

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Bakalářský studijní program

Katedra stříhové skladby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Řeč filmových snů

Petr Hasalík

Vedoucí práce: Mgr. Jan Daňhel

Oponent práce: MgA. Martin Dolenský

Datum obhajoby: 8. 6. 2016

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Bachelor's study program

Editing department

BACHELOR'S THESIS

The Language of Filmic Dreams

Petr Hasalík

Thesis advisor: Mgr. Jan Daňhel

Oponent of the project: MgA. Martin Dolenský

Date of thesis defence: 8. 6. 2016

Academic title granted: BcA.

Praha, 2016

Poděkování

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Janu Daňhelovi za inspirativní poznámky a své partnerce Lucii Jaroňové za trpělivost.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Řeč filmových snů

vypracoval 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.

Evidenční list

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

[illegible]

Abstrakt (CZE)

Předmětnou náplní této práce je řeč filmových snů, tedy výrazové prostředky používané filmaři při vytváření stylizovaných snových scén či sekvencí od dob Georgese Mélièse až do současnosti. Každá kapitola se zaměřuje na jednu dekádu a obsahuje analýzy originálních snových scén či sekvencí ze dvou filmů z daného období. U všech analyzovaných filmů je uvedena i stručná synopse, aby bylo možné si snové scény či sekvence zařadit do kontextu, a každou snovou scénu či sekvenci reprezentují dva obrázky z filmu. Na konci každé kapitoly jsou uvedeny další filmy se stylizovanými snovými scénami či sekvencemi z daného období, a rovněž filmy, které s žádnou stylizací snů nepracují.

Cílem této práce je nabídnout stručný historický přehled filmů se snovými scénami či sekvencemi s důrazem na výrazové prostředky používané tvůrci v průběhu dějin filmu.

Abstract (ENG)

This thesis focuses on the language of filmic dreams, i.e., the means of expression used by filmmakers to create stylized dream scenes or sequences from the time of Georges Méliès to the present. Each chapter covers one decade and contains analyses of original dream scenes or sequences from two films from the respective period. There are also short synopses of all the analysed films that provide the context for the dream scenes or sequences and each dream scene or sequence is represented by two still frames from the film. At the end of each chapter, there is a list of other films with dream scenes or sequences from the respective period, including the dominant means of expression used by the filmmakers, and also the films that do not use any stylization of dreams.

The goal of this thesis is to provide a brief historical overview of films containing dream scenes or sequences with focus on the means of expression used by filmmakers throughout the history of cinema.

OBSAH

1. ÚVOD	9
2. POČÁTKY KINEMATOGRAFIE (1895 – 1909)	12
2.1 Astronomův sen	12
2.2 Dream of a Rarebit Fiend	13
3. 1910 – 1919	15
3.1 Atlantis	15
3.2 Dolarová princeznička	16
4. 1920 – 1929	19
4.1 Horská kočka	19
4.2 Poslední štace	20
5. 1930 – 1939	22
5.1 Vášně generála Yena	22
5.2 Peter Ibbetson	23
6. 1940 – 1949	26
6.1 Sbohem buď, lásko má	26
6.2 Rozdvojená duše	27
7. 1950 – 1959	31
7.1 Zapomenutí	31
7.2 Vertigo	32
8. 1960 – 1969	35
8.1 8½	35
8.2 451° Fahrenheita	36
9. 1970 – 1979	39
9.1 Nenápadný půvab buržoazie	39
9.2 Sbohem buď, lásko má	40

10. 1980 – 1989	43
10.1 Mutace.....	43
10.2 Společenství vlků	44
11. 1990 – 1999	47
11.1 12 opic.....	47
11.2 Město ztracených dětí	48
12. 2000 – 2009	50
12.1 Cela.....	50
12.2 Věčný svit neposkvrněné mysli.....	51
13. 2010 – 2016	55
13.1 Prokletý ostrov.....	55
13.2 Mládí	56
14. ZÁVĚR.....	58
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	60
FILMOGRAFIE	62

1 ÚVOD

Všechny filmy se více či méně podobají snům, protože, zejména v přítmi kinosálu, v nás vyvolávají iluzi, že vnímáme skutečnou realitu, a podobně jako sny nám umožňují cestovat časem a prostorem bez ohledu na fyzikální zákony. Tím však podobnost mezi filmy a sny zdaleka nekončí. Ingmar Bergman ve své knize *Laterna magica* píše: „Film jako sen, film jako hudba. Žádné jiné umění nám neproniká tak jako film kolem vědomí přímo k citům, hluboko do zešeřelých zákoutí duše.“¹ Federico Fellini o vztahu filmu a snu píše: „Film vypráví o svém světě, o svých postavách a jejich příbězích obrazy. Jeho způsob vyjadřování je výtvarného charakteru, tak jako sny. Cožpak sen nepůsobí obrazy? Obrazy okouzluje, děsí, živí fantazii.“² A Luis Buñuel na jedné ze svých přednášek prohlásil: „Kinematografie je skvělá a nebezpečná zbraň, jestliže je v rukou svobodného ducha. Je to nejlepší nástroj pro vyjádření světa snů, emocí, instinktu. Tvůrčí mechanismus filmových obrazů má svým chodem ze všech druhů lidského projevu nejbliž k myšlenkové činnosti za spánku. Film připomíná bezděčné napodobení snu. Jacques B. Brunius poznamenal, že noc, která se poznenáhlu zmocňuje kina, je tatáž jako když zavřeme oči. Pak začíná na plátně a v člověku noční pouť do nevědomí; pomocí prolínání se obrazy objevují a mizí jako ve snu; čas a prostor nabývají pružnosti, po libosti se smršťují a rozpínají; časový sled a relativní hodnoty trvání již neodpovídají skutečnosti; okruh akce se může uzavřít za několik minut nebo za několik století; pohyby se zpomalují. Jak se zdá, kinematografie byla vynalezena proto, aby vyjadřovala život podvědomí, jehož kořeny pronikají tak hluboko do poezie, a přitom se filmu téměř nikdy k tomuto účelu nevyužívá.“³

Někteří filmaři si však tento potenciál filmu již od dob Georgese Mélièse uvědomovali a začali do svých filmů vkládat snové scény či sekvence, které ze své podstaty nabízejí možnost popustit uzdu fantazii a plně využít úžasné možnosti, které filmové médium nabízí. Sen totiž „svojí stylistikou a „stylizovaností“ vytváří „udičku“, kterou prostá realita se svojí stereotypností zobrazování a chápání nenabízí. A tato „udička“ je dveřmi k tomu, co nám

¹ Bergman, Ingmar. *Laterna magica*. Praha: Odeon, 1991, s. 77.

² Fellini, Federico. *Dělat film*. Praha: Panorama, 1986, s. 108.

³ Buñuel, Luis. *Do posledního dechu*. Praha: Mladá fronta, 1987, s. 234-235.

každodennost reality skrývá, co nám každodennost otupila – je to nový, kdysi ztracený pohled na nás a svět kolem.⁴ Sny nás tak vytrhávají ze sféry „obyčejného“ vědomí a umožňují nám nahlédnout do tajuplného světa nevědomí, které podle německého myslitele Carla Gustava Caruse obsahuje klíč k poznání podstaty vědomého duševního života.⁵ Filmové sny zpravidla tyto klíče nabízejí, ale zároveň jsou často velmi originální a vzrušující, mají svou specifickou řeč a objevují se v nich různé deformace času, prostoru, logiky, předmětů a postav, které jsou nezdědka doplněny o výraznou symboličnost, což filmařům umožňuje vymanit se z pomyslných okovů reality a experimentovat i v rámci jinak velmi konvenčně pojatých filmů. Snové scény a sekvence ale nejsou jen o podívané a proto je můžeme rozdělit na ty, které od začátku přiznávají, že se jedná o sen pomocí výrazné stylizace obrazu a zvuku, a na ty, ve kterých jsou použity stejné výrazové prostředky jako ve zbytku filmu, což často slouží k překvapení diváků, kteří si myslí, že sledují realitu, ale následně se ukáže, že se jednalo o sen. První kategorie je mnohem početnější a až do 60. let 20. století jsou téměř všechny filmové sny ozvláštněny výrazovými prostředky, které se liší od zbytku filmu, a jednoznačně tak upozorňují na to, že se nejedná o realitu. Od 60. let se přístup ke snovým scénám a sekvencím částečně mění a poměr mezi stylizovanými a nestylizovanými sny se postupně vyrovnává.

V této práci se zaměříme na řeč filmových snů, tedy na výrazové prostředky, které filmaři použili při vytváření stylizovaných snových scén či sekvencí, jež se zdají spícím postavám. Dennímu snění, vizím a halucinacím postav, které jsou vzhůru, se, přestože rovněž pracují s poetikou snu, v této práci vzhledem k omezenému rozsahu věnovat nebudeme. Rozsah této práce rovněž neumožňuje podrobnější analýzu avantgardních (či experimentálních filmů), které působí jako jeden dlouhý sen a nabízejí tak interpretační otevřenost, která v případě klasických narativních filmů zpravidla chybí, protože v těch sny slouží k rozvíjení děje. Některé z těchto filmů však zmíníme, protože jsou s tématem filmových snů neodmyslitelně spjaty.

Tato práce je pro větší přehlednost rozdělena do kapitol, které začínají počátky kinematografie a pokračují po desetiletích až do současnosti. Vzhledem k omezenému rozsahu práce se v každé kapitole podrobněji věnujeme pouze

⁴ Bouda, Marek: *Film a sen*. (Diplomová práce) Praha: Filmová a televizní fakulta AMU, 1998, s. 8.

⁵ Čermák, Ivo; Chrz, Vladimír; Miovský, Michal. 1. vyd. *Umění ve vědě a věda v umění - metodologická imaginace*. Praha: Grada, 2011, s. 126.

dvěma filmům s originálními snovými scénami či sekvencemi, ale na konci každé kapitoly jsou uvedeny i další filmy se stylizovanými snovými scénami či sekvencemi z daného období, včetně dominantních výrazových prostředků, které filmaři použili při jejich vytváření, a také jsou zmíněny filmy, které s žádnou stylizací snů nepracují. U každého analyzovaného filmu je uvedena i stručná synopse, aby sny nebyly vytrženy z kontextu a čtenáři měli představu, o čem film pojednává. Každá analyzovaná scéna či sekvence je rovněž doplněna dvěma obrázky z filmu, které ji nejlépe vystihují, protože obraz někdy dokáže sdělit víc než tisíc slov. Co se týče volby analyzovaných filmů, v rámci každého období byly vybrány ty filmy, které jsou podle našeho názoru z hlediska analýzy výrazových prostředků nejzajímavější a nejprínosnější, ale plně si uvědomujeme, že jiní autoři by pravděpodobně zvolili filmy jiné, a proto je tuto práci nutné vnímat jen jako úvod do fascinujícího tématu filmových snů, který může být inspirací k dalšímu bádání.

2 POČÁTKY KINEMATOGRAFIE (1895 – 1909)

2.1 Astronomův sen (La lune à un mètre, 1898; rež. Georges Méliès)

Astronomův sen je jedním z prvních dochovaných filmů, ve kterém je ztvárněn sen. V observatoři astronoma se objeví ďábel, který reprezentuje jeho slabší stránku, a snaží se jej odlákat od práce. V tom se ale objeví žena, která představuje jeho svědomitost a píli, a ta ďábla odežene. Astronom tak má klid na práci a vše se zdá být v pořádku, ale ještě nemá vyhráno, protože jeho tabule najednou pomocí animace „ožije“, dalekohled se změní ve váleček, stůl a křeslo se přesunou zleva doprava a v místnosti se objeví obrovský měsíc, který začne požírat astronomův dalekohled. Z měsíce pak vylezou dvě děti, ale astronom je hodí zpět a odežene měsíc koštětem. Měsíc pak změní tvar na srpek, na kterém leží žena. Ta se vzápětí objeví v observatoři, ale když astronom podlehně pokušení a obejmě ji, žena odletí zpět na měsíc a na dálku si astronoma dobírá. Měsíc se opět změní a ztrestá astronoma za jeho slabost tím, že jej sežere, a pak vyplivne části jeho těla. Na scénu se opět vrací ďábel a žena, která jej odežene. Žena složí části astronomova těla, ten obživne, poděkuje ženě, a aby napravil své selhání, vrací se zpět ke své práci.



Na tomto filmu je zajímavé to, že Méliès nijak nenaznačuje přechod do snu a zpět. Astronom prostě sedí u stolu a najednou se začnou dít podivné věci. Ty stejně náhle skončí a jsme zpět v realitě, což je pro dané období poměrně atypické, protože většina filmařů se snažila jasně rozlišit mezi tím, co je sen a co realita, ať už pomocí triků nebo herecké akce, kdy postava nejprve usnula a až poté začal sen. Co se týče snímání, Méliès celou akci natáčí statickou kamerou z jednoho místa, jakoby kamera byla v hledišti divadla a akce se odehrávala na jevišti. Dominantním výrazovým prostředkem je, pro Mélièse typický, stop trik,

který umožňuje efektní mizení a objevování postav, rekvizit a dekorací. Méliès rovněž využívá dělený obraz, který umožňuje propojení herecké akce s animací, která byla natočena snímáním po okénku, a ve filmu se objevují i velké pohyblivé modely, jako je například model měsíce, který koulí očima, zvedá obočí a otevírá pus. Přestože film působí jako jeden dlouhý záběr, vzhledem k hojnému využití stop triků obsahuje desítky záběrů, které jsou však spojeny pouze technicky, aby akce navazovala, takže o kreativním využití stříhové skladby ještě nemůže být řeč. Přestože je u Mélièse jasně patrný vliv divadla, což se projevuje zejména na mizanscéně a způsobu snímání jeho filmů, svým hravým přístupem k filmovému médiu se stal průkopníkem vědecko-fantastického filmu a ovlivnil velkou většinu svých následovníků.

2.2 Dream of a Rarebit Fiend (1906; rež. Edwin S. Porter)

Děj filmu *Dream of a Rarebit Fiend* pojednává o muži, který to přežene s alkoholem, ulehne do postele a zdá se mu blouznivý sen, který se ale rychle změní v noční můru, když z hrnce na fondue vyskočí tři ďáblíci a začnou spícího muže bouchat krompáčem, vidlemi a kladivem do hlavy, čímž Porter personifikuje bolest hlavy. Tohoto triku je docíleno děleným obrazem s vícenásobnou expozicí, kdy v dolní části záběru vidíme spícího muže, a v horní části záběru jsou ďáblíci.



Poté se postel pomocí lanek roztančí po pokoji, čímž Porter ukazuje, jak se cítí namol opilý člověk, když si lehne do postele. Postel pak vyletí oknem ven, kde je opět využit dělený obraz s vícenásobnou expozicí, kdy v dolní části vidíme ubíhající město z ptačí perspektivy a nahoře letící postel na černém pozadí. Po chvíli se opilec vznese nad postel a ta mu málem uletí, ale na poslední chvíli se

mu podaří se jí zachytit. Poté následuje záběr s modelem postele s mužem s dokresleným městem v pozadí, který je zajímavý tím, že postel najednou letí zprava doleva, zatímco v předchozím záběru letěla zleva doprava a ze situace nevyplývá, že by se muž vracel zpátky do ložnice. Muž se poté pustí postele a Porter stříhá z padající figurky s dokresleným městem v pozadí na herce zavěšeného na korouhvi na věži domu a velmi úspěšně spojuje čistě trikový záběr se záběrem s živým hercem. Opilcova košile však nevydrží a následuje pád, který Porter opět znázorňuje pomocí figurky a dokresleného města, a následně stříhá do opilcova pokoje, do kterého stropem spadne opilec, zastoupený figurínou v životní velikosti. V tom se opilec probouzí a zjišťuje, že to vše byl jen sen.

Z období počátků kinematografie je určitě potřeba zmínit i Porterův starší film *Život amerického hasiče* (*Life of an American Fireman*, 1903), ve kterém se sen objeví na zdi vedle spícího hasiče, čehož bylo dosaženo pomocí kruhové masky. V tomto období se ale objevil i jeden film, ve kterém není sen nijak stylizován, a tím je *Let Me Dream Again* (1900) George Alberta Smithe, ve kterém sledujeme postaršího muže laškujícího s mladou ženou. Na konci filmu se ale pomocí prolínačky ukáže, že muž ve spánku objímá svou starou manželku, která se probudí a začne ho peskovat.

3 1910 – 1919

3.1 Atlantis (1913; rež. August Blom)

Hlavní postavou dánského filmu *Atlantis*, který je adaptací románu Gerharta Hauptmanna, je Dr. Friedrich von Kammacher, který si jede do Berlína odpočinout od péče o svou duševně nemocnou ženu. V Berlíně ale von Kammacher potkává mladou tanečnici Ingigerd, do které se zamiluje, a rozhodne se ji následovat do New Yorku. Loď, na které se plaví, se potopí, ale von Kammacherovi se podaří Ingigerd zachránit. V New Yorku se ale ukáže, že Ingigerd o von Kammachera ve skutečnosti nestojí. Von Kammacher se ale rozhodne zůstat a seznamuje se s místními umělci, mezi nimiž je i sochařka Eva Burnsová, se kterou se sblíží, ale nakonec se vydává na horskou chatu, kde vážně onemocní poté, co mu přijde zpráva, že jeho žena zemřela. Když se Eva dozví o jeho nemoci, přispěchá mu na pomoc a po jeho uzdravení se stane jeho ženou.



