

# **Světelné atmosféry ve filmu a způsoby jejich dosažení**

BcA. Petr Král

---

Diplomová práce  
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2009/2010

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Petr KRÁL**  
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Kamera**

Téma práce: **1. Teoretická část:  
Světelné atmosféry ve filmu a způsoby jejich  
dosažení**

**2. Praktická část:  
Obrazová esej - kamera**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část práce:

Rozsah práce: 25 - 35 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-ROM. 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.

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

### 2. Praktická část práce:

Audiovizuální výstup předložte na 3 ks DVD ve formátu DVD-video a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné formuláře pro OSA, NFA a Licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**Literatura vychází z profesního a tematického zaměření práce.**

Vedoucí diplomové práce:

**doc. Mgr. Juraj Fandli**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce:

**11. ledna 2010**

Termín odevzdání diplomové práce:

**17. května 2010**

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*ředitel ústavu*

# PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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.

Ve Zlíně ..... 28.1. 2010 .....

PETR KRÁL  
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Ve své diplomové práci se zaměřuji na světlo, jakožto zásadní úsek vizuálního vyjádření kameramanské tvorby ve filmu a televizi. Uvádím světelný prostor, v němž se kameraman bude za každých podmínek pohybovat a rozvíjet z něj dále své individuální obrazové pojetí ve prospěch vytvářeného díla. V úvodní kapitole zmiňuji obecný pohled na světlo a jeho funkci. Následují základní profese filmu, zejména úloha hlavního kameramana. Dále se práce největší částí soustřeďuje na světelnou kompozici, primární realitu světelné skutečnosti, osvětlovací jevy a fotografické styly.

Klíčová slova: slunce, světlo, stín, atmosféra, kameraman, tvůrce, světelná kompozice, malířství, profesionální konvence, hlavní světlo, doplňkové světlo, kontra světlo, kontrast, barva, světelný poměr, světelný odstup, high- key, low – key, velký detail, dramaturgický záměr

## **ABSTRACT**

This thesis focuses on light as the essential part of the visual representation of the director of photography's work in cinematography and television. It deals with the space of light a director of photography's works in various conditions and from which they develop their individual visual conception for the benefit of the work in question. The first chapter mentions a general view on light and its functions. Then the basic jobs in the cinematographic industry are described, particularly the role of the director of photography. The main section of the study deals with composition of light, the primary reality of light, illuminating phenomena and photographic styles.

Keywords: sun, light, shade, atmosphere, director of photography, filmmaker, composition of light, painting, professional conventions, key light, fill light, back light, contrast, color, light ratio, distance of light, high-key, low –key, big close-up, dramaturgical intention

## **Prohlášení**

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

## **Poděkování**

Tak jak je pro kameramana zásadní světlo v jeho tvorbě, tak chci stejnou měrou důležitosti poděkovat svoji matce Jarmile Králové, za plnou podporu ve studiu a volnost v rozhodování při volbě povolání, vlastně koníčku, jakým pro mne kameramanství je.

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>8</b>
<b>1 VÝZNAM A CHARAKTERISTIKA SVĚTLA .....</b>	<b>9</b>
1.1 Světlo na zemi.....	9
1.2 Funkce světla.....	10
<b>2 ZÁKLADNÍ PROFESE FILMU.....</b>	<b>11</b>
2.1 Scénář.....	11
2.2 Režie.....	11
2.3 Kamera.....	12
<b>3 SVĚTELNÁ KOMPOZICE.....</b>	<b>15</b>
3.1 Styl profesionální konvence.....	16
3.1.1 Hlavní světlo.....	16
3.1.2 Doplnkové světlo.....	18
3.1.3 Základní osvětlení.....	19
3.1.4 Plošné světlo.....	19
3.1.5 Oční světlo.....	19
3.1.6 Kontra světlo.....	20
3.2 Světelný poměr.....	21
3.3 Úbytek osvětlení.....	21
3.4 Světelný odstup.....	22
3.5 Tonální odstup.....	22
3.6 Stín.....	23
3.7 Kontrast a barvy.....	24
3.8 Barva uvnitř jednoho záběru.....	26
3.9 Svícení černobílého filmu.....	26
3.10 Snímání detailů v souvislosti se světelnou kompozicí.....	27
3.11 Světlo v dokumentu.....	29

<b>4</b>	<b>ZÁKLADNÍ OSVĚTLOVACÍ JEVY.....</b>	<b>30</b>
4.1	Primární realita světelné skutečnosti.....	30
4.1.1	Primární realitou od malířství po film.....	30
4.1.2	Počátky vnímání světla primární reality ve filmu.....	33
4.2	Stylizovaná realita.....	35
<b>5</b>	<b>ROZDÍLY MEZI FILMOVOU A TELEVIZNÍ TVORBOU Z HLEDISKA ÚPRAV PRIMÁRNÍ REALITY.....</b>	<b>36</b>
5.1	Úprava primární reality v rámci potřeb technologie obrazu.....	36
5.1.1	Exteriér.....	37
5.1.2	Interiér.....	37
5.2	Velikost záběrů pro televizi.....	38
5.3	Zamyšlení nad některými současnými tendencemi světelných řešení.....	38
<b>6</b>	<b>FOTOGRAFICKÉ STYLY.....</b>	<b>41</b>
6.1	Normální způsob.....	41
6.2	Low key.....	41
6.3	High key.....	42
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>44</b>
	<b>SEZNAM LITERATURY A ODBORNÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>45</b>



## ÚVOD

Osvětlování v kameramanské praxi je pojímáno jako součást velké tvůrčí oblasti s výtvarným potenciálem světla, s nímž každý kameraman pracuje individuálně. Tato práce si neklade za cíl poskytnout přesný návod nebo metodu jak dosáhnout optimální světelné atmosféry a kompozice za použití konkrétních postupů, neboť v této oblasti bychom těžko hledali přesné definice a pravidla. Každé filmové dílo vyžaduje podle obsahu a dramaturgie odlišné pojetí v rámci světelné kompozice, kterou každý kameraman vytváří vždy v souladu se záměrem autora na základě svého výtvarného pojetí. Práce by měla uvést, jaký prostor má kameraman pro dosažení tvůrčího záměru k dispozici, jaká existují všeobecněji platná estetická hlediska pro tvorbu světelného prostředí. Uvádí situace a poznatky, ze kterých by měl kameraman pro konkrétní světelné požadavky každého díla vycházet a vytvářet tak dále svůj individuální rukopis, nemaje již konkrétní poučky či metody.

Je nutno mít na paměti, že práce se světlem a atmosférou ve výstavbě prostoru je nejdůležitější úsek kameramanské tvorby, tedy tato problematika a rozsah práce nechce ani nemůže detailně vyčerpat v plné šíři problematiku světla a atmosféry, ale měla by být základem pro další růst každého kameramana.

# 1 VÝZNAM A CHARAKTERISTIKA SVĚTLA

## 1.1 Světlo na zemi

Statisíce let, dá se říci, že od vzniku světa, doprovází člověka světlo jako nevyhnutelný a nezaměnitelný fenomén celého jeho života. Jediným a hlavním zdrojem světla bylo zpočátku slunce, které během dne osvětlovalo přírodu. Oko tak postupně získávalo schopnost odhadovat vzdálenosti, tvary a vnímat vzhled okolního světa.

Zdrojem denního světla, bez ohledu na denní, roční dobu či počasí bylo a je vždy slunce. Slunce vytváří a udržuje život na zemi. Je tak nejběžnějším a zcela přirozeným zdrojem světla. I když slunce není vidět, stále je skutečným zdrojem světla. Stojíme-li ve stínu a slunce je mimo výhled, je sice zdrojem světla obloha, ale sluncem rozzářená. Podobně za zamračeného počasí nebo v mlze jsou zdrojem světla mraky, opět rozzářené sluncem. Dokonce i v noci je zdrojem světla, byť slabého, slunce. Noční scéna je osvětlena díky slunci částečně odrazem od oblohy a zejména pak díky měsíci, který je jakousi odraznou deskou vrhající paprsky slunce na zastíněnou část země.

Lidské oko se tak ve svém vývoji směrem k dnešní dokonalosti učilo a přizpůsobovalo pozorováním okolního prostředí za různých světelných podmínek: v noci, za plného slunce, od východu po západ slunce, při rozptýleném světle zatažené oblohy, ve stínu stromů, kopců a skal osvětlených slunečními paprsky pod různými úhly a za různé intenzity světla.

Svět kolem nás tedy vidíme a vnímáme na základě zkušeností a znalostí, vidíme jej očima. Jsme však schopni vidět pouze tam, kde je světlo. Kdybychom vešli do zcela zatemněné místnosti, ve které by nebyl žádný světelný zdroj by sem nepronikalo světlo zvenku, neviděli bychom jsme nic. Otevřeme-li okno, nebo rozsvítíme-li jiný světelný zdroj, uvidíme nejen samotný zdroj světla, ale zejména atmosféru a předměty okolo nás. Právě světlo nám odhaluje jejich velikost, tvar, proporce, strukturu, barvu a materiál.

Roční i denní doby nejsou od sebe v přírodě odlišeny jen barevně a světelně, ale i stavem atmosféry. Na podzim si nelze nevšimnout častých dešťů, větrného počasí pohrávajících si s okrově zbarvenými listy, hustých mlh, povětšinou orosených a mokrých ulic, nebo po studených nocích stoupající páry nad vodní hladinou. V horkém létě se zase po náhlém lijáku rychle odpařuje voda ze silnic, chodníků a lesů. Všechny tyto zdánlivě

všední atmosférické situace jsou pro kameramana nesmírným pomocníkem a nástrojem pro vytváření plastického a prostorového dojmu obrazu.

## **1.2 Funkce světla**

Filmový a televizní obraz potřebuje ke své realizaci světlo. Vyžaduje ho jednak samotný technický prostředek, tj. kamerový řetězec, který by bez světla nemohl správně fungovat, zejména specifické a dramatické aspekty, které jsou určující složkou při komponování záběru, sekvence i celého děje. V žádné z profesí - divadlo, film, fotografie, televize není světlo záležitostí čistě technickou, ale v první řadě estetickou a dramatickou. Je třeba chápat, že osvětlování v kameramanské praxi je součástí velké tvůrčí oblasti s výtvarnou dominantou světla, s níž každý kameraman pracuje individuálně.

## 2 ZÁKLADNÍ PROFESE FILMU

### 2.1 Scénář

Pečlivá příprava realizace filmového díla má tvar technického scénáře, jehož pojetí může být vzhledem k tvůrčím osobnostem různé. Ejzenštejnova příprava filmu je příkladem důsledného přístupu k realizaci filmu. Ejzenštejn byl původně výtvarníkem a forma technického scénáře vypovídala o jeho jasné představě uměleckého vyjádření. Navrhoval sám kostýmy, ve spolupráci s kameramanem věnoval pečlivou přípravu osvětlení a celkovému výtvarnému pojetí filmu.

