

Vliv záběrování na vyprávění v seriálu Breaking Bad v epizodě Průchod

Jonathan Momčev

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Jonathan Momčev
Osobní číslo:	K22114
Studijní program:	B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Kamera
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Vliv záběrování na vyprávění v seriálu Breaking Bad v epizodě Průchod 2. Praktická část: Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. Dokumentární série fotografií, správně adjustovaných, v rozměru 30x45cm na šířku, která zachycuje zajímavý moment v životě člověka. Důležitá je složka obsahová i výrazová. Barevnost či nebarevnost fotografií je podmíněna sdělením. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

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

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

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

2. Praktická část:

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

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

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

Další požadované materiály praktické části:

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

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

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

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

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

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

Uložení na NAS:

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

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

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

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

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, [2015]. ISBN 978-80-7510-139-6.
AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. ISBN 9788073311650.
BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film? Universum*. Praha: Euromedia Group, 2019. ISBN 978-80-7617-619-5.
UVA, Michael G. *The Grip book: the stuido Grip's essential guide*. Sixth edition. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 978-1-138-57139-6.
KOKES, Radomír D. *Rozbor filmu. Opera Universitatis Masarykianae Brunensis. Facultas philosophica*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2025**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Irena Pustina Kocí, Ph.D., MBA
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou 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 Univerzita Tomáše Bati 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 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 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 práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá filmařskými postupy, které tvůrci seriálu *Breaking Bad* využívají k dosažení dramatických a napínavých situací. Také se soustředí na subtilní provedení různých tvůrčích výzev, se kterými se filmaři běžně potkávají. Práce se soustředí primárně na způsob kamerového vyprávění, kde nejdůležitějším pojmem je záběr. V teoretické části jsou vymezeny základní pojmy týkající se záběru, jeho velikostí a dalších definujících prvků, přičemž je kladen důraz na srozumitelnost pro široké spektrum čtenářů. V analytické části se práce zabývá rozбором některých scén z epizody Průchod, přičemž se zaměřuje na techniky záběrování a jejich vliv na narativní a stylovou rovinu příběhu. Cílem je objevení drobných, ale přesto hybných prvků vizuálního vyprávění, přičemž je zdůrazněn význam kameramanských rozhodnutí, které při pečlivém pozorování mohou dovést diváka k zamyšlení nad jejich možnými interpretačními vrstvami.

Klíčová slova: *Breaking Bad*, Vince Gilligan, záběr, analýza, styl, vyprávění, seriál

ABSTRACT

The bachelor's thesis deals with the filmmaking techniques used by the creators of the *Breaking Bad* series to achieve dramatic and suspenseful situations. It also focuses on the subtle execution of various creative challenges that filmmakers commonly encounter. The work focuses primarily on the method of camera narration, where the most important concept is the shot. In the theoretical part, the basic concepts related to the shot, its sizes and other defining elements are defined, while the emphasis is on comprehensibility for a wide range of readers. In the analytical part, the work deals with the analysis of some scenes from the episode *Passage*, while focusing on filming techniques and their influence on the narrative and stylistic level of the story. The aim is the discovery of subtle, but still moving elements of visual storytelling, while emphasizing the importance of cinematographer's decisions, which, upon careful observation, can lead the viewer to think about their possible layers of interpretation.

Keywords: *Breaking Bad*, Vince Gilligan, shot, analysis, style, narration, serial

Děkuji všem úžasným lidem, které jsem měl na fakultě tu čest poznat.

OBSAH

ÚVOD.....	13
I TEORETICKÁ ČÁST	15
1 ZÁBĚR	16
1.1 VELIKOSTI ZÁBĚRU	16
1.1.1 Celek	16
1.1.2 Polocelek	18
1.1.3 Americký plán	18
1.1.4 Polodetail širší	19
1.1.5 Polodetail.....	21
1.1.6 Detail	21
1.1.7 Detail užší.....	22
1.1.8 Velký detail	22
1.1.9 Makrodetail	23
1.2 DALŠÍ ZÁKLADNÍ ATRIBUTY ZÁBĚRU	23
1.2.1 Subjektivní pohled	24
1.2.2 Zahrnutí vícero postav v rámci jednoho záběru	25
1.2.3 Záběr přes rameno	26
1.3 ZÁBĚR V KONTEXTU STYLU DÍLA	27
1.3.1 Styl	27
1.3.2 Důležitost funkce záběru v kontextu stylu	27
II ANALYTICKÁ ČÁST	29
2 STRUČNÝ POPIS SERIÁLU A POSTAV	30
2.1 BREAKING BAD	30
2.2 POSTAVY A JEJICH FUNKCE V PŘÍBĚHU BĚHEM ČTVRTÉ SÉRIE	31
3 OBRAZOVÁ ANALÝZA	33
3.1 VYUŽITÍ OBRAZU K PŘEDZNAMENÁNÍ NADCHÁZEJÍCÍCH UDÁLOSTÍ.....	33
3.1.1 Vizuální předznamenání v epizodě Ozymandias	33
3.1.2 Předznamenání osudu Gustava Fringa	36
3.1.3 Walter ve vnitro-záběrovém rámu	40
3.2 VYPRÁVĚNÍ POMOCÍ FÁZOVANÉHO POHYBU V ZÁBĚRU	41
3.2.1 Informativní fázování záběru	42
3.2.2 Fázování záběru odhalující překvapení.....	43
3.3 ODSTŘEDIVOST KU PROSPĚCHU DRAMATU A POCITU NEJEDNOZNAČNOSTI.....	44
3.3.1 Walter a Gustavo na poušti	44
ZÁVĚR	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	47
SEZNAM INTERNETOVÝCH ZROJŮ	48
SEZNAM VIDEO ZDROJŮ	49

SEZNAM OBRÁZKŮ	50
SEZNAM FILMŮ POUŽITÝCH K VIZUÁLNÍ DEMONSTRACI	51
SEZNAM SERIÁLŮ POUŽITÝCH K VIZUÁLNÍ DEMONSTRACI.....	53

ÚVOD

Psát svou bakalářskou práci o epizodě ze seriálu *Breaking Bad* a zabývat se jí z obrazového hlediska jsem si zvolil z několika hlavních důvodů. Tím prvním důvodem je, že jako divák jsem si snad lépe neužil žádný jiný seriál. Nejsem přitom velkým fanouškem seriálové tvorby a raději pro konzumaci audiovizuálního narativního obsahu volím sledování filmů. Stále těžce hledám plnohodnotnější způsob uměleckého zážitku, než je ponoření se do tmy kina za pohlčení někým vybudovaného fikčního světa. Musím ovšem podotknout, že seriál *Breaking Bad* výrazně změnil můj pohled na televizní tvorbu. Měl jsem předtím sice nějaké oblíbené seriály, ale spíše se jednalo o produkty splňující požadavky na ukojení touhy po zabavení. Krom toho, že seriál *Breaking Bad* disponuje komplexními scénáři v rámci kterých se cesty postav nespočetněkrát vyvíjí, proměňují a diváka překvapují, seriál také disponuje velmi pečlivě budovaným napětím (napříč všemi sériemi, vyvrcholí se pak sérií pátou). A tím se dostávám k druhému hlavnímu důvodu, proč jsem si zvolil psát bakalářskou práci na toto téma.

Z filmařského hlediska mě primárně zajímalo, jakými postupy filmaři dosahují dramatických, až velmi napínavých situací do té míry, že je pro mě, jako pro tvůrce audiovizuálních děl v daný moment nemožné soustředit se na stylové budování seriálu. Zároveň jsem během přemýšlení nad tímto aspektem věci přišel na to, že krom brilantně zvládnutého řemesla týkajícího se vyprávění seriálu dává třešničku obrazová výtvarnost, které je dosaženo prací se scénografií, barvou, choreografií, zvukem a hudbou a střihem.

Protože bych na poli bakalářské práce nemohl obsáhnout všechny tyto odvětví a stejně tak jejich funkci na celé ploše seriálu, vybral jsem si dva konkrétní obrazové prvky a díl, na kterém chci důmyslnost vizuálních rozhodnutí tvůrců tohoto seriálu demonstrovat.

V teoretické části se dočtete o základním vymezení pojmů týkajících se záběru, jeho velikostí a dalších prvků, které ho definují. Tyto pojmy vysvětluji tak, aby jim porozuměl i čtenář filmovou tvorbou či vědou nepolíbený a mohl lépe pochopit analytickou část práce.

V analytické části práce pak rozebírám epizodu jedenáct ze série čtvrté. Koncentruji se primárně na záběrování, komponování a jejich vliv na narativní i stylovou rovinu epizody. Během rozebírání se zároveň snažím o co nejvyšší míru objektivitu při vysvětlování různých technik použitých v seriálu. Protože je ale filmová řeč velmi rozmanitou záležitostí, výklad určitých symbolů v rozhodování autorů se může napříč lidmi s různými zkušenostmi a pohledy lišit. Snažím se tedy spíše upozorňovat na výrazové prostředky kameramana

spojené se záběrováním, jejichž využití vybízí k bádání nad tím, jaký význam konkrétní rozhodnutí nesou.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 ZÁBĚR

„Záběr je nejmenší obrazová část filmu. Soustava záběrů z jednoho prostředí dává obraz a obrazy skládají vizuální část celkového audiovizuálního díla.“¹ Vycházet z tohoto tvrzení rozhodně není milným skutkem, dalo by se jít ale přeci jen ještě trochu dopodrobna, co se jednotlivých částí filmů týče. Dají se zmínit statické snímky, které se v kinematografii nejtypičtěji vyskytují ve frekvenci 24 nebo 25 za sebou jdoucích snímků za vteřinu, což má za výsledek iluzi pohybu. Dá se tedy říct, že nejzákladnější obrazovou jednotkou filmového díla je statický snímek. Obrazy (neboli scény) pak skládají sekvence, ze kterých je složen celý film.

