštěných ostrovech skrze fyzicky a psychicky náročné úkoly a situace, z nichž má na konci vzejít jeden vítěz, který je nejzdatnější na základě své sociální inteligence a fyzické schopnosti (vítěz je však po celou dobu motivován finanční výhrou). Podobným, komornějším experimentem je pak docudrama vysílané na Discovery channel - *Naked and Afraid* (2013 –),⁶⁴ kdy je vždy jedna cizí žena a jeden cizí muž ponechán napospas osudu v divočině, bez jídla, vody, a ještě k tomu nazí.

Už jenom na základě těchto výše uvedených příkladů lze tvrdit, že se napříč uvedenými druhy televizních pořadů skutečně velice často objevují opakující se, téměř totožné prvky a motivy, jako jsou kupříkladu právě extrémní podmínky komplikující přežití. Může se jednat o katastrofy klimatického či nukleárního rázu anebo o ty ještě extrémnějšího charakteru, jež se pak nejvíce pojí svým charakterem k sci-fi žánru, obsahují neobvyklé druhy mutací, jako je právě kupříkladu

⁶¹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 425.

⁶² *The Colony* [reality – tv]. Discovery Channel. USA: Discovery communications. 2009.

⁶³ *Survivor* [reality – tv]. Charlie Parsons. USA: CBS. 2000.

⁶⁴ *Naked and Afraid* [reality show]. Discovery Channel. USA: Renegade 83 Entertainment. 2013.

degenerování v důsledku nějaké lidský organismus napadající pandemie, vampyrismu až k mimozemským civilizacím nebo právě zombies. Vzhledem k jasnému podobnému tematickému vymezení se, které je definováno na základě určitých totožných prvků objevujících se napříč těmito podkategoriemi, je patrné, že můžeme o post-apokalyptických filmech mluvit jako o žánru.

Vzhledem k rozsahu a tématu své práce se však nemohu do hloubky věnovat historii a vzniku tohoto žánru, jehož počátky by se daly datovat rokem 1916 a konkrétně pak dánským němým snímkem režiséra Augusta Bloma s názvem *Verdens undergang* (1916).⁶⁵ Stejně tak vzhledem k náplni této práce nemohu důsledně pojmout rozbor a specifikaci všech jednotlivých kategorií a subžánrů post-apokalypticky laděných filmů a pořadů, které zmiňuji ve stručnosti výše.

Uchopení tématu post-apokalypsy se ze strany filmových tvůrců napříč historií logicky měnilo vzhledem k zásadním historickým událostem, což se nejvíce odráželo na výsledné vizuální stylizaci a rovněž skrze vytvoření potřebného konfliktu a katastrofy, která mohla být odrazem momentálního stavu společnosti. V této souvislosti to mohou být snímky s válečnou jadernou apokalypsou anebo třeba katastrofickou pandemií. Vzhledem k širokému spektru filmů, natočených v rámci těchto „podkategorií“, jsem si pro tuto práci zvolila pouze jednu z nich, a to zombie post-apokalypsu.⁶⁶ Myslím si totiž, že tato varianta je dnes velmi populární čemuž nasvědčují žebříčky vysoké divácké sledovanosti. A zároveň se mi jeví jako vhodný adept z hlediska své specifčnosti pro analýzu na základě zde se opakujících žánrových konvencí, prvků a motivů. Filmy a televizní pořady, v nichž se objevuje zombie post-apokalypsa, můžeme hledat napříč všemi ostatními žánry a typy kinematografie, jako jsou kupříkladu komedie, horor, drama, lovestory, animovaný film, televizní seriál, dokudramata, vysoko rozpočtové blockbustery nebo naopak slashery.⁶⁷ V televizní tvorbě jsou to pořady, jako je kupříkladu devítidílná britská

⁶⁵ Dalo by se tvrdit, že se jedná o jeden z prvních filmů, který vykazuje tendence zpracovat téma post-apokalypsy.

Verdens undergang [film]. Directed by August BLOM. Denmark, 1916.

⁶⁶ Zombie post-apokalypsa se nejčastěji vyznačuje nějakým druhem nákazy, která napadá lidský organismus. Lidé se tak pod náporom tohoto neznámého viru buď rovnou mění na nekontrolovatelná agresivní monstra anebo poté, co podlehnou náporu nemoci většinou po smrti znovu ožívají.

⁶⁷ Příklady zombie post-apokalypsy napříč žánry: komedie – *Zombieland* (2009), *Fido* (2006), parodie – *Shaun of the Dead* (2004), *Dead snow* (2009), horor – *Dawn of the Dead* (2004), *REC* (2004), *28 Days later* (2002), drama, lovestory – *Warm bodies* (2013), animák – *Paranorman*

série vysílaná televizní stanicí BBC *In the Flesh* (2013),⁶⁸ francouzská osmidílná série *Les Revenants* (2012),⁶⁹ britská fikční hororová reality show vysílaná na stanici Channel 4 *Dead set* (2008).⁷⁰ Dále seriál *iZombie* (2015)⁷¹ vysílaný americkou televizní stanicí The CW na motivy komiksové předlohy, spin-off TWD vysílaný stanicí AMC - *Fear The Walking Dead* (2015)⁷² a především seriál odpovídající nejvíce potřebám a cílům mé práce a to již výše zmiňovaný americký seriál rovněž vysílaný stanicí AMC *The Walking Dead* (2010), který si dovolím blíže představit v následující kapitole.

V závěru této kapitoly bych si ještě dovolila podotknout, že Bordwell ve své knize uvádí, že žánry se v průběhu času mění. Jejich konvence bývají přepracovávány a filmaři překvapivě často vytvářejí nové žánry propojením stávajících konvencí s konvencemi z žánrů jiných.⁷³ Z čehož vyplývá, že určení jasných hranic mezi žánry může být často dosti problematické. Troufám si však tvrdit, že právě žánr post-apokalypsy je natolik výrazný, už vzhledem k často se v něm opakujícím prvkům narativu, že ho můžeme řadit mezi velmi specifický žánr celou jeho povahou, díky čemuž by zde k záměně a k problematickému rozpoznání žánru z hlediska určení mělo docházet pouze minimálně.

(2012), tv seriál – *iZombie* (2015), *Fear The Walking Dead* (2015), *The Walking Dead* (2010), blockbuster – *World War Z* (2013), slasher – *Braindead* (1992), *Night of the Living Dead* (1962) a mnohé další.

⁶⁸ IN THE FLESH SERIES 1 & 2 [DVD]. BBC, 2014.

⁶⁹ LES REVANTES – SAISONS 1 & 2. *The Returned – Season 1 & 2*. [DVD]. Studio canal, 2015.

⁷⁰ DEAD SET. [DVD]. Chanel 4, 2008.

⁷¹ IZOMBIE Season 1. [DVD]. Warner Home Video, 2015.

⁷² *Fear of The Walking Dead*. Season 1. TV, AMC, 2015.

⁷³ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 426-427.

2.1 Seriál The Walking Dead

Americký televizní seriál *The Walking Dead* (Živí mrtví)⁷⁴ začala 31. října 2010 vysílat americká kabelová televizní stanice AMC. Momentálně patří mezi jeden z nejúspěšnějších seriálů vysílaných na amerických televizních obrazovkách, což dokládá i fakt, že několikrát překonal rekord sledovanosti jako jeden ze seriálů s největším počtem diváků na kabelové televizi vůbec.⁷⁵ Mezi jeho hlavní tvůrce patří režisér Frank Darabont, který natočil Oscary oceněné snímky, jako je *Vykoupení z věznice Shawshank* (1994) a rovněž *Zelená míle* (1999), které jsou adaptacemi knih Stephena Kinga. Darabont je sice známý především díky svým vězeňským dramatům, která diváka i přes všechna úskalí filmových postav nabádají k určité naději a optimismu, avšak soudě dle jeho režijní filmografie, je mu blízký rovněž i žánr hororu - jeho debutem byl televizní film, horor *Pohřben zaživa* (1990) a ke Stephenu Kingovi se vrátil zpracováním jeho povídky ve formě hororu *Mlha* (2007).⁷⁶ Dále se na seriálu podílí režisér Ernest R. Dickerson a Michelle Maxwell, etablovaní tvůrci na poli televizní tvorby a produkce populárních televizních seriálů, jako je kupříkladu seriál *Game of Thrones* či *Breaking Bad*. Seriál vznikl na motivy stejnojmenné komiksové série *The Walking Dead*,⁷⁷ jež je měsíčně vycházejícím černobílým komiksem monitorujícím skupinu přeživších, která čelí chaosu zombie apokalypsy. První díl byl publikován v roce 2003 nakladatelstvím Image Comics. Komiks vytvořil a napsal Robert Kirkman a malíř Tony Moore, který byl později nahrazen Charlie Adlardem.⁷⁸ Z komiksové předlohy však tvůrci seriálu přejímají pouze základní body zápletky, hlavní postavy a některé situace.

V rozhovoru pro televizní stanici AMC Kirkman uvádí, že seriálová podoba přidala nové situace a konflikty, kterými si musí postavy projít, díky čemuž se

⁷⁴ THE WALKING DEAD. Živí mrtví [DVD]. Praha: Magicbox, 2011.

⁷⁵ KISSELL, Rick. AMC's 'Walking Dead' Draws Record Finale Ratings. In: *Variety* [online]. March 30, 2015, 11:50 am [cit. 2015-04-01]. Dostupné z: <http://variety.com/2015/tv/news/amcs-walking-dead-draws-record-finale-ratings-1201462598/>

⁷⁶ MATÝSEK, Jiří. Smrt přichází posváčit na naše televizní obrazovky. *25fps* [online]. 2011 [cit. 2015-04-01]. ISSN 1802-5714. Dostupné z: <http://25fps.cz/2011/smrt-prichazi-posvacit-na-nase-televizni-obrazovky/>

⁷⁷ KIRKMAN, Robert. cit. 3.

⁷⁸ BELLONI, Matthew. Walking Dead' War: Creator Robert Kirkman Sued By Collaborator (Exclusive). In: *The Hollywood reporter* [online]. 2012 [cit. 2015-04-05]. Dostupné z: <http://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/walking-dead-war-creator-robert-288671>

značně zvýšilo napětí a seriál je tak bezesporu dynamičtější než jeho původní předloha.⁷⁹ Z hlediska expozice je děj seriálu situován do Americké Atlanty, kde vypukla náhlá virová epidemie, napadající lidský mozek, a přeměňující tak lidi na tzv. chodce (the walkers).⁸⁰ Seriál zachycuje stejně jako jeho předloha putování skupiny přeživších. Hlavním protagonistou celého seriálu je bývalý policista Rick Grimes (Andrew Lincoln), který se poté, co se probudí z kómatu v lokální nemocnici do „nového“ post-apokalyptického světa vydává na cestu napříč zpustošenou americkou Georgií a snaží se nalézt svoji rodinu v jejích sutinách. Rickovou hlavní motivací je v průběhu celého seriálu především touha naleznout pro sebe, svoji rodinu a skupinu dalších přeživších, které potkal na cestách, nový a především bezpečný domov. Katalyzátorem událostí je motiv neustálého boje o přežití, díky němuž jsou hnány akce a zejména děj neustále kupředu. Tvůrci v rámci vystavění děje využívají typického řetězení příčin a následků. Na pozadí tohoto „putování“ je v seriálu však rovněž rozehráváno mnoho dalších kontroverzních společenských témat, jako jsou kupříkladu rasismus, domácí násilí, nevěra nebo otázka etiky a lidskosti v mezních situacích. Z hlediska času se vyprávění odvíjí chronologicky avšak se strukturou je manipulováno flashbaky a flashforwardy. V seriálu nefunguje žádná abstraktní autorita, jakou je kupříkladu homodiegetický či heterodiegetický vypravěč, který by diváka skrze vyprávění „on/off screen“ ukotvoval v příběhu. V některých dílech však místy funguje princip personifikovaného vypravěče, kdy je příběh vyprávěn z optiky určité postavy.⁸¹

V průběhu první sezóny seriál získává s tokem děje několik dalších hlavních protagonistů. V důsledku toho dochází k zmnožení narativní linie, což dokládá fakt, že je zde uplatňován princip seriality založený na oddalování či úplné absenci

⁷⁹ THE WALKING DEAD. Dispatches From the Set – Comic Creator and Series Executive Producer Robert Kirkman. In: *Blogger* [online]. 2010-21-06 [cit. 2015-04-01]. Dostupné z: <http://blogs.amctv.com/the-walking-dead/2010/06/robert-kirkman-interview-3/>

⁸⁰ Jak jsem již uváděla výše, označení walkers (chodci) či v komiksu bitters mají být v seriálu synonymem pro zombies. Rozdílné pojmenování zvolil Robert Kirkman údajně proto, že počítá s předpokladem, že v diegetickém světě seriálu o zombies doposud nikdo před tím neslyšel, tudíž pro ně neexistuje oficiální pojmenování a hlavně tento termín považuje v serialu za rozptylující a zavádějící.

AMC. The Walking Dead Comic Book Creator Robert Kirkman Answers Fan Questions. Amc.com [online]. © 2010 – 2015 [cit.2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead/talk/2010/12/robert-kirkman-fan-interview>

⁸¹ KORDA, Jakub. Úvod do studia televize 1. 1. vyd. Olomouc, 2014. 60 s. ISBN 978-80-244-4212-9, s. 43.

kompletního rozřešení. Tím si tvůrci při případném diváckém úspěchu připravili prostor pro další sezóny, což se potvrdilo hned vzápětí.

Vzhledem k nebyvalému úspěchu první sezóny, která získala ocenění Saturn Award⁸² za nejlepší televizní seriál, cenu Emmy za nejlepší protetický make-up, a dokonce byla nominovaná na Zlatý glóbus za nejlepší seriál roku, se televizní stanice AMC rozhodla pro odvysílání druhé sezóny, tentokrát s dvojnásobným počtem dílů, jelikož první jich měla pouze šest. Druhá sezóna má 13 dílů, třetí, čtvrtá a pátá sezóna jich má 16. V tomto roce stanice AMC začala vysílat šestou sezónu krátce po letních prázdninách. Každý díl má stopáž dlouhou 45 minut a většinou začíná recapem z předešlého dílu.⁸³ Úvodní titulková sekvence se skládá z obrazů, které divákovi skrze jistou symboliku napovídají, o jaký typ seriálu se bude jednat. Na pozadí je pak vždy hudební motiv v podobě skladby, kterou pro seriál složil americký hudební skladatel Bear McCreary.⁸⁴ *The Walking Dead* je nekompromisním, vizuálně drsným, velmi explicitním seriálem, jenž z hlediska marketingu a strategií čerpal z různých typů publik a zároveň si rozhodně vytvořil i základnu oddaného boutique publika, preferujícího tento žánr a rovněž žánr hororu. Nechybí zde ani důmyslná práce s kamerou, která místy využívá různých efektů a možností obrazu, jako je snímání obrazu skrze „rybí oko“, mikroskop, hledáček dalekohledu a nebo zaměřovač odstřelovací pušky. Což se dá jistě místy zároveň vyložit jako určitá znakovost související s tématem, nesoucí v sobě jistou symboliku, a umocňující tak vypjatost situace.⁸⁵ Kamera Davida Boyda je z hlediska snímání pohybu místy velmi dynamická (ruční záběry), což napomáhá budovat napětí a zároveň podporuje akčnost snímaného děje, rovněž je to i znakem netypickým pro televizní tvorbu, což v divákovi vyvolává pocit, že spíše sleduje

⁸² Saturn Award je každoroční udílení cen „Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films“ na počest ocenění práce převážně v kategoriích žánrového filmu jako je sci-fi, fantasy a horor především v televizní a video tvorbě.

⁸³ Recap, rekapitulace minulého dílu je typickým prvkem pořadů s kumulativním narativem (seriálů, minisérií), na začátku sezony bývají také připomenuty klíčové události té předešlé. Smyslem recapu obecně bývá oživit tyto informace, které jsou důležité pro pochopení zápletky aktuálního dílu.

KORDA, Jakub. cit. 81, s. 40.

⁸⁴ BEAR MCCREARY. Bear McCreary – Biography. [bearmccreary.com](http://www.bearmccreary.com) [online]. © 2011 [cit. 2015-04-11]. Dostupné z: <http://www.bearmccreary.com/#about>

⁸⁵ Všechny tyto stylizované způsoby snímání odpovídají svým typem loveckým, válečným či vědeckým atributům. Tvůrci tak mohou umocnit pocit napětí dané akce. (Hledáček - být na pozoru, sledovat, odstřelovací puška - být vždy připraven, mikroskop – všudypřítomná náказа).

