

# Prostor a barva

Petr Kvasnička

---

Bakalářská práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize  
akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Petr Kvasnička**  
Osobní číslo: **K12598**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:  
Prostor a barva**

**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.

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

### 2. Praktická část:

Výstupní dílo:

3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem

1 ks MiniDV SD/HD

1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v

křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)

1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R 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 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 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:

**Konstrukce filmového prostoru: prostorové praxe u křížovanky filmu a teorie – Brian R Jacobson**

**Teorie barev – José M. Parramón**

Vedoucí teoretické části:

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

Ústav animace a audiovize

Vedoucí praktické části:

**doc. Mgr. Juraj Fandli**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

**30. listopadu 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**14. května 2013**

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*dotkanka*



MgA. Libor Nemeškal

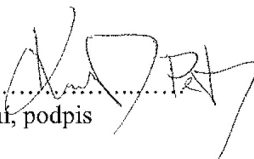
*ředitel ústavu*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně .....14.5.2015.....

PETR KVASNIČKA   
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 nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

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

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

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

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

*(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.*

*3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

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

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

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce se zaměřuje na možnosti ovlivnění vnímání audiovizuálního díla divákem využitím prostoru a barvy kameramanem. V první části se zaměřuje na detailnější rozbor mizanscény a výrazových prostředků kameramana, v části druhé na rozbor symboliky barev, barevného řešení scény a barevného svícení. Praktické části bakalářské práce, filmu „SEPARACE“, se věnuje především z pohledu prostoru a užitých výrazových prostředků. Nakonec rozebírá film „Ovoce stromů rajských jíme“, zejména pak práci kameramana Jaroslava Kučery.

Klíčová slova: prostor, barva, mizanscéna, kostýmy, masky, svícení, chování herce, symbolika barev, barevné svícení

## **ABSTRACT**

This thesis is focusing on the cinematographer possibilities' of using the space and coloring to influence the perception of the audiovisual viewer. In the first part, the thesis is focused on a detailed analysis of the mise en scène and the means of expressions of the cinematographer. In the second part, the thesis is focused the symbolism of colors, the color schemes and color lighting. Furthermore, also discusses the film "Separation" (Practical part of the bachelor thesis) in terms of space and means of expression. At the end, it discusses the film "Fruit of Paradise" and particularly the work of cinematographer Jaroslav Kucera.

Keywords: Space, color, mise en scène, costumes, masks, lighting, actor behavior, symbolism of colors, colored lighting

Chtěl bych poděkovat mému vedoucímu práce Mgr. art Júliu Liebenbergerovi, ArtD., za podnětné konzultace, dále doc. MgA. Juraji Fándlimu, doc. Ludovítu Labíkovi, ArtD., MgA. Tomáši Binterovi a doc. MgA. Janě Janíkové, ArtD., za prospěšné hodiny v průběhu mého studia.

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



# OBSAH

<b>OBSAH</b> .....	<b>9</b>
<b>Úvod</b> .....	<b>10</b>
<b>I</b> .....	<b>11</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 Mizanscéna</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1 Prostředí</b> .....	<b>14</b>
<b>1.2 Svícení scény v rámci dramaturgie filmu</b> .....	<b>16</b>
<b>1.3 Chování herce</b> .....	<b>17</b>
<b>1.4 Scénická výprava</b> .....	<b>18</b>
1.4.1 Kostýmy a masky .....	18
1.4.2 Scéna a rekvizity.....	19
<b>1.5 Výrazové prostředky</b> .....	<b>21</b>
1.5.1 Optika.....	21
1.5.2 Kompozice.....	23
1.5.3 Pohyb kamery.....	24
1.5.4 Svícení.....	24
<b>1.6 Rozbor bakalářského filmu: „Separace“</b> .....	<b>29</b>
<b>2 Barva</b> .....	<b>31</b>
<b>2.1 Symbolika barev</b> .....	<b>32</b>
<b>2.2 Barevné řešení scény</b> .....	<b>34</b>
<b>2.3 Barevné svícení</b> .....	<b>35</b>
2.3.1 Barevné a konverzní filtry.....	36
2.3.2 Použití v praxi.....	37
<b>3 Ovoce stromů rajských jíme</b> .....	<b>39</b>
<b>Závěr</b> .....	<b>42</b>
<b>Seznam použité literatury</b> .....	<b>43</b>
<b>Seznam obrázků</b> .....	<b>44</b>
<b>Seznam Příloh</b> .....	<b>45</b>

## ÚVOD

Film od svého počátku prošel obrovským a nezastavitelným vývojem, a to nejen po technické stránce, ale i po stránce vizuální. S tímto vývojem, ovlivněným především technickými parametry kamer, ale i mediálním rozšířením filmu a s tím spojeným přílivem peněz, se začaly nabízet úžasné možnosti jak pro režiséra, tak pro kameramana. Nové možnosti se otevírají nejen v oblasti pohyblivosti kamer nebo následných postprodukčních triků, ale také v novém využití filmového prostoru či svícení scény.

Samozřejmě ruku v ruce s tímto vývojem jde i náročnost diváka jako hlavního konzumenta filmu. To, co kdysi bylo naprosto novátorským počinem, se dnes běžnému divákovi může zdát jako „směšné“ a naprosto banální, což je nezastavitelný vývoj, který bezpochyby postihne i kinematografii současnou.

V této bakalářské práci se věnuji filmovému prostoru (mizanscéně) a barvě jakožto prostředkům, kterých kameraman využívá k ovlivnění narativních i psychických stavů diváka jak vědomě, tak i podvědomě. Kameraman by neměl zapomínat na to, aby skrze formu vždy podporoval obsah. Dále by také měl neustále sledovat vývoj, kterým film prochází, protože film jako médium je „živý“ a neustále se vyvíjí.

Má práce je rozdělena do dvou hlavních kapitol Mizanscéna a Barva. Mizanscéna jako souhrn aspektů ovlivňujících diváka přímo na plátně a barva, jako jeden z těchto aspektů, který je, dle mého názoru, divákem nejvíce vnímán. Jednotlivé podkapitoly pak dále rozvíjí obě dvě tato hlediska a ukazují na jejich důležitost a nezbytnost nahlížet na tyto věci komplexně v rámci celého filmového díla.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 MIZANSCÉNA

„Ze všech filmových prostředků nejlépe známe MIZANSCÉNU (*mese-en-snene*). Po zhlédnutí filmu si možná nepamatujeme střih nebo pohyby kamery, prolínačky nebo zvuk mimo obraz, ale pamatujeme si kostýmy z *Jihu proti Severu* a ponuré chladné osvětlení *Xanadu*, sídla *Charlese Fostra Kenea*. Pamatujeme si sugestivní atmosféru zamlžených ulic v *Hlubokém spánku* a zářivkou osvětlené spleťtité doupe *Baffalo Billa* v *Mlčení jehňátek*. Vzpomínáme si, jak *Harpo Marc* skočí do velké nádoby s limonádou u pojízdného stánku *Edragra Kennedyho* (*Kachní polévka – Duck Soup 1933*), jak *Katharina Hapburnová* drze rozštípe golfové hole *Caryho Granda* (*Příběh z Filadelfie – The Philadelphia Story 1940*) a jak *Michael J. Fox* uniká šikanujícím klukům na střední škole díky improvizovanému skateboardu (*Návrat do budoucnosti*). Zkrátka mnohé z našich vzpomínek na filmy se vážou na mizanscénu.“<sup>1</sup>



Obr. 1. Jonathan Demme: *Silence of the Lamb*, 1991

Mizanscéna, původně z francouzštiny „mise en scene“ – dát na scénu, byla používána zprvu na divadle a teprve později přenesena do filmu. V zásadě vystihuje vše, co

---

<sup>1</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin a BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha : Akademie múzických umění, 2007.

můžeme ve filmovém záběru vidět: prostředí, osvětlení, kostýmy a chování postav. Ovlivňováním mizanscény mění režisér divákův pohled na scénu. Velmi běžné je, že mizanscénu plánuje režisér s kameramanem dopředu. Velkou prací také odvádí scénograf či filmový architekt, který musí se svými asistenty celé prostředí, ve kterém se film odehrává, ať už v ateliéru či v reálu, naplánovat a přichystat. Ovšem není tak nezvyklé, že režisér ponechá v dílčích záležitostech mizanscéně „volnější průběh“, ať se jedná o počasí či chování herců nebo další aspekty, zatímco koncept se tím nezmění. Je velice nepraktické omezovat mizanscénu na pouhý realizmus jak z hlediska času (realisticky nám bude připadat jen v době, ve které se film odehrává), tak z hlediska omezení fantazie a možností, které nám mizanscéna nabízí (např. Kabinet doktora Caligariho). Mizanscéna jako taková je velice komplexní a nedá se podcenit ani jediná její součást. Můžeme mít například úžasné secesní lokace, ale když nebudou dobře a precizně nasvíceny, nevznikne více než podprůměrný záběr.

