

# **Vyprávění obrazem ve filmu Pink Floyd: The Wall**

Marek Novoměstský



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Marek Novoměstský**  
Osobní číslo: **K15259**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Vyprávění obrazem ve filmu Pink Floyd: The Wall**  
**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,**  
**délka minimálně 10 min., kamera.**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

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

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ

studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk nutná konzultace s vedením AAV.

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

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

**BORDWELL, David a Kristin THOMPSON.** Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s., [40] s. ISBN 978-80-7331-217-6.

**THOMPSON, Kristin a David BORDWELL.** Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-207-7.

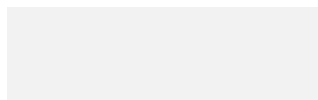
**MONACO, James.** Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

**KLUSÁK, Pavel.** 101 největších alb pop-music: (od Elvise k Radiohead). Praha: Albatros, 2006. Klub mladých čtenářů. ISBN 80-00-01861-6.

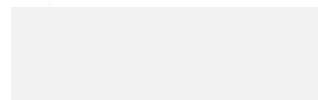
**GERALD SCARFE: MAKING OF PINK FLOYD THE WALL - PHOENIX** ISBN: 0753828871  
**COOKE, Mervyn.** Dějiny filmové hudby. Praha: Casablanca, 2011. ISBN 978-80-87292-14-3.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Markéta Dvořáčková**  
Kabinet teoretických studií  
Vedoucí praktické části: **Mgr. Art. Július Liebenberger, ArtD.**  
Ateliér Audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **6. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018



doc. Mgr. Irena Armutidisová  
*děkanka*



Mgr. Pavel Bednařík  
*vedoucí ateliéru*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 2. 5. 2014

Jméno a příjmení studenta: Martin Novotný

podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce popisuje vyprávění obrazem ve filmu režiséra Alana Parkera a hudebního umělce Rogera Waterse Pink Floyd: The Wall. Největší část je věnována stylistické analýze, v níž lze na vybraných příkladech ukázat, jakým způsobem tvůrci pracují s vizuální podobou obrazu filmu.

### **Klíčová slova**

Pink Floyd, filmová analýza, hudební film, deprese, odcizení

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis deals with a description of a movie language of the film Pink Floyd: The Wall by director Alan Parker and artist Roger Waters. The main focus is then on a stylistic analysis of the movie. Here we show various examples of the creators' work with the visual perspective and narrative of the motion picture.

### **Keywords:**

Pink Floyd, film analysis, musical film, depression, alienation

## PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych poděkovat vedoucí bakalářské práce Mgr. Markétě Dvořáčkové za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.

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

**OBSAH:**

<b>1</b>	<b>ÚVOD .....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>PINK FLOYD .....</b>	<b>10</b>
2.1	THE WALL .....	10
<b>3</b>	<b>ROZBOR FORMY A STYLU.....</b>	<b>11</b>
3.1	ANALÝZA FORMY.....	11
3.1.1	Příběh filmu.....	11
3.1.2	Segmentace filmu (syžetu).....	14
3.1.3	Symboly .....	19
3.2	ANALÝZA STYLU.....	21
3.2.1	Mizanscéna .....	20
3.2.2	Barva.....	23
3.2.3	Světlo a stín ve filmu.....	25
3.2.4	Kamera.....	27
3.2.5	Animace .....	29
3.2.6	Zvuk.....	30
3.2.7	Střih a přechody mezi jednotlivými obrazy .....	32
<b>4</b>	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>36</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>37</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>38</b>



## 1. ÚVOD

Film Pink Floyd: The Wall se stal kultovním, nadčasovým dílem. Propojení hudebního průmyslu s filmovým průmyslem stavělo již na fanouškovské základně úspěšného dvojbalu The Wall, takže je možné, že tvůrci mohli úspěch snímku očekávat. Film může své diváky jak pobouřit, tak příjemně očarovat. V úplném počátku mě zaujalo pojetí celého projektu The wall, tím, že se jedná vlastně o velmi netradiční a jedinečný projekt. V 70. a 80. letech bylo docela běžné, že desky vyprávěly své příběhy. Koncepce celého díla vychází právě z příběhu na dvojdesce The Wall. V rámci kinematografie je to film rozhodně důležitý a v této bakalářské práci bych se chtěl zaměřit na vyprávění obrazem, přesněji navizuální styl tohoto filmu.

Jako metodu jsem zvolil neoformalistickou filmovou analýzu. Tak jak ji popsala Kristin Thompsonová a David Bordwell. Zaměřím se zejména na analýzu stylu a na vizuální ztvárnění díla a podrobnější rozebrání stylistických prostředků (mizanscény, barev, světla a stínu, kamery, animace, zvuku, stříhu a přechodů mezi jednotlivými obrazy). Tímto přístupem se budeme snažit najít postupy typické pro tento film a určit tak prvky filmu, které jej dělají unikátním ve srovnání s jinými.

## 2 PINK FLOYD

Skupina Pink Floyd, jak ji známe dnes, vznikla v roce 1965 a její kořeny patří do anglického města Cambridge. Původní uskupení neslo různé názvy a úplně prvním jménem bylo Sigma 6. Tuto kapelu ještě však netvořili všichni. Mezi zakládající členy patří Roger Waters, Nick Mason a Rick Wright. Až s příchodem Syda Barretta (společně s ním do kapely přišel také Bob Klose, který ale po pár koncertech z kapely odešel) získala kapela název, který dnes zná každý, bez ohledu na to, jakou muziku poslouchá. Syd, jako milovník blues, obdivoval umělce Pinka Andersona a Floyda Councila. Spojením jejich křestních jmen vznikl název skupiny, který byl původně v celém znění “The Pink Floyd Sound”, tedy “Zvuk Pinka a Floyda”. Díky Sydově lásce k blues a neschopnosti smířit se s tím, že by byli jen další tuctová kapela, vznikl jedinečný hudební počín, který mísil blues a jazz s experimentálními kytarovými vstupy.

Ačkoliv byl Syd nejžádanějším členem kapely, těžké drogy jej brzy dohnaly a zneemožnily mu fungování v kapele, ze které nakonec úplně odešel. Jeho místo nahradil David Gilmour, který šel dlouhou dobu v jeho šlépějích, než se mu podařilo najít sebe samotného. Kapela se rozhodla odklonit od původního stylu, který Barrett nastavil a ukázat, že se obejde i bez něj. Ačkoliv výsledek jejich práce nebyl to, co očekávali, slavili úspěch. V této podobě se kapela potom pustila do projektu The Wall.

### 2.1 The Wall

Projekt The Wall předložil Roger Waters kapele v roce 1978. Projekt rozdělili do 3 částí - alba (hudba vyšla na 2 desky a čítala 26 skladeb), divadelní podoby a filmu. Příběh filmu byl z velké části inspirován Watersovým životem, mnohé rysy hlavního hrdiny ale byly propůjčeny od Syda Barretta. Výsledný snímek je kompromisem mezi Watersem a režisérem Alanem Parkerem, kdy každý měl svou vlastní představu a ani jeden nechtěl před druhým ustoupit. Aby ale mohli film natočit, museli nakonec najít společnou cestu.

Výsledek projektu měl obrovský úspěch. Album se řadí mezi nejprodávanější alba v historii a turné s touto deskou se odehrála na několika koncertech v Evropě a Americe. Náklady přesáhly 2 miliony amerických dolarů, protože scénické pojetí projektu bylo technicky náročné. Při koncertech se v první části stavěla zeď z kartonových cihel mezi publikem a pódiem. Ve druhé části se na „zdi“ promítaly projekce od karikaturisty Geralda Scarfeho (který je autorem animovaných částí filmu) a fanoušci tak nemohli vidět na hrající kapelu, ovšem i tak si užívali vizuálního zážitku.“

### 3 ROZBOR FORMY A STYLU

Analýzu filmu rozdělím do dvou hlavních částí. V první části se zaměřím na analýzu narace, film rozsegmentuji na jednotlivé části a podrobně projdu jednotlivé scény. Ve stylistické analýze se potom zaměřím na obrazové vyprávění věnované především obsahu obrazu na poli kamery.

Film je složen převážně z hraných pasáží, ale je pozoruhodný právě tím, že využívá videoklipových sekvencí, muzikálových prvků, absurdního surrealismu, ale i několika animovaných částí a v neposlední řadě částí, ve kterých je animace kombinována s hraným filmem. Kombinace těchto prvků může na diváka působit velmi neobvykle, a právě proto se snímek Pink Floyd: The wall řadí k jedinečným filmům.“

#### 3.1 Analýza formy

##### 3.1.1 Příběh filmu

Dva členové kapely byli inspirací pro vznik hlavního hrdiny, který nese jméno podle názvu kapely (křestním jménem Pink, příjmením Floyd). Syd Barrett propůjčil hrdinovi podobu deprimovaného rockera se sebedestruktivními náladami. Na základě jeho reálného života vznikly některé konkrétní scény.