žánrový film. Seriál se natáčí na kameru Arriflex 416 na 16mm film (Kodak Super), jelikož tvůrci v porovnání s ostatními zjistili, že tento formát jim umožní dát nejlépe vyniknout zombie make-upu a efektům, které tak budou působit nejvíce věrohodně.⁸⁶ Některé scény jsou snímány na tři kamery zároveň, jelikož - jak Boyd tvrdí - díky tomu mohou být zachyceny unikátní úhly, které pouze s dvěma kamerami za normálních okolností zkrátka nenatočí.⁸⁷ S přibývajícimi sezónami se některé postavy a především hlavní protagonisté velmi vyvíjejí, a divák je tak vzhledem k větší možnosti rozvoje děje může rozkrývat skrze flashbaky z jejich minulosti. Některé postavy jsou v seriálu velmi ambivalentní, přičemž jejich rozpolcenost, která je pochopitelná vzhledem k nastalé, psychicky náročné a vyčerpávající situaci, se později formuje oběma směry. Z některých protagonistů se později stávají postavy záporné (Shane), anebo se naopak jejich charakter formuje kupředu, a dostávají se tak z pozice nevýrazných outsiderů do role ústředních „lídrů“, kteří v seriálu musí činit životně důležitá rozhodnutí, která mohou ovlivnit osud celé skupiny. Některé postavy se rovněž velmi posouvají na ose své morálky, stávají se v průběhu času v rámci zachování pragmatického rozhodování chladnými dalo by se říct až necitelnými (Carol). Psychologie postav se zde zkrátka stále velmi často proměňuje. Dalším prvkům, jež jsou součástí mizanscény, jako jsou prostředí, kostýmy, osvětlování a funkční rekvizity, se budu důkladněji věnovat v následující analytické části a jejich podkapitolách.

Díky celosvětové oblíbenosti tohoto seriálu a vlivu internetu vznikla v této souvislosti spousta fanouškovských webů, kde diváci o pořadu diskutují nebo ho doplňují o zajímavosti, spoilery, „behind the scene“ materiály anebo monitorují lokace, kde probíhalo natáčení. Stanice AMC v tomto roce na svých oficiálních stránkách ohlásila, že dokončila přípravy spin-off seriálu s názvem *Fear of the Walking Dead*,⁸⁸ který měl premiéru v létě 2015.⁸⁹

86 HEURING, David. A Cinematographer Among The Walking Dead - DP David Boyd Makes Horror Work in Broad Daylight. In: *Studiobdaily* [online]. Nov 03, 2010. [cit. 2015-03-17]. Dostupné z: <http://www.studiobdaily.com/2010/11/a-cinematographer-among-the-walking-dead/>

87 KAUFMAN, Debra. Behind the Lens: David Boyd ASC & The Walking Dead. In: *CreativeCOW.net* [online]. ©2012 [cit. 2015-03-15]. Dostupné z: https://library.creativecow.net/kaufman_debra/Behind-the-Lens-David-Boyd/1

88 *Fear of The Walking Dead*. Season 1. TV, AMC, 2015.

89 Pro seriál *Fear of The Walking Dead* je zatím oficiálně potvrzeno natáčení druhé sezóny seriálu.

S pořadem ještě souvisí talk show s názvem *Talking Dead*,⁹⁰ v níž moderátor Chris Hardwick se svými hosty, jako jsou autoři nebo samotní herci, rozebírá některé momenty z právě odvysílaného dílu s tím, že zde účastníci také odpovídají na dotazy diváků. Fenomén *The Walking Dead* rovněž inspiroval tvůrce počítačových her a aplikací pro mobilní telefony. Například hra *Walkers Kill Count* je schopna propojení smartphonů a tabletů s televizí, kdy si jejich uživatelé při sledování seriálu mohou tipovat počet sestřelů či to, jaká zbraň usmrtila postavu na obrazovce.⁹¹ Na motivy komiksu rovněž vznikla pětidílná počítačová hra s názvem *The Walking Dead: A Telltale Games Series*,⁹² dále pak hra na motivy seriálu s názvem *The Walking Dead: Survival Instinct*, z pohledu jedné z hlavních postav - Daryla Dixona a jeho bratra Merlea.⁹³ Z čehož je patrné, že seriál využívá rovněž doprovodného merchandisingu.⁹⁴

WILLIAMS – SHAW, H. 'The Walking Dead' Spinoff Title, Crossover Rumored. In: *Screen Rant* [online]. February 2015 [cit. 2015-03-15]. Dostupné z: <http://screenrant.com/fear-the-walking-dead-spinoff-title-crossover/>

⁹⁰ AMC. *The Talking Dead*. *amc.com* [online] © 2010-2015. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/talking-dead>

⁹¹ FX. *The Walking Dead – Walkers Kill Count* [aplikace]. 7 February 2012.

⁹² TELLTALE. *The Walking Dead* [PC/MAC hra]. © 2012-14.

⁹³ ACTIVISION. *Walking Dead Survival instinct*. [PC hra]. [vydáno 22.4.2013].

⁹⁴ THE WALKING DEAD & SKYBOUND SHOP. *shop.thewalkingdead.com*. [online] © 2015. Dostupné z: <http://shop.thewalkingdead.com/collections/thewalkingdead>

2.2 Komiks jako předloha pro seriál

Ačkoli by se dalo předpokládat, že původní komiksová předloha⁹⁵ bude mít zásadní vliv na mizanscénu seriálu *The Walking Dead*, ve skutečnosti tomu tak je v tomto případě pouze částečně. Sice některé ústřední postavy v seriálu skutečně nesou podobné pro ně charakteristické rysy a rovněž vizuální prvky kostýmu jako ty komiksové (Mishonne, Rick, Tyresse), avšak komiks pro seriál slouží spíše jako velmi stručný vizuální scénář a předloha, kterou však jeho tvůrci následně rozvádějí v mnohem obsáhlejší, propracovanější verzi. Dokonce i dějová struktura se místy výrazně liší v tom, že některé postavy vznikly pro serial zcela nově a jiné, v komiksu přítomné osoby se zde naopak vůbec nevyskytují. Z komiksové předlohy jsou rovněž přejímány některé narativní motivy, avšak v seriálu jsou poté uchopeny zcela odlišným způsobem. Na druhou stranu je však z celkového vizuálního pojetí *The Walking Dead* patrné, že se tvůrci komiksovým stylem v některých částech seriálu skutečně inspirovali a některé scény by tak při jejich zastavení mohly působit jako ilustrované sekvence z komiksu a svým uspořádáním připomínat rozvržení užívané ve storyboardech. Tudíž tento komiksový styl zde přeci jen svým způsobem obsažen a zakomponován bezesporu je. Některé konkrétní příklady však budu blíže uvádět na základě srovnávání těchto dvou médií v následujících kapitolách při rozboru mizanscény.⁹⁶

Komiks má při deskripci post-apokalyptických světů nespornou výhodu v tom, že může prostřednictvím obrazů velmi efektivně napomáhat při budování atmosféry.⁹⁷ V seriálové podobě však může být vše propracováno ještě mnohem více do detailů. Když pomínu kontext počátku komiksu v Japonsku a Asii, patrně největší přelom v kvantitě komiksové produkce přinesla tvorba USA okolo 40. let 20. století, kdy se nastartovala komiksová mánie a na svět přicházeli v kreslené podobě dodnes populární všem známí hrdinové jako Batman, Superman anebo Captain America.⁹⁸ Na základě oblíbenosti komiksů poté vznikla řada animovaných

⁹⁵ KIRKMAN, Robert. cit. 81.

⁹⁶ V podkapitole o kostýmech se věnuji srovnávání stylizace užitě v seriálu podle komiksové předlohy str. 50

⁹⁷ POSTAPOCULTURE. Postapokalyptické komiksy – úvod. In: *Blogger* [online]. 17.10.2014. [cit. 2015-10-03]. Dostupné z: <http://postapoculture.blog.cz/1410/post-apo-komiksy-uvod>

⁹⁸ Tamtéž.

televizních seriálů, jako *Hulk* (1966), *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1987), *Spiderman* (1994). Komiks však v průběhu let posloužil rovněž jako předloha populárním velkofilmům, jako *Spiderman* (2002), *The Dark Knight* (2008) či *Watchmen* (2009), a posunul se tak ze záležitosti pro děti a teenagery v dospělé medium s filozofickým přesahem a vydobyl si tím status regulární odnože umění. Apokalyptická tematika se v komiksech začala vyskytovat již po druhé světové válce, s dozvuky manifestace účinků síly řetězové nukleární reakce. Post-apokalyptické komiksy se však začaly ve světě objevovat teprve až v průběhu 60. a 70. let.⁹⁹ Pro tuto práci stěžejní komiks *The Walking Dead* je černobíle vycházející měsíčník. První díl byl vydán v roce 2003 v nakladatelství Image Comics. Komiks vytvořil a napsal Robert Kirkman a malíř Tony Moore (od 7. dílu byl nahrazen Charliem Adlardem). Moore od 24. dílu začal navrhovat jeho hlavní strany.¹⁰⁰ V roce 2010 získal cenu Eisner Award za Nejlepší komiks na pokračování.¹⁰¹

⁹⁹ Atomic knights (1960), Mighty Samson (1964), či Kamandi (1972), Eternauta (1959), Henga (1974), Bárbara (1979), Cronache del dopobomba (1973), Jason Muller (1970), Simon du Fleuve (1973), Violence Jack (1973).

¹⁰⁰ THE WALKING DEAD WIKI. Robert Kirkman. Wikia.com [online]. © 2006 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: http://walkingdead.wikia.com/wiki/Robert_Kirkman

¹⁰¹ Eisner Award je cena udělovaná v rámci komiksové tvorby od roku 1988.

COMIC-CON. 2010-Present. *Comic-con.com* [online]. © 2015 [cit.2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipients-2010-present>

3. Mizanscéna seriálu *The Walking Dead*

„Ze všech filmových prostředků, nejlépe známe mizanscénu (mise-en-scène). Po zhlédnutí filmu si možná nepamatujeme střih, nebo pohyb kamery, prolínačky, nebo zvuk mimo obraz, ale pamatujeme si kostýmy, chladné osvětlení, sídla, sugestivní atmosféru ulic. Zkrátka, mnohé z našich hluboce vyrytých vzpomínek na filmy se vážou právě na mizanscénu.“¹⁰² Filmařovým primárním úkolem je tedy v průběhu natáčení mimo kontrolu herecké akce navést pozornost publika k důležitým oblastem obrazu jako celku, čehož nejlépe docílí právě díky využití jednotlivých prvků mizanscény fungujících v potřebné vzájemné symbióze. Bordwell ve své knize uvádí, že „naš zrak je citlivý na odlišnosti, což filmařům umožňuje naše chápání mizanscény usměrňovat. Všechna prostorová vodítka se vzájemně ovlivňují, spolupracují a tak zdůrazňují narativní prvky.“¹⁰³ Prostředí, osvětlení, kostým a výraz tak tvoří vizuální vodítka, která potvrzují naše očekávání. Využití času a rytmu pohybů na plátně zase ovlivňuje dynamiku akce, díky níž pak režisér může rovněž navodit potřebné napětí.¹⁰⁴ Nic by však nefungovalo, bez mizanscény a jejích jednotlivých prvků, které neslouží pouze k doplňování probíhající herecké akce v popředí, ale které utvářejí právě dynamický vztah mezi popředím a pozadím, díky němuž vzniká výsledný celek, jehož se chce každý režisér dobat. To, jaký mají význam jednotlivé složky mizanscény v seriálu *The Walking Dead*, jak jsou zde konkrétně prostředí, kostýmy, rekvizity a osvětlení utvářeny, blíže přiblížím v následujících kapitolách.

¹⁰² BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 159.

¹⁰³ Tamtéž, s. 202.

¹⁰⁴ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11.

3.1 Prostředí v seriálu *The Walking Dead*: Scéna a lokace USA - Atlanta

„Není divadla bez člověka, ale filmový příběh může probíhat bez herců. Dramatičnost mohou nabýt zavírající se dveře, list ve větru, vlny narážející na pobřeží. Některá filmová veledíla používají člověka pouze jako přídávku: jako komparzu nebo v kontrapunktu k přírodě, která se stává tou skutečnou ústřední postavou.“ Andre Bazin ¹⁰⁵

Celková podoba prostředí, ať už v televizní nebo filmové tvorbě, může značně ovlivnit celkové chápání a především vyznění děje. Vzhledem k tomu, že ústředním tématem televizního seriálu *The Walking Dead* je zombie post-apokalypsa, je v tomto kontextu jistým předpokladem ze strany tvůrců práce s reálnými lokacemi, které budou k potřebnému aranžování poničeného světa dekonstruovat na základě rozkladu některých konvenčních prvků krajiny a města. V případě tohoto seriálu je děj první sezóny situován do hlavního města amerického státu Georgie - Atlanty. Především v posledních letech je tato lokalita vyhledávanou destinací ze strany filmových a televizních tvůrců pro natáčení, jelikož vláda považuje aktivity spojené s filmovým průmyslem za pozitivní stimul pro místní ekonomiku a přínos v podobě nových pracovních příležitostí, v důsledku čehož jsou zde pro filmaře přívětivě nastaveny daně. Na oplátku však stát vyžaduje objevení se loga Georgie ve výsledném filmu. ¹⁰⁶ Většina zde natočených snímků je pak z hlediska dějové expozice situována následně jinam, avšak v případě *Walking Dead* hraje Atlanta minimálně v první sezóně skutečně klíčovou roli. Některé obrazy jsou rovněž natáčeny na okrajích Atlanty, jako je Newnan, Senoia, Sharpsburg, kde byla následně natáčena i většina scén z druhé sezóny, odehrávajících se primárně na *Hershelově farmě*, která se skutečně nachází v oblasti Senoia. ¹⁰⁷ Sám Robert Kirkman výkonný producent seriálu a tvůrce komiksové předlohy v rozhovoru publikovaném na internetových stránkách televizní stanice

¹⁰⁵ BAZIN, Andre. *Co je to film?*. Praha: Čs filmový ústav, 1979. s. 126.

¹⁰⁶ HORTON, Laura. TV Shows Filmed in Atlanta. In: *Atlanta.about.com* [online]. 2015 [cit. 2015-03-09]. Dostupné z: <http://atlanta.about.com/od/artsentertainment/tp/Tv-Shows-Filmed-In-Atlanta.htm>

¹⁰⁷ AROUNDME. 19 WALKING DEAD LOCATIONS YOU SHOULD TOTALLY CHECK OUT FOR YOURSELF (SANS APOCALYPSE). *Aroundme.com* [online]. © 2015 [cit. 2015-04-15]. Dostupné z: <http://www.aroundme.com/locations/8945/19-walking-dead-locations-you-should-actually-visit/#page=1>

AMC uvádí, že v první sezóně je skutečně primárním záměr ukázat divákovi to, jak tato katastrofa postihne město. Oproti tomu druhá sezóna je zasazená více do lesů, laděná v duchu venkovského rázu, plná polí, poukazující na to, jak se apokalypsa odrazila i mimo městská centra.¹⁰⁸

Tvůrci v průběhu celého seriálu při práci s reáliemi bezesporu spoléhají na divákovu znalost fungování města a jeho jednotlivých institucí, kterým následně přikládají nové významy a symboliku, nebo je naopak využívají k posílení efektu chaosu narušením jejich stereotypního řádu. To můžeme ostatně pozorovat hned v pilotním dílu první sezóny *Days Gone Bye*,¹⁰⁹ kdy se hlavní protagonista probudí z kómatu zcela sám v opuštěné nemocnici.¹¹⁰ K navození dojmu, že je něco v nepořádku, zde stačilo pouze pracovat se stereotypy, jež se s touto institucí pojí. Tvůrci tak kupříkladu využili dlouhé koridory chodeb, kde místy rozložili stropní konstrukce, a obnažili tak elektrické rozvody a jejich kryty naaranžovali tak, aby působili jako suť vzniklá po otřesu v budově, patrně způsobená výbuchem. Všude po chodbách na zem poházeli papíry, které by za normálních okolností a chodu nemocnice měly být, vždy řádně uloženy v kartotékách, z čehož divák může usoudit, že zde patrně propukla panika. Stejný význam zde nesou doplňkové rekvizity, jako zakrvácená opuštěná nemocniční lůžka či invalidní vozíky, ovšem již bez pacientů. Za užitou žánrovou konvencí ve formě motivu zde kupříkladu lze považovat prvek blikajících zářivkových světel spjatý nejčastěji s žánrem hororu, kdy po tomto výjevu většinou následuje nějaká dramatická akce, čímž je zde první objevení se „neživých“ na scéně. K potřebě dekonstruovat stávající městskou architekturu a její konkrétní objekty je zde nejvíce využívána triková digitální technologie a zvláštní efekty.¹¹¹ Díky tomu jsou kupříkladu na většinu staveb

¹⁰⁸ THE WALKING DEAD. Dispatches From the Set – Comic Creator and Series Executive Producer Robert Kirkman. In: *Blogger* [online]. 2010-21-06 [cit. 2015-03-19]. Dostupné z: <http://blogs.amctv.com/the-walking-dead/2011/06/robert-kirkman-interview-2/>

¹⁰⁹The Walking Dead, Season 1, Episode 01, Days Gone Bye. TV, AMC, 11 November 2010.

¹¹⁰ Scény z nemocnice byly natočeny ve správních úřadech Atlanta mission (dříve známé jako Atlanta Union mission), fungující jako centrum pro lidi bez domova. V budově po dobu natáčení probíhala ve skutečnosti přestavba, což mohlo tvůrcům pomoci navodit dojem rozkladu a poničení.