Podívejme se například na film „Apocalypse Now“. V tomto filmu nalezneme mnoho způsobů, jak může mizanscéna vypadat a co všechno nám může o prostředí a samotném filmu odhalit. Od obrovské bojové scény plné vojáků, lodí, vrtulníků a civilistů, až po skoro prázdný hotelový pokoj kapitána Willarda, osvětlený pouze světlem zpoza okna. Právě tato scéna, která se odehrává v hotelovém pokoji, uzavírá hlavního hrdinu v pomyslném vězení, kdy jediná spojitost s venkovním světem je žaluziemi zakryté okno, na nás působí naprosto úžasně vizuálně. Místnost, jak sám Willard ve filmu přiznává, působí stále sevřenějším dojmem a vyvolává jak v divákovi, tak v samotném Willardovi klaustrofobické stavy úzkosti. Hlavní hrdina se v tomto prázdném pokoji marně snaží uniknout realitě za oknem. Zvuky přicházející skrze okno a další vjemy, neúnavně působící na jeho psychiku, jej stále vrací do jeho snů a vzpomínek z boje. Rádoby obyčejný větrák v pokoji, dominující na stropě, spojuje jeho myšlenky a sny s válečným světem za oknem, a to skrze podobnost s armádním vrtulníkem a jeho vrtulí. Willardova úzkost a vnitřní rozervanost, ze které by se chtěl dostat a opustit chladnou a nevlídnou místnost, k čemuž se ale neodváží, vede až k tomu, že jediným východiskem pro něj je přijetí mise. Režisér i kameraman nás od počátku této scény vedou k tomu, aby i pro nás, jako diváka, bylo toto přijetí mise jediným a nejlepším východiskem. Tím se dostáváme z uzavřeného pokoje do obrovských a z počátku krásných exteriérů vietnamské džungle, která se ovšem v okamžiku mění v divokou, války plnou, krajinu. Mnohoplánovost, létající vrtulníky, pohybující se lidé v prvním plánu a spousta dalších prvků pohybujících se jak po horizontál-

ní, tak po vertikální linii, nás nenechá v klidu a divák tak občas ztrácí orientaci v prostoru. Zároveň se ještě pro přidání kontrapunktu mezi scénami dostáváme z ponuré světle zelené až šedé místnosti do prostoru, kde mizanscéna doslova hýří barevností, od zelených palm přes duhový kouř z dýmovnic až po jasně oranžový oheň.

Kontrasty jak v barevnosti, světle, tak ale i v situacích, v jakých se film odehrává, dělá z „Apocalypse Now“ naprosto jedinečný a alespoň pro mě nezapomenutelný film.

*„Světelným kontrapunktem, hrou světla a stínu anebo používáním studených a teplých barev, jsem se pokusil vyjádřit konflikt mezi dvěma rozdílnými národy, rozdílnými kulturami, rozdílnými civilizacemi. Dostal jsem do konfliktu prvky, které by však v konfliktu být neměly.“<sup>2</sup>*



Obr. 2. Francis Ford Coppola: Apocalypse Now, 1979

## 1.1 Prostředí

*„Není divadla bez člověka, ale filmový příběh může probíhat bez herců. Dramatičnost mohou nabýt zavírající se dveře, list ve větru, vlny narážející na pobřeží. Některá filmová veledíla používají člověka jako přídávku, jako komparzu nebo kontrastu s přírodou, která se stává tou skutečnou postavou.“<sup>3</sup>*

Prostředí má neskutečnou sílu nás vtáhnout do míst, v jakých se film odehrává. Bez

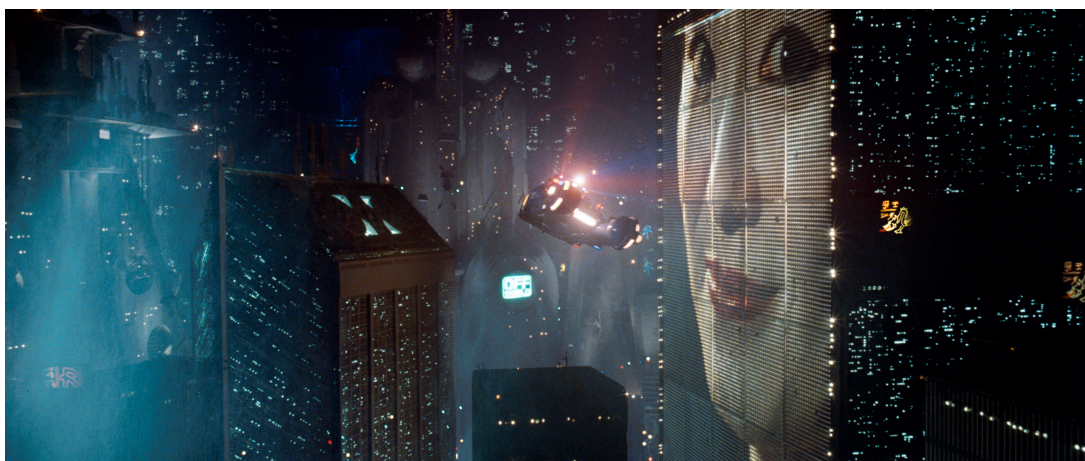
---

<sup>2</sup> THOMSON D. : *Writing With Light: Vittorio Storraro, 1992*

<sup>3</sup> BAZIN André. *Co je to film?* Praha : Filmový ústav, 1979. s. 126

jediné vyslovené věty víme, zda se ocitáme v prostředí z budoucnosti, plném létajících aut, 3D reklamních ploch a obrovských mrakodrapů, v suchém osamělém westernovém městečku, či, jako v případě Star Wars, ve vesmíru. Prostředí také dokáže určit žánr, v jakém se film bude odehrávat.

V případě filmu Blade Runner se dostáváme po úvodní scéně, která nás uvádí do prostředí budoucnosti, do haly a následně do policejní kanceláře ponořené do temných odstínů, která nám připomíná starší detektivní film, takže v daném okamžiku již máme představu, o jaký žánr se jedná. Je velice důležité, aby se kameraman, v rámci mizanscény i dalších výrazových prostředků, vždy snažil o to, aby forma podporovala obsah a nahlížel na jednotlivé záběry v kontextu celého díla.



Obr. 3. Ridley Scott: Blade Runner, 1982

Další otázka, která se netýká až tak mizanscény, ale je spjatá s prostředím, ve kterém se film odehrává, zní: Co definuje filmový prostor? Je to jen čistě orámovaný obraz nebo se lze o filmovém prostoru bavit více v rámci celého příběhu?

Jen málokdy se stává, že by filmový prostor ukázaný na plátně byl veškerý prostor, ve kterém se filmový děj odehrává. Vyprávění postav nás často zavede i na místa, která nám kamera neukáže, a pak záleží na představivosti diváka a samozřejmě na režisérovi, jak moc mu pomůže či nepomůže si tento prostor představit.

Filmový estetik Noel Burch mluví o šesti různých mimoobrazových prostorech vztahujících se přímo na mizanscénu. Pět z nich je velice známých a často využívaných. Je to prostor každé ze čtyř stran mizanscény a také prostor za scénou.<sup>4</sup> Využití těchto mimoobrazových prostorů vidíme již v rané kinematografii. Je asi zbytečné uvádět příklad z nějakého filmu vzhledem k tomu, že různé příchody, náhlá objevení se postav či předmětů a spousta dalších věcí se objevují snad v každém filmu. Šestá mimoobrazovým prostorem je prostor za kamerou. Tento prostor se však příliš často nevyužívá vzhledem k tomu, že filmaři nechtějí filmový štáb přiznávat.

## 1.2 Svícení scény v rámci dramaturgie filmu

Svícení je jedním z hlavních nástrojů, kterým kameraman ovlivňuje pohled diváka na danou scénu. A také je jedním z hlavních prostředků, kterým kameraman ovlivňuje vizuální vzhled mizanscény. V již dříve zmíněném filmu *Blade Runner* použil kameraman Jordan Cronenweth velmi efektivní styl svícení, kdy obrovská reklamní vzducholod', kterou vidíme hned na začátku filmu, svým pohyblivým světlem osvětluje řadu scén, a tak dodává pohyb i do jinak zdánlivě statických záběrů.

