AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Katedra kamery

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Imerzivní film

Filip Marek

Vedoucí Práce: doc. Mgr. Antonín Weiser
Oponent Práce: Mga. Miloslav Holman
Datum obhajoby: 18.9.2017
Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Cinematography Department

BACHELOR'S THESIS

Immersive Cinema

Filip Marek

Thesis Advisor: doc. Mgr. Antonín Weiser
Examiner: Mga. Miloslav Holman
Date of thesis defense: 18.9.2017
Academic title granted: BcA.

Praha 2017

PROHLÁŠENÍ

"Prohlašuji, že předkládanou práci na téma "Imerzivní film" jsem zpracoval samostatně, na základně deklarované odborné literatury a případně další informačních zdrojů. Jejich úplný výčet uvádím v kapitole "Použitá literatura a informační zdroje". Prohlašuji rovněž, že v textu práce jsou veškeré citace, či názory z kterými jsem se ztotožnil nebo s nimi polemizuji zřetelně označeny, včetně označení zdroje či pramene, ze kterého jsem čerpal."

V Praze, dne ....

podpis diplomanta

Upozornění. Využití a společenské uplatnění výsledků bakalářské práce anebo jakékoliv nakládání s nimi je možné jen na základně licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Souhlasím s tím, aby moje bakalářská/magisterská práce byla půjčována k prezenčnímu studiu v Knihovně Akademie múzických umění v Praze.

…….
Podpis diplomanta

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

ABSTRAKT

Tato teoretická bakalářská práce má za cíl formálně a narativně analyzovat tzv. imerzivní film. Imerzivitu zkoumá prostřednictvím třech stěžejních elementů: obrazu, zvuku a tématu. Tyto kategorie jsou rozebírány na příkladu dvou vysoce "imerzivních" snímků, *Son of Saul* (rež. László Nemes) a *Gravity* (rež. Alfonso Cuarón). Jednotlivé vlastnosti těchto filmů překračují médium samotné a v divákovi vyvolávají fyzické reakce, čímž se liší od klasických kinematografických děl.

ABSTRACT

This theoretical bachelor thesis aims to analyze "immersive" film from formal and narrative perspective. Immersivity is discussed through three primary elements: image, sound and theme. These categories are exemplified on two highly "immersive" films, *Son of Saul* (dir. László Nemes) and *Gravity* (dir. Alfonso Cuarón). The specific aspects of these films are transgressing the film medium itself, evoking physical reactions in spectators and therefore becoming distinct from the "classically" shot films.

OBSAH

Úvod	**1**
Obrazové prostředky	**4**
Zvuk	**10**
Téma	**14**
Závěr	**18**
Seznam použitých zdrojů a literatury	**21**

ÚVOD

Přívlastek "imerzivní" bývá často spojován s technologiemi jako jsou počítačové hry, virtuální realita, promítání na osmihranou kostku - tzv. "infinity cube" nebo 3D projekce v jednoduchém kině. Všechny tyto prostředky mají společný cíl: snaží se dostat diváka do artificiálního prostoru a nechat ho prožít něco nereálného. Autor James Hyder ve svém článku "What is immersive"[1] popisuje jednoduchý princip, na kterém jsou tyto postupy většinou založeny: úspěšné navození iluze závisí na ošálení několika participantových smyslů - především zraku a sluchu, a zároveň eliminaci či potlačení jakýchkoliv okolních vlivů, které by iluzi mohly narušit. Hyder se také zaměřuje na okolnosti, které ovlivňují uvěřitelnost evokovaného prostoru - jsou to především: zachování perspektivy, vytvoření 3D prostoru pomocí stereoskopie a snaha obsáhnout divákův zorný úhel.

Zmíněné přístupy si přirozeněji spojujeme se současnými digitálními technologiemi, záměr aktivovat diváka má ale kořeny již v dřívějších dobách. Za první pokus by se dala považovat například technologie CINERAMA[2] s prvopočátky v padesátých letech (první kino ji využilo v roce 1952), která využívá 3 projektory promítající obraz na velké zaoblené plátno a spojující tak film do jednoho dlouhého pásu o zorném uhlu přibližně 146°. Dalším příkladem by mohl být formát VistaVision[3] (první kino v roce 1954), který pracoval s principem otočení (film se pohybuje horizontálně, nikoli vertikálně, tudíž může

[1] HYDER James, "What is immersive", (2009), http://www.lfexaminer.com/20090522a.htm

[2] Ibid.

[3] Ibid.

obsáhnout víc perforačních tvorů). Tento princip si pak převzal formát IMAX, který 35mm film zaměnil za 70mm materiál.
V této bakalářské práci bych se rád zaměřil na onen "imerzivní" efekt ve vztahu k filmovým dílům, a to konkrétně skrze rozdíly a spojnice mezi filmy *Gravity* a *Son of Saul*. Na první pohled se tyto filmy zdají být svou podstatou, tématem, ale i přístupem naprosto odlišné, přesto je ale spojuje podobný princip. Oba filmy totiž často navozují pocity jako jsou závrať, úzkost nebo bolení hlavy, a tím tedy narušují jakousi pomyslnou linku mezi plátnem a divákem v kinosále, a bezprostředně ovlivňují vědomí nebo dokonce fyzické pochody člověka. Rád bych se zabýval způsobem, jakým jsou tyto filmy konstruovány a zda-li se jejich dopad týká především způsobu vyprávění, tématu nebo audiovizuálních principů. Na jedné straně stojí technologicky velmi náročně zpracovaný snímek *Gravity*, který vypráví příběh posádky uvízlé na oběžné dráze a při jehož realizaci bylo nutné v podstatě vynaleznout celou řadu postupů a technologií, jakými bude film zachycen a později zpracováván. Zde je důležité zmínit, jak podstatnou část hraje u *Gravity* typ samotné reprodukce. Film byl totiž vytvářen již od prvotního okamžiku se záměrem formátu 3D IMAX. Pro účely rozboru filmu v této práci bude sloužit právě a jedině tento formát, vzhledem k vlastnostem, které ve 2D formátu absentují, případně nemají potenciál diskutovanou "imerzivitu" vyvolat.