Vodítkem je tedy scénář, zabývající se detailním popisem děje, jeho vývojem, psychologíí, propracováním charakteru postav a zejména propracovaným popisem atmosféry, kterou má kameraman vizuálně oživit na plátně. I když dostane filmový tvůrce sebedokonalejší scénář v jeho nejfilmovější podobě, každý režisér a kameraman jej natolik mění svou koncepcí, že práce spisovatele, respektive scénáristy, byla „pouze“ podkladem hotového filmového díla.

### 2.2 Režie

Hlavním tvůrcem, realizátorem a uměleckým organizátorem filmu je režisér, jehož úkolem je vyjádřit myšlenku vycházející ze scénáře osobitým uměleckým pojetím. Režisér mající zájem na výstavbě celého projektu od jeho počátku, spolupracuje na literárním scénáři, nebo je dokonce on sám jeho tvůrcem. Pak není rozdíl mezi dramaturgickým pojetím scénáře a pojetím realizace. Většina velkých filmových režisérů byli tvůrci filmu v pravém slova smyslu, jsou tedy i tvůrci scénáře, takže o nich mluvíme jako o autorech jednotlivých filmů (Clair, Fellini, Resnais, Bresson, Ejzenštejn, Chaplin, Visconti, Antonioni, Bergman a jiní). Proslulé je tvrzení René Clairea: „*Film je hotový. Zbývá ho jen natočit.*“ Znamená to, že ještě před začátkem natáčení zná a vidí každý záběr, každý pohyb kamery, každé střihové spojení. Režiséři tohoto autorského druhu mají úžasnou vizuální představivost. Natáčecí štáb je pro ně spíš souborem pomocníků než spolupracovníků. Oproti tomu jsou režiséři, kteří dávají každé ze zúčastněných filmových profesí prostor pro svůj názor a tvůrčí přispění.

Veškerá práce na filmu je podmíněna záměrem, významem sdělení, které hodláme realizovat. Vztah, obsah a forma jsou nejdůležitějším faktorem tvorby filmového díla. Scénář má svou dramaturgickou stavbu, má své zákony i své požadavky a úkolem režiséra je ve spolupráci s kameramanem a dalšími složkami jej realizovat.

Nutné je samotné chápání díla, dramaturgické koncepce, z nichž kameraman vychází a vytváří výtvarnou podobu filmu. Je nutné mít na paměti, že každá světelná a atmosférická situace má za úkol podpořit děj a myšlenku režiséra. Není-li tento fakt vhodně pochopen, nedochází k podporování herecké akce a může tak snadno dojít k rušení diváka. Příkladem může být nevhodné použití expozičního osvětlení, kdy jsou prosvětleny všechny detaily nebo prvoplánové použití kontra světla jako prostředku k odlišení herce nebo jiného objektu od pozadí.

V souvislosti s velkými a nezapomenutelnými díly kinematografie se bohužel většinou hovoří o filmu toho a toho režiséra, jen odborné kruhy a kritika se pozastavují nad tvorbou jednotlivých složek.

### 2.3 Kamera

Nasvícení a natočení filmu se přeneseně nazývá kamera a spadá do odpovědnosti hlavního kameramana. Třebaže je zodpovědný za to, jak je film nasvícen a natočen, neobsluhuje většinou kameru ani světla. Tyto aktivity provádějí členové kamerového týmu pod jeho vedením. Kamery obsluhují další kameramani – švenkři. Osvětlovací tým vede hlavní osvětlovač. Ve všech fázích výroby je kameraman mistrem svého oboru a umělcem. Využívá znalostí mnoha technologií, jako například filmového materiálu a vyvolávacích procesů, kamer, objektivů a filtrů, uplatňuje umělecký cit k umístění světla, kamery a kompozice záběrů. Hlavní kameraman téměř denně prohlíží materiál, který byl v daný den natočen a prodiskutovává ho s režisérem, aby se ubezpečil, že film vyznívá v duchu režisérova záměru.

Kameraman na literárním scénáři zpravidla nespolupracuje, je výtvarníkem filmového obrazu, kdy slova přetváří v podívanou. K jeho zapojení dochází „až“ při vzniku technického scénáře, kdy spolupracuje v úzké vazbě s režisérem, jelikož film je teamovou prací, kde každá ze složek přispívá svým profesním zaměřením. V angličtině je kameraman nazýván Director of Photography, tedy režisér obrazu, což výstižně charakterizuje úlohu této filmové profese.

Osvětlování, práce se světlem a atmosférou je oblast nejdůležitějšího a základního výrazového prostředku kameramanské tvorby. Světelné řešení souvisí s tím, v jaké skutečnosti se odehrává děj a pohybuje herecká postava, jejíž vnější projevy a vnitřní stavy jsou popsány ve scénáři. Ze scénáře kromě ostatních složek, jako jsou hudební skladatel, architekt a tak podobně, vychází i kameraman. Vytváří obrazovou náladu, světelné a barevné řešení v citlivé vazbě právě se scénářem a těmito prostředky podporuje spolu s hudbou vnitřní stavy herce, těžko vyjádřitelné vnějšími způsoby.

Zasvícení scény patří mezi časově nejnáročnější přípravné činnosti při samotném natáčení. Jednou z důležitých fází pro kameramana před natáčením je výběr a obhlídka lokací a z nich pak plynoucí vytvoření zasvětlovacího plánu, což zahrnuje počet, typ, výkon a rozmístění svítidel. Vhodně zpracovaný světelný plán ušetří práci a je nejen nutným vodítkem pro rozpočet a objednání potřebné osvětlovací techniky, ale i přehlednou osnovou pro kameramana a vrchního osvětlovače při rozmístování svítidel během samotného natáčení a z toho plynoucí urychlení potřebného času pro zasvícení.

Je proto třeba řádně promyslet zasvětlovací plán už ve prospěch správného chodu samotného natáčení, aby pak v opačném případě nebylo mnoho času věnováno osvětlování a jen málo jej pak zůstávalo na herecké zkoušky a režijní práci. Ve výsledném světelném řešení by herci neměli být spoutaní přísně vyhraněným „svázaným prostorem“ světla, aby se sotva mohli pohybovat - kontra světlo určené přesně pro dané místo a značku, část tváře osvětlena v polostínu, světlo v očích atp. Tyto přesné šablony a vymezený prostor mohou v přehnané míře nutit herce pohybovat se mechanicky a odpoutávat tak jejich soustředění na hereckou akci. Světlo pak neslouží hercům, ale oni jsou ve službách světla. Opačným extrémem „volnosti světla“ je použití nepřímého – odraženého světla. To znamená, že reflektory mění směr svého dopadu a místo směrem k hercům směřují nahoru ke stropu. Difúzní, značně rozptýlené světlo pak dopadá zpět dolů na herce. Znamená to porušení hranice jasně určeného stínu, světlo zaplavuje vše. I když nejsou pro kameramana některé ústupky ze světelných řešení potěšující, je třeba alespoň částečných kompromisů, neboť film je týmovou prací, kde každá profese potřebuje pro výsledné vyznění filmového díla svůj patřičný prostor, zejména pak herci a režijní práce.

Každá situace vyžaduje dle obsahu specifický styl světelného řešení, jelikož v jednom filmu na sebe narážejí a proti sobě stojí různé okolnosti, proto každý film obsahuje sekvence různého stylu. Výsledné světelné řešení scény nemůže stát pouze samo o sobě, ale v těsné vazbě s filmem a sloužit tak hercům a ději. Důležité je pak zachovat

během jedné sekvence či obrazu zvolený styl, aby přechody byly požadovány a vysvětleny dějem.

Kromě nejzásadnějšího úseku kameramanské práce, a to osvětlování, má kameraman na starosti volbu místa pro umístění světel a kamery na place, její pohyby, trasy, úhel pohledu, volbu objektivu a mnohé další. Pohyb kamery a směr jejího pohledu ovlivňují dynamiku, zdůrazňují velikost či tíseň prostoru.

Pozice kameramana při výrobě filmu je nesmírně důležitá. Jak kamera, to znamená ve skutečnosti kameraman, uvidí světelnou situaci, děj, herce nebo přírodu, tak to spatří divák. V rámci úzké spolupráce by se režisér a kameraman měli shodnout na stejném názoru, pochopit se a v tomto duchu tvořit. Nestačí, aby režisér, kameraman, atd. byli perfektními řemeslníky schopnými dokonale převést na film požadavky scénáře. Vedle odborných a technických dovedností se od kameramana vyžaduje výtvarné cítění, dobrý vkus a schopnost pochopit natáčený příběh, téma, režisérův záměr a celkové vyznění filmu. Kameraman může být sebe více technicky zdatným, ovšem není-li do filmového či televizního díla „srdcem“ zasvěcen a nezajímá-li se o danou problematiku, značně snižuje výsledné vyznění díla v jeho celkový neprospěch.

### 3 SVĚTELNÁ KOMPOZICE

Vytváření světelné atmosféry, obrazové kompozice, světelné a barevné kompozice navozují potřebný pocit. Seskupení tvarů, linií, předmětů a jejich organizace v zorném poli, tedy v ploše nebo prostoru je obrazová kompozice. Seskupení světla a stínů vytvářených za určitým cílem, jejich vzájemné vztahy je světelná kompozice, která je podřízena určitému zasvětlovacímu systému, který vyplývá z primární reality zobrazované skutečnosti. Kdyby nebylo světla, neviděli bychom ani jedno ani druhé. Z toho tedy vyplývá, že světelná kompozice je nedílnou součástí kompozice jako takové, v níž jsou světlo a stín jedním ze základních prvků podávajících informaci o směru a charakteru světla.

Umění osvětlování nespočívá pouze ve vedení světla, ale i v ovládnutí stínů, které světlo vrhá. Světlo a stín jsou tak základními prvky světelné kompozice. Hloubky a plastičnosti lze dosáhnout jen uváženě vedeným světlem a vhodně vyváženými stíny. Tvorba světla a stínu jsou závislé na ději a celkové koncepci, nejsou samoúčelností, ale prostředkem k dosažení určitého cíle. Stín, který vzniká spolu se světlem, vykreslí tvar předmětů a dodá jim plasticitu. Pro kameramana je směr světla a tím i směr stínu velmi důležitou složkou světelné kompozice, je určitou výpovědí o logické poloze světelného zdroje, to znamená o jeho reálné existenci v prostoru.

Často lze kompozici pozvednout ze suché formy záznamu tím, že změníme její světelnou atmosféru. Kompozice různých charakterů osvětlení nám umožňuje vytvořit dojem zářivého, šerosvitového, jednoduchého i členitého obrazu. Osvětlení tvoří plošnost, plastičnost, perspektivu. Některé předměty mohou být v přímém dopadu světelných paprsků, jiné jsou osvětleny odraženým světlem a některé části obrazu se nacházejí ve stínu. Je tak vytvářen světelný odstup, světelný poměr a tonální odstup. Tím je vytvořena různorodost, členitost a vystavěna světelná kompozice obrazu, kterou kameraman vytváří dojem hloubky prostoru.

Každopádně je důležité sledovat záměr, resp. podřídit celkovou světelnou kompozici dramaturgickému záměru. Světlu je třeba věnovat zvýšenou pozornost a v zájmu obsahu, nebo žánru vytvořit požadovanou atmosféru.