Snová sekvence, které se budeme věnovat, se odehrává při cestě lodí do New Yorku a začíná záběrem na spícího von Kammachera. Poté následuje detail zvonícího zvonu a titulky: „Ve svém snu se Dr. von Kammacher prochází se svým přítelem, Dr. Schmidtem, potopeným městem Atlantidou.“ Von Kammacher přijíždí na lodi ke břehu a poté prochází se Schmidtem ulicí města, jdou po louce, vcházejí do dveří, vedoucích na zahradu, přicházejí k zahradníkovi a v tom von Kammachera vzbudí člen posádky, protože se jejich loď potápí. Kromě detailu zvonu a prvního záběru snové sekvence, při kterém je kamera na lodi, která připlouvá ke břehu, jsou všechny ostatní záběry statické, ale na rozdíl od Blomových předchůdců se akce neodehrává v jednom plánu, ale postavy vždy vejdou zpoza kamery do záběru a odcházejí od kamery do dál, čímž záběry

získávají hloubku. Co se týče triků, Blom používá po celou dobu snové sekvence dvojexpozici, takže kromě samotného snu vidíme i spícího von Kammachera. Všechny záběry v rámci snové sekvence jsou tónovány do modra, což Blom používá i v případě nočních záběrů bez umělého osvětlení, ale v tomto případě modrá umocňuje dojem, že se děj snu odehrává pod vodní hladinou. Záběr, ve kterém se von Kammacher probudí, je pak záměrně tónován do žluta, aby byl posílen rozdíl mezi snem a realitou.

3.2 Dolarová princeznička (Poor Little Rich Girl, 1917; rež. Maurice Tourneur)

Dolarová princeznička je adaptací hry Eleanor Gatesové a hlavní postavou filmu je jedenáctiletá Gwendolyn, jejíž rodiče jsou příliš zaneprázdnění na to, aby se o ni mohli starat, a Eleanor tak tráví veškerý svůj čas s přísnými učiteli a služebnictvem, které v ní vidí jen rozmazleného fracka, a nemají vůbec žádné pochopení pro to, že by si chtěla hrát s ostatními dětmi.



Snová sekvence začíná v okamžiku, kdy Gwendolyn spadne ze schodů poté, co jí dá služebná dvojitou dávku kapek na spaní, aby mohla jít do divadla. Tourneur ozvláštňuje příchod Gwendolyn ke schodišti nakláněním kamery doleva a doprava, čímž zdůrazňuje, že Gwendolyn je omámená, a zároveň tak tuto scénu subjektivizuje, přestože nepoužívá subjektivní pohledy postavy. Po pádu Gwendolyn ze schodů se prolínačkou dostáváme do světa jejího snu, ve kterém je dekorace schodiště nahrazena malovaným pozadím, a vzápětí se objeví 12 dívek, které začnou kolem Gwendolyn tančit. Pro posílení snovosti Tourneur natočil tuto scénu pomocí dvojexpozice, takže dívky jsou průhledné a vypadají tak jako duchové. Poté vidíme záběr z reality, ve kterém instalatér objeví

Gwendolyn ležící pod schody, do kterého Tourneur přechází pomocí zatmívačky, a pak následuje titulek, do kterého ale Tourneur přechází pomocí kruhové stíračky. Po titulku následuje další kruhová stíračka, která odhalí stejnou kompozici i ve snu. Instalátér Gwendolyn ve snu vzbudí a duchové dívek zmizí. Gwendolyn se otočí kolem své osy a díky prolínačce do jiného záběru se stejnou kompozicí má na konci otočky jiné šaty. Pak se přes zatmívačku vracíme zpět do reality a po záběru na instalátéra držícího Gwendolyn následuje záběr na flašinetáře, který se vzápětí objevuje i ve snu. Gwendolyn chce jít hledat Zemi šťastných dětí, čímž se projevuje její touha po normálním dětství, načež do záběru vjede auto, které ale nikdo neřídí. V realitě vidíme instalátéra odnášejícího Gwendolyn a vzápětí se vracíme zpět do snu, ve kterém se naši tři cestovatelé ptají na cestu. Když jim místní ukáží směr, objeví se pomocí stop triku značka s nápisem: „Jdi rovnou za nosem.“ Instalátér ukládá v realitě Gwendolyn do postele a ve snu pokračuje cesta do Země šťastných dětí, na které Gwendolyn se svými společníky potkává lidi ze svého okolí ve zvířecí podobě. Sekvence pokračuje paralelní montáží snových pasáží a reality, ale po chvíli začne mít Gwendolyn vize i v rámci svého snu, což Tourneur řeší tím, že po záběru na Gwendolyn stříhne na hlavy komorníka a komorné na černém pozadí. Komorník má obrovské uši a hlava komorné se otáčí kolem své osy a na temeni má masku svého obličeje, což odhaluje Gwendolynu frustraci z toho, že je neustále pod dohledem. O něco později se Gwendolyn dostává k bráně na Wall Street, ale schody, které k ní vedou, i brána samotná jsou obrovské, což ukazuje, že Gwendolyn má z tohoto místa respekt, protože si před branou na Wall Street připadá maličká. Scény uvnitř budovy jsou tónovány do nepříjemné zelené barvy a otec Gwendolyn ovládá velký stroj, jako nějaký dělník v továrně, což Gwendolyn vyděsí a utíká. O chvíli později Gwendolyn najde svou matku v Zemi, kde svíčky hoří na obou koncích, ale ta o ni nejeví žádný zájem, což ukazuje Gwendolynu frustraci ze špatného vztahu s rodiči. V realitě doktor informuje rodiče Gwendolyn, že už jí nezbývá mnoho času, a ve snu se jí pomocí stop triku zjeví Anděl smrti, který ji láká k věčnému spánku. V tom ale Gwendolyn zahlédne personifikovaný život, který ji láká na Cestu ke štěstí. Poté se křížovým stříhem přesouváme mezi nočními záběry v lese tónovanými do modra a denními záběry v parku tónovanými do žluta, přestože se oba děje odehrávají simultánně na jednom místě. Gwendolyn vyběhne z nočního záběru a vbíhá do denního záběru, kde tančí se Životem, potkává své rodiče a společně

jdou ke svému domu, což představuje její naději, že se jejich vztah v budoucnu zlepší. V tom okamžiku se Gwendolyn probudí a příběh má šťastný konec, protože si její rodiče uvědomí, že je pro ně důležitější než společenské a pracovní povinnosti. Aby Tourneur posílil rozdíl mezi realitou a snem, všechny snové záběry jsou doplněny maskou ve tvaru oblouku, díky čemuž je lze na první pohled identifikovat.

V rámci tohoto období je třeba zmínit ještě filmy *Svědomí zločinu* (*The Avenging Conscience: or 'Thou Shalt Not Kill'*, 1914) D. W. Griffitha, ve kterém sen dlouho vypadá jako pokračování reality, ale jakmile se pomocí dvojexpozice objeví duch zavražděného, následovaný Ježíšem Kristem a Mojžíšem, je jasné, že se jedná o sen, a *Chaplin vesnickým hrdinou* (*Sunnyside*, 1919) Charlese Chaplina, ve které se sen stylově nijak neliší od zbytku filmu.

4 1920 – 1929

4.1 Horská kočka (Die Bergkatze, 1921; rež. Ernst Lubitsch)

Horská kočka je fraškou o poručíkovi Alexisovi, který je za trest přeložen do pevnosti na hranicích, a dceři loupežníka Rischce, která jej na jeho cestě přepadne, ale zároveň se do něj zamiluje. Alexis se však ožení s dcerou velitele pevnosti a Rischka je provdána za jednoho z loupežníků. Oba po sobě ale touží, a když je osud svede dohromady, Alexis je kvůli Rischce připraven opustit svou ženu, ale Rischka se nad ním smiluje a začne se chovat jako hulvát, což Alexise rychle odradí a je rád, že může zůstat se svou ženou.



Snová sekvence začíná záběrem na spící Rischku, které se zdá o Alexisovi, do kterého se zamilovala. Ten se vzápětí pomocí dvojexpozice objevuje v jejím stanu a začne Rischku svádět. V protipohledu vidíme spící Rischku, ze které pomocí dvojexpozice vystoupí její duch, který opustí spící tělo a podléhá Alexisovu vábení. Alexis jí na důkaz své lásky hodí své perníkové srdce a Rischka jej sní. Alexis a Rischka spolu vycházejí ze stanu a vcházejí do sálu se stylizovanými dekoracemi, ve kterém jsou postavy, které vypadají jako obrovské maršmelouny. Tyto postavy obživnou, vytáhnou hudební nástroje a začnou hrát, načež se Alexis a Rischka dají do tance a po chvíli se dostanou do zrcadlového sálu, kde Lubitsch využívá celou řadu efektů, jako například mnohonásobnou expozici a deformaci obrazu. Idylická situace je ale záhy přerušena, protože Rischka sebou ve spánku tak mele, že strhne stan a probudí se, čímž snová sekvence končí. Na tomto filmu je pozoruhodné také to, že Lubitsch používá téměř ve všech záběrech masky různých tvarů, takže formát obrazu se neustále mění, čímž Lubitsch vede divákovu pozornost k těm aspektům záběrů, které

v danou chvíli považuje za důležité, a zároveň plně využívá estetické možnosti této metody.

4.2 Poslední štace (Der Letzte Mann, 1924; rež F. W. Murnau)

Poslední štace patří mezi filmy tzv. kammerspielu neboli filmy komorního dramatu, které se věnovaly vypjatým intimním příběhům ze současnosti a kladly důraz na psychologii postav. Protagonistou *Poslední štace* je stárnoucí hotelový portýr, který už není schopen plnit své povinnosti, a je přerážen na místo uklízeče toalet. Aby se mohl zúčastnit svatby své dcery, rozhodne se ukrást svou uniformu, ale za nedlouho je jeho tajemství odhaleno a stane se terčem posměchu svého okolí, čímž ale *Poslední štace* překvapivě nekončí, protože má na rozdíl od ostatních kammerspielů končících tragicky absurdní šťastný konec, když se z portýra stane díky dědictví milionář. Producent filmu Erich Pommer, který na šťastném konci zarputile trval, zřejmě tušil, co diváci chtějí, protože z *Poslední štace* se stal jeden z nejslavnějších filmů němé éry.⁶



Snová sekvence začíná poté, co se portýr opije na zásnubách své dcery a usne. Na detailu tváře spícího portýra se pomocí dvojexpozice objeví obrovské otáčivé dveře, kterými portýr vchází ve své uniformě a hladí si své kníry. Detail tváře spícího portýra zmizí a kamera najíždí na portýra u dveří, který zpozoruje šest mužů zápasících s těžkým zavazadlem. Zatímco tito muži mají problém se zavazadlem vůbec pohnout, portýr jej k jejich velkému údivu zvedne jednou rukou a s úsměvem na rtech jej odnese do vstupní haly hotelu, kde sklídí nadšený potlesk personálu i hostů, čímž se jednoznačně ukazuje portýrova touha být opět silný a užitečný, ale bohužel je to jen zbožné přání. Co se týče snímání,

⁶ Bordwell, David; Thompsonová, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění; Nakladatelství Lidové noviny, 2007, s. 117-118.

scéna před hotelem, ve které portýr pomáhá bezmocným mužům, je natočena ze stativu, zatímco scéna ve vstupní hale je natočena z ruky, čímž se posiluje portýrovo vzrušení, které je ještě umocněno, když kamera začne švenkovat přes tváře aplaudujících, což je typický příklad německé technologické novinky z 20. let, tzv. enfesselte camera (doslova „odpoutaná kamera“ neboli kamera volně se pohybující prostorem), která měla mezinárodní vliv.⁷ Poté se kamera vrátí zpět do celkového záběru a pomocí dvojexpozice se opět objeví spící portýr, kterému jeho žena nese kávu. Když žena zavře okno, portýr se vzbudí a sen je u konce.

V tomto období obsahují snové scény či sekvence také filmy *Kid* (*The Kid*, 1921) Charlese Chaplina, který pracuje se stylizovanými kulisami a využívá rovněž scénické triky, takže postavy se pomocí lanek vznášejí nad dekorací, *Usmívající se paní Beudetová* (*La souriante Madame Beudet*, 1922) Germaine Dulacové, která využívá stylizované rekvizity, zpomalené záběry, dvojexpozici a deformaci obrazu, a *Frigo jako Sherlock Holmes* (*Sherlock Jr.*, 1924) Bustera Keatona, který pracuje s dvojexpozicí a vtipnými gagy, např. když Frigo vstoupí do děje filmu promítaného v kině a pak je zmatený z toho, že se každou chvíli ocitne v jiné scéně, ve které mu vždy hrozí nějaké nečekané nebezpečí.

Ve 20. letech však vznikla i řada filmů, které neobsahují snové scény či sekvence v rámci reálného příběhu, ale celé působí jako sen a nabízejí tak interpretační otevřenost, která u klasických hraných filmů zpravidla chybí. Tyto filmy vznikly v rámci surrealistického hnutí, jehož členové se při natáčení filmů chtěli napojit na nevědomí a zaznamenávat zneklidňující, zpravidla sexuálně motivované, příběhy řízené logikou snů.⁸ Nejslavnějším surrealistickým filmem se stal *Andaluský pes* (*Un chien andalou*, 1928) Luise Buñuela, který pracuje se stylizovanými rekvizitami a dekoracemi, dvojexpozicemi a zpomalenými záběry. Z dalších filmů tohoto hnutí můžeme zmínit filmy *Mořská hvězdice* (*L'Étoile de mer*, 1928) Mana Raye a *Škeble a kněz* (*La Coquille et le Clergyman*, 1928) Germaine Dulacové, ve kterých se objevují deformace obrazu, vícenásobné expozice, stylizované rekvizity a dekorace, zpomalené záběry a kruhové masky.

⁷ Bordwell, David; Thompsonová, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění; Nakladatelství Lidové noviny, 2007, s. 119.

⁸ Bordwell, David; Thompsonová, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění; Nakladatelství Lidové noviny, 2007, s. 186.

5 1930 – 1939

5.1 Vášeň generála Yena (*The Bitter Tea of General Yen*, 1933; rež. Frank Capra)

Vášeň generála Yena je americké drama natočené podle stejnojmenného románu Grace Z. Stoneové a pojednává o Megan Davisové, která přijíždí do Číny sužované občanskou válkou za svým snoubencem. Při pouliční šarvátce je Megan zraněna a octne se v sídle místního generála Yena, který ji zpočátku svých chováním odpuzuje, ale postupně si získává její sympatie. Generál Yen je však zrazen svou konkubínou a přichází o všechnen svůj majetek i služebnictvo. Megan s ním přesto chce zůstat, ale Yen se rozhodne spáchat sebevraždu.



Snová scéna začíná v okamžiku, kdy Megan usne v křesle na balkóně paláce. Kamera najede na její spící tvář a pomocí dvojexpozice se objeví záběr na dveře, který je ozvláštněn tím, že přes něj přebíhají vlnky, jako by byl pod vodou. Dveře, které se někdo snaží otevřít, nahradí v dvojexpozici se spící tváří Megan, širší záběr na Megan sedící na posteli své ložnice. Detail spící Megan postupně zmizí a ostrým střihem dostáváme zpět ke dveřím, které se rozrazí a do ložnice nakoukne Číňan s dlouhými špičatými ušima a dlouhými nehty, který nápadně připomíná hraběte Orloka z Murnauova *Upíra Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922). Přes jeho tvář se na chvíli dvojexpozicí objeví skutečná tvář generála Yena, čímž Capra zbytečně popisně ukazuje, že Yen Megan zároveň přitahuje i děsí. Příšera se začne na Megan sápat a v tom se ve dveřích objeví maskovaný zachránce, který příšeru udeří pěstí, a ta při nárazu na zeď pomocí stop triku zmizí. Megan sundá zachránci masku a ukáže se, že je to generál Yen, což potvrdí to, že po něm Megan i přes určité obavy touží. Yen

Megan políbí a dlouhou prolínačkou se vracíme na tvář spící Megan, která se probudí a tím snová scéna končí.

Způsobem snímání se tato scéna vymyká zbytku filmu, protože je ozvláštněna četným využitím vychýleného rámování, expresionistických masek a stínů, expresivního herectví, neostrostí, neobvyklých subjektivních záběrů (v jednom záběru vidíme v prvním plánu ruce s dlouhými nehty, které se blíží k Megan) a subjektivizace (před tím, než Yen Megan políbí, se za ní míhá pozadí, jakoby byla na kolotoči). Co se týče zvuku, Capra zcela eliminoval ruchy a dialogy, takže jediné, co slyšíme je hudba skladatele Williama Franke Harlinga, která přesně odpovídá tónu jednotlivých pasáží této scény.