1.1 Velikosti záběru

„Při začátku záběrování je důležité ujasnit si základní komunikaci o velikosti záběrů. Následné definování velikosti záběrů je vzhledem k lidské postavě, ale stejné přirovnání můžeme provést k jiným objektům, které snímáme. Na pojmenování a určování jejich záběrové velikosti používáme stejné pojmy které se vztahují k velikosti postavy /například: celek židle, velký detail židle apod.“²

1.1.1 Celek

Celek – fullshot, je záběr, ve kterém vidíme postavu v kontextu prostředí. Případně se používá i pojem velký celek.³ Za velký celek by se dal považovat například záběr na město.

Celek může mít v kinematografii více funkcí. Například v současné hollywoodské kinematografii se celek využívá primárně k orientaci diváka v prostoru. A protože Hollywood v rámci konvenční, narativní kinematografie do značné míry stanovuje trendy globálně, tato představa o využití celku se vžila snad pro tvoření všech filmových děl, které vznikají v rámci klasické narativní kinematografie. Celek je pro orientaci v prostoru důležitý, protože divák se s každým střihem musí v prostoru znovu zorientovat, a proto se celky jak o master shot⁴ často natáčejí pro většinu scén i v případě, že scéna bude později ve střihu rozstříhaná mezi vícero bližších záběrů.

¹ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 12

² SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 12

³ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 12

⁴ Typ záběru, který se natáčí jako jistota, ke které se dá ve střihu později vrátit.

„Střih z jednoho záběru do druhého nejen naruší plynulost, ale přeskochí s námi z jednoho místa na druhé, a tím nás nutí se ve filmovém prostoru znovu orientovat. Když se to udělá špatně, může to být dost matoucí zážitek. Je na střihači, aby tyto pohyby působily neviditelně, protože střihač stejně jako kameraman musí vytvořit prostor tak trojrozměrný a přesvědčivý, aby se divák nikdy necítil ztracen nebo zmaten. Střihač v nás musí vyvolat pocit, že bezpečně, bez přemýšlení víme, kde naši herci právě jsou a s čím se potýkají. Dívají se na sebe? Když jeden mluví, je ten druhý v doslechu? Kde přesně v pokoji jsou?“⁵



Obrázek 1 Použití celku pro orientaci v situaci a prostoru ve filmu *Brothers* (2009)

Celek se však dá využít i jako estetický nástroj. Například dokumentární film Yoyogi (2022) je složen pouze z celků na postavy, které tráví čas ve stejnojmenném Tokijském parku.

Na tuto techniku práce s celky jakožto estetickým prostředkem můžeme narazit zejména v oblasti poetického dokumentu.⁶

⁵ BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film?* Praha: Euromedia Group, 2019. Universum, s. 31–32.

⁶ V tomto kontextu chápeme poetický dokument jako žánr dokumentárního filmu, ve kterém jde primárně o lyrické/emotivní zobrazení reality.



Obrázek 2 Celek jako prostředek poetického dokumentu *Yoyogi* (2022)

1.1.2 Polocelek

Polocelek – medium full shot, je užší záběr než celek. Je to záběr, ve kterém postavu vidíme přibližně od hlavy ke kolenům nebo lehce pod.⁷ Tento typ záběru bývá v kontextu konvenční narativní kinematografie používán v případech, kdy je stále třeba mít postavu v kontextu prostředí, ve kterém se nachází, je ale postavě výrazně blíž než celek. Polocelek tedy nabízí jak orientaci v prostoru, tak např. lepší čitelnost emoce v obličeji postavy. Dá se tedy konstatovat, že se jedná o efektivnější nebo více hybridní typ velikosti záběru.



Obrázek 3 Polocelek ve filmu *Obvyklí podezřelí* (1995)

1.1.3 Americký plán

Americký plán nebo v angličtině cowboy shot je typ záběru, ve kterém je postava vidět od hlavy po přibližně polovinu stehů.⁸ Tento záběr byl početně používán ve westernových

⁷ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 12

⁸ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 12

filmech, kde bylo zapotřebí vidět kovboje a zároveň i zbraň připnutou v úrovni jeho pasu, na kterou byl pomocí amerického plánu kladen patřičný důraz.



Obrázek 4 Americký plán ve filmu *Tenkrát na Západě* (1968)

1.1.4 Polodetail širší

Za širší polodetail nebo mediumshot se dá považovat takový záběr, ve kterém vidíme postavu přibližně od hlavy k pasu.⁹ U širšího polodetailu je emoce v obličeji postavy o mnohem čitelnější a dá se tedy konstatovat, že širší polodetail se začíná přibližovat k ideální velikosti záběru pro snímání protizáběrů v rámci dialogu.¹⁰ V záběru však stále více místa většinou zabírá prostředí oproti postavě.

⁹ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 13

¹⁰ Jde o protějšek jiného záběru, se kterým je tento záběr v interakci. Primární použití má při snímání dialogu dvou a více postav.



Obrázek 5 Širší polodetail ve filmu *Saltburn* (2023)

1.1.5 Polodetail

Polodetail nebo anglicky medium close up je velikost záběru, ve kterém je postava zabírána přibližně od vrchu hlavy po spodní část hrudi. Tento typ záběru se standardně používá při snímání protizáběrů během dialogu. Začíná se vyrovnávat poměr vyobrazeného prostředí a postavy v něm.



Obrázek 6 Polodetail ve filmu *Joker* (2019)

1.1.6 Detail

Detail, anglicky close up, je velikost záběru, ve které se nachází hlava s částí ramen.¹¹ Stejně jako polodetail se hojně využívá k záběrování postav během dialogu. Oproti polodetailu je užší, což automaticky znamená ještě přesnější čitelnost emoce postavy.



Obrázek 7 Detail ve filmu *Fabelmanovi* (2022)

¹¹ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 13

1.1.7 Detail užší

V užším detailu (anglicky medium close up) je hlava řezaná v krku, může být řezané ale i čelo. To závisí na tom, jaký je záměr umístění výšky očí postavy.¹² Oproti předchozímu polodetailu a detailu užší detail není příliš běžně používanou velikostí záběru. V této velikosti je divák totiž velmi blízko postavě, do jisté míry může dojít k jistému momentu intimity, strachu, smutku – tím ale není myšleno, že užší polodetail se dá využít pouze k těmto účelům.

Velikost záběru je veličina, se kterou se dá nakládat, ostatně stejně jako s ostatními prvky filmové řeči, velmi specificky a různorodě zároveň. Faktem ale je, že postava v užším detailu zabírá již patřičnou část obrazu (v závislosti na poměru stran obrazu¹³ hlava postavy bude zabírat větší, či menší část), a to přirozeně vede k většímu propojení diváka s emocí, již nese tvář snímané postavy.



Obrázek 8 Detail užší ve filmu Spider-Man: No Way Home (2021)

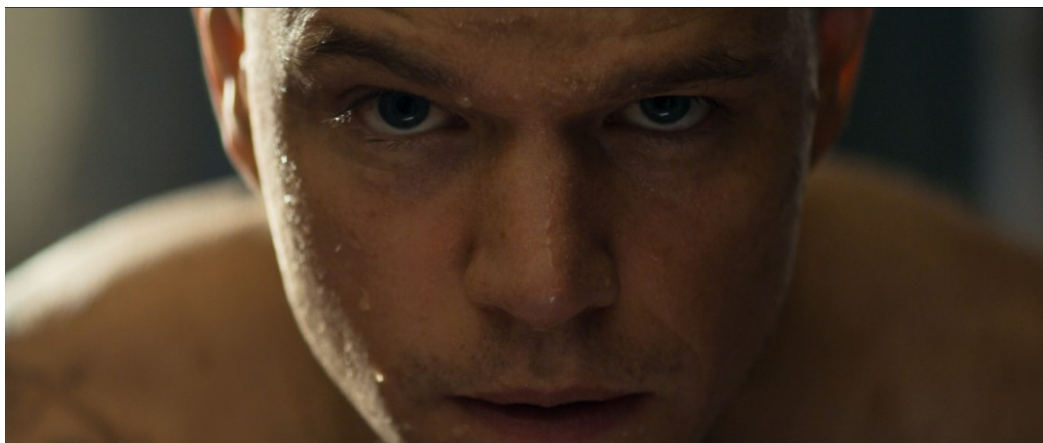
1.1.8 Velký detail

„Velký detail – extreme close up, tvář (předmět) vyplňuje téměř celou obrazovou plochu.“¹⁴ Jedná se o výraznou stylizaci. U zabírání postav rozhodně méně používanou záležitostí, než tomu je u zabírání různých předmětů, věcí apod. Při velkém detailu se divák může dostat do nitra postavy, pokud mu to délka záběru a herectví dovolí. Při zabírání předmětu ve velkém detailu pak tvůrce klade důraz na důležitost dané věci.

