

Způsoby osvětlování ve filmové trilogii

Pán prstenů

Bc. Filip Neřold

Bakalářská práce

2021

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne:

Jméno a příjmení studenta:

podpis studenta

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Bc. Filip Neřold
Osobní číslo: K18116
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba – Kamera
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. Teoretická část:
Způsoby osvětlení ve filmové trilogii Pán prstenů
2. Praktická část:
Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě
uvedené ve Výrobní knize AAV

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

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

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

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

2. Praktická část:

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

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

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

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

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

Uložení na NAS:

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

- BORDWELL, David. *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press, 2005. ISBN 0-520-23226-7.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- BROWN, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: imagemaking for cinematographers and directors*. Boston: Elsevier/Focal Press, 2012. ISBN 9781315667829.
- BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. Focal Press, 2007. ISBN 978-0-240-80763-8.
- KOKEŠ, Radomír D. *Jak uvažovat při formalistické analýze filmu: manuál k psaní bakalářské práce*. Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2013.
- MONACO, James. *Jak číst film*. Albatros, 2006. ISBN 80-00-01410-6.
- LANDAU, David. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. Bloomsbury Academic, 2014. ISBN 978-1-62892-298-1.
- THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace 10, 1998, č. 1.
- SIBLEY, Brian. *The lord of the rings: the making of the movie trilogy*. London: HarperCollins, 2002. ISBN 000713567X.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Art. Július Liebenberger, ArtD.**
Ateliér Audiovize

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

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**

L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Abstrakt

Tato bakalářská práce pojednává a způsobu osvětlování ve filmové trilogii Pán prstenů. Cílem práce je analýza užitých světelných vyjadřovacích prostředků, které informativně a emočně působí na diváka. Výsledkem analýzy je seznámení čtenáře s tvůrčí prací se světelnými prostředky, které nejen informují diváka o gradaci děje, ale zejména vytvářejí intenzivní emocionální napojení na průběh vyprávění. V analýze vyjadřovacích světelných prostředků se vyskytují vybrané scény napříč trilogií, které jsou pro všechny tři filmy charakteristické.

Klíčová slova: Pán prstenů, světlo, barva, vizuální dramaturgie

Abstract

The Bachelor thesis deals with lighting techniques in The Lord of the Rings film trilogy. The main objective of the thesis is the analysis of lighting means of expression used in the trilogy as these have an impact on audience on both informative and emotional levels. The analysis as such aims to familiarize readers with creative work with means of lighting which not only inform about the story graduation but also create intensive emotional connection to the course of the narrative. The lighting means analysis is demonstrated on characteristic scenes chosen throughout the trilogy.

Key words: Lord of the Rings, light, color, visual dramaturgy

„Je to nebezpečný podnik, Frodo, vykročit ze dveří. Stoupneš do cesty, a když nestojíš pevně, nevíš, kam tě může strhnout.“ – Bilbo, Společenstvo prstenu, Kniha první.



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

Obsah

1. Úvod.....	4
Teoretická část.....	6
2.Úvod vlastní analýzy.....	7
3. Vlastní analýza.....	9
3.1 Kraj.....	9
3.2 Železný pas.....	17
3.3 Meduseld.....	23
3.4 Mordor.....	30
4. Závěr.....	42
5. Seznam použité literatury a pramenů.....	43
6. Seznam vizuálních ukázek.....	45

1. Úvod

V této bakalářské práci se zaměřím na práci se světlem ve filmové trilogii Pán Prstenů novozélandského režiséra Petera Jacksona. Jedná se o filmovou adaptaci knižní trilogie se stejným názvem od spisovatele J. R. R. Tolkiena. Díla jsou vlastnictvím produkčních společností New Line Cinema, WingNut Films. Společností udělující licence je The Saul Zaentz Company (Tolkien Enterprises). Budu pracovat s režisérskými verzemi filmů Společenstvo prstenu (2001), Dvě věže (2002) a Návrat Krále (2003).

Zaměřím se na způsob, jak režisér Peter Jackson a zejména australský kameraman trilogie Andrew Lesnie uvažovali nad užitím světelných vyjadřovacích prostředků¹, aby tak podpořili a rozvíjeli příběh na emocionální úrovni. Jejich úvahy, východiska a výsledky práce se světelnými vyjadřovacími prostředky budu prezentovat na konkrétních vybraných scénách, které budou doprovázet vizuální ukázky záběrů z trilogie. V samotné analýze se tak čtenář seznámí s povahou světla napříč trilogií - co světlo v daných situacích vyjadřuje, jak se chová, jak se světelné podmínky a atmosféry navzájem doplňují anebo spolu kontrastují. Tyto aspekty spolu s dalšími, se kterými budu pracovat, vždy mají společný cíl, a sice vzbudit v divákovi konkrétní emoci.² Zvláště u dlouhých filmů jako Pán prstenů, tvůrci musí najít způsob, jak neustále zintenzivňovat diváckou zúčastněnost. Čas, který zde divák stráví, musí být pro něj uspokojující investice³. Vytváření emocí v divákovi je klíčový faktor při budování atraktivního filmového (audiovizuálního) zážitku a chápání příběhu. Proto v této bakalářské práci budu analyzovat to, jak tvůrci teoreticky uvažovali nad vytvářením emocí, a to v rámci práce se světelnými vyjadřovacími prostředky.⁴

Dále se konkrétněji zaměřím na směr a povahu světla. Směr nasvícení určují následující aspekty: směřování světla od sebe odděluje prostorové plány v záběru, čímž vytváří dojem hloubky, vytváří vizuální styl a jeho estetiku jako sjednocující princip celého díla a vytváří vizuální dramaturgii, která na diváka působí na emocionální úrovni. Zejména

¹ "Vyjadřovacím prostředkem" je myšlen jakýkoli audiovizuální vjem, který ve výsledném filmu ovlivňuje diváckou zkušenost. V procesu výroby filmu je tímto termínem myšleno všechno, čímž se tvůrci audiovizuálně vyjadřují: barva, světlo, zvukový efekt, pohyb herců nebo objektů, herecký projev, pohyb kamery, ostrost/neostrost obrazu, masky, kostýmy, stříhová skladba, hudba, speciální efekty atd.

² BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. Focal Press, 2007. ISBN 978-0-240-80763-8, s.27

³ BORDWELL, David. *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press, 2005. ISBN 0-520-23226-7, s. 80.

⁴ Tamtéž s. 35.

na poslední zmiňovaný aspekt se v rámci této bakalářské práce zaměřím nejvíce. Povahu nasvícení určují: intenzita světla, rozptýlení (měkkost, tvrdost), barva. Účel povahy nasvícení se shoduje s výše popsanými aspekty.⁵

Ke konkrétním příkladům použiji vybrané scény a jejich vizuální ukázky, které jsou zásadní v posunu příběhu trilogie nebo jsou zásadní v charakterizaci postav či jejich momentálních prožívaných emocí. Cíl této bakalářské práce je tedy seznámit čtenáře s principem osvětlování ve filmové trilogii Pán prstenů a ukázat, jak práce s použitými světelnými vyjadřovacími prostředky ovlivňuje divácký zážitek a jakým způsobem tvůrci výsledku dosáhli.

⁵ BROWN, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: imagemaking for cinematographers and directors*. Boston: Elsevier/Focal Press, 2012. ISBN 9781315667829, s. 111.

Teoretická část

2. Úvod vlastní analýzy

Čtenář by měl znát režisérské verze všech tří filmů, kterými se v této práci zabývám. Proto zde nebudu vysvětlovat příběh ani charakteristiky postav, ale zaměřím se přímo na samotnou analýzu světelných vyjadřovacích prostředků. Zároveň bych rád čtenáři této bakalářské práce sdělil následující radu: vizuální ukázky, které uvádím a pracuji s nimi, nejsou brány individuálně, ale jsou brány jako jakási demostrační vizuální paleta. Posloupnost ukávek přitom není důležitá, ba naopak, čtenář může ukázky porovnávat v nahodilém sledu. V analýze sice postupuji s příběhem trilogie, ale k ucelenému pochopení této práce doporučuji se k ukázkám vracet, například vizuálně porovnat začátek a konec analýzy, s příslušnými ukázkami - Kraj a Mordor.

Je rovněž důležité zmínit, že i když se jedná o filmovou trilogii, tvůrci k jednotlivým filmům přistupovali jako k jednomu dlouhému příběhu. Z tohoto důvodu lze zřetelně sledovat, jak se světlo vyvíjí společně s postupujícím příběhem. Příběh někde začíná a někde končí a stejně tomu je také s prací se světlem. Jelikož příběh pojednává o boji mezi dobrem a zlem, práce se světlem a všechny ostatní audiovizuální vyjadřovací prostředky podporují tento princip. Dobro a zlo se mezi sebou audiovizuálně odlišují a práce se světlem jejich vizuální charakteristiky vytváří, rozvíjí a ovlivňuje.

V analýze budu postupovat s příběhem od začátku do konce. Domnívám se, že tato posloupnost je vhodná a smysluplná metoda k objasnění a následnému pochopení práce se světlem. Světlo se vyvíjí společně s příběhem: postavy putují ke zdánlivě nedosažitelnému cíli a okolnosti, které jim brání v postupu se neustále zintenzivňují. Postavy se setkávají nejen s naprostým fyzickým vyčerpáním, ale zejména s naprostým duševním vyčerpáním. A právě jejich momentální duševní nasazení a vypětí je pro tvorbu světelných atmosfér klíčové (stejně jako pro všechny audiovizuální vyjadřovací prostředky). Vytvořená světelná atmosféra je vždy postavena na emocionálním prožívání postavy nebo pro vyvolání emoce v divákovi.

Trilogie začíná v Kraji a končí v Mordoru. Hlavní postavy musí opustit svůj klidný život v Kraji, prožít útrapy cesty do Mordoru, aby tam jejich fyzické a duševní vypětí vyvrcholilo v závěrečné katarzi. Ve třetím díle trilogie je finální konfrontace se zlem, vyvrcholením Války o

prsten. Je to vyvrcholení fyzického a zejména duševního utrpení Froda a Sama. V této analýze pracuji s Frodem a Samem jako s hlavními postavami, protože právě oni dva posouvají hlavní dějovou linii kupředu. Vše ostatní, co se v příběhu odehrává, se podřizuje této linii a je jí ovlivněno. Hlavní dějové linii je pochopitelně přizpůsobena práce se světlem: tvůrci se světlem pracovali tak, že postupně vykresluje temnější, hrubší a nemilosrdnou atmosféru. Světlo tedy charakterizuje a rozvíjí momentální duševní rozpoložení postav na cestě k cíli.

V prvním filmu z trilogie Společenstvo prstenu se tvůrci drželi zásady, která spočívala ve velké kontrole světla. Světelné atmosféry jsou zde velmi stylizované a vytváří dojem jisté magičnosti nebo pohádkovosti (bližší vysvětlení dále v textu). Ve druhém filmu Dvě věže je již více zla a dramatických momentů a proto se zde princip osvětlování mění. Kameraman Andrew Lesnie proto ke způsobu osvětlování přistupoval s jinou filozofií, než při prvním díle trilogie: *„Je zde zajisté méně hezkých míst, jako byly Roklinka, Kraj, nebo Lothlórien. [...] Světelné schéma pro druhý film je „tvrdší realita“ a proto jsem se rozhodl, že světlo bude méně kontrolované. Sledoval jsem cesty jednotlivých skupinek postav a rozhodoval jsem se, co je vhodné pro danou atmosféru v dané situaci. Středozeří více a více prosakuje temnota a postavy bojují o to, aby našly světlo na konci tunelu. Tudíž tento film (Dvě věže, pozn.aut.) má tendenci být realističtější a agresivnější než Společenstvo prstenu. Celkový dojem je tedy méně magický a příběh je nyní rozdělený a rozbitý”⁶*. Vysoká míra stylizace prvního dílu postupně ustupuje realističtějšímu principům osvětlování, kdy hlavní postavy opouštějí svůj klidný a mírumilovný život v Kraji a začínají tak čelit kruté a nemilosrdné realitě. Tento trend dale tvůrci rozvíjejí ve třetím díle trilogie Návrat krále. Postavy jsou na pokraji svých tělesných a duševních sil. Zde se hlavní postavy dostávají do srdce temného Mordoru. V tomto světě naděje vyhasíná. Lesnie zde pracuje ještě s více agresivním světlem, které simuluje všude přítomné zlo, o tom bude podrobněji pojednáno dále v analýze.

⁶ *American Cinematographer: the International Journal of Motion Picture Photography and Production Techniques*. [online] Los Angeles: American Society of Cinematographers, [1920]-^{^^^}. ISSN 0002-7928. [cit. 2021-04-15] Dostupné na: <https://theasc.com/magazine/dec02/two/>

3. Vlastní analýza

3.1 Kraj

Stejně jako trilogie, i tato analýza použitých světelných vyjadřovacích prostředků, začíná v Kraji. Jelikož se práce se světlem vyvíjí a proměňuje s postupujícím příběhem, je důležité začít tam, kde začíná i příběh. Jedno z hlavních témat Pána prstenů je boj dobra proti zlu. Pokud má být zlo poraženo, dobro musí jednat. Zástupci dobra proto musí překonávat fyzické a duševní překážky. Pokud by nejednali, otočili by se ke zlu zády, zlo by je dříve nebo později uchvátilo. Zástupci dobra se proto obětují pro svůj svět, chtějí-li, aby zůstal takový jaký je. Motiv dobra symbolizuje život v Kraji. Místní obyvatelé, hobiti, pohodlně a bezstarostně žijí své životy a o okolní problémy se nestarají. Díky zlu, které Kraj doslova obklopuje, a které začíná růst přímo v srdci samotného Kraje, si hlavní postava Frodo uvědomí, že tento život může skončit, a proto začne jednat.