### 3.1 Styl profesionální konvence

Styl profesionální konvence je způsob světelného řešení podle souhrnu pravidel různých způsobů a osvětlovacích postupů. Užívá se ustálených estetických pravidel vzniklých postupem času z tradice profesionální kameramanské práce, bez ohledu na osobnost autora. Např. požadavky TV pořadu, fotografie na občanské průkazy, katalogy. Rozdělení jednotlivých světelných toků osvětlujících herce, scénu a dekoraci vychází z názvosloví vzniklého ze stylu profesionální konvence. Směr dopadu těchto toků je libovolný, zatímco intenzity a poměry jsou určeny. Pod tímto osvětlením v profesionální konvenci rozumíme: hlavní světlo, doplňkové světlo, základní osvětlení, plošné světlo. Tyto světelné toky vícestupňového osvětlení vytvářejí atmosféru a modulaci scény a prostředí. Světlo z různých směrů je vhodné pro různé situace, ale jen některé směry světla jsou vhodné pro zdůraznění prostoru.

#### 3.1.1 Hlavní světlo

Key – light (klíčové světlo). Ve všech případech pochází ze světelného zdroje s největší intenzitou z celkového světelného uspořádání a ve filmové praxi patří mezi nejpoužívanější, protože nejlépe vyjadřuje plastiku věci. Přichází-li hlavní světlo ze směru kamery, jedná se o přímé světlo, protože osvětluje přední část objektu. Přední světlo nepodává žádné informace o hloubce, protože viditelná část snímané scény je celá jasně osvětlena, stín dopadne za natáčený objekt a z pohledu kamery jej není vidět. Z tohoto důvodu lze přední světlo také někdy charakterizovat jako ploché světlo. Nicméně v případech, kdy je třeba hloubku prostoru z nějakého důvodu potlačit, může být způsob tohoto přímého osvětlení výhodou. Například natáčení lidské tváře s přímým světlem zakrývá mnohé nedostatky pleti a působí tak omlazujícím dojmem oproti použití bočního světla. (Níže uvedené situace se vztahují k hlavnímu osvětlení umístěnému ze strany a částečně zepředu vůči snímanému objektu, nikoliv z pozice přímého, hlavního světla od kamery.) Mluvíme-li o směru světla, uvažujeme vždy z pozice osvětlovaného objektu.

Hlavní světlo je osvětlení, které se nejvíce podílí na zasnícení scény. Formuje efekt a charakter osvětlení strany předmětu (postavy), formuje vržený stín, vytváří charakter scény, musí mít logiku, tedy vycházet ze směru skutečného světelného zdroje (okno, lampa, slunce). Je to určující tok celkového osvětlení. Umožňuje zdůraznit světlem a

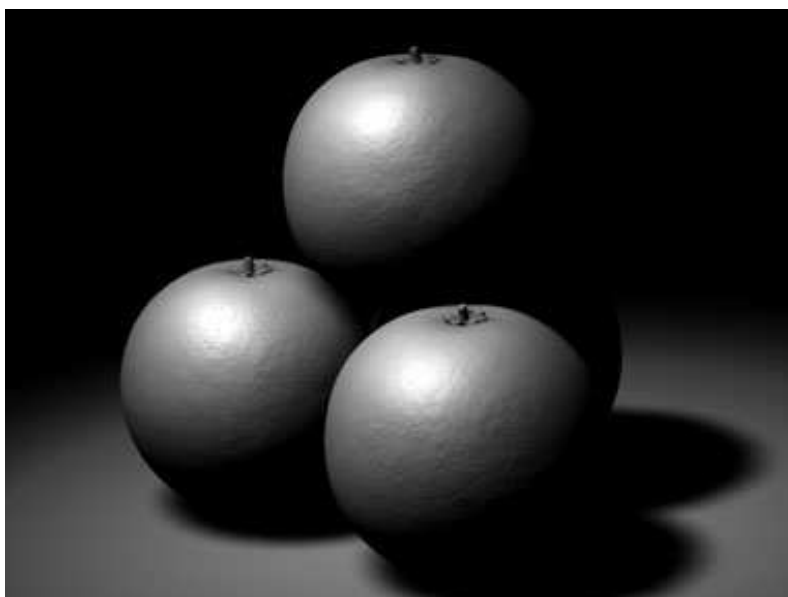
stínem řadu objektů postavených od kamery do prostoru (stromořadí a podobně), které by po světle i v protisvětle splývaly a působily plošně. Od předmětů nasvícených způsobem ze strany se vytváří řada stínů a kontrastů, které se perspektivně vzdáleností od kamery zmenšují, což umožní vznik prostorového dojmu.



Vzory a textury při hlavním osvětlení ze strany ožívají, objemy a tvary jsou jasně prokreslené a ze záběrů na diváka působí znatelnější „trojrozměrnost“ oproti přímému osvětlení od kamery.

Uvedu zde vysvětlení na příkladu nasvícení předmětu: hlavní světlo bude svítit na předmět zepředu, trochu ze strany tak, aby vytvářelo stíny na jeho opačné straně. Toto světlo tedy vytváří tmavé a ostré stíny na té straně objektu, která je odvrácena od hlavního světla. Buď pro náš záměr postačí toto jediné hlavní osvětlení ze strany, nebo jsou stíny na odvrácené straně až příliš tmavé a není v nich vidět téměř žádná kresba, pak se používá světlo druhé – doplňkové.

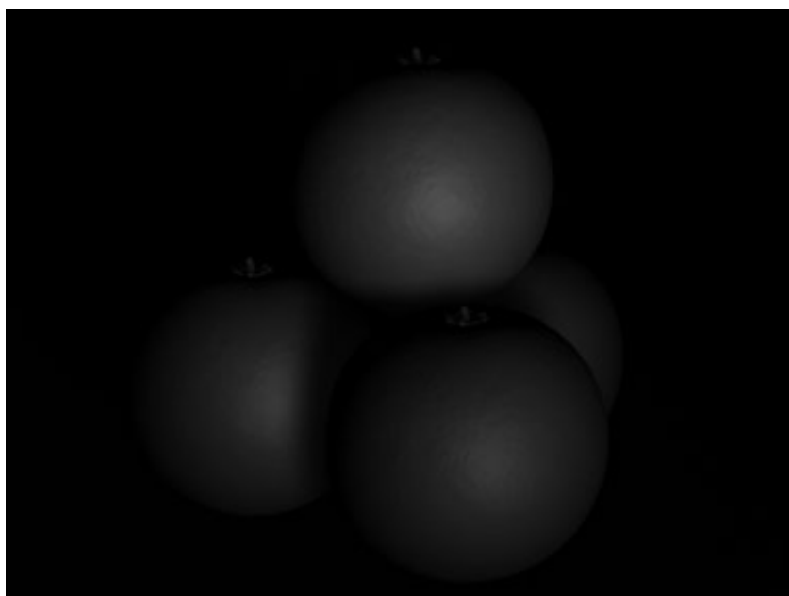
Osvětlení pouze hlavním světlem:



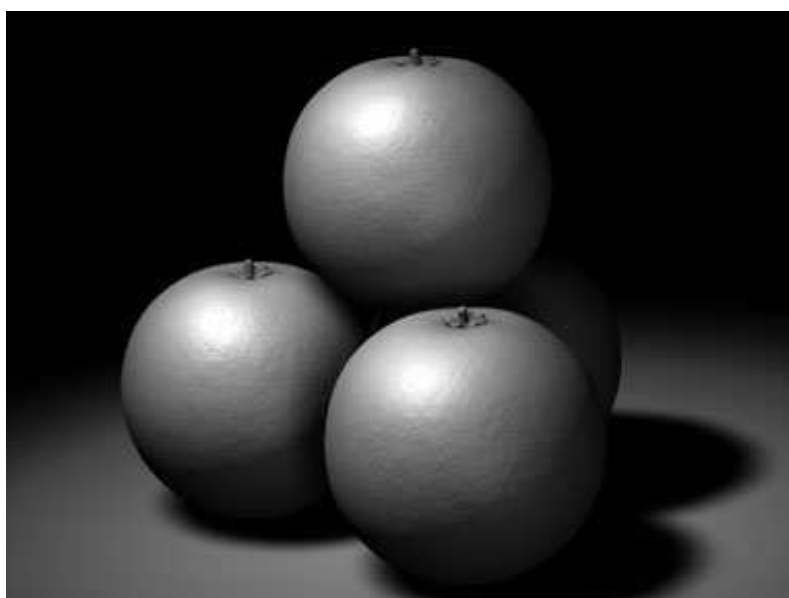
### 3.1.2 Doplnkové světlo

Fill – light – Anglický název přesně charakterizuje účel a úlohu tohoto světla. Vyplňuje stíny (resp. změkčuje je) způsobené hlavním světlem. Umístí se většinou na opačnou stranu než je světlo hlavní a svítí na člověka či jiný objekt taktéž ze strany. Tím by se ale stíny vrhané hlavním světlem ztratily, což není žádoucí, proto intenzita osvětlení doplňkovým světlem je menší než intenzita hlavního světla a stíny se tak pouze lehce prosvítí a prokreslí.

Osvětlení pouze doplňkovým světlem:



Osvětlení hlavním a doplňkovým světlem:



Světelný poměr je poměr mezi hlavním a doplňkovým světlem. Různých světelných poměrů se využívá v různých situacích a žánrech. Světlo hlavní a doplňkové jsou alfou a omegou stylu primární reality, tedy ve filmu sekundární reality. Film je přece zachycení okamžiku, pocitu, sdělení, kterému má divák v každém případě věřit.

### 3.1.3 Základní osvětlení

Základní světlo, neboli hladina osvětlení, je pouze zlomkem intenzity osvětlení vzniklého hlavním a doplňkovým světlem. Intenzita tohoto osvětlení stačí k tomu, aby ve výsledném obrazu prokreslovala nejhlubší stíny. Zasnícení hladiny je zcela podřízeno požadavku způsobu osvětlení scény.

### 3.1.4 Plošné světlo

Předměty pod tímto osvětlením ztrácejí plasticitu, jsou jakoby v ploše naskládány, natěsnány jeden na druhém. Vytváření prostorového dojmu a atmosféry za tohoto osvětlení je nejtěžší a prakticky nemožné, proto nachází tento způsob zasvětlování své uplatnění v televizních pořadech. V exteriéru zastupuje toto osvětlení slunce za mraky. Tonalita záběrů převládá světlými tóny bez velkých kontrastů - obraz je bez tmavých míst a stínů. Je dán důraz na základní vysvícení snímaného prostoru s důrazem na rovnoměrné zasnícení a celkovou přehlednost scény. Základní pravidla primární reality světelné skutečnosti však nelze opomenout. Obraz zasvětlený tímto způsobem ztrácí dramatickou funkci má vyjadřovat určitou lehkost, nezátíženost a přehlednost o všem, co je v obraze. Tento styl lze charakterizovat jako měkké (faktorové) světlo.

