

# **Spolupráce autorské dvojice Robert Eggers & Jarin Blaschke se zaměřením na obrazovou dramaturgii**

BcA. Adam Roul

---

Diplomová práce  
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Adam Roul  
Osobní číslo: K21260  
Studijní program: N0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby  
Specializace: Kamera  
Forma studia: Prezenční  
Téma práce: 1. Teoretická část: Spolupráce autorské dvojice Robert Eggers & Jarin Blaschke se zaměřením na obrazovou dramaturgii  
2. Praktická část: Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním). viz Zásady pro vypracování

---

## Zásady pro vypracování

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

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

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

### 2. Praktická část:

1) Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 2) Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním). Předložit veškeré materiály, které sloužily pro vývoj a přípravu absolventského projektu (např. fotografie z obhlídek, kamerové zkoušky, technický scénář, explikace apod.) a doplnit je rozbohem, resp. úvahou – srovnáním, jak by autor – kameraman postupoval při vytvoření díla, pokud by se projekt snímal černobíle nebo barevně. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

- a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).
- b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).
- c) Anotace (var. 1, 2, 3).
- d) Technický scénář (var. 1).
- e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV. Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

### Uložení na NAS:

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

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály části a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.
3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam doporučené literatury:

*Motion Picture Camera Equipment*. London: RANK PRECISION INDUSTRIES, 1960.

SINGH, Greg. *Feeling Film: Affect and Authenticity in Popular Cinema*. Londýn: Routledge, 2014. ISBN 9780415496360.

Šmok, Ján: *Úvod do teorie sdělování II*. 1. vyd. Praha: SPN, 1967, 54 s.

The Lighthouse Cinematographer Jarin Blaschke on Capturing Madness. *Motion Picture Association* [online]. Motion Picture Association, 2019 [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.motionpictures.org/2019/10/the-lighthouse-cinematographer-jarin-blaschke-on-capturing-madness/>

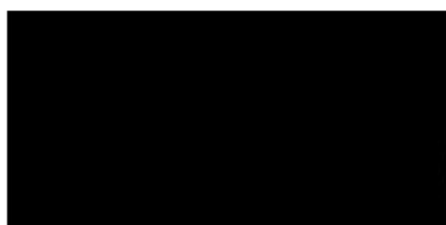
The Northman. *ASCMAG* [online]. ASCMAG, 2022 [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/the-northman>

Vedoucí teoretické části: **MgA. Martin Štěpánek**  
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **MgA. Martin Štěpánek**  
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2023**

Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2024**



**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan



**MgA. Irena Kocí, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

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

### Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: ..... 16. 5. 2024 .....

Jméno a příjmení studenta: ..... Adam Roul .....



.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Tato diplomová práce pojednává o tvorbě režiséra Roberta Eggerse a kameramana Jarina Blaschkeho. Práce se zaměřuje především na jejich přístup k obrazové dramaturgii. Od tvorby prvotní koncepce vyprávění, přes definici obrazového stylu až po hledání a vytváření technických přístupů, které dvojice, zejména pak tedy převážně Jarin Blaschke využívá k navození autenticity obrazu. Tyto technické přístupy slouží jednak k navození autenticity filmového díla, jednak zesilují emocionální účinek příběhu na diváka. Na základě teoretického ukotvení jsou tyto přístupy popsány a analyzovány na filmech Čarodějnice, Maják a Severan.

Klíčová slova: Robert Eggers, Jarin Blaschke, Čarodějnice, Maják, Severan, autenticita, realismus

## **ABSTRACT**

This master's thesis deals with the work of director Robert Eggers and cinematographer Jarin Blaschke, focusing primarily on their approach to visual dramaturgy. It explores their process from crafting the initial narrative concept, defining visual style, to the exploration and creation of technical approaches, predominantly utilized by Jarin Blaschke, aimed at establishing authenticity in the imagery. These technical approaches serve not only to evoke authenticity in the film work but also enhance the emotional impact of the story on the viewer. Based on theoretical grounding, these approaches are described and analyzed in the films "The Witch," "The Lighthouse," and "The Northman."

Keywords: Robert Eggers, Jarin Blaschke, The Witch, The Lighthouse, The Northman, authenticity, realism

Díky všem lidem dobré vůle, co činí svět hezčím místem. Díky Míše, že mi pořád trpí moje móresy.  
A díky MgA. Martinu Štěpánkovi za vedení této práce.

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



# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>11</b>
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>12</b>
<b>1. REŽISÉR A KAMERAMAN</b> .....	<b>13</b>
1.1 SPOLUPRÁCE REŽISÉRA A KAMERAMANA.....	13
1.2 REALISMUS VS STYLIZACE.....	15
1.2.1 AUTENTICITA.....	16
<b>2. AUTORSKÉ DUO</b> .....	<b>18</b>
2.1 ROBERT EGGERS.....	19
2.2 JARIN BLASCHKE.....	21
2.1.1 BLASCHKEHO KAMERAMANSKÝ STYL.....	22
2.3 ZAČÁTKY SPOLUPRÁCE.....	24
2.4 KRÁTKOMETRÁŽNÍ SNÍMKY.....	25
2.4.1 HANS AND GRETEL.....	25
2.4.2 THE TELL-TALE HEART.....	26
2.4.3 BROTHERS.....	27
<b>3. CELOVEČERNÍ FILMY</b> .....	<b>29</b>
3.1 ČARODĚJNICE.....	29
3.1.1 PREPRODUKCE.....	29
STAVBA DEKORACE.....	31
3.1.2 STORYBOARD.....	32
3.1.3 TECHNOLOGICKÉ NÁLEŽITOSTI NATÁČENÍ.....	32
POMĚR STRAN.....	32
FORMÁT.....	33
OBJEKTIVY.....	34
SVÍCENÍ.....	35
EXPOZICE.....	37
3.1.5 OBRAZOVÁ DRAMATURGIE PŘÍBĚHU.....	38
3.2 MAJÁK.....	39
3.2.1 PREPRODUKCE.....	40
3.2.2 STORYBOARD.....	42
3.2.3 TECHNOLOGICKÉ NÁLEŽITOSTI NATÁČENÍ.....	45
FORMÁT.....	45
POMĚR STRAN.....	45
FILMOVÁ SUROVINA.....	46
ORTOCHROMATICKÝ FILTR.....	48
COLOR GRADING.....	51
OBJEKTIVY.....	51
SVÍCENÍ.....	53

3.2.4 OBRAZOVÁ DRAMATURGIE PŘÍBĚHU.....	55
3.3 SEVEŘAN.....	56
3.3.1 EGGERSOVA PŘÍPRAVA.....	55
3.3.2 STORYBOARD.....	58
3.3.4 FORMÁT.....	60
POMĚR STRAN.....	60
FORMÁT ZÁZNAMU.....	61
OBJEKTIVY.....	62
SVÍCENÍ.....	62
3.3.5 OBRAZOVÁ DRAMATURGIE PŘÍBĚHU.....	65
<b>II. ANALYTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>67</b>
<b>4. ANALÝZA FILMŮ.....</b>	<b>68</b>
4.1 ČARODĚJNICE.....	68
4.1.1 BAREVNÁ PALETA A TONALITA FILMU.....	68
4.1.2 KOMPOZICE A ZPŮSOB SNÍMÁNÍ.....	70
4.1.3 SVÍCENÍ.....	73
4.1.4 ANALÝZA VYBRANÉ SCÉNY.....	77
4.2 MAJÁK.....	79
4.2.1 TONALITA.....	79
4.2.2 KOMPOZICE A ZPŮSOB SNÍMÁNÍ.....	81
4.2.3 SVÍCENÍ.....	84
4.2.4 ANALÝZA VYBRANÉ SCÉNY.....	85
4.3 SEVEŘAN.....	88
4.3.1 TONALITA.....	88
4.3.2 KOMPOZICE A ZPŮSOB SNÍMÁNÍ.....	91
4.3.3 SVÍCENÍ.....	93
4.3.4 ANALÝZA VYBRANÉ SCÉNY.....	95
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>98</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>100</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>104</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>105</b>
<b>SEZNAM TABULEK.....</b>	<b>108</b>

## Úvod

Tato práce si klade za cíl zdokumentovat a popsat spolupráci režiséra Roberta Eggerse a kameramana Jarina Blaschkeho. Na začátku práce ukotvím několik teoretických principů a konstruktů, zejména se pokusím definovat vztah režisér-kameraman a jakými směry se může jejich spolupráce ubírat. Dále se budu věnovat problematice realismu a stylizace, jak který přístup ovlivňuje obrazové vyznění filmu a jak na toto stylistické pojetí má vliv aspekt autenticity.

V následující části se budu věnovat samotné spolupráci dvojice, jejím počátkům a které mezníky ji ovlivnily. Zmíním kameramanský styl Jarina Blaschkeho, jak přemýšlí nad natáčením, a jaké inspirativní zdroje pro svou práci využívá Robert Eggers. Kapitoly věnované konkrétním celovečerním snímkům a to - Čarodějnice, Maják a Seveřan, pak slouží jako průsečík jejich individuálních přístupů (které však nesou velmi společné rysy) vedoucí ke vzniku filmového díla. Tyto kapitoly se pokusí zodpovědět to, jakým způsobem tvůrci vnímají výchozí látku, jak k ní přistupují, nahlíží a co je z hlediska obrazu ovlivňuje.

V analytické části poté na základě dříve určených technologických a dramaturgických postupů ve vztahu k obrazu zanalyzuji důvody proč byly použity dané výrazové prostředky, jak korespondují s dramaturgickou linkou díla a jakým způsobem působí na vnímání diváka. Tato analýza bude filmy nahlížet z komplexního uceleného pohledu. Analýza vybrané scény pak blíže přiblíží specifické technické prostředky a tvůrčí přemýšlení nad vizuálním zpracováním oné konkrétní scény.

Práce je doplněna o výroky, myšlenky a názory jak Roberta Eggerse, tak Jarina Blaschkeho. Přináší tak pohled na jejich vnímání světa, přístupu k obrazu, filmovému řemeslu a sobě samým.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1. REŽISÉR A KAMERAMAN

Tvůrčí tandem, který filmu dává obrazový styl a atmosféru. To je spolupráce režisér – kameraman, podoba této spolupráce však může být velmi různorodá. Problematikou tohoto vztahu je, že ačkoliv každý, kdo se na natáčení pohybuje ví, jak vypadá a funguje hierarchie štábu, tak teoretické báze, které by popisovali a definovali tuto spolupráci téměř neexistují. Na následujících řádcích se tedy převážně na konkrétních případech pokusím vymezit vztah režisér – kameraman. A to proto, abych mohl určit jaký vztah režisér – kameraman má dvojice Eggers - Blaschke.

### 1.1 Spolupráce režiséra a kameramana

Je třeba si uvědomit, že film je dílem mnoha složek štábu a vizuální stránku netvoří jenom režisér a kameraman, nýbrž všichni od osvětlovačů, kostýmů, masek, výpravy, rekvizit až po mnoho, mnoho dalších. To vše jsou členové štábu, kteří tvoří samostatně malý kousek skládačky, ale významně přispívají k celkovému výrazu snímku. Tradiční rozdělení rolí by se dalo uchopit zhruba tak, že náplní režiséra je přetvořit scénář do filmové podoby a vtisknout filmu jednoznačnou tvář. Režiséři určují výraz filmu, mají na starost výběr hereců a jejich režii, dohlíží na postprodukcii, rozhodují o klíčových prvcích ve vyprávění a mnoho dalšího. Oproti tomu kameraman volí technické vybavení (v souladu s potřebou filmu a požadavky režiséra), pomáhá rozzáběrovat scény a spoluurčuje jakým stylem je snímat, vytváří světelnou a obrazovou atmosféru. Také měl by být schopný přenést režisérovu vizi na filmový pás nebo digitální záznam. Tyto úkoly mezi režisérem a kameramanem však nejsou pevně rozděleny a navzájem se mohou prolínat či proměňovat. „*Režisér je samozřejmě nejdůležitějším spolupracovníkem kameramana. Ve spojení se scénářem by měl být naším primárním zdrojem inspirace.*”<sup>1</sup> - Wally Pfister, A.S.C

Spolupráci režisér – kameraman si lze představit jako pomyslnou škálu, kdy na jednom konci stojí režisér, který nejen, že vypráví příběh, ale zároveň také striktně dohlíží i na tvorbu obrazové stránky. Zřejmě jedním z nejradikálnějších takovýchto režisérů byl Stanley Kubrick, který začínal svou kariéru jako fotograf, a díky těmto získaným znalostem měl velmi jasnou představu o tom, jak chce danou scénu snímat. Nežřídko kdy, tak rozhodoval přímo o kamerovém pohybu, použitém objektivu a světelné atmosféře (příčemž kameraman zastupoval spíše pozici švenkra a technologického poradce ohledně svícení). K filmu *Zabíjení* (1956) se váže příběh, kdy se

---

<sup>1</sup>WOOD, JENNIFER WOOD. Cinematography Serves the Story. In: *MovieMaker* [online]. 2007 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.moviemaker.com/cinematography-serves-the-story-2717/>

kameraman Lucien Ballard rozhodl změnit ohnisko pro snímání scény bez Kubrickova vědomí, tomu se to však nelíbilo a nastala mezi nima hádka. „Kubrick chtěl záběr natočit na 25mm objektiv a přizpůsobil tomu vše na scéně. Když se vrátil na plac, všiml si, že kamera stojí jinde a Ballard používá 50mm objektiv. Bylo jasné, že si myslí, že Kubrick netuší, která bije. Kubrick ho vzal stranou a řekl mu, ať to udělá po jeho, nebo ať si sbalí tašku a vypadne.”<sup>2</sup>

Na stejný konec spektra můžeme pravděpodobně umístit i čínského režiséra Zhang Yimou, jehož dva filmy žánru Wuxia a to Hrdina (2002, kameraman Christopher Doyle) a Klan létajících dyk (2004, kameraman Xiaoding Zhao) byly natočeny jiným kameramanem, přesto jsou však vizuálně velmi podobné. Sdílejí podobný přístup k barevné paletě, měkkému světlu, záběrování i použité technice. Dá se tak předpokládat, že Zhang Yimou má značnou kontrolu nad vizuálním stylem filmu, což ostatně není překvapivé, vzhledem k tomu, že svou kariéru začínal jako kameraman. Jeho kameraman Zaho Xiaoding, s kterým natočili již více jak desítku filmů o něm řekl „Zhang je víc než spolupracovník; považuji ho za mentora. Absolvoval Pekingskou filmovou akademii asi sedm let před mnou a je o 12 let starší, navíc začínal jako kameraman, takže máme společný jazyk, i když jsme si museli osvojit vzájemný přístup a měli jsme hodně neshod na začátku.”<sup>3</sup> Typickým příkladem dalšího režiséra, který má konzistentní vizuální styl napříč hranými i animovanými filmy je Wes Anderson.

Režiséři jako Alfonso Cuarón, Michael Bay, Steven Sonnenberg jsou pak zástupci režisérů, kteří si mnohdy (ne však vždy), kameru švenkují sami, případně stojí za kompletním obrazovým stylem filmu.

Druhým extrémním koncem spektra je pak režisér, který se zajímá pouze o příběh a veškerou obrazovou dramaturgii přenechává kameramanovi. To je ale úplný extrém, a zřejmě žádný tak úplně vyhraněný režisér, jenž by neměl žádnou představu o vizuálním ztvárnění díla neexistuje. Naprostá většina režisérů má alespoň minimální představu jakou atmosféru, vyznění nebo tón má jejich film mít a to vše potom ovlivňuje způsob obrazového vyprávění.

Režisér, který nemá vyhraněný vizuální styl, jeho filmy jsou velmi proměnlivé a podepisuje se na nich rukopis kameramanů, s kterými spolupracoval a jehož můžeme zařadit na druhou část spektra

---

<sup>2</sup> Stanley Kubrick: Život v obrazech [Stanley Kubrick: A Life in Pictures]. Režie Jan HARLAN. USA, 2001.

<sup>3</sup> HEMPHILL, Jim. *Dual Nature: Shadow*. Online. The American Cinematographer. 2020. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/dual-nature-shadow>. [cit. 2024-03-26].

je Martin Scorsese. Ve svých filmech využíval od 35mm černobílého filmu, přes digitální záznam až po trojrozměrné zachycení objektů. Jeho filmy jsou napříč jeho kariérou velmi různorodé, spolupracoval s mnohými kameramany a dá se předpokládat, že oni do značné míry vystavěli vizuál Scorseseho filmů.

Mezi těmito dvěma extrémy pak leží střední cesta, tedy největší forma spolupráce. Režisér i kameraman spolupracují na obrazové stránce díla, navzájem se doplňují a inspirují. I tato forma spolupráce může mít vícero podob. Nicméně klasickým přístupem je, že režisér má představu o díle, o jeho celkovém vizuálním tónu a spolu s kameramanem hledají cestu, jak tohoto tónu dosáhnout, na základě konsensu volí kamerový pohyb, rámování, rakurs, výběr objektivů, světelnou atmosféru. Samozřejmě tento přístup není skálopevná mantra a spolupráce jednotlivých režisérů a kameramanů je proměnlivá, fluidní a dynamická a vždy záleží na dané dvojici, díle a spousty dalších proměnlivých faktorů.

## 1.2 Realismus vs Stylizace

Toto téma jsem již nastínil a více rozvedl ve své bakalářské práci Kamera v minisérii HBO Černobyl (2021), proto se zde tématu budu věnovat pouze v krátkosti a větší vhled do problematiky lze nalézt ve zmíněné bakalářské práci.

Stejně jako u spolupráce režisér – kameraman i zde existuje pomyslná škála složená ze dvou extrémů. Na jedné straně absolutní snaha o autenticitu, na straně druhé výrazná stylizace. Naprostá většina filmových snímků leží někde na pomezí mezi těmito dvěma extrémy, je totiž velmi těžké být součástí jen jednoho pólu spektra. Ze své samotné podstaty film nikdy nemůže být zcela stoprocentně autentický (vždy má nějaké subjektivní zabarvení a ne zcela odpovídá realitě) a stejně tak ani nikdy nemůže být zcela stylizovaný, vždy se v něm budou objevovat nějaké prvky autenticity.

V rámci preprodukčních příprav filmu, dříve či později vyvstane otázka, jakým směrem, v našem případě vizuálním, se film bude ubírat. Tvůrci se mohou rozhodnout natočit ho co nejvěrohodněji, s využitím dobových kostýmu, lokací, slangu, snahou napodobit přirozený charakter světla či se mohou vydat cestou stylizace, vytvářet nové příběhy, světy, mizanscénu, lokace, které v reálném životě neexistují apod.

Dva směry, které lze v rámci stylizace nebo autenticity filmu zmínit je realismus a formalismus. Realismus film uchopuje jako médium, kdy kamera snímá přesně takovou předkamerovou realitu, která se před ní nachází. Technické náležitosti vnímá jako důležité pro vznik filmu z technologického, nikoliv výtvarného hlediska. „*Kamera by měla umožnit obsahu, aby mluvil sám za sebe a zapůsobil na diváky.*”<sup>4</sup> Dalo by se tak říci, že poměrně věrným realismem ve filmu jsou například observační dokumenty, ale nutno poznamenat, že ani žádný dokument není stoprocentně objektivní, neb zvolenou kompozicí kameraman a režisér určuje výsek reality, kterou divákovi předkládá, přičemž už tato samotná kompozice v sobě nese výběr subjektivního charakteru ovlivněný pomocí vizuálních a sociálních preferencí tvůrce.

Formalismus, zastupuje stylizovaný přístup, vnímá film jako médium s potenciálem expresivního vyjádření. Veškeré použité filmové techniky mají přímo zásadní vliv na vyznění filmu. Tedy, použití technologických postupů dle formalismu ovlivňuje to, jak samotný film pak (nejen) vizuálně působí.

Většina filmů se tedy pohybuje někde na pomezí tohoto spektra, například dobový film se může snažit být až surově autentický, vždy ale budou existovat oblasti, v rámci kterých zcela autentický nebude. Zároveň, ale dobový film může být stylizovaný, jako určující rámec mu může sloužit dané období, ale mohou se v něm vyskytovat prvky oproti realitě upravené či zcela vymyšlené, za příklad stylizovaného dobového filmu lze považovat například snímek *Králíček Jojo* (2019) jehož režisérem je Taika Waititi.

### 1.2.1 Autenticita

V rámci realismu a celkově realistického přístupu k filmu existuje ještě jedna kategorie, která určuje do jaké míry je film uvěřitelný a realistický a tou je autenticita.

Podle Oxfordského studijního slovníku je autenticita úroveň kvality obsahu být opravdovým a pravým. To potvrzuje i Ottův slovník naučný, který říká, že autentický, znamená „*hodnověrný, spolehlivý, pravý, původní.*”<sup>5</sup> Autentický tak může nabývat dvou významů, býti pravým -

---

<sup>4</sup> ROUL, Adam. *Kamera v minisérii HBO Černobyl*. Zlín, 2021. Bakalářská. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.

<sup>5</sup> Ottův slovník naučný: *ilustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*. V Praze: J. Otto, 1909.



originálním (například ve smyslu dokumentu) a býti opravdovým, věrným ve smyslu zrcadlícím realitu.

Jako autenticitu ve filmu vnímáme vztah mezi realitou a obsahem filmu, kdy míru autenticity určuje to, do jaké míry film zrcadlí opravdový svět. To zahrnuje od příběhu (může být smyšlený a zdramatizovaný, ale měl by být uvěřitelný a mít reálné základy), přes výpravu (kostýmy, rekvizity), mizanscénu, technologické aspekty (způsob snímání) až po herecké výkony a další náležitosti. Pokud se dá umění považovat za výsledek konstrukčního procesu, pak ony prostředky použité k vytvoření díla přispívají k jeho pravdivosti a přesnosti.

Zda divák přistoupí na tvůrčí záměr a bude vnímat film jako autentický nebo ne, závisí na mnohem více prvcích než jen to, jaké prostředky tvůrci použijí. Mimo jiné na tom do jaké míry divák má či nemá osobní zkušenost z daného období, geografickou lokaci nebo zobrazovanou situaci, ale také na tom nakolik je schopný a ochotný číst a vnímat interkontextuální významy. V Evropě a Severní Americe jsou znatelné tendence publika po jeho touze po bezprostřednosti, originalitě, autenticitě a pravdivosti. „*Chceme být vtaženi do filmu a identifikovat se s hlavními postavami, chceme být dojati tím, co vidíme, a chceme věřit vyprávěnému příběhu.*“<sup>6</sup> Proto je snaha tvůrců dosáhnout toho, aby divák uvěřil a přijal, že to co na plátně vidí je autentické nebo alespoň autentické do té míry, do jaké jen může být. Autenticita ve filmu tak není nijak měřitelná, jde především o proces na základě zobrazených reálií přesvědčit diváky, aby uvěřili tomu, co sledují.<sup>7</sup>

Autenticitu můžeme vnímat jako soubor procesů, které tvůrci vytváří, aby výsledný film, co nejlépe zrcadlil realitu a aby umožnil divákovi uvěřit vyprávěnému příběhu. Právě snaha o autenticitu je jedním z hlavních charakterických rysů Roberta Eggerse a Jarina Blaschkeho.

---

<sup>6</sup> BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, c1999. ISBN 978-0262522793.

<sup>7</sup> SKARE, Roswitha. *Authenticity – An Important Property for Artistic Documents?* [online]. University of Akron Press Managed, 2015, 11 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.35492/docam/2/1/8>

## 2. AUTORSKÉ DUO

Režisér Robert Eggers a kameraman Jarin Blaschke tvoří z hlediska filmové tvorby zajímavé, leč stále ne zcela etablované filmové duo v povědomí širší veřejnosti. Jejich celovečerní filmy, spolu s krátkometrážní tvorbou, jednak ukazují na silné autorské tendence Eggerse, snoubící schopnost vyprávět pomocí znepokojivých podmanivých a atmosférických příběhů, jednak na řemeslně a umělecky podmanivý vizuální styl Blaschkeho. Blaschke je dvorním Eggersovým kameramanem a natočil pět z doposud šesti vzniklých Eggersových filmů. Dle mého názoru, se jedná o skvělý případ autorské spolupráce, kdy kooperace dvou hlavních složek štábů vyústí v unikátní a poutavé dílo, nejen po stránce příběhové, ale i obrazové. Zjistit do jaké míry se navzájem tito tvůrci ovlivňují a jak moc jejich spolupráce ovlivňuje vzniknuvší výsledek je jedním z cílů této práce. Vzestup, směřování a vývoj tohoto autorského tandemu lze pozorovat na zhruba patnáctileté spolupráci, která je unikátní ukázkou postupného růstu od malých projektů až po celosvětově uznávanou tvorbu. Konkrétně od krátkých filmu *The Tell-Tale Heart* (2008), *Brothers* (2015)<sup>8</sup>, přes nízkorozpočtovou alternativní-nezávislou produkci filmu *Čarodějnice* (2015), následovanou silně stylizovaným uměleckým počinem *Maják* (2019), až po vysokorozpočtový snímek *Seveřan* (2022), s připravovanou předělávkou kultovního horroru Friedricha Murnaua *Upír Nosferatu* (1922) s příznačným názvem *Nosferatu* (2024). Původní Murnauova adaptace patří mezi filmy, které Eggerse nejvíce ovlivnily spolu s Hitchcockovým *Psychem* (1960) nebo *Osvícením* (1980) Stanleyho Kubricka, přičemž o znovunatočení *Nosferatu* usiluje již několik let. Spojujícím prvkem všech jeho filmů je jejich zasazení do historického období, Eggers se nevěnuje současným tématům, je fascinován Grimmskou pohádkovostí, folklorem, mysterióznem a tajemnem. „*Žádné moderní téma ke mně nepromlouvá. Každodenní život mi připadá prostě nudný.*”<sup>9</sup> Tato fascinace pak do velké míry určuje obrazovou stylizovanost a celkový kamerově dramaturgický přístup k obrazu, který Blaschke v rámci Eggersových filmů uplatňuje. Specifickým kamerovým přístupům z hlediska technologie a příběhotvorného významu se budu věnovat v dalších kapitolách.

---

<sup>8</sup> Tyto krátkometrážní snímky neprošly českou kinodistribucí, ani nebyly nijak jinak oficiálně uvedeny a nemají tak český distribuční název.

<sup>9</sup> WESTON, Hillary. *Into the Woods: An Interview with The Witch's Robert Eggers*. In: *Criterion*[online]. 2016 [cit. 2023-01-27].