¹² SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 13

¹³ Určuje, zda je obraz vnímán spíše vertikálně, nebo horizontálně. Např. 1.33:1 je vertikálněji orientovaný formát poměru stran, zatímco 2.39:1 je horizontálně orientovaný formát.

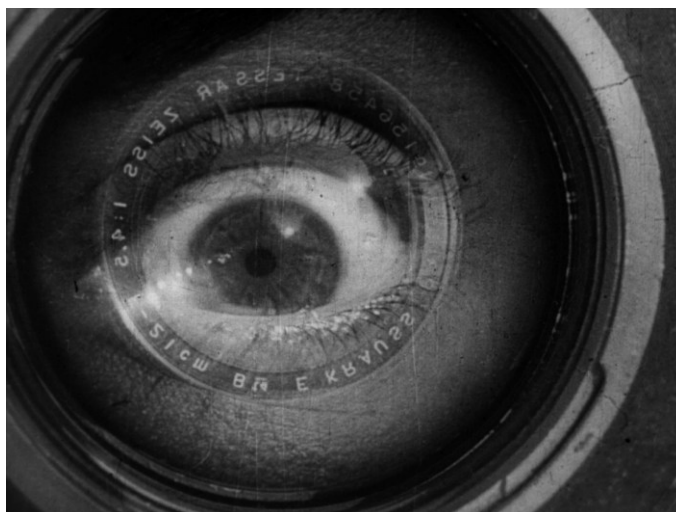
¹⁴ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 14



Obrázek 9 Velký detail ve filmu *Elysium* (2013)

1.1.9 Makrodetail

„Velký výřez části tváře, nebo jiné části postavy nebo předmětu.“¹⁵



Obrázek 10 Makrodetail ve filmu *Muž s kinoaparátem* (1929)

1.2 Další základní atributy záběru

Tato část stručně popisuje další základní náležitosti záběru. Tyto prvky se nutně netýkají velikosti záběru, ale stejně jako velikost záběru samotná vypovídají o stylovém principu zvoleném k vyprávění.

¹⁵ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 14

1.2.1 Subjektivní pohled

„Subjektivní pohled¹⁶ je zvláštním druhem záběru, který se vztahuje ke směru pohledu postavy a je natáčený ze záběrové perspektivy dané postavy tak, aby byl tento pohled přisouzený dané postavě.“¹⁷



Obrázek 11 Subjektivní pohled ve filmu *Midsommar* (2019)

Subjektivní pohled rozhodně nepatří k těm typům záběru, které by se používali na běžné bázi každodenní filmařiny. Do jisté míry může sloužit příběhu k popsání emocí postavy, nebo také k zobrazení informací vnímaných postavou, na kterou je subjektivní pohled navázán. Metoda subjektivního pohledu se však stejně jako vícero prvků filmové řeči stala záležitostí, na které nejednou byla postavena celá koncepce filmového díla.

Příkladem, kdy se subjektivní pohled stává výrazným stylovým prostředkem filmu je např. film *Enter the Void* režiséra Gaspara Noého (2009).¹⁸ Užití subjektivního pohledu v tomto filmu je důkazem, že s vizuálním prvkem filmové řeči, který je běžně používán pro poskytnutí informací či emocí divákovi v rámci krátké části audiovizuálního díla, se dá zacházet i jako s nosnou plošinou pro filmové vyprávění v širším celku.

¹⁶ Anglicky se nazývá point of view, ve zkratce POV – tento název se používá mezinárodně velmi často.

¹⁷ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 14

¹⁸ WIGON, Zachary, 2010. *A Movie is Like a Person: Enter the Void*. Online. Filmmaker Magazine. 2010-10-15. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/14327-a-movie-is-like-a-person-enter-the-void/>. [cit. 2025-01-30].

1.2.2 Zahrnutí vícero postav v rámci jednoho záběru

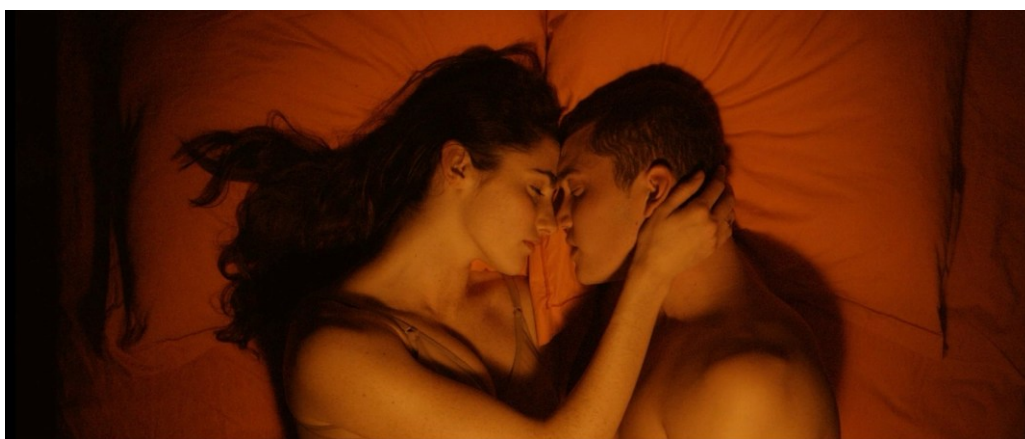
„S ohledem na postavy můžeme mluvit o jednozáběru, dvojzáběru, trojzáběru... Odvíjí se to od toho, kolik postav máme v obrazovém poli“.¹⁹

Stejně tak to znamená, že můžeme použít singulár velikosti záběru, např. polodetail a při zahrnutí dvou postav do jednoho záběru v této velikosti hovořit o dvojpolodetailu. U tří postav snímaných v jednom záběru, o velikosti polocelku, by to pak byl trojpolocelek atd.

Při prohlubování prostoru vůči dvojrozměrnému plátnu, což se v kinematografii za pomoci kameramanských dovedností a triků děje na obvyklé bázi, není však velmi běžné, že by se postavy zabrané ve stejné velikosti objevovali společně na stejném snímku. Znamená to tedy, že spíše dochází ke kombinacím, tedy jedna postava v polodetailu, druhá postava v tom stejném snímku za ní v celku apod.

Princip zaznamenávání postav nebo objektů v různých vzdálenostech v rámci jednoho snímku se pak nazývá prací s vícero plány, viz. obrázek 13 – rozostřený²⁰ muž v prvním plánu splňuje velikost detailu až polodetailu, zatím co žena ve vzdálenějším plánu je snímána v polocelku. Předpokladem pro toto tvrzení je ale hloubkový způsob snímání, fungující na základě elementárních pravidel perspektivy v prostoru, nikoliv tedy plošný způsob snímání.

Obrázek 14 pak znázorňuje sofistikovanou práci s plány v hloubce prostoru, kde postavy, nehledě na svou velikost v záběru, splňují stejnou definici pojmenování velikosti záběru vůči postavě – jedná se o trojdetailu, pokud počítáme s odrazem muže v zrcadle.



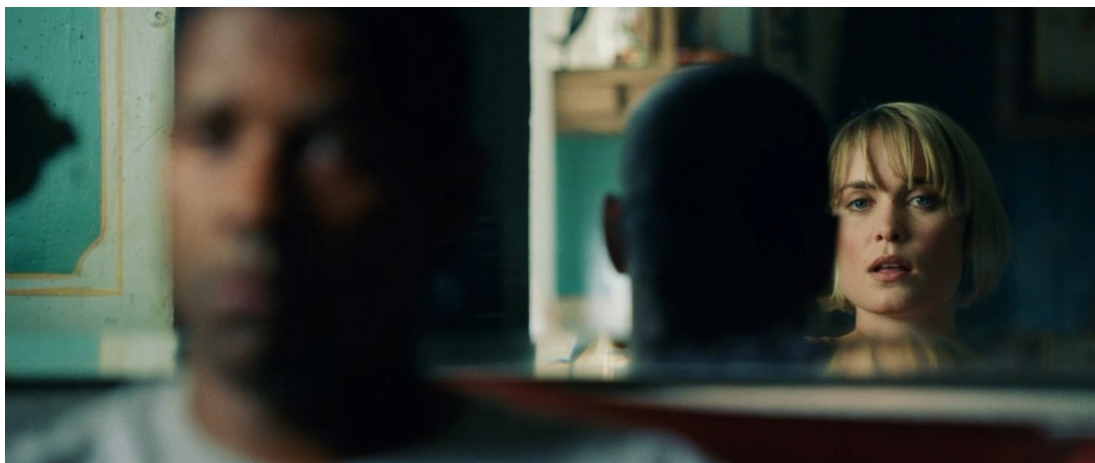
Obrázek 12 Dvojpolodetail ve filmu *Love* ((2015))

¹⁹ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 14

²⁰ Objekt nebo postava nejsou v ostrosti – důsledek manipulace s optikou na kameře.



Obrázek 13 Příklad práce s vícero plány a postavami ve filmu *The Social Network* (2010)



Obrázek 14 Práce s velikostmi záběru ve vazbě na hloubku záběru ve filmu *Man on Fire* (2004)

1.2.3 Záběr přes rameno

Základním principem při snímání dialogu je **záběr přes rameno**.²¹ V něm se v závislosti na sobě odehrávají dva protizáběry na spolu hovořící postavy.²²

Záběr přes rameno pak podobně jako master shot slouží k základnímu záznamu dialogu mezi postavami, který je možné později rozzáběrovat do užších detailů, ze kterých si následně režisér se střihačem mohou během postprodukční fáze²³ práce na filmu vybírat.