Toto svícení může být jeden ze způsobů, jak obohatit mizanscénu. Samozřejmě ve filmu *Blade Runner* je mizanscéna už tak dostatečně vizuálně vybavená, a tak toto pohyblivé světlo zde může mít už jen doplňující funkci, která ovšem celku dodává na dramatickosti. Každopádně jsou i situace, kdy není možno, ať z finančních, časových nebo jakýchkoli jiných důvodů, mizanscénu dostatečně vybavit. Pak se nabízí několik způsobů, jak se lze právě světlem z takového problému „vylhat“. Jednou z možností jsou pohyblivé či statické pruhy světla, které odhalí jen námi zvolené části mizanscény a dodají mizanscéně pohyb, dramatickosti a tak velice potřebnou atmosféru. Toto je samozřejmě pouze jeden z mnoha způsobů, jak nasvítit scénu. Neexistuje žádný přesný návod nebo postup, jak scénu nasvítit nejlépe. Ale známe základní hlediska, na která by „dobré“ svícení mělo pamatovat. Těmi jsou: dostatečný rozsah využitelných jasů, harmonie a rovnováha barev,

---

<sup>4</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin a BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha : Akademie múzických umění, 2007.



hloubka obrazu, textura, atmosféra a správná expozice.<sup>5</sup>

Samozřejmě můžeme přijít i na další aspekty, ale také ne vždy se těchto rad držet. Naopak systematickým porušováním nepsaných pravidel svícení můžeme dosáhnout požadovaného výsledku, který podpoří dramaturgii, obsah i žánr filmu. Dále se touto problematikou budu zabývat v kapitole 2.6. Výrazové prostředky – Svícení.



Obr. 4. Ridley Scott: Blade Runner, 1982

### 1.3 Chování herce

Mimika, gesta, pohyb herců a mnoho dalších věcí jsou velmi důležité ve vztahu k mizanscéně. Chování herce ve scéně je jedním z velice silných prvků. Zasahuje jak do kompozice, svícení, prostředí, tak vlastně do všech rozměrů mizanscény. Postava, tím nemusíme chápat jenom herce, ale také animované postavy či loutky nebo zvířata, pokud jsou na scéně, většinou určují dění dané scény. Od toho se dostáváme i k pohybům kamery a celému uspořádání mizanscény.

Stejně jako u celé mizanscény nemůžeme chování herce, respektive jeho herecký výkon, chápat a posuzovat pouze „realisticky“, ale v rámci celého díla. Nelze přece, aby takzvaný „realistický“ výkon byl stejný ve filmu Miloše Formana „Hoří, má panenko“, jako ve filmech George Lucase „Star Wars“. V těchto případech se nacházíme v naprosto

---

<sup>5</sup> BROWN B. , *Cinematography Theory and Practice*, 2012

odlišných prostředích, takže i „realismus“ se v každém filmu dá chápat jinak. Také je velice těžké posuzovat realistické výkony vzhledem k času. Zjednodušeně řečeno jako v každém aspektu jak mizanscény, tak i celého filmu by měla forma podporovat obsah, a tak je tomu samozřejmě i v případě chování herce.

Chování herce, jak už bylo zmíněno, ovlivňuje i pohyby kamery. V některých případech méně, v některých více. Toto „ovlivňování“ můžeme rozdělit do dvou kategorií. Jednou kategorií je, kdy je veškerá herecká akce naplánovaná téměř do posledního detailu a tedy i pohyby kamery jsou připravené, a tím pádem minimálně ovlivněné. Ve druhé kategorii nechává režisér hercům větší improvizací prostor. V tuto chvíli se jako kameramani dostáváme do situace, kdy jsme chováním herce velice ovlivněni. V této situaci se spíše ocitneme při natáčení dokumentárního filmu, a proto je velice důležité i pro toto natáčení pečlivé vybírání lokace a kamerový cit pro zachycení všeho potřebného: zachování formy i obsahu a zároveň umělecké hodnoty.

## 1.4 Scénická výprava

Scénická výprava je jedním z nejdůležitějších a zároveň často opomíjených (především v českých TV seriálech a sitcomech) výrazových prostředků filmu a televizní tvorby, které navozují požadovanou náladu, atmosféru a ukazují na žánr díla. Co například vytváří dojem historického filmu? Svícení, pohyby kamery, použitá optika? Tyto všechny aspekty jsou nebo mohou být více méně stejné jako u jakéhokoliv jiného filmu. Avšak je to právě scénická výprava, do které patří kostýmy, masky, scéna a rekvizity, která nás uvede do určité doby a žánru.

### 1.4.1 Kostýmy a masky

*„Co je na kostýmech skvělé, je to, že jsou vizuálním ztvárněním vnitřní stránky postav. To je to, co miluji. Lidé si na sebe oblékají látky nebo netopýří kostým, aby zapůsobili. Je to troufalé a smutné vyjádření sebe sama. Je to jako patetický poslední pokus*

*před smrtí. To je ono, dá se říct.“<sup>6</sup>*

Ve filmu se kostýmům a maskám klade nemalý význam. Vždyť co by byl Stříhoký Edward bez svých nůžek a pořezaného obličejce, Joker bez fialového saka a klaunovského líčení, nebo jak jinak by se dala vizuálně lépe ztvárnit přeměna Aubrey Hepburn z popelářovy dcery na ušlechtilou paničku ve filmu *My Fair Lady*. Samozřejmě toto je pohled na kostýmy především z hlediska charakteristiky postav. Ovšem z pohledu kameramana je zde i stránka barevnosti, sytosti, kontrastu s prostředím a z toho následně vyvolané atmosféry.



Obr 5. Tim Burton: Edward Scissorhands, 1990

#### 1.4.2 Scéna a rekvizity

Prvky scénografie i filmových rekvizit převzal film od divadla, což můžeme vidět ve filmech z počátku dvacátého století. Například ve filmu Georgese Meliese „Cesta na Měsíc“, kde bylo použito malovaných dekorací a rekvizit, které na ně navazovaly, aby na byly pocitu monumentálnosti.

---

<sup>6</sup> *Tim Burton Interviews*. editor: Kristian Fraga, s. 32

Co vlastně vytvoří atmosféru a zařadí film do správného času, prostředí či žánru? V první řadě jde o jakousi kolaboraci režiséra, kameramana a scénografa. Při přípravě dobového filmu například z padesátých let není tak složité držet se přesné reality, jak v té době vypadaly kavárny, bar, obydlí či jakékoliv rekvizity, které jsou potřeba. Dá se to zjistit z dobových materiálů. Problém ovšem nastává, když se film odehrává v době, která nám takové dobové materiály nezanechala nebo v prostředí, které je naprosto fiktivní. V tuto chvíli je právě tato kolaborace režiséra, kameramana a scénografa tou nejdůležitější věcí, aby vystihla „správný obraz doby“. Film George Lucase „Star Wars“ se potýká s problémem vytvoření naprosto fiktivní reality ve vzdáleném vesmíru, která svou dokonalostí vedla až k vytvoření kultovního prostředí.



Obr. 6. George Lucas: Star Wars, 1977

*„Klíč k vizuálnímu vzhledu filmu není vnucený či osobní postoj k vizuálnímu stylu – příběh nás zavede na správnou cestu.“*

*„The key to the look of the film is not in an imposed or personal attitude toward visual style – the story will lead you there.“<sup>7</sup>*

---

<sup>7</sup> LOBRUTTO V. , *The Filmmaker's Guide Production Design*, 2002 s. 22

## 1.5 Výrazové prostředky

Výrazové prostředky kameramana jsou základními věcmi, kterými kameraman má možnost operovat a také ovlivnit vnímání diváka. Optika, kompozice, světlo, barva, pohyb kamery jsou hlavními výrazovými prostředky, kterými kameraman ovlivňuje vnímání prostoru.

### 1.5.1 Optika

Zvolením správné optiky kameraman určuje, jak bude divák záběr vnímat. Pro tento účel si rozdělme optiku na tři základní druhy podle ohniskové vzdálenosti. Objektivy s ohniskovou vzdáleností 40–50 mm jsou takzvané základní a pro diváka nejpřirozenější. Samozřejmě velice záleží na typu záznamového zařízení, zda se jedná o filmové pole, kde základním objektivem je objektiv s ohniskovou vzdáleností 40 mm či v dnešní době velice používaný fotografický „fullframe“, kde se jedná o objektiv s ohniskovou vzdáleností 50 mm. Ty se používají k tomu, aby se divák s prostorem a scénou ztotožnil.