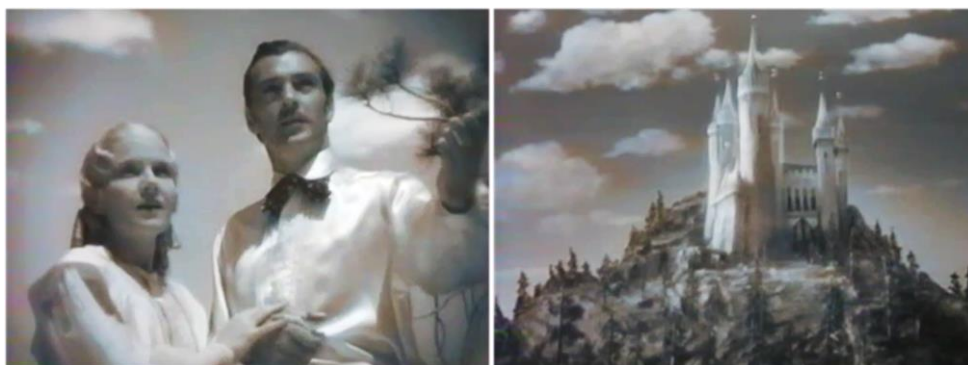
5.2 Peter Ibbetson (1935; rež. Henry Hathaway)

Peter Ibbetson je adaptací stejnojmenného románu Georgese du Mauriera o Peterovi a Mary, kteří jsou v dětství odloučení, a když se v dospělosti opět setkají, ukáže se, že Mary je vdaná za vévodu z Towers. Vévoda jejich vzájemnou náklonost odhalí a zakáže Mary, aby se s Peterem stýkala, ale Mary jeho zákaz poruší a Peter vévodu při potyčce zabije, za což je odsouzen na doživotí. Ve vězení Petera při šarvátce dozorce udeří do zad a poškodí mu páteř. Doktor ochrnutému Peterovi nedává žádnou naději, ale Petera v noci ve snu navštíví Mary a podaří se jí ho přesvědčit, že mohou sdílet své sny, což Petera udrží při životě. Film končí smrtí obou milenců, kteří se shledávají na věčnosti.



Tento film obsahuje hned několik snových sekvencí s tím, že v první z nich Hathaway využil jiné výrazové prostředky než v těch následujících, proto si v tomto případě rozebereme obě varianty. První snová sekvence začíná záběrem na Petera Ibbetsona spícího na palandě vězeňské cely. Kamera najíždí na detail

jeho tváře a ve zvuku slyšíme úryvky dialogů, které jsme slyšeli ve scénách se zabitým vévodou. Pomocí prolínačky se objeví celkový záběr soudní síně, ve kterém slyšíme soudce, jak odsuzuje Petera na doživotí, a díky dvojexpozici, která trvá po celou dobu snové sekvence, zároveň vidíme Peterovu spící tvář. Kamera najede na Mary a po kruhové stíračce se objeví záběr s nájezdem na Petera. Pomocí dalších kruhových stíraček se dostáváme k montáži záběrů s nájezdy na obecenstvo, soudní tribunál, Mary, celek soudní síně, soudce, Mary a Petera, který se nechce nechat vyvést ze soudní síně. Poté se pomocí prolínačky objeví záběr na Petera, který v cele zápasí s vězeňskou stráží, a tím tato sekvence končí.



Hlavní snová sekvence filmu začíná odjezdem z tváře spící Mary, která ve spánku volá Petera, a nájezdem na tvář spícího Petera, který volá Mary. Poté se záběr rozostří a přes dlouhou neostrost se dostáváme do vězeňské cely, kde v reálném světě ochrnutý Peter vstane ze svého lůžka a pomocí dvojexpozice projde mřížemi ven ze své cely, což ukazuje, že již věří tomu, že je možné se s Mary ve snu setkat, protože při prvním pokusu se mu skrz mříže projít nepodařilo. U výstupu z vězení mu však jeho pochybovačné podvědomí postaví překážku v podobě stráží a Peter zaváhá. Poté se ale objeví Mary a řekne mu, že kromě nich tam nikdo není. Když se Peter podívá zpět ke dveřím, strážé jsou pryč. Peter se připojí k Mary a prolínačkou se dostáváme na příjezdovou cestu k domu, ve kterém Peter bydlel jako chlapec. Následuje montáž idylických scén a z dialogů se dozvíme, že se jedná o mnoho snů spojených do jedné snové sekvence. Peter a Mary poté doslova dosáhnou vrcholu, když vyšplhají na vysokou horu, a poté se z nediegetické hudby stane diegetická, když Mary řekne Peterovi, že ji slyšela v průběhu dne a chtěla, aby si ji také poslechl. Peter ukáže Mary jejich „vzdušný zámek“ utkaný z mraků a hvězd, ale když si uvědomí, že jejich štěstí nemusí trvat věčně, jeho obavy opět převládnu, idylická hudba se změnila ve zlověstnou a do jejich zámku udeří blesk, který spustí lavinu hlíny a

kamení, které Petera zasypou. Přes prolínačky na tváře spícího Petera a Mary se dostáváme na prosluněnou louku, kde se milenci opět setkají, takže naděje na šťastný život ve snu vítězí a sekvence končí dlouhou prolínačkou do cely, ve které leží ochrnutý Peter.

Co se týče snímání, záběry jsou často ozvláštněny výraznými paprsky světla procházejícími skrz okna nebo stromy a v druhé části sekvence se rovněž objevuje řada scénických, pyrotechnických a perspektivních triků, včetně využití dokreslovaček a maket. Ve zvuku jsou zcela potlačeny ruchy a atmosféry a slyšíme pouze dialogy a hudbu, která svým tónem vždy odpovídá dění na plátně.

V tomto období se sny objevují také ve filmech *Upír aneb Podivné dobrodružství Davida Graye* (*Vampyr*, 1932) Carla Theodora Dreyera, který využívá dvojexpozice, a *Bulldog Drummond's Secret Police* (1939) Jamese P. Hogana, který pracuje s dvojexpozicemi a optickými triky, kdy jedna scéna například vypadá, jakoby se odehrávala pod vodou, a rovněž i se zvukem, takže kromě hudby slyšíme i úryvky z dialogů z předchozích scén. Dalším významným filmem tohoto období je *Čaroděj ze země Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939) Victora Fleminga, Mervyna LeRoya, Kinga Vidora, kteří sen od reality, snímané na černobílý film, odlišili použitím barevného filmu, nadpřirozených postav a stylizovaných dekorací a kostýmů.

6 1940 – 1949

6.1 Sbohem bud', láska má (Murder, My Sweet, 1944 ; rež. Edward Dmytryk)

Sbohem bud', láska má je adaptací stejnojmenného románu Raymonda Chandlera a je dalším z řady filmů noir natočených v tomto období. Protagonistou filmu je soukromý detektiv Philip Marlowe, který se nejprve pustí do pátrání po zmizelé Velmě Valentové, a poté se nechá najmout jako doprovod při odevzdání výkupného za ukradený náhrdelník. Zdánlivě rutinní případ se ale zkomplikuje, když Marlowa na místě předání výkupného někdo omráčí a Marlowe po probuzení zjistí, že muž, který si ho najal, byl zavražděn. Marlowe se nenechá zastrašit a rozhodne se zjistit, co to má všechno znamenat, což ho přivede do spárů psychiatra Julese Amthora, který chce zjistit, co všechno Marlowe ví. Marlowovi se však podaří uniknout, ale to už na něj má spadeno femme fatale Helen Grayle, která je majitelkou ukradeného šperku. Když se později ukáže, že se ve skutečnosti jedná o zmizelou Velmu Valentovou, jednotlivé dílky skládky do sebe začnou zapadat.



Do snové sekvence se dostáváme poté, co Amthor udeří Marlowa rukojetí pistole a ten upadne do bezvědomí. Obraz se rozostří a postupně se pomocí animace ponoří do černé, jakoby na něj někdo nalil inkoust. Přes krátký záběr, ve kterém Amthorovi kumpáni odnášejí Marlowa, se ostrým stříhem dostáváme k samotnému blouznivému snu. Marlowe se pomocí vícenásobné expozice vznáší nad pokojem, ve kterém je uvězněn, a ten se postupně ztrácí v dále, což ukazuje Marlowovu touhu uniknout. Tento záběr je navíc ozvláštněn vodními kruhy snímanými z přímého nahledu, které dále podporují snovost tohoto záběru. Poté se kombinací prolínačky se stíračkou dostáváme k záběru, ve kterém se v prvním plánu Marlowe snaží uniknout, a v druhém plánu vidíme Moose a Amthora, který

se ptá na náhrdelník. Tento záběr je ozvláštněn tím, že v prvním plánu je použit optický trik, takže obraz vypadá, jakoby byl pod vodou, a Amthorův dialog se pořád opakuje jako ozvěna v jeskyni, což je dáno tím, že Marlow byl při výslechu omámen drogami. V dalším záběru se před Marlowem tyčí obrovská postava zlověstně se smějícího Amthora a jeho dominance je ještě podpořena snímáním z podhledu, což naznačuje Marlowův pocit, že proti němu nemá žádnou šanci. Amthor se prolínačkou změní v Moose, který na Marlowa vztáhne své obrovské ruce, a Marlow začne couvat, ale schody, po kterých jde, najednou zmizí a Marlowe se propadá do nekonečné temnoty, což vyjadřuje jeho pocit bezmoci. V dalším záběru Marlowe přichází k čtyřem dveřím, které stojí za sebou v naprosté temnotě. Marlowe se snaží dveřmi uniknout, ale je pronásledován mužem s injekční stříkačkou, který pomocí dvojexpozice prochází dveřmi, jakoby tam vůbec nebyly. Když Marlowe otevře poslední dveře, muž se stříkačkou již na něj čeká, což ukazuje jeho úzkost z toho, že je v pasti. Muž mu vstříkne do těla nějakou látku a Marlowe se opět propadá do nekonečné temnoty. Poté se obraz roztočí a dlouhou prolínačkou se dostáváme k rozostřenému záběru na točící se světlo. Tento záběr se postupně zaostřuje, a když se zastaví, tak vidíme, že je to Marlowův subjektivní pohled na lustr na stropě. Všechny záběry od okamžiku, kdy se objeví dveře, navíc mají pomocí dvojexpozice v prvním plánu pavučinu a tu vidíme i poté, co se Marlowe probudí, protože je stále pod vlivem látky, kterou mu píchli. Co se týče zvuku, celou snovou sekvenci doprovází dramatická hudba a Marlowův komentář s úryvky dialogů z předchozí scény, které zní jako ozvěna v jeskyni, což opět odpovídá tomu, že je pod vlivem omamné látky, která zkresluje jeho vnímání.

6.2 Rozdvojená duše (Spellbound, 1945; rež. Alfred Hitchcock)

Rozdvojená duše je psychologický thriller využívající poznatky v oblasti psychoanalýzy, který obsahuje slavnou snovou sekvenci, na jejímž vzhledu se podílel světoznámý španělský malíř Salvador Dalí. Hlavní postavou filmu je psychoanalytička Constance Petersenová, která pracuje v psychiatrické léčebně Green Manors, do které přichází Dr. Anthony Edwardes, aby nahradil současného ředitele Dr. Murchisona, který má odejít do penze. Constance se do Edwardese na první pohled zamiluje, ale brzy zjistí, že tento muž trpí ztrátou paměti a není

tím, za koho se vydává. Muž se poté Constance přizná k vraždě Dr. Edwardese, ale Constance je přesvědčena, že je nevinný a že se jedná o komplex viny a tak se rozhodne muži pomoci. Constance se postupně daří nacházet cestu k mužovým vzpomínkám a mimo jiné zjistí, že se jmenuje John, ale když po nich policie vyhlásí pátrání, brzy jsou odhaleni a musí najít úkryt. Constance se rozhodne Johna vzít za svým mentorem Dr. Brulovem, kterému řekne, že John je její manžel, ale ten jí ihned prokoukne a chce zavolat policii, ale na Constancino naléhání se nakonec rozhodne dát nemocnému muži šanci.



Do snové sekvence se dostáváme, když John začne Constance a Dr. Brulovovi vyprávět svůj sen. Kamera najíždí na detail Johnovy tváře a po prolínačce vidíme hvězdy na černém pozadí, které se prolnou do několika koláží lidských očí, které jsou hlavním vizuálním motivem této sekvence, a symbolizují to, že se John stal svědkem nějaké události, která jím hluboce otřásla. Sérií prolínaček se dostáváme do herny, která má výzdobu v podobě koláže malovaných a skutečných očí doplněných hvězdami. Hernou prochází muž s obrovskými nůžkami, který tuto dekoraci stříhá, ale za dekorací je jen další dekorace s očima, ve které se pomocí masky objeví odraz herny, jako v zrcadle, což značí, že Johnova snaha o úplné vytěsnění traumatizující události je marná. Do místnosti vejde spoře oděná dívka, která vypadá jako Constance, a začne všechny líbat, což značí, že si Johnovo podvědomí přetváří Constance na sexuální bohyni. Poté se krátce vrátíme do reality a sen přes prolínačku pokračuje scénou, ve které John hraje karty s mužem, který sedí v druhém plánu u velkého stolu. Kamera najíždí na muže v pozadí, zatímco v prvním plánu vidíme Johnovy obrovské ruce. Tohoto efektu bylo dosaženo spojením dvou záběrů natočených samostatně a výrazně se tím umocňuje snovost scény. Ruce otočí křížovou sedmičku, která se později ukáže být jedním z klíčů k záhadě, muž se zaraduje, že vyhrál, Johnovy ruce zmizí a poté na stole přistane karta. Muž otočí své dvě karty a ty jsou prázdné, načež se v záběru objeví majitel podniku

s maskou na tváři, který muže obviní z podvádění a začne mu vyhrožovat. Jak se později dozvíme, John zná identitu muže s maskou, ale vytěsnil ji tak dokonale, že se neodhalí ani v jeho podvědomí. Poté se opět krátce vracíme do reality a po nájezdu na Johna se prolínačkou dostáváme do stylizované scény, která je tvořena kombinací malovaného pozadí, modelů a loutek, ve které vidíme muže z herny, jak na lyžích balancuje na hraně střechy vysoké budovy. Na tomto záběru je zajímavé to, že diváci vědí v tuto chvíli víc než Constance a Dr. Brulov, protože John ve své rekapitulaci snu lyže ani jednou nezmíní. John na muže zakřičí, aby dával pozor, ale muž přepadne. Poté se na scéně objevuje loutka majitele herny v masce, který se schovával za vysokým komínem. V ruce má malý zdeformovaný volant, což byl ve skutečnosti revolver, kterým Dr. Edwardese zastřelil, ale to John rovněž vytěsnil. Poté prolínačkou přiskočíme po ose a majitele podniku tentokrát představuje živý herec, který volant upustí, a kamera najede na velký detail volantu, čímž Hitchcock akcentuje jeho důležitost. Přes záběr na mraky uhánějící po obloze se prolínačkou dostáváme ke zpomalenému záběru, ve kterém John utíká z prudkého svahu a pronásleduje jej stín obrovských křídel, která jsou vodítkem k tomu, že k traumatizující události došlo v Gabrielově údolí pojmenovanému po archandělu Gabrielovi. Křídla Johna dohání, což ukazuje jeho úzkost z toho, že bude chycen, a poté sen končí. Co se týče snímání, Hitchcock se chtěl odklonit od některých konvencí filmových snů, jako jsou prolínačky a rozmlížený obraz, a usiloval o obraz ještě ostřejší, než ve zbytku filmu. Dalího si vybral kvůli jeho práci s architekturou a perspektivou, ale každý měl o podobě snové sekvence jiné představy, což v kombinaci s Hitchcockovým respektem vůči vážnému tématu psychoanalýzy nakonec zapříčinilo, že filmu paradoxně schází fantazie.⁹ To se projevuje i ve zvukové stopě této sekvence, ve které nejsou použity žádné ruchy ani atmosféry a doprovází ji pouze dramatická hudba Miklóse Rózsy a Johnův komentář.

Ačkoliv Johnův sen zdánlivě nedává žádný smysl, Constance a Dr. Brulovovi se z něj podaří vyvodit, že Dr. Edwardes zmizel při svém pobytu v lyžařském středisku Gabriel Valley. Constance se rozhodne Johna vzít na místo činu a při dramatické jízdě na lyžích se Johnovi vybaví nejen to, že Dr. Edwardes zemřel po pádu z útesu, ale i to, že v dětství nešťastnou náhodou způsobil smrt svého bratra. Šťastný konec se ale nekoná, protože Dr. Edwardes je nalezen s kulkou v těle. John je následně zatčen a odsouzen za vraždu Dr. Edwardese,

⁹ Truffaut, François. *Hitchcock (Revised Edition)*. New York: Simon & Schuster, 1985, s. 163-165.

ale Constance stále věří v jeho nevinu a díky prořeknutí Dr. Murchisona odhalí, že tajemným mužem v masce je on a že Dr. Edwardese zabil, aby nepřisel o své místo ředitele Green Manors.