### 3.1.5 Oční světlo

Je definováno již samotným názvem. Slouží k dodání lesku do očí. Svítí se malým světlem od kamery, není-li dosaženo tohoto efektu jiným světlem, např. hlavním.

Světelné toky dále rozlišujeme v profesionální konvenci podle směru dopadu na osoby a předměty vzhledem k optické ose objektivu bez ohledu na jejich intenzitu na: přední světlo – front light, boční světlo – side light, oboustranné boční křížové světlo – cross light, protisvětlo – kontra light, a horní a spodní světlo. Směr světla vůči snímanému objektu určuje, která část bude jasně nasvícená a na kterou padne stín.

### 3.1.6 Kontra světlo

Back – light - někdy také zadní nebo protisvětlo. Toto světlo svítí za postavou, předmětem nebo celou scénou proti kameře a dává největší možnosti k dosažení prostorového dojmu. Abychom mohli správně využít stavu atmosféry, například opar, mlha, kouř, déšť, je potřeba správně využít směru osvětlení. Je to právě protisvětlo, které má všechny předpoklady vytvořit spolu s atmosférickou situací nejlepší prostorový dojem. Příkladem mohou být dvě tmavé postavy v popředí, v pozadí podvečerní opar prosvětlený zapadajícím sluncem. Tím, že je první plán tmavý a pozadí do prostoru stále světlejší a v stále měkčích pastelovějších barvách, je dosaženo zřetelného prostorového efektu. Podvečerní a ranní nálady s nízkým položením slunce vytvářejí na postavách nebo objektech siluety akcentující jednotlivé plány, což napomáhá vytvoření dojmu hloubky prostoru spolu s prosvětlenými opary u obzoru. Při snímání po směru světla od kamery by se taková i jiná situace jevila jako plochá, nevýrazná skutečnost, ve které by se sice směrem od kamery do prostoru zneostřovaly kontury předmětů, ale prostorového dojmu by nebylo dosaženo.

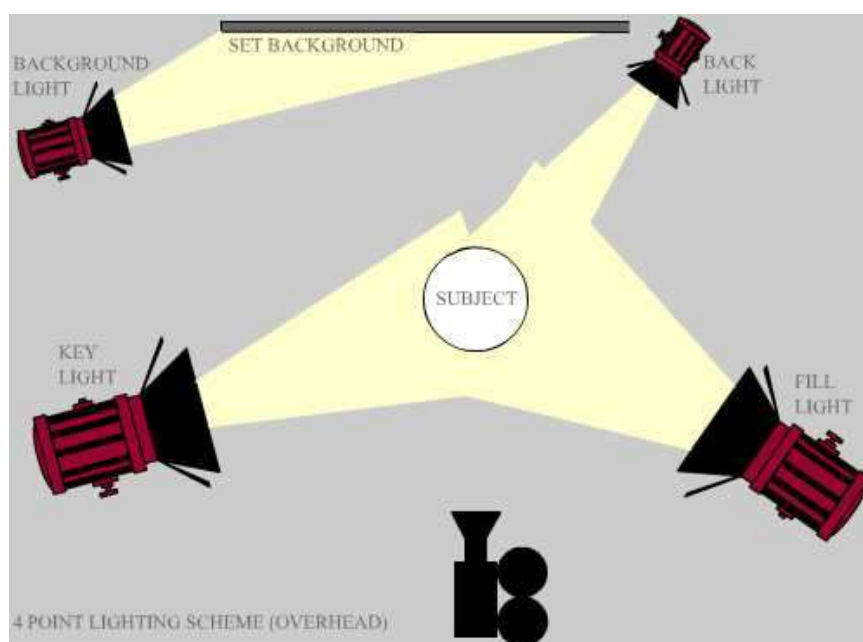
Protisvětla se dále používá pro zvýraznění obrysů siluety člověka a tím jeho odsazení od pozadí, například tam, kde by oblečení herce splývalo s pozadím.

Použitím kontra světla z různých výšek určujeme velikost světelného obrysu



postavy nebo předmětu. Čím níže za postavou (nepatrně nad úrovní hlavy) bude světelný zdroj umístěn, tím tenčí obrysová linka vznikne na osvětlovaném předmětu. Praxe ukazuje i případný nežádoucí efekt použitého kontra světla, a to odlesky či světelný závoj v objektivu. Tento jev vzniká při určitém úhlu dopadajícího světelného kužele vůči ose objektivu. Je tedy nutné počítat s případným posměněním výšky samotného svítidla, klapky a úhlu světla, místa kamery, popřípadě je třeba použít stínítko nebo klapky před objektiv.

základní osvětlovací schéma: hlavní, doplňkové, kontra světlo, světlo na pozadí



### 3.2 Světelný poměr

Světelným poměrem rozumíme poměr mezi hlavním a doplňkovým světlem, respektive poměr mezi světlem a stínem. Jednoduchým příkladem (přenositelným na zasvěcení kterékoliv jiné scény nebo prostoru) může být situace, kdy hlavní světlo směřované na postavu ze strany vytvoří na odvrácené straně světlu stíny, které buď zachováme, nebo částečně potlačíme, či změkčíme doplňkovým světlem nebo odrazem. Výsledné, rozdílné osvětlení na objektu nazýváme zmíněným světelným poměrem. Světelný poměr okolo hodnoty 1:3 lze charakterizovat jako měkké světlo. Pokud nechceme ztratit ve světle a stínu nic ze škály polotónů, nesmí se překročit poměr 1:4. Vyšší světelné poměry se posouvají k tvrdšímu, kontrastnějšímu podání.

### 3.3 Úbytek osvětlení

Výše uvedený světelný poměr a světelný odstup jsou jedny z prostředků dosažení dojmu prostoru světlem a stínem. Jako další prvek dotvářející prostorové působení na diváka je pohyb postavy směrem od nebo ke světelnému zdroji. Úbytek osvětlení se s rostoucí vzdáleností od světelného zdroje mění kvadraticky, z čehož vyplývá prudký pokles hladiny osvětlení na postavě, neodpovídající běžnému dojmu z reality. Příkladem

může být postava odcházející od stolní lampy na vzdálenost tří metrů. Při této vzdálenosti bude skutečná změna osvětlení devítinásobná, úbytek osvětlení by tak byl příliš prudký, tedy při správném nastavení expozice podle tváře v blízkosti lampičky bude na třech metrech postava příliš tmavá. Aby se tomuto předešlo, používá se osvětlení postavy dalším světelným zdrojem stejného charakteru ze stejného směru, odkud svítí stolní lampa. V blízkosti lampy je možné nastavit mírnou přeexpozici, která zvýrazní blízkost světelného zdroje a vznikne tím nižší podexpozice na vzdálenějším místě, kam má postava dojít. Je tak dobře registrovatelný efekt změny osvětlení podtrhující prostorovost a pohyb postavy.

Uvědomit si tento fakt o úbytku osvětlení platí pro všechny situace, nejen pro ty, kdy se postava pohybuje po dráze s kolísajícím osvětlením. Proto je nutné, aby si kameraman předem zjistil vzdálenost, na kterou bude třeba dosvítit a podle toho zvolil výběr svítidla vhodného světelného výkonu. Vyhne se tak komplikacím, kdy intenzita dopadajícího světla na scénu nebo postavu není z důvodu větší vzdálenosti světelného zdroje o malém výkonu expozičně dostatečná.

### 3.4 Světelný odstup

V souvislosti s poměrem, majícím vliv na světelnou perspektivu obrazu, můžeme ještě definovat pojem světelný odstup, charakterizující poměr světla mezi popředím a pozadím, tedy vztah osvětlení v různých místech snímané scény směrem od kamery do prostoru po ose objektivu. Například osvětlení postavy v popředí, tedy v prvním plánu obrazu a osvětlení pozadí s nižší hladinou osvětlení, vytváří světelné členění obrazu navozující u diváka dojem prostoru.

### 3.5 Tonální odstup

Tonální odstup charakterizuje rozdílnou odrazivost jednotlivých ploch, tedy situaci, kdy se snímaný objekt sice nachází pod stejným osvětlením, nicméně různé plochy v jeho okolí budou totéž osvětlení více odrážet či pohlcovat. Tóny na snímku tak vznikají zobrazením plochy určité barvy a odrazivosti, osvětlené světlem určité intenzity a barvy. Jako příklad lze uvést tvář člověka oproti bílému pozadí v jeho bezprostřední blízkosti, kdy tvář bude reprodukována zřetelně tmavší, než stejně osvětlené pozadí (díky omezenému dynamickému rozsahu záznamového média oproti lidskému oku). Všeobecně se světlá

plocha zdá větší než stejně velká plocha tmavá. Hlavní motiv by měl být tonálně odlišený od svého okolí a nejsvětlejší místa je vhodné umístit blíže místům hlavní pozornosti, ale ne do geometrického středu a ne blízko k okrajům snímku. Tmavé orámování zvyšuje dojem prostoru.



### 3.6 Stín

Rozhraní světla a stínu vnáší do obrazu kromě modelace tvarů a povrchu předmětů také linie mající vliv na výsledné vyznění kompozice. Předměty, na něž dopadá světlo, mají v závislosti na směru dopadajícího světla stín vlastní a stín vržený. V případě osvětlení objektu jedním světelným zdrojem se na stinných plochách vytvoří tzv. stín vlastní a na okolním prostředí (zdi, podlaha, pozadí atp.) tzv. stín vržený. Z hlediska tvaru předmětu jsou podstatné stíny vlastní a z hlediska celkové atmosféry také stíny vržené.

Charakter stínu se liší podle typu použitého světelného zdroje a jeho vzdálenosti od objektu, na který dopadají světelné paprsky. Lze obecně říci, že větší účinná světelná plocha a menší vzdálenost svítidla od objektu vytvářejí měkčí stíny.

Měkký stín vzniká za rozptýleného světla například zatažené oblohy, difúzního svítidla, odražením světla o odraznou desku nebo strop, respektive vždy tehdy, je-li použito odraženého, nepřímého, měkkého osvětlení. Čím je světlo dopadající na osvětlovanou scénu, objekt, či postavu rozptýlenější, tím je přechod mezi rozhraním světla a stínu měkčí a méně výrazný.



Tvrký stín, kdy jsou jasně ostré a zřetelné linie mezi stínem a světlem, vzniká při použití bodového směrového zdroje, například halogenového reflektoru nebo slunce. Směr stínu, ať už měkkého či tvrdého, je přímo spojen se směrem světla.



Při vytváření světelné kompozice je vhodné vždy dbát na logický počet stínů odpovídající primární realitě, z níž by měl kameraman vycházet, nejedná-li se o záměrnou stylizaci mající své obsahové opodstatnění. V rámci počtu stínů tak mohou nastat situace, kdy je potřeba dosvítit postavu stojící proti oknu, tedy ve značném protisvětle. Dosvítíme-li tvrdým zdrojem světla od kamery přímo na postavu, vznikne pod oknem její nelogický stín. Tomuto jevu lze alespoň částečně předejít změnou pozice světla, dovolí-li to logické opodstatnění reálného světelného zdroje, nebo použitím

měkčího svícení, kdy stín pod oknem nebude tak výrazný, eventuálně využitím neutrální fólie na okno pro snížení intenzity světla z exteriéru.

