

# **Tvorba noční atmosféry procesem "Americké noci"- historický vývoj od minulosti k současnosti**

Tomáš Pecold

---

Bakalářská práce  
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Tomáš Pecold**  
Osobní číslo: **K13242**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Tvorba noční atmosféry procesem "Americké noci" – historický vývoj od minulosti k současnosti**

**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., kamera**

### Zásady pro vypracování:

#### 1. Teoretická část:

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

**Formální podoba:** 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

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

#### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a - h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden student - nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy 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".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm 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.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

**ENTERTAINMENT IMAGING, Eastman Kodak. Student filmmaker's handbook. Rev. ed. Rochester, N.Y.: Eastman Kodak Co, 2001. ISBN 0879858001.**

**MICHAEL GOI. American cinematographer manual. 10th ed. Hollywood, Calif: American Society of Cinematographers, 2013. ISBN 9781467568302.**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Art. Július Liebenberger, ArtD.**

Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

**1. prosince 2015**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**10. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
MgA. Pavel Hruša  
vedoucí ateliéru

# PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 5.5.2016 .....

TOMÁŠ, PECOLD, Pecold  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

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

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Tato práce rozebírá historický vývoj vytváření iluze noci při denním natáčení ve vztahu k míře stylizace a realističnosti finální scény. Výsledkem je analýza možných historicky i dnes použitelných postupů vzhledem k výsledkům, které jsou jednotlivé metody schopny poskytnout.

Klíčová slova: Americká noc, Noční natáčení, Noc

## **ABSTRACT**

This work analyses the historical progress of creating the illusion of night when filming during a day in relation to the degree of stylisation or realism of the final product. The resulting analysis of all historical and present time solutions is compared to potential results that can be achieved by these specific methods.

Keywords: Day for Night, Day-for-Night, Night, American Night, Nighttime filming

Se vznikem této práce mi velmi pomohl Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD. a já bych mu na tomto místě rád poděkoval za jeho cenné rady a vedení.

Také bych rád poděkoval Kateřině Raškové, bez které by tato práce nebyla nikdy správně zformátována.

A nakonec mé mamince, díky které jazyk této práce připomíná gramaticky češtinu.

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

## **OBSAH**

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I    TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>10</b>
<b>1    AMERICKÁ NOC ANALOGO VÁ</b> <b>      – JEJÍ VZNIK V OBDOBÍ ČERNOBÍLÉHO FILMU.....</b>	<b>11</b>
<b>2    AMERICKÁ NOC ANALOGO VÁ</b> <b>      – JEJÍ VRCHOL V OBDOBÍ BAREVNÉHO FILMU.....</b>	<b>20</b>
<b>3    AMERICKÁ NOC DIGITÁLNÍ – JEJÍ ROZMANITÉ PODOBY.....</b>	<b>30</b>
<b>4    ZÁSADY TVORBY AMERICKÉ NOCI V DNEŠNÍM PROSTŘEDÍ.....</b>	<b>36</b>
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>41</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>43</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>45</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>46</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>49</b>



## ÚVOD

V této práci se zaměřuji na zásady a principy práce při využívání různých tvůrčích postupů pro vytvoření iluze noci při natáčení ve dne – tedy takzvané techniky „americké noci“, v anglické terminologii „day for night“. Rozebírám různorodé příklady využití tohoto postupu v různých historických obdobích, které rozdělují podle technologií dostupných tvůrcům v daném čase. Sleduji také vliv technologického vývoje na charakter tohoto pracovního postupu a speciálně se zaměřuji na nové možnosti ve vztahu k úrovni věrohodnosti či záměrné stylizace, které takové technologie tvůrcům přinášely.

Hlavním záměrem této práce je poskytnout čtenářům krátký přehled možných postupů a zásad nutných pro uspokojivý výsledek při jejich vlastní tvorbě. Práce by měla nabídnout čtenáři jak stylizované, tak co nejvíce realistické varianty americké noci a varovat před potenciálními problémy při jejich realizaci – a tudíž sloužit také jako manuál pro tvůrce zvažujícího využití této metody.

Druhým minoritním cílem této práce je na příkladu moderních digitálních postupů používaných u americké noci ilustrovat potenciální zmenšení významu svícení v budoucí kinematografii. Rád bych jejím prostřednictvím nastínil stále se rozšiřující okruh možností změn v charakteru osvětlení scény až v postprodukční fázi výroby filmu a upozornil tak na méně běžný způsob přemýšlení nad osvětlením během natáčení, kdy nebereme v úvahu pouze světla přítomná v průběhu natáčení, ale i světla potenciálně dodaná až postprodukčně.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 AMERICKÁ NOC ANALOGOVÁ – JEJÍ VZNIK V OBDOBÍ ČERNOBÍLÉHO FILMU

Historie techniky americké noci začíná už u černobílého filmu, a to díky různorodým technikám předávání barevného vjemu jen s pomocí černobílé suroviny. Prvním příkladem barvení filmu obecně byl krátký záběr tanečnice Annabelle<sup>1</sup>, původně natočený pro Edisonův Kinetoscop a později (již obarvený) promítaný na plátno. A první metodou barvení bylo ruční natírání každého políčka štětečkem – takový postup byl ale časově velmi náročný a tudíž drahý (rychlost kolem dvou až tří políček za den práce). Umělec si také musel dávat velký pozor na konzistenci barev mezi jednotlivými políčky. Metody barevné reprodukce na plátno se ale rapidně zlepšovaly.

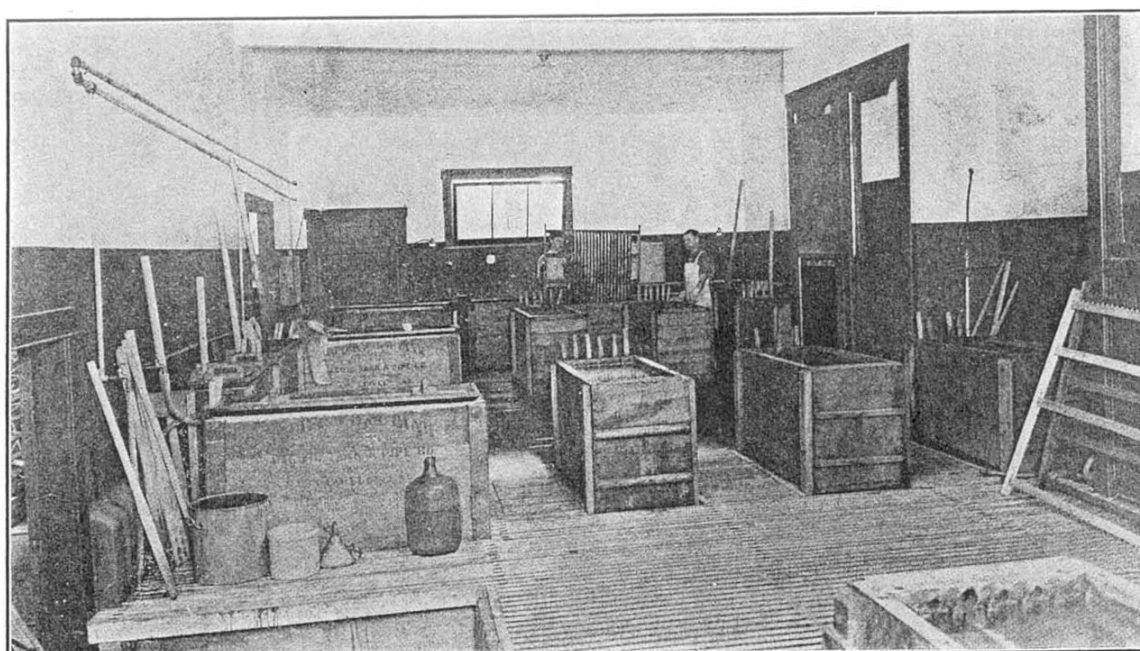


Obr. 1. Annabelle serpentine dance – první použití barvy ve filmu.