Stylizace světla tento život znázorňuje, přičemž je klíčové zmínit, že idylický život je velmi křehký, kdy stačí málo, a vše může být ztraceno⁷. Napříč segmenty v Kraji, světlo vždy vytváří pozitivní atmosféru. Kraj působí, jako by bylo léto, kde jasné slunce vše prosvítí a nevznikají žádné výrazné stíny. Stíny jako vyjadřovací prostředek jsou důležité v jiných částech příběhu, ke kterým se dostanu později. Hřejivé a jasné slunce, spolu se saturevanými⁸, živými přírodními barvami, tak intenzivně vytvářejí pozitivní a veselou atmosféru. Na následujících vizuálních ukázkách z prvního filmu Společenstvo prstenu je zřetelné jak světlo a barvy vytvářejí pozitivní atmosféru. Ze statických ukázek je patrné, co jsou hobiti zač a jaký žijí život. Světlo a barvy charakterizují toto prostředí a jeho náladu. V pozdějších částech trilogie a rovněž této analýzy se vyskytují scény, které s Krajem a jeho vizuálním a provedením zcela kontrastují: z hlediska světelných vyjadřovacích prostředků se jedná o vytvoření takové atmosféry, která působí tajemně, agresivně, cize nebo dokonce neživě. Kraj a jeho stylizace jsou jasný protipól. Tyto kontrasty postupně budují divácké

⁷ Na konci analýzy se zabývám Mordorem, který naprosto zřetelně s Krajem kontrastuje. Nejedná se pouze o vizuální kontrast ale zejména o ten filosofický - Kraj jako symbol bezstarostného a veselého života a Mordor jakožto symbol hořkého konce, kde hlavní postavy Frodo a Sam dospěli k vrcholu svých fyzických a duševních sil.

⁸ Saturace je post-produkční proces, ve kterém se uměle zintenzivňují barvy. Opačný proces je desaturace, s kterou budu pracovat později v této analýze.

uvědomění: o náš způsob života musíme bojovat, protože je tak křehký, že stačí malá nepozornost či přehlížení problémů a vše dobré může být ztraceno. Nic není samozřejmé.

Na ukázce č. 1 vidíme Gandalfa Šedého přijíždějícího do Kraje za Bilbem. Ranní slunce prosvěcuje zelené stromy a trávu barví do zlata. Vizuál na diváka tedy působí hřejivě a pozitivně. Tato scéna určuje atmosféru pro celou následující pasáž Kraje.



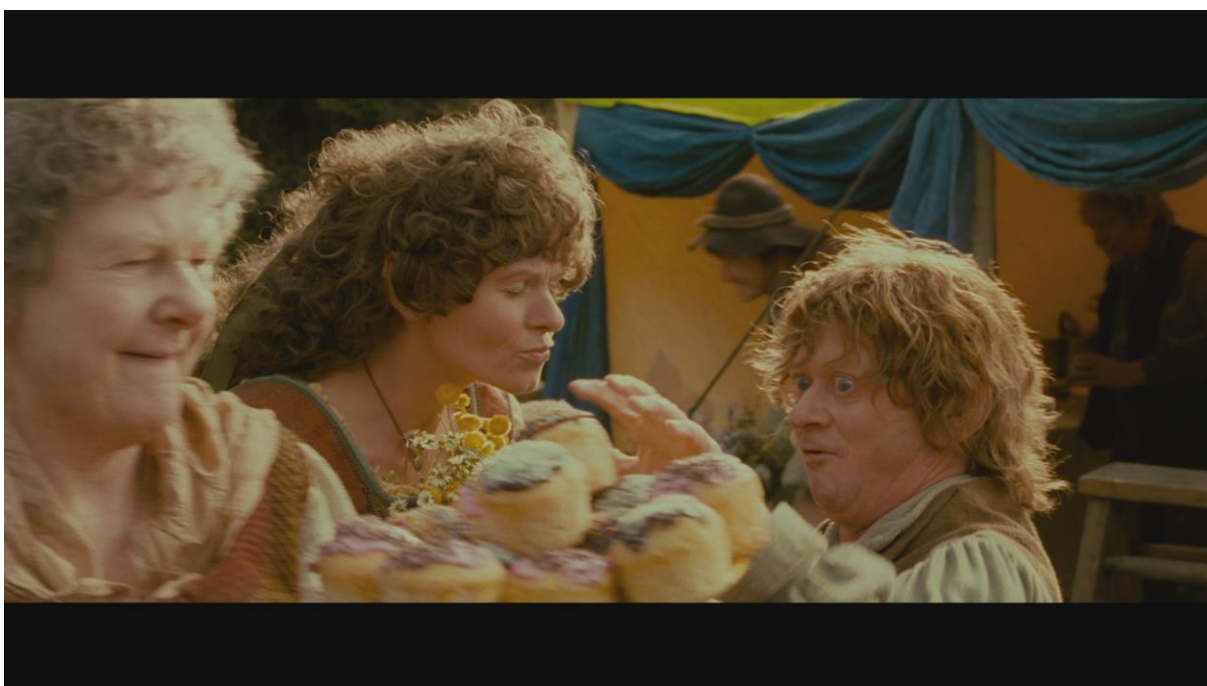
Ukázka č. 1 - Gandalf přijíždí do Kraje

Na ukázce č. 2 vidíme čaroděje přijíždějícího do Dna pytle za Bilbem. Odpolední slunce má stejný účinek jako na předešlé ukázce. Dominantní zelená a zlatavá barva, oblé přírodní tvary a domácky vyhlížející vchody do hobitích nor vytvářejí atmosféru klidu, pohodlí a neuspěchanosti.



Ukázka č. 2 - Gandalf přijíždí do Dna pytle

Na ukázkách č. 3 a 4 vidíme typický hobití život. Bezstarostný a veselý. Denní světlo, přírodní, zemité a veselé barvy určují atmosféru. Ukázka č. 5 pak představuje interiér Dna pytle, v zemitých a příjemných barvách, v nichž je rozptýleno denní měkké světlo. Nevznikají žádné výrazné stíny a scéna tak působí příjemným a útulným dojmem. Na detailních záběrech Bilba a Gandalfa (ukázky č. 6 a 7) vidíme, že jejich obličej pokrývá stejné, měkké (rozptýlené) světlo, přítomné jsou pouze jemné přirozené stíny, které na sebe neupozorňují. Zde světlo dokresluje nastavenou pozitivní a domáckou atmosféru, přičemž není dominantním vizuálním vjemem.



Ukázky č. 3 a 4 - Život v Kraji (v Hobitíně)



Ukázka č. 5 – Dno pytle



Ukázka č. 6 – dialog Bilba a Gandalfa v útulném prostředí



Ukázka č. 7 – dialog Bilba a Gandalfa v útulném prostředí

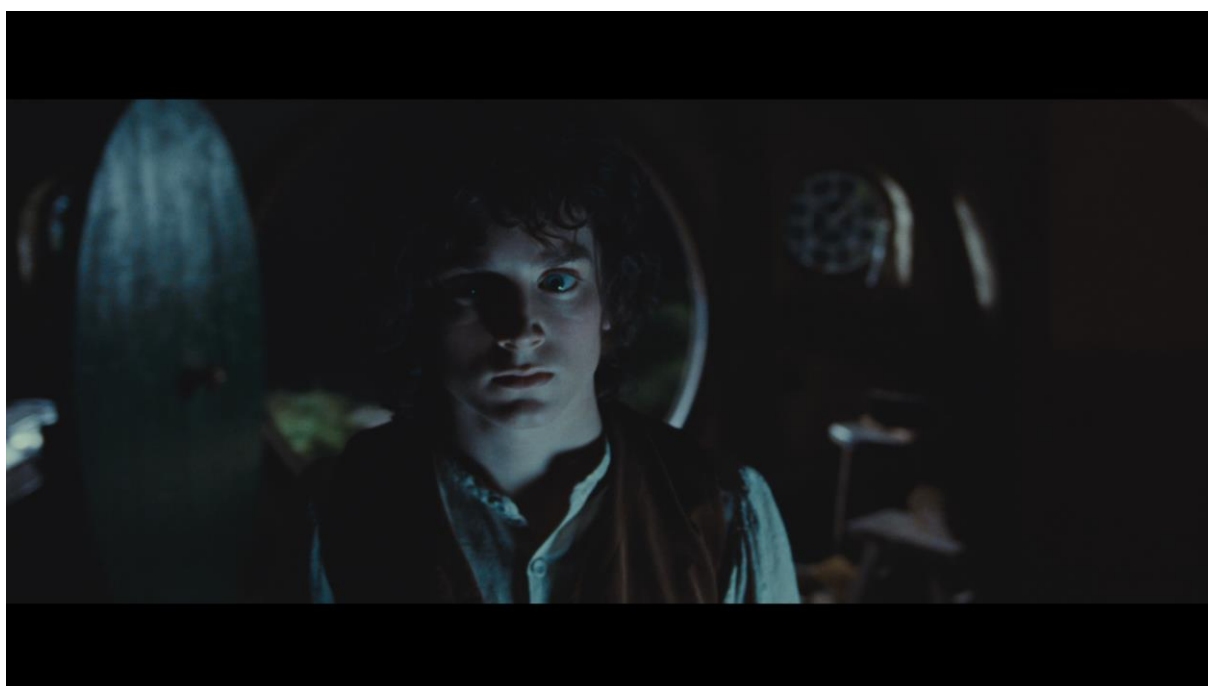
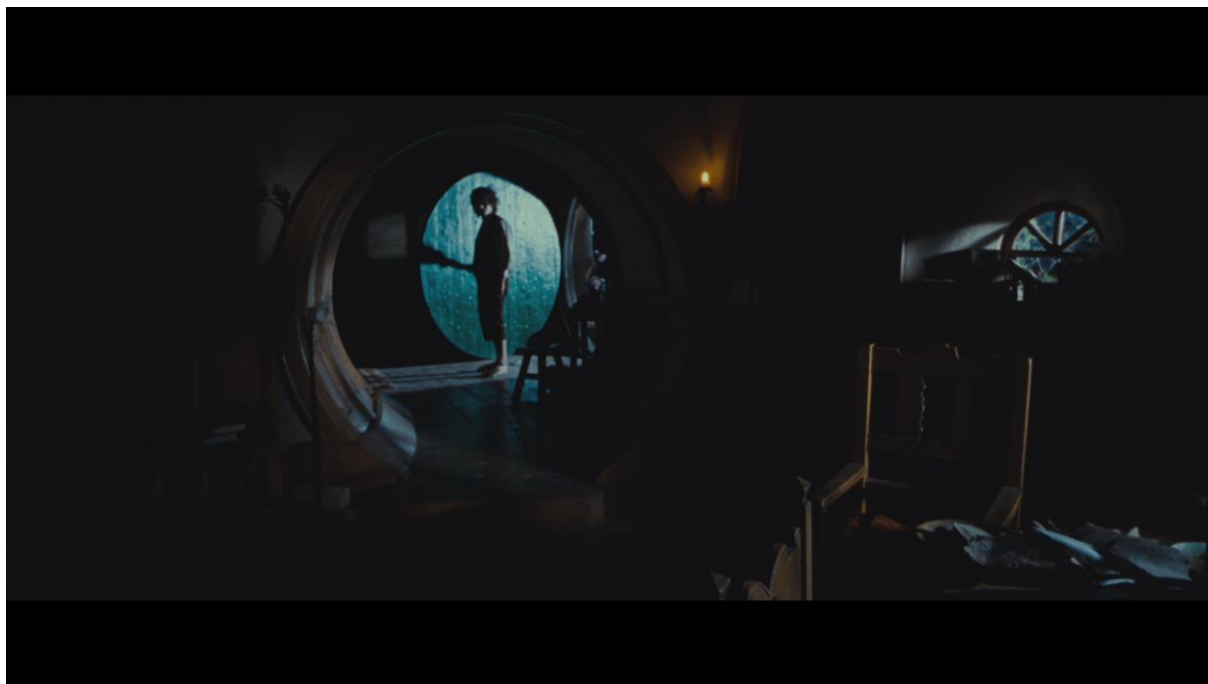
V exteriérech tvůrci pracují s výrazným kontra světlem⁹, které je v tomto případě teplý slunečný svit. Toto světlo jasně evokuje pohodový den (viz ukázka č. 4, kde hobitům dopadá na vlasy). Kontra světlo má zde přirozený charakter a tím dokresluje celkovou náladu scény. Zásadní rozdíl v působení světla nastává v momentě, kdy do Kraje přichází zlo. Světlo se zde stává dominantním vizuálním vjemem a silně určuje náladu scény. V následující ukázce č. 8 má kontra světlo zcela odlišné emocionální působení než na předchozích ukázkách. Světlo je velmi výrazné. Ve scéně, kdy se vůbec poprvé ukáže Nazgûl hobitům, je skryt v černé siluetě díky kontra světlu, které má navíc nepřirozený směr. Světlo totiž nelogicky vychází zespod z černého lesa. Tento vjem, i když může být na první zhlédnutí nepostřehnut, ovlivňuje divákovo podvědomí a znejistuje ho, něco není v pořádku, něco je nepřirozené. Takto nasvícený Prstenový přízrak zanechává dojem tajemného a velkého nebezpečí. Divák je neúprosně připravován na přicházející zlo, před kterým není úniku. Tato stylizovaná temnota vytváří silný vizuálně dramaturgický účinek.