Dostupné z: <https://www.criterion.com/current/posts/3912-into-the-woods-an-interview-with-the-witch-s-robert-eggers>



Obr. 1 - Robert Eggers (v popředí) a Jarin Blaschke při natáčení filmu Čarodějnice

## 2.1 Robert Eggers

Robert Eggers (1983) je americký filmový režisér, narozený ve státě New Hampshire. V dětství chtěl být malířem, muzikantem nebo režisérem. Touhou stát se definitivně režisérem v něm probudil dokument o natáčení Hvězdných Válků George Lucase - *From Star Wars To Jedi: The Making Of A Saga* (1983). Vyrůstal v Nové Anglii, což značně ovlivnilo jeho pozdější příběhové zaměření. Jako dítě ho zajímaly zchátralé koloniální farmy a čarodějnice - v podobě dětského folkloru, do kterého byl zapálený. I v současnosti jsou jeho největším zájmem pohádky, folklorní příběhy, mytologie a náboženské vyprávění. „*Přitahuje mě tma, duchovní příběhy, pohádky, náboženství, mýty, okultismus... Vždycky se mi to líbilo. Při vyprávění příběhu potřebujete napětí, aby příběh žil. S mýtem přichází extrémní drama a s hororem/napětím přichází extrémní úzkost.*”<sup>10</sup> Ovlivnili ho také ilustrátoři jako Arthur Rackham, který ilustroval příběhy Edgara Allana Poea nebo Pohádky bratří Grimmů, dále pak Edmund Dulac a Howard Pyle, spolu s režiséry Bergmannem, Kubrickem a Tarkovským.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> BROTHERS. *Le Cinéma Club* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.lecinemaclub.com/archives/brothers/>

<sup>11</sup> Robert Eggers. *Filmmaker magazine* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/people/robert-eggers/#.Y9PPIS3ypQJ>



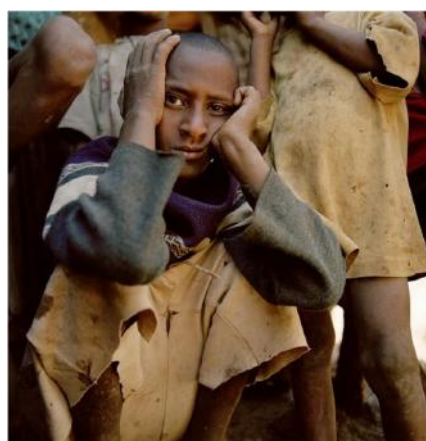
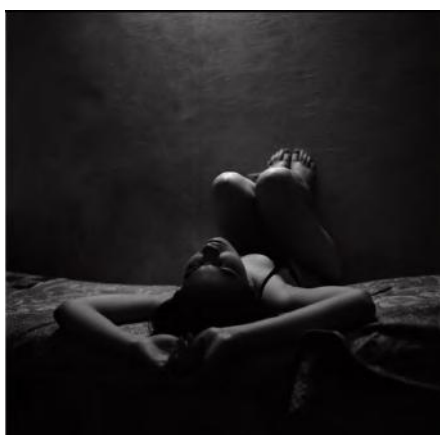
Obr. 2 - *The Old Woman In the Woods* (1917) - Ilustrace Arthura Rackhama pro jednu z pohádek bratří Grimmů

V roce 2001 se přestěhoval do New Yorku, aby zde navštěvoval AMDA (The American Musical and Dramatic Academy), soukromou konzervatoř zaměřenou na scénická umění. Svou kariéru začínal jako výtvarník a režisér experimentálních i klasických divadelních inscenací. „*Vždy jsem navrhoval kulisy a kostýmy pro představení, která jsem režíroval. Jako mladý jsem nosil kostýmy do školy, dokud mě za to nezbili. Jednou jsem šel do školy na Den prezidentů za Abrahama Lincolna. Byl jsem zvláštní dítě.*”<sup>12</sup> Po přechodu do filmového průmyslu, se i nadále živil jako výtvarník u filmu, televize, tisku a tance. „*Uvědomil jsem si, že bych se mohl živit jako designér, když jsem se snažil rozjet svou režijní kariéru. Tak jsem pokračoval v psaní a pokračoval jsem v žebrání, půjčování a přelévání peněz, abych mohl režírovat, kdy jen to šlo. Mezitím jsem navrhoval pro divadlo, tanec, film, televizi, reklamy, dělal jsem kulisáka, rekvizitáře styl i kulisy pro módní focení.*” V rámci své režijní kariery natočil několik krátkých filmů, které vyvrcholily v roce 2015 scénaristicko režijním debutem *Čarodějnice*, za který získal Directing Award na Sundance festivalu. Film získal mnoho ocenění i na jiných mezinárodních festivalech a otevřel Eggersovi cestu k velkému filmu. Jeho film *Maják* (2019) získal cenu FIPRESCI na festivalu v Cannes. Ve svých filmech rád pracuje se stejnými herci například s Williamem Dafoe, Kate Dickie, Ralph Inesonem nebo Anyou Talyor - Joy.

<sup>12</sup> BLOOM, Jessica. Designer-Turned-Director Robert Eggers Discusses His Horror Film ‘The Witch’. *Format* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.format.com/magazine/features/design/the-witch-robert-eggers-movie-interview>

## 2.2 Jarin Blaschke

Jarin Blaschke (1978) je americký kameraman narozen ve státě Kalifornie. Vystudoval Školu Vizuálních Umění v New Yorku<sup>13</sup>, kterou absolvoval v roce 2000. Lásku k fotografování v něm probudila jeho matka, která mu k desátým narozeninám věnovala jeho první kompaktní fotoaparát. Ostatně do dnešních dnů fotí Blaschke převážně na film, konkrétně na středofilm, sám si filmy vyvolává a je fascinován průkopníky fotografie. „*Fotografii se věnuji 25 let, z velké části černobíle, vše zpracovávám a zvětšuji sám. Začal jsem s 35mm, ale teprve až když jsem přešel na čtvercový formát začal jsem konečně dělat dobré fotky. Čtverec mi přijde jako velmi efektní portrétní formát.*”<sup>14</sup>



Obr. 3 - Fotografie Jarina Blaschkeho.

<sup>13</sup> New York School of Visual Arts

<sup>14</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

Na střední škole navštěvoval fotografické lekce a sám říká, že jeho tehdejší fotografie nebyly příliš kvalitní, ale již v té době věděl, že se jedná o směr, kterým se chce ubírat i v budoucnu. V šestnácti letech se rozhodl odejít do New Yorku, aby zde absolvoval výše zmíněnou školu Vizuálních Umění v oboru kamera. Po absolvování ale nepřišla zářná kariéra a Blaschkeho snaha se prosadit byla konfrontována s realitou filmového průmyslu. „*Když jsem vyšel jsem ze školy, došlo mi, že nevím kudy kam... Nikoho jsem v oboru neznal. Měl jsem tři krátké filmy do portfolia, které jsem nahrál na VHS kazetu.*”<sup>15</sup> Začal pozvolna spolupracovat s lidmi z Columbia University of New York, s kterými natočil několik krátkých filmů. Po čase se tyto krátké filmy začaly dostávat na filmové festivaly, zejména na Sundance. Konkrétně v roce 2007 měl Blaschke na Sundance tři filmy Bomb (2007), The Dawn Chorus (2006) a Bitch (2007).

Blaschke díky tomu získal možnost pracovat na svém prvním celovečerním filmu. Musel se však znovu přizpůsobovat, změnit přístup k natáčení, krátké filmy které natočil měly rozpočet kolem čtvrt milionu dolarů, teď měl ale natočit celovečerní film s podobným rozpočtem (čtyři sta tisíc dolarů). „*Dostal jsem se od natáčení tří stránek denně u krátkých filmů s rozpočtem sedmdesát až dvěstěpadesát tisíc dolarů k natáčení pěti stran denně u celovečerních filmů s rozpočtem sto až osm set tisíc dolarů.*”<sup>16</sup>

### 2.1.1 Blaschkeho kameramanský styl

Definovat kameramanský styl a přístup k práci Jarina Blaschkeho by bylo na samostatnou práci, proto se v několika odstavcích pokusím shrnout nejdůležitější aspekty, které ovlivňují jeho tvorbu a pohled, kterým na film nahlíží.

Pro Blaschkeho je důležitá autenticita a příběh, uvěřitelnost toho, co divákovi předkládá. Snaží se, aby film, který divák sleduje nebyl filmem, ale příběhem, kterého by se divák mohl sám účastnit. Ostatně z dramaturgicko - narativního hlediska je toto přístup, který preferuje a vyznává i Robert Eggers. Blaschke vždy preferuje film, před digitálním formátem a to zejména u dobových filmů. Jeho prvním celovečerním filmem byl snímek Calling It Quits (2008), který se odehrává v 70.

---

<sup>15</sup> TAPLEY, Kristopher. ‘The Witch’ Cinematographer Jarin Blaschke on the Film’s Natural-Light Gloom. *Variety* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/artisans/in-contention/the-witch-cinematographer-jarin-blaschke-natural-light-1201716424/>

<sup>16</sup> Interview with Cinematographer Jarin Blaschke. *DVD* [online]. 2018 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/artisans/in-contention/the-witch-cinematographer-jarin-blaschke-natural-light-1201716424/>

letech minulého století. Blaschke ho plánoval natáčet na 16mm film, ale kvůli finančním omezením byl nucen přistoupit na digitální formát, film tedy natáčel na Sony HDW-F900. Blaschke ostatně prohlásil - „*Osobně jsem nikdy moc nevěřil dobovým filmům točeným na digitální formát.*”<sup>17</sup> Autenticitu se snaží navodit také mizanscénou, objektivy a speciálními postupy, které jsou dále rozvedeny v příslušných kapitolách této práce. Kupříkladu krátký film *A million Eyes* (2019), který se zabývá láskou chlapce k fotografování plánoval Blaschke natočit na film (spojení film - film se zde přímo nabízí), přičemž snímek je komponovaný v poměru stran 3:2, tedy v poměru 35mm fotografického políčka filmu (36x24mm).

*Calling It Quits* byl snímek do značné míry postavený na dialozích, a tvůrci byly velmi volně inspirováni prací Woody Allena z přelomu sedmdesátých a osmdesátých let, zejména pak snímkem *Manhattan* (1979), který Blaschke často zmiňuje jako inspiraci pro tvůrčí činnost. Blaschke se rozhodl pro snímání většiny dialogových scén v jednom záběru, pomocí lehkého kamerového pohybu, případně pečlivě komponovaným širším záběrem. Tyto náležitosti zmiňují především proto, že se prolínají i do další práce Jarina Blaschkeho a jsou tak jedním z poznávacích prvků jeho práce.

Rád používá klasický režiséřský hledáček, neboť jeho styl je do značné míry vystavěný na kamerových jízdách, případně jeřábu. Velmi precizně tak dokáže nastavit začátek a konec záběru a vytvořit emoci a kompozici, kterou potřebuje. Ruční kameru využívá jen sporadicky, není jí příliš velkým příznivcem. „*Jsem nepříjemně specifický v umístění značek a kompozici, ale sám švenkuji jen pár velmi jednoduchých záběrů. Po umístění značek a kompozic nechávám kameru švenkovat švenkra.*”<sup>18</sup>

Blaschke je typ kameramana, který se uchyluje k naturalistickému svícení. Nevytváří nové světelné atmosféry, ale především replikuje to, co dobře zná, případně modifikuje dostupné přirozené světlo pro potřeby filmu. Sám podle svých slov doufá, že jeho naturalistický přístup ke svícení a filmům je důvod, proč si ho režiséři vybírají za kameramana.

---

<sup>17</sup>BLASCHKE, Jarin. "Calling It Quits" pre-prod. In: *Cinematography* [online]. 2007, 10. 4. 2007 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/22207-calling-it-quits-pre-prod/>

<sup>18</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

## 2.3 Začátky spolupráce

Začátky spolupráce dvojice Eggers - Blaschke jsou velmi přímočaré bez zbytečného romantismu okolo, duo se nepropojilo skrze již existující kontakty z průmyslu nebo přímo na natáčení, ale pomocí internetu. Eggers oslovil Blaschkeho koncem roku 2007, kdy připravoval natáčení svého druhého krátkometrážního snímku *The Tell-Tale Heart* na motivy povídky Edgara Allana Poeho. Blaschke byl na blíže nespécifikované webové stránce uveden jako kameraman, přičemž Eggerse zaujalo jeho východoevropsky znějící jméno a zajímalo ho, jakým stylem Blaschke točí a jak k látce přistupuje.

Blaschke byl zpočátku trochu nedůvěřivý, Eggersovi bylo teprve třiaadvacet let a Blaschke vnímal film nejprve jen jako Eggersovo filmařské cvičení. Po setkání byl ale překvapen znalostmi Eggerse nejen o díle E. A. Poea, ale o celé historické epoše a konkrétní představou Eggerse jak by měla vypadat mizanscéna a celý film. Od té doby jsou dobrými přáteli a spolutvůrci. *„Přečetl jsem si scénář, bylo to inteligentní a nebyl tam voiceover. Byla to ta nejméně klišé adaptace, jakou jsem si dokázal představit. Řekl jsem si, že se s ním setkám, okamžitě jsem zjistil, že je jako encyklopedie a že se hluboce zajímá o Poea’.*<sup>19</sup> Blaschke má vedle něho pocit, že jeho vlastní výstřednosti a vnímání světa není negativistickým prvkem v rámci tvorby filmu, naopak to celý proces spíše podporuje a splývá s ním. *„S Robem se cítím, že moje výstřednosti a posedlosti jsou přijímány, podporovány a dokonce vyžadovány. To je vzácná věc.*<sup>20</sup>

Oba dva spolu spolupracovali ale i mimo vztah režisér – kameraman, několikrát se potkali na natáčení, kde Eggers působil jako výtvarník. Po dvou natočených krátkých filmech a přípravě celovečerního snímku *Čarodějnice* jejich přátelství ještě zesílilo. Mluvili spolu o spoustě inspirativních uměleckých dílech, chodili na výstavy nebo se jen dlouze bavili o oblíbených autorech. Zpětně prohlašují, že reference, které tehdy sdíleli jen jako ukázkou záliby v tom či onom díle, se do dnešních dnů, byť mnohdy třeba nevědomky, promítají do jejich filmů. Blaschke jejich kreativní proces popsal jako *„Roky před Čarodějnicí jsem velmi dobře poznal jeho citlivost a měl jsem pocit, že jsme velmi synchronizováni a že naše zručnosti rostli ruku v ruce.*<sup>21</sup> Souznění v

19

Interview with Cinematographer Jarin Blaschke. *DVD* [online]. 2018 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/artisans/in-contention/the-witch-cinematographer-jarin-blaschke-natural-light-1201716424/>

<sup>20</sup> From a Rampaging Alexander Skarsgård to an Erupting Volcano: Shooting *The Northman*: A Q&A with cinematographer Jarin Blaschke. In: *Focus Features* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: [https://www.focusfeatures.com/article/interview\\_cinematographer\\_jarin-blaschke](https://www.focusfeatures.com/article/interview_cinematographer_jarin-blaschke)

<sup>21</sup> MULCAHEY, Matt. “We Needed the Fresh Urine of a Nanny Goat”: DP Jarin Blaschke on *The Witch*. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:



rámci jejich kolaborace dokazují nejen filmy, které točí, ale i Robert Eggers, která o Blaschkem říká „*Jarin je skutečný umělec, opravdu miluji a věřím jeho práci. Oba cítíme, že jediný způsob, jak můžete do filmu přenést publikum je, když každý snímek působí jako bychom popisovali osobní vzpomínku.*”<sup>22</sup>

## 2.4 Krátkometrážní snímky

Eggers natočil před svým celovečerním debutem tři krátkometrážní filmy, z toho dva s Jarinem Blaschkem. Tyto krátkometrážní filmy nevzbudily ve své době větší pozdvižení, je ale důležité, že v nich Eggers hledal a utvářel svůj režijní styl.

### 2.4.1 Hans and Gretel

Eggersův první krátký film, ještě bez přispění Blaschkeho. Jedná se o němý film, který je jakousi oslavou němé éry hororového žánru. Černobílá stylizace, efekt poškozeného filmu (byť nutno říci, že ne zcela kvalitně provedený) a zrn, podmanivá hudba, tím vším se Eggers odvolává na průkopníky horroru. V Hans and Gretel lze vyzorovat počátky jeho osobitého stylu, estetiku a způsob vyprávění, které pak rozvinul v dalších dílech.



Obr. 4 - Záběr z filmu Hans and Gretel (2006).

---

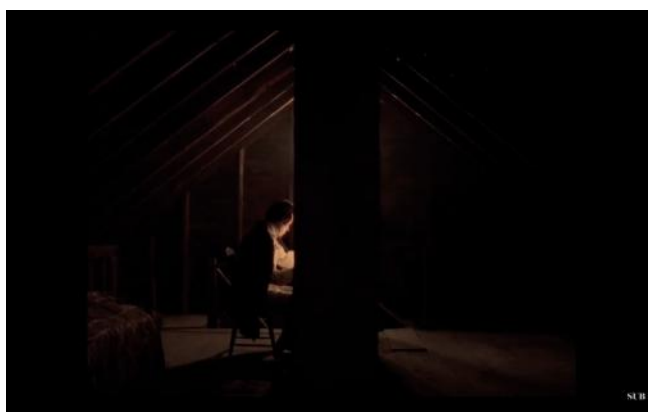
<https://filmmakermagazine.com/97561-we-needed-the-fresh-urine-of-a-nanny-goat-in-heat-dp-jarin-blaschke-on-the-witch/#.Y9PXRy3ypQJ>

<sup>22</sup>WESTON, Hillary. Into the Woods: An Interview with The Witch's Robert Eggers. In: *Criterion*[online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://www.criterion.com/current/posts/3912-into-the-woods-an-interview-with-the-witch-s-robert-eggers>

### 2.4.2 The Tell-Tale Heart

Druhý krátkometrážní snímek Eggerse a jeho první spolupráce s Blaschkem, ten v té době již za sebou měl zhruba deset krátkých snímků, z toho tři na Sundance. Jedná se o velmi přesně citovanou adaptaci povídky od E. A. Poea. Oproti prvnímu krátkému filmu Eggerse, jenž ještě nenatáčel Blaschke, Hans and Gretel (2006), který Eggers popisuje jako hrozný a nekoukatelný je s The Tell-Tale Heart poměrně spokojený. „*Je to nevyrovnaný film, ale můj první, na který jsem hrdý. Je to také moje první spolupráce s Jarinem Blaschkem a střihačkou Lousie Ford. Od té doby spolu spolupracujeme, takže je to pro nás všechny důležitý film.*”<sup>23</sup> Stejně jako v Hans and Gretel je atmosféra budována pomocí nepříjemných atmosférických zvuků a hudby, což je příznačné i u jeho dalších filmů. V rámci tohoto snímku, ještě není úplně ustanovený obrazový styl tak silně, jako u pozdějších filmů, přesto je film natočený do Eggersova oblíbeného poměru stran 1.33:1 a lze v něm vyzorovat některé kompoziční shody s pozdějšími díly. Někteří ho tématicky dokonce zařazují jako velmi volnou předlohu pro pozdější film Maják (2019).



Obr 5. - Záběr z filmu The Tell-Tale Heart (2008)



Obr. 6 - Záběr z filmu Maják (2019)

<sup>23</sup>KEMP, Sam. Watch Robert Eggers take on Edgar Allan Poe in his early short film 'The Tell-Tale Heart'. In: *FarOut Magazine* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/robert-eggers-early-short-film/>

### 2.4.3 Brothers

Druhou spoluprací dvojice Eggers – Blaschke je krátký film z roku 2015 s názvem Brothers. Jedenáctiminutový snímek pojednává o problematickém vztahu dvou bratrů a vznikl v podstatě z nutnosti. Eggers se čtyři roky neúspěšně snažil najít financování pro film Čarodějnice, přičemž jeho poslední počín The Tell-Tale Heart byl již několik let starý a velmi stylizovaný. Jednu z hlavních rolí ve filmu (stařec) hrála loutka a šlo o adaptaci klasické hororové povídky. Producenti mu navrhli, aby přišel s novou látkou, která by dokázala, že je schopen vybudovat napětí a natočit celovečerní film. Nedaleko místa, kde vyrůstal, stojí rozpadlá farma, obklopená lesy z borovic a jedlí, ideální místo pro film. Jediné, co Eggersovi scházelo byl příběh. „*Tou dobou jsem slyšel básníka Gregoryho Orra. Je jakýmsi severovýchodním Samem Shepardem a vyprávěl příběh o náhodném zabití svého mladšího bratra při lovu. Ta myšlenka ve mně zůstala. Použil jsem své vlastní vzpomínky z dětství na hraní v lese se svým nejlepším přítelem a bratry – a své vlastní noční můry o náhodném zabití mých bratrů – k vytvoření tohoto příběhu o Kainovi a Abelovi z poloviny století.*”<sup>24</sup>

Štáb byl velmi malý, herci pocházeli z blízkého okolí natáčení a celá produkční část zabrala tři dny. Kompletní výrobu filmu pak Eggers stihl za dva měsíce. Film je točený digitálně na Arri Alexu se Super Baltar objektivy.<sup>25</sup> Oproti Čarodějnici ho Eggers popisuje jako méně atmosférický, ale více klaustrofobický.

Eggers dokáže najít způsob jak ovlivnit a změnit ustálené archetypy v každém příběhu, který vypráví. Dokonce i v něčem tak běžném jako je spor mezi bratry, odehrávající se v polovině minulého století je určité množství fantasknosti a tajemna. „*Chtěl jsem, aby to byl v podstatě samostatný film, ale natáčel jsem ho za určitým účelem. Nakonec si myslím, že to pro mě bylo důležitější než pro potenciální investory. Cítil jsem jistotu, že po této zkušenosti dokážu natočit Čarodějnici.*“ V Brothers, a to i navzdory velmi zjednodušenému příběhu, Eggers rozvíjí svůj režijní styl do podoby, v jakém se pak objevil ve filmu Čarodějnice.

---

24

BROTHERS. *Le Cinéma Club* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.lecinemaclub.com/archives/brothers/>

<sup>25</sup>BLASCHKE, Jarin. The Lost History of Cooke Lenses. In: *Cinematography* [online]. 2020, 22. 6. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/77500-the-lost-history-of-cooke-lenses/#comment-529738>



Obr. 7 - Vlevo záběr z filmu *Brothers* (2015), vpravo z filmu *Čarodějnice* (2015)

Eggers využívá svůj oblíbený poměr stran 1.33:1. Téměř v každém záběru jsou dva bratři stlačeni dohromady Blaschkeho rámováním, přičemž díky proměnlivému postavení postav v záběru vyobrazuje Blaschke různé úrovně napětí. Bratry obklopují všudypřítomné stromy, které působí ohromně vysoce, skoro tak, jako by bratry chtěli spolknout. Dramaturgický odkaz na les, a tajemno stromů pak Eggers využil i při natáčení *Čarodějnice*, byť se u *Čarodějnice* uchýlil k jinému poměru stran. *Brothers* excelentně dokazují, jak je důležité při natáčení krátkých filmů experimentovat s formou a vyprávěním, hledat svůj autorský rukopis, který pak lze následně rozvíjet v rámci delších formátů.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>KEATING, Jack. 'Brothers' by Robert Eggers. In: *Above The Line Film* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.abovethelinefilm.co.uk/new-page-23>

### 3. CELOVEČERNÍ FILMY

#### 3.1 Čarodějnice

Čarodějnice (v originále VVITCH)<sup>27</sup> je prvním celovečerním filmem Roberta Eggerse z roku 2015, který získal cenu za režii z festivalu Sundance. Atmosférický, ponurý, podmanivý film, který přistupuje k žánru horroru s respektem a pokorou, zároveň ale využívá veškeré prostředky k tomu, aby divákovi způsobil husí kůži. Čarodějnice je film postavený na strachu z neznáma, tajemna, přesně tak, jak se lidé báli v době první poloviny 17. století, kdy se film odehrává. Snímek je založený na autenticitě od příběhu, přes výpravu až po přístup k světelné atmosféře, právě proto, aby divákovi umožnil ztotožnit se s postavami a zažít jejich vnitřní strach spolu s nimi.

##### 3.1.1 Preprodukce

Robert Eggers je obsesivní puntičkář a každý film, který tvoří podpoří rozsáhlým výzkumem a studiem dobových pramenů. Jeho filmy jsou surové, autentické. „*Vždy jsem miloval minulost, díky mým zkušenostem jako výtvarník jsem se naučil, jak vytvářet potřebné detaily i s malým rozpočtem.*“<sup>28</sup> Divák jednoduše věří tomu, co na plátně vidí, protože Eggers svou vizi podporuje uvěřitelností postav, přesnou historickou dobovostí od lokací, přes kostýmy až po věci jako je mluva, která v sobě nese nářečí a akcent dané doby. K autenticitě nepřistupuje jen kvůli tomu, aby film byl autentický, ale uvědomuje si, že se na autentičnost kromě divákova pocitu, váže i práce celého týmu, který tak lépe ví, co od něj režisér požaduje. V rámci výzkumu pro psaní scénáře a definování stylu filmu přečetl mnoho knih, deníků, žurnálů, soudních záznamů i Ženevskou bibli. V podstatě vše, co pocházelo z daného období a mělo relevantní význam k látce prošlo Eggersovými rukama.

---

<sup>27</sup> Název se v angličtině píše se zdvojeným jednoduchým V z toho důvodu, že v době, kdy se film odehrává staroangličtina neznala dvojité V (W), správný název je tedy VVITCH, nikoliv WITCH.

<sup>28</sup>HCF Exclusive Interview with THE WITCH Director Robert Eggers. In: *Horror Cult Films* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://horrorcultfilms.co.uk/2016/03/hcf-exclusive-interview-with-the-witch-director-robert-eggers/>



Obr. 8 - Vlevo návrh kostýmu, tak jak ho zpracovala kostýmní výtvarnice Linda Muir, vpravo pak konečné podoba kostýmu tak, jak se objevil ve filmu.

