

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2017

Lucie Navrátilová

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Bakalářský program

Katedra stříhové skladby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

POČÁTKY A KONCE PETERA JACKSONA

Lucie Navrátilová

Vedoucí práce : MgA. Adam Brothánek

Oponent práce: Mgr. Martin Mišúr

Datum obhajoby: 13.9. 2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

FILM AND TV SCHOOL OF THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS

Editing Department

BACHELOR THESIS

The beginnings and ends of Peter Jackson

Lucie Navrátilová

Supervisor: MgA. Adam Brothánek

Opponent: Mgr. Martin Mišúr

The date of advocacy: 13.9. 2017

Academic degree being assigned: BcA.

Prague, 2017

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Počátky a konce Petera Jacksona

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá filmovou tvorbou novozélandského režiséra Petera Jacksona. Zkoumá jeho proměnu z nadšence bez filmového vzdělání k uznávanému tvůrci s mnohamilionovými rozpočty. Analýzou jeho raných filmů a porovnáním s filmy současnými zjišťuji, jak se změnil jeho formální a vypravěčské postupy v souvislosti s jeho vstupem do mainstreamové tvorby.

Abstract

This bachelor thesis deals with the cinematographic work of New Zealand director Peter Jackson. It explores his transformation from a film enthusiast to a renowned creator with many million dollar budgets. By analyzing his early films and comparing with contemporary films, I am discovering how his formal and narrative practices have changed in connection with his entry into mainstream production.

Klíčová slova:

Peter Jackson, Nový Zéland, Pán prstenů, mainstream, masky, efekty, King Kong, estetika, proměna, nadšenec

1. Obsah

2. Úvod	1
3. Kdo je vlastně Peter Jackson	3
4. Dobrý začátek filmu.....	10
5. Jackson jako vypravěč	16
6. Estetika Jacksonových filmů	20
7. Vizualní výstřednosti	26
A. Širokoúhlý objektiv.....	26
B. Pohyb kamery a rámování.....	29
C. Latexové masky versus digitální efekty.....	30
8. Svět se změnil – Závěr	43
9. Seznam použité literatury a pramenů.....	45

2. Úvod

Posbírej ten mozek do pytlíku Barry. Dáme to na analýzu.

Derek

„Touží-li se „amatérský“ filmař postavit do stejného pole jako profesionálové, dobře si uvědomuje, že přechodem, o kterém horoucně sní, dává všanc svou duši.¹“ říká Roger Odin. Přechodem od amatéra bez filmového vzdělání přímo do profesionální kinematografie prošlo mnoho filmařů. Quentin Tarantino se vše naučil z videokazet při práci ve videopůjčovně. Sam Raimi byl ve třetím semestru studia angličtiny, když se rozhodl odejít a natočit svůj největší úspěch, uznávaný horor *The Evil Dead*. Peteru Jacksonovi stačilo v devíti letech vidět *King Konga* z roku 1933, a věděl, že chce tvořit šílená monstra.

Širší laická veřejnost si jméno Petera Jacksona spojuje především s jeho největšími komerčními úspěchy; *Pán prstenů*, *King Kong*, *Hobit*. Zajímavější část jeho tvorby se ale odehrává na jeho začátcích, kdy vytvářel například růžové ohyzdné masky vesmírných kanibalů, nebo loutkovou krávu hrající v porno průmyslu.

Duší, kterou Roger Odin zmiňuje, je v případě této bakalářské práce myšlena hravost, kterou Jackson bez naučených filmových pravidel svobodně vkládal do svých filmů. Analýzou jeho filmů se tak bude zkoumat, zda si tuto duši udržel a je schopný ji vkládat i do filmů zatížených milionovými rozpočty a zodpovědností vůči producentům a divákům. Tato bakalářská práce shrnuje důsledky těchto vlivů, promítajících se nejen na kvalitu jeho filmů, ale i ve formálních postupech. To bude prokázáno analýzou a především vzájemným porovnáváním děl, které vznikaly od roku 1987, až do současnosti.

¹ ODIN, Roger. *Otázka amatéra v trojím prostoru natáčení a šíření*. *Iluminace* 3/2004

Pro pochopení jeho vývoje bude nejprve nutné nahlížet Petera Jacksona jako člověka. K tomu slouží životopis v první kapitole, kde shrnují prvky a události, které Jacksona formovaly.

Následující kapitoly zahrnují rozbory počínaje jeho prvním filmem *Bad Taste* až po současné snímky, u kterých budu zkoumat především práci s vizuální atmosférou. Při pohledu zvenčí lze za konec Jacksona jako autora považovat film *King Kong* z roku 2005, který je kritizován za přemrštěné vizuální efekty, slabý příběh a charaktery bez duše. Zároveň ale s přihlédnutím k jeho dalšímu filmu *Pevné pouto* se pokusím ukázat, proč není nutné mluvit o Jacksonově konci, ale spíše vývoji, který může zahrnovat i šlápnutí vedle.

3. Kdo je vlastně Peter Jackson

- *Měl pravdu, když říkal, že i na tomto světě ještě přetrvávají záhady.*

A že je můžeme okusit za cenu jedné vstupenky.

- *Tohle Carl umí. Neomylně zničit to, co má rád.*

Preston, Jack Driscoll

Splatter znamená v angličtině cákanec a je to obecné pojmenování pro druh hororových filmů, ve kterých se vyskytuje abnormální míra násilí a hektolitry krve. Výraz poprvé použil George Romero v souvislosti se svým filmem *Úsvit mrtvých* z roku 1978. Takto jsou známy i Jacksonovy začátky, které jsou označovány až za parodie splatterových hororů. Jaké vlivy způsobí, že se člověk rozhodne pro natáčení takových filmů? V jeho životopise lze vidět souvislosti, na první pohled bezvýznamné, které ale dávají najevo, že Jacksonova cesta k tomu natočit *Pána prstenů* se nemohla odvíjet jinak. Například, Peter Jackson se narodil v roce 1961, 30. října, což je Halloweenská noc.

*„Pamatuji si hodně zábavných příhod z mého dětství. Pukerua Bay bylo skvělé místo k vyrůstání, protože to bylo velmi malé město, ale zároveň bylo obklopeno křovím a lesy a jen pár mil daleko byl nepřístupný, tajemný, fantasmagorický ostrov...“*² Pukerua Bay se nachází na Severním ostrově Nového Zélandu, a má okolo 1 800 obyvatel. V maorštině *puke rua* znamená „dva kopce“, ale vzhledem k hustě kopcovitému okolí není jasné, které dva jsou tím míněny. Z pláže, která je součástí Pukerua Bay je výhled na ostrov Kapiti Island, ve kterém Jackson viděl inspiraci, pro své příběhy: *„Kolovaly melodramatické, krví nasáklé pověsti o kanibalistických rituálech, tajemných tunelech a jeskyních plných koster*

² SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I. vyd. Austrálie, 2006 ISBN 13:978 0 7322 7962 2 str. 4, volně přeloženo

bojovníků Maori. Jako děti jsme se nikdy neobtěžovali zjišťovat, co je pravda a co ne, věřili jsme všemu! A tak jsme snili, že jednou vezmeme loďku a půjdeme to tam prozkoumat."³ (Obr. 1)

V devíti letech, když poprvé viděl film King Kong⁴, ho začala fascinovat stop-motion animace a přál si být animátorem. (Obr. 2) Jeho vzorem se stal průkopník filmových efektů Ray Harryhausen, jehož animované impozantní příšery vždy fungovaly s mýtickým světem filmu např. medúza v Souboji titánů⁵. Jackson tyto filmy napodoboval, aby si vyzkoušel Harryhausenovu techniku.

Další časté téma jeho prvních pokusů byly válečné filmy, protože oba jeho rodiče prošli aktivně druhou světovou válkou. Jako svůj první filmový efekt vyvrtává díry do filmu v místech výstřelu ze zbraně, takže na plátně se objevují bílé záblesky. (Obr. 3) Zároveň vyrůstal jako jedináček, což jak on sám popisuje, mělo zásadní vliv na jeho fantazii. „*Myslím, že být jedináčkem posiluje představitivost, protože si musíte sami vytvářet vlastní hry za pomoci čehokoliv, co máte po ruce. Nemáte se o koho opřít, vytváříte jen ve své hlavě.*“⁶

Jacksonův první krátký film, který mohli vidět diváci novozélandské televize, se jmenoval The Valley (1976). Animované záběry s Kyklopem navazovaly na hrané, kdy například v jednom záběru postava hodila šíp, který se v dalším zabodl do kyklopora krku.

Karel Smrž ve své knize *Amatér točí hraný film*, radí filmovým amatérům: „*Nesnažte se kopírovat profesionály. Zejména tam, kde na to vaše síly a technické prostředky nestačí.*“⁷ Zkoušet nové věci a překračovat možnosti, ovšem bylo přesně to, co ho na tvorbě nejvíce bavilo. Dospíval v období, kdy kinematografie upoutávala svými filmovými triky, na úkor příběhu i psychologie postav, kdy Hollywood nabízí zážitkové filmy, jako například první Star Wars film nebo série s Jamesem Bondem.

V 16 letech opouští školu a začíná pracovat, aby o víkendech mohl natáčet amatérské filmy. Po dvou letech si kupuje kameru Bolex a začíná točit svůj první

³ SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I vyd. Austrálie. 2006 ISBN 13:9780732279622 str. 5

⁴ King Kong, 1933, režie: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack

⁵ Souboj Titánů; Clash of the Titans, 1981, režie: Desmond Davis

⁶ SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I vyd. Austrálie. 2006 ISBN 13:9780732279622 str. 9

⁷ SMRŽ, Karel. *Amatér točí hraný film*. I. vyd. V Praze: Československé filmové nakladatelství, 1948 str. 23

film *Bad Taste*. V Česku je tento film uváděn s podtitulem *Bad Taste – Vesmírní kanibalové*.

Z původně krátkometrážního snímku se stala celovečerní akční sci-fi komedie s prvky hororu. Záchrané komando „Best boys“ je vysláno do Novozélandského městečka, aby zde zajistilo bezpečí pro jeho obyvatele. Zjišťují, že místo napadli vesmírní kanibalové, kteří se rozhodli vyvážet lidské maso jako pochoutku pro celý vesmír. (Obr. 4)

Vznik *Bad Taste* se mohl uskutečnit díky finanční podpoře New Zealand Film Commission, která vznikla v roce 1978. Než byla tato komise pro podporu novozélandských filmů vytvořena, existoval zde jen malý filmový průmysl. První celovečerní film natočený na 35mm, který byl kompletně vytvořen na Novém Zélandu je *Sleeping Dogs* z roku 1977⁸. Do té doby byly všechny filmy financovány a režírovány produkcemi z jiných zemí.

Díky finanční podpoře, bylo pro *Bad Taste* možné vytvořit masky mimozemšťanů a maketu domu, ze kterého se pak stává mimozemská loď. Už tehdy komise viděla, v čem spočívala výjimečnost Jacksonova stylu: smysl pro černý humor, práce s kamerou i střihem, originální nápady.

V roce 1987 byl film *Bad Taste*, uveden na festivalu v Cannes, kde se práva prodala do dvaceti zemí. Díky tomuto úspěchu se Jackson mohl pustit do dalších filmů s profesionálnější přístupem. Scénář k dalšímu filmu *Braindead* už si nepíše sám, spolupracuje se scénáristy Stephenem Sinclairem a Fran Walsh. Fran se později stává jeho manželkou a je to hlavně ona, která ho přivádí k tématům jeho pozdějších filmů.