---

1 Colourful stories no. 8 – Painted by hand. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/03/23/colourful-stories-no-8-painted-by-hand/>

Společnosti Pathé a později i Gaumont začaly vyvíjet metody masové produkce vícebarevných filmových kopií pomocí šablon, a tím se značně zvýšil počet uměle barvených filmů, které bylo možno vyprodukovat<sup>2</sup>. Také se objevují první metody snímání barev na filmový materiál, jako například „Kinemacolor“, které byly snahou zaznamenat přirozené barvy prostředí tak, jak je vidí oko<sup>3</sup> – v kontrastu s umělým zpětným dodáváním barev na filmový materiál. Obě tyto metody ale díky své náročnosti (finanční v případě zpětného barvení filmu, nutnosti technického vybavení kamery i kina v případě Kinemacolor) nebyly tím, co divák viděl na plátně nejčastěji.



(Courtesy of the Thomas H. Ince Studios)

Obr. 2. Historická laboratoř určená k barvení a tónování.

Dostalo-li se černobílému filmu barevných úprav, pak šlo většinou o monochromatické barvení (anglicky „tinting“) či tónování (anglicky „toning“)<sup>4</sup>. Barvení bylo možno dosáhnout dvěma způsoby – dříve dostupným z nich bylo namáčení filmového materiálu do nádoby s barvou. Později ale výrobci uvedli na trh i předem barvenou surovinu, která

2 Colourful stories no. 9 – They do it with stencils. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02].  
Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/04/06/colourful-stories-no-9-they-do-it-with-stencils/>

3 Colourful stories no. 6 – Inventing Kinemacolor. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02].  
Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/02/16/colourful-stories-no-6-inventing-kinemacolor/>

4 Colourful stories no. 12 – Tinting and toning. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02].  
Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/07/05/colourful-stories-no-12-tinting-and-toning/>

měla výhodu rovnoměrnějšího rozprostření barviva a eliminovala případné chyby při barvení v laboratoři. Tónování bylo většinou (ale ne nutně vždy) barevně mírnější metodou, která fungovala na bázi chemického nahrazování stříbra v emulzi za jiné kovy (železo dodávalo modré tóny, měď červené, atp.)<sup>5</sup>. Protože na rozdíl od výše zmíněných metod byly tyto poměrně rychlé a levné, tak se jejich použití velmi rozšířilo a staly se běžným nástrojem v rukou tvůrců. Někdy se tyto metody i kombinovaly. Tento fakt ale není dobře znám širší veřejnosti, jelikož většina zachovaných kopií z oné doby, které jsou dostupné ke shlédnutí, jsou takzvané „bezpečností kopie“ – a ty byly vždy černobílé. „Použití barevného filmu se stalo tak běžným pro všechny typy scén, že výrobci filmové suroviny dodávají pozitivní emulzi nanesenou na obarveném celuloidovém základu v řadě standardních barev bez navýšení ceny suroviny“<sup>6</sup>, píše se již v knize Carla Lewise o filmových postupech z roku 1927. V přímém důsledku příchodu nových možností začaly vznikat často dodnes relevantní barevné konvence: žlutá a oranžová pro ranní scény, červená pro dynamické scény či oheň, zelená pro nepřírozený či mystický efekt a konečně modrá pro měsíční světlo. Jednoduchost technologií limitovala věrohodnost výsledného dojmu, ale síla prostého jednolitého barevného výrazu je taková, že speciálně v případě americké noci se jednobarevné provedení udrželo jako standardní vnímání této techniky dodnes.

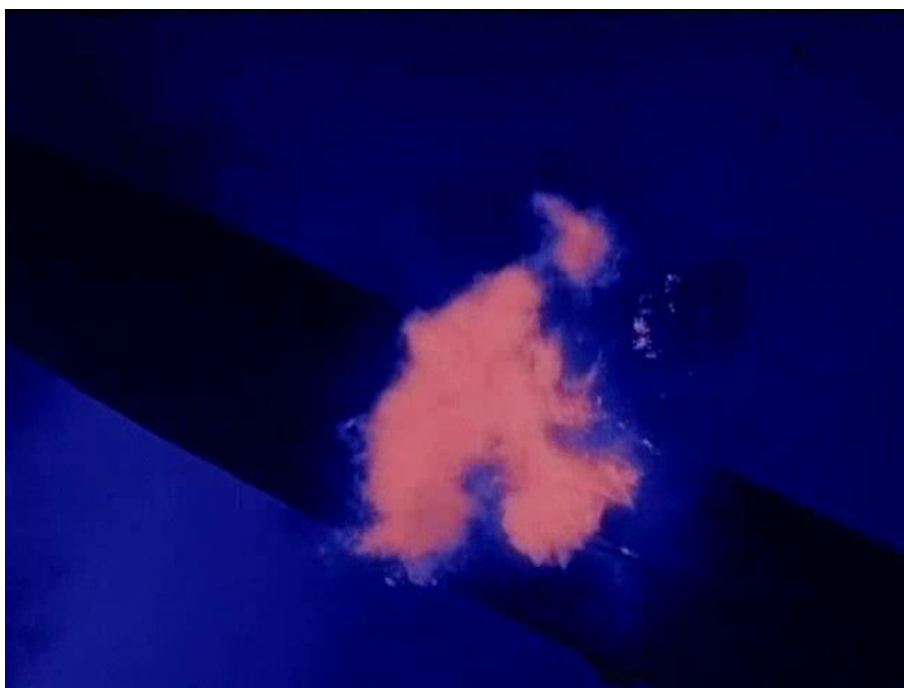


Obr. 3. Příklad tónované suroviny firmy Eastman Kodak.

5 Tinting and Toning. Brian R Pritchard - Motion Picture and Film Archive Consultant [online]. [cit. 2016-01-04]. Dostupné z: <http://www.brianpritchard.com/Tinting.htm>

6 Chapter XI: TINTING and TONING MOTION PICTURE FILMS. GREGORY, Carl Lewis. *MOTION PICTURE PHOTOGRAPHY*. 2. New York City: Falk Publishing Co. Inc, 1927, s. 177-198.

Noční vidění lidského oka je monochromatické, a proto právě u procesu simulujícího noc vyvstává pro diváka nejmenší logický problém s nedostatkem ostatních barev. Proč je ale konvence noci právě modrá? Tento fakt má dva důvody, prvním z nich je takzvaný Purkyněho jev či Purkyněho efekt. Jde o posun bodu nejvyšší citlivosti oka mezi jednotlivými barvami při úbytku světla<sup>7</sup>. Fotopické vidění (tedy adaptované na vysoký jas v okolí, využívající jak tyčinky tak čípky – typické pro den) má tento bod kolem vlnové délky 555 nanometrů (zelená). Oproti tomu při přechodu na vidění skotopické (adaptované na nízké úrovni jasu – typické pro noc) se tato hodnota posouvá k vlnové délce kolem 505 nanometrů (modrozelená). Výsledkem je tedy fakt, že při úbytku světla – ale v době, kdy oko ještě zcela neztratilo schopnost barvy rozeznávat – postupně přestávají být jasné barvy jako jsou například červená, oranžová a žlutá, a zároveň si svůj jas výrazně děle zachovávají předměty zabarvené do zelena a modra. Tato fyziologická vlastnost oka (odpozorována známým biologem českého původu Janem Evangelistou Purkyněm) úzce souvisí s druhým faktorem, který přispěl k dnešnímu univerzálnímu vnímání konvence noci jako „modré“, a tím je takzvaná „modrá hodina“.



*Obr. 4. Hell's Angels – Barvení filmové suroviny se používalo nejen pro konvenční odlišení denních dob, ale také pro trikové efekty.*

<sup>7</sup> Purkinje shift. *Oxford Reference* [online]. Oxford University Press [cit. 2016-01-05]. Dostupné z: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100355366>

Jev dobře známý fotografům, kameramanům i malířům – každé bezoblačné ráno předchází modrá hodina hodinku zlatou a každý večer ji následuje. Slunce blízko za obzorem svítí na oblohu, která dopadající světlo rozptyluje a odráží zpět na zem, a po dobu přibližně 40 minut<sup>8</sup> celému prostředí dominuje její plocha velmi jasné modré barvy (jejíž jas je podpořen právě Purkyněho efektem). Tato barva je tedy poslední, kterou lidské oko vidí před kompletní ztrátou barevného vidění a stejně také první barvou předcházející teplejším tónům rána. Snaží-li se kameraman napodobit s pomocí technik americké noci brzký úsvit či soumrak (například z časových důvodů), jde o poměrně jednoduchou práci, protože právě tato část dne konvencí modrého vidění nejvíce odpovídá. Kameraman by měl tedy zvážit, zda není možné pro jeho konkrétní scénu volit spíše soumrak oproti kompletní noci, jelikož (jak ještě podrobněji rozeberu dále) tímto značně zvýší věrohodnost výsledného dojmu.