Na druhé straně film *Son of Saul* pracuje s divákem naprosto odlišným způsobem, který záměrně není založený na digitálních technologiích, či složité postprodukci. Příběh z prostředí koncentračního tábora zachycuje osud jednoho člena Sonderkommanda (vězňové donucení odklízet mrtvá těla z plynových komor) a "imerzivitu" nastoluje čistě pomocí kamerových, zvukových a tématických prostředků. Právě tyto jednotlivé kategorie by měly sloužit i jako základní témata dělící mou práci na tři kapitoly. První z nich jsou obrazové prostředky, tedy samotný způsob zachycení akce, ale také využití pohybů a princip snímání obrazu. Tuto kapitolu považuji za velmi důležitou, především kvůli tomu, že oba filmy jsou svým obrazem velice agresivní vůči divákovi. Stejně tak agresivní nebo extrémně pasivní je také zvuk, kterému je věnována

druhá kapitola práce. Považuji za stěžejní věnovat se zvukové dramaturgii a obecně přístupu, jakým nám zvuková dramaturgie záměrně něco skrývá nebo naopak jestli zvětšuje prostorovost filmu. Jak *Gravity*, tak *Son of Saul* jsou navíc svým přístupem ke zvukové složce naprosto výjimečné vzhledem ke "klasickému" kinematografickému směru. Práci uzavře kapitola věnující se popsání obou filmů z hlediska jejich témat a narativu, a také zkoumání možnosti, zda je divákova aktivace způsobena například čistě jeho přítomností v prostředích, které jsou pro něj neznámá. Případnou další diskutovanou okolností bude i samotné téma filmů: oba se totiž věnují hrozbě smrti, která je filmem poháněna a divák je nucen většinu času sledovat snahu hlavních postav o přežití.

Tato bakalářská práce si celkově klade za cíl popsat prostředky, za pomocí kterých se film stává "imerzivním" a tím pádem začíná konečně naplno - i když někdy až nepříjemně - splňovat základní premisu, se kterou samotný filmový obor vznikl: tedy přenášet diváky do nových světů, nechat je vcítit se do prožitků zobrazených postav a obecně je aktivně zapojit do emocionálního prožitku bez ohledu na jejich aktuální psychický stav a prostředí, ve kterém se nacházejí.

Obrazové prostředky

"Zkušenost člověka vězněného v koncentračním táboře byla založena na omezení a absenci informací. Nikdo nemohl příliš vědět nebo vidět. Takže jak to zobrazit?," [4]

uvádí Lászlo Nemes, režisér filmu *Son of Saul* v jednom z rozhovorů pro server The Guardian a v podstatě tím zjednodušeně popisuje základní přístup k obrazové složce jeho filmu. Tento princip je primárně založen na neustálém sledování hlavní postavy Saula, který je komponován do středu obrazu. Odpovídá tomu i zvolený formát Academy Ratio 1.37, který často ořezává obraz na pouhý obličej hlavního herce a všechno ostatní se odehrává mimo kompozici. Kamera se nikdy nerozhoduje sama za sebe, ale je pouze nástrojem, který se snaží zachytit nedostatek informací, zmatek a odtržení od reálného světa. Skoro dva roky tvůrci diskutovali[5] vizuální prostředky, za pomocí kterých by se co nejvěrněji mohli přiblížit realitě koncentračních táborů a zároveň uvažovali, jak příběh znázornit naturalisticky a bez stylizace, která by mohla ohrozit věrohodnost filmu. Kameraman filmu Mathias Erdely uvádí[6], že jedním z klíčových výchozích bodů v přístupu k obrazové stránce filmu bylo využití reálných praktických světel. Film byl tedy svícen pouze umělými zdroji strategicky umístěnými tak, aby korespondovaly s pohyby herců a kamery. Jako reálné světelné zdroje většinou posloužily pouze dobové wolframové žárovky různě rozptýlené přes povrch stropů, stěn a mléčné sklo praktických lamp, v exteriérech se pak pracovalo čistě s odraženým přirozeným světlem. Tento přístup souvisí také s pohybem kamery, která se často otáčí okolo své

[4] PULVER Andrew, Review of Son of Saul, (2016), https://www.theguardian.com/film/2016/apr/14/laszlo-nemes-i-didnt-want-son-of-saul-to-tell-the-story-of-survival
[5] DP/30: The Oral History of Hollywood, Interview with Lászó Nemes & Mátyás Erdélly, (2015), https://www.youtube.com/watch?v=yVswYKyEjpc&t=1543s
[6] Arrichannel, Interview with Mátyás Erdélly, (2015) https://www.youtube.com/watch?v=kTBKZUHsFbk&t=327s

osy a v podstatě "vidí" na všechny strany. Pokud by autoři využívali stylizované svícení, film by na sebe mohl v rámci estetické kvality strhávat přílišnou pozornost a neustále diváka upozorňovat: *"Sleduješ pouze film, celé je to fikce."*

Dalším ze zásadních prvků obrazové stránky filmu je natáčení na filmový materiál, což režisér Nemes označoval[7] za neodmyslitelnou podmínku pro vznik filmu již od samého začátku scénáře. Dokonce se zmínil, že pokud by film na materiál nemohl být natáčen, natáčení by se neuskutečnilo. Filmová surovina byla zpracovávána chemickým procesem a promítalo se z barevné kopie. Autoři se záměrně rozhodli vyhnout digitálnímu intermediátu, který by mohl poškodit kýžený estetický efekt. Film tak dostal jakýsi archaický charakter a navozuje pocit, že byl natočen před několika desítkami let. Těmito cestami technologického omezení dosahují autoři jistého uceleného stylu, avšak v důsledku je důležité soustředit se na celkové vyznění, aby se samotné omezení nestalo pouhou manýrou stojící mimo film a nenarušovalo divákův zážitek. V rámci celého filmu dochází v několika momentech k přerušení divákovy pozornosti především díky malé hloubce ostrosti, která je mnohdy tak malá, že často nebylo možné dramatické pohyby kamery technicky zaostřit. V rámci jedné z masterclass na festivalu v Sarajevu Lászlo Nemes uvádí[8], že hlavním problémem současné kinematografie je snaha filmařů zobrazovat co nejvíce a tím mít co největší dopad na diváka. Dle Lászlova principu však tato metoda funguje naprosto obráceně, jelikož zobrazovat méně znamená aktivovat diváka mentálně. Pokud by tedy film zobrazoval jevy pouze informačně a přes ně se snažil přenést emoce, omezil by se čistě na faktickou doslovnost, která končí tam, kde končí kompozice. Tím, že László omezuje divákův vhled prostředky jako jsou velikost formátu, hloubka ostrosti a princip sledování hlavní postavy, aktivuje tak jeho emoční mozkový proces. Jediné omezení pak představuje míra divákovy představivosti. O tomto principu se vyjadřuje Francey Russell v eseji "On the Ethics of Representation":