V těchto letech si utváří kolem sebe štáb, který ho z větší části provází dodnes. Začíná stříhat se střiháčem Jamie Selkirkem, se kterým spolupracoval až do *King Konga*. Animátoři Richard Taylor a Tania Rodger mu pomáhali vytvořit masky a loutky pro *Meet the Feebles* a později i skřetí líčení v *Pánovi prstenů*. Jackson společně s nimi a s Jamie Selkirkem zakládají po natočení *Pána prstenů* společnost Weta Company na CGI efekty.

Během shánění peněz na *Braindead*, který si vzhledem k náročnosti zombie scén vyžadoval opravdového producenta, natočil celovečerní *Meet the Feebles*. Plyšový, loutkový film, kde hlavním jevištěm je televizní show, na jehož pozadí

⁸ *Sleeping Dogs*, režie: Roger Donaldson

se odehrávají odporné praktiky; krysa tajně režíruje sadomasochistické porno, hlavní hvězda show hrošice Heidi se nedokáže zbavit svojí obezity, průvodce show a sukničkář bílý králík z klobouku najednou onemocní nebezpečnou pohlavní chorobou. Jackson popisuje zvrácené výhody práce s loutkami: *„Co kdybychom pracovali s lidskými herci? Myslím, že bychom to rozhodně nezatáhli tak daleko, protože by to pravděpodobně bylo docela nechutné. Ale The Feebles jsou jen loutky, jen kusy materiálu, vážně, takže nemám žádné výčitky nad zacházením s nimi těmi nejhoršími způsoby!“*⁹

Po tomto nejméně známém, ale pro Jacksona srdcovém filmu se vrací k *Braindead*, protože se podařilo najít španělskou produkci, která si zde dosadila do hlavní ženské role španělskou herečku. Jackson tak má poprvé v životě možnost režírovat skutečné herce.

Braindead, s českým podtitulem *Živí mrtví*, vypráví příběh o mladíkovi Lionelovi a jeho lásce k Paquitě. Té bohužel nepřeje jeho matka a později obří zombie nákaza, kterou zastaví až motorová sekačka na trávu. Jackson používá techniky, které už využil předtím – stop-motion animaci, malé modely měst, masky i loutky.

Film měl opět úspěch, a proto bylo jednodušší sehnat finance pro další film, *Nebeská stvoření*. Příběh je založen na skutečné události dvou dívek, které se rozhodly zabít matku jedné z nich. Film je přeplněn kontroverzními tématy jako sex nezletilých, léčení homosexuality, deprese, zabití. To vše je spojeno pohledem Yvonne, která si psala deník, díky němuž byly obě dívky usvědčeny. Do role Juliet byla obsazena mladá Kate Winslet. Jackson zažívá své další poprvé – používá digitální efekty pro vytvoření fantaskního světa. Skutečný svět nerozumí přátelství, které mezi sebou dívky mají a tak z něj utíkají do snového. Film byl nominován v roce 1994 na Oscara za nejlepší scénář a bylo to poprvé, kdy byl Jacksonův film distribuován společností Miramax v Amerických kinech.

Mezi filmem *Nebeská stvoření* a trilogií *Pán prstenů* uběhlo sedm let, kdy Jackson natočil dva méně známé filmy. Televizní fiktivní dokument o novozélandském vynálezci zvukového a barevného filmu s názvem *Zpomenuté stříbro* z roku 1995. Hlavní postava Colin McKenzie nebyl nepodobný českému Cimrmanovi, a

⁹ SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I vyd. Austrálie, 2006. ISBN 13:9780732279622 str. 189, volně přeloženo

Jackson tento přístup dovedl do extrému, kdy až několik dní po odvysílání vyšlo najevo, že jde o fikci.

Nejméně kritiky oceňovaný je film Přízraky, který vzniknul na zakázku v americké produkci Roberta Zemeckise. Jacksonovi však natáčení poskytlo možnost nakoupit počítače pro tvorbu digitálních efektů, které mu i po skončení natáčení byly na Zélandu k dispozici. Což byl první krok k vytvoření Pána prstenů.

Studio Miramax, se kterým Jackson uzavřel smlouvu na natočení Pána prstenů, mu povolilo natočit pouze dva filmy s rozpočtem 95 milionů dolarů. Příběh původní trilogie se rozdělil na dva díly, ale i tuto podmínku studio změnilo a rozhodlo se natočit pouze jeden film s čímž Jackson, s odpovědností vůči všem fanouškům Tolkiena, nemohl souhlasit. Měl deset dní na to, aby našel nové studio, které by převzalo celý projekt a zaplatilo dluh u Miramax, který už dal do výroby 15 milionů. Tímto studiem se stalo New Line Cinema, které nejenže zaplatilo dluh, ale rozhodlo se pro natočení všech tří filmů, tak jak je Tolkien napsal.

Tento obří projekt, vznikl osm let. Čtyři roky příprava pro filmové efekty, dva roky se současně natáčely všechny tři díly a další dva roky probíhala postprodukce a střih. Jackson píše scénář společně se svojí ženou Fran Walsh a přidává se k nim další scenáristka Philippa Boyens. Jackson popisuje, že Philippa pro ně byla důležitá, protože on ani Fran, neměli jako skalní fanoušci Pána prstenů dostatečný odstup. (Obr. 5)

Poprvé v historii se natáčelo pokračování k filmu, který ještě nebyl v kinech. Největší význam Pána prstenů je ale ten, že Jackson přinesl fantasy mezi skutečné filmové žánry. Dříve byly fantasy filmy brány jako něco typického pro děti, nebo byly přímo animované. Poslední díl trilogie Návrat krále získal v roce 2004 - 11 Oscarů, od vizuálních efektů až po nejlepší film.

Už před natáčením Pána prstenů bylo Jacksonovi nabídnuto, společností Universal, režimovat remake King Konga. V té době však nebylo dostatečné technické ani finanční zázemí pro tento film a tak to odmítl. V roce 2005 ale už tyto možnosti měl, spolu s neomezenou finanční podporou, díky úspěchu Pána prstenů. Rozhodl si splnit svůj celoživotní sen a natočil klasický příběh o obří gorile Kongovi, která se zamiluje to blondáté dívky a to je mu osudným.

Rozpočet, který byl na začátku stanoven na 170 milionů dolarů, převýšil na 210 milionů. Natočeno bylo přes 370 hodin materiálu a výsledný film trvá tři hodiny. Důvod tohoto rozpočtu bylo, že se Jackson, na rozdíl od Pána prstenů, rozhodl celý svět filmu, džungli i starý New York vytvořit CGI efekty, stejně jako gorilu Konga.

O čtyři roky později natáčí adaptaci knihy Pevné pouto. Příběh, se odehrává ve dvou světech. Prvním z nich je místo mezi nebem a zemí, ve kterém se ocitá zavražděná Susie. Aby mohla v poklidu odejít do nebe, musí se sama vyrovnat se svojí vraždou a zároveň pozoruje svoji rodinu na zemi, jejíž členové se vyrovnávají s její ztrátou, každý ale trochu jinak.

Po úspěchu Pána prstenů se začalo uvažovat o natočení další z Tolkienových knih, tentokrát Hobita. Jackson ho odmítl natáčet a postavil se role producenta a scénáristy. Režirovat měl mexičan Guillermo del Toro, který ale na poslední chvíli odmítl. Studiu se nelíbilo protahování okolo přípravy natáčení, Jackson se tak sám musel pustit do režirování. Příběh Bilba Pytlíka, který se s bandou trpaslíků rozhodne cestovat tam a zase zpátky, byla původně jedna kniha, která se pod tlakem studia s vidinou většího zisku rozdělila do tří filmů. Filmy jsou tak diváky kritizovány kvůli rozvolněnosti a nedodržení původního příběhu.

Během celé své kariéry, Jackson několikrát přemýšlel o Bad Taste 2, ke kterému už má napsaný scénář, pouze nebyla příležitost jej natočit.

Obr. 1



Obr. 2



Obr. 4



Obr. 5

Obr. 3



Obr. 1 - Pukerua Bay - Záliv, ve kterém Jackson vyrostl. V pozadí jde vidět tajemný Kapiti Island

Obr. 2 - Jackson vytvořil v dětství vlastního King Konga

Obr. 3 - Jacksonův první filmový trik - díra ve filmovém materiálu simulující výstřel

Obr. 4 - Bad Taste. Jackson (na fotografii) si sám zahrál jednoho z kanibalů

Obr. 5 - Pána prstenů - herci (z leva do prava) Ian McKellen (Gandalf), Christopher Lee (Saruman), Peter Jackson vysvětluje scénu

4. Dobrý začátek filmu

Někdo z vás tam klidně mohl spadnout a ještě teď by přemýšlel, kdy dopadne na zem.

Aragorn

Důležitým prvkem tvorby Petera Jacksona jsou úvodní sekvence jeho filmů. V těchto prolozích můžeme spatřovat množství znaků, jejichž porovnáním získáme představu o jeho vývoji v práci s divákem.

Peter Jackson popisuje svůj zájem o prology takto: *„Vždycky jsem věřil v takzvaný „James Bond přístup“, což znamená zcela zaujmout diváky v prvních pěti minutách filmu. Přesuneš lidi ze stavu myslí, v jakém byli, když vešli do kina, a velmi rychle se je snažíš dostat do světa tvého filmu.“*¹⁰

Prolog je tedy sekvence na začátku filmu, která funguje jako uzavřený celek a nestará se o expozici hlavní postavy. Naopak se zaměřuje na expozici žánru a atmosféry, čemuž u Jacksona na konci prologu pomáhá animovaný titulek a většinou hudební motiv, který se pak objevuje v celém filmu.

Důležitým smyslem prologu je, aby eliminoval otázky, které si divák klade v průběhu filmu. *„Příběh sám o sobě prolog nepotřebuje, srozumitelně lze vyprávět i bez něj. Prolog na děj nemá zásadní dopad, ale má fatální dopad na jeho chápání. To z prologu činí velmi silný nástroj osobitého přenosu díla od autora k divákovi.“*¹¹

¹⁰ SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I vyd. Austrálie, 2006. ISBN 13:9780732279622 str. 153

¹¹ PROCHÁZKA, Jiří. *Diplomová práce – „Prolog“ v rámci dramaturgie struktury díla*, FAMU. AMU. 2016

Bad Taste

V *Bad Taste* se prolog skládá ze dvou částí odehrávajících se ve dvou různých prostředích. V první části je záhadná osoba, silueta, která poslouchá neznámý hovor z telefonátu o napadení vesnice a povolá tak na misi „Best boys“. V druhé části prologu, která končí titulkem, se objevují dvě ze čtyř hlavních postav, Barry a Derek. Expozice jejich charakterů se ale přesouvá do pozadí a jde spíše o expozici fungování jejich práce. Barry se nachází ve vylidněné vesničce, Derek ho naviguje z nedalekého útesu pomocí vysílačky. Jackson zde pracuje s divákovou pozorností jako s něčím, co je potřeba stále krmit, aby neopadla. Proto moment, kdy se poprvé objevuje mimozemšťan, je natočen v jedné jízdě, kdy nejdříve vidíme Barryho jak se prochází po prázdné vesnici, od něho se kamera dlouho vzdaluje za jeho zády, až se v záběru objevují záda mimozemšťana (doslova je použita jízda, z kamery jde cítit řízení kola) Celá tato sekvence končí rozstřílením mimozemšťanova mozku a typickou komickou hláškou „*Doufám, že to nebudu muset uklízet.*“

Kvůli dvěma různým prostředím se prolog pomyslně rozpadá, o to víc, že záhadná postava není nijak v kontaktu s Derekem a Barrym a později v příběhu už se nikdy neobjevuje. Ale díky ní se nastavuje komičnost – má umělohmotný prst a později si k němu zdravotní páskou přilepuje cigaretu, kterou kouří v tajemné siluetě.