A věrohodnost je také faktor, se kterým s menším či větším úspěchem zápasí filmy černobílé éry, když se se svými velmi omezenými prostředky pokouší o iluzi noci. Zde ilustruji na příkladu dvou filmů. Prvním z nich je legendární *Nosferatu* z roku 1922, následovník německého expresionismu a někdy také film považovaný za první celovečerní horor<sup>9</sup>. V roce 2013 byl restaurován nadací F. W. Murnaua v kolorované podobě<sup>10</sup>.

---

8 Blue hour. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-01-21]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Blue\\_hour](https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_hour)

9 Horror Films Part 1. *Filmsite* [online]. [cit. 2016-01-21]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/horror-films.html>

10 Murnau's "Nosferatu" (brand-new restoration!). *The Cinefamily* [online]. Fairfax Avenue, Los Angeles, 90036, 2013 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.cinefamily.org/murnaus-nosferatu-brand-new-restoration/>



*Obr. 5. V některých scénách filmu Nosferatu (1922) tvůrci noční atmosféru úspěšně navodili.*



*Obr. 6. Ve scénách exteriérových je ale iluze díky ostrým stínům nefunkční.*



A hned první příklad také konvenci porušuje – Transylvánské noci jsou charakteristické děsivým a mystickým odstínem tmavě zelené barvy. Bohužel mohou jen spekulovat, zda důvodem této odlišnosti je rozhodnutí restaurátora, nebo režisérova snaha preferovat mystický dojem před nočním. Nicméně není to barva, co naprosto ničí věrohodnost noční atmosféry tohoto filmu. Tvůrci totiž zcela rezignovali na snahu podpořit působení barvy jako determinantu denní doby jinými prostředky. Noční scény ve většině případů nejsou podexponované, jsou plné jasně ozářených ploch a ostrých stínů prozrazujících denní světlo, a dokonce v některých záběrech je slunce viditelné na obloze. Nepřipadá tedy v úvahu, že by divák snad uvěřil představě, že zdrojem světla je rozptýlená měsíční záře – a ta je právě tím, na co se většina případů americké noci odvolává.

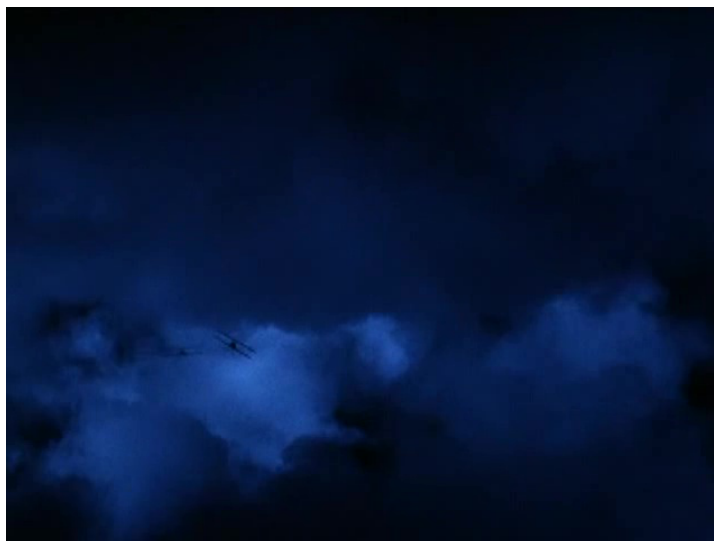


*Obr. 7. Jasná obloha a nevyužití podexpozice jsou další problémy americké noci ve filmu Nosferatu.*

V ostrém kontrastu s nevěrohodným podáním noci v Nosferatu stojí noční scény filmu (pravda výrazně pozdějšího) *Hell's Angels*. Tento zástupce černobílých filmů nejenže patří k zakladatelům žánru akčního filmu, ale také velmi dobře zvládl své za dne natáčené noční sekvence i v kombinaci se speciálními efekty. Ač tedy barva je to první, s čím si nejspíše mnoho lidí americkou noc spojí, ani zdaleka nejde o její jediný nosný prvek a tvůrce stojící o věrohodný výsledek musí dodržet i další zásady, jako je využití rozptýleného zdroje světla a nízké jasové hladiny celé scény. S postupem času se možnosti v rukou tvůrců stále rozšiřují (jak skvěle ilustruje i u nás vzácný případ použití této techniky ve filmu *Limonádový Joe*), ale tato pravidla zůstávají pořád platná.



*Obr. 8. Film Hell's Angels (1930) poskytuje divákům na svou éru velmi věrohodný zážitek.*



*Obr. 9. Tématické zasazení filmu do oblak slouží jako další opora pro funkčnost konvence modré noci.*

Éra největšího používání metod barvení a tónování zanikla spolu s příchodem zvukového filmu, kdy barva ubírala potřebné světlo z analogového záznamu zvukové stopy. Existovala technická řešení tento problém obcházející, ale přechod na zvukový film ukončil dobu, ve které byly tyto techniky používány nejintenzivněji. A ač se v průběhu dvacátých let stalo využívání barvení a tónování známkou spíše méně prestižních produkcí<sup>11</sup>, tak barevné konvence vzniklé v této době nám přesto slouží až dodnes.



*Obr. 10. Limonádový Joe je filmem z konce éry černobílého filmu a jeho noční scény dobře ilustrují nejlepší se analogové trikové technologie.*

<sup>11</sup> The True Story of Tinted Talkies: An Interview with Anthony L'Abbate.

Northwest Chicago Film Society [online]. 2013 [cit. 2016-01-13]. Dostupné z: <http://www.northwestchicagofilmssociety.org/2013/09/03/the-true-story-of-tinted-talkies-an-interview-with-anthony-labbate/>

## 2 AMERICKÁ NOC ANALOGOVÁ – JEJÍ VRCHOL V OBDOBÍ BAREVNÉHO FILMU

Nástup barevného filmu kolem poloviny 20. století<sup>12</sup> nijak zásadně technologii americké noci neovlivnil – díky monochromatickému charakteru noci, ale vyvíjely se i jiné prostředky a výrazně měnily možnosti tvůrcům dostupné. Nejznámějším postupem ze širokého spektra variant je využití barevných a neutral density (ND) filtrů při samotném natáčení. Zatímco u černobílého filmu se případná filtrace již při natáčení týkala červených a zelených filtrů (zvyšujících, respektive snižujících kontrast výsledného obrazu), tak u filmu barevného existují i varianty, jak obstarat celý proces tohoto triku takzvaně „v kameře“. Známi výrobci jako Tiffen či Schneider mají dodnes ve své nabídce jednoduché filtry<sup>13</sup>, které posouvají barevný tón scény do modra, či naopak napomáhají desaturaci obrazu a zároveň obraz i ztmavují. Při tomto postupu se rovněž využívá polarizačních filtrů a přechodových ND filtrů na ztmavení oblohy. Polarizační filtry také redukují případné iluzi bořící odlesky<sup>14</sup>. Obloha je ostatně jedním z největších problémů při tvorbě noční scény za dne jakýmkoliv postupem – a ona zmíněná filtrace není ani zdaleka perfektním řešením. Přechodové filtry omezují možnosti pohybu herců (akce se nesmí dít na jejich rozhraní, jinak je použití filtru jasně viditelné) a filtry polarizační zase značně omezují pohyby kamery (jakékoli výraznější panorámování změní úhel dopadajícího polarizovaného světla, a tím se velmi zřetelně změní jas oblohy v průběhu záběru).