⁹ Světlo, které svítí na objekt zezadu (směřuje do kamery, ne od ní)



Ukázka č. 8 – Prstenový přízrak v nepřírozeném světle

Po zjištění, že Frodův prsten je Jeden prsten a Sauron ví, kde se Jeden nachází, přispěchá do Dna pytle znepokojený Gandalf, aby zjistil, zda je Jeden prsten stále utajen. Než se tak stane, úvodní záběry této scény s Frodem naznačují, že je zde přítomné možné zlo. Tuto obavu následně Gandalf eliminuje, neboť se přesvědčí, že prsten je stále utajen. V této scéně na Froda dopadá spodní světlo, které opět postrádá přirozené opodstatnění. Deformuje jeho obličej zvláštním stínem, podvědomí diváka je opět znejistěno, co se stane dále – přišel už Prstenový přízrak? Na hobita ani nedopadá kontra světlo, aby ho oddělilo od pozadí, jako tomu bylo v ukázkách z hobitího života, místo toho Frodo splývá s temnotou v pozadí, jako kdyby Prstenový přízrak temnotu doslova přinášel. Viz ukázka č. 9 a 10. spolu s ukázkou č. 8 díky směru světla a jeho studenému nádechu se obě scény spojují.



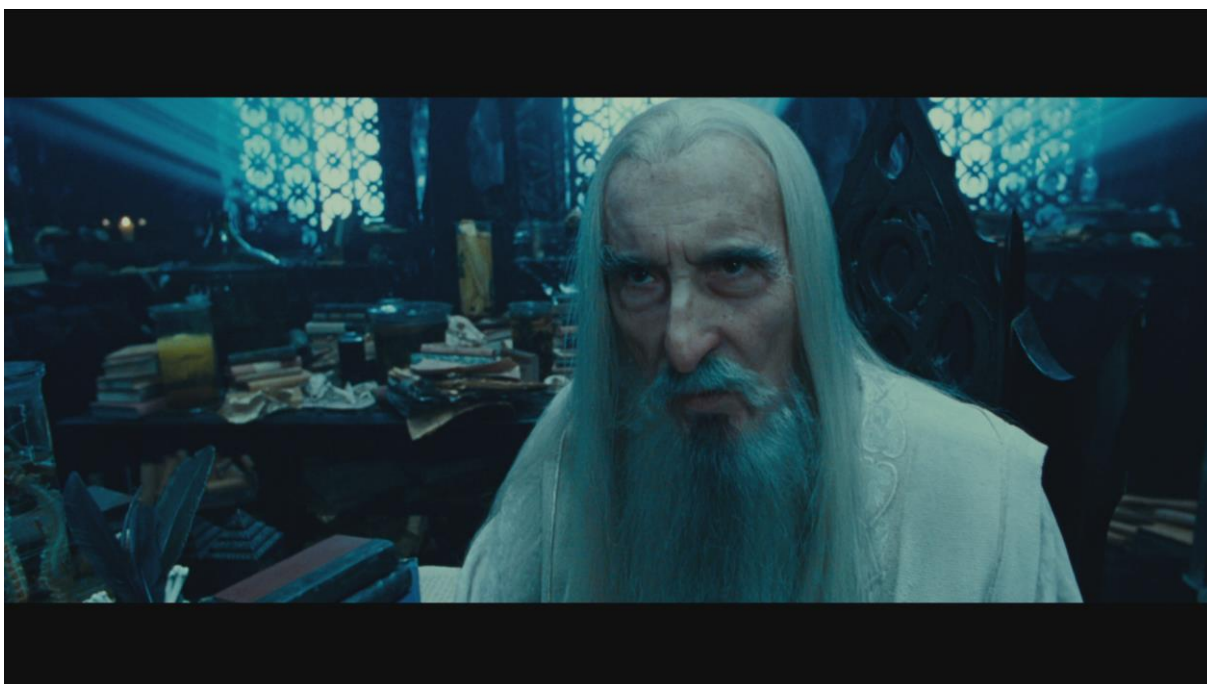
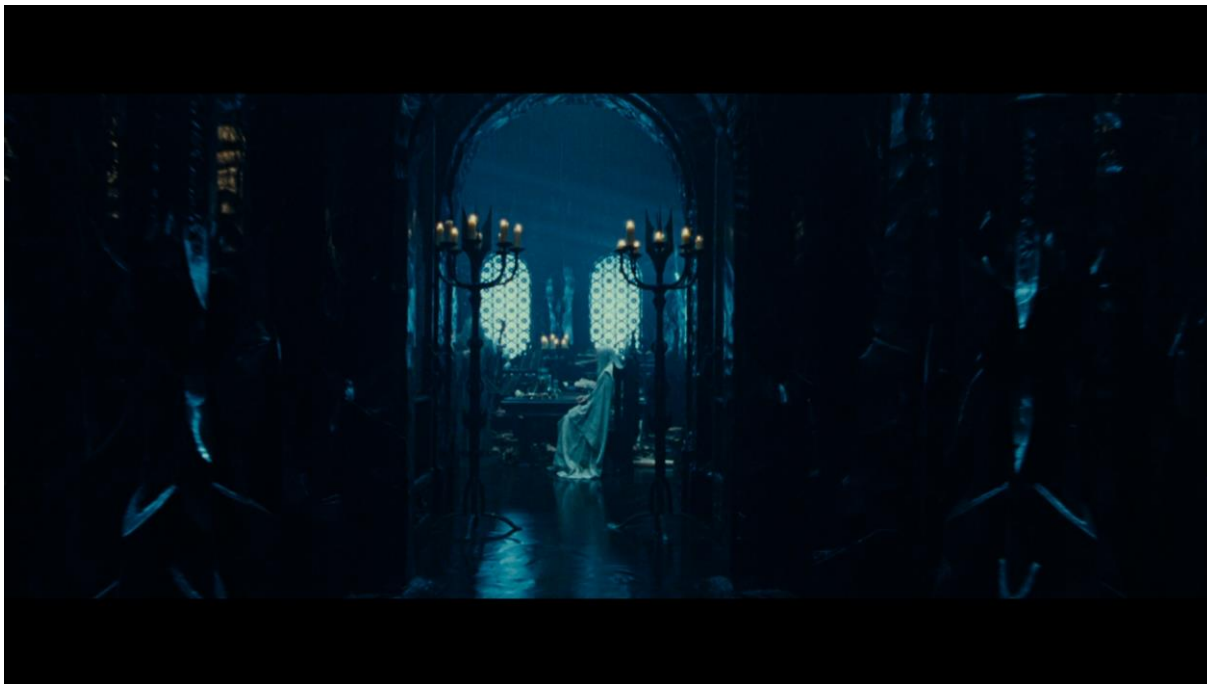
Ukázky č. 9 a 10 – Na Froda dopadá nepřírozený směr světla

Z ukázek je patrné, jak v rámci Kraje tvůrci pracují s vytvářením světelných atmosfér. Světlo se buď chová přirozeně anebo zcela nepřírozeně, a to jak v celkovém nasvícení scény, tak i v konkrétní práci se zadním nasvícením postav. Přičemž oba principy mají společný cíl, a to vytvořit silné emocionální napojení diváka na příběh.

3.2 Železný pas

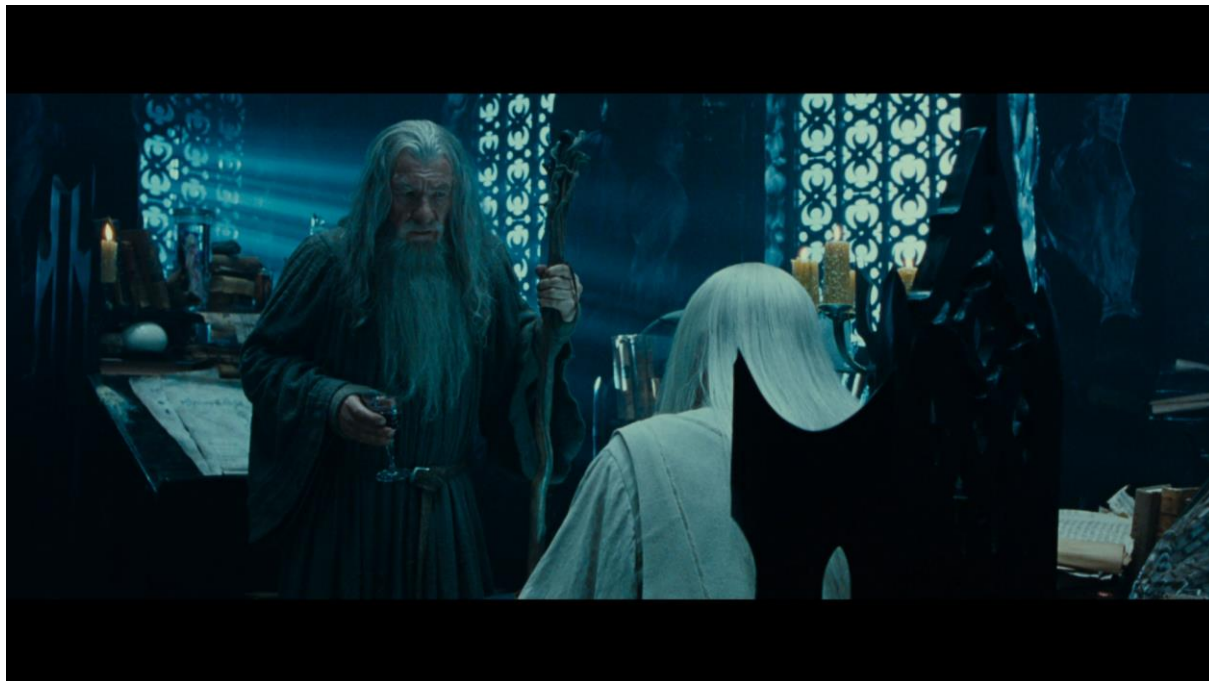
Železný pas se nachází v té části příběhu, v níž si Gandalf definitivně uvědomí, že zlo přišlo, i když je prozatím částečně skryto. Saruman stále předstírá, že je na straně dobra, ale záhy s opovržlivým prohlášením, že se ke Zlu musí připojit i Gandalf. Než dojde k odhalení skutečného Sarumanova charakteru, světelné a barevné vyjadřovací prostředky nám již od prvního záběru interiéru Železného pasu dávají najevo, kam Sarumanova linie směřuje: ke zradě. Temné až černé barvy prostředí a modrý studený nádech scény implikují nepohodlí, nepříjemno, nepřírozeno a zároveň tajemno. Řada detailů je skryta ve stínech. Divák tuší, že v prostoru jsou rozmístěny různé objekty, ale neví přesně jaké. Tento vyjadřovací prostředek buduje kolem Sarumana tajemno, nejsme schopni se s touto postavou seznámit více, neboť jsou nám její charakteristiky v rámci nepříznivého prostředí doslova skryty. Stíny, jako vyjadřovací prostředek jsou dále intenzivněji využity v rohanském Edorasu, kde Sarumanova moc otrávil krále Théodena (viz později v této analýze).

Na ukázce č. 11 a 12 níže vidíme interiér věže Orthanku v Železném pasu. Z předchozí scény víme, že venku je bílý den, avšak světelné schéma v interiéru evokuje přitmě. To je první vizuální vjem, který neodpovídá skutečnosti venku. Druhý, nápadnější vjem, je směr světla. Na ukázce vidíme, že směr světelných paprsků jde směrem ze zdola nahoru, což absolutně neodpovídá realitě. Realita by byla, kdyby světelné paprsky šly opačně, svrchu dolů. Tento realistický směr by buď simuloval dopadající sluneční světlo z oken anebo měsíční světlo, které by rovněž šlo stejným směrem. Ovšem Saruman je utajený lhář a zrádce. Práce se světelnými vyjadřovacími prostředky nám zde naznačuje, že něco není v pořádku. Sarumanova skutečná povaha se tak zřetelně odhaluje. Nepřírozené světlo z něj vizuálně vytváří padoucha. Na ukázce č. 11 vidíme, že světlo v pozadí má nepřírozený směr. V následující ukázce č. 12, která je pokračováním (ukázky představují jeden záběr v pohybu kamery), světlo vychází nepřírozeně zespodu.



Ukázka č. 11 a 12 - zrádný Saruman v nepřirozeném světle

V záběru s Gandalfem (ukázka č. 13), nepřírozený směr světla není. V porovnání s ukázkou č. 12, se chaktery čarodějů jasně oddělují (jedná se o protizáběry při jejich dialogu). Práce se světlem ujasňuje jejich charakterové vlastnosti.