Tento úvod odpovídá na otázku „Jak se ve vesnici objevili Best Boys?“ – protože byli vysláni na misi. Více však otázky vytváří, hlavně kvůli neznámé postavě a způsobu jakým jsou sdělovány informace o napadení mimozemšťany – nesrozumitelně skrz šum sluchátka. Následné zabití mimozemšťana je jen obrazový popis toho, co bylo předtím řečeno.

Braindead – Živí mrtví

V *Braindead* se prolog zkonkrétňuje. Titulek na prvním záběru určuje rok a místo – Skull Island, 1957¹². Skupinka lovců pod vedením novozélandského geologa unáší od domorodců tajemného tvora. Ti se jim v tom snaží zabránit pod hrozbou prokletí, když se tvor odnese z ostrova. Zoolog neuposlechne varování, a při útěku před rozhněvanými domorodci ho tvor škrábne. Najatí lovci se škrábanců

¹² Název Skull Island si Jackson vypůjčil z prvního filmu King Kong z roku 1933

zděsí a začnou odřezávat napadené části zoologova těla, což se mu stává osudným, protože jeden ze škrábanců je na jeho čele. Animovaným písmem se objevuje název filmu, po kterém ještě navazuje příběh z prologu, kdy se tvor dostává do letadla a to ho přenáší na Nový Zéland. Po expozici hlavních postav se objevuje krysa, která nakazí Lionelovu matku a díky specifickému zvuku víme, že je to tvor z prologu.

K expozici atmosféry podobným způsobem jako v *Bad Taste* se tady přidává i tajemství v podobě neznámého tvora. To není odhaleno, ale jsou zodpovězeny otázky původu krysy a je naznačena její hrozba. Divák se tak soustředí pouze na pokračování příběhu a především na hlavní tajemství – co způsobí škrábnutí, kterého se tak obávali lovci v začátku.

Nebeská stvoření

Další posun lze vidět u filmu *Nebeská stvoření*. Žánr fantasy a hororu se přesouvá do pozadí a stává se z něj romantické drama podle skutečné události. Prolog má v sobě důležitý kontrast ideálního a skutečného světa a zároveň naznačí, jak příběh skončí. Tím upoutává divákovu pozornost. Ideální svět je ukázán pomocí dokumentu o městě Christchurch, ve kterém se vše odehrává. Dokument má podobu 8mm filmu s voiceoverem popisujícím krásy města. Vytváří o něm dokonalý obraz, který je vzápětí přerušeno křikem děvčat. Snovost dokumentu tak doslova naráží na realitu vraždy, dívky běží po lesní cestě, scéna je sestříhána z detailů nohou a těl mezi stromy, první obličej vidíme až na konci sekvence. Při sekvenci běhu se objevují záblesky černobílých záběrů, kde děvčata také běží, ale zcela v jiné atmosféře a volají na Julietiny rodiče při plavbě lodí. Nejedná se o vzpomínky, ale představy děvčat, jak by mohli všichni fungovat jako rodina, když se zbaví matky Yvonne. Tento černobílý prvek není nikde dál ve filmu použit. Jackson se tímto snažil v divákovi vyvolat pochybnosti a zmatek, a tím si získat naprostou pozornost. Prolog končí titulkem, který dovysvětlí jak má film být čten – skrze deníky Yvonne, tudíž zkreslenýma dětskýma očima. *„V některých případech prolog slouží k vytvoření kontrastu s tónem další sekvence. V Nebeských stvořeních, je raný propagandistický film o*

*Christchurch postaven do kontrastu vůči momentům, které následují po šokující vraždě.*¹³

Trilogie Pán prstenů

Úvod Společenstva prstenu se formálně podobá prologu – je ohraničen titulky s názvem filmu a podtitulem konkrétního dílu. Jak bylo řečeno na začátku, srozumitelně jde vyprávět i bez prologu. Ale pokud by byla vystřižena úvodní sekvence ve Společenstvu, diváci, kteří nečetli knižní předlohu, by byli ztraceni v ději. Kdyby film začínal až příchodem Gandalfa do Kraje, film by se najednou stal jen příběhem Froda, jeho motivací a činů a ztratil by širší mytologický kontext. Nedá se tedy mluvit o prologu ale o plnohodnotném úvodu, který je součástí celku.

Je ovšem zajímavé se na něj zaměřit z hlediska řešení formy vůči obsahu. Do sedmi minut se musela vejít rekapitulace celé historie a mytologie Tolkienovy Středozemě. To se podařilo díky stylizované kameře, a voiceoveru Galadriel, který vysvětluje obsah klipovitých ilustračních záběrů. Postavy jsou naschvál komponovány přímo čelem ke kameře, prostředí je černé, neutrální. Bitvy jsou seskládány z pokynů a velkých gest. Pro orientaci je použita i dvojexpozice s mapou Středozemě. Pocit minulosti, ve které se události odehrávají, je zvýrazněn snímáním jinou rychlostí kamery.

Výhoda této dynamiky, jakou je historie popisována je, že divák nemá prostor pro otázky. Scény doprovázené hlasem jsou střídány zvukovými scénami z bitev. Tím se vytváří nádechy pro divákovu pozornost a nemá tak pocit, že je zahlcován informacemi.

Peter Jackson si sám uvědomoval důležitost této části a komplikovanost jejího obsahu: *„Prolog ve Společenstvu prstenu má dvě funkce: vysvětlit historii, předcházející příběhu Společenstva, kterou by jinak musel vysvětlovat Gandalf při návštěvě Dna pytle. Ale také jsme chtěli, aby prolog byl více než jen informace a to, že tam byly bojové scény – i když teď mám pocit, že byly spíše uspěchané a ne tak dobré, jako mohly být – nám poskytlo něco velkolepého, abychom mohli lidi vytrhnout z jakéhokoliv stavu myslí, ve kterém jsou, když*

¹³ SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I vyd. Austrálie, 2006. ISBN 13:9780732279622 str. 256. volně přeloženo

přijdou do kina. Když si lidé sednou a spadne jim čelist a řeknou si „wow!“, pak je máte pod kontrolou.“¹⁴

Dvě věže jsou i samotnými autory vnímány jakou přemostění mezi prvním a třetím dílem. Zároveň šel film do kin rok po prvním dílu, bylo tak nutné diváka vnést do atmosféry a nálady, se kterou poprvé opouštěl kino. Proto se zde nejedná o prolog v klasickém slova smyslu, ale rozvíjí již viděnou scénu z prvního dílu, kde mělo dojít ke smrti Gandalfa. Ukazuje divákům, že Gandalf ve skutečnosti neumřel, naopak posunul svoje čarodějnické schopnosti a stal se z něj Gandalf Bílý. Díky této proměně se stává hlavním hybatelem děje v celém filmu.

Návrat krále se v prologu věnuje stvoření Gluma. Byl původně hobitem stejně jako Frodo a Sam, ale podlehl moci Prstenu. Jeho zrůdná a rozpolcená osobnost se poprvé projevila, když kvůli touze po Prstenu zabil svého nejbližšího přítele. Podobně jako ve Společenstvu prstenu je zde ukázána stručná historie Glumovi charakterové deformace. Tyto změny jsou ukázány na krátkých sekvencích doprovázené jeho samomluvou, opět podpořené zpomalenými záběry a scénami se změnou frekvence snímání. Tímto úvodem z něho Jackson vytvořil ve třetím díle jednu z hlavních postav, na kterou divák více upíná pozornost, což je zásadní pro pochopení jeho chování.

Úvody v Pánovi prstenu popisují element, pro konkrétní díl nejdůležitější. Což je podstatné pro strukturu s takovým množstvím postav. Ve Společenstvu je tímto elementem Prsten, ve filmu Dvě věže Gandalf a v Návratu krále Glum.

King Kong

Jackson nedodrží pravidlo úvodní sekvence vždy. Ve filmu King Kong vytvořil zmatenou montáž reálných zvířat v zoo a sociálních poměrů New Yorku 20 let. Střídáním lidí na ulici, bezdomovců a hrajících se dětí, společně se zvířaty za mřížemi ale nevzniká žádná další myšlenka a ani atmosféra. Bezdomovci by měly navodit nuznou atmosféru prostředí, ve kterém se pohybuje hlavní hrdinka. Zvířata jsou tu naopak jako předzvěst budoucího uvěznění obří gorily Konga.

¹⁴ LEOTTA, Alfio. *Peter Jackson*. 1 vyd. 2015, Bloomsbury Academic ISBN: 9781623569488 str. 112 volně přeloženo

Dohromady tyto dvě roviny nevytváří žádný další význam, protože spolu vzájemně nekomunikují ani později ve filmu.

Pevné pouto

Prolog v Pevném poutu je kratší než v předešlých filmech a zaměřuje se na hlavní postavu Susie v dětských letech. Voiceover teenegerské Susie, vzpomíná na tento moment, kdy jí táta ukazuje tučňáka ve sněžné kouli. Představuje tak fantasknost, která je hlavní postavě vlastní a prolíná se celým následným dějem. Tento prolog je doslovně opsán z knižní předlohy.

Zhodnocení

Lze tedy vidět, že způsob, jakým Jackson pracuje s prology, se mění a vyvíjí, stejně jako znalosti filmového vyprávění, které postupně získává. Přidává prologům více funkcí úměrně k velikosti filmu. V Bad Taste se jednoduchými prvky a vtipy představuje žánr a atmosféra. V Braindead se mění forma prologu a víc spolupracuje se zbytkem filmu – plynule na něj navazuje a pomáhá k pochopení příběhu. Milovníci amatérských postupů nekladou na tvůrce konvenční nároky a dokážou přejít spoustu nelogičností a dějových lapsů. Naopak jsou velmi nároční na prvky, které v těchto filmech vyhledávají, ať už je to množství krve či obscénnost.

Nebeská stvoření jsou prvním filmem, kde má divák možnost poznat hlavní hrdinky zevnitř. Proto prolog záměrně vyvolává hned několik otázek, jak a co se stalo, které si k nim vztahují. Díky kontrastu, kdy vedle sebe staví klid a děs, iluzi a realitu. Nechá však tento kontrast dlouho mluvit sám za sebe a nic dalšího nevysvětluje.

Jackson si v každém filmu uvědomuje důležitost prvních deseti minut projekce. S postupem své tvorby však klade na diváka čím dál tím menší nároky, bere ho jako pasivního pozorovatele, který se chce pouze ponořit do příběhu a nic dalšího nepotřebuje. Tento rys můžeme spatřovat jak v Pánovi prstenů, kde je vše polopaticky vysvětleno, tak v Pevném poutu, kdy v první minutě pomocí voiceoveru sdělí, že hlavní hrdinka je mrtvá. Nenechává divákovi jiné pole k přemýšlení než jasně předestřené informace.