V tomto období se snová sekvence objevuje také ve filmu *Cizinec z druhého patra* (*Stranger on the Third Floor*, 1940) Borise Ingstera, který využívá stylizované dekorace a interpunkci, expresionistické svícení s výraznými stíny a často pracuje s podhledy, nadhledy a vychýleným rámováním. V rámci kinematografie 40. let je rovněž potřeba zmínit krátký film *Odpolední osidla* (*Meshes of the Afternoon*, 1943) Maye Derenové a Alexandera Hackenschmieda, ve kterém pracují se zpomalenými záběry, neobvyklými úhly kamery, cyklickou střihovou skladbou, která narušuje časoprostor, a řadou symbolů, aby „reprodukovali způsob, jakým podvědomí člověka interpretuje a mění zjevně banální událost na zásadní emocionální prožitek.“¹⁰ *Odpolední osidla* nevymezují jasnou hranici mezi realitou a snem, protože se po každém probuzení ocitáme zpět ve snu. Martin Čihák o tomto filmu píše, že „svým pojetím vychází ze struktury snu, a i když má jistou narativní linii, není tato jednoduše převoditelná do linearity textu. Čas a prostor tak, jak jsou v *Meshes of the Afternoon* budovány, se nesnaží vytvářet dojem iluzorního pomyslného světa, ale právě prostřednictvím střihové skladby budují nový, čistě filmový časoprostor, který nenajdeme nikde „venku“, ale jehož vytvoření je umožněno právě jen a pouze možnostmi filmové skladby.“¹¹

¹⁰ *Maya Deren Experimental Films*. Rež. Maya Derenová. New York: Mystic Fire Video, 2007. DVD.

¹¹ Čihák, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2013, s. 227-228.

7 1950 – 1959

7.1 Zapomenutí (Los Olvidados, 1950; rež. Luis Buñuel)

Děj filmu *Zapomenutí* se odehrává ve slumech na periferii Mexico City a jeho protagonistou filmu je chlapec Pedro, který je členem Jaibova gangu. Jaibo si jde po útěku z nápravného zařízení vyřídit účty s Juliánem, o kterém si myslí, že jej udal policii. Poté, co Julián vše popře, jej Jaibo zákeřně zezadu udeří do hlavy a poté si s Pedrem, který incidentu přihlížel, rozdělí Juliánovy peníze. Když se ukáže, že Julián na následky zranění zemřel, Pedro se pokusí z Jaibova vlivu vymanit a začne pracovat v kovárně. Jaibo si ho ale najde a navíc v kovárně ukradne stříbrný nůž. Z tohoto činu je však obviněn Pedro, který se ale nechce stát práskačem, a tak je odeslán do nápravného zařízení. Ředitel tohoto zařízení záhy zjistí, že s Pedrem to bude složité, a tak se pokusí získat jeho důvěru tím, že mu dá 50 pesos a pošle ho do trafiky pro cigarety. Po cestě ale Pedro narazí na Jaiba, který jej okrade a uteče. Pedro chce řediteli jeho peníze vrátit a tak si Jaiba najde a při rvačce přihlížejícím řekne, že Juliána zabil Jaibo. Tomu se však podaří utéct a později si Pedra najde a zabije ho. Když se Jaibo vrací do svého brlohu, tak už tam na něj čeká policie, která ho při pokusu o útěk zastřelí.



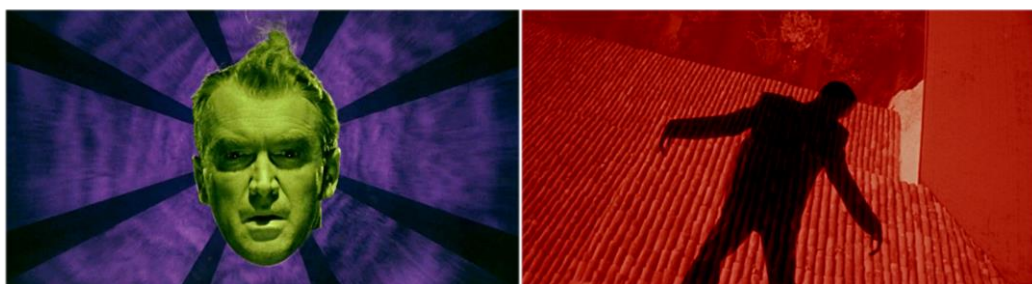
Snová scéna začíná záběrem na spícího Pedra, ze kterého pomocí dvojexpozice vystoupí jeho duch. Ve zvuku slyšíme kromě hudby i slepici, kterou vidíme v následujícím záběru přes Pedrovo rameno, a od tohoto záběru jsou všechny záběry zpomalené, což výrazně podporuje snovost této scény. Pedrova matka si sedá na posteli, ale v následujícím záběru, ve kterém se Pedro dívá pod svou postel, matka ve druhém plánu stále leží a spí. Toto porušení jednoty akce se nikde jinde ve filmu nevyskytuje a za jiných okolností by bylo velmi rušivé, ale v rámci snu představuje jen další ozvláštnění. Pod postelí Pedro nachází zavražděného Juliána se zkrvavenou hlavou, který se směje, ale zvuk jeho

smíchu neslyšíme. Tento záběr ukazuje, že Pedra trápí pocit viny a zároveň má strach z toho, aby se o jejich zločinu někdo nedozvěděl. V prvním plánu proletí několik pírek a poté následuje skokový střih na stejný záběr, který by byl podobně jako výše uvedené porušení jednoty akce v nějaké jiné scéně filmu rušivý, ale zde opět slouží jako ozvláštnění. Pedro se zvedne a následuje střih na jeho matku, kterou slyšíme na něj mluvit, ale v obraze neotevívá pusou, což opět výrazně podporuje snovost scény. Pedro si lehá zpět do postele a matka jde k němu, ale když na něj promluví, obraz a zvuk nejsou kvůli zpomalení synchronní. Pedro matce řekne, že za všechno může Jaibo, což se v reálném světě zdráhá udělat, protože nechce být práskač a navíc by mohl skončit jako Julián. Poté Pedro matce slíbí, že už bude poslouchat a najde si práci, aby mohla odpočívat, čímž chce získat její náklonost, po které i ty nejzlobivější děti skrytě touží. Matka Pedra obejmě a odchází, ale ve zvuku slyšíme silný vítr, což naznačuje, že něco není v pořádku. Pedro se posadí a zeptá se matky, proč mu minulou noc nedala maso, načež se matka otočí a v ruce má velký kus syrového masa, čímž naznačuje, že Pedra opět přijímá za svého syna. Matka se usměje, ale v tom se blýskne a ve zvuku se ozve hrom a silný vítr, což opět připomíná, že se blíží pohroma. Rozesmátá matka předá Pedrovi maso, ale zpod postele se vynoří Jaibo, který Pedrovi maso sebere, a zmizí pod postelí. Pedro tak podvědomě cítí, že Jaibo pro něj představuje hrozbu, ale přesto není schopen se mu v reálném světě postavit, což má za následek to, že jej Jaibo nejprve připraví o práci, pak o šanci na nový začátek a nakonec i o život. Sen pak končí tím, že si Pedro lehne zpět na postel a následně se probudí.

7.2 Vertigo (1958; rež. Alfred Hitchcock)

Vertigo je psychologický thriller, jehož protagonistou je bývalý policista John „Scottie“ Ferguson, který ukončil službu poté, co zavinil smrt kolegy a začal se u něj projevovat chorobný strach z výšek. Scottie se nechá přemluvit svým známým, Gavinem Elsterem, aby sledoval jeho ženu Madeleine, která se začala chovat zvláště, a jeho pátrání naznačuje, že si Madeleine myslí, že je Carlotta Valdesová, což byla její prababička, která spáchala sebevraždu. Scottieho obavy z toho, že by se Madeleine mohla pokusit o něco podobného, se potvrdí, když Madeleine skočí do zátoky pod mostem Golden Gate. Scottie ji zachrání a

postupem času se do Madeleine zamiluje, ale ta přesto spáchá sebevraždu, když skočí z věže zvonice, čemuž Scottie nedokáže kvůli svému strachu z výšek zabránit. Scottie je pocitem viny a ztrátou milované Madeleine zcela paralyzován, ale jednoho dne potká na ulici Judy, která se Madeleine nápadně podobá. Judy tvrdí, že Scottieho nezná, ale z retrospektivy se dozvíme, že je to lež a že celou dobu předstírala, že je Madeleine, aby se Gavin mohl zbavit své ženy a získat tak její majetek jen pro sebe. Judy se chce zprvu Scottiemu přiznat, ale bojí se, že by o něj mohla přijít, takže se rozhodne hrát jeho hru. Scottie okamžitě vycítí příležitost přetvořit Judy, aby vypadala jako Madeleine, a od tohoto okamžiku se začne naplno projevovat jeho posedlost. Judy však udělá tragickou chybu, když si na sebe vezme Carlottin náhrdelník, který dostala od Gavina za to, že předstírala, že je jeho ženou. Scottie ihned pochopí, co se stalo, a doveze nic netušící Judy na místo činu, kde překoná svůj strach z výšek a donutí ji k přiznání, načež jsou vyrušení a zoufalá Judy skočí z věže a umírá.



Snová sekvence přichází v okamžiku, kdy si Scottie myslí, že Madeleine spáchala sebevraždu, a začíná detailem spícího Scottieho, který je ozvláštněn tím, že se pomocí prolínaček mění barevnost záběru, takže nejprve přechází do modrého tónování, pak do nachového tónování, a nakonec do výrazně fialového tónování, při kterém Scottie otevře oči, a pak pomocí prolínačky zmizí a objeví se kytice růží, kterou viděl na Carlottině portrétu. Kytice růží se změní v malbu, která se dá pomocí animace do pohybu, a květy se rozpadnou na jednotlivé okvětní lístky, které odletí mimo záběr. Přes černou se dostáváme k trojpolodetailu Scottieho, Gavina a Carlotty, který přechází do oranžového tónování. Tento záběr ukazuje, že Scottie podvědomě tuší, že něco není v pořádku a že v tom má zřejmě prsty Gavin, což se později potvrdí. Poté následuje záběr na Carlottin portrét s nájezdem na její náhrdelník, který také přechází do oranžového tónování. Tento záběr napovídá, že náhrdelník bude klíčem k rozluštění záhady, což se rovněž později potvrdí. Pak vidíme Scottieho na černém pozadí, který jde směrem ke kameře, ale ta od něj odjíždí rychleji,

takže se nám vzdaluje. Tento záběr přechází do červeného tónování a po chvíli se černé pozadí změní v náhrobní kameny na hřbitově. Scottie sklopí zrak a jeho subjektivní pohled nám odhalí Carlottin prázdný hrob, což naznačuje, že Madeleine by mohla být naživu. Kamera najíždí na jámu před náhrobkem, střídání normálního a tónovaného obrazu se zrychluje a poté se objeví Scottieho hlava na pozadí, které ubíhá do dálky, a vytváří tak dojem, že Scottie padá, což je zdůrazněno jeho subjektivním pohledem se sbíhajícími se liniemi. Hudba graduje, tónování se mění čím dál rychleji, kamera najíždí na velký detail Scottieho očí a poté vidíme Scottieho padajícího na střechu budovy. Střecha najednou zmizí, střídání normálních a tónovaných záběrů ustane, a vidíme pouze Scottieho siluetu padající do bílého prázdna. V tom se Scottie probudí a zjistí, že to byla jen noční můra, ale je jasné, že podvědomě cítí, že něco není v pořádku, což se později potvrdí. Co se týče zvuku, Hitchcock nepracuje s ruchy ani atmosférami a celá sekvence je doprovázena pouze dramatickou hudbou Bernarda Herrmana.

V rámci tohoto období se snové scény či sekvence objevují také ve filmech *Na osamělém místě* (*In a Lonely Place*, 1950) Nicholase Raye, který pracuje s dvojexpozicemi a retrospektivami, *Nevěstin otec* (*Father of the Bride*, 1950) Vincenta Minnelliho, který využívá dvojexpozice a stylizovanou dekoraci, a *Lesní jahody* (*Smultronstället*, 1957) Ingmara Bergmana, který snovou scénu ozvláštňuje použitím symbolů, výrazného kontrastu mezi černou a bílou a surrealistickými situacemi, například když protagonista filmu najde v rakvi, která spadla z pohřebního vozu, sám sebe.

8 1960 – 1969

8.1 8½ (1963; rež. Federico Fellini)

Protagonistou filmu *8½* je slavný italský režisér Guido Anselmi, který při přípravách na natáčení svého nového filmu prochází tvůrčí i osobní krizí, kterou se pokouší řešit pobytem v lázních, kde se realita prolíná s představami, sny a vzpomínkami na dětství ovlivněné přísnými pravidly církve a na jeho vztahy s rodiči a ženami. Guidovu situaci komplikuje i přítomnost jeho manželky Luisy a milenky Carly a jeho tvůrčí znovuzrození přichází až v okamžiku, kdy se při tiskové konferenci schová pod stůl a v tomto symbolickém lůně si prostřelí hlavu, načež povstává jako Fénix a díky této zkušenosti konečně opět pocítí mocnou tvůrčí sílu a pustí se do natáčení filmu, který nebude jen rutinní zakázkou, ale autorským počinem, jakým je i samotný film *8½*.



Snová sekvence začíná hned po úvodních titulcích a zpočátku nevíme, že se jedná o sen, protože mu nepředchází konvenční záběr na spící postavu ani není nijak stylizován. V prvním záběru vidíme Guida za volantem svého vozu, který uvízl tunelu v dopravní zácpě, ale ve zvuku slyšíme pouze tiché pravidelné bubnování, což je první náznak toho, že se nejedná o realitu. V dalším záběru vidíme jízdu kamery přes střechy aut, která stojí v koloně, kam až oko dohlédne. Poté se vracíme ke Guidovi, ale stále nevidíme jeho tvář, protože kamera jej, stejně jako v prvním záběru, snímá zezadu. Guido se otočí doleva a přes jeho rameno vidíme muže ve vedlejším autě, který se na něj upřeně dívá, a v tom se obraz na chvíli zastaví do mrtvolky, čímž se fakt, že muž Guida pozoruje, ještě zdůrazní. Poté se dá obraz opět do pohybu, ale přesto, že vidíme Guida, jak se otáčí doprava, kamera švenkne doleva na ženu za volantem, na níž se obraz opět na chvíli zastaví. Kamera poté švenkne zleva doprava přes Guida, který si vezme hadr a začne čistit čelní sklo svého vozu. Kamera se posune ještě víc doprava a ve vedlejším autě vidíme dalšího muže, který Guida upřeně sleduje.

V tom se k rytmickému bubnování přidá syčení, načež kamera švenkne na palubní desku vozu, ze které začne vycházet kouř. Guido se pokouší kouř zastavit, ale nejde to a tak se marně snaží dostat ven, což ukazuje jeho pocit, že je v pasti, ze které není úniku. V následujícím záběru vidíme lidi v okolních autech, jak bez hnutí sledují Guidův marný boj, což vyjadřuje Guidovu úzkost z toho, že je pod neustálým drobnohledem veřejnosti, která jen čeká, s čím přijde a o jeho samotného se vůbec nezajímá. Poté vidíme Guidovu milenkou, která se vzrušeně kroutí, když ji hladí postarší seladon, což vyjadřuje Guidovy obavy ze sexuálního selhání a z toho, že už pro ni není dost dobrý. Guido se ale nevzdává a dál bojuje o svůj život, což vede k tomu, že se mu nakonec podaří dostat okýnkem na střechu vozu. Bubnování ustane a přes upřené pohledy čumilů kamera švenkne na Guida, který letí nad střechami aut ke konci tunelu, a v tuto chvíli je již zcela zřejmé, že se jedná o sen. Na konci tunelu se ozve silný vítr, a prolínačkou se dostáváme k záběru využívajícímu zpětnou projekci, ve kterém Guido letí mezi mraky, a užívá si to, že se mu alespoň na chvíli podařilo uniknout zvědavé veřejnosti. Idyla ale netrvá dlouho, protože přes záběr na rozestavěné dekorace Guidova nového filmu se prolínačkou dostáváme na pláž, na které nějaký muž tahá za provaz vedoucí k nebesům a další muž na koni vyzývá Guida, aby se vrátil na zem. Poté následuje Guidův subjektivní pohled na pláž, v němž vidíme jeho nohu, ke které je přivázaný provaz, za který muž dole tahá, což značí, že se někdo snaží omezit Guidovu svobodu a „přistříhnout mu křídla“. Guido se snaží provaz uvolnit, ale muž na koni, kterého je možné považovat za přísného filmového kritika, vyřkne svůj ortel a Guido padá do moře, přičemž slyšíme hlasitý nádech a ostrým stříhem se dostáváme do reality, ve které vidíme Guidovu vztyčenou ruku, a poté se Guido probouzí.