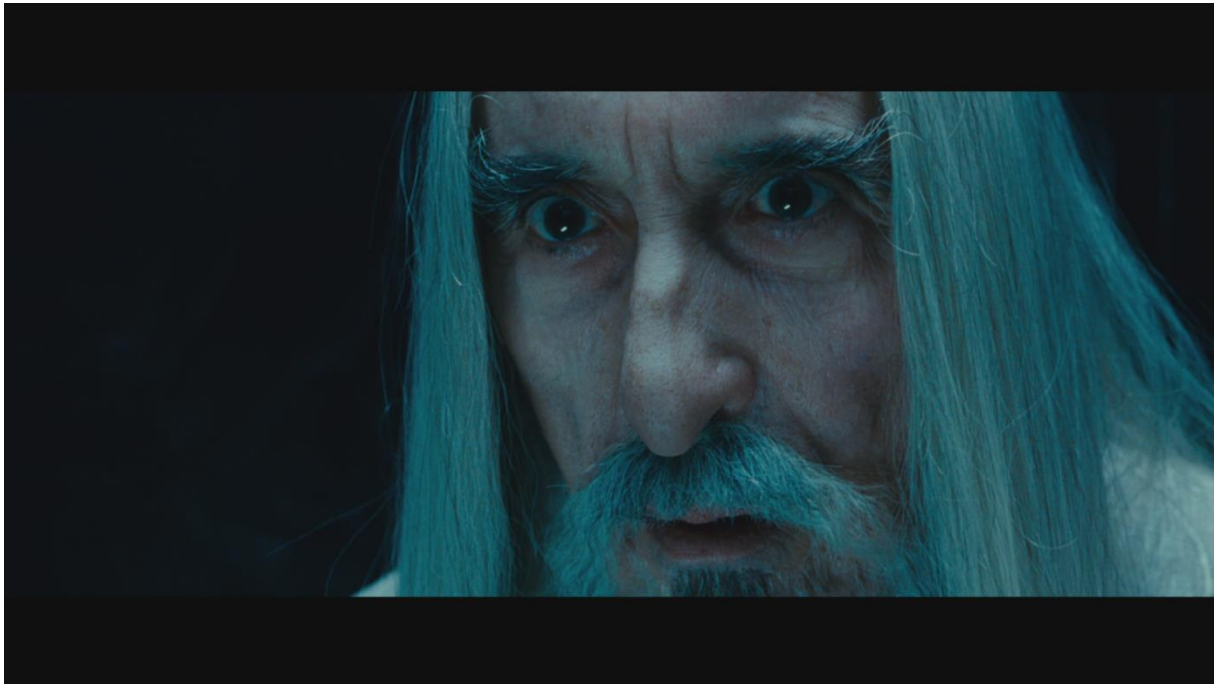


Ukázka č. 13 – Za Gandalfem není nepřírozené světlo z oken

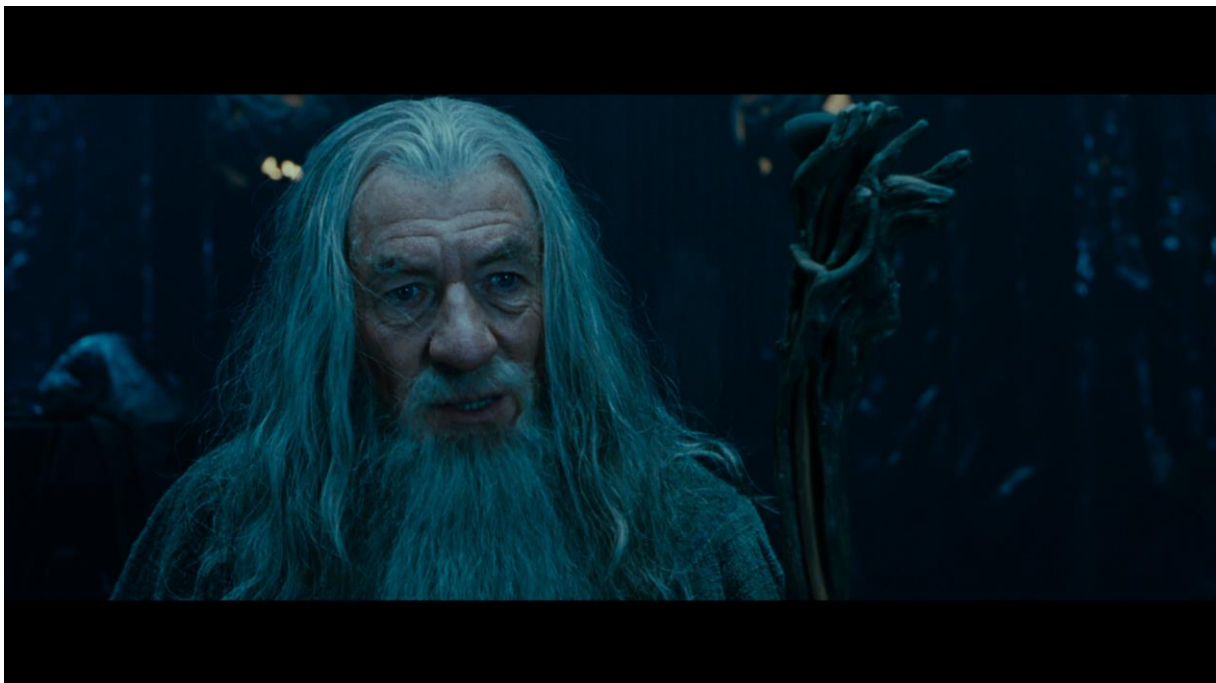
V detailnějším záběru na Sarumana (ukázka č. 14) nám opět práce se světlem naznačuje zákeřnou a neutuchající potřebu zradit a zničit Gandalfa. Zlý čaroděj má v očích výrazné světelné body¹⁰, které tak podporují jeho pronikavý a dychtivý pohled. Jako kdyby Saruman Gandalfa propíchoval pohledem. Tyto výrazné body dále prozrazují, že Saruman má pouze jeden úmysl. Za jeho očima je prázdno, zlo a zrada. Gandalf zvýrazněné odlesky v očích nemá (ukázka č. 15), proto nepůsobí nebezpečně jako Bílý čaroděj. Tyto jiskry v očích v jiných scénách a v jiných kontextech mají odlišný význam, například ilustrují odhodlání postavy. Záleží tedy, v jakém kontextu se tento vyjadřovací prostředek využívá a co by měl podporovat, v tomto případě se jedná o dychtivost. Díky tomu však vždy dominuje soustředění na hereckou akci očí. Tohoto odlesku se v praxi docílí tak, že se před herce

¹⁰ Česky se tomuto světlu může říkat "jiskérky" nebo jednoduše oční odražené světlo. Anglický překlad je "catch light" neboli "zachycené", "uchopené" světlo.

umístí malý světelný bod, který velmi nezřetelně nebo vůbec osvětluje prostředí, ale v očích se odráží jako malý bílý bod.¹¹



Ukázka č. 14 - zrádný Saruman má dychtivé jiskry v očích

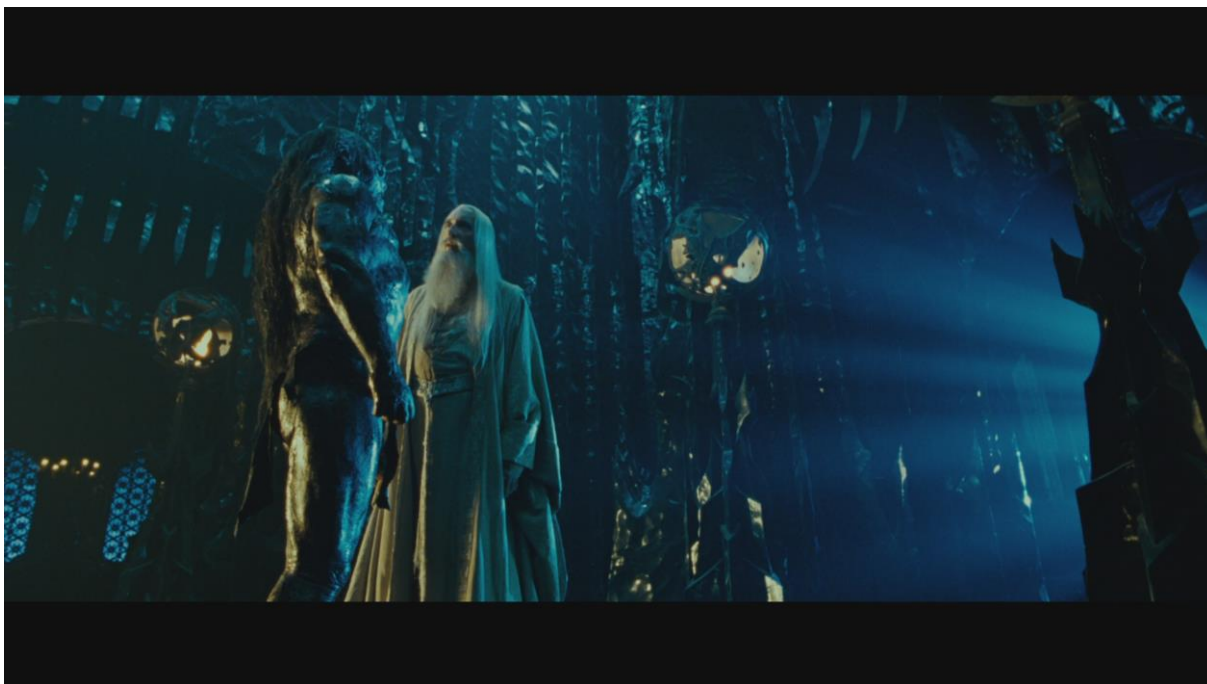


¹¹ LANDAU, David. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. Bloomsbury Academic, 2014. ISBN 978-1-62892-298-1, s. 190-194.

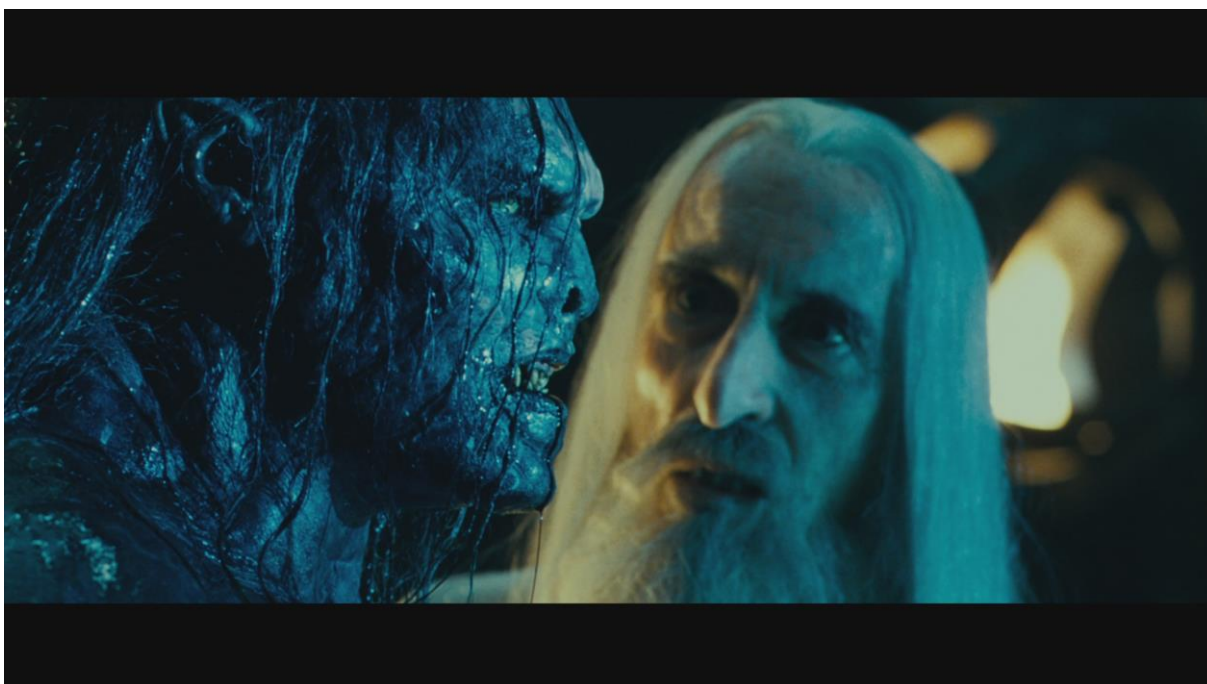
Ukázka č. 15 – Gandalf nemá výrazné jiskry v očích. S předešlou ukázkou se jedná o protizáběry čarodějů při jejich dialogu.

Další příklad, který vystihuje Železný pas jako špatné a zrádné místo, je rozhovor Sarumana s jeho nově stvořeným velitelem armády Lurtzem. Scéna opět působí velmi znepokojujícím dojmem, a to právě díky práci se světlem. Zde si divák může všimnout, že tento moment se odehrává uprostřed noci, protože jsme noc krátce předtím viděli, ale světelné schéma je totožné s předchozími denními interiérovými scénami. Světlo nás opět znejišťuje. Na Lurtze z okna svítí intenzivní proud světla v nepřirozeném směru. Kolmý směr paprsků po dopadu na velitele vytváří dojem, jako kdyby byl u výslechu. Silný a nepřirozený směr světla deformuje jeho obličej, který je sám o sobě zdeformovaný, což v divákovi nutně evokuje nepříznivý vjem. Tento příklad je zobrazen na ukázkách č. 16 a 17.

