

Světelná dramaturgie v americkém thrilleru
Hra a Sicario: Nájemný vrah, práce s umělým
osvětlením jako vizuálním klíčem

Martin Pláteník

Zvolte typ 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 BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Martin Pláteník**
Osobní číslo: **K21470**
Studijní program: **B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Specializace: **Kamera**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část: Světelná dramaturgie v americkém thrilleru Hra a Sicario: Nájemný vrah, práce s umělým osvětlením jako vizuálním klíčem.
2. Praktická část: Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. viz Zásady pro vypracování**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

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

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

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

2. Praktická část:

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

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

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

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na 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 SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

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

Uložení na NAS:

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

ALTON, John a MCCARTHY, Todd, 1995. *Painting With Light*. University of California Press. ISBN 9780520275843. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=v7MwDwAAQBAJ>.

LANDAU, David, 2014. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image: The CineTech Guides to the Film Crafts*. Reprint. Bloomsbury Publishing. ISBN 9781628924749. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=TAWKAwAAQBAJ>.

ŠOFR, Jaromír, 2013. *Teorie a praxe světlotónální koncepce filmu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-274-9.

BROWN, Blain, 2019. *Motion picture and video lighting for cinematographers, gaffers and lighting technicians*. Third edition. Routledge. ISBN 9780429461422.

DEAKINS, Roger a DEAKINS, James, 2022. *Roger Deakins*. Online. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com>. [cit. 2023-10-25].

Vedoucí teoretické části: **MgA. Adam Černich**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.**
Ateliér Audiovize

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

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



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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:

Jméno a příjmení studenta:

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Hlavním tématem bakalářské práce je využití světla jako dramaturgického prvku ve filmu. V teoretické části se věnuje filmovému svícení obecně, odhaluje jeho historický vývoj a vysvětluje základní pojmy. S jejich pomocí popisuje v analytické části oba vybrané filmy společného žánru. S využitím komparační analýzy následně porovnává přístup ke světlu a světelné dramaturgii v obou filmech.

Klíčová slova: světlo, dramaturgie, Hra, Sicario: Nájemný vrah, světelná dramaturgie, thriller

ABSTRACT

The main subject of the bachelor thesis is the use of light as a dramaturgical element in film. The theoretical part deals with film lighting in general, reveals the historical development and explains the basic concepts. Using these concepts, the analytical part describes the two selected films with a common genre. Using comparative analysis, it then compares the approach to light and lighting dramaturgy in both films.

Keywords: light, dramaturgy, The Game, Sicario, lighting dramaturgy, thriller

Tenhle prostor bych chtěl věnovat poděkování mému vedoucímu bakalářské práce MgA. Adamu Černichovi za všechny rady a trpělivost, kterou se mnou měl.

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

OBSAH

ÚVOD	9
1.1 METODIKA	9
I TEORETICKÁ ČÁST	11
2 SVĚTELNÁ DRAMATURGIE	12
2.1 HISTORIE – RYCHLÝ PRŮNIK HISTORIÍ SVÍCENÍ VE FILMU	12
2.2 ZÁKLADNÍ DRAMATURGICKÉ SVĚTELNÉ PRVKY	14
2.2.1 Ostrost/měkkost světla	15
2.2.2 Směr a pozice	15
2.2.3 Tvar	17
2.2.4 Světelná teplota	17
2.2.5 Barva	19
2.2.6 Pohyb	19
2.2.7 Kontrast/intenzita světla	20
2.3 ROZDÍLY FILMOVÉ SUROVINY A DIGITÁLNÍHO SNÍMAČE VZHLEDEM KE SVÍCENÍ	21
2.3.1 Fixní vyvážení bílé	21
2.3.2 Dynamický rozsah	21
II ANALYTICKÁ ČÁST	22
3 ANALÝZA VYBRANÝCH FILMŮ	23
3.1 ANALÝZA FILMU HRA (1997)	23
3.1.1 Technické specifikace filmu	24
3.1.2 Scéna v restauraci	24
3.1.3 Scény uvnitř vozidel	27
3.1.4 Šedá aura kolem Nicholase	28
3.1.5 Poznatky z filmu	29
3.2 ANALÝZA FILMU SICARIO: NÁJEMNÝ VRAH (2015)	29
3.2.1 Rozdílná světla aut	30
3.2.2 Sestup do tunelu a noční vidění	30
3.2.3 Světelný poměr v obličeji	31
3.2.4 Podpis protokolu	31
3.2.5 Prosklená zasedací místnost	32
3.2.6 Poznatky z filmu	32
4 KOMPARAČNÍ ANALÝZA	33
ZÁVĚR	35
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	36
SEZNAM POUŽITÝCH ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	38
SEZNAM OBRÁZKŮ	39

ÚVOD

Téma jsem si vybral z důvodu mého dlouholetého zájmu o tuto problematiku. Vždy mě zajímalo světlo, ať už jen z technického hlediska, tak později hlavně z hlediska jeho působení na diváka. Proto беру tuhle bakalářskou práci jako možnost řešerše technik a způsobů využití světla tímto způsobem. Spousta prací se věnuje čistě nebo převážně estetické stránce svícení. Jde o estetickou stránku ve smyslu, že se svítí, jen aby to vypadalo hezky, nebo aby se splnila nějaká zažitá pravidla, ale častokrát se zapomene, že by svícení mohlo mít i nějaký dramaturgicko-příběhový smysl. Já se určitě estetice jako takové vůbec nebráním, ale zajímá mě spíše to, jak je světlo možné použít i narativně.

Úkolem práce je také zjistit a popsat, jaké má kameraman světelné dramaturgické prostředky (ostrost/měkkost světla, barva, intenzita apod.), jak můžou ovlivňovat celé vyznění filmu, porovnat jejich použití ve dvou vybraných filmech a zkusit vyjádřit, jakou hrály roli ve vyprávění. Chce rovněž zaznamenat, jestli jsou v obou případech použity tyto prostředky podobně, nebo se jejich postup nějak lišil např. i v závislosti na technologii záznamu; filmová surovina vs. digitální záznam.

K analýze jsem si vybral filmy *Hra* (1997) a *Sicario: Nájemný vrah* (2015). Zvolil jsem si je nejen pro jejich stejný žánr, ale také pro jejich vhodnost k porovnání. Oba filmy totiž používají světlo nejen esteticky, ale využívají ho hojně i dramaturgicky. Navíc mezi uvedením obou filmů je skoro dvacetiletý rozdíl. Díky tomu by se mohlo naskytnout více možností a bodů k porovnání. Rozdíly chci hledat nejen v technologickém rozdílu, ale řešerší chci také zjistit, jestli se v průběhu uplynulých skoro 20 let změnil přístup kameramanů, popřípadě jak.

Jedním z cílů je také zúročit zkušenosti a techniky nasbírané v praxi a posoudit, jak lze využít dramaturgický přesah světla nad pouhým estetickým vjemem.

1.1 METODIKA

V téhle práci se budu zaměřovat na komparativní analýzu konkrétních postupů a prostředků, které můžeme využít při svícení scény. Prostředků máme několik, jmenovitě:

- Ostrost/měkkost světla;
- Směr a pozice;
- Tvar;
- Světelná teplota;

- Barva;
- Pohyb;
- Kontrast/intenzita světla.

Používat se mohou k tomu, aby světlo nefungovalo pouze esteticky, ale dodávají mu také nějaký narativní smysl. Samozřejmě tyhle prvky jdou využít čistě jen esteticky.