5. Jackson jako vypravěč

Jako ve velkých příbězích Pane Frodo. V těch důležitých. Plných tmy a nebezpečí.

Někdy člověk ani nechtěl znát konec, protože nemohl být šťastný. Ale nakonec je to jen pomíjivá věc, tenhle stín... I tma musí skončit. Nový den přijde a až vysvitne slunce, bude svítit tím jasněji. To byly příběhy, které v člověku zůstaly, které něco znamenaly.

Sam Křepelka

Jackson se učil vyprávět postupně. V roce 1988 je na Nový Zéland pozván americký dramaturg Robert McKee, aby zde přednášel o psaní scénářů. Peter Jackson na přednášku vzpomíná jako na moment, ze kterého čerpal při tvoření každého svého filmu. „*McKee nás naučil, že filmový příběh se skládá z různých aktů, jako akty v divadelní hře, a každý z nich má určité prvky, které musí splnit. Mluvil o ustanovení určitých bodů obratu ve scénáři, jak by se mělo zacházet s dispozicí a tím, čemu říkal „inciting incident“, což je moment, asi v páté nebo desáté minutě filmu, kdy si najednou uvědomíte o čem film je, a divák si řekne „Jasně! Tohle je tedy příběh...“*¹⁵

Toto setkání proběhlo během psaní scénáře k *Braindead* a tak se na desáté minutě Lionel setkává s Paquitou. V Pánovi prstenů tento moment nastává poté, co Bilbo Pytlík, dosavadní vlastník prstenu, jej opouští a přenechává Prsten synovci Frodovi.

Jackson je především režisér-vypravěč. Jeho filmy mají základnu v klasických žánrových pojetích příběhu, zobrazuje svět bipolárně, takže jsou vždy přítomny strany dobra i zla. Současně při vytváření protagonistů pracuje s obecně zažitými stereotypy; Lionel je umaštěný kluk, který legračně chodí, ale Paquita ho naučí být mužem. Podobné sebevědomí má i ježek z *Meet the Feebles*, který se

¹⁵ SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I vyd. Austrálie, 2006 ISBN 13:978073227962 str. 202, volně přeloženo

zamiluje do nejkrásnější samice pudla. Aragorn jako chrabrý bojovník si snadno získá srdce všech ženských charakterů. Ale na jeho filmech je vidět, že má své postavy rád, bez rozdílu, zda jsou protagonisty či antagonisty. Antagonisté ve formě monster, ať už opravdových nebo jen vnitřních, mají stejný prostor jako hlavní hrdinové.

*„Mnoho Jacksonových filmů má podobné hlavní postavy. Jeho hrdinové jsou skromní, ale také obdařeni určitou houževnatostí a vynalézavostí. Mají toho stejného samostatného ducha, který je vlastní i Jacksonově práci s filmovým vyprávěním. V *Bad Taste*, poté co Derek spadne z útesu, přiváže svůj mozek zpět ke své lebce, aby mohl pokračovat v boji proti mimozemšťanům. Lionel, hlavní hrdina *Braindead*, vyhledá hordu zombies pomocí obyčejné sekačky na trávu.“*¹⁶ Psychologie těchto postav se tak přesouvá do pozadí a Jackson se zaměřuje na situace, kterými jeho hrdinové procházejí.

Například ve zmiňovaném filmu *Braindead* je Lionel hrdina stojící proti zlu, které mu brání být se svou láskou. Tento klasický vzorec ale ozvláštňují situace, do kterých se dostává; po tom, co jeho nakažená matka nakazí další postavy (faráře, sestřičku, frajířku) se rozhodne o ně postarat, protože nemá sílu je zabít. To však způsobí, že se zombie farář a zombie sestřička do sebe zamilují a zplodí zombie dítě. A najednou, uprostřed filmu, se odehrává scéna, kdy Lionel bere toto nechutné dítě do parku na procházku a snaží se o něj postarat jako o obyčejné batole. Což jak okamžitě zjistí, není možné, dítě mu utíká a Lionel ho nemůže chytit. Tato scéna nemá s vývojem příběhu naprosto nic společného, ale je zde, protože je vtipná a originální.

Tento princip popisuje Jean-Claude Carrière: *„Když vyjdete z klasické melodramatické situace a když ji obratně rozvíjíte, prohlubujete a vnášíte do ní prvky, které ji mohou ozvláštnit, máte větší šanci dobrat se k „originálnímu filmu“, než kdybyste začali z něčeho, co tu ještě nebylo.“*¹⁷

A proto tento styl funguje, dokud Jackson vytváří celý svět postav sám a může jim tak vymýšlet originální situace. V momentě, kdy ho má aplikovat na příběhy předem dané, se svět rozpadá a sekvence navzájem nefungují.

¹⁶ LEOTTA, Alfio. *Peter Jackson*. I vyd. Bloomsbury Academic 2015. ISBN: 9781623569488 str. 20. volně přeloženo

¹⁷ CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. II. vyd. 1993 LA FEMIS. ISBN: 978-80-905624-2-4 str. 25

To lze vidět už na Nebeských stvořeních, kde příběh vychází ze skutečné události. Informace a fakta o případu zavražděné matky čerpal z deníků a z výpovědí zúčastněných. Jackson zároveň do scénáře vkládal vlastní imaginaci a to především ve výkladu snových sekvencí zúčastněných dívek. Tyto dvě polohy se ale navzájem překrývají; snový svět dívek není, kvůli své nedetailnosti, zajímavý ale svým tempem a energií překrývá vážná témata, která se okolo dívek dějí; homosexualita, netolerance, opovržení, což je hlavní motivací pro vraždu na konci příběhu.

U Pána prstenů, kde příběh, postavy i situace jsou předem dány svým původem v knižní předloze, vzniká problém, o kterém píše rovněž Carrière. Jackson má zdánlivě velkou možnost si Tolkienovu předlohu interpretovat podle svého, zároveň však naráží na přesnou a dobře popsanou Tolkienovu představu o světě Středozemě. Kvůli jasné linii událostí, které se musí navzájem ovlivňovat ve správný čas, zde není prostor na osobitou Jacksonovu invenci. Jak sám Jackson popisuje, stál před rozhodnutím, které pasáže knihy pro svoji obsáhlost obětovat, a zároveň jak přiblížit příběh většinovému publiku. Na to konto například posiluje úlohu ženských hrdinek v příběhu. Setkává se tak s „pravidly“ filmu, který je určen pro masy. Množstvím postav, které mají každá zvlášť svůj příběh a vývoj, se tento nedostatek zakrývá a zdánlivě neovlivňuje kvalitu filmu. Na druhý pohled se tím však ztrácí Jacksonova osobitost.

V King Kongovi si prostor pro vlastní nápady omezil sám – rozhodl se přesně zkopírovat původního King Konga a jediné co do filmu vnáší, jsou digitální příšery, které mají podobu pravěkých dinosaurů. Není zde prostor na vznik čehokoliv originálního. Největší dramaturgický problém v tomto filmu tkví v absenci záporné postavy. To, s čím Jackson uměl nejlépe pracovat, kontrast mezi dobrem a zlem, na čem staví většinu dramatických situací, zde chybí. Jsou zde sekvence, ve kterých se hlavní hrdinové objevují v nebezpečí, při ohrožování dinosaury, obřích pavouků a lidožravých housenek. Vždy jde ale o epizodní nástrahy. Bát se samotného Konga není možné, především kvůli digitálně vytvořenému laskavému výrazu opičáka.

V jednom z posledních Jacksonových filmů, Pevném poutu, které je opět knižní adaptací, se objevují rysy typické pro Jacksonovy dřívější filmy; míchání několika žánrů dohromady. Fantasie ze Susiina posmrtného světa naráží na drama ve světě rodičů, které zahrnuje jak hororové prvky, tak i detektivku. Jackson se ale

rozhodl zvýraznit barevné křiklavé nebe na úkor hlavní detektivní a hororové linky. Tento kontrast tak nevytváří další žádné hodnoty a obě roviny fungují separátně vedle sebe, pouze na místech při odhalování Susiina vraha se prolínají.

Prvek, který Pevné pouto spojuje s jeho ranými filmy, je záporná postava vraha. Jackson nejenže má možnost popsat jeho charakter skrze vizuální prvky, ale ponořuje se i do jeho emocí provázející jeho strach z odhalení.

6. Estetika Jacksonových filmů

Tvoje matka mi sežrala psa!

Paquita

Co nejvíce od sebe odlišuje první a poslední Jacksonův film je míra otevřenosti násilí. V rámci této estetiky u *Bad Taste* nebo *Braindead* je smrt brána jako komický prvek, který se dá vykreslit milionem způsobů. Na plátně je nepokrytě zobrazena každá useknutá ruka a noha. Jackson se ale postupně tohoto vyjadřování vzdává, aby jeho filmy byly vhodné pro co nejširší publikum.

Další výrazné téma krom smrti je zobrazování sexuálních scén. Jackson ale nikdy nedělal výrazné formální rozdíly mezi tím, šlo-li o vraždu nebo o sex. Proto jsou tyto scény vždy neosobní, nebo postavené na úroveň komičnosti.

Analýzou třech sexuálních sekvencí z filmů *Braindead*, *Nebeská stvoření* a *Pevné pouto*, které jsou důležitými pilíři ve vývoji Jacksonovy tvorby, popíšeme změnu estetiky v zobrazování sexuálních scén a násilí. Ve všech těchto ukázkách je základním formálním prostředkem paralelní montáž několika linií, které se podporují a tvoří významy při vzájemné skladbě.

V *Braindead* se jedná o sekvenci, v níž se prolínají tři linie hlavních postav. První je linka Lionela a Paquity a jejich prvního milování, kde se potvrdí jejich láska. Druhá linka ukazuje babičku Paquity, která vykládá karty a zjišťuje tragický osud, který čeká její vnučku. Třetí linka se odehrává u Lionelovy matky, která leží v posteli a propuká u ní zombie virus po krysím kousnutí. Tento virus způsobuje, že matka postupně umírá a pak znovu obživne jako tvor s hladem po lidském mase.

Sekvence začíná Paquitinou osudovou větou: „*Vzplane jen jedna láska, a bude planout věčně,*“ což je část věštby vyřknutá její babičkou. Tím, že si Paquita na

větu vzpomněla, se potvrzuje naplnění proroctví. V tento moment se linie začínají prolínat. Babička věští pokračování věštby, do karty s rytířem se prolíná Lionelův obličej. Do pulzující rány Paquitiny matky, ve které propuká virus, se mísí tlukot jeho srdce. Tempo se zrychluje rychlejším pokládáním karet, záběry na milující se pár se střídají se sténající matkou. Celá scéna končí vyvrcholením Lionela, které neprobíhá metaforicky, kdy vystříkne hnus z matčiny ruky. Touto metaforou se nesnažil zakrýt moment ejakulace, ale naopak ho podpořit esteticky odpudivějším způsobem. (Obr. 6)

Ve filmu Nebeská stvoření se Yvonne setkává s klukem, kterého nemiluje, ale pro dokázání své samostatnosti se s ním poprvé vyspí. Jackson akt zobrazuje dvěma stále stejnými záběry, pasivní Yvonne, a její subjektivní pohled na kluka, který má zkroucený zpocený obličej a heká. Uprostřed aktu tak utíká od traumatického zážitku do snového světa, který vytvořily společně s Juliet. Snaží se ji najít mezi plastelínovými postavami v životní velikosti, ale nemůže se k ní dostat, protože ji od toho stále ruší záblesky z probíhajícího sexu. (Obr. 7) Nejvýraznější prvek této sekvence je stále stejný pohyb Yvonnina milence, který ji ze snové skutečnosti vždy vrátí zpět. Jackson z aktu nic víc neukazuje než tyto tři jednoduché záběry, ze kterých ale díky prudkosti a reakci Yvonne v kontrastu se snovým barevným světem, lze vyčíst jeho fatálnost.