Ze života Rogera Waterse, který s námětem filmu přišel, se objevilo ve filmu velké množství biografických prvků, například jako život bez otce, který zahynul v druhé světové válce, přehnaně ochranná matka, či škola, snažící se semlít všechny do jedné beztvaré, nemyslicí masy či rozpad jeho manželství. Pink v dospělosti tápe ve svém životě i ve vztazích a neschopnost nalézt pochopení vede k tomu, že je zranitelným i zraňovaným. Jeho život provází na jedné straně naprostá apatie, deprese a izolace od okolního světa, na straně druhé brutální agrese. Pink si tak kolem sebe postavil pomyslnou ochrannou zeď a neví, jak dál.

Příběh plný emocí, deprese a odcizení je prokládán retrospektivními návraty v životní cestě hlavního hrdiny Pinka Floyda (ve filmu ztvárnil Bob Geldof), který se izoluje se svými pocity v hotelovém apartmánu před koncertem. Vzpomínkami se vrací do různých okamžiků svého života. Těmito událostmi se Pink obklopuje, staví kolem sebe pomyslnou zeď, postupně začíná propadat šílenství a děsivým halucinacím, které zapříčinily jeho odcizení světu. Každý tento moment, každá bolestivá událost, tvoří jednu z „cihel ve zdi“ („another brick in the wall“), kterými se Pink obklopuje. Jeho duše se mění v rockového diktátora, který svým vlivem ovládne své vlastní fanoušky. Poté v jeho hlavě probíhá soudní proces, který jej odsoudí ke stržení zdi, které vede k tomu, že je hrdina vržen zpět

do skutečného světa. Film nemá přímého antagonistu, jako antagonistu bychom mohli označit okolní svět, který Pinka obklopuje pomyslnou zdí a náš hrdina tedy musí bojovat sám se sebou.

Struktura narace je složitá, posloupnost příběhu je vyprávěna mozaikovitou kompozicí a děj přeskakuje retrospektivně, čímž je záměrně narušována celková posloupnost. Příběh je vyprávěn pomocí hudebních skladeb a je prokládán vzpomínkami, metaforami, pomocí symbolů jako jsou např. kladiva, obličejové masky, holubice, červy, krysa a další. Tyto symboly se objevují jak v hraných (většinou surálných pasážích), tak v animovaných pasážích.“

## Grafická mapa filmu



**Chodba**

**Válka** (skladba: *When the tigers broke free*)

**Hotelové apartmá**

**Koncert** (skladba: *In the flash*)

**Válka/bazén** (skladba: *The thin ice*)

**Kostel/park** (skladba: *Another Brick In The Wall, part 1*)

**Doma - tátova truhla** (skladba: *When the tigers broke free*)

**Animace 1** (skladba: *Goodbye blue sky*)

**Dětství**

**Škola** (skladba: *The happiest days of our lives*)

**Videoklipová a muzikálová scéna** (skladba: *The Wall*)

(skladba: *Mother*)

**Animace a videoklipová část** (skladba: *Empty spaces*)

**Večírek** (skladba: *Young Lust*)

**Pokoj** (skladba: *Oh my god what a fabulous room*)

(skladba: *One of my turns*)

**Animace 3** (skladba: *Don't leave me now*)

(skladba: *Another brick in the wall part 3*)

(skladba: *Goodbye cruel world*)

**Pokoj - šílenství** (skladba: *Is the anybody out there*)

**Pokoj (prázdný) a představa** (skladba: *Nobody home*)

**Vlakové nástupiště** (skladba: *Vera*)

**Pokoj hotelového apartmá** (skladba: *Comfortably numb*)

**Koncert** (skladba: *In the flash*) a (skladba: *Run like hell*)

**Soud – animace 4** (skladba: *The trial*)

obr. 1. Filmová mapa

### 3.1.2 Segmentace filmu (syžetu)

Jelikož se film Pink Floyd: The Wall skládá z více bloků, odehrávajících se v různých časových rovinách, nutí diváka neustále rozlišovat rozdíly mezi současností, minulostí a představou. Pro přehlednější orientování ve filmu a snazší analyzování jsem rozepsal jednotlivé scény a použité skladby na následující segmenty:

#### **Chodba**

Úvodní záběr filmu je delší, uvádí diváka do celého ladění filmu. Slyšíme hudbu *The Little Boy That Santa Claus Forgot* (Vera Lynn – zpěvačka 2. světové války), kamera se zde pomaličku přibližuje ke dveřím na konci chodby. Jedinou postavou scény je hotelová uklízečka.

#### **Válka** (skladba: *When the tigers broke free*)

Válečné záběry odkazují na otce, kterého hlavní hrdina Pink nikdy nepoznal. Přes hořící petrolejové lampy se záběr prolíná na záběr horizontu, kde v dáli běží postava chlapce (mladého Pinka).

#### **Hotelové apartmá**

Expoziční záběr, který nám představuje hlavní postavu, od hodinek s Mickey Mousem, přes neodklepnutou cigaretu, po zobrazení obličeje a detailní přiblížení až k oku Pinka.

#### **Koncert** (skladba: *In the flash*)

Uklízečka se snaží odemknout Pinkův pokoj. Scénu střídá prostřih na anarchisty, jež se snaží proniknout branou. Není přesně zřejmé odkud utíkají, ale běží na koncert. Tyto záběry se střídají se záběry na vojáky, kteří běží v zákopech.

Před koncertní halou probíhá zatýkání mladých anarchistů. V hale jim Pink zpívá z balkonu, všichni spořádaně stojí. Otec se při bombardování snaží dovolat pomoci, nepodaří se mu to. V záběru zůstává visící telefonní sluchátko, symbolizující neuskutečněný hovor. Mezitím nic netušící matka klidně spí v křesle na zahradě, v pozadí se ukáže kočárek.

#### **Válka/bazén** (skladba: *The thin ice*)

Scéna zobrazuje sbírání raněných a mrtvých po bombardování. Kamerová jízda nám ukáže obývací pokoj a potom projede ven k bazénu, kde leží Pink na vodě. Se změnou hudby se mění i obrazová atmosféra. Pink se topí a má panický záchvat, zatímco bazén zčervená krví. Scéna končí záběrem na mrtvého tátu v zákopu a jeho fotografii z rodinného alba.

**Kostel/park** (skladba: *Another Brick In The Wall, part 1*)

Máma se modlí, chlapec si hraje s modelem letadla. Cihla ve zdi je zde metaforou pro pamětní desku. Děti si hrají v parku se svými rodiči, Pink je pozoruje a uvědomuje si, že on otce nemá. Vyrazí k jinému otci na a požádá jej, aby ho vysadil na kolotoč. Najednou můžeme jasně vidět radost v Pinkově tváři. Ta však netrvá dlouho, protože pán vezme své dítě z kolotoče a odchází. Pink jej následuje a pokouší se ho opakovaně chytit za ruku, ale muž ho jen odhodí. Zoufalý Pinky si sedne na houpačku a sleduje jak všechny ostatní děti houpou jejich rodiče. Uchopí řetězy a pokouší se rozhoupat sám.

**Doma - tátova truhla** (skladba: *When the tigers broke free*)

Chlapec objeví v ložnici věci po tátovi: čepici, uniformu a náboje. Obleče si uniformu a dívá se na sebe do zrcadla. V zrcadle se střídá jeho odraz s obrazem otce v uniformě.

**Animace 1** (skladba: *Goodbye blue sky*)

Scéna se vrací ke smrti otce na válečném poli. Uvádí ji dítě brečící v kočáře a holubice, které se v animaci promění v ocelového nacistického jestřába (proměna symbolizuje nevinnost ztracenou válkou). Válečný pták letí nad zemí a šíří zlo a nenávist. Nejde si nevšimnout části, ve které pruhy britské vlajky spadnou, aby ukázaly krvavý kříž a krev Ježíše proudící na zem. Na konci písně opět vylétá holubice.

**Dětství**

Pink jde s kamarády položit tátovu nábojnici na kolejnici do tunelu. Po výbuchu vidí ve vlaku dětské postavy a ruce. Scénu lze chápat jako připodobnění k transportům židovských dětí do koncentračních táborů.

**Škola** (skladba: *The happiest days of our lives*)

Učitel vezme Pinkovi z lavice kus papíru a čte nahlas jeho báseň (což je ve skutečnosti část textu Money, písně z alba Dark side of The Moon), zatímco se spolužáci smějí. Poté práskne Pinka rákoskou a s pohrdáním se vyjádří o básni jako o absolutní hlouposti. V další scéně učitel doma večeří s ženou, která jej podle textu písně deptá. Scéna je provázána s děním ve škole a prolíná jí opakující se představa bití chlapce rákoskou.

**Videoklipová a muzikálová scéna** (skladba: *The Wall*)

Děti pochodují do rytmu, nastupují v řadě jeden po druhém a jsou transformováni na žáky sedící v lavicích jako na výrobním pásu, na obličejích mají masky, znázorňující stejnost "výroby". Děti zpívají, obehnány zdmi kolem dokola, v několika místnostech. Poté

postupují v řadě a padají, jeden po druhém, do obřího mlýnku na maso. Při kytarovém sólu vypukne vzpoura, žáci strhnou masky a začnou ničit vše kolem nich a dokonce zapálí školu i s učitelem. Posledním záběrem u této skladby se vracíme zpět do třídy, kde si Pink mne ruce po úderu rákoskou. Zvukový můstek – zvoní telefon z následujícího obrazu.