### 3.7 Kontrast a barvy

V expresivním umění je neocenitelná změna světla jako prostředku zvyšování dramatického efektu. Silný kontrast světla vzrušuje nejvíce. Může ovlivňovat emoce jako smutek, strach apod. Mnozí umělci používají světla různých barev. Taková práce však obvykle vytváří dojem dvojího vkusu. Množství barev osvětlení může porušit jednotu. Jestliže je použito osvětlení v barvě teplé, vzniká příjemný osobní pocit naopak použití světla studeného charakteru směřuje více k abstrakci a je neosobní, odtažitější.

V posuzování účinku barvy na člověka jsme odkázáni na subjektivní dojem, resp. zkušenost, která bezesporu záleží i na vlastnostech (schopnostech) zrakového ústrojí daného jedince. Dva různí lidé mohou za stejných podmínek nazvat barvu odlišně, buď proto, že jejich zraky jsou rozdílné, nebo to může být otázka rozdílnosti vkusu. Stejnou barvu nazve jeden např. žlutozelenou a druhý zelenožlutou (vlnová délka 560nm). Dojem,

že denní světlo je bílé, vyplývá z tohoto jevu. Člověk sice rozlišuje například barevnou změnu ranního světla od soumraku, ale neuvědomuje si změny barev během dne, jelikož skutečnost vnímá kontinuálně a oko má tak dostatek času se postupně přizpůsobovat. Den tak proběhne, aniž by si člověk uvědomoval rozdílnosti barevných změn za slunečné či zatažené oblohy s převahou modré barvy. Sníh osvětlený slunečními paprsky je příkladem, kdy je modrá v rozptýleném světle natolik silná, že ji lze pozorovat. Stejně tak při soumraku zatažené oblohy pohled oknem z osvětlené místnosti do exteriéru. Zde vynikne snad nejvíce chromatický rozdíl barev, kdy venkovnímu osvětlení dominuje studená modrá, oproti tomu v osvětleném interiéru dominují teplé tóny do červena. S těmito fakty musí kameraman bezpodmínečně počítat z hlediska vyvážení bílé barvy na kameře a dle intenzity světla zvolit správnou hodnotu neutrálního tzv. ND filtru. Z malířství jsou známy případy registrování tohoto jevu světelných změn v průběhu dne, kdy malíři pracovali na obrazu krajiny jen ve stejnou denní dobu.

Oproti statickému obrazu v malířství vytváří kameraman řadu záběrů odehrávajících se v jedné atmosféře, ve stejných světelných podmínkách. Celý filmový obraz (myslím tím část filmu v jednom prostředí) musí působit stejně. Z tohoto faktu vyvstává problém v řazení záběrů za sebe tak, aby na diváka střih záběrů nepůsobil změnou světelné a tonální situace rušivě. Vytváří-li kameraman například situaci, kdy je celkový záběr v protisvětle a postava v popředí v siluetě, je nutné v následujícím záběru, který má být v protipohledu, dodržet přibližně stejný počet světlých a tmavých ploch jako v záběru předcházejícím. V případě střihu z uvedeného záběru v protisvětle na protipohled by postava a okolní předměty byly plošně osvětleny. Poměr světlých a tmavých ploch by se zásadně změnil a návaznost záběrů by byla značně rušivá, ztratil by se dojem prostoru, který záběr v protisvětle podpořil. Řešením může být v návazném záběru dotvořit opět jistou hodnotu protisvětla, nicméně je třeba stále dodržovat logiku světelného zdroje primární reality, eventuálně snímat postavu v jiném prostředí, dovoluje - li to scénář.

Jednotlivé barvy na sebe vlivem světla vzájemně působí. Vysoká intenzita a nízká intenzita světla deformují barvy, ztrácí se tak jejich čitelnost. Samotné světlo také mění intenzitu barev, jejich sytost, modeluje předměty a působí na jejich barevnost – poznatek opět všeobecně známý z malířství. Požadovanou realitu modeluje kameraman barvou, ale modelovat barvou předpokládá i modelovat světlem. Tak jako v černobílém filmu modeluje světlem ve škále šedých tónů, v barevném filmu ve škále barevných tónů, které organizuje a vybírá v souladu s celkovým významem filmu. Významným prvkem ve

smyslu barev je otázka výběru kostýmů a dekorací, respektive prostředí. Tyto prvky jsou vlastně nositeli barevnosti filmu. Kostýmy a prostředí jsou důležité pro samotnou lokalizaci děje. Usazují děj do určitého času a prostoru.

### 3.8 Barva uvnitř jednoho záběru

Příkladem výpovědi v jednom záběru může být v rámci barevného řešení záběr na orchestr nacvičující jistou skladbu, kdy jsou hudebníci oblečeni v civilním, relativně pestrém oblečení. Tato barevná situace působí dojmem zmatku, stejně tak jako hudba, respektive skladba, či její část, kterou zatím nacvičují, procházejí a dotvářejí její finální podobu ve spolupráci s dirigentem. Podpoření této situace „chaosu“ dosáhne kameraman například snímáním ruční kamery. Teprve samotné koncertní vystoupení v oblečení muzikantů tonálně jednotné barevnosti působí dojmem síly, jednoty a spolupráce v souvislosti s precizně nacvičenou skladbou. V obou uvedených případech barevné odlišnosti je vytvořena fungující spolupráce obrazové a obsahové složky.

V souvislosti s pohybem můžeme diváka vtáhnout do děje díky neustálému pohybu kamery (příkladem může být zmíněná zkouška muzikantů). V ostrém protikladu, v rámci podřízenosti obsahu sdělovaného díla, může vypovídat odlišná situace, kdy celý film kamera snímá ve statických záběrech (zmíněné již koncertní provedení skladby), kdy pouze pohyb uvnitř obrazu v souvislosti s hudbou a střihem vyvolává dojem dokonalé jednoty a ničím nerušeného „prostoru“ vtahujícího diváka do zobrazované skutečnosti.

### 3.9 Svícení černobílého filmu

Téma černobílý film by svým obsahem bylo na napsání samostatné práce, nicméně nelze opomenout nejdůležitější fakt, že svícení pro černobílý snímek se do jisté míry značně odlišuje od zasvětlování barevného. Zásadní aspekt spočívá v tonalitě barev, kdy určité odlišné barvy mohou mít v černobílém podání stejnou tonální interpretaci, tedy splynou v jednu plochu ze stupnice šedi (od černé po bílou). Není-li s tímto faktem dopředu počítáno, může pak v černobílém podání dojít k rušivému klamu, kdy rozdílné barevné plochy, jak je vnímáme v realitě, budou černobílou technologií podány jako jednotné. Volba kostýmů herců zde hraje významnou roli, rovněž volba pozadí, respektive prostředí, ve kterém se budou pohybovat. Právě světlem musí kameraman pracovat tak, aby

vytvářel v obraze výše uvedený tonální odstup, světelný odstup a světelné poměry napomáhající odlišení těchto ploch. Kameraman i při černobílém snímání vychází z logických světelných zdrojů a směrů osvětlení snímané primární reality: hlavního, doplňkového, kontra světla atd. popřípadě jejich stylizace.

### 3.10 Snímání detailů v souvislosti se světelnou kompozicí

Muže se zdát, že snímání v užších záběrech nebo detailech a velkých detailech pro televizi, respektive i film, usnadňuje zasvícení. Opak je pravdou, jelikož zasvětlování drobných předmětů a detailních kompozic mnohdy svou komplikovaností a časovou náročností převyšuje klasické zasvěcování - od nejpoužívanějších polodetailů, polocelků až po velké celky. Důvodem nejsou speciální technické požadavky na svítidla a už vůbec ne na jejich počet, naopak v těchto případech postačí minimální světelné výkony, počet svítidel nevyjímaje. Paradoxně jedním z hlavních aspektů komplikovanosti je do jisté míry možnost odpoutat se od primární reality a dostat se do prostoru „jiného světla“ nefixovaného až tak na realitu, respektive reálný směr zasvícení a teplotu chromatičnosti světla, jak je tomu pro srovnání například u postavy stojící při západu slunce u okna, kdy světlo, barevně odpovídající denní době, musí logicky dopadat na tu část postavy nakloněnou světlu. Je pochopitelné, že pokud zmíněná postava bude v tu chvíli držet v ruce například skleněnou kuličku a bude na ni v následujícím záběru ve velkém detailu přestříhnuto, musí se kameraman držet směru světla a atmosféry v okolních záběrech, aby zmíněný detail nebyl vytržen z kontextu.

Z toho vyplývá, že zmíněná nespoutanost a velký tvůrčí, specificky komplikovaný prostor otevírají spíše kompozice, v nichž je na detailech a velkých detailech vystavena celá samostatná sekvence, či celý snímek nebo film. Při snímání detailů využije kameraman macro ostření a obraz se tak dostává do značně malé hloubky ostrosti, která se stává velice výrazným prvkem při komponování detailních záběrů. Jen nepatrné pohyby snímaného objektu lehce uniknou z roviny ostrosti, proto je zde nutná naprosto soustředěná pozornost na velice jemnou práci s ostřením nebo pohybem kamery. Při snímání této velikosti záběrů se jen s malou změnou osvětlení a rovinou ostrosti mění celá kompozice a nabízí se tedy velká škála možností, jak daný předmět zobrazit a tím dát prostor pro vytvoření výtvarně výrazného kameramanského díla.

Zde vyvstává druhý aspekt náročnosti jak kompozice samotné, tak světelné, jelikož jen nepatrné nuance pohybu v nastavení světla, klapek, fresnelové čočky ve svítidle, úhlu, výšky svítidla atp. značně mění celou kompozici. Pro srovnání, pootočíme li svítidlem o pár centimetrů na stranu či mírně změním sklon klapek v polocelku, zas tak zásadní změny v obraze, respektive ve snímané scéně nenastanou, oproti tomu ve velkém detailu i pár milimetrů hraje zásadní roli, poněvadž světlo může z celého předmětu nebo jeho části úplně zmizet. Z toho plyne náročnost pouze zdánlivě jednoduchého zasvícení detailů.

Mohou být kladeny přece jen jisté požadavky na techniku, a to z hlediska stability a jemné ovladatelnosti jak kamerového, tak světelného stativu eliminované od technických neduhů, jako jsou pohybová vůle po dotažení aretačních šroubů, či nedostatečná pevnost materiálu samotných stativů majících vliv na chvění kamery a svítidla.

Pokud se zaměříme na vnímání detailů a velkých detailů, více než jinde upoutáme divákovu soustředěnost na netradiční zobrazování běžných věcí, jelikož prostor okolo nás vnímáme z velké části v širokých „záběrech“. Příznačná je zvýšená citlivost na velikost záběru, jeho zapamatování a emotivní působení, kdy ve velkých detailech i běžné věci získávají díky modelaci světlem a malé hloubce ostrosti až abstraktní ráz. Otevírá se zde úplně nový prostor definovatelný jako výsek reality a jeho zasazení do nových souvislostí.