Jako malý vyrůstal v Nové Anglii a už od dětství byl fascinován čarodějnicemi, dokonce jak říká, jeho nejranější noční můry, které si pamatuje, byly spojeny s čarodějnictvím. Chtěl proto vytvořit film, který by byl děsivý a zároveň jemu velmi blízký. „Z čarodějnice se stala hloupá plastová halloweenská dekorace. Nic neznamená a dnes už nikoho neděsí. Ale v raném novověku byly čarodějnice tak děsivé postavy, že ženy byly vražděny jen z nařčení z čarodějnictví.”<sup>29</sup> Když si Eggers na základě výzkumu uvědomil, že v tehdejší době byl reálný a povídkový svět velmi úzce propojený, že lidé opravdu věřili na zlo ukryté v čarodějnicích a v něčem neznámém, chtěl aby tento pocit přenesl i na diváka. „Aby byla filmová tvorba skutečně pohlcující musí být osobní. Každý záběr musel vypadat tak, jako bych vyjadřoval svou osobní vzpomínku na dětství, jako bych byl puritán...”<sup>30</sup> Eggers ke svým filmům nepřistupuje dokumentaristicky nebo observačně, velmi autenticky ale vypráví příběh, který zakládá na co možná nejvěrnějších základech. „Při vytváření archetypálního vyprávění, i když je založeno na pohádce nebo mýtu, se stále snažím přinášet své osobní zkušenosti, věci s kterými se ztotožňuji. Když moji bratři poprvé četli scénář Čarodějnice, řekli, že i když je to sedmnácté století, zní to, jako by se naše rodina hádala.”<sup>31</sup>

<sup>29</sup>ROBINSON, Tasha. The Witch director Robert Eggers talks about bringing Puritan fears to a modern world. In: *The Verge* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://www.theverge.com/2016/2/19/11059130/the-witch-director-robert-eggers-interview>

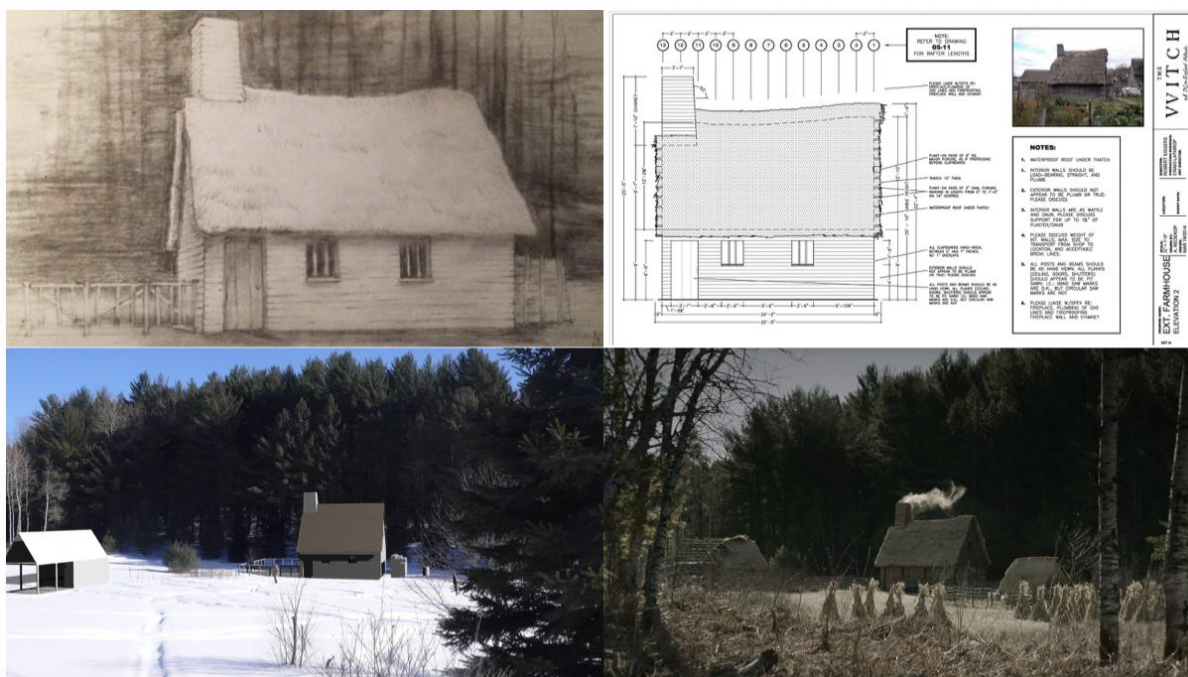
<sup>30</sup>BLOOM, Jessica. Designer-Turned-Director Robert Eggers Discusses His Horror Film ‘The Witch’. *Format* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://www.format.com/magazine/features/design/the-witch-robert-eggers-movie-interview>

<sup>31</sup>KEMP, Sam. Watch Robert Eggers' twisted student short film 'Hansel & Gretel'. In: *FarOut Magazine* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/watch-robert-eggers-student-film/>

### Stavba dekorace

Eggers a Blaschke, spolu s výtvarníkem Craigm Lathropem během příprav filmu kromě studování zdrojů, navštívili také historický skanzen Plymouth Plantation, aby rozklíčovali jakým způsobem vystavět dekoraci. Blaschke s Eggersem mimo jiné řešili problematiku svícení, chtěli být co možná nejpřirozenější, nejnaturálnější a nejsyrovější. Pomocí expozimetru měřili hladinu světla v chatrčích a zjistili, že je potřeba pro film vystavět budovy zhruba o polovinu větší, aby v nich byla dostatečná přirozená světelná hladina. Kromě toho, aby tvůrci zachovali autenticitu co možná nejvíce, byla část lokace vystavěna pomocí dobových metod. „Všude kde to bylo možné, jsme si pomáhali moderními nástroji, ale na všechno to, co bylo divákovu oku obnaženo, jsme použili nástroje, které by použili v dané době.“<sup>32</sup>



Obr. 9 - Vlevo nahoře náčrt chatrče. Vpravo nahoře návrh chatrče, spolu s referencí a upřesněním materiálů. Vlevo dole 3D model chatrče zasazený do lokace. Vpravo dole záběr z filmu.

<sup>32</sup> O'FALT, Chris. How Robert Eggers Used Real Historical Accounts to Create His Horror Sensation 'The Witch'. In: *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/02/how-robert-eggers-used-real-historical-accounts-to-create-his-horror-sensation-the-witch-67882/>

### 3.1.2 Storyboard

Oproti dvou následujícím filmům *Maják* a *Seveřan* neměla *Čarodějnice* přesně daný storyboard, vlastně neměla skoro žádný. Tvůrci sice měli rozmyšlené záběrování a pro některé velmi složité scény existoval jednoduchý storyboard, jiné však kvůli náročnosti z hlediska hereckého postavení plánovali až přímo na place. „*Ani jeden z nás se nezajímá o tradiční záběrování, je to skvělý nástroj pro televizní pořady a neautorské režiséry. Myslím ale, že existují efektivnější způsoby, jak vyprávět příběhy.*”<sup>33</sup>

### 3.1.3 Technologické náležitosti natáčení

#### *Poměr stran*

*Čarodějnice* je točená ve formátu 1.66:1, tedy znovu neobvyklém poměru stran pro Eggerse, který preferuje čtvercové formáty. Vzhledem k tomu, že šlo o Eggersovu celovečerní prvotinu byl toto akceptovatelný „nejčtvercovější” formát pro tvůrce a zároveň nejpřijatelnější formát pro producenty.

Tento formát tvůrcům umožnil rámovat vícero postav najednou, navíc byl pro ně nejschůdnějším kompromisem mezi vertikálním a horizontálním rámem, kdy jejich snahou bylo do záběru dostat všudypřítomné stromy, které představují tajemno, mysteriózno a neustále obklopují hlavní postavy filmu. Poměr stran 1:66:1 umožňuje kameře „dívat se vzhůru” k bohu, což je jeden z mnoha obrazových principů filmu. „*Pro tento film nám formát 1.66:1 evokuje dobu před érou filmové tvorby a přináší něco nadčasovějšího.*”<sup>34</sup> Blaschke shledává širokoúhlé formáty jako 1.85:1 a 2.40:1 nepřirozené pro rámování obrazu, vzniklé jako efekt boje proti nástupu televize v 50. letech minulého století, do té doby si umění i kinematografie vystačilo se čtvercovými poměry. Tím však neříká, že dané formáty nepoužívá, ale co se týče *čarodějnice* dával poměr stran 1.66:1 největší smysl.

---

<sup>33</sup> O'FALT, Chris. How Director Robert Eggers and DP Jarin Blaschke Created the Look of 'The Witch'. In: *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/03/how-director-robert-eggers-and-dp-jarin-blaschke-created-the-look-of-the-witch-61934/>

<sup>34</sup> MULCAHEY, Matt. “We Needed the Fresh Urine of a Nanny Goat”: DP Jarin Blaschke on The Witch. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/97561-we-needed-the-fresh-urine-of-a-nanny-goat-in-heat-dp-jarin-blaschke-on-the-witch/#.Y9PXRy3ypQJ>





Obr. 10 - Ukázka poměru stran použitých ve filmech Roberta Eggerse (1.19:1 - Maják, 4:3 - The Tale Tell Heart, Brothers, 1.66:1 - Čarodějnice, 2:1 Seveřan). Záběr je použitý z filmu Seveřan a překomponovaný do potřebných poměrů stran.

### **Formát**

Trvalo čtyři roky než se Čarodějnici podařilo zafinancovat, během té doby tvůrci nesčetněkrát řešili, jakým stylem film natočit. Původně chtěli točit na film, neboť jde pro oba o preferované médium. Rozhodnutí přejít na digitální záznam přišlo spolu s rozpočtem, počtem natáčecích dní a také faktem, že je ve filmu spousta záběrů se zvířaty a dětmi, což by natáčení na filmovou surovinu značně prodloužilo a ztížilo. „Když se snažíte přimět kozla, aby se choval před kamerou tak, jak potřebujete film nepřichází v úvahu. Je důležitější vložit peníze do mizanscény, do výpravy a kostýmů, než bojovat za terciární přínos filmové suroviny.”<sup>35</sup>

Arri Alexa je jediná digitální kamera se kterou je Blaschke ochotný pracovat, podle něj má příjemnou barevnou paletu a tonalitu, obraz z Alexy je dle něj téměř akrylový oproti olejovému vzhledu filmu. Volba tak padla na kameru Arri Alexa Plus 4:3. Tvůrci se dále rozhodovali jestli

<sup>35</sup>O'FALT, Chris. How Director Robert Eggers and DP Jarin Blaschke Created the Look of 'The Witch'. In: *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/03/how-director-robert-eggers-and-dp-jarin-blaschke-created-the-look-of-the-witch-61934/>

točit do formátu ProRes nebo nekomprimovaného ArriRaw. Po natočení testů a kontrolní projekce se rozhodli, že jediná přípustná možnost je ArriRaw.

Pro Raw záznam využili externího Gemini rekordéru (nejlepší zařízení v dané době). Celý film je natočený ve 24 snímcích za sekundu, což je filmový standard. Výjimku tvoří několik scén, ve kterých je přítomnost nadpřirozené síly umocněna použitím 27 snímků za vteřinu. Tento počet snímků je v kinematografii velmi neobvyklý, při jeho použití dochází ke skoro neznatelnému zpomalení pohybu postav a věcí na plátně, přičemž tento přístup podprahově působí na diváka znepokojivým dojmem a tedy podporuje pocit nadpřirozena.

### **Objektivy**

Pro natáčení Čarodějnice zvolil Blaschke objektivy Cooke Speed Panchro S2, zejména pro jejich podivný kulovitý bokeh<sup>36</sup> ve stylu „kočičích očí“, jak ho sám označuje. „*V té době mi jejich bokeh připadal nadpozemský a určitým způsobem mě znepokojoval.*“<sup>37</sup> Blaschke uvažoval i o Cooke Speed Panchro S1, tedy o generaci starší objektivy stejného výrobce, nicméně ty v té době v Panavisionu teprve čekaly na svůj rehousing<sup>38</sup>. Druhá série Cooke Speed Panchro navíc měla požadovaný astigmatický bokeh a přijatelnou vinětaci.<sup>39</sup>

Kromě Speed Panchro objektivů, Blaschke ve filmu v některých scénách využil také objektivy ze série Super Baltar a Zeiss Super Speed 35mm T1.3, který v Čarodějnici našel uplatnění zejména při nočních scénách, osvětlených pouze pomocí světla svíček. Naprostou většinu filmu (dle svých slov 80%) však natočil na 32mm Cooke SP S2.

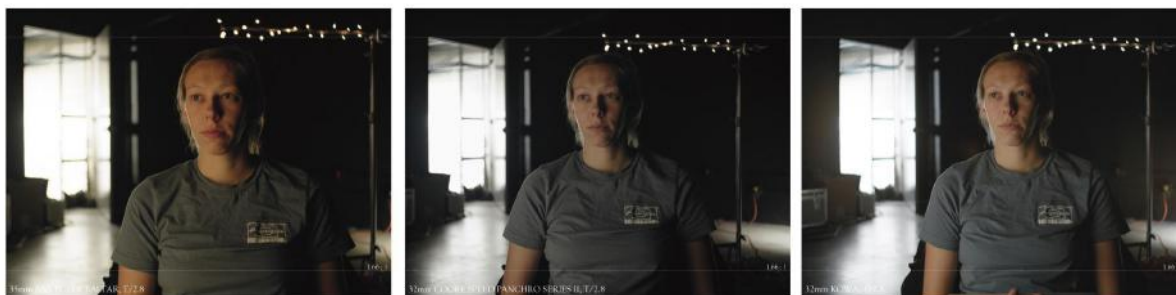
---

<sup>36</sup> Jako bokeh označujeme kvalitu rozostřených částí obrazu umístěných mimo rovinu ostrosti.

<sup>37</sup> MULCAHEY, Matt. The Witch DP Jarin Blaschke's Lens Tests (With Stills). In: *FilmMaker Magazine*[online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/97621-the-witch-dp-jarin-blaschkes-lens-tests-with-stills/#.Y9Pb2i3ypQJ>

<sup>38</sup> Během rehousingu se původní optický blok zasadí do nového těla mechanického objektivu, tak aby byl kompatibilní s moderním příslušenstvím.

<sup>39</sup>Tamtéž.



Obr. 11 - Testovací záběry objektivů Jarina Blaschke pro film Čarodějnice – 35mm Super Baltar vlevo, 32mm Cooke SP s1 uprostřed, 32mm Cooke SP s2 vpravo

### Svícení

Tvůrci chtěli, aby denní exteriéry v Čarodějnici působily tajemně a ponuře. Ideálním počasím proto bylo oblačno, kdy Blaschke světlo tvaroval pouze pomocí odkrýváků (netů) a butterfly rámců s různými výplněmi od těch difuzních, přes odrážecí až po negativní.<sup>40</sup> Štáb měl pouze omezený počet dní a musel proto být velmi flexibilní. Pokud nebylo vhodné počasí pro natáčení v exteriérech (například vyšlo slunce), přesunul se štáb do interiérů. Celé natáčení se neustále přizpůsobovalo a měnilo podle počasí. „*Nejlepší je vždy použít to nejjednodušší a nejrealističtější řešení, což v tomto případě znamenalo, že jsme museli točit, když bylo zamračeno. Charakter světla totiž nemůžete změnit v postprodukci – nikoho neoklamete. I jen snaha o to působí, že film vypadá velmi falešně, což jde proti základnímu přístupu tohoto filmu – uvěřitelnosti.*“<sup>41</sup>

Scény při soumraku točil Blaschke během dne při zamračeném počasí, pouze podexponoval o jednu a půl až dvě clony. „*Zatažený soumrak je jen temnější verzí zataženého dne, chybí v něm barevná komplexita oblohy.*“<sup>42</sup> Aby zachoval světelný poměr mezi soumrakem a světlem svíček, do luceren které měli postavy v pozadí umístil 2000w halogenové žárovky, které byly napojeny na stmívač a imitovaly tak blikání svíčky.

Noční interiéry jsou osvětleny jen a pouze svíčkami. Blaschke to považuje za osvobozující, protože jako tvůrce nemusí nic napodobovat, prostě pracuje s reálnými zdroji světla. Zaměřuje se pak více na to jak vystavět záběr z hlediska hloubky a postavení herců. Nevýhodou je, že svíčky rychle hoří

<sup>40</sup> Šlo například o Ultrabounce, Muslin, China Silk, Black Solid.

<sup>41</sup> TAPLEY, Kristopher. 'The Witch' Cinematographer Jarin Blaschke on the Film's Natural-Light Gloom. *Variety* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/artisans/in-contention/the-witch-cinematographer-jarin-blaschke-natural-light-1201716424/>

<sup>42</sup> Tamtéž.

a musí se často měnit. Proto tvůrci využívají tři knotové svíčky, které nejen, že poskytují více světla, ale také vydrží déle hořet. Techniku se svíčkami si vyzkoušel s Eggersem už na jejich prvním společném snímku *The Tell-Tell Heart*. „*Dojdete do bodu, kdy už řešíte jen základy svícení. Máte čas věnovat se záběru aby kompozičně fungoval... nestaráte se o to, jak umělým světlem napodobit realitu.*”<sup>43</sup> Pokud potřeboval více světla použil schované čajové svíčky ve stejném směru hlavního světla. Zpočátku se snažil vytvořit světelnou hladinu pomocí fresnelové lampy odražené do scény, od toho ale záhy upustil.



Obr. 12 - Noční scéna z filmu *Čarodějnice*, zasvícená pouze svíčkami. Zobrazené filmové políčko spíše než záběr z filmu připomíná olejomalbu.

S nočními exteriéry Blaschke není spokojený, vytvoření opravdu přirozeného a uvěřitelného nočního svícení bylo nad možnosti štábu, lidských i finančních zdrojů. Nemohl použít ani techniku americké noci, jednak proto, že tato technika funguje pouze za určitých světelných podmínek a štáb už tak dost upravoval natáčecí plán kvůli denním exteriérům a jednak proto, že v nočních exteriérech v *Čarodějnici* se dost často vyskytují lucerny, které by v americké noci neměli požadovaný efekt. Blaschke chtěl, aby byl film z hlediska svícení konzistentní. Uchýlil se tak ke konvenčnímu svícení noci, s velkou kontrolou nad světelnými poměry, aby dosáhl co největší uvěřitelnosti. „*Tento nevyhnutelný konvenční přístup byl obzvláště nešťastný pro scény s deštěm, tedy tam, kde by v noci logicky byla oblačnost a použití ostrého světla nedává smysl. Na vytvoření realistických nočních scén strávím hodně svého úsilí a znalostí, až to finanční prostředky filmu*

<sup>43</sup> TAPLEY, Kristopher. 'The Witch' Cinematographer Jarin Blaschke on the Film's Natural-Light Gloom. *Variety* [online].2016[cit.2023-01-27].Dostupné z: <https://variety.com/2016/artisans/in-contention/the-witch-cinematographer-jarin-blaschke-natural-light-1201716424/>

dovolí.<sup>44</sup> To se mu ostatně splnilo u filmu *Seveřan*, kde aplikoval nový, realistický způsob svícení nočních scén. O tomto přístupu pojednává příslušná kapitola v rámci této práce.

### **Expozice**

V rámci využití co možná nejpřirozenějšího a nejsurovějšího svícení ve filmu byla velkou výzvou expozice obrazu. Blaschke většinu filmu exponoval na základě expozimetru a osobních zkušeností, přičemž expozici občasně kontroloval na zkalibrovaném monitoru. Snažil se vytvořit takový expoziční rozsah jaký pro scénu potřeboval, aby ho nemusel dotvářet až v postprodukcí. *Exponuji na jistotu, ale snažím se exponovat tak, abych obraz nepřeexponoval a expozici nesrovnával v postprodukcí. Tento postup dává jiný průběh gamma křivky nekonzistentní se zbytkem filmu. Je také důležité respektovat své řemeslo – myslím tím, třeba jak mistři jako Willis a Savides pracovali s expozicí velmi precizně.*<sup>45</sup>

Blaschke na kameře vždy používal citlivost 800 ISO, což bylo dostatečné pro požadovanou expozici nočních scén, které byly v případě interiérů osvětleny pouze světlem svíček. Nesmíte se bát, že světlo ubývá a vytváří velké tmavé plochy realistickým způsobem. „*U několika scén si Robbert a já myslíme, že je tam více svíček než by bylo třeba. Historici jistě také, říkají, že chudá rodina by najednou tolik zapálených svíček neměla...*“<sup>46</sup> Mimo to Blaschke není zastáncem „push“<sup>47</sup> procesu u filmu nebo zvyšování citlivosti ISO u digitální kamery, až na velmi speciální momenty, kdy tento způsob jde ruku v ruce se svícením. Tvrdí, že tento postup neposkytne žádné další detaily ve stínech, tmavé scény jsou o jemných nuancích a zničí je, když posouváte gamma křivku a zbavíte se stínů. Navíc jsou takové scény podle něj pak nekonzistentní se zbytkem filmu.

---

<sup>44</sup> MULCAHEY, Matt. “We Needed the Fresh Urine of a Nanny Goat”: DP Jarin Blaschke on The Witch. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/97561-we-needed-the-fresh-urine-of-a-nanny-goat-in-heat-dp-jarin-blaschke-on-the-witch/#.Y9PXRy3ypQJ>

<sup>45</sup> Tamtéž.

<sup>46</sup> O'FALT, Chris. How Director Robert Eggers and DP Jarin Blaschke Created the Look of ‘The Witch’. In: *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/03/how-director-robert-eggers-and-dp-jarin-blaschke-created-the-look-of-the-witch-61934/>

<sup>47</sup> Push proces znamená záměrné podexponování filmu během snímání a následné kompenzování této podexponovanosti během vyvolání. Push proces zvyšuje efektivní ISO filmu, obraz se zdá světlejší, ale s vyšším kontrastem a zrnitostí.

### 3.1.5 Obrazová dramaturgie příběhu

Jak vyplývá z předchozích kapitol hlavním záměrem tvůrců bylo, aby byl film co nejvíce autentický, nejen po příběhové stránce, ale i po stránce toho, jak vypadá. To vše proto, aby se divák dokázal ztotožnit s postavami a chápat jejich vnitřní strachy.

Blaschke ani Eggers nejsou velkými příznivci ruční kamery. To jde skvěle vidět právě v *Čarodějnici*, kde se kamera sice většinu času hýbe, využívá k tomu ale buď jízdu nebo jeřáb. K tomu, aby kamera byla tak často v pohybu tvůrce vedlo hned několik věcí. První z nich plyne z omezení - na natáčení filmu nebyl dostatek peněz a natáčecký plán byl rozplánovaný pouze na pětadvacet dní. Rozzáběrovávat scény, točit je z několika úhlů a velikosti, to byl luxus, který si tvůrci nemohli dovolit. Proto jsou ve filmu použity dlouhé záběry, plné kamerové jízdy. Dochází tak k ozvláštnění rámování, kdy kamera plynule mění kompozici z celku na detaily a naopak. Často se také kamera pohybuje na základě motivace pohybu postav nebo aby zdůraznila jejich psychologický stav. Blaschke také zastává názor, že čím více záběrů, tím méně významu pak každý záběr nese a ztrácí tak svůj význam. Druhý aspekt je pak ryze dramaturgický. Tím, že je kamera neustále v pohybu, má divák pocit jakoby ji neznámá síla, která obklopuje naše hrdiny, tlačila příběhem kupředu.

Kompozičně Blaschke využívá zvolený poměr stran, zejména k tomu, aby zobrazil vertikálnost a monumentálnost všudypřítomného lesa, který symbolizuje strach, neznámo a nebezpečí. Ve filmu se objevuje mnoho symetricky a centrálně řešených záběrů, což je oblíbený přístup Eggerse. Blaschke, co se týče kompozic výrazně neexhibuje, byť vyhledává kompozice netradiční, zajímavé, oprostuje se od klasického záběrování, ale vše s pokorou a citem, který je v naprostém souladu s předkládaným příběhem divákovi.

Blaschke rád ustanovuje pro film vizuální kontinuitu a atmosféru. V momentě, kdy se kameraman uchýlí k tomuto postupu kontinuity, může pak také dosáhnout větší a účinnější deviace v obrazu, ať už využitím ruční kamery nebo například změnou ohniska objektivu. Jak už bylo zmíněno, naprostá většina scén ve filmu byla snímána na jeden objektiv, konkrétně na Cooke Speed Panchro S2 32mm, pokud chtěl zesílit emocionální účinek scény, zvolil pro daný záběr jiný objektiv. Cooke SP 32mm ale byl pro Blaschkeho ideální volbou neboť, podle něho *„Vše v kompozici zapadne na své místo, tak jak má, a stále má obraz dostatečnou prostorovou hloubku, aby se divák cítil blízko*

akci.<sup>48</sup> K výběru ohniska má podobný přístup jako Roger Deakins, při použití delšího ohniska cítí, že divák je spíše pozorovatel a má od příběhu určitý odstup, kdy vnímá, že se dívá na film. Blaschke a Eggers ale chtěli diváka ponořit do příběhu a proto bylo nezbytné, aby kamera byla blízko postav, prožívala s nimi děj a působila jako by byla uvnitř příběhu, ne vně. To vše dopomohlo k zpřítomnění diváka v rámci příběhu.

### 3.2 Maják

Maják je zřejmě nejvýraznějším počinem dvojice. Uhrančivý a podmanivý snímek o soužití dvou strážců majáků na odlehlém ostrově, spolu s narůstajícím šílenstvím a paranoiou se odehrává v roce 1890 v Nové Anglii. „*Nesnažím se nikoho oklamat, aby si myslel, že je to starý film. Způsob svícení scén není takový, jaký by použili tenkrát. Ale tím, že vyvolává pocit raného zvukového filmu, snadněji přemístí diváky do minulosti.*“<sup>49</sup>

V podstatě bezpříběhový, zato velmi atmosférický a symbolismem protkaný snímek získal mnoho cen a na mnohem více byl nominovaný. Pro potřeby této práce zmíním převážně FIPRESCI Cenu z Cannes, nominaci za nejlepší kameru BAFTA, AFCA, BSC a proměnění nominace za kameru Independent Spirit Award a zejména pak American Society of Cinematographers Spotlight Award pro Jarina Blaschkeho.