---

12 Color motion picture film. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online].

San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-01-21]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Color\\_motion\\_picture\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Color_motion_picture_film)

13 TIFFEN Day for Night Filters. *TIFFEN* [online]. [cit. 2016-01-15]. Dostupné z:

[http://www.tiffen.com/userimages/DayForNight\\_Lo.pdf](http://www.tiffen.com/userimages/DayForNight_Lo.pdf)

14 Day-for-Night Cinematography. RYAN, Rod (ed.) . *American cinematographer manual*. 7. S.l.: Amer Cinematographer, 1993, s. 518-521. ISBN 0935578137.



*Obr. 11. Test tvorby americké noci pomocí filtrace - bez Day for Night filtru.*



*Obr. 12. Test tvorby americké noci pomocí filtrace - Tiffen Day for Night Mono.*



*Obr. 13. Test tvorby americké noci pomocí filtrace - Schneider Day for Night.*

Poněkud nezvyklejší metodou napodobování noci je využívání filmu citlivého na infračervené světlo – ve specifickém malém rozsahu infračerveného spektra vypadá obloha černě (díváme-li se správným směrem vůči slunci) a pleť herců bíle<sup>15</sup>.

A nejpokročilejší analogovou metodou na tvorbu americké noci je využití zařízení na práci se vzdušným obrazem – trikové kopírky. Tento postup se svými možnostmi takřka vyrovná moderním digitálním technikám. Precizní ztmavování výhradně tónů oblohy, změny poměrů klíčového a doplňkového světla, přesné snižování jasu celé scény a uplatňování různých barevných odstínů v různých částech obrazu – to vše je realizovatelné i s pomocí analogových postupů<sup>16</sup>. I změny a zvýraznění charakteru u praktických světél, a dokonce i tvorba nových vnitrozáběrových zdrojů je ve schopnostech tohoto postprodukčního procesu. Aby toto všechno bylo možné, je nutno využívat ruční rotoskopie oblohy a také je nutno (taktéž ručně) ohraničit každý umělý zdroj světla, který má být do scény přidán. Taková světla (jako například rozsvícená okna budov) jsou poté nakreslena žlutým pigmentem typickým pro umělé osvětlení. Je možné do scény dokreslovat nové stíny, právě tak jako selektivně ztmavit ty již existující, stejně jako přidat hvězdy i animované mraky rýsující se proti měsíci. Tato práce ale vyžaduje dlouhou práci velkého množství vysoce kvalifikovaných pracovníků – a tak by její případný výsledek byl sice značně věrohodný, ale neuvěřitelně drahý zážitek. A proto také se tento postup v tak důsledné podobě prakticky nepoužíval.

Citlivost dnešního filmového materiálu je na rozdíl od počátků kinematografie dostatečná i pro noční natáčení, a často se tak k tvorbě nočních scén za dne přistupuje právě z finančních důvodů. Peníze ušetřené za světelnou techniku a personál potřebný k její obsluze tedy jen stěží mohou být využity pro rozsáhlou postprodukcí. *American Cinematographer Manual* ve své sedmé edici dokonce doporučuje jako možnou variantu i postup, který se obejde jak bez masivních laboratorních zásahů, tak bez filtrace během natáčení. Je-li filmová surovina vyvážena na umělé osvětlení (tzv. „tungstenová“ žárovka, barevná teplota 3200K), pak stačí odebrat používaný konverzní filtr (Wratten 85 – filtr používaný pro natáčení za denního světla i s materiálem vyváženým na umělé osvětlení) a získá-

---

15 Special effect “Day for Night” (nuit américaine) : from origins to the present. *Nexyad* [online]. 95 Rue Peire, 78100 Saint-Germain-en-Laye, 2011 [cit. 2016-01-15]. Dostupné z: <http://www.nexyad.net/news/NL1-en.html>

16 Day for night effects. RAYMOND FIELDING, *The technique of special effects cinematography*. 4th ed. Boston: Focal Press, 1985, s. 237. ISBN 0240512340.

me velmi silný modrý efekt. Po následném podexponování získáme sice značně stylizovaný výsledek, který ale může být pro daný projekt přijatelný a zcela jistě potěší producenta svou finanční nenáročností.



*Obr. 14. Srovnání nefiltrovaného záběru a záběru s Tiffen Cool Day for Night filtrem.*

Tato kniha, která je taky někdy přezdívána jako „Bible kameramanů“, ostatně navrhuje poměrně radikálně stylizovaná řešení i co se týče práce se světlem při výrobě nočních záběrů za dne. Jak v této práci ilustruji později, tak valná většina návodů doporučuje zatažené počasí s měkkým rozptýleným světlem jako ideální situaci pro natáčení – ne tak American Cinematographer Manual. V něm je tvůrcům navrženo, aby zvolili jasný den v dobu, kdy je slunce nízko nad obzorem, a využili jej jako silný zdroj ostrého kontrastního světla. Po ztmavení oblohy adekvátními filtry budou postavy herců velmi dobře odděleny od tmavého pozadí jasnou světlou linkou, a využijeme-li pro natáčení užších záběrů umístění zdroje světla více na stranu, pak získáme i velmi kontrastní pohledy na obličeje se značným dojmem prostoru. Takový postup se ve výsledném dojmu mnohem více opírá

o filmovou konvenci noci než o realitu – jde o esteticky příjemné záběry, které ale se skutečným vzhledem reálné noci mají jen pramálo společného.



*Obr. 15. Kaos (1984) – ostré stíny neodpovídají měkkému charakteru skutečného měsíčního světla.*

Příkladem filmu, který postupuje procesem velmi podobným tomu právě popsanému je například KAOS (1984, Paolo Taviani, Vittorio Taviani). Scény americké noci v tomto filmu využívají slunce jako ze strany orientovaný ostrý silný bodový zdroj světla.



*Obr. 16. Jasně odlesky na hercově tváři prozrazují slunce jako zdroj osvětlení.*



Je na první pohled zřejmé, že pokud by záměrem tvůrců byl věrohodný výsledek, pak je taková technika naprosto nevhodná. Je běžné myslet na noc jako na kontrastní vizuální dojem, takový pohled na věc je ale příliš simplistický. Zaobírejme se nyní nocí bez umělého osvětlení. V takovém případě je jediným dostupným zdrojem světla měsíc – a ten i během úplňku vytváří ostré stíny jen vzácně. Jde v principu o cca 3 500 km širokou rozptylnou desku na oběžné dráze, jejíž světlo je ještě dále změkčeno průchodem atmosférou. Navíc nejsou-li Luna nebo hvězdy přímo v našem zorném úhlu (či zorném úhlu kamery), pak zcela postrádáme jakékoliv skutečně jasné body – a nemůžeme tedy mluvit o kontrastní scéně. Realita se dostává do konfliktu s nároky na estetizaci obrazu a vyprávění příběhu.

Ve většině případů chceme, aby divák měl i v noční scéně dobrý přehled o činnostech postav a případně i o výrazech jejich tváří – to jsou ale věci, které by lidské oko v realitě nevidělo, a tudíž jejich zobrazením nabouráme reálnost výjevu. Při skutečném natáčení v noci by bylo nutné vymyslet nový odůvodněný zdroj světla (ideálně umístěný přímo do záběru), a to je také nutné i u natáčení metodou americké noci – jen se to při jejím konvenčním pojetí někdy opomíjí.



*Obr. 17. eXistenZ (1999) – I malý zdroj vnitrozáběrového osvětlení poskytne obrazu jasový bod a pomůže věrohodnosti obrazu, světlá cesta v pozadí ale stále efektu škodí.*

Někdy sice můžeme tento problém vyřešit malým přenosným světlem, natáčíme-li ale celkové záběry na širší prostor, pak nejspíše není možné dodat umělé osvětlení o síle, která by divákovi zdůvodnila veškeré světlo v záběru (pokud to možné je, pak je otázka, proč nenatáčíme prostě v noci). A nemáme-li rozpočet na kvalitní postprodukci na trikové kopírce, pak narážíme na limity této technologie.

Při jakých situacích je tedy analogová americká noc estetická a realistická i bez velmi drahých triků (které mohou být zcela nemožné například v případech, kdy je kamerový pohyb více dynamický)? Odpovědí na tuto otázku je soumrak.