*(skladba: Mother)*

Scéna začíná záběrem na zvonící telefon, který nikdo nezvedá. Pink je sám na posteli a nemůže se dovolat, následuje flashback, ve kterém políbí ženu. Tato scéna prozrazuje komu se pokouší telefonovat. Tuto část jsem vyhodnotil jako první bod zvratu a první pokus o řešení problému, tedy pokus o telefonické spojení s ženou. Následují prostřihy mezi dospělým Pinkem a malým chlapcem, Pinkova svatba, drogy a počátky jeho odcizení a uzavření od okolního světa. Jeho žena jej opustí a na demonstraci za jaderné odzbrojení se zamiluje do jiného muže. Na konci této skladby se Pink naposledy snaží zavolat svojí ženě z USA, telefon zvedá muž z demonstrace a pokládá jej, slyšíme jen hlas spojovatelky.

**Animace a videoklipová část** *(skladba: Empty spaces)*

Tato animovaná část se nese v surreálním pojetí. Objeví se dvě květiny, jedna požírá druhou, mezitím se opět objeví motiv holubic. Květina se změní v nereálného ptáka a letí nad krajinou, která se postupně plní budovami. Animací se staví obrovská zeď a následuje série motivů, které se navzájem proměňují v jiné: zákusky, postava, samopal, injekční stříkačka, auto, kytara a kladivo, které je přechodem do hrané části vykrádání výloh.

**Večírek** *(skladba: Young Lust)*

Skupina fanynek se dostane do zákulisí koncertu a po obstarání guest karet až do VIP sekce. Pink vyjde z karavanu, jedna z holek přijde k němu, ale pink ji odmítá. Ona za ním ale vejde dovnitř.

**Pokoj** *(skladba: Oh my god what a fabulous room)*

Pink sleduje starý válečný film, který mu připomíná otce. Dívka ho osloví “halo halo”, Pink nevnímá. Opakuje se motiv s jeho ženou, následuje výbuch agrese – ničí věci kolem sebe, dívka dostává strach a utíká. Scéna končí vyhozením televizoru z okna pokoje, kdy si hrdina rozřeže ruku o rozbité sklo.

*(skladba: One of my turns)*

V následující scéně leží Pink v bazénu, krvácí mu ruka a v hlavě mu běží vzpomínky



na svou ženu. Poté sedí v křesle, sleduje televizi v prázdném bytě. Toto je minimalistická stylizace. Do scény vejde žena, jako stín a promění se ve stvůru.

### **Animace 3** (skladba: *Don't leave me now*)

Tato část filmu je kombinací animace a hrané scény, ve které Pink řeší cizoložství své ženy v mysli a žádá ji, aby zůstala. Žena se promění v animovanou stvůru. Obraz tvoří hra světél a stínů, subjektivní kamera z pohledu stvůry, sex ženy s cizím mužem, a Pink utlačen v koutě svých depresí. V posledním úseku této části sedí Pink zpět u televize, v níž běží film, ve kterém mu herečka znovu připomene jeho ženu. Bere kytaru a rozbíjí televizi. Tuto část bych označil jako středový bod filmu, můžeme zde blíže nahlédnout do jeho problémů.

### (skladba: *Another brick in the wall part 3*)

Při této skladbě se jedná o sekvenci retrospektivních montáží a záběrů představ, střídají se zde střihy z různých událostí, ve filmu jsou zobrazeny scény z Pinkova života spojeného s agresí, školními pravidly, šílenstvím, opuštěním manželkou, dětstvím bez táty, válkou, hněvem, samotou, úzkostí, zdí. V písni "Another brick in the wall part 3", oproti předchozím dvěma částem, prohlašuje, že cihly jsou na svém místě a zeď je postavena.

### (skladba: *Goodbye cruel world*)

Pink sedí v pokoji, pozoruje černou zeď, najíždí na něj kamera a stejně jako v záběru na začátku filmu, prolíná se scéna do minulosti, kdy jako chlapec běží po louce.

### **Pokoj - šílenství** (skladba: *Is there anybody out there*)

Pink se snaží dostat přes černou zeď, kterou si postavil před okolním světem a snaží se volat o pomoc ("Je tam někdo venku?"). Ze zničených věcí v hotelovém pokoji si staví vlastní svět. Pohltí jej absolutní šílenství a celý se oholí dohola tato scéna vychází ze skutečného příběhu Syda Barreta.

### **Pokoj – kolem černo a prázdno** (skladba: *Nobody home*)

Pink na ovladači přepíná televizní kanály. Tyto záběry se občas prostříhnou se snahou zatelefonovat ženě. Přichází další surreálná představa, ve které sedí v křesle se svojí lampou a televizorem někde v opuštěné krajině. Současnost se prolíná s minulostí, kdy se prochází jako malý chlapec zákopy mezi padlými vojáky. Přijde do psychiatrické léčebny, kde prvně nikdo není. Prochází místnostmi a přichází k bláznovi, přichází sám k sobě, ke svému dospělému já, které se krčí v koutě s pocitem stísněnosti a samoty. Malý Pink se vy-

děsí a utíká. Vrací se zákopem zpět ke krajině, prochází kouřem a objeví se na vlakovém nástupišti.

### **Vlakové nástupiště** (skladba: *Vera*)

Pinky se prochází po nástupišti v čase, kdy se vojáci vracejí z války a marně očekává svého otce. Scéna je doplněna o muzikálový prvek kdy celé nástupiště zpívá (skladba: Bring the boys back home). Mladý Pink si uvědomuje, že jeho otec nepřežil, stále však doufá, že je naživu a snaží se ho na nástupišti najít. Nástupiště se vyprázdňuje a Pink usedá do křesla a kouká na televizi. Následuje prostřih do hotelového pokoje.

### **Pokoj hotelového apartmá** (skladba: *Comfortably numb*)

V tomto čase je Pink v bezvědomí a předávkovaný drogami, přichází bod beznaděje, vše je ztraceno. Manažer, doktor a ostatní lidé vylomí dveře a snaží se jej oživit (opakuje se motiv: Is there Anyone at home?). Doktor Pinkovi podává protilátku, aby mohl koncertovat (jeho koncertní vystoupení by se dalo chápat jako metafora života). V této části se prolínají 3 časové roviny: malý Pink běží po poli proti kameře, na zemi najde osamělou nemocnou krysou, jde s ní za matkou, ta ho ale vyžene. Krysou dá v kůlně do bedýnky se slámou a přikryje svetrem. Tyto záběry se prostřihávají se záběry, když byl nemocný on, jako dítě, s jeho aktuálním stavem. Podávají mu injekci, nevolnost navozuje záběr na červy, přichází střih zpět na dětskou nemoc. V jedné chvíli se prolíná velké množství scén, které doprovázejí již uvedené záběry: krysa v kůlně umřela, voják nese mrtvou krysou, opět se objevuje motiv telefonu. Když Pinka vedou z pokoje chodbou do auta, pomalu se mění v jakousi stvůru. Scéna končí záběrem na červy.

### **Koncert** (skladba: *In the flash*) a (skladba: *Run like hell*)

Při cestě na koncert se ze stvůry se vyloupne Pink jako diktátor. Ukazuje tím, jak velkou moc má rocková hvězda a kolik lidí dokáže ovlivnit. Neonacismus, symbol kladiva, agresivita, davová demolice restaurace v ulici.

Masová scéna filmu – komparz byl zdarma, pozvaný na základě televizní reklamy.

Opět dochází ke kombinaci animace s hranými sekvencemi (skladba: Waiting for the worms). Závěrem této části jsou animovaná pochodující kladiva s prostřihem na Pinkův výkřik “Stop!”.

Přechod mezi pasážemi navozuje pomalá jízda. Pink si pročítá deník v kabině vedle záchodu, po otevření dveří policistou začíná soud (animace).

**Soud – animace 4 (skladba: The trial)**

Celý soud je animovaný. Pink se během soudního kíčení setkává se všemi, kteří nejvíce ovlivnili jeho život. Soud ho odsoudí k stržení zdi a setkání s okolím. Touto scénou končí animace a nahrazuje ji hraná část, kde se bortí zeď a prolínají se momenty Pinkova života: svatba, sex se ženou, anarchie, bláznění, dětství, animace, škola, koncert, cela, žena která jej opustila, rockový úspěch. Následuje dlouhý záběr na černou zeď, která je odpálena (slowmotion).

**Poslední scéna**

Děti nakládají cihly na plastové nákladní auto. Jeden najde zápalnou lahev a vylíje ji. Tento konec vnímám jako návrat do nevinného dětství, jde o zobrazení naděje a představení nové generace. Konec je otevřený.

Konec filmu, titulky (skladba: Outside the wall). Všichni co tě opravdu milují, chodí sem a tam venku za zdí.

