

Světelné řešení v rámci dramaturgie příběhu

Alan Soural.DiS

Bakalářská práce
2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Alan SOURAL
Osobní číslo: K09403
Studijní program: B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Kamera

Téma práce: 1. Teoretická část:
Světelné řešení v rámci dramaturgie příběhu

2. Praktická část:
Tematické video, minimálně 10 min., kamera

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-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:

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

Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro Katalog UTB.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Sven Nykvist-Úcta ke světlu <http://filmnoirblog.blogspot.com/>
<http://kameramani.net/viewforum.php?f=26>

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Laco Kraus**
externí pedagog

Datum zadání bakalářské práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

ABSTRAKT

Tato práce pojednává o světelných principech, které vycházejí z profesionálních konvencí známých z minulosti. Práce se nezabývá technickými podrobnostmi, ale opírá se o dramaturgické vyznění konkrétních způsobů filmového svícení.

Klíčová slova: světlo, světelné principy, primární světelná realita, stylizovaná světelná realita, hlavní světlo, doplňkové světlo, stín, kontrast, barva, pocit, světlo v umění, dramaturgie,

ABSTRACT

This work deals with lighting principles which are derived from professional theories. The work does not concentrate on technical details, but leans toward the dramaturgical impression of specific approaches to film lighting.

Keywords: light, lighting principles, primary lighting reality, stylized lighting reality, key light, additional light, shadow, contrast, color, feeling, Light in art, dramaturgy

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem na této bakalářské práci pracoval samostatně a děkuji za ujasnění určitých pojmů vedoucímu práce a celému pedagogickému vedení, se kterým jsem se v průběhu studia setkal. Zároveň prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Novém Jičíně dne 24. dubna 2011

.....

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 HISTORIE SVĚTELNÉHO ŘEŠENÍ V UMĚNÍ.....	10
1.1 PRÁCE SE SVĚTLEM V ARCHITEKTUŘE	10
1.2 PRÁCE SE SVĚTLEM V MALBĚ	11
1.3 NÁSTUP FOTOGRAFIE A KINEMATOGRAFIE	12
2 ÚVOD DO TEORIE FILMOVÉHO SVÍCENÍ.....	14
2.1 VÝVOJ SVĚTELNÉHO ŘEŠENÍ V HISTORII KINEMATOGRAFIE.....	14
3 ZÁKLADNÍ FILOSOFIE OSVĚTLOVÁNÍ	15
4 SVĚTELNÁ REALITA	16
4.1 NATURALISMUS ANEB PRIMÁRNÍ SVĚTELNÁ REALITA	16
4.2 PIKTORIALISMUS ANEB STYLIZOVANÁ SVĚTELNÁ REALITA	16
4.2.1 Světelná realita umělá	16
4.2.2 Světelná kombinace.....	17
4.2.3 Světelná konstrukce.....	17
5 TYPY A FUNKCE SVĚTEL.....	18
5.1 HLAVNÍ SVĚTLO	18
5.2 DOPLŇKOVÉ SVĚTLO	18
5.3 PROTISVĚTLO	18
5.4 SVĚTLO V POZADÍ.....	19
5.5 SPECIÁLNÍ, EFEKTOVÁ SVĚTLA	19
5.5.1 Oční světlo	19
5.5.2 Akcentující světlo.....	19
6 POMĚR OSVĚTLENÍ.....	20
7 NASMĚROVÁNÍ SVĚTEL.....	21
7.1 KONVENČNÍ ÚHEL	21
7.2 NÍZKÝ ÚHEL	21
7.3 POSTRANNÍ ÚHEL.....	22
7.4 HORNÍ ÚHEL	22
7.5 ZADNÍ ÚHEL	22
8 VYTVÁŘENÍ VZHLEDU	23

8.1	TVRDÉ OSVĚTLENÍ.....	23
8.2	MĚKKÉ OSVĚTLENÍ.....	23
8.3	HI-KEY	23
8.4	LOW-KEY.....	24
8.5	OKENNÍ SVĚTLO	25
8.6	ŠACHOVNICOVÉ OSVĚTLENÍ	26
9	BAREVNÉ SVĚTELNÉ ŘEŠENÍ.....	27
9.1	PSYCHOLOGICKÝ VÝZNAM BAREV.....	27
10	POSTOJ, KREATIVITA, STYL	29
11	SVÍCENÍ V RÁMCI DANÉHO ŽÁNRU.....	30
11.1	KOMEDIE.....	30
11.2	DRAMA.....	31
11.3	NOIR.....	32
11.4	SVĚTLO V DOKUMENTÁRNÍM FILMU.....	33
12	FILOSOFIE SVĚTLA	34
12.1	FENOMENOLOGIE A SVĚTLO.....	34
13	VYTVÁŘENÍ SVĚTELNÉHO KONCEPTU.....	35
13.1	KLIP DUDUDUU KAPELY KRYŠTOF	35
13.1.1	Animované části.....	36
13.1.2	Reálné části	37
13.1.3	Kombinované části.....	38
13.2	VÝSLEDEK.....	39
ZÁVĚR	40	
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	42	
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	43	
SEZNAM OBRÁZKŮ	44	
SEZNAM PŘÍLOH.....	45	

ÚVOD

Kinematografie se od svého vzniku stala nejspíš jedním z nejzajímavějších umění vůbec. Od počátku 20. století, kdy se film zrodil, prošel nesčetnými změnami. Měnil se čas, měnil se i film. Tvůrci, protagonisté, diváci, společnost jako taková. Nejvýraznější změny nastily v technologii záznamu pohybu. Filmová technika je v dnešní době už tak dokonalá, že čelí pouze jen biologickému faktoru. Lidské oko má své pevné hranice a těmi dnes pomalu projíždíme.

Vývojem prošla také filmová řeč. Našla si místo v teoretických a praktických studiích - vytvořila koncepty, o něž se dá pevně opřít, nebo je záměrně porušovat.

Nejzásadnější změny nastaly u diváka. Jeho vývoj byl a je neuvěřitelný. Začalo to první veřejnou filmovou projekcí v historii roku 1896 v Paříži. Tehdy tamní diváky zachvátila davová šílenost. Publikum si neuvědomovalo co vidí. Lidé měli strach z reality, která se na ně řtila v podobě vlaku.

Dnes, o století později, zacházíme pomocí 3D projekcí mnohem dále. Divák si časem zvykl na mnohé iluze a jeho projev už není tak emotivní. Psychologický vývoj člověka a jeho myšlení je nejspíš jedinou věcí, která se nikdy nezastaví. Možná jen proto, že myšlení žádné hranice nemá.