V Pevném poutu, které je o patnáct let starší než Nebeská stvoření, jde o sekvenci, která ukazuje vraždu Susie. Vrací se ze školy a při zkratce přes opuštěné zmrzlé pole potkává Pana Harveyho, svého vraha, který ji naláká do podzemního bunkru, znásilní a zabije. Tento děj probíhá paralelně se scénou večeře u Susie doma, podobně jako v knižní předloze. Celá tato scéna je v knize popsána způsobem, který je nápadně podobný atmosféře Nebeským stvořením:

„Pane Harveyi, já vážně musím jít domů.“

„Sundej si šaty.“

„Cože?“

„Sundej si šaty,“ řekl pan Harvey.

„Chci zkontrolovat, jestli jsi ještě panna.“

...

Když mě líbal mokkými rty na tváře a krk a pak mi začal strkat ruce pod košili, rozplakala jsem se. Začala jsem opouštět své tělo; začala jsem obývat vzduch a ticho. Plakala jsem a zápasila, abych to necítila. Rozerval mi kalhoty, protože nenašel neviditelný zip, který mi maminka umělecky všila na bok.

„Ohromný bílý kalhotky,“ řekl.

Připadala jsem si ohromná a napuchlá. Připadala jsem si jako moře, ve kterém stál a čural a kadil. Cítila jsem, jak se kouty mého těla obracejí naruby a ven, jako když se přebírají a proplétají provázky, někdy jsem to hrávala s Lindsey, jen tak pro radost. Začal se drát do mě.

„Susie! Susie!“ slyšela jsem volat maminku. „Večeře je hotová.“

Byl ve mně. Sténal.

„Máme fazolky a jehněčí.“

Já byla moždíř, on byl palička.

„Tvůj bratříček namaloval nový obrázek a já jsem upekla drobenkový koláč s jablky.“

Pan Harvey mě donutil ležet nehybně pod ním a naslouchat tlukotu jeho srdce i tlukotu mého srdce. Moje pelášilo jako králíček a jeho dunělo jak kladivo pod látkou. Leželi jsme tam a dotýkali se svými těly. Jak jsem se třásla!¹⁸

V Jacksonově filmové verzi, je tento doslovný akt znásilnění potlačen. Když se Susie, nic netušíc přibližuje k bunkru, na detaily jejích pomalých kroků, které jsou zvýrazněny zvukovým detailem praskání, je střížen detail pokládání talířů při chystání stolu k večeři. Jejich ostrý zvuk dodatečně podtrhuje vážnost situace, kterou si dívka na rozdíl od diváka zatím neuvědomuje. Její naivita je tak umocněna bezstarostným obrazem její rodiny, která nic netušící se baví o triviálních záležitostech. Scéna vrcholí souslednými záběry nejprve na Susie a poté na její matku. Je zde vidět jejich vzájemná podoba, ale jejich mentální propojení navzdory divákově přání nefunguje. (Obr. 8)

Podobný princip vidíme v knižní předloze, zde jde ale o Susiiny představy, což pro napojení na její traumatizovaný stav ze situace, funguje jasněji.

¹⁸ SEBOLD, Alice. *Pevné pouto. Lovely Bones*. II. Vyd. 2002. Nakladatelství XYZ. ISBN 978-80-7388-088-0 str. 8

Samotné znásilnění a vražda ve filmu není. Pan Harvey jí zabránil v útěku, ale ona se dostává z bunkru a utíká. Tento únik však není skutečný, Susie pouze utíká do svého nebe, ze kterého bude zbytek filmu pozorovat svoji rodinu.

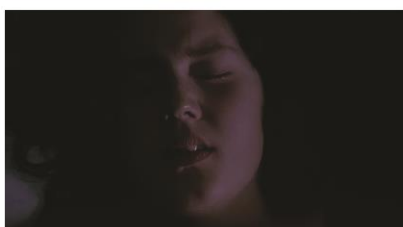
Jackson se pokusil znásilnění a nechutnost postavy pana Harveyho pouze naznačit kompozicí záběrů. Po tom, co se oba nachází v bunkru, je Susie usazena na jedno místo a pan Harvey jí nabízí Cola-colu. Susie je kompozičně odsunuta do levé části obrazu, je snímána z pohledu a v pravé dolní části se objevuje láhev Coca-Coly. Kompozice v jaké se nachází hrdlo láhve v poměru se Susiiným obličejem až nápadně připomíná falický symbol. (Obr. 9) Po tom, co pan Harvey uzavře bunkr a jeho dominance je v tu chvíli jasná, je snímán z výrazného pohledu, a záběry na něj, jsou delší a výraznější. Na rozdíl od Susie, která je často rámována mezi figurkovou výzdobu bunkru a tím se její prostor v obraze zmenšuje.

Výsledným dojmem ze sekvence v *Braindead* je úsměvná ironie, kdy se romantika ničí nechutným sténáním matky a vše vede k vtipu na konci. Sekvencí prvního sexu Yvonne se dostáváme do jejího podvědomí a začínáme rozumět, že její láska je Juliet. U Pevného pouta existuje množství hypotéz proč tak explicitně sexuální scénu, která je v knižní předloze, nepřevodl do filmové podoby. Možná, že se mu takto pojatá scéna nehodila do celkového režijního záměru, popřípadě měl s výjevem morální problém, a nebo se jednoduše bál že explicitně násilně sexuální scéna by měla vliv na rating přístupnosti a tudíž na komerční potenciál snímku.



Obr. 6
Základní obrazové prvky se sekvence v **Braindead**, které Jackson používá a střídá, aby dosáhl výsledného vyvrcholení. Tempo sekvence se zrychluje pomocí rychlého pokládání karet, záběry se střídají rychleji. Jde si všimnout i výrazného zbarvení, kdy matka, jako záporný charakter příběhu je ve studených barvách, kdežto Lionel v teplých.

Obr. 7
Nebeská stvoření. Přes detail obličeje Yvonne se dostáváme do jejího snového světa. Na konci této scény potkává ve snovém světě svého milence a to ji naplno vrátí do reality.





Obr. 8
Pevné pouto. Paralelní montáž, mezi rodinnou večeří a vraždou Susie.



Obr. 9
Pevné pouto. Falický symbol.

7. Vizualní výstřednosti

Je možné, že na světě existuje pár stvoření božských, či bestie?

Dva páry očí, i když liší se, znají podivných tajemství cenu

a netečně sledují to lidské pitvoření, úpadek a změnu.

Yvonne

Další vlastnost, která je vlastní každému Jacksonovu filmu, jsou vizuální výstřednosti, tedy Jacksonův styl. S odstupem nelze říct, že jsou tyto postupy sami o sobě originální, ale jsou pro něj specifické způsobem, jakým je používá. Jsou to širokoúhlé objektivy, pohyby kamery, rámování a masky, které začaly na bázi latexu a polystyrenu a skončily u CGI.

A. Širokoúhlý objektiv

Jak bylo zmíněno dříve, Jacksonovy charaktery jsou stereotypní a podle prvního popisu nejsou ničím zajímavé. Proti tomu používá sobě vlastní filmové postupy, které zvýrazňují vlastnosti nebo emoce postav, temné či komické.

Jeden z nejvýraznějších prostředků jsou širokoúhlé objektivy, které používá jak na popis prostoru v celcích, tak především na detaily obličejů. „V okamžiku, kdy si kameraman začne vybírat objektivy a začne jich záměrně používat, dospívá

k tomu stupni, kdy lze o něm říci, že svobodně tvoří. Tedy optika sama jen skresluje. Ten, kdo s ní pracuje, tvoří, jakmile její chyby promění v přednosti."¹⁹

Ve svých prvních filmech využívá Jackson pouze komické zkreslující vlastnosti širokoúhlých objektivů. V *Bad Taste*, když hrdina prozkoumává podezřele klidné okolí, je velký detail očí zvýrazněn optikou objektivu, komiky se pohupují sem a tam. (Obr. 10) Význam tohoto principu tkví především ve skladbě, do které je rybí oko zahrnuto, aby byl nový vizuální prvek překvapením.

V *Braindead*, když je Lionel nervózní nebo pod tlakem své matky, je širokoúhlým objektivem zpodobňován umělým dojmem tísně. Několikrát i vkročí přímo do něj, takže jeho zděšení je pro diváka ještě působivější. Zároveň zkresluje obličej, což podpoří komičnost jeho charakteru. (Obr. 11)

*„Popředí i pozadí je stejně ostré. Opět nový pohled na skutečnost. Širokoúhlé objektivy prodlužují „nepřirozeně“ tvary aparátu blízke. Jak osobité pojetí obličejů člověka, jehož nos k nám směle vybíhá, jako by ani do tváře nepatřil!“*²⁰

V pozdějších filmech používá tyto objektivy ve výrazných situacích, pro vytvoření nějakého pocitu či emoce. Technicky, jde u širokoúhlého objektivu o velmi krátkou ohniskovou vzdálenost, což zprostředkovává vysokou hloubku ostrosti. Například při cloně 5,6 je u zaostření na nekonečno ostré všechno. Což je také důvod, proč si tento objektiv volí většina amatérských filmařů; v podmínkách, kde nemají možnost přípravy při práci s neherci, kteří se pohybují nekoordinovaně, je jistota, že záběr bude vždy ostrý. Jeho vlastnost opticky zvětšeného prostoru amatéři využívají v těsných interiérech.

Zároveň má širokoúhlý objektiv i emocionální, ne jen technické vlastnosti. Skutečné „rybí oko“, jak se tomuto objektivu také říká, by mělo mít rozsah záběru skoro 180 stupňů, podobně jako rozsah lidského vidění. Proto v pozorovateli vyvolává subjektivní vjem. Dochází k deformaci reality tzv. výraznému soudkovitému zkreslení, což znamená, že perspektiva, na kterou je divák zvyklý od renesančních malířů se prohýbá do středu obrazu.

Podle častého použití v žánrových hororových filmech, lze soudit, že deformace reality v divákovy dokáže vyvolat tíseň a strach. Proč je tomu tak? Vše je spojeno s prostorem za rámem rybího oka a diváková touha po jeho poznání.