Objektivy s kratší ohniskovou vzdáleností, takzvané širokoúhlé objektivy, nám dávají možnost rozšířit zabírané pole, zvětšit hloubku ostroty, deformovat linie a pohyb ke kameře. Jsou velice vhodné na různé stabilizační zařízení jako stadycam či do prostor, kde potřebujeme širší záběr, ale není možné mít od snímaného objektu odstup. Jeden z hlavních atributů u krátkoohniskových objektivů ve vztahu k prostoru je, že nám oddaluje pozadí od popředí.

Objektivy s extrémně krátkou ohniskovou vzdáleností se nazývají „rybí oko“. Tento objektiv je velice nepřirozený pro lidské oko, a proto i tak atraktivní. Dá se využít k efektním záběrům jako například zdůraznění psychického stavu zfetované matky ve filmu *Requiem za sen* či při záběrech z auta ve filmu *Strach a hnus v Las Vegas*, kde se nám díky tomu otevírá široké prostředí před hlavními hrdiny a tak stejně se nám otevírá i jejich cesta.

Objektivy s ohniskovou vzdáleností větší než 50 mm se nazývají dlouhoohniskové objektivy a na rozdíl od širokoúhlých objektivů snímaný prostor zužují a divákovi dávají pocit přiblížení pozadí a popředí a jakéhosi zhuštění prostoru. Tyto objektivy mají podobný charakter jako dalekohledy, takže i na diváka působí trošku voyagerským dojmem. Při použití těchto objektivů se často prostředí ztrácí v neostroti anebo z něj máme jen relativ-

ně malý výřez. Tyto objektivy se využívaly například ve westernech, kdy se hlavní hrdina pohybuje na koni v zapadajícím slunci. Nebo ve filmu E. T. – Mimoszemšťan, kde hlavní hrdina vzlétá na svém kole a prolétává přes Měsíc.



Obr 7. Terry Gilliam: Fear and Loathing in Las Vegas



Obr. 8. Steven Spielberg: E.T. the Extra-Terrestrial 1982

### 1.5.2 Kompozice

*Pravidla vizuální kompozice můžeme pochopit za jedno odpoledne. Stejně tak si můžeme zapamatovat pořadí písmen v abecedě „Qwerty“ na klávesnici. Ale to, že známe pořadí písmen, z nás neudělá spisovatele. Jak poskládat slova tak, aby vytvořila plnohodnotnou větu, nám bude trvat déle.*

*You can understand the visual grammar of film making in an afternoon. You can, in the same time, also learn the position of every letter of the alphabet in the ‘qwerty’ layout of a word processor keyboard. Knowing where each letter of the alphabet is positioned will not make you into a writer. How words are combined to make meaningful sentences will take longer.<sup>8</sup>*

Tato podkapitola je zaměřená na vizuální kompozici. Tedy spíš rámování než kompozici barevnou či jiné druhy kompozice. Nejdůležitějším úkolem kompozice je vést divákovu pozornost na místo v obraze, které je v danou chvíli nejdůležitější a koresponduje s vypravováním a formou. Samozřejmě v rámci toho by kameraman neměl opomenout ani vizuální vyznění obrazu. Světlo, barva, herecká akce, pohyb kamery, to všechno i další prvky jsou věci, které ovlivňují kompozici, a samozřejmě nikdy nestojí samy o sobě, ale fungují všechny dohromady. Proto vodítkem v dobré, funkční kompozici není vytrhnutí a analyzování jednoho záběru, ale právě fungování tohoto záběru v kontextu celé sekvence či celého filmu.

Již v začátcích kinematografie byli například jedni ze zakladatelů kinematografie, bratři Lumierové, schopni využít filmové rámování. V přibližně minutovém filmu „Příjezd vlaku“ zakomponovali, zarámovali, záběr tak, že vlak přijíždí po diagonále z povzdálí. Tím pádem místo toho, abychom se dívali pouze na záda čekajících cestujících, vidíme některé z nich z profilu a jiné dokonce z anfasu a i vlak sám jenom nevjíždí do obrazu a zase na druhé straně vyjíždí, ale postupně se nám dynamicky přibližuje.

---

<sup>8</sup>WARD P. , *Picture composition for film and TV*, 2003, s 1.

### 1.5.3 Pohyb kamery

*V narativním filmu je klíčem k pohybu kamery motivace. Pohyb kamery by v narativním filmu neměl být jen proto, aby se kamera hýbala. To většinou znamená, že režisér má nedostatek schopností vyprávět.*<sup>9</sup>

Pohyb kamery je jeden z nejdůležitějších a nejučinnějších prvků vyprávění. Je to prvek, který nejvíce odděluje film od fotografie či dalšího vizuálního umění. Také ve vztahu k prostoru je pohyb kamery velmi důležitým prvkem kameramanské práce. Co, jak a kdy nám kamera odhalí, je velmi významný cíl dramaturgie.

Známe bezpočet různých druhů pohybů kamery. Mezi ty nejdůležitější patří horizontální a vertikální švenk. Ten může být uplatněn téměř u jakéhokoliv dalšího stabilizačního zařízení (jízdy nebo kamery z ruky). Jediný případ, kdy nemůže být použit je, když je kamera přichycena nějakým nepohyblivým zařízením. Dále je to jízda, kterou můžeme rozdělit na řadu dalších podkategorií: nájezd, odjezd, jízda vlevo a vpravo, kruhová jízda a mnoho dalších. Jízda je více než jenom přesunutí kamery z bodu A do bodu B. Výsledný efekt závisí na velkém množství aspektů jako je třeba trajektorie, rychlost, zda se jedná o stabilní jízdu, chůzi s kamerou v ruce či nějaké stabilizační zařízení jako například steadycam a podobně. Rychlá jízda může působit akčně, postupné zrychlení může záběr vygradovat, zatímco pomalá jízda může diváka donutit přemýšlet o prostoru, o akci či ději. Dále také známe různé jeřáby, otočení kamery na stranu, letecké záběry, záběry podvodní a mnoho dalších. V podstatě záleží na fantazii kameramana. Již v němých komediích se začala využívat jízda, a to připevněním kamery. S příchodem nových technologií se pak začalo více přemýšlet o jejich možnostech a využitích.

### 1.5.4 Svícení

Jak jsem se už zmínil výše, svícení je jedním z hlavních prostředků kameramana, jak ovlivnit vizuální vzhled filmu. Ovšem kolik existuje kameramanů, tolik existuje „správných cest“, jak scénu nasvítit. Neznáme žádné přesné instrukce, jak dojít ke kýže-

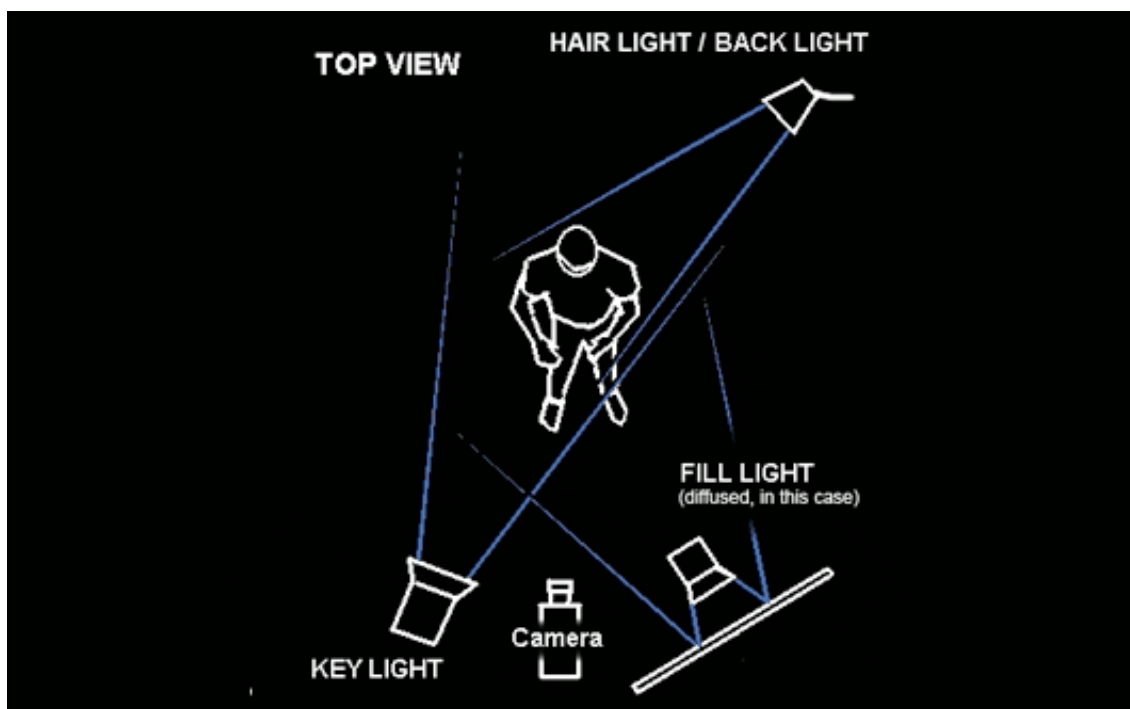
---

<sup>9</sup> BROWN B. , *Cinematography Theory and Practice*, 2012, s. 210



nému výsledku. Ačkoli pár pravidel pro začátek známe.