[7] Arrichannel, Interview with Mátyás Erdélly, (2015) https://www.youtube.com/watch?v=kTBKZUHsFbk&t=327s
[8] SCHORY Noemi, Interview at Sarajevo Film Fesstival with László Nemes & Clara Royer https://www.youtube.com/watch?v=-QRpNhFnNZw

"Kamera zůstává na jeho [Saulově] obličeji, který se zdá být vytesaným z drsného kamene a naklání se mírně dopředu, jakoby se chtěla danému světu přiblížit, jen aby ho nemusela vnímat. Tento efekt pojící nás se Saulem je založen na faktu, že nemáme nikdy chvilku klidu, ani prostor na nadechnutí; nikdy se nám nedostává privilegia výšky nebo dálky, které by nám zaručily pohled na celek a tím pádem i pocit odtrženosti. Připoutáním k tomuto jedinci znamená, že ve většině scén jsou horory tohoto světa odepřeny našemu zraku. Nikdy se přímo nedíváme na hromadu těl, naopak zůstávají v periferním poli, neostré, ale přesto velice urputné. Tím, že nám Nemes nedovoluje se dívat, naznačuje, že ani Saul se už nedívá a už nadále skutečně nic nezaznamenává." [9]

Všechny výše zmíněné postupy jsou naprosto odlišné od přístupu, které zvolili tvůrci filmu *Gravity*. Ti naopak pracovali s naprosto detailními a proostřenými širokými scénami a tím divákovi umožnili sledovat, co si sám zvolí. Faktická doslovnost je tu však záměrem, jelikož právě ona nese emoci, nebo spíše diváka fascinuje stavem, který mu dovoluje prožít. V úvodu filmu vidíme planetu Zemi a zvětšující se bod, který se postupně změní v raketoplán Explorer. Divák prvně vnímá 2D obraz s planetou Zemí a nekonečným vesmírem, ale po chvíli se k němu pomalu začne přibližovat prostorový objekt, který s narůstající velikostí donutí diváka upravit své vnímání na 3D prostředí, ve kterém si po určitém čase začne uvědomovat svoji přítomnost. Kamerový pohyb prostorem se snaží vyvolat pocit, že jsme také součásti vesmírné posádky. Tento efekt je vyvolán nejen podobností pohybu, kterým se kosmonauti pohybují kolem nás, ale také samovolným přístupem kamery, která je skoro v neustálém pohybu. Pokud by totiž déle setrvala na jednom

[9] RUSSELL Francey, Images to Work With: On the Ethics of Representation in "Son of Saul", (2016), https://lareviewofbooks.org/article/images-to-work-with-on-ethics-of-representation-in-son-of-saul

místě, obraz by po čase začal působit staticky a divák by tak zanedbal důležitost pohybu prostorem.

První rozrušení plynulosti pohybu přichází ve chvíli, kdy do obrazu přiletí kousek trosek - v tento moment začne kamera dramaticky poletovat prostorem, objekty se stávají často jen pouhým obrysem, divák ztrácí schopnost kamkoliv zaostřit a sledovat velké množství jevů odehrávajících se najednou. V rámci probíhajícího děje se umocňuje pocit napětí, jelikož kamera rotuje dokola stejně jako rotuje hlavní postava. Kombinace těchto efektů může v divákovi navodit tzv. kinetózu neboli nemoc z pohybu, která je obecně známá již od prvních mořeplavců jako tzv. "mořská nemoc". V případě mořeplavců se však vždy jednalo o jev vnímaný vnitřním uchem, které informaci o pohybu přenáší do mozku. V mozku se však tato informace neshoduje s tím, co vnímá optický aparát lidského oka. V dnešních dobách se začala projevovat i nemoc vznikající obráceným principem, její působení popisuje Arthur Ian Mallinson ve své disertační práci:

"Jako příklad můžeme uvést vizuální iluzi pohybu (např. sledování 3D filmu), která je vestibulárním systémem přehlížena, jelikož systém signalizuje, že iluze pohybu je umělá a není na ní tedy třeba reagovat. V případě absence naprosto spolehlivé informace od vestibulárního systému je aktivována dogmatická závislost na vizuální informaci tak, aby byla udržena rovnováha těla, takže pacienti s vestibulárními poruchami se mnohem více upínají na vizuální vjemy (Redfern et al, 2001). V případě 3D filmů může "strategie vizuální preference" vyvolat "správnou" odpověď na vnímaný pohyb a tím pádem vyvolat průvodní autonomické odezvy."[10]

[10] MALLISON Ian Arthur, Visual Vestibular Mismatch: A poorly understood presentation of balance system disease, (2011), http://art.mallinson.ca/docs/Visual-Vestibular-Mismatch.pdf

Příznaky kinetózy jsou bolení hlavy, závrať nebo vyčerpání; jsou to stejné pocity, které člověk prožívá převážně při dramatických sekvencích filmu *Gravity*. Podobný jev se objevuje i ve filmu režiséra Daniela Myricka a Eduardo Sancheze *The Blair Witch Project*. Film je z větší části natočený na malou ruční kameru, která je stále držena v ruce a simuluje tedy veškerý třas a pohyb, který hlavní postavy vytváří. Postavy ve filmu často utíkají a při promítání na velkém plátně můžou u diváků vyvolat podobné symptomy jako film *Gravity*. Dalším příkladem může být i úvodní scéna z filmu *Saving Private Ryan* režiséra Stevena Spielberga. Sekvence zobrazuje vylodění v Normandii, kdy se tisíce vojáku snaží dostat přes první německou linii. Kameraman Janusz Kaminski využívá stejně jako *The Blair Witch Project* efekt "ruční kamery", který docílil uchycením kamery na vačkové hřídeli, která má možnost se prudce pohybovat v horizontálním směru. Kromě této mechanické úpravy úchytu kamery pro podpoření efektu navíc autoři pracovali se snížením expoziční doby. Díky tomuto postupu se obraz zaostří a dynamika pohybů je ještě viditelnější.