---

<sup>48</sup> MULCAHEY, Matt. “We Needed the Fresh Urine of a Nanny Goat”: DP Jarin Blaschke on The Witch. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/97561-we-needed-the-fresh-urine-of-a-nanny-goat-in-heat-dp-jarin-blaschke-on-the-witch/#.Y9PXRy3ypQJ>

<sup>49</sup>ROBINSON, Tasha. ‘It was a learning curve for everyone’: Robert Eggers on The Lighthouse’s tech experiments. In: *The Verge* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2019/10/18/20921056/the-lighthouse-robert-eggers-director-interview-behind-the-scenes-rob-ert-pattinson-willem-dafoe>

### 3.2.1 Preprodukce

Robert Eggers je extrémní perfekcionista a o historickém období, o kterém točí má rád hluboký přehled, stejně tak jako u Čarodějnice, tak i produkci Majáku předcházela intenzivní výzkum. Dlouhou dobu neměl Eggers k Majáku sepsáno skoro nic, ale měl sesbíráno mnoho informací nejen o historických souvislostech, ale i o chování a životě strážců majáků. Připravil knihu pro sebe a ostatní složky štábu ve které se věnoval výpravě, dekoraci a kostýmům, tak aby jeho představu, každý co nejlépe pochopil. Používal v ní nákresy, fotografie, výstřižky z novin, zkrátka vše, co dokázalo přiblížit jeho záměr. Na základě tohoto výzkumu pak byl mimo jiné postavený i samotný maják pro film, neboť mezi těmi již postavenými tvůrci nenalezli žádný, který by považovali za vhodný.



Obr. 13 - Ukázky z Eggersovy knihy, kde sbíral inspiraci pro sebe a podklady pro složky štábu.

Spolu se svým bratrem, Maxem Eggersem vymyslel příběh, který působí jakoby byl vytržený ze starého námořního mýtu. Jeho bratr původně přišel s myšlenkou příběhu o duchovi, který sídlí v majáku, postupem času ale jejich příběh začal krystalizovat do podoby jakou má ve filmu. Bratři totiž objevili velšský folklorní příběh o dvou strážcích majáku, kteří se shodně jmenují Thomas a příliš spolu lidsky nevycházejí. Starší Thomas pak během služby zemře přirozenou smrtí. Druhý Thomas, veden strachem, aby nebyl označen za vraha, pak v malém majáku omílaném mořskými bouřemi žije s mrtvolou svého jmenovce po dobu tří týdnů, což ho dovede na pokraj psychického zhroutení. Eggersovým se příběh natolik zalíbil, že se jím rozhodli inspirovat a přetvořit ho do scénáře.



Výzkum bratrů mimo je mimo jiné přivedl na použití směsi Shakespearovsko-pirátského dialektu, kterým postavy mluví. Robert Eggers objevil díla autorky z pozdního poloviny 19. století Sarah Orne Jewett, které pomohly identifikovat unikátní fonetický dialekt tehdejších námořníků, a to díky rozhovorům, která sepisovala se zestárlými kapitány a rybáři.<sup>50</sup>

Eggers je velkým fanouškem umění, mytologických příběhů a symbolismu, což se odráží i ve filmu, těžko v některých případech říci zda úmyslně či náhodou, ale níže uvádím srovnání uměleckých děl, která jsou podobná záběrům ve filmu. „Práce symbolistů Jeana Delvillla a Sashi Schneidera a Arnolda Böcklina a dalších ovlivnila ztvárněná mořské panny a to jak film v konečném důsledku vypadá.”<sup>51</sup>



Obr 14. - V Levém sloupci díla Saschi Schneidera (Hypnosis 1904), Alberta Edelfeta (Two Sailors 1896), Edwarda Hoppera (The Lighthouse at Two Lights 1929), Vincenta van Gogha (Portrait of Joseph Roulin 1888 - skica). Vpravo pak záběry filmů. Daná díla mohly být předobrazem vizuálního ztvárnění filmu.

<sup>50</sup> O'FALT, Chris. 'The Lighthouse': Most Screenwriters Work to Music, Robert Eggers Listened to Violent Storms. In: *IndieWire* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://www.indiewire.com/2019/10/the-lighthouse-robert-eggers-filmmaker-toolkit-podcast-episode-94-1202186291/>

<sup>51</sup> WILKINSON, Alissa. The Witch director Robert Eggers spills his beans about The Lighthouse. In: *Vox* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://www.vox.com/culture/2019/10/15/20914097/robert-eggers-lighthouse-interview-witch>

### 3.2.2 Storyboard

Majak byl velmi pečlivě naplánovaný z hlediska záběrování a storyboardu. Oproti Čarodějnici, kde se storyboard používal hlavně na scény se zvířaty, se u Majáku tvůrci nevyhnuli rozplánování celého filmu. Bylo tomu tak zejména kvůli velké výtvarnosti filmu, náročnosti speciálních efektů, logistice a využití kaskadérů. Naprostá většina scén byla rozplánovaná, aby tvůrcům ušetřila čas, peníze a byla bezpečná. Eggers by osobně uvítal méně storyboardu, ale byl to jediný způsob jak za daných podmínek film natočit. „...*když záběry předem promyslíte, vede to ke kýči a nemůžete pak vytvářet nové obrazy. A to si myslím, že může být problém, ale v tom případě se prostě musíte víc snažit.*”<sup>52</sup>

Nutno říci, že film je storyboardu poměrně věrný, některé záběry jsou vypuštěny, případně je lehce pozměněný kamerový pohyb. Z významotvorného hlediska a z hlediska rámování jsou však načrtlé záběry ve storyboardu velmi dobrým a věrným předobrazem konečného výsledku. V přiložené tabulce lze porovnat úvodní sekvenci příjezdu dvou strážců majáku na ostrov, tak jak byla zakreslena ve storyboardu a v jaké podobě se dostala do filmu.

---

<sup>52</sup> HUNT, A.E. “A Black and White Movie in a Stupid Aspect Ratio”: Robert Eggers on The Lighthouse. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/108449-a-black-and-white-movie-in-a-stupid-aspect-ratio-robert-eggers-on-the-lighthouse/#.Y9PdPS3ypQJ>

Porovnání Storyboardu a záběrů použitých ve filmu (úvodní sekvence)

'THE LIGHTHOUSE'  
SCENE 1 - EXT. ATLANTIC OCEAN - DAY

SEE PREVIOUS PAGE.

- SAIL STEAM BOAT CUTS INTO VIEW THROUGH THE FOG, MOVING LATERALLY.

- SFX: FOGHORN, LOUDER AND CLOSER.

SCENE 1 / SHOT 1: EXT. LIGHTHOUSE TENDER, HULL - LATER

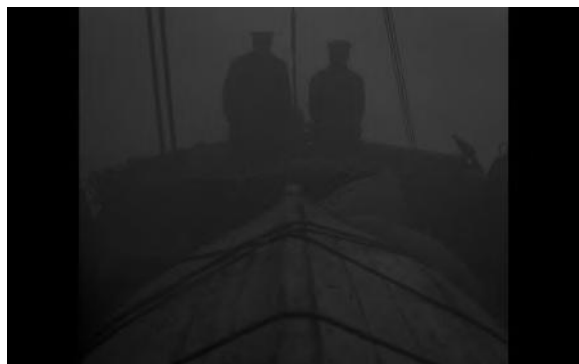
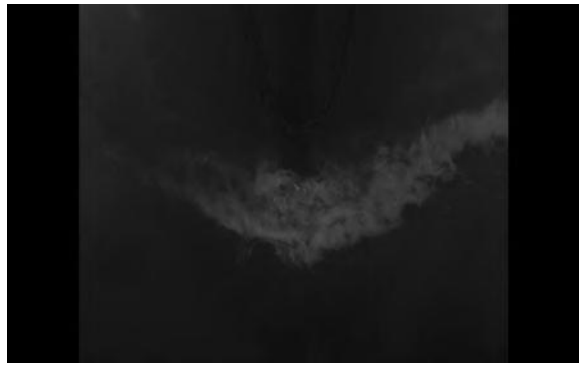
- CLOSE ON HULL, CARVING THROUGH THE WAVES - CENTRE FRAME, CAMERA MOUNT OFF THE BOW.

- SFX: RUMBLING ENGINE.

SCENE 3 / SHOT 1: EXT. LIGHTHOUSE TENDER, DECK - SUNSET

WIDE, SILHOUETTES OF MEN AT THE BOW OF THE BOAT.

- SFX: FOGHORN BLASTS.



'THE LIGHTHOUSE'  
SCENE 3 / SH. 2 - EXT. LIGHTHOUSE TENDER DECK - SUNSET

- FOG PARTING TO REVEAL SILHOUETTE OF ISLAND, PILOT ROCK, LIGHT FLASHING - AS SEAGULLS SCREECH AND CAW AROUND IT.

- BOAT BOBBING, SLIGHTLY.

- SFX: FOGHORN BLASTS BOAT ENGINE? DISTANT GULLS?

SC. 3 / SH. 2 (CONT.)

- YOUNG AND/OR OLD MOVE INTO FRAME AS BOAT DRIVES NEARER TO THE ISLAND.

- BOAT BOBBING UP AND DOWN, SLIGHTLY.

- SFX: BOAT ENGINE? DISTANT GULLS?


SCENE 4 / SHOT 1 - INT. PILOT ROCK SHORE - SUNSET

- YOUNG AND OLD UNLOAD SUPPLY BOAT WITH HELP FROM 2 OTHERS FROM THE TENDER, LOAD ON BOAT AND MEN'S LEGS SUPPLIES IN PG, OLD WALKING AWAY IN BG.


- SFX: GULLS?




'THE LIGHTHOUSE'  
SCENE 4 / SH. 2 4

10.  - WIDE, PROFILE OF OLD AND YOUNG - (TRAILING BEHIND) HAULING THEIR SUPPLIES UP TO THE LIGHTHOUSE.  
SEX : GULLS

SCENE 5 / SH.1 - EXT. PLOT DOCK.

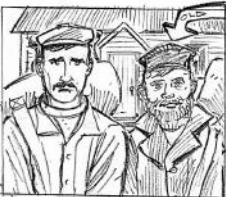
11.  - LOW, WIDE ON FRONT OF HOUSE, LIGHTHOUSE IN BG, 2 PREVIOUS TENDERS EXIT HOUSE  
\* CAMERA LOCKED OFF  
SEX : GULLS


SC. 5 / SH. 1 (CONT.)

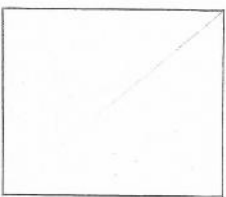
12.  - CONTINUED ... OLD, THEN YOUNG - STEP INTO FRAME, CARRYING THEIR BOG'S BOG SUPPLIES, PARTIAL - THE 2 WICKIES, WHO EXIT FG FRAME.  
SEX & GULLS, FOLLOWING FOGHORN.



'THE LIGHTHOUSE'  
SCENE 5 / SH. 2 5

13.  - 2-SHOT OF YOUNG AND OLD / OLD - TURNING AWAY, TOWARD THE HOUSE.

14.  - HIGH, WIFE FROM FG-BODY SHORE AS TENDER DEPARTS IN BG.  
SEX : FOGHORN, GULLS





### 3.2.3 Technologické náležitosti natáčení

#### *Formát*

V této podkapitole se zaměřím na problematiku formátu u tohoto filmu a to ze dvou úhlu pohledu. Tím prvním je formát obrazu z hlediska poměru stran, druhým je formát samotného záznamového média. Obě náležitosti byly rozhodnuty dávno před samotným natáčením, dokonce je samotný požadavek na formát obrazu i médium vepsané na druhé straně scénáře.

**NOTE:**

This film must be photographed on black and white 35mm negative.

Aspect ratio: 1.19:1

Audio mix: Mono

Obr. 15 - Část scénáře s požadavky na formát obrazu.

#### *Poměr stran*

*„Rob je zaujatý minulostí. Jeho vkus v umění je podobný jeho vkusu v literatuře — má tendenci končit před 20. stoletím. Roky jsem se ho snažil přimět, aby si přečetl Hemingwaye. Vidí věci neširokouhlým způsobem.”<sup>53</sup>*

*Jarin Blaschke*

Maják byl původně zamýšlený v Eggersově „klasickém” formátu 1.33:1, během psaní scénáře Blaschke navrhl poměr stran 1.19:1, zprvu jako žert, ale postupem času se oba shodli, že se jedná o nejvhodnější formát pro tento film. Poměr stran 1.19:1 je také někdy označován jako Movietone, byl používán krátce zhruba mezi roky 1926 a 1932, kdy docházelo k přechodu němého filmu na film zvukový. Původní filmy natočené v tomto formátu jsou často převedeny do digitální podoby nesprávně do poměru stran 1.37:1 použitím ořezové masky nebo deformací obrazu.<sup>54</sup>

Tento poměr stran je perfektní rovnováhou mezi člověkem a okolním prostředím, v rámci filmu je ideální pro rámování vertikálního majáku, dává prostor izolaci dvou hlavních postav od okolí a

<sup>53</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

<sup>54</sup> Scott Eyman, *The Speed of Sound: Hollywood and the Talkie Revolution*, New York, Simon & Schuster (1997).

zároveň jejich uzavření do klaustrofobického rámu v rámci kompozice. V Majáku je využito hodně polodetailů, přičemž podle Blaschkeho je čtvercový formát pro takové kompozice nejvhodnější.

Nábytek i interiér Majáku byl přizpůsoben tomuto téměř čtvercovému formátu. Kupříkladu kuchyňský stůl musel mít specifickou velikost, aby Blaschke zvládl natočit záběr dvou osob na 50mm objektiv. Mimoto byl maják a k němu přilehlá budova postaven tak, aby tvůrci mohli hýbat stěnami. „*Museli jsme mít možnost hýbat stěnami, protože to byl prostor o průměru dva a půl metru a nejde vměstnat herce a kameru do tak malého prostoru a natáčet s nimi.*”<sup>55</sup>



Obr. 16 - Scéna u stolu.

### ***Filmová surovina***

K tomu jak film ve výsledku vypadá vedla dlouhá cesta, ačkoliv bylo jasně dané, že film bude černobílý, ideálně natočený přímo na černobílou filmovou surovinu, bylo třeba zjistit jaký materiál a postup bude nejlepší z hlediska kvality obrazu, rozpočtu a technologické náročnosti.

Velmi z brzkého počátku, kdy tvůrci ještě nevěděli jaký bude na film rozpočet a existovala možnost, že Maják bude Eggersovým debutem, neboť shánění financí na Čarodějnici stagnovalo, přemýšleli, že by přece jen film natočili do digitálního formátu.

---

<sup>55</sup> ROBINSON, Tasha. 'It was a learning curve for everyone': Robert Eggers on The Lighthouse's tech experiments. In: *The Verge* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2019/10/18/20921056/the-lighthouse-robert-eggers-director-interview-behind-the-scenes-robot-pattinson-willem-dafoe>

Blaschke natočil několik testů, od digitální záznamu na Arri Alexu přes barevnou surovinu Kodak Vision 3 500T (5219), později desaturovanou a tonálně upravenou v rámci postprodukčního řetězce až po černobílou surovinu Kodak Double-X. Blaschke od začátku inklinoval k černobílému materiálu, který pro něj představoval ideální médium pro zachycení podstaty filmu. „*Černobílý film má velmi specifickou texturu, kdy kusy stříbra jsou nanášeny na polyesterovou podložku v různých hloubkách a velikostech. Je to mnohem fyzičtější než barevný film, který je vyroben z tenkých barvo citlivých vrstev.*”<sup>56</sup> Double-X měl z testů tu správnou velikost zrna, působil obrazově lépe, měl mnohem více mikro kontrastu, který zdůrazňuje texturu a lépe odděluje podobné tóny. Není to ale tak, že by Blaschke byl z Double-X vyloženě nadšený, v rámci procesu daná filmová surovina jen vyšla nejlépe. „*Zoufale hledám způsob, jak natočit skutečný černobílý film a zároveň se vyhnout té kaši, kterou Double-X je.*”<sup>57</sup>

Blaschke také hledal možnosti využití a získání starých filmových surovin, které se již nevyrábí. Od ILFORD filmu, který používá k fotografování, až po Kodak Plus - X, který považuje za mnohem lepší surovinu než Double-X. Jednu chvíli se také zaobíral možností využít Kodak Tri-X, což je inverzní kinematografický černobílý materiál, jenž se dá zpracovat jako negativ. „*Tri-X je vynikající film, když je volán jako negativ. Zejména při natáčení na 80 ASA a použití „pull“<sup>58</sup> procesu o jednu stopu. Z toho, co mohu říci z jednoduchého tří záběrového testu, ostrost, zrnitost a tonalita předčí Double-X.*”<sup>59</sup> Nakonec od této myšlenky upustil, kvůli finanční a technologické náročnosti, kromě toho sám experimentoval s vyvoláváním pomocí vývojky pyrogallol, která byla populární na začátku století. S výsledkem byli tvůrci spokojeni, ale žádná z laboratoří neposkytovala možnost takového zpracování filmu. Nákup vyvolávacího stroje, překonávání technologických obtíží, potřebný výzkum a vývoj by jim zabral čas a peníze, které neměli. I přes počáteční výtky, nakonec Blaschke došel k závěru, že Double-X je pro film přijatelnou volbou. „*Double-X není z technického pohledu působivý film, ale pro náš snímek funguje. Vyšel v roce 1959 a pokud vím, tak od té doby nebyl vylepšen. Má určitou drsnost. Stíny expozičně přechází velmi rychle do černé, ale světlá místa jsou na tom o něco lépe. Double-X má velká omezení, člověk to*

<sup>56</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

<sup>57</sup> <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/76278-tri-x-as-a-negative/#comment-491278>

<sup>58</sup> Jedná se o záměrné přexponování filmu při snímání a následné kompenzování této přexponovanosti během vyvolání. Tato technika snižuje efektivní ISO filmu. Výsledkem je, že obraz se zdá tmavší, s nižším kontrastem a potenciálně jemnějším zrnem.

<sup>59</sup> BLASCHKE, Jarin. Speculating just how long Kodak will produce Tri-X for... ?. In: *Cinematography* [online]. 2018, 19. 2. 2018 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/68974-speculating-just-how-long-kodak-will-produce-tri-x-for/#comment-493296>

*musí přijmout. Prostě nebylo možné dosáhnout požadovaného výsledku jiným způsobem.*<sup>60</sup> Problematický byl také výběr laboratoře, ačkoliv je na východě Severní Ameriky nespočet laboratoří, které jsou schopny zpracovávat černobílý film, požadovanou kvalitu, čistotu a konzistenci jakou tvůrci požadovali, splnila jen jedna laboratoř v Kalifornii. Produkce souhlasila s posíláním natočených cívek z Nového Skotska do Kalifornie, na „denní projekce“ pak štáb čekal zhruba týden. *„Pokud jsem chtěl získat lepší představu o ostrosti nebo o expozici, musel jsem na ProRes soubory několik dní čekat. Všechny byly navíc komprimovány z hlavního 4K skenu. Po všech těch komprimovaných náhledech působily tonální korekce filmu o rok později jako zjevení.*<sup>61</sup>

### **Ortochromatický filtr**

Pro navození dobovosti filmu se Blaschke rozhodl napodobit charakteristiku ortochromatického filmu, který byl na začátku století běžnou komoditou a využívaly ho jak rané fotografie, tak filmy. *„Až do 50. let 20. století zůstal ortochromatický film oblíbený u portrétistů, kteří fotografovali mužské modely. Díky tomu vypadaly bronzově a rustikálně.*<sup>62</sup> Ortochromatický film je citlivý na modré spektrum světla, naopak není citlivý na červené spektrum světla. Oblohu lze tak snadno přexponovat, zatímco pleťové barvy jsou potlačeny a jsou oproti realitě tmavší. Panchromatický film narozdíl od ortochromatického dokáže zachytit veškeré viditelné spektrum. Tato charakteristika ortochromatického filmu dle Blaschkeho evokuje počátek minulého století, a ve filmu díky ztmavení pleťové barvy podporuje strhaný až rustikální vzhled postav.

---

<sup>60</sup> BUDER, Emily. Exploring the Stunning Black and White Cinematography of ‘The Lighthouse’. In: *NoFilm School* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/lighthouse-robert-eggers-blaschke-interview>

<sup>61</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

<sup>62</sup> Tamtéž





Obr. 17 - Portrét Ernesta Hemingwaye 1957. Autor Yousuf Karsh.



Obr. 18 - Ukázka citlivosti panchromatického a ortochromatického filmu na barevné spektrum světla.  
Vlevo ortochromatický, vpravo panchromatický film.

Zprvu se Blaschke snažil napodobit ortochromatickou charakteristiku filmu pomocí konvenčních korekčních filtrů, jak pro barevnou, tak černobílou surovinu. Pracoval se silnými Cyan (tyrkysovými) filtry a 80A/B/C<sup>63</sup> konverzní filtry. Cyan filtry a konverzní filtry byly pro chtěný výsledek moc jemné, oproti tomu 47 Blue a 58 Green filtry dávaly charakteristiku, jakou Blaschke požadoval. Tyto filtry ale způsobovaly ztrátu 3-4 stop světla, což při použití Double-X suroviny (s nominální hodnotou 200 ASA) znamenalo exponovat v rozmezí 12-25 ASA, což je použitelné pro

<sup>63</sup> 80A - konverze z 3200K na 5500K, 80B - konverze z 3400K na 5500K, 80C konverze z 3800K na 5500K

slunné denní exteriéry, ale problémové při natáčení nočních exteriérů. Navíc při použití těchto filtrů není kvůli malé propustnosti v hledáčku kamery téměř nic vidět.



Obr. 19 - Ukázka filtrů (25 Red, 58 Green, 47 Blue) a jejich vlivu na obraz.

Blaschke využil svoje kontakty v Panavisionu, a propojil se technikem Ron Engvaldsenem z Schneider Optics. Engvaldsen na míru vyrobil ortochromatický filtr podle Blaschkeho specifikací - kompletní eliminace barevného spektra pod 570 nanometrů. Pro Panavision to nebyl zrovna levný experiment, vyrobít několik 4x5.65 a 6x6 filtrů trvalo zhruba měsíc. Výsledný filtr pak ubíral jen zhruba stopu světla. „*Pro exponování Double-X jsme potřebovali mnohem více světla, použili jsme tedy na zakázku vyrobený filtr. Pokud jsme měli mraky v záběru, měly tendenci splývat na zamlžené obloze. Ten pohled vás vrátí do rané fotografie.*”<sup>64</sup> Filtr pak v podstatě neopustil kompendium, Blaschke ho použil na téměř každý záběr ve filmu, až na detail mořské panny.



Obr. 20 - Záběr mořské panny byl natočený bez ortochromatického filtru. Pletěová barva je znatelně jasnější a jemnější než u strážců majáků.

<sup>64</sup>BUDER, Emily. Exploring the Stunning Black and White Cinematography of ‘The Lighthouse’. In: *NoFilm School* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/lighthouse-robert-eggers-blaschke-interview>

### **Color grading**

Color grading filmu probíhal v postprodukčním studiu Harbor v New Yorku. Eggersovým cílem bylo vytvořit film, který působí jakoby byl natočený v roce 1930 a byl právě vytažený z archivu. „*Maják působí autenticky staře, od hereckých výkonů, výpravy a všech dobově specifických prvků po způsob snímání a veškeré péče, kterou jsme věnovali postprodukcii filmu, aby působil, co možná nejvíc fotochemickým dojmem.*”<sup>65</sup> Coloristou byl Joe Gawler, pro nějž to byla první spolupráce s Eggersem a Blaschkem. Gawler má s černobílými filmy velké zkušenosti, remasteroval nesčítaně klasických filmů od Godardova *U konce s dechem* (1960) přes *Sedm samurajů* (1954) až po Felliniho *8 ½*.

Ačkoliv byl *Maják* natočený černobíle, je do filmu zakomponováno několik archivních záběrů oceánů a také obsahuje VFX elementy (zejména racky, mlhu a kouř), které musely být sjednoceny s prostředím tak, aby ladily s bohatou, zrnitou strukturou filmu. Z hlediska přístupu k barvám (resp. černobílé škále) je *Maják* o tonalitě, expozici a o kontrastu. Škála šedi málokdy dosáhne opravdové bílé a černá je ve filmu na úplné hranici podexpozice.

### **Objektivy**

„*Panavision nám rehousoval všechny objektivy, bylo tam ale hodně problému s ostřením. Eddy McInnis, náš úžasný ostřič, z toho byl trochu nešťastný – blížil se déšť, on měl v puse baterku a křičel na všechny stran, že se snaží dát dohromady tři zpropadené éry kamerového vybavení! Byly to skvělé časy.*” - *Robbert Eggers*

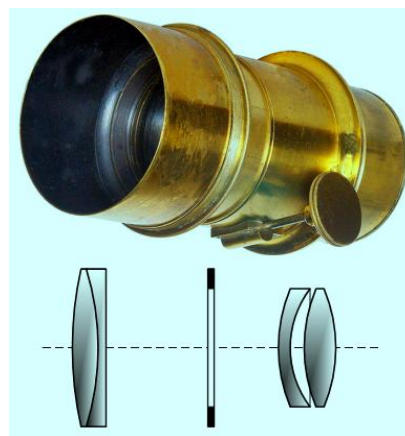
Po natočení *Čarodějnice* měl Blaschke poměrně dobrý přehled ohledně vintage objektivů, sám sebe považuje za nadšence do optiky. Pro *Maják* však chtěl dosáhnout specifického obrazového vyznění. Černobílý dobový film, styl kamerového snímání, poměr stran, věděl, že chce, aby *Maják* působil více „fotograficky”. Rozhodl se tak vyzkoušet i jiné objektivy, než s kterými již pracoval, případně je testoval - vyloučil tak Super Baltars (Brothers), Cooke Speed Panchro S2 (*Čarodějnice*), Kowa Prominar objektivy (test) a Panavision High Speed (reklamy).

---

<sup>65</sup>WALDEN, Jennifer. Harbor crafts color and sound for The Lighthouse. In: *PostPerspective*[online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://postperspective.com/harbor-crafts-color-and-sound-for-the-lighthouse/>

Při testu sad objektivů v Panavisionu otestoval znovu Cooke Speed Panchro S1, dále pak opticky upravenou nespécifikovanou moderní sadu objektivů, rehousovaný triplet (T3.5) bez coatingu z roku 1905 a Baltar objektivy, které nakonec zvolil pro film. „*Jsou to ty nejzářivější, nejhezčí portrétní objektivy, jaké jsem kdy viděl, aniž by byly příliš měkké. Jejich nejkrásnější vlastností je, jak ve světlech září a třpytí se. Jejich jemný a vyhlazující charakter by mohl vyvážit mikrokontrast Double-X a ortochromatického filtru.*”<sup>66</sup> Jedná se o předchůdce Super Baltar objektivů, jejich optický design pochází z 30. let minulého století. Baltary propouští velké množství modrého a ultrafialového světla, což Blaschke považoval za žádoucí pro ortochromatický vzhled filmu. Z expozičního hlediska nikdy nepoužíval vyšší clonu než T2.8, neboť pod T2.8 byly objektivy příliš neostré.

