

Implementace stylu Wese Andersona ve studentském filmu Kamélie

Pavla Vaňková

Bakalářská práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Pavla Vaňková
Osobní číslo: K19118
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba – Kamera
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. Teoretická část: Implementace stylu Wese Andersona ve studentském filmu Kamélie
2. Praktická část: Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, nebo Kamera u souboru audiovizuálních děl, nebo Dokumentární série fotografií.
viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje naskanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

1) Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Dokumentární série fotografií, správně adjustovaných, v rozměru 30x45cm na šířku, která zachycuje zajímavý moment v životě člověka. Důležitá je složka obsahová i výrazová. Barevnost či nebarevnost fotografií je podmíněna sdělením. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

SEITZ, Matt Zoller. *The Wes Anderson collection*. New York: Abrams, 2013. ISBN 978-0-8109-9741-7.
KUNZE, Peter C. *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*. New York: Palgrave Macmillan, 2014. ISBN 978-1-137-40311-7.
BORDWELL, David – THOMPSONOVÁ, Kristin: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
BROWNING, Mark. *Wes Anderson: Why His Movies Matter*. Santa Barbara: Praeger, 2011. ISBN 978-1-59884-352-1.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Markéta Dvořáčková**
Kabinet teoretických studií
Vedoucí praktické části: **Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.**
Ateliér Audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne:

Jméno a příjmení studenta:
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato práce rozebírá hlavní prvky stylu režiséra Wese Andersona a analyzuje jejich implementaci ve studentském filmu Kamélie pomocí zpětné reflexe vlastní tvorby autorky. Konkrétní příklady z průběhu natáčení dokazují, že natočit film v podobném stylu, s obsáhlou výpravou a technicky komplikovanými záběry, lze i navzdory omezenému financování a skromným studentským podmínkám, a to díky hledání dostupných alternativ a experimentování. Práce demonstruje, že ambiciózní inspirační vzor může studentům filmu pomoci s rozvojem jejich vlastního unikátního stylu, jelikož je nutí k tomu, aby si dokázali poradit s tím, co mají v dané chvíli k dispozici.

Klíčová slova:

Wes Anderson, Kamélie, studentský film, inspirační vzor, filmový styl

ABSTRACT

This thesis analyses key elements of Wes Anderson's style and their implementation in the student film Kamélie by means of retrospective reflection on the author's own work. Specific examples from the course of the filming prove that making a film of a similar style, with an extensive production and technically complicated shots, is possible despite a limited budget and modest student conditions. This is achieved through the seeking of accessible alternatives and experimentation. The thesis demonstrates that an ambitious inspirational role model can help film students develop their own unique style by challenging them to make use of what is accessible to them at the time.

Keywords:

Wes Anderson, Kamélie, student film, inspirational role model, film style

Za odborné vedení této práce chci poděkovat Mgr. Markétě Dvořáčkové, zejména za její věcné připomínky a věnovaný volný čas. Velký dík patří také mému tátovi za dálkovou konzultační podporu a cenné tipy ke struktuře. Nakonec děkuji všem lidem, kteří se podíleli na samotném natáčení filmu Kamélie, protože bez ní by tato práce nevznikla.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 WES ANDERSON.....	11
1.1 FILMOVÉ ZAČÁTKY	11
1.2 VÝVOJ AUTORSKÉHO STYLU NA PŘÍKLADECH KONKRÉTNÍCH FILMŮ	11
1.3 SPECIFIKA ANDERSONOVA STYLU	13
1.3.1 Parametrická narace	13
1.3.2 Mizanscéna (Set design)	13
1.3.3 Práce s barvou	15
1.3.4 Kamerový pohyb	16
1.3.5 Kompozice	17
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	19
2 IMPLEMENTACE ANDERSONOVA STYLU NA KONKRÉTNÍCH PŘÍKLADECH.....	20
2.1 KONTEXT VZNIKU <i>KAMÉLIE</i>	20
2.2 TVORBA STORYBOARDU	20
2.3 PRÁCE S MIZANSCÉNOU (SET DESIGN)	22
2.4 PRAKTICKÉ EFEKTY INSPIROVANÉ ANDERSONEM	26
2.4.1 Pád rostliny z okna	26
2.4.2 Snová sekvence před smrtí Kamila	28
2.4.3 Kouzelná židle sv. Petry	30
3 PŘEKÁŽKY PŘI REALIZACI.....	32
3.1 ZMĚNY NATÁČECÍHO PLÁNU	32
3.2 ORGANIZACE ŠTÁBU.....	33
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	36
SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	37
SEZNAM POUŽITÝCH FILMŮ	38
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	39
SEZNAM OBRÁZKŮ	40

ÚVOD

Při volbě tématu bakalářské práce se mi hlavou míhalo mnoho nápadů. Chtěla jsem si vybrat něco praktického, co mě posune v budoucí tvorbě a naplní hlubšími znalostmi dané problematiky. Přemýšlela jsem nad rozbořením hudebních videoklipů, jež si hrají s komplexní výpravou a složitým kamerovým pohybem. Uvažovala jsem o možnosti probádat nástroje color gradingu. Také jsem chtěla blíže popsat aspekty psychologie na place, aneb jak fungují vztahy mezi jednotlivými složkami v uzavřené filmařské společnosti. Nakonec jsem se rozhodla vše spojit dohromady a navázat teoretickou část bakalářské práce na praktickou tak, aby se oba segmenty navzájem doplňovaly. Můj bakalářský snímek *Kamélie* byl totiž inspirovaný Wesem Andersonem, jehož styl zahrnuje všechna výše zmiňovaná témata. Snad i proto pro mě projekt *Kamélie* představoval obrovskou výzvu, avšak jeho realizace mě nesmírně lákala. *Kamélie* zkrátka představuje vše, co jsem si kdy jako kameramanka chtěla vyzkoušet.

V této práci nejprve rozeberu umělecký styl Wese Andersona a poté na konkrétních příkladech popíši aplikaci jeho filmařských postupů v mém bakalářském filmu *Kamélie*. Následně také přiblížím proces samotného natáčení a příklady překážek, kterým jsme během realizace filmu museli čelit. Jedná se tedy o zpětnou reflexi vlastní tvorby, kterou provádím s několikaměsíčním odstupem od projektu.

Věřím, že praktické ukázky v této bakalářské práci poslouží budoucím studentům filmu jako inspirační zdroj k tvorbě. Studentské filmové prostředí je totiž velmi specifické. Tvůrci se potýkají s nedostatkem finančních prostředků a často nemají potřebné zkušenosti. I přesto však chtějí realizovat velkolepé projekty a uskutečňovat své vize, které na první pohled působí velmi odvážně. Mluvím například o projektech, které vyžadují mnoho lokací, velký počet herců, mají výpravně náročnou stylizaci či obsahují komplikované technické záběry.

Cílem této práce je dokázat, že s výše jmenovanými překážkami se dá účinně bojovat. Pokud člověk opravdu touží natočit ambiciózní projekt, musí se naučit efektivně improvizovat, hledat dostupné alternativy a být otevřen experimentování. Nakonec i v nízkorozpočtových podmínkách může vzniknout výjimečný film.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 WES ANDERSON

1.1 Filmové začátky

Wes Anderson, celým jménem *Wesley Mortimer Wales Anderson*¹, je současný americký režisér. Nestudoval žádnou filmovou školu, k filmu se dostal během dětství čistě ze zájmu. Účinkoval v divadelních hrách a experimentoval s natáčením na Super 8 mm film. Později se skamarádil se spolužákem Owenem Wilsonem a společně začali natáčet krátkometrážní snímky.²

1.2 Vývoj autorského stylu na příkladech konkrétních filmů

Anderson není jen režisér, ke svým filmům píše i scénáře. Nicméně na psaní některých snímků se podíleli i další lidé. Jeho filmy působí jako soubor do detailu naplánovaných uměleckých voleb, avšak co se týče technických rozhodnutí, Anderson jedná spíše podle subjektivního pocitu na place než podle předem daného konceptu. Také je potřeba dodat, že výsledná díla nejsou pouze jeho prací. Podílí se na nich obrovský štáb lidí, jehož jádro zůstává stejné již od prvního celovečerního filmu *Grázlové*. Jednou ze stálých složek je například kameraman Robert D. Yeoman, který natočil všechny Andersonovy filmy, s výjimkou těch animovaných.³

Pokud byste sledovali Andersonovy filmy popořadě tak, jak postupně vycházely, jistě byste si všimli, že jejich styl se vyvíjel krok za krokem.