Zkoumat budu pouze scény, kdy se nějak kreativně se světlem pracuje. Nebudu proto analyzovat celé vybrané snímky. Analýzu budu provádět tedy hlavně formou rešerše.

K analýze jsem si vybral dva filmy – Hra (1997) a Sicario, Nájemný vrah (2015). V obou případech jde o thrillery, avšak každý je z jiné doby a natáčený na jiné médium. Hra (1997) byla točena převážně na Kodak Vision filmovou surovinu, naopak Sicario byl natočen na Arri Raw z Arri Alexa XT.

I. TEORETICKÁ ČÁST

2 SVĚTELNÁ DRAMATURGIE

2.1 Historie – Rychlý průnik historií svícení ve filmu

Téměř všechno svícení v raném němém filmu bylo ploché a mdlé, jen velmi málo se využívalo svícení, které je expresivní¹. Ploché bylo převážně proto, že se svítilo ze stejného směru, jako je kamera, nebo jednoduše pokrývalo celý prostor (více viz 2.2.3). Mdlé bylo hlavně kvůli tomu, že dlouho bylo považované pouze jako nástroj expozice. V této rané době sloužilo převážně pro správné naexponování filmové suroviny. To byl mnohem větší problém než moderní filmové suroviny, jelikož byly několikanásobně méně citlivé na světlo. Proto byla využívána prosklená studia, která umožňovala průnik slunce, později se dokonce budovala studia otočná.²

Jeden z prvních filmů používající směrové a tvarující světlo byl *The Warrens of Virginia* (1915).



Obrázek 1 *The Warrens of Virginia* (1915)

Kameraman Alvin Wyckoff použil černý samet, aby odstranil nežádoucí odrazy světla ve studiu. Ke svícení použil sluneční svit pronikající přes okna.³

Navíc byla surovina častokrát citlivá pouze na některé části barevného spektra. To mělo velký dopad na typy zdrojů vhodné na svícení pro takový materiál. Před rokem 1927 byl

¹ BROWN, Blain, 2019. *Motion picture and video lighting*. Third edition. Routledge. s. 18. ISBN 9780429461422., překlad Martin Pláteník

² ALTON, John a MCCARTHY, Todd, 1995. *Painting With Light*. University of California Press. s. !!! ISBN 9780520275843. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=v7MwDwAAQBAJ>., překlad Martin Pláteník

³ BROWN, Blain, 2019. *Motion picture and video lighting*. Third edition. Routledge. s. 18. ISBN 9780429461422, překlad Martin Pláteník

černobílý film ortochromatický, to znamená, že byl citlivý pouze na modré a zelené světlo, ale ne na červené. Tudíž wolframové zdroje, i přestože byly dostupné, nebyly vhodné z důvodu velkého podílu červené složky ve světelném výstupu.⁴ Musely se proto využívat nejčastěji upravené rtuťové výbojky, které se používaly na tehdejší pouliční osvětlení.

Velkým pokrokem byly od roku 1912 uhlíkové obloukové lampy s teplotou okolo 5600 K. Ty se používaly s úpravami až do příchodu HMI lamp a v některých speciální případech i poté. Obloukové lampy mají ovšem dost technických problémů, mají limitovaný čas hoření a uhlíky se musí často vyměňovat. Do příchodu samopodávacích lamp musel u každé lampy stát operátor a manuálně uhlíky přibližovat, jak postupně odhořivaly. Jejich největší problém však byl, že vydávaly obrovské množství UV světla a tím pádem měly negativní vliv na zrak a pokožku.

Velký posun nastal až v roce 1927, a to uvedením panchromatického filmu, který byl citlivý na celé barevné spektrum. To umožnilo použití wolframových lamp. Následně se postupně střídaly v četnosti využití obloukové a wolframové lampy, a to podle typu užití filmové suroviny.

Změna přišla s příchodem barevného filmu. Najednou byla barva světla o to důležitější.

Do 80. let 20. století bylo konvenční praxí vyrovnat všechny světelné zdroje ve scéně do jedné teploty a barvy⁵. Například jak světlo od svíčky, tak měsíční světlo měla úplně stejnou barevnou teplotu.

Velký dopad na technický vývoj světel měla od roku 1934 i Fresnelova čočka.⁶ Umožnila mnohem větší kontrolu nad světelným tokem a také pomohla zaměřit paprsek na menší plochu a tím zvětšit jeho relativní intenzitu. Fresnelova čočka sice byla původně vynalezena pro lodní dopravu, avšak díky její nízké výrobní ceně, jednoduchosti a dostatečně dobré kontrole světla se u filmu rychle uchytila. Fresnelova čočka se dávala a dává prakticky před všechny typy světel.

Obrovskou změnu přinesl i příchod HMI lamp, jenž zapříčinil téměř naprosté vymýcení všech ostatní světelných zdrojů s teplotou 5600 K, a to až do příchodu LED osvětlení. HMI měly oproti obloukovým lampám obrovské výhody, jako jsou méně vyprodukovaného UV

⁴ BROWN, Blain, 2019. *Motion picture and video lighting*. Third edition. Routledge. s. 18. ISBN 9780429461422., překlad Martin Pláteník

⁵ BROWN, Blain, 2019. *Motion picture and video lighting*. Third edition. Routledge. s. 63. ISBN 9780429461422., překlad Martin Pláteník

⁶ BROWN, Blain, 2019. *Motion picture and video lighting*. Third edition. Routledge. s. 21. ISBN 9780429461422., překlad Martin Pláteník

světla, světelnou stálost, lepší účinnost, ale hlavně nepotřebovaly stejnosměrné napájení. HMI světla jsou dodnes velmi často využívána, zvláště když jsou potřeba velké výkony, u menších výkonů je ve velké míře nahradily LED zdroje.

LED zdroje byly a jsou obrovskou revolucí, zvláště v posledních letech nahrazují nejen měkké zdroje, ale také zdroje tvrdého světla.

Samozřejmě velkou změnou ve světě filmu byl přechod z filmové suroviny na digitální záznam. Přechod ale nebyl úplný, i v současné době se relativně často točí filmy na surovinu. Dominantní postavení však zaujal digitální záznam. Ve své podstatě to nemělo na svícení takový vliv, jak by se na první pohled mohlo zdát. Jedinou z velkých změn bylo množství světla, které k naexponování snímku potřebujeme. Digitální snímač může zvláště v poslední době být mnohonásobně citlivější než filmový předchůdce.

Změnil se trochu i způsob svícení, kdy u filmu jste si museli hlídat hlavně stíny, aby nedošlo k jejich podexponování. Téměř vždy se pracovalo s doplňkovým světlem (někdy i jen od kamery na vyzvednutí stínů). Naopak u digitálního záznamu musíme častokrát přistupovat spíše k tzv. „negativnímu svícení“. To pro nás znamená obklopit subjekt různými černými materiály. Digitální senzory mají zase mnohem větší problém se světlými částmi.

Důležité je si však uvědomit, že rozdílů není zase tak mnoho a „svícení je pořád jen svícení“⁷.