Kromě toho Blaschke pro natáčení filmu zvolil ještě tři objektivy typu Petzval, jejichž optický design sahá až do roku 1840. Petzval objektivy mají typický točitý/spirálovitý charakter. Jejich velmi výrazný vzhled Blaschke použil zejména pro flashbaky. V Panavisionu byly k dispozici ohniska 58mm a 85mm, přičemž Blaschke požádal ještě o zakázkovou výrobu 35mm ohniska, které pak používal nejčastěji.



Obr. 21 - Vlevo ukázka výstupu z objektivu typu Petzval, patrný je velmi charakteristický bokeh. Vpravo objektiv Petzval v originálním housingu, spolu s nákresem optického designu.

<sup>66</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

## *Svícení*

Blaschke nepoužívá ve filmu experimentálnímu svícení, ruku v ruce k povaze filmu svítil především naturalisticky a využíval světlo tak, aby dosáhl požadovaného kontrastu. Jeho přístup ke svícení vychází ze současných trendů a z osvědčených postupů, sám Eggers řekl, že film působí dobově, ale rozhodně k němu z hlediska vytváření světelné atmosféry nepřistupovali tak, jako by byl ve 30. letech opravdu natočen.

Využití ortochromatického filtru a „pull“ procesu o 1 stopu, znamenalo exponovat film mezi 50-80 ASA pro denní scény a 12-25 ASA pro noční scény, což je pětikrát méně než je nativní ISO pro Arri Alexu (800ISO) etalon filmového průmyslu, kterou Blaschke použil při natáčení *Čarodějnice*. Blaschke tak musel nebývale hodně svítit. „*Na natáčení bylo extrémně moc jasno. Všichni kolem viděli skvrny.*“<sup>67</sup> Noční interiéry přisvěcoval 800 wattovou halogenovou žárovkou umístěnou v lucerně na stole, po několika dnech kolem žárovky začal přidávat softbox ve tvaru china ballu, aby změkčil zdroj světla a způsob jakým světlo dopadlo na okolí.



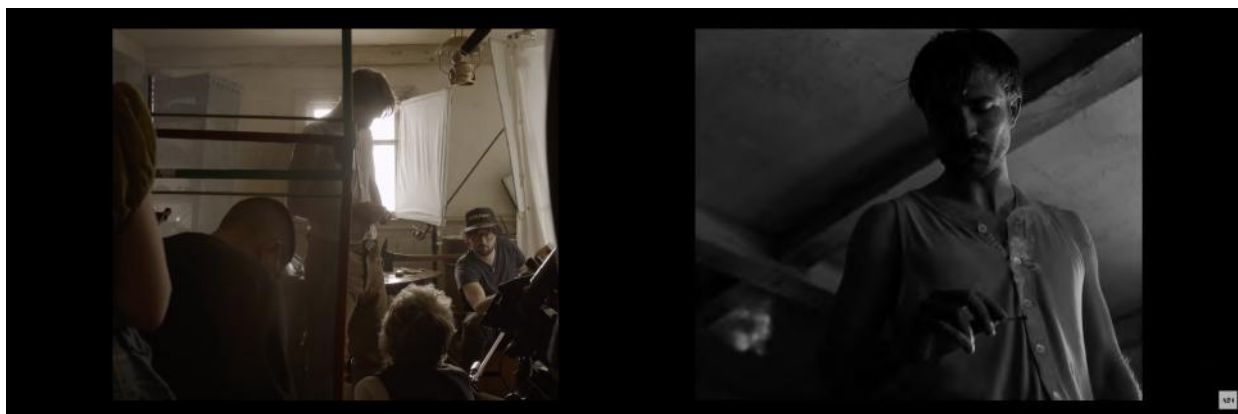
Obr. 22 - V lucerně na stole je umístěna 800w žárovka.

Při denních interiérech využíval především odraženého světla, okna kolem majáku obklopil mušelínou a vytvořil tak jakousi verzi cykloramy do které svítil dvěma 18 kilowattovými HMI Arri světly<sup>68</sup> a efekt podpořil ještě dvěma Arri M90 namířenými do oken.<sup>69</sup>

<sup>67</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

<sup>68</sup> Blaschke se nezmiňuje o tom, jestli použil Arrimax nebo Arri Daylight, dá se předpokládat, že v případě odrazu světla využil spíše open face světla, tedy řadu Arrimax.

<sup>69</sup> THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>



Obr. 23 - Foto z natáčení (vlevo), výsledný záběr z filmu (vpravo).

Během obhlídek Blaschke zjistil, že klasické majáky byly konstruovány na zdroje světla jako je oheň, případně na nízko wattové žárovky zhruba kolem 75 wattů, což bylo velmi málo pro potřeby filmu. Maják ve filmu tak jako zdroj světla využívá 6000 wattovou HMI výbojku. „*To předčí všechny jiné zdroje, které by skutečný maják měl. Kvalita světla je prvořadá, ale množství je také problém. Je důležité snažit se najít kompromis mezi těmito dvěma aspekty.*”<sup>70</sup>



Obr. 24 - Ukázka z filmu, noční záběr na maják. Maják skoro zaniká vůči pozadí, světlo HMI výbojky je však dobře patrné.

<sup>70</sup> GROBAR, Matt. How Cinematographer Jarin Blaschke Honed Hazy, Briny Black-And-White Aesthetic Of ‘The Lighthouse’ — Production Value Video Series. In: *DeadLine* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://deadline.com/video/the-lighthouse-cinematographer-jarin-blaschke-robert-eggert-a24-production-value-video-interview/>

### 3.2.4 Obrazová dramaturgie příběhu

Maják je film protkaný technologickými postupy, aby působil co možná nejautentičtěji a tak, jako by vznikl v 30. letech minulého století. Nejsou to však pouze technologické náležitosti, které film činí zajímavým. Ve filmu je totiž spousta kompozic, které jsou přinejmenším velmi kvalitně řemeslně odvedené nebo v sobě nesou hlubší význam, o tomto významu v některých scénách pojednává samostatná kapitola v této práci v rámci analýzy. Nicméně se téměř dá říci, že co záběr ve filmu, to samostatný obraz, který by mohl být vystaven v galerii. To je ostatně Eggersův i Blaschkeho záměr, „*Rob a já máme velmi rádi ilustraci. Kdykoliv kdy záběr může vypadat jako ilustrace nebo ikona, neváháme a jdeme do toho.*”<sup>71</sup>

Zvolený poměr stran je ideální pro vertikální zobrazení majáku, zároveň je tak moc stísněný a klaustrofobický, že jde ruku v ruce s postupně narůstajícím šílenstvím a vzájemnou nesnesitelností postav. Díky tomuto formátu, může Blaschke obě postavy komponovat blízko sebe, nechávat je rozehrát hereckou akci a zdůraznit tak jejich zoufalství, před kterým není kam uniknout.

V rámci pohybu se kamera pohybuje pomocí kamerové jízdy a to zejména, když je motivována pohybem postav. Jinak je film, velmi „fotografický” působí jako koláž fotografií poskládaných za sebe, což byl ostatně záměr. Blaschke i Eggers chtěli, aby film působil dobově a „fotograficky”, tedy z hlediska pohybu kamery přihlíželi i k této historické náležitosti.

Z hlediska využití objektivů Blaschke oproti Čarodějnici střídá různá ohniska podle toho, co záběr vyžaduje. S minimalismem využívá Petzval objektivy a to zejména pro snové nebo flashbackové sekvence, aby tak umocnil jejich význam.

U Majáku je těžké říci, jestli kamera exhibuje nebo ne. Je totiž přesně taková jaká by měla v tomto filmu být, velmi přesná, fotografická, vytvářející zajímavé kompozice a podporující příběh. Má přesně danou logiku, kterou dodržuje. Je velmi výtvarná a troufám si říci, že po zhlédnutí filmu Blaschkeho obrazy ještě dlouhou dobu zůstanou divákovi v mysli. Vše je promyšlené, připravené a natočené tak, že jednotlivé části spolu dohromady skvěle fungují. Kamera tak svou výtvarností jen dotváří celkový výraz filmu. Tedy neexhibuje, ale je velmi charakteristickým, specifickým prvkem, který zpětně definuje význam filmu a sám sebe.

---

<sup>71</sup> From a Rampaging Alexander Skarsgård to an Erupting Volcano: Shooting The Northman: A Q&A with cinematographer Jarin Blaschke. In: *Focus Features* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: [https://www.focusfeatures.com/article/interview\\_cinematographer\\_jarin-blaschke](https://www.focusfeatures.com/article/interview_cinematographer_jarin-blaschke)

### 3.3 Seveřan

Seveřan je nejmainstreamovějším a největším Eggersovým počinem, oproti komorní Čarodějnici (rozpočet 4 miliony USD) a velmi stylizovanému Majáku (rozpočet 11 milionů USD) byl jeho rozpočet skoro 90 milionů USD a na filmu to je velmi znát. Davové scény, spousta komparsu, odlehlé lokace, honosná výprava, nekončící kamerový pohyb. Kromě samotného obsahu poplatnému širšímu publiku se i mění obrazová forma, tvůrci se odklání od vintage objektivů, stejně tak jako od čtvercového poměru stran a inklinují k mnohem v současnosti běžnějšímu, a převážně díky streamovacím platformám zprofanovanému, formátu 2:1. Seveřan je historickým eposem, o kterém se mnozí domnívají, že je nejpřesnějším vyobrazením života vikingů na filmovém plátně vůbec. Ostatně, jak je již zřejmé, Eggers si na autenticitě zakládá více než na čemkoliv jiném.

#### 3.3.1 Eggersova příprava

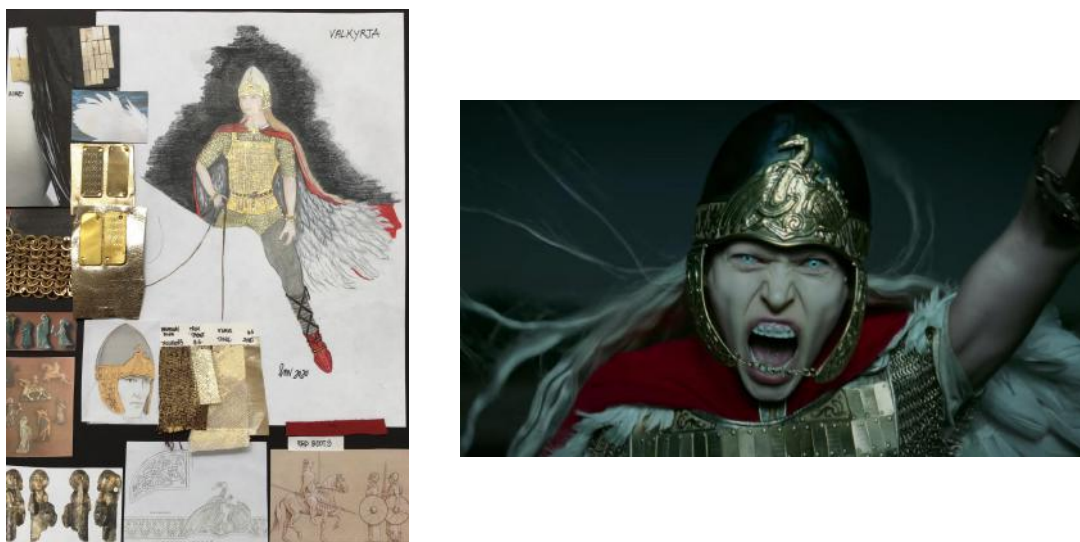
Eggers nikdy nebyl fascinován vikingskou kulturou, nijak zvláště se o ni nezajímal. Změnila to až jeho návštěva Islandu, během které se setkal se zpěvačkou Björk, která mu představila básníka a scénáristu Sjón, jenž se následně dne stal spoluautorem scénáře. Film je postavený na vikingském příběhu o Amlethovi, který byl mimo jiné i inspirací pro Shakespeara Hamleta.

Protože psaných textů, které by byly relevantní bylo logicky velmi pomálu, zaměřil se Eggers především na znalosti získané z archeologických výzkumů. Film je velmi přesný z hlediska oblečení, výzbroje a celkově života vikingů, přičemž na základě těchto znalostí spojených ve spolupráci s odborníky na vikingy, se Eggersovi podařilo velmi dobře rekonstruovat i jejich životní návyky a rituály. „*Všichni víme jaká je u mých filmů laťka. Je to přesnost. Je to jedna z věcí, která vytváří atmosféru a spolu s dostatkem detailů dokáže diváka pohltit. Zajímá mě ale nejen fyzický svět, ale i to, co bylo uvnitř mysli vikingů. K tomu abych to dokázal vyjádřit, potřebuji vidět jak se sami vizuálně vyjadřovali.*”<sup>72</sup> Spolupracoval proto s archeology a historiky, aby dokázal nejen znovu vytvořit fyzický svět vikingů, ale na jeho základě zrekonstruovat i svět jejich mysli, víry, mytologie a rituálního života.

---

<sup>72</sup>CONNELLAN, Shannon. How accurate is 'The Northman' to Viking history? Well, it's a Robert Eggers film. In: *Mashable* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://mashable.com/article/the-northman-viking-history-alexander-skarsgard-robert-eggers>





Obr. 25 - Vlevo Valkýra na návrhu kostýmové návrhářky Lindy Muir, vpravo pak tak, jak se objevila ve filmu.

Během příprav Eggers několikrát zmiňoval jako obrazovou refenci Tarkovského film Andrej Rublev (1966), který byl pro film *Seveřan* velkou inspirací a je v některých jeho aspektech znát. Blaschke o inspiraci Rublevem řekl „*Bylo téměř osobní odvahou zjistit, zda dokážeme tento formalismus začlenit do mainstreamového filmu.*“<sup>73</sup> Inspiraci čerpá zejména v dlouhých záběrech a komplexním kamerovém pohybu, kdy kamera projíždí plynule celou scénou a odhaluje následující děj. Podobným prvkem je také hustota, složitost a bohatost jednotlivých scén z hlediska plánů a mikro dějů, které se v ní dějí, ze *Seveřana* je takovým příkladem scéna napadení vesnice. Hledání vizuálního klíče ale bylo mnohem složitější. Vikingské umění je dle Eggerse a Blaschkeho velmi stylizované a neneso v sobě odkaz atmosféry života původních vikingů. Jako hlavní inspirace tak posloužila okolní surová, nehostinná krajina. „*Do našeho přístupu jsme vnesli trochu toho formalismu a symetrie spolu se severskou tvrdostí, ale hlavní inspirací pro vizuál a atmosféru se staly krajiny.*“<sup>74</sup> Vikingské umění jako tapisérie nebo řezby neshledal Blaschke užitečnými, protože neexistuje způsob jak jejich výraz přenést na plátno.

<sup>73</sup> MUTTER, Zoe. Jarin Blaschke / The Northman. In: *British Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/jarin-blaschke-the-northman/>

<sup>74</sup> Tamtéž.

### 3.3.2 Storyboard

Komplexita filmu z hlediska lokací, postav a zamýšleného kamerového pohybu si vyžádala, aby byl téměř celý film před natáčením předkreslený do storyboardu. „*Museli jsme to všechno ze sebe vypotit, krůček po krůčku. Pro mě se to stalo jakousi chamtivou posedlostí; vidět film do puntíku tak jak má vypadat ještě předtím, než jsme ho natočili.*“<sup>75</sup> Podle Blaschkeho je zhruba devadesát procent *Seveřana* převedeno do storyboardu, neboť kvůli náročnosti scén si tvůrci museli být již před natáčením jistí, že atmosféra, význam, střihová skladba, pohyb kamery spolu s hereckou akcí bude fungovat tak, jak má.

Pro tvůrce bylo výzvou zpracovat složité a davové scény tak, aby byly utvářeny plynulým, ubíhajícím narativem, jak z hlediska vyprávění příběhu, tak funkce kamery. Rozhodli se veškeré scény, i ty bojové, natáčet na jednu kameru, což pomáhá nerušenému běhu dění snímku, zároveň to však vyžadovalo velkou přípravu právě v postprodukci, Blaschke to nazývá mentální gymnastikou. „*Seveřan je velmi komplexní, nesrovnatelný s posledními dvěma filmy – nejen v celkovém měřítku, ale také v ambicích vizuálního jazyka nade vším. Posouváme naše limity, jak jen to je možné.*“<sup>76</sup> I přesto všechno se storyboard několikrát předělával, ačkoliv na papíře měli scény několik hlavních bodů, v rámci storyboardu tyto body nefungovaly tak, jak si tvůrci představovali. To znamenalo revizovat svoje nápady a myšlenky, vracet se zpátky k podstatě scény a znovu a znovu přemýšlet nad nejvhodnějším pojetím látky a následně storyboard předělat. Egger o celém procesu popsal takto: „*Vytváříme všechny ty světy, stavíme vesnice, vyrábíme tisíce kostýmů a rekvizit, trénujeme koně na scény, které budou točit, rozzáběrováváme jednotlivé scény. V Seveřanovi je mnohem více storyboardingu.*“<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup>WEINSTEIN, Max. The Northman: An Epic of Fate, Fantasy and Brutal Formalism. In: *American Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/the-northman>

<sup>76</sup>EAGAN, Daniel. “It’ll Be as Accurate as a Viking Movie Can Be...”: DP Jarin Blaschke on Shooting Robert Eggers’s The Northman, Storyboarding During Lockdown, and Being Optimistic. In: *FilmMaker Magazine*[online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://filmmakermagazine.com/109995-itll-be-as-accurate-as-a-viking-movie-can-be-dp-jarin-blaschke-on-shooting-robert-eggerss-the-northman-storyboarding-during-lockdown-and-being-optimistic/#.Y8PCKS3yppS>

<sup>77</sup>MORENO, Ej. The Lighthouse director Robert Eggers says the scale of his Viking epic The Northman is “massive”. In: *Flickering Myth* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z:

<https://www.flickeringmyth.com/2020/04/the-lighthouse-director-robert-eggers-says-the-scale-of-his-viking-epic-the-northman-is-massive/>

### Porovnání storyboardu a sekvence použité ve filmu



### 3.3.4 Formát

#### *Poměr Stran*

Seveřan využívá nejširšího poměru stran, ke kterému se kdy Eggers uchýlil a to 2:1, tzv. Univisium, o jehož renesanci se zasloužil Vittorio Storaro. Poprvé se formát 2:1 objevil v 50. letech minulého století pod názvem RKO SuperScope jako odpověď na rostoucí oblibu televize a jako levnější alternativa k dalším širokoúhlým formátům. Poté upadl v zapomnění, dokud ho v roce 1998 znovuobjevil Storaro, který vnímal, že velká část filmů je sledována na televizi, ne v kinech a měl by vzniknout univerzální formát pro obě tyto média. Storaro řekl: „*V poslední době každý film – bez ohledu na to, jak velký nebo malý, úspěšný nebo neúspěšný – bude mít po velmi krátkém životě na velkém plátně mnohem delší životnost na elektronické obrazovce. Dnes je řešením vlastní formát pro tyto dvě různá média. ...S těmito dvěma různými médii a dvěma různými poměry stran sdílí každý z nás (režiséři, produkční designéři, hlavní kameramani, švenkři atd.) noční můru z hledání kompromisu v rámci kompozice snímku.*”<sup>78</sup>

Rozhodnutí využít tento formát vzniká z podstaty snímku, kolem hlavní postavy probíhá mnohem více děje, tvůrci potřebovali více horizontálního prostoru v záběru, aby dokázali zarámovat více lidí a věcí. Pohyby kamery a krajina také určili, že širší formát bude pro film správnou volbou. Jednou z možností volby může být také to, že Seveřan je Eggersův nejmasovější film. „*Rám 2:1 byl nejširší poměr, který nám připadal univerzální a nadčasový; má některé paralely například v klasickém malířství.*”<sup>79</sup> Blaschke, vědom si Eggersových preferencí pro symetrické rámování, věděl že záběry budou centrálního rázu bez velkého poměru negativního prostoru. Podle jeho slov Eggers v podstatě málokdy zabloudí od obrazotvornosti Renesance.

---

<sup>78</sup>KROLL, Noam. Why The 2:1 Aspect Ratio (UNIVISIUM) Is Now The Fastest Growing Format In Cinema. In: *Noam Kroll* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://noamkroll.com/why-the-21-aspect-ratio-univisium-is-now-the-fastest-growing-format-in-cinema/>

<sup>79</sup> From a Rampaging Alexander Skarsgård to an Erupting Volcano: Shooting The Northman: A Q&A with cinematographer Jarin Blaschke. In: *Focus Features* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: [https://www.focusfeatures.com/article/interview\\_cinematographer\\_jarin-blaschke](https://www.focusfeatures.com/article/interview_cinematographer_jarin-blaschke)

### *Formát záznamu*

Blaschke a Eggers jsou, jak je již asi patrné, velkými zastánci filmové suroviny, kdykoliv, kdy je možnost na ní točit, udělají to. Nejinak tomu bylo i filmu *Seveřan*. „*Libí se nám způsob podání barev. Digitální záznam je pro některé filmy vhodný, ale je to zabiják atmosféry, které chce Rob dosáhnout.*” V *Seveřanovi* využili tvůrci 35mm kinematografické filmy Kodak 50D 5203, 250D 5207 a 200T 5213 s kamerou Panavision 35mm Millennium XL2. Testovali i 65mm formát, ale producenti se rozhodli touto cestou nevydat z finančních důvodů. Blaschkemu však tento 65mm formát uhranul natolik, že chtěl, aby výsledný film byl co možná nejhladší a nejčistší jak jenom může být. Kdykoliv, kdy to bylo možné točil na surovinu s co možná nejmenší nominální citlivostí.

Na denní scény preferoval 50D 5203, který popisuje jako hladký, bez zrna a s krásnou sametovou texturou, v momentě příliš oblačného počasí použil 250D 5207, který je jak dodává, navzdory extra zrnku ve skutečnosti ostřejší než 50D.



Obr. 26 - Finální scéna filmu, bitva u Vulkánu, točená na Kodak 5203 a exponována na 32ASA

## Objektivy

Pro Seveřana si Blaschke nevybral žádné vintage objektivy, tak jako tomu bylo dříve. Použil Panavision Primo objektivy, které jsou velmi světlé a poměrně čisté, bez značného projevu charakteru. „*Seveřan je zatím náš nejčistší film a pravděpodobně tak i zůstane – s použitím poměrně charakterové čisté optiky a jemnozrného filmu. Nemyslím si, že bychom to někdy překonali.*“<sup>80</sup> Řada Panavision Primo získala v roce 1990 Oscara za vědecký a technický přínos, Panavision je popisuje jako objektivy s vysokým kontrastem a rozlišením, s minimálními odlesky a zkreslením. Blaschke nebyl spokojen s tvarem jejich clony, která předmětům v neostrosti dávala hvězdicovitý nádech a nechal je přepracovat na běžnou kruhovou clonu. Kromě přepracované clony upravené objektivy také jinak reprodukuji světlé body, které více září a je přítomno větší soudkovité zkreslení. Blaschke požádal v podstatě o úpravu objektivů, aby výsledek byl ve stylu 70% Panavision Primo a 30% Cooke Speed Panchro S2.



Obr. 27 - Objektiv Panavision Primo.

## Svícení

*„Mám tendenci inklinovat k naturalismu, protože tak prostě funguje můj mozek. Neumím používat standardní tříbodové svícení. Prostě přemýšlím o věcech po svém.“*<sup>81</sup>

- Jarin Blaschke

Denní exteriéry byly natočeny v zamračeném počasí s měkkým ambientním světlem, což je preferovaná varianta Eggersa. Díky zvoleným lokacím v Irsku tam potřebné počasí panovalo zhruba

<sup>80</sup> WEINSTEIN, Max. The Northman: An Epic of Fate, Fantasy and Brutal Formalism. In: *American Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/the-northman>

<sup>81</sup> EBERT, Roger. Book Excerpt: The Northman: A Call to the Gods by Simon Abrams. Online. *Roger Ebert*. 2022. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/features/book-excerpt-the-northman-a-call-to-the-gods-by-simon-abrams>. [cit. 2024-01-28].

osmdesát procent času. Blaschke exteriéry výrazněji nesvítil, snažil se především tvarovat dostupnou kvalitu světla pomocí 20x12 rámu s běleným mušelínem<sup>82</sup>, případně pro vytvoření kontrastu využít double, případně triple net<sup>83</sup> v rámu.

Při denních interiérech využíval Blaschke dostupné světlo. Pokud přicházelo skrze okno nebo dveře, případně pokud byl oheň v místnosti - sloužily tyto zdroje i jako hlavní zdroj světla ve scéně. V několika scénách museli tvůrci kvůli dosažení správné expozice využít dosvícení scény a to pomocí konstrukce sestávající z halogenových žárovek napojených na stmívače z důvodu, aby imitovaly efekt ohně. Tato konstrukce pak byla v postprodukcí odstraněna a nahrazena ohněm reálným. Podle Blaschkeho se však k tomuto řešení tvůrci uchýlili zhruba ve třech scénách filmu, většinu času tak byl hlavním zdrojem přirozený zdroj. „*Ačkoliv Blaschkeho koncept svícení byl jednoduchý - přirozené denní světlo, světlo ohně nebo speciální technika měsíčního svitu - to co bylo výzvou, byly vzdálené lokace, chatrče bez oken a filmová surovina exponovaná na 100 ISO,*”<sup>84</sup> říká Blaschkeho gaffer<sup>85</sup> Seamus Lynch. Noční interiéry pak Blaschke pojal v podobném duchu, dekorace byly speciálně vystavěné tak, aby v nich mohl být dostatečně velký oheň na osvětlení celé místnosti.

Svou touhou po vytvoření realistického měsíčního světla, kterou vznesl při natáčení Čarodějnice si v Seveřanovi splnil, respektive vymyslel techniku, kterou pro daný účel použít a v budoucnu se ji chystá ještě vylepšit. Během svého pobytu v Africe si při nočním výstupu na Kilimandžáro všiml, že hora je osvětlena monochromatickým měsíčním světlem, zatímco stany v táboře jsou vykresleny barevným spektrem světla od baterek dalších lidí. „*Moje oči viděly černobíle i barevně zároveň, podle toho, kolik světla v mém zorném poli bylo vyzařováno. Chtěl jsem přijít na to, jak to přenést na plátno.*”<sup>86</sup> Blaschke se snažil svou zkušenost napodobit, ale testy s klasickými CTB<sup>87</sup> filtry nepřinesly požadovaný výsledek. Protože měl při ruce filtr, který nechal vyrobit pro natáčení Majáku, vyzkoušel jej a po desaturaci obrazu v postprodukcí byl s výsledkem spokojený. Zjistil, že eliminace veškerého červeného světla a následná desaturace vede k monochromatickému výsledku, který hledal, protože lidské oko je méně citlivé na červené spektrum při velmi nízkých úrovních světla.