První celovečerní film *Grázlové* obsahuje pouhé náznaky současného stylu Andersona. Nejsme šokováni velkolepou výpravou, postavy působí svým vzezřením realisticky a svět kolem nich se zdá všednodenní. Tempo příběhu je poměrně pomalé. Taktéž nevidíme komplikované kamerové jízdy ani „strhy“. (Strh představuje rychle provedený švenk⁴, který zdůrazňuje dění před a po dokončení kamerového pohybu. Funkcí nahrazuje ostrý střih v postprodukcii.)

Naopak u druhého filmu *Jak jsem balil učitelku* už spatřujeme jisté charakteristické rysy. Například kompozice je pečlivě volena podle světových stran, to znamená, že autor využívá přesné 90° švenky a pracuje s *plošným řešením obrazu*⁵. Tempo filmu stále patří

¹ BROWNING, Mark. *Wes Anderson*, s. ix.

² BROWNING, Mark. *Wes Anderson*.

³ SEITZ, Matt Zoller. *The Wes Anderson collection*.

⁴ Švenk = pohyb kamery

⁵ BORDWELL, David. *Figures Traced in Light*, s. 167. „planimetric composition“.

k pomalejším, příběh dokážeme pochopit již na první zhlédnutí. Díky reálným lokacím filmový svět působí přirozeně i přesto, že je natáčen na anamorfické objektivy a herecký projev je lehce afektovaný. Také se stále nesetkáváme s komplikovaně naaranžovanými scénami a strojeně působící kamerovou jízdou. Obecně záběry jsou oproti pozdějším filmům mnohem statictější.

Taková zvláštní rodinka již demonstruje absolutní extravaganci. Filmové prostředí je až přemělkované, každý detail v rámci obrazu je pečlivě promyšlen a hraje svou roli v příběhu. Kamera se pohybuje s vysokou přesností a prapodivně absurdní scénář ještě více umocňuje snovou atmosféru a „umělost“ konceptu.

Vzrůstající tendenci divácké náročnosti, potřebné ke sledování a pochopení filmu, pak perfektně podtrhuje nejnovější snímek *Francouzská depeše Liberty, Kansas Evening Sun*. Skládá se ze tří příběhů, které jsou volně zasazeny do sjednocujícího rámce. Kadence, s jakou vidíme stříhy, strhy a sugestivní jízdy, je enormní. Divák si doslova vydechne až u závěrečných titulků. Během sledování komplexního narativu jsme konfrontováni s několikajazyčnými podněty (angličtina, francouzština, italština...), musíme vnímat hojné množství postranních dějových odboček a celkově jsme zahlceni obrovským počtem informací. Troufám si tvrdit, že tento film patří do kategorie snímků, které musíte vidět opravdu mnohokrát, abyste pochopili všechny souvislosti a skryté významy. Co se týče technického zpracování, nejsou využity obrazové strhy, zato prakticky celý děj sledujeme z kamerové jízdy či prostřednictvím pomalých švenků. Místy se dokonce objevuje ruční kamera, která je pro Andersona netypická, jelikož ji většinou asociujeme spíše s dokumentárním přístupem, ne s klinicky přesným a pečlivě rozplánovaným narativem. Taktéž divadelní piktorialistické⁶ svícení a plochý uměle naaranžovaný obraz sice dokáže krátkodobě zaujmout, ale při stopáži téměř dvou hodin se dokonalost záběrování rychle okouká. Zkrátka pro mě osobně je tento styl vyprávění již natolik odtrhnut od reality, že se na něj jako divák nedokáži napojit, čemuž nepomáhají ani herečtí aktéři, kteří představují spíše karikatury svých postav.

⁶ Piktorialistické svícení nasvětluje scénu nehledě na reálné umístění světelných zdrojů ve filmovém prostoru. Směr a charakter světla tak často nemá logické vysvětlení.

1.3 Specifika Andersonova stylu

„Když si všimnete prvků nostalgie, barevné palety v barvách žluté, modré a růžové, fontu Futura, černého humoru a herců, jež své repliky sdělují velmi odtahitě, víte, že sledujete film Wese Andersona.“⁷

V následujících podkapitolách bych ráda rozebrala konkrétní prvky, které definují Andersonův styl. Právě jimi jsme se totiž při natáčení *Kamélie* inspirovali. Zaměřím se především na kategorie, které úzce souvisí s mým oborem, kamerou.

1.3.1 Parametrická narace

Snímky, které pracují s parametrickou narací, bychom mohli definovat jako: „Filmy, které využívají řady stylistických prostředků nezávisle na funkci a motivaci vyprávění.“⁸ Jinými slovy: forma na sebe svou extravagancí poutá pozornost a hraje zásadní roli v celkovém dojmu z výsledného filmu. Způsob, jakým Wes Anderson své filmy vypráví, této definici odpovídá. Záběrování i struktura mizanscény⁹ se řídí přesnými pravidly a vyprávění se tomuto stylu přizpůsobuje, ne naopak.

Jako nejvýstižnější příklad využití parametrické narace bych uvedla *Francouzskou depeši Liberty, Kansas Evening Sun*. V tomto filmu jsou formální prvky natolik výstřední, že divák se místy v příběhu přestává orientovat a svou pozornost upírá pouze ke grandiózní výpravě doprovázené neustálým kamerovým pohybem. Při sledování tohoto snímku nenalezneme mnoho momentů k odpočinku, spektakl vjemů na nás doslova útočí ze všech stran.

1.3.2 Mizanscéna (Set design)

Mizanscéna neboli způsob rozložení prvků ve scéně je pro Andersonův styl zásadní. Typicky totiž využívá velkolepé výpravy plné nostalgicky laděných kostýmů a rekvizit, které jsou v obraze umístěny symetricky. Nechybí ani nespočet nepatrných detailů ve formě drobných vzkazů, lístečků či malých předmětů, které dotvářejí hlubší kontext filmového světa. Díky nim můžeme i při opakovaném sledování objevovat stále nové podněty.

⁷ CATLEY, Anna. Wes Anderson & Yasujiro Ozu. „You know you're watching a Wes Anderson film when you see elements of nostalgia, colour palettes of yellow and blue and pink, Futura font, you recognize the instances of dark humour and the almost detached way in which the actors deliver their lines.“

⁸ THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor*, s. 247.

⁹ Mizanscéna = uspořádání prvků ve scéně. Jedná se o soubor všech prvků, které vidíme v rámci kamerového záběru.

Postavy mají kostýmy, které definují jejich charakter, a často je nosí téměř po celou dobu trvání filmu.¹⁰ Příkladem může být Gustave z filmu *Grandhotel Budapešť*, který tráví většinu času ve svém fialovém hotelovém úboru, nebo Chas Tenenbaum z *Takové zvláštní rodinky*, jenž nedá dopustit na červenou teplákovou soupravu.



Obrázek 1 Screen z filmu *Grandhotel Budapešť*: Gustave

Některé Andersonovy vize jsou natolik technicky komplikované, že k jejich realizaci využívá stavby. Neváže se na reálné lokace a raději si celý svět vytvoří v ateliéru. Někdy se jedná o obrovské konstrukce vnitřních prostor např. lodi, jako v *Životě pod vodou*, jindy naopak o miniatury, jako v případě budovy hotelu z filmu *Grandhotel Budapešť*.¹¹

Dalším hojně používaným prostředkem je tzv. zcizovací prvek. Tento element publikum vytrhne ze světa filmu. Divák si díky němu uvědomí, že právě sleduje hraný snímek, tedy dílo režiséra. Jedná se o drobné nedokonalosti, které se v Andersonových filmech vyskytují záměrně. Konkrétně může jít třeba o lehce roztřesenou kamerovou jízdu, drobné šubnutí při dokončování švenku nebo zasazení předmětu do prostředí, do kterého na první pohled nepatří.¹² Sám Wes Anderson říká: „*To, co někoho při sledování filmu často vyruší, osobně považuji za nejkrásnější věc.*”¹³

¹⁰ STUDIOBINDER. The Wes Anderson Style Explained.