První z pravidel, o kterých bych se měl zmínit, je základní třibodové svícení portrétu. V tomto případě jde o hlavní, o doplňkové a o zadní světlo.



Obr. 9. Schéma třibodového svícení

Jde o velice jednoduché a základní svícení, kdy hlavní a doplňkové světlo nám udává poměr a světlo zadní nám odděluje, v tomto případě postavu, od pozadí. Dalším stupněm je čtyřbodové svícení. Schéma tohoto svícení je v podstatě stejné jako u třibodového, ale ještě přidáme světlo na pozadí. Toto jsou základní pravidla filmového svícení. Samozřejmě jde s tímto schématem pracovat na mnoho různých způsobů.

Jedním z dalších často využívaných způsobů svícení, které silně ovlivňuje mizanscénu, je takzvané „motivované svícení“, což znamená, že zdroj světla je v obraze přiznaný a tím pádem je i divákovi vysvětleno, odkud světlo přichází. Ne vždy je ale toto světlo dostatečně silné na to, abychom dosáhli správné expozice, a tak musíme tento zdroj podpořit světlem mimo obraz. Jedním z příkladů, kdy takovéto světlo je dost silné, může být přiznané okno v záběru. Světlo skrz okno může přinést spoustu problémů, pokud s ním není zacházeno správně.

Jedním z hlavních problémů při využívání reálného světla je jeho nestálost jak směrová, tak i nestálost intenzity. Reálné světlo je závislé na denní době, s pokračujícím dnem se nám nemění pouze intenzita (která dosahuje přes den okolo 32 000 až 100 000 luxů<sup>10</sup>) a směr, ale mění se i teplota chromatičnosti, což nám může přinést problém především s dosvětlováním. K večeru teplota chromatičnosti reálného slunečního světla klesá, až se dostáváme k takzvané „magic hour“. Tuto „magickou hodinku“ využil Nestor Almendros ve filmu „Days of Heaven“. Většina filmu byla natáčena právě během této chvíle, kdy slunce zajde těsně za obzor a obloha i zem jsou zality do „zlatavé“ barvy. Denně měli pouze třicet minut na natáčení, ale výsledek stál za to.



Obr. 10. Terrence Malic: Days of Heaven, 1978

Jak ovšem dosáhnout perfektního nasvícení scény je už jen a jen na kameramanovi. Vodítkem k tomu by mělo být dodržení těchto šesti bodů: dostatečný rozsah tónu šedé, harmonie a rovnováha barev, hloubka obrazu, textura, atmosféra a expozice.<sup>11</sup>

Dostatečný rozsah využitelných jasů:

---

<sup>10</sup> BROWN B. , *Cinematography Theory and Practice*, 2012

<sup>11</sup> BROWN B. , *Cinematography Theory and Practice*, 2012

Obraz, který obsahuje celou škálu šedé od černé až po bílou s jemnými přechody, bude vždy příjemnější a pro oko přirozenější. Ovšem není pravidlem, že obraz se širší škálou šedé je lepší a vhodnější. Vzhledem k žánru a atmosféře je někdy vhodnější, aby byl obraz kontrastnější.

Harmonie a rovnováha barev:

Je pro nás přirozené vnímat význam určitých barev či barevných kompozic vždy stejně dle životní zkušenosti či zvyku. To ovšem nemusí platit pro všechny státy a národy stejně. Více v kapitole 3.1.: Symbolika barev.

Hloubka obrazu:

Existuje více způsobů, jak lze dosáhnout zvýraznění či naopak snížení hloubky obrazu. Jedním z nich je oddělení popředí od pozadí. Je naprosto běžné u filmu využívat takzvané „kontra“ světlo, jak jsme si uvedli v příkladu tří a pětibodového svícení. Je to jeden z nejpoužívanějších způsobů, jak oddělit právě popředí od pozadí. Avšak máme i jiné možnosti, například využití barevné perspektivy. Sytější a tmavší barvy mají aktivnější charakter a upoutávají divákovu pozornost, zatímco chladnější barvy ustupují do pozadí. Jedna z dalších metod je nasvítit popředí výrazně světleji nebo výrazně tmavěji než pozadí. Dále, jak už bylo zmíněno výše, můžeme hloubku obrazu zdůraznit použitou optikou či kompozicí a ustupujícími liniemi. Máme také možnost hloubku obrazu podpořit využitím víceplánovosti. U filmu je základem tříplánovost pro dosažení hloubky obrazu: popředí, pozadí a prostřední plán. Samozřejmě zvýšením počtu plánů dosáhneme i větší hloubky obrazu.

Textura:

V dnešním HD světě je textura vidět mnohem více, a tak je i důležitější než kdy jindy. Je nutné si dát pozor na to, abychom plochu, kde chceme mít texturu, nenasvítili plošně od kamery. Filmový obraz je 2D, a tak texturu vytvářejí stíny, které se při plošném svícení od kamery ztrácejí. Pro vytvoření textur se v dnešní době používá mnoho různých pomůcek, které nám pomáhají „rozbit“ monolitické plochy a tak dosáhnout vizuálně pěkného obrazu. Mezi takové pomůcky mohou patřit například „cookies“, žaluzie, mlha, v podstatě jakýkoliv prostředek, který nám udělá na ploše mnohočetné stíny.

Atmosféra:

V podstatě všechno, co jsem výše vyjmenoval, používáme k ovlivnění diváka, jeho vjemů, jak vědomých tak podvědomých, a také k vytvoření atmosféry. Je velice důležité vytvořit atmosféru, která bude podporovat obsah a žánr. Zde se dostáváme k problému, který často nastává při televizním svícení. Vzhledem k tomu, že pořady vysílané v televizi musí splňovat určité, převážně světelné požadavky, není vždy jednoduché dosáhnout žádané atmosféry. Pro naši potřebu si například vezměme dva sitkomy. První americký sitcom z produkce televize CBS „How I Met Your Mother“ a český sitcom z produkce TV NOVA „COMBACK“.



Obr 11. Carter Bays: How I Met Your Mother, 2005

Obr. 12. Jaroslav Fuit: Comeback, 2008

Jedná se zde o žánrově podobné pořady, natáčené v podobném prostředí, převážně v obývacím pokoji, a přesto zde vidíme obrovský rozdíl ve vizuálním vyznění. V prvním případě se díváme na seriál, kde vidíme naprosto, v rámci žánru, funkční mizanscénu. Funguje zde harmonie barev, víceplánovost, s tím spojená hloubka obrazu a vše dohromady vytváří atmosféru, která odpovídá obsahu a žánru. Na druhé straně český sitcom působí disharmonicky, ploše a atmosféra nevtáhne diváka do děje, ale naopak vizuálněji zaměřeného diváka spíše odradí od sledování. Je zde otázka, čím je tento rozdíl způsobený? Zda je to nedostatkem peněz, prací kameramana, výtvarníka scény nebo zda to snad není záměr vycházející z charakteru českého národa, který, jak je vidno na mnoha českých domácnostech, si na výzdobě svých příbytků příliš nepotrpí a tak nevybavený obývací pokoj má navodit divákovi spojení s jeho domovem.

Z technického hlediska zde vidíme hlavní rozdíly především v barevnosti, svícení a scénické výpravě. Na porovnávaných obrázcích můžeme například vidět rozdílné využití zadního světla. U amerického sitkomu mnohem výraznější „kontra“ oddělí postavy v popředí od tmavšího pozadí, a tím dodá hloubku obrazu. Naopak u českého sitkomu nepříliš výrazné zadní světlo postavy dostatečně neoddělí od již tak málo barevně rozdílného pozadí, a tak se nám prostor opticky zplošťuje. Samozřejmě bychom mohli najít mnoho dalších rozdílů.

Expozice:

Expozici můžeme rozdělit na dva druhy. První je celková expozice, kterou můžeme kontrolovat závěrkou, rychlostí závěrky, citlivostí materiálu nebo čipu nebo dalšími pomůckami například ND filtrem. Všechny tyto způsoby, až na speciální druhy přechodových ND filtrů, ovlivňují celkový obraz. Druhý druh expozice je expozice a balanc světla v obraze. Tuto expozici už výše zmíněnými úkony kontrolovat nemůžeme, zde už záleží jen na nasvícení.