Pro přenesení obrazu na nosič je od počátku vynálezu fotografie potřebné světlo. Právě to vytváří změny v halogenidech stříbra a na filmové surovině vzniká obraz. V dnešní éře digitálních záznamových technologií je světlo potřeba stejně tak, jako u celuloidu. Přenáší tak obraz na moderní elektronické snímače.

Světlo nemá pouze jen fyzikální vlastnosti, ale i výtvarné. Práci s ním můžeme vidět už v minulosti, například v malbě, nebo architektuře. V architektuře světlo navozovalo spirituální dojmy ve chrámech či svatyních.

Výběr témat natáčených látek, režijní přístupy, způsoby snímání, dramaturgie. Tyto části filmu ovlivňují pocity diváka. Záleží ale i na dalších nuancích, mezi něž patří právě světlo. Světlem, potažmo filmovým svícením se určuje atmosféra, vzhled, dojem, zkrátka komplexní syntéza pocitů z natočených záběrů, scén, celého audiovizuálního díla. Světlo musí podléhat dramaturgii, podobně jako natáčená látka.

Proniknutí do světa světla a toho jak funguje, pochopení všech

souvislostí, může pomoci dodat snímku autenticitu. Pravost, původnost, hodnověrnost je nanejvýš důležitá.

1 HISTORIE SVĚTELNÉHO ŘEŠENÍ V UMĚNÍ

Práce se světlem se nevztahuje pouze a jen na film a fotografii. Příklad jeho užití nacházíme také v dalších oborech, sahajících už do daleké historie. Máme zde na mysli světelné koncepty v umění architektury, malby, nebo také sochařství. Hlavní rozvoj a důslednou práci se světlem vidíme především v renesanci, baroku a impresionismu. Z baroka pak vychází světelné principy, kterých si všimají kameramani dodnes.

1.1 Práce se světlem v architektuře

Světlo sehrává podstatnou roli v architektuře. Značný vývoj světelných konceptů ve stavbách vidíme na přechodu od románské těžkopádné architektury do gotiky. Románská architektura byla totiž konstrukčně nedokonalá pro stavění do výšky, a proto zároveň velmi tmavá kvůli nedostatečné velikosti oken.

Až raná gotika ve Francii, spojená s cisterciáckým řádem, představila nový typ stavební konstrukce. Dochází k podstatným změnám. Stavby mohly být vysoké a umožnily rovněž užití větších oken v postranních částech lodí. Nástěnná malba z románských sakrálních objektů se stěhuje na sklo do takzvaných vitrají, a ty propouštějí do kostelů barevné světlo. Světlo jako boží princip v sakrálních prostorech souvisí s neoplatonismem. Gotika je tedy proti románskému slohu především prosvětlenější, vyšší, zdobenější a subtilnější. Světlo sehrávalo silnou spirituální úlohu - povznášelo.

Baroko scénicky podpořilo světlem účinky při kladení důrazu na plasticitu a pohyb. Světlo klouže po fasádách a hra se stíny vytváří strukturu a tím iluzi pohybu. Baroko dramatizuje výraz a mohutná plasticita fasády mu k tomu napomáhá.

Světlo samozřejmě hraje roli i v současné architektuře, kdy kromě celoprosklených staveb architektura pracuje s umělým nasvícením fasád z venku i zevnitř.



Obrázek 1: Vitraje, pohled z vnitřku kostela

1.2 Práce se světlem v malbě

Počátek vědomé práce se světlem je v případě malby vidět v přechodu od středověké malby k renesanční. Ta měla tendenci uchopit realitu iluzivně. Středověké malířství dříve zobrazovalo světlo symbolicky jako konkrétní světelné paprsky mířící někam. Hloubka prostoru se zdůraznila světlem až v průběhu renesance. Nový koncept vytvořil Leonardo da Vinci v obraze „Madona ve skalách“. Da Vinci začal užívat takzvaný šerosvit, kde hlavní role spočívala v práci se světlem a stínem.

Další výrazný zlom nastává v baroku. Můžeme mluvit o zrození fenoménu světelného vnímání v umění. Práce se světlem a stínem nabývá v malbě mistrovských rozměrů. Světlo umožňuje modelaci prostoru. Objevuje se takzvaný temnosvit, tmavé pozadí nebo části malby jsou osvětlovány jasným usměrněným světlem. Hlavní mistři tohoto světelného konceptu byli Rembrandt a Carravaggio. V baroku se světlo a stín užívá jako výrazový prostředek.

Úžasný zlom v zachycení světelných nálad na plátno přišel s impresionismem. Malíři ovlivnění tímto uměleckým směrem vnímali světelné

nálady a pracovali se světlem vědomě. Jednalo se především o zachycení přirozeného světla v exteriéru, viz Barbizonská škola. Osobnosti jako Renoir, Manet, Monet, začaly zobrazovat svět kolem sebe. Tématika přestala být důležitá. Krajina v létě, v zimě, sad, zátiší, východ a západ slunce. Podstatné bylo zachycení světelné nálady dané chvíle, tedy imprese.