TWD LOCATIONS. Rick Wakes Up From A Coma And Goes Outside. In: *Walking Dead Locations* [online]. December 7, 2010 [cit. 2015-03-11]. Dostupné z: <http://walkingdeadlocations.com/rick-wakes-up-from-a-coma-and-goes-outside/>

¹¹¹ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

přidávána různá stigmata po armádních bojích a zásazích proti nemrtvým, jako jsou počítačem graficky upravené ohořelé díry po bombardování, zabarikádovaná anebo naopak rozbitá okna a dveře či efekty opadaných a poničených částí omítky jednotlivých staveb, do nichž jsou ještě graficky dotvořeny díry po kulkách vzniklých střelbou.

Jak již zmiňuji výše v kontextu nemocnice, k vytvoření potřebné atmosféry zde hraje po celou dobu v rámci vytváření prostředí a scény důležitou roli rekvizita (properta),¹¹² která může být zároveň i motivem a součástí výpravy. Takovou funkci zde kupříkladu nesou všudypřítomná opuštěná či poničená auta umístěná do rozlehlých ulic velkoměsta, armádní tanky a ohořelé helikoptéry, doplněné armádním zařízením, jako jsou zátarasý a barikády v ulicích, barely se zásobami či provizorní stany polní nemocnice sloužící pro infikované. Z hlediska motivu a jeho významu¹¹³ mají kupříkladu všechny tyto doplňkové propriety divákovi jasně naznačit, že zde probíhal pokus o záchranou akci, avšak patrně bezúspěšně. Při vybírání budov, odpovídajících vizuálně potřebám natáčení, ať už z hlediska interiérových anebo exteriérových záběrů, postupovali tvůrci na základě dvou kritérií. Buďto se snažili skutečně nalézt městskou budovu, odpovídající svojí náplní a funkcí potřebám dané scény, jako je tomu kupříkladu v případě obchodu s oblečením v pilotním díle.¹¹⁴ Nebo lokační postupovali na základě vyhledání stavby podobné svým vizuálním charakterem tomu, čeho potřebovali tvůrci docílit, ačkoli stávající budova ve skutečnosti slouží jiným účelům (příkladem je seriálová policejní stanice, která v reálu funguje jako úřad pro vymáhání dluhů firmy *Vest Holdings*).¹¹⁵

Dalším způsobem práce s ikonografií města jako takového může být využití působivosti daného místa, skrze aplikaci kontrastů ve formě užitých prvků, které do městské „krajiny“ nějakým způsobem nezapadají či nepatří, čímž poutají divákovu pozornost a zároveň mohou vyznívat symbolicky. Za takový případ by se dala považovat jízda hlavního protagonisty Ricka útroby města na koni, který

¹¹² BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 166.

¹¹³ Tamtéž.

¹¹⁴ The Walking Dead, Season 1, Episode 01, Days Gone Bye. TV, AMC, 11 November 2010.

¹¹⁵ TWD LOCATIONS. The Sheriff's Station. In: Walking Dead Locations [online]. December 4, 2010 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://walkingdeadlocations.com/the-sheriffs-station/>

v kontrastu s industriálními segmenty železničního mostu a chladných siluet opuštěných mrakodrapů podporuje absurditu nastalé situace a skutečně navozuje příznačný postapokalyptický dojem. Kůň je v tomto případě funkční živou rekvizitou. Tato scéna jako jedna z mála mimo jiné i skutečně vizuálně svojí stylizací odpovídá původní komiksově předloze.¹¹⁶ Na druhou stranu je z hlediska natáčení město bezesporu příhodnou lokací i pro práci s kamerou vzhledem k možnostem výškové diferenciaci dosažené skrze snímání rozmanité městské architektury, což zde kameramani často využívají a umocňují kupříkladu záběry z ptáčích perspektiv pořízenými z mrakodrapů, snímajícími ulice zamořené zombies (chodci). Nebo naopak skrze záběry na detaily, jako je využití výškové korporátní budovy *Atlanta Spirit* (ve skutečnosti ústředí firmy spravující práva basketbalového týmu *Atlanta Hawks*)¹¹⁷, v níž se vzhledem k celo-prosklené fasádě zrcadlí odraz helikoptéry, kterou spatří skupina přeživších při procházení městem. Vzhledem ke specifčnosti americké architektury¹¹⁸ (kupříkladu členění ulic do jednotlivých bloků) je možné v seriálu předvídat jisté typy staveb, které se budou napříč seriálem objevovat a které se do značné míry liší - ať už svým vnitřním uspořádáním anebo využitím materiálů a celkovým charakterem - od budov evropských metropolí. Proto se zde napříč seriálem objevuje spousta výškových administrativních budov a mrakodrapů, starých opuštěných industriálních hal, továren a skladišť nebo specifických nízkonákladových dřevěných rodinných domů s verandami reprezentujících tzv. „american dream“ aneb dům pro každého.¹¹⁹ V rámci městského prostředí se záběry střídají většinou velmi často mezi scénami natáčenými v exteriérech na střeších anebo v interiérech jednotlivých budov, jako jsou obchody (které jsou zdrojem zásoby pro přežití) či později náhodnými rodinnými domy poskytujícími dočasné přístřeší a jinými veřejnými stavbami, mezi

¹¹⁶ The Walking Dead, Season 1, Episode 01, Days Gone Bye. TV, AMC, 11 November 2010.

¹¹⁷ TWD LOCATIONS. Rick Sees A Reflection And Meets Some Zombies. In: *Walking Dead Locations* [online]. November 30, 2010 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://walkingdeadlocations.com/rick-sees-a-reflection-and-meets-some-zombies/>

¹¹⁸ Architekt Frank Lloyd Wright vymyslel termín amerikanismus podle Spojených států amerických k označení stylu, který měl podle něj vyjadřovat autenticky americké hodnoty a národní a soudobé ideje.

MELVIN, Jeremy. *Ismy, Jak chápat architekturu*. 1. vyd. Nakladatelství Slovart, s.r.o, 2006. 160 s. ISBN 80-7209-809-8, s. 100.

¹¹⁹ CLARKE, David. cit. 45, s. 26.

než patří kostely, bary, krematoria, benzínové pumpy, útulny nebo různé jiné opuštěné objekty.

Vzhledem k putovní atmosféře celého seriálu je v souvislosti s exteriéry rovněž důležitým aspektem práce s krajinou, jak v souvislosti s městskými parky a zelení, tak posléze vzhledem k narativnímu vývoji děje s přírodními lokacemi, jako jsou louky, pole, lomy a především lesy. V první sezóně¹²⁰ je ještě stále patrné, že veřejná prostranství jako jsou parky či předzahrádky a trávníky před rodinnými domy, byla do doby, než propukla apokalypsa, udržována, avšak v průběhu následujících sezón tvůrci těchto schematických vzorců veřejných či polo-veřejných sfér¹²¹ využívají k posílení dojmu časového posunu z hlediska vývoje dějové expozice, a nechávají je tak proto vizuálně záměrně zarůstat a chřadnout. Dá se říct, že tento postup z hlediska záměrné stylizace prostředí se v následujících sezónách stává přímo konvenčním, jelikož u většiny menších měst a domů, které hlavní postavy potkávají cestou, tvůrci běžně nechávají prorůstat jednotlivé stavby různými keři a travinami, díky čemuž tak pomalu začínají splývat s okolní krajinou, což opět navozuje patřičný dojem konce civilizace. V první sezóně putuje skupina přeživších z města do hor, kde vytvoří provizorní kemp v lese poblíž kamenného lomu, který se skutečně vyskytuje poblíž Atlanty.¹²² Tvůrcům se tak nabízí využít kompletně odlišné prostředí, které může dát vyniknout jiným prvkům mizanscény, jako je kupříkladu svícení anebo práce s funkčními rekvizitami ve spojitosti s vodou. Natáčení v exteriérech potažmo v celém průběhu seriálu nabízí spoustu možností budování napětí skrze práci s osvětlováním, především pak při natáčení nočních scén v lesích.

V průběhu dalších čtyř sezón je natáčení mezi exteriéry a interiéry téměř vyvážené, avšak exteriérových scén se zde odehrává přeci jen více. Interiérové scény jsou většinou v průběhu sezóny převážně spjaty s budovou, která má sloužit pro danou sezónu jako pomyslné útočiště hlavních protagonistů, kteří zde tak logicky tráví nejvíce času. Tvůrci zde jednotlivé objekty zároveň pro diváka testují

¹²⁰ *The Walking Dead*, Season 1. TV, AMC, 11 November 2010.

¹²¹ HERTZBERGER, Herman. cit. 46, s. 70.

¹²² *The Walking Dead*, Season 1, Episode 02, Guts. TV, AMC, 07 November 2010.

na základě práce s typologií dané stavby,¹²³ a poukazují tak na nedostatky, které může obnášet v takovéto mezní situaci. V druhé sezóně je tomu kupříkladu *Hershelova farma*¹²⁴ (ve skutečnosti se jedná o hospodářské stavení obklopené pastvinami a lesy), která ačkoliv se z počátku zdá být ideálním kandidátem pro budování nového života, však vzhledem ke své poloze a konstrukci (jako jsou lehké zdi a dřevěná okna a verandy) nakonec pod náporom armády nemrtvých chodců nevydrží. Ve třetí sezóně režisér pro tyto účely zvolil věznici,¹²⁵ která má být lepším kandidátem z hlediska budování nového života, díky pevné cihlové zdi, mřížím chránícím okna a vysokým plotům obklopujícím celý objekt. *Věznice* je rovněž motivem reprezentujícím jeden ze čtyř pokusů, objevujících se napříč seriálem, vybudovat nové improvizované fungující společenství, což se rovněž pojí k jednomu z hlavních konvenčních témat post-apokalyptického žánru, potvrzující to, že architektura může fungovat ve filmu či televizním seriálu i jako jistý nositel významu (víry a naděje v přežití lidské rasy). Dalším typem této stavby v seriálu je *Woodbury*.¹²⁶ Jedná se již o členitější město, záměrně obestavěné hradbami z pneumatik, plné všudypřítomných automobilů a různých objektů sloužících jako zátaras před vnikem nemrtvých chodců do města. Oproti stylizovaným železobetonovým ponurým, tmavým celám věznice jsou fasády domů ve *Woodbury* velmi barevné. Právě barvu zde tvůrci záměrně využívají jako mystifikačního prvku k dosažení významového paradoxu. Ačkoliv by se mohlo zdát, že na první pohled malebné společenství je oproti strohému prostředí věznice lepším místem pro život, není zdaleka takové, jaké se jeví vzhledem ke zkaženosti charakteru místo obývajících přeživších.

Další lokací je pak *Terminus*,¹²⁷ který má být bývalým industriálním nákladovým depem, a v páté sezóně *Alexandria Safe Zone*,¹²⁸ která má být na základě komiksové předlohy zatím nejpovedenějším a nejpropracovanějším pokusem o vybudování nové společnosti. Tvůrci proto potřebovali vytvořit menší

¹²³ CLARKE, David. cit. 45, s. 131.

¹²⁴ *The Walking Dead*, Season 2, Episode 04, Cherokee Rose. TV, AMC, 06 November 2011.

¹²⁵ *The Walking Dead*, Season 3, Episode 01, Seed. TV, AMC, 14 October 2012.

¹²⁶ *The Walking Dead*, Season 3, Episode 03, Walk with me. TV, AMC, 28 October 2012.

¹²⁷ *The Walking Dead*, Season 4, Episode 15, Us. TV, AMC, 23 March 2014.

¹²⁸ *The Walking Dead*, Season 5, Episode 12, Remember. TV, AMC, 01 March 2015.

město obehnané obřimi kovovými hradbami. K docílení tohoto dojmu proto opětovně využili motivů spojených s parkovou architekturou, a vevnitř tak divák může pozorovat již posekané trávničky, opečovávané keře, květiny či jezírka. Tvůrci zde použili spousty konvenčních prvků a rekvizit spojených se společensky funkčním prostředím,¹²⁹ jako jsou popelnice, lavičky či květníky pro pěstování plodin pro dotvoření dojmu životaschopného prostředí. Veřejná sféra a ulice, nacházející se uvnitř, jsou oproti těm za hradbami *Alexandrie* až asketicky čisté, bez jediných známek po apokalyptické katastrofy. Na ostatní ulice a cesty většinou tvůrci naopak aranžují a kladou různé odpadky, zbytky po zabitých mrtvých anebo různé stopy a skvrny v podobě umělé krve. Jak zmiňuji výše, ostatní budovy, objevující se napříč sezónami, pak většinou patří do kategorie opuštěných staveb s přizpůsobením interiérů k potřebám odehrávajících se akcí na scéně. Většinou se zde objevují ve spojitosti se zásobováním: jsou to z hlediska kategorie povětšinou menší obchody, lékárny, školy skladiště a rodinné domy či chaty ukryté v lese. Vizuálně uzpůsobovány jsou především díky použití rekvizit a samozřejmě opět dekonstrukcí jistých předpokladů, které by takovéto typy ať už veřejných, nebo soukromých staveb měly splňovat a obnášet. Prostory jsou zároveň z hlediska interiéru tvořeny tak, aby byly adekvátně uzpůsobeny principům a potřebám komunikace a akce, jež si ústřední téma seriálu žádá. Některé interiéry jsou pak na míru vytvářeny v rámci studiového natáčení.

Vyhledávání potřebných lokalit má v průběhu natáčení seriálu na starosti profesionální tým lokačních (Mikey Riley, Tom Luse), kteří sami často využívají různých informačních webových stránek vzniklých za účelem mapování opuštěných míst v Americe a při výběru se řídí hlavním parametrem vycházejícím z potřeb a požadavků pro natáčení konkrétní scény.¹³⁰ Pokud se však nepodaří lokačním nalézt adekvátní prostředí splňující potřebné požadavky, filmaři si vytvoří vhodné prostředí sami a využívají k tomu výsady natáčení ve studiu, umožňující mít nad natáčením větší kontrolu (z hlediska interiéru). Vzhledem k tomu, že lidské oko je citlivé na odlišnosti, může tak na trojrozměrnost prostoru upozornit i docela nepatrný barevný kontrast. Tím se dostávám k tomu, že dalším důležitým prvkem

¹²⁹ HERTZBERGER, Herman, cit. 46, s. 158.

¹³⁰ ATLANTAMAGAZINE. The Walking Dead. *Atlantamagazine.com* [online] © 2015 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://www.atlantamagazine.com/?s=the+walking+dead>

prostředí je tedy i barva, která může často dát vyniknout některým detailům a rekvizitám, které mají fungovat jako nositelé významů a symbolů.¹³¹ Barva může dokonce i sama nést určitou symboliku, která se váže na stereotypy lidského vnímání či asociace. Rovněž může fungovat v rámci sémiotiky jako určitý znak.¹³² Barevné schéma může být v průběhu seriálu proměnlivé, jako příklad mohu uvést to, že vždy když se protagonisté dostanou do míst, která by měla být z hlediska přežití bezpečnější, prostředí je najednou v rámci vizuální povahy a barevnosti znatelně pestřejší a přívětivější. Uzpůsobeny tomu mohou být i kostýmy. Změna barevnosti může zároveň odpovídat i vývoji vyprávění. Těchto změn je zde většinou dosaženo prostřednictvím kamerových filtrů.¹³³

Důležitým aspektem po dobu celého natáčení je práce s digitální technologií a 3D skenováním. Vzhledem k tomu, že některé požadavky jsou z hlediska reality a natáčení nemožné anebo příliš nákladné, využívá se k těmto účelům technika klíčování.¹³⁴ Vizuální efekty má v průběhu seriálu primárně na starosti vedoucí studia *Stargate studios* Sam Nicholson, dále pak Victor Scalis a v rámci digitálních efektů působící Jason Sperling.¹³⁵ Jako příklad klíčování v seriálu *The Walking Dead* mohu uvést scénu, kdy s využitím “green-screenu“ neboli zeleného plátna využili tvůrci vytvoření efektu nočního hořícího panoramatu Atlanty objevujícím se za zády hlavního protagonisty v závěrečném dílu první sezóny.¹³⁶ Protagonista byl

¹³¹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 87.

¹³² MONACO, James. cit. 33, s. 148.

¹³³ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 224.

¹³⁴ “Klíčování (chromakeying, greenscreen, bluescreen) - tato technika se dnes velmi často využívá při tvorbě a následné postprodukci filmů nebo také v televizních studiích. Umožňuje nám zkombinovat dva různé obrazy (snímky, klipy, videosekvence) do jednoho takovým způsobem, že pak z každého vidíme jen určitou část, kterou potřebujeme. Proveďte se to tak, že se jeden obraz překryje přes druhý a z toho, který překrývá, se odstraní konkrétní barva, takže pak místo ní vidíme obraz druhý, předtím překrytý. Nejlépe vyhovuje zelená a modrá barva, protože se dá dobře oddělit. Abychom tuto metodu mohli použít, musí obraz, který bude jako první a bude překrývat, obsahovat danou kontinuální barvu. Za tímto účelem je potřeba udělat příslušnou kompozici. Pomocí této techniky jsou pak filmaři schopni přenést předměty nebo postavy do prostředí, které je v běžném životě nedostupné, nereálné nebo příliš nebezpečné. Tato technika se používá především s 3D animacemi.”

