

# **Obrazové výrazové prvky ve filmových dílech, inspirujících se tvorbou malíře**

BcA. Adam Černich

---

Diplomová práce  
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

**ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE**  
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Adam Černich**  
Osobní číslo: **K18449**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Obrazové výrazové prvky ve filmových dílech, inspirujících se tvorbou malíře**  
**2. Praktická část:**  
**Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.**

# Zásady pro vypracování

## 1. Teoretická část:

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

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

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

## 2. Praktická část:

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

Další požadované materiály praktické části:

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

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

## Uložení na NAS:

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

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály 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.

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

### Seznam doporučené literatury:

MCIVER, Gillian. Art history for filmmakers: the art of visual storytelling. New York, NY: Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc, 2016.

SNOW, Edward A. a Johannes VERMEER. A study of Vermeer. Rev. and enl. ed. Berkeley: University of California Press, c1994. ISBN 0520071328.

GOGH, Vincent van a William LACH. Vincent 2019, San Francisco: Chronicle Books, 2005. ISBN 0811850994.

American Cinematographer: the International Journal of Motion Picture Photography and Production Techniques. Los Angeles: American Society of Cinematographers, 1920. ISSN 0002-7928.

KUČERA, Jaroslav. Mezi obrazy: archiv kameramana Jaroslava Kučery, In between images: the archive of the cinematographer Jaroslav Kučera : 19.4.-11.6.2017 : Dům umění města Brna, Dům pánů z Kunštátu. Brno: Dům umění města Brna, 2017. ISBN 978-80-7009-177-7.

KOBLÍŽKOVÁ, Veronika. Film jako umělecké dílo: Příspěvek k historii vývoje filmových teorií [online]. Praha, 2010. Dostupné z: [http://is.muni.cz/th/179841/ff\\_b/Bakalarska\\_prace.doc](http://is.muni.cz/th/179841/ff_b/Bakalarska_prace.doc). Diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. Václav Březina.

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

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

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

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

L.S.

---

**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkan

---

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

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

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

### Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: .....

Jméno a příjmení studenta: .....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Práce se zabývá obrazovými prvky kamery, potažmo kameramana (*barva, osvětlení, velikost záběru, pohyb kamery, ohnisková vzdálenost, rakurs, kompozice a délka záběru*), a jak pomocí nich lze docílit výsledného filmu, odkazujícího na jiné umělecké dílo či styl malby. Tyto prvky porovnává v rámci tří zvolených filmů, jejíž výsledný „vizuál“ je vždy zcela odlišný, avšak přesto unikátní. Dále obsahuje konkrétní srovnání citovaných obrazů s filmy skrze barevné palety, výstřižky z filmů a další komparace. Popisuje technické parametry, potřebné pro vznik dané kompozice, a zkoumá zdroje inspirace filmových tvůrců.

### **Klíčová slova:**

Kamera, film, malba, barva, obraz, světlo, velikost záběru, pohyb kamery, kompozice, Johannes Vermeer, Dívka s perlou, Edward Hopper, Shirley - vize reality, Vincent van Gogh, U brány věčnosti

## **ABSTRACT**

The work deals with the visual elements of the camera, or cameraman (*color, lighting, shot sizes, camera movement, focal length, camera angle, composition and length of shot*) and how they can achieve the resulting film look referring to another artwork or painting style. It compares these elements in three chosen films, the resulting “visual” of which is always quite different, but still unique. It also contains a concrete comparison of the cited paintings with selected movies through color palettes, film screens and various comparisons, describes the technical parameters needed for the creation of the composition and explores the inspiration sources of filmmakers.

### **Keywords:**

Film camera, movie, painting, color, picture, light, shot sizes, camera movement, composition, Johannes Vermeer, A Girl with a Pearl Earring, Edward Hopper, Shirley - Visions of Reality, Vincent van Gogh, At Eternity's Gate

Zde bych rád poděkoval svému vedoucímu práce Martinu Štěpánkovi za počáteční pomoc při scelování tématu této práce a následnou oporu po celou dobu vzniku. Dále Janě Bébarové za zapůjčení audio-vizuálních materiálů potřebných k rozšíření této práce, Markétě Dvořáčkové za doporučení literatury a Silvestru Vandrovci Špačkovi za gramatické korektury.

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

# OBSAH

<b>ÚVOD .....</b>	<b>11</b>
<b>1. PROFESE KAMERAMANA PŘI VÝROBĚ FILMU .....</b>	<b>14</b>
1.1. JEDNOTLIVÉ FÁZE VÝROBY FILMU Z POHLEDU PROFESE KAMERAMANA .....	15
<b>2. ZVOLENÉ FILMY A JEJICH STRUČNÝ POPIS .....</b>	<b>17</b>
2.1. DÍVKA S PERLOU / A GIRL WITH A PEARL EARRING (2003) .....	17
2.2. SHIRLEY - VIZE REALITY / SHIRLEY - VISIONS OF REALITY (2013) .....	19
2.3. U BRÁNY VĚČNOSTI / AT ETERNITY'S GATE (2018) .....	21
<b>3. OBRAZOVÉ VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY KAMERAMANA A JEJICH KONKRÉTNÍ     UPLATNĚNÍ VE ZVOLENÝCH FILMECH.....</b>	<b>23</b>
3.1. BARVA.....	24
3.1.1. Věrohodnost v první řadě (Dívka s perlou) .....	25
3.1.2. S barevnou tabulkou v muzeu: (Shirley - vize reality) .....	29
3.1.3. Příroda jako zdroj inspirace (U brány věčnosti) .....	32
3.2. OSVĚTLENÍ.....	34
3.2.1. Akademismus v hlavní roli (Dívka s perlou).....	34
3.2.2. Nerealistické umělé světlo (Shirley - vize reality) .....	39
3.2.3. Přirozené světlo jako klíčový prvek (U brány věčnosti) .....	41
3.3. VELIKOST ZÁBĚRU .....	42
3.3.1. Od detailu po velký celek (Dívka s perlou) .....	42
3.3.2. „Přískoky a odskoky“ po ose: (Shirley - vize reality) .....	46
3.3.3. Z celku po velký detail bez nutnosti střihu (U brány věčnosti).....	48
3.4. POHYB KAMERY .....	49
3.4.1. Neviditelná kamera jako pozorující společník (Dívka s perlou) .....	49
3.4.2. Stativ jako ekvivalent malířského stojanu (Shirley - vize reality).....	50
3.4.3. Ruční kamera jako obdoba imprese (U brány věčnosti).....	51
3.5. OHNISKOVÁ VZDÁLENOST A OBJEKTIVY .....	53
3.5.1. Čisté zobrazení příběhu (Dívka s perlou) .....	53
3.5.2. Opticky ploché (Shirley - vize reality) .....	54
3.5.3. Nedokonalost jako chtěný efekt (U brány věčnosti).....	55
3.6. RAKURS / PERSPEKTIVA / PROSTOR .....	58
3.6.1. Práce s prostorem (Dívka s perlou) .....	58
3.6.2. Nereálné zobrazení nereálného (Shirley - vize reality) .....	59
3.6.3. Intuice v hlavní roli (U brány věčnosti).....	61
3.7. KOMPOZICE.....	62
3.7.1. Akademismus jako základ vizuálního úspěchu (Dívka s perlou).....	62
3.7.2. Dokonalá reprodukce (Shirley - vize reality) .....	64
3.7.3. Kompozice okamžiku (U brány věčnosti) .....	65
3.8. DÉLKA ZÁBĚRU.....	66