Obrázek 2: Claude Monet, olejomalba s názvem Východ Slunce

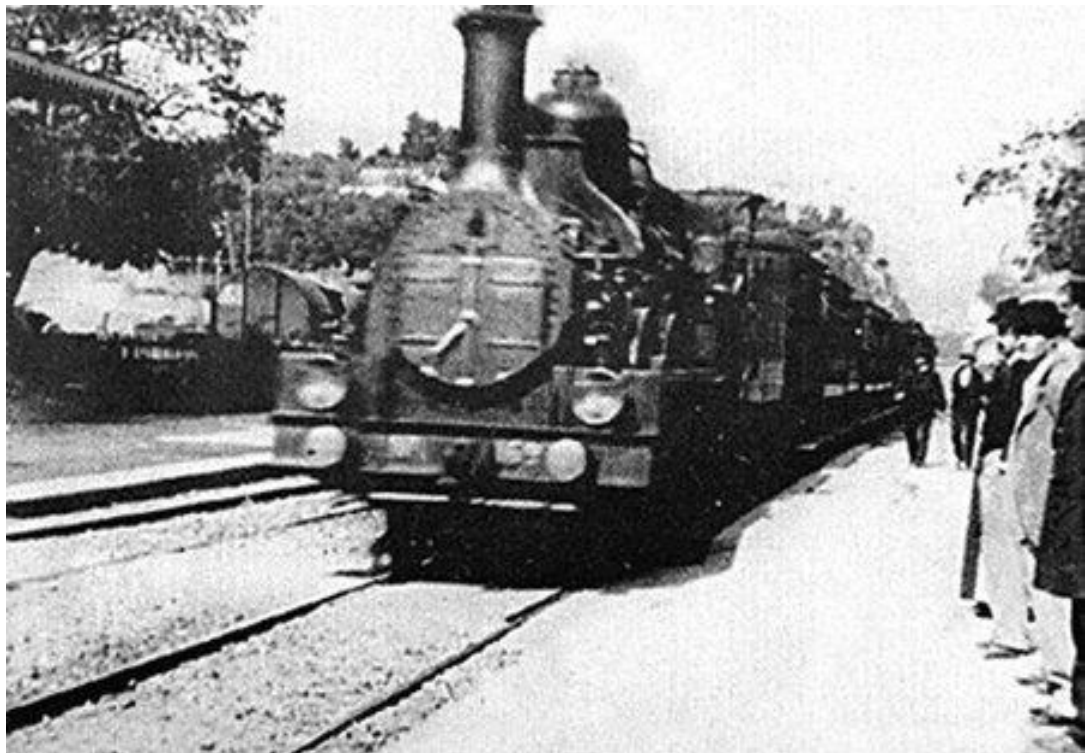
1.3 Nástup fotografie a kinematografie

V období konce 19. století se ovšem objevuje zcela nový fenomén. Fotografie a film. Počátky fotografie sahají až do 14. století, kdy byl princip Camera Obscura poprvé popsán Leonardem da Vincim. Zásadní zlom ale nastal až na přelomu 19. a 20. století. Fotografická technika a její následné zpracování se zásluhou George Esmana dostala do rukou širší veřejnosti a to v podobě svitkového filmu.

Fotografie umožnila experimenty v záznamu pohybu Edwardovi Muybridgeovi a Etienne-Julesovi Maresovi. Ti sestrojili první promítací přístroj -

kinematoskop. Zásahu na přístroji měl i významný americký vědec Thomas Alva Edison, který s principem pohyblivých obrázků přichází ještě před nimi.

Oficiálně je kinematografie datována k roku 1895, kdy 28. prosince v Paříži, v kavárně Grand Café na bulváru Kapucínů, bratři Lumiérové poprvé předvedli své filmy přístrojem nazvaným kinematograf. Od té doby se film začal zdokonalovat technicky i teoreticky a fenomén pohyblivých obrázků se stává jakýsi artikl, se kterým se obchoduje a experimentuje.



Obrázek 3: 1 frame z filmu bratří Lumiérových s názvem Příjezd vlaku

2 ÚVOD DO TEORIE FILMOVÉHO SVÍCENÍ

Světlo v základu pomáhá vytvářet snímáný obraz, aby byl vůbec vidět. Platí jak pro fotografii, film, tak i lidské oko. Fyzikální princip světla je v kinematografii jasný. Světlo se ale nedá vnímat pouze jako fyzický nástroj pro přenášení obrazu na snímač. Účinky světla a vědomá práce s ním nám dává výrazný výtvarný charakter. „*Světlo je tvůrčím výrazovým prostředkem. Obraz na plátně vnímáme jako kinetickou formu plošného obrazu, na němž se světlem a stínem nebo světlem a barvou vyznačuje tvar, objem, tonalita, faktura hmoty, prostorovost a pohyb. Osvětlování pomáhá řešit umělecké úkoly, spojené s podáním námětu, tím nebo oným výtvarným způsobem*“. **Anatolie Golovnia**

2.1 Vývoj světelného řešení v historii kinematografie

Základním stylem svícení byla v letech dvacátých až čtyřicátých takzvaná "profesionální konvence" vycházející a respektující portrétní fotografii. Jednalo se o obrovský přínos k estetizaci filmového obrazu. Ke konci čtyřicátých let s nástupem italského neorealismu vzniká metoda "primární reality", která obohatila hraný film o unikátní světelné atmosféry vznikající přirozenou cestou. V podobnou dobu vzniká i takzvaná "stylizovaná realita", metoda používající se prakticky dodnes, kdy se pracuje s úhlem dopadajícího světla.

Estetika filmového obrazu dnes často vychází z televizních reklam založených na dokonalé kráse, která si protiřečí s filmovým vyprávěním. Je respektován expoziční rozsah s důrazem na prokreslenost detailů ve stinných i světlých partiích. Doba filmového expresionismu, kdy černá byla opravdu černá, je bohužel dávno za námi. Přemíra dokonalosti toho co vidíme mnohdy dílu spíše škodí tak, že nerozvíjí divákovu představivost.

3 ZÁKLADNÍ FILOSOFIE OSVĚTLOVÁNÍ

Světlo může dopadat na scénu různými způsoby a vytváří tak velké množství různých nálad a pocitů. Výsledný filmový obraz se tak může vytvářet mnoha způsoby. Lze využít přirozeného denního světla, přirozeného umělého světla, nebo můžeme použít rozmanitou osvětlovací techniku, která je určena přímo pro filmové zasnícení.

Po kameramanech se vyžaduje, aby vytvářeli určitý denní čas, ve kterém se má děj filmu odehrávat. Musí brát zřetel na to, jak vypadá světlo v různých denních hodinách, jaká je jeho barva, kvalita, intenzita a směr v jakém na scénu dopadá. Při vytváření konkrétní denní doby za pomoci osvětlovací techniky se můžeme setkat s velkou spoustou kombinací.

Vliv na styl osvětlení může mít dále rozpočet, používané objektivy a osvětlovací technika, dále citlivost materiálů nebo snímačů. To hlavní, čím by se měl ale každý kameraman řídit, je potřeba režiséra a zvláště pak příběhu. V dnešní době modernizace a technických pokroků musíme brát stále v potaz základní myšlenky Anatolie Golovni. „*Vše pro myšlenku a živost díla a nikdy světlem a kamerou nezotročovat herce, herec nesmí trpět diktaturou techniky.*“ Golovňa, dvorní kameraman režiséra Pudovkina, stál za všemi jeho filmy a dal jim obrazovou podobu vycházející z hlubokých myšlenek díla.



Obrázek 4: 1 frame z filmu Matka, režie Vsevolod Pudovkin, kamera Anatolie Golovni

4 SVĚTELNÁ REALITA

Základní filosofie v osvětlování se dělí do dvou rovin. Naturalismus a piktorialismus. Je na zvážení kameramana jaký styl zvolí. V rámci jednoty osvětlení by se tyto dva způsoby neměly kombinovat. Výjimkou může být konkrétní umělecký záměr.