V této scéně jsou dominantní žlutá a modrá barva. Modrá barva zde naznačuje, že je noc. Ovšem barva má tendenci jít do světlého až zelenkavého či azurového tónu, což z ní dělá velmi nepříjemnou barvu. Ve srovnání s modrou noční scénou ve Dně pytle (ukázky č. 9 a 10), kde modrá není zdaleka tak výrazná nebo s příchodem Prstenového přízraku (ukázka č. 8), kde modrá značí tajemno, u Sarumana modrá tajemno nevytváří, ale vytváří nepohodlí, nepříjemno, nepřirozeno, protože neodpovídá přirozené modré, kterou jsme viděli v předešlých scénách. Tento rozdíl v modré v divákovi vytváří znejištění. Žlutá barva pochází z ohňů: z krbu, pochodně nebo lampy. Žlutá zde ovšem působí nepohodlně nebo dokonce nepřirozeně. Ve srovnání s ukázkou č. 7, kde na Bilba dopadá jemné oražové světlo z krbu, je zde zřetelný rozdíl. U Bilba barva ohně značí pohodlí, u Sarumana nepohodlí či nebezpečí. Záleží tedy, v jakém kontextu se ohně či noc vyskytují a jak tvůrci manipulují s jejich barvou a intenzitou, aby dosáhli co nejefektivnějšího diváckého prožitku. Na konci analýzy dále porovnám barevné řešení ohňů v Mordoru, které se od těchto opět významně liší.



Ukázka č. 16 - nepřirozené prostředí a světlo ve věži Orthank v Železném pasu.

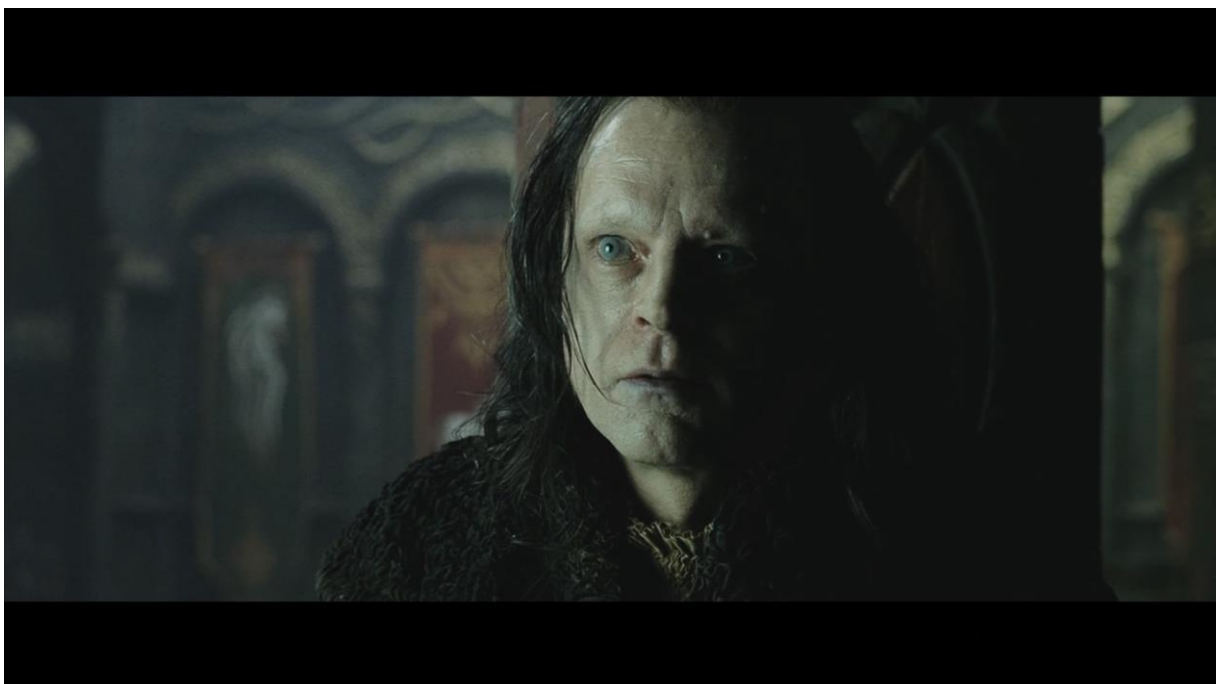


Ukázka č. 17- Lurtz "u výslechu". Dominantní modrá barva je nepříjemná a nepřirozená.

3.3 Meduseld

Scény v království Edorasu, v interiéru Meduseldu, Zlaté síni králů země Rohan, začínají ve druhém filmu trilogie Dvě věže. Protagonisté Gandalf, Aragorn, Legolas a Gimli vstupují do Zlaté síně ve chvíli, kdy Sarumanova zlá moc téměř pohltila krále Théodena a Rohan je tak v akutním ohrožení. Gandalf nakonec Théodena zachrání a Edoras očistí, ale než se tak stane, tvůrci nám světelnými prostředky jasně dávají najevo, že Edoras je doslova otráven Sarumanovou mocí a celá země pomalu ale jistě umírá. Saruman má v Edorasu svého utajovaného sluhu Grímu Červivce, který plní pánovu zlou vůli.

Ve scéně, kde Gríma pomocí svých lží neprávem vyhostí Éomera, králova nástupce z Rohanu, práce se světlem a zejména stínem nám jasně sděluje, co se děje. Rohan je na pokraji zhroucení, přičemž stačí již jen malý krok, aby moc krále Théodena selhala díky práci Sarumanova služebníka. Následující vyjadřovací prostředky zásadně determinují atmosféru a kontext scény: stín, desaturace. Gríma Červivec je zahalen v černých, nepropustných stínech, které ho skrývají a divákovi nedovolují vidět více, pouze naznačují jeho černé úmysly. Temnota kolem Grímy, kterou přináší s sebou, jasně definuje zlo, jež prosakuje královstvím. Příklad práce se stínem, jakožto vyjadřovacím prostředkem, vidíme na ukázce č. 18, kde je Gríma zahalen v černém stínu a v očích má malé „propichující“ jiskry. Tento světelný princip z něj vytváří výrazně negativní postavu.



Ukázka č. 18 - Gríma Červivec zahalen v černém stínu.

Temnota rovněž zahaluje celý interiér Zlaté síně. Obraz působí studeně, odpudivě, bez života, stejně jako postava Grímy Červivce. Za otráveného a nemohoucího krále Théodena musí jednat jeho synovec a neteř, Éomer a Éowyn. Ty ovšem také halí stín, zlá vůle Grímy. Kdyby těsně před Grímovým triumfem nezasáhl Gandalf, Éomer a Éowyn by rovněž byli zlomeni. Na ukázce č. 19 můžeme vidět, jak celý interiér zahaluje temnota a propůjčuje mu tak velmi silnou atmosféru.



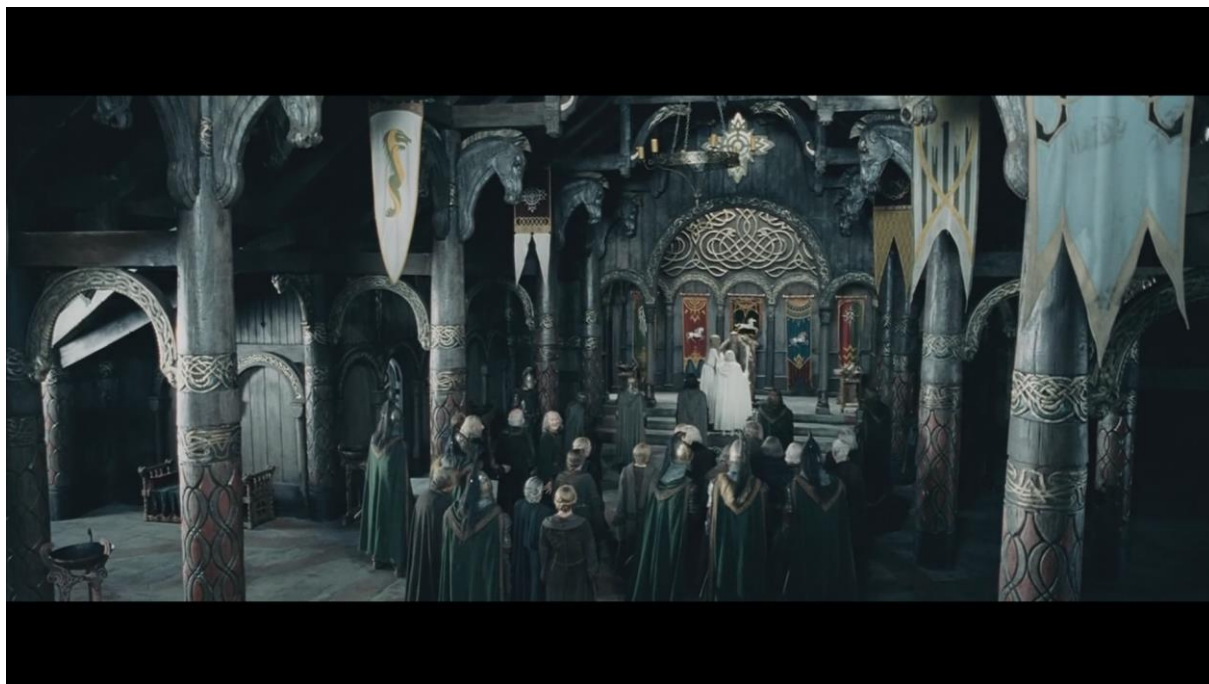
Ukázka č. 19 - Interiér Zlaté síně zahalen v temnotě.

Desaturace zde hraje významnou roli. Z obrazu jako by byl doslova vysáván život a zůstává pouze šedá spolu s jemným zeleným nádechem, který dodává na vkrádavé jedovatosti. Desaturace spolu se zeleným odstínem symbolizujícím otravu, se nacházejí v celé této sekvenci, do okamžiku než Gandalf Théodena vyléčí a Sarumanova zlá moc v osobě Grímy a jeho činů je vypuzena. Zelený nádech zřetelně vidíme na dvou předešlých ukázkách a výraznou desaturaci uvádím na ukázce č. 20. Zde mohu zároveň podotknout, že tyto scény s Grírou a Edorasem "bez života" zřetelně kontrastují s Krajem (viz ukázky z Kraje).



Ukázka č. 20 - Výrazná desaturace barev.

Po vypuzení zlé Sarumanovy moci Gandalfem, se do Edorasu a Meduseldu vrací život. Divákovi to zcela jasně prezentují světelné vyjadřovací prostředky a práce s barvou. Ihned po vyléčení krále se do interiéru Zlaté síně vrací světlo. Síně již není zahalená v temnotě, ale zalévá ji denní bílé světlo a atmosféra se tak mění - ukázka č. 21 (srovnej s ukázkou č. 19). Průnik bílého denního světla do interiéru nyní spíše působí tak, že paprsky teprve rozrážejí temnotu. Později, když se králi Théodenovi vrátí zdravá mysl a síla, světlo již zalévá celý interiér rovnoměrně, což je známka toho, že zde vše opět ožilo.



Ukázka č. 21 - Bílé denní světlo se vrátilo do interiéru Zlaté síně.

I desaturace ustupuje a saturované barvy se stávají dominantními. Na ukázce č. 22 nyní vedle krále Théodena sedí správný rádce a světelná a barevná atmosféra jsou s ukázkou č. 20 jasně odlišeny. Scéna díky světlu nyní působí teplejším dojmem, přičemž zvýrazněná červená barva zástavy a kostýmu dodávají obrazu oživení. Rovněž díky teplému charakteru osvětlení i dřevo působí příjemněji a ne studeně.



Ukázka č. 22- Barva a světlo vrací život do Zlaté síně.

Na večerní hostině jasné světlo rozráží temné stíny a celý interiér je tak zřetelný. Oranžová barva světla simuluje teplo přicházející z plamenů krbu, pochodní nebo svíček. Oranžová barva ohně zde značí život, teplo domova. Celková atmosféra tedy působí nyní teple, útulně, pozitivně a vesele, život se vrátil. Čtenář následující ukázky č. 23 a 24 může porovnat s ukázkami č. 18, 19, 20, které jsou temné, studené a neživé.



Ukázka č. 23 - Do Meduseldu se vrátil život.

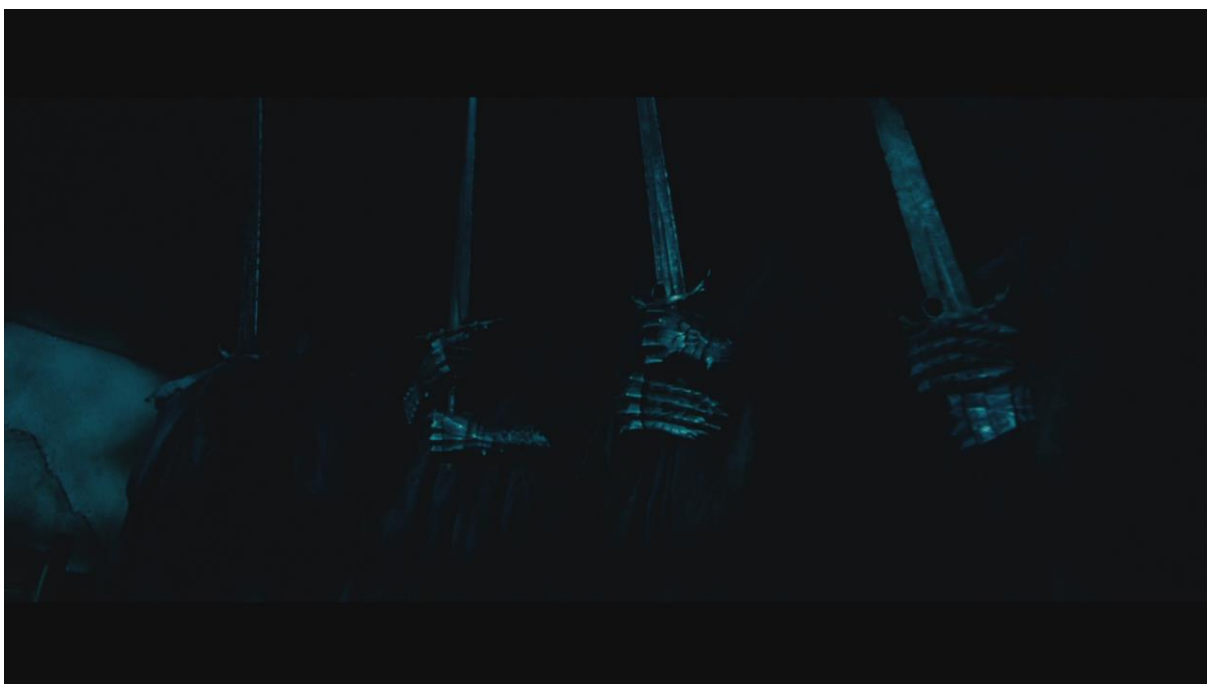


Ukázka č. 24 - Opilý Gimli.