2.2 Základní dramaturgické světelné prvky

Světlu můžeme přidělit několik atributů. Díky jejich vhodné kombinaci můžeme docílit kromě technického a estetického vyznění i narativní a dramaturgický. Samozřejmě členění by se dalo více omezit a nějaké prvky sloučit do ostatních, nebo naopak nějaké prvky více rozčlenit. Avšak tohle členění považuji za nejsrozumitelnější a takové, že by je pochopil i 6. osvětlovač z osvětlovačské party. Mezi základní dramaturgické prvky jsem se tedy rozhodl řadit:

- Ostrost/měkkost světla;
- Směr a pozice;
- Tvar;

⁷ MULLEN, David [@David Mullen ASC], 2011. *Difference in digi cinematography v.s film*. Online. 15. 1. 2011. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?forums/topic/49842-difference-in-digi-cinematography-vs-film/&do=findComment&comment=342478>. [cit. 2024-05-07]., překlad Martin Pláteník

- Světelná teplota;
- Barva;
- Pohyb;
- Kontrast/intenzita světla.

2.2.1 Ostrost/měkkost světla

Ostrost nebo měkkost světla jsou čistě závislé na velikosti zdroje. I v praxi je však často vidět neznalost tohoto základního pravidla, a to i u relativně zkušených členů štábu. To má častokrát za následek šílené konstrukce několika silných vrstev difuzního materiálu před lampou, avšak bez kýženého efektu změkčení vycházejícího světla.

Ač se můžeme domnívat, že například přidáním silnější difuze se naše světlo změkčí, nemusí to být vůbec pravda. Může se stát, že si tím pouze ubereme světelný tok. Pokud máme již lehčí difuzi plně a homogenně vyplněnou světlem, přidáním silnějšího difuzního filtru o stejné velikosti nedostaneme měkčí světlo na výstupu. Řešení leží v první větě této kapitoly, a to pouze zvětšením zdroje světla. Nemusí se však jednat o zvětšení absolutní, avšak nám může postačit relativní zvětšení. Veškerá velikost se totiž odvíjí od velikosti vzhledem k objektu svícení. Tudíž nám například stačí posunout světlo blíže k subjektu a zvětšit tím jeho relativní velikost.

To však může vést k několika nežádoucím jevům. Jedním z nich je zvýšení intenzity světla, druhým je pak zvětšení kontrastu mezi světlými částmi a stíny díky pravidlu převráceného čtverce (více viz. [2.2.7.1](#)).

2.2.2 Směr a pozice

Pozice a směr jsou jedny z nejzákladnějších parametrů, jimiž se u světla zabýváme. Udáváme je většinou vzhledem ke snímanému objektu. Často se také setkáme s tím, že se referuje „ve směru svícení“, například: „posuneme lampu doprava ve směru svícení“. To si přestavíme tak, že se postavíme za světlo, čelem ve směru vycházejícího světla z lampy a v tu chvíli se naše pravá rovná pravé ve směru svícení.

„Směr světla nám pomáhá modelovat předmět a pracovat se světelnou perspektivou. S tím souvisí i délka vržených stínů, které ovlivňují jednak dramaturgické hledisko filmu, tak atmosféru daného prostředí.“⁸

Považuji za důležité zmínit několik základních názvů pozic, které se v téhle práci mohou vyskytovat, ale celkově je dobré si tyhle názvy definovat

2.2.2.1 Základní názvy pozic a funkcí světel

Jako důležité pojmy se mi zdají i názvy jednotlivých typů světel. Ty se většinou odvíjejí od jejich pozice, nejčastěji jsou vztažené k hlavnímu subjektu svícení. Vyjmenuji zde všechny hlavní, ale je dobré mít na paměti, že těch názvů může být i mnohem více. Častokrát se setkáme s tím, že i stejným pozicím se říká v praxi jinak, a to vždy v závislosti na kameramanovi nebo osvětlovačské partě.

Hlavní světlo (Key light)

Jak už název napovídá, jedná se o naše hlavní světlo, které ustanovuje portrét. Je to v podstatě jediné světlo, které je na nasvícení subjektu potřeba. Všechna ostatní mandatorní nejsou.

Doplňkové světlo (Fill light)

Jedná se o světlo, které vyplňuje stíny od hlavního světla. Snižuje tím pádem světelný poměr, a to nejčastěji v obličejí. Většinou se jedná o měkký zdroj.⁹

Kontrové světlo (backlight, hairlight, kicker)

Světlo, které náš objekt osvětluje zezadu. Nejvíce je využito k oddělení a tzv. vypíchnutí objektu od pozadí. Častokrát nám také pomáhá ukázat jeho tvar a strukturu.

S těmito třemi světly se potkáme nejčastěji. Odpovídají totiž i tradičnímu tříbodovému svícení ve studiu. Existují však další často se vyskytující názvy,

Světlo na pozadí (Background light)

Světlo, které primárně nesvítí na hlavní objekt, ale osvětluje převážně pozadí. Většinou se nepoužívá pouze jedno, ale je jich už několik.

Světlo shora (Top light)

⁸ POLÁŠEK, Vladan, 2009. *Světlo ve filmu*. Bakalářská práce. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. s. 10.

⁹ LANDAU, David, 2014. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image: The CineTech Guides to the Film Crafts*. Reprint. Bloomsbury Publishing. ISBN 9781628924749., s. 32. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=TAWKAwAAQBAJ>., překlad Martin Pláteník

Dopadá přímo shora na snímáný subjekt. Častokrát může fungovat jako hlavní světlo. Avšak může fungovat např. i jako světlo na pozadí

Oční světlo (Eye light)

Většinou malé kruhové světlo, které má za úkol udělat svým odrazem „jiskru“ v oku.

2.2.3 Tvar

Samotný kužel světla totiž nemusí být vždy jen kužel, ale může být asymetrický nebo může mít zvláštní tvary.

Zároveň nám také světlo pomáhá odkrývat tvary objektů, které snímáme. Pokud nasvítíme nějaký předmět „ploše“, může vypadat dvojrozměrně. Dokonce při nesprávném nasvícení se mohou některé tvary objektů tvářit úplně jinak, než jaké ve skutečnosti jsou. Samozřejmě se i tyhle „problémy“ dají využít i kreativně a mohou navodit nějaký pocit. Hojně této zkušenosti využívají horory nebo v některých případech právě i thriller.

2.2.4 Světelná teplota

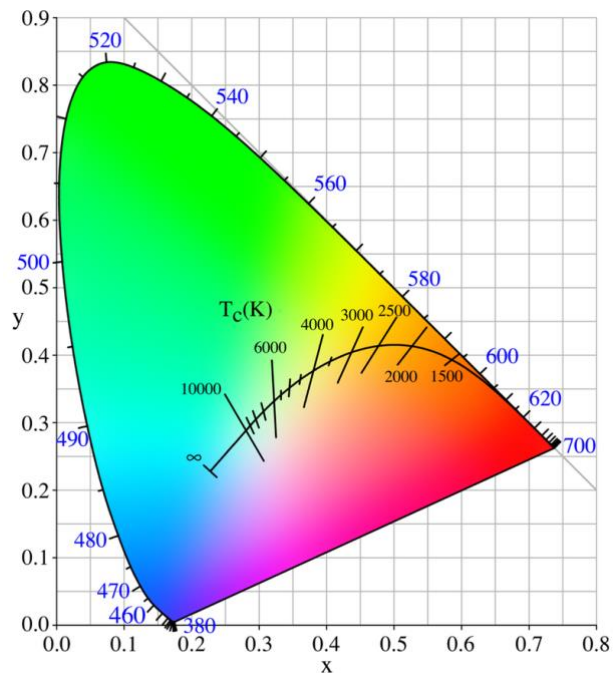
Teplota světla je udávána v kelvinech. Ač může být slovo teplota pro neznalé zavádějící, má své fyzikální odůvodnění. „Světlo určité barevné teploty má barvu tepelného záření vydávané černým tělesem zahřátým na tuto teplotu.“¹⁰