4.1 Naturalismus aneb primární světelná realita

Naturalismus se vyznačuje logickým rozmístěním světelných zdrojů na scéně. Často se hovoří o takzvaném motivovaném osvětlení. Příklad takového naturalismu je dialog dvou lidí tváří v tvář natočený v exteriéru s denním světlem. Když jedna z těchto dvou osob je osvětlená zezadu, druhá osoba je točena v plném světle. Vytváří nám vizuální charakter reálného prostředí bez jakýchkoli stylizačních invencí. Světelný zdroj nám vždy simuluje nějaký světelný prvek, který známe z běžného života. Slunce, měsíc, lampa. Vždy musíme dodržet charakter, logiku, barvu, intenzitu a světelnou perspektivu. Dalším světlem je světlo odražené od okolních předmětů, které může plnit funkci světla doplňkového. Takovému světlu říkáme světlo nepřímé.

4.2 Piktorialismus aneb stylizovaná světelná realita

Oproti tomu piktorialismus dovoluje využití světelných úhlů, které jdou proti logice. Vytváří tak obrazově lepší a příjemnější záběr. V příkladu uvedeném výše, by u dialogu v exteriéru byly obě osoby osvětlené zadním světlem. Zadní světlo, kontra, dává výsledně zajímavější obraz oproti logickému dodržení úhlu hlavního světelného zdroje. Vzniká v závislosti na filmovém žánru a jeho uměleckém pojetí. Tato stylizace značně přispívá k impresi nadpřirozené atmosféry. Světelné zdroje nebývají logicky rozmístěny. Stylizovaná světelná realita se stává světelnou skutečností v závislosti na uměleckém záměru.

4.2.1 Světelná realita umělá

Světelná realita je vybudována za pomoci umělých světelných zdrojů. Kameraman pracuje s rozmístěním, směry a intenzitou osvětlení. Vytváří si vlastní světelnou realitu, která má charakterizovat danou scénu. Kameraman není

omezen roční ani denní dobou. Může tak nezávisle na čase pracovat s danou scénou, aniž by se měnil její charakter.

4.2.2 Světelná kombinace

Světelná kombinace vzniká ování přirozeného denního světla se světlem umělým. Denní a umělé světlo mají rozdílnou teplotu chromatičnosti. Denní 5600 °K a umělé kolem 3200°K. Při kombinaci těchto dvou světel dochází k rozdílnosti barev snímaných předmětů. Můžeme tak vytvářet světelné dojmy noci, tmy, nebo změny denního času.

4.2.3 Světelná konstrukce

Při světelné konstrukci zasnícení scény probíhá pouze za použití umělých světelných zdrojů, lamp. Kameraman není omezen denní ani roční dobu. Světelné konstrukce se nejvíce využívá v ateliérech, aby tvůrci nebyli omezeni přirozeným světlem a mohli pracovat delší čas bez změny světelné atmosféry.



obrázek 5: Fotografie z natáčení filmu Bobule – světelná konstrukce nutná při náhlé změně počasí. Režie Tomáš Bařina, kamera Martin Preise, 2 kamera: Alan Soural

5 TYPY A FUNKCE SVĚTEL

Máme několik základních osvětlovacích jednotek. Při svícení daného výjevu většinou používáme jejich kombinací, abychom vytvořili tu správnou gradaci světla a stínů. Podle průběhu světelných paprsků se světlo dále dělí na rozptýlené a směrové, ale k tomuto členění až později.

5.1 Hlavní světlo

Hlavní světlo je dominantní zdroj světla, který utváří objekt v záběru. Obvykle určuje charakter záběru. Většinou zastupuje logický zdroj světla na scéně. Chceme-li dosáhnout velmi hlubokých stínů, můžeme použít pouze hlavní osvětlení.

Hlavní světlo by mělo rovnoměrně osvětlit celou postavu ve všech fázích jejího pohybu. Výjimkou může být záměr, kdy hlavní osvětlení může být pouze místního charakteru. Většinou se vykresluje světelný tok paprsků slunce, měsíce nebo pouliční lampy - tedy takového zdroje, který má na scéně největší intenzitu.

5.2 Doplnkové světlo

Zjasňuje stinná místa osoby, nebo scény. Vytváří dojem existujícího nebo okolního světla. Stanovuje poměr osvětlení k hlavnímu světlu. Rozhoduje také o náladě záběru tím, že stíny zjasňuje nebo ztemňuje, činí je barevnými. Tyto variace pomáhají naznačit čas dne a dramatickou povahu záběru. Propracovává tonalitu jak na celém povrchu předmětu, tak i na jeho částech. U doplňkového světla si musíme dávat pozor na to, aby nevytvářelo žádné stíny. O to by se mělo postarat hlavní světlo. Intenzita doplňkového světla většinou bývá, oproti světlu hlavnímu, nižší.

Doplňkovým, vedlejším osvětlením měníme ráz obrazu. Zdůrazňujeme ten či onen obrys tvaru, sílu tónů, propracováváme strukturu povrchu tváře, změkčujeme, nebo úplně vyhlazujeme rušivé stíny.

5.3 Protisvětlo

Někdy se stává, že snímáný objekt - herec, se vyskytuje před temným pozadím a obrysy objektu - postavy, nejsou zřetelně odlišené od pozadí. V ten

moment zavádíme kontra osvětlení, abychom zdůraznili obrys postavy. Účelem tohoto typu světla je právě oddělit od sebe hlavní objekt a jeho pozadí. Podle úhlu dopadu světla ke snímanému předmětu se vytváří širší světelné linie. Čím větší úhel, tím výraznější, širší, světelný obrys. Proto je důležité umístění světla v prostoru. Ne vždy musí být přímo proti kameře. Pracujeme s ním pocitově, ale i logicky.

Výsledný dojem užití tohoto osvětlení záleží také na povrchu předmětu. Na povrchu se strukturou nevytváří světelnou linii jako na profilu, ale vytváří řadu stínů, které dávají předmětu plastičnost (viz iluzivnost v baroku).

5.4 Světlo v pozadí

Zvýrazňuje místa za objektem tím, že je odděluje od objektu v popředí. Pozadí je často osvětleno méně než hlavní objekt. Je-li tomu naopak a zacloníme na zadní světlo, může vznikat silueta. Při značně vysvíceném pozadí oproti snímanému hlavnímu objektu dochází k rušivému efektu. Snímaná herecká akce hlavního objektu se ztrácí.