Dalším ze zásadních prvků obrazové skladby ve dvou hlavních rozebíraných filmech je přístup k vyprávění příběhu skrze hlavní postavu. Subjektivita *Son of Saul* je protikladem k objektivnímu snímaní *Gravity*, které využívá jediné odbočky, a to k principu "first person view" známého z počítačových her. Jedná se o sledování děje očima hlavní postavy, nejedná se pouze o tzn. subjektivní pohled bez absence těla, ale v podstatě vidíme vše, co vidí doktorka Ryan Stone. Scéna, která s tímto efektem pracuje, přichází v momentu, kdy je doktorka vržena do vesmíru a pomalu rotuje do nekonečna. Kamera se přibližuje do extrémního detailu oka a poté jemně uhne a v podstatě se stane jejím zrakem. Tento prvek má dle mého názoru za následek úpadek naší pozornosti, která byla do této chvíle věnována pocitu sounáležitosti s posádkou, jelikož se nyní stáváme postavou filmu, který sledujeme. Zde tedy dochází k divákovu odpojení od děje, což může být způsobené i nezvyklým stylem zobrazení subjektivizace: divák není zvyklý stávat se postavou, přichází tak o možnost sledovat obličej, který na něj přenáší emoce.

Podobný princip otevírá také film *Enter the Void* Gaspara Noého. Využití "first person view" je však opodstatněné hlavně z hlediska syžetu. Objevuje se totiž jen na začátku filmu a to pouze do chvíle, kdy je postava zastřelena v jednom tokijském klubu. Následně se z diváka "stává" poletující duše, která se samovolně pohybuje prostorem. V *Enter the Void* je tento přístup tedy obsažen již v základní struktuře filmu. V *Gravity* se tento nástroj jeví spíše jako "zábavný" efekt, který má divákovi trochu přímočaře předkládat pocity, které zažívá postava doktorky Ryan Stone.

Jedním z klasicky známých podvědomých kompozičních přístupů je vnímaní uspořádání scény dle gravitačních zákonů, tedy co je v horní části obrazu je v podstatě "nahoře" i v reálném světe a ve spodní části je většinou zem. Divák obecně chápe, kdy je obraz převrácený. Ve vesmíru však žádná zem není, a proto se tvůrci filmu *Gravity* rozhodli kompozice uvolnit v jejich rotacích a nezaměřovat se na to, aby obličej byl vždy orientovaný očima nahoru. I toto je jeden z elementů, který člověku způsobuje závrať: stále si totiž uvědomujeme, že sledujeme obraz, který je převrácený.

ZVUK

"Zorné pole může být limitováno záběrováním, ale to neplatí pro sluch,"[11]

píše ve své práci Teréz Vincze a odkazuje se k Michel Cionovy, která se zabývá tzn. offscreen a onscreen zvukem. Ve své knize *Audio-Vision: Sound on Screen* popisuje akustické vnímání zvuku, které je spojeno s absencí vizuálního podnětu. Pokud divák sleduje obraz a spojuje si jej s doléhajícím zvukem, dostane se do roviny pasivního vnímání, čili nerozšiřuje své představy o prostoru nacházejícího se mimo frame (the image). V podstatě je tedy odkázán čistě na podněty a příběhové linie, které jsou mu předkládány, nerozporuje žádné ze zachycených faktů a ani si sám nedomýšlí, co není v obraze přímo zabíráno.

V jedné z úvodních scén filmu *Son of Saul* Saul a ostatní členové Sonderkommanda pomáhají v plynových komorách. Jako diváci vidíme jen mlžné prostředí plné různých druhů bouchání, šustění oblečení a německého monologu, což je následováno ostrým bouchnutím velkých železných dveří. Saul se snaží zvuky neregistrovat, jsou tedy trochu zastřené a ztišené. Gradace přichází, když ho zavolají, aby šel hlídat dveře --zvuky se začínají umocňovat. Diváci mají možnost vidět pouze Saulův obličej a imaginace s neustálou otázkou "Co se děje za těmito dveřmi?" nás emočně vtahuje hlouběji. *Son of Saul* si tedy ukládá zásadní cíl: rozšířit prostor mimo rám obrazu. Divák prochází filmem a registruje pouze kusovité vizuální informace, nikdy se mu nedostane celkového pohledu na situaci uvnitř koncentračního tábora. Většina prostoru musí být tedy popisována skrze dvě roviny zvuku, na

[11] VINCZE Teréz, The Phenomenology of Trauma. Sound and Haptic Sensuality in *Son of Saul, (2017), http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C13/film13-07.pdf*

které Teréz Vincze dobře poukazuje přes Chionovu teorii[12] o aktivní a pasivním mimorámovém zvuku. Aktivní zvuk je chápán jako zvuk náležící věcem, které nemají dlouhé trvání: těmito jsou všechny možné nárazy, hlasy, ševelení, bouchání. Tento typ diváky neustále nutí si pokládat otázku, o jaký zvuk se jedná, z jakého zdroje vychází, čili nás neustále aktivuje, udržuje naši pozornost a napětí. Pokud si zvuk spojíme s obrazem, dokážeme si vytvořit celistvou představu o prostoru a vizuální informace se společně se zvukem uzavře. Pokud se však nespojí, kupí se nám zvukové podněty, které nás v případě *Son of Saul* záměrně obklopují ve skoro až agresivní kadenci. Na druhou stranu pasivní zvuk nás nenutí hledat zvukový podnět a také udržuje stabilitu obrazu. Dle Chiona[13] je tato poslední vlastnost relevantní především v případech scén, které jsou vyprávěny z více úhlů a tím pádem nejsou tak dynamické. Divák není dezorientovaný, protože má veškeré podněty propojené souvislým zvukem. Dle mého názoru však László Nemes prolíná oba přístupy dohromady a agresivně útočí jak pasivním, tak aktivním přístupem na diváka.