MIKLÁŠ, Michal. Praktická práce s kamerou, klíčovací techniky. In: *GJSZlin* © 2008 [cit. 2015-03-18]. Dostupné z: <http://www.gjszlin.cz/ivt/esf/premiere/prace-kamera-klicovani-esf.php>

¹³⁵ FAILLES, Ian. *The Walking Dead: Season 2 – walk harder*. In: *Fxguide* [online]. March 21, 2012 [cit. 2015-04-15]. Dostupné z: <https://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>

¹³⁶ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 06, TS-19. TV, AMC, 15 December 2010.

nejprve natočen v rámci své herecké akce, přičemž v pozadí byla místo Atlanty umístěna deska s nataženým zeleným plátnem. To umožnilo tvůrcům do tohoto záběru dodatečně vložit zvlášť nasnímané panorama města, na které díky počítačovým efektům dodělali požár tak, aby tyto dva záběry ve výsledku kompozičně spojili v jeden ucelený záběr.¹³⁷ V interview publikovaném na internetových stránkách FXguide tato trojice tvůrců, jež má na starosti dozor nad vizuálními efekty, uvádí, že vzhledem k tomu, že se jedná o televizní tvorbu, je nutné být na scéně vždy připraven, protože na celkové doladění efektů mají následně většinou maximálně deset dní. Proto pokud tvůrci efektů nemohou být na natáčení sami přítomni, je nutné, aby je vždy zastoupil někdo s fotoaparát, kdo by zaznamenal jednotlivé plány a segmenty obrazu, z nichž mohou následně vycházet při 3D modelování a animování. Sperling zde rovněž uvádí, že je důležité na scéně mít vždy připravené technické diagramy a makety, které mají hercům poskytnout kupříkladu představu o tom, jak bude probíhat scéna, kdy budou “postřeleni“ a co mohou očekávat v rámci chování použitých materiálů, potřebných k vytvoření tohoto efektu.¹³⁸

Druhá sezóna je z hlediska využití počítačových technologií znatelně propracovanější. Jak sami autoři vizuálních efektů zmiňují, v následujících sezónách již totiž mohou využít spousty materiálů z první sezóny, kupříkladu v případě zombies je při natáčení davové scény zastupuje ve skutečnosti pouze pět namaskovaných herců, přičemž na pozadí tohoto záběru je počítačově nakopírováno dalších třicet nemrtvých, naskenovaných z první sezóny.¹³⁹

V průběhu doposud pěti odvysílaných sezón se v seriálu objevuje devět scén s poměrně rozsáhlou explozí. Výše uvádím příklad hořící Atlanty, kdy je využito počítačových efektů. V seriálu se však rovněž využívá i reálné exploze, pod řízeným dohledem Darrella Pritchetta (Special FX supervisor), který má na starosti

¹³⁷ THE WALKING DEAD WIKI. U.S. Military. *Wikia.com* [online]. © 2006 [cit. 2015-03-18]. http://walkingdead.wikia.com/wiki/U.S._Military

¹³⁸ FAILES, Ian. The Walking Dead: Season 2 – walk harder. In: *FXguide* [online]. March 21, 2012, [cit. 2015-03-15]. Dostupné z: <http://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>

¹³⁹ FAILES, Ian. The Walking Dead: Season 2 – walk harder. In: *FXguide* [online]. March 21, 2012, [cit. 2015-03-15]. Dostupné z: <http://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>

všechny efekty “přírodního” charakteru, jako jsou požáry, exploze, déšť, vítr anebo zobrazení a aplikování důsledků a efektů střelby či jiných destrukcí odehrávajících se v rámci děje na scéně a v jejím prostředí.¹⁴⁰ Příkladem je scéna ze závěru třetí sezóny,¹⁴¹ kdy dochází k požáru stodoly na *Hershelově farmě*. Celý štáb měl na natočení této scény celkem 25 minut, než skutečně shořela.¹⁴² Dalším příkladem praktické práce s prostředím je budova věznice. Tuto stavbu nejprve našel lokační manažér Mike Riley, jehož úkolem je vyhledávat lokace, které budou nejlépe odpovídat vizím a potřebám scénáře. Za tímto účelem našel skutečně opuštěnou budovu, která před tím mohla sloužit jako vězení, avšak bylo potřeba ji značně přizpůsobit. V tento moment přichází na řadu Grace Walker (production designer), jenž s využitím 3D modelace vytvoří nejprve návrh potřebných kulis k dostavění věznice jako jsou kupříkladu okolní ploty, strážní věže anebo vstupní brány.¹⁴³ Na základě tohoto modelu jsou za spolupráce řady techniků postaveny reálné kulisy, věrohodná replika věznice, odpovídající potřebám seriálu, díky níž členové štábu mohou natáčet v autentickém prostředí s minimálním využitím green screenu.¹⁴⁴ Green screen je zde využíván především v první sezóně v rámci panoramatických scén z Atlanty nebo k vytváření úplně nového prostředí propojením dvou stávajících reálných lokací, jak je tomu v případě hřbitova. Michael Satrazemis (director of photography) nafotí konkrétní vizuálně vhodnou lokaci, kterou však nelze z nějakého důvodu využít k natáčení, a ta je poté postprodukčně dodána na pozadí konkrétní scény, kdy v popředí je vymodelováno pouze pár náhrobků, působících díky technice klíčování jako opravdový velký

¹⁴⁰ FAILLES, Ian. *The Walking Dead: Season 2 – walk harder*. In: *FXguide* [online]. March 21, 2012, [cit. 2015-03-15]. Dostupné z: <http://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>

¹⁴¹ *The Walking Dead*, Season 2, Episode 13, *Beside the Dying fire*. TV, AMC, 18 March 2012.

¹⁴² *Inside The Walking Dead*. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁴³ *Inside The Walking Dead: The Making of Welcome to the Tombs Part 1*. In: Youtube [online]. 01.04.2013 [cit. 2015-02-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mxD-ZZRwFoE>. Kanál uživatele The Walking Dead Forum.

¹⁴⁴ FAILLES, Ian. *The Walking Dead: Season 2 – walk harder*. In: *FXguide* [online]. March 21, 2012, [cit. 2015-03-15]. Dostupné z: <http://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>

hřbitov.¹⁴⁵ Na rozdíl od komiksové předlohy zde téměř nikdy nedochází z vizuálního hlediska k výrazné změně klimatu s výjimkou deště a bouřky, patrně i proto, že v Georgii jsou vzhledem k podnebným podmínkám v průběhu roku většinou vyšší teploty. V komiksu však skupina přeživších naopak zažívá zimu a snůh. V průběhu seriálu ale několikrát dochází kupříkladu k mlze, které tvůrci docílí využitím dýmovnic, kouřových efektů a filmové mlhy.

Neopomenutelným členem filmového štábu, spolupracujícím s architektem je modelář připravující architektonické modely, na jejichž základě jsou posléze postaveny dekorace a kulisy, které mohou rovněž fungovat v interakci s následným trikovým natáčením.¹⁴⁶ Příkladem, kde se v seriálu snoubí využití všech formativních prvků potřebných k vybudování kýženého prostředí, je scéna z páté sezóny odehrávající se v šachtě nemocničního výtahu při útěku Beth a Noaha snažících se uniknout z nemocnice.¹⁴⁷ Tato scéna je z hlediska postupů provedena přibližně následovně: lokační manažér Mike Riley našel vhodnou budovu nemocnice, avšak co se týče exteriéru výškově nevyhovující, jelikož se má jednat o vysokou budovu situovanou ve městě. Proto tvůrci využili k natáčení pouze autenticitu nemocničních interiérů. K podpoření shodujícího se exteriéru, který je však přejat z jiné budovy, si proto postavili samy s využitím studiového natáčení kulisu výtahové šachty s rozpětím čtyř pater, které následně Victor Scalise (visual FX supervisor) s využitím 3D konstrukce vystavěl na několikanásobný počet.¹⁴⁸ Natáčení této scény, kdy se dvojice v rámci diegetického času pokouší uniknout na laně z nemocničních prostěradel, pak probíhalo pouze na pomezí těchto čtyř pater ve studiu, kdy byli herci po celou dobu jištění nosnými lany, která Scalise poté na počítači vymazal.¹⁴⁹ Na pohyby herců v rámci této scény dohlížel koordinátor pohybu (Stunt coordinator) Monty Simons. Tvůrci, jež se participují na tvorbě prostředí a scény v seriálu, uvádí v dokumentárním videu s názvem *Inside The*

¹⁴⁵ FAILES, Ian. The Walking Dead: Season 2 – walk harder. In: *FXguide* [online]. March 21, 2012, [cit. 2015-03-15]. Dostupné z: <http://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>

¹⁴⁶ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 47.

¹⁴⁷ *The Walking Dead*, Season 5, Episode 04, Slabtown. TV, AMC, 2 November 2014.

¹⁴⁸ The Walking Dead Season 5 Episode 4 Slabtown Making of. In: Youtube [online]. 11.03.2014 [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=E0jeOC88qRQ>. Kanál uživatele Serien TrailerMP.

¹⁴⁹ Tamtéž.

Walking Dead, že k navození autentického dojmu realného prostředí se snaží po celou dobu využívat kombinaci vizuálních efektů, speciálních efektů a masek.¹⁵⁰ Důležitá je rovněž v kontextu s filmovým prostorem a prostředím práce s rámováním, stejně tak jako výsledná kompozice a rovnováha vzhledem k obrazu. Tyto aspekty však považuji za samostatné kapitoly, tudíž je sem vzhledem k vymezení rozsahu a cílů své práce v úvodu nezahrnuji, neb mým primárním zájmem je vytváření prostředí a prvků post-apokalypsy.

Na závěr této kapitoly považuji za podstatné zmínit práci s pohybem jako znakem a funkční rekvizitou užitou v rámci prostředí. Jelikož naši pozornost poutá mnoho objektů vzhledem k rozmístění rekvizit, které jsou součástí uměle vytvořeného postapokalyptického prostředí, využívá se zde často rozpořívání určitého předmětu nebo rekvizity, která má na sebe upoutat pozornost, a napomáhat tak budovat napětí. I přesto, že v této kapitole bylo hlavním tématem prostředí, je patrné, že všechny prvky mizanscény spolu působí v neustálé interakci, díky čemuž je zde následně dosaženo harmonického celku. Dalším prvkům mizanscény se budu blíže věnovat v následujících kapitolách.

¹⁵⁰ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

3.2 Rekvizity a funkční detaily

Rekvizita může mít ve filmu mnoho podob a forem. Může se jednat o výpravné rekvizity, které se nepohybují, jsou tedy statické a jsou tak kupříkladu součástí prostředí, což jsou v seriálu například některá auta rozestavená nepravidelně v ulicích nebo třeba nábytek. Dalším typem jsou rekvizity, které napomáhají hercům rozvíjet, či podpořit jejich hereckou akci. Ty však zároveň mohou být rekvizitou osobního typu, čímž se stávají součástí objektivního korelátu postavy.¹⁵¹ Zde tuto funkci supluje rekvizity v podobě zbraní, charakteristických pro hlavní protagonisty (Mishone a její katana, postava Daryla, který u sebe nosí neustále samostříl, Tyresee, pro nějž je typické kladivo, anebo Rick a jeho revolver). Může se jednat i o živé rekvizity, jako jsou zvířata, nebo dále spotřební, jako jsou potraviny. Dalším typem rekvizit pak ještě mohou být funkční či abstraktní rekvizity. Seriál *The Walking Dead* je bezesporu zajímavým z hlediska uplatnění product placementu, především na úrovni automobilů, což trochu deformuje práci s tímto prostředkem. V průběhu sezón se zde tak vystřídá nespočet automobilů všech druhů a značek. Automobily fungují i jako funkční rekvizity, kdy je využíváno jejich světel pro dramatické podpůrné svícení při nočních scénách, rovněž k přepravě a k podpoření herecké akce anebo jako prostředí, kdy jejich interiér často supluje pro skupinu přeživších v diegetickém čase provizorní přístřešek. Dalším důležitým typem rekvizit, který se v seriálu objevuje velmi často, a můžeme ho tedy dá se říct dělit do jednotlivých kategorií, jsou zbraně, které pomáhají skupině přeživších při putování napříč městy a krajinou k přežití. Vzhledem k tomu, že ústředním tématem je neustálý boj o holý život, jsou zbraně po celou dobu nejvýraznějším objektem spojeným rovněž s využíváním 3D technologií a speciálních efektů.

Nepostradatelným členem štábu odpovědným právě za různé rekvizity a dekorační předměty objevující se v seriálu *The Walking Dead* je John Sanders

¹⁵¹ „Tímto termínem označujeme opakované spojení postavy s konkrétním objektem, zvířetem, či prostředím, které jsou vyhrazeny právě jí, přičemž u objektivního korelátu se očekává, že je dopředu obdařeno určitými kulturními významy. Opakovanou expozicí postavy s tímto objektivním korelátem a vybudováním bezprostředního vztahu mezi nimi může postava takové apriorní kulturní významy přejímat, což ovlivňuje diváckou interpretaci.“

KORDA, Jakub. cit. 81, s. 47.

(prop master).¹⁵² Ten společně se svým týmem techniků vyrábí rekvizity na míru potřebám dané akce, jedná se o propriety, jako jsou třeba falešné náboje do pistole naplněné křídovým prachem, které při zasažení cíle explodují, a navodí tak efekt skutečného výstřelu. Dalším typem nábojů jsou ještě ty s obsahem směsi zirkonu, který při zásahu způsobuje efekt jiskření.¹⁵³ Rekvizitářovou náplní zde tudíž není pouze výběr adekvátních objektů, avšak i zajistit, aby daná rekvizita působila autenticky a bylo možné ji funkčně využít v rámci akce i natáčení detailů, aniž by divák postřehl, že se jedná o atrapu. Jak jsem již uváděla výše v kontextu objektivního kolerátu postav, pro většinu z hlavních postav je zde po vzoru komiksové předlohy jejich specifikem určitá zbraň. John Sanders uvádí v dokumentárním snímku *Behind The Walking Dead*,¹⁵⁴ že každá zbraň, kterou vidí divák na scéně, má svých pět vizuálně totožných verzí, jež se však liší na základě svého vyhotovení a funkčního využití na scéně. Mohu uvést katanu (samurajský meč) jedné z hlavních postav Michonne. Původní verze je skutečná katana, která je však z bezpečnostních důvodů uložena po celou dobu natáčení v archivu v ateliéru. Podle tohoto originálu jsou však vyhotoveny další, vizuálně totožné varianty, které se však liší z hlediska materiálu a práce s nimi na scéně. Jedna verze je tak kupříkladu uzpůsobena ke kontaktu s živými herci, tudíž je odlita z gumy, aby při akčních scénách nebyl nikdo zraněn. Další varianta funguje v interakci s postprodukčními efekty, tudíž se jedná pouze o rukojeť a ostří je poté doděláno počítačově pomocí vizuálních efektů.¹⁵⁵ Podobné to je i s Darylovým samostřílem, u něhož je střed vyhotoven z plastu. Když je třeba využít tuto zbraň při akční scéně, je vyměněna ta tu, jejíž funkční jádro se pohybuje autenticky a simuluje skutečně

¹⁵² Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁵³ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁵⁴ TheWalking Dead: Behind The Scenes Part 2. In: Youtube [online]. 10.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3qTe1vtJ1Ys>. Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

¹⁵⁵ TheWalking Dead: Behind The Scenes Part 2. In: Youtube [online]. 10.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3qTe1vtJ1Ys>. Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

pohyb nutný k vystřelení šípu. Šípy jsou však následně dodělány pouze digitálně Victorem Scalisem, který má na starosti vizuální efekty.¹⁵⁶

Zbraně jsou v podstatě v průběhu celého seriálu konstantně součástí scény, tudíž se jich zde vystřídá široká škála, od armádních zbraní, jako bareta, revolvery, samopaly, granáty, lovecké pušky a brokovnice, po ty více konvenční, které si divák může spojit s žánrem hororu, jako je baseballová pálka (typická zbraň objevující se napříč americkými hororovými snímky), dále pak pila, lopata, nůž, šroubovák, kámen, hasák, sekera, řetěz nebo další užité propriety v souvislosti s obranou, jako je dalekohled, pouta, armádní výzbroj atd. Spousta rekvizit má zde však především výpravnou funkci v rámci doplnění prostředí, což již zmiňuji v kapitole věnované prostředí v kontextu armádních stanů, tanků či barikád, které se pak kolikrát přetavují spíše do kulis. Tvůrci s rekvizitou pracují jako s ikonickým prvkem naplňujícím některé zažité stereotypy s kterými následně dále pracují tak, že je využívají jako metaforu či symbol. Takovýmto prvkem je v prvním díle první sezóny zakrvácená plyšová dětská hračka pohozená v obytné čtvrti na zemi.¹⁵⁷ V souvislosti s některými objekty tvůrci spoléhají na diváckou znalost a pracují s nimi jako s prostředím, a to tak, že předměty denní potřeby aranžují tím způsobem, že nesou opačný anebo jiný význam, či dokonce získávají nový účel, v tomto případě především napomáhají k vyznění apokalyptické situace. Příkladem může být kolo, které je však na předměstí převráceno a pohozeno na trávníku - což působí podezřele, a divák se proto může ptát, kde je jeho majitel? Následuje záběr, v němž se objevuje úplně první zombie v celém seriálu, a to tzv. *Bicycle girl*.¹⁵⁸ Dalším příkladem může být prsten, který Lori (manželka Ricka) nosí na řetízku na krku. Ve scéně, kdy podvádí svého manžela, o němž si myslí, že je mrtvý, následuje zoom na detail prstenu, který Lori sundává a odkládá na stranu.¹⁵⁹ Prsten zde tak představuje symbol manželského slibu a zároveň motiv umocňující probíhající akt

¹⁵⁶ TheWalking Dead: Behind The Scenes Part 2. In: Youtube [online]. 10.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3qTe1vtJ1Ys> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

¹⁵⁷ TheWalking Dead: Behind The Scenes Part 2. In: Youtube [online]. 10.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3qTe1vtJ1Ys> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

¹⁵⁸ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 01, Days Gone Bye. TV, AMC, 11 November 2010.