¹⁹ KUČERA, Jan. *Kniha o filmu*. Československé filmové nakladatelství 1946 str. 28

Pokud je celek místnosti natočen širokoúhlým objektivem, pocitově ukazuje maximum ze scény, protože pojímá celou místnost. To lze snadno vidět na scéně z filmu *Pevné pouto*, kde je Susie zavražděna. Celky bunkru jsou snímány širokoúhlým objektivem, a i když opticky tento prostor zvětšuje, psychologicky divák ví, že za ním nic jiného není, tudíž je plocha bunkru jen tak velká jak ji vidíme a tedy velmi malá. (Obr. 12)

U detailu obličeje natočeného širokoúhlým objektivem je definice působnosti na diváka složitější. Aby bylo možné tímto objektivem obličej snímat, musí být k němu kamera velmi blízko. Tím na něj ještě víc působí deformační účinky a obličej se nepřírozeně zvětšuje směrem k divákovi. Pokud se člověk přiblíží blízko k obličejí druhého člověka, oko se snaží pojmout, co nejvíce uměle dopočítává tvar. Obličej se deformuje stejně jako při použití objektivu. Takže záběry takto natočené, jsou pro diváka nepřírozené ze dvou důvodů: zkreslenost obličeje, a nepřírozená blízkost k postavě, dá se mluvit o narušování jejího osobního prostoru. Když se Susie bojí pana Harveyho, strnule sedí a je paralyzována, Jackson používá rybí oko na její vyděšený obličej. Co to způsobuje: Její oči se opticky zvětšují, tudíž v nich je mnohem více patrný její strach. Zároveň je u ní divák nepřírozeně blízko, narušuje její osobní prostor, což je jak divákovi tak i postavě nepříjemné. Susie zároveň působí izolovaně, ve své vlastní bublině objektivu. (Obr. 13) Výraznost tohoto prvku ještě podtrhují záběry na pana Harveyho, který je snímán základním objektivem. To přináší jeho charakteru v této situaci dominantní klid.

Druhým efektem, který objektiv způsobuje je zmenšení a oddálení věcí natočené za předmětem v popředí. To způsobuje, že obličej v popředí je odříznut od svého okolí. Například ve *Společenstvu prstenu* je širokoúhlý objektiv používán jako leitmotiv – prvek vždy se vyskytující, když nad Frodem přebírá kontrolu prsten. Tato nadvláda způsobuje, že se Frodo začíná cítit malátný, nechová se tak, jak by se normálně choval, má halucinace. Při těchto halucinacích se ozývá temný hlas Mordoru, šepot v cizí řeči, kterou slyší jen Frodo. Tím, že širokoúhlý objektiv odřízne opticky Froda od okolí, podporuje to myšlenku, že hlas slyší jen on a jen on na něj může reagovat. Jackson k podpoření Frodova omámení ještě přidává pohyb kamery, která kolem něj pluje a tím boří horizont. (Obr. 14)

Kameraman Emmanuel Lubezki, který je známý používáním širokoúhlých objektivů, a natočil tak většinu scén ve filmu *REVENANT*, vidí v jejich používání

estetické vlastnosti: „*Krásná věc na tom je, že můžete vidět, jak mu vychází dech z úst. Je to něco, jako byste cítili život, a můžete zachytit pohyb oka nádherným způsobem, protože jste tak blízko. Vytváří to blízkost s postavami, kterou normálně nemáte. Když točíte s dlouhými objektivy, i když točíte detail, cítíte ten vzduch, tu vzdálenost mezi kamerou a subjektem. Na rozdíl od širokoúhlého objektivu, kdy cítíte, že tu naopak není žádná vzdálenost, že ta kamera je přímo tam, takže to dodává další psychologickou dimenzi.*“²¹

Jak bylo napsáno dříve, to že Jackson rybí oko používá, není v zásadě originální, ale to jakým způsobem ho vkládá do vyprávění, ano.

B. Pohyb kamery a rámování

Pokud chce Jackson popsat změnu v emoci, využije další vlastnost kamery a to její pohyb. Když postava dostane nápad, zamiluje se nebo se změní její vnímání, kamera na ni najíždí přímo zepředu, k jejímu obličejí. Příklady tohoto přístupu lze vidět v každém jeho filmu, a je jasná inspirace z klasické hollywoodské kinematografie, kdy tento motiv ještě podpoří hudba.

Tento jev je výrazný v sekvenci ze Společenstva prstenu, kdy v Roklince zasedá rada, která rozhoduje o osudu Prstenu. V této scéně bylo důležité, stejně jako v celém filmu, aby Prsten byl další hrající postava. Proto v momentě, kdy je položen doprostřed zasedacího kruhu, záběry na něj jsou vždy v mírném pohybu směrem k němu. Ve spojení s kamerovými nájezdy k postavám to funguje jako síla, přitahující je k Prstenu. Tímto způsobem byla beze slov vytvořena jejich touha po něm a zároveň jeho manipulativní schopnost. Radě předsedá elf Elrond, který je vážený a moudrý, proto Jackson nepoužívá rakurzy k ukázání jeho dominance. Naopak dává podstatu a důležitost jeho slovům, když se kamera pomalu od něj oddaluje.

²¹ Deadline. 'The Revenant' D.P. Emmanuel Lubezki On Close-Ups With DiCaprio, Frozen Equipment & Improvising With Inarritu. [online]. [vid 2015-23-12] Dostupné z: <http://deadline.com/2015/12/emmanuel-chivo-lubezki-revenant-cinematographer-interview-oscar-1201671835/>

Jacksonovým dlouholetým kameramanem, se kterým začal točit Pána prstenů, byl Andrew Lesine. Po porovnání kamerového stylu Pána prstenů s Jacksonovými předešlými filmy, kde si dělal kameru sám lze posoudit, že to jsou Jacksonovy vize, které kameramani pouze technicky realizují. Andrew Lesine popisuje spolupráci s Jacksonem: „Pro mě, být Peterovým hlavním kameramanem, bylo o hledání cest, jak přispět k jeho vizi.“²²

Co je, však zásadní pro Jacksona je vykreslení vlastností jeho antagonistů. U jeho prvních filmů byla jeho monstra uvnitř taková, jako byla odporné navenek, takže popis vlastností nebyl nutný. Zároveň to řešilo problém, že se nemusel s kamerou přibližovat do detailů masek a odhalit tak nedokonalosti latexu a barvy. V dalších filmech, kdy se monstra skrývala uvnitř obyčejných lidí, řešil popis jejich vlastností kompozicí záběrů. Například ve scéně z filmu Pevné pouto, kdy přijde detektiv vyšetřující Susiinu vraždu k panu Harveymu. Pan Harvey je profesí stavitelem domečků pro panenky. A tak Jackson využil tuto vlastnost, pro umocnění jeho síly a šílenosti. (Obr. 15) Když detektiv obdivuje jeho práci s domečky, je pan Harvey snímán skrz malé okénka, a jeho obličej je v porovnání s malým prostorem obrovský. Díky tomu, že kamera není statická a záměrně najíždí na okna, ještě víc se boří pocit skutečnosti.

Díky technickým možnostem mohl Jackson přejít od filmové jízdy natáčené z jedoucího kola k technicky plynulým, pohybům. V základě, jsou to ale pořád ty stejné postupy-pohyby. Jackson obrací obraz vzhůru nohama, mění kompozice během jednoho záběru z detailu na celek v průřezu všemi svými filmy.

C. Latexové masky versus digitální efekty

Jackson toužil vytvářet něco, co v obyčejném světě neexistuje, a film se jevil jako nejlepší možný nástroj. Fascinovala ho animace a způsob přivést pomocí ní k životu něco šíleného a neuvěřitelného. Zároveň je pro něj tato touha jeho největším omezením.

V knize *Knihy o filmu* napsané v roce 1946, Jan Kučera přesně předpovídá úskalí fascinace technickými prostředky:

²² LEOTTA, Alfio. *Peter Jackson*. I vyd. 2015, Bloomsbury Academic ISBN: 9781623569488 str. 68

„Zaměňovat kouzelnické kousky aparátů, světel a laboratoří za hodnoty duchovní, ba umělecké, svědčí o čirém nedorozumění. Naproti tomu, není podle mého mínění správné odsuzovat ze snobské povýšenosti tyto technické filmy.

*S tím, že **King Kong** byl technickým zázrakem a že byl plný nesmírných objevů, se nemusíme před nikým tajit právě tak, jako nemusíme zapírat, že týž film byl jedním z nejméně oduševnělých snímků, které se přenesly přes filmové plátno. Jeho hodnota však spočívá v tom, že objevil spoustu nových prostředků, jimiž se člověk může zmocnit skutečnosti, že dal umělcům plnou náruč poznatků o schopnostech filmového mechanismu. Otevřel jim nové cesty k svobodě, dal jim nové prostředky, aby mohli následovat svou fantasií. V tom je odborný význam senačních filmů.“²³*

Ironií je, že to byl právě King Kong, který Jacksona inspiroval k tomu stát se filmařem. Co ale Kučera předpovědět nemohl, byl nástup digitálních efektů, který „senační filmy“ povýšil na novou úroveň a ovlivnil tak vizuální i estetickou podobu filmů současného Hollywoodského mainstreamu. Jackson vyrůstající v technickém boomu, který okolo sebe vytvořily filmy tvůrců Stevena Spielberga nebo George Lucase, byl tímto vlivem silně inspirován.

Kvůli svým omezeným technickým možnostem byl ale ve svých prvních filmech odkázán na loutky, stop-motion animaci a latexové masky. I když tyto masky nejsou „dokonalé“, jde za každou z nich cítit Jacksonovo nadšení a hlavně fyzickou ruční práci. Zároveň taky ukazují jeho bohatou fantazii a originalitu, se kterou podoby masek vytvářel. Masky Jacksonových mimozemšťanů by vytrženy z kontextu jeho tvorby možná působily komicky nepřesvědčivě, avšak ve světech, do nichž je umísťuje, působí jeho stvůry na všechny děsivě. Zvláště proto, že jsou schopní pít lidské zvratky.

S počítačovými efekty se poprvé setkává u filmu Nebeská stvoření. Díky efektům, vytváří přechod ze skutečného světa, který se deformuje na svět snový. (Obr. 16) 3D animaci použil na rozseknutí jedné z figurek snového světa, což v kontextu filmu, kde je vše vytvořené pomocí masek, působí rušivě. Pohyby figury nejsou přirozené jako u ostatní lidských figur. Zde tedy Jackson poprvé naráží na omezení filmových efektů, přenesených na postavy; pokud má divák možnost si animovanou verzi porovnat se skutečnou postavou, efekt nefunguje. (Obr. 17)

²³ KUČERA, Jan. *Kniha o filmu*. Československé filmové nakladatelství. Praha. 1946. str. 174

Proto ve filmu Přízraky aplikuje počítačovou animaci jen na postavy, které z principu do skutečného světa nepatří. Jsou to duchové mrtvých lidí, které vidí pouze hlavní hrdina. (Obr. 18)

Pán prstenů je mezník mezi jeho latexovým a digitálním obdobím. Film se natáčel na klasický filmový 35mm materiál, který se digitalizoval, a v postprodukcii vznikaly počítačové efekty.

První díl Pána prstenů, byl z větší části natočen v reálných exteriérech a využíval tak přirozené estetiky Nového Zélandu. Frodovo rodné místo Kraj bylo skutečně postaveno, stejně jako kulisy elfského města Roklinky, kde se do pozadí vytvořil magický digitální les. Zároveň ale Jackson využívá klasických „zemanovských“ optických triků při vytvoření rozdílné výšky mezi malými hobity a lidmi.

Společně s přípravou na natáčení Pána prstenů začal Stephen Regelous vyvíjet software s názvem MASSIVE²⁴, protože zásadní překážkou pro natáčení bitevních scén byl malý rozpočet a nedostatek komparzistů. *"Předchozí digitální metody obvykle zahrnovaly opakování stejných pohybů nebo omezené davy nakopírované znovu a znovu, což působilo uměle."*²⁵

Program MASSIVE, ale s animovanými postavami zacházel jinak. Každá postava měla soubor smyslových čidel, aby mohla reagovat autonomně na svoje okolí. Tato čidla zahrnovala zrak, sluch i hmat. Postavy, které Regelous nazýval agenty, tak reagovaly na impulzy kolem sebe a dokázaly na ně samy reagovat. Pokud se na 3D postavu elfa řítíl rozzuřený skřet, dokázal si uvědomit, že má v ruce sekyru a sám bez dalšího pokynu se bránit.