Pro kontext zde uvedu i několik běžných barevných teplot, který nejčastěji uslyšíte v běžné praxi:

- ~ 1900 K – běžná svíčka
- ~ 2700 K – wolframová žárovka
- ~ 3200 K – halogenová žárovka
- ~ 5600 K – denní světlo – HMI výbojka
- ~ 6500 K – zatažená obloha

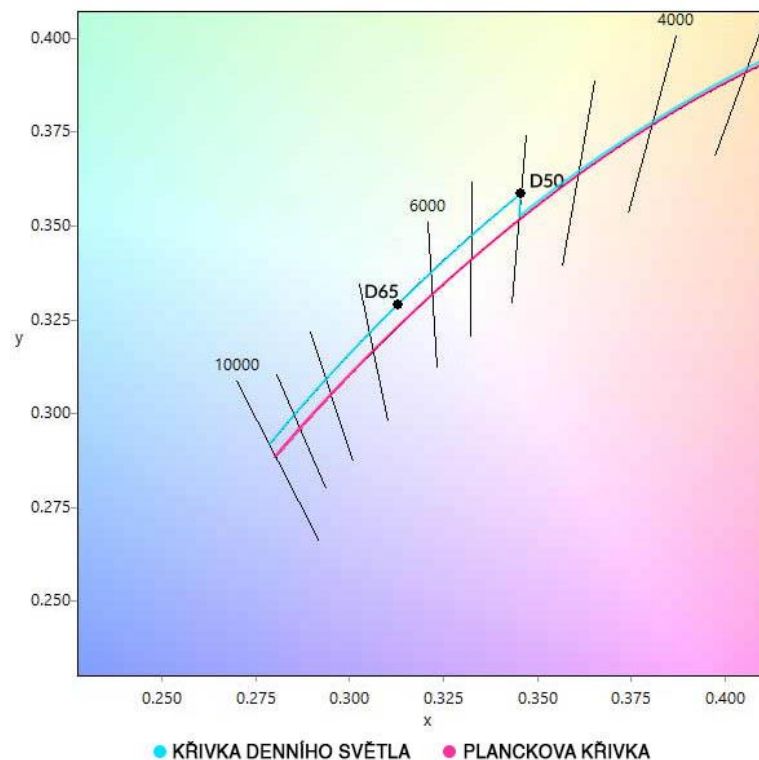
Se světelnou teplotou to však není až tak jednoduché, není totiž složena jen z teplé a studené složky, ale má ještě dvě sekundární složky, zelenou a purpurovou.

¹⁰ OTRUBA, Vítězslav, 2006. Barvy. PDF. Masarykova univerzita. s. 31. Dostupné z: <https://is.muni.cz/el/sci/jaro2007/C6150/um/Barvy.pdf>. [cit. 2024-01-28].



Obrázek 2 CIE 1931 barevný diagram

Tahle křivka zobrazená na CIE 1931 diagramu je odvozena z Planckova zákona. Ukazuje, jak „bílé světlo“ není lineární od modré složky k oranžové, ale přimíchává se do ní právě i zelená a purpurová. To však není jediná křivka, se kterou se lze setkat. Dále totiž existuje ještě „daylight curve“, křivka denního světla.



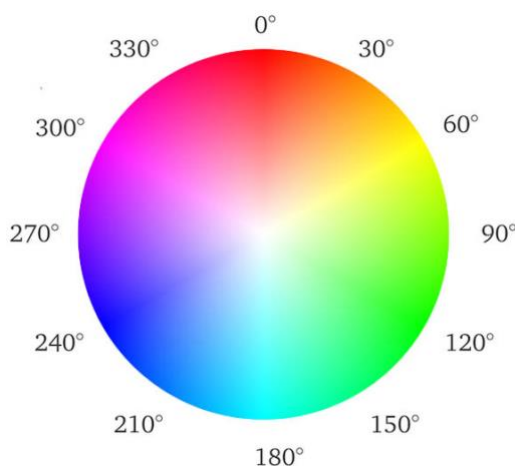
Obrázek 3 Rozdíl mezi Planckovou a denní křivkou

Planckova křivka je čistě matematicky vypočítaná, jedná se o chování světla ve vakuu. Přitom denní křivka bere v potaz vlivy zemské atmosféry. Můžeme vidět, že do 5000 K kopíruje denní křivka Planckovu. Je důležité brát obě v potaz, jelikož každá kamera využívá jiné křivky. Avšak můžeme vidět, že všechny standardizované „target white point“; bílé body, které jsou součástí definice barevných prostorů, se nachází právě na křivce denního světla.¹¹

2.2.5 Barva

Rozhodl jsem se barvu světla a teplotu světla rozdělit, i přestože fyzikálně to příliš smysl nedává. Už jednom díky faktu, že bílé světlo vlastně neexistuje, je to pouze složenina všech barev viditelného spektra.

Avšak ve filmové praxi tak běžně uvažujeme, jelikož si častokrát vybereme některý bílý bod a do něj teprve barvu přimícháváme, nebo naopak do nějaké teploty desaturujeme.



Obrázek 4 Kolo barvených odstínů s barevnými úhly

2.2.6 Pohyb

Pohyb světla může být silný dramaturgický prostředek zvláště díky tomu, že pro člověka tenhle úkaz není příliš přirozený. Tak jako například světlo, které přichází zespodu subjektu, na pohyb světla nejsme v přírodě příliš zvyklí. Slunce se nepohybuje dostatečně rychle, abychom ho jako pohyblivé vnímali. Naskýtá se nám tedy možnost kreativního využití.

¹¹WAVEFORM LIGHTING, 2017. *What is the difference between the black body and the reconstituted daylight spectrum?* Online. WAVEFORM LIGHTING. Waveform lighting. Dostupné z: <https://www.waveformlighting.com/tech/what-is-the-difference-between-the-black-body-and-the-reconstituted-daylight-spectrum>. [cit. 2024-04-04]., překlad Martin Pláteník

2.2.7 Kontrast/intenzita světla

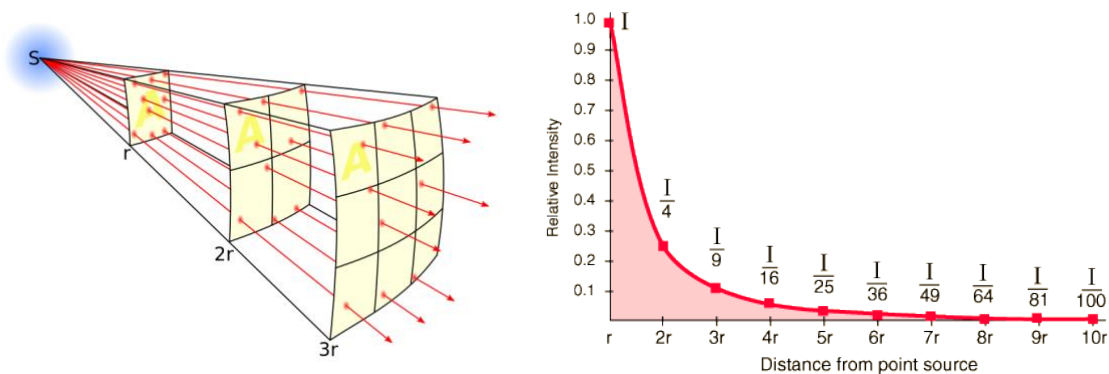
Velmi důležitým světelným a světelně dramaturgickým prvkem je světelný poměr. Světelný poměr je rozdíl mezi dvěma určenými body, například popředí vůči pozadí nebo nejčastěji referovaný je poměr mezi stranami obličeje.