<sup>82</sup> V originále a i v českém prostředí je ustáleným názvem - Bleached Muslin.

<sup>83</sup> Varianta odkrývaku napínaná do butterfly rámu.

<sup>84</sup> MUTTER, Zoe. Jarin Blaschke / The Northman. In: *British Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/jarin-blaschke-the-northman/>

<sup>85</sup> Hlavní osvětlovač.

<sup>86</sup> MUTTER, Zoe. Jarin Blaschke / The Northman. In: *British Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/jarin-blaschke-the-northman/>

<sup>87</sup> CTB - Color Temperature Blue, konverzní filtry pro převod 3200K (a dalších teplot) na 5500K

Chtěl ale vylepšit proces tak, aby k výsledku docházelo již přímo v kameře a nebylo potřeba takového zásahu v postprodukcí. Nakonec přišel s kombinací Cyan (tyrkysového) filtru přímo na světlech a podobným filtrem<sup>88</sup> jako použil v Majáku v kompendiu kamery. „*Když se eliminace červeného světla provede na lampách pomocí Cyan filtru, pak bude v záběru běžné světlo ohně a čistě azurové měsíční světlo. Pokud pak použiji na kameře filtr CC 40, měsíční svit to vůbec neovlivní z čistě azurové už nemůžete ztratit žádnou červenou. Měsíčním svit tedy projde filtrem nedotčený, ale CC filtr na kameře jemně ovlivní světlo ohně tak, že bude méně červený. Posledním krokem je přidat v postprodukcí zpět červenou, aby měl oheň správnou barvu.*”<sup>89</sup> Scény, kde kombinoval měsíční svit a oheň točil na Kodak 250D 5207, což je surovina barevně vyvážená pro denní světlo (5500K). Zvolil tak z toho důvodu, že je citlivější na červené světlo, než surovina vyvážená na umělé halogenové světlo (3200K), což zachová více informací o barevném spektru ohně.



Obr. 28 - Ukázka svícení nočních exteriéru ve filmu *Seveřan*.

Do budoucna chce proces ještě vylepšit, tak, aby filtry použité na světlech ubíraly méně než tři stopy světla, jak tomu bylo v tomto případě. „*Točení nočních exteriérů a zasnícení obrovské plochy při 80 ISO, kdy filtry ubraly téměř tři stopy světla, znamenalo, že jsme museli použít obrovské množství elektřiny. Vlastní filtr, nebo ještě lépe dichroická čočka přímo pro lampy by minimálně zdvojnásobil výkon světla. Je hezké mít něco úspěšného z prvního pokusu.*”<sup>90</sup> Eggers je z výsledku nadšený, ale připouští, že proces půjde ještě vylepšit. Podle něj výsledek může připadat divákům neobvyklý proto, že jsou zvyklí na stylizovanou noc, tak jak ji známe z jiných filmů. A tedy jejich

<sup>88</sup> Znovu vyroben Schneider Optics, oproti filtru z Majáku má pozměněné specifikace.

<sup>89</sup> MUTTER, Zoe. Jarin Blaschke / The Northman. In: *British Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/jarin-blaschke-the-northman/>

<sup>90</sup> Tamtéž.



vlastní realistické pojetí pak vlastně samo o sobě vypadá stylizovaně, byť to tak nezamýšleli. To by chtěli ještě v rámci procesu vylepšit.

Pro zasvícení velké rozlohy exteriéru a pro realističnost měsíčního svitu Blaschke použil techniku s konvexním zrcadlem, kdy potřeboval jednoduší, ostrý zdroj světla, který ale osvítil velký prostor. „Při využití konvexního zrcadla dochází ke značným světelným ztrátám a tak je třeba využít silný zdroj světla. Pro nás bylo konvexní zrcadlo velmi užitečným nástrojem, protože zmenší zdroj do bodu kdy „slunce“ nebo „měsíc“ začínají působit skutečně. Navíc poskytuje ostré, uvěřitelné stíny.“<sup>91</sup> Konečným řešením problému, tak bylo konvexní zrcadlo s hloubkou zakřivení 15 cm a průměrem 120 cm do kterého tvůrci svítili 18kw Arri lampou. Kvůli velkému výkonu lampy (a tedy i tepla, které produkovala) nebylo možné pro potřeby technologie svícení měsíčního svitu filtrovat přímo lampu, ale kolem celé sestavy musela být vybudovaná speciální konstrukce, kdy světlo bylo filtrováno až po odrazu od zrcadla.



Obr. 29 - Foto z natáčení - svícení nočních exteriérů. Vlevo je patrné několik rámců narigovaných na plošinách s odraznou výplní spolu s množstvím světel Arri Skypanel. Sestava slouží jako doplňkové světlo, hlavní ostré světlo (18kw Arri do parabolického zrcadla) přichází z prava.

### 3.3.5 Obrazová dramaturgie příběhu

Seveřan je příběhově nejmasovějším filmem Robberta Eggerse a to platí i to principu, jakým vypráví příběh. Stále si však zachovává své typické rysy a je věrný svému rukopisu, přesto ale se ve filmu objevují prvky, které ho činí stravitelnějším pro většinovou část publika.

---

<sup>91</sup>BLASCHKE, Jarin. Using Convex Mirrors for Sunlight bounce. In: *Cinematography* [online]. 2012, 15. 3. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/77882-using-convex-mirrors-for-sunlight-bounce/#comment-557872>

Prvním je formát, kdy na poměr stran 2:1 se v poslední době stal etalonem formátu v rámci digitálních streamovacích služeb jako je Netflix, Disney+ nebo HBO Max, které ho používají pro většinu své produkce. Tento poměr stran dal tvůrcům *Seveřana* možnost zobrazit rozlehlé planiny, hory a louky na kterých se příběh odehrává, do popředí se tolik tak nedostává lidské prožívání podpořené s pomocí klaustrofobických prostor, jak tomu bylo u předchozích filmů, ale naopak je počínání hlavních hrdinů zasazeno do všudypřítomné nekončící krajiny kolem. Dalším prvkem, který tvůrci v rámci tohoto poměru stran využívají jsou davové scény, vůbec poprvé se Eggers odchýlil od komorního počtu protagonistů a pracuje s širokou masou postav, na plátně tak mohli tvůrci zobrazit nejen krvelačné vřavy mezi kmeny, ale i minimalistický intimní svět dvou postav.

Svícení je v poplatné vizi obou tvůrců a jejich přístupu, přirozené, naturalistické, syrové a atmosférické. Blaschke upravuje reálný charakter světla tak, že nevytváří nové atmosféry, ale velmi kvalitně podporuje a ohýbá realitu tak, aby byla jednak uvěřitelnější a jednak snesitelnější pro filmového diváka.

Kamera je neustále v pohybu, její pohyb je určen tím, aby co nejlépe a nejčistěji zachytila záběr a předala pomocí obrazu informaci divákovi. není tak determinována vnitřními pohnutky hrdinů, jako spíše pozorovatelem děje. Otatné sám Blaschke tento přístup okomentoval slovy: *„Jelikož film pojednává o osudu, vševědoucí kamera dávala smysl. Jen zachycuje věci. Existuje riziko, že to bude vypadat příliš pohodlně, ale je to v souladu s tématem osudu a touto konstantní kamerou v rámci jejíž rámování se události prostě dějí.“*<sup>92</sup>

Možná poněkud zarážející je jeho výběr objektivů, v rámci drsného skandinávského historického dramatu se dal předpokládat spíše typ objektivů s určitým „surovým“ charakterem, který by onu houževnatost doby přenesl i do obrazu. Blaschke se však uchýlil čistým objektivům, který sice mají charakter, ale oproti dvou předchozím filmům ho zcela zdatně není tolik. *Seveřan* tak vsází především na kamerovou dramaturgii z hlediska kamerového pohybu a snímání scén, než z pohledu snahy vytvořit surovou obrazovou realitu.

---

<sup>92</sup> MUTTER, Zoe. Jarin Blaschke / The Northman. In: *British Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/jarin-blaschke-the-northman/>

## II. ANALYTICKÁ ČÁST

## 4. ANALÝZA FILMŮ

V teoretické části jsem popsal začátky tvůrčí dvojice a věnoval jsem se i tomu, jakým způsobem (z hlediska příběhu i technologií) přistupují k natáčení filmu od jeho začátku až po finální výsledek. Na základě těchto informací ukotvených v teoretické části, se v části analytické věnuji kamerovým výrazovým prostředkům použitých ve filmech, zejména barvě, svícení, kompozici a způsobu snímání, a ty zanalyzuji.

### 4.1 Čarodějnice

#### 4.1.1 Barevná paleta a tonalita filmu

Výrazným výrazovým prostředkem ve filmu Čarodějnice je barevná paleta a tonalita. Dalo by se vlastně říci, že je to výrazný výrazový prostředek tím, jak je nevýrazný. Tonalita filmu je velmi přirozená a odkazuje na vlastní divákovu zkušenost s podobnou barevnou paletou. Desaturované, zemité tóny, které prostupují celým filmem vnímá divák jako ponuré a tajemné.

Denní scény jsou zbarveny více do modro zeleného tónu, tedy do chladnějších barev. Kombinace zelenomodré barvy vytváří dojem chladu, neznáma a nebezpečí. Zelená barva sama o sobě je barva dvojnásobná a je vnímána buďto jako barva života, vitality (ostatně část požitelných plodů je zelená) nebo naopak jako barva smrti (hniloba, plíseň, rozklad) či nemoci (nemocný člověk často „zezelená“). Modrá barva pak také nese celou škálu významů od harmonie, klidu až také jako symbol smutku, hloubání a melancholie. Modrá je nejchladnější barva v celém barevném spektru, i malé odchylky v její tonalitě mohou změnit jak bude působit na diváka.

Zemité tóny se pak ve filmu objevují jednak z inklinace k historické přesnosti, kdy dané kostýmy a materiály na ně používané byly běžnou komoditou. A pak také z dramaturgického hlediska, kdy tyto zemité tóny pomáhají podtrhnout ponuru atmosféru filmu, zároveň postavy částečně splývají s okolím a tím se dotváří pocit všudypřítomného neznáma.



Obr. 30 - Ukázka barevné palety během denních scén ve filmu. Zemité barvy s výrazným modrozeleným zbarvením obrazu jsou jasně patrné.

Oproti tomu noční scény využívají dvou přístupů. Noční interiéry jsou osvětčovány pouze světlem svíček nebo ohně. Oranžová barva je nejteplejší barva spektra a je vnímána jako barva života, plodnosti, radosti nebo vitality. Monochromatické interiérové scény jsou velmi intimní a spolu s tonalitou příbuzných barevných tónů vytváří pocit bezpečí a klidu. Exteriérové scény spoléhají na kombinaci modro-oranžového osvětlení, tedy komplementární přístup k barvám, kdy modrá a oranžová jsou v opozici v barevném kruhu a jejich spojením dochází k barevné harmonii. Modrá je ale ve filmu značně potlačena, evokuje slabý měsíční svit a má převážně stylizační účel než, že by v těchto scénách působila jako nositel významu.



Obr. 31 - Ukázka svícení nočních exteriérů (vlevo) a nočních interiérů (vpravo).

Ve filmu se ale objevuje také několik exteriérových scén, zasvícených pouze plamenem ohně, bez stylizovaného měsíčního svitu. Barvy v těchto scénách samy přímo význam nenesou, nabývají ho v kontextu scény a probíhajícího děje. Například když je rodina schoulená u ohně, můžeme oranžovou, byť značně potlačenou do zemitých barev, vnímat jako teplou, harmonickou, barvu určitého klidu a bezpečí, které spolu rodina zažívá. Ostatně lidstvo je už od nepaměti fascinováno ohněm jako takovým a vnímá ho jako jeden z důležitých nástrojů přežití. Oproti tomu závěrečná scéna, kdy se Thomasin oddá čarodějnickému rituálu, má barvy ohně mnohem saturevanější a agresivnější. Oranžovou můžeme vnímat jako barvu vzdoru, energie, nebezpečí a zároveň touhy.



Obr. 32 - Ukázka dvou nočních exteriérových scén při ohni. Scéna s rodinou u ohně (vlevo) působí více klidně. Oproti tomu scéna Thomasin u čarodějnického ohně (vpravo) má agresivnější barevný tón, byť se pracuje s velmi jemnými nuancemi.

#### 4.1.2 Kompozice a způsob snímání

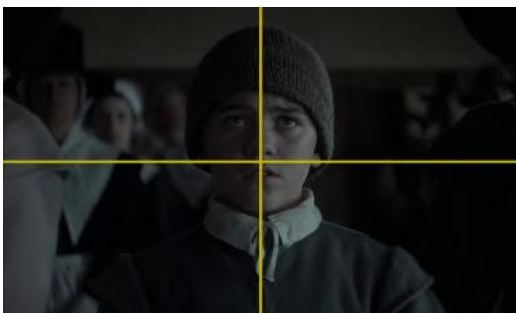
Čarodějnice je koncipována jako věrný a autentický film. Otázkou tedy pro tvůrce bylo jak se tohoto principu zhostit i z hlediska kamerového snímání. Film využívá zejména delších záběrů spolu s kamerovou jízdou, akce tak může na diváka více promlouvat a přenést ho do doby, kdy se snímek odehrává. Jízda však není vždy úplně čistá, naopak někdy působí syrovým neuspořádaným dojmem, kdy se kamera lehce třese nebo dorovná kompozici, přičemž tento postup odpovídá narativnímu principu filmu.

V Čarodějnici je také v několika scénách využito steadicamu, zejména pak v momentech, kdy by pohyb pomocí jízdy byl příliš náročný a ruční kamera by byla moc rušivá. Pohyb kamery je často motivovaný dramaturgií příběhu, jakousi neviditelnou silou, která postavy obklopuje ve všudypřítomných lesích, proto zejména části v lese jsou neustále v pohybu. Pohyb však není motivovaný akcí postav, je od nich více odosobněný, aby vytvořil odtažitý mysteriózní dojem neviditelného, avšak přítomného zla. Mimo jiné spojení dlouhých scén do jednoho záběru ušetřilo tvůrcům drahocenný čas, neboť natáčecí plán byl velmi napjatý. Kamera také často střídá objektivní a subjektivní způsob kamerové narace, při psychologických prožívání postav na ně zlehka najíždí, aby tak umocnila jejich emoce a více zapůsobila na diváka.

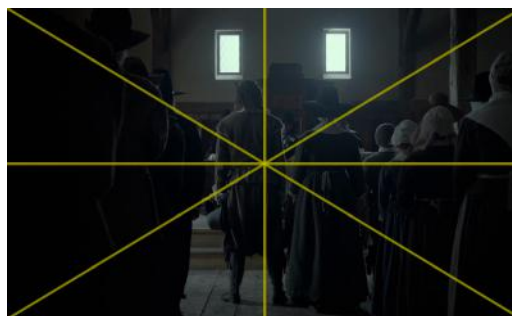
Ačkoliv Eggers a Blaschke preferují jiné způsoby kamerového pohybu než je ruční kamera, ve filmu se ve dvou scénách přesto objevuje. A to konkrétně ve scéně smrti otce a smrti matky, nejedná se o dějově nejvypjatější scény filmu, přesto ruční kamera jejich smysl podtrhuje. Využití ruční kamery jen v těchto dvou scénách lze považovat za určitou deviaci vůči ustanovenému vizuálnímu stylu filmu a proto je v daných scénách způsob snímání dramaturgicky výraznější.

Vintage objektivy Cooke Speed Panchro dodávají filmu organickou měkkost, přičemž jejich výrazný bokeh, zejména v použití s delšími ohnisky může působit neobyčejným, znepokojujícím dojmem. Zneklidňujícím výrazovým prvkem je také využití pankratických objektivů a velmi pomalé transfokace při záběrech na les. Tímto způsobem použitím tvůrci umocňují dojem nadpřirozených sil.

Z hlediska rámování Blaschke využívá osvědčených pravidel kompozice, které ctí a dodržuje, záběry mají často proměnlivou kompozici související s pohybem kamery. V rámci několika málo případů se odhodlá k dekompozici, k využití negativního prostoru a k nevyvážené kompozici, jeho rámování je však silně propojeno s příběhem. Vytváří obrazy tak, aby umocnil sdělení, které mají říct. Kompozičně Blaschke odkazuje na příběh také v záběrech, kdy zobrazuje postavy vůči lesu nebo přímo postavy v lese. V takovém případě je totiž umisťuje na spodní třetinu obrazu, případně často snímá z podhledu, aby zesílil mocný dojem stromů a lesa. Jak jsem již několikrát zmínil tvůrci les využívají jednak jako symbol, jednak jako přímo prostor pro umístění zla.



Statické velmi centrální kompozice nás na začátku filmu seznamují s hlavními postavami, fungují jako jakési pohlednice.



Pomyslné linie a rámování obrazu vedou divákovu pozornost.



Trojúhelníková kompozice a pohled, kombinace, která většinou postavě dodává dominanci. Zde ale vytváří protiklad k herecké akci, které vyobrazuje frustraci postavy, čímž celou situaci ještě podtrhuje.



Dvojitě vnitřní rámování. Dveře osady a ramena postav. Blaschke tak vytváří dojem prostoru a zároveň říká divákovi jakou informaci má vnímat.



Dekompozice a negativní prostor, Blaschke postavu umísťuje do levé spodní části obrazu. V tomto případě má záběr, dramaturgické opodstatnění, rodina je zdrcená z nemoci syna.



Centrální kompozice, rodina sedí u stolu. V popředí vnímáme siluetu matky. Ta v této scéně slouží jako iniciátor hádky, Blaschke její chování neznatelně předurčuje.

Obr. 33 - Kompozice ve filmu Čarodějnice.





Postava je umístěná ve spodní třetině obrazu, Blaschke umocňuje psychologický efekt prostředí.



Postavy jsou znovu umístěny ve spodní třetině obrazu, stromy a větve v prvním plánu je činí téměř neznatelný. Záběr tak symbolizuje nicotnost lidského bytí a snažení vůči nadpřirozeným silám.

Obr. 34 - Kompozice ve filmu Čarodějnice.

#### 4.1.3 Svícení

Svícení je ve filmu silně naturalistické. Blaschke světlo upravoval a tvaroval pomocí odrazných a difúzních ploch, případně vytvářel kontrast pomocí ráků s černou výplní (negativ). Scény z hlediska svícení tak nejsou podmíněny nutností podpořit emoci nebo skrytý význam, snahou je docílit co největší autenticity a pocitu přirozenosti. Denní exteriérové scény jsou točené v zamračeném počasí, celá scéna je tak velmi ponurá, světelně i barevně utlumená. Stejný princip uvěřitelnosti ctí Blaschke i v rámci denních interiérů, světlo z okna funguje pro postavy často jako protisvětlo, což vede ke ztrátě detailů v některých částech obrazu, pro dosažení vyvážené expozice tak Blaschke od kamery využívá ještě doplňkového odraženého světla. Pokud kamera snímá postavy od okna, jsou osvětleny přirozeným světlem procházející skrze okno, tedy charakter světla je často poměrně plochý, bez výrazných kontrastních ploch. Blaschke nevyužívá „hollywoodský“ typ svícení, kdy dobře zasvícený portrét je skoro podmínkou, naopak se uchyluje k co nejjednoduššímu, ale uvěřitelnému přístupu.



Obr. 35 - Hlavní světlo přicházející ve směru od okna, měkký charakter světla vytváří jemný přechod do stínů na obličeji postavy.



Obr. 36 - Protipohled, postava je po světle, její obličej postrádá kontrast světla a stínů.

Noční interiéry jsou, jak jsem již uvedl v teoretické části, osvětleny pouze světlem svíček. To lze dobře pozorovat na charakteru světla v těchto prostorech. Světlo velmi často přichází odspoda, na stínech nosu a dalších částech obličeje lze tento směr světla snadno odhalit. U většiny filmů je takováto deformace obličeje, či tento přístup k zasvícení portrétu považován za nežádoucí a obličej je buď doplněn doplňkovým světlem, nebo plamen slouží pouze pro motivaci světla a portrét je „čistě“ zasvícen samostatným světlem. Světlo v nočních interiérech je velmi modulové, svíčky nejsou schopny osvětlit celý prostor a poskytnout dostatečnou hladinu světla, v interiéru tak často lze pozorovat vzorec stín - světlo - stín. Tento kontrastně - tonální přístup dodává interiéru uvěřitelnost a opravdovost.

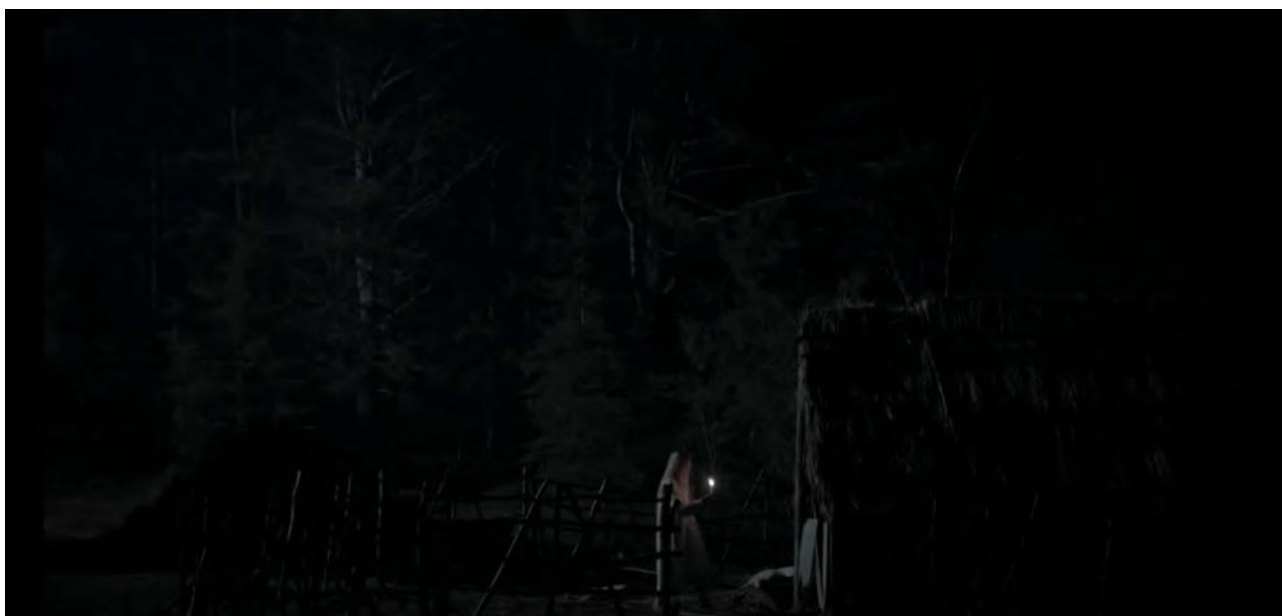


Obr. 37 - Stín nosu ubíhá směrem nahoru, je osvětlený spodním světlem svíček - naturalistický přístup.



Obr. 38 - Ačkoliv se oheň nachází vlevo dole od postavy stín jeho nosu naznačuje, že světlo bylo umístěno v úrovni obličeje, aby simulovalo plamen ohně - stylizovaný přístup. Ukázka je z filmu Den poté (2004, Režie Roland Emmerich).

Noční exteriéry pak sledují tradiční konvenci svícení noci - tedy ostré modré měsíční světlo přicházejí z vrchu do scény, někdy doplněné o element ohně nebo svíčky pro barevný kontrast. Jak sám Blaschke uvádí, se svícením těchto exteriérů není spokojený, rád by je svítil jinak, dle něho více naturalisticky - o což se ostatně pokusil ve filmu Seveřan.



Obr. 39 - Ukázka svícení noci ve filmu Čarodějnice.

#### 4.1.4 Analýza vybrané scény

V rámci analýzy konkrétní scény z filmu Čarodějnice, jsem si vybral obrazově poměrně jednoduchou scénu, která ale dobře shrnuje přístup dvojice k látce. Jedná se o scénu, kdy rodina sedí u večeře a modlí se k bohu za dary jím dané. Přičemž mladší dcera je následně obviněna svou matkou z krádeže stříbrného poháru - rodinného dědictví.

Celá scéna je intimní, komorní a snímána velmi jednoduše, odráží však psychologii postav a jejich úlohu v příběhu. Každý z rodiny má svůj vlastní statický polodetail, žádné záběry přes rameno nebo dvojpodetaily. Jediný, kdo nemá vlastní polodetail jsou nejmladší dvojčata - které ve filmu vždy vystupují spolu a jsou jako jedno tělo. Ostatní, ač členové rodiny, se cítí nepochopení těmi druhými a byť spolu žijí na jednom místě, jsou všichni velmi osamoceni - jak z lidského hlediska, tak z hlediska duchovního, obrací se sice k bohu, ten ale jejich prosby neslyší a rodinu postupně stíhá jedna tragédie za druhou, od zkažení úrody, přes smrt koz a ovcí až po úmrtí syna.



Obr. 40 - Každý z rodiny má vlastní polodetail, výjimkou jsou dvojčata, které ve filmu vystupují vždy spolu a chovají se jako jedna bytost.

Velmi centrální rámování spolu s jednoduchou kompozicí, podporuje osamocenost a rozpolcenost postav, všichni až na syna mají v kompozici svíčku, jakoby autoři předznamenávali jeho brzkou smrt absencí plamene (světla), které může symbolizovat život - ostatně Eggers symbolismu ve svých filmech využívá velmi rád.

Hádka u stolu je vyvolána matkou, samotné hádce předchází záběr celku na rodinný stůl, kdy matka je zády ke kameře a divák tak vnímá pouze její siluetu, tato izolace matky předznamenává její odloučení od rodiny a vyvolání hádky.



Obr. 41 - Matka v popředí je vyobrazena v siluetě, předznamenává to její vyvolání hádky.