**3.1.3 Symboly**

Snímek je postaven na různých, opakujících se symbolech, které dotváří atmosféru filmu a předávají do podvědomí diváka správné vnímání jednotlivých scén, na základě zažitých významů zvolených symbolů. Jistou formou symboliky jsou také barvy a barevné ladění filmu jako celku. Kompletní rozbor využívání barev je rozebrán zvlášť v podkapitole 3.2.2.



obr. 2. symbol kladiva

**Kladiva**

Kladiva jsou nejvýraznějším symbolem filmu. Symbolizují především bezohlednou sílu. Ve skladbě The Wall tvoří kladiva zobrazená ve stínu stroj, který způsobuje, že všechny děti se přizpůsobí požadavkům společnosti. Metaforicky vytvářejí ideální členy společnosti a zároveň ničí individualitu každého dítěte. Kladiva mají stejně konstruktivní a destruktivní povahu. Pink využívá kladiva, aby si vybudoval zeď, ale také aby ji zboural.

## Červi

Červi v tradiční literatuře symbolizují na jedné straně smrt a úpadek, na straně druhé jsou symbolem znalosti. Červi se dostali do Pinkova mozku a ukazují degradaci a rozklad jeho normální mysli.

## Krysa

Scéna s krysou vysvětlena tak, že krysa je symbolem Pinkovy samoty. Oba jsou osamocení. Ukazuje také Pinkovu soucitnou stránku. Na chvíli získal naději, že našel “kamaráda” (matka ho s krysou odežene, Pink ji uloží v kůlně). Zároveň můžeme pozorovat vztah prolínajících se scén, které pojí nemoc Pinka a nemoc krysy. Když krysa nakonec umře, Pink hodí své emoce spolu s krysou do vody.

## Masky bez obličeje

Masky zbavují lidi identity, snaží se mládež dostat do sjednocené formy, která ztrácí osobní identitu.

## Holubice

Holubice je symbolem míru a čistoty. V křesťanství je holubice vnímána jako duch svatý. Ve filmu ji vidíme hned několikrát a to v animacích, v části když holubice vylétá ze zahrady a také jsou holubice vyryty na posteli v Pinkově domě (při záběrech na Pinka, když se snaží spojit se ženou a později když je ve stejné posteli jeho žena s jiným mužem).



*obr. 3. využití symbolu elektrické lampy jako rekvizity  
na různých i sureálních místech*

### **Elektrická lampa**

Normální lampa symbolizuje pozitivní věci, jako například život, rozum či lásku. Oproti tomu tlumená lampa symbolizuje zoufalství, prokletí a smrt. Myslím si, že je ve filmu spíše pro umělecký význam a v nadskutečných pasážích ani nemusí mít konkrétní vysvětlení, ale tato symbolika dokresluje atmosféru kolem našeho hrdiny Pinka.

## **3.2 Analýza stylu**

Analýzou stylu rozumíme systematické a rozpoznatelné využití technických prostředků a estetických postupů filmového média, které chce nějakým způsobem působit na diváka.

### **3.2.1 Mizanscéna**

Mizanscéna nám naplňuje obraz materiálem, organizuje prostředí, osvětlování, kostýmy, inscenování v rámci celého kontextu filmu. Její prvky jsou motivovány kompozičně, umělecky a realisticky.

#### **Prostředí**

Skrze prostředí mohou filmaři charakterizovat fikční svět. Film využívá rozsáhlé různosti prostředí, díky střídání jednotlivých obrazů v příběhu. Prostřednictvím našeho hlavního hrdiny Pinka vidíme obrazy, které tvoří jeho vzpomínky a představy z minulosti. Zároveň můžeme pozorovat jeho současné odcizení v hotelovém pokoji.

Úvodní záběr začíná v dlouhé chodbě, která je stylizována velmi minimalisticky. Na stěně není jediný obraz, světelné ladění je temnější (stejně jako převážnou část filmu). Nelze přehlédnout světelné a tvarové rytmizování, které dodává hloubce celého obrazu. Strop a stěny jsou rytmizovány světly, která jsou umístěna mezi dveřmi, barva scény má pastelový nádech zelené.

Ve válečných záběrech se hodně pracuje s exteriérovým dýmem, pro navození atmosféry. Na začátku, při náletu, také s kaskadéry a pyrotechnikou.

Starý dům, kde žije mladý Pink s matkou, má typické rysy staveb 50 let 20. století. Nejde si nevšimnout šlapacího šicího stroje, rádia, křídlového zrcadla, do kterého se Pink dívá v otcově uniformě, nebo běžného domácího vybavení. Barevně je dům laděn do béžové barvy, v pokojích je na stěnách vzor z dekorativního válečku. Záběr, kdy mladý Pink pozoruje dívku, která se převléká v protějším okně, je zeleně laděný a jeho kompozice je ve vnitřním rámu okna.

Ve školní části, pro kterou je použita skladba *The Wall* (part 1), se využívá školního prostředí ale i lokací, které musely být v ateliéru postaveny přímo pro film. Jako třeba pás pro studenty nebo obrovský mlýnek na maso, do kterého padají. V tomto klipu se setkáváme také s “nekonečným” obrazem, ve kterém jsou studenti, při zpěvu refrénu, obklopeni z obou stran zdi. Vzor bílé cihlové zdi se objevuje na stěnách chodby i tříd, které demolují. Ve chvíli, kdy přijde scéna studentů sedících v lavici, můžeme pozorovat, že bílé cihlové zdi jsou pryč. Na základě toho můžeme rozpoznat, že se jednalo pouze o Pinkovu představu.

Pokoj v Los Angeleském hotelovém apartmá využívá tři klíčových rekvizit: televize, vysoké lampy a šedého křesla. Tyto rekvizity se opakují i v surrealistických pasážích. Stěny i strop v celém apartmá jsou šedé a na zemi je zelený koberec. Výrazným bodem je elektrická lampa se žlutým světlem. Vzhledem k tomu, že náš hlavní hrdina je rocková hvězda, má velké apartmá, ale i přesto je v něm sám. V jedné části filmu s ním do apartmá přijde jedna dívka z večírku. Obdivuje obrovský pokoj a prohlíží si několik Pinkových kytar. Když Pink začne rozbíjet věci v pokoji, můžeme se více seznámit s mizanscénou v pokoji. Většina nábytku jsou skleněné věci – zrcadla, obrazy a podobně. Předpokládám, že je to zvoleno cíleně, aby tato scéna působila ještě více dramatičtěji a atmosféru dotvářely zvukové efekty rozbíjeného skla. Poté, co Pink obrátil pokoj vzhůru nohama, následuje velmi minimalistická scéna. Pokoj se nadpřirozeně zvětšil, zelený koberec a šedé stěny zůstaly. V pokoji je v levé části obrazu stín Pinkovy manželky a v pravé části obrazu je Pink v křesle, lampa a televize. Záběr působí velmi výtvarně, v pravé dolní třetině obrazu vidíme roh stěn potkávající se s podlahou a v levé horní části obrazu vidíme roh stěny potkávající se se stropem.



*obr. 4. mizanscéna koncertní haly*

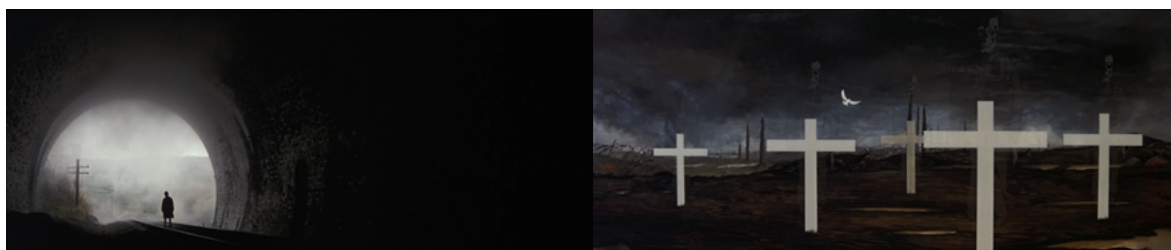
Koncert je stylizován v duchu nacistického německa a Pink je zde vůdcem v černé uniformě. Na stěnách a v hale visí černé vlajky se symbolem zkřížených kladiv a hoří ohně. Celé barevné ladění scény je založeno na černé, červené a bílé barvě. Za Pinkem v pozadí visí červená opona. Jedná se o davovou scénu, s největším komparzem. Pro zhmotnění světla a vytvoření atmosféry zde byl použit filmový kouř.

### 3.2.2 Barva

Barvy jsou v tomto filmu jedním z prostředků, které předávají divákovi sdělení o atmosféře a náladě jednotlivých scén. Film *The Wall* je z větší části stylizovaný do ponurejších barev pro navodění melancholie.

Převažující barvou je černá, která obvykle symbolizuje smrt a smutek, ale i uzavření se do sebe. Z větší části je zde černá barva obsažena zejména ve stínech, siluetách a jako pozadí animací. Mimo jiné napomáhá dotvářet atmosféru úzkosti.

Černou barvu doplňuje barva bílá a společně vytváří výrazný kontrast. Bílá symbolizuje čistotu a pořádek. Všimnout si jí můžeme při scéně v koupelně, kde také kontrastuje s červenou krví, která při holení kape do bílé pěny v umyvadle. Bílou barvu vnímáme spíše doplňkově a je využita pro barvu kočárku, holubice, koupelny, pěny na holení, světlo na konci tunelu či bílé tričko hlavního hrdiny.