Obrázek 5 Světelné poměry v obličeji

2.2.7.1 Pravidlo převráceného čtverce

Naproti přesvědčení mnoha lidí se světlo nešíří lineárně. Šíří se právě podle názvu této podkapitoly, podle pravidla převráceného čtverce. Zde se to dá nejlépe ukázat na obrázku.



Obrázek 6 Pravidlo převráceného čtverce

Avšak možná ještě lépe se to ukazuje na dvojrozměrném obrázku, kde opravdu můžeme vidět rozdíly v úbytku světla. Tohle pravidlo je velmi důležité znát a umí nás dostat z mnoha problémů. Například pokud máme příliš velký poměr mezi jednotlivými stranami subjektu, můžeme namísto různých odrazných desek využít právě toto pravidlo. Posuneme tedy světlo dále od subjektu a zvýšíme o příslušná procenta jeho intenzitu a dostaneme tím stejný výsledek jen s menšími kontrasty.

2.3 Rozdíly filmové suroviny a digitálního snímače vzhledem ke svícení

V této kapitole uvedu některé základní technické údaje a vstupy, které je dobré o téhle problematice znát. Více tuhle kapitolu rozvedu na konci této bakalářské práce, jelikož budu vycházet i ze zde zkoumaných filmů.

2.3.1 Fixní vyvážení bílé

Jeden z největších technických rozdílů, které u filmové suroviny máme, je její fixní vyvážení bílé. Surovina se často dělala a dělá jen ve dvou, někdy i pouze v jednom provedení, a to buď „D“ vyvážené na 5600 K nebo ještě častěji „T“, která je vyvážená na 3200 K.

Tudíž pro jiné vyvážení se musí použít konverzní filtry před objektiv, nebo upravit teplota nasvícení. Samozřejmě filtry mají nevýhodu, že uberou množství světla, které potom na film dopadne. Například při konverzi denního světla pomocí filtru na film vyvážený na 3200 K dostaneme redukci v intenzitě expozice o dvě clonová čísla.

2.3.2 Dynamický rozsah

Dynamický rozsah býval zvláště dříve doménou spíše filmové suroviny. Dnes se tohle dost obrací a nové senzory a obrazové procesory dokážou získat větší dynamický rozsah, než by to dokázaly i ty nejlepší suroviny.

Důležité však je, že mají častokrát jinak rozložený dynamický rozsah. Surovina má více clonových čísel nad středně šedou a méně pod, přitom digitální senzory to mají spíše naopak.

Avšak když to vztáhnou k vybraným filmům, jejich vybraná záznamová média (Arri Alexa XT, Kodak Vision 500T/320T) mají podobný celkový dynamický rozsah okolo 14 clonových čísel¹²¹³.

¹² ARRI, 2022. *Best Overall Image Quality*. Online. ARRI. ARRI. Dostupné z: <https://www.arri.com/en/learn-help/arri-camera-technology/best-overall-image-quality>. [cit. 2024-04-07]., překlad Martin Pláteník

¹³ MULLEN, David [@David Mullen ASC]. *Vision3 real/usable dynamic range*. Online. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/72766-vision3-realusable-dynamic-range/&do=findComment&comment=465126>. [cit. 2024-01-07]., překlad Martin Pláteník

II. ANALYTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA VYBRANÝCH FILMŮ

V této kapitole se zabývám detailním rozbořem mnou vybraných filmů. Zajímají mě hlavně momenty, kde se výrazně projevuje narativní funkce světla a ovlivňuje tak diváka.

Filmy k analýze jsem se snažil zvolit podle nějakého klíče, tedy nikoliv pouze náhodně. Při výběru klíče jsem se, jak název práce napovídá, rozhodl držet americké kinematografie a jednotného žánru, a to thrilleru. Tenhle žánr jsem volil z důvodu, že sám ve své podstatě nabízí svobodu pro kameramany používat nekonvenční a také dramatické svícení. Naproti tomu americké kinematografie jsem se držel z důvodu, že se u ní lépe studuje vývoj a navíc je o ní i většina materiálů a zdrojů.



Obrázek 7 Plakáty Hra (1997) a Sicario: Nájemný vrah (2015)

3.1 Analýza filmu Hra (1997)

Režie: David Fincher

Kamera: Harris Savides

Nicholas Van Orton je investiční bankéř a multimilionář. Ačkoli žije ve velkém luxusním domě a jezdí pracovat do svého vlastního mrakodrapu, jsou pro něj tyhle budovy jen schránky naplněné jeho samotou. Mohl by si dovolit cokoliv, ale o nic nemá zájem. Jeho život kompletně pohltila rutina. Tohle vše je vizuálně zobrazené hned na počátku filmu.

Například jako jediný směřuje svým autem tímto směrem, nebo dokonce doslovně i metaforicky ve stejných kolejích.



Obrázek 8 Nicholas směřuje do své kanceláře

Věci se začnou měnit až v den jeho 48. narozenin, což je pro něj číslo zásadní. Ve stejném věku totiž spáchal jeho otec sebevraždu. Nicholas však narozeniny neslaví, a proto ho překvapí návštěva jeho bratra Conrada Van Ortona. Nechovají k sobě nijak vřelý vztah, navíc se dva roky neviděli. Conrad mu však daruje poukázku na služby společnosti CRS. Tu po váhání Nicholas nakonec využije a projde všechny testy, které podmiňují vstup do této hry. Od té doby se mu jeho pohodlný a rutinní život dosti změní. Rozjedou se události, které nejenom ohroží jeho kariéru a bohatství, začnou totiž ohrožovat i samotný jeho život.

3.1.1 Technické specifikace filmu

Film byl natočen na tři druhy filmové suroviny

- Eastman Ektachrome (Tungsten) 7240 Neg. Film [16 mm].
- Kodak Vision 320T 5277/7277 Neg. Film [35 mm].
- Kodak Vision 500T 5279 Neg. Film [35 mm].¹⁴

3.1.2 Scéna v restauraci

Scéna, kde Conrád a Nicholas spolu poprvé mluví od pohřbu svojí matky. Sedí u oběda a jejich vzájemná náklonnost je očividně značně asymetrická. Nicholas se chová velmi

¹⁴ BRANCATO, John a FERRIS, Michael, HAYGOOD, James (ed.), 2019. *ShotOnWhat?: The Game (1997)*. Online. In: ShotOnWhat? Dostupné z: <https://shotonwhat.com/the-game-1997>. [cit. 2024-01-07]., překlad Martin Pláteník

odtažitě a chladně. Zde jsou perfektně narativně použity dva typy svícení. V jedné scéně je zde brilantně použito far side key a near side key. Zvláštní je to i proto, že to „porušuje“ jedno ze základních doporučení, které říká, že by si měl autor vybrat jeden způsob a ten po celou scénu, nejlépe celý film držet.

Far side key znamená svítit více zpoza subjektu směrem ke kameře, tudíž se více osvětluje část obličeje, která je více vzdálená od kamery. Natáčí se tedy na straně s více stínem.