Scéna je osvětlena pouze plamenem svíček, hladina světla je dostatečná pro správnou expozici postav, rychle ji však ubývá vůči pozadí. Scéna je tak velmi intimní, jednoduchá, surová a přirozená, svou barevnou paletou připomíná malbu. Tato intimnost spolu se statickou kamerou vyvolává dojem nehostinných časů a nechává vyznít příběh.

## 4.2 Maják

### 4.2.1 Tonalita

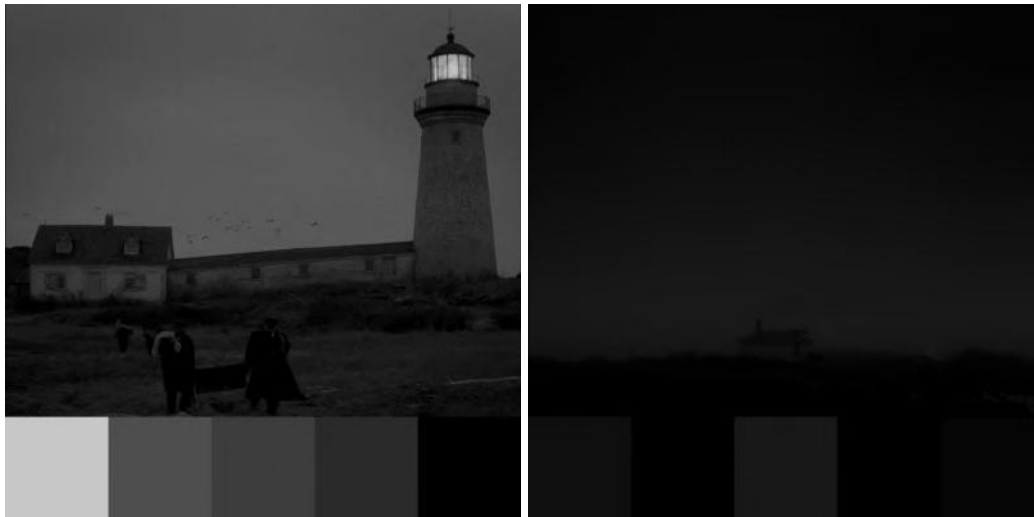
Barevná paleta se ve filmu logicky nevyskytuje, Maják obsahuje několik variant tonality šedých tónů, přičemž tonalita není tolik podmíněná příběhem jako u Čarodějnice, ale je vázaná zejména na prostředí ve kterém se daná scéna odehrává. Denní interiéry jsou povětšinou málo kontrastní, rozdíl mezi jednotlivými tóny šedi je velmi malý, to je způsobeno tím, že není možné ve všech záběrech dosáhnout požadovaného kontrastu pomocí rámců nebo odkrýváků, zejména pak v celcích. Nejméně kontrastní jsou pak scény za mlhy, deště nebo v pološeru. Kontrast mají zejména interiérové scény, které jednak Blaschke musel dostatečně zasvítit, aby vytvořil přijatelnou expoziční hladinu pro film a zároveň ony kontrastní interiéry působí dramaticky, stísněně, nepříjemně a vyjadřují i kontrast mezi postavami samotnými.



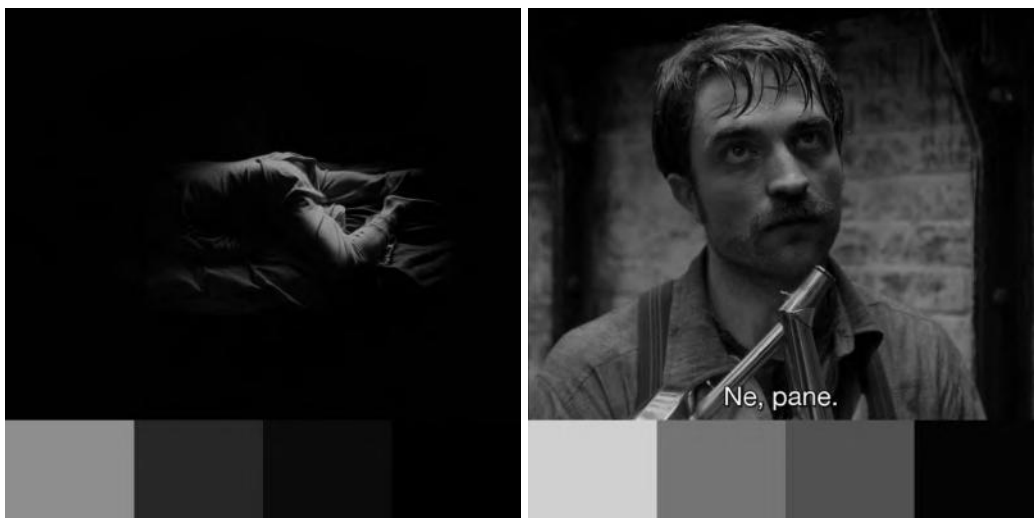
Obr. 42 - Vlevo denní exteriér, scéna má malý kontrast, určuje ho charakter prostředí.

Vpravo úvodní scéna příjezdu na ostrov, mlhavé podnebí smršťuje škálu šedi, nevyskytuje se žádná bílá ani pravá černá.

Obraz je velmi jednolitý, mlhavý.



Obr. 43 - Ukázka dvou scén točených v šeru, vlevo získává obraz kontrast především díky světlu majáku, kde se objevuje téměř pravá bílá, Blaschke ale mistrně pracuje s expozičním rozsahem Double-X a světlo majáku nepřexponovává. Vpravo ponurý, zamračený podvečer s chatrčí v pozadí. Scéna je na hranici expozici a tóny šedi jsou velmi blízko černé.



Obr. 44 - Ukázka dvou interiérových scén, noční a denní, kde Blaschke využívá potenciál Double-X filmu a škála šedi je velmi bohatá a to i u nočního obrazu, který je značně ponořen do tmy.





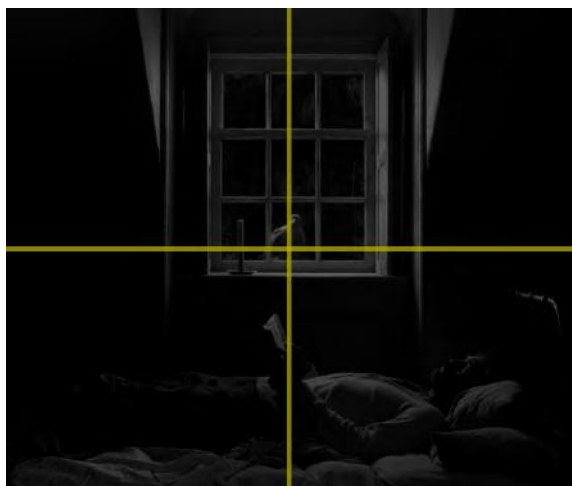
Obr. 45 - Moment ve filmu, kdy se Blaschke pohybuje na hranici přexpozice, ta není ve formě pravé bílé, je potlačena do stupně šedi. Přexpozice je podmíněna dramaturgickým prvkem, přičemž obraz si stále zachovává částečně čitelné detaily v obličeji.

#### 4.2.2 Kompozice a způsob snímání

Téměř čtvercový formát umožňuje Blaschkemu velmi efektivně komponovat postavy. Nejen v rámci prostředí, ale i v rámci bližších polodetailů. Ve filmu se objevuje celá řada výrazných portrétních záběrů, ostatně, jak už bylo zmíněno Blaschke sám považuje čtvercový formát za jeden z nejvhodnějších právě pro portréty. Celý film je tak především přehlídkou kvalitně kompozičně řemeslně odvedených záběrů, které spolu se statickou kamerou v divákovi působí spíše dojmem jako by se díval na fotografie. Blaschke využívá celé škály kompozičních možností, které mu čtverec nabízí a dle mého názoru se jedná o jeho nejlepší obrazově zpracovaný film. Kamera je velmi přesná, ví co chce komponovat a co chce divákovi říci. Je v podstatě buď statická a nebo v pohybu, ale v takovém, který je motivovaný pohybem postav nebo situací, ve které se nachází.

Ačkoliv je film velmi velmi psychologicky zabarvený a plný frustrace postav, kamera většinu filmu zůstává velmi objektivní, postavy především sleduje a pomocí způsobu snímání nikterak výrazně nevnučuje divákovi emocionální význam. Objevují se i výjimky, zejména když mladý Thomas začíná ztrácet zdravý rozum, v této pasáži Blaschke kamerou více najíždí na Thomase, aby tak umocnil jeho bezútešné prožívání. Blaschke však ve filmu nevyužívá kamerový pohyb jen proto, aby s kamerou hýbal, velmi citlivě určuje momenty, kdy je dobré využít kamerový pohyb pro zesílení situace nebo soustředění diváka na určitou postavu, případně kdy je třeba pohybem kamery odkrýt prostředí, které postava objevuje.

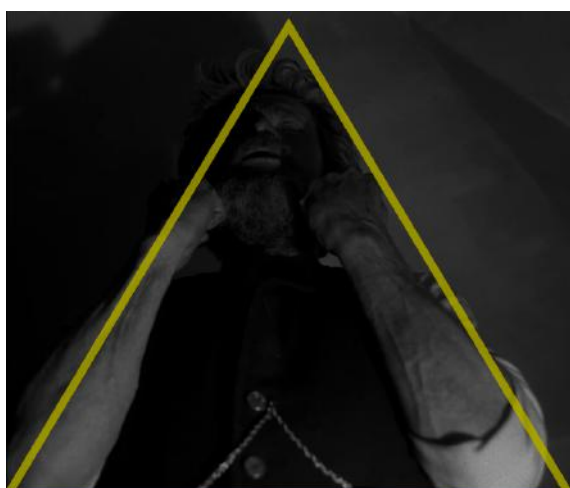
Použité vintage objektivy podtrhují „fotografičnost“ snímku, Petzval objektivy využité pro snové sekvence pak zesilují jejich fantaskní účinek. Níže nabízím přehled ukázek některých kompozic, jenž se ve filmu vyskytují.



Centrální kompozice, Blaschke umocňuje deprivaci hlavní postavy umístěním dotěrného racka do středu obrazu.



Vedoucí linie, nám přesně říkají na co se máme v obraze zaměřit. Centrální kompozice postavy celý dojem umocňuje.

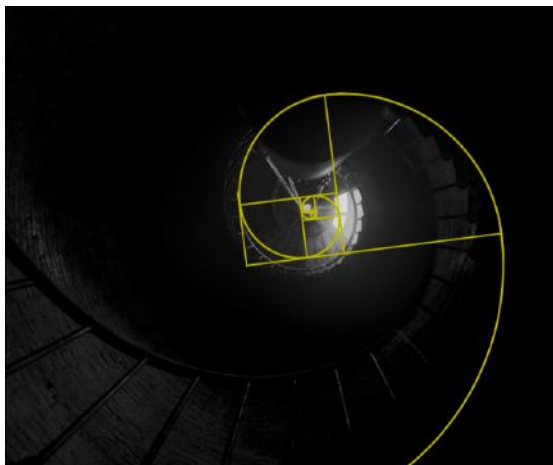


Trojúhelníková kompozice, spolu s využitím podhledu, dává zobrazené postavě velký dojem síly a dominance.



Vnitřním rámováním Blaschke směřuje pohled diváka, na co se v záběru zaměřit, zároveň tak i vytváří v obraze hloubku.

Obr. 46 - Kompozice ve filmu Maják.



Záběr zdola schodiště nahoru ke světlu majáku, Blaschke kompozicí kopíruje Fibonacciho posloupnost a tím vytváří estetickou a vyváženou kompozici.



Další příklad vyvážené kompozice, tentokrát umístěním objektů do třetin obrazu. V tomto záběru Blaschke vytváří napětí mezi postavou a budovou majáku.



V této kompozici Blaschke využívá negativní prostor, čímž umocňuje frustraci postavy. Žebřík opřený o amplion pak slouží jako vodící linie vedoucí divákovo oko.



Kompozice využívající tonální kontrast, jasně vede divákovo oko, světlejší části obrazu jsou lépe čitelné, zároveň ponechává v obraze určité tajemno.

Obr. 47 - Kompozice ve filmu Maják.

### 4.2.3 Svícení

Svícení je v Majáku velkým vyjadřovacím prostředkem. Základním prvkem svícení byla expozice, Blaschke musel svítit na kritické expoziční hodnoty, na natáčení tak bylo ohromné množství světla. I přes oslňující zář se mu ale podařilo světlo tvarovat a modifikovat tak, aby dokázal vytvořit světelné atmosféry.

Denní exteriéry vychází z počasí, které panovalo na natáčení, v malé míře se tak objevují kontrastní slunečné exteriéry, v té větší zamlžené a plné deště. Blaschke dotvářel kontrast v bližších záběrech především pomocí odkrýváků (netů) nebo black solid výplní, stejně tak jako u filmu Čarodějnice.

V nočních exteriérech se nebál pohybovat se na samotné hranici únosné expozice, z majáku často divák v noci vnímá pouze jeho obrys, jen několik málo stop nad hranicí černé. To stejné u postav, často jsou v noci vyobrazeny pouze jako siluety osvětlovány lehkým měsíčním svitem.

Noční interiéry jsou velmi často svíceny pouze jedním zdrojem světla - například lucernou na stole, přičemž charakter světla vycházející z této lucerny je velmi tvrdý. Svícení v interiérech je velmi kontrastní, Blaschke se nebojí nechávat některé části obrazu ve tmě, a zdůraznit pouze to, co je důležité. Ačkoliv se tvůrci snaží o to, aby byl film autentický a působil dobově, svícení portrétu je často velmi měkké, tedy používají typ svícení, který není typický pro danou dobu.



Obr. 48 - Portrét svícený lucernou s 800w halogenovou žárovkou. Světlo přichází odspoda, stejně tak jako v Čarodějnici uplatňuje naturalistický přístup.



Obr. 49 - Obrys noční siluety.

#### 4.2.4 Analýza vybrané scény

Pro analýzu konkrétní scény z filmu *Maják* jsem si vybral vícero závěrečných sekvencí, které však tvoří koherentní celek a fungují pospolu v rámci vyřčení významu.

Jedná se o scénu, která následuje po hádce a šarvátce obou strážců majáků, mladší (Thomas) z nich v souboji vyhrál a vede staršího strážce (taktéž Thomas) uvázaného na laně jako zvíře do připraveného hrobu. Následně ho poté ještě zaživa zahází hlinou a odchází zpět do majáku.

Kamera je v této scéně zpočátku statická, neodhaluje divákovi více, než musí být viděno, celá scéna je velmi odosobněná, odehraná nejprve ve velkém celku zdůrazňující odlehlost a samotu nejen majáku, ale také našich dvou protagonistů. S tím jak se přibližují blíže ke kameře, se kamera dává do pohybu a odhaluje nám, že oba kráčí k vykopanému hrobu. Následně mladší ze strážců shodí staršího do hrobu a kamera najíždí do vně hrobu. Snímání této akce v jednom záběru pomocí klidné, rozvážné kamery je v přímém kontrastu k tomu, co se ve scéně děje. Ačkoliv jednání mladšího strážce neprobíhá v afektu, celé vyznění situace je velmi dramatické a potměšlé. Odosobněná kamera k tomu velmi přispívá.



Obr. 50 - Kamera začíná velmi staticky, zdůrazňuje osamocenosť ostrova našich protagonistů, následně pomocí kamerové jízdy odhaluje v celku hrob, do které poté pro umocnění emoce najíždí.



Obr. 51 - V jednom z následujících záběrů kamera najíždí na detail staršího ze strážců. To vše je doprovázeno zahazováním hrobu hlínou, tento dramaturgický prvek, podporuje bezvýchodnost celé situace.

Celá tato scéna se odehrává venku, není zde tak dotvořena dramatickosť scény a její atmosféra tolik svícením, jako skladbou záběrů a jejich kompozicí.

Sekvence následně pokračuje uvnitř majáku, kde se mladší ze strážců chystá poprvé za dobu svého setrvání na ostrově podívat ke světlu majáku - tato možnost mu byla předtím starším strážcem odpírána. Je snímán z velkého nadhledu, který ale neznačí pokořenost, ale odhodlání, což se projevuje na výrazu v jeho tváři.



Obr. 52 - Mladší ze strážců se chystá jít ke světlu.

Než se však vydá ke světlu, vrací se mladší strážce do šarvátkou rozbořené obytné místnosti, kde si chce zapálit cigaretu. V ten moment je však napaden sekerou starším strážcem, kterému se podařilo dostat z hrobu. Mladší staršího udeří kanystrem a následně mimo obraz rozbije hlavu onou sekerou. Celá tato bitka je natočena pouze ve dvou záběrech, kdy kamera zůstává veskrze statická, velmi fotograficky zachycuje scénu v její celistvosti a surovosti. Ke konci posledního záběru této scény kamera najíždí z naznačené/tušené mrtvoly staršího strážce na detail mladšího z nich, jeho obličej je pokryt potem, mazem a krví - celá agresivita a amorálnost scény je podtržena mnohem více, než kdyby se tvůrci uchýlili k akčnímu rozzáběrování - ostatně by tento postup neladil se záměrem, kteří tvůrci od počátku filmu nastolují - a to určitá fotografičnost celého filmu.



Obr. 53 - Celá scéna usmrcení staršího strážce se odehrává ve třech záběrech, je tak podpořena fotografičnost, staticčnost filmu, stejně tak jako izolace protagonistů od světa a jejich stupňující se šílenství.

Sekvence se uzavírá příchodem strážce ke světlu majáku, je velmi stylizovaná světlem, kdy roztodivné stíny rozehrávají obrazce na tváři strážce. Kamera je v tomto momentu poměrně účelná, v pohybu - provází nás cestou Thomase vzhůru do majáků. Záběr, který vyčnívá je Thomasův pohled do nitra světla, kdy dochází k eskalaci jeho šílenství - to celé je znázorněno přeexpozicí jeho obličeje, ke které v průběhu záběrů kontinuálně dochází.



Obr. 54 - Začátek a konec záběrů. Přeexpozice symbolizuje eskalaci jeho šílenství.

Poslední záběr filmů odkazuje na řeckou mytologii a utrpení Prometheuse, který pro lidi ukradl oheň a tím proti sobě poštvál boha Dia. Jako trest byl přikován ke skále, ke které den co den přiletěl orel a živil se jeho játry, která mu však každou následnou noc dorůstala. Stejně tak jako oheň (světlo), hraje v příběhu Promethea velkou roli, tak stejnou roli hraje i v Majáku. Zde je světlo majáku hlavním zdrojem svárů mezi strážci, představuje sílu, moc a pokušení. Mladší Thomas je za přiblížení ke světlu na konci filmu potrestán za své předchozí hříchy a uvržen do věčného utrpení - zde je právě paralela s Prometheem.



Obr. 55 - Závěrečný záběr zcela jasně odkazuje na řeckou mytologii a Promethea.

## 4.3 Severan

### 4.3.1 Tonalita

Barevná tonalita v Severanovi znovu vychází především z naturalistického principu, v zásadě ji lze rozdělit zhruba na tři hlavní barevné palety, které se ve filmu vyskytují. Tou první je barevná paleta inspirovaná okolními lokacemi, výpravou a kostýmy. V tomto případě se vyskytují různé barvy spektra, kostýmy nejsou jen zemité a mdlé, naopak využívají barev jako je modrá, červená, zelená. Vybrané lokace do značné míry ovlivňují výslednou barevnou reprodukci, obrovské lány zelených luk, polí, doplněné o černoze a skály utvářejí velmi naturalisticky vypadající barevný tón filmu, přičemž zelené je v obraze někdy až tolik, že musela být v postprodukci desaturována, aby



nenarušovala význam záběru. Některé scény jsou téměř monochromatické, laděny jen do škály odstínů podobného barevného tónu. Tyto barevné kombinace odráží drsnou a nehostinnou krajinu středověkého severu. Prosvětlené záběry, spolu s teplejší barevnou paletou lze vypozařovat v části filmu, která se věnuje nájzdu na slovanskou vesnici - zde jsou barvy teplejší, zelená je saturovanější.



Obr. 56 - Barevná paleta severu, ovlivňují jí velké zelené lány a desaturované barevné odstíny kostýmů a mizanscény celkově.

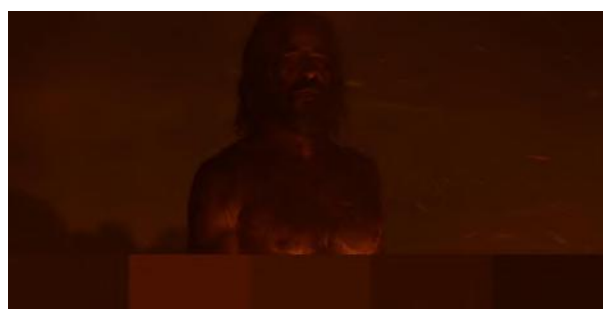
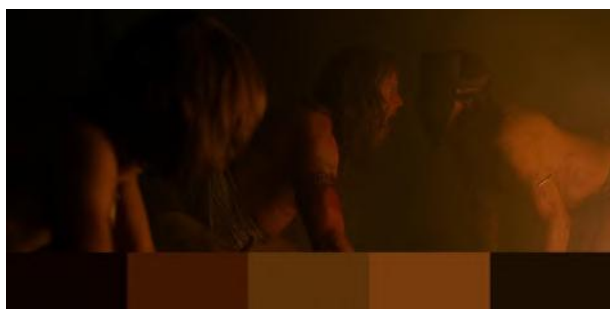


Obr. 57 - Modrá monochromatická barevná paleta, na ukázce vlevo může značit melancholii a smutek po ztrátě blízkých. Na ukázce vpravo červený akcent kostýmu soustřeďuje divákovu pozornost a zároveň předznamenává Amlethovu touhu po pomstě. Červená barva je vnímána jako barva nebezpečí, vzteku a krve.



Obr. 58 - Barevná paleta v sekvenci se slovanskou vesnicí obsahuje mnohem více zelené, která je oproti severu saturovanější. Celkově je barevná paleta teplejší, dramaturgicky oddělující tuto linku od severu.

Druhá barevná paleta dramaturgicky odkazuje na povahu pomsty a váže se na oranžovou a oheň. Během monochromatických scén plných oranžové barvy většinou dochází k rozkolu mezi postavami, hádkám nebo zjištěním, které ovlivňují chod děje. Stejná barevná paleta je použita i pro poslední souboj filmu mezi Amhethem a jeho strýcem.

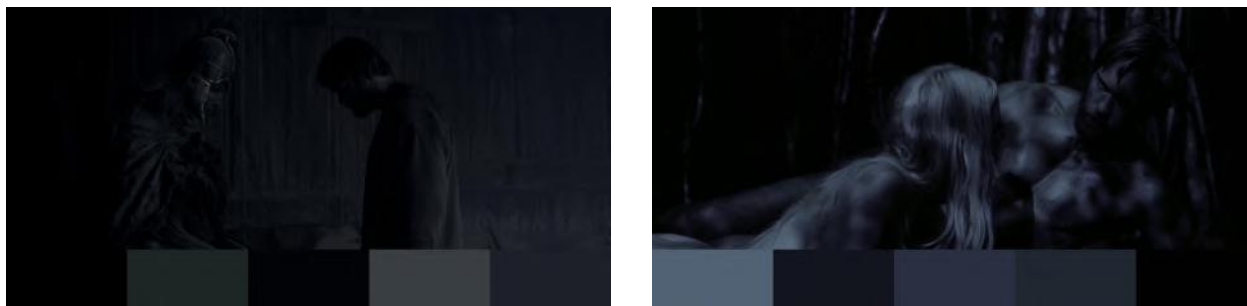


Obr. 59 - Monochromatická barevná paleta v kombinaci oranžové/červené, vytváří v obraze napětí a předznamenává dějové zvraty. Scéna rituálu (vlevo) během, které se Amleth stává mužem a hned poté je jeho otec zavražděn. Závěrečná scéna filmu (vpravo), při které dochází k souboji Amletha a jeho strýce v srdci vulkánů. Barevná paleta je podmíněna nejen prostředím, ale i touhou po pomstě.

Posledním typem barevné palety, která se ve filmu vyskytuje jsou barvy nočních exteriérů. Jejich tonalita je dána Blaschkeho přístupem ke svícení, jsou tak velmi monochromatické, desaturované a napodobují reálný charakter měsíčního svitu. Někdy jsou zkombinovány se světlem pochodní, což v kombinaci desaturované modré a oranžového svitu ohně dodává obrazu uvěřitelnost a dynamiku.



Obr. 60 - Ukázka kombinace monochromatického měsíčního svitu spolu s elementem ohně.



Obr. 61 - Téměř monochromatické noční exteriéry dodávají filmu na uvěřitelnosti a odporují konvenčnímu svícení noci.

#### 4.3.2 Kompozice a způsob snímání

Širokoúhlý poměr stran dal tvůrcům prostor pro nové možnosti využití kamerové dramaturgie. Extrémně široké záběry na krajinu, bojové vřavy, rozvrstvení obrazu do vícero plánů a vyprávění příběhu příběhu plynulou, skoro až plovoucí kamerou. Ta je téměř neustále v pohybu, proplouvá scénou a odhaluje divákovi nové skutečnosti. Tvůrci využívají převážně kamerové jízdy nebo jeřábu. Kupříkladu bojová scéna nájezdu na vesnici je celá natočená na dva záběry jen při využití právě jízdy a jeřábu. Kamera snímá scénu v širokém záběru a je velmi klidná, dává tak možnost, aby agresivní scéna působila na diváka, vnímal celou surovost akce a zároveň měl možnost vědět jenom tolik, kolik ví postava. Celá sekvence je velmi naturalistická, přirozená a uvěřitelná. Málo střihů spolu s tímto principem kamerového pohybu dává divákovi šanci přenést se do filmu, být součástí děje, i navzdory tomu, že kamera působí jako třetí pozorovatel. Není tomu však tak vždy, ve filmu jsou i scény, kdy se kamera od pouhého pozorování příběhu stává jeho součástí a je více přítomna. Příkladem může sloužit rituální scéna u ohně v první třetině filmu, kdy se kamera sama stává účastníkem rituálu. Ruční kamera se ve filmu vůbec nevyskytuje. Steadicam je použit jen v několika scénách a to zejména z nutnosti nepřístupnosti lokace pro jinou techniku.