*obr. 5. příklady využití černé a bílé barvy*

Jsem přesvědčený, že klíčovou barvou tohoto snímku je červená. Obecně nám červená barva připomíná krev, oheň, ale také lásku. Přesně to červená barva ve filmu také symbolizuje. Nemůžeme si nevšimnout užití červeného vína, jež je historicky také symbolem krve. Dále scéna, ve které je vyobrazeno milování, je jemně podpořena červeným osvětlením, což



*obr. 6. příklady využití červené barvy*



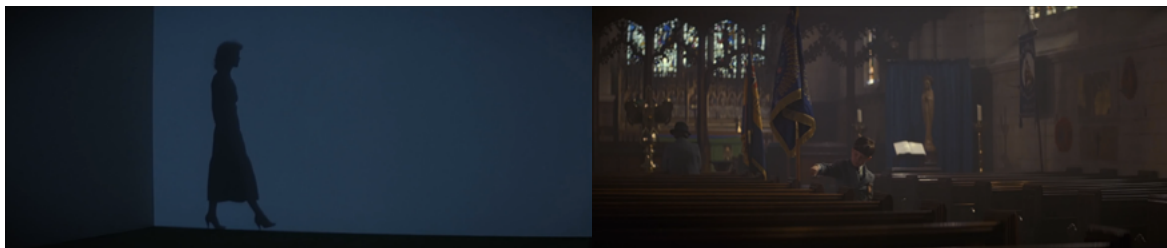
účinně podporuje emoční vnímání kontextu scény. Ve starých kulturách byla červená symbolem války. Když přihlídneme k filmu, tak loga "fašistického hnutí" využívají červenou a kladiva, využitá v animacích, mají červené rukojeti. Zajímavé využití červené barvy pro filmovou dramaturgii můžeme zpozorovat na policejních majácích, protože užívají pouze červenou barvu, což v 80. letech nebylo běžné.

Zelená je barvou naděje a přátelství. Ve filmu se nevyskytuje téměř vůbec, kromě záběru spící matky v zahradě a scény, kdy si děti hrají v parku. V kontextu scény jde spíš o melancholickou zelenou. Naše zažitá konvence nám říká, že dětská hřiště jsou veselá a barevná, proto je v tomto filmu barva zábradlí, kolotoče, skluzavky, houpaček a dalších laviček cíleně tmavě zelená, nedělá tedy scénu barevným laděním více veselou. Není zde vytvořen ani žádný kontrast a vlivem okolních keřů vnímáme pouze jednu barvu.



*obr. 7. využití zelené barvy*

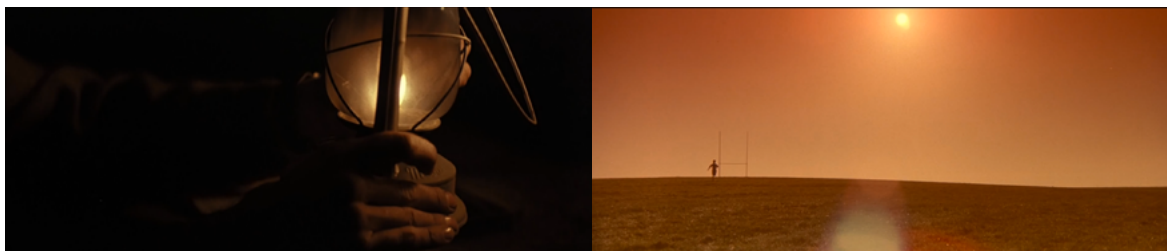
Modrá se, spolu s tyrkysovou, dříve v malířství používala pro vytvoření hloubky pozadí. U filmu je tomu tak také, protože všeobecně platí, že nejdál od všeho je nebe, které je v modrých tónech. Ovšem tohoto poznatku se v tomto filmu užívá jen v malé míře. Mnohem více je zde modrá využita jako konvence noci a modrá je ve filmu pro vyjádření noci nezbytná. Ve scéně v kostele je použito hned několik modrých praporů, kde je modrá vnímána jako symbol víry.



*obr. 8. využití modré barvy*

Žlutá barva symbolizuje světlo, slunce a rozum. Ve druhé scéně vidíme Pinkova otce. Žluté světlo vychází z petrolejové lampy, tyto záběry působí žlutým až sépiovým nádechem. Scéna končí záběrem na žluté petrolejové světlo, které se prolne do slunce v podvečerním světle v tzv. zlaté hodince.

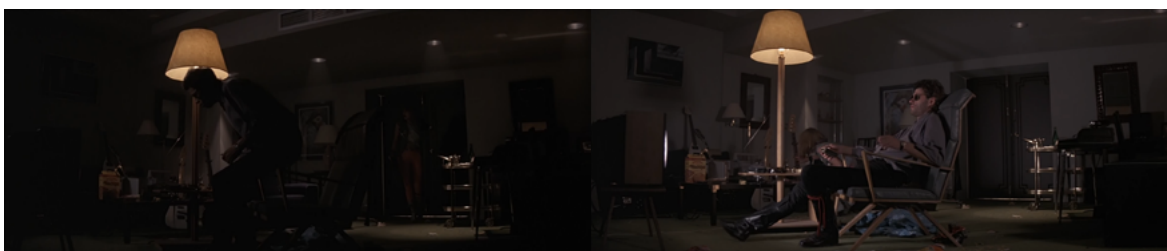


*obr. 9. využití žluté barvy*

### 3.2.3 Světlo a stín ve filmu

Osvětlování je většinou temnější a hojně se zde využívá práce s tvrdým světlem. Jedním z charakteristických postupů je důraz na práci se stínem, což nebývá ve filmech úplně běžné. Tady je stín brán jako výrazný dramaturgický prvek, na který se klade důraz téměř v každém záběru. Stín v tomto filmu symbolizuje Pinkovu samotu, protože zůstává sám se svým stínem. Obecně je stín symbolem temnoty a zla.

Také hotelový pokoj je více utopen ve stínech. Světlym bodem je zde vysoká lampa a televize, která má v tomto případě hrát roli jako hlavní zdroj světla. Výrazný je tento princip (kdy je světlo z televizní obrazovky velmi znatelné) v části, kdy se Pink ve svém domě sleduje televizi a z ní pocházející světlo vytváří na zdi stín Pinkovy manželky, což není reálné.

*obr. 10. vybrané příklady využití stínu**obr. 11. hlavní zdroj světla (televizor)*



*obr. 12. světelný pohyb policejních majáků*

### **Dynamika pomocí světla**

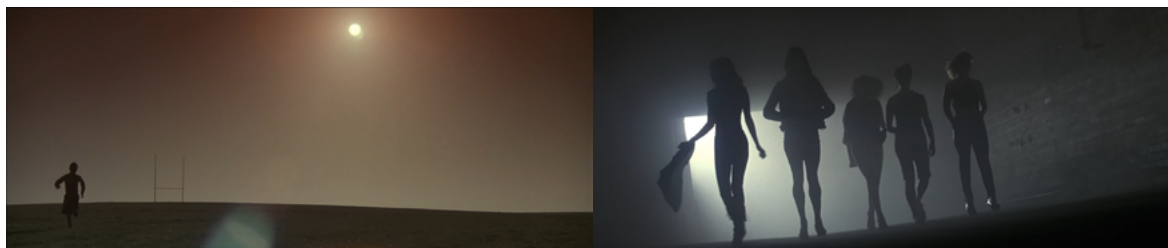
Světelný pohyb se objevuje např. ve scéně, kdy policie zatýká mládež před koncertem. Světlo z červených policejních majáků, které vykonávají otáčivý pohyb, osvětluje prostředí. Dále je světlo v pohybu v části, kdy se skupina dívek dostane do zákulisí a mají večírek v přívěsu. Světla se pohybují ze strany na stranu. Pro zhmotnění světla zde bylo využito umělého dýmu.



*obr. 13. dynamika pomocí světla*

### **Protisvětlo a siluety**

Ve snímku je, např. při scéně, kdy Pink objeví kysu na poli, využito denního nízkého světla, které svítí proti kameře. Když chlapec běží po poli, vytváří tak krásnou siluetu včetně barevného reflexu způsobeného objektivem (*obr. 14*). S protisvětlem se hojně pracuje v exteriérových scénách, např. když malý Pink prochází zákopem nebo běží po louce. Umělé světlo pro vytvoření siluety je k vidění na začátku obrazu, ve kterém jdou dívky do zákulisí nebo např. ve scéně, kdy u skladby The Wall studenti pochodují a padají do velkého mlýnku na maso.



*obr. 14. příklad využití siluety*

### 3.2.4 Kamera

V této kapitole se zaměřím na kamerovou stránku v rámci obecných charakteristik a poté rozeberu některé specifické znaky, které se ve filmu objevují. Ve filmu nejsou využity jen klasické postupy snímání předkamerové reality. Kamera zde naopak využívá opravdu širokou škálu postupů. Dialogová montáž se ve filmu objevuje minimálně, hojně je využívána filmová triáda.