5.5 Speciální, efektní světla

Tento druh osvětlení se nazývá efektním proto, že nevytváří přirozený dojem a užívá se k vylepšení stávajícího osvětlení. Mnohdy se efektního osvětlení užívá proto, abychom zdůraznili nějaký konkrétní výjev. Je potřeba brát zřetel na to, že nadměra efektu může zničit charakter doposud vytvořeného stylu, atmosféry a pocitu.

5.5.1 Oční světlo

Světlo, které se používá pro ožívání očí aktéra, je takzvané oční světlo. Dává takzvanou jiskru do očí. Toto světlo se umísťuje co nejbližší osy objektivu. Obvykle jde o velmi rozptýlený nebo slabý zdroj světla.

5.5.2 Akcentující světlo

Světlo používané k odlišení nějaké části záběru, důležité rekvizity, nebo pozadí, od jeho okolí; například, chceme-li zdůraznit předmět, který v daném záběru udělá zásadní zvrat v dramaturgii příběhu.

6 POMĚR OSVĚTLENÍ

K vytváření světelného kontrastu u objektu používáme různý poměr intenzity světla hlavního a doplňkového. Porovnávání těchto intenzit se nazývá poměr osvětlení. Vyjadřuje se zlomkem, u něhož má doplňkové světlo hodnotu: čím větší je poměr, tím větší je kontrast osvětlení. Čím větší poměr osvětlení na tváři je, tím více máme jednu stranu tváře ve stínu oproti druhé.

7 NASMĚROVÁNÍ SVĚTEL

Základní klíč k vytvoření a dosažení určité nálady je úhel světla. Pokusím se popsat základní úhly umístění světla, ale rozsah je daleko rozmanitější. Vždy záleží na kameramanovi, jak světla užije. Níže popsané situace by se neměly brát dogmaticky, protože se situace od situace liší.



Obrázek 6: Zasnivená scéna z natáčení filmu *Priestor Variant*, režie Lubica Sopková, kamera Alan Soural. Měkčí světlo seshora doplněné lehkou kontrolou – dramatický charakter vážného zamyšlení. Oční jamky utopené, vyznívá hra výrazu tváře.

7.1 Konvenční úhel

Světlo v konvenčním úhlu obvykle dopadá v úhlu 45 stupňů na objekt. Stín se proto objevuje v rozmezí krku a neruší výraz tváře.

7.2 Nízký úhel

Tento úhel, který dopadá ze spodu brady na hercovu tvář, nebo jiný objekt, vytváří záhadný vzhled. Nálada může nabývat několika rozměrů. Strašidelný, nebo naopak krásný smyslný a fantastický vzhled.

7.3 Postranní úhel

Osvětluje objekt pouze z jedné strany, což na protilehlé straně vytváří velmi ostré a hluboké stíny. Charakter je ostrý a dramatický při absenci doplňkového světla. Postranní světlo ale může být i velmi přirozeně působící, je-li jeho zdroj měkkého charakteru.

7.4 Horní úhel

Umístění světla nad snímaný objekt může působit náladově hrozivě. V opačném případě, kdy se objekt dívá nahoru, může svícení působit velmi oduševněle. Oči postavy v hlubokém stínu dávají pochybnosti o osobnosti.

7.5 Zadní úhel

Umístěním světla za objekt můžeme dostat různé rozměry nálad. Od hrozivě vypadajícího, až k romantickému vyznění. Tento typ osvětlení - v závislosti na užití různé intenzity a kvality doplňkového světla - vytvoří pocit v rozsahu od krásného, až po temný tajemný dojem.

8 VYTVÁŘENÍ VZHLEDU

O každém stylu osvětlení a kvalitě světla se dá říci hodně. Vzhledem můžeme hodně pomoci dramaturgii ve scénáři. Při vytváření nám hodně pomáhá pozorování světla v každodenním životě, respektive všimání si toho, jak působí stín a světlo v prostoru, co je rušivého a co naopak povznášejšího či autentického.

8.1 Tvrdé osvětlení

Obecně můžeme říct, že tvrdé světlo dává více dramatu, struktury a tvárnosti než světlo měkké. Je to takové světlo, které vytváří vysoce kontrastní stíny. Příkladem může být sluneční světlo. Při umělém zasvěcování je takové světlo jednodušší kontrolovat, protože se „nerozlije“ po celém zasvěcovaném prostoru. Podpoří emoce, napětí, nejistotu a strach.

8.2 Měkké osvětlení

Měkké světlo má příjemnější charakter. Působí romantičtěji, je však komplikovanější toto světlo kontrolovat. Osvětlení scény je převážně měkké bez výraznějších stínů. Vzhledem k tomu, že měkké osvětlení má tendenci se rozlít po prostoru, je mnohem těžší pracovat se stínem a přesně ho umisťovat. Vlastnosti tohoto druhu světla jsou příjemnější pro stáří objektů, kterým pomáhá zakrýt nerovnosti. Například osvětlení starší osoby měkkým světlem zabrání vzniku stínů u vrásek a osoba vypadá mnohem mladší. Druh tohoto svícení můžeme pozorovat v reklamách na kosmetiku.

8.3 Hi-key

Vytváří světelný a jasný dojem. Přitom v rámci scény zůstává málo stinných oblastí. Tento typ osvětlení vyžaduje silné, rovnoměrné dopadající světlo na objekt a pozadí. Má pozitivní, nebo i sterilní dojem.



Obrázek 7: 1 frame z filmu Priestor Variant, režie Lubica Sopková, kamera Alan Soral

8.4 Low-key

Osvětlení vycházející z baroka kde jej propagovali Rembrandt a Caravaggio, aby zdůraznili hloubku svých obrazů pomocí kontrastních tónů ozářených ploch a stínů. Jejich objekty byly často osvětleny místně oproti temnému pozadí. Low-key je velmi oblíbená metoda svícení dramatických výjevů. Práce se světlem a stínem může vyvolávat pochybnosti. Zároveň ale takový styl svícení může zdůraznit intimitu či vášně.



Obrázek 8: 1 frame z filmu Rembrantova Noční hlídka, režie Peter Greenaway

8.5 Okenní světlo

Tento druh osvětlení používá jeden velký zdroj měkkého světla. Použit se může odrazné desky. Tu začal užívat ve své tvorbě kameraman Sven Ninkvist, dvorní kameraman Irgmana Bergmana. Světlo je měkké, přímé a jeho užití je logické. Světlo nemusí být vždy měkké. Toto světlo používal holandský malíř Vermeer Van Delft při malbě na plátno.



obrázek 9: 1 frame z filmu Dívka s perlou, režie Peter Webber

8.6 Šachovnicové osvětlení

znamená, že světlo dopadá na objekt a pozadí takovým způsobem, že vytváří střídavě světlé a tmavé oblasti. Takový dojem můžeme vytvořit například vložení větve před zdroj světla. Pozor na rušivé efekty.