8.2 451° Fahrenheita (Fahrenheit 451, 1966; rež. François Truffaut)

Film *451° Fahrenheita* je adaptací slavného dystopického románu Raye Bradburyho, jehož protagonistou je požárník Guy Montag. Požárníci ale v této pochmurné vizi budoucnosti požáry nehasí, ale naopak rozdělávají, protože jejich úkolem je hledat a pálit knihy, aby ušetřili lidem trápení, které by jim mohly způsobit. Montag se ale seznámí s učitelkou Clarisse, která jej přivede k myšlence číst knihy, které pálí. Montag si začne tajně nosit knihy domů a stane

se vášnivým čtenářem, což vede ke konfliktu s jeho ženou Lindou, která chce, aby se knih zbavil. Montag se však svých knih vzdát nechce a jeho loajalita vůči systému je navíc výrazně oslabena, když při jednom ze záťahů požárníci upálí majitelku velké knihovny, která se za žádnou cenu nechce svých knih vzdát. Když se následně Clarisse dostane do hledáčku požárníků, Montag se rozhodne jí pomoci, čímž si získá její důvěru, a Clarisse mu na oplátku řekne o tajné sektě lidí, kteří se snaží knihy zachránit tím, že se je učí nazpaměť. Montag se rozhodne dát výpověď, ale jeho nadřízený jej přemluví, aby s nimi absolvoval poslední výjezd, jehož cílem se ukáže být jeho dům, protože jej Linda kvůli jeho posedlosti knihami udala. Montag si chce ponechat alespoň jednu knihu, a když se jeho nadřízený pokusí mu ji vzít, Montag jej zabije a uteče. Přestože je na něj uspořádána štvánice, Montagovi se podaří uniknout a dostat se na místo, kde se lidé učí knihy nazpaměť, kde se setkává s Clarisse a navzdory své minulosti je komunitou přijat.



Snová sekvence začíná nájezdem na spícího Montaga. Prolínačkou se dostáváme na chodbu požární stanice s oknem, kde Truffaut použil tzv. Vertigo efekt, pojmenovaný podle filmu, ve kterém jej poprvé použil Alfred Hitchcock k vyvolání pocitu závratě. Tento efekt spočívá v tom, že kamera najíždí na objekt a tento pohyb je kompenzován změnou ohniskové vzdálenosti na transfokátoru, takže velikost objektu se téměř nezmění, ale kompletně se změní jeho pozadí, což působí silně zneklidňujícím dojmem. Prolínačkou se následně přesouváme do záběru z visuté dráhy, který je komponován podobně jako předchozí záběr, a další prolínačkou se dostáváme do místnosti s podlahou posetou knihami, ve které jedna z knih levituje, jako by se chtěla vyhnout zkáze, která knihy čeká. Prolínačkou se vracíme ke spícímu Montagovi, který se ošívá, a přes záběr z visuté dráhy se prolínačkou dostáváme zpět do místnosti s knihami, ve které tentokrát stojí Clarisse a ve zpomaleném záběru vytahuje z kapsy zápalky, což jasně ukazuje Montagovy obavy z toho, že by se Clarisse mohla nechat upálit společně s knihami, protože bez nich nedokáže žít. Přes další záběr z visuté

dráhy se prolínačkou dostáváme na bližší záběr Clarisse, která z krabičky vytahuje zápalku. Když ji zapálí, tak se pomocí prolínačky vracíme na visutou dráhu, ale tentokrát je obraz negativní, což naznačuje změnu v Montagově vnímání. Po návratu k záběru s Clarisse, ji vidíme upustit zápalku a po krátkém záběru na plameny v neostrosti, Clarisse s úsměvem na rtech ulehne na hořící knihy a z tohoto se záběru se prolínačkou vracíme do reality, ve které se Montag probudí.

Od 60. let vzniká mnohem více filmů se snovými scénami či sekvencemi, než tomu bylo v předchozích dekáдах, a v tomto období mezi ty nejzajímavější patří *Anděl zkázy* (*El ángel exterminador*, 1962) Luise Buñuela, který používá dvojexpozice a neobvyklé kombinace obrazu a zvuku, takže například vidíme detail muže, který se točí kolem své osy ve dvojexpozici s oblohou, a ve zvuku slyšíme zvuk kotoučové pily, *Ivanovo dětství* (*Ivanovo detstvo*, 1962) Andreje Tarkovského, který v jedné ze snových scén používá při zadní projekci negativ, *Znovuzrození* (*Seconds*, 1966) Johna Frankenheimera, ve kterém jsou sny ozvláštněny snímáním širokoúhlým objektivem typu „rybí oko“ a stylizovanou dekorací odkazující k expresionismu. Dalším filmem s velmi originální snovou sekvencí je *La Prisonnière* (1968) Henriho-Georgese Clouzota, který pracuje s rapidmontážemi výrazně stylizovaných záběrů, které jsou různě deformovány, a tuto koláž vjemů doplňuje neméně stylizovanou zvukovou stopou, ve které vrství zkreslené výkřiky a vzdechy s celou řadou podivných ruchů, které místy doprovází psychedelická hudba. Na působivosti této sekvenci přidává i střihová skladba, protože Clouzot v některých pasážích mnohokrát opakuje stejnou akci, čímž na ni klade výjimečný důraz. V 60. letech ale vznikla i řada filmů, ve kterých snové scény či sekvence nejsou nijak obrazově ani zvukově stylizovány, například *Mandžuský kandidát* (*The Manchurian Candidate*, 1962) Johna Frankenheimera a *Kráska dne* (*Belle de jour*, 1967) Luise Buñuela.

9 1970 – 1979

9.1 Nenápadný půvab buržoazie (Le charme discret de la bourgeoisie, 1972; rež. Luis Buñuel)

Nenápadný půvab buržoazie pojednává o skupině přátel, kteří spolu chtějí povečeřet, ale jejich plány vždy něco naruší, takže na společné jídlo nikdy nedojde a události, které tomu brání, jsou čím dál bizarnější. Ve filmu je celkem 6 snů, z nichž je však pouze jeden výrazně stylizovaný a na ten se zaměříme.



Snová sekvence, které se budeme věnovat, začíná tím, že plukovník sdělí hostům, že jeho seržant by se s nimi chtěl podělit o svůj sen. Seržant si sundá přilbu, kamera najede na jeho tvář a seržant začne vyprávět. Ostrým střihem se dostáváme na prázdnou ulici, po které jde seržant směrem ke kameře. Přestože je ulice zcela prázdná, ve zvukové stopě slyšíme hlasy mnoha lidí, což vytváří zneklidňující kontrast a snovost sekvence je podpořena ještě pravidelně odbíjejícím zvonem. Seržant po chvíli potkává svého známého, který mu řekne, že ve městě žije už šest let a že tam zůstane navždy. Seržant známému řekne, že je bledý a že je cítit zemí, načež mu známý odpoví, že on je na tom stejně. Oba muži poté spolu jdou po liduprázdné ulici, ale známý se po chvíli oddělí s tím, že si musí něco koupit. Kamera švenkne se známým, a když se vrátí na seržanta, tak za ním stojí jiný muž, který mu řekne, že jeho známý je už šest let mrtvý. Seržant si uvědomí, že je to tak a muž mu řekne, že pro známého zajde. Muž odchází do obchodu, ale kamera tentokrát zůstává na seržantovi, který se otočí, a následuje záběr na mladou ženu přicházející po ulici. Žena se u seržanta zastaví a ukáže se, že je to jeho matka, která se k němu v dětství chovala chladně a odměřeně. Matka mu řekne, že jej už dlouho hledá a seržant jí slíbí, že už budou navždy spolu, což ukazuje jeho touhu po mateřské lásce, které se mu v reálném světě nedostalo. Poté následuje detailní záběr na kříž, který si drží ležící matka na hrudi, načež se ukáže, že je to její mrtvola, kterou zasypávají

hlínou. Ostrým střihem se vracíme na ulici, kde seržant matce řekne, že potkal svého kamaráda a chtěl by jí ho představit. Seržant odběhne, a když vejde do obchodu, ukáže se, že je to jen vybydlená ruina a jeho známý je pryč. Seržant se vrací zpět na ulici, ale jeho matka tam již není, takže je všemi opuštěn a z jeho snu se stává noční můra, když jde opuštěnou ulicí a volá svou matku, která neodpovídá. Buñuel umocňuje snovost této sekvence také tím, že postavy jsou mrtvolně bledé, a rovněž použitím malovaného pozadí s prázdnou ulicí, jehož napojení na postavené kulisy se Buñuel nesnažil nijak zakrýt a upozorňuje tak na jeho umělost.

9.2 Sbohem bud', lásko má (Farewell, My Lovely, 1975; rež. Dick Richards)

Sbohem bud', lásko má je novou verzí stejnojmenného filmu, kterému jsme se věnovali v jedné z předchozích kapitol, a umožňuje nám tak srovnání snových sekvencí v obou filmech, které od sebe dělí 31 let. Děj je až na několik drobných změn, jako například to, že Amthor není muž, ale žena, velmi podobný původnímu filmu, takže se mu již nebudeme věnovat a rovnou přistoupíme k analýze snové sekvence.



Ta začíná poté, co Amthor vytáhne ze skříně injekční stříkačku s nějakou látkou, načež se ostrým střihem přesouváme do blouznivého snu, ve kterém vidíme Marlowa padajícího do temnoty, a do tohoto záběru je pomocí optické kopírky vkopírováno poslední okénko předchozí scény, které se otáčí kolem své osy. Podobný záběr byl použit i v původní verzi a ukazuje, že droga již začala působit a Marlow má pocit, jakoby se propadal do prázdna. V tom se ozve ďábelský smích a pomocí prolínačky se zobrazí detail Amthor, jejíž hlas různě moduluje a přechází do ozvěny, což vytváří psychedelický efekt, který pokračuje až do konce sekvence. Poté se prolínačkou dostáváme k záběru na Marlowa

couvajícího před Amthor s injekční stříkačkou, což se rovněž objevilo i v původní verzi, ale tam byla tato scéna ozvláštněna čtveřicí dveří v prázdném prostoru a Amthorovou schopností se pohybovat prostorem bez ohledu na fyzikální zákony, takže pocit frustrace z nemožnosti uniknout byl mnohem silnější. Zde je zachováno pouze černé pozadí a scéna je tak mnohem méně působivá. Poté se ostrým střihem dostáváme na velký detail Marlowových očí a prolínačkou zpět na couvajícího Marlowa, který upadne. Následuje prolínačka na další velký detail jeho očí a poté vidíme Marlowa padajícího do temnoty v dvojexpozici s Amthor. Poté se prolínačkou dostáváme na velký detail Marlowa oka, do kterého je vkopírován detail Marlowovy tváře, který se otáčí kolem své osy. Další prolínačkou se vracíme na detail tváře Amthor, která začne mizet v dáli a obraz zahálí kouř. Kamera začne pomalu panorámovat doleva a v záběru se objeví spící Marlowe, čímž tato snová sekvence končí. Pokud obě sekvence srovnáme, ta z původního filmu je vizuálně mnohem nápaditější a komplexnější, ale ve zvuku slyšíme pouze hudbu, zatímco ta v nové verzi upřednostňuje jednodušší vizuální stránku, ale zato má mnohem propracovanější zvukovou stopu, ve které se kombinuje hudba s psychedelickým smíchem, což je velmi zneklidňující.

V rámci produkce 70. let se zajímavé snové scény objevily například ve filmu *Johnny si vzal pušku* (*Johnny Got His Gun*, 1971) Daltona Trumba, ve kterém jsou podobně jako v *Čaroději ze země Oz* ozvláštněny tím, že jsou barevné, zatímco zbytek filmu je černobílý. Dalším filmem, který stojí za zmínku je *Motýlek* (*Papillon*, 1973) Franklina J. Schaffnera, který snové scény ozvláštnil zpomalenými záběry, maskami a záběrem, který se v průběhu otočí, takže je na konci vzhůru nohama. V *Příběhu Adély H.* (*L'histoire d'Adèle H.*, 1975) Françoise Truffauta je snová scéna vyřešena pomocí dvojexpozice a ve filmu *All That Jazz* (1979) Bob Fosse využívá stylizovanou dekoraci a kostýmy.

V 70. letech ale vznikly i filmy ovlivněné surrealismem, které nerozlišují mezi snem a realitou, a celé působí jako jeden dlouhý sen. Z těchto filmů můžeme uvést *Valerii a týden divů* (1970) Jaromila Jireše, který pracuje se stylizovanými dekoracemi, kostýmy a maskami. Podobné výrazové prostředky používá i režisér *Krtka* (*El Topo*, 1970) a *Svaté hory* (*The Holy Mountain*, 1973) Alejandro Jodorowsky, který prohlásil, že od filmu očekává to, co většina

Severoameričanů očekává od psychedelických drog.¹² Dalším surrealistickým filmem ze 70. let je *Mazací hlava* (*Eraserhead*, 1977) Davida Lynche, který pracuje se stylizovanými dekoracemi a rekvizitami, maskami, animací a dvojexpozicemi, a sám o svém filmu prohlásil, že je to sen o temných a znepokojivých věcech.¹³

¹² Jodorowsky, Alejandro. *El Topo: A Book of the Film*. New York: Putnam Pub Group, 1972, s. 97.

¹³ Olson, Greg. *David Lynch: Beautiful Dark*. Lanham: Scarecrow Press, 2008, s. 51.

10 1980 – 1989

10.1 Mutace (Altered States, 1980; rež. Ken Russell)

Protagonistou filmu *Mutace* je vědec Edward Jessup, který na sobě zkoumá změněné stavy vědomí pod vlivem halucinogenních látek. Jessup je přesvědčen, že v mozkových buňkách je uložena celá historie světa, ke které je možné se dostat, a této myšlence obětuje univerzitní kariéru i svou rodinu. Jessupovy pokusy jsou nakonec úspěšné, ale spustí tak retrogradní evoluci, při které se nejprve dočasně změní v primitivního předchůdce člověka, poté ve zvláště deformovaného tvora a nakonec v prvotní hmotu. Přestože se Jessupově manželce Emily podaří jej zachránit, Jessup se nekontrolovaně vrací do dřívějších stádií vývoje a jen díky Emily si nakonec uvědomí, že jeho počínání jej přibližuje děsivé nicotě a rozhodne se s tím skoncovat a stát se opět člověkem.



Snová sekvence začíná záběrem na Jessupa s dýchacím přístrojem, který je ponořený ve speciální nádrži s vodou. Poté se objeví záblesk a k dramatické hudbě se přidá nesrozumitelný šepot. Po druhém záblesku je Jessup najednou bez dýchacího přístroje a voda v nádrži se pomocí prolínačky změní v mraky na nebi, čehož bylo dosaženo pomocí klíčování pozadí. Při další prolínačce zmizí i nádrž a na nebi kolem Jessupa se objeví ryby, které odkazují k Ježíši Kristovi, stejně jako Jessupovo jméno. Kamera najíždí na velký detail Jessupovy tváře a poté vidíme jeho otce na nemocničním lůžku, který má rozpažené ruce jako Ježíš na kříži, a za jeho okny je pomocí klíčování doplněno rudé zapadající slunce. V protipohledu vidíme výrazně mladšího Jessupa, který se usmívá, ale v tom s sebou jeho otec škubne a následují záběry na rozžhavenou lávu a Jessupa v nádrži rovněž zabarvené do ruda. Přes lávu se pak vracíme zpět k otci, který se chytá za srdce. Jessup mu podává Bibli a když ji upustí, tak na otcův obličej dopadne plátno s Ježíšovou podobiznou. Otec plátno strhne a to se při dopadu na zem vznítí, což ukazuje, že se otec zříká své víry. Jessup se ještě jednou pokusí

otci nabídnout Bibli, ale situace se opakuje, a přes záběr se spícím Jessupem v nádrži se dostáváme k záběru s mrtvolně bledým otcem s rozpaženými rukama a hořícím křížem na prsou, po němž následuje velký detail kozlí hlavy se sedmi očima, která byla pravděpodobně inspirována Bafometem, kterého satanisté považují za zpodobnění ďábla. Poté se křížovým střihem přesouváme z otce na kozla a zpět s tím, že v záběru s otcem hořící kříž najíždí směrem ke kameře, až postupně zaplní celý obraz, a kozlí hlava naopak odjíždí od kamery, až odhalí, že má lidské tělo, které je přibité na kříži jako Ježíš. Kamera poté švenkne z nebe na zem, na které je ruina chrámu s obráceným křížem, což je další satanistický symbol, a před ruinou stojí obětní kámen s velkou knihou. V detailu knihy vidíme, že má na titulní straně Ježíše na kříži a kozlí hlavu se sedmi očima. V záběru se objeví ruka, která chce knihu otevřít, ale ta je zastíněna a v následujícím záběru opět vidíme kozlí hlavu se sedmi očima, ale tentokrát na ovčím těle. Toto stvoření stojí nad knihou a v následujícím záběru vidíme ruku svírající nůž. Ruka se dá do pohybu a v následujícím záběru na knihu dopadne proud krve. Podřezané stvoření padne na zem a ruka otevírá zkrvavenou knihu na straně s podobiznou Ježíše Krista. Poté následuje psychedelická montáž abstraktních obrazů, které se střídají se záběry na souložícího Jessupa, do kterých problikává kozlí hlava, což značí, že i Jessup se zřekl své víry, a když hudba vygraduje, ostrým střihem se přesouváme do reality, ve které se elipsou děj přenáší do laboratoře, kde Jessup provádí pokus se schizofreničkou. Ač jsou satanistická symbolika a zřeknutí se Ježíše ve snové sekvenci zřejmé, tvůrci nechtěli riskovat nepochopení a proto se Jessup své milence Emily svěřil, že jako dítě míval vize svatých, andělů i Ježíše, ale když mu bylo 16, tak jeho otec zemřel ve velkých bolestech na rakovinu a Jessup přestal věřit v Boha, který takto trestá dobré lidi.