Obr. 18. Scéna ve filmu Čelisti (1975) se natáčela ve dne.



*Obr. 19. Obrázky nalevo jsou zpětně zesvětleny a ilustrují, jak přibližně vypadalo natáčení této scény.*

Scéna Chrissiny smrti v Čelistech je od pravé nascentní noci prakticky nerozeznatelná, a to díky adekvátnímu podexponování záběrů a jen velmi citlivě aplikované modré filtraci. A film Françoise Truffauta *Americká noc* sice používá tuto techniku vzhledem ke svému názvu velmi střídavě (všehovšudy jeden krátký záběr), ale dobře ilustruje postup vzniku přijatelné americké noci.

Obraz je natáčen v podvečer a zároveň využívá dosvětlování, aby se odlišily jasové hladiny popředí a pozadí. I v tomto případě ale mohou vzniknout pochyby o kompletní věrohodnosti výsledku, není totiž nijak zdůvodněno zřetelné osvětlení herecké akce.



*Obr. 20. Americká noc (1973) – Noční atmosféra je poměrně věrohodná.*



*Obr. 21. Při natáčení ale bylo nutno přistoupit k dosvětování.*

Analogová americká noc je tedy metodou se značně omezenými možnostmi. Jako funkční variantu má svou velmi dobře zažitou stylizovanou konvenci, snaží-li se ale tvůrce o reálný výsledek, má poměrně svázané ruce. Zvolí-li natáčení za ostrého světla, pak nejspíše výsledek nebude uvěřitelný. Zvolí-li natáčení za rozptýleného světla, hrozí, že jeho výsledek bude příliš tmavý pro rozeznání herecké akce, a navíc půjde o esteticky nelákavý šedý vizuál. A zvolí-li natáčení za rozptýleného světla v kombinaci s umělými zdroji, pak musí tyto zdroje být napájeny a obsluhovány stejně jako při nočním natáčení (čímž se eliminuje značná část výhod natáčení pomocí této metody) – jelikož analogové trikové technologie jejich následné rozsvícení v postprodukční fázi reálně a cenově přijatelně neumožňují.

### 3 AMERICKÁ NOC DIGITÁLNÍ – JEJÍ ROZMANITÉ PODOBY

V roce 1975 vzniká v laboratořích Kodaku první digitální kamera, během roku 1984 je uveden na trh barevný korektor da Vinci Classic a roku 1987 je založena společnost Avid<sup>17</sup>. Technologický pokrok třetí čtvrtiny 20. století poskytl tvůrcům nové nástroje a digitální kompozitní programy jako Fusion nebo After Effects spolu s novými možnostmi color gradingu se zdají být zcela předurčeny pro americkou noc, přesto ale tato metoda zásadní boom nezažila. Stejný pokrok, který enormně zlevnil a zjednodušil postprodukcí nutnou pro větší rozšíření natáčení noci ve dne, také přinesl kamery s dříve nevídanou citlivostí – a tím značně snížil potřebu této metody. Filmy jako *Collateral* anebo krátký snímek *REFUGE* jsou milníky ve vývoji digitální snímání technologie. První z nich dokázal světu, že digitální technologie mají své místo i v tvorbě nejvyšší třídy<sup>18</sup>, zatímco ten druhý o jedenáct let později ilustruje nejspíše nezastavitelný pokrok této technologie. Jde totiž o snímek natáčený výhradně za skutečného měsíčního světla při citlivosti 51 200 ISO.



Obr. 22. *REFUGE* (2015) – snímek byl natočen výhradně za použití měsíčního světla.

<sup>17</sup> History of Color Correction. *International Colorist Academy* [online]. 2012 [cit. 2016-01-17]. Dostupné z: <http://icolorist.com/library/history-of-color-correction/>

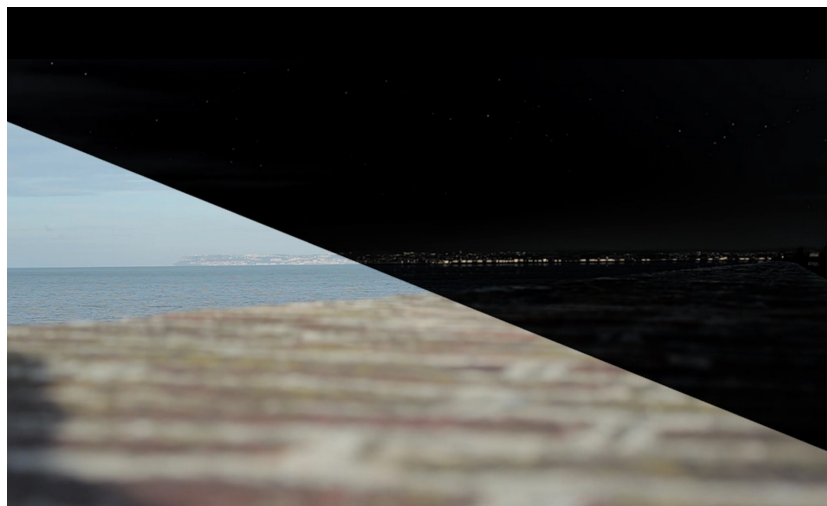
<sup>18</sup> Beebe on 'Digital Aesthetic' 10 Years after *Collateral*. *The American Society of Cinematographers* [online]. 2014 [cit. 2016-01-17]. Dostupné z: <http://www.theasc.com/site/blog/parallax-view/beebe-on-digital-aesthetic-10-years-after-collateral/>

Americká noc je ale pořad zcela akceptovatelným kreativním rozhodnutím. Digitální zpracování dokáže udělat vše, co dokázala triková kopírka, nově ale rychleji, levněji, a to i v případě dynamických scén a s větší mírou detailů. Navzdory stále se zlepšujícím možnostem automatizace v podobě trackingu pohybu, selekce konkrétního barevného tónu a podobných technik může být stále nutná ruční rotoskopie či jiný proces relativně náročný na čas a zkušenost pracovníka. Avšak i tyto manuálně prováděné trikové procesy jsou mnohem méně časově náročné a přesnější v digitálním provedení.



*Obr. 23. Hon na ponorku (1990) – Nesprávně provedená digitální kompozice působí nepřírozně.*

Divácky věrohodný dojem reality při této metodě se tak stal po století její existence jen otázkou kvality provedení a tvůrčího rozhodnutí. Jde ale o postup vyžadující velmi důkladnou přípravu a i mírné chyby mohou dojem kazit – zatímco silný modrý nádech ve finále Honu na ponorku lze považovat za otázku osobního vkusu, pak extrémně velká hloubka ostrosti (která je výsledkem kompozitního skládání dvou ostrých obrazů dohromady) se dá relativně objektivně považovat za chybu.



*Obr. 24. Nezdůvodníme-li případné osvětlení, pak je realistická americká noc velmi tmavá.*



*Obr. 25. Je ale možno dosáhnout i realistických výsledků.*



*Obr. 26. A digitální kompozice nabídne i nové kreativní možnosti.*



Povede-li se ale tato technika, pak jsou její výsledky přesvědčivé a oku lahodné. Na nejzajímavější příklady americké noci v moderní kinematografii jsem narazil ve filmech *Trosečník* (2000), *The Proposition* (2005) a *Šílený Max: Zběsilá cesta* (2015). Jde o tři distinktivně odlišná použití tohoto procesu. *Trosečník* využívá ambientního osvětlení, silně desaturovaného obrazu a digitální kompozice měsíce na oblohu pro zdůvodnění odlesků a měkkých stínů. *The Proposition* se opírá ve svém dojmu o ostřejší osvětlení na hranici reálna a využívá také více barev, modrý odstín ale zůstává výhradně na obloze a spolu s hvězdnou oblohou poskytuje velmi lákavý a zajímavý vizuál.



