

SUPERJEDNOTKA

FILMOVÁ ANALÝZA

Autorem lekce je:
Carlos Natálio
Os Filhos de Lumière
(Portugalsko)

ANALÝZA SNÍMKU

Snímek má ze své podstaty více společného s fotografií než s filmem. Záběry, nejmenší jednotky filmové řeči, se skládají z ještě menších a nehybných prvků, stálých obrazů zachycených na kinofilmu, kterým se říká snímky. Spojením všech těchto prvků při projekci vzniká iluze pohybu.

Jak natočit pohyb?

Tento obraz je neměnný – jako znehybnělý okamžik ve filmu – přináší nám však pocit pohybu. Jak to? Je to tím, že téměř ve středu obrazu vidíme chlapce, který jede na koloběžce, zády k nám. Jednu nohu má zvednutou a zdá se, že projíždí chodbou a vzdaluje se od kamery. Tento snímek nám ukazuje hru založenou na pohybu. Nehybnost snímku je tedy jen zlomek vyňatý z tohoto pohybu. A navíc stěny – ta vpravo s bílými dveřmi ani ta vlevo s hnědými dveřmi – nejsou v prostoru nejbližší kameře příliš zřetelné.

Také toto rozostření vytváří dojem, že sama kamera následuje chlapce a pohybuje se za ním. Dále si také můžeme povšimnout, že chlapec není přesně uprostřed obrazu a linie stěn chodby a dveří jsou lehce diagonální. Z pohledu naší perspektivy se zdá, že i kamera jede a snaží se držet chlapce. Což je pohled vyvedený z rovnováhy ve srovnání s tím, jak by vypadala pozice kamery v horizontále.

Chodba, labyrint

Další věc, která na obraze přímo bije do očí, je to, že chodba se zdá být téměř nekonečná. Na pozadí dokážeme rozlišit další dveře, ale není jasné, zda se za nimi neobjeví jen další stejně dlouhá chodba. A po cestě k nim vidíme obrovské zavřené dveře, některé osvětlené více, některé méně. Tento pocit hloubky ukazuje, jak velký je společný prostor budovy zobrazované ve filmu Superjednotka, a také jaký je to labyrint, kde se kříží, rozvětluje a překrývá neuvěřitelné množství chodeb, dveří a schodišť.

Chodba, ulice

Kontrast mezi otevřeným prostorem chodeb a uzavřenými dveřmi představují ve filmu velmi důležitou opozici. Za každými dveřmi se nachází soukromý svět jednotlivých obyvatel. Kamera vstoupí do mnoha z těchto dveří jako soused nebo návštěva, která zaklepe na dveře a přijde na návštěvu. Ale z pohledu každého z těchto soukromých světů existuje společný prostor. Společný prostor této obrovské budovy, která svými rozměry i podobou labyrintu jakoby připomínala soubor ulic. A proto, stejně jako na ulicích jakéhokoli města, budeme svědky činností, které se obvykle vykonávají pod širým nebem. Hned na začátku chlapec jedoucí na koloběžce, potom ale i lidé, kteří procházejí a nesou si nákupy nebo telefonují, jiní se zas věnují sportu, venčí psa nebo chodí ze strany na stranu s malým dítětem a pomáhají mu při prvních krůčcích. Máme tedy co do činění s budovou-světlem s vlastním mikrokosmem.