¹¹ ELKEMONKEY. Behind the Scenes - Life Aquatic - Part 2.

¹² FLIGHT, Thomas. Why Do Wes Anderson Movies Look Like That?.

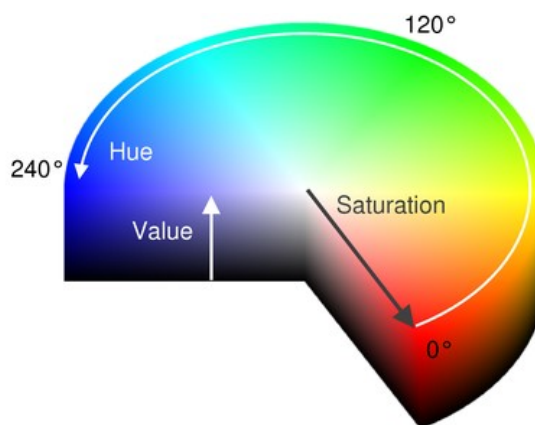
¹³ SEITZ, Matt Zoller. *The Wes Anderson collection*, s. 92. „For me, often what might take somebody else out of it is what I think is just the most beautiful thing.”



Obrázek 2 Screen z filmu *Jak jsem balil učitelku*: Zcizovací prvek ve formě divadelní opony, která se nachází ve školní tělocvičně.

1.3.3 Práce s barvou

Barvu definují tři základní charakteristiky: odstín, sytost a jas.¹⁴



Obrázek 3: Barevný model

Anderson nejčastěji používá odstíny primárních barev, zejména červenou a žlutou. Jejich sytost je vysoká, aby barvy v mizanscéně vynikly. Jas taktéž bývá vysoký. Pokud však v příběhu dochází k významnému obratu, celá scéna se ponoří do temných barev.¹⁵

Hlavním rysem Andersonových palet je používání živých barev pro pochmurné scény a těžká témata.¹⁶ Zdá se, že tímto přístupem divákům předkládá paralelu současného světa.

¹⁴ BEDARD, Mike. The Wes Anderson Color Palette: Bright Colors Meet Dark Subjects. Hue = odstín, Saturation = sytost, Value = jas.

¹⁵ BEDARD, Mike. The Wes Anderson Color Palette: Bright Colors Meet Dark Subjects.

¹⁶ BEDARD, Mike. The Wes Anderson Color Palette: Bright Colors Meet Dark Subjects.

Svět kolem nás je krásný a barevný. To, že každý z nás občas subjektivně prožívá nepříjemné chvíle, přeci neznamená, že naše okolí se objektivně začne měnit k horšímu.

Nejnovější filmy Wese Andersona pracují s pastelovými tóny a lehce nažloutlým obrazem, které snímkům dodávají zasněný nostalgický vzhled. Toto umělecké rozhodnutí zdůrazňuje fakt, že nesledujeme realistickou akci, ale příběh z imaginárního světa.

Hlavní charaktery filmů jsou často propojené s jednou konkrétní barvou. Například Chas je červený (*Taková zvláštní rodinka*), naopak Gustave fialový (*Grandhotel Budapešť*).¹⁷

Při podrobném zkoumání Andersonových filmů si také můžeme všimnout jisté zajímavosti: Téměř každý záběr obsahuje červenou barvu. Občas je červená součástí dominantního prvku např. kostýmu, jindy spatřujeme jen drobný detail, jakým může být odhozený lísteček na zemi či nenápadně zaparkované červené auto v pozadí. Tento fakt opět podtrhuje režisérovu hravost a smysl pro detail. Červená barva v Andersonově případě asociuje trauma, často trauma z dětství. Právě proto v jeho filmech sledujeme nedospělé charaktery, které stále vidí svět velmi naivně.¹⁸

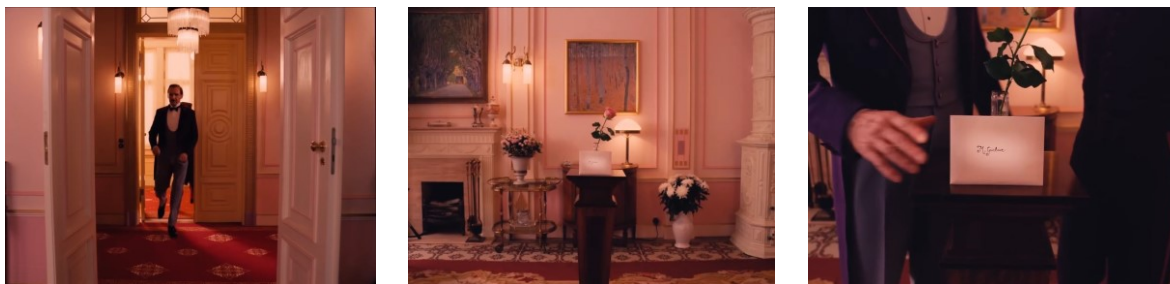
1.3.4 Kamerový pohyb

Mezi nejvyužívanější prvky rozhodně patří komplexní jedno-záběrové sekvence provedené za pomoci kamerové jízdy. Celá scéna musí být opravdu pečlivě promyšlená, aby bylo technicky možné pohyb kamery uskutečnit. Často je k tomuto úkonu zapotřebí uzpůsobit set design: v případě ateliéru navrhnout vhodně rozčleněnou stavbu, v případě exteriérů je potřeba přemýšlet o pohybu kamery již při obhlídkách a případně technické provedení přizpůsobit možnostem dané lokace. Jízda se pohybuje dopředu, dozadu, do stran, avšak téměř nikdy úhlopříčně. Strojená nepřirozenost těchto pohybů, spolu se symetrickými plochými kompozicemi, upozorňuje na fantastičnost látky a preciznost s jakou je film tvořen.¹⁹

¹⁷ BEDARD, Mike. The Wes Anderson Color Palette: Bright Colors Meet Dark Subjects.

¹⁸ BEDARD, Mike. The Wes Anderson Color Palette: Bright Colors Meet Dark Subjects.

¹⁹ FLIGHT, Thomas. Why Do Wes Anderson Movies Look Like That?.



Obrázek 4 Screeny z filmu *Grandhotel Budapešť*: Kamera švenkuje z přibíhajícího Gustava doleva na květinu, nájezd na květinu a jemný švenk dolů. Gustave mezitím přichází do obrazu a natahuje se po obálce.

Druhým charakteristickým výrazovým prostředkem je švenk orientující diváka v prostoru podle světových stran, tzv. *Compass point editing*²⁰, tedy švenk o velikosti 90° nebo 180°. Pokud je proveden rychle, můžeme jej nazývat „strhem“. Podobně jako jízda, strhy a švenky na sebe často poutají pozornost, protože velmi výrazně formují dění na plátně. Právě proto by jejich užití mělo být vždy něčím motivované, například: hereckou akcí – směr pohybu herce, narací – upozorňujeme na předmět, který bude v budoucnosti pro postavu důležitý nebo chceme-li vytvořit vztah mezi dvěma předměty či postavami bez použití střihu – akce a reakce.



Obrázek 5 Screeny z filmu *Grandhotel Budapešť*: Policista chce zkontrolovat vězeňský dárek, následuje švenk na jeho obličej a zpět na dort. Jeho ruka nůž pokládá, policista změnil názor.

1.3.5 Kompozice

Symetrii můžeme spatřit úplně všude. Podléhá jí struktura mizanscény, načasování herecké akce i komponování záběrů na střed. Ovšem objevují se v ní drobné i nedokonalosti, jelikož sledovat bezchybný obraz by diváka po chvíli začalo nudit. Takto může prozkoumávat jednotlivé prvky obrazu a hledat drobné odkazy, které působí nahodile, i když ve skutečnosti jsou do scény pečlivě naaranžovány.

²⁰ BORDWELL, David. *Figures Traced in Light*, s. 233.