Velký detail příčné flétny



### 3.11 Světlo v dokumentu

Světlo v dokumentárním filmu je velmi citlivá záležitost. V každém lepším dokumentu existuje velmi výrazná výtvarná stylizace. Využívá nejvíce krásy přirozeného světla, kde se nachází nepřeborné množství motivů, které nabízí sama realita: svítání, ranní mlhy, východ slunce, třpyt světla ve vodě, světelné skvrny ve stinných partiích, zapadající slunce, červánky, mraky na obloze, nejrůznější kombinace světla a stínu, mlha, déšť, vzdušný opar, odrazy ve skle, černočerná tma, přezářená okna, velké kontrasty jasové, barevné atd. Všechny tyto atmosférické situace by měl mít kameraman citlivým okem odpozorovány z reálného prostředí a na základě těchto zkušeností je vhodně aplikovat, respektive vyhledat a tematicky využít při natáčení. Někdy je třeba tuto atmosféru posílit nebo vytvořit uměle, což mnohdy není jednoduchá záležitost a vyžaduje jisté praktické zkušenosti.



## 4 ZÁKLADNÍ OSVĚTLOVACÍ JEVY

Světlo buď zdůrazňuje logiku světelné skutečnosti, nebo stojí v ostrém protikladu. Při zasvěcování určité akce a prostředí rozeznáváme primární realitu světelné skutečnosti a stylizovanou realitu. Jejich použití je závislé na záměru, jakého účinku chceme dosáhnout.

### 4.1 Primární realita světelné skutečnosti

Primární realita světelné skutečnosti je vzhled světelné skutečnosti, který odpovídá vizuální znalosti a zkušenosti životní praxe. Světelný zdroj je daný – slunce, nebe, denní či měsíční světlo dopadající oknem, lustr, stolní lampa, baterka, svíčka apod. Styl primární reality je vlastně vytváření takové sekundární reality, která zachovává principy světelné skutečnosti. V primární realitě tedy rozlišujeme světlo přímé (přicházející od některého z výše uvedených reálných zdrojů) a světlo nepřímé (odražené od okolních předmětů). Při vytváření tohoto osvětlení pro záznam nazýváme toto světlo hlavní (přímé) a doplňkové (nepřímé). Dodržuje se směr, logika, barva, charakter světla, světelný odstup i světelná perspektiva. Druh primární reality nebo míra její stylizace vychází ze situace, myšlenky a obsahu díla. Stejným zákonům podléhá i kompozice obrazu, u které navíc oproti malířství nebo fotografii ovlivňuje výslednou kompozici pohyb a vedení kamery.

Charakter určitého osvětlení působí určitým dojmem. Prostor lze zasvětlit plošně, jednoduše, členitě, šerosvitem, plasticky, s důrazem na perspektivu. Toto vytvářené světlo buď zdůrazňuje logiku primární světelné skutečnosti nebo stojí v ostrém protikladu. Světlo ve filmu se používá přírodní, umělé nebo kombinované. Přírodní světlo je v tom kterém okamžiku dané, méně ovladatelnější, lze tedy říci, že je statictější. Světlo umělé je z hlediska možností které nabízí, dynamičtější a téměř dokonale ovladatelné. Používá se přední světlo, boční světlo, kontra světlo, světlo na pozadí, nicméně každý z těchto směrů světla může být nahrazen zdrojem přírodním. Úloha světla je jedním ze základních výrazových prostředků filmu sdělujícího nějakou konkrétní myšlenku podle autora záměru.

#### 4.1.1 Primární realitou od malířství po film

Zachycení životních okamžiků reality, viděného okolí, tedy ztvárnění primární reality a pocitů z ní bylo vždy jedním z poslání a úkolů umění. Existují scény, předměty, motivy, momenty a pocity, které se umělci podle úrovně vnímání naskýtají a nutí ho, aby je podle svých individuálních tvůrčích dovedností a možností v daném uměleckém oboru ztvárnil. Zachycení primární reality a její atmosféry je nemyslitelné bez světla, které podává prvotní informaci o tvarech, vytváří stíny, tvoří prostor, perspektivu a vytváří celkovou atmosféru. Atmosféra pak vytváří pocit a ten pak v nás (v divákovi) vyvolává určitý dojem vtahující nás do zobrazované skutečnosti. Právě na základě životních zkušeností, vizuálních vjemů, světelného a atmosférického prostředí okolo nás jsme schopni tohoto emotivního vnímání ze statických malířských, fotografických nebo pohyblivých obrazů filmu.

Světla, jakožto modelujícího prvku, práce s ním, jeho organizace a komponování bylo využito ve filmu a televizi na základě poznatků z bohatých zkušeností výtvarného umění, zejména malířství, které z hlediska primární reality nejvíce zaujme a lze jej považovat za inspirativního předchůdce vizuálního pojetí světla pro fotografické a kameramanské ztvárnění. Způsob zesvětlování scény šerosvitem inspirovaný malířstvím značně obohatil řeč filmové kamery a svou atmosférou přiblížil filmový obraz malířskému umění. Výsledkem této práce je značně plastické podání obrazu. Dodnes se s úžasem pozastavíme nad díly starých mistrů malířů, ohromeni jejich schopností zachytit okamžik a atmosféru světlem a stíny a vytvořit situaci, kompozici, která jednou reálně existovala nebo vzešla z umělcových představ a fantazie.

Malíř raného baroka Carravagio začíná jako jeden z prvních ve svých obrazech používat světla funkčně a působivě. Jeho zachycení postav a prostoru, ve kterém se nacházejí, je velice realistické, objektivní a s účelnou hrou světla a stínů. Zdůrazňuje světelně hlavní postavy obrazu při použití jemných efektů barev, které používal v čisté podobě tak, jako může v reálném prostoru pracovat kameraman. Dramatického působení dosáhl použitím zřetelného kontrastu mezi světlem a stínem prostřednictvím intenzivního bočního světla a celá kompozice se tak stává jediným celkem.





Malíři od období baroka už nepoužívají jednoho směru osvětlení, ale směry světla kombinují a přizpůsobují výtvarné potřebě. Používá se protisvětla (kontra) k odlišení postav a předmětů od pozadí. Podobou filmového světla v obrazech evokují například malíři Luca Giordano a Rembrant. Použití světla v jejich obrazech je takové, jakým se může inspirovat kameraman. Charakter osvětlení totiž připomíná používání komínků, klapek, stínidel a podobně. Osvětlení postav není plošné (expoziční), ale každá postava se nachází pod různým osvětlením. U jedné je použito protisvětla k odlišení od pozadí, druhá je ve stínu proti světlému pozadí. Zde ovšem při přílišném překombinování těchto praktik může dojít ke světelnému rozdrobení obrazové kompozice. Kameraman by tedy měl mít vždy na paměti výsledný dojem celého obrazu – záběru, aby byl divák veden k správnému odečítání obrazové situace, potažmo děje celého filmu a záměru autora.

Snaha zachytit určitý okamžik a atmosféru je vlastní i filmu, který přišel na svět až mnohem později 28. prosince 1895 projekcí bratří Lumierů v Paříži. Nejslavnějším filmem Louise Lumiera je „Příjezd vlaku“. V tomto filmu se vyskytují všechny velikosti záběrů, od velkého celku vlaku, až po velký detail. Tyto záběry však nejsou od sebe odděleny střihem, nejsou střihovou skladbou ve smyslu mechanického střihu. Kamera se nepřemísťuje, ale předměty se od ní vzdalují a přibližují. Film trval jen jednu minutu, ale vyvolal senzací. Lokomotiva přijíždí z pozadí, kamera se poprvé stává osobou dramatu. Když lokomotiva zaplnila celou plochu filmového plátna, lidé se v panice začali rozprchávat, v domněnku, že lokomotiva protrhne plátno, vjede do kavárny a přejeďe diváky. My dnes znovu, po více než sto letech, zažíváme podobné vjemy v 3D kině, kdy hlavami uhýbáme letícímu míči směrem ke kameře, nebo v horším případě útočnému žraloku v mořských hlubinách.

Lumiérové použili ve svých filmech také poprvé jízdu, základní triky a vytvořili první filmovou aktualitu, reportáž, dali základ dokumentárnímu filmu a filmové montáži.

Divák byl těmito prvními záběry doslova ohromen, vyděšen, šokován pohyblivým obrazem bez toho, aniž by prozatím vnímal světelné řešení - kompozici obrazu. Nebylo ani záměrem, aby první pokusy rozhábat obraz působily emotivně světelným řešením, nýbrž se zatím jednalo o objev a atrakci s čistě technickým účelem světla, „aby bylo něco vidět“.

Před premiérou Meliésova filmu „Cesta na měsíc“ se v kinematografii využívalo jen málo technických možností a výrazových prostředků. Roky 1895 až 1905 jsou obdobím postupného seznamování se s technikou, používání smělejších záběrů a zdokonalování techniky natáčení. Georgie Méliés přispěl významně k proniknutí triků do kinematografie. V té době byly objeveny zejména fotografické triky, které pak Méliés rozšířil o divadelní triky a vložil do filmu dramatický prvek. Zvolil si za prostředníka divadlo, kterému zcela podřídil kameru a tím vytvořil zvláštní styl. Ukázal tak divákům nový svět plný fantazie a iluzí, které bylo nyní možno vytvořit bohatstvím světla a stínů. Široká popularita kinematografie přivedla tvůrce filmu k hledání nových cest. K formám, které měly zvýšit popularitu filmu patřily i pokusy o vytvoření zvukového a barevného filmu. Začaly se vytvářet vlastní prvky filmového jazyka, hledaly se umělecké, specifické filmové formy. V celém období let 1910-1914 nastal velký rozvoj filmové techniky v zájmu rozšíření možností výrazových prostředků.

#### 4.1.2 Počátky vnímání světla primární reality ve filmu

Postupem času s rostoucími zkušenostmi tvůrců i diváka, začínáme vnímat zobrazovanou realitu filmu a připodobňujeme ji k malířství, fotografii nebo skutečnosti a divák je do filmu postupně světlem a atmosférou vtahován. Práce se světlem a světelná kompozice tak získávala stále zralejší formu. Například zásluhou potencionálních pokrokových možností filmové kamery se v tvorbě D.W. Griffithe objevuje filmový obraz jako dramatický prostředek filmu. Filmové záběry získávají na plastičnosti, obraz postupně ztrácí svou plochost. Záběry proti slunci, efekty světla, světelné odrazy a odlesky, boční světlo a podobně již nastiňují význam osvětlení a světelné kompozice při vytváření scény. Pozornosti v tomto historickém, technickém a světelně-atmosférickém řešení obrazu stojí za zmínku film Orsona Wellese „Občan Kane“ s kamerou Grega Toulanda. Z pohledu formálního a uměleckého byl tento film doslova technickým zlomem s bohatstvím

výrazových prostředků. Od doby Melíese se zde znovu potvrdila technická podmíněnost uměleckého vyjádření. Jedním z příkladů působivého vizuálního dojmu bylo využití značné ostrosti, tedy velké hloubky ostrosti, které bylo dosaženo užitím objektivů s malou ohniskovou vzdáleností. Technika tak umožnila nalézt nové výrazové prostředky k vyjádření nového obsahu. Greg Touland dokonale zvládl novou techniku, plně využil citlivosti materiálu a hloubky ostrosti širokoúhlých objektivů. Scénu svítil méně kontrastně a světelný odstup mezi prvním a posledním plánem (hercem a pozadím) dosáhl rozdělením světel do skupin s možností snižování intenzity určité skupiny světel nebo konkrétní lampy. Záběry tak charakterizuje světlost a průzračnost. Pokroková je iluze vytváření dne a noci, přesto vše ve prospěch děje a dramaturgie.