Nasvícení tohoto interiéru je podobné jako v Kraji v hostinci u Zeleného draka anebo později částečně v Hůrce v hostinci u Skákavého poníka. V prvním hostinci je atmosféra stejná, neboť zlo je skryto a vše je prozatím dobré. To v případě druhého hostince platí jen napůl. První polovina sekvence v Hůrce má stejné světelné, hřejivé schéma jako v Meduseldu při hostině, nicméně zde jsou temná zákoutí výraznější. Stíny jsou zde indikátorem nepřiliš přátelského prostředí pro Froda, což vyvrcholí náhlou a zásadní změnou atmosféry s příchodem prstenových přízraků, které s sebou přinášejí temnotu . (Viz ukázky č. 25 a 26).



Ukázka č. 25 - Veselá atmosféra u Skákavého poníka s dávkou tajemna či možného nebezpečí.



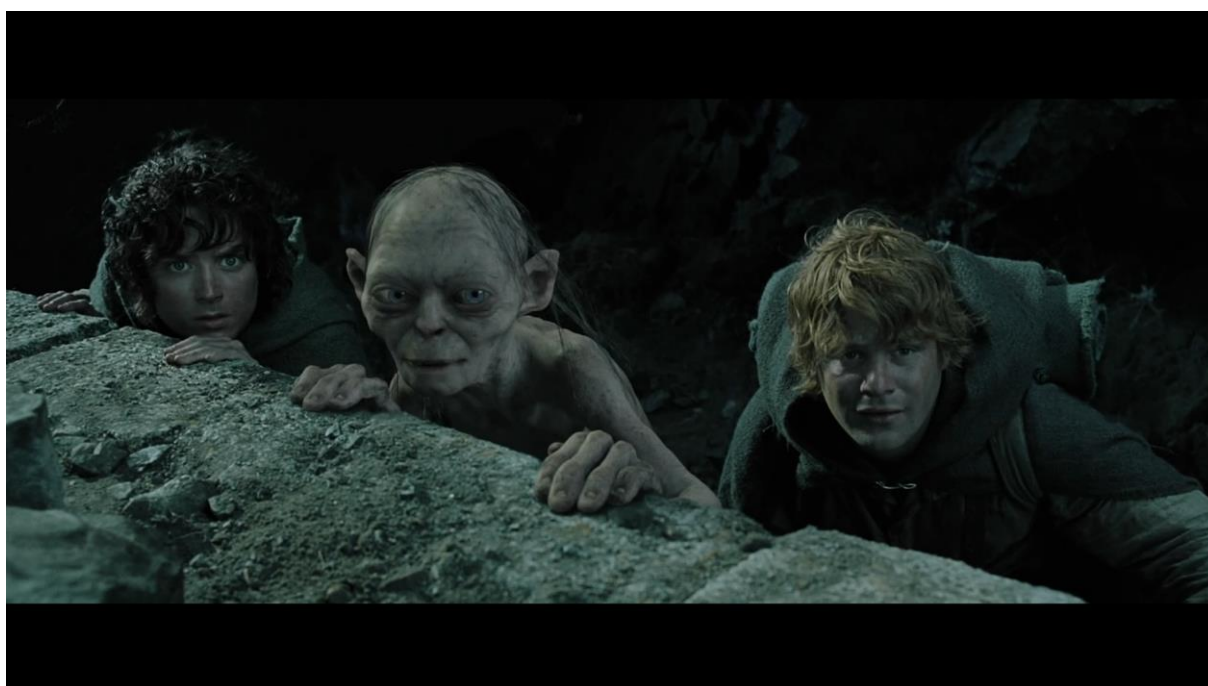
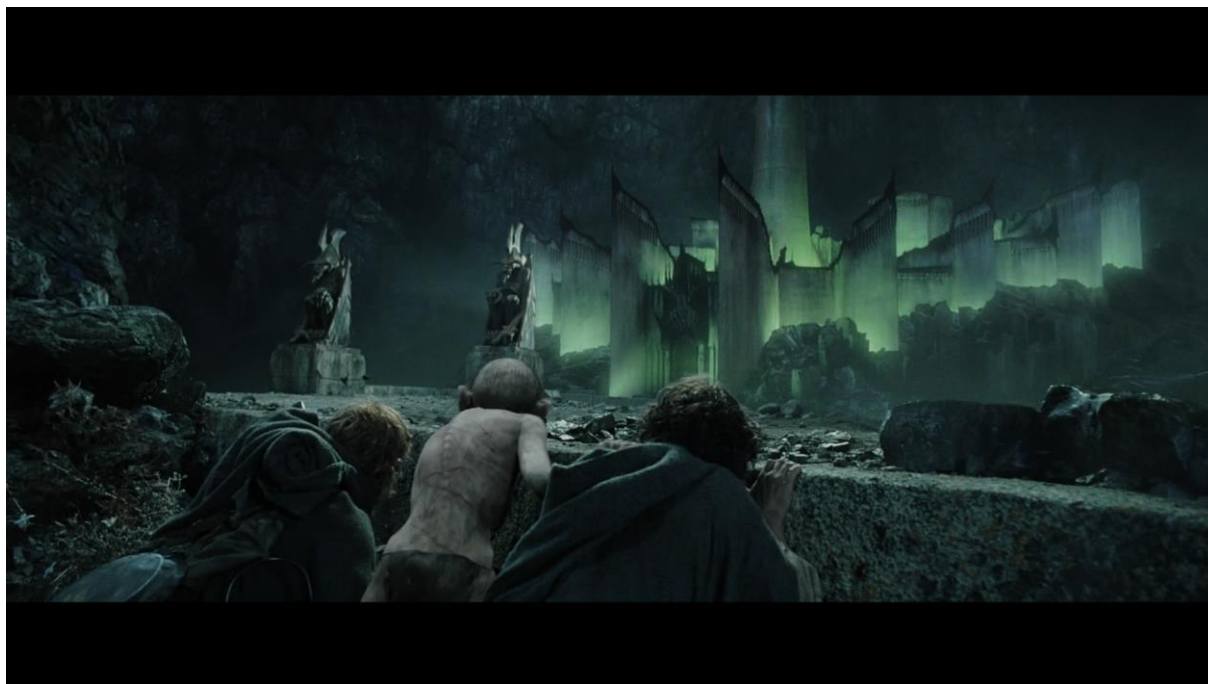
Ukázka č. 26 - Zásadní změna atmosféry v Hůrce U Skákavého poníka s příchodem Přízraků.

3.4 Mordor

V této sekci analýzy se zaměřím na více míst, která jsou spojena s Mordorem, a to Minas Morgul, Doupě Oduly, Cirith Ungol a Pláně Gorgoroth. Sam a Frodo jsou téměř u konce svých fyzických a duševních sil. Práce se světelnými vyjadřovacími prostředky tyto emoce umocňuje. Výše zmíněné prostředí mají odlišný design, ale co se týče světelných schémat pro jednotlivá prostředí, Lesnie poznamenává: „[...]neodbočují tolik ze základních aspektů, co jsem stanovil. Nechtěl jsem, aby příliš silný a individuální osvětlovací styl nesnižoval soustředění na postavy v různých prostředích“¹². Proto jsou si tato prostředí v Mordoru světelně a barevně podobná. Východiskem je stejná nebo velmi podobná barevná paleta a styl nasvícení scény, ovšem s odchylkou v Doupěti Oduly (viz dále).

Postavy se nejdříve dostávají k mrtvému městu Minas Morgul. Toto místo můžeme považovat za počáteční bod následující poutě Mordorem, které určuje barevný nádech celého obrazu pro nadcházející prostředí, než postavy vstoupí do samotného srdce Mordoru: Pláně Gorgoroth. Město Minas Morgul a prostředí kolem něj jsou mrtvé a prosáklé jedem. Město je podsvíceno zeleným jedovatým světlem, přičemž barevný nádech celého obrazu je rovněž zbarven do jedovaté zelené (ukázky č. 27 a 28). Tato desaturace ostatních barev se dále promítá na následující místa, kde se postavy budou vyskytovat. Dominantní barvy pro tato prostředí jsou modré a zelené tóny pro noční scény a světlejší zelené tóny s kontrasty s červenou z ohňů pro denní scény (později v analýze).

¹² *American Cinematographer: the International Journal of Motion Picture Photography and Production Techniques*. [online] Los Angeles: American Society of Cinematographers, [1920]-^^^^. ISSN 0002-7928. [cit. 2021-04-16] Dostupné na: <https://theasc.com/magazine/jan04/sub/index.html>



Ukázka č. 27 a 28 – Jedovaté Minas Morgul a obraz výrazně zbarvený do zelena

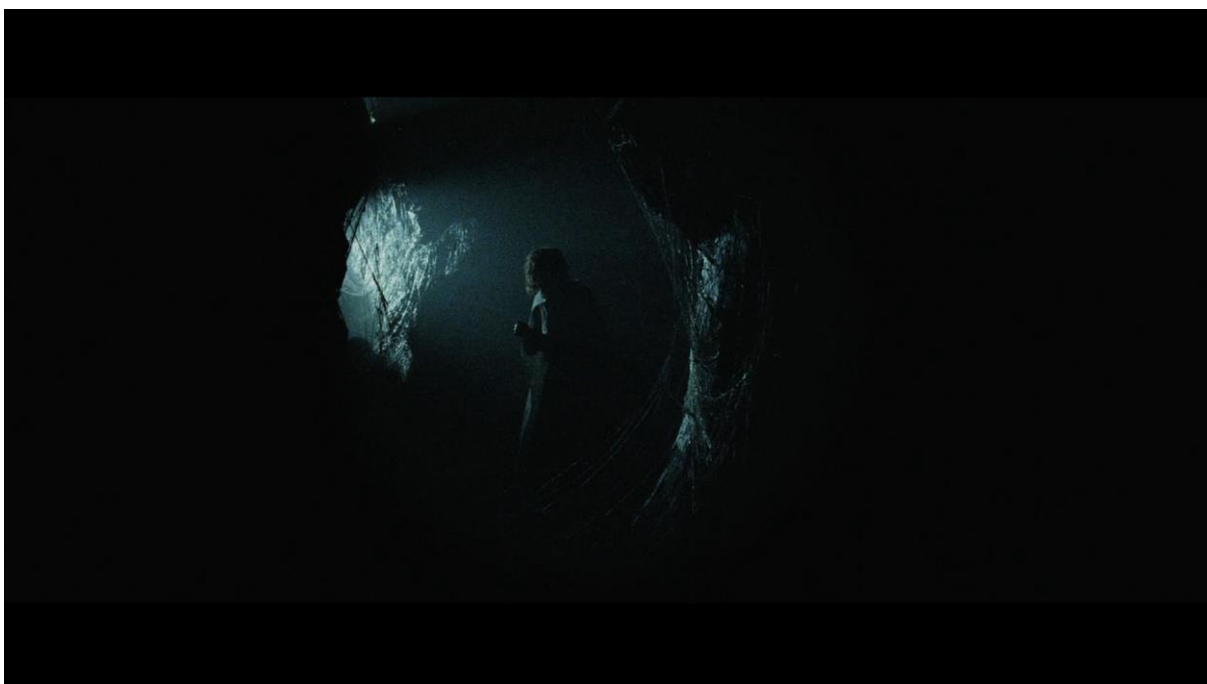
Zrádný Glum vede Froda do Doupěte Oduly, která ho má, po předchozí domluvě, chytit jako mouchu. Glum by tak konečně získal zpět Jeden prsten. Doupě Oduly je temná díra, ve které obří pavouk vyčkává na svou kořist. Pro tuto lokaci je příznačné, že hlavním světlem nejsou svíceny postavy, ale prostředí. Hlavní světlo vždy přichází z hlubin jeskyně a poskytuje kontra nasvícení pro pozadí. Světlo na Froda dopadá ze zdí jeskyně nebo

se odráží od země. Postava tedy není tolik zvýrazněna oproti prostředí – tvrdé zadní světlo v kombinaci s měkkým, nevýrazným doplňkovým světlem dopadajícím na postavu. Výrazné jsou cesty, kudy labyrint ubíhá. Frodo je v nich ztracený, utopený v temnu. Díky kontra světlu jsou zvýrazněny, avšak zároveň neustále utopeny v temnotě vlhké a jedovaté textury jeskyně (viz ukázka č. 31). Dalším prvkem je doplňkové svícení, které na Froda přichází ze spodu. Světlo je velmi měkké a nevýrazné, přesto díky těmto vlastnostem vytváří silný výsledek. Spodní světlo zde totiž navozuje pocit klaustrofobie nebo závratě. Výsledný dojem působí, že je pod postavou hloubka, z níž vychází světlo. Jako kdyby hobit stál na vysokém bodě, přičemž jeden neopatrný krok může být katastrofální (ukázka č. 29 a 30). Z odlesků ve Frodových očích můžeme odvodit, že jeho tvář dopadá světlo zesponu. Tento způsob nasvícení umocňuje apel „*nedívej se dolů*“. Frodo se ovšem dolů podívá, a vidí pod sebou smrt, totiž kosti Oduliných obětí uvězněné v pavučinách.