"Naše tělo reaguje fyzicky na zvuk: je jím ovlivňován krevní oběh, odpor kůže, napětí ve svalech a dýchání. Navíc, i když jsme schopni tvořit zvuky, nemůžeme už vytvářet světlo. Takže světlo se nám zdá být relativně externím, objektivním a nezhmotnitelným, kdežto zvuk je v nás a osobní."[14]

píše ve své diplomové práci Terez Vincze, který se odkazuje na teorie Edwarda Branigana o vnímání zvuku z knih *Sound, Epistemology, Film*, *In Film Theory and Philosophy* a *Soundtrack in Mind. Projections vol. 4.*

Zvuk v *Son of Saul* se tedy snaží primárně rozšiřovat prostor, který vymezuje obraz, v případě *Gravity* se tvůrci snaží věrně kopírovat prostředí, ve kterém se kosmonauti pohybují. Díky absenci vzduchu se ve vesmíru zvuk nijak nešíří,

[12] VINCZE Teréz, The Phenomenology of Trauma. Sound and Haptic Sensuality in *Son of Saul, (2017), http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C13/film13-07.pdf*
[13] Ibid.
[14] Ibid.

postavy obklopuje jen všudy prostupující ticho. Glenn Freemantle, zvukový mistr filmu *Gravity* se rozhodl implementovat zvuky, které vznikají při manipulaci a dotyku kosmonautů.[15] Jedná se totiž o jediné slyšitelné zvuky, které jsou vnímatelné mimo vlastní dech a tlukot srdce. Zvuk byl nahráván na několik mikrofonů umístěných ve skafandrech a zachycoval především vibrace, které oblek přenáší; tyto vibrace jsou tedy kromě slyšitelných hlasů jediným zachyceným zvukem.[16] *Gravity* začíná úvodním záběrem v naprostém tichu, ze kterého postupně začínají prostupovat hlasy deformované radiovým přenosem, utlumené rány a vibrace. Zvukový prostor je navíc dotvářen posouváním jednotlivých zvuků vzhledem k jejich pozici; nejedná se však jen o pozici v obraze, ale v celém prostoru okolo nás. Pokud postava mluví a poletuje v prostoru za námi, slyšíme její hlas ze "zadní" části obrazu. Výše zmíněné techniky mají za úkol dát divákovi zapomenout, že sedí v sále kina a ukotvit ho v prostoru mezi ostatními kosmonauty. Hudební složka je zpracována trochu přímočařejší cestou: často nám totiž předkládá emoce, které nebývají v protikladu s akcí v obraze. Například v situaci, kdy je doktorka Ryan Stone odvržena do vesmíru, je dramatická hudba jediným zvukem v obraze, až do momentu, kdy se kamera dostane do její přílby a zvukovou dynamiku převezme její vlastní dýchání.

Hudební složka v *Gravity* tedy ve většině případů jen podporuje emoce, které na nás mají z plátna dopadat. Když Matt Kowalski, druhá hlavní postava filmu, pronese, že "ten pohled na Zemi se nedá prostě přebít" (gravity film : 0:08:0), hudba s melancholickými tóny, která tuto repliku provází si skoro až vyžaduje od diváka projevení sentimentu. Skladatel Steven Price se nechal slyšet, že hlavní inspirací pro jeho tvorbu byl pohyb kamery, která se vznáší prostorem - komponoval tedy tak, aby zvuky a hudba jednaly podobně. Price také mluví[17] o

[15] BISHOP Bryan, Intrview with sound designer Glenn Freemantle, (2013), https://www.theverge.com/2013/10/10/4822482/the-sound-design-of-gravity-glenn-freemantle-skip-lievsay
[16] COLEMAN Michael, The Sound of Gravity, (2013), https://www.youtube.com/watch?v=bujNUvMous4&t=95s
[17] The More we Know, Behind The Scenes Of The Oscar Nominated 'Gravity' Score, (2014), https://www.youtube.com/watch?v=BkHvmZ4ULAc

tzn. morfování zvuku, kde na začátku pracuje se specifickým zvukem, kterým je například violoncello. S dramatickým pohybem kamery se zvuk lineárně morfuje v jiný zvuk, plynule se s z něho stává například něco syntetického. Tímto způsobem se prostorem míchá několik vrstev, které tvoří konečnou kompozici. Struktura se tedy odvíjí od navození podobného stavu, jaký prožívá hlavní postava. Sám Price uvádí[18], že pokud si nikdy nebyl jistý, jakým směrem pokračovat, inspiroval se obličejem Sandry Bullock.

Jeden ze zvukových principů filmu *Gravity* se prolíná i do tématu filmu: je jím ticho. Na jedné straně stojí technické ticho jako stavební prvek zvukové kompozice, která právě vynecháním veškeré stopy zhmotní prostor vesmíru. Často se objevuje moment, kdy gradace zvuku a hudby je skoro až neúnosná, aby pak upadla do naprostého ticha. Tvůrci nám tak dávají najevo, že stejně neúnosná může být právě absence čehokoliv slyšitelného. Jedním z příkladů takového postupu je gradování příchodu Matta Kowalskiho, který v jedné ze scén otevírá dveře, aby se dostal na ruský modul Sojuz. (gravity film : 1:02:35) Po otevření dveří se zvuk propadne do prázdna, vesmír doslova "vysaje" veškerý zvuk. Jediným vjemem zůstává pískání v uších, které je slyšitelné jako doposud nikdy. Formálně velice výrazný prvek má však kořeny v samotné příběhu - doktorka v jednom ze svých monologů prohlašuje, že právě ono ticho je to, co se jí "tady nahoře líbí nejvíce". (gravity film : 0:08:30) Postupně však zjišťuje, že díky tichu si uvědomuje své odtržení od civilizace: veškerou komunikaci rozděluje propast ticha.