9 BAREVNÉ SVĚTELNÉ ŘEŠENÍ

Z hlediska barevnosti používáme dva typy světla. Světla s teplotou chromatičnosti 3200K a světla s teplotou chromatičnosti 5600K. Vždy ale záleží na vyvážení bílé barvy v digitální kameře, nebo použití filmového materiálu v kameře filmové. Použité umělé osvětlení pak ve výsledku může na plátně vyznít odlišnou barvou a odlišným pocitem.

Například chceme-li ve výsledném efektu mít v obrazu nádech modré barvy, použijeme světlo s teplotou chromatičnosti 5600 K a kamera musí mít bílou vyváženou na méně než 5600K. Čím nižší teplota chromatičnosti je v kameře nastavená, tím modřejší nádech v obrazu je.

Na rozdíl od divadla, kde se s barvou pracuje významově psychologicky, film se povětšinou řídí formální realitou. Proto při natáčení nočního exteriéru se většinou hlavní zdroj světla tváří modře. Tma bývá ve filmu často modrá, protože lidské oko je schopno rozeznávat modrou barvu jako poslední.

9.1 Psychologický význam barev

Každá barva má svůj vlastní psychologický význam. Působí na jiné části mozkové kůry a vyvolává různé pocity. Psychologicky se s barevným světlem pracuje převážně u divadla. Ve filmu je práce s barvou umírněnější.

Krásný příklad využití psychologického významu barev byl snímek Vojtěcha Jasného, Až přijde kocour. Dramaturgicky byl příběh postaven na fenoménu Růžových brýlí a kameraman Jaroslav Kučera se s danou tematikou popral úžasně. Ve většině případů se sice dosáhlo výsledného charakteru až barvením v postprodukci, ale pro příklad toho, co barvy mohou znamenat, je tento snímek řazen do zlatého fondu.



Obrázek 10: 1 frame z filmu Boxer, režie Jonáš Vacek, kamera Alan Soural

žlutá - povzbuzuje, osvobozuje, přináší uvolnění, pocit souladu, harmonie, působí vesele a otevřeně

oranžová - je slavnostní, vyvolává pocit radosti, očekávání, je spojena s představou slunce, tepla, bohatství, zlata, úrody

světle zelená - působí přirozeně, ale někdy i jedovatě, je spojena s představou chladu, vlhka, ticha, rostlin

tmavozelená - uklidňuje a chrání, ale také omezuje, je přátelská, dává pocit bezpečí a naděje

tmavomodrá - klidná, vážná až skličující, barva dálek, hloubky, rozjímání a smutku

světlemodrá - působí přívětivě, vyvolává představu oblohy a vzduchu, ticha a touhy

červená - vzrušující, energická, prudká až naruživá, silná, mocná, spojená s představami ohně, krve, nebezpečí, lásky, hluku, znamená energii, v reklamě se využívá červená jako vlnidlo.

fialová - neklidná, znepokojivá, melancholická, tajemná, osobitá, náročná

světle fialová - působí začarovaně, rozpolceně, slabošsky, je to barva magie, melancholie, opojení

10 POSTOJ, KREATIVITA, STYL

Tak jak jsou různé povahy lidí, tak i každý kameraman pracuje svým stylem. Styl a kreativita bývají často ovlivněny dobou. Proto rukopisy více tvůrců mohou být podobné. V 80. letech se ve filmu barvy rozehrály takovým způsobem, až to z pohledu dnešní doby pěkné nebylo. Tato přebujelost formy může být na úkor obsahu díla. Proto jsou s daleko větším pochopením přijímána díla, jež se pojí se stylizovanou realitou.



Obrázek 11: 1 frame z filmu *Priestor Variant*, režie Lubica Sopková, kamera Alan Soral

11 SVÍCENÍ V RÁMCI DANÉHO ŽÁNRU

Od doby, kdy film vznikl, se rozčlenil na spousty žánrů a podžánrů. Žánr je metoda třídění filmu založeného na podobnostech ve vyprávění.

V kameramanské tvorbě se rozdíly nacházejí také a jedním hlavním ukazatelem, jak je rozlišit, je styl svícení, který se postupem času v rámci konkrétních žánrů ujal. Největší rozdíly můžeme naléznout v porovnání komedie, dramatu a noir filmu.

11.1 Komédie

Komedie je dramatický útvar, který vždy skončí šťastně. Nacházíme zde humorný nadhled nad lidskými slabostmi a nedostatečností. Zásadní je humor a nadhled. Problémy hrdiny se nakonec vždy vyřeší.

Světlo v tomto žánru se dle výše zmíněných teorií vyplatí zasvítit měkce. Hlavní a doplňkové světlo nebývá ve velkém poměru, aby dramaturgie nevyzněla pochmurně a rozpačitě. Použití protisvětla, kontry, je také na místě, protože záře ve vlasech s dostatečným množstvím hlavního a doplňkového světla vytvoří krásný, „božský“ obraz.

Vzhledem k tomu, že každá komedie není jen o smíchu a veselí, v dramatických situacích se můžeme odvrátit ke kontrastnějšímu svícení. Nicméně musíme brát stále zřetel na jednotu osvětlení.



Obrázek 12: zasvícená scéna z filmu Bobule – režie Tomáš Bařina, kamera: Martin Preise, 2 kamera: Alan Soral

11.2 Drama

Základní teoretické principy dramatu ustanovil Aristoteles ve své Poetice, kde pojednává o tragédii. Hrdina se obvykle dostane do neřešitelného konfliktu s vlastním osudem, v marném boji následně podléhá a je dohnán k záhubě.

Drama, jako látka, může být v rámci zasvícení velmi těžko uchopitelná. Když porovnáme dramata z let 60. a 80., dojdeme ve svícení k odlišnému názoru. Jako vážnost a urputnost osudu se používá tvrdé - low-key osvětlení. Oproti tomu mistr dramatu Ingman Bergman s kameramanem Svenem Nikvistem se uchylovali právě ke sterilitě měkkého světla.



Obrázek 13: 1 frame z filmu Pianistka, režie Michael Haneke

11.3 Noir

Film noir je velmi osobitý žánr. Je obvykle spojován s černobílým vzhledem založeným na německé expresionistické kinematografii. Hrdina řeší otázky smyslu života a v příběhu se také objevuje charakter ženy, která svou emancipací zaujímá postoj známý jako femme fatale – osudová žena. Mnoho z příběhů a postav je odvozeno z detektivních románů charakteristických pro svou cyničnost a necitelnost, které se objevily ve Spojených státech v důsledku hospodářské krize.