¹⁵⁹ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 02, Guts. TV, AMC, 07 November 2010.

nevěry odehrávající se v rámci diegetického děje. Rekvizity mohou být rovněž součástí kostýmů a mohou sloužit jako pomyslná vodítka k určení dané postavy. Příkladem je Dale, který má na ruce svatební prsten, ačkoliv je v seriálu sám. To tak dává divákům možnosti dedukovat, že je patrně vdovcem.

Napříč celým seriálem se v rámci živých rekvizit objevuje minimum zvířat. Zvířata jsou zde zdrojem potravy, proto se zde objevují ryby, veverky a vačice. Jako jediná živá zvířata se zde 3x objevuje kuň a 3x psi, přičemž v první sezóně jsou to tři čivavy v domově důchodců,¹⁶⁰ fungující jako komický prvek, později v páté sezóně smečka divokých psů¹⁶¹ ohrožující skupinu na cestě a v neposlední řadě domestikovaní psi již opět v roli domácích mazlíčků v Alexandrii.¹⁶² Pak se zde již pouze 2x objeví jelen a konstantně přítomní jsou ptáci, kterých je využíváno především v souvislosti simulace reálných ruchů v lese. Troufám si tvrdit, že napříč většinou filmů se zombie apokalypsou se obecně objevuje minimum zvířat, jedinou výjimkou je pouze film *I am legend* (2007),¹⁶³ kde naopak pes je jediným společníkem ústředního protagonisty.

Dalším prvkem, který je zde často využíván, je motiv spotřebních rekvizit, jako je alkohol a jídlo, o něž je tu vzhledem k dějové lince nouze, a může tak předsavovat i hlavní důvod bojů mezi jednotlivými skupinami přeživších. Konvenčním typem rekvizity, který je předvídatelný vzhledem k americké produkci, je symbol americké vlajky, která se objevuje dokonce i v úvodní titulkové sekvenci, což nasvědčuje tomu, že ani v tomto seriálu nechybí typický americký patriotismus. Rekvizit využívaných k dotvoření potřebné atmosféry blahobytu je zde užíváno i v souvislosti s útváření prostředí v rámci flashbacků do minulosti před apokalypsou. Funkční rekvizitou jsou zde pak ještě světla, která přispívají k budování intimí, či naopak napínavé atmosféry na scéně, což jsou svíčky, petrolejové lampy, baterky či světlice. Nejvíce jsou však rekvizity využívány v interakci s prostředím, a to ve formě naaranžovaných odpadků, suti, různých zdemolovaných částí veřejné dopravy nebo zakrvácených kusů oblečení. Dalo by se

¹⁶⁰ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 04, Vatos. TV, AMC, 21 November 2010.

¹⁶¹ *The Walking Dead*, Season 5, Episode 10, Them. TV, AMC, 15 February 2015.

¹⁶² *The Walking Dead*, Season 5, Episode 13, Forget. TV, AMC, 08 March 2015.

¹⁶³ *I Am Legend* [film]. Directed by Francis LAWRENCE. USA: Warner Bros. Pictures, 2007.

tvrdit, že funkční rekvizitou v seriálu může zároveň být i samotná postava zombies vzhledem k tomu, že kromě živých herců vybíraných na základě castingu, do role nemrtvých se zde objevuje i řada různých speciálně vyhotovených částí jejich těl, či rovnou zabitých zombies, které se tak vzhledem k rozmístění na scéně stávají součástí prostředí, nebo naopak v souvislosti s nějakou akcí přímým hybatelem děje. Z příkladu zombies a aut je patrné, že se jednotlivé prvky mizanscény mezi sebou často překrývají a může být často komplikované je určit, a může tak docházet k záměně. Tomu, jak jsou v seriálu zombies vytvářeny, se budu věnovat v následující kapitole o kostýmu, makeupu a maskách.

3.3 Kostýmy a make-up hlavních postav a zombies

Kostým v seriálu *The Walking Dead* plní svoji funkci podobně jako prostředí. V tomto případě je tedy kostým využíván k navození autenticity reálného světa, který zasáhla katastrofa. Tomu musí být logicky adekvátně přizpůsobován, čehož je dosaženo především jeho částečnou destrukcí, konkrétněji pak jeho ušpiněním, potrháním a opotřebením. Kostým zde zároveň plní svoji druhou funkci, a to podtržení charakteru jednotlivých postav skrze jejich určitou stylizaci, díky které je můžeme následně určovat na základě rozboru jejich typologie.¹⁶⁴ Kostýmy hlavních protagonistů zde zpočátku nejsou nijak extra výrazné, spíše je tomu naopak, nemají nikterak upozorňovat na svoji výtvarnou kvalitu, neboť mají spíše navozovat co nejreálnější dojem oděvů typických pro dobu 21. století. Z pozdějších epizod je však patrné, že výběr kostýmu v seriálu je přeci jen promyšlený a hraje zde důležitou roli. Některé prvky kostýmu jsou zároveň přejímány z původní komiksové předlohy. Každému z hlavních protagonistů je tak přidělen určitý typický kostýmní prvek, který je jeho fixní součástí a v průběhu celého seriálu zůstává nebo se obměňuje, avšak v podobné verzi. U postavy Dalea to je kupříkladu rybářský klobouk a vždy rozhalená košile s nějakým havajským potiskem, navrstvená přes bílé triko s krátkým rukávem. Lori (manželka Ricka) nosí po celou dobu jeansy zastrčené do vysokých bot a většinou kostkovanou košili uvázanou okolo pasu. Carol naopak v prvních dvou sezónách většinou má jako součást kostýmu minimálně jeden prvek s nějakým jemným feminním vzorem. Pro Glenu je charakteristická baseballová kšiltovka a pro Daryla vždy nějaká košile, či vršek bez rukávů, přes který nosí koženou vestu. Pro Herschela jsou tímto prvkem kšandy a pro hlavního protagonistu Ricka je to šerifský klobouk a odznak, který však později předává svému synu Carlovi. Tyto jednotlivé části kostýmu postavy nosí v podstatě po celou dobu seriálu, a stávají se tak pro ně typickou součástí a poznávacím znamením.¹⁶⁵ Kostým zde zároveň může fungovat v interakci s prostředím, může v něm buďto vynikat, anebo tomu může být taky naopak, což je zde aplikováno tak, že v souvislosti s nastalou situací a vzhledem k poničenému, zašlému prostředí na sebe nesmí příliš výrazně poutat pozornost, vzhledem k tomu,

¹⁶⁴ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 167-168.

¹⁶⁵ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

že hlavní postavy potřebují být s prostředím spíše v harmonii a splývat s ním, aby si jich chodci nevšimli.¹⁶⁶ Proto jsou zde v pozdějších dílech a sezónách seriálu povětšinou vybírány oděvy v neutrálních, spíše zemitých barevných tónech a pouze minimálně se zde objevuje nějaká výrazná zářivá barva. Kostýmy a prostředí tudíž působí spíše v symbióze. Propojení kostýmu s prostředím tak může zároveň upevňovat narativní a tematické vzorce.¹⁶⁷ Barevnost kostýmů je zde však využita v rámci flashbacků a retrospektivních záběrů do minulosti, která má představovat dějové sondy zpět do světa a ukazovat, jaký byl a jak vypadal před apokalypsou. Paradoxem však zůstává, že ačkoliv při těchto záblescích jsou kostýmy pestrobarevné a je patrné, že většina částí oděvů hýří všemi barvami, v diegetické seriálové současnosti, světě po apokalypse, skutečně ani jediná zombie není oděna v barvách a vše je tedy laděno v tlumených odstínech. To může působit jako mírný nelogismus, avšak jedná se především skutečně spíše o stylistický záměr diferenciaci těchto dvou časových rovin. Barvy je zároveň využito kromě flashbacků vždy v situacích, kdy se přeživší dostanou do nějaké zóny, kde by to z hlediska přežití pro ně mohlo býtí přívětivější (*Woodbory, Alexandrie safe zone*), tudíž se zde kostýmu využívá opačně, a to k navození dojmu “normálnosti”, civilizovanosti a větší pohodlnosti.

Masky a líčení mají v seriálu sloužit především k umocnění vzhledu herců na plátně a zároveň je díky nim možné měnit jejich výraz tváře. Maskéři zde většinou potřebují v případě hlavních protagonistů navodit dojem vyčerpanosti, k čemuž využívají stínování a konturace, čímž mohou kupříkladu vytvořit kruhy pod očima či zvýraznění rysů.¹⁶⁸ Dále pak využívají namaskování různých šmouh a nečistot, které doplňují leskem k navození potu. Postavy mají působit také zanedbaně, čehož je docíleno skrze základní komponenty, jako u mužů vousy, strniště, pot, modřiny, šrámy, mastné vlasy a kruhy pod očima. Vše však musí ve výsledku vždy působit hlavně přirozeně a důvěryhodně. Zásadní roli vzhledem k výrazu tváře hraje obočí: kupříkladu herci Andrew Lincolnovi (Rick) bylo přibarveno husté rovné obočí, podtrhující tak jeho drsný mužný charakter a výraz.

¹⁶⁶ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 168.

¹⁶⁷ Tamtéž, s. 161.

¹⁶⁸ Tamtéž, s. 170.

V průběhu dalších sezón je jeho vzhled doplněn o plnovous. Součástí masek je zároveň i tetování, to zde však paradoxně většinou mají ty postavy, které jsou buďto v rámci děje negativními anebo se zápornými stávají v průběhu následujících sezón (př. Shane, dále pak v první sezóně člen místního gangu v Atlantě anebo Merle). V kombinaci s tetováním je v případě mužských postav k těmto účelům využíváno ještě šperků v podobě různých zlatých řetězů. Části kostýmu však mohou rovněž fungovat jako určité symboly. Jako příklad mohu uvést snubní prsten, který nosí jak Lori (manželka Ricka), tak Dale a Herschel, kteří jsou však oba vdovci, což se divák dozví v seriálu později. V pozdějších sezónách s přibývajícimi postavami je patrné, že v seriálu je ke kostýmu skutečně přistupováno podobně jako v komiksu, a proto charakteristický prvek, který je signifikantní součástí kostýmu dané postavy, je nadále používán. Příkladem je Mishonne, jejíž nedílnou součástí je zbraň - katana, kterou nosí vždy při sobě v pouzdru na zádech. Dalším jejím doplňujícím výrazněji stylizovaným prvkem kostýmu je pak kožená vesta a dready ovázané šátkem ve vlasech s tím, že na z počátku dokonce po vzoru komiksové předlohy nosila i kápi. Zbraně, které se zde stávají pro každou z postav součástí jejich kostýmu, můžeme vnímat jako objektivní kolerát, jež je logický vzhledem k diegetické situaci a rovněž je předvídatelným, přejatým prvkem typickým pro komiksové hrdiny.¹⁶⁹

U některých postav zde v rámci kostýmu přeci jen dochází k mírně nadsazené stylizaci, jako třeba v případě guvernéra, který nosí po střetu s Mishonne černou pásku přes oko, nebo později u postavy kněze a jeho kolárku, kdy tyto prvky mohou nést jasnou informaci o tom, kým daná postava je a jaké hodnoty a chování by od ní divák mohl očekávat. Pro Tyresee je typická čepice a jako zbraň kladivo, Sasha má pro změnu vždy zapletené vlasy do drdolu a vojenské pumpky a košili, Beth má zase vždy zapletený copánek v polorozpuštěných plavých vlasech a kožený náhrdelník na krku. Kostýmu může být využito i k naznačení, že postava se nějakým způsobem v průběhu seriálu mění nebo vyvíjí. Příkladem jsou Glenn a Maggie, kteří se mají v rámci dějové linky přetavit z nejistých teenagerů skrze svůj vztah v dospělé členy skupiny. Glenn tak v rámci tohoto faktu později odkládá svoji baseballovou čapku. Další kostýmerovou úlohou je podpořit, a tak

¹⁶⁹ KORDA, Jakub. cit. 81, s. 47.

i vyzdvihnout explicitní vyznění krvavých scén, během nichž pravidelně při bojích dochází k hojnému potřísnění oděvu a tváře krví.

Kostýmy pro celý seriál navrhuje Eulyn C. Womble, která praktickou ukázkou v doprovodném dokumentu k seriálu demonstruje to, jak postupuje při vytváření kostýmů pro zombies.¹⁷⁰ Nejprve jednotlivé kusy oblečení “potrhá” s pomocí rychlého přejíždění nožem proti směru jejich vláken, poté používajíc různé připravené roztoky naplněné v rozprašovačích na daném oděvu vytvoří různé fleky simulující svojí texturou a barvou třeba bahno, krev, špínu nebo v některých případech i zvratky. Jednotlivé kusy svršků pak následně ráda vrství pro pocit větší autenticity, přirozené ležérnosti a především větší zašlosti vzhledem k možnosti větší devastace nejvrchnějších vrstev.¹⁷¹ Důležité je však v seriálu především využití masek v kontextu nemrtvých zombies, k čemuž se dostanu v závěru této kapitoly. Kostýmy a masky jsou samozřejmě v průběhu celého seriálu uzpůsobovány jednotlivým událostem v ději, tudíž když kupříkladu ve čtvrté sezóně postihne skupinu nemoc, všichni musí vypadat ještě více strhaně a zesynale.¹⁷² K tomu maskéři využívají o mnoho světlejší make-up, aby zdůraznili především výraz hercovy tváře, zároveň jim jde o to, abychom si toho jakožto diváci příliš nevšimli, jelikož kamera často dokáže zaznamenat veškeré detaily, které bychom v běžném životě často ani nepostřehli a proto jakékoliv nevíтанé vady, jako vrásky či povadlá plet’ musí být zamaskovány i přesto, že na ně následně maskéři kladou další líčení a komponenty, jako jsou modřiny a šmouhy, které přitom mají svědčit o opaku. Jak jsem již zmiňovala výše, důležitý je zde skutečně v rámci výrazu ve tváři tvar obočí, kdy jeho mírně klesající tvar kupříkladu naznačuje smutek.¹⁷³ Líčení očí tak může výrazně pomoci hercově výkonu při detailních záběrech snímajících jeho tvář. K docílení modelace různých potřhaných částí těla zombies je užito pryže a modelovacích směsí, díky nimž mohou být vytvářeny nadbytečné

¹⁷⁰ TheWalking Dead: Behind The Scenes. In: Youtube [online]. 09.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=P2XlCcGataE> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

¹⁷¹ TheWalking Dead: Behind The Scenes. In: Youtube [online]. 09.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=P2XlCcGataE> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel..

¹⁷² *The Walking Dead*, Season 4, Episode 02, Infected. TV, AMC, 20 October 2013.

¹⁷³ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 170.

orgány a vrstvy umělé kůže k vytvoření výsledné podoby propracovaných, realisticky působících nemrtvých zombies.¹⁷⁴

Důležitou funkci v průběhu celého natáčení má fotograf (Frank Ockenfels),¹⁷⁵ který má za úkol fotografovat herce na place i v zákulisí, stejně jako členy štábu. Tyto fotografie pak mohou být užitečné při kontrole osvětlování, barev nebo rozvržení natáčeného prostředí, přičemž mnoho z nich se následně využívá pro reklamní účely a propagaci seriálu.¹⁷⁶ Kostým je bezesporu podílejícím se faktorem určujícím finální vzhled postavy. Prozrazuje divákům něco málo o jejím charakteru anebo kupříkladu sociálním statusu. K vyznění postavy přispívá rovněž i povaha užitých stylových prostředků samotného televizního média, jako velikost záběru, úhel snímání nebo povaha svícení. To vše může opět velmi ovlivnit výklad konkrétní postavy, její povahy a záměrů. Kostyméři mohou také při navrhování kostýmů využívat diváckou znalost a přisoudit postavám díky ní určité rysy a charakteristické vlastnosti, jak vzhledem ke konvencím odpovídajícím danému žánru, tak na základě fyzické typologie herců k následnému definování jejich postavy v seriálu.¹⁷⁷

Skutečně precizní práci s maskou ve *Walking Dead*, však dokazují všudipřítomní nemrtví. Zombie makeup má v seriálu na starosti Greg Nicotero (consulting producer special FX makeup, co-founder KNBEFX), který se se svým týmem podílel již na vzniku 700 filmů a televizních projektů.¹⁷⁸ Jeho úkolem je navrhovat různé typy unikátních zombies s tím, že v některých dílech dokonce příležitostně zastává funkci režiséra. Ve svém studiu v Californii se svým týmem spolupracovníků v podobě techniků a sochařů v rámci manufakturní výroby vytváří pro seriál veškeré speciální efekty. Na vytváření makeupu a masek se ještě rovněž

¹⁷⁴ TheWalking Dead: Behind The Scenes. In: Youtube [online]. 09.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=P2XICcGataE> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

¹⁷⁵ HOCHBERG, Mina. Q&A Ockenfels Frank. In: *MADMEN* [online]. 2012 [cit. 2015-03-16]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/mad-men/talk/2012/12/frank-ockenfels-interview>

¹⁷⁶ KAUFMAN, Debra. Behind the Lens: David Boyd ASC & The Walking Dead. In: *CreativeCOW.net* [online]. ©2012 [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: https://library.creativecow.net/kaufman_debra/Behind-the-Lens-David-Boyd/1

¹⁷⁷ BUTLER, Jeremy. cit. 12.