Ve filmu je spousta umělecky zaměřených záběrů, které navíc, vzhledem k hudebnímu charakteru filmu, předchází budoucím hudebním videoklipům. Film tak jako celek může na diváky působit jako sled hudebních klipů. Jedná se tak o dokonalé převedení hudebního díla do filmové podoby. Režisér Alan Parker na svém webu píše “Přál bych si, abych za každý záběr, který jsem viděl kopírovaný na MTV, měl dolar.” Film byl v době svého vzniku svou koncepcí skutečně novátorským počinem.

Film hojně pracuje s kamerovou jízdou a vnitrozáběrovým střihem nebo nájezdy pomocí translokačních objektivů. Využívá různých velikostí záběrů, od extrémních detailů (například záběr na kapku krve) až po široké celky (noční pohled na město nebo sbírání raněných po bombardování na pláži). Velmi specifický je jeden z úvodních záběrů: nájezd kamery z hodinek s Mickey Mousem na oko. Pro tento záběr byl zapůjčen speciální objektiv od skupiny výzkumných biologů z Oxfordu.

Záběry zobrazující nový prostor jsou většinou vedeny delší jízdou a dost často využívají princip vnitro záběrového střihu.



obr. 15. *technocrain vnitrozáběrový střih*

Záběr, při kterém bylo využito technocrainu. Záběr začíná na detailu kapající krve, jede přes ležící ruku a zbraň vojáka nahoru, až se zobrazí velký celek na vojáky, sbírající raněné.

Ruční kamera je využita v částech, kde si o to film dramaturgicky říká. Nejde si jí nevšimnout ve scéně v přívěsu a scénách, kde je vyobrazeno násilí, nebo při využití subjektivní kamery (např. když jde chlapec zákopy, nebo ve scéně, která je kombinovaná s animací, kde Pinka ohrožuje stvůra). V knize *Umění filmu* tomuto Kristin Thompsonová a David Bordwell říkají: “*Narativně motivovaná subjektivizace, která má představit subjektivní pohled očima pohybující se postavy.*”<sup>1</sup>

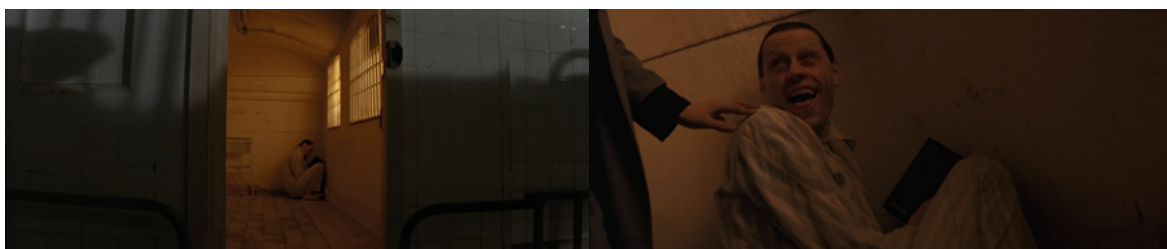
<sup>1</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

## Kompozice

Obecně kompozici obrazu vnímáme jako rozmístění jednotlivých prvků objektů, které jsou v danou chvíli komponovány vzhledem k prostředí, ve kterém se daná scéna odehrává. Kompozice ve filmu *Pink Floyd: The Wall* mají vždy své opodstatnění. Napříč filmem převažují čisté kompozice.

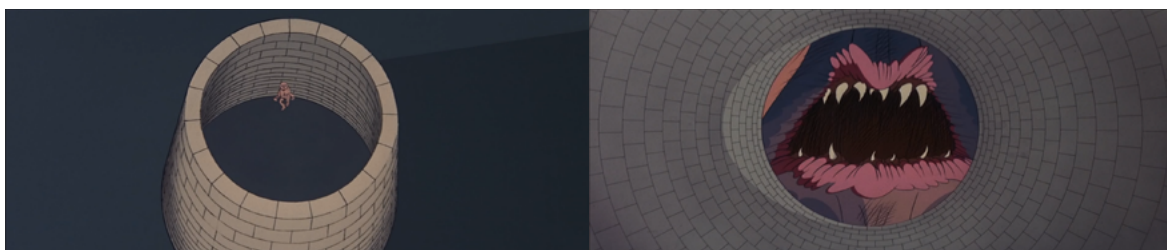
Všechny záběry využívají širokoúhlého formátu tzv. *cinemascope*, s poměrem stran 2.35:1. Podle tohoto formátu kameraman komponuje záběry. Nejen filmové záběry, ale i animace jsou komponovány v rámci tohoto ustanovení.

Využití vnitřního rámu pro vyjádření větší stísněnosti. Pink je uzavřený ve svojí hlavě schoulený v rohu místnosti. V tomto záběru má kolem sebe stěny, které tento pocit zvýrazňují.



*obr. 16. využití vnitřního rámu pro zdůraznění stísněnosti*

Při použití nadhledu se nám postava jeví menší a v rámci dramaturgie působí submisivněji. Její výraz může být tedy například ustrašený. Podhled je vnímán jako pozice kamery pod úroveň očí a postava působí na diváka mnohem dominantněji, nabírá na síle a nadřazenosti.



*obr. 17. příklad využití submisivity a dominance v animované části*

Odklon od vertikály vnímáme jako nepřirozený úhel, který ničí stabilitu a způsobuje nerovnost záběru. Velmi často pomocí tohoto snímání vyjadřujeme stav opilosti nebo duševní poruchu. Typickým příkladem ve filmu je část, kdy Pinka vedou předávkovaného chodbou z pokoje.



*obr. 18. využití odklonu od vertikály*



Dalším záběr z nadsledu je záběr přímo z vrchu „top shot“ na Pinka který leží v bazénu. Z této pozice kamery následuje stříhová montáž, která graduje hudbou, kde můžeme vidět: rychlý zoom, prudké otáčení obrazu, švenk na topícího se Pinka, který je střížen několikrát za sebou a změnu barvy vody na krvavou červenou. Opět tato sekvence vyjadřuje duševní problémy.



obr. 19.příklad záběru z vrchu

### 3.2.5 Animace

„Když se mělo „The Wall“ převést na pódium a na filmové plátno, našel Roger Waters ideálního spolupracovníka v politickém karikaturistovi Gerald Scarfeovi, jehož kresby a sochařská díla byla téměř vizuálním ekvivalentem hudby, kterou Pink Floyd hráli v období po albu „Animals“.<sup>2</sup> S animacemi pomáhali Mike Stuart, Jill Brooks a asi čtyřicet dalších animátorů. Jejich práce trvala přes rok. Animátoři provedli více než 10 000 barevných obrazů, aby dokončili 15 minut obrazu.

Film je pozoruhodnou kombinací hraného filmu s animací. Tento princip v kinematografii není úplně obvyklý, avšak v rámci tohoto typu díla to nepůsobí nijak rušivě. Animované scény zobrazují snový svět, který by byl jinak těžce vyjádřen. Tyto animace ještě více podpořily experimentální nezávislost.

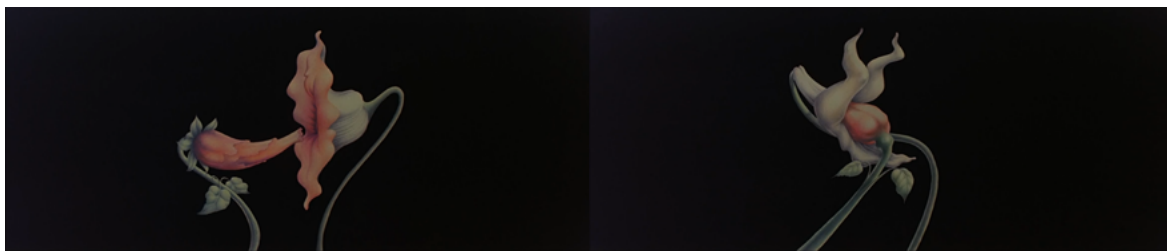
Karikaturista Gerald Scarf v animacích spojuje surrealistickou cestu paměti s halucinacemi předávkovaného rockera. Téma se dotýká sexu, jaderného odzbrojení, utrpení válek, dětských pocitů opuštění, hrdinského hlubokého neklidu o ženách a životního stylu rockové hvězdy.

Scarf měl při tvorbě animací naprostou tvůrčí svobodu. Ve svých výtvorech využil mnoho inspirace ze svého vlastního života a svých pocitů. Příkladem je scéna s mlýnkem na maso, kdy učitel mele děti do jednotvaré masy. V této scéně se odráží jeho hrůza z učitelů a pocit nadvlády systému společnosti, který jej ubíjí. Nejen touto scénou kritizuje společnost a její mnohdy scestné ideály.