Ukázka č. 29 a 30 – spodní světlo dopadá na Froda



Ukázka č. 31 – temnota, pouze kontra světlo

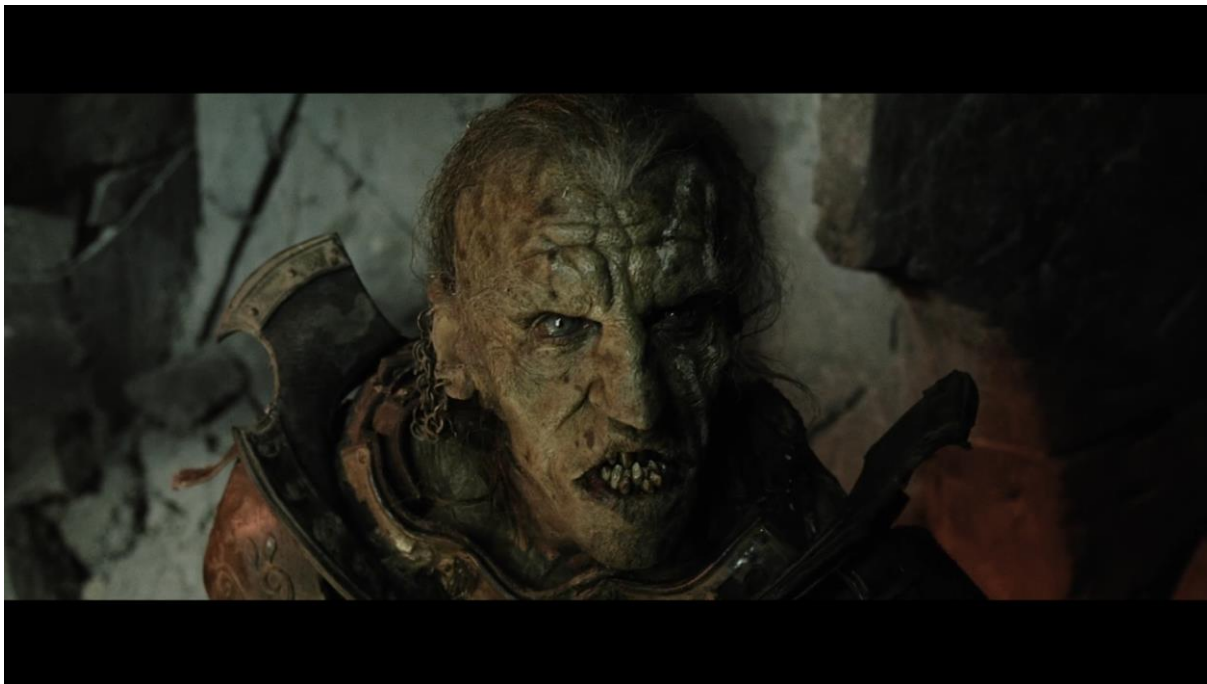
Jakmile je Frodo uvězněn ve věži Cirith Ungol, světelné schéma vytváří palčivou atmosféru. Silné a agresivní barevné světlo umocňuje bezvýchodný pocit. Skřeti vyhráli. Silný barevný kontrast v této scéně je způsoben zeleným nádechem nočního osvětlení společně

s výrazným červeným akcentem, který pochází z pochodí, lamp nebo jiných ohňů (ukázka č. 32).

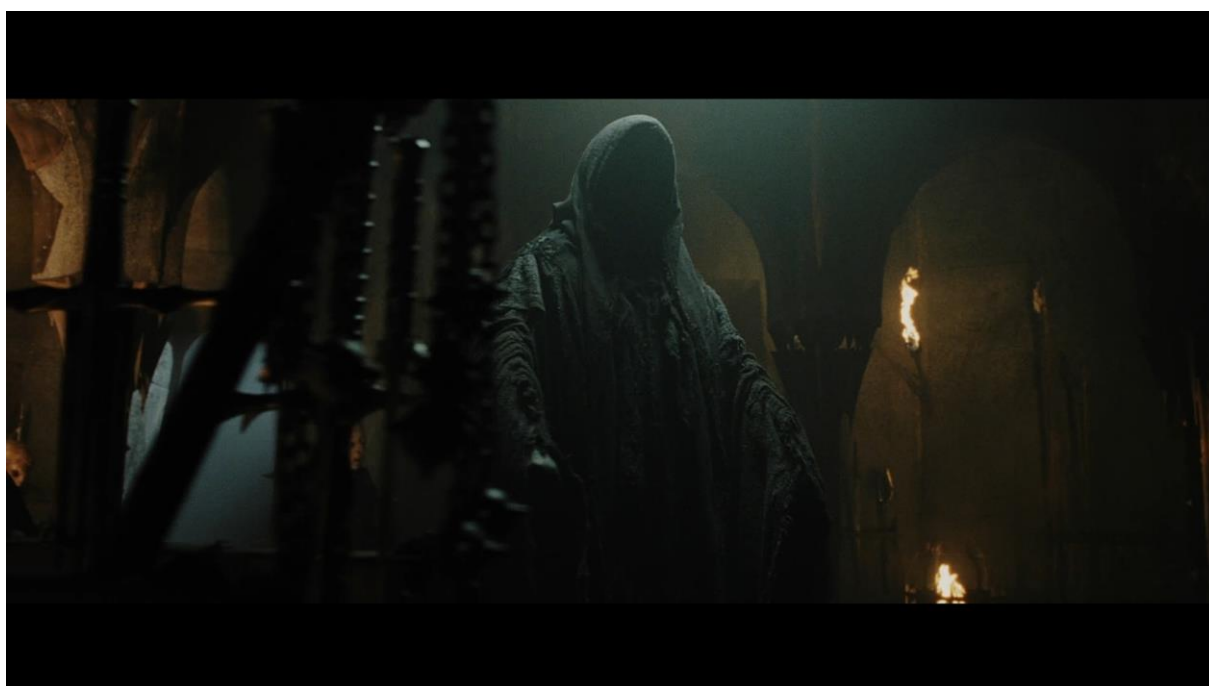


Ukázka č. 32 – zelený nádech s červeným, agresivním akcentem

Neúprosné barvy jasně vykreslují hrozbu násilí, které charakterizuje celý Mordor. Zde upozorňují na rozdíl mezi Krajem a Mordorem. Na ukázce č. 7 totiž vidíme, jak na Bilba dopadá oranžové světlo z krbového ohně. Nyní na ukázkách č. 32, 33 a 34 se světlo z ohně či pochodně nebo lampy rovněž dostává do scény, ale je výrazně červené. Je agresivní a nikoliv domácí jako u Bilba ve Dně pytle. Ostaně můžeme na tomto místě připomenout, že v Orthanku v Železném pasu je světlo ohně žluté a evokuje předtuchu nebezpečí. Toto schéma podtrhuje ještě více sám Černokněžný král z Angmaru – ukázka č. 35 a 36. Na jeho zbraně dopadá spodní červené světlo, díky kterému hrozné zbraně vystupují dříve, než se v pozadí objeví sám král a vizuálně na sebe upozorní.



Ukázky č. 33 a 34 – agresivní červená z ohňů



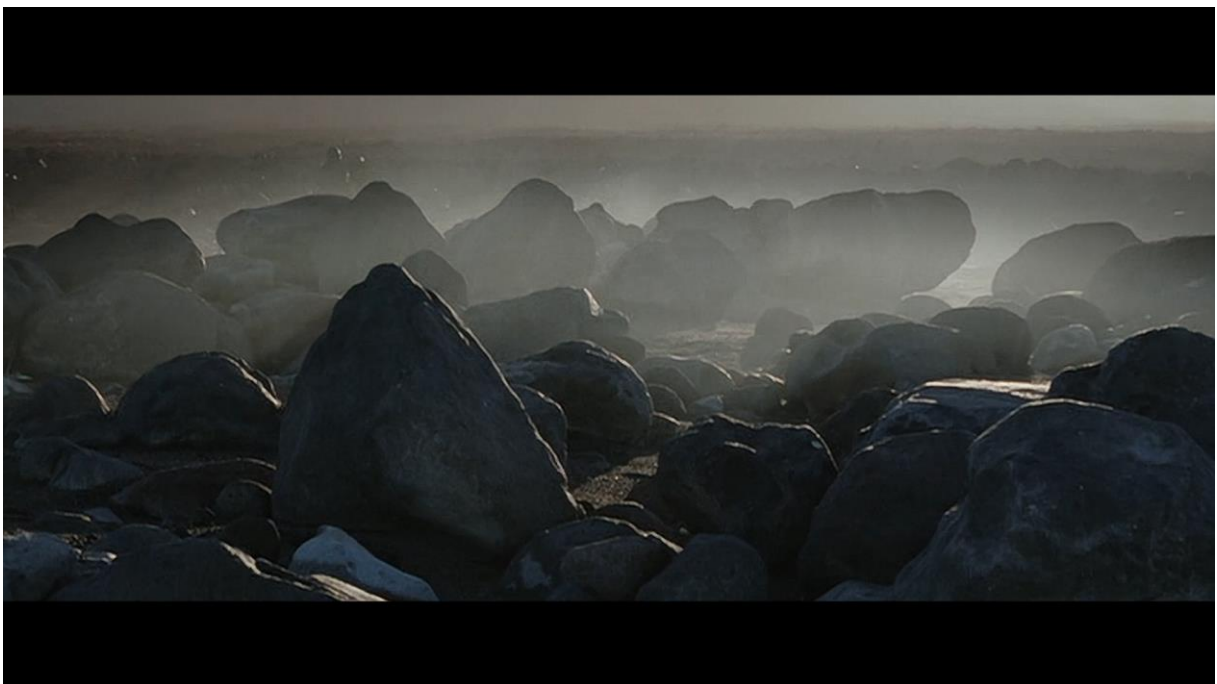
Ukázky č. 35 a 36. Jedná se o jeden záběr v pohybu kamery z leva do prava. Černokněžný král z Angmaru, červený důraz na jeho zbraně, dříve než na krále upozorní horní svícení a postupně se otevírající kompozice.

V samotném černém srdci Mordoru, na Pláních Gorgoroth, v blízkosti Hory osudu, kde veškerá naděje končí, není žádný život. Prostředí je mrtvé. Jen neurčitost a šed' v pusté zemi. Sam a Frodo jsou zcela na konci svých sil. Práce se světlem je zde uzpůsobena jejich

emocím, které dále zintenzivňuje. Světlo na sebe neupozorňuje, vše stejnoměrně pokrývá. Neurčitost tohoto principu naznačuje, že v Mordoru světlo naděje není, spíše vyhasíná či zhasíná. Je zde šedá nicota bez života.



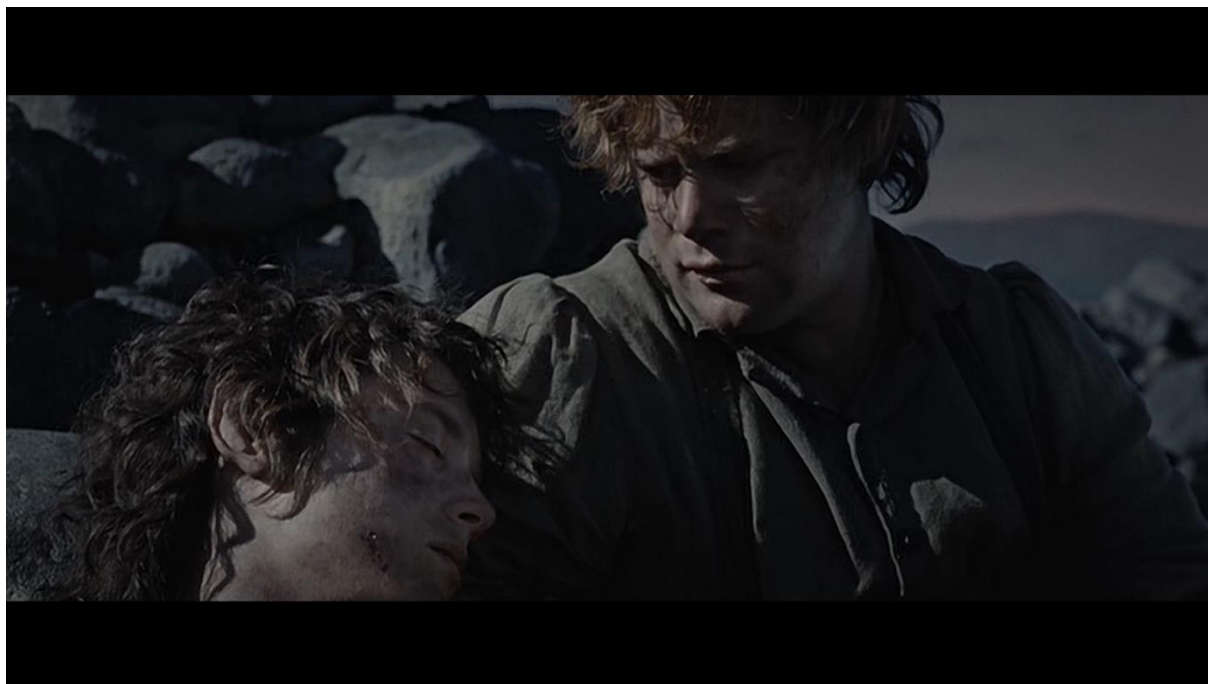
Ukázka č. 37 – Frodo a Sam v mrtvém prostředí Mordoru





Ukázky č. 38 a 39 – Na pláních Gorgoroth není nic než šedá nicota

V detailu (ukázka č. 40) na hlavní postavy vidíme, že na Sama dopadá světlo, které vytváří ostré stíny na jeho obličeji. Světlo a stín jsou ve výrazném poměru a tak je Sam poměrně zahalen ve stínu, který nám ovšem dovoluje vidět celý jeho obličej. Světlo působí nepříjemně a suše. Postavy jsou na konci sil a již nemají žádnou naději.