Širokoúhlý poměr rámu dal tvůrcům možnost zachytit nekončící přírodu a velké davové scény, přesto si však Eggers drží jeden ze svých typických rysů a velmi často jsou postavy v polodetailu intimně rámovány na střed obrazu. Tímto rámováním izoluje postavy, které jsou osamoceny se svým vnímáním světa. Divák zároveň ale stále cítí, že je ovlivňuje a definuje prostor kolem nich,

který je v záběru jen naznačen. To je rozdíl oproti čtvercovému poměru stran, který je mnohem více stísněný, klaustrofobický a intimní.



Centrální kompozice, pozornost se soustředí na postavu. poskytují

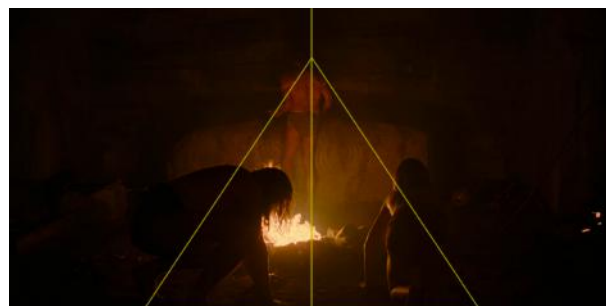
Jde o Eggersův často používaný typ záběrů.



Vikingské stavby a jejich vnitřní vertikálnost dostatek vodících linií k tvoření kompozice.



Vnitřní rámování, kdy Blaschke soustřeďuje divákovu pozornost. dává dominanci



Trojúhelníková kompozice, postavě na jejím vrcholu, forma ctí obsah.



Pravidlo třetin, umístěním postav ne zcela do průsečíku třetin obrazu mezi nimi Blaschke vytváří lehké obrazové napětí. V zápětí mezi nimi dojde k hádce.



Symetrická kompozice, vikingské stavby k podobnému rámování vybízejí.

### 4.3.3 Svícení

Svícení je ve filmu *Seveřan* velmi podobné tomu v *Čarodějnici*, Blaschke dodržuje svůj nastavený kurs naturalismu a u Eggersových filmů je tomu obzvláště tak. Pracuje s přirozeným světlem kdykoliv je to možné. Denní interiéry ve filmu jsou vyobrazeny pouze v několika obrazech, celá scéna byla většinou záběrována tak, aby se hlavní děj udál v blízkosti dveří, a tedy tvůrci mohli využít denního světla přicházejícího do scény zvenčí, případně v blízkosti ohně, který však nesloužil tolik jako motivátor světla, jako spíše jeho hlavní zdroj.

Podobná situace pak nastává v nočních interiérech, které jsou často zasvíceny pouze světlem plamenů ohně. Celý film tak získává velmi naturalistický a surový ráz, jak už je ostatně u filmů této dvojice zvykem.



Obr. 63 - Postavy jsou osvíceny světlem ohně, vše je velmi naturalistické, pozadí oproti nim úplně zaniká.

S *Čarodějnicí* film sdílí převážně to, že exteriérové denní scény jsou často natočeny v zataženém počasí, čímž získávají na dramatickosti a pomáhají udržet konstantní linku v rámci přístupu ke světlu napříč filmem. Ve filmu se objevuje několik vyjímek, kdy jsou denní exteriéry osvíceny přímým slunečním svitem, spíše než o dramaturgický záměr, jde ale o časovou tíseň během natáčení filmu, kdy na odlehlých lokacích štáb ne vždy mohl čekat na ideální světlo.



Obr. 64 - Denní exteriéry jsou v Seveřanovi velmi atmosférické.



Obr. 65 - Denních exteriérů natočených za ostrého slunce je ve filmu velmi málo, nenesou žádný dramaturgický význam. Vznikly z prostého důvodu - při natáčení nebylo možné vždy čekat na ideální počasí.

Noční exteriéry jsou pak zasvěceny specifickou metodou, kterou Blaschke vytvořil speciálně pro film *Seveřan*. Navzdory tomu, že tento princip by měl být blíže lidskému vnímání nočních scén, vnímají ho diváci zpočátku stylizovaně, protože jeho odlišnost od tradiční konvence svícení noci v nich vyvolává pocit určité obrazové formulace mimo hranice naturalismu.



Obr. 66 - Ukázka nočního exteriéru z filmu Seveřan.

Blaschke pomocí svícení v Seveřanovi vytváří expresivní obrazy plné emocí a názorů, to vše ale v rovině přímého naturalismu. Vládne světlem, ale tak velmi jemně a inteligentně, že vše působí velmi přirozeně, na diváka působí tyto elementy pouze v rámci podvědomého vnímání, Blaschke jim tak nemusí nic předávat na sílu pro dosažení potřebného emocionálního účinku. A v tom je dle mého názoru ohromná síla.

#### 4.3.4 Analýza vybrané scény

V celém filmu Seveřan je kamera velmi vševědoucí a objektivní, velmi často je v pohybu, kdy dramaturgicky proplouvá dějem a posouvá ho kupředu. Je jedna scéna, která se ale v rámci filmu vymyká. Jedná se o scénu, kdy se mladý Ahmlet spolu se svým otcem, králem Aurvandilem zúčastní rituálu u místního starce. Rituál má mladého Ahmleta přiblížit rodinné linii a učinit z něj muže.

Scéna je zpočátku objektivní, kamera zabírá úzký průhled tunelu vedoucí do jeskyně. Pomocí kamerového nájezdu se tak z celku dostáváme velmi blízko do scény. Zásadní okamžik, ale přichází v momentě, kdy se naše postavy napijí neznámé tekutiny z misky. V tento moment se kamerová realita mění na subjektivní, kamera sama je součástí děje.



Obr. 67 - Kamera je objektivní, najíždí do scény.

Scéna je svým záběrováním velmi jednoduchá, připomíná dříve zmíněnou scénu z filmu Čarodějnice, každá z postav má svůj vlastní centrálně komponovaný polodetail. V případě Seveřana se ale nejedná o izolaci postav vůči sobě samým, nýbrž naopak - postavy jsou sice izolovány od okolí a uvězněny v přítomném okamžiku, ale jsou si k sobě mnohem blíže, promlouvají na sebe a v rámci daného prostoru v ten moment existují pouze ony. Jak už je zvykem, vše je velmi intimní, osvětleno pouze plamenem ohně, kamera je velmi minimalistická, statická. Postavy se napřímo dívají do kamery a promlouvají k ní - kamera tak nepředstavuje sebe sama, ale zastupuje buď Ahmleta, Aurvandila či starce - jejich prožívání a promluva je umocněna touto neexistencí čtvrté stěny.



Obr. 68 - Kamera je subjektivní, zastupuje jednotlivé postavy, které do ní v rámci rituálu promlouvají.

Ke konci rituálu kamera švenkuje z polodetailu Ahmleta dolů na jeho nohy a odkrývá, že Ahmletova mysl je odproštena od jeho těla - záběrová separace postav do jednotlivých polodetailů tento dojem umocňuje - a že celá rituál je jakousi formou transcendence.



Obr. 69 - Kamera švenkuje z Ahmletova obličejce dolů a odkrývá transcendentnost scény.





## ZÁVĚR

Hlavním cílem této diplomové práce bylo popsání a definování spolupráce Roberta Eggerse a Jarina Blaschkeho. Práce odpovídá na otázky jak jeden vnímá druhého jako spolutvůrce obrazu, jakým způsobem spolu vůbec přemýšlí nad ztvárněním filmového záběru, kdo převážně určuje obrazový styl a jak vypadá jejich spolupráce od preprodukce až po natáčení. Na základě těchto odpovědí a získaných poznatků pak v rámci analýzy určuji, jaké postupy filmaři opravdu používají a jakého emocionálního účinku se snaží u diváka dosáhnout a proč.

V teoretické části jsem ukotvil některé aspekty, které se k dané dvojici z tvůrčího hlediska vážou, vyházel jsem z dostupných knižních publikací a internetových zdrojů. Důležitým zdrojem obecně byla rešerše rozhovorů obou tvůrců. Od klasických rozhovorů v tisku, online serverech až po audio podcasty nebo video rozhovory. Tato rešerše pomohla pochopit jak dvojice přistupuje k tvůrčímu řešení obrazové stránky filmů.

Co dvojici vyzdvihuje a činí jejich filmy divácky i kriticky oblíbenými je jejich přístup k realismu a autenticitě, ten ve filmech funguje nejen po obsahové stránce (Eggers) ale i po stránce formální (Blaschke). Výsledné snímky pak v sobě nesou velkou dávku autentického vyprávění spolu s uvěřitelným a reálným přístupem k obrazu, což pomáhá divákovi lépe se přenést do děje filmu, věřit mu a mít pocit, že nesleduje jen zfilmovaný příběh, ale něčí filmově zpracovanou vzpomínku. Což je ostatně záměrem obou tvůrců. Tvůrci tak k filmům přistupují s respektem a pokorou, od realistické koncepce obrazu, přes používání historicky velmi přesné mizanscény, a z ní vycházející barevné palety, dobových objektivů (pokud je to možné), realistického svícení a jemné, byť velmi účinné kamerové dramaturgie.

Pokud bych měl vyzdvihnout něco, co mi práce dala, byl by to především vhled do způsobu jakým oba uvažují o realističnosti obrazu a obsahu. Osobně je mi realismus a autenticita velmi blízkým prvkem, který dle mého názoru činí z pouhých filmových vyprávění, opravdově uvěřitelné příběhy. Možnost vhledu do spolupráce dvojice jak z hlediska mentálního, tak technologického mně přiměla zamyslet a zrevidovat některé mé vlastní myšlenky ohledně tvorby filmového díla.

Spolupráce Eggers - Blaschke začala před několika lety během natáčení krátkometrážních filmů a přerostla až do snímků hollywoodské produkce. Jejich přátelství, důvěra v um toho druhého, způsob komunikace, otevřenost a pokora k filmovému řemeslu je dle mého názoru skvělou inspirací pro další plejádu tvůrců. Oba totiž dokazují, že filmovému obrazu umí vdechnout život a přimět diváka, aby jim věřil a prožíval příběh filmu spolu s ním.



## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BLASCHKE, Jarin. "Calling It Quits" pre-prod. In: *Cinematography* [online]. 2007, 10. 4. 2007 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/22207-calling-it-quits-pre-prod/>

BLASCHKE, Jarin. The Lost History of Cooke Lenses. In: *Cinematography* [online]. 2020, 22. 6. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/77500-the-lost-history-of-cooke-lenses/#comment-529738>

BLASCHKE, Jarin. Using Convex Mirrors for Sunlight bounce. In: *Cinematography* [online]. 2012, 15. 3. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/77882-using-convex-mirrors-for-sunlight-bounce/#comment-557872>

BLOOM, Jessica. Designer-Turned-Director Robert Eggers Discusses His Horror Film 'The Witch'. *Format* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.format.com/magazine/features/design/the-witch-robert-eggers-movie-interview>

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, c1999. ISBN 978-0262522793.

BROTHERS. *Le Cinéma Club* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.lecinemaclub.com/archives/brothers/>

BUDER, Emily. Exploring the Stunning Black and White Cinematography of 'The Lighthouse'. In: *NoFilm School* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/lighthouse-robert-eggers-blaschke-interview>

CONNELLAN, Shannon. How accurate is 'The Northman' to Viking history? Well, it's a Robert Eggers film. In: *Mashable* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://mashable.com/article/the-northman-viking-history-alexander-skarsgard-robert-eggers>

EAGAN, Daniel. "It'll Be as Accurate as a Viking Movie Can Be...": DP Jarin Blaschke on Shooting Robert Eggers's *The Northman*, Storyboarding During Lockdown, and Being Optimistic. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/109995-itll-be-as-accurate-as-a-viking-movie-can-be-dp-jarin-blaschke-on-shooting-robert-eggerss-the-northman-storyboarding-during-lockdown-and-being-optimistic/#.Y8PCKS3yppS>

EBERT, Roger. Book Excerpt: *The Northman: A Call to the Gods* by Simon Abrams. Online. *Roger Ebert*. 2022. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/features/book-excerpt-the-northman-a-call-to-the-gods-by-simon-abrams>. [cit. 2024-01-28].

From a Rampaging Alexander Skarsgård to an Erupting Volcano: Shooting *The Northman*: A Q&A with cinematographer Jarin Blaschke. In: *Focus Features* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: [https://www.focusfeatures.com/article/interview\\_cinematographer\\_jarin-blaschke](https://www.focusfeatures.com/article/interview_cinematographer_jarin-blaschke)

- GROBAR, Matt. How Cinematographer Jarin Blaschke Honed Hazy, Briny Black-And-White Aesthetic Of 'The Lighthouse' — Production Value Video Series. In: *DeadLine* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://deadline.com/video/the-lighthouse-cinematographer-jarin-blaschke-robert-eggerts-a24-production-value-video-interview/>
- HEMPHILL, Jim. *Dual Nature: Shadow*. Online. The American Cinematographer. 2020. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/dual-nature-shadow>. [cit. 2024-03-26].
- HCF Exclusive Interview with THE WITCH Director Robert Eggers. In: *Horror Cult Films* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://horrorcultfilms.co.uk/2016/03/hcf-exclusive-interview-with-the-witch-director-robert-eggerts/>
- HUNT, A.E. "A Black and White Movie in a Stupid Aspect Ratio": Robert Eggers on The Lighthouse. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/108449-a-black-and-white-movie-in-a-stupid-aspect-ratio-robert-eggerts-on-the-lighthouse/#.Y9PdPS3ypQJ>
- Interview with Cinematographer Jarin Blaschke. *DVD* [online]. 2018 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/artisans/in-contention/the-witch-cinematographer-jarin-blaschke-natural-light-1201716424/>
- KEATING, Jack. 'Brothers' by Robert Eggers. In: *Above The Line Film* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.abovethelinefilm.co.uk/new-page-23>
- KEMP, Sam. Watch Robert Eggers take on Edgar Allan Poe in his early short film 'The Tell-Tale Heart'. In: *FarOut Magazine* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/robert-eggerts-early-short-film/>
- KROLL, Noam. Why The 2:1 Aspect Ratio (UNIVISIUM) Is Now The Fastest Growing Format In Cinema. In: *Noam Kroll* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://noamkroll.com/why-the-21-aspect-ratio-univisium-is-now-the-fastest-growing-format-in-cinema/>
- MORENO, Ej. The Lighthouse director Robert Eggers says the scale of his Viking epic The Northman is "massive". In: *Flickering Myth* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.flickeringmyth.com/2020/04/the-lighthouse-director-robert-eggerts-says-the-scale-of-his-viking-epic-the-northman-is-massive/>
- MULCAHEY, Matt. "We Needed the Fresh Urine of a Nanny Goat": DP Jarin Blaschke on The Witch. In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/97561-we-needed-the-fresh-urine-of-a-nanny-goat-in-heat-dp-jarin-blaschke-on-the-witch/#.Y9PXRy3ypQJ>
- MULCAHEY, Matt. The Witch DP Jarin Blaschke's Lens Tests (With Stills). In: *FilmMaker Magazine* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/97621-the-witch-dp-jarin-blaschkes-lens-tests-with-stills/#.Y9Pb2i3ypQJ>

MUTTER, Zoe. Jarin Blaschke / The Northman. In: *British Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/jarin-blaschke-the-northman/>

O'FALT, Chris. How Director Robert Eggers and DP Jarin Blaschke Created the Look of 'The Witch'. In: *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/03/how-director-robert-eggers-and-dp-jarin-blaschke-created-the-look-of-the-witch-61934/>

O'FALT, Chris. How Robert Eggers Used Real Historical Accounts to Create His Horror Sensation 'The Witch'. In: *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/02/how-robert-eggers-used-real-historical-accounts-to-create-his-horror-sensation-the-witch-67882/>

O'FALT, Chris. 'The Lighthouse': Most Screenwriters Work to Music, Robert Eggers Listened to Violent Storms. In: *IndieWire* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2019/10/the-lighthouse-robert-eggers-filmmaker-toolkit-podcast-episode-94-1202186291/>

*Ottův slovník naučný: illustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*. V Praze: J. Otto, 1909.

Robert Eggers. *Filmmaker magazine* [online]. [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://filmmakermagazine.com/people/robert-eggers/#.Y9PPIS3ypQJ>

ROBBERT, Eggers a Simon ABRAMS. *The Northman: A Call to the Gods*. Kalifornie: Insight Editions, 2022. ISBN 978-1647227777.

ROBINSON, Tasha. The Witch director Robert Eggers talks about bringing Puritan fears to a modern world. In: *The Verge* [online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2016/2/19/11059130/the-witch-director-robert-eggers-interview>

ROBINSON, Tasha. 'It was a learning curve for everyone': Robert Eggers on The Lighthouse's tech experiments. In: *The Verge* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2019/10/18/20921056/the-lighthouse-robert-eggers-director-interview-behind-the-scenes-robert-pattinson-willem-dafoe>

ROUL, Adam. *Kamera v minisérii HBO Černobyl*. Zlín, 2021. Bakalářská. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.

Scott Eyman, *The Speed of Sound: Hollywood and the Talkie Revolution*, New York, Simon & Schuster (1997).

SKARE, Roswitha. *Authenticity – An Important Property for Artistic Documents?* [online]. University of Akron Press Managed, 2015, 11 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: [doi:https://doi.org/10.35492/docam/2/1/8](https://doi.org/10.35492/docam/2/1/8)

Stanley Kubrick: Život v obrazech [Stanley Kubrick: A Life in Pictures]. Režie Jan HARLAN. USA, 2001.

THOMSON, Patricia. Stormy Isle: The Lighthouse. *American Cinematographer* [online]. 2020 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/stormy-isle-the-lighthouse>

WALDEN, Jennifer. Harbor crafts color and sound for The Lighthouse. In: *PostPerspective*[online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://postperspective.com/harbor-crafts-color-and-sound-for-the-lighthouse/>

WEINSTEIN, Max. The Northman: An Epic of Fate, Fantasy and Brutal Formalism. In: *American Cinematographer* [online]. 2022 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/the-northman>

WESTON, Hillary. Into the Woods: An Interview with The Witch's Robert Eggers. In: *Criterion*[online]. 2016 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.criterion.com/current/posts/3912-into-the-woods-an-interview-with-the-witch-s-robert-eggers>

WILKINSON, Alissa. The Witch director Robert Eggers spills his beans about The Lighthouse. In: *Vox* [online]. 2019 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.vox.com/culture/2019/10/15/20914097/robert-eggers-lighthouse-interview-witch>

WOOD, JENNIFER WOOD. Cinematography Serves the Story. In: *MovieMaker* [online]. 2007 [cit. 2023-01-27]. Dostupné z: <https://www.moviemaker.com/cinematography-serves-the-story-2717/>

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

A.S.C - American Society of Cinematographers

AMDA - American Musical and Dramatic Academy

AFCA - African-American Film Critics Association

BAFTA - The British Academy of Film and Television Arts

B.S.C - British Society of Cinematographers

CTB - Color Temperature Blue

SP - Speed Panchro



## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 - Robbert Eggers a Jarin Blaschke. Dostupné z <a href="https://silverscreenriot.com/talking-robert-eggers-witch/">https://silverscreenriot.com/talking-robert-eggers-witch/</a> .....	19
Obr. 2 - The Old Woman In the Woods. Dostupné z <a href="https://www.llegendesdecatalunya.cat/encantades-i/">https://www.llegendesdecatalunya.cat/encantades-i/</a> .....	20
Obr. 3 - Fotografie Jarina Blaschkeho. Dostupné z <a href="https://www.flickr.com/photos/18192666@N00/with/235071089">https://www.flickr.com/photos/18192666@N00/with/235071089</a> .....	21
Obr. 4 - Záběr z filmu Hans and Gretel.....	25
Obr. 5. - Záběr z filmu The Tell-Tale Heart.....	26
Obr. 6 - Záběr z filmu Maják.....	26
Obr. 7 - Záběr z filmu Brothers a Čarodějnice.....	28
Obr. 8 - Návrh kostýmu, podle výtvarnice Linda Muir. Dostupné z <a href="https://wyrddwordsandeffigies.com/2019/06/06/art-of-the-witch/">https://wyrddwordsandeffigies.com/2019/06/06/art-of-the-witch/</a> .....	30
Obr. 9 - Náčrt chatrče. Dostupné z <a href="http://www.screeningthepast.com/issue-43-dossier-materialising-absence-in-film-and-media/air-at-mosphere-environment-film-mood-folk-horror-and-the-witch/">http://www.screeningthepast.com/issue-43-dossier-materialising-absence-in-film-and-media/air-at-mosphere-environment-film-mood-folk-horror-and-the-witch/</a> .....	31
Obr. 10 - Ukázka poměru stran použitých ve filmech Roberta Eggerse.....	33
Obr. 11 - Testovací záběry objektivů Jarina Blaschke. Dostupné z <a href="https://filmmakermagazine.com/97621-the-witch-dp-jarin-blaschkes-lens-tests-with-stills/lens-test-2">https://filmmakermagazine.com/97621-the-witch-dp-jarin-blaschkes-lens-tests-with-stills/lens-test-2</a> .....	35
Obr. 12 - Noční scéna z filmu Čarodějnice.....	36
Obr. 13 - Ukázky z Eggersovy knihy. Dostupné z <a href="https://variety.com/2019/artisans/awards/robert-eggers-willem-dafoe-robert-pattinson-the-lighthouse-1203447497/">https://variety.com/2019/artisans/awards/robert-eggers-willem-dafoe-robert-pattinson-the-lighthouse-1203447497/</a> .....	40
Obr. 14. - Předobrazy vizuálního ztvárnění filmu.....	41
Obr. 15 - Část scénáře s požadavky na formát obrazu.....	45
Obr. 16 - Scéna u stolu.....	46
Obr. 17 - Portrét Ernesta Hemingwaye 1957. Dostupné z <a href="https://stalkinghemingway.wordpress.com/2009/11/11/portrait-of-the-artist/">https://stalkinghemingway.wordpress.com/2009/11/11/portrait-of-the-artist/</a> .....	49
Obr. 18 - Ukázka citlivosti panchromatického a ortochromatického filmu. Dostupné z <a href="https://carmencitafilmmlab.com/blog/an-orthochromatic-autumn/">https://carmencitafilmmlab.com/blog/an-orthochromatic-autumn/</a> .....	49
Obr. 19 - Ukázka filtrů (25 Red, 58 Green, 47 Blue) a jejich vlivu na obraz. Dostupné z <a href="https://www.opsweb.org/page/Monochromatic">https://www.opsweb.org/page/Monochromatic</a> .....	50

Obr. 20 - Záběr mořské panny.....	50
Obr. 21 - Objektiv typu Petzval. Dostupné z <a href="https://www.pencilofrays.com/lens-design-forms/">https://www.pencilofrays.com/lens-design-forms/</a> .....	52
Obr. 22 - V lucerně na stole je umístěna 800w žárovka.....	53
Obr. 23 - Foto z natáčení a výsledný záběr.....	54
Obr. 24 - Ukázka z filmu Maják.....	54
Obr. 25 - Valkýra na návrhu kostýmové návrhářky Lindy Muir. Dostupné z <a href="https://www.vogue.com/article/the-northman-costume-designer-linda-muir-interview">https://www.vogue.com/article/the-northman-costume-designer-linda-muir-interview</a> .....	57
Obr. 26 - Finální scéna filmu, bitva u Vulkánu.....	61
Obr. 27 - Objektiv Panavision Primo. Dostupné z <a href="https://www.panavision.com/camera-and-optics/optics/product-detail/sl-primo">https://www.panavision.com/camera-and-optics/optics/product-detail/sl-primo</a> .....	62
Obr. 28 - Ukázka svícení nočních exteriéru ve filmu Severan.....	64
Obr. 29 - Foto z natáčení - svícení nočních exteriérů.....	65
Obr. 30 - Ukázka barevné palety během denních scén ve filmu.....	69
Obr. 31 - Ukázka svícení nočních exteriérů interiéru.....	69
Obr. 32 - Ukázka dvou nočních exteriérových scén při ohni.....	70
Obr. 33 - Kompozice ve filmu Čarodějnice.....	72
Obr. 34 - Kompozice ve filmu Čarodějnice.....	73
Obr. 35 - Svícení ve filmu Čarodějnice.....	74
Obr. 36 - Svícení ve filmu Čarodějnice.....	74
Obr. 37 - Svícení ve filmu Čarodějnice.....	75
Obr. 38 - Svícení ve filmu Den Poté.....	76
Obr. 39 - Svícení ve filmu Čarodějnice.....	76
Obr. 40 - Kompozice ve filmu Čarodějnice.....	77
Obr. 41 - Kompozice ve filmu Čarodějnice.....	78
Obr. 42 - Kontrast ve filmu Maják.....	79
Obr. 43 - Kontrast ve filmu Maják.....	80
Obr. 44 - Kontrast ve filmu Maják.....	80
Obr. 45 - Kompozice ve filmu Maják.....	81
Obr. 46 - Kompozice ve filmu Maják.....	82
Obr. 47 - Kompozice ve filmu Maják.....	83
Obr. 48 - Svícení ve filmu Maják.....	84
Obr. 49 - Svícení ve filmu Maják.....	85
Obr. 50 - Analýza scény ve filmu Maják.....	86

---

Obr. 51 - Analýza scény ve filmu Maják.....	86
Obr. 52 - Analýza scény ve filmu Maják.....	86
Obr. 53 - Analýza scény ve filmu Maják.....	87
Obr. 54 - Analýza scény ve filmu Maják.....	87
Obr. 55 - Analýza scény ve filmu Maják.....	88
Obr. 56 - Barevná paleta ve filmu Seveřan.....	89
Obr. 57 - Barevná paleta ve filmu Seveřan.....	89
Obr. 58 - Barevná paleta ve filmu Seveřan.....	89
Obr. 59 - Barevná paleta ve filmu Seveřan.....	90
Obr. 60 - Barevná paleta ve filmu Seveřan.....	90
Obr. 61 - Barevná paleta ve filmu Seveřan.....	91
Obr. 62 - Kompozice ve filmu Seveřan.....	92
Obr. 63 - Noční interiér ve filmu Seveřan.....	93
Obr. 64 - Denní exteriér ve filmu Seveřan.....	94
Obr. 65 - Slunný denní exteriér ve filmu Seveřan.....	94
Obr. 66 - Noční exteriér ve filmu Seveřan.....	95
Obr. 67 - Analýza scény ve filmu Seveřan.....	96
Obr. 68 - Analýza scény ve filmu Seveřan.....	96
Obr. 69 - Analýza scény ve filmu Seveřan.....	96

## SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - Storyboard pro film Maják vs. záběry ve filmu

Tabulka 2 - Storyboard pro film Severan vs. záběry ve filmu