Obrázek 9 Far side key ilustrace

Near side key je pravý opak předcházejícího. Více se osvětluje bližší část obličeje a stín je více vzdálen od kamery.



Obrázek 10 Near side key ilustrace

U Conrada můžeme vidět near side key, kdy mu světlo dopadá na bližší stranu tváře. To ho mnohem více otevírá a ukazuje, že mu na Nicholasovi záleží. Navíc nám velmi pomáhá i černé pozadí, které ještě tenhle efekt umocňuje. To stejné se dá říct i o kostýmu Conrada.



Obrázek 11 Near side key Conrad

Naproti tomu u Nicholase zvolil kameraman far side key, vidíme tedy mnohem více stínů v jeho obličejí. Tenhle rozdíl podle mě velmi působí na diváka, i lidi bez znalosti svícení a kamery si toho minimálně podvědomě všimnou, i když to nejspíš nebudou umět pojmenovat.



Obrázek 12 Far side key

Těž zde zmíním i brilantní volbu délky optiky, kdy na Conrada máme užší záběr než na Nicholase. To nám skvěle reflektuje jejich asymetrický vztah v téhle části filmu. Tomu dále napomáhá i scénografie, kde je Nicholas oddělen od bratra sklenicemi a spoustou vertikálních linií.

3.1.3 Scény uvnitř vozidel

Dobrým příkladem, jak se dá se světlem pracovat, hlavně pak se světelným poměrem, jsou ve filmu *Hra scén* s Nicholasem v autě. Scén je navíc ve filmu relativně hodně, a tak se dají dobře analyzovat.

Kameramanovi se světelně, převážně světelnými poměry, povedlo umocnit Nicholasovo odtržení od světa a jeho osamění. Auto působí, jako by téměř ani nemělo okna. Stejně jako Nicholas je úplně odděleno od venkovního světa. To vše převážně díky poměru mezi vnitřkem auta a venkovním okolím. Jen velmi málo máme nejsvětlejší bod zvenku auta, téměř vždy je uvnitř. To celé zaměřuje pozornost přímo na Nicholase. Dokonce vidíme i velmi výrazné odrazy Nicholasova obleku v bočním okně. Tohle expoziční pravidlo platí jak pro denní, tak pro večerní záběry.



Obrázek 13 Scény s Nicholasem v autě

Vše se ale dost změní hned poté, kdy si Nicholas všimne, že ho sleduje soukromý detektiv. Expoziční poměry exteriéru a interiéru se vyrovnají, někdy exteriér i expozičně převažuje. V tomhle se nám mění i pozice kamery, kdy jsme poprvé i mimo interiér vozidla. Spousta záběrů v téhle pasáži je snímána přes přední sklo a ukazuje nám i spoustu reflexů okolního prostředí.



Obrázek 14 První záběry z auta snímání mimo interiér

Od té doby pak ve zbytku filmu už nemáme tak izolované interiéry auta, což si můžeme vykládat jako známku postupného otevírání Nicholase. Tvůrci podle toho vybírali i ulice, na nichž se bude točit. Například scéna s potápějícím se taxi se přesouvala na světlejší ulici, než na které měla být původně¹⁵.

3.1.4 Šedá aura kolem Nicholase

Jak už jsem zmiňoval, celý život Nicholase je zahalen v roušce každodennosti. To s sebou nese i barevnou paletu, která je přítomna v prostorech, kde se pohybuje. Dokonce jako by ho snad sledovala. Kde je on, tam je šedá a béžová, přitom zbytek města je zaplněn barvami.



Obrázek 15 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 1



Obrázek 16 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 2

¹⁵ *Making THE GAME (BTS with commentary by the filmmakers) - Part 1* [@Cinematographers on cinematography], 2021. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xYnpdcVjhoQ>. [cit. 2024-05-07].



Obrázek 17 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 3



Obrázek 18 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 4

3.1.5 Poznátky z filmu

Celkově bych měl k celému svícení tohoto filmu jeden poznatek. Myslím, že bylo velmi správné rozhodnutí zachovat relativně realistické a „konzervativní“ nasvícení. Tenhle přístup dodává filmu realistický ráz a to je velmi důležité. Při událostech, které se zde dějí, by mohly některé působit jako halucinace nebo nějaký jiný stav vědomí.

3.2 Analýza filmu *Sicario: Nájemný vrah* (2015)

Režie: Denis Villeneuve

Kamera: Roger Deakins

Tým pod vedením agentky Kate Macerové objeví při razii v jednom z úkrytů kartelu Sonora desítky tlejících mrtvol. Po téhle zkušenosti je Kate vybrána do speciální jednotky vedené Mattem Graverem a Alejandrem Gillickem. Jejich oficiálním úkolem je dopadnout člena

kartelu Sonory Manuela Díaze. Kate je však překvapena taktikami, jaké team používá, často je až zaskočena brutalitou a je nucena čelit morálním a profesním dilematům. Vše je umocněno, když se dozvíme, že se ze strany Alejandra jedná o osobní vendetu proti šéfovi Sonory. Alejandro nakonec donutí podepsat Kate protokol o tom, že celá akce proběhla v pořádku. Skutečnou hlavní postavu se tedy dozvíme až v poslední půlhodině filmu, je jí nejspíše Alejandro. Kate je nakonec otřesena poznáním, že celá akce je pouze způsob americké vlády, jak navrátit kompletní kontrolu kartelu Medellín nad obchodem s drogami, protože tak je pro ni jednodušší tento obchod kontrolovat.

3.2.1 Rozdílná světla aut

Tenhle obraz se objeví skoro až na konci filmu. Zde je kreativně vymyšlená identifikace aut při dvou téměř stejných pohledech přes přední sklo. Každé z aut má totiž jinou barvu světel a tím pádem je dokážeme rychle rozeznat a zorientovat se tak v akci.

Policejní vůz má totiž teple svítící přední světlomety, zatímco druhé auto je má chladné.

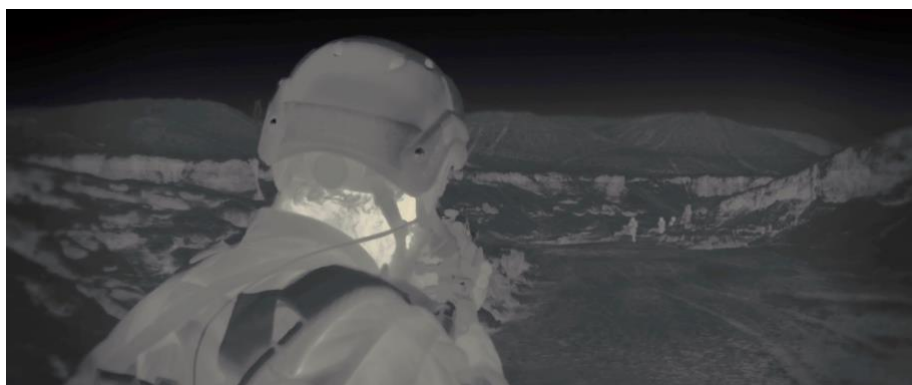
3.2.2 Sestup do tunelu a noční vidění

Zde je výrazně použité postupné stmívání oblohy. Vidíme, jak hlavní hrdinové postupně víc a víc pohlcuje temnota, jen ne ta světelná. Navíc je zde znovu použit kontrast krásných scénérií západu slunce s kontrastem horroru, jaký se bude dít.