²¹ V angličtině: over the shoulder, ve zkratce OTS.

²² SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 14

²³ Část výroby filmu, která následuje po natáčení (produkce). Do postprodukce patří střih filmu, zvuková postprodukce, tvorba vizuálních efektů apod.



Obrázek 15 Záběr přes rameno ve filmu Lost Highway (1997)

1.3 Záběr v kontextu stylu díla

1.3.1 Styl

„Hovoříme-li o stylu ve filmu, míním jím **systematické a rozpoznatelné užití technických prostředků a estetických postupů filmového média, které chce nějakým způsobem působit na diváka**. Existují všelijaké „filmové gramatiky“, které vzbuzují dojem, že počet takových postupů je omezený a jejich účinek všeobecně platný. Dočtete se kupříkladu, že **podhled** (snímání figury zespoda) vždycky znamená dominanci, zatímco **nadhled** (snímání figury shora) podřízenost. Najdete jistě filmy, jejichž tvůrci tuto konvenci znají a vědomě se k ní hlásí. Mnohem větší množství filmů a tvůrců však o žádnou „nadvládu“ a „podřízenost“ při užití podhledu a nadhledu neusiluje. Volba úhlu rámování vyplývá spíše z vypravěčských požadavků, případně z kompozičního pojetí.“²⁴

Výše uvedený odstavec sice na konkrétním příkladu odkazuje ke kamerovému rakursu²⁵, toto tvrzení se však dá uplatnit u spousty dalších filmových principů. To, že se dá určitá technika využít k nějakému účelu nutně neznamená, že se dá využít pouze pro tento účel, ačkoliv za nositele tohoto účelu může být v určité konvenci nebo kontextu považována.

1.3.2 Důležitost funkce záběru v kontextu stylu

Volení velikosti záběru úzce souvisí s dramaturgií, tudíž podle toho, co zobrazíme a necháme na záběr proniknout nám dává informaci o snímané scéně. Buď se tvůrce pomocí velikosti záběru snaží zdůraznit nějakou konkrétní věc, na kterou chce diváka upozornit, nebo ukázat tu onu, či jinou věc v rámci soustavy prvků, které scéna obsahuje. Velikost

²⁴ KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, s. 25

²⁵ Naklonění kamery (vertikálně, horizontálně)

záběru však také podléhá ostatním prvkům filmové řeči, se kterými musí přirozeně a zároveň sofistikovaně komunikovat. Pokud to není vyloženo záměrem, divák by si v kontextu narativní kinematografie neměl přechody mezi jednotlivými velikostmi záběrů všimnout – v principu by neměl zaznamenat, že došlo ke změně způsobu komunikace, tedy např. střídání jednotlivých velikostí záběrů.²⁶

„Každá velikost záběru má mít svoje místo v postavení příběhu. Postavení záběru s danou velikostí na daném místě se řídí vícero principy, jako jsou logika příběhu, jeho dramatizace, konvence či tvořivý záměr.“²⁷

Pro tvůrce je tedy při tvorbě audiovizuálního díla velmi důležité konstantně si uvědomovat, proč volí zrovna tuto velikost v tento moment, proč jinou velikost v další moment, a proč vlastně vůbec velikosti záběrů střídá, vyměňuje, nechává spolu vést dialog, který dohromady dává film, jenž by v kontextu konvenční narativní kinematografie měl být divákovi snadno přístupný stylově, aby se divák mohl nerušeně soustředit na příběh.

Komunikaci jednotlivých záběrů však neřeší pouze režisér, kameraman, scénograf, skript, nebo jiné profese přítomné na filmovém place během natáčení. Obrovskou roli v návaznosti a přirozenosti vyprávění ve filmu hrají právě postprodukční složky jako jsou střih, zvuk a hudba. Všechny prvky filmové řeči se navzájem ovlivňují a je zodpovědností režiséra, aby dohromady fungovali v prospěch uměleckého záměru.

„Styl jako systém uměleckých voleb se **zadruhé** vždy podřizuje požadavkům systému díla. V něm totiž i na velmi malé ploše záběru či scény spolupůsobí bezpočet různých stylistických prvků, z nichž některé jsou důležitější než jiné. Jinými slovy, vyjmout jeden prvek díla a vysvětlovat ho bez ohledu na ty ostatní nutně znamená jej i jeho funkce zkreslovat. Odůvodnění přítomnosti nějakého prvku, prostředku či postupu totiž nakonec vždy nejlépe vyplývá ze souvislostí – a současně může libovolný prvek, prostředek či postup plnit rozmanité funkce.“²⁸

²⁶ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 15

²⁷ SZOMOLÁNYI, Anton. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky, 2015, s. 15

²⁸ KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, s. 28

II ANALYTICKÁ ČÁST

2 STRUČNÝ POPIS SERIÁLU A POSTAV

2.1 Breaking Bad

Tvůrcem seriálu *Breaking Bad* je Vince Gilligan, který několik let strávil psaním seriálu *Akta X* pro stanici Fox. Gilligan chtěl vytvořit seriál, který by byl založen na transformaci hlavního hrdiny v padoucha. Podle jeho slov: „Televize historicky udržuje své postavy v jakémisi dobrovolném statusu quo, aby mohly seriály pokračovat roky nebo dokonce desetiletí. Když jsem si to uvědomil, logickým dalším krokem bylo zamyslet se: jak můžu vytvořit seriál, jehož základní hnací silou bude změna?“ Také dodal, že pro něj cílem z hlediska psaní postav bylo proměnit Waltera Whitea z pana Chipse²⁹ ve Scarface³⁰. Gilligan navíc věřil, že když napíše postavu Waltera Whitea jako dramaticky proměňující se postavu napříč celým seriálem, bude tento krok televizemi vnímán jako příliš riskantní, a proto si uvědomoval i další velmi důležité faktory, jako potřebu seriálu disponovat skvělou kamerou a vynikajícím herectvím.³¹

Michael Slovis je hlavním kameramanem seriálu *Breaking Bad* od druhé sezóny a jeho práce byla kritikou velmi oceňována po celou dobu seriálu. Kritici chválili odvážný vizuální styl, který si seriál osvojil. Ačkoliv Gilligan a Slovis chtěli seriál natáčet v širokoúhlém formátu CinemaScope³², společností Sony a AMC to nebylo povoleno. Gilligan uvedl, že jako vizuální inspiraci pro seriál bral westerny Sergia Leoneho. Slovis získal čtyři nominace na cenu Primetime Emmy za vynikající kameru v hodinovém seriálu a za vynikající kameru v seriálu natáčeném jednou kamerou. *Breaking Bad* bylo natáčeno na 35mm filmový materiál³³ (seriál byl natáčen během let 2008–2013, kdy stále ještě nebylo standardizované natáčení na digitální formát v takové míře, jako je v současnosti). Natáčení na 35mm umožnilo pozdější kvalitní digitální převod na 4K Ultra HD^{34, 35}.

²⁹ *Sbohem, pane Chips* (1939)

³⁰ Gangsterská postava Tony Montana, z filmů *Scarface* (1983) či postava Tony Camonte z filmu *Scarface* (1932), jako symbol ikonického antihrdiny.

³¹ *Breaking Bad: Production, conception*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 31.1.2025 [cit. 20250201]. Dostupnéz: https://en.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad

³² Poměr stran s parametry 2.35:1, 2.39:1 nebo 2.40:1, v dnešní době projekční kino standard, zejména Hollywoodských snímků.

³³ Nejstandardizovanější formát pro záznam analogovou filmovou kamerou.

³⁴ Rozlišení digitálního formátu obrazu.

³⁵ *Breaking Bad: Technical aspects*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 31.1.2025 [cit. 20250201]. Dostupnéz: https://en.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad

2.2 Postavy a jejich funkce v příběhu během čtvrté série

Tato kapitola slouží jako stručný popis postav a jejich pozice v seriálu, během čtvrté epizody, pro orientaci čtenáře v analytické části textu.

Walter White

Walter je hlavní postava seriálu. Na začátku seriálu se Walter živí jako učitel chemie na střední škole, ale rozhodne se vyrábět metamfetamin poté co zjistí, že má rakovinu plic (hlavní motivací výroby metamfetaminu je finanční zajištění Walterovy rodiny v případě jeho smrti). Průběžně se z něj v seriálu stává čím dál více nebezpečný a manipulativní muž, který si vytvoří alter ego Heisenberg (známý pro výrobu nejčistšího metamfetaminu široko daleko). Ve čtvrté sérii se konflikt mezi ním a Gustavem Fringem dostává do kritického bodu, což vedle jeho rodiny a vztahů vytváří napětí.

Jesse Pinkman

Jesse je bývalým studentem Waltera Whitea, který se stává jeho partnerem v podnikání s drogami. Začíná jako nevyzrálý a závislý mladík, ale postupně se vyvíjí v postavu, která čelí vlastním morálním dilematům a vnitřním bojům. Ve čtvrté sérii je Jesse silně zapletený do války mezi Waltem a Gusem, což ho staví do velmi psychicky náročných situací.

Skyler White

Skyler je Walterova manželka. Po zjištění pravdy o manželově drogové výrobě (což jí bylo Walterem spoustu dílů zatajováno, na tom byla postavena značná část napětí seriálu do doby, než Skyler odhalila Walterovu pravou tvář) se postupně dostává do složitého vztahu s ním a jeho nelegálním podnikám. Na konci série se stále více angažuje v nelegálních aktivitách, když se pokusí využít své kontakty k praní peněz.