Díky tomuto softwaru bylo možné jednoduše „agenty“ namnožit a vytvořit z nich armády. Jackson si ale musel uvědomovat rozdíl mezi skutečnými postavami a digitálními namnoženými těly. Pro dosažení pocitu velké masy lidí, použil tento efekt na začátku bitvy ve velkých celcích a pak během ní, kdy se kamera vznáší nad bojištěm a ukazuje bojující těla. Tyto celky jsou ale méně časté, skutečnou náplní bitev jsou záběry na konkrétní bojující postavy. Vždy je těchto záběrů několik za sebou, různé velikosti od výrazů vojáků, po útočící zbraně. Celky tak fungují jako ukázání masy a síly, jako dramatický prvek uvědomění si energie

²⁴ MASSIVE - Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment

²⁵ KEIL, Charlie, WHISSEL Kristen. Editing and Special/Visual Effects, 1. Vyd. 2016. I.B. Tauris & Co Ltd. ISBN: 9781784536978. Str. 205, volně přeloženo

boje. Proto, i po sedmnácti letech, kdy se filmové efekty zase posunuly dál, působí bitvy v Pánovi prstenů nadčasově a důvěryhodně.

Dalším důvodem, proč se Pán prstenů stal milníkem ve filmových efektech (podobný milník znamenal i film King Kong v roce 1933) bylo použití nové technologie Motion Picture. Na reálného herce se upevní body, tzv. retroflexivní markery, pomocí nichž se v softwaru spojí s vytvořenou 3D postavou, a ta se tak pohybuje stejně jako herec. Takto byla vytvořena postava Gluma. Ve třetím díle Návrat krále, se v prologu Glum postupně proměňuje z hobita na podivnou kreaturu. Díky této scéně můžeme porovnat, jak by vypadal Glum vytvořený pomocí masky, jako v raných Jacksonových filmech. Jeho vzhled by byl děsivější, zároveň ale pohyby skutečného herce by nebyly tak slizké a lehké, jako v počítačové animaci. (Obr. 19 a 20)

Původně se plánovalo, že celá trilogie Pána prstenů bude obsahovat dohromady 1000 trikových záběrů, ale díky navyšování rozpočtu nadšenými producenty jich nakonec ve Společenstvu prstenu napočítáme přes 500, ve Dvou věžích dokonce 800 a v Návratu krále již trikové scény představují 1300 záběrů.

Rozpočet je vždy určující pro Jacksonovy filmy. Od něho se odvíjelo množství masek nebo efektů a zároveň i píle s jakou vytvářel detaily. V Pánovi prstenů je většina magický efektů vytvořena přímo při natáčení. Například ve scéně, kdy vznešená elfí královna Galadriel shlíží na návštěvníky své říše, Jackson nastavil za kamery několik desítek malých žároviček, aby dosáhl nadpozemského pohledu jejich očí. V Hobitovi nebo King Kongovi se všechny tyto detaily řeší až v postprodukcí, stejně jako barva a atmosféra celé scény, která nemá s realitou diváka nic společného. (Obr. 21)

V posledních Jacksonových filmech, byl mezi diváky vždy rozpor, o množství a důležitost jakou přikládá filmovým efektům. On ale nikdy v digitálních technologiích neviděl žádné zápory – vždy to byla možnost posunout vyprávění jeho fantazie na další úroveň. Proto obdivoval nové digitální kamery RED One, které natáčí ve 4K rozlišení, a jsou schopny zaznamenat 48 framů za sekundu. V roce 2008 tak natočil krátkometrážní snímek Crossing the Line z první světové války, jen za účelem otestovat poprvé prototyp této kamery.

„Když už jsou jednou obrazy, zvuky a texty digitalizovány, je možné vše. Rozpor mezi tím, co bychom chtěli, aby pro nás médium udělalo, a tím, co je schopné udělat, skončil. Nebo je tento rozpor přinejmenším bezvýznamný.“²⁶

Trilogie Hobit, i když se odehrává ve stejném prostředí jako Pán prstenů, má výrazně odlišnou estetiku celého příběhu. Zprv jde o atmosféru, která se mění, když je poměr skutečného a digitálního výrazně nevyrovnaný. Záběry, které byly v Pánovi prstenů natočeny se skutečnými herci, zde nahrazují animace. To zásadně ovlivňuje pocit, který divák z těchto postav má. Například je rozdíl, mezi latexovými skřetími maskami Pána prstenů a mezi digitálními skřety v Hobitovi.

Díky viditelnému spojení se skutečným světem diváka, má je navozen pocit děsu díky dvěma faktům. Zprv prvky, které divák zná ze svého okolí, může identifikovat i na maskách. Zadruhé je tu princip chyby, nedokonalosti. Původní skřetí masky jsou poskládány z různých částí zvířat – prasečí nosy, vlčí špičáky, nebo jen oči, které jsou stejné jako lidské, jen znetvořené barevnou žlutou duhovkou. Ale každé toto oko je jiné, protože nikdy se manuální prací, při tvorbě masek nedají vytvořit dvě stejné.

Digitální skřeti tuto podobnost se skutečností ztrácí, a tím mizí i jejich děs. Díky počítačové tvorbě jejich vzhledu, je zde zprv možnost kopírování a to nejen jejich částí jako oči, ale třeba struktury jejich pokožky. Masky v Pánovi prstenů jsou tak děsivé proto, že zde je jistota struktury, kterou ucítíme, šáhneme-li si na ni. U digitálních masek se tento pocit nikdy nedostaví. (obr 22)

Profesor Mark Lycette z Melbourne's RMIT University of digital design popisuje působení digitálních efektů: *„CGI je dnes až moc čisté. I když jsou filmy špinavé a drsné, není to opravdové. Člověk ví, co je reálná špína a je velmi jednoduché rozpoznat náhražky.“²⁷*

Jackson sám ale tento rozdíl nevidí, jak naznačil v záznamu z natáčení filmu Hobit. Digitální skřety-orky, zde porovnává s maskami z Pána prstenů: *„...začal jsem používat méně skutečných orků a více digitálních, a mám z toho velkou radost. Dělam to, co jsem si přál dělat před 12 lety, kdy jsme neměli ani prostředky ani technologii, abychom to udělali pořádně. Takže myslím, že naši*

²⁶ MONACO, James. *Jak čist film*. Oxford University Press, Inc. 2000 ISBN 978-80-00-01410-4 str. 551

²⁷ LYCETTE Mark. Dostupné z: <http://www.smh.com.au/entertainment/movies/the-weta-effect-how-cgi-and-special-effects-saturation-is-ruining-movies-20150703-gi4kws.html>

orkové, jsou impozantní a strašliví v porovnání s tím, co jsme dělali v minulosti."²⁸

Je důležitý rozdíl, pokud digitální efekty jsou ve vyprávění jen něčím zdokonalujícím, nebo je-li film celý založen a natáčen se záměrem obrazové show. Častým výjevem v Pánovi prstenů i v Hobitovi jsou filmové bitvy, na kterých lze ukázat rozdíl v použitém množství digitálních záběrů. Rozdíl jde vidět v porovnání prvních šesti záběrů v začátku bitvy o Minas Tirith ve třetím díle Pána prstenů, a začátku bitvy Pěti armád v Hobitovi. (Obr. 23) V Pánovi prstenů se rozbíhají reálné koně, polocelky ukazují tváře bojovníků, které jsou divákovi známé. Scéna je rozzáběrována do pěti různých velikostí záběrů, kde v polodetailech divák poznává známé postavy, v celcích si uvědomuje početnost vojáků a v posledním leteckém záběru je dosaženo pocitu živé masy. V Hobitovi se naopak masa vrhá do boje naráz. Každá část záběru je přeplněna těly, které se pohybují, takže divák vnímá všechno a zároveň nic konkrétního. Záběry obličejů nebo detaily zde chybí. V Pánovi prstenů, mnohem více záleží na skladbě a na poměru skutečného a umělého. V Hobitovi se míhají jen nekonkrétní těla, se kterými se divák nijak nemůže ztotožnit.

Viggo Mortensen, herec, který ztvárnil v Pánovi prstenů Aragorna, po zhlédnutí nového filmu ze série Hobit, komentuje Jacksonovo přemrštěné používání CGI: *„Peter byl vždycky fanoušek do technologií, takže jakmile získal prostředky, a technologická evoluce začala nabírat obrátky, už se nikdy neohlédl zpět. Ve Společenstvu prstenu je sice digitálně vytvořená Roklinka a Mordor, ale je tam také určitá organická kvalita, herci hrají mezi sebou, jsou tam reálné scenerie. Druhý film se již začal nafukovat, a pak u třetího filmu už bylo opravdu příliš speciálních efektů. Bylo to grandiozní a tak dále, ale všechno, co bylo jemné a propracované na tom prvním filmu, se postupně v dalších ztratilo. Ted' s prvními dvěma díly Hobita to už dosahuje maxima. A já si myslel, že Peter určitě natočí něco stejně intimního jako Nebeská stvoření, ale pak udělal Pevné pouto – a já myslel, že to bude jeho skromnější film. Ale ten problém je, že ho udělal s rozpočtem 90 milionů dolarů. To měl být patnáctimilionový film. Speciální*

²⁸ *Production Diary: An Unexpected Journey Extended #9.* [online]. [vid 2012-23-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=4vqyzHwnEiY

efekty, ten džin se dostal z lampy ven, a má ho ve své moci. A myslím, že je šťastný..."²⁹

Neomezený rozpočet se stal největší zkáзой pro film King Kong. Skoro veškeré záběry získaly digitální úpravu a vznikaly pomocí klíčovacích technologií, což mělo paradoxně největší vliv na hereckou akci, kdy si herci museli většinu svého okolí neustále domýšlet. Nepřímo to pak vede k podobné herecké nepřirozenosti, kterou byl zatížen i původní snímek z roku 1933. Afektované pohledy, zamilované výrazy, prázdná gesta. Pokud herci neví, co divák vidí společně s nimi, neodhadnou kolik herecké exprese použít. Proto si můžeme všimnout, že klasický výraz Ann Darrow (Naomi Watts) je vytřeštěný pohled s pootevřenými ústy a Jackson používá osvědčené metody umocňování emocí jako klasickou hudbu, kamerové nájezdy na postavy a velké detaily očí.