Ukázka č. 40 – ostré světlo působí nepříjemně

Přesto v se určitém okamžiku objeví paprsek světla, který dopadne na Samův obličej. Sam si toto uvědomí. Paprsek světla je nadějí v temnotách. Světlo na sebe neupozorňuje a nevytváří dominantní vizuální vjem, jako tomu bylo v jiných scénách. Přesto podvědomě ovlivňuje divákovo cítění celé scény. Světlo na Samově tváři přináší naději, neboť Samovi dodá sílu pokračovat dál. Na ukázce č. 41 vidíme Sama, který si všímá hvězdy. Na ukázce č. 42 se na jeho obličej hvězda rozsvítí. Samotnou hvězdu, která přináší naději, uprostřed Sauronových mračen, vidíme na ukázce č. 43.

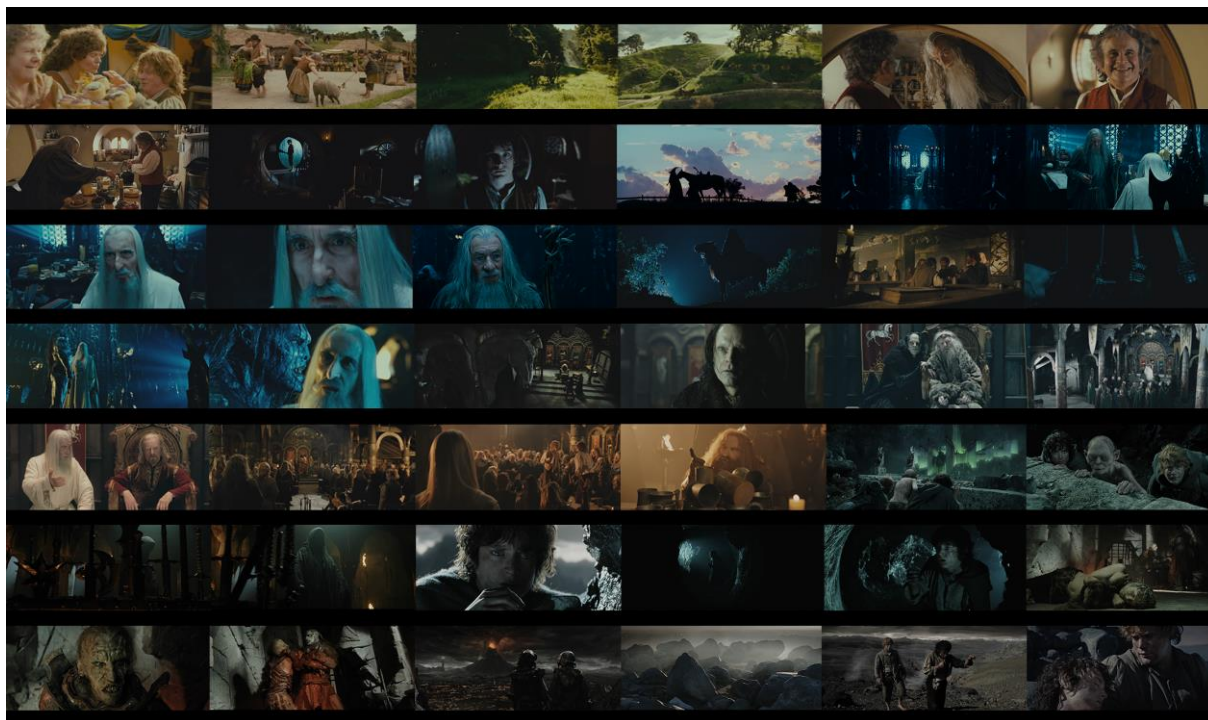


Ukázka č. 41 a 42 – Samvěd si všímá hvězdy, která rozsvítí v jeho obličejí naději.



Ukázka č. 43 – Hvězda uprostřed Sauronova hněvu.

Na závěr analýzy připojuji miniatury použitých ukázek v této práci – ukázka č. 44. Z této souhrnné ukázky je patrné, jak se mezi sebou jednotlivá prostředí liší barevně, tonálně, jasem a světlem. Trilogie jde postupně od barevného k temnému a desaturovanému schématu. Miniatury jsou seřazeny přesně tak, jak je vidíme v trilogii. V analýze bylo pořadí některých ukázek změněno. Důvodem byla návaznost výkladu.



Ukázka č. 44 – ukázky z analýzy v jedné souhrnné paletě

4. Závěr

V této bakalářské práci jsem analyzoval práci se světelnými vyjadřovacími prostředky ve filmové trilogii Pán prstenů režiséra Petera Jacksona a kameramana Andrew Lesnieho. Na vybraných scénách napříč trilogií jsem demostroval stylizovanou a charakteristickou práci s osvětlováním. Způsoby osvětlování scén hrají významnou roli ve sdělování a posouvání příběhu kupředu. Konkrétněji jsem se zaměřil na intenzitu, povahu, směr a barvu světla, které zásadně ovlivňují emocionální působení na diváka. Intenzivní barevnost/nebarevnost nebo výrazné stíny po tvůrčí manipulaci vytváří ve filmové trilogii Pán Prstenů velmi silný a atraktivní divácký zážitek.

Analýza vznikla z potřeby seznámit čtenáře s tím, jak a proč tvůrci využívají světlo určitým způsobem tak, aby v divákovi trilogie navodili žádoucí emoce. Je zásadní zmínit, že v první řadě jde o téma příběhu a dále o dílčí témata či kontexty v dané scéně. Jinými slovy, co se doopravdy děje pod povrchem příběhu? Co je doopravdy ve hře? Po zodpovězení těchto otázek je tvůrce schopen vytvářet světelné vyjadřovací prostředky, které téma příběhu, kontext scény a jednotlivé záběry podporují a vizuálně rozvíjejí.

5. Seznam použité literatury a pramenů

1. BORDWELL, David. *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press, 2005. ISBN 0-520-23226-7.
2. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
3. BROWN, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: imagemaking for cinematographers and directors*. Boston: Elsevier/Focal Press, 2012. ISBN 9781315667829.
4. BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. Focal Press, 2007. ISBN 978-0-240-80763-8.
5. KOKEŠ, Radomír D. *Jak uvažovat při formalistické analýze filmu: manuál k psaní bakalářské práce*. Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2013.
6. MONACO, James. *Jak číst film*. Albatros, 2006. ISBN 80-00-01410-6.
7. LANDAU, David. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. Bloomsbury Academic, 2014. ISBN 978-1-62892-298-1.
8. THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace 10, 1998, č. 1.
9. TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů*. 2. vyd. Přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-0371-X.
10. SIBLEY, Brian. *The lord of the rings: the making of the movie trilogy*. London: HarperCollins, 2002. ISBN 000713567X.
11. Falconer, Daniel. *Middle-earth from Script to Screen*. Harper Design, 2017. ISBN 978-0062486141

Prameny:

1. *American Cinematographer: the International Journal of Motion Picture Photography and Production Techniques*. [online] Los Angeles: American Society of Cinematographers, [1920]-^{^^^}. ISSN 0002-7928. [cit. 2021-04-15]. Dostupné na: <https://theasc.com/magazine/dec02/two/>

2. *American Cinematographer: the International Journal of Motion Picture Photography and Production Techniques*. [online] Los Angeles: American Society of Cinematographers, [1920]-^{^^^}. ISSN 0002-7928. [cit. 2021-04-16]. Dostupné na: <https://theasc.com/magazine/jan04/sub/index.html>

6. Seznam vizuálních ukázek

1. Ukázka č. 1 - Gandalf přijíždí do Kraje.....	10
2. Ukázka č. 2 - Gandalf přijíždí do Dna pytle.....	11
3. Ukázka č. 3 - Život v Kraji (v Hobitíně).....	12
4. Ukázka č. 4 - Život v Kraji (v Hobitíně).....	12
5. Ukázka č. 5 – Dno pytle.....	13
6. Ukázka č. 6 – Dialog Bilba a Gandalfa v útulném prostředí.....	13
7. Ukázka č. 7 – dialog Bilba a Gandalfa v útulném prostředí.....	14
8. Ukázka č. 8 – Prstenový přízrak v nepřírozeném světle.....	15
9. Ukázka č. 9 – Na Froda dopadá nepřírozený směr světla.....	16
10. Ukázka 10 – Na Froda dopadá nepřírozený směr světla.....	16
11. Ukázka č. 11 - rádny Saruman v nepřírozeném světle.....	18
12. Ukázka č. 12 - zrádný Saruman v nepřírozeném světle.....	18
13. Ukázka č. 13 – Za Gandalfem není nepřírozené světlo z oken.....	19
14. Ukázka č. 14 - zrádný Saruman má dychtivé jiskry v očích.....	20
15. Ukázka č. 15 – Gandalf nemá výrazné jiskry v očích. S předešlou ukázkou se jedná o protizáběry čarodějů při jejich dialogu.....	20
16. Ukázka č. 16 - nepřírozené prostředí a světlo ve věži Orthank v Železném pasu.....	22
17. Ukázka č. 17- Lurtz "u výslechu". Dominantní modrá barva je nepříjemná a nepřírozená.....	22
18. Ukázka č. 18 - Gríma Červivec zahalen v černém stínu.....	23
19. Ukázka č. 19 - Interiér Zlaté síně zahalen v temnotě.....	24
20. Ukázka č. 20 - Výrazná desaturace barev.....	25

21. Ukázka č. 21 - Bílé denní světlo se vrátilo do interiéru Zlaté síně.....	26
22. Ukázka č. 22- Barva a světlo vrací život do Zlaté síně.....	26
23. Ukázka č. 23 - Do Meduseldu se vrátil život.....	27
24. Ukázka č. 24 - Opilý Gimli.....	28
25. Ukázka č. 25 - Veselá atmosféra u Skákavého poníka s dávkou tajemna či možného nebezpečí.....	29
26. Ukázka č. 26 - Zásadní změna atmosféry v Hůrce U Skákavého poníka s příchodem Přízraků.....	29
27. Ukázka č. 27 – Jedovaté Minas Morgul a obraz výrazně zbarvený do zelena.....	31
28. Ukázka č. 28 – Jedovaté Minas Morgul a obraz výrazně zbarvený do zelena.....	31
29. Ukázka č. 29 – spodní světlo dopadá na Froda.....	32
30. Ukázka č. 30 – spodní světlo dopadá na Froda.....	33
31. Ukázka č. 31 – temnota, pouze kontra světlo.....	33
32. Ukázka č. 32 – zelený nádech s červeným, agresivním akcentem.....	34
33. Ukázka č. 33 – agresivní červená z ohňů.....	35
34. Ukázka č. 34 – agresivní červená z ohňů.....	35
35. Ukázka č. 35 - Jedná se o jeden záběr v pohybu kamery z leva do prava. Černokněžný král z Angmaru, červený důraz na jeho zbraně, dříve než na krále upozorní horní svícení a postupně se otevírající kompozice.....	36
36. Ukázka č. 36 - Jedná se o jeden záběr v pohybu kamery z leva do prava. Černokněžný král z Angmaru, červený důraz na jeho zbraně, dříve než na krále upozorní horní svícení a postupně se otevírající kompozice.....	36

37. Ukázka č. 37 – Frodo a Sam v mrtvém prostředí Mordoru.....	37
38. Ukázka č. 38 – Na pláních Gorgoroth není nic než šedá nicota.....	37
39. Ukázka č. 39 – Na pláních Gorgoroth není nic než šedá nicota.....	38
40. Ukázka č. 40 – ostré světlo působí nepříjemně.....	38
41. Ukázka č. 41 – Samvěd si všímá hvězdy, která rozsvítí v jeho obličejí naději.....	39
42. Ukázka č. 42 – Samvěd si všímá hvězdy, která rozsvítí v jeho obličejí naději.....	39
43. Ukázka č. 43 – Hvězda uprostřed Sauronova hněvu.....	40
44. Ukázka č. 44 – ukázky z analýzy v jedné souhrné paletě.....	41