Co se týče hloubky prostoru, záběry působí ploše. Může za to *planimetrická kompozice*²¹, která souvisí s dříve jmenovaným stylem *Compass point editing*²². Kamera vždy stojí kolmo ke stěně, nikdy diagonálně. Násobky 90° švenků dostávají finální kompozici do kolmice se stěnou. Postavy v záběrech stojí buďto naproti sobě tak, že každá z nich se nachází na jedné straně obrazu nebo hledí přímo do kamery či stojí zády k ní. Pro vnímání objemu, na ploché 2D obrazovce či filmovém plátně, potřebujeme vidět věci z úhlu, jinak náš mozek není schopen rozeznat hloubku předmětů. Anderson tohoto jevu využívá a schválně komponuje ploše, čímž zdůrazňuje umělost příběhu. Opět tak dává diváku najevo, že sleduje pouze film, ne reálné dění.

²¹ BORDWELL, David. *Figures Traced in Light*, s. 167.

²² BORDWELL, David. *Figures Traced in Light*, s. 233.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 IMPLEMENTACE ANDERSONOVA STYLU NA KONKRÉTNÍCH PŘÍKLADECH

2.1 Kontext vzniku *Kamélie*

Kamélie je bakalářským filmem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně a jako závěrečnou práci jej odevzdávám já a studentka produkce Vendula Kopečná. Zbytek štábu tvoří především studenti vyšších ročníků audiovize, kteří se do projektu zapojili zcela dobrovolně, jelikož se chtěli podílet na realizaci našeho nápadu. Scénáristou a režisérem projektu je Martin Pekárik, který na UTB studuje střižovou skladbu v magisterském programu. K netradičnímu složení štábu dopomohl především nedostatek studujících režie v našem ročníku.

Když jsem Martina Pekárika v lednu 2021 oslovila s návrhem spolupráce, rozhodl se příležitosti využít a rozvinul do literárního scénáře svůj starší šuplíkový námět s názvem *Druhý dech*. Již první čtení tohoto námětu ukázalo, že se jedná o látku, která si žádá zpracování ve stylu Wese Andersona. Díky tomuto rozhodnutí, jsme mohli už od prvních momentů preprodukce přemýšlet nad tím, jak Andersonův styl v *Kamélii* uplatníme. Zaměřili jsme se především na práci s mizanscénou, kamerovým pohybem, kompozicí a taktéž jsme do filmu zasadili několik praktických efektů, pro které je Wes Anderson známý.

2.2 Tvorba storyboardu

Rozkreslení záběrů do formy storyboardu bylo nezbytnou částí preprodukční části *Kamélie*. Literární scénář byl sice již psán s poměrně jasnou vizí výsledného záběrování, nicméně bylo potřebné jednotlivé scény vizuálně sjednotit a zkonzultovat konkrétní technické postupy, které se pro řešení konkrétních obrazů nabízely.



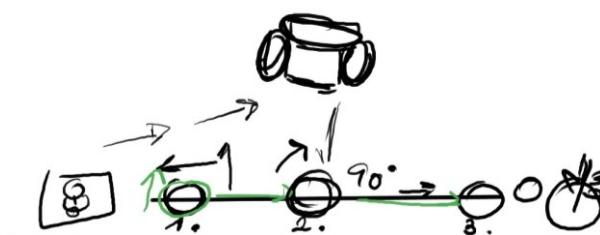
Obrázek 6 Storyboard: Nájezd na PC postav, bazén (Martin Pekárik)

Z důvodu probíhající pandemie COVID-19 nebylo možné uskutečňovat produkční schůzky osobně. Storyboard proto vznikal během několikahodinových hovorů se sdílenou obrazovkou na MS Teams. Pro zakreslování jsme využili programu *Storyboarder* spolu s grafickým tabletem. Ač se tento způsob spolupráce může zdát krkolomný, osobně mi vyhovoval. Místy sice docházelo ke komickým situacím, například když jsem se Martinovi snažila vysvětlit konkrétní změnu v nákresu pouze pomocí verbálních pokynů, nicméně distanční forma byla časově efektivnější. Každý z nás mohl kdykoliv schůzku na chvíli přerušit a v klidu se zamyslet nad právě probíranou problematikou do hloubky. To nám přišlo vhod zejména u delších jednozáběrových scén, kde se kombinovala jízda se strhy a načasováním herecké akce.



Obrázek 7 Storyboard: švenk na sedícího Kamila s telefonem (Martin Pekárik)

U komplikovanějších záběrů jsme do storyboardu zakreslovali i kamerové půdorysy, tak abychom při natáčení již jasně věděli, kam postavit kamerovou jízdu či jak komunikovat výpravu se členy set designu.



Obrázek 8 Storyboard: Kamilův byt (Martin Pekárik)

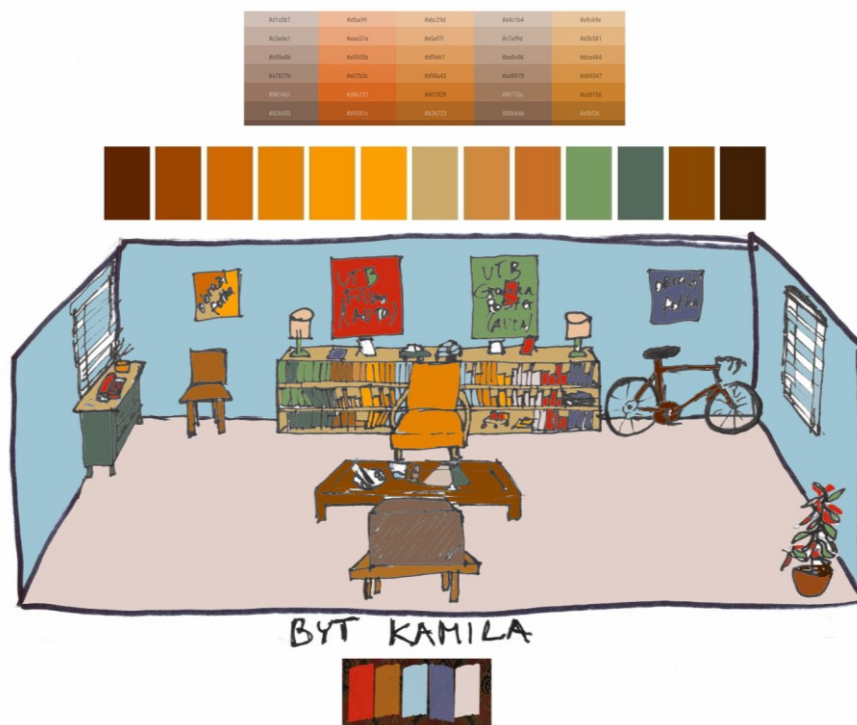


Obrázek 9 Storyboard: Odjezd ze dveří ve směru herecké akce (Martin Pekárik)

Díky podrobnému rozkreslení všech záběrů jsme si ujasnili pohybové návaznosti a získali podrobnější představu o časové náročnosti jednotlivých scén. Uvědomili jsme si například, že při PD záběrech postav, které jsou komponovány symetricky na střed, je potřeba dbát na správnou návaznost pohledů. Herci musí být postaveni čelem ke kameře, ale očima musí hledět doprava či doleva, tak abychom dodržely pravidlo kamerové osy.

2.3 Práce s mizanscénou (Set design)

Na set designu filmu *Kamélie* pracovala Katarína Ciganocová spolu s Michaelou Křenkovou, obě jsou studentkami čtvrtého ročníku prostorového designu na UTB. Nejprve jsme oběma zaslali scénář a v úvodní konzultaci představili zákulisí filmu. Následně jsme již začali řešit konkrétní barevné palety jednotlivých scén, Katarína a Michaela postupně sepsaly seznam všech potřebných rekvizit a posléze již přicházely s prvními vizualizacemi jednotlivých lokací.