10.2 Společenství vlků (The Company of Wolves, 1984; rež. Neil Jordan)

Společenství vlků je adaptací povídky Angely Carterové, která byla inspirována příběhem o Červené Karkulce. Hlavní postavou filmu je dívka Rosaleen, která v úvodu filmu usne a vše, co následuje, je série jejích snů, ve kterých vlci nejprve sežerou její starší sestru Alice, a později jeden z vlků v lidské podobě svede Rosaleen, zabije její babičku a z Rosaleen se pak stane vlčice.



První snová sekvence filmu začíná záběrem na usínající Rosaleen, kterou přes zavřené dveře peskuje její starší sestra Alice. Den se najednou změní v noc a v místnosti začne foukat silný vítr. Přes několik záběrů na strašidelně vyhlížející hračky se dostáváme k oknu a následně se ozve dramatická hudba a vytí vlků. Poté se prolínačkou dostáváme do pohádkového lesa plného pavučin a obrovských hub, ve kterém prchající Alice naráží na motivy, které jsme viděli v úvodu filmu. Tyto motivy jsou ale výrazně stylizovány, takže hračky ožívají a v domečku pro panenky sídlí krysy. Z lesa se pomocí křížového střihu průběžně vracíme ke spící Rosaleen a k hračkám v jejím pokoji a po záběru na porcelánovou kočku Alice ve snu narazí na smečku vlků, kteří ji začnou pronásledovat. Alice se dá na útěk, ale je zcela zřejmé, že nemá žádnou šanci, což je podpořeno i tím, že záběry s Alice jsou zpomalené, zatímco záběry s pronásledujícími vlky běží standardní rychlostí. Když vlci Alice obklíčí, tak ve tmě vidíme jejich rudě svítící oči, aby působili ještě děsivěji, a poté se střídají záběry na ječící Alice a přibíhající vlky, kteří zcela zakryjí obraz a přes zatmívačku a roztmívačku se vracíme ke spící Rosaleen, která se usmívá, protože alespoň ve snu dostala její sestra to, co si podle Rosaleen za neustálé peskování zaslouží.

V 80. letech se počet filmů se stylizovanými snovými scénami či sekvencemi výrazně snížil ve prospěch filmů, ve kterých se sny stylově nijak neliší od zbytku filmu, ale přesto je možné uvést několik filmů z první kategorie, mezi něž patří například *Kočí lidé* (*Cat People*, 1982) Paula Schradera, který využívá stylizované dekorace, barevné filtry a masky, *Útěk ze sna* (*Dreamscape*, 1984) Josepha Rubena, který rovněž využívá stylizované dekorace, barevné filtry a masky, které jsou ještě doplněny o klíčování, animace a primitivní počítačové triky, *Brazil* (1985) Terryho Gilliana, který pracuje se stylizovanou dekorací, animací, klíčováním a scénickými efekty, které vytváření dojem, že protagonista

létá nad krajinou jako Ikarus, a *Pee-Weeho velké dobrodružství* (*Pee-wee's Big Adventure*, 1985) Tima Burtona, který využívá stylizovanou dekoraci, kostýmy a masky. Z filmů, ve kterých se sny z hlediska stylu neliší od zbytku filmu, můžeme zmínit filmy *Král komedie* (*The King of Comedy*, 1982) Martina Scorseseho, *Zlaté časy na Ridgemont High* (*Fast Times at Ridgemont High*, 1982) Amy Heckerlingové, *Přirozený talent* (*The Natural*, 1984) Barryho Levinsona, *Vetřelce* (*Aliens*, 1986) Jamese Camerona, *Mouchu* (*The Fly*, 1986) Davida Cronenberga a *Stůj při mně* (*Stand By Me*, 1986) Roba Reinera.

11 1990 – 1999

11.1 12 opic (Twelve Monkeys, 1995; rež. Terry Gilliam)

Film *12 opic* byl inspirován krátkým filmem *Rampa* (*La Jetée*, 1962) Chrise Markera a jeho protagonistou je vězeň James Cole, který je poslán do minulosti, aby našel „Armádu dvanácti opic“ a získal vzorek viru, který vyhladil téměř celou světovou populaci a přeživší uvrhl do podzemí. Vědci chtějí pomocí tohoto vzorku vytvořit protilátku a umožnit tak návrat lidí na povrch země. James je při první misi poslán do špatného roku, ale seznámí se s Dr. Kathryn Raillyovou, která mu později pomůže s pátráním, jež vede ke zjištění, že „Armáda dvanácti opic“ je zcela neškodná a že za vypuštěním viru stojí někdo jiný.



Snová scéna začíná již v průběhu úvodních titulků, když ve zvuku slyšíme letištní hlášení a křik vyděšených lidí. Pak se ozve výstřel a v tom okamžiku se objeví velký detail očí malého chlapce. Poté se ozve zpomalený výkřik nějaké ženy a obraz se v průběhu záběru plynule změní na přexponovaný. Následuje subjektivní pohled chlapce, ve kterém vidíme padat postřeleného muže, a ve zvuku od tohoto okamžiku slyšíme pouze dojemnou hudbu a letištní hlášení bez jakýchkoli dalších ruchů, čímž se dále podporuje snovost scény. Tento a všechny následující záběry snové scény jsou rovněž přexponované a zpomalené. Gilliam rovněž využívá vychýlené rámování, ale s tím pracuje v průběhu celého filmu. Poté následují bližší záběry na přibíhající ženu a postřeleného muže a po záběru na chlapce se vracíme na jeho subjektivní pohled. Pak následuje polodetail plačící ženy, kterou postřelený muž hladí po vlasech, a nájezd na detail chlapce, ze kterého se ostrým střihem přesouváme na detail spícího Jamese. Části tohoto snu se objevují v průběhu celého filmu a na konci filmu jsme svědky celé události, při které se ukáže se, že chlapec ze snu je samotný James Cole, který sleduje svou vlastní smrt. Gilliam v této scéně zachoval zpomalené záběry, které použil i ve snu, ale obraz zde již není přexponovaný. Dialogy a ruchy jsou do

okamžiku výstřelu zpomalené a pak už, stejně jako ve snu, slyšíme pouze dojemnou hudbu.

11.2 Město ztracených dětí (*La cité des enfants perdus*, 1995; rež. Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro)

Hlavními hrdiny *Města ztracených dětí* jsou cirkusový silák One a malá zlodějka Miette, kteří pátrají po Oneově bratrovi Denreem, jež byl unesen na přání šíleného vědce Kranka, který dětem krade sny. Když One a Miette po mnoha komplikacích objeví Krankovu skrýš, Miette vstoupí do jeho snu, ve kterém se jí podaří jej přelstít, což vede k jeho zkáze a záchraně všech vězněných dětí včetně Denreeho.



Snová scéna začíná stejně jako v případě *12 opic* již při úvodních titulcích. Roztmívačka odhalí pohled z dětského pokoje na sněhuláka, který stojí na zahradě, a ve zvuku slyšíme poklidnou hudbu, kterou narušuje jen vojáček cinkající činely. Kamera sjede na parapet s hračkami a odjezd dozadu odhalí chlapce, který sedí na posteli a dívá se z okna. Poté následuje záběr na krb, ve kterém se rozsvítí světlo, které upoutá chlapcovu pozornost, a překvapivě se tím směrem otočí i vojáček, což je první indicie, že tato scéna, která dosud vypadala jako realita, je ve skutečnosti sen. V krbu se objeví lano, po kterém k chlapcovu údivu sleze Santa Klaus, a nakoukne do pokoje. Chlapec se usměje a Santa Klaus mu dá hračku. V tom okamžiku se ale idylická situace změní v noční můru, protože z krbu začnou vylézat další Santové a po chvíli je jich plná místnost. Jeunet tuto změnu tónu reflektuje zneklidňující hudbou a deformací obrazu, který se rozvlní, a vytváří tak psychedelický efekt. Nepříjemná atmosféra je dále posílena záběry na plačícího chlapce, Santu pijícího alkohol z placatky a soba, který se vykálí na podlahu pokoje. Poté jeden ze Santů nabídne vystrašenému chlapci hračku, ale ten nereaguje, což Santu velice rozzlobí. Při velkém detailu

jeho očí se ozve křik a ostrým střihem se dostáváme do reality, ve které vidíme křičícího Kranka, který má na hlavě přístroj, jež mu umožňuje krást dětem sny. Co se týče zvuku, jediné, co kromě hudby slyšíme, jsou zvuky, které vydávají hračky. Všechny ostatní zvuky jsou až do Krankova výkřiku eliminovány, což rovněž podporuje snovost scény. Druhá snová scéna filmu se pak objeví v „obláčku“ nad hlavou spícího vědce, k čemuž Jeuneta pravděpodobně inspiroval Porterův *Život amerického hasiče*.

V rámci této dekády obsahují zajímavé snové scény či sekvence také filmy *Terminátor 2: Den zúčtování* (*Terminator 2: Judgment Day*, 1991) Jamese Camerona, který pracuje se zpomalenými záběry, modely, animací a počítačovou grafikou, *Lost Highway* (1997) Davida Lynche, který vytváří zneklidňující zvukovou koláž, *Big Lebowski* (*The Big Lebowski*, 1998) bratří Coenů, ve kterém se snová sekvence odehrává ve stylizované dekoraci s početným komparzem jako v muzikálu Busbyho Berkeleyho s pozadím nahrazeným pomocí klíčování, *Ospalá díra* (*Sleepy Hollow*, 1999) Tima Burtona, ve kterém jsou sny výrazně barevně satureované, zatímco zbytek filmu je desaturovaný, a *Americká krása* (*American Beauty*, 1999) Sama Mendese, který použil stylizovanou dekoraci v kombinaci s klíčováním. V 90. letech ale vznikla i řada filmů, ve kterých nejsou sny a realita stylově odlišeny, mezi něž patří například *Život v oblouznění* (*Living in Oblivion*, 1995) Toma DiCilla, *Otevři oči* (*Abre los ojos*, 1997) Alejandra Amenábara nebo *Jak jsem balil učitelku* (*Rushmore*, 1998) Wese Andersona.

12 2000 – 2009

12.1 Cela (The Cell, 2002; rež. Tarsem Singh)

Hlavní postavou filmu *Cela* je Catherine Deane, která se pomocí speciálního přístroje snaží pomoci chlapci v kómatu tím, že vstupuje do jeho vědomí, kde však opakovaně naráží na chlapcův podvědomý vzdor. Ten se ale vůbec nedá srovnat s tím, co ji čeká, když vstoupí do mysli sériového vraha, Carla Starghera, který upadl do kómatu. Stargher své dívčí oběti zabíjí tak, že je umístí do skleněné cely, která se v průběhu 40 hodin postupně plní vodou, až se zcela zaplní a dívka se utopí. Catherine tak má necelé dva dny na to, aby zjistila, kde se nachází cela, ve které podle agentů FBI čeká na smrt Stargherova poslední oběť. Po vstupu do Stargherova vědomí se Catherine ocitá v bizarním světě, ve kterém spolu soupeří vrahova citlivá a sadistická stránka, a rychle se ukáže, že získat vrahovu důvěru nebude vůbec snadné. Stargherovi se nakonec podaří Catherine ve svém snu uvěznit a zachrání jí až jeden z agentů FBI, který se rozhodne vstoupit do jeho vědomí. Agent rovněž získá informace, které později vedou k nalezení místa, kde se nachází skleněná cela, a dívku se tak agentům FBI nakonec podaří zachránit.



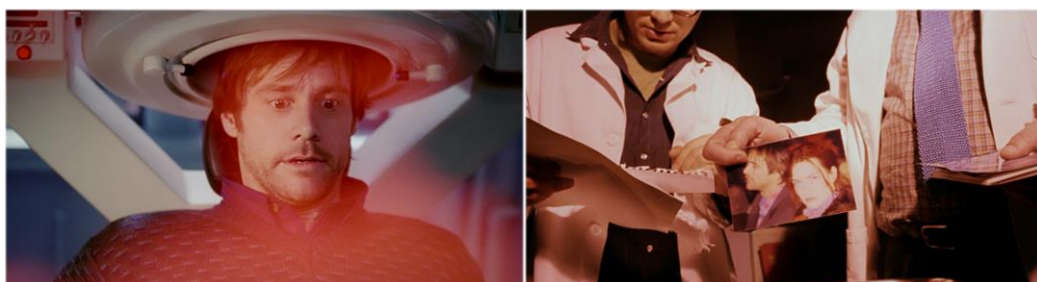
První snová sekvence filmu začíná stejně jako v případě předchozích dvou filmů již při úvodních titulcích. Roztmívačkou se dostáváme na celek pouště, po které jede Catherine na koni, ale v tuto chvíli ještě nevíme, o koho se jedná, protože mezi ní a kamerou je horký vzduch, který obraz zkresluje. V úvodní pasáži této sekvence opět není zcela zřejmé, že se jedná o sen, protože se pouze střídají velké celky a detaily s občasným využitím zpomaleného obrazu a zvuku, ale v okamžiku, kdy se kůň změní na figurínu v životní velikosti, je jasné, že se nejedná o realitu. Přes několik spektakulárních velkých celků, ve kterých Catherine kráčí po hřebeni obrovské písečné duny, se dostáváme k pasáži, ve které její pozornost upoutá paprsek světla, který jejím směrem odráží někdo v údolí. Když Catherine sejde do údolí, čeká tam na ni malý chlapec. Z jejich dialogu vyplývá, že jsou uvnitř chlapcova snu, což je podpořeno tím, že jejich

hlasy mají ozvěnu, jako v jeskyni, ale přitom jsou na poušti, kde žádná ozvěna není. Catherine zmíní jejich dohodu, že se půjdou projet na lodi. Chlapec je z toho evidentně nesvůj, ale pokývne hlavou a za Catherine se objeví obrovský vrak lodi. Catherine namítne, že ta je příliš stará, a tak chlapec nabídne alternativu v podobě modelu lodi, a když na ni kamera švenkne, tak se ozve šplouchnutí, přestože leží suché zemi. Catherine je ale s touto variantou spokojená a vyzve chlapce, aby se k ní připojil. Ten jí však řekne, že model je rozbitý a zmíní Mokolocka. To Catherine zamrzí, protože už evidentně má s Mokolockem nějaké zkušenosti, a poprosí chlapce, aby o Mokolockovi nemluvil, ale chlapec se nedá odradit. Catherine zvedne model lodi a při detailu její tváře se ozve nepříjemný zvuk. Catherine rezignovaně vydechne a ve zvuku slyšíme zneklidňující zvířecí řev. Catherine se otočí a do následujícího záběru vkročí chlapec se zdeformovaným obličejem a ve zvuku je jeho křik zkombinován s řevem zvířete. Chlapec se poté dá na útěk, načež Catherine upustí model lodi a zmáčkne si dlaň mezi palcem a ukazovákem, čímž se přesuneme do laboratoře, ve které je připojena ke speciálnímu přístroji, který jí umožňuje vstupovat do chlapcova vědomí.