*Obr. 27. Trosečník (2000) patří mezi nejrealističtější případy moderní americké noci.*



*Obr. 28. Proposition (2005) nabízí oku velmi lahodící noc.*

A konečně Šílený Max se vydává zcela opačnou cestou zcela extrémní stylizace (volba naprosto odpovídající i zbytku filmu), kdy noční scény byly natáčeny pod přímým ostrým slunečním svitem (na poušti) – a záměrně přexponovány! „Výhoda natáčení přexponované americké noci je množství detailů ve stínech. Můžeme potom ztmavit světlé tóny a celý obrázek, ale mít přitom kresbu ve stínech,“ vysvětluje Andrew Jackson, odborný poradce vizuálních efektů na tomto filmu, který tuto metodu natáčení navrhl: „Dokud nejsou jasy ořezány, dokud jste nepřišli o jasy, pak jsou výsledné obrázky ty nejlepší jaké můžete získat“<sup>19</sup>. Toto provedení se také nejvíce z těchto tří filmů opírá o prapůvodní konvenci americké noci jako modrého filtru – smlouvy s divákem.



*Obr. 29. Šílený Max: Zběsilá cesta (2015) volí metodu americké noci, která mu umožňuje nahlédnout i do akce probíhající v nejtemnějších částech obrazu.*

---

<sup>19</sup> A graphic tale: the visual effects of Mad Max: Fury Road. *Fxguide* [online]. 2015 [cit. 2016-01-18].

Dostupné z: <https://www.fxguide.com/featured/a-graphic-tale-the-visual-effects-of-mad-max-fury-road/>



*Obr. 30. Výsledkem je ale velmi stylizovaný vzhled.*

Přehlédnout stylizaci Šíleného Maxe by bylo obtížné, ale studium moderní digitální noci v jejím realistickém pojetí je komplikovanou záležitostí. Bylo-li použití této techniky tvůrci důkladně promyšleno a měli-li v záměru vytvořit velmi realistický výsledek, pak bez přístupu k zákulisním informacím (které by vám prozradily, který záběr byl touto technikou vyráběn) nemusí být možné noční scény točené za dne rozeznat.

## 4 ZÁSADY TVORBY AMERICKÉ NOCI V DNEŠNÍM PROSTŘEDÍ

Tato část stručně shrnuje zásady a poznatky, které by měl tvůrce zvážit v případě, že uvažuje o využití tohoto procesu ve svém projektu. Je-li záměrem stylizovaný výsledek, pak americká noc může poskytnout velmi jednoduché, časově a finančně úsporné řešení ve formě své klasické konvence. V takové situaci je možné většinu či snad všechny z níže zmíněných doporučení volně porušovat v rámci autorského záměru. Snaží-li se ale tvůrce o reálnější dojem, pak by tyto zásady měly poskytnout rámcová vodítka k úspěšnému postupu a pomoci tvůrci vyvarovat se nejběžnějších chyb.

Jelikož jádro výrobního procesu leží v postprodukční fázi, tak je nutno vymyslet kompletní workflow velmi podrobně předem. To by ostatně mělo být standardem u každého trikového záběru a americká noc do této kategorie zcela spadá. Je tedy nutné natáčení materiálu koordinovat s výrobcem trikových efektů a kameraman by měl při vymýšlení celé scény postupovat podobným způsobem, jako by šlo o skutečné natáčení v noci.

Pokud bychom natáčeli stejnou scénu v noci, viděli bychom akci, kterou potřebujeme pro děj filmu vidět? Není-li tomu tak, jaké osvětlení bychom při nočním natáčení museli použít – a hlavně jak bychom tyto světelné zdroje zdůvodnili? Je zcela regulérním postupem vymýšlet vnitrozáběrové zdroje osvětlení, které pak do záběru vložíme, a to ať už svítící či nesvítící (není-li to například možné z realizačních důvodů). Je nutno provést konzultaci s tvůrcem postprodukční části triku, ale není-li zdroj osvětlení extrémně pohyblivý, neměl by být problém daný zdroj světla rozzářit zpětně a případný pohyb vytrackovat.



Obr. 31. Moderní software nabízí jednoduché a kvalitní nástroje sledování pohybu předmětů po scéně.

Komplikovanější může ale být tvorba světelného kužele takového zdroje, případných stínů a nejvíce pak odlesků. Například vyrobit přesvědčivou neexistující kontrou na postavě je značně komplikovaný proces, a měla-li by se postava ještě nějak více pohybovat, pak může jít o úkol zcela nemožný. Přes tato omezení je možné vytvořit i komplikovaná, ve skutečnosti neexistující osvětlení.

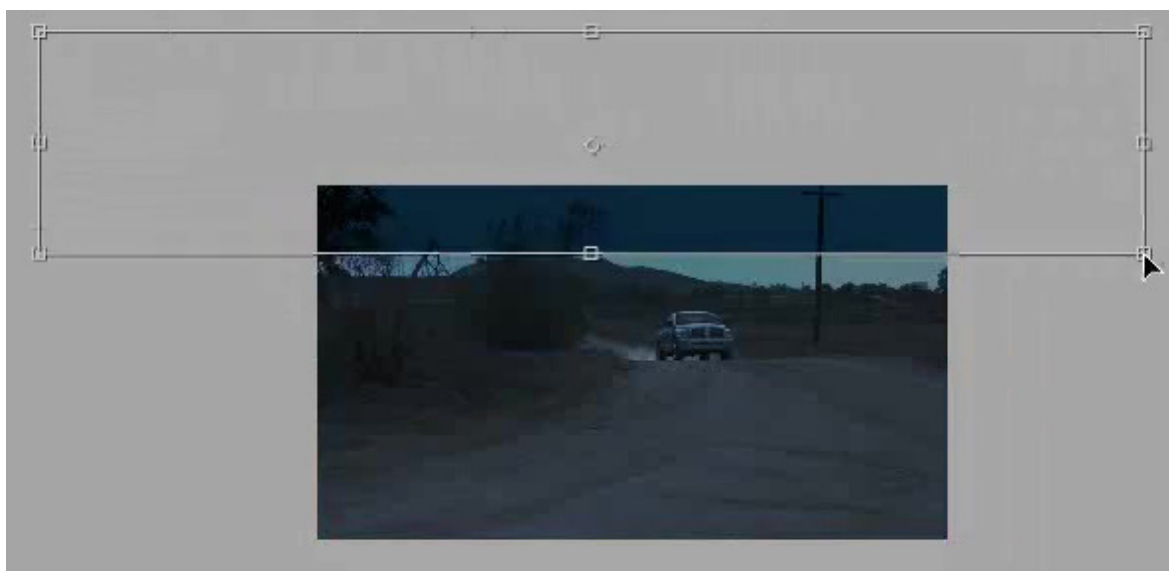


Obr. 32. Tvorba neexistujícího komplikovaného osvětlení.

Tvůrce by měl při natáčení scény také zvláště dbát na následující faktory.

Pro většinu situací je vhodné použití rozptýleného světla. Nemusí jít o kompletně ambientní osvětlení nevrhající zcela žádné stíny – zde záleží na konkrétním projektu – ale perfektně ostré stíny jsou pro reálnost výsledku nežádoucí. Výjimkou může být například užší záběr postavy, kde slunce bude v rámci filmového prostoru zdůvodněno jako kupříkladu světlo reflektoru. V širších záběrech ale bude v případě ostrého slunečního svitu trik prozrazen.

Obloha je nejkritičtější částí obrazu a může efekt zcela pokazit<sup>20</sup> i zachránit. Denní nebe je příliš jasné a bez adekvátních opatření bude na výsledném obrazu kazit dojem noční atmosféry i velmi tolerantnímu divákovi. Řešením, které vyžaduje nejmenší množství přípravy, je zcela se jejímu zabírání vyhnout. Není-li toto možné, pak je žádoucí využít přechodové ND filtry a polarizační filtry ke snížení jejího jasu. Toto je také možné provést zpětně, ale jen v případě, že snímací zařízení disponuje rozsáhlým dynamickým rozsahem. A vizuálně nejatraktivnější řešení se nabízí ve formě kompletního nahrazení denní oblohy za oblohu noční pomocí využití kompozitního softwaru, tato varianta je ale také zdaleka nejpracnější.



Obr. 33. Obloha je jeden z obrazových prvků, který věrohodný výsledek kazí velmi často.