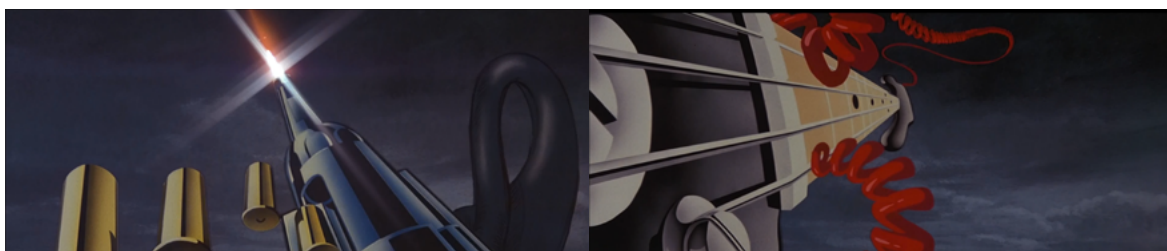
Pro některé části je třeba větší představivost, animované scény vyobrazují snový svět, který by šel jinou formou těžko vyjádřit. Chodící kladiva, ovládání učitele jako loutky, holubice míru, soudce a i proplétané květiny, evokující sexuální prožitek.

Tato animace květin byla původně vytvořena pouze pro koncertní provedení, tedy byla na světě už před filmem. Květ svádí mužskou květinu, až ji celou pohltí. Scarf kreslí květinu do jiných tvarů, až do znepokojujících transformací.

<sup>2</sup> SCHAFFNES, Nicholas. Odysea zvaná Pink Floyd. 1. vydání. Praha: Erika, 1994. 264 s. ISBN 80-85612-58-5



obr. 20. proplétané květiny – empty spaces



obr. 21. animace - empty spaces



obr. 22. kombinace hraného obsahu s animací

Dále je ještě nutno zmínit, že film ve druhé polovině chvíli kombinuje hraný obsah s animací. Stín Pinkovy ženy se promění v animovanou stvůru, která jej děsí.



obr. .poměr animace a hraného filmu (animace červeně)

Na výše uvedeném grafu můžete vidět poměr hraného filmu s animací (červeně) včetně jejich umístění. Z mého grafu vyplívá, že ve filmu jsou 3 hlavní animované části a dvě menší ve kterých se více stříhá mezi hranou tvorbou a animací. Celkový obsah animací tvoří 1/8 filmu.

### 3.2.6 Zvuk

Po zvukové stránce je film založen pouze na dvou složkách – hudbě a doprovodných zvucích reálného prostředí. Ačkoliv je hudba hlavní a největší složkou filmu, není důraz kladen pouze na ní, ale také právě na ruchy prostředí, které dodávají na atmosféře a pomáhají udržet pozornost diváka. Kdyby byl založen film čistě na hudbě, mohl by divák při jeho sledování sklouznout čistě k poslechu.

Místa bez hudby jsou pouze mezi jednotlivými skladbami. Tato “hluchá” místa jsou většinou vyplněna dialogy a zvuky prostředí, které provazují jednotlivé hudební stopy k sobě. V několika místech jsou dialogy kombinovány s hudbou, ovšem ve filmu se mluví jen minimálně.

Tvůrci pracují bohatě se zvukovými motivy, jako je například pochod, který je využit jako doprovod pro úvod skladby a udává tak její rytmus. Ve skladbě The Wall je na konci použit zvukový můstek, kdy zvonící telefon z následujícího obrazu se prolíná do předchozí scény.

Hudba zde dost ovlivňuje střihový temporytmus, čehož si můžeme všimnou například v začátcích jednotlivých skladeb. Ty většinou začínají dlouhým záběrem a naopak, když sklada graduje, určuje tempo pro střih. Více se tomuto tématu věnuji v následující kapitole 3.2.7.

Jediná píseň, která není tvorbou kapely Pink Floyd je píseň The Little Boy That Santa Claus Forgot. Jedná se o píseň od zpěvačky Very Lynn a je využita pouze pro dokreslení příběhu, nikoliv pro samotnou dějovou linku jako takovou.

Co se týče ostatních písní, ačkoliv jsou všechny z dílny kapely, jsou doplněny o hlas představitele hlavního hrdiny Boba Geldova a samozřejmě jasně slyšitelných sborů.

#### **Soundtrack k filmu:**

1. The Little Boy That Santa Claus Forgot
2. When The Tigers Broke Free (part 1)
3. In The Flesh?
4. The Thin Ice
5. Another Brick In The Wall, (part 1)
6. When The Tigers Broke Free (part 2)
7. Goodbye Blue Sky
8. The Happiest Days Of Our Lives
9. Another Brick In The Wall, (part 2)
10. Mother
11. What Shall We Do Now?
12. Young Lust
13. One Of My Turns
14. Don't Leave Me Now
15. Another Brick In The Wall, (part 3)

16. Goodbye Cruel World
17. Hey You!
18. Is There Anybody Out There?
19. Nobody Home
20. Vera
21. Bring The Boys Back Home!
22. Comfortably Numb
23. We'll Meet Again
24. In The Flesh
25. Run Like Hell
26. Waiting For The Worms
27. Stop!
28. The Trial
29. Outside The Wall

### 3.2.7 Střih a přechody mezi jednotlivými obrazy

Střih a přechody mezi jednotlivými obrazy jsou blíže popsány v této části stylistické analýzy. Střih hraje v tomto filmu velmi podstatnou roli.

Střih by se dal rozdělit na neutrální (nenásilný a téměř nepostřehnutelný) a střih vjemový, který naopak postřehnutelný být musí, jinak by nevyvolal konkrétní pocit. Tohoto postupu je ve filmu *The Wall* užíváno velmi často, některé konkrétní příklady zobrazují obr. 23.



obr. 23. ukázka násilného střihu, přibližně tak, jak jde po sobě  
(skladba: *Another brick in the wall part 3*)



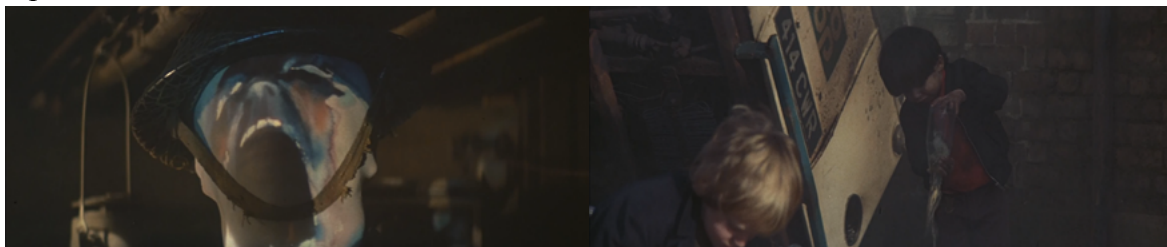
V této ukázce Pink v bláznovství zničí televizi. Ve scéně se střihne celkem 4x po sobě napřáhnutí se k televizi a 4x úder, což samo o sobě je násilným střihem. Hned poté přichází střih na polibek, je tedy jasné, že funkce násilného střihu spočívá ve zdůraznění konkrétních záběrů.

Tvůrci filmu příliš nevyužívají klasické střihové postupy, tedy kontinuální střih. Je zde zapotřebí většího soustředění k tomu, aby se divák orientoval v čase a prostoru a vnímal tak to, co je mu ve filmu ukazováno. Leckdy se jedná například o vzpomínky a snové pasáže, případně střídající se časové roviny (dětství, otec ve válce, školní prostředí a další různé vzpomínky).

### Přechody mezi jednotlivými obrazy

Snímek mi přijde unikátní tím, že velmi výtvarně přechází mezi jednotlivými obrazy. Toto je způsobeno pomocí filmové interpunkce, která slouží zejména k propojování a zároveň rozdělování jednotlivých scén, časově nebo prostorově vzdálených. Roztmívačka a zatmívačka je z pravidla na začátku a konci každého filmu, dále se zde objevují prolínáčky, stíračky a nakonci filmu stop-záběr, též označovaný jako „mrtvolka“.

Ve filmu *The Wall* můžeme zaznamenat Stop-záběr 3x. Objevuje se 2 x uprostřed jen na krátkce kombinace kresby a hraného filmu (symbolizuje smrt otce ve válce). A na konci filmu, tam je použit záběrně pro zdůraznění katarze – přichází nová generace, naděje pro lepší svět.