Není tedy sporu o tom, že filmové umění je schopno přenést, reprodukovat skutečnost viděnou v realitě lidským okem se všemi světelnými odstíny a prvky tvořícími samotnou realitu.

Film tedy není jen obrazem, který je vytvořen jednou provždy jako v malířství, film je obrazem v pohybu. Obrazem, který svými vzájemnostmi uvnitř i ve své následnosti záběrů a jejich souvislostech sděluje určitý obsah. Obsahové požadavky záběrů jdou ruku v ruce s požadavky výtvarnými, nelze je tedy oddělovat. O výpovědní hodnotě a účinku obrazu, záběru nerozhoduje jen to, co je na něm zachyceno, ale jak je to zachyceno. Výtvarná hodnota obrazu, tak jak ji vytvoří kameraman, není jen jeho okrasou, nýbrž jednou z jeho výrazových složek. Rozložení tvarů, světel, stínů, barev a předmětů má funkční vztah k obsahu a cíli záběru, scény a celého filmu. Filmový tvůrce – kameraman, má možnost využít vzájemností světelné a barevné kompozice uvnitř jednoho záběru i vzájemností záběrů po sobě následujících.

Při tvorbě filmu, pořadu, zobrazení určité skutečnosti, ztvárnění určité myšlenky, je jedním z nejdůležitějších faktorů, na které nesmíme zapomínat, divák. Divák má svou životní zkušenost, je citlivý na určitá obsahová i formální sdělení. Jeho vzdělání a vnímavost k chápání filmového vyprávění se zvyšovala spolu s vývojem filmu. Vzdělanost tvůrců nespočívá jen v jejich schopnosti přenést realitu na plátno po stránce technické, technologické a výtvarné, ale i v jejich vzdělání v otázkách psychologie, citlivého vnímání, pozorování skutečnosti, prostoru a vzájemností v životě kolem nás. Všechny výrazové prostředky filmu ve všech jeho složkách mají určitou emocionální účinnost. Chceme-li u diváka vyvolat určitý dojem a pocit, nestačí vědět, že to musíme udělat, musíme taky vědět jak. Světlem, jak jsem zmínil, lze vyvolat dojem klidu, radosti, rozjásanosti, dramatičnosti,

strachu, neklid atp. Komplikovanější situace však vyvstává v otázkách, jaké světlo a jakou barvu má například odcizenost, opuštěnost, vnitřní prázdnota, beznaděj a podobně. Z toho tedy vyplývá, že jen vzájemné působení všech výrazových prvků (hudba, střih a mnohé další) může vyvolat požadované emoce. Tvůrci jednotlivých složek tedy nemohou pracovat samostatně, ale všichni kolektivně musí spolupracovat a vycházet ze scénáře, myšlenky a obsahu díla. Jednotlivým prvkem je pak režie a osobnost režiséra.

## 4.2 Stylizovaná realita

Stylizovaná realita je vytvořená nebo přetvořená skutečnost podle představ umělecké fantazie. Styl osvětlování je dán stupněm vytvoření, nebo zachování primární reality světelné skutečnosti. Styl záměrné „deformace“ primární reality se neshoduje se skutečností, ale z výtvarně – dramatických důvodů se od reality více či méně odchyluje. Při tonální stylizaci docílí kameraman záměrného rozdílu mezi tonalitou reality a výslednou tonalitou obrazu. Jak bude dále řečeno, může se jednat buď o tonalitu s převahou světlých nebo tmavých tónů obrazu. Míra a použití stylizace by však měla být vždy v souvislosti s obsahem, výtvarným záměrem autora a vyzněním filmového díla. Výsledkem použití stylizované reality je posílení emocionálního působení na diváka.



## 5 ROZDÍLY MEZI FILMOVOU A TELEVIZNÍ TVORBOU Z HLEDISKA ÚPRAV PRIMÁRNÍ REALITY

Předem je důležité zmínit, že zrakový vjem prostoru okolo nás je značně odlišný od zobrazení filmovou a zejména pak televizní technologií. Obraz natočený na filmový materiál je svými technologickými parametry blíže našemu vjemu reálného světelného prostoru, než obraz natočený televizní videokamerou, která podává kontrast snímané scény v omezené škále. Ani jedno z uvedených medií však není plnou náhradou reprodukce světelného prostředí, jak jej vnímá lidské oko.

Tvorba pořadů a filmů určených pro televizi si vyžaduje trochu jiný přístup oproti filmům určených pro distribuci v kinech. Dá se říci, že filmy uváděné televizí ztrácejí na technické kvalitě. Registrujeme-li na plátně v kině v černé barvě rozlišitelné detaily, v bíle více jemných odstínů, pak v televizním podání veškeré tyto informace mizí. Televize a televizní řetězec má totiž mnohem menší schopnost zvládnout širokou škálu kontrastu oproti filmu. Z toho vyplývá, že při natáčení televizního filmu filmovou technologií je třeba pamatovat na zmíněné omezené kontrastní podání a svítit tak poněkud měkčím světlem, aby se docílilo menších kontrastů a zvýšit tak základní hladinu osvětlení. Můžou ovšem nastat situace, kdy je potřebné natočit scénu v malém rozsahu kontrastů, kde nejsvětlejším místem obrazu je obličej herce. Má-li být ve výsledku dosaženo požadované koncepce, je nutný dohled nad technologickým zpracováním obrazu, aby nejsvětlejší místo nebylo vyhodnoceno jako bílá plocha a neztratil se tak požadovaný výsledek celé scény. Ať už při snímání pro film či televizi by měl mít kameraman zkušenostmi a praxí vytrénovaný zrak a měl by vidět snímanou scénu tak, jak ji vidí kamera a ne lidské oko, tedy značně rozdílně, oproti obrazu skutečně zaznamenanému na filmovou surovinu nebo na elektronické médium v případě televizní kamery.

### 5.1 Úprava primární reality v rámci potřeb technologie obrazu

Důrazně připomínám, že jakákoliv videokamera, jak televizní tak amatérská, nezobrazuje díky omezené dynamice a kontrastní škále světelnou skutečnost stejně, jak ji vnímáme našim okem. Tento fakt musíme řešit úpravami reálného světla vycházejícího z logiky primární světelné reality.

### 5.1.1 Exteriér

Při natáčení v exteriéru nemáme mnoho technických možností a prostředků, kterými bychom mohli upravovat primární světelnou realitu, zejména pro technologickou potřebu omezeného kontrastního podání videokamery. Nabízí se použití světelných zdrojů o velkých výkonech, které mají vyšší požadavky na konstrukci elektrického rozvodu atp. Nicméně existují jednoduché odrazné prostředky, aby záběry vypadaly přirozeně. Příkladem může být snímaná tvář v primární realitě za slunečného počasí v exteriéru, kdy se na části tváře odvrácené od světla tvoří stíny, které se lidským okem v tu chvíli zdají naprosto přirozené, ale pro televizní, respektive i filmový účel se již jedná o velký kontrastní poměr, kdy stinná část může vyznívat téměř jako černá plocha bez kresby. Tuto situaci vysokého světelného poměru lze například vyřešit odraznou deskou vrhající hlavní světlo na stinnou část tváře. Poměr doplňkového světla je možné určovat vzdáleností odrazné desky od snímané postavy. S větší vzdáleností desky od objektu bude intenzita odraženého světla slábnout. Použití odrazné desky běžných rozměrů omezuje její použití na polodetaily a detaily. V případech, kdy je potřeba odrážet světlo na větší část scény, je nutné použití velkých odrazných ploch, vyžadujících samotnou nosnou konstrukci a tím pádem horší, neobratnou manipulaci. Někdy mohou v exteriérech místo odrazných ploch posloužit například bílé stěny budov, nicméně málokdy je budova vhodně nasměrována k našim potřebám a úhlu odrazu, nehledě na nemožnou manipulaci a omezenou regulaci odraženého světla. Modelace světlem v exteriérových celcích pak bude vyžadovat spíše než použití odrazných ploch velkých rozměrů, aby se vyčkalo na vhodný směr přírodního světla.

Důležitá je i barva odrazné plochy, aby na tváři postavy nevznikly nelogické barevné mapy. Nejčastěji se setkáváme s bílými odrazkami na něž lze nasadit stříbrnou či zlatou fólii pro požadovanou barvu a charakter odraženého světla. Odrazné desky lze samozřejmě použít i za umělého osvětlení.

### 5.1.2 Interiér

V interiérech se nabízejí mnohem větší možnosti úprav světelné reality oproti exteriérům. Většinou kameraman kombinuje reálné osvětlení dopadající z exteriéru a umělé světelné zdroje. Při této kombinaci je důležité pamatovat na vhodnou teplotu

chromatičnosti svítidla vůči osvětlení zvenku. Ideální jsou lampy s HMI výbojkou, jejichž teplota chromatičnosti je přibližně shodná s teplotou denního světla, tedy 5600K. Pokud je třeba kombinovat tyto lampy s umělým osvětlením, používají se tzv. konverzní filtry upravující barevnou teplotu na 3200K. Ve výstavbě tohoto světelného prostoru v interiéru nesmíme také opomenout logiku a směr světla.

## 5.2 Velikost záběrů pro televizi

Velikost záběrů pro televizní film hraje také významnou roli. Ačkoli se nacházíme v období prudkého nástupu HD technologií, zatím stále nejpoužívanějším vysílacím televizním formátem je soustava PAL. Vysílání tohoto formátu není schopno přenést takové množství detailů, jaké jsme schopni díky filmovému materiálu vidět na plátně. Proto jsou pro televizi nevhodné velké celky, ať už z pohledu zmíněného rozlišení nebo velikosti televizní obrazovky oproti filmovému plátnu. Nemalou roli zde hraje i psychologické vnímání při sledování televize a z toho vyplývající nutnost udržet pozornost diváka, odradit ho od možných útěků od přijímače na rozdíl od kina, kde jsme pouze kvůli sledování filmu. Při natáčení filmů a pořadů pro televizi se podobně jako u filmové tvorby také řídíme světelnou primární realitou skutečnosti a její případnou stylizací, vyžaduje-li to scénář. Také zde rozlišujeme světlo hlavní, doplňkové, základní a z hlediska směru kontra světlo, boční světlo atp.