12.2 Věčný svit neposkvrněné mysli (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004; rež. Michel Gondry)

Hlavní postavou *Věčného svitu neposkvrněné mysli* je Joel Barish, který se po rozchodu se svou přítelkyní Clementine, dozví, že si jej nechala vymazat z paměti, a rozhodne se udělat totéž. Uprostřed procedury si ale uvědomí, že to byla chyba a chce ji ukončit, ale neví, jak to lidem, kteří mažou jeho paměť, sdělit, protože spí. Nakonec se Joel pokusí vzpomínku na Clementine schovat do jiné vzpomínky, ve které původně nebyla, ale vědci je vždy najdou a nakonec se jim podaří Clementine kompletně vymazat. Po proceduře to ale Joela táhne na místo, kde se s Clementine potkal, a Clementine je tam také. Ani jeden z nich si toho druhého nepamatuje, ale něco je přitahuje, a tak se dají zase dohromady. Jejich začínající vztah ale projde těžkou zkouškou, když od bývalé zaměstnankyně společnosti, která jim vymazala paměť, obdrží kazety, na kterých se navzájem pomlouvají. Po prvotním šoku se Joel a Clementine rozhodnout dát svému vztahu druhou šanci, ale závěrečná montáž tří podobných záběrů na pláži

naznačuje, že se jejich vztah vždy rozpadne a po vymazání paměti se dají znovu dohromady.

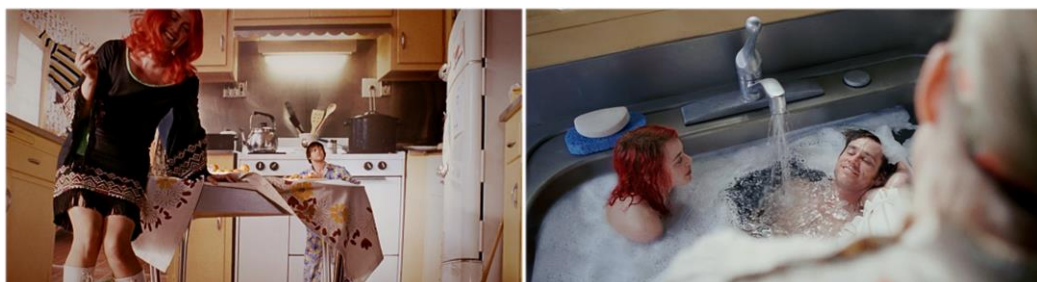


Vzhledem k tomu, že se poměrně značná část filmu odehrává uvnitř Joelova snu, zaměříme se tentokrát na několik pasáží, které jsou z hlediska výrazových prostředků nejzajímavější. Když si Joel uvědomí, že už je uvnitř svého snu, začne panikařit, což je podpořeno tím, že se v záběru najednou objeví červené světlo a následuje velmi rychlá rapidmontáž věcí, které chce Joel vymazat z paměti. Pro posílení dojmu rychlosti jsou již tak velmi krátké záběry ještě zrychlené, takže jednotlivé předměty téměř nelze rozeznat a jeden záběr je dokonce vzhůru nohama. Záběry na jednotlivé věci se střídají se záběry na Joela, které jsou v úvodu scény ostré, ale v druhé části scény přejdou do neostrosti a na konci již Joela téměř není možné rozeznat, což je dáno tím, že vzpomínka na tuto situaci je již téměř vymazaná. Co se týče zvuku, v úvodu scény slyšíme Dr. Mierzwiaka, který komentuje Joelovy věci, ale pak je jeho komentář nahrazen montáží vět, které slyší spící Joel ve svém bytě, ve kterém se jeden z techniků svěřuje druhému, že potkal skvělou holku, která se jmenuje Clementine. Tyto věty se postupně vrství do skrumáže slov a společně s rapidmontáží a gradujícím hudebním doprovodem ozvláštěným zvuky elektrického výboje vytvářejí audiovizuální nápor, který Joel už nemůže vydržet a tak začne křičet, čímž tato scéna končí.



Další snová sekvence, které se budeme věnovat, začíná v okamžiku, kdy Clementine odchází od Joela, protože jí řekl, že si myslí, že se vyspala s někým jiným. Joel se rozhodne si s ní všechno vyříkat, a tak ji pronásleduje ve svém autě, ale když z něj vystoupí a chce ji dohnat, tak vždy doběhne zpět k autu,

čehož Gondry dosáhl stranovým převrácením záběru s autem a následným propojením těchto záběrů za sloupem pouličního osvětlení. Gondry se však nespokojil pouze s tímto efektem a scénu navíc ozvláštnil tím, že po každém proběhnutí za sloupem se změní pozadí, takže v prvním záběru je obchod otevřený, ve výlohách jsou akční nabídky a nad vstupními dveřmi je název obchodu. Ve druhém záběru už je obchod zavřený a akční nabídky jsou pryč. Ve třetím záběru chybí i název obchodu a ve čtvrtém je obchod opuštěný a zchátralý, což reflektuje fakt, že přístroj maže tuto vzpomínku a proto mizí detaily scény. Proceduru, která probíhá v realitě, navíc Gondry průběžně připomíná tím, že ve zvuku slyšíme dialog techniků, kteří se baví o Clementine.



Poslední sekvence, na kterou se zaměříme, začíná v okamžiku, kdy Joela napadne, že by Clementine mohl ukrýt v nějaké vzpomínce, ve které původně nebyla. Joel se zamyslí a po chvíli se ozve dětský hlas zpívající písničku, načež se ostrým střihem přesouváme k tomu, jak si hrál jako chlapec v dešti, a v tom okamžiku začne v obýváku, kde Joel s Clementine sedí, pršet. Malý Joel se ve vzpomínce schová pod střechu a dospělý Joel si vleze pod stůl, který má ale místo horní desky střešní krytinu, kterou jsme viděli ve vzpomínce. Pak vidíme malého Joela v pyžamu, jak se v kuchyni schovává pod stůl, a dospělý Joel je najednou pryč. Clementine se začne rozčilovat, že na ni zapomněl, a poté se přesouváme do kuchyně, kde je pod stolem v pyžamu dospělý Joel, a v následujícím záběru se dozvíme, že je tam s ním i Clementine, která má předstírat, že je paní Hamlynová. Gondry tuto scénu ozvláštnil perspektivními triky, které spočívají ve využití stolu, který se postupně zvyšuje, a naddimenzovaného kuchyňského vybavení, takže dospělý Joel se zdá být vysoký jako čtyřletý chlapec, což výrazně podporuje snovost scény. Podobný trik Gondry používá i o chvíli později, když se Joel s Clementine schovají před techniky do kuchyňského dřezu.

V rámci této dekády se stylizované snové scény či sekvence objevují také ve filmech *Gladiátor* (*Gladiator*, 2000) Ridleyho Scotta, který pracuje s desaturovaným obrazem a zpomalenými záběry, *Donnie Darko* (2001) Richarda Kellyho, který sny ozvláštňuje maskami a počítačovými efekty, a *Nauka o snech* (*La science des rêves*, 2006) Michela Gondryho, který podobně jako ve *Věčném svitu neposkvrněné mysli* využívá primárně stylizovanou dekoraci a rekvizity a přidává ještě animaci a klíčování. Z filmů, ve kterých se snové scény či sekvence z hlediska výrazových prostředků neliší od zbytku filmu, můžeme zmínit například filmy *Rabín, kněz a krásná blondýna* (*Keeping the Faith*, 2000) Edwarda Nortona a *Mulholland Drive* (2001) Davida Lynche.

13.1 Prokletý ostrov (Shutter Island, 2010; rež. Martin Scorsese)

Hlavní postavou *Prokletého ostrova* je detektiv Teddy Daniels, který přijíždí na ostrov Ashecliffe, kde sídlí nemocnice pro duševně choré zločince, aby vyšetřil případ Rachel Solandové, která záhadně zmizela ze své cely. Teddy se domnívá, že místní lékaři na pacientech provádějí nebezpečné experimenty, ale přes veškeré úsilí se mu nedaří najít žádný důkaz, z čehož je značně frustrovaný. Navíc se mu začnou v různých situacích vybavovat hrůzy, které viděl při vstupu do koncentračních táborů za 2. světové války, a ve snech jej pronásledují vzpomínky na jeho mrtvou manželku Dolores. V průběhu filmu se ale ukáže, že Teddy není tím, za koho se považuje. Ve skutečnosti se jmenuje Andrew Laeddis a Teddyho si vymyslel, aby nemusel čelit kruté realitě. Vědcům se nakonec podaří Teddyho přesvědčit o tom, kdo ve skutečnosti je, ale mají obavu, že po čase si zase začne myslet, že je Teddy, což už se jednou stalo. Když pak Andrew začne v závěrečné scéně filmu mluvit jako Teddy, zdá se, že se obavy vědců naplnily, ale tento Teddy je na rozdíl od toho původního velmi klidný a můžeme se proto domnívat, že to Andrew záměrně předstírá, což je posíleno i tím, že jeho poslední slova jsou: „Co je horší? Žít jako zrůda nebo umřít jako slušný člověk?“



Snová sekvence, které se budeme věnovat, začíná v okamžiku, kdy si Andrew ještě myslí, že je detektiv Teddy Daniels. Z detailu spícího Teddyho, který je ozvláštněn světlem blesků, se ostrým střihem přesouváme do záběru na chodbě bytu s oknem s výhledem do městské ulice. Dramatická smyčková hudba pozvolně přechází do rokenrolu z 50. let a přes další záběr na spícího Teddyho a na gramofon se dostáváme k záběru, ve kterém Dolores stojí u okna s lahví whisky a vyčítá Teddymu, že moc pije. Ten argumentuje tím, že ve válce zabil mnoho lidí, a když se k Dolores přiblíží, v pokoji začnou poletovat kousky popela a rokenrol pozvolna nahradí dojemná smyčková hudba. Teddy se v dvojpolodetailu Dolores zeptá, jestli je skutečná, a ta mu v bližším polodetailu

přizná, že ne, což je vizuálně podpořeno tím, že v tomto záběru je lahev whisky najednou pryč. Dolores poté přejde k oknu ve vedlejší místnosti, za kterým ale vidíme jezero při západu slunce, čehož bylo dosaženo pomocí klíčování. Teddy se na Dolores otočí a jeho zmatenost je podpořena několika skokovými střihy. Když se pak Dolores otočí, uprostřed zad má hlubokou ránu s rozžhavenými uhlíky, což společně s poletujícím popelem, kterého je čím dál víc, odkazuje k Teddyho přesvědčení, že Dolores uhořela při požáru jejich bytu, který podle něj založil chlapík, který se jmenuje Andrew Laeddis. Když pak Teddy Dolores obejmě, kamera švenkne na jejich ruce a z Doloresina břicha začne vytékat voda a po chvíli i krev, což společně s jezerem za oknem odkazuje k tomu, že duševně nemocná Dolores, ve skutečnosti nezemřela při požáru, ale poté, co ji Andrew v záchvatu zoufalství střelil do břicha, když zjistil, že v jezeře utopila jejich tři děti. Dolores se ve snu snaží Teddyho přesvědčit o tom, že musí najít Laeddisa, čímž se Teddy jen dále utvrzuje ve své falešné představě, že svou ženu nezabil on, ale někdo jiný. Na konci sekvence se pak Dolores změní v popel a byt je najednou v plamenech, načež se ostrým střihem přesouváme do reality, ve které se Teddy probudí.

13.2 Mládí (Youth, 2015; rež. Paolo Sorrentino)

Mládí pojednává o dvou starých přátelích, Fredu Ballingerovi a Mickovi Boylovi, kteří se každý rok setkávají v luxusním lázeňském hotelu ve švýcarských Alpách. Fred je bývalý hudební skladatel, kterému neustále někdo připomíná jednu jeho skladbu, a Mick je filmový režisér, který připravuje svůj poslední film, o kterém je přesvědčen, že bude velkolepý, ale vlastně neví, o čem by měl být. Fred a Mick se suchým humorem komentují své chátrající tělesné schránky a myšlenky na blížící se konec jim pomáhá zahánět pestrá paleta hostů, která zahrnuje Diega Maradonu, Miss Universe, levitujícího Tibeťana a mladého amerického herce, který se připravuje na roli Hitlera.



Snová scéna, které se budeme věnovat, začíná po detailu Diega Maradony s kyslíkovou maskou, který však není tím, komu se sen zdá. Jeho hluboký nádech přesahuje do prvního záběru snu, ve kterém vidíme obrovský stín Miss Universe na průčelí Baziliky svatého Marka v Benátkách. Přes další záběr na Maradonu se vracíme zpět do snu, ve kterém kamera couvá před siluetou Miss Universe s nasvícenou bazilikou v pozadí. Kamera poté odskočí po ose do velkého celku, ve kterém je náměstí svatého Marka pod vodou a k nasvícené bazilice vede úzká lávka, po které ke kameře kráčí modelka směrem ke kameře. V protipohledu vidíme, že na druhém konci lávky jde směrem k modelce Fred. Po sérii polodetailů se Fred a Miss Universe potkají a snaží na úzké lávce vyhnout, přičemž se miss otře svými obrovskými prsy o Freda, kterému se doslova podlomí kolena, což naznačuje, že mozek by ještě chtěl, ale tělo už neslouží. Při záběru na odcházející modelku se začne hladina vody zvyšovat a lávka zmizí pod vodou. V následujícím velkém celku skončí pod vodou i kamera, která jej snímá, a nakonec voda pohltí i samotného Freda, což vyjadřuje Fredův pocit bezmoci a toho, že jen čeká na svou smrt, načež se Fred s úlekem probudí.

V tomto období obsahují zajímavé snové scény či sekvence také filmy *Počátek* (*Inception*, 2010) Christophera Nolana, který využívá scénické a kamerové triky v kombinaci s počítačovými efekty, němý film *Umělec* (*The Artist*, 2011) Michela Hazanaviciuse, ve kterém je ve snových scénách na rozdíl od zbytku filmu zvuk, *Nepřítel* (*Enemy*, 2013) Denise Villeneuve, který snové scény ozvláštnil maskami, počítačovými triky a záběrem, který je vzhůru nohama, a *Nevědomí* (*Oblivion*, 2013) Josepha Kosinskiho, ve kterém je sen na rozdíl od zbytku filmu černobílý. Z filmů, ve kterých se snové scény či sekvence z hlediska výrazových prostředků neliší od zbytku filmu, můžeme zmínit *Vášeň* (*Passion*, 2012) Briana De Palmy a *Gravitaci* (*Gravity*, 2013) Alfonsa Cuaróna.

14 ZÁVĚR

Bratři Lumièrové předpokládali, že se film lidem brzy omrzí, protože vyčerpá svůj potenciál a to, co bylo zpočátku velkou atrakcí, začne lidi nudit a z filmu se stane pouhá pomůcka vědců a pedagogů.¹⁴ Další vývoj ale naštěstí ukázal, že se bratři Lumièrové mýlili, protože někteří filmaři počínaje Mélièsem usilovali o víc než jen o pouhé zachycení reality a jedním ze způsobů jak prozkoumat možnosti filmového média bylo experimentování se snovými scénami a sekvencemi.

V období počátků kinematografie toto experimentování spočívalo zejména ve využívání stop triků, vícenásobných expozic, děleného obrazu, masek, dokreslovaček, modelů a animace. V dekadě od roku 1909 do roku 1919 se výrazové prostředky rozšiřují o interpunkci v podobě prolínaček, stíraček, roztmívaček a zatmívaček, tónování obrazu, subjektivní pohledy postav a paralelní montáž snu a reality. Ve 20. letech se přidávají různé deformace obrazu, kreativní práce s formátem, dynamická kamera a zpomalené záběry. Nástup zvuku na konci 20. let měl na kinematografii díky těžkopádnosti techniky neblahý vliv, ale i přesto se výrazové prostředky používané ve snových scénách a sekvencích ve 30. letech rozšířily o vychýlené rámování, barevný film, zkoumání možností subjektivizace včetně využití neostrostí a neobvyklých subjektivních pohledů postav, a hlavně o možnost kreativní práce se zvukem. Ve 40. letech jsou snové scény a sekvence často ovlivněny psychoanalýzou, což vede k hojnému využívání symbolů, a rovněž se objevuje cyklická stříhová skladba, pomocí které vzniká čistě filmový časoprostor, který v reálném světě neexistuje. Následující dekáda přináší využití velkého kontrastu mezi černou a bílou a další experimentování na poli stříhové skladby v podobě porušení jednoty akce a využití skokových stříhů. V 60. letech se v rámci snových scén či sekvencí objevují výrazně opticky deformované záběry, mrtvolky, negativní obraz, záběry natočené s využitím širokoúhlého objektivu typu „rybí oko“ a tzv. Vertigo efekt, který spočívá v tom, že kamera najíždí na objekt a tento pohyb je kompenzován změnou ohniskové vzdálenosti na transfokátoru, takže velikost objektu se téměř nezmění, ale kompletně se změní jeho pozadí. Produkce 70. let snové scény a sekvence obohatila o záběry vzhůru nohama a výrazné experimentování se

¹⁴ Toeplitz, Jerzy. *Dějiny filmu, I. díl 1895-1918*. Praha: Panorama, 1989, s. 30.

zvukem, ale také přinesla řadu filmů, které mezi realitou a snem nijak nerozlišují. V 80. letech mohli filmaři poprvé využít klíčování, které umožňuje nahrazení modrého či zeleného pozadí, a rovněž se objevily primitivní počítačem generované efekty. V 90. letech se ve filmových snech poprvé objevuje přexponovaný obraz a rovněž dochází k výraznému pokroku na poli počítačových efektů. V následující dekádě pokračuje intenzivní vývoj v oblasti počítačové grafiky a klíčování, ale zároveň se ve snových scénách či sekvencích objevují klasické perspektivní triky a stylizované dekorace, rekvizity a kostýmy. Po roce 2010 již dosahují počítačové efekty a klíčování takové úrovně, že filmařům nabízejí prakticky neomezené možnosti a stávají se jednoznačně nejčastěji používanými výrazovými prostředky při vytváření snových scén či sekvencí.