Jsou tři základní věci ovlivňující vzhled tohoto žánru. Atmosféru low-key osvětlení a stín. Stín je důležitější než světlo. Tvrdé světlo vytváří dostatečný kontrast a vznik stínu. Poslední věc potřebná k vytvoření noir stylu je velká intenzita světel, aby se zvýšil kontrast mezi tmavými a světlými oblastmi na scéně. Důležitý prvek je použití kontra světla, které nám pomáhá oddělit postavy od pozadí a pomáhá k vykreslení cigaretového kouře. Většina noir hrdinů jsou vášniví kuřáci.

Tento filmový žánr je jedním z mých nejoblíbenějších. Vynikající kameramanská práce v tomto žánru je film Muž, který nebyl, od bratří Cohenů a kameramana Rogera Deakinse.



Obrázek 14:1 frame z filmu Muž který nebyl, režie Joel Coen, Ethan Coen

11.4 Světlo v dokumentárním filmu

Světlo v dokumentárním filmu je velmi citlivá záležitost. V každém lepším dokumentu existuje velmi výrazná výtvarná stylizace. Využívá se krásy přirozeného světla. Umělých zdrojů se zde, na rozdíl od televizních reportáží, nepoužívá pro dosažení expozičního osvětlení, ale pro podpoření výtvarné koncepce filmu a estetizaci reality.

12 FILOSOFIE SVĚTLA

Protože viditelné světlo je elektromagnetické vlnění o vlnových délkách 400 až 700 nm, můžeme kriticky zkoumat tuto skutečnost a to, co ji přesahuje. Zabývat se otázkami, které jdou se základy přírodních věd, nám neustále dává možnost světlo vnímat a chápat. To jak působí, chová se v prostoru a působí na lidskou mysl. Podle Platóna, kdo žije v temnotě jeskyně a náhle se mu podaří spatřit jasné světlo pravdy, ten pocítí bolest v očích. Oproti tomu Komenského fyzika staví světlo do spirituálních principů rovin, kde látka vše ustavuje, světlo vše formuje a duch všechno oživuje.

12.1 Fenomenologie a světlo

Fenomenologie je metodou, zkoumající zákonitosti a strukturu lidské zkušenosti, resp. to, jak se nám svět jeví a jak je možné, že se nám vůbec něco jeví. Lidskou zkušeností se zde myslí komplex schopností a jejich funkcí, které nám umožňují vnímat svět kolem nás. Jde o nejpřímochařejší a nenahraditelnou cestu k poznání principů, které jsou podmínkou jakéhokoli poznání. Z těchto důvodů může být tato disciplína vhodná ke zjištění a teoretizování vlivu světla na psychiku diváka, nebo sebe sama.

13 VYTVÁŘENÍ SVĚTELNÉHO KONCEPTU

Neexistuje zaručeně přesný postup, jak k danému scénáři vytvořit světelný koncept. Jak už jsem se zmínil, vždy záleží na osobnosti kameramana, možnostech, které máme a v neposlední řadě na rozpočtu jakým disponujeme. Mnohotvárnost skladebných forem užívaných ve filmu a spjatost s jeho žánry a s různými obsahy nedovoluje přesně klasifikovat tyto formy. Nicméně se můžeme opřít o základní konvenci z let třicátých, která nám pomůže pochopit, jak by se mohlo při práci se světlem postupovat.

Jako příklad uvádím práci, kterou jsem realizoval s režisérem Tomášem Hubáčkem na klipu pro kapelu Kryštof s písní Dududuu.



Obrázek 15: z natáčení klipu Dududuu v animačním ateliéru

13.1 Klip Dududuu kapely Kryštof

Na tento klip mě oslovil režisér, se kterým jsem dříve spolupracoval na několika projektech. Stáli jsme před mnoha realizačními otázkami. Klip je

kombinovaný s animovanými prvky. Navíc, až na jednu scénu, se natáčel v reálném prostředí.

Klasická animace je věc citlivá jak na čas, tak i na světlo. Normálně se animuje za stálého umělého osvětlení v ateliéru a záběr vzniká snímáním okénka po okénku. Měli jsme k dispozici reálné podzimní dny s rychle se měnícím slunečním svitem. Vzhledem k tomu, že termín vysílání klipu byl znám předem a nedalo se s ním hýbat, museli jsme jednat velmi rozvážně.

Pro režiséra byla v rámci scénáře důležitá jedna zásada, a to odosobnění postav vystupujících v klipu. Výjimkou byli členové kapely.

Hlavní protagonista, loutkový Richard Krajčo, se v rámci dramaturgie příběhu každý den vydává do dobou uspěchaného života mezi normální smrtelníky, aby napravoval společnost a její neduhy spojené s 21. stoletím.

Po konzultacích s režisérem jsem nabídl, že odosobnění lidí zhotovíme tak, že je budeme snímat v siluetách.

Většina děje se odehrává v automobilu rychle projíždějícím Ostravou v kontrastu s epizodami odehrávajícími se jinde.

13.1.1 Animované části

Jedinou scénu jsme mohli natáčet v animačním ateliéru, kde jsme si postavili scénu a následně ji nasvítili útulně - měkkým a teplým světlem.

Zbytek animovaných částí jsme realizovali v terénu v reálu. Interiéry jsem dosvětloval velmi jemně, abychom vycházeli z atmosféry daného prostředí a záběry se nelišily od charakteru exteriéru. Zvýšená hladina světla a nalepované proužky bílého papíru na rekvizity dostatečně stačily. Navíc jsem tak mohli pracovat velmi rychle.



obrázek 16:1 frame z klipu Dududu, režie Tomáš Háček, kamera Alan Soural

13.1.2 Reálné části

Na jízdu autem jsem zkonstruoval malý low-loader, se kterým jsme se pohybovali po lokalitách Ostravy, v exteriéru a nákupním centru. V rámci „Batmanovské“ atmosféry nám neuvěřitelně vyhovovalo měkké světlo a pochmurná atmosféra. Interiéry kavárny a diskotéky jsem nasvítit tak, aby vznikla silueta tamního osazenstva. U diskotéky jsem nechal rozsvítit tamní inteligentní osvětlení a použil jedno světlo na pozadí a druhé na kontru, abych oddělil aktéry od pozadí. U kavárny jsem postupoval tak, že jsem vybral interiér kavárny, která byla celá prosklená. Tímto rozhodnutím jsem vytvořil siluety pouhým zaclonením a produkce měla neuvěřitelnou radost, že ušetřila za lampy. U obrazu s jukeboxem jsem použil jedno výbojkové světlo na pozadí a silueta byla krásně rozeznatelná.