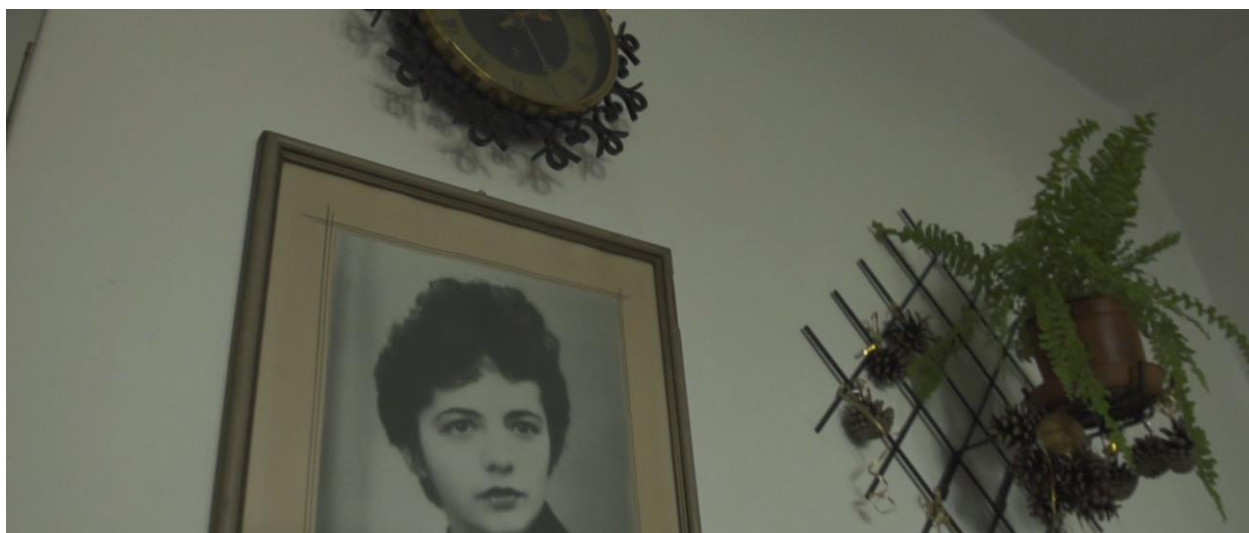
ANALÝZA ZÁBĚRU

Film od dveří ke dveřím

Záběru, který jsme zvolili pro analýzu, předchází jiný (03:36 až 03:58), kde se kamera pohybuje svižně a působivě od dveří jednoho z obyvatel dolního patra přes chodbu, vystoupá po schodišti a přiblíží se ke dveřím dalšího nájemníka o patro výš. Je to mise-en-scène, kterou jsme už zmínili (viz Analýza snímku), díky níž pohyb kamery probíhá zároveň s pohybem souseda nebo imaginárního návštěvníka, jenž vstupuje do jednotlivých dveří, a s ním přichází i náš pohled a zvědavost.

Plynutí času

První předmět, který vidíme na zvoleném záběru, jsou ručičkové hodiny na stěně bytu (viz obrázek 1 a 2). Pod nimi je černobílý portrét mladé ženy v rámu sépiové barvy. O pár vteřin později nám kamera pohybem doleva ukáže mnohem starší ženu, která sedí na gauči a plete (viz obrázek 3 a 4). Divák má před sebou dva předpoklady. Prvním je to, že ta paní v bytě bydlí. Druhým je to, že na portrétu na stěně by mohla být tatáž paní před mnoha lety. Jinými slovy, v pohybu kamery, byť krátkém, je symbolicky i obrazně obsaženo plynutí času. Konkrétně od mládí této paní až po její třetí věk. Tato interpretace umožňuje také další: že před sebou máme někoho, kdo se v této budově nachází už mnoho let, a že je to prostor, z něhož je kvůli jeho rozměrům a prostředí svým způsobem nesnadné vyjít ven.



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 3

Předměty odhalují jednotlivé světy

Jestliže můžeme říci, že začátek záběru je ve znamení času, pak jeho závěr se nese ve znamení prostoru. Přesněji vodního prostoru v akváriu (viz obrázek 5 a 6). Akvárium je předmět, který dominuje místnosti, o níž předpokládáme, že je to ložnice-obývací té paní. Vlevo totiž můžeme vidět gauč a vpravo něco, co vypadá jako koutek s postelí.