¹⁷⁸ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

podílí Andy Schoneberg (makeup artist EFX special). Jejich postupy bych popsala na příkladu první zombie, která se v seriálu objevila v prvním díle první sezóny, tzv. *Bicycle girl*, která vznikla na motivy komiksové předlohy.¹⁷⁹ Jedná se o rozkládající se torzo ženy, jež svým stavem již spíše připomíná oživlého kostlivce. Pro tyto účely potřebovali tvůrci na základě castingu nalézt vhodnou ženu s výraznými ostrými rysy v obličeji. Na základě její tváře a těla poté odlili jednotlivé části masky z latexu. Vymodelovali i falešnou hrudní část s vystouplými žebry a kostmi. Namaskování do výsledné podoby bicycle girl trvalo za pomoci pětičlenného týmu tři a půl hodiny.¹⁸⁰ Masku zahrnovala i falešnou obnaženou dásně, kontaktní čočky a paruku. Skvrny a rány zalité krví maskéři maskují až v závěru - přímo na místě. Na spodní části svého těla měla herečka modré legíny, díky nimž mohli tvůrci s využitím techniky klíčování s pomocí vizuálních efektů celou spodní část těla počítačově vymazat.¹⁸¹ Dalším praktickým příkladem je scéna v níž představitelka Andrey (Laurie Holden) jednomu ze zombies usekne obě ruce a odstraní mu všechny zuby, aby ho mohla využít v rámci jeho přirozených mimiker ke svému maskování před ostatními nemrtvými s tím, že jí tak při tom nebude moci pokousat. V případě scény s touto jedinou zombie bylo zapotřebí využít kombinaci namaskovaného herce, pohyblivé loutky a vizuálních efektů dodělaných postprodukčně. Nejprve v boji vystupuje skutečný namaskovaný herec, kterému mají být následně odstraněny v diegetickém čase ruce a zuby. Když však leží na zemi, nahrazuje ho rekvizitář loutkou, která s využitím speciálních efektů pohybuje hlavou.¹⁸² Do rukou jí proudí hadičky pumpující krev, tudíž když jsou končetiny odseknuty, hadičky se naruší a skutečně z nich začne proudit filmová krev. Loutku pak opět na moment vystřídá namaskovaný herec, který natočí záběr, v němž kouše ve stejné poloze jako loutka do kamene, o nějž mu pak mají být následně odseknuty zuby. V tom případě ho opět střídá loutka, které “dupne“ představitelka Andrey vehementně na hlavu, čímž jí tak zuby odštěpí, až odletí do

¹⁷⁹ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 01, Days Gone Bye. TV, AMC, 11 November 2010.

¹⁸⁰ Inside Walking Dead: Bicycle Girl. In: Youtube [online]. 05.06.2011 [cit. 2015-02-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iVHoO2Jd9iM>. Kanál uživatele RTÉ – IRELANDS NATIONAL PUBLIC SERVICE MEDIA.

¹⁸¹ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁸² Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

dáli. Vše je na závěr ještě částečně počítačově doladěno, stejně jako mnohé zásahy zbraněmi, při nichž má v bojích stříkat či proudit krev. Nicotero v rozhovoru tvrdí, že z čím více vrstev se daná sekvence skládá, tím více díky kombinaci reálné akce s efekty působí výsledná scéna realisticky.¹⁸³

Každá sezóna rovněž obsahuje určité unikátní typy zombies. Většina živého komparzu představující zombies je maskovaná s využitím klasické metody tekutého latexu, nanášeného ve vrstvách, díky němuž je možné nasimulovat různé rány a šrámy, později vysušené, zafixované pudrem a tónované makeupem.¹⁸⁴ Konturování a stínování je docíleno tmavým odstínem makeupu s přidáním barev k dosažení potřebného odstínu šedé a tmavě hnědé. Následuje nanášení filmové krve, která může mít několik odstínů k odlišení od čerstvé krve (světlejší odstín červené) anebo té tmavší, ta se většinou využívá k vytváření starších skvrn. Hercům jsou pak upravovány vlasy, k jejichž úpravě často stačí prostý kondicionér do vlasů, díky kterému tak vlasy získávají potřebnou umaštěnost a splenost účesu. Poté už zbývá většinou pouze vybrat vhodné kontaktní čočky a kostýmy.¹⁸⁵ Ve studiu jsou pak vytvářeny různé solitérní části zombies, které se následně aranžují na scénu dle potřeby, simulující již zabitě zombies nebo jejich jednotlivé části. Konkrétní rekvizitou a prvkem tohoto typu jsou takzvané “crush heads”: jedná se o vymodelované hlavy, které jsou uvnitř naplněny filmovou krví jež se při jejich destrukci rozlije všude po zemi. Jedná se o ikonický prvek, velmi často používaný napříč celým seriálem a divácky velmi oblíbený.¹⁸⁶

Součástí kostýmu zombies je rovněž dá se říct i jejich specifický pohyb. Inscenování mají v seriálu na starosti Russell Towery a Monty Simons.¹⁸⁷ Ti musejí koordinovat veškeré akce probíhající na scéně v souvislosti s pohybem, tudíž sem

¹⁸³ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁸⁴ The Walking Dead: Zombie makeup tips. In: Youtube [online]. 06.06.2011 [cit. 2015-03-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VhB6NYPo2Sw> . Kanál uživatele RTÉ – IRELANDS NATIONAL PUBLIC SERVICE MEDIA

¹⁸⁵ The Walking Dead: Zombie makeup tips. In: Youtube [online]. 06.06.2011 [cit. 2015-03-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VhB6NYPo2Sw> . Kanál uživatele RTÉ – IRELANDS NATIONAL PUBLIC SERVICE MEDIA

¹⁸⁶ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁸⁷ T Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.amtěz.

spadá většina bojů hlavních postav se zombies, rovněž i pohyby kaskadérů a herců na scéně. Dynamické komponenty, jako jsou práce s hlasem, tělem a pohybem v rámci inscenování, zde však nebudu nikterak důkladněji rozebírat, ačkoliv jsou rovněž nedílnou součástí výsledného efektu působení kostýmu, který se při jeho výrobě musí zohledňovat. Mým předmětem je však především postihnout složky, jež se podílejí na vizuálním charakteru a dotváření prostředí post-apokalypsy, tudíž se jim nebudu blíže věnovat.

3.4 Osvětlování

„Světlo znamená vše. Vyjádří ideologii, emoci, barvu, hloubku, styl. Dokáže něco zastínit, vyprávět, popsat. Se správným osvětlením může ta nejošklivější tvář zářit krásou, ten nejhoupější výraz inteligencí.“ Frederico Fellini ¹⁸⁸

Osvětlování ve filmu a v televizi nám umožňuje vidět, co se děje na scéně, ale mimo to má samozřejmě i řadu dalších funkcí a významů, díky kterým mohou ostatní složky mizanscény, jako je třeba prostředí či kostým a masky vynikat mnohem působivěji. ¹⁸⁹ Světlejší a tmavší oblasti obrazu kupříkladu pomáhají vytvořit celkovou kompozici každého záběru a zároveň naši pozornost směřovat k určitým objektům a událostem na scéně. Osvětlování může divákovu pozornost navádět, může být nositelem napětí anebo může zdůraznit určité struktury a textury objektů či prostředí nebo zvýraznit křivky těla a rysy hercovy tváře. Ani seriál *The Walking Dead* tedy není výjimkou, co se týče strategického využívání působivosti a síly filmového osvětlování. V průběhu natáčení po celou dobu osvětlovači prakticky spolupracují s hlavním kameramanem, kterým je David Boyd. ¹⁹⁰

Boyd v rozhovoru pro internetové periodikum přibližuje svůj tvůrčí přístup a uvádí, že miluje práci se světlem, které má jasně determinováno svůj zdroj. Ve svých představách má rád, když ví, odkud světlo přichází. Při natáčení v interiérech za dne rád využívá velké množství *Footcandle light* (s intenzitou osvětlení 10.76391 lux), ¹⁹¹ které záměrně propouští dovnitř skrze okna a nechává si jej tak pohrávat s místností. ¹⁹² Díky svícení si tak dle něj, lze vždy nalézt způsob, jak co

¹⁸⁸ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 175.

¹⁸⁹ Tamtéž, s. 172.

¹⁹⁰ AMC. Dispatches From the Set – Cinematographer David Boyd. *Amc.com* [online]. © 2010 – 2015 [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead/talk/2010/08/david-boyd-interview-2>

¹⁹¹ STEVE'S DIGICAMS. How to convert Foot-candle Measurement. *Steves-digicams.com* [online] © 2015 [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: <http://www.steves-digicams.com/knowledge-center/how-tos/film-and-video-production/how-to-convert-foot-candle-measurement.html#b>

¹⁹² KAUFMAN, Debra. Behind the Lens: David Boyd ASC & The Walking Dead. In: *CreativeCOW.net* [online]. ©2012 [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: https://library.creativecow.net/kaufman_debra/Behind-the-Lens-David-Boyd/1

nejkvalitněji osvětlit lidskou tvář a nechat ji tak vyniknout. Jeho zásadou je hledat vždy co nejvíce přirozené svícení.¹⁹³

V seriálu kromě footcandle light osvětlovači využívají ještě světla *9-light Maxi-Brutes*, což jsou 9-ti bodová světla, přičemž každé z nich má sílu jako světlo používané k osvětlování letecké ranveje díky čemuž může osvětlit velmi velké plochy v záběru.¹⁹⁴ Boyd v rozhovoru dále uvádí, že rovněž rád používá světla *lekolight*, která se využívají na osvětlování stage. Jedná se o silné přímé světlo, díky kterému je možné vytvořit efekt slunečního světla prostupujícího skrze okna, dopadajícího následně na zkosené zrcadlo a procházejícího tak dál napříč pokojem.¹⁹⁵ Zásadním faktem, který však Boyd v interview zmiňuje, je to, že se v *The Walking Dead* snaží využívat osvětlování hlavně jednoduše a přirozeně. To jim v průběhu natáčení pomáhá pracovat především rychleji a efektivněji, jelikož času je kolikrát velmi málo vzhledem k tomu, že musí štáb často v rozmezí dvanácti natáčecích hodin natočit až deset stránek ze scénáře.¹⁹⁶ Z hlediska osvětlování v exteriérech se v seriálu tedy pracuje s přirozeným denním cyklem světla. Nutnost důslednějšího svícení si zde však žádá především natáčení v souvislosti s interiérovými scénami anebo v exteriérech při nočních scénách.

Kupříkladu téměř celý třetí díl druhé sezóny *Save The last one* se odehrává v noci, kvůli čemu muselo být jeho natáčení rozloženo do několika dní.¹⁹⁷ Se svícením jsou samozřejmě spjaty i stíny, které mají rovněž v rámci osvětlování svoji neopomenutelnou roli. Ve filmovém obraze rozlišujeme ty, které se přímo vážou na funkci a typ osvětlování. Jsou to stíny vázané na předmět, stíny vlastní a vržené, které pomáhají budovat výsledný dojem prostoru.¹⁹⁸ K docílení efektu vrženého stínu je v seriálu kupříkladu využíváno jako hlavního světelného zdroje

¹⁹³ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁹⁴ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁹⁵ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁹⁶ Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

¹⁹⁷ The Walking Dead, Season 2, Episode 03, Save The Last One. TV, AMC, 30 October 2011.

¹⁹⁸ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 175.

okna nebo svíčky. Tuto kombinaci můžeme pozorovat nejčastěji především při dialozích některých z postav anebo mohu uvést konkrétní příklad, kdy je ve třetím dílu druhé sezóny postřelen Carl, který následně leží v posteli na Hershelově farmě a u něho sedí jeho zdrcení rodiče Rick a Lori.¹⁹⁹ Celou místnost prakticky osvětlují pouze dvě petrolejové lampy a atmosféra této scény tak působí díky nasvícení skutečně velmi komorně.

Osvětlení může rovněž fungovat jako ukazatel a napomáhat k určení hlavního protagonisty, což zde bývá užito velmi často především v případě Ricka v konfrontaci s ostatními skupinami přeživších, kdy se ostatní členové jeho skupiny nacházejí v pozici za ním, čímž jsou upozadněni ve stínu, a Rick tak oproti nim stojí v přímém světle, což podporuje dojem jasného vůdce.²⁰⁰ Dalším případem je scéna, v níž Daryl vypráví ve věznici ostatním svůj příběh, a jelikož má tedy hlavní slovo a vzhledem k dějové lince mu zde má být věnován větší prostor, je tak z přítomných postav nejvíce osvětlen a ostatní za ním pouze splývají ve stínech vržených místností.²⁰¹

Světlo můžeme rozlišovat také na základě jeho intenzity, a to na ostré nebo rozptýlené.²⁰² Příkladem ostrého světla je scéna z druhé sezóny, kdy skupina cestuje po dálnici za poledního slunce, barvy všech kostýmů jsou tak díky ostrému přímému dennímu světlu znatelně výraznější a díky tomu zároveň i vynikají detail, jako je pot a lesk na jejich tvářích.²⁰³ Rozptýlené světlo je naopak patrné při scénách, které se mají z hlediska diegetického času odehrávat buďto později odpoledne, nebo když má být obloha již mírně zatažená. Za rozptýlené světlo by se dalo považovat i světlo v lese pronikající skrze koruny stromů, které ačkoliv může být původně ostré, tak se skrze přirozenou krajinnou bariéru v podobě stromů rozptyluje.

Dalším aspektem při analyzování svícení může být směr osvětlení v záběru odkazující k proudu světla, které dopadá ze zdroje na osvětlený objekt. Směr

¹⁹⁹ *The Walking Dead*, Season 2, Episode 03, Save The Last One. TV, AMC, 30 October 2011

²⁰⁰ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 172.

²⁰¹ *The Walking Dead*, Season 3, Episode 06, Hounded. TV, AMC, 18 November 2012.

²⁰² BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 178.

²⁰³ *The Walking Dead*, Season 2, Episode 01, What Lies Ahead. TV, AMC, 17 October 2011.

svícení tak může být přední, frontální čelní - eliminující stíny, boční - sloužící k modelaci obrysů skrze postranní světlo anebo protisvětlo. Dalším typem může být kontra světlo či zadní světlo zdůrazňující siluety.²⁰⁴ V seriálu je kontra světlo využívané většinou při přechodech z potměšlého interiéru do exteriéru za dne (scéna, kdy Rick vychází z kostela a v jeden moment je jeho tělo pouze černou siluetou, definovanou pro diváka jeho typickým prvkem kostýmu, a to šerifským kloboukem).²⁰⁵ Ukázkou ostrého svícení vycházejícího zezadu je závěrečná scéna, kdy se před skupinou otevírají dveře budovy epidemiologického centra CDC.²⁰⁶ Siluety jsou tak osvětleny ostrým bílým světlem, evokujícím vstup do jiné dimenze. Jedná se o stylistický záměr připomínající svým pojetím komiksovou předlohu. Jako kdyby se při této scéně zastavil čas, postavy pouze stojí k divákům zády a jsou jasně rozpoznatelné na základě znalosti jejich objektivního kolerátu a kostýmu. Z hlediska děje se zde jedná o zlomový bod, jelikož v tomto epidemiologickém centru může být hlavním postavám zodpovězena řada otázek a možná tak může dojít k rozřešení nastalé situace v podobě zombie apokalypsy sužující celý svět. Z diváckého hlediska je zde tak položena narativní hádanka pro závěrečný díl první sezóny, zda-li v něm můžeme očekávat, že hlavní protagonisté dosáhnou svého cíle.²⁰⁷ Světlo je zde využíváno i v kontextu speciálních efektů, které se někdy přímo pojí na rekvizity a díky světlu se stávají rekvizitami funkčními (př. světlice nebo náboje vydávající při zásahu jiskry díky náplni směsi zirkonu, viz. kapitola o rekvizitách).²⁰⁸

Dalším takovýmto světelným prvkem v seriálu je užití blikající žárovky v nemocnici, který můžeme považovat za často se ve filmech objevující, konvenční hororový motiv.²⁰⁹ Nebo oslňující tribunová světla, která fungují na záložní agregáty v kontrastu s hořícími pochodněmi, využívaná k osvětlení scény při zápasech zombies v aréně ve *Woodbury*.²¹⁰ Světla jsou zde využívána jako funkční

²⁰⁴ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 174.

²⁰⁵ *The Walking Dead*, Season 5, Episode 07, Crossed. TV, AMC, 23 November 2013.

²⁰⁶ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 05, Wildfire. TV, AMC, 29 November 2010.

²⁰⁷ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 06, TS-19. TV, AMC, 05 December 2010.

²⁰⁸ Podkapitola o rekvizitách str. 43

²⁰⁹ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 01, Days Gone Bye. TV, AMC, 1 November 2010.

²¹⁰ *The Walking Dead*, Season 3, Episode 08, Made to Suffer. TV, AMC, 2 December 2012.

rekvizita. V závěrečném díle první sezóny funguje velké kruhové stropní světlo jako zásadní prvek, determinující celou místnost a tím pádem i prostředí. Jedná se o místnost řídicího centra CDC, situovanou v podzemí, která má působit na rozdíl od ostatních lokací výrazně technicistním dojmem, připomínajícím svou stylizací interiér nějaké vesmírné lodi odpovídající spíše sci-fi žánru. Toto velké kruhové čiré zářivkové světlo, dominující celé místnosti, je zároveň využito k umocnění chladného androgynního dojmu celé scény použitím modrého barevného filtru, díky němuž je tato atmosféra ještě maximálně podpořena.²¹¹ Z toho vyplývá, že i světlo může zároveň fungovat stejně jako barva svým způsobem i symbolicky a že světlem můžeme akcentovat i prostředí, rekvizity a kostýmy. Jako další takový příklad mohu uvést kontrastní přechody v pátém dílu třetí sezóny, kdy hlavní skupina přeživších obývá věznici, kde má být víceméně po celou dobu převážně permanentní šero a tma.²¹² Což tvůrci kontrastují slunným opevněným městem *Woodbury*, kde má vše hýřit barvami a pozitivní náladou, ačkoliv je tomu ve skutečnosti v rámci dějové linky a charakterů postav obývajících tato dvě diametrálně odlišná zařízení paradoxně přesně naopak.

Dalším typem osvětlování je pak horní světlo a podsvícení. Efekt podsvícení bývá využíván obecně patrně nejčastěji v hororech ve scénách u ohně či s baterkou suplující realistický zdroj světla s dramaturgickou funkcí a osvětlující pouze určitou část hercova těla.²¹³ Podsvícení bývá v seriálu tímto způsobem využíváno v takovéto spojitosti velmi často a troufám si tvrdit, že je to právě i jeden z hlavních konvenčních typů osvětlování, který by se dal kromě hororového žánru přisuzovat i žánru post - apokalyptickému objevujícímu se napříč všemi těmito snímky. Co se týče rozvržení světla na scéně, filmaři se je snaží umístit tak, aby byly rozvrženy vždy v souladu s přirozenými zdroji světla v prostředí, jako jsou okna, studiová odražející světla či denní světlo. Proto se většinou využívají dva hlavní zdroje světla, které rozdělujeme na hlavní světlo a světlo doplňkové.²¹⁴ Dominantním zdrojem bývá hlavní světlo, které vrhá nejvýraznější stíny. Doplňkové světlo představuje méně intenzivní osvětlení, změkčuje, doplňuje ostatní a někdy zároveň

²¹¹ *The Walking Dead*, Season 1, Episode 06, TS-19. TV, AMC, 06 December 2010.

²¹² *The Walking Dead*, Season 3, Episode 05, Say the Word. TV, AMC, 11 November 2012.

²¹³ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 174.

²¹⁴ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 172.

i eliminuje stíny, a tak většinou koresponduje primárně s hlavním světlem. Každá důležitá postava na scéně obvykle mívá své hlavní světlo, doplňkové a protisvětlo, čímž se dostávám k principu tříbodového svícení.²¹⁵ Rozmístění těchto světel napomáhá vytvořit pro každý záběr jasnou kompozici.

Dalo by se tvrdit, že celkové svícení v *The Walking Dead* se skládá ze tří typů osvětlování, která spolu komunikují a podílejí se na budování atmosféry prostředí, podtrhující tak režijní záměry. První z nich je používáno většinou v interiérových scénách, kupříkladu v pokoji na Hershelově farmě, ve kterém leží Carl postřelený na posteli.²¹⁶ Druhý a třetí typ zdůrazňuje především odlišnost městských lokací a přirozeného prostředí, jako je les a krajina, rovněž akcentuje rozdílnost denních a nočních scén. První typ se vyznačuje osvětlováním hlavním měkkým a doplňkovým světlem. Ve většině takovýchto scén, které jsou si svým způsobem z hlediska svícení podobné, ještě vzhledem k tomu, že se odehrávají v noci, tak světla vychází z realistických světelných zdrojů jako jsou stolní petrolejové lampy, svíčky či oheň v krbu. Tyto zdroje navozují dojem útulného prostoru, světlo je tlumené, tvoří plynulý přechod mezi světlem a stínem. Bodové horní světlo je pak zaměřeno na konkrétní objekt či postavu.²¹⁷ Může to být právě již výše zmiňovaná scéna s Carlem ležícím v posteli, světlo podtrhuje bělost povlečení v kontrastu se zakrváceným, zraněným dítětem symbolizující nespravedlnost a drsnost nového post-apokalyptického světa a společnosti, v němž už ani děti nejsou v bezpečí.

Dalším typem svícení při nočních scénách je kupříkladu světelný zdroj baterky anebo reflektorů u automobilů, které působí jako kontra světlo, zdůrazňující siluety ve tmě, značící, že společnost musí v novém světě žít převážně obklopena neustálou temnotou, kdy by jakýkoliv výraznější zdroj světla přilákal krvežíznivé zombies. Stříhem se zde pak většinou přepíná na již slunný den, který na rozdíl od tmy odkazuje k rozdílům prostředí a zároveň vždy značí přechod k dalším částem děje, protože právě za dne je většinou skupina v pohybu z důvodu dobré viditelnosti

²¹⁵ Tamtéž, s. 175.

²¹⁶ *The Walking Dead*, Season 2, Episode 03, Save The Last One. TV, AMC, 31 November 2011.

²¹⁷ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11.

a větší bezpečnosti. Vzhledem k tomu, že většina exteriérových scén je natáčena v Georgii, v průběhu natáčení se tak štáb potýká převážně se slunečným počasím, poskytujícím zároveň po celou dobu kameramanům velmi dobré a dostatečné osvětlení. Jasně a ostré světlo v záběrech s nízkým kontrastem podporuje dojem uniformity opuštěného města a zároveň zvýrazňuje neobvyklosti spojené se zombie apokalypsou, které tak mohou z obrazu v rámci jejich záměrné akcentace buďto využitím pohybu, nebo barev vystupovat. Ve scénách, situovaných do temných chodeb a cel věznice, je naopak využito tvrdých stínů a hlubokých kontrastů na základě jednoho zdroje světla, kdy je zbytek tlumeného doplňkového osvětlení tónován filtry chladnějších odstínů šedé.²¹⁸ Osvětlení v těchto scénách bývá více expresionistické, chladné a tlumené pruhy světla se zde opticky jako by vzdalují a spolu s dlouhými stíny navozují dojem rozlehlosti vězeňských koridorů. Užítým prvkem je pak kontrast světla, pronikajícího skrze zamřížovaná okna a dopadajícího na tmavé betonové plochy v prostoru a působícího tak chladně a ponuře.

Ačkoliv se může zdát, že se v seriálu pracuje se světlem buď čirým anebo převážně žlutým, v seriálu je využíváno právě co nejvíce čírého světla, které je však později zabarvováno pomocí výše zmiňovaných filtrů, které se umísťují před zdroj světla, a tím ho dokážou zabarvit tak, jak si to daná scéna žádá. V případě, že je zde prostředí částečně vytvořeno počítačem, především co se týče některých akčních scén obsahujících přítomnost zombies, je nutné při skenování modelu poté rozpohybovat v tomto prostředí figuru, díky níž pomocí motion capture techniky²¹⁹ počítač nezaznamená dopadající světlo a výsledkem je všude přítomná neutrální šed'. Animátoři poté ke scénám přidají simulované světlo dodatečně pomocí specializovaných programů. Avšak jak jsem již předesílala v úvodu této kapitoly, sám Boyd většinou primárně preferuje co nejvíce přirozeného a jednoduchého svícení, aby pak výsledek působil především realisticky, tudíž takovýchto scén je zde pomálu. Ačkoliv sám Monaco ve své knize píše, že snad nejdůležitějším nástrojem, který filmař může použít k modifikování významů formy, linie a barvy a jejich vnitřní zainteresovanosti, je nasvícení, většina kameramanů v současnosti

²¹⁸ *The Walking Dead*, Season 3, Episode 01, Seed. TV, AMC, 14 December 2012.

²¹⁹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. cit. 11, s. 178.

pracuje spíše s věrností realitě než s klasickou hollywoodskou vyvážeností.²²⁰ Zároveň nemusí být vždy psaným pravidlem, že všechny kódy a postupy svícení, které fungují kupříkladu v médiu fotografie, musí zaručeně fungovat také ve filmu.²²¹ Plné nasvícení zepředu subjekt někdy naopak rozmělnuje, nasvícení nad hlavou mu zase nechtěně dominuje, nasvícení zespodu vypadá ponuře, bodové nasvícení může přitáhnout pozornost k nechtěným detailům - nejčastěji vlasům a očím, nasvícení zezadu může subjekt buď upřednostnit, nebo jej zvýraznit a boční nasvícení je schopné dosáhnout dramatického efektu, kterého však kameraman dosáhnout nepotřeboval.²²² Proto každý film i každý televizní seriál či pořad musí mít svůj unikátní styl osvětlování, takzvaně „ušitý na míru“, který bude fungovat v symbióze s ostatními složkami mizanscény, bez toho aniž by je buď nechtěně upozadňoval, anebo naopak neakcentoval v negativním slova smyslu. Ačkoliv je tedy filmové osvětlování diváky často podceňováno a neberou ho z hlediska divácké recepce za zásadní složku filmového obrazu, troufám si tvrdit, že se přitom jedná o nedílnou obrazotvornou součást scény, která dokáže nebyvalou silou budovat napětí a zážitek z výsledného díla.

Dle mého názoru spolu jednotlivé složky mizanscény bezesporu komunikují a vzájemně se mohou buď velmi dobře podporovat a doplňovat, nebo bohužel v některých případech naopak oslabovat. V seriálu *The Walking Dead* nevnímám ani jednu ze složek mizanscény za „pokulhávající“ a naopak si troufám tvrdit, že je zde ve výsledku dosaženo skvělé symbiózy.

²²⁰ MONACO, James. cit. 33, s. 190.

²²¹ MONACO, James. cit. 33.

²²² Tamtéž, s. 190.

Závěr

V bakalářské práci jsem se zabývala tvůrčími postupy konstrukce obrazu post-apokalypsy v současné televizní tvorbě. Mým hlavním záměrem bylo analyzovat jednotlivé složky mizanscény seriálu *The Walking Dead* a rovněž přiblížit to, jak jsou zde utvářeny. Nejprve jsem se pokusila přiblížit, jak k tématu své práce budu přistupovat v úvodní metodologické části. Poté jsem se v teoretické části na základě uvedených příkladů v televizní a filmové tvorbě pokusila definovat témata, prvky, konvence a motivy, které se napříč pořady a filmy tohoto žánru opakují anebo v něm mohou fungovat jako určitý očekávatelný předpoklad, na jehož základě tento typ televizních seriálů a filmů určujeme. V krátkosti jsem zrekapitulovala typy post-apokalyptických filmů spojených kupříkladu s nějakou globální hrozbou anebo pandemií ohrožující lidskou společnost, čímž jsem se dostala až k zombie apokalypse, kterou vzhledem k její vizuální povaze považuji za nejvýraznější, a proto nejvhodnějšího k rozboru.

Po krátkém kontextuálním ukotvení tématu a jeho specifikaci jsem přešla již k představení samotného seriálu, v němž ústředním tématem je zombie apokalypsa, a to seriálu *The Walking Dead*. Nejprve jsem se pokusila seriál představit, jak co se týče děje, tak jeho tvůrců a pozadí vzniku na základě stejnojmenné komiksové předlohy; ta je zde rovněž důležitým aspektem do jisté míry ovlivňujícím výslednou vizuální stylizaci seriálu.

V následující analytické části své bakalářské práce jsem již pokračovala v rozboru mizanscény a jejích prvků, které považuji ve *Walking Dead* za stěžejní, a to tvorby prostředí a práce s lokacemi, kostýmů a masek, rekvizit a osvětlování. V souvislosti s tvorbou prostředí jsem nejprve přiblížila oblast, v níž tvůrci nejčastěji natáčejí exteriérové scény, a to, jakým způsobem při výběru lokací postupují. Dále jsem se snažila popsat, jak zde pracují s konvencemi a symbolikou nebo jak docilují vizuální „destrukce“ krajiny či města. Zároveň jsem se snažila nastínit, že určitou roli může mít při výběru lokací především v souvislosti s městem i typologie staveb. Tvůrci v seriálu často využívají divácká očekávání a zažitá stereotypy pak především v souvislosti s veřejným prostorem a ikonografií

města následně převrací k navození dojmu rozpadu společnosti a světa sužovaných katastrofami.

Některá z těchto tvrzení jsem se poté pokusila doložit skrze příklady epizod z jednotlivých sezón seriálu anebo přímo konkrétních scén, kde se daný postup či jev využívá. V této podkapitole věnované prostředí jsem se ještě pokusila popsat práci s interiéry, to jak jsou zde k potřebám seriálu uzpůsobovány anebo nově vytvářeny ve studiu. V této části jsem se poté ještě věnovala v souvislosti s prostředím využívání 3D technologií a klíčování. Kromě zhlédnutí jednotlivých doposud odvysílaných epizod seriálu mi v tomto kontextu byla kromě literatury nejvíce nápomocná dokumentární doplňková videa o seriálu, kde samotní tvůrci přibližují divákům a fanouškům některé ze svých postupů v rámci natáčení.

Za nedílnou součást své práce navazující na vytváření a práci s lokacemi považuji podkapitolu mizanscény věnující se rekvizitám. Zde jsem se pokusila přiblížit to, že rekvizita může mít v seriálu mnoho podob a forem, od rekvizit výpravného typu dotvářejících scénu a prostředí - tedy těch statických, až po ty, které mohou kupříkladu napomáhat hercům v jejich herecké akci anebo být rovnou funkčními součástmi jejich kostýmů, a tím se podílet na výsledném objektivním kolerátu postav v seriálu. Stejně jako ve výše zmiňované části své práce jsem i zde čerpala především z pozorování objevujících se rekvizit v seriálu a také z rozhovorů s tvůrci, kteří mají výrobu rekvizit pro seriál na starosti. S uvedením konkrétních epizod a scén jsem se snažila přiblížit rovněž symbolickou funkci rekvizit, které je místy v seriálu využíváno. Skrze analýzu se mi podařilo zjistit, že rekvizity zde mají skutečně důležitou, dovolu si tvrdit až rovnocennou funkci v interakci s prostředím a jeho dotvářením.

Co se týče další části věnující se kostýmům a maskám, snažila jsem se v ní postihnout obě roviny kostýmů, a to na jedné straně přeživších a na druhé zombies. Ve *Walking Dead* tvůrci s kostýmem totiž pracují poněkud odlišně, jelikož většinou místo vyhotovení nových, vizuálně bohatých kostýmů šitých na míru spíše využívají starých anebo nových kusů oblečení, které musí následně co nejvíce věrohodně „ničit“ tak, aby vše působilo autenticky, a vizuálně tak odpovídalo následkům katastrofy ohrožující lidskou společnost. V případě většiny herců se tedy jedná především o oděv, který je „ušpiněný“ krví nemrtvých, opotřebovaný v důsledku věčného putování a bojů, čehož tvůrci dosáhli většinou uměle

vytvořenou krví a dalšími speciálně kolorovanými roztoky připomínajícími kupříkladu bahno, následně na oděv nanášené prostřednictvím rozprašovačů ve vrstvách. V případě nemrtvých zombies tvůrci postupují podobně a k tomu navíc využívají tradiční metody na míru vyhotovených masek a líčení, díky čemuž vytvářejí pro každý díl nějaké nové unikátní chodce. V případě některých zombies dokonce musejí části jejich těla vyhotovit na míru v sochařském ateliéru, jelikož ty mají být při bojových scénách zničeny. Tyto procesy jsem si ověřila na základě zhédnutí *Behind the scenes*²²³ videí a díky tomu jsem kupříkladu zjistila, že následné maskování herců na zombies může trvat v některých případech i několik hodin.

V neposlední řadě jsem se snažila zaměřit na to, zdali skutečně kostým odpovídá původní komiksově předloze, nebo jestli tvůrci přejímají pouze některé jeho prvky. Došla jsem k závěru, že v případě hlavních postav je zde kostým skutečně svým způsobem do jisté míry stylizován a má podporovat a vyzdvihovat charaktery hlavních protagonistů. Kostýmu je využíváno i v souvislosti s flashbaky do minulosti, kdy jej tvůrci naopak používají k tomu, aby dostatečně akcentovali to, jak vypadal svět před apokalypsou. Toho docílí většinou jednoduše užitím barev, jelikož v post-apokalyptickém světě jak v případě hlavních hrdinů, tak všudypřítomných zombies v průběhu celého seriálu prakticky divák nevidí v rámci kostýmu žádné jiné, než tlumené, zemité neutrální odstíny přírodních barev. Díky líčení tvůrci dokonale manipulují s hercovým výrazem tváře a díky stínování, konturaci a nanášení šmouh a nečistot tak kupříkladu velmi často navozují dojem vyčerpání následkem nových, člověka neustále ohrožujících životních podmínek. Nedílnou součástí kostýmu jsou v průběhu celého seriálu zbraně, z nichž se většinou rovnou stávají funkční rekvizity.

Žádná ze složek mizanscény by však v seriálu nebyla zcela kompletní bez adekvátního osvětlování, čemuž se věnuji v poslední podkapitole mizanscény. V této závěrečné části jsem se snažila na základě jednotlivých epizod reflektovat, jaké typy svícení zde tvůrci využívají, případně opět své teorie na základě analýzy s využitím literatury doložit. Stěžejní pro mě bylo konkrétní postupy ze strany

²²³ TheWalking Dead: Behind The Scenes. In: Youtube [online]. 09.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=P2XICcGataE> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

tvůrců především v první řadě na základě pozorování identifikovat a následně popsat. V této části jsem rovněž často využívala literaturu, doplňková videa a rozhovory s tvůrci, jež mají v seriálu na starosti osvětlování a kameru.

Závěrem bych chtěla zmínit, že za nejzásadnější zjištění ve své práci považuji to, že díky podrobnějšímu rozboru mizanscény v jednotlivých podkapitolách své práce věnujících se ať už prostředí, kostýmu, rekvizitám anebo svícení se mi podařilo analyzovat, jak se v seriálu *The Walking Dead* tyto složky doplňují, jaká je mezi nimi vzájemná interakce, místy i to, jak jsou z praktického hlediska utvářeny a především že mizanscéna má na výsledné podobě seriálu skutečně zcela zásadní roli a podílí se na rétorice celého pořadu.

V závěru bych si dovolila podotknout, že mimo to, že mně samotné téma post-apokalypsy zajímá již od dětství, a proto jsem se mu chtěla blíže věnovat, mojí snahou rovněž bylo postihnout skrze téma své bakalářské práce především často opomíjenou důležitost práce ostatních filmových a televizních tvůrců, podílejících se na výsledné podobě seriálů a filmů, ať už se jedná o kostyméry, filmové architekty, scénografy a výtarníky či tvůrce vizuálních efektů, jež mají většinou jednotlivé složky mizanscény na starosti. Bez nich by dle mého názoru výsledná podoba celku nikdy nebyla zcela kompletní.

Literatura

BAZIN, Andre. *Co je to film?*. Praha: Čs filmový ústav, 1979. 240 s.

BELLONI, Matthew. 'Walking Dead' War: Creator Robert Kirkman Sued By Collaborator (Exclusive). In: *The Hollywood reporter* [online]. 2012 [cit. 2015-04-05]. Dostupné z: <http://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/walking-dead-war-creator-robert-288671>

BIBLE: *Písmo svaté Starého a Nového zákona*. Český ekumenický překlad. 14. vyd. Praha: Česká Biblická společnost, 2008. 1406 s. ISBN 978-80-85810-69-1.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu – Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu – přehled světové kinematografie*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7331-091-2.

BUTLER, Jeremy. *Television Style*. 1. vyd. New York: Routledge, 2009. 248 s. ISBN 978-0415965125.

BUTLER, Jeremy. *Television: Critical methods and Applications*. 3. vyd. New York: Routledge, 2006. 528 s. ISBN 978-0805854152.

CLARKE, David. *The cinematic city*. 1. vyd. New York: Routledge, 1997. 264 s. ISBN 978-0415127462.

FAILES, Ian. The Walking Dead: Season 2 – walk harder. In: *Fxguide* [online]. March 21, 2012 [cit. 2015-04-15]. Dostupné z: <https://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>

GOMBRICH, Ernst. *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art*. 2. vyd. London: Phaidon Press, 1994. 412 s. ISBN 978-0714822594.

HEURING, David. A Cinematographer Among The Walking Dead - DP David Boyd Makes Horror Work in Broad Daylight. In: *Studiobdaily* [online]. Nov 03, 2010. [cit. 2015-03-17]. Dostupné z: <http://www.studiobdaily.com/2010/11/a-cinematographer-among-the-walking-dead/>

HERTZBERGER, Herman. *Přednášky pro studenty architektury*. 1. vyd. Dolní Kounice: Mox Nox, 2012. 288 s. ISBN 978-80-905064-0-4.

HORTON, Laura. TV Shows Filmed in Atlanta. In: *Atlanta.about.com* [online]. 2015 [cit. 2015-03-09]. Dostupné z:

<http://atlanta.about.com/od/artsentertainment/tp/Tv-Shows-Filmed-In-Atlanta.htm>

JACOBS, Jane. *Smrt a život amerických velkoměst*. 2. vyd. Dolní Kounice: Mox Nox, 2012. 480 s. ISBN 978-80-905064-4-2.

KISSELL, Rick. AMC's 'Walking Dead' Draws Record Finale Ratings. In: *Variety* [online]. March 30, 2015, 11:50 am [cit. 2015-04-01]. Dostupné z: <http://variety.com/2015/tv/news/amcs-walking-dead-draws-record-finale-ratings-1201462598/>

KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1*. 1. vyd. Olomouc, 2014. 60 s. ISBN 978-80-244-4212-9.

KRATOCHVÍL, Petr. *Architektura a veřejný prostor*. 1. vyd. Praha: Zlatý řez, 2012. 164 s. ISBN 978-80-903826-4-0.

MATÝSEK, Jiří. Smrt přichází posvačit na naše televizní obrazovky. In: *25fps* [online]. 2011 [cit. 2015-04-01]. ISSN 1802-5714. Dostupné z: <http://25fps.cz/2011/smrt-prichazi-posvacit-na-nase-televizni-obrazovky/>

MELVIN, Jeremy. *Ismy, Jak chápat architekturu*. 1. vyd. Nakladatelství Slovart, s.r.o, 2006. 160 s. ISBN 80-7209-809-8.

MIKLÁŠ, Michal. Praktická práce s kamerou, klíčovací techniky. In: *GJSZlin* © 2008 [cit. 2015-03-18]. Dostupné z: <http://www.gjszlin.cz/ivt/esf/premiere/prace-kamera-klicovani-esf.php>

MITTEL, Jason. *Television and American Culture*. 1. vyd. New York: Oxford University Press, 2009. 450 s. ISBN 978-0195306675.

MONACO, James. *Jak číst film*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. 735 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

POSTAPOCULTURE. Post-apokalypsa ve filmu, literatuře a další tvorbě. In: *Blogger* [online]. 21.9.2014. [cit. 2015-10-3]. Dostupné z: <http://postapoculture.blog.cz/1409/kronika-post-apo-filmu-5>

POSTAPOCULTURE. Postapokalyptické komiksy – úvod. In: *Blogger* [online]. 17.10.2014. [cit. 2015-10-03]. Dostupné z: <http://postapoculture.blog.cz/1410/post-apo-komiksy-uvod>

THOMPSON, Mona, Kirsten. *Apocalyptic Dread: American film at the Turn of the Millennium*. 1. vyd. State University of New York Press, 2007. 208 s. ISBN 978-0791470442.

WILLIAMS, John, WESTWOOD, Sallie. *Imagining Cities: Scripts, Signs and Memories*. 1. vyd. New York: Routledge, 1996. 304 s. ISBN 978-0415144308.

Prameny

KIRKMAN, Robert. *The Walking Dead Compendium Volume 1*. 1. vyd. Image Comics, 2009. 1088 s. ISBN 978-1607060765.

The Walking Dead [TV serial]. USA: AMC, 2010.

Seznam analyzovaných děl The Walking Dead

The Walking dead, Season 1, Episode 01, Days Gone Bye. TV, AMC, 1 November 2010.

The Walking Dead, Season 1, Episode 02, Guts. TV, AMC, 07 November 2010.

The Walking Dead, Season 1, Episode 04, Vatos. TV, AMC, 21 November 2010.

The Walking Dead, Season 1, Episode 05, Wildfire. TV, AMC, 29 November 2010.

The Walking Dead, Season 1, Episode 06, TS-19. TV, AMC, 15 December 2010.

The Walking Dead, Season 2, Episode 01, What Lies Ahead. TV, AMC, 17 October 2011.

The Walking Dead, Season 2, Episode 03, Save The Last One. TV, AMC, 30 October 2011.

The Walking Dead, Season 2, Episode 04, Cherokee Rose. TV, AMC, 06 November 2011.

The Walking Dead, Season 3, Episode 01, Seed. TV, AMC, 14 October 2012.

The Walking Dead, Season 3, Episode 03, Walk with me. TV, AMC, 28 October 2012.

The Walking Dead, Season 3, Episode 05, Say the Word. TV, AMC, 11 November 2012.

The Walking Dead, Season 3, Episode 06, Hounded. TV, AMC, 18 November 2012.

The Walking Dead, Season 3, Episode 08, Made to Suffer. TV, AMC, 2 December 2012.

The Walking Dead, Season 4, Episode 02, Infected. TV, AMC, 20 October 2013

The Walking Dead, Season 4, Episode 15, Us. TV, AMC, 23 March 2014.

The Walking Dead, Season 5, Episode 04, Slabtown. TV, AMC, 2 November 2014.

The Walking Dead, Season 5, Episode 07, Crossed. TV, AMC, 23 November 2015.

The Walking Dead, Season 5, Episode 10, Them. TV, AMC, 15 February 2015.

The Walking Dead, Season 5, Episode 13, Forget. TV, AMC, 08 March 2015.

The Walking Dead, Season 5, Episode 12, Remember. TV, AMC, 01 March 2015.

Seznam dalších citovaných televizních serialů a filmů

DEAD SET. [DVD]. Chanel 4, 2008.

Fear of The Walking Dead. Season 1. TV, AMC, 2015.

I Am Legend [film]. Directed by Francis LAWRENCE. USA: Warner Bros. Pictures, 2007.

IN THE FLESH SERIES 1 & 2 [DVD]. BBC, 2014.

IZOMBIE Season 1. [DVD]. Warner Home Video, 2015.

LES REVANTES – SAISONS 1 & 2. The Returned – Season 1 & 2. [DVD]. Studio canal, 2015.

Naked and Afraid [reality – TV]. Discovery Channel. USA: Renegade 83 Entertainment. 2013.

Survivor [reality – TV]. Charlie Parsons. USA: CBS. 2000.

The Colony [reality – TV]. Discovery Channel. USA: Discovery communications. 2009.

THE WALKING DEAD. Živí mrtví [DVD]. Praha: Magicbox, 2011.

Verdens undergang [film]. Directed by August BLOM. Denmark, 1916.

Internetové zdroje

AMC. The Talking Dead. *amc.com* [online] © 2010-2015. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/talking-dead>

AMC. The Walking Dead. *amc.com* [online] © 2015. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead>

AMC. The Walking Dead Comic Book Creator Robert Kirkman Answers Fan Questions. *amc.com* [online]. © 2010 – 2015 [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead/talk/2010/12/robert-kirkman-fan-interview>

AMC. Dispatches From the Set – Cinematographer David Boyd. *amc.com* [online]. © 2010 – 2015 [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead/talk/2010/08/david-boyd-interview-2>

AROUNDME. 19 WALKING DEAD LOCATIONS YOU SHOULD TOTALLY CHECK OUT FOR YOURSELF (SANS APOCALYPSE). *Aroundme.com* [online]. © 2015 [cit. 2015-04-15]. Dostupné z: <http://www.aroundme.com/locations/8945/19-walking-dead-locations-you-should-actually-visit/#page=1>

ATLANTA ABOUT. TV Shows Filmed in Atlanta. *Atlanta.about.com* [online]. © 2015 [cit. 2015-03-09]. Dostupné z: <http://atlanta.about.com/od/artsentertainment/tp/Tv-Shows-Filmed-In-Atlanta.htm>

ATLANTAMAGAZINE. The Walking Dead. *Atlantamagazine.com* [online] © 2015 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://www.atlantamagazine.com/?s=the+walking+dead>

BEAR MCCREARY. Bear McCreary – Biography. *Bearmccreary.com* [online]. © 2011 [cit. 2015-04-11]. Dostupné z: <http://www.bearmccreary.com/#about>

COMIC-CON. 2010-Present. *Comic-con.com* [online]. © 2015 [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipient-2010-present>

Henk van Rensbergen. *abandoned-places.com* [online]. Dostupné z: <http://www.abandoned-places.com>

HOCHBERG, Mina. Q&A Ockenfels Frank. In: *MADMEN* [online]. 2012 [cit. 2015-03-16]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/mad-men/talk/2012/12/frank-ockenfels-interview>

KAUFMAN, Debra. Behind the Lens: David Boyd ASC & The Walking Dead. In: *CreativeCOW.net* [online]. ©2012 [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: https://library.creativecow.net/kaufman_debra/Behind-the-Lens-David-Boyd/1

Urban explorers network. *urbanexplorers.net* [online]. Dostupné z: <http://www.urbanexplorers.net>

STEVE'S DIGICAMS. How to convert Foot-candle Measurement. *Steves-digicams.com* [online] © 2015 [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: <http://www.steves-digicams.com/knowledge-center/how-tos/film-and-video-production/how-to-convert-foot-candle-measurement.html#b>

THE WALKING DEAD. *Thewalkingdead.com* [online] © 2015. Dostupné z: <http://www.thewalkingdead.com>

THE WALKING DEAD & SKYBOUND SHOP. *shop.thewalkingdead.com* [online] © 2015.

Dostupné z: <http://shop.thewalkingdead.com/collections/thewalkingdead>

THE WALKING DEAD. *Thewalkingdead.com* [online] © 2015. Dostupné z: <http://www.thewalkingdead.com>

THE WALKING DEAD. Dispatches From the Set – Comic Creator and Series Executive Producer Robert Kirkman. In: Blogger [online]. 2010-21-06 [cit. 2015-04-01]. Dostupné z: <http://blogs.amctv.com/the-walking-dead/2010/06/robert-kirkman-interview-3/>

THE WALKING DEAD WIKI. Robert Kirkman. *Wikia.com* [online]. © 2006 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: http://walkingdead.wikia.com/wiki/Robert_Kirkman

THE WALKING DEAD WIKI. U.S. Military. *Wikia.com* [online]. © 2006 [cit. 2015-03-18]. http://walkingdead.wikia.com/wiki/U.S._Military

TWD LOCATIONS. Rick Wakes Up From A Coma And Goes Outside. In: *Walking Dead Locations* [online]. December 7, 2010 [cit. 2015-03-11]. Dostupné z: <http://walkingdeadlocations.com/rick-wakes-up-from-a-coma-and-goes-outside/>

TWD LOCATIONS. The Sheriff's Station. In: *Walking Dead Locations* [online]. December 4, 2010 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://walkingdeadlocations.com/the-sheriffs-station/>

TWD LOCATIONS. Rick Sees A Reflection And Meets Some Zombies. In: *Walking Dead Locations* [online]. November 30, 2010 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://walkingdeadlocations.com/rick-sees-a-reflection-and-meets-some-zombies/>

Aplikace, PC Hry s

FX. The Walking Dead – Walkers Kill Count [aplikace]. © 2012.

TELLTALE. The Walking Dead [PC/MAC hra]. © 2012-14.

VALVE. Left 4 Dead [PC/MAC hra]. © 2009.

ACTIVISION. Walking Dead Survival instinct. [PC hra]. © 2013

Článek v periodickém tisku

THOMPSON, Kristin: Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*. Čs. film ústav: Praha 1998, č. 1. s. 5 – 36.

Videa z natáčení serial The Walking Dead

Inside Walking Dead: Bicycle Girl. In: Youtube [online]. 05.06.2011 [cit. 2015-02-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iVHoO2Jd9iM> . Kanál uživatele RTÉ – IRELANDS NATIONAL PUBLIC SERVICE MEDIA.

Inside The Walking Dead. In: Youtube [online]. 10.07.2014 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObcwgaSmK7c>. Kanál uživatele Tom Crilly.

Inside The Walking Dead: The Making of Welcome to the Tombs Part 1. In: Youtube [online]. 01.04.2013 [cit. 2015-02-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mxD-ZZRwFoE> . Kanál uživatele The Walking Dead Forum.

The Walking Dead Season 5 Episode 4 Slabtown Making of. In: Youtube [online]. 11.03.2014 [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=E0jeOC88qRQ>. Kanál uživatele Serien TrailerMP.

TheWalking Dead: Behind The Scenes Part 2. In: Youtube [online].10.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3qTe1vtJ1Ys> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

TheWalking Dead: Behind The Scenes. In: Youtube [online]. 09.04.2015 [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=P2XICcGataE> . Kanál uživatele The Walking Dead Chanel.

The Walking Dead: Zombie makeup tips. In: Youtube [online]. 06.06.2011 [cit. 2015-03-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VhB6NYPo2Sw> . Kanál uživatele RTÉ – IRELANDS NATIONAL PUBLIC SERVICE MEDIA