Obrázek 17: 1 frame z klipu Dududuu, režie Tomáš Háček, kamera Alan Soral

13.1.3 Kombinované části

Některé animované části jsme museli s reálným pohybem kombinovat. Použili jsme klasickou zemanovskou metodu - půlení obrazu. Prvně jsme natočili reálný pohyb komparsistů, nebo kapely a pak jsme se rychle vrhli na animaci, abychom stihli stejnou intenzitu světla. Vzhledem k tomu, že na klipu spolupracoval výborný výtvarník a animátor Michael Carrington, animace probíhala tak rychle, že světlo zůstalo v nezměněné podobě.



Obrázek 18:1 frame z klipu Dududu, režie Tomáš Háček, kombinovaná část

13.2 Výsledek

Realizační podmínky nebyly velkolepé, ale připravili jsme se důkladně a s výsledkem jsme byli proto spokojeni. Videoklip vznikl za 6 dnů perné dřiny. Celý štáb byl báječně sehraný, takže jsme každou nepříjemnou situaci dokázali vyřešit na místě za minimum času.

ZÁVĚR

Princip práce se světelnými koncepty v rámci dramaturgie žánrů staví úlohu kameramanské profese do podobné role jako je role režiséra filmu. Ne jako pouhého technického pracovníka, jak tomu bylo z prvopočátku éry filmů. Brzy potom se v tomto filmovém oboru kameraman staví do úlohy uměleckého pracovníka, který svými dovednostmi a dávkou kreativity má pomoci sdělení látky divákovi.

Touto prací jsem se nepokoušel zdokumentovat světelnou techniku a práci s ní. Zaznamenal jsem teoretické a praktické základy k vytvoření světelných konceptů. Technické postupy můžeme nalézt v mnoha kinematografických manuálech vycházejících převážně z amerického zázemí technické dokonalosti.

Snažil jsem se přistupovat blíže k pocitu a charakteru účinků světelných principů a konceptů, které jsou známy již mnoho let jak ve fotografii, tak i kinematografii.

Důležité k poznání světla je jeho pozorování, čímž se ocitáme v problematice vnímání v každodenním životě - přemýšlením nad tím, jak funguje, jak se chová v interiéru či exteriéru. Při takových pozorovacích úvahách jsem si uvědomil i to, že více stínů v exteriéru je reálné. V tomto případě je tomu dáno velkými lesklými plochami, jako jsou skleněné tabule moderní architektury.

V závěru bych ukázal na hodnotu světla v perspektivě Lva Nikolajeviče Tolstého, který se uchyluje k závěru, že „*Světlo zůstává světlem, i když ho slepý nevidí.*“

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] MEHNERT, Hilmar. *Měření světla – vedení světla – vytváření světla*. KPO/183/76
- [2] PARRAMÓN, M. José. *Svetlo a stín*. Vyd. Nakl. SVOJTKA a VAŠUT v r.1995. ISBN 80-7180-044-9
- [3] ŠMOK, Ján. *Umělé světlo ve fotografii*. II. Vyd. SNTL- Nakladatelství technické literatury, n. p., v r.1978. L25-A-IV-32/52370
- [5] Sven Nykvist, *Úcta ke světlu*, Vyd. Nakl. PASEKA, ISBN 8071852686
- [6] James Monaco: *Jak číst film*, Albatros, Praha 2000
- [7] Marie Černá: *Dějiny výtvarného umění*, Idea Servis, Praha 1999
- [8] Dénes Halló: *Píruka filmae amatéra*, Praha 1982
- [9] Aristoteles, *Poetika*, Vyd. Nakl. Oikoymenh, EAN: 9788072981311
- [10] EASTMAN KODAK COMPANY, *Student filmmaker's handbook*, 1991

ČASOPISY

American cinematographer, ročník 2005

INTERNET

citaty.net, 1.1.2011

JINÉ ZDROJE

Přednášky doc. Mgr. Juraje Fandliho a Mgr. Laco Krause

Dlouhodobé pozorování světelných nálad

Praxe ve filmovém oboru

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Low loader	speciální vůz určený pro natáčení jízdy v autě
Vyd.	vydalo
Nak.	nakladatelství
kontra	protisvětlo
frame	jedno políčko filmu

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Vitraje, pohled z vnitřku kostela

Obrázek 2: Claude Monet, olejomalba s názvem Východ Slunce

Obrázek 3: 1 frame z filmu bratří Lumiérových s názvem Příjezd vlaku

Obrázek 4: 1 frame z filmu Matka, režie Vsevolod Pudovkin, kamera Anatolie Golovni

Obrázek 5: Fotografie z natáčení filmu Bobule – světelná konstrukce nutná při náhlé změně počasí. Režie Tomáš Bařina, kamera Martin Preise, 2 kamera: Alan Soural

Obrázek 6: Zasvícená scéna z natáčení filmu Priestor Variant, režie Lubica Sopková, kamera Alan Soural.

Obrázek 7: 1 frame z filmu Priestor Variant, režie Lubica Sopková, kamera Alan Soural

Obrázek 8: 1 frame z filmu Rembrantova Noční hlídka, režie Peter Greenaway

Obrázek 9: 1 frame z filmu Dívka s perlou, režie Peter Webber

Obrázek 10: 1 frame z filmu Boxer, režie Jonáš Vacek, kamera Alan Soural

Obrázek 11: 1 frame z filmu Priestor Variant, režie Lubica Sopková, kamera Alan Soural

Obrázek 12: zasvícená scéna z filmu Bobule – režie Tomáš Bařina, kamera: Martin Preise, 2 kamera: Alan Soural

Obrázek 13: 1 frame z filmu Pianistka, režie Michael Haneke

Obrázek 14: 1 frame z filmu Muž který nebyl, režie Joel Coen, Ethan Coen

Obrázek 15: z natáčení klipu Dududuu v animačním ateliéru

Obrázek 16: 1 frame z klipu Dududuu, režie Tomáš Háček, kamera Alan Soural

Obrázek 17: 1 frame z klipu Dududuu, režie Tomáš Háček, kamera Alan Soural

Obrázek 18: 1 frame z klipu Dududuu, režie Tomáš Háček, kombinovaná část

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: CD-ROM - teoretická bakalářská práce v elektronické podobě