[18] The More we Know, Behind The Scenes Of The Oscar Nominated 'Gravity' Score, (2014), https://www.youtube.com/watch?v=BkHvmZ4ULAc

TÉMA / NARATIV

Auschwitz, říjen 1944. Režisér Laszlo Nemes si zvolil netradiční postavu, kterou je Saul Auslander, jeden z členů tzn. Sonderkommanda. Jejich úkolem bylo odklízení Židů, kteří byli posláni na smrt do plynových komor. Sundavali z nich oblečení, vytírali podlahu a odklízeli mrtvoly do masových hrobů. Konali tak do té doby, než byli sami posláni do jedné z komor. Jednalo se tak o postavy vytržené z reálného světa, byl jim vyměřen určitý čas, během kterého otupěli. Režisér v několika rozhovorech uvádí fascinaci těmito postavami, v jednom z nich pro web *The Guardian* říká:

"Říkal jsem si, že tito lidé jsou jako stíny pohybující se mezi životem a smrtí, chyceni mezi obětmi a pachateli, ale zároveň byli také sami oběťmi. Jejich smrt jen trvala po dobu několika měsíců." [19]

Saul je tedy postavou, která je pro diváka absolutně nepřístupná, uzavřená ve své lhostejnosti. Z jeho obličeje nedokážeme rozeznat téměř žádnou emoci. Veškerá komunikace se omezila pouze na neurčité skřeky, zvuky a několikero jazyků míchající se přes sebe. Z absolutního prázdna vytrhne Saula objevení kluka, který zázrakem přežil uzavření v plynové komoře. SS se ho ale rozhodne usmrtit podruhé a přihlížející člen Sonderkommanda zjistí, že se jedná o jeho údajného syna.

Lászlo si odpověď o uvěřitelnosti celé situace nechává pro sebe. Situace se tedy spíše jeví jako zbytek poslední naděje, kterou si sám Saul vsugeroval. Akceptovat Lászlovu hru se může zdát velmi těžké a to především díky novému úhlu pohledu, který absentuje veškerý sentiment a rozřazování lidí na

[19] PULVER Andrew, Review of Son of Saul, (2016), https://www.theguardian.com/film/2016/apr/14/laszlo-nemes-i-didnt-want-son-of-saul-to-tell-the-story-of-survival

dobré a špatné. Záměrem je mu spíš vyobrazeni bloudících duší, které o sebe narážejí a už nejsou schopni vnímat ani pohled na okolní tragédie. Jejich emoční aktivity jsou naprosto umrtvené, z jejich hlasů není možné vyčíst nic, skoro ani strach. Divák se tedy spolu s nimi vydává na nelehký úkol k pochopení jakýkoliv motivací. Většina důsledků vypouští jakékoliv příčiny, věci se ději často ze zoufalství či z pomatení mysli. Neustále se tedy jako diváci ptáme, z jaké pozice tato postava reaguje takto a s jakým záměrem se Saul vydává na neodkladnou pouť, kdy na každém rohu číhá smrt.

Zobrazení smrti je další spojnicí mezi oběma filmy. Sledovat na plátně smrt a být jí takhle blízko nás fascinuje už od samého počátku kinematografie. Dává nám totiž možnost prožít něco, čemu nerozumíme, čemu bychom (skoro) nikdo nechtěli čelit a tuto možnost dostáváme bez osobního risku. *Gravity* se snaží smrt zobrazovat jako něco ne-definitního, něco co má pokračování a plynule se prolíná s naším životem. V jedné sekvenci doktorka Ryan Stone, zbavena veškeré naděje, utáhne kohoutky na své kyslíkové bombě a oddá se vesmíru s nadějí shledání se svojí zesnulou dceru. Záběr se plynule prolne do momentu, který bychom mohli nazvat "near death experience', neboli "zážitek blízký smrti". Ve filmu je znázorněn jako prostor do kterého vsupuje matt Kowalski, který už má být dávno mrtvý, protože se odpoutal aby zachránil doktorku. Vstupuje do prostoru modulu Soyuz, otevře dveře a vleze dovnitř. Porušuje fyzikální zákony, které naznačují, že se jedná o prostor mimo náš.

První zmínka o tomto fenomému přichází od doktora Raymonda Moora,[20] který se zabýval studiem několika lidí, kteří byli podobné zkušenosti vystaveni. Umístěním podobné sekvence nám Alfonso Cuarón předkládá důležitost samotné smrti a naráží na otázky, co přijde po ní. Podobné prostředí zobrazuje i sekvence z již výše zmíněného filmu *Enter The Void*, který se rozhodl doslovně samotnou smrt zobrazit. V sekvenci na tokijských záchodech se duše stává mimotělní substancí, která je stále přítomna v našem současném světě.

[20] LICHFIELD Giedon, The Science of Near-Death Experiences, (2015), https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2015/04/the-science-of-near-death-experiences/386231/

Je tedy zobrazována s ideou nekonečnosti. *Son Of Saul* se záměrně této tématice nevěnuje a snaží se zobrazovat smrt jako element, který se skoro stal přirozenou součástí koncentračních táborů.