Obrázek 10 Vizualizace: Pokoj Kamila (Michaela Křenková)

Hlavní výzvou pro set design byl právě Kamilův byt, který se natáčel v prostorách školního ateliéru. Na jednu stranu tato lokace nabízela uměleckou volnost, na druhou stranu, pokoj musel být navržen od základu. Po společných obhlídkách jsme se rozhodli pracovat s pohledem na tři stěny, jelikož to vyžadovala kamerová jízda. Ačkoliv se během jízdy

s kamerou otáčelo pomocí 90° strhů, tudíž hlavními body zájmu byl telefon, křeslo a rostlina, set designerky musely prostor zaplnit tak, aby nepůsobil nezabydleně.



Obrázek 11 3D Vizualizace: Pokoj Kamila (Michaela Křenková)

Kromě slazení barevných palet s odstíny hereckých kostýmů či přizpůsobení se natáčecím prostorům a komplexnímu záběrování, set designerky nesměly zapomínat na všudypřítomnou osovou symetrii. Každý záběr musel být vyvážen tak, aby bylo dosaženo *kompoziční rovnováhy*²³. Toho lze dosáhnout několika způsoby. Jednou z možností je využít dokonalé symetrie, kdy středový předmět je symetrický sám o sobě a okolní objekty po stranách jsou identické. Alternativně do scény zakomponujeme výraznější prvek, např. předmět prostorově objemnější či křiklavě barevný, a na druhé straně jej vyvážíme větším počtem menších objektů.

²³ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu*, s. 194.



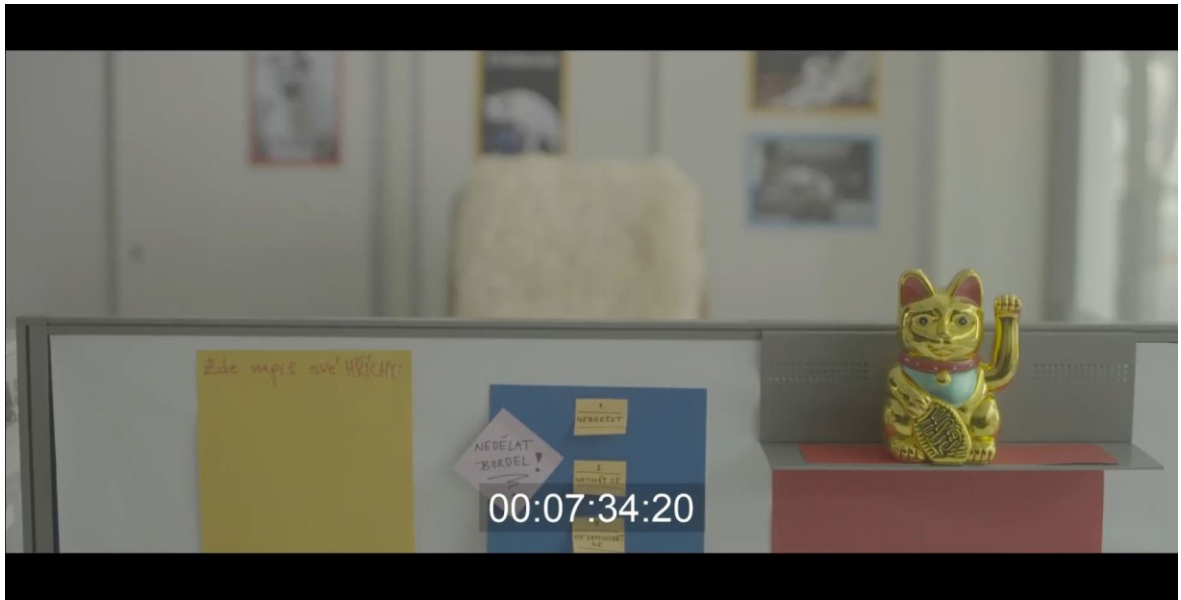
Obrázek 12 Screen z Locked Cut²⁴ verze *Kamélie*: Černé křeslo umístěné napravo vyrovnává věšák a stůl s telefonem na levé straně, tzn. výrazný prvek je vyrovnán větším počtem malých předmětů.



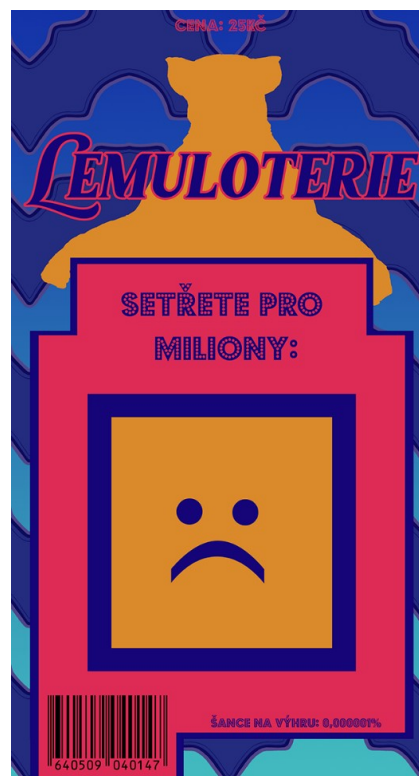
Obrázek 13 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*: Výrazné červené zábradlí schodiště vyrovnává zelená rostlina vpravo.

²⁴ Locked Cut = poslední verze střihu (bez finálního color gradingu, VFX, zvukového mixu...)

Do filmu bylo také potřeba navrhnout a vyrobit spoustu grafických materiálů. Od losů, které hrály důležitou roli v příběhu, přes lístečky v nebeských kancelářích, až po obálky časopisů a přebaly novin. Právě tyto drobné detaily, které doplňují mizanscenu, skrývají podprahová sdělení a nabízejí divákovi další prostor k objevování filmového světa Kamélie.



Obrázek 14 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*: Lístečky s instrukcemi v nebeské kanceláři.



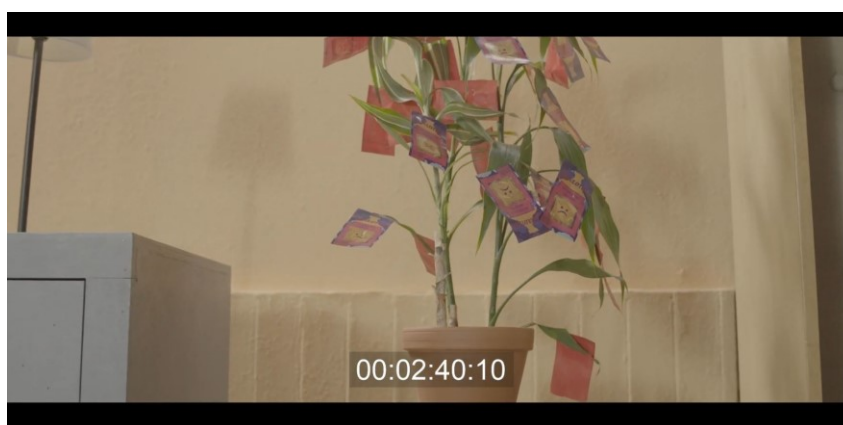
Obrázek 15 Grafika: Návrh stíracího losu (Kristýna Janovská)

2.4 Praktické efekty inspirované Andersonem

Hravost nechybí v žádném z filmů Wese Andersona. Pokud máte odvážnou vizi, není nic kreativnějšího než proces hledání řešení, které se vejde do vašeho studentského rozpočtu a zároveň dosáhne stejného efektu, který jste zamýšleli.