## 1.6 Rozbor bakalářského filmu: „Separace“

V této kapitole bych se chtěl zabývat svou praktickou bakalářskou prací: filmem „Separace“ a rozebrat ho z hlediska mizanscény.

Film Separace se odehrává v pražském ateliéru mladého umělce, který zde žije se svou přítelkyní. Jejich život jsou vlastně jen rozhovory o ničem, hádky, povalování, scházení se s přáteli. Avšak jsou v tomto životě uzavřeni a nemůžou najít cestu ven, protože se v podstatě bojí toho, co na ně mimo tento život čeká. Výběr lokace byl záměrně (jak lze vidět na obrázku) podkrovní ateliér, který je zaplněný spoustou krámů, což vidíme od začátku filmu. Šikmá střecha a zapráskaný prostor, který se na hlavní hrdiny takřka hroutí, působí na diváka až nervózním dojmem. To je zpočátku ještě vyvažováno statickou kamerou, ale když se situace dramatizuje, tak se dramatizuje i pohyb kamery. Jediné prostorové uvolnění je přibližně v půlce filmu, kdy se hlavní hrdinka dostává se svým kamarádem na terasu a vypadá to, že se dostaneme na chvíli pryč z dění, ale to je ovšem jak dramaturgicky, tak i vizuálně přesně naopak. Zjišťujeme, že i když se dostáváme ven na „čerstvý vzduch“, stejně jsme uzavřeni v jakémsi vnitrobloku a to opět nejen vizuálně,

ale i dramaturgicky.

Film až na pár výjimek pracuje se širšími skly, které právě kladou veliký důraz na samotné prostředí, ve kterém se film odehrává. Jedná se o civilní drama ze současnosti a s tímto vědomím byly vybírány i kostýmy a dělána závěrečná barevná postprodukce, která se vesměs drží reálných barev. Mnohobarevnost a občasná disharmonie působí v rámci celého filmu a tím podporuje obsah a dramatickou situaci. Celkový příběh se točí v kruhu a hlavní hrdinové, ač se o to pokusí, nezvládnou opustit svůj sevřený styl života a vracejí se zpět tam, kde film začal.



Obr. 13. a 14. Václav Fronk: Separace, 2013 (Praktická bakalářská práce)

## 2 BARVA

Od počátku byla fascinace a symbolika barev jedním z hlavních prvků umění. Zpočátku šlo především o symboliku založenou na křesťanských základech. Bílá barva symbolizuje čistotu, klid a je barvou světla, a tak byla spojována s Ježíšem a jeho životem. Červená naopak s Ježíšovým utrpením. Bylo to dáno tím, že umění vesměs sloužilo církvi, proto i ty nejdražší barvy a pigmenty symbolizovaly božskou velikost (zlatá, drahé kamení atd.). I dodnes se některé tyto symboliky udržely. Samozřejmě zde mluvíme o evropské kultuře, která je ovlivněna a má své kořeny ve starobylém Řecku. Když se podíváme do Asie či do Afriky, najdeme pro určité barvy naprosto jinou symboliku. Například v Číně je barvou smutku bílá na rozdíl od evropské černé a červená je barvou života, což vychází z taoismu. Barevná symbolika má sice své určité vysvětlení a zobecnění, ale není tomu tak vždy. Podléhá také časovým epochám či osobním zkušenostem každého člověka. Příčinou toho může být, že barva v konečném důsledku není ani tak vlastností předmětů nebo světla, ale především náš osobní zrakový vjem. Lidské oko přeměňuje elektromagnetické záření odrážející se od předmětů a dopadající skrze čočku na sítnici v jakýsi barevný vjem, a tak může být právě tento vjem i ve stejné kultuře vnímán relativně jinak. Záleží na pohlaví či zkušenosti s každodenním světem. V každém případě se vždy jedná o třísloužkové skládání barev. Známe dva základní druhy skládání barev a to je aditivní (sčítání barev) a substraktivní (odečítání barev). Působení barev podléhá mnoha vlivům, a tak máme i mnoho způsobů, jak s barvou zacházet. Barva jako taková je definovaná třemi hlavními pojmy. Těmi jsou: Hue, Value, Chroma.

### Hue

Česky odstín, je specifická vlnová délka, která náleží každé barvě. Obyčejný člověk dokáže rozlišit přibližně 150 různých odstínů.

### Value

Česky hodnota, je relativní světlost či tmavost barvy.

### Chroma

Také nazýváno „barevnost“, je poloha barvy na stupnici šedi.

Využití barevného filmu zaznamenáváme až v třicátých letech minulého století,

kdy přišla firma Technicolor se systémem polopropustných-dichroidních zrcadel, který rozdělval světlo přicházející objektivem na tři pásy černobílého filmu. Tato technologie byla poprvé využita ve filmu Walta Disneyho „Flowers and Trees“. Tato technologie byla ovšem velice náročná a drahá. Až roku 1952 přišel Eastman Kodak s technologií negativního materiálu se systémem maskování. Ta ovšem na rozdíl od Technicoloru neměla tak dlouhou trvanlivost. Proto pro zachování kvality se i po uzavření továren Technicoloru v sedmdesátých letech systém day-transfer od Technicoloru opět začal používat (James Monaco- parafráze). Ovšem již předtím zaznamenáváme pokusy o barvení filmu a to systémem tónování, což bylo hlavně ve dvacátých. letech.

*„Eastmanův katalog Sonochrome z konce 20. let uváděl tak elegantní odstíny jako Růžová glazura, Inferno, Rose Dorée, Plamen svíce, Sluneční svit, Nachový opar, Světlo ohně, Fleur de Lis, Azur, Nokturno, Verdante, Acqua Green a Caprice!“<sup>12</sup>*

Příchod barvy ovšem neznamenal zánik černobílého procesu. Pro mnohé kameramany a režiséry zůstal černobílý film velice důležitý vzhledem k tomu, že se nejednalo o takovou „podívanou“ a tak neodpoutával pozornost od děje, dialogu a psychologie filmu. Proto se i v dnešních dnech černobílý film využívá.

## 2.1 Symbolika barev

*„Kladl jsem si otázku, jak vyjádřit cestu do našeho podvědomí, říkal jsem si, že struktura našeho života možná odpovídá struktura světla. A tak Willardově cestě, která vyjadřuje cestu do našeho nitra, odpovídá barevné spektrum od začátku do konce našeho života. Světlo představuje život a černá srdce tmy.“*

*Černá představuje podvědomí, kde všechno začíná. Prvním krokem je červená barva krve, oranžová vyjadřuje teplo domova, žlutá je uvědomění si toho, že jsme lidi, zelená odráží proces získávání vědomostí a moudrosti, modrá je nejvyšší stupeň inteligence, inteligence člověka, fialová zrcadlí poslední životní etapu a všechny tyto barvy se slívají do bílé, která značí rovnováhu, vyrovnanost a konec naší pozemské*

---

<sup>12</sup> MONACO, James, *Jak číst film*, 2004, s. 115



*poutě.<sup>13</sup>*"

**červená** = energie, teplo, agresivita, výstraha (jeden druh jedovaté žáby má červené oči), sexuální výzva, láska, teplo, vzrušení, živá barva, jež opticky „vystupuje“ před neutrální a studené barvy, politická symbolika - síla agrese

**purpur** = v křesťanské symbolice mučednictví, někdy barva smrti

**oranžová** = teplá barva, optimistická, zářivá, jasná, přátelská, veselá, vstřícná, někdy agresivní

**žlutá** = dynamická, jasná, volná, vzrušující, teplá, agresivní, barva pýchy, pátá božská barva, která patřila čínskému císaři – středu světa, posvátná barva buddhismu, svěcená voda bývá obarvena šafránem. Ve středověku to byla barva hanby

**modrá** = ustupující, někdy pasivní, chladná, klidná, podporující pocit prostoru (pařížská modř je velmi hluboká barva), ikonografická barva: vnitřní strana pláště Panny Marie

**zelená** = ustupující, uklidňující, osvěžující, pokojná, klidná, asociace domova, naděje, symbol života, znovuzrození, v českých pohádkách je to barva duchů a démonů - zelený vodník, marťani jsou zelení (většinou)

**bílá** = barva ctnosti, světla, radosti, nevinnosti, zrození i smrti, barva kouzel a čar, barva germánských skřítků –elfů a také upírů

**černá** = barva smutku a zániku, spojená s pověrami (černá kočka přes cestu), barva pokory, odříkání, u východních kultur barva plodnosti.<sup>14</sup>

Nejenom ve filmu, ale již v malbě se neobjevuje barva ojediněle. Proto je důležité se kromě symboliky jednotlivých barev zmínit také o barevném kontrastu a harmonii či

---

<sup>13</sup> THOMSON D. : *Writing With Light: Vittorio Storraro, 1992*

<sup>14</sup> Zdroj: <http://www.jirieliska.cz/schoolbooks/barvy/>

barevném „nádechu“. Největší barevný kontrast, ale i harmonii, nám dávají barvy „komplementární“, to jsou barvy nacházející se v barevném kruhu naproti sobě. Dále známe takzvaný „barevný akord“. Ten se skládá z barev nacházejících se na vrcholech rovnostranného trojúhelníku. Barevný akord je jeden ze základních prvků, na kterém stavíme harmonii obrazu a atmosféru. Nebo naopak můžeme toto pravidlo využít pro vytvoření disharmonie obrazu, který vyvolává depresi.