Obě narativní linky velmi výrazně pracují s divákovým napětím. *Gravity* se primárně odráží od metody nazývané "ticking bomb", neboli časovaná bomba. Tento prvek je dost častým klíčem k podpoření napětí ve scénách. Můžeme uvést jeden z nejznámějších příkladů, kterým je film *Touch of Evil* od Alfreda Hitchcocka. V úvodní sekvenci je záběr na ruce, které nastaví časomíru na bombě a tu umístí pod auto, do kterého nastoupí dvojice protagonistů. Tím, že je film vyprávěn v jednom dlouhém záběru, divákovo napětí stoupá s neustálou otázkou "Kdy bomba exploduje?". Informací o jisté hrozbě, která by mohla jedince v budoucnu ohrožovat nebo mu bude překážkou, vytváříme v divákovi neustálé otázky a zájem. Jak popisuje ve svém článku Danny Manus :

"Bez ohledu na žánr je používání hodin v příběhu - uzávěrky, tikajícího času, momentu, který se musí dodržet atd. - vynikající příležitostí, jak přirozeně zvýšit napětí v příběhu, případně pro naší postavu. Je to také jednoduchý způsob, jakým dodat urgenci, tlak, spád a jak zajistit, že váš příběh je správně a rychle uspořádaný a udržuje se v lince tak, aby nenastala žádné výrazné prodlevy."[21]

Stejným způsobem funguje i nastavení časomíry devadesáti minut, které si doktorka Stone nastavuje na svých hodinkách, aby věděla, kdy se úlomky letící na oběžné dráze zase vrátí.

Specialistka Ryan Stone je poslána na misi, kde má za úkol pracovat na svém výzkumu a instalaci modulu do Hubbleova teleskopu. Poprvé se nachází v

[21]MANUS Danny, Notes from the Margins: Tick, Tick, Tick…Boom! How Inserting a Time Clock Can Help Your Story, (2014), http://www.scriptmag.com/features/tick-tick-tick-boom-inserting-time-clock-can-help-story

prostorách vakua na oběžné dráze, její nezkušenost se projevuje v neohrabaných manuálních úkonech a neustálém hlubokém dýchání. Díky podvědomé předvídavosti divák sleduje obraz a přemýšlí, jaký bude problém a co bude jeho spouštěcím bodem. Naše divácká inteligence je totiž většinou naučena na určitou krizi, která v příběhu nastane a spustí vlnu důsledků. Právě nešikovné manuální úkony diváka aktivují a každý šroubkem, který doktorce nešikovně odletí se ptáme "Co se tedy stane?".

Alfonso Cuarón ve filmu primárně tematizuje znovuzrození, která je matoforou vyrovnávání se se ztrátou blízké osoby. Snaží se tedy navodit vnitřní konflikt hlavní postavy, který si nese sebou a je pro většinu diváků pochopitelný.

"To bylo pro nás, pro náš film cílem. Nepřízně osudu a možnosti znovuzrození. A znovuzrození je metaforou ve smyslu získání nových znalostí o sobě sama. Máme tu postavu, která je unášena metaforicky i doslovně, unášena do prázdna. Oběť vlastní setrvačnosti. Dostává se dále a dále od Země, kde je život a lidská spojení,"[22]

dodává Alfonso Cuarón v jednom z rozhovorů pro server *Gizmodo*.
K tomuto smyslu používá jednoduchých symbolů a paradoxů: jedním ze základních z nich je zobrazení samotného znovuzrození přes prenatální pozici, ve které se doktorka Stone nachází po úmorném boji s nedostatkem kyslíku. Dalším ze symbolů je metaforická rovina vody, ze které se na konci neschopna chodit s velkými obtížemi vyplazí. Paradox celé situace spočívá ve faktu, že její záchrana je způsobena gravitací, tedy tou stejnou silou, která jí - jak zmiňuje na začátku filmu - zabila dceru : "Byla ve škola, hráli si na babu, uklouzla, narazila si hlavu a to bylo celé." (gravity film : 0:27:00)

[22] WOERNER Meredith, Interview with Alfonso Cuarón, (2013), https://io9.gizmodo.com/gravitys-ending-holds-a-deeper-meaning-says-alfonso-c-1442690788

ZÁVĚR

"Je před úsvitem, jsi sám, uprostřed vyprahlé rozsáhlé Sonorské pouště, a když říkám uprostřed, nemyslím to jako řečnický obrat. Můžeš se otočit na jakou stranu chceš, a co je víc překvapivé, můžeš jít jakýmkoliv směrem, tímhle nebo tamtím směrem. Kdybys byl opravdu v poušti, sám, jen s takovým množstvím světla před rozbřeskem, které umožňuje pouze nahlédnout do neúrodné krajiny kolem tebe, možná by ses mohl trochu vyděsit, ale během deseti sekund jsem si uvědomil, že ta emoce, kterou jsem cítil byla jasná úzkost. Co se stane v této pusté divočině?

Stane se přesně tohle. Z velké dálky se začne vynořovat skupina potrhanců a blížit se k tobě. Jsou to imigranti, kteří se snaží dojít k hranici. Jakmile si zvykneš na jejich přítomnost (můžeš jít k nim, chodit kolem nich, nebo - dle tvého výběru - můžeš jít i vedle nich), objeví se na nebi helikoptéra, vrhá na zem svoje kuželovité světlo a jak se přibližuje a přibližuje, světlo se stane oslepujícím, zvuk ohromujícím a ty se najednou přistihneš dělat něco naprosto instinktivního: uhýbáš. Snažíš se uniknout. Hrozba je natolik fyzická, děsivá a opravdová,"[23]

popisuje Owen Gleiberman, americký filmový kritik, virtual reality instalaci "Carne Y Arena" (neboli "Maso a písek") vytvořenou režisérem Alejandro G. Iñárritu a kameramanem Emmanuelem Lubezkim pro festival v Cannes. Instalace na rozdíl od jejích "klasických" předchůdců neklame diváka pohybem, ale naopak ho sama k pohybu nutí. Divák, či v tomto případě spíše participant,

[23] GLEIBERMAN Owen, Cannes Virtual Reality Review: Alejandro G. Iñárritu's 'Carne y Arena', (2017)
http://variety.com/2017/film/reviews/carne-y-arena-review-alejandro-g-inarritu-1202438293/

se ocitá bosý v rozlehlé temné hale a ve VR brýlích je mu promítán narativ doprovázen komentářem a zvukovými efekty ve sluchátkách. Podobné instalace jsou pravděpodobně budoucností "imerzivity" v oblasti filmových technologií, i přestože sám Iñárritu uvedl, že se touto instalací nesnažil vytvořit konkurenci pro kinematografii, jelikož tu vnímá jako samostatnou technologii fungující jako separátní médium.