*obr. 25. využití stop-záběru*

Prolínání záběrů je ve filmu využíváno buď jako přechod mezi obrazy (příklad: přechod přes Pinkovo oko na horizont 26A nebo pro zvýraznění pocitů, viz obr. 26B),

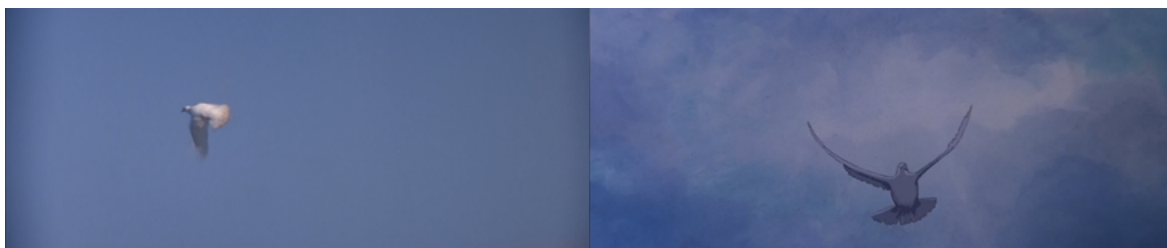


*obr. 26 A. příklad prolnutí mezi dvěma záběry*



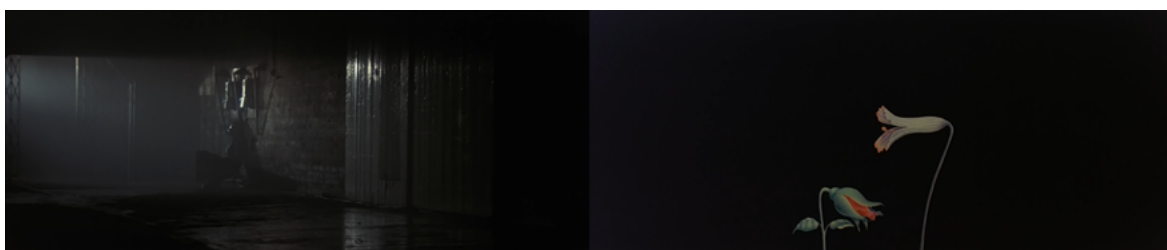
*obr. 26 B. prolnutí 3 záběrů*

Proměna živé holubice v animovanou a následně proměna v animovaného orla.



*obr. 27. přechod z hraného filmu do animace*

Stíračka - Černá plocha cíleně zakryje stávající scénu a nová scéna začíná nástupem animací na černé pozadí.



*obr. 28. přechod stíračkou z hraného filmu do animace*

Absolutně nenásilným střihem stíračkou je i střih přes kouř na nástupiště.



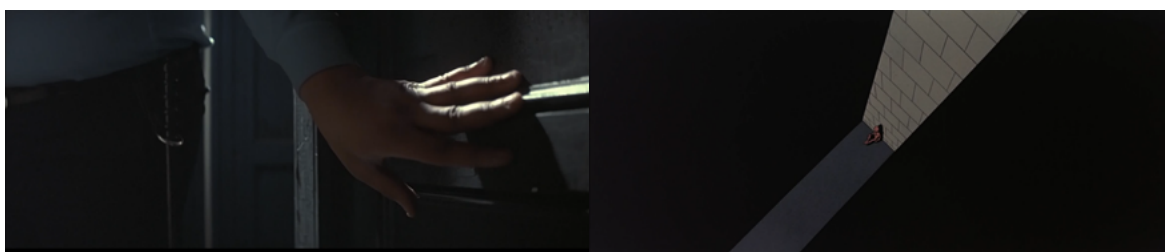
*obr. 29. střih přes kouř*

Střihem z animovaného kladiva se dostáváme do zpět do hrané části, ve které se rozbíjí výloha.



*obr. 30. přechod z animace do hraného filmu*

A poslední vstupem do animací je část, v níž je Pink před soudem. Po otevření dveří vidíme, jak na Pinka dopadá pruh světla. Vnímáme jej jako bezvýznamného malého člověka na kraji zdi.



*obr. 31. přechod z hraného filmu do animace*

Nejdelší záběr filmu Pink Floyd: The Wall je úvodní pomalá jízda chodbou, která má 80 sekund. Délka záběrů se odvíjí od hudby, která určuje střihový temporytmus. Energičtější části, používají většinou kratší záběry. Krátkých záběrů využívají také akční scény kde se střih zrychluje.

### **Hudba a střihová skladba**

Střihový temporytmus se dá vytleskat. Beat neustále plyne a nesmí se zastavit. Dalo by se říct, že střih je v některých částech více podřízen hudební složce, což není nic neobvyklého. Díky svému charakteru se film dočkal takových reakcí od obecnstva, že se jedná o hodinu a půl dlouhý videoklip.

## 4 ZÁVĚR

Bakalářská práce je analýzou filmu režiséra Alana Parkera a hudebního umělce Rogera Waterse Pink Floyd: The Wall. Tuto analýzu jsem zaměřil především na obrazovou stránku filmu. Jako metodu jsem zvolil neoformalistickou analýzu, ve které jsem upřednostnil obrazové řešení filmu. Film jsem zhlédl celkem 5x. Opakované zhlédnutí podporuje naši pozornost, umožňuje nám lépe se na jednotlivé prvky soustředit, můžeme tak mnohem více vnímat jejich funkci v rámci celku a lépe pochopit jejich významy. Pro přehlednost a lepší orientování v díle byla zpracována filmová segmentace, jejíž zjednodušená forma je součástí této práce. Pro lepší vnímání filmu byl vypnut zvuk, což bylo účinnější právě pro soustředění na vizuální stránku díla. Ke každé scéně byly sepisovány poznámky k tomu, co se mi jevilo jako zajímavé, znepokojivé a pro analýzu užitečné.

Po provedení analýzy stylu a po podrobnějším rozebrání jeho prostředků (mizanscény, barev, světla a stínu, kamery, animace, zvuku, střihu a přechodů mezi jednotlivými obrazy) jsem zaznamenal následující fakta. Tvůrci pracují s filmovým prostorem, svícením a barvami tak, aby co nejvěrněji znázornili ponurou a depresivní atmosféru, kterou je Pink jako hlavní hrdina obklopen. Barevně převládá černá barva a různé tmavé odstíny (např. noční scény), výrazněji se objevuje červená barva. Film hojně využívá symbolů a nechává diváka přemýšlet. Ve větší míře se objevuje tvrdé svícení, dále protisvětlo a siluety. The Wall je jedním z mála filmů, který pracuje se stínem a využívá jej v rámci dramaturgie jako symbol Pinkovy samoty. Kompozice a pohyby kamery film využívá účelně a v souladu se sdělením které obraz dává. Nelze opomenout kombinaci hraného filmu s animací, která filmu také dodává určitou jedinečnost. Střihy mezi těmito obrazy jsou promyšlené a plynule mezi sebou přechází. Film Pink Floyd: The Wall jako celek působí jak jedinečná souhra hudby (textů jednotlivých skladeb), animací a hraného filmu jako taková cesta do hlubin lidské psychiky.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJE:**

BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

KOKEŠ, Radomír D. Rozbor filmu. Vydání první. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. 264 stran. Opera Universitatis Masarykianae Brunensis. Facultas philosophica = Spisy Masarykovy univerzity v Brně. Filozofická fakulta; číslo 430. ISBN 978-80-210-7756-0.

MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. Praha: Albatros, 2004. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

EISLER, Hanns. Hudební skladba pro film: Komposition für den Film. Přeložil Jan MALÝ. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1959. Učební texty vysokých škol (Státní pedago-gické nakladatelství).

SCHAFFNES, Nicholas. Odysea zvaná Pink Floyd. 1. vydání. Praha: Erika, 1994. 264 s. ISBN 80-85612-58-5

CIPRA, Michal. Pink Floyd – Fakta v datech. Praha: ŠEL, 1994.

**Internetové zdroje:**

[www.alanparker.com](http://www.alanparker.com)

[www.angelfire.com](http://www.angelfire.com)

[www.csfd.cz](http://www.csfd.cz)

[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

[www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)

[www.rogerebert.com](http://www.rogerebert.com)

[www.pinkfloyd.cz](http://www.pinkfloyd.cz)

**SEZNAM OBRÁZKŮ:**

- obr. 1. filmová mapa*
- obr. 2. symbol kladiva*
- obr. 3. využití symbolu elektrické lampy jako rekvizity na různých i surreálních místech*
- obr. 4. mizanscéna koncertní haly*
- obr. 5. využití černé a bílé barvy*
- obr. 6. využití červené barvy*
- obr. 7. využití zelené barvy*
- obr. 8. využití modré barvy*
- obr. 9. využití žluté barvy*
- obr. 10. vybrané příklady využití stínu*
- obr. 11. hlavní zdroj světla (televizor)*
- obr. 12. světelný pohyb policejních majáků*
- obr. 13. dynamika pomocí světla*
- obr. 14. příklad využití siluety*
- obr. 15. technocrain vnitrozáběrový střih*
- obr. 16. využití vnitřního rámu pro zdůraznění stísněnosti*
- obr. 17. příklad využití submisivity a dominance v animované části*
- obr. 18. využití odklonu od vertikály*
- obr. 19. příklad záběru z vrchu*
- obr. 20. proplétané květiny – empty spaces*
- obr. 21. animace - empty spaces*
- obr. 22. kombinace hraného obsahu s animací*
- obr. 23. ukázka násilného střihu, přibližně tak, jak jde po sobě  
(skladba: Another brick in the wall part 3)*
- obr. 24. kombinace hraného obsahu s animací*
- obr. 25. využití stop-záběru*
- obr. 26 A. příklad prolnutí mezi dvěma záběry*
- obr. 26 B. prolnutí 3 záběrů*
- obr. 27. přechod z hraného filmu do animace*
- obr. 28. přechod stíračkou z hraného filmu do animace*
- obr. 29. střih přes kouř*
- obr. 30. přechod z animace do hraného filmu*
- obr. 31. přechod z hraného filmu do animace*

*Obrázky použité jako výstřižky z filmu Pink Floyd: The Wall*