*„Láska dvou milenců se musí vyjádřit spojením dvou komplementárních barev. Jejich míšením a doplněním, a tak vystihnout tajemnou vibraci příbuzných tónů.“<sup>15</sup> "*

## 2.2 Barevné řešení scény

Barevné řešení scény je vizuální prvek filmu, který každý kameraman ovlivňuje dle svého subjektivního rozhodnutí. Ovšem právě symbolika barev, komplementární barvy či barevné akordy nebo další pomůcky musíme vnímat s ohledem na to, abychom docílili požadované atmosféry. Jak jsem zmiňoval již dříve, kameraman diváka vede volbou zvoleného barevného řešení scény jak k určité pozornosti na snímaný objekt, tak i diváka dostává do nálady shodné s atmosférou a dějem. V seriálu americké televize CBS *M\*A\*S\*H\** z roku 1972 je jasně stanovená atmosféra armádního (zeleného) prostředí, kde hlavní postavou je chirurg „Hawkeye“ ztvárněný Alenem Aldou, který se za každou cenu snaží bojovat proti armádě a nesmyslnému zabíjení. Což je dle mého názoru výborně, i když možná trochu prvoplánově, ztvárněno jeho červeným županem, který kromě pobytu na operačním sále, má na sobě většinu času. A tak je jeho postava nejen scénáristicky, ale i vizuálně jiná.

---

<sup>15</sup> *Vincent van Gogh*

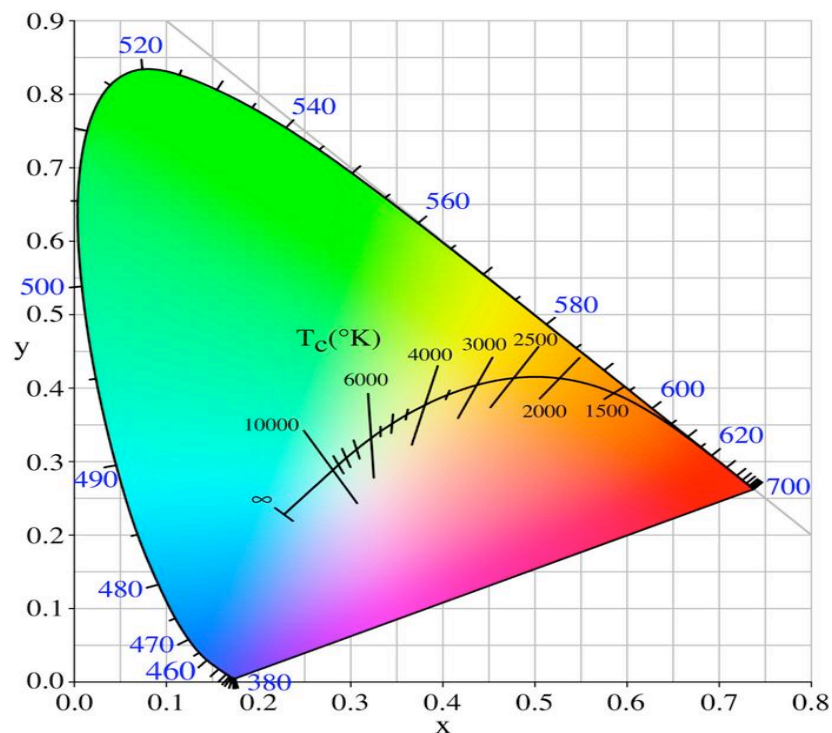


Obr. 15. Alan Alda: M\*A\*S\*H, 1972

Jednou z dalších možností barevného řešení prostoru je již dříve zmíněná barevná perspektiva. Je známo, že se vzdáleností od kamery barvy ztrácejí na sytosti a dostávají modrý nádech. Tato skutečnost je zapříčiněna působením atmosféry a využívá se především v exteriérech. Proto se také používá název „atmosférická perspektiva“. Tento princip se ovšem dá uplatnit i v místech, kde kameraman nemá dost prostoru pro přirozené vytvoření této perspektivy. Proto do předního plánu použije teplejší a výraznější barvy a postupně dále od kamery používá barvy „vybledlejší“, ne tak výrazné.

### 2.3 Barevné svícení

Hlavním prvkem, o kterém budu v této kapitole psát, je „teplota chromatičnosti“ (color temperatu), která referuje o určitém barevném tónu světla. Teplota chromatičnosti je odvozená od „Planckian radiator“, což je černý kovový předmět, který zahřátý na určitou teplotu mění svoji barvu od červené až po bílou. Teplota chromatičnosti se měří ve stupnici pojmenované podle Lorda Kelvina, která začíná na absolutní nule, což odpovídá minus 273 stupňům Celsia. Dvě základní hodnoty jsou 5600 K pro denní světlo (bílé) a 3200 K pro světlo umělé (žluté).



Obr. 16. Tabulka teploty chromatičnosti, en.wikipedia.org

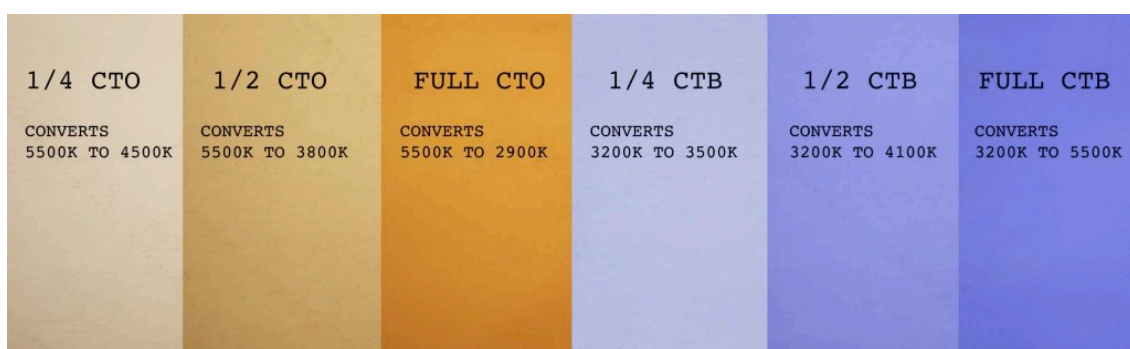
Teplota chromatičnosti, která se dá změřit colormetrem, nám může říct mnohé, co se týče škály mezi červenou a modrou, a zelenou a purpurovou. Co se týče právě té druhé zmíněné osy anglicky nazývané „GREEN/MAGENTA AXIS” nám správnost pomůže určit „Color Rendering Index (CRI)”, který nám ukáže, jak moc je světlo odkloněné právě na této ose. Vady světelných zdrojů na této „Green/magenta” ose se korigují pomocí filtrů nazvaných „plusgreen” a „minusgreen”

### 2.3.1 Barevné a konverzní filtry

Jedním z dalších problémů je, že barevná teplota neroste lineárně. Například, když zvýšíme teplotu chromatičnosti z 2000 K na 2050 K, tak při teplotě 5500 K bychom museli teplotu chromatičnosti zvednout o 150 K na 5650 K, aby změna barvy odpovídala. Ke spočítání této odchylky nám slouží jednotka „Mired”, což je převrácená hodnota teploty v kelvinech vynásobená milionem.