Výše zmíněná VR instalace si kladla za cíl navodit ve svých účastnících stejné pocity jako filmy rozebírané v rámci této práce: tedy přenést je do neznámého prostoru s příslibem zažití nestandardních situací. Ona divákova nezkušenost je ve všech těchto případech klíčovým elementem: pomáhá totiž umocnit pocit potenciálního nebezpečí, které je intenzivnější s narůstající hrozbou neznámého. Režisérova instalace nese společnou myšlenku se samotnou prvotní ideou kinematografie - tedy přenášení diváka do nových světů - avšak zaměňuje postavy a děj za prostředky útočící na naše smysly. Naše vědomí je zaměstnáváno kontrolou prostoru a zvuku, spíše než starostmi
o motivace postav. Pokud vezmeme v úvahu rozebírané "imerzivní" filmy a filmy "klasické", jasným dělícím prvkem mezi nimi jsou fyzické projevy a reakce, které ovlivňují naše myšlenkové pochody a emoce. Zatímco "imerzivní" filmy jsou napojeny právě na tuto fyzickou stránku, filmy "klasické" jsou založeny na práci s psychickými pochody člověka, skrze které se snaží v divákovi vyvolat kýžené sympatie se svými hrdiny.

Son of Saul a *Gravity,* filmy rozebírané v této bakalářské práci - ač formálně velice odlišné - spojuje naprosto totožný záměr: vytvořit svět, jehož se stane divák součástí a nebude o jeho existenci a pravdivosti pochybovat. Oba filmy se snaží věrně popisovat realitu a zároveň své příběhy správně zasadit do historického i současného kontextu. *Gravity* je v tomto přístupu ještě urputnější se svojí formální stránkou, vzhledem k tomu, že se snaží napodobit i fyzikální zákony, a to například pro účely nahrávání zvuku. K pohlcení diváka využívá několik principů. Jedním je velikost plátna, to bývá často větší, aby obsáhlo divákův zorný úhel. Divák pak ztrácí pojem o ohraničení a obraz pro

něho nekončí. Druhý způsobem je práce s prostorovým zvukem, který plátno rozšiřuje za jeho mez. Jak jsem zmínil již ve své práci, divák přirozeněji vnímá zvuk než světlo. Je mu vlastnější, právě díky tomu, že ho dokáže vytvořit.

Imerzivní film bývá častěji přisuzována moderním technologiím s omezeným příběhovým obloukem, jako jsou 3D projekce nebo VR technologie. Jak bylo však poukázáno v této práci, spojením určitých formálních, ale i obsahových prostředků je možné imerzivity dosáhnout i s filmy určenými pro rovinné plátno. Je tedy možné přepokládat, že budoucí audiovizuální postupy budou stále více využívat výše zmíněných principů a tím překvapovat zhýčkaného diváka, který začíná být přesycen stále se opakujícími postupy.

Seznam použitých zdrojů a literatury

Filmy

Son of Saul (film, režie; László Nemes, Maďarsko, 2015)

Gravity (film, režie; Alfonsó Cuarón, USA & UK, 2013)

Enter the Void (film, režie; Gaspar Noé, Francie, 2009)

The Blair Witch Project (film, režie; Daniel Myrick & Eduardo Sanchéz, USA, 1999)

Saving Private Ryan (film, režie; Steven Spielberg, Francie, 1998)

Literatura

MALLISON Ian Arthur, Visual Vestibular Mismatch: A poorly understood presentation of balance system disease, (2011), http://art.mallinson.ca/docs/Visual-Vestibular-Mismatch.pdf

VINCZE Teréz, The Phenomenology of Trauma. Sound and Haptic Sensuality in Son of Saul, (2017), http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C13/film13-07.pdf

Alternativní zdroje

HYDER James, "What is immersive", (2009), http://www.lfexaminer.com/20090522a.htm

PULVER Andrew, Review of Son of Saul, (2016), https://www.theguardian.com/film/2016/apr/14/laszlo-nemes-i-didnt-want-son-of-saul-to-tell-the-story-of-survival

DP/30: The Oral History of Hollywood, Interview with Lászó Nemes & Mátyás Erdélly, (2015), https://www.youtube.com/watch?v=yVswYKyEjpc&t=1543s

Arrichannel, Interview with Mátyás Erdélly, (2015)
https://www.youtube.com/watch?v=kTBKZUHsFbk&t=327s

SCHORY Noemi, Interview at Sarajevo Film Fesstival with László Nemes & Clara Royer
https://www.youtube.com/watch?v=-QRpNhFnNZw

RUSSELL Francey, Images to Work With: On the Ethics of Representation in "Son of Saul", (2016),
https://lareviewofbooks.org/article/images-to-work-with-on-ethics-of-representation-in-son-of-saul

BISHOP Bryan, Intrview with sound designer Glenn Freemantle, (2013),
https://www.theverge.com/2013/10/10/4822482/the-sound-design-of-gravity-glenn-freemantle-skip-lievsay

COLEMAN Michael, The Sound of Gravity, (2013),
https://www.youtube.com/watch?v=bujNUvMous4&t=95s

The More we Know, Behind The Scenes Of The Oscar Nominated 'Gravity' Score, (2014),
https://www.youtube.com/watch?v=BkHvmZ4ULAc

LICHFIELD Giedon, The Science of Near-Death Experiences, (2015),
https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2015/04/the-science-of-near-death-experiences/386231/

MANUS Danny, Notes from the Margins: Tick, Tick, Tick…Boom! How Inserting a Time Clock Can Help Your Story, (2014),
http://www.scriptmag.com/features/tick-tick-tick-boom-inserting-time-clock-can-help-story

WOERNER Meredith, Interview with Alfonso Cuarón, (2013),
https://io9.gizmodo.com/gravitys-ending-holds-a-deeper-meaning-says-alfonso-c-1442690788

GLEIBERMAN Owen, Cannes Virtual Reality Review: Alejandro G. Iñárritu's 'Carne y Arena', (2017)
http://variety.com/2017/film/reviews/carne-y-arena-review-alejandro-g-inarritu-1202438293/