Velmi zajímavý vizuální postup je také přímo v tunelu a chvíli před ním. Temnota je tam opravdu skutečná, a proto ani divák nic nevidí, využívá se pouze POV záběrů přes termovizi a noční vidění. S termovizí se táhne i jiný zajímavý přístup, jak v takový světelných podmínkách rozdělit různé postavy, aby je divák jednu od druhé rozpoznal. Zde to vyřešili elegantně a to tak, že Alejandro má jako jediný místo nočního vidění termovizi. Z té je také většina záběrů.



Obrázek 19 „Běžné“ noční vidění



Obrázek 20 Alejandrova termovize

3.2.3 Světelný poměr v obličejích

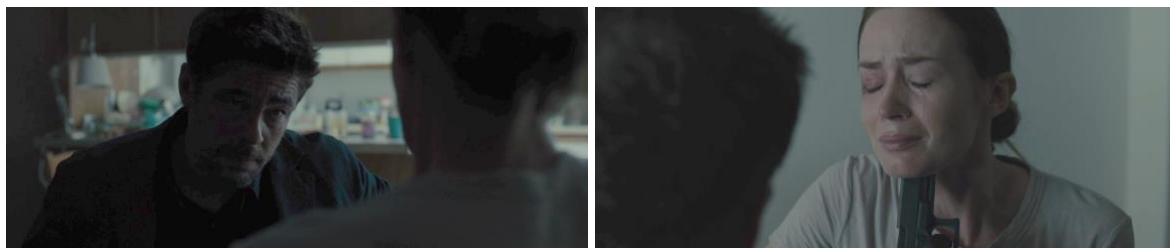
Poměry jsou zde hojně využívány pro ukázání vážnosti scény nebo vztahu postav, které zrovna vedou dialog. Je to vidět hned v několika ukázkách. Čím větší poměr, tím zpravidla větší napětí ve scéně. Zde můžeme vidět i zmíněnou „naturálnost“. Věřím, že spousta kameramanů by chtěla udržet far side key u obou postav. Tady se rozhodli využít simulované světlo jen z jedné lampy.



Obrázek 21 Příklad světelných poměrů

3.2.4 Podpis protokolu

Zde můžeme vidět, že Alejandro je v porovnání s Kate značně temnější. Skoro nelze vidět ani jeho oči. Jako bychom se mu do nich ani dívat nemohli po tom všem, co se stalo.

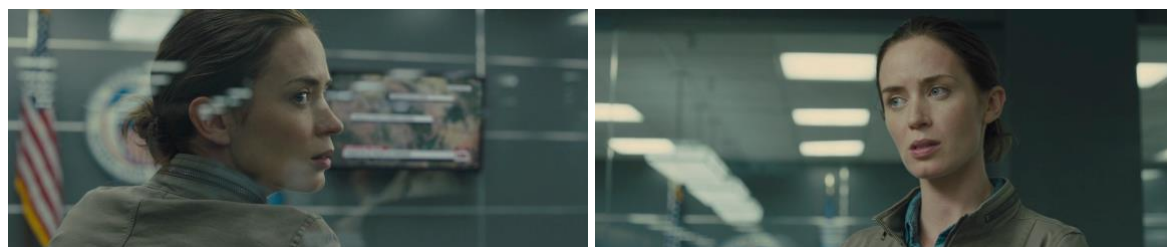


Obrázek 22 Scéna podepisování protokolu

Věřím, že spousta kameramanů by se bála, že tímhle poruší předsnímací jednoty. Ovšem právě tenhle expoziční rozdíl nám ukazuje charakterový rozdíl mezi těmito postavami. Navíc si Deakins pomohl osvětlenou kuchyňskou linkou v pozadí, která dodává do obrazu nějaký světlý bod.

3.2.5 Prosklená zasedací místnost

V tomhle obraze se skvěle pracuje se vzorem zářivek na stropě. Samozřejmě se dá argumentovat, že tenhle typ svítidel je pro podobné budovy typický, ale zde je pečlivě vybrán. Světla jsou používána buď jako pozadí za Kate, vždy když se cítí v koncích nebo je nervózní. Navíc je také používán do popředí jako reflex ve skle. To se mi zdá jako relativně nenápadný způsob, jak docílit právě lehkého pocitu nervozity nebo nejistoty, a to vše velmi elegantně.



Obrázek 23 Kate v místnosti se zářivkami

3.2.6 Poznatky z filmu

Myslím, že Sicario je jeden z filmů, který může být učebnicovou ukázkou naturálního svícení. Jedná se ale o naturální svícení, které však má obrovský vizuální charakter, a jak jsem se zde snažil naznačit, i dramaturgické opodstatnění. „Naturálnost“ můžeme vidět i ve zmiňovaných nočních scénách, kdy se Deakins rozhodl nedělat klasickou noc s měsíčním svitem. Chtěl totiž, abychom se cítili jako jedna z postav.

4 KOMPARAČNÍ ANALÝZA

Při analýze vybraných filmů a jejich následném porovnání jsem objevil několik společných a rozdílných prvků. Samozřejmě i přes stejný žánr jsou filmy rozdílné, což se však ukázalo jako zajímavé k porovnání. Jejich tvůrci měli k filmům úplně jiný přístup, i když pracují s podobnými prvky postupného odhalování pravdy.

Jako hlavní chci zde zmínit, že jak *Sicario*, tak *Hra* hojně pracují s mírou poměrů v obličejích. Zajímavý je však rozdílný přístup. V *Sicario*vi zachází tvůrce mnohem více do extrémních poměrů a nebojí se část obličeje nebo i celý obličej nechat kompletně zahalený v temnotě.

Tvůrci *Hry* naopak nechávají obličej vždy perfektně čitelný. Pro toto rozhodnutí hraje hned několik faktorů. Jako první nemůžeme vyloučit autorský/estetický záměr. Druhý musím zmínit jiný typ záznamového média. *Hra* byla točena na filmovou surovinu, u níž je mnohem méně dynamického rozsahu nacházejícího se ve stínech. To laicky znamená, že jednoduše dostanete úplnou černou ve stínech dříve než na digitálních snímačích, takže používáte mnohem více doplňkového světla. Určitě také nelze vyloučit vývoj, který v kinematografii nastal. Dříve bylo tohle mnohem těžší si dovolit, a to zvláště kvůli kameramanským konvencím.

Z mého pohledu je však nejvíce rozhodující rozdílný přístup. V *Sicario*vi chtěli autoři docílit, aby se divák cítil, jako by byl jednou z postav, aby se přiblížil tomu, co se děje, a aby se ocítl přímo v ději. Oproti tomu *Hra* je mnohem více observační. Divák se necítí tolik součástí děje, spíše více jako pozorovatel *Nicholase*. Můžou za to samozřejmě i kamerové pohyby a jiné vyjadřovací prostředky, které jako kameramani máme, ale zrovna tyhle filmy jsou dobrým příkladem, jak se i osvětlením dá tenhle rozdíl udělat. Tento přístup je těžké kvantifikovat do nějakých jednotlivých bodů, jelikož se jedná velmi často o nějaký pocit, který vizuál toho filmu přinese.