Ian McKellen, který ztvárnil čaroděje Gandalfa v Pánovi prstenů a později mu byla napsána i tatáž role v Hobitovi, popisuje svůj zážitek z natáčení: *„Předstírat, že hrajete s dalšími třinácti lidmi, když jste sám, natahuje vaši hereckou schopnost k absolutním limitům. Vlastně jsem brečel. A pak jsem řekl nahlas: „toto není to, kvůli čemu jsem se stal hercem.“ Naneštěstí mikrofon byl zapnutý a celé studio to slyšelo.*"³⁰

Je snadné brát King Konga jako dno filmových dovedností Petera Jacksona. Svět džungle, starý New York, děsivá dinosauří monstra a především hlavní postava Konga, je vytvořeno pomocí CGI. (Obr. 24) Jackson tak nepřizpůsobuje efekty skutečnému světu, naopak to, co je ve filmu skutečné, přizpůsobuje světu digitálnímu. Tento přístup ani nepomohl příběhu, který byl sestaven ze starších filmových adaptací. Jackson, jakožto autor, do filmu nic originálního nekládá. Lze si ale povšimnout nápadné podobnosti vzhledu King Konga a staré masky mimozemšťana z Bad Taste. (Obr. 25)

Jistou nadějí, že Jackson ještě v sobě má kreativního tvůrce, je film Pevné pouto. Jackson zde mohl vytvořit fiktivní svět zcela digitálně, protože Susiino nebe

²⁹ The Telegraph. *Viggo Mortensen interview: Peter Jackson sacrificed subtlety for CGI*. [online]. [vid 2014-14-05]. Dostupné z: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/10826867/Viggo-Mortensen-interview-Peter-Jackson-sacrificed-subtlety-for-CGI.html>

³⁰ The Guardian. *The Hobbit's Gandalf almost proved a greenscreen too far for Ian McKellen*. [online]. [vid 2013-20-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2013/nov/20/the-hobbit-gandalf-ian-mckellen-almost-quit-acting>

uneslo tuto ne-realitu a mělo pouze úlohu zpodobnění jejích fantazií. (Obr. 26 – *je možné porovnat podobu se snovým světem ve filmu Nebeská stvoření, Obr. 16*) Zároveň paralelně s ním vytváří skutečný svět na zemi, plný detektivních a hororových scén, které u sebe drží energie Jacksonových raných filmů.

V dnešní době, kdy se zdá, že lze natočit cokoliv, jsou i filmové triky jistým způsobem omezením. Jsou omezeny svou uvěřitelností, se kterou Jackson i ve fantasy žánru musí stále počítat. Digitální efekty, věci vytvořené z mřížek a pixelů nemají hmotnost a pocit skutečného světa.

Obr. 10



Obr. 11



Obr. 12



Obr. 13



Obr. 14



Obr. 15



Obr. 16



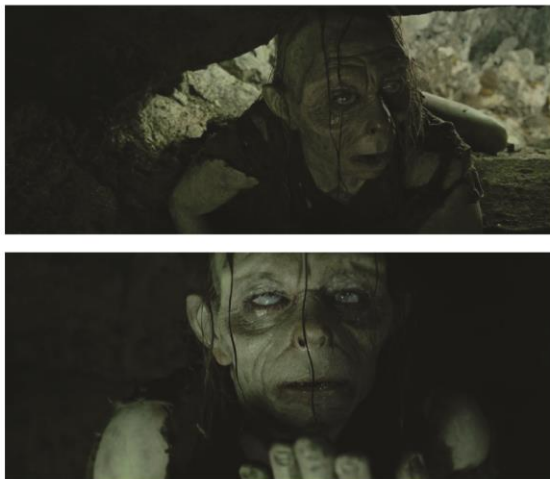
Obr. 17



Obr. 18



Obr. 19



Obr. 20



Obr. 21





Obr. č. 22

Zde můžeme vidět, jak působí masky a jak působí digitální efekty. Snímky na levé straně, jsou skřeti vytvořené make-up v Pánovi prstenů, skřeti na pravo jsou z Hobita. Z levých skřetů jde cítit děsivá osobnost, kdežto ty na pravo nejde brát vážně, protože si s nimi nijak nespojuji emoci děsu, kterou bych znala. Působí spíš jako z počítačové hry.



Obr. č. 23

Kvůli nižšímu rozpočtu musel Jackson v Pánov prstenů (nalevo) promýšlet a vybírat, které záběry jsou důležité pro natočení. V porovnání s Hobitem (napravo), kde prvních šest záběrů bitvy jsou jen neidentifikovatelné šmouhy hýbajících se těl, působí bitva v Pánovi prstenů čistěji, dramatičtěji, divákova pozornost je přesně vedena a není rozptylována množstvím postav.

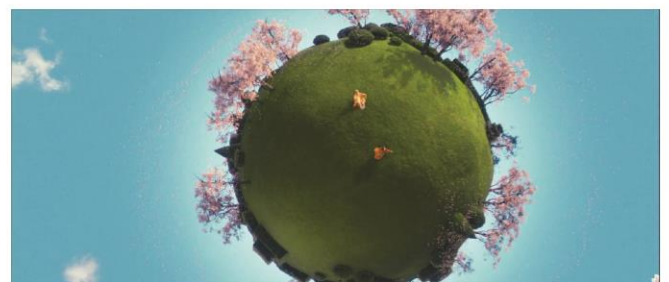
Obr. 24



Obr. 25



Obr. 26



8. Svět se změnil – Závěr

I amar prestar aen ³¹

Galadriel

V úvodu byl stanoven cíl analyzovat a zkoumat prvky, které si Jackson vytvořil pro svoje rané filmy, a jejich změnu v jeho pozdějších „velkých“ filmech. Jedním ze záměrů bylo najít důvod a způsob, jakým se vysoký rozpočet a vliv studií odrazil v jeho tvorbě.

Všeříkající je Jacksonova vlastní charakteristika: *„Moje koníčky a zájmy jsou úplně stejné, jako byly, když mi bylo 12 – jsou vlastně úplně nepozměněné. Nemám žádné hobby, které bych začal jako dospělý člověk. Všechno je pro mě jen pokračováním, rozšířením toho, co bylo předtím...“*³²

Podobně můžeme mluvit o Jacksonově přístupu k filmu. Jeho filmový styl, zahrnující míchání žánrů, širokoúhlé objektivy a monstra, který si defacto vytvořil, když mu bylo 12, se objevuje všech jeho filmech, vcelku nezměněn. Což je na jednu stranu obdivuhodné a někteří můžou tvrdit, že dokázal udržet svoji tvůrčí svobodu. Problém nastává tehdy, chceme-li Jacksona porovnat s ostatními filmaři. V ten moment jen těžko nacházíme zásadně výrazné autorské prvky. Což se vlastně odrazilo i v této práci.

Pro Jacksona bylo na počátku filmování koníčkem, radostí a především výzvou. Což je zásadní pojem, který ho poháněl dál ve zkoumání nových možností. To, co se v Jacksonových filmech opravdu mění, je technologie se kterou velkolepě pracuje. Pro něj jakýkoliv další technický vynález, ať už digitální kamery,

³¹ Přeloženo z elfštiny: „Svět se změnil.“

³² SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I. vyd. Austrálie, 2006 ISBN 13:978073227962 str. 394. Volně přeloženo.

software co vytváří armády nebo motion capture, je zásadní posun, který obohacuje jeho příběhy, dělá je lepšími. Plní si tím své dětské sny. Jackson je stále to dítě, které si dokáže hrát, jen s příchodem digitálních efektů dostal na jiné hračky.

Ve svých 20 letech přistupoval k filmu intuitivně a používal věci, které odpozoroval z filmů v kině. Ale stejně jak se z kluka stává muž, který se konečně ve svých 27 letech přestěhoval od rodičů, tak se z amatéra stává profesionál, který reaguje na svět okolo - poznává lidské emoce a snaží se je zahrnout do svého vyprávění. Což je jeden z posunů od *Bad Taste* k *Pevnému poutu*.

V úvodu, byla také položena teze, zda lze u Jacksona mluvit o konci jeho autorského přístupu s odkazem na film *King Kong*. Jackson přemýšlel o zfilmování *King Konga* od svých devíti let. Proto je zřejmé, že si většinu svého života představoval a vymýšlel jednotlivé obrazy, bez ohledu na výsledný celek. Tím ztratil odstup od filmované látky, a film se rozpadá právě v tom, že je postaven z krátkých, nenavazujících sekvencí. Tyto scény jsou navíc vykresleny filmovými klišé, které v předešlých filmech Jackson dokázal zpracovat pro dobro příběhu, ale zde nefungují, protože nejsou použity pro vyprávění, ale pouze k jakémusi dobarvení atmosféry. Film je vizuálně dokonalý, ale vnitřně prázdný.

Výsledek analýzy v této práci je tak jednoduchý. Jackson se nezměnil, změnil se pouze možnosti, které s dětskou nadšeností zkoumá a zkouší jimi vytvořit další ze svých dětských snů. A kvůli neomezenému rozpočtu nemá hranice, které by ho usměrňovaly, tak jako v *Bad Taste* nebo v *Pánovi prstenů*.

9. Seznam použité literatury a pramenů

ODIN, Roger. *Otázka amatéra v trojím prostoru natáčení a šíření*. Iluminace 3/2004

SIBLEY, Brian. *Peter Jackson: a film-maker's journey*. I. vyd. Austrálie, HarperCollinsPublisher, 2006 ISBN 13:978 0 7322 7962

SMRŽ, Karel. *Amatér točí hraný film*. I. vyd. V Praze: Československé filmové nakladatelství, 1948

PROCHÁZKA, Jiří. *Diplomová práce – „Prolog“ v rámci dramaturgie struktury díla*, FAMU. AMU. 2016

LEOTTA, Alfio. *Peter Jackson*. I vyd. 2015, Bloomsbury Academic ISBN: 9781623569488

CARRIÈRE, Jean-Caude. *Vyprávět příběh*. II. vyd. 1993 LA FEMIS. ISBN: 978-80-905624-2-4

SEBOLD, Alice. *Pevné pouto. Lovely Bones*. II. Vyd. 2002. Nakladatelství XYZ. ISBN 978-80-7388-088-0

KUČERA, Jan. *Kniha o filmu*. Československé filmové nakladatelství, 1946

KEIL, Charlie, WHISSEL Kristen. *Editing ans Special/Visual Effects*, 1. Vyd. 2016. I.B. Tauris & Co Ltd. ISBN: 9781784536978.

MONACO, James. *Jak číst film*. Oxford University Press, Inc. 2000 ISBN 978-80-00-01410-4

Deadline. *'The Revenant' D.P. Emmanuel Lubezki On Close-Ups With DiCaprio, Frozen Equipment & Improvising With Inarritu*. [online]. [vid 2015-23-12] Dostupné z: <http://deadline.com/2015/12/emmanuel-chivo-lubezki-revenant-cinematographer-interview-oscar-1201671835/>

LYCETTE Mark. Dostupné z: <http://www.smh.com.au/entertainment/movies/the-weta-effect-how-cgi-and-special-effects-saturation-is-ruining-movies-20150703-gi4kws.html>

Production Diary: An Unexpected Journey Extended #9. [online]. [vid 2012-23-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=4vqyzHwnEiY

The Telegraph. *Viggo Mortensen interview: Peter Jackson sacrificed subtlety for CGI.* [online]. [vid 2014-14-05]. Dostupné z: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/10826867/Viggo-Mortensen-interview-Peter-Jackson-sacrificed-subtlety-for-CGI.html>

The Guardian. *The Hobbit's Gandalf almost proved a greenscreen too far for Ian McKellen.* [online]. [vid 2013-20-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2013/nov/20/the-hobbit-gandalf-ian-mckellen-almost-quit-acting>

Screenrant.com. *'Lord of the Rings' Star Critiques 'The Hobbit' Films' Reliance on CGI.* [online]. [vid 2014-16-05]. Dostupné z: <http://screenrant.com/lord-rings-hobbit-viggo-mortensen-criticism-cgi/>