2.4.1 Pád rostliny z okna

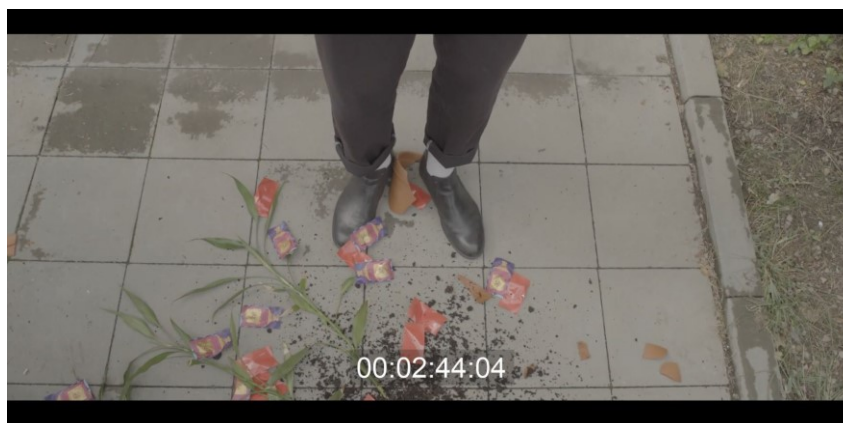
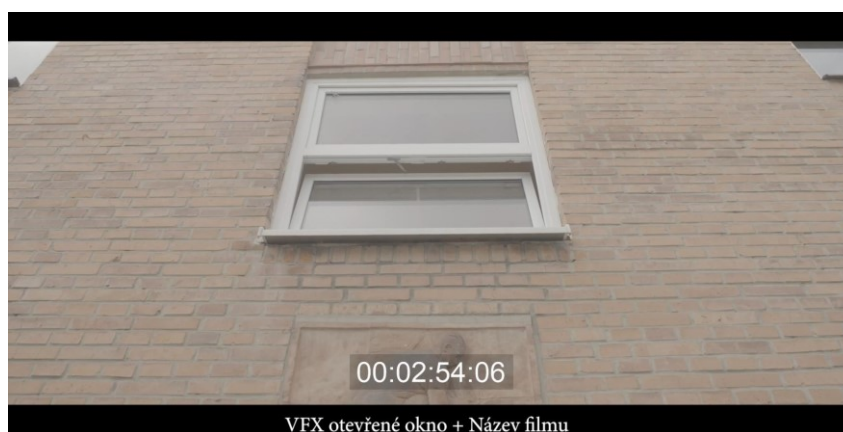
Pádem rostliny začal první natáčecí den. Jedná se o scénu, která je natočena v jednom záběru. Předchozí obraz končí dojetím jízdy směrem k rostlině (viz. obr. 16), tento začíná na PD kuřáka, který telefonuje. Náhle záběrem proletí rostlina (viz. obr. 17), herec shlédne na zem a kamera rychlým švenkem následuje jeho pohled na zem (viz. obr. 18). Posléze kamera pomalu švenkuje nahoru, setkává se s obličejem herce, který pokračuje v telefonátu, a končí na záběru budovy z podhledu (viz. obr. 19).



Obrázek 16 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*



Obrázek 17 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*

Obrázek 18 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*Obrázek 19 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*

Pro zvládnutí tohoto záběru byla naprosto klíčová koordinace všech složek a správné načasování jednotlivých akcí. Herecká akce musela reagovat ve správný moment na letící květinu, na herce reagoval pohyb kamery a na ni zase mikrofonista s tágem. Jelikož se kamera po chvíli opět začala zvedat vzhůru, provázanost pohybů musela zůstat zachována. Celou akci jsme nacvičili během několika zkoušek a následovalo ostré jetí, na které jsme měli pouhý jeden pokus.

Jak probíhal samotný pád? Nejvyšší asistent produkce stál na štaflích po levé straně obrazu a vytaženou rukou do strany držel rostlinu s losy těsně nad kantnou²⁵ obrazu. Po „upuštění“ rostliny rychle zmizel ze své pozice, aby jej kamera nezachytila při švenku zpět nahoru. Roztříštění květináče pak patřilo ke šťastným momentům náhody. Vše se podařilo napoprvé a rozsypaná hlína s losy se na chodníku rozprostřela i vhodně kompozičně.

²⁵ Kantna = hranice obrazu, který kamera snímá

Velmi podobně probíhalo i natáčení momentu, kdy byl muž zasažen ptačím trusem. Tentokrát však štafle stály z pravé strany a stála na nich naše obětavá set designerka držící bělavou tekutinu.²⁶



Obrázek 20 BTS fotografie z natáčení *Kamélie*: scéna s ptačím trusem (Vendula Kopečná)

2.4.2 Snová sekvence před smrtí Kamila

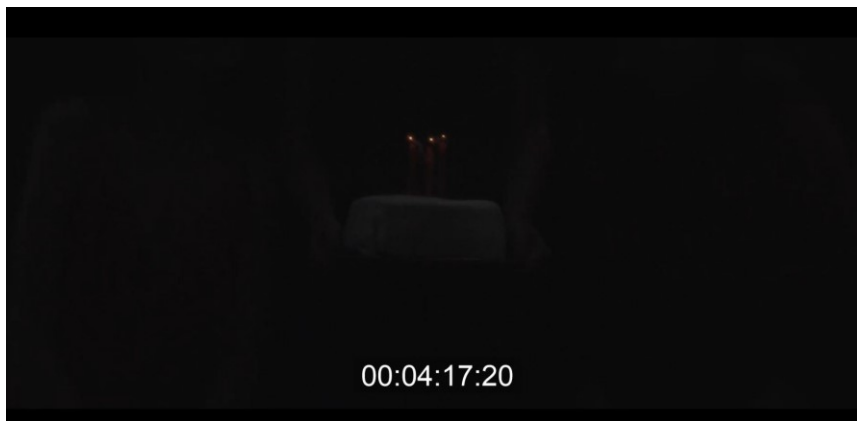
Sekvence flashbacků z Kamilova života byla původně delší, ale některé části byly vystřiženy (paralela bonbonu a origami ptáčka). Ve finální verzi filmu zůstala jedno-záběrová scéna dortu a kola, která se natáče na pozpátku a v postprodukci byla otočena. Hlavním záměrem bylo imitovat dojem posledních vzpomínek před smrtí člověka, kdy se dotyčnému vmžiku promítne celý život naruby.

Natáčení probíhalo ve školním ateliéru, kde jsme stěny zakryli černým sametem. Podobně jako v případě pádu rostliny, celá choreografie musela být přesně načasovaná. Po prvních vteřinách záběru na ostře osvětlené kolo (viz. obr. 23), gaffer²⁷ světlo zhasnul a kamera rychle přerámovala, strhem doleva, na středovou kompozici dortu, který držely natažené ruce prostřední herečky (viz. obr. 22). Následně herečka začala dort k sobě přitahovat a kamera dort udržovala ve stejné vzdálenosti díky krátké jízdě vpřed. Nakonec trojice hereček sfoukla svíčky na dortu a záběr skončil ve tmě (viz. obr. 21).

²⁶ Tato scéna se do finálního střihu *Kamélie* nakonec nedostala.

²⁷ Gaffer = hlavní osvětlovač

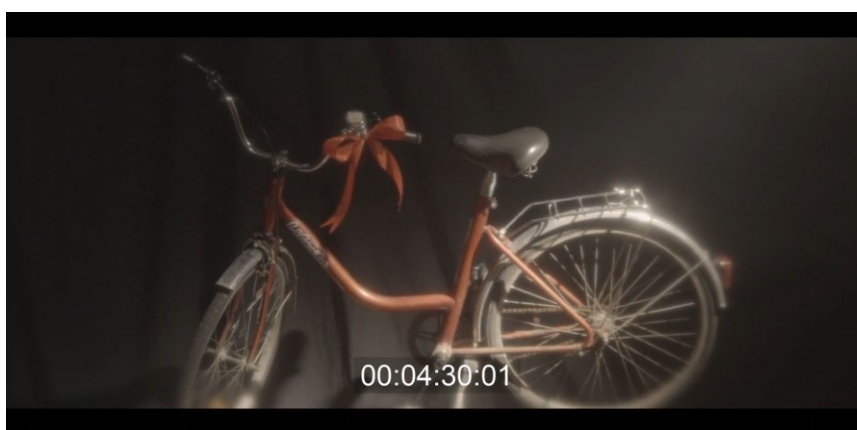
Pro umocnění snové stylizace, kdy zrak fixujeme pouze do středu zorného pole a nevnímáme periferní vjemy, jsme použili průhledné sklo namísto filtru, jehož okraje jsme lehce potřeli potravinářským olejem. Efekt zamlžení je vidět po krajích (viz. obr. 22). Svícení jsem volila ostré, jelikož celý obraz měl působit jako strojené divadelní představení, které se Kamilovi odehrává v hlavě.