Hank Schrader

Hank je švagr Waltera a vyšetřovatel v protidrogovém oddělení. Hank je charismatický, tvrdý a trochu cynický. Ve čtvrté sérii, kdy začíná být čím dále více podezřívavý ke Gustavu Fringovi a drogové síti, se jeho postava vyvíjí směrem k zásadnímu odhalení. Přestože nic netuší o Walterově zapojení do obchodu s drogami, Hank začíná pomalu vnímat souvislosti mezi jeho vyšetřováním a tím, co se děje kolem něj.

Gustavo Fring

Gustavo je tejený a velmi nebezpečný majitel řetězce fast foodů Los Pollos Hermanos, který je ve skutečnosti významným obchodníkem s drogami. Je známý svou chladnokrevností, disciplinovaností a schopností udržet si veřejnou image a zároveň operovat ve světě drogového kartelu. Ve čtvrté sérii se stává hlavním antagonistou a jeho vztah s Walterem se stává klíčovým bodem konfliktu, když Walter začíná pociťovat, že Gus představuje reálnou hrozbu pro jeho život a rodinu.

Hector Salamanca

Hector je bývalý vysoký představitel mexického drogového kartelu, který je po mrtvici upoután na invalidní vozík a neschopen mluvit. Komunikuje pouze pomocí zvonku připevněného k ruce. I přes své omezení zůstává hroživou postavou díky své zuřivosti, nenávisti a minulosti plné násilí. Ve čtvrté sérii sehrává klíčovou roli v konfliktu s Gustavem Fringem, jehož smrtelná rivalita s Hectorem vrcholí v jedné z nejzásadnějších scén celého seriálu.

Tyrus Kitt

Tyrus je tichý a loajální pomocník Gustava Fringa. Jako jeho osobní strážce a vymahač se nikdy neprojevuje příliš emotivně, ale je neochvějný v plnění úkolů. I když jeho postava není v popředí, jeho přítomnost je zásadní pro ochranu a bezpečnost Gustava a jeho operací.

3 OBRAZOVÁ ANALÝZA

V této kapitole se již zaměřuji na analyzování dílčích obrazových prvků seriálu spojených se záběrováním. Jak jsem avizoval v úvodu, analýza se snaží být co nejvíce objektivní vzhledem k audiovizuálnímu, vyprávěcímu médiu. Zároveň ale může být subjektivně zabarvena zejména v částech, kde čtenáři jako autor textu vykládám interpretace určitých vizuálních principů použitých k odvyprávění příběhu.

3.1 Využití obrazu k předznamenání nadcházejících událostí

Kromě toho, že nám může obraz dávat informace o právě probíhajícím, stejně tak může události připomínat, nebo předznamenávat. Předznamenání v rámci narativního audiovizuálního díla je většinou spíše podvědomou záležitostí, což znamená, že na diváka působí, ale není jí věnována plná pozornost. Obrazové předznamenání jako vyprávěcí nástroj je obzvlášť sofistikovaným způsobem vizuálního projevu a od tvůrců vyžaduje pečlivost a detailní přístup k výstavbě příběhu. Celá tato práce je sice koncipována jako popis toho, jak může kamera a záběr fungovat jako dílčí vyprávěcí prvek, ale chci aby se nezapomínalo na to, že z hlediska obrazového velmi častou roli v předznamenání událostí, zvrátů v příběhu apod. hraje scénografie,³⁶ rekvizity,³⁷ Tuto roli v dramatu splňuje princip Čechovovy zbraně, jenž vysvětluje, že pokud je nějaký prvek zmíněný na začátku děje (rekvizita nebo monolog apod.), musí nabrat význam v pozdější části příběhu, jinak nemá být zmiňován vůbec.³⁸

V rámci této podkapitoly sice hned ze začátku následujícím příkladem přeskakují hned ke konci další, poslední série, ale v kontextu seriálu se mi tento příklad zdá býti vhodným kandidátem na demonstraci tohoto vizuálně–dramatického principu.

3.1.1 Vizuální předznamenání v epizodě *Ozymandias*

V epizodě *Ozymandias* série páté Walter přijde po stresujícím zážitku na poušti domů, aby svým rodinným příslušníkům dal pokyn na sbalení veškerých osobních věcí z účelem odjet co nejdříve pryč ze strachu nadcházejících důsledků jeho činů. Skyler Walterovi v této scéně odporuje, protože ví, že Walter zapříčinil vraždu Hanka, jejich švagra, což je pro

³⁶ Profese zodpovědná za to, jak vypadá snímaná scéna (např. nábytek, závěsy, apod.)

³⁷ Předměty,

³⁸ Čechovova zbraň. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 3.6.2017 [cit. 20250201]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cechovova_zbra%C5%88

Skyler posledním, alarmujícím upozorněním, aby přestala mít s Walterem cokoliv společného. Walter i přesto naléhá na urychlené sbalení zavazadel a útěk pryč. Po tom, co se Walter odejde do svého pokoje balit, tvůrci stříhají na záběr, v jehož prvním plánu je kuchyňská linka, na níž leží v detailu zabraná sada kuchyňských nožů a telefon. Protože je situace dramaticky vypjatá, frekvence střihu je vysoká a spolu se zvukovou složkou expresivně podporují narativní horskou dráhu událostí (a také je pozornost vedena skrze barvu a kompozici – černé nože stojí na lince oproti bílému pozadí), divák věnuje pozornost především sadě nožů, ze kterých Skyler ve stejném záběru jeden vytahuje a staví se před Waltera Juniora na odpor Walterovi, který znovu přichází do obývacího pokoje. Na první pohled zmíněný záběr působí pouze jako předznamenání toho, že Skyler vezme z kuchyňské sady nožů a použije ho jako zbraň v rámci probíhajícího konfliktu s Walterem, což se stane. Skyler sekne Waltera nožem do ruky, na to se Walter během krátké, ale intenzivní bitky snaží Skyler vytrhnout nož z ruky. Do potyčky se přidá i Walter Junior. Obraz končí stojícím Walterem, nevěřícně pozorujícím Skyler a Waltera Juniora, kteří strachy bez sebe hypnotizují dominantního Waltera. Walter Junior vytáčí 911, na to Walter reaguje rychle tak, že unáší Holly (svoji roční dceru) a odjíždí s ní pryč.

Později během epizody ale Skyler na pevnou domácí linku zavolá Walter, který se chce Skyler ještě verbálně pomstít po tom, co unesl jejich roční dceru Holly. V momentě, kdy jde Skyler zvednout telefon se kamera dostává do totožného záběru, na kterém byla při konfliktu Sky a Waltera v obývacího pokoje – tedy do záběru, kde je v popředí v detailu sada kuchyňských nožů a domácí telefon. Skyler zvedá telefon a ptá se Waltera, kam unesl Holly. Celý telefonát je nahráván federální policií, která u Skyler doma přebývá, protože čeká na vývoj situace ohledně únosu Holly. Walter Skyler v telefonátu nadává a obviňuje ji z překažení jeho plánů jak v rámci drogového byznysu, tak bezpečného úniku z města. Na dotaz Skyler, co se stalo s Hankem ještě Walter odpoví, že Hank mu stál v cestě a proto musel zemřít.

Tím se Walter na nahrávku policistů v podstatě ke všemu přiznal. A právě to zdůvodňuje dvojitou funkci záběru se sadou nožů a telefonem. Tam kde cca v půlce epizody záběr plní funkci předznamenání zbraně pro Skyler, tam také předznamená Walterovu sebevražednou zbraň v podobě telefonátu, skrze který dá FBI doslovné auto–svědectví ohledně své kriminality.



Obrázek 16 Skyler se chystá vytáhnout nůž k útoku proti Walterovi



Obrázek 17 Skyler zvedá telefon při příchozím telefonátu od Waltera

Při důkladnější úvaze nad tím, proč tento detail na předměty v kuchyni v první řadě vůbec funguje z hlediska uvěřitelnosti takovéto konstelace předmětů na kuchyňské lince se dá rozmýšlet i nad tím, jak důležité je pro fikční svět, aby Čechovova zbraň využitá tímto způsobem pracovala s mizanscénou, která je již z předešlé zkušenosti divákovi dobře známa, a která nebude divákovu mysl zaměstnávat otázkami typu „Proč by se tyto dva předměty vedle sebe za normálních podmínek vůbec měli ocitnout?“.

Z přiloženého obrázku totiž může záběrování a v něm umístěné předměty působit lehce strojeně, uměle nebo zkrátka tak, že je někdo ze štábu na určené místo připravil pro potřebu natočení záběru, a ne pro to, že s nimi z událostí vyplývajících z příběhů potřebují nutně interagovat.

Protože je však telefon v kuchyni velmi výraznou postavou napříč všemi sériemi (Walterovi se přes něj často dovolají účastníci ilegálních obchodů a aktivit, Skyler zase telefon používá k běžným konverzacím s rodinou a přáteli) má telefon na tomto místě přesně daný význam v širším kontextu fikčního světa seriálu a možnost zpochybnit jeho umístění v rámci tohoto záběru je spíše vyloučené, čímž se stává uvěřitelným.