<sup>20</sup> Cinematography Tip: Why ‘Day for Night’ Is a Horrible Idea. [Http://www.premiumbeat.com/](http://www.premiumbeat.com/) [online]. St-Laurent Suite 103, Montreal. 4398: PremiumBeat.com, 2015 [cit. 2016-01-13]. Dostupné z: <http://www.premiumbeat.com/blog/cinematography-tip-why-day-for-night-is-a-horrible-idea/>

Jedná-li se o prostou variantu americké noci, je možné využívat barevné filtry a podexpozici. Je-li to ale možné, je vhodnější nechávat ztmavování obrazu až na barevný grading. Pokud se totiž v obrazu nevyskytují jasem přebuzená místa, pak nezískáme ztmavením již „v kameře“ žádnou výhodu a existuje riziko zvýšené zrnitosti. Také dojdeme-li později k názoru, že scéna je příliš tmavá, její rozjasnění s sebou bude nést snížení vizuální kvality obrazu.

Když filtrujeme obraz v rámci konvenčního pojetí do modrého odstínu (ať už v kameře či během barevných korekcí), pak je vhodné aplikovat tento proces jen velmi mírně. Nevyužívá-li totiž film velmi silné stylizace, pak bude sytě modrá barva ve většině případů působit nepatřičně.



*Obr. 34. Jasové body mají zásadní vliv na věrohodnost výsledků.*

Je záhodno také obstarat zdroj jasového bodu pro výsledný obraz. Lampička, louče či svítící okno v pozadí napomáhají uvěřitelnosti tohoto triku enormním způsobem.

Americká noc má mnoho variant, které jsou rozprostřeny po celé šířce spektra úrovní věrohodnosti, ale také finanční náročnosti. Nejdůležitějším krokem je tedy preprodukce, kde musí být předem dohodnuto, jaký výsledek je očekáván a jaké prostředky mají tvůrci k dispozici. Volba výrobní metody a tedy i výsledky jsou na toto rozhodnutí zcela klíčově navázány.



## ZÁVĚR

Rozbor historické i moderní praxe techniky americké noci silně poukazuje na význam tradiční konvence při jejím použití. Čistě modrá filtrace (opírající se o fyziologické vlastnosti lidského zraku jen velmi rámcově) vznikla jako řešení nabízející už od dob černobílého filmu levný způsob, jak uniknout komplikacím nočního natáčení. Avšak pokouší-li se autor o realistický dojem, pak jde o poměrně komplikovaný filmový trik, který ale také nabízí obrovské množství vizuálně odlišných variant schopných pokrýt velký počet možných situací, a to s atraktivními výsledky.

Studium podkladů pro tuto práci mělo pro mne také značný osobní přínos a poznání zásad práce konkrétně s touto technikou je jen jeho malou částí. Za zásadnější například považuji zlepšení přehledu o historické podobě filmu, kde je pro mne nové uvědomění si, že film ve skutečnosti nikdy neměl opravdovou černobílou éru, nýbrž že velké procento produkce obsahovalo barvu v nějaké její formě již před vynálezem známějších, barvu reprodukcí technologií (například Technicolor).

Ale za zcela nejdůležitější považuji zlepšení mého přehledu o možnostech postprodukce, měnících charakter obrazu způsobem, který býval vyhrazen výhradně svícení. Kameraman by dnes měl přemýšlet i nad světly, které při samotném natáčení vůbec neexistují, avšak mohou výsledek velmi vylepšit, využije-li se jejich potenciál. Tyto úpravy sice provádí specializované pracoviště, ale kameraman musí umět připravit adekvátní podklady a také – což je ještě důležitější – vědět, jaké možnosti se mu nabízejí, aby je mohl zhodnotit.

Využití vysokého dynamického rozsahu digitálních kamer takovým způsobem, že exponujeme na jasový střed (bez ohledu na to, o jaký finální výsledek stojíme) a poté využíváme velké množství informací v obrazu pro znatelnější úpravy v postprodukci, je velmi zajímavý a mocný nástroj. Pochopitelně nejde o všemocnou techniku a tato také navíc přináší technické a finanční komplikace. Má-li kamera zaznamenávat tak velký dynamický rozsah kvalitně, pak potřebuje větší datový tok, a tím se nám zvětšují nároky na záznamová média a zpracování obrazu obecně. Komplikovanější je takový proces také pro tvůrce, kde mohou být kladeny větší nároky na jejich představivost – je sice možné využít přístrojů jako je například QTAKE či obdobných zařízení, které umožňují aplikování Look Up Tables a vícezáběrových kompozicí v reálném čase, ale i tyto prostředky poskytu-

jí během samotného natáčení jen přibližný náhled, od kterého se finální podoba může odlišovat. A v neposlední řadě se kameraman může díky volbě takovéto metody ocitnout pod větším tlakem ostatních složek štábu. Nemá-li například režisér v kameramana kompletní důvěru, pak se pravděpodobně tato metoda stane zdrojem komplikací, a ze strany produkce může existovat nátlak na přílišné zrychlení natáčení, protože „to přeci stejně budete celé měnit v postprodukci“. Přesto jde dle mého názoru o natolik silný nástroj, že jeho zvládnutí může být pro každého kameramana zásadní devizou – je to koneckonců právě on, kdo má být zodpovědný za konečný vizuální výsledek, a v dnešní době má (dle mého názoru) pochopení možností postprodukce na výsledek stejný vliv jako například zvládnutí správné expozice.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] Colourful stories no. 8 – Painted by hand. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/03/23/colourful-stories-no-8-painted-by-hand/>
- [2] Colourful stories no. 9 – They do it with stencils. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/04/06/colourful-stories-no-9-they-do-it-with-stencils/>
- [3] Colourful stories no. 6 – Inventing Kinemacolor. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/02/16/colourful-stories-no-6-inventing-kinemacolor/>
- [4] Colourful stories no. 12 – Tinting and toning. *The Bioscope* [online]. 2008 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: <http://thebioscope.net/2008/07/05/colourful-stories-no-12-tinting-and-toning/>
- [5] Tinting and Toning. *Brian R Pritchard - Motion Picture and Film Archive Consultant* [online]. [cit. 2016-01-04]. Dostupné z: <http://www.brianpritchard.com/Tinting.htm>
- [6] GREGORY, Carl Lewis. *MOTION PICTURE PHOTOGRAPHY*. 2. New York City: Falk Publishing Co. Inc, 1927.
- [7] Purkinje shift. *Oxford Reference* [online]. Oxford University Press [cit. 2016-01-05]. Dostupné z: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100355366>
- [8] Blue hour. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-01-21]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Blue\\_hour](https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_hour)
- [9] Horror Films Part 1. *Filmsite* [online]. [cit. 2016-01-21]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/horrorfilms.html>
- [10] Murnau's "Nosferatu" (brand-new restoration!). *The Cinefamily* [online]. Fairfax Avenue, Los Angeles, 90036, 2013 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.cinefamily.org/murnaus-nosferatu-brand-new-restoration/>

- [11] The True Story of Tinted Talkies: An Interview with Anthony L'Abbate. *Northwest Chicago Film Society* [online]. 2013 [cit. 2016-01-13]. Dostupné z: <http://www.northwestchicagofilmsociety.org/2013/09/03/the-true-story-of-tinted-talkies-an-interview-with-anthony-labbate/>
- [12] Color motion picture film. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-01-21]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Color\\_motion\\_picture\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Color_motion_picture_film)
- [13] TIFFEN Day for Night Filters. *TIFFEN* [online]. [cit. 2016-01-15]. Dostupné z: [http://www.tiffen.com/userimages/DayForNight\\_Lo.pdf](http://www.tiffen.com/userimages/DayForNight_Lo.pdf)
- [14] RYAN, Rod (ed.) . *American cinematographer manual*. 7. S.l.: Amer Cinematographer, 1993, ISBN 0935578137.
- [15] Special effect "Day for Night" (nuit américaine) : from origins to the present. *Nexyad* [online]. 95 Rue Pereire, 78100 Saint-Germain-en-Laye, 2011 [cit. 2016-01-15]. Dostupné z: <http://www.nexyad.net/news/NL1-en.html>
- [16] RAYMOND FIELDING, *The technique of special effects cinematography*. 4th ed. Boston: Focal Press, 1985, ISBN 0240512340.
- [17] History of Color Correction. *International Colorist Academy* [online]. 2012 [cit. 2016-01-17]. Dostupné z: <http://icolorist.com/library/history-of-color-correction/>
- [18] Beebe on 'Digital Aesthetic' 10 Years after Collateral. *The American Society of Cinematographers* [online]. 2014 [cit. 2016-01-17]. Dostupné z: <http://www.theasc.com/site/blog/parallax-view/beebe-on-digital-aesthetic-10-years-after-collateral/>
- [19] A graphic tale: the visual effects of Mad Max: Fury Road. *Fxguide* [online]. 2015 [cit. 2016-01-18]. Dostupné z: <https://www.fxguide.com/featured/a-graphic-tale-the-visual-effects-of-mad-max-fury-road/>
- [20] Cinematography Tip: Why 'Day for Night' Is a Horrible Idea. <Http://www.premiumbeat.com/> [online]. St-Laurent Suite 103, Montreal. 4398: PremiumBeat.com, 2015 [cit. 2016-01-13]. Dostupné z: <http://www.premiumbeat.com/blog/cinematography-tip-why-day-for-night-is-a-horrible-idea/>