Jeden detail se zdá být v souvislosti s akváriem obzvláště podstatný: jeho obdélníkový tvar. Ten naznačuje dva další dominantní tvary tohoto filmu. Na jedné straně je to tvar samotného prostoru, kde paní sedí, ohraničený stěnami jejího vlastního „domácího akvária“, tentokrát z betonu, zarámovaného obří šatní skříň, bílými dveřmi vpravo a stolem s květináči (viz obrázek 7). Na druhé straně film končí dalším gigantickým obdélníkovým tvarem, bílou fasádou samotné budovy (17:27), a to umožňuje asociaci mezi ní a zmiňovaným akváriem – od skutečného akvária po akvárium sociální.



Obr. 5



Obr. 6

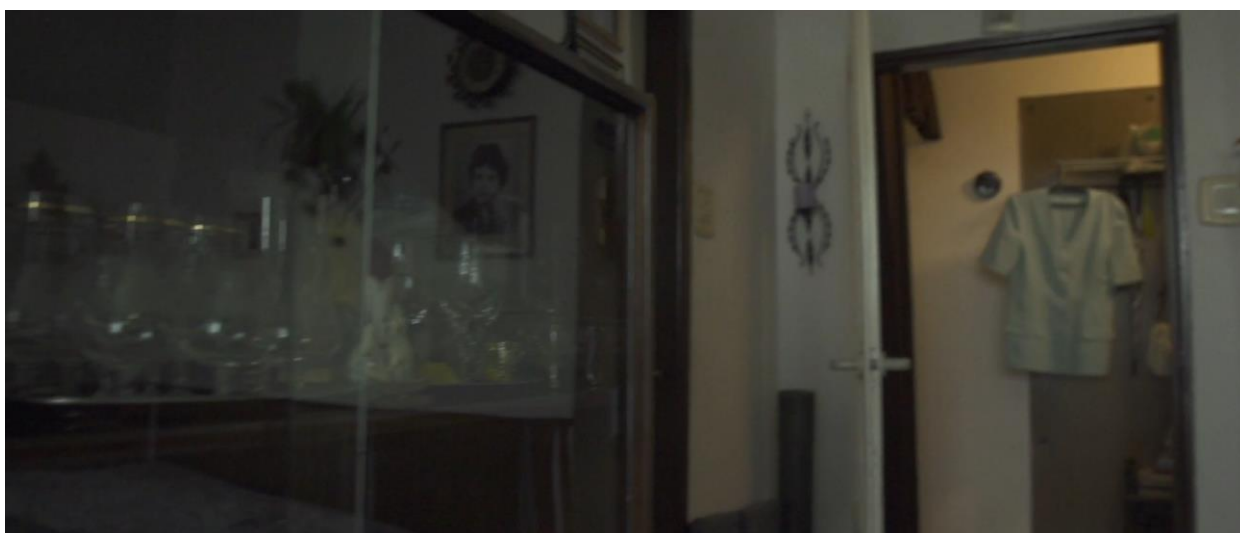


Obr. 7

Napětí pohyb/nehybnost

Je velmi zajímavé, jaké napětí může vzniknout v jednom záběru mezi tím, co se hýbe, a tím, co je statické. V tomto případě se kamera neustále přesouvá od vchodu do bytu, pak do ložnice-obývacího, přibližuje se k paní a nakonec k akváriu. Téměř všechno ostatní je naopak nehybné. Paní sedí v prakticky neměnné poloze, s výjimkou rukou, které drží pletací jehlice a pleteninu. Paní zjevně dostala instrukce od režiséra, že má přítomnost kamery ignorovat.

Pocit nehybnosti záběru podporují také předměty v bytě, které se postupně objevují: sako zavěšené na dveřích, sklenice ve vitríně (viz obrázek 8) nebo černý hrnek u akvária (viz obrázek 9). Prvek pohybu, který v této nehybnosti vynikne, je voda v akváriu, v níž stoupají bublinky vytvářené činností filtrů. V závěru záběru je vidět něco, co vypadá jako mrtvá ryba na dně akvária, což odkazuje na myšlenku stagnace, která se zdá být hlavní hodnotou přítomnou všude v tomto prostředí (viz obrázek 10).



Obr. 8



Obr. 9



Obr. 10