Hlavně jde však o to, že *Sicario* lokace nijak světlem nepřikrášluje. Ne že by je nesvítily, světelné rozestavení bylo velmi pečlivě vytvořené a je dohledatelné i na mnoha nákresech.¹⁶

Velký vizuální rozdíl mezi těmito filmy je i v používání atmosfér. *Sicario* hojně využívá západů a východů slunce. Je zde již zmíněná scéna sestupu do tunelu. Předtím než přejde do nočního vidění je celá postavena na postupném stmívání a přecházení do siluet. Oblouha je

¹⁶ DEAKINS, Roger a DEAKINS, James, 2022. *Roger Deakins*. Online. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com/lal-sicario-tunnel-and-alejandros-revenge>. [cit. 2023-10-25].

navíc velmi pestrá a tenhle prvek se drží i celý film. Veškerá obloha je poseta téměř až bouřkovými mraky.

Oproti tomu Hra atmosféry nevyužívá, většinou máme pouze binární stav dne, a to buď noc nebo den. Oponovat by s mohlo, že městské prostředí San Francisca tomu není tolik nakloněno jako hranice USA s Mexikem. Avšak i Nicholas se do Mexika dostane a podobné prostředí je zde vyobrazované dost jinak. V noci je zde úplně černé nebe a ve dne téměř čistě bílé.

ZÁVĚR

Cílem mé práce bylo analyzovat práci se světlem na dramaturgické nebo narativní rovině a zjistit, jak k tomu konkrétní tvůrci, dva vybraní filmoví tvůrci přistupují a jestli se jejich přístupy podobají, nebo liší. Vše i s přihlédnutím k rozdílnosti záznamového média filmová surovina, digitální záznam.

Oba filmy využívají jako svůj dominantní světelně-dramaturgický prvek poměr v obličejí a poměr celkově. Každý k němu však přistupuje trochu jinak, jak už je zmíněno v komparační analýze. U obou je vidět relativně silný autorský rukopis.

Sicario je mnohem „naturálnější“, i když je tohle slovo v dnešní době hodně nadužívané ve spojitosti se svícením, myslím, že zde ho dobře vystihuje.

Zde se mi ještě více ukázalo, jak je vlastně těžké oddělovat svícení od zbytku kamerových prostředků. Ač jsem se tomu chtěl původně co nejvíc vyhnout, častokrát jsem zde musel zmínit i nějaký jiný výrazový prvek, který kameraman může použít. Je to i těžké, protože právě například ve stylu snímání a kamerových pohybů je možná ještě více rozdílů mezi těmito filmy než v samotném svícení.

Největší překvapení bylo při komparaci a rešerši to, že vlastně objektivně příliš nezáleží na tom, pro jaké médium bychom svítili (film nebo digitální snímač). Samozřejmě jsou zde nějaké drobné rozdíly, jinak rozložený dynamický rozsah a nižší citlivost, ale jiná pravidla platí úplně stejně pro obojí. U obou je důležité nesvítit jen portrét, ale svítit celou scénu. Největší změny by nastaly pouze v množství světla pro pomalejší filmové emulze a možná více doplňkového světla.

Když jsem začal přemýšlet o náplni této práce, chtěl jsem vytvořit prakticky něco jako návod. „Jak pomocí světla vyprávět“ nebo „Jak na světelnou dramaturgii“. To se však ukázalo jako vcelku nereálné, jelikož na to nejspíš nejdou vymyslet pravidla. Vše je extrémně individuální vzhledem k příběhu a jednotlivým situacím. To, co by fungovalo na jeden příběh, nebude fungovat na druhý. Nelze například říct, že má-li někdo silnou kontrou, bude z něj padouch, nebo že když svítíte near side key, je postava více otevřená. Je to vše velmi závislé na okolnostech, které do téhle rovnice vstupují, a těch je prostě příliš mnoho. Nejdůležitější ze všeho je stále kreativita tvůrců. Velmi záleží na kameramanovi a režisérovi a na tom, jak moc dokáží kreativně vynechat slova a nahradit je obrazovým vyprávěním, právě například i svícením.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ALTON, John a MCCARTHY, Todd, 1995. *Painting With Light*. University of California Press. ISBN 9780520275843. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=v7MwDwAAQBAJ>.

BROWN, Blain, 2019. *Motion picture and video lighting for cinematographers, gaffers and lighting technicians*. Third edition. Routledge. ISBN 9780429461422.

LANDAU, David, 2014. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image: The CineTech Guides to the Film Crafts*. Reprint. Bloomsbury Publishing. ISBN 9781628924749. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=TAWKAWAAQBAJ>.

POLÁŠEK, Vladan, 2009. *Světlo ve filmu*. Bakalářská práce. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. s. 10.

SEZNAM POUŽITÝCH ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ

DEAKINS, Roger a DEAKINS, James, 2022. *Roger Deakins*. Online. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com/lal-sicario-tunnel-and-alejandros-revenge>. [cit. 2023-10-25].

MULLEN, David [@David Mullen ASC]. *Vision3 real/usable dynamic range*. Online. Dostupné z: <https://cinematography.com/index.php?/forums/topic/72766-vision3-realusable-dynamic-range/&do=findComment&comment=465126>. [cit. 2024-01-07].

ARRI, 2022. *Best Overall Image Quality*. Online. ARRI. ARRI. Dostupné z: <https://www.arri.com/en/learn-help/arri-camera-technology/best-overall-image-quality>. [cit. 2024-04-07].

BRANCATO, John a FERRIS, Michael, HAYGOOD, James (ed.), 2019. *ShotOnWhat?: The Game (1997)*. Online. In: ShotOnWhat? Dostupné z: <https://shotonwhat.com/the-game-1997>. [cit. 2024-01-07].

OTRUBA, Vítězslav, 2006. *Barvy*. PDF. Masarykova univerzita. Dostupné z: <https://is.muni.cz/el/sci/jaro2007/C6150/um/Barvy.pdf>. [cit. 2024-01-28].

Making THE GAME (BTS with commentary by the filmmakers) – Part I [@Cinematographers on cinematography], 2021. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xYnpdcVjhoQ>. [cit. 2024-05-07].

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

HMI Hydrargyrum medium-arc iodide je typ lampy používaný při natáčení se základní barevnou teplotou 5600 K.

LED Light-Emitting Diode česky též elektroluminiscenční dioda. Jedná se o diodu, která emituje světlo, popřípadě infračervené nebo ultrafialové záření.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 The Warrens of Virginia (1915).....	12
Obrázek 2 CIE 1931 barevný diagram	18
Obrázek 3 Rozdíl mezi Planckovou a denní křivkou	18
Obrázek 4 Kolo barvených odstínů s barevnými úhly.....	19
Obrázek 5 Světelné poměry v obličeji	20
Obrázek 6 Pravidlo převráceného čtverce	20
Obrázek 7 Plakáty Hra (1997) a Sicario: Nájemný vrah (2015).....	23
Obrázek 8 Nicholas směřuje do své kanceláře	24
Obrázek 9 Far side key ilustrace	25
Obrázek 10 Near side key ilustrace	25
Obrázek 11 Near side key Conrád	26
Obrázek 12 Far side key	26
Obrázek 13 Scény s Nicholasem v autě.....	27
Obrázek 14 První záběry z auta snímané mimo interiér	27
Obrázek 15 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 1	28
Obrázek 16 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 2	28
Obrázek 17 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 3	29
Obrázek 18 Šedá aura kolem Nicholase – příklad 4.....	29
Obrázek 19 „Běžné“ noční vidění	31
Obrázek 20 Alejandrova termovize	31
Obrázek 21 Příklad světelných poměrů	31
Obrázek 22 Scéna podepisování protokolu	32
Obrázek 23 Kate v místnosti se zářivkami	32

Obrázky pro tento účel nenaplňují autorská práva zhotovitele.