Navzdory výše uvedenému se však i v současnosti najdou tvůrci, kteří dávají přednost klasickým postupům. V roce 2011 získal Oskara za nejlepší film němý černobílý snímek, ve kterém jsou snové scény ozvláštněny pouze použitím zvuku, takže je zřejmé, že i sebevětší pokrok v oblasti počítačových triků experimentování s klasickými postupy zcela nevytlačí, což je pro řeč filmových snů i pro samotné filmové médium nepochybně dobrá zpráva.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Bergman, Ingmar. *Laterna magica*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1991. 287 s. ISBN 80-207-0280-6.

Bordwell, David; Thompsonová, Kristin. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze; Nakladatelství Lidové noviny, 2007. 848 s. ISBN AMU 978-80-7331-091-2, ISBN NLN 978-80-7106-898-3.

Bordwell, David; Thompsonová, Kristin. *Umění filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2011. 680s. ISBN 978-80-7331-217-6.

Bouda, Marek: *Film a sen*. (Diplomová práce) Praha: Filmová a televizní fakulta AMU, 1998, 67 s.

Buñuel, Luis. *Do posledního dechu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1987. 254 s. ISBN 80-903455-0-6.

Čermák, Ivo; Chrz, Vladimír; Miovský, Michal. 1. vyd. *Umění ve vědě a věda v umění - metodologická imaginace*. Praha: Grada, 2011. 368 s. ISBN 978-80-247-1707-4.

Čihák, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2013. 302 s. ISBN 978-80-7331-283-1.

Fellini, Federico. *Dělat film*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1986. 204 s.

Halpern, Leslie. *Dreams on Film: The Cinematic Struggle Between Art and Science*. 1. vyd. North Carolina: McFarland & Company, 2003. 201 s. ISBN 0-7864-1596-7.

Jodorowsky, Alejandro. *El Topo: A Book of the Film*. 1. vyd. New York: Putnam Pub Group, 1972. 173 s. ISBN-10 0825634024, ISBN-13 978-0825634024.

Monaco, James. *Jak číst film*. 1. vyd. Praha: Albatros nakladatelství, 2004. 740 s. ISBN 80-00-01410-6.

Olson, Greg. *David Lynch: Beautiful Dark*. 1. vyd. Lanham: Scarecrow Press, 2008. 752 s. ISBN-10 0810881845, ISBN-13 978-0810881846.

Płażewski, Jerzy. *Dějiny filmu*. 1. vyd. Praha: Academia, 2009. 904 s. ISBN 978-80-200-1689-8.

Płażewski, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967. 461 s.

Sadoul, Georges. *Dějiny světového filmu od Lumiéra až do současné doby*. 2. vyd. Praha: Orbis, 1963. 616 s.

Toeplitz, Jerzy. *Dějiny filmu, I. díl 1895-1918*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1989, 295 s. ISBN 80-7038-016-0.

Truffaut, François. *Hitchcock (Revised Edition)*. New York: Simon & Schuster, 1985. 368 s. ISBN-10 0671604295, ISBN-13 978-0671604295.

FILMOGRAFIE

8½. Režie Federico Fellini. Itálie, Francie, Cineriz, Francinex, 1963.

12 opic (Twelve Monkeys). Režie Terry Gilliam. USA, Universal Pictures, Atlas Entertainment, Classico, 1995.

451° Fahrenheita (Fahrenheit 451). Režie François Truffaut. Velká Británie, Anglo Enterprises, Vineyard Film Ltd., 1966.

All That Jazz. Režie Bob Fosse. USA, Columbia Pictures Corporation, Twentieth Century Fox Film Corporation, 1979.

Americká krása (American Beauty). Režie Sam Mendes. USA, DreamWorks SKG, Jinks/Cohen Company, 1999.

Andaluský pes (Un chien andalou). Režie Luis Buñuel. Francie, 1928.

Anděl zkázy (El ángel exterminador). Režie Luis Buñuel. Mexiko, Producciones Gustavo Alatríste, 1962.

Astronomův sen (La lune à un mètre). Režie Georges Méliès. Francie, 1898.

Atlantis. Režie August Blom. Dánsko, Nordisk Film, 1913.

Big Lebowski (The Big Lebowski). Režie Joel Coen, Ethan Coen. USA, Velká Británie, Polygram Filmed Entertainment, Working Title Films, 1998.

Brazil. Režie Terry Gilliam. Velká Británie, Embassy International Pictures, 1985.

Bulldog Drummond's Secret Police. Režie James P. Hogan. USA, Paramount Pictures, 1939.

Cela (The Cell). Režie Tarsem Singh. USA, Německo, New Line Cinema, Carol-McLeod, Radical Media, Katira Productions GmbH & Co. KG, Avery Pix, 2002.

Cizinec z druhého patra (Stranger on the Third Floor). Režie Boris Ingster. USA, RKO Radio Pictures, 1940.

Čaroděj ze země Oz (The Wizard of Oz). Režie Victor Fleming, Mervyn LeRoy, King Vidor. USA, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1939.

Dolarová princeznička (The Poor Little Rich Girl). Režie Maurice Tourneur. USA, Artcraft Pictures Corporation, 1917.

Donnie Darko. Režie Richard Kelly. USA, Pandora Cinema, Flower Films, Adam Fields Productions, Gaylord Films, 2001.

Dream of a Rarebit Fiend. Režie Edwin S. Porter. USA, Edison Manufacturing Company, 1906.

Frigo jako Sherlock Holmes (Sherlock Jr). Režie Buster Keaton. USA, Buster Keaton Productions, 1924.

Gladiátor (Gladiator). Režie Ridley Scott. USA, Velká Británie, DreamWorks SKG, Universal Pictures, Scott Free Productions, Mill Film, C & L, Dawliz, Red Wagon Entertainment, 2000.

Gravitace (Gravity). Režie Alfonso Cuarón. USA, Velká Británie, Warner Bros., Esperanto Filmoj, Heyday Films, 2013.

Horská kočka (Die Bergkatze). Režie Ernst Lubitsch. Německo, Projektions-AG Union (PAGU), 1921.

Chaplin vesnickým hrdinou (Sunnyside). Režie Charles Chaplin. USA, First National Pictures, 1919.

Ivanovo dětství (Ivanovo detstvo). Režie Andrej Tarkovskij. Sovětský svaz, Mosfilm, 1962.

Jak jsem balil učitelku (Rushmore). Režie Wes Anderson. USA, American Empirical Pictures, Touchstone Pictures, 1998.

Johnny si vzal pušku (Johnny Got His Gun). Režie Dalton Trumbo. USA, World Entertainment, 1971.

Kid (The Kid). Režie Charles Chaplin. USA, Charles Chaplin Productions, 1921.

Kočí lidé (Cat People). Režie Paul Schrader. USA, RKO Pictures, Universal Pictures, 1982.

Král komedie (The King of Comedy). Režie Martin Scorsese. USA, Embassy International Pictures, Twentieth Century Fox Film Corporation, 1982.

Kráska dne (Belle de jour). Režie Luis Buñuel. Francie, Itálie, Robert et Raymond Hakim, Paris Film Productions, Five Film, 1967.

Krtek (El Topo). Režie Alejandro Jodorowsky. Mexiko, Producciones Panicas, 1970.

La Prisonnière. Režie Henri-Georges Clouzot. Francie, Itálie, Les Films Corona, Fono Roma, 1968.

Lesní jahody (Smultronstället). Režie Ingmar Bergman. Švédsko, Svensk Filmindustri (SF), 1957.

Let Me Dream Again. Režie George Albert Smith. Velká Británie, George Albert Smith Films, 1900.

Lost Highway. Režie David Lynch. USA, Francie, October Films, CiBy 2000, Asymmetrical Productions, Lost Highway Productions LLC, 1997.

Mandžuský kandidát (The Manchurian Candidate). Režie John Frankenheimer. USA, M.C. Productions, 1962.

Mazací hlava (Eraserhead). Režie David Lynch. USA, American Film Institute (AFI), Libra Films, 1977.

Město ztracených dětí (La cité des enfants perdus). Režie Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro. Francie, Německo, Španělsko, Club d'Investissement Média, Eurimages, Studio Image, Canal+ España, Canal+, Centre National de la Cinématographie (CNC), Cofimage 4, Cofimage 5, Constellation, Elías Querejeta Producciones Cinematográficas S.L., France 3 Cinéma, Lumière Pictures, MEDIA Programme of the European Union, Ossane, Phoenix Images, Procirep, Tele München Fernseh Produktionsgesellschaft (TMG), Televisión Española (TVE), Victoires Productions, 1995.

Mládí (Youth). Režie Paolo Sorrentino. Itálie, Francie, Velká Británie, Švýcarsko, Indigo Film, Barbary Films, Pathé, France 2 Cinéma, Number 9 Films, C-Films AG, Medusa Film, Film4, Canal+, Ciné+, France Télévisions, RSI-Radiotelevisione Svizzera, SRG SSR idée suisse, Téléclub, Mediaset Premium, Ministero per i Beni e le Attività Culturali (MiBAC), Regione del Veneto, Regione Lazio, Bundesamt für Kultur (EDI), Fonds Eurimages du Conseil de l'Europe, 2015.

Mořská hvězdice (L'Étoile de mer). Režie Man Ray. Francie, 1928.

Motýlek (Papillon). Režie Franklin J. Schaffner. USA, Francie, Allied Artists Pictures, Corona-General, Solar Productions, 1973.

Moucha (The Fly). Režie David Cronenberg. USA, Velká Británie, Kanada, SLM Production Group, Brookfilms, 1986.

Mulholland Drive. Režie David Lynch. USA, Francie, Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Canal+, The Picture Factory, 2001.

Mutace (Altered States). Režie Ken Russell. USA, Warner Bros., 1980.

Na osamělém místě (In a Lonely Place). Režie Nicholas Ray. USA, Columbia Pictures Corporation, Santana Pictures Corporation, 1950.

Nauka o snech (La science des rêves). Režie Michel Gondry. Francie, Itálie, Partizan Films, Gaumont, France 3 Cinéma, Canal+, TPS Star, Mikado Film, 2006.

Nenápadný půvab buržoazie (Le charme discret de la bourgeoisie). Režie Luis Buñuel. Francie, Greenwich Film Productions, 1972.

Nepřítel (Enemy). Režie Denis Villeneuve. Kanada, Španělsko, Francie, Pathé International, Entertainment One, Rhombus Media, Roxbury, micro_scope, Mecanismo Films, 2013.

Nevědomí (Oblivion). Režie Joseph Kosinski. USA, Universal Pictures, Relativity Media, Monolith Pictures, Chernin Entertainment, Radical Studios, 2013.

Nevěstin otec (Father of the Bride). Režie Vincente Minnelli. USA, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Loew's, 1950.

Odpolední osidla (Meshes of the Afternoon). Režie Maya Derenová, Alexander Hackenschmied. USA, 1943.

Ospalá díra (Sleepy Hollow). Režie Tim Burton. USA, Německo, Paramount Pictures, Mandalay Pictures, American Zoetrope, Dieter Geissler Filmproduktion, Karol Film Productions, Tim Burton Productions, 1999.

Otevři oči (Abre los ojos). Režie Alejandro Amenábar. Španělsko, Francie, Itálie, Canal+ España, Las Producciones del Escorpión, Les Films Alain Sarde, Lucky Red, Sociedad General de Televisión (Sogetel), 1997.

Pee-Weeho velké dobrodružství (Pee-wee's Big Adventure). Režie Tim Burton. USA, Warner Bros., Aspen Film Society, 1985.

Peter Ibbetson. Režie Henry Hathaway. USA, Paramount Pictures, 1935.

Počátek (Inception). Režie Christopher Nolan. USA, Velká Británie, Warner Bros., Legendary Pictures, Syncopy, 2010.

Poslední štace (Der Letzte Mann). Režie F. W. Murnau. Německo, Universum Film (UFA), 1924.

Prokletý ostrov (Shutter Island). Režie Martin Scorsese. USA, Paramount Pictures, Phoenix Pictures, Sikelia Productions, Appian Way, 2010.

Příběh Adély H. (L'histoire d'Adèle H). Režie François Truffaut. Francie, Les Artistes Associés, Les Films du Carrosse, Les Productions Artistes Associés, 1975.

Přirozený talent (The Natural). Režie Barry Levinson. USA, TriStar Pictures, Delphi II Productions, 1984.

Rabín, kněz a krásná blondýna (Keeping the Faith). Režie Edward Norton. USA, Spyglass Entertainment, Touchstone Pictures, Triple Threat Talent, 2000.

Rozdvojená duše (Spellbound). Režie Alfred Hitchcock. USA, Selznick International Pictures, Vanguard Films, 1945.

Sbohem bud', lásko má (Murder, My Sweet). Režie Edward Dmytryk. USA, RKO Radio Pictures, 1944.

Sbohem bud', lásko má (Farewell, My Lovely). Režie Dick Richards. USA, EK, ITC Films, 1975.

Společenství vlků (The Company of Wolves). Režie Neil Jordan. Velká Británie, Incorporated Television Company (ITC), 1984.

Stůj při mně (Stand By Me). Režie Rob Reiner. USA, Columbia Pictures Corporation, Act III Communications, The Body, 1986.

Svatá hora (The Holy Mountain). Režie Alejandro Jodorowsky. USA, ABKCO Films, 1973.

Svědomy zločinu (The Avenging Conscience: or 'Thou Shalt Not Kill'). Režie D. W. Griffith. USA, Majestic Motion Picture Company, 1914.

Škeble a kněz (La Coquille et le Clergyman). Režie Germaine Dulacová. Francie, Délia Film, 1928.

Terminátor 2: Den zúčtování (Terminator 2: Judgment Day). Režie James Cameron. USA, Francie, Carolco Pictures, Pacific Western, Lightstorm Entertainment, Canal+, T2 Productions, 1991.

Umělec (The Artist). Režie Michel Hazanavicius. Francie, USA, Belgie, Studio 37, La Petite Reine, La Classe Américaine, JD Prod, France 3 Cinéma, Jouror Productions, uFilm, Canal+, CinéCinéma, France Télévision, Le Tax Shelter du Gouvernement Fédéral de Belgique, The Weinstein Company, Umedia, 2011.

Upír aneb Podivné dobrodružství Davida Graye (Vampyr). Režie Carl Theodor Dreyer. Německo, Francie, Tobis Filmkunst, 1932.

Upír Nosferatu (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens). Režie F. W. Murnau. Německo, Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH, 1922.

Usmívající se paní Beudetová (La souriante Madame Beudet). Režie Germaine Dulacová. Francie, Colisée Films, 1923.

Útěk ze sna (Dreamscape). Režie Joseph Ruben. USA, Bella Productions, Chevy Chase Films, Weintraub Entertainment Group, Zupnik-Curtis Enterprises, 1984.

Vášeň (Passion). Režie Brian De Palma. Německo, Francie, SBS Productions, Integral Film, France 2 Cinéma, Canal+, France Télévision, Ciné+, Medienboard Berlin-Brandenburg, Deutsche Filmförderfonds (DFFF), Wild Bunch, 2012.

Vášeň generála Yena (The Bitter Tea of General Yen). Režie Frank Capra. USA, Columbia Pictures Corporation, 1933.

Věčný svit neposkvrněné mysli (Eternal Sunshine of the Spotless Mind). Režie Michel Gondry. USA, Focus Features, Anonymous Content, This Is That Productions, 2004.

Vertigo. Režie Alfred Hitchcock. USA, Alfred J. Hitchcock Productions, 1958.

Vetřelci (Aliens). Režie James Cameron. USA, Velká Británie, Twentieth Century Fox Film Corporation, Brandywine Productions, SLM Production Group, 1986.

Zapomenutí (Los Olvidados). Režie Luis Buñuel. Mexiko, Ultramar Films, 1950.

Zlaté časy na Ridgemont High (Fast times at Ridgemont High). Režie Amy Heckerlingová. USA, Universal Pictures, Refugee Films, 1982.

Znovuzrození (Seconds). Režie John Frankenheimer. USA, Joel Productions, John Frankenheimer Productions Inc., Gibraltar Productions, 1966.

Život amerického hasiče (Life of an American Fireman). Režie Edwin S. Porter. USA, Edison Manufacturing Company, 1903.

Život v oblouznění (Living in Oblivion). Režie Tom DiCillo. USA, JDI Productions, Lemon Sky Productions, 1995.