3.1.2 Předznamenání osudu Gustava Fringa

V epizodě *Crawl space*, čtvrtá série, epizoda jedenáctá, jde Gustavo Fring do pečovatelského domova, ve kterém bydlí Hector Salamanca (úhlavní nepřítel Guse, bývalý člen Mexického kartelu) za Hecotrem na „návštěvu“, aby mu sdělil, že do posledního člena zabil všechny muže kartelu. Gustavo se tím pomstil za smrt svého společníka, jež byla před několika lety způsobena právě kartelem.



Obrázek 18 Gustavo při návštěvě Hectora v pečovatelském domově

Na první pohled zpočátku při sledování tohoto obrazu nenarážíme na nic velmi zvláštního. Dialog je snímán poměrně konvenčně, střídají protipohledy, polodetaily na polodetaily, detaily na detaily. Řekl bych dokonce, že ani při Gustavem vysloveném oznámení, že všichni členové kartelu jsou mrtví se obraz nijak zásadně nevyjadřuje k právě proběhlému dialogu.

Vizuální názor v souboji rivalů je nám poskytnut v momentě, kdy si Gustavo bere židli a sedá si naproti Hectorovi, je však v nižší úrovni, než sám Hector (to by ho mohlo vizuálně uvádět do „strategicky“ nižší pozice, avšak v tomto případě by se dalo argumentovat, že v případě rozhovoru s Hectorem jakožto fyzicky indisponovaným člověkem na invalidním vozíku se jedná pouze o Gustavovo gentlemanství pro dosažení rovného dialogu). Pozoruhodný moment z hlediska umístění figur v obraze přichází ve chvíli, kdy Gustavo,

chvíli po tom, co si sedá na židli, vytahuje z kapsy Eladiuv³⁹ náhrdelník na znamení definitivního porážení kartelu. V tu chvíli je Gustavo v rámci úrovně sice stále níž než Hector, ale zvedá ruku s náhrdelníkem přímo před obličej Hectora tak, aby dal jasně najevo, že válka, která trvala dekády, je nyní u konce. Z toho se dá vyvodit, že z hlediska motivace postav si Gustavo na začátku obrazu⁴⁰ sedá, aby z podstaty svého charakteru nastolil rovnováhu na začátek konverzace (ačkoliv Gustavova návštěva v pečovatelském domě nikdy nebyla záminkou k čemukoliv dobrému). Z hlediska pozice postav v obraze se pak napřáhnutá paže s náhrdelníkem sevřeným v dlani stává dvojím symbolem porážky kartelu, jež je divákovi předán primárně vizuálním způsobem. K tomu všemu je před střihem na bližší záběr akce snímána v dvojpolocelku pro minimalizování potřeby vyšší frekvence střihu, nebo doslovnému sdělování informací pomocí dialogu mezi postavami.



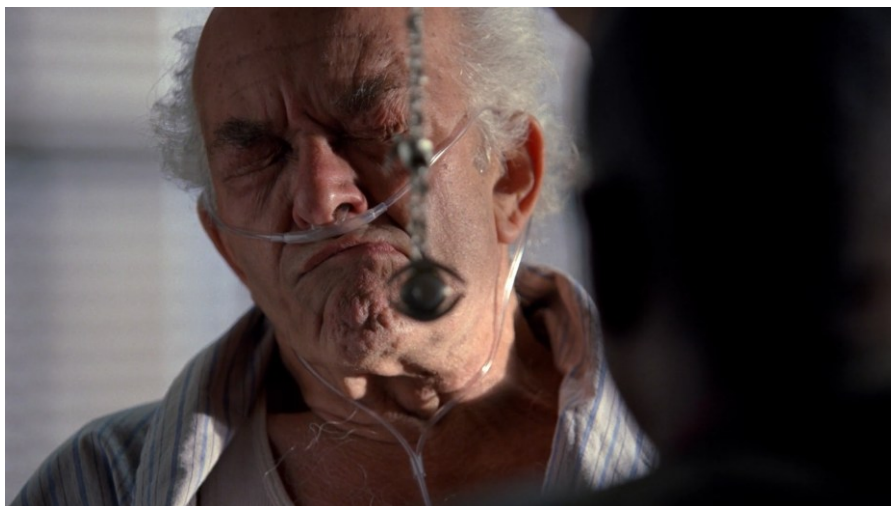
Obrázek 19 Gustavo natahuje ruku s náhrdelníkem

Po tomto dvojpolodetailu následuje detailní záběr, ve kterém náhrdelník splývá s portrétem Hectora. Významově se oproti předchozímu záběru jedná o záběr dostředivého⁴¹ charakteru, kdy je osud kartelu doslova vtlačen Hektorovi do tváře.

³⁹ Don Eladio Vuento, vůdce kartelu, Gustavuv hlavní nepřítel, kterému se snaží již léta pomstít.

⁴⁰ Obraz myšleno jako jednotka filmového vyprávění, jak bylo vysvětleno v teoretické části práce.

⁴¹ Princip dostředivosti a odstředivosti, kde se v kontextu obrazového vyprávění dostředivost vztahuje zejména k použití užších záběrů (např. detail), zatímco odstředivost k aplikování záběrů širšího charakteru (např. velký celek).



Obrázek 20 Náhrdelník splývající s Hectorovým obličejem

Za podotknutí stojí i to, že je náhrdelník dále přítomen (špiní záběr v prvním plánu)⁴² v prostřihu na do místnosti vcházejícího Jesseho, který Gustava doprovodil do pečovatelského domu. Při čistě informativním uvažování nad střihovou skladbou (samozřejmě již v době samotného natáčení) by se nabízelo stříhnout na Jesseho bez jakéhokoliv působení objektu v prvním plánu. Zde je však náhrdelník stále přítomen jako symbol skutečnosti, že se Jesse přímo na vyhlazení kartelu podílel. Tuto informaci ostatně jen o dva záběry dál Gustavo předává samotnému Hectorovi tím, že ho otáčí na invalidním vozíku, aby se na Jesseho mohl podívat a vychutnat si pocit vzteku a bezmoci.



Obrázek 21 Pohled na Jesseho, s náhrdelníkem špinícím první plán

⁴² O takzvaném špinění hovoříme v momentě, kdy objekt v prvním plánu obrazu není dominantou záběru samotného, ale stále chceme upozornit na to, že se v prostoru vyskytuje. Objekt v případě špinění bývá často rozostřen.

Z pozice záběrování postav v prostoru pak dochází k vývoji rolí ve scéně, když Gustavo Hectora na vozíku otočí směrem k vcházejícímu Jessemu a z doposud postavených pozic coby rivalů se na chvíli ze Salamancy a Fringa stanou spolu diváci hledící vstříc k člověku, který je nakonec polovinou důvodu, proč se osud Salamanců i Fringa nesetká se šťastným koncem.



Obrázek 22 Hector a Gustavo hledící na Jesseho

Zlomový moment z hlediska subtilnosti ve vizuálním vyprávění ovšem nastává ve chvíli, kdy je Gus na odchodu a stoupá si za Hectora. Na kameře je úzký objektiv⁴³, který scénu zplošťuje. Hector v detailu sedí na vozíku v prvním plánu, zatím co Gustavo stojí uvolněně za ním. Ovšem z Gustava vidíme pouze část od pasu ke hrudi, s absencí hlavy, tedy portrétu. To je důležité, protože se jedná o předposlední setkání Gustava a Hectora – při tom posledním totiž Gustavo zemře. A to tím způsobem, že doslova přijde o hlavu (polovinu obličeje). Závěrečný záběr ve scéně předposlední konfrontace Hecotra s Gustavem jasně předznamenává, že Hector má nad Gustavem „vyhráno“ (při atentátu sice zemře také, ale pomsta a dlouhodobé pokoušení se o zneškodnění Gustava jsou dokonány), ačkoliv o tom zatím ani jeden ještě neví.

Na druhou stranu se dá také rámovací princip tohoto záběru interpretovat jako moc Fringa, nad kterou již dlouho nemá Hector Salamanca absolutně žádnou kontrolu. Na tomto konkrétním příkladu je důležité si připomenout, jak moc se může lišit praktický záměr tvůrce od interpretace diváka/badatele.

⁴³ Objektiv s vyšším číslem ohniskové vzdálenosti, oproti širokému objektivu přibližuje snímáný objekt nebo scénu. Tento typ objektivu se také nazývá např. dlouhý objektiv, teleskopický objektiv apod.



Obrázek 23 Gustavo bez tváře

3.1.3 Walter ve vnitro-záběrovém rámu

Dalším (a v tomto případě velmi známým – ačkoliv ne kvůli své „prorocké“ povaze, ale spíše kvůli ikončnosti záběru a koneckonců scény samotné) příkladem předznamenání událostí je bez pochyb konec epizody *Průchod*, kdy Walter přiběhne domů, aby rychle ve skryši pod podlahou sebral všechny ilegálně vydělané peníze, se kterými má v plánu zaplatit zmizení z povrchu zemského celé rodiny pomocí změny identity a tajnou emigraci do jiného, vzdáleného státu.

Na konci epizody Walter leží v oblasti technického prostoru pod domem, během toho, co hledá peníze, vede dialog se Skyler a nakonec i po tom, co se dozvídá, že poslední peníze, které mohl utratit za změnu identity Skyler věnovala Teddu Benekemu. Ikonický záběr přichází v momentě, kdy se Walterova panika přemění v maniakální smích se současnou hlasovou zprávou od sestry Skyler, znějící napříč celým domem. Na úplném konci seriálu pak kamera zabírá Waltera z top shotu⁴⁴ a zároveň se pomalu vznáší až někam ke stropu místnosti. Zatímco primárními funkcemi tohoto kamerového přístupu jsou eskalace napětí a výrazné ukončení epizody s cliff hangerem⁴⁵, v úplně poslední epizodě seriálu se můžeme setkat s vizuálně velmi podobně koncipovaným obrazem po tom, co Walter umírá.