Obrázek 21 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*: rozsvícení svíček



Obrázek 22 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*: odjezd kamery a ostrý strh vpravo

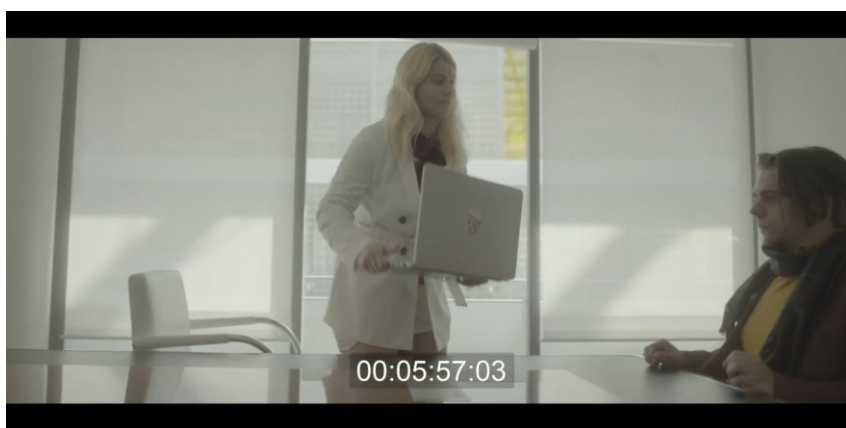


Obrázek 23 Screen z Locked Cut verze *Kamélie*: došvenk na kolo a rozsvícení divadelního světla

U komplexních scén tohoto typu je obzvlášť důležité pečlivě rozkreslit storyboard jednotlivých fází záběru a uvědomit si všechny návaznosti, aby při natáčení nedošlo k záměně směru pohybu.

2.4.3 Kouzelná židle sv. Petry

Třetí trik, který chci v této práci blíže rozebrat je ve své podstatě jednoduchý, avšak velmi efektní. Jedná se o scénu, kdy svatá Petra prochází svou přijímací kancelář směrem ke Kamilovi, kde opět usedá do svého křesla, které ji při chůzi po celou dobu následovalo.



Obrázek 24 screen z Locked Cut verze *Kamélie*: kouzelná židle

V tomto případě jsme využili možností dlouhého konferenčního stolu, který lokace nabízela, a ve spodní části obrazu jsme jím zakryli náš pohyblivý mechanismus (viz. obr. 25).



Obrázek 25 BTS fotografie z natáčení *Kamélie*: návrh pohyblivého systému židle

Pomyslná jízda na dvou skateboardech však židli příliš vyvýšila, což v kontextu scény vypadalo nerealisticky. Nakonec jsme se tedy rozhodli pro jednoduché řešení. Spodní část židle jsme přivázali provazem, za který postupně tahala set designerka schovaná pod stolem. Jednoduché a efektní.

3 PŘEKÁŽKY PŘI REALIZACI

Žádné natáčení se neobejde bez komplikací. Některé vzniknou z důvodu nedostatečné přípravy, jiné se zkrátka nedají předvídat. Ať se však jedná o profesionální či studentský plac, vždy je důležité zachovat, pokud možno, chladnou hlavu a situaci vyřešit. Z improvizace občas vznikají nejkouzelnější momenty filmu.

Již během příprav *Kamélie* bylo zřejmé, že technické požadavky většiny záběrů jsou vysoké a tím pádem i jejich časová náročnost. I když jsme zvolili všechny lokace v rámci Zlína a měli k dispozici dodávku po celou dobu natáčení, nevyhnuli jsme složitým přesunům. Atmosféra v rámci štábu se s každým dnem zhušťovala, postupně s docházející energií a přibývajících problémy. V této kapitole rozeberu hlavní komplikace, na které jsme postupně naráželi.

3.1 Změny natáčecího plánu

Původní ideou bylo film natáčet v průběhu léta. V letním počasí, bez externích školních a pracovních povinností a v prázdných ulicích prázdninového Zlína. Nicméně z důvodu financování jsme termín nakonec přesunuli na polovinu září 2021. Tou dobou začaly covidové případy opět narůstat, většina spolužáků se účastnila oblíbených úvodních soustřední UTB (tzv. anti-plenéry), ve Zlíně zrovna končil *Filmový festival*, po kterém v parku zbylo několik instalací, a do toho se nestihla rekonstrukce námi vyhládnuté lokace bazénu. Chvillemi to dokonce vypadalo tak, že k žádnému natáčení nedojde, ale naštěstí jsme tuto situaci dokázali odvrátit. Všichni členové štábu na natáčení dorazili zdraví, štábovou listinu nakonec naplnil dostatečný počet asistentů, produkční se s *Filmovým festivalem* dohodla na přijatelném termínu, do kterého budou veškeré instalace z parku odklizeny, a místo 25 m jsme zvolili bazén s 50 m, nicméně ve stejném zlínském komplexu.

Čtyři dny před zahájením natáčení se k nám dostala další nemilá zpráva: hlavní herečka se dostala do velmi nepříjemné rodinné situace, pro kterou by bylo zcela pochopitelné, kdyby se své role vzdala. Nakonec se rozhodla i přes nepříznivé okolnosti pokračovat, avšak s omezenými časovými možnostmi. Čtyři dny před natáčením jsme kompletně přeorganizovali natáčecí plán. Závazky herců představovaly hlavní prioritu, tudíž jsme se nevyhnuli další nepříjemnosti: nepřízni počasí. Již námi vybraný zářijový termín nepatřil k těm nejteplejším v roce a po reorganizaci natáčecího plánu vyšlo natáčení v parku na ten nejméně přívětivý den. Ty „nejletnější“ scény jsme tedy natáčeli s promočenými botami.

3.2 Organizace štábu

Základem soustředěné práce je dobrá organizace. Bohužel, té se nám dosáhnout nepodařilo. Jednak pro výše zmiňované komplikované přesuny z lokace na lokaci, někdy i tři denně, jednak pro vysokou fluktuaci mezi členy štábu. Jen na pozici ostříče/1AC se postupně vystříдалo pět lidí. Důvody byly různé, školní povinnosti, pracovní vytíženost, zdravotní problémy... Občas zkrátka nebyl čas předat informace od jedné složky ke druhé a po ránu docházelo ke zmatkům, jelikož nebyl prostor nově příchozí zaškolit. Taktéž denní dispozice vznikaly vždy v noci, jen několik hodin před natáčením. Každá z hlavních složek štábu byla ráda alespoň za pár hodin spánku.

Zpětně mě tato napjatá až hektická atmosféra, kterou jsme postupně během natáčení vytvořili, mrzí, nicméně vím, že alespoň za sebe mohu říct, že jsem se pohybovala na samém okraji svých fyzických i psychických sil. Člověk může pracovat v plném nasazení, ale ne více. Co by této situaci pomohlo? Více času, více natáčecích dní. Co je potřeba k tomu, abychom mohli natáčení prodloužit? Více peněz. A ty jsme neměli.

Těmito odstavci se snažím demonstrovat fakt, že celý projekt vznikl na hraně našich limitů snad ve všech možných ohledech. Snažili jsme se vytěžit z minima maximum. Zároveň jsme se nechtěli vzdát naší ambiciózní vize a scénář seškrtat, protože s vědomím jeho komplexity jsme do projektu šli. Podobný přístup rozhodně není dlouhodobě udržitelný, nicméně kdy jindy se do projektu vrhnout bezhlavě než ve studentských letech?

ZÁVĚR

Inspirací pro sepsání této práce byla filmová tvorba režiséra Wese Andersona²⁸, který svým neobvykle extravagantním stylem ovlivnil mé smýšlení o kinematografii. Jeho filmy propojují komplexní výpravu, složitý kamerový pohyb a promyšleně pracují s využitím barevných palet ve scéně. Zároveň do svých děl vkládá hravé momenty, kreativně řešené vizuální vtipy a prozkoumává možnosti a hranice filmového média skrze parametrickou naraci. Proto jsem se, společně s režisérem Martinem Pekárikem, rozhodla Andersonův styl implementovat do procesu tvorby svého bakalářského filmu *Kamélie*. V této práci formou reflexe analyzuji průběh natáčení a implementaci Andersonových stylistických prvků demonstruji na konkrétních příkladech.