## 5.3 Zamyšlení nad některými současnými tendencemi světelných řešení

Některým filmům poslední doby by neuškodil únik ze strnulé a šablonovité profesionální konvence, díky které dochází ke standardizaci, upevňování postupů a filmy se tak stávají anonymními. Vymykání se z těchto vyjetých kolejí pak může být přínosem pro další filmový vývoj. Jednou z forem postupů může být například modelování přírodního světla čekáním na odpovídající světelnou atmosféru, která by vyjádřila požadovanou dramatičnost. Hlavním zdrojem světla se tak stává primární světlo – slunce ve všech jeho podobách. Styl osvětlení je pak najednou střízlivý a reálný a právě díky nové kamerové a zobrazovací technice s vysokým rozlišením HD s velkou barevnou bitovou hloubkou se za výše uvedených přírodních světelných situací naskytnou barvy, respektive barevné plochy, o kterých nikdo netušil, že existují. Je jistou výzvou pracovat se světlem

plně odpovídajícímu ději, přesto vytvářet ojedinělý, fungující, eventuálně experimentální prostor.



Například i technika umožňuje nalézt nové výrazové prostředky k vyjádření nového obsahu, nicméně i ta nejdokonalejší technika je pouze nástrojem, pokud není správně a citlivě využita. Zejména pak pro osvětlovací techniku platí, že s jejím technickým vývojem bude přesto vždy existovat bodové, plošné a difúzní osvětlení a kameraman bude dle tvůrčího záměru daného díla s těmito druhy světla pracovat, aniž by hleděl ve výsledku na technické vylepšení a manipulaci svítidel. Volba osvětlovací techniky pro natáčení by však měla být vždy uvážlivá a předem promyšlená podle technického scénáře, dramaturgického záměru a prostředí, v němž bude dílo realizováno.

Někteří kameramani nejen samoúčelně využívají techniky a používají zbytečné množství světel, ale nutí režiséry, aby uvěřili, že ovládají nějaká skrytá tajemství. Přicházejí se svými stříbrnými kufříky plnými filtrů, speciálních objektivů, opěrek, nejnovějších reflektorů, se kterými si prostě „hrají“. Kameraman by se tedy neměl nechat rozptýlit možnostmi a množstvím dostupné techniky na úkor kvality díla. Veškeré výrazové prostředky, které má kameraman při natáčení filmů k dispozici, musí být podřízeny obsahu sdělovaného díla. Hovoří-li film například o optimistické mladé postavě, je třeba, abychom tomu na plátně uvěřili a divák tak mohl být plně soustředěn na myšlenku filmu a ne rozptylován všemožnými kameramanskými ozdobami, vymoženostmi atp., které by odpoutávaly pozornost od děje.



Styl vizuálního pojetí obrazu tedy vyplývá z jeho obsahu a jeho volba i přenesení do technického scénáře jsou společným dílem režiséra a kameramana, tedy profesemi nejúžeji spolupracujícími a majícími na celkovém vyznění filmu nejzásadnější podíl. Každý film přináší jinou stylizaci, respektive ji dle obsahu, myšlenky a dramaturgického záměru vyžaduje, přesto mají filmy jednoho tvůrce jisté společné znaky, které jsou projevem jeho vyjádření, chápání a pohledu na svět. Často můžeme poznat individuální rukopis kameramana, tedy způsob, jakým zasvítí scénářem předem danou situaci, jak vytvoří atmosféru a primární realitu, vymodeluje prostor barvou a světlem, nebo jakou zvolí míru stylizace. Důležitý je pak zájem kameramana o dané téma. Film by měl na diváka působit a kameraman by měl zajistit, aby jeho vize v rozdílných momentech filmu vyjadřovala a podporovala danou myšlenku.

## 6 FOTOGRAFICKÉ STYLY

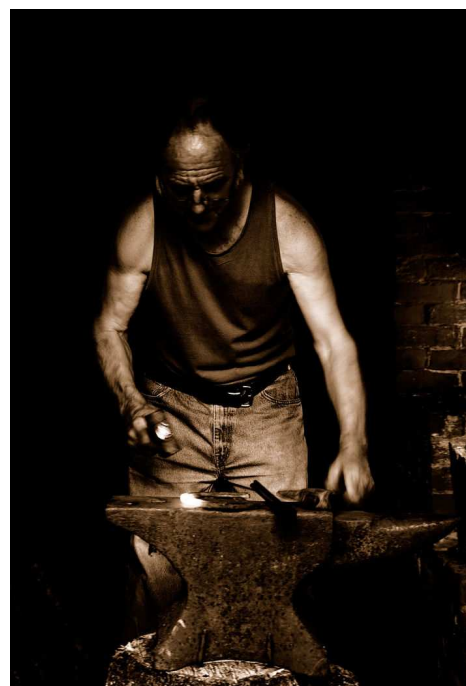
### 6.1 Normální způsob

Normální způsob je použit u běžných denních záběrů. Poměr osvětlení není větší než 1:3. Výsledná tonalita obrazu ve srovnání se zkušenostmi diváka odpovídá skutečnosti. Stíny jsou prosvětleny, obličej osoby v obraze má stejný tón, v záběru je málo míst, která nejsou dostatečně prosvětlena. Tento způsob osvětlení je vhodný zejména pro veselohry a televizní seriály. Normální způsob osvětlení odpovídající nejvíc zkušenostem diváka však může výrazně podpořit dramaturgický záměr prostého vyprávění či příběhu, který je čistý a zároveň působí dramaticky svou světlostí jako příběh skutečný. Z toho plyne, že každého způsobu osvětlovacího stylu lze použít jen v souladu se záměrem, kdy je pak účinnou složkou vyprávění a to i v případě normálního způsobu osvětlení.

### 6.2 Low - key

Low key osvětlení je styl nasvícení fotografické nebo filmové scény. Ve způsobu osvětlení low-key jsou extrémní rozdíly mezi světlem a stínem. V mnoha případech chybí střední tóny, převažují stíny a tmavá tonalita. Poměr osvětlení je 1:4 a více – stíny nejsou prokresleny, což je u tohoto stylu žádoucí, proto se u tohoto stylu doplňkového světla používá velice zřídka. Pokud snímáme například lidskou tvář pod osvětlením low key, působí zřetelně starší, vrásčitéjší, drsnější. Záběry nasnímané touto technikou bývají pochmurné, mají vážnou a důstojnou náladu. Při snímání za tohoto stylu osvětlení v exteriéru působí krajina dramatičtějším dojmem.

Svícení low-key vyžaduje umístění světla spíše vzadu a z boku vůči snímanému objektu. Svícení zepředu by neposkytlo dostatek stínu pro požadované světelné řešení. Způsobu low-key lze také užít pouze v souladu se záměrem, tj. celkovým



laděním díla. Jak již bylo řečeno, kontrast zvyšuje plastičnost, dramatičnost a převaha stínů i pohyb světla mohou být účinným výrazovým prostředkem dramatické situace. Silný kontrast světla ovlivňuje emoce, vyvolává strach, smutek i hysterii. Světelná kompozice soustřeďuje zájem diváka k místu nejdůležitější akce. Používá se bodových světelných zdrojů, např. halogenového svítidla. Nedůležité zapadá do stínu. Tento styl může být též nazván **modulační osvětlení**.



### 6.3 High – key

Svícení high-key je postup přesně opačný než low-key. Záběry za tohoto osvětlení jsou světlé a jasné. Tonalita záběrů s převládajícími světlými a bílými tóny bez velkých kontrastů s poměrem osvětlení okolo 1:2; 1:1 = **faktorové osvětlení** (rozptýlené světlo v TV pořadech, nejčastěji se používají velkoplošná svítidla, obraz je bez tmavých míst a stínů). Obraz má velmi malý rozdíl jasů. Při snímání high – key je třeba klást důraz na základní vysvícení snímaného prostoru s akcentem na rovnoměrné zasvícení, proto se nejvíce na zasvícení scény podílí přední, hlavní světlo měkčího charakteru. Toto nastavení poskytuje ploché světlo, málo stínů, snižuje kontrast a tak pomáhá skrýt například různé nedostatky hercovy pleti. Základní pravidla primární reality světelné skutečnosti však nelze opomenout, i když v tomto případě v podstatě neplatí. Obraz zasvětlený tímto způsobem

ztrácí dramatickou funkci - má vyjadřovat určitou lehkost, nezátíženost a přehlednost o všem, co je v obraze. Má v sobě mladistvý, otevřený a veselý náboj. Tento styl lze charakterizovat jako měkké světlo.



## ZÁVĚR

Myslím, že práce přinejménším osvětlila zásadní úsek kameramanské tvorby, kterým bezesporu světlo je. Ujasnila pravidla světelného prostředí, při jejichž znalostech může kameraman ve prospěch konkrétního vytvářeného díla tyto stanovy zpětně porušovat, respektive je stylizovat. Proto jsem se ve všech uvedených příkladech vyhýbal konkrétním údajům ohledně osvětlovací techniky. Za jediné základní pravidlo lze považovat světelnou primární realitu jako základ pro hledání nových možností. Pro kameramana by mohl být příznačný pojem „malovat světlem“, kdy světlo zaujímá pozici nejzásadnějšího tvůrčího nástroje při modelaci obrazu. V této souvislosti se osvětlovací technika stává v kombinaci s přírodním osvětlením a atmosférou kameramanovým malířským nástrojem – štětcem. Kameraman by se tedy neměl nechat unést možnostmi a množstvím dostupné techniky na úkor kvality díla, protože nejdůležitější není nejmodernější filmařské vybavení, ale to, co se natáčí. Nedocenitelný je individuální rukopis kameramana odhalující nové výpovědní obrazové možnosti. Práce nastínila v některých kapitolách tyto momenty jako inspiraci podtrhující fakt, že na tomto poli bude vždy dostatek prostoru pro tvorbu a fantazii.

**SEZNAM LITERATURY A ODBORNÝCH ZDROJŮ**

James Monaco: *Jak číst film*, Albatros, Praha 2000

Film: Andrea Gronemeyer, Computer Press, Brno 2004

Petr Kuba - Vladimír Vít: *Televizní technika*, BEN, Praha 2000

Marie Černá: *Dějiny výtvarného umění*, Idea Servis, Praha 1999

Film: Andrea Gronemeyer, Computer Press, Brno 2004

Kristin Thompson & David Bordwell: *Dějiny filmu*, AMU, LN, Praha 2007

Guy Gauthier: *Dokumentární film, jiná kinematografie*, AMU, Praha 2004

Jan Špáta: *Okamžiky radosti*, Malá skála, Praha 2002

Petr Zapletal: *Videotechnika*, Rubico, Olomouc 1997

Josef Valušiaik: *Základy střihové skladby*, AMU, Praha 2005

Dénes Halló: *Příručka filmaře amatéra*, Praha 1982

Vlastimil Jiřík: *Kinematografický obraz*, AMU, Praha 1994

**ČASOPISY**

Photo Life

Foto Video

**JINÉ ZDROJE:**

Poznámky z přednášek doc. Mgr. Juraje Fándliho

Poznámky z kurzu fotografie SŠUŘ Brno – Mgr. Jiří Víšek

Zkušenosti z televizní praxe