⁴⁴ Globálně používaný termín pro postavení kamery nad snímaným objektem, kdy je kamera namířená přímo dolů.

⁴⁵ Cliffhanger. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Cliffhanger>.



Obrázek 24 Walter ležící ve vnitrozáběrovém rámu na konci epizody Průchod

Zatím co na jedné straně je použit podobný princip uchopení záběru pro zdůraznění bezradnosti hlavní postavy, na straně druhé již vypráví o konci její cesty.



Obrázek 25 Mrtvý Walter ležící mezi přístroji laboratoře

3.2 Vyprávění pomocí fázovaného pohybu v záběru

Fázování záběru nám může pomoci tam, kde bychom si museli pomoci například stříhem. To ve zkratce znamená, že pokud nám to možnosti na lokaci dovolují, nebo jsme sami dovolili, abychom tyto možnosti na natáčení mohli mít, můžeme využít způsobu fázování záběru, abychom případně předešli stříhání. Nejedná se však pouze o praktické, nebo technické uvažování, souvisí i se záměrem a stylovým pojetím díla.

Pokud je někdo napříč dějinami kinematografie proslaven používáním fází v rámci jednotlivých záběrů, je to japonský režisér Akira Kurosawa, na jehož díle se dá dobře vysvětlit, co to vlastně fázování záběru pohybem znamená.

Kurosawa fázování záběru skrze plynulý pohyb kamery a postav v něm hojně používal a stal se proto pro něj jakousi součástí rukopisu. Z detailu na celek a z celku na záběr přes rameno během jednoho stříhem nenarušeného záběru. Důležité na tomto stylu pohybu s kamerou je, že má v základě nějaké tři fáze – začátek, prostředek a konec. To zapříčiňuje, že sám o sobě záběr s takovou strukturou vypráví příběh.⁴⁶

3.2.1 Informativní fázování záběru

Nejprve se podíváme na fázování záběru za účelem informování diváka o situaci v ději, popřípadě v obraze.

Pro demonstrování použití jednoho záběru pro připomenutí/odhalení informací si беру scénu, kdy Walter White v epizodě *Crawl space* přijíždí k domu svého švagra Hanka, aby ho vzal na obhlídku v rámci vyšetřování pervitinové laboratoře (Hank je fyzicky indisponován po zranění během přestřelky a nemůže plně stále fungovat autonomně, Walt mu vyhovuje a vozí ho na potenciální místa činu, které má Hank vyhlídlé).

V prvním záběru tohoto obrazu Walt přijíždí z levé strany obrazu, kamera ho následuje švenkem po vozidle do prava. Kameře do cesty vleze stojící auto, ve kterém v anfasu k nám sedí Tyrus (přední vymahač Gustava Fringa – nepřítel Walta), který má na starost dohled na Hanka a jeho aktivity. Walterovo auto je ale stále za autem Tyruse lehce vidět, takže kamera pokračuje ve sledování Walterova auta, které když se plně opět vynoří do prvního plánu, je vidět Walterovu reakci na přítomnost Tyruse. Walt poté vyjíždí ze záběru. Během jednoho záběru jsme tedy dostali informace o tom, že někdo je stále tam, kde byl před určitou dobou v seriálu, někdo přijíždí a obě postavy na sebe ještě zároveň stihnou reagovat jak díky pohledu do zpětného zrcátka (Tyrus) tak přímým pohledem na druhou postavu (Walter). Navrhnout a následně zrealizovat takový typ záběru je průkazem kreativity a zkušeností. Je složité přijít na ideálně rychlost auta tak, aby kamera stihla sledovat jedoucí vůz, ale zároveň se mohly odehrát pohledy, které se odehrají. Zároveň je taktické postavení postav v prostoru a vůči kameře, kdy Walter vjíždí v profilu, zatímco Tyrus je nám v záběru exponován v anfasu.

⁴⁶ Akira Kurosawa - Composing Movement. In: GOOGLE. *Youtube* [online]. 2015, 19. 3. 2015 [cit. 2025-02-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8>

Akce by se dala samozřejmě i rozstříhat do více záběrů, ale jednak by to nebylo na place časově efektivní a jednak by příjezd Waltera a jeho následná reakce na přítomného Tyruse vyzněla jinak. Protože nejen, že nám tvůrci dávají tolik informací v rámci jednoho záběru, ale zároveň, skrze absenci bližších detailů na postavy, dávají najevo, že Waltera sice Tyrus otravuje, ale v ten moment pro něj není natolik důležitý, aby bylo třeba buď ho, nebo Waltera samotného v detailu. Walter kolem něj zkrátka projede a to je koneckonců i vedle zobrazení neustále přítomného zla pointou samotného záběru.



Obrázek 26 Walt projíždí okolo Tyruse

3.2.2 Fázování záběru odhalující překvapení

Pro další ukázkou záběru jsem zvolil scénu, kdy Walter odchází z Jesseho domu.

V této scéně jde Walter za Jesseho domů, aby se ho snažil přemluvit na svou stranu po tom, co výrazně zkomplikoval situaci Gustavova obchodu se zaplacením Hanky, který se snaží přijít na to, kde se nachází laboratoř, ve které jsou vyráběny zásoby pervitinu pro distribuci. Walter totiž zjistil, že se i přes narušení chodu výroby várek skrze svou absenci na pracovišti Jesse osamostatnil a je schopen pro Gustava vařit sám. Walter se snaží Jesseho přesvědčit o tom, že je stále potřebný v celém řetězu výroby nutném pro distribuci, ale Jesse mu odporuje, protože se Walter díky své chamtivosti a výbušnosti už několikrát pokusil Jesseho zradit. V rámci tohoto konfliktu se postavy přesunou na zahradu před domem, kde dochází i k fyzickému konfliktu. Nakonec Walter na zahradě zůstane sám po tom, co jde Jesse na odpor zpět dovnitř. Celá scéna je konvenčně snímána i stříhána převážně v polodetailech, kdy k vnitro záběrovému stříhu dochází ve chvíli, kdy se Walter po chvíli hledění na Jesseho dům otáčí na odchod z pozemku, ale spatří za sebou Tyruse s paralyzačním zařízením.

Informace o přítomnosti Tyruse je nám zde podána lehkým kamerovým švenkem do směru, ve kterém se Walter snaží odejít pryč. Kamerový pohyb namísto stříhu je zde použit z důvodu konzistentního podání informace, ale primárně kvůli překvapení. Pro odůvodnění zvoleného postupu se dá situace ve způsobu filmového vyprávění přirovnat například

k běžné situaci ze života, kdy na nás někdo čeká za rohem, aby nás vystrašil. Stejně jako nás v takovém případě vyděsí právě skutečnost, že setrváme v nějakém momentu, který je z naší perspektivy přerušen náhlým vyskočením člověka z poza rohu, se tomu děje tak i v tomto nenásilném, ale přesto rafinovaném podání informace o nezvaných pozorovateli konfliktu mezi Jassem a Walterem.

I v tomto může být prostý kamerový pohyb z bodu A do bodu B velkým dramaturgickým, zde ale především emoce vzbuzujícím nástrojem, protože bez přerušení temporytmu stylistiky obrazu se k nám informace dostává přirozeně stejně tak, jako by se k nám dostala například pootočením hlavy pro změnu úhlu pohledu v reálném světě.

3.3 Odstředivost ku prospěchu dramatu a pocitu nejednoznačnosti

3.3.1 Walter a Gustavo na poušti

Po tom, co se Walter téměř vloupe do Jesseho domu je Fringovými lidmi převezen na poušť, kam za ním přijede samotný Gustavo, aby mu dal jasně najevo, že jeho poslední šance na napravení svých činů byla jím samým zmařena.

Než se dostanu k hlavní podstatě věci, chci poukázat na reverzní princip uvedení do scény použitím bližšího záběru namísto konvenčního informativního celku. Scéna totiž začíná širším polodetailem na Waltera, který svázaný a s pytlem na hlavě klečí na poušti. Až poté, co se k nám dostane tato informace se stříhá do velkého celku, který se stává dominantou scény samotné. V tomto ohledu mi přijde důležité poukázat na to, že celek jako úvod do scény nemusí být vždy efektivním způsobem otevření. V tomto případě jde totiž o prožitek Waltera a kamera je tím pádem spíše s postavou (u které v předešlé scéně skončila), než aby odstředivě čekala na diváka, až získá informaci o kontextu časoprostoru. Kontext je nám koneckonců dobře znám, neboť poušť jako symbol je nám předhazována během celého seriálu, není tedy třeba zabírat ji informativním způsobem hned ze začátku.

Hlavním důvodem, proč scénu v rámci textu zmiňuji, je její extrémní dramatická skrytá v zdánlivě kontra dramaturgickém záběru (alespoň co se použití velikostí záběrů a frekvence střihu týče). Většinu její stopáže totiž dochází ke změně polarit zažitých filmových pravidel, podobně jako v již přímém úvodu scény. Dramatizace zde není prvoplánově tvořena vysokou frekvencí střihu v detailech, nýbrž je primárně ukotvena v jednom velkém celku, v němž probíhá značná část dialogu. Zároveň ale funguje jako odraz charakteru obou mužů ocitajících se v konfrontaci.