Abychom si tedy mohli vypočítat, jaký správný konverzní filtr použít, musíme nej-

prve vypočítat, kolik miredů má světelný zdroj, který používáme a kolik miredů má požadovaná teplota chromatičnosti, které chceme dosáhnout. Následně od sebe tato dvě čísla odečteme a výsledek nám dá požadovanou hodnotu filtru, který musíme použít. Například, když máme světelný zdroj 5000 K (200 miredů) a chceme jej konvertovat na teplotu 3200 K (312 miredů), tak odečteme hodnoty miredů od sebe ( $312 - 200 = 112$ ), což odpovídá filtru 85/CTO, který má oranžový nádech.<sup>16</sup>



Ob

r. 17. Konverzní filtry, [www.silverleafentertainment.com](http://www.silverleafentertainment.com)

### 2.3.2 Použití v praxi

Jednou z filmařských technik, která nejčastěji využívá filtrů, je technika nazývaná „Day for night“, jinak taky známá jako „Americká noc“. Většinou se tato technika využívá v exteriérech, které by byly jen těžce nasvítitelné, a také proto, že noční natáčení bývá většinou v profesionálních podmínkách mnohem dražší. K dosažení tohoto efektu vedou dvě cesty. První cesta je snížit expozici o přibližně dvě clony a sundat filtr 85 při vyvážení bílé na 3200 K. Druhá cesta je použití speciálního filtru nazvaného „day for night filter“, který obsahuje modro-červený filtr. Modrá pro dosažení efektu noc a červená pro uchování pleťové barvy. Tento speciální filtr vyrobený firmou „Harrison and Harrison“ dokonce sníží světelnost o rovné dvě clony.

<sup>16</sup> BROWN B. , *Cinematography Theory and Practice*, 2012



Obr 18. Lars von Trier: Melancholia, 2011

### 3 OVOCE STROMŮ RAJSKÝCH JÍME

Tento film Věry Chytilové, který se staví na pomezí detektivního příběhu, se odehrává v luxusním penzionu na nespécifikovaném místě. Film je parafrází biblického příběhu „Vyhnání z ráje“ a polemizuje s otázkou poznání pravdy. Hned ve stylizovaném začátku se dostáváme do jakési stylizované reality, jak prostorově tak i barevně, a v tomto pojetí, i když v mnohem čitelnější formě, se film odehrává i po zbytek času.

V celém filmu je velice zajímavá práce Jaroslava Kučery právě s prostorem a barvou. Barevně se zde vyskytují tři hlavní barvy: červená, černá a bílá. A každá z nich má svou hlubší symboliku. Bílá (nevinnost, nevědomost), černá (nebezpečí, smrt) a červená (pravda, poznání)<sup>17</sup>. To vše ještě doplněno o barvu pozadí, která díky tomu, že se film odehrává v lesním penzionu u jezírka s písčnou pláží, je buďto zelená či šedoběžová, což ještě dodává na kontrastu a zdůraznění hlavních postav.



Obr. 19. Věra Chytilová, Ovoce stromů rajských jíme, 1969

---

<sup>17</sup> Kino AERO - oficiální text distributora, zdroj: [www.fdb.cz](http://www.fdb.cz)

Na obrázku 19 vidíme scénu, kdy se hlavní herečka rozhoduje mezi svým manželem, který ji podvedl a postavou, kterou potkala v penzionu, do které se zamilovala, a o které zjistí, že je masový vrah. To je naprosto dokonale ztvárněno i po vizuální stránce přechodem barev kostýmů z bílé přes růžovou až do červené. To vše je opět umocněno kontrastním zeleným pozadím.

Dalším velice pozoruhodným prvkem použitým kamaremanem Jaroslavem Kučerou je právě práce s prostorem. Uzavření všech postav, které se ve filmu objeví, je ještě více zvýrazněno téměř vždy uzavřeným pozadím, tím spíš, že horizont ve filmu vidíme až téměř na konci. Dále také poukazuje na jakýsi deformovaný svět a hloubku prostoru, ve kterém se děj odehrává, a to využíváním širokoúhlých objektivů.



Ob

r. 20. Věra Chytilová, Ovoce stromů rajských jíme, 1969



Tento film je velice komplexní dílo, které diváka vtáhne především svou vizuální stránkou do svého „osobního světa“, kde je naprosto normální zamilovat se do masového vraha, a také to, že se masový vrah zamiluje do vás.

## ZÁVĚR

Závěrem bych chtěl shrnout poznatky, ke kterým jsem během psaní bakalářské práce došel.

Film jako umělecké dílo tvoří jeden velký celek. Po zhlédnutí se běžný divák nebude zabývat otázkou, zda ve štábu převažovala dobrá atmosféra, nebo jestli podmínky byly přesně takové, jaké si režisér či kameraman přáli a představovali. Je důležité, aby tyto hlavní složky měly vždy nadhled a aby forma podporovala obsah. To ovšem často bývá nahrazeno tím, že se filmař žene pouze za čistotou a „nejvyšší obrazovou kvalitou“, místo za obsahem a hloubkou obrazu, který tvoří, a tím vytváří, požadovanou atmosféru.

Filmař i jako člověk, nejen jako umělec, by měl být velice všímavý a hledat podklady k dalším dílům a inspiraci v okolním světě. Pro kameramana může být každý den novou inspirací jak pro svícení, tak ale i pro symboliku barev a využití mizanscény. Cestování po světě a životní zkušenosti bývají velikým přínosem. Také proto je tak důležité mít přehled i v ostatních oborech než jen v tom svém jediném „zakrnutí“. V dnešním světě digitálních kamer a foťáků je velmi těžké přijít s něčím novým a originálním, a tak je důležité se zaměřit právě na cíleného diváka a svým audiovizuálním dílem se mu snažit „dostat pod kůži“. To ovšem bývá ta nejtěžší věc.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David, *Dějiny filmu*, 2. vydání, Praha, Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství lidové noviny 2007, počet stran 827, ISBN AMU 978-80-7331-091-2, ISBN NLN 978-80-7106-898-

MONACO, James, *Jak číst film*, 1. vydání, Praha, Albatros 2004, počet stran 735, ISBN 80-00-01410-6

WARD, Peter, *Picture Composition for Film and Television*, 2. vydání, Oxford, Focal Press 2003, počet stran 261, ISBN 0-240-51681-8

BROWN Blain, *Cinematography Theory and Practice - Imagemaking for Cinematographers and Directors*, 2. vydání, Oxford, Focal Press 2012, počet stran 365, ISBN 978-0-240-81209-0

LOBRUTTO Vincent, *The Filmmaker's Guide to Production Design*, 1. vydání, New York, Allworth Press 2002, počet stran 198, ISBN 1-58115-224-8

BAZIN André, *Co je to film?*, Český filmový ústav 1979, počet stran 240

## INTERNET

[en.wikipedia.com](http://en.wikipedia.com)

[www.fdb.cz](http://www.fdb.cz)

[www.jirielska.cz/schoolbooks/barvy](http://www.jirielska.cz/schoolbooks/barvy)

[www.silverleafentertainment.com](http://www.silverleafentertainment.com)

## JINÉ ZDROJE

Přednášky Mgr.art Júliuse Liebenbergera, Art.D., doc. MgA. Juraje Fándliho, MgA. Laco Krause, MgA. Tomáše Bintera a doc. Ludovíta Labíka, ArtD.

Davi Thomson: *Writing With Light*: Vittorio Storaro, 1992

Tim Burton Interviews. editor: Kristian Fraga

Vincent van Gogh - citáty

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- Obr. 1. Jonathan Demme: Silence of the Lamb, 1991
- Obr. 2. Francis Ford Coppola: Apocalypse Now, 1979
- Obr. 3. Ridley Scott: Blade Runner, 1982
- Obr. 4. Ridley Scott: Blade Runner, 1982
- Obr. 5. Tim Burton: Edward Scissorhands, 1990
- Obr. 6. George Lucas: Star Wars, 1977
- Obr. 7. Terry Gilliam: Fear and Loathing in Las Vegas
- Obr. 8. Steven Spielberg: E.T. the Extra-Terrestrial 1982
- Obr. 9. Schéma 3-bodového svícení
- Obr. 10. Terrence Malic: Days of Heaven, 1978
- Obr. 11. Carter Bays: How I Met Your Mother, 2005
- Obr. 12. Jaroslav Fuit: Comeback, 2008
- Obr. 13. a 14. Václav Fronk: Separace, 2013 (Praktická bakalářská práce)
- Obr. 15. Alan Alda: M\*A\*S\*H, 1972
- Obr. 16. Tabulka teploty chromatičnosti, en.wikipedia.org
- Obr. 17. Konverzní filtry, www.silverleafentertainment.com
- Obr. 18. Lars von Trier: Melancholia, 2011
- Obr. 19. a 20. Věra Chytilová, Ovoce stromů rajských jíme, 1969

## **SEZNAM PŘÍLOH**

PŘÍLOHA 1: 1 ks CD-ROM – teoretická část bakalářské práce v elektronické podobě