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

ND Neutral Density (filtr)

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- Obr. 1. Annabelle serpentine dance* 11  
Zdroj: *Annabelle Serpentine Dance [film]. Producent: Edison Manufacturing Company, USA, 1895*
- Obr. 2. Historická laboratoř určená k barvení a tónování* 12  
Zdroj: [http://www.brianpritchard.com/Tinting\\_Room.jpg](http://www.brianpritchard.com/Tinting_Room.jpg)
- Obr. 3. Příklad tónované suroviny firmy Eastman Kodak* 13  
Zdroj: <http://www.brianpritchard.com/36.jpg>
- Obr. 4. Hell's Angels* 14  
Zdroj: *Hell's Angels [film]. Režie: Howard Hughes, USA, 1930*
- Obr. 5. Nosferatu (1922)* 16  
Zdroj: *Nosferatu [film]. Režie: F. W. Murnau, Německo, 1922*
- Obr. 6. Nosferatu (1922)* 16  
Zdroj: *Nosferatu [film]. Režie: F. W. Murnau, Německo, 1922*
- Obr. 7. Nosferatu (1922)* 17  
Zdroj: *Nosferatu [film]. Režie: F. W. Murnau, Německo, 1922*
- Obr. 8. Hell's Angels (1930)* 18  
Zdroj: *Hell's Angels [film]. Režie: Howard Hughes, USA, 1930*
- Obr. 9. Hell's Angels (1930) – Oblaka* 19  
Zdroj: *Hell's Angels [film]. Režie: Howard Hughes, USA, 1930*
- Obr. 10. Limonádový Joe aneb Koňská opera (1964)* 19  
Zdroj: *Limonádový Joe aneb Koňská opera [film]. Režie: Oldřich Lipský, Československo, 1964*
- Obr. 11. Test tvorby americké noci pomocí filtrace - bez Day for Night filtru* 21  
Zdroj: *Schneider and Tiffen Filter Tests - Underexposure. Vimeo [online]. 2013 [cit. 2016-01-15]. Dostupné z: <https://vimeo.com/62128908>*
- Obr. 12. Test tvorby americké noci pomocí filtrace - Tiffen Day for Night Mono* 21  
Zdroj: *Schneider and Tiffen Filter Tests - Underexposure. Vimeo [online]. 2013 [cit. 2016-01-15]. Dostupné z: <https://vimeo.com/62128908>*
- Obr. 13. Test tvorby americké noci pomocí filtrace - Schneider Day for Night* 21  
Zdroj: *Schneider and Tiffen Filter Tests - Underexposure. Vimeo [online]. 2013 [cit. 2016-01-15]. Dostupné z: <https://vimeo.com/62128908>*

- Obr. 14. *Tiffen Cool Day for Night Filtr* 23  
Zdroj: *TIFFEN Day for Night Filters*. *TIFFEN* [online]. [cit. 2016-01-15]. Dostupné z: [http://www.tiffen.com/userimages/DayForNight\\_Lo.pdf](http://www.tiffen.com/userimages/DayForNight_Lo.pdf)
- Obr. 15. *Kaos (1984)* 24  
Zdroj: *Kaos* [film]. Režie: Paolo Taviani, Vittorio Taviani, Itálie, 1984
- Obr. 16. *Kaos (1984)* 24  
Zdroj: *Kaos* [film]. Režie: Paolo Taviani, Vittorio Taviani, Itálie, 1984
- Obr. 17. *eXistenZ (1999)* 25  
Zdroj: *Existenz* [film]. Režie: David Cronenberg, Canada, 1999
- Obr. 18. *Čelisti (1975)* 26  
Zdroj: *Čelisti* [film]. Režie: Steven Spielberg, USA, 1975
- Obr. 19. *Čelisti (1975) – srovnání* 27  
Zdroj: *Čelisti* [film]. Režie: Steven Spielberg, USA, 1975
- Obr. 20. *Americká noc (1973)* 28  
Zdroj: *Americká noc* [film]. Režie: Francois Truffaut, Francie, 1973
- Obr. 21. *Americká noc (1973) – Dosvěcování* 28  
Zdroj: *Americká noc* [film]. Režie: Francois Truffaut, Francie, 1973
- Obr. 22. *REFUGE (2015)* 30  
Zdroj: *REFUGE* [film]. Režie: Sam Shapson, USA, 2015
- Obr. 23: *Hon na ponorku (1990)* 31  
Zdroj: *Hon na ponorku* [film]. Režie: John McTiernan, USA, 1990
- Obr. 24. *Lomená ilustrace* 32  
Zdroj: [http://nexyad.net/Visual-Effects/?page\\_id=134#cible](http://nexyad.net/Visual-Effects/?page_id=134#cible)
- Obr. 25. *Noční pole* 32  
Zdroj: [http://nexyad.net/Visual-Effects/?page\\_id=134#cible](http://nexyad.net/Visual-Effects/?page_id=134#cible)
- Obr. 26. *Slučování obrazů* 32  
Zdroje: <http://www.benfrye.com/motiongraphics/Elements/Bay/Top.jpg>  
<http://www.benfrye.com/motiongraphics/Elements/Portfolio/DayForNightComposite.jpg>
- Obr. 27. *Trosečník (2000)* 33  
Zdroj: *Trosečník* [film]. Režie: Robert Zemeckis, USA, 2000

- Obr. 28. Proposition (2005)* 33  
*Zdroj: Proposition [film]. Režie: John Hillcoat, Austrálie, 2005*
- Obr. 29. Šílený Max: Zběsilá cesta (2015)* 34  
*Zdroj: Šílený Max: Zběsilá cesta [film]. Režie: George Miller, Austrálie, 2015*
- Obr. 30. Šílený Max: Zběsilá cesta (2015)* 35  
*Zdroj: Šílený Max: Zběsilá cesta [film]. Režie: George Miller, Austrálie, 2015*
- Obr. 31. Trackování* 36  
*Zdroj: DaVinci Resolve Lite - Day to Night Tutorial. Youtube [online]. 2015 [cit. 2016-01-18]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=NM7hkSmHAL4>*
- Obr. 32. Tvorba neexistujícího komplikovaného osvětlení.* 37  
*Zdroj: Create a Super Realistic Day for Night Shot Day 3. Envato tuts+ [online]. 2010 [cit. 2016-01-18]. Dostupné z: <http://cgi.tutsplus.com/tutorials/create-a-super-realistic-day-for-night-shot-day-3--ae-10689>*
- Obr. 33. Ztmavování oblohy* 38  
*Zdroj: Day to Night Conversion. Video Copilot [online]. 2007 [cit. 2016-01-18]. Dostupné z: [http://www.videocopilot.net/tutorials/day\\_to\\_night\\_conversion/](http://www.videocopilot.net/tutorials/day_to_night_conversion/)*
- Obr. 34: Jasové body* 39  
*Zdroj: Tomáš Pecold*



## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: CD s digitální podobou práce a s obrazovou dokumentací