Walter ve výměně série na sebe navazujících polodetailů odporuje Gustavovi otázkou „Co uděláš, když neuposlechnu?“, v momentě, kdy se Gustava zeptá „Zabiješ mě?“ tvůrci stříhají na zmíněný velký celek, ve kterém se začne nad scénou pohybovat velký mrak, až ji úplně pohltí a sníží tím celkovou expozici a změní atmosféru scény. Když je scéna zastíněna mrakem, Walter pokračuje se zmiňováním důvodů, proč je pro Gustava důležitý a proč se ho tím pádem nemůže zbavit. Jakmile Walter domluví, mrak se začíná ztrácet a scéna se opět dostává do stejné světelné atmosféry, ve které začala. V ten okamžik slovo přebírá Gustavo. Ten Walterovi odpovídá tím, že jeho spolupracovník Jesse už je ve výrobě natolik soběstačný, že si obchod poradí i bez Waltera. Dá Walterovi najevo, že pokud se pokusí do výroby, potažmo do celého obchodu, jakkoliv zasahovat, vyvraždí celou jeho rodinu, včetně jeho roční dcery Holly. To, že mrak přešel a scéna se dostala zpět do jasného pouštního dne jasně symbolizuje zlo, které koná za bílého dne bez jakýchkoliv výčitek svědomí. Zároveň tím atmosféricky tvůrci nechávají na poušti opuštěného Waltera, v rozlehklých planinách ze seriálu známé westernové krajiny.

ZÁVĚR

Hlavní cíl, kterého jsem chtěl dosáhnout během analyzování konkrétních scén z dílu seriálu, bylo najít subtilní, přesto velmi důležité drobnosti ve vizuálním vyprávění seriálu, které dílo posouvají na post vyšší dívčí kategorie. Utvrdil jsem se také v tom, že k zaujmutí a následnému setrvání širší masy diváků u televizní show je za potřebí (krom všech neopomenutelných atributů jako je scénář, herci, režie, střih, zvuk) i v rámci současného uchopení kamerového vyprávění neustálá potřeba komplexně konstruovat záběry, aby byla každým střihem přidána hodnota všemu, co se před kamerou odehrává. Konkrétně u seriálu *Breaking Bad* jsou tyto prvky kamerové, potažmo filmové řeči velmi neviditelné, což ve spoustě případů nutilo k opakovanému přehrávání a důkladnému pozorování, ale o to větším dobrodružstvím bylo toto dílo analyzovat. Není divu, že seriál sklídl takový úspěch. Krom dokonalých hereckých výkonů a pečlivě vybudovaných scénářů totiž disponuje do sebe perfektně zapadajícími principy filmové řeči, které díky soudržné koordinaci všech zúčastněných profesí dosahují nadprůměrně kvalitní televizní tvorby.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BOORSTIN, Jon, 2019. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film?* Universum. Praha: Euromedia Group. ISBN 978-80-7617-619-5.

SZOMOLÁNYI, Anton, [2015]. *Základy kamerové tvorby*. V Opavě: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě, Ústav fyziky. ISBN 978-80-7510-139-6.

KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Opera Universitatis Masarykianae Brunensis. Facultas philosophica. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZROJŮ

WIGON, Zachary, 2010. *A Movie is Like a Person: Enter the Void*. Online. Filmmaker Magazine. 2010-10-15. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/14327-a-movie-is-like-a-person-enter-the-void/>.

Breaking Bad: Production, conception. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 31.1.2025 [cit. 20250201]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad

Breaking Bad: Technical aspects. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 31.1.2025 [cit. 20250201]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad

Cliffhanger. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2010, 14. 4. 2010, 31. 1. 2024 [cit. 2025-05-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Cliffhanger>

SEZNAM VIDEO ZDROJŮ

Akira Kurosawa - Composing Movement. In: GOOGLE. *Youtube* [online]. 2015, 19. 3. 2015 [cit. 2025-02-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Použití celku pro orientaci v situaci a prostoru ve filmu <i>Brothers</i> (2009)	17
Obrázek 2 Celek jako prostředek poetického dokumentu <i>Yoyogi</i> (2022)	18
Obrázek 3 Polocelek ve filmu <i>Obvyklí podezřelí</i> (1995)	18
Obrázek 4 Americký plán ve filmu <i>Tenkrát na Západě</i> (1968)	19
Obrázek 5 Širší polodetail ve filmu <i>Saltburn</i> (2023)	20
Obrázek 6 Polodetail ve filmu <i>Joker</i> (2019)	21
Obrázek 7 Detail ve filmu <i>Fabelmanovi</i> (2022)	21
Obrázek 8 Detail uší ve filmu <i>Spider-Man: No Way Home</i> (2021)	22
Obrázek 9 Velký detail ve filmu <i>Elysium</i> (2013)	23
Obrázek 10 Makrodetail ve filmu <i>Muž s kinoaparátem</i> (1929)	23
Obrázek 11 Subjektivní pohled ve filmu <i>Midsommar</i> (2019)	24
Obrázek 12 Dvojpodetail ve filmu <i>Love</i> ((2015))	25
Obrázek 13 Příklad práce s vícero plány a postavami ve filmu <i>The Social Network</i> (2010)	26
Obrázek 14 Práce s velikostmi záběru ve vazbě na hloubku záběru ve filmu <i>Man on Fire</i> (2004)	26
Obrázek 15 Záběr přes rameno ve filmu <i>Lost Highway</i> (1997)	27
Obrázek 16 Skyler se chystá vytáhnout nůž k útoku proti Walterovi	35
Obrázek 17 Skyler zvedá telefon při příchozím telefonátu od Waltera	35
Obrázek 18 Gustavo při návštěvě Hectora v pečovatelském domově	36
Obrázek 19 Gustavo natahuje ruku s náhrdelníkem	37
Obrázek 20 Náhrdelník splývající s Hectorovým obličejem	38
Obrázek 21 Pohled na Jesseho, s náhrdelníkem špinícím první plán	38
Obrázek 22 Hector a Gustavo hledící na Jesseho	39
Obrázek 23 Gustavo bez tváře	40
Obrázek 24 Walter ležící ve vnitrozáběrovém rámu na konci epizody Průchod	41
Obrázek 25 Mrtvý Walter ležící mezi přístroji laboratoře	41
Obrázek 26 Walt projíždí okolo Tyruse	43

SEZNAM FILMŮ POUŽITÝCH K VIZUÁLNÍ DEMONSTRACI

SCHERIDAN, Jim (režisér). *Inception*. Film. USA: Lionsgate / Relativity Media / Sighvatsson Films / Michael De Luca Productions / Plomar Pictures / Mandate International, 2009.

GOLOMIDOV, Max (režisér). *Yoyogi*. Film. Bělorusko, Estonsko, Japonsko: Volia Films / Allfilm, 2022.

SINGER, Bryan (režisér). *The Usual Suspects*. Film. USA: Bad Hat Harry Productions / Blue Parrot Productions, 1995.

LEONE, Sergio (režisér). *Once Upon a Time in the West*. Film. Itálie, USA: Paramount Pictures / Rafran Cinematografica / San Marco, 1968.

FENNELL, Emerald (režisérka). *Saltburn*. Film. UK, USA: LuckyChap Entertainment / MRC / Lie Still, 2023

PHILLIPS, Todd (režisér). *Joker*. Film. Kanada, USA: Warner Bros. Pictures / Joint Effort / Village Roadshow Pictures / Bron Studios / DC Films, 2019.

SPIELBERG, Steven (režisér). *The Faberlmans*. Film. USA: Amblin Entertainment / Reliance Entertainment, 2022.

WATTS, Jon (režisér). *Spider-Man: No Way Home*. Film. USA: Marvel Studios / Pascal Pictures / Clumbia Pictures, 2021.

BLOMKAMP, Neill (režisér). *Elysium*. Film. USA: TriStar Pictures / MRC / QED International / Alphacore / Genre Films, 2013.

VERTOV, Dziga (režisér). *Man with a Movie Camera*. Film. SSSR: VUFKU, 1929.

ASTER, Ari (režisér). *Midsommar*. Film. Švédsko, USA: B-Reel Films / Square Peg, 2019.

NOÉ, Gaspar (režisér). *Love*. Film. Belgie, Francie: Wild Bunch / Les Cinémas de la Zone / RT Features / Rectangle Productions / SCOPE Pictures, 2015.

FINCHER, David (režisér). *The Social Network*. Film. USA: Columbia Pictures / Relativity Media / Scott Rudin Productions / Michael De Luca Productions / Trigger Street Productions, 2010.

SCOTT, Tony (režisér). *Man on Fire*. Film. Švýcarsko, UK, USA: Fox 2000 Pictures / Regency Enterprises / New Regency Pictures / Scott Free Productions / Epsilon Motion Pictures, 2004.

LYNCH, David (režisér). *Lost Highway*. Film. Francie, USA: CiBy 2000 / Asymmetrical Productions, 1997.

SEZNAM SERIÁLŮ POUŽITÝCH K VIZUÁLNÍ DEMONSTRACI

GILLIGAN, Vince (tvůrce). *Breaking Bad*. Seriál. USA: Sony Pictures Television / AMC Studios / Gran Via Productions / High Bridge Productions, 2008–2013.