3.8.1. Neupadající tempo (Dívka s perlou).....	66
3.8.2. Statičnost scén uměle narušená (ne)potřebným střihem (Shirley - vize reality).....	67
3.8.3. Ruční kamera jako element omezení střihu (U brány věčnosti).....	68
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>69</b>
<b>SEZNAM UŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>73</b>
<b>SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>74</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>76</b>

*At' už se jedná o sluncem zalitou krajinu, vypnuté plátno malíře pod náporem štětce, či za objektivem skryté filmové políčko kamery, jedno mají společné.*

*Kam dopadne světlo, to existuje.*

## ÚVOD

Ve své diplomové práci se budu zabývat obrazovými prvky kameramana, jejichž pomocí lze dosáhnout estetické podobnosti s konkrétní malbou, stylem či psychickým rozpořením citovaného umělce. Zaměřím se na výrazové prostředky, zejména na práci s barvou, osvětlením, kompozicí, ale také na rozbor délky záběru, pohybu kamery či použitý objektiv a jeho specifickou charakteristiku.

Téma práce jsem si zvolil, jelikož mě propojení malby či uměleckého stylu malíře s filmovou kompozicí dlouhodobě zajímá a neustále inspiruje. Také je velmi pozoruhodné sledovat, nakolik se můžou filmy o zdánlivě podobné tematice ve výsledku lišit, právě pokud vezmete v potaz vizuální historii tématu (období tvorby malíře).

Dalšími výzkumnými otázkami jsou: jakými technickými a estetickými prostředky bylo dané kompozice docíleno či jak může původní malířův styl ovlivnit a inspirovat výsledný film. Hledání společné filmové řeči na základě konkrétní předlohy, či přístup k dané tematice, neboli autorský styl.

V diplomové práci budu podrobně analyzovat tři filmy, počínaje snímkem *Girl with a pearl earring / Dívka s perlou (2003)*, odkazujícím na stejnojmenný obraz Johanne Vermeera. Film jsem si vybral pro jeho poměrně konvenční vyprávěcí styl - počínaje klasickým záběrováním jednotlivých scén po charakteristiku postav pomocí barev. Také preciznost osvětlení, kamerového pohybu či perfektně vyladěná barevnost mizanscény připomínají klasický historický výpravový film, a toto dílo je proto ideálním zástupcem v této kategorii.

Dalším filmem je *At Eternity's Gate / U brány věčnosti*, který zachycuje Vincenta Willema van Gogha (ve filmu ho ztvárnil Willem Dafoe) při jeho expresivní tvorbě a je zcela odlišný svým uchopením a následným zpracováním. Neodkazuje se na jeden konkrétní obraz ani záměrně necituje ty nejnámější. Zaměřuje se spíše na psychický stav malíře během jeho tvůrčí období a maximálně tomu podřizuje vizuální styl. Neustálá ruční kamera, práce s přirozeným světlem či časté použití objektivů se širokou ohniskovou vzdáleností, to vše je ve filmu stejně intuitivní a do značné míry chaotické jako samotná tvorba Vincenta van Gogha.

Posledním z vybraných filmů je rakouský experimentální snímek *Shirley - Visions of Reality / Shirley - vize reality*, který je jako jediný ze zmíněných kompletně natočený ve

studiu, aby tvůrci mohli ateliérovými podmínkami co nejdříve napodobit původní vzhled vybraných obrazů. V samotných kompozicích je nejvíce patrná práce s nepřesnou perspektivou či nerealistickým osvětlením, kterým se obrazy E. Hoppera vyznačují. Snímek si také jako jediný ze zmíněných příliš nezakládá na naraci a po zhlédnutí připomíná spíše návštěvu galerie než zážitek z kina.

Tyto tři filmy jsou, i díky různým stylům, obdobím a charakterům samotných malířů, velmi odlišné. Ve výsledku však mají stejný podtext, jelikož svým estetickým zpracováním záměrně velmi připomínají citované obrazy, umělcovo zázemí či podmínky jeho tvorby. V práci dále objasním, pomocí kterých obrazových prvků může výsledný vizuál filmu vypadat a působit na diváka podobně jako zmíněné obrazy či autorovo myšlení a jeho tvůrčí proces.

Nejprve představím profesi kameramana ve filmu, různé fáze výroby a jak se této profesi konkrétně dotýkají. Až poté se zaměřím na podrobný popis zmíněných formálních prvků (barva, kompozice, pohyb kamery, délka záběru, ohnisko objektivu, ...) a jejich uplatnění ve zvolených filmech. Hlavní část práce bude věnována rozboru vybraných scén z filmů, jejich komparativní analýze a následnému technickému popisu vzniku filmových scén. Nastíním například rozdíly v barevnosti mezi původním obrazem a výslednou filmovou kompozicí. Dále problematiku širokoúhlého formátu, typického pro film, při komponování mizanscény z obrazu, který je například v případě J. Vermeera na výšku, nebo rozdílné přístupy v kamerovém pohybu (ruční kamera, plynulá až akademická jízda či naprosto statická kompozice). Práce se tak nezaměřuje na jediný aspekt, ale na mnoho různých, avšak úzce spolu souvisejících vizuálních prvků porovnaných skrze tři rozdílné tituly (myšleno filmy).

Stejně jako jsou rozdílné citované malby, jsou rozdílné i výsledné filmy. Po stručném představení vybraných filmů nejen z technického hlediska budou kapitoly vždy rozděleny na tři části (podle tří filmů). Název kapitoly nebude pouhým zmíněním obrazového prvku (barva, velikost záběru, apod.) v daném filmu, ale bude vždy nastiňovat nejdůležitější element z dané části práce.

Po přečtení této práce by čtenáři mělo být zřejmé, jakými konkrétními formálními prvky (kompozice, světlo, pohyb či objektiv...) bylo docíleno výsledného obrazu filmu, proč se filmoví tvůrci takto rozhodli a čeho docílili, či co naopak opomněli.

## TEORETICKÁ ČÁST

## 1. PROFESE KAMERAMANA PŘI VÝROBĚ FILMU

Kameraman je ve filmovém štábu řemeslně-umělecká, ale i částečně technická profese. Spolu s režisérem tvoří důležitou tvůrčí dvojici a dohromady nesou velký podíl na obrazové dramaturgii výsledného filmu. Z anglického jazyka můžeme profesi „director of photography“ volně přeložit jako režisér obrazu. I tento volný překlad je velmi trefný, jelikož právě kameraman je zodpovědný za výslednou uměleckou a technickou kvalitu obrazu díla. Také je zodpovědný za dodržování technologického řetězce neboli workflow.

V této práci je kameraman často označován za „filmového tvůrce“, nebo lépe, za spoluautora snímku. Je potřeba si uvědomit, že režisér zpracované látky týkající se malby nebo uměleckých odvětví celkově, má zajisté také umělecké citění či vlohy, a je tak potřeba výsledné zásluhy připisovat oběma zmíněným tvůrcům, ať už se jedná o volbu výrazových prostředků či aranžmá scény v ateliéru. V důsledku tedy nelze kameramana jednoduše označit za malíře filmu ani za režisérův štětec. U některých filmů má kameraman na výsledný obraz větší vliv a u jiných zase naopak. Tato práce se však věnuje spíše těm filmům, kde tvůrčí přínos kameramana výslednou podobu filmu ovlivnil výrazně.

Z výše zmíněného vyplývá označení – autorský styl, který na rozdíl od malby může při vzniku filmu ovlivnit více lidí. I z tohoto důvodu je film právem označován jako kolektivní dílo.

## 1.1. Jednotlivé fáze výroby filmu z pohledu profese kameramana

Fáze výroby filmu lze zjednodušeně rozdělit na preprodukcii, neboli přípravu, produkci, tedy samotné natáčení, a postprodukcii, z hlediska profese kameramana spíše dohled nad barevnými korekcemi – gradingem<sup>1</sup> (část distribuce je z textu dále záměrně vynechána, jelikož se na ní kameraman ve většině případů již dále nepodílí).

Do fáze preprodukce spadají čtení scénáře a pochopení látky, konzultace nad technickým scénářem, nákresy rozzáběrování, popřípadě dohled nad výrobou storyboardu, či nákres půdorysů. Dále probíhají obhlídky a hledání konkrétních, pro film nejvhodnějších, lokací, při nichž kameraman společně s režisérem, architektem a lokačním manažerem objíždí předem vytipovaná místa. Na technických obhlídkách (neplést s obhlídkami lokací) poté spolu s hlavním osvětlovačem (dále gafferem) zkoumá směr, intenzitu a charakter světla a diskutuje možnosti zasvícení či dosvícení scény. Také se věnuje samotnému rozvržení prostoru a na základě těchto obhlídek pak volí patřičnou kamerovou a společně s gafferem i osvětlovací techniku. Kameraman se také často účastní castingů herců či v méně početném štábu realizuje kamerové zkoušky – například kostýmové, make-up testy, či jiné testy spíše technologického charakteru – seznamování se s novým digitálním snímačem, specifickým charakterem objektivů, rozlišením digitálního snímače, příp. nastavení LUT pro přesné nastavení obrazu pro práci v postprodukcii – grading. V neposlední řadě řeší také umělecké zkoušky, do kterých spadá např. použití optických filtrů, svícení portrétů konkrétního herce, apod.

Při natáčení je kameraman zodpovědný primárně za technickou kvalitu obrazu. Jelikož je film kolektivním dílem, má kameraman asistenty (camera crew), počínaje prvním asistentem kameramana – švenkem<sup>2</sup> – přes prvního asistenta kamery – ostříče –

---

<sup>1</sup> Grading neboli barevné korekce je umělecko-technická činnost, spadající do postprodukční části výroby filmu (mimo kamerové zkoušky). V základu se dělí na dvě fáze – primární a sekundární korekce. Primární spočívají ve srovnání všech záběrů v rámci scén či obrazů tak, aby byly z hlediska expozice, kontrastu atd. stejné nebo alespoň velmi podobné – navazující z hlediska jednot. Druhá fáze gradingu pak určuje vizuální směr, jakým se bude obraz ubírat (např. více odsaturovaný, či naopak barevně zatažený do extrému).

<sup>2</sup> Švenkr neboli první asistent kameramana je profese, při které operátor komponuje obraz nebo vede kamerový pohyb (pozor, neplést s pozicí grip). Zjednodušeně řečeno je přímo za kamerou a pomocí švenkovací páky (švenkovací páka - švenkr) na hlavě stativu komponuje obraz na základě požadavků hlavního kameramana.

až po druhého asistenta kameramana, grip<sup>3</sup>, steadicam<sup>4</sup> atd. Mimo osvětlovací jednotku, která dle kameramanových příkazů realizuje světelný plán, jsou zde další lidé, zajišťující například pohyb kamery (jízda, jeřáb či steadicam). Dále třeba DIT neboli správce dat, klapka a mnohé další profese odvíjející se od náročnosti projektu. Mimo organizaci kamerové jednotky je také velmi důležitá neustálá komunikace s režisérem, aby bylo docíleno co nejlepšího výsledku na základě všech příprav. Jelikož je ve výběru rozebíraných filmů v dalších kapitolách i zástupce z roku 2003, který byl natočen na klasický 35mm film, je potřeba zmínit také denní práce, neboli kontrolu natočeného materiálu z daného nebo předchozího dne, kterých se účastnili mimo kameramana ještě režisér, producent a další z úzké skupiny hlavních tvůrců. Denními pracemi se rozumí kontrola čerstvě natočeného materiálu na film ještě v rámci samotného natáčení.

Fáze postprodukce se většinou liší podle projektu. V ideálním případě je kameraman přítomen při barevných korekcích a následných testovacích projekcích filmu, nicméně není tomu tak vždy.

---

<sup>3</sup> Grip je filmová profese, zajišťující kamerový pohyb nebo obecně uložení kamery do hlavy stativu. Jejich prací je nejen přenášet často velmi těžkou kameru na stativu, ale i stavět například kamerovou jízdu a následně tlačít kamerový vozík (na kterém sedí hlavní kameraman nebo právě švenkr – to se liší podle projektu)

<sup>4</sup> Steadicam (viz. obrázek 1.1.1. v seznamu obrázků na konci práce) je speciální zařízení určené pro plynulý kamerový pohyb vyžadující při natáčení minimálně další dva lidi. Tím prvním je steadicam operátor, který má na sobě speciální postroj, na který se upíná kamera, a jeho kolega, který mu pomáhá celé toto zařízení nasazovat a sundávat.



## 2. ZVOLENÉ FILMY A JEJICH STRUČNÝ POPIS

### 2.1. Dívka s perlou / A Girl with a Pearl Earring (2003)

Režie: Peter Webber

Kamera: Eduardo Serra

Formát filmu: 2,40 : 1

Formát záznamu: 35 mm (Kodak Vision2 500T 5218, Vision 500T 5263,  
Fuji Reala 500D 8592)

Stopáž: 100 minut

Rok výroby: 2003

Autor citovaných obrazů: **Johannes Vermeer**

Citovaný obraz Young Woman with a Water Pitcher / Žena s convict vody  
(1660 - 1662)

**Girl with a Pearl Earring / Dívka s perlou (1665)**



obr. 2.1.

Britsko-lucemburský snímek odkazující na stejnojmenný obraz Johannese Vermeera je zástupcem více klasické kinematografie. Příběh filmu je zasazen do 17. století, do období baroka. Z hlediska příběhu film nesleduje život malíře, podobně jako film o van Goghovi (*U brány věčnosti*), ani se nesnaží ve studiu zrekonstruovat přesnou kompozici a dodat jí příběh, jako v případě rakouského experimentu (Shirley – Visions of reality). Pro vznik obrazu je vytvořen předcházející příběh s mnoha vedlejšími postavami. K samotnému malíři se dostáváme až později, a to skrze mladou služebnou Griet, jejíž otec oslepl a ona je nucena postavit se na vlastní nohy. Zmíněnému obrazu, podle kterého je pojmenován film, se snímek věnuje převážně druhou polovinu stopáže. V této části zároveň krystalizuje vztah umělce se služebnou. Mladá Griet není prostého původu a v průběhu naplno pochopí svoji roli a pro výsledný obraz dá všanc svoji pracovní pozici, ze které je posléze malířovou manželkou propuštěna. Režisér filmu Peter Webber si ke spolupráci vybral zkušeného kameramana Eduarda Serru<sup>5</sup>, se kterým společně kladli důraz převážně na barevné podání a rozdíly mezi jednotlivými scénami. V době vzniku filmu byl digitální záznam teprve pomalu na vzestupu, a tak se rozhodli pracovat s klasickým 35mm filmovým materiálem, avšak vysoce citlivým. Film totiž obsahuje několik scén, ve kterých tvoří osvětlení primárně světlo svíček, typické pro zobrazovanou dobu.

---

<sup>5</sup> Eduardo Serra. Stále aktivní kameraman pocházející z Portugalska, jehož tvorba je velmi rozličná. Z blockbuster filmů můžeme zmínit například poslední dva díly slavné ságy Harry Potter, konkrétně *Harry Potter a Relikvie smrti část 1 (2010)* a *část 2 (2011)*. Spolupracoval s režiséry jako Edward Zwick, se kterým natočil snímek *Krvavý diamant (2006)* či snímek *Odpor (2008)*, dále Peter Webber, se kterým společně vytvořili zde analyzovaný snímek *Dívka s perlou (2003)*. Je autorem i mnoha dalších snímků, jmenovitě například: *Smích ze záhrobí (1995)*, *Družička (2004)* nebo jeho poslední snímek *A Promise (2013)*.

## 2.2. Shirley - vize reality / Shirley - Visions of Reality (2013)

Režie: Gustav Deutsch

Kamera: Jerzy Palacz

Formát filmu: 1,85 : 1

Formát záznamu: Digitální (Arri Alexa - Apple prores 4:4:4)

Stopáž: 93 minut

Rok výroby: 2013

Autor citovaných obrazů: **Edward Hopper**

Citované obrazy: **Hotel Room (1931)**

**Room in New York (1932)**

**New York Movie (1939)** - obr. 2.2.1.

**Office at Night (1940)**

**Hotel Lobby (1942)**

**Morning Sun (1952)**

**Sunlight on Brownstones (1956)**

**Western Motel (1957)**

**Excursion into Philosophy (1959)**

**A Woman in the Sun (1961)**

**Intermission (1963)** - obr. 2.2.2.

**Sun in an Empty Room (1963)**

**Chair Car (1965)**



obr. 2.2.1.



obr. 2.2.2

Rakouský experimentální snímek *Shirley - vize reality*, zachycuje skrze několik mikropříběhů v průběhu pár desetiletí úryvky ze života jedné ženy. Počet scén ve filmu (kromě první ve vlaku, která předchází titulku filmu a na konci se znovu opakuje) odpovídá počtu citovaných obrazů - třináct. Film se nevyznačuje klasickou narací, a tak i každá ze scén (čítající dohromady jen pár dlouhých záběrů) se snaží co nejvíce připodobnit původní olejomalbě. Ke klíčovému záběru, který odkazuje na konkrétní obraz a respektuje jak kompozici, úhel a postavení kamery, tak i nereálné osvětlení, přidává autor filmu vždy ještě pár detailnějších úhlů z dané lokality navíc. Právě tento element potvrzuje fakt, že se stále jedná spíše o film experimentálního rázu než například o rozpořbovanou fotografii či jiný video-art. Scéna je tedy podrobněji rozzáběrována a skrze užší záběry na hlavní postavu zachycuje odosobněné emoce a naznačuje možný příběh. Kameraman Jerzy Palacz<sup>6</sup> zde měl nelehký úkol, jelikož E. Hopper ve svých obrazech příliš nerespektoval realistické osvětlení. Již zmíněná lokalita je vždy precizně vybudovanou scénou v ateliéru, který svými technickými možnostmi dokáže Hopperovy obrazy napodobit daleko lépe než reálná prostředí.

<sup>6</sup> Kameraman Jerzy Palacz je známý převážně pro svoji aktivní spolupráci na dokumentárních filmech. Je spoluautorem do Cannes vybraného snímku *Carré 35* (2017) či dalších děl: *Stát jsem já* (2011) nebo *Putinovy hry* (2013). Jako asistent kameramana se podílel na snímku Uldricha Seidla *Psí dny* (2001), se kterým ještě předtím vytvořil hraný film *Modelky* (1999). Dále je autorem i zde rozebíraného snímku *Shirley - vize reality* (2013).

### 2.3. U brány věčnosti / At Eternity's gate (2018)

Režie: Julian Schnabel

Kamera: Benoît Delhomme

Formát obrazu: 2,35 : 1

Formát záznamu: Digitální (Red Weapon Helium - Redcode RAW)

Stopáž: 111 minut

Autor citovaných obrazů: **Vincent van Gogh**

Citované obrazy: **A pair of shoes (1886)**

**Still Life: Vase with Oleanders and Books (1888)**

**Tree roots (1890)**

**Portrait of Madame Ginoux (1888)**

**Olive trees (1889)**

**Field with Two Rabbits (1889)**

**Portrait of Dr. Gachet (1890)**

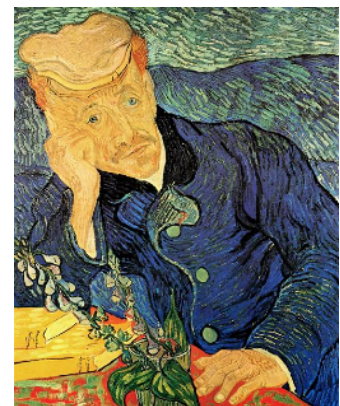
a mnohé další...



obr. (2.3.1.)



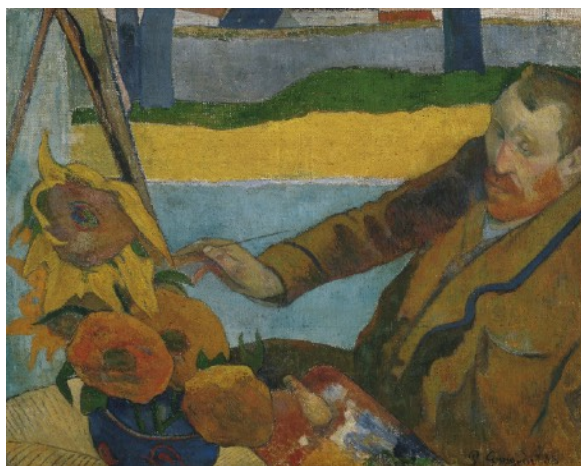
obr. 2.3.2.



obr. 2.3.3.

Autor citovaných obrazů: **Paul Gauguin**

Citované obrazy: **The Painter of Sunflowers (1888) (41:35)**



obr. 2.3.4.

Snímek amerického režiséra Juliana Schnabela a francouzského kameramana Benoîta Delhommea<sup>7</sup> *U brány věčnosti* vznikl v koprodukcí více zemí<sup>8</sup>. Film je pojmenován podle obrazu z roku 1890, který Vincent van Gogh namaloval na sklonku života, a zachycuje poslední roky tvorby duševně nemocného umělce (malíře) a podobně jako jeho vrcholná a pozdní tvorba se vyznačuje velmi expresivní formou. V případě tohoto snímku se jedná o velmi intuitivní ruční kameru, práci s přirozeným světlem nebo vyobrazené dlouhé scény, nasnímané na široké ohnisko bez nutnosti stříhu. Nutno podotknout, že sledovat tento film v kině může být pro někoho náročné, jelikož míra těkavosti ruční kamery je při sledování na velkém plátně značná. Jak sám kameraman v jenom z rozhovorů<sup>9</sup> zmínil, kamera nemá být pouhým štětcem, ale místy samotným van Goghem. Toto tvrzení podporují i opakující se pohledy (přímo do kamery) od postav, které Vincenta konfrontovali.

<sup>7</sup> Benoît Delhomme je francouzský kameraman známý pro časté spolupráce se zahraničními režiséry. Z hlediska kinematografie byl oceněn například za snímky *Artemisia* (1997), *The Proposition* (2005), *The Theory of Everything / Teorie všeho* (2014). V roce 2018 byl v rámci Cameraimage festivalu nominován na cenu Golden frog.

<sup>8</sup> Země podílející se na spolufinancování nebo distribuci filmu *At Eternity's gate* (2018) podle serveru [IMDB.com](https://www.imdb.com) - Irsko, Švýcarsko, Velká Británie, Francie a USA.

<sup>9</sup> The cinematography of *At Eternity's Gate* || Benoit Delhomme || Case Study. In: *YouTube* [online]. 10. 1. 2019 [cit. 21-03-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t4AJx2GGYaY>

### 3. OBRAZOVÉ VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY KAMERAMANA A JEJICH KONKRÉTNÍ UPLATNĚNÍ VE ZVOLENÝCH FILMECH

Kameraman je profese umělecko-technicko-řemeslná a jeho obrazové prostředky, kterými vnáší do filmů svůj tvůrčí pohled, se liší podle obrazové dramaturgie filmu ve spolupráci s režisérem. Zde záleží, nakolik se jedná o autorský film, nebo například o pokračování vícečetné televizní série, která již má předem danou formu, při které je kameraman, podobně jako režisér, „najat“ do role méně autorské. Velmi zjednodušeně by se dala kinematografie rozdělit do dvou hlavních kategorií: na filmy komerční a nezávislé. Nezávislý film se od komerčního odlišuje tím, že není závislý na dotacích velkých studií a vzniká většinou z vůle hlavních tvůrců, nikoliv pod diktátem producenta. Do kategorie komerčních filmů naopak často spadají filmy na zakázku, vícečlenné série či obecně vysokorozpočtové snímky s cílem vydělat co nejvíce peněz – blockbustery. Při tomto rozboru však bude lepší soustředit se na filmy, které nemají výrobním studiem či vlastní historií předem danou formu a autoři se tak můžou více projevit a třeba i experimentovat.

Ve fázi příprav filmu je potřeba zohlednit veškeré možnosti vyprávění, přestože dnešní doba umožňuje velké zásahy do samotného obrazu i ve fázi postprodukce. Obecně stále platí nepsané pravidlo, že veškeré efekty, ať už práce se zeleným pozadím a s ním spojenou perspektivou, škálu barev korigovanou filtry a předem vytvořenými LUT<sup>10</sup>, zoom objektivu ve srovnání s digitálním přiblížením v postprodukci či dokonce korekce vad objektivu, to vše je lepší zohlednit už při přípravách a následně při natáčení. Je to však velmi individuální záležitost, jelikož některé efekty či triky vychází časově, a tedy i finančně lepší udělat ve fázi postprodukce, a proto se někteří tvůrci či studia uchylují ke kombinaci triků vytvořených při natáčení a v postprodukci. Některé efekty se samozřejmě nedají udělat přímo při záznamu obrazu (například blesky), nicméně těch se rozbor týkat nebude.

Mezi základní obrazové prvky, které může kameraman jakožto spoluautor filmového díla ovlivnit, patří: **barva** a s ní spojená sytost a jas, **osvětlení**, **velikost záběru**, **pohyb kamery**, **ohnisková vzdálenost**, **rakurs**, **kompozice**, ale také **délka záběru** a mnohé další. Tyto prvky budou zároveň osnovou kapitol práce.

---

<sup>10</sup> LUT neboli Look up table je pojem, který vznikl na začátku práce s digitálními daty v rámci filmového gradingu (korekce barev), tedy začátkem 21. století. Jedná se o předem vytvořený barevný profil pro kamery, které umí zaznamenávat data v takzvaném flat profilu (méně kontrastní, softwarem nedoostřený obraz atd.) a vyšším datovém toku, dnes běžný RAW záznam.

### 3.1. Barva

Barva je jedním z nejnápadnějších prvků, který primárně poutá divákovu pozornost – vede jeho pohled, definuje charakter záběru či postavy. Také určuje náladu celé scény. Základními aspekty barvy jsou **tonalita**, **sytnost** a **jas**, pro lepší orientaci v angličtině: HSL – hue, saturation, lightness (známý i jako HSB – hue, saturation, brightness). S těmito pojmy se můžete běžně setkat například v programu Adobe Photoshop či lépe DaVinci Resolve, což je program určený primárně pro barevné korekce videa – grading.

Ve všech třech filmech analyzovaných v této práci je barva navýsost důležitým prvkem, neboť právě díky ní můžeme částečně zakusit malířovu paletu. Následující kapitoly se však nezabývají barvou ve filmu obecně, ale jejím konkrétním použitím, podprahovým významem a primárně srovnáním výsledného filmu s obrazovou předlohou - malbou.



### 3.1.1. Věrohodnost v první řadě (Dívka s perlou)

Ve filmu *Dívka s perlou* se mimo citovaný obraz nachází mnoho dalších, různě barevně laděných scén, které odrážejí charakter postavy nebo situace, ve které se dívka mnohdy nedobrovolně ocitá. Na rozdíl od filmu *U brány věčnosti* není ve filmu hlavní postavou autor citovaného obrazu, ale mladá dívka, a stejně jako její aktuální emoce se mění i nálada celého obrazu. Toho je docíleno mnohými prvky, ale hlavně barvou.

„Jeden z největších rysů se dá popsat, sotva však vysvětlit. Spočívá v tom, jak se Vermeerovi podařilo dodržet absolutní přesnost ve znázorňování textur, barev a tvarů, aniž by obraz dělal dojem pracnosti a tvrdosti. Stejně jako fotograf záměrně změkčuje silné kontrasty obrazu, aniž rozmaže tvary, tak i Vermeer změkčuje obrysy, a přesto zachovává účinek pevnosti a hutnosti. Právě pro tuto zvláštní a jedinečnou kombinaci měkkosti a přesnosti jsou jeho nejlepší díla nezapomenutelná. Díky jim vidíme zcela nově klidnou krásu obyčejného výjevu a zkoušíme si domýšlet pocity umělce, pozorujícího světlo, jak proudí oknem a zvýrazňuje barvu na kousku látky.“<sup>11</sup>

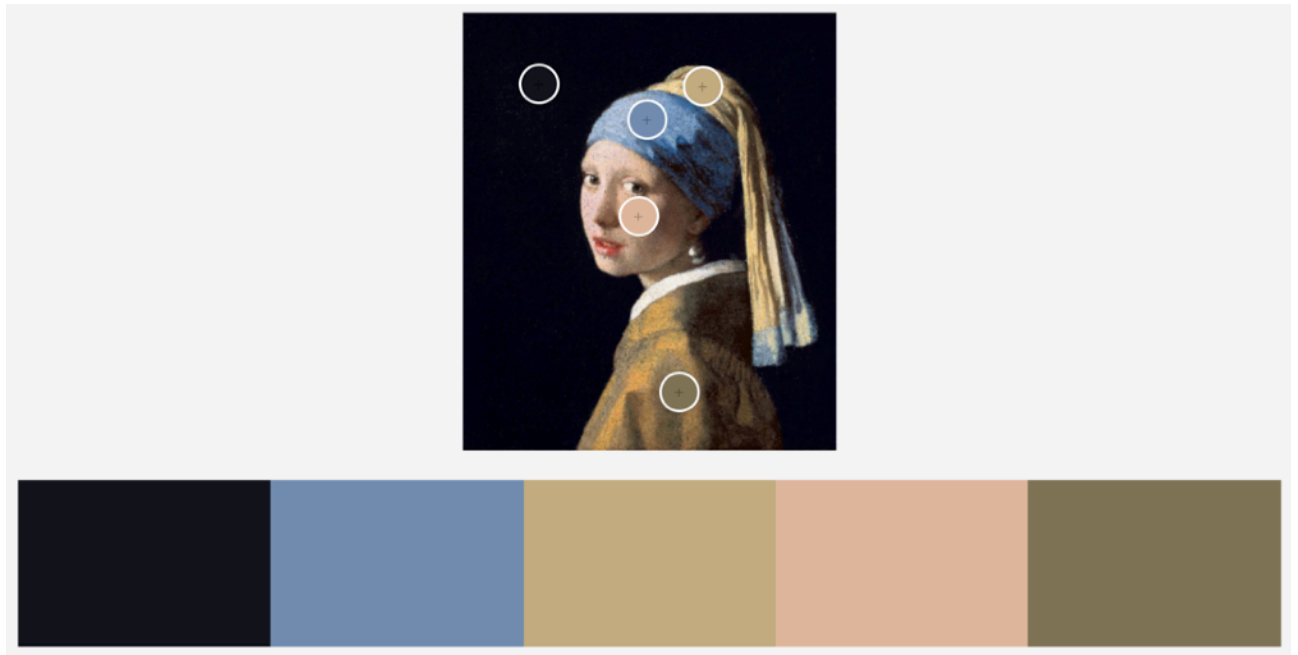
Z kraje je potřeba popsat originální obraz Johannese Vermeera v kombinaci s citovanou scénou stejnojmenného filmu. Pro porovnání barev je vhodné použít barevnou paletu, která je k dispozici na mnoha online stránkách. Pro přesnější porovnání je lepší zvolit paletu takovou, ve které si můžete manuálně zvolit barevné body. V obrázcích níže (viz obr. 2.1.1.1 a 2.1.1.2) můžete vidět barevné etalony v podobě černé, modré a „hořčicově“ žluté, barvy charakteristické pro dívčin šátek, dále pak odstín pleti a v poslední řadě hnědou košili. Tyto body jsou vybrané záměrně, jelikož se opakují jak v původním obraze, tak ve scéně zachycující tvorbu tohoto díla.

Všechny tyto barevné odstíny jsou si v originálním obraze a scéně citující tento výjev poměrně podobné. Originální obraz je však laděn do teplejších barev, nejvíce se to projevuje v teplejším barevném spektru, tedy na žlutém šátku, košili, ale hlavně na pleti. Celá scéna z filmu má chladnější nádech (viz obr. 2.1.1.3 a 2.1.1.4), jelikož film disponuje na rozdíl od obrazu příběhem, který zobrazené situaci předchází, ale také v ní pokračuje.

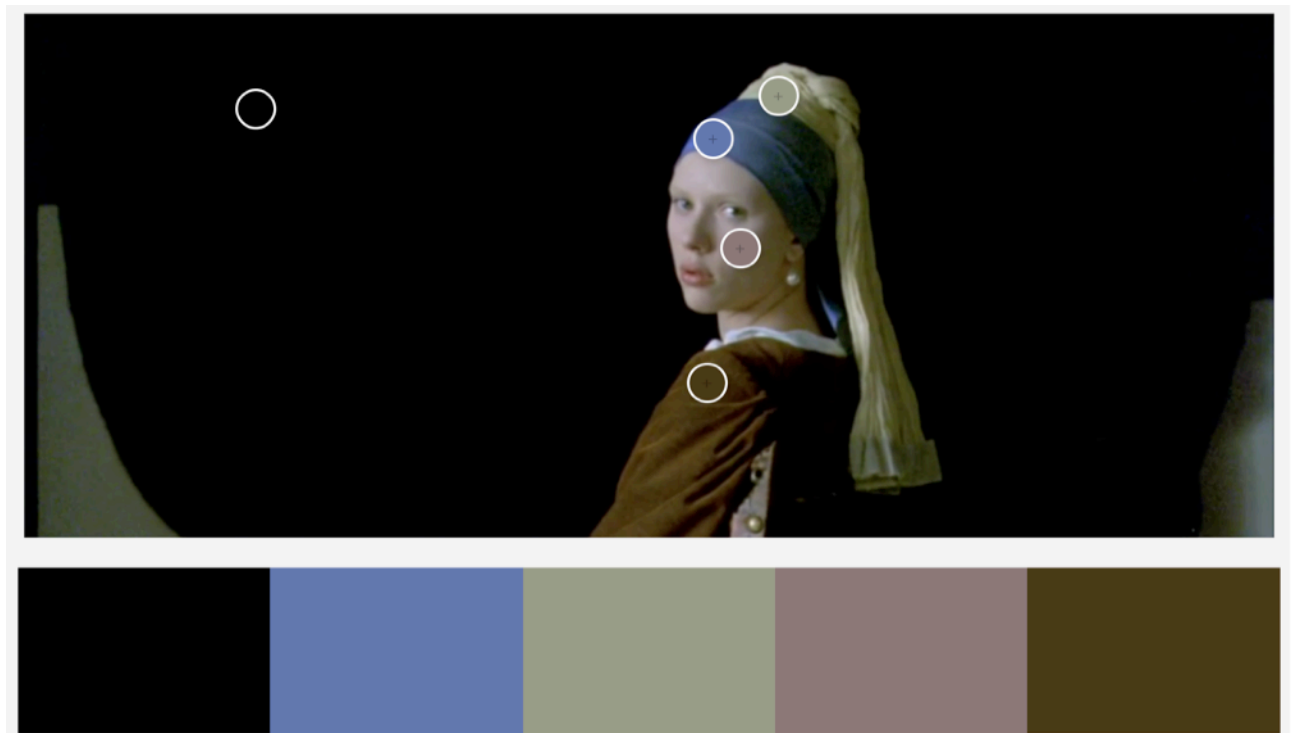
Film rozhodně není celý laděn do takto studených barev, ba naopak obsahuje velmi výrazné scény, překypující červenou barvou (viz obr. 2.1.1.5). V kontrastu s nimi působí tato scéna daleko chladněji a také při detailním porovnání obsahuje studenější barvy než

<sup>11</sup> GOMBRICH, Ernst Hans: *Příběh umění*. 2. české vydání. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Argo, 2016, s. 443. ISBN 80-7203-143-0.

citovaný obraz. Jistě se tedy jedná o autorův záměr poukazující na dívčinu nekomfortnost v celé situaci, jelikož pro obraz riskuje svoji práci služebně u bohatých pánů.



2.1.1.1



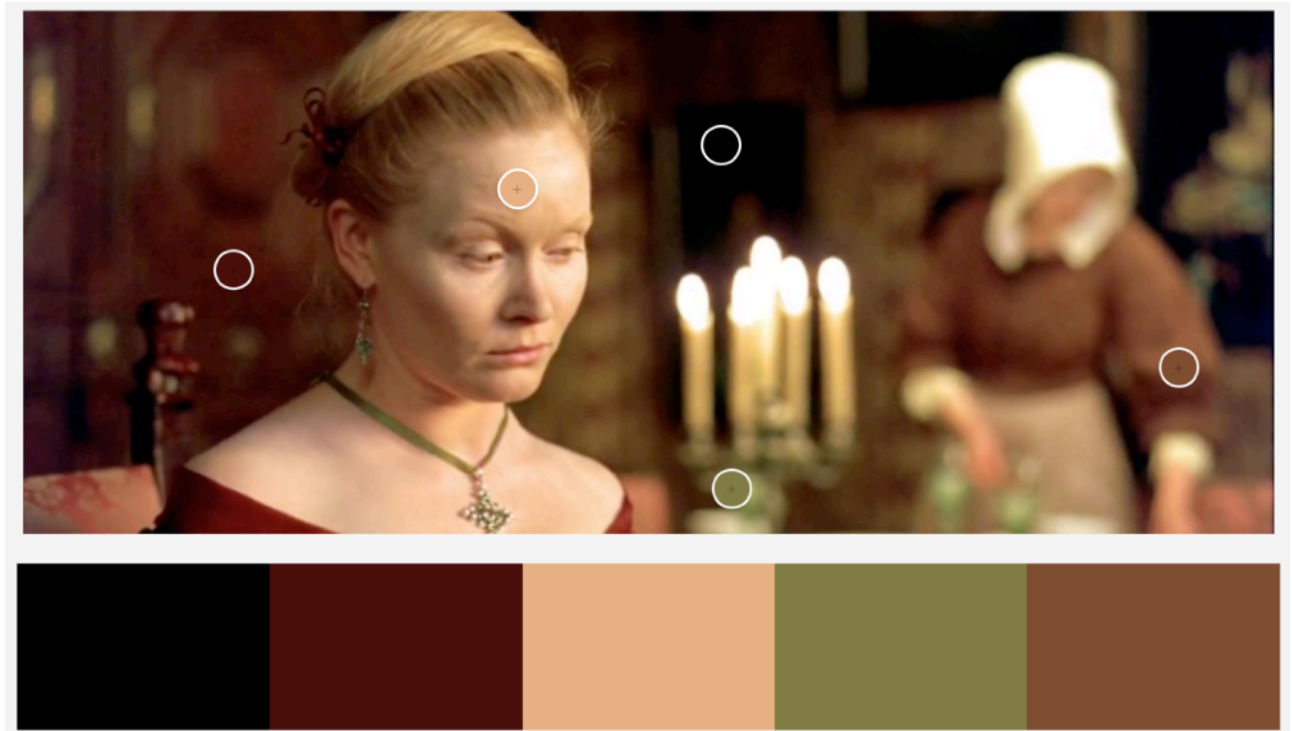
2.1.1.2



2.1.1.3



2.1.1.4



2.1.1.5

Jelikož se nejedná o technický, ale spíše estetický popis, neobsahují zvolené barvy klasické RGB či CMYK označení. Také kvalita snímků obrazovky z nejuvěrnější dostupné kopie na DVD je poznamenána značnou mírou komprese (nižším rozlišením či ztrátou informací v oblasti maximálního jasu - přeexpozice). Pro porovnání v „okometrických“ mezích a s přihlédnutím ke kvalitě výsledného tisku je však takto vyrobená paleta zcela dostačující.

### 3.1.2. S barevnou tabulkou v muzeu: (*Shirley - vize reality*)

Film *Shirley - vize reality* obsahuje přesně třináct celkových záběrů, které jsou zrekonstruovanými obrazy E. Hoppera. „Režisér dokonce přizpůsobil dobové zasazení – třicátá až šedesátá léta – tehdejší filmařské praxi, takže móda, spektrum barev nebo nasvícení scény odpovídají postupům období klasického Hollywoodu. Výsledkem je prezentace vskutku nádherných obrazů, jimž je snadné podlehnout.“<sup>12</sup>.

Hned zkraje je potřeba zmínit, že E. Hopper maloval, na rozdíl od ostatních zde zmíněných malířů (