Kamélie byla od prvních momentů zpracovávána ve stylu Wese Andersona. S touto myšlenkou byl psán již literární scénář, který jsme s Martinem Pekárikem postupně doplnili podrobným storyboardem všech záběrů. Následně jsme navázali úzkou spolupráci se studentkami prostorového designu, které se postaraly o filmovou výpravu. Jejich hlavním úkolem bylo jednotlivé scény barevně sladit a vymyslet prostorová řešení ateliéru a dalších lokací tak, aby středové záběry splňovaly zásady *kompoziční rovnováhy*²⁹. Během natáčení jsme se zaměřili na zásadní principy Andersonovy práce, jakými jsou prvky mizanscény, kamerový pohyb, kompozice a praktické efekty.

Při samotném natáčení jsme čelili mnoha komplikacím: vysoké fluktuaci mezi členy štábu, náhlým změnám závazků herců, nepřízní počasí, nedostatku financí, časovému tlaku či nedostatku spánku. I přesto jsme film nakonec dokázali dotočit.

Sepsání této práce mi pomohlo zpětně reflektovat celý proces natáčení s časovým odstupem. Uvědomila jsem si, že projekt *Kamélie* může sloužit jako ukázkový příklad toho, jakým způsobem se učí studenti filmu. Často totiž vzhlížíme, k již existujícím filmovým vzorům, a snažíme se jejich postupy napodobit v podmínkách, které máme jako studenti k dispozici. Tedy s nízkým rozpočtem a omezenými kontakty. To, co si nemůžeme finančně dovolit, musíme dohnat svou kreativitou a schopností improvizovat. A právě ona tvořivost nám poskytuje prostor pro experimentování, díky kterému si postupně každý z nás tvoří svůj vlastní jedinečný styl.

²⁸ Andersonovi je věnováno i číslo #140 časopisu Cinepur. Jelikož vychází v momentě odevzdávání této práce, není v textu reflektováno.

²⁹ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu*, s. 194.

Do budoucna by podobným projektům pomohlo lepší financování, které by studentům poskytlo více času na realizaci vývoje i samotného natáčení filmu. Peníze bohužel stále hrají významnou roli. Taktéž by mohla pomoci větší provázanost mezi ročníky, aby se studenti nebáli oslovovat starší studenty o pomoc. Myslím, že pokud se na filmu podílí lidé s různou úrovní znalostí a zkušeností, prospěje to všem zúčastněným složkám. Může totiž docházet k mentoringu nováčků, což obohacuje nejen začínající tvůrce, ale i mentory samotné.

Na závěr bych chtěla dodat, že doporučuji každému, kdo studuje film, aby si podobným projektem prošel. Vždy je dobré znát obě strany mince a učit se jak na standardních komerčních procesech, tak i v improvizovaných podmínkách, kde si člověk musí poradit s tím, co má.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BORDWELL, David. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. London: University of California Press, 2005. ISBN 978-0-520-24197-8.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

BROWNING, Mark. *Wes Anderson: Why His Movies Matter*. Santa Barbara: Praeger, 2011. ISBN 978-1-59884-352-1.

SEITZ, Matt Zoller. *The Wes Anderson collection*. New York: Abrams, 2013. ISBN 9780810997417.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press, 1988. ISBN 0-691-06724-4.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

BEDARD, Mike. The Wes Anderson Color Palette: Bright Colors Meet Dark Subjects. In: *StudioBinder* [online]. [cit. 2022-01-23]. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/wes-anderson-color-palette/>

CATLEY, Anna. Wes Anderson & Yasujiro Ozu: A Visual Essay. In: *YouTube* [online]. [cit. 2021-12-06]. Dostupné z: <https://youtu.be/rbXRpiVO1po>

ELKEMONKEY. Behind the Scenes - Life Aquatic - Part 2. In: *YouTube* [online]. [cit. 2022-01-23]. Dostupné z: <https://youtu.be/nbMddgwK4g4>

FLIGHT, Thomas. Why Do Wes Anderson Movies Look Like That?. In: *YouTube* [online]. [cit. 2021-12-06]. Dostupné z: <https://youtu.be/ba3c9KEuQ4A>

STUDIOBINDER. The Wes Anderson Style Explained: The Complete Director's Guide to Wes Anderson's Aesthetic. In: *YouTube* [online]. [cit. 2021-12-06]. Dostupné z: <https://youtu.be/q45m7RYy7-4>

SEZNAM POUŽITÝCH FILMŮ

Francouzská depeše Liberty, Kansas Evening Sun [The French Dispatch] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, 2021.

Grandhotel Budapešť [The Grand Budapest Hotel] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, 2014.

Grázlové [Bottle Rocket] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, 1996.

Jak jsem balil učitelku [Rushmore] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, 1998.

Kamélie [film]. Režie Martin PEKÁRIK. Česká republika, 2022.

Taková zvláštní rodinka [The Royal Tenenbaums] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, 2001.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Např.	Například
2D	Dvourozměrný
UTB	Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
PC	Polocelek
COVID-19	Koronavirové onemocnění 2019
MS Teams	Microsoft Teams
PD	Polodetail
3D	Trojrozměrný
Tzn.	To znamená
VFX	Vizuální efekty
BTS	Behind the scenes (Ze zákulisí)
1AC	První asistent kamery

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Screen z filmu <i>Grandhotel Budapešť</i> : Gustave.....	14
Obrázek 2 Screen z filmu <i>Jak jsem balil učitelku</i> : Zcizovací prvek ve formě divadelní opony, která se nachází ve školní tělocvičně.	15
Obrázek 3: Barevný model [cit. 2022-01-23]. Dostupné z: https://offsetprintinginks.wordpress.com/2012/06/23/psychophysical-color-characteristics/	15
Obrázek 4 Screeny z filmu <i>Grandhotel Budapešť</i> : Kamera švenkuje z přibíhajícího Gustava doleva na květinu, nájezd na květinu a jemný švenk dolů. Gustave mezitím přichází do obrazu a natahuje se po obálce.	17
Obrázek 5 Screeny z filmu <i>Grandhotel Budapešť</i> : Policista chce zkontrolovat vězeňský dárek, následuje švenk na jeho obličej a zpět na dort. Jeho ruka nůž pokládá, policista změnil názor.....	17
Obrázek 6 Storyboard: Nájezd na PC postav, bazén (Martin Pekárik)	20
Obrázek 7 Storyboard: švenk na sedícího Kamila s telefonem (Martin Pekárik)	21
Obrázek 8 Storyboard: Kamilův byt (Martin Pekárik)	21
Obrázek 9 Storyboard: Odjezd ze dveří ve směru herecké akce (Martin Pekárik).....	21
Obrázek 10 Vizualizace: Pokoj Kamila (Michaela Křenková)	22
Obrázek 11 3D Vizualizace: Pokoj Kamila (Michaela Křenková).....	23
Obrázek 12 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i> : Černé křeslo umístěné napravo vyrovnává věšák a stolek s telefonem na levé straně, tzn. výrazný prvek je vyrovnán větším počtem malých předmětů.....	24
Obrázek 13 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i> : Výrazné červené zábradlí schodiště vyrovnává zelená rostlina vpravo.	24
Obrázek 14 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i> : Lístičky s instrukcemi v nebeské kanceláři.	25
Obrázek 15 Grafika: Návrh stíracího losu (Kristýna Janovská).....	25
Obrázek 16 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i>	26
Obrázek 17 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i>	26
Obrázek 18 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i>	27
Obrázek 19 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i>	27
Obrázek 20 BTS fotografie z natáčení <i>Kamélie</i> : scéna s ptačím trusem (Vendula Kopečná)	28
Obrázek 21 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i> : rozsvícení svíček.....	29
Obrázek 22 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i> : odjezd kamery a ostrý strh vpravo.....	29
Obrázek 23 Screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i> : došvenk na kolo a rozsvícení divadelního světla	29
Obrázek 24 screen z Locked Cut verze <i>Kamélie</i> : kouzelná židle.....	30
Obrázek 25 BTS fotografie z natáčení <i>Kamélie</i> : návrh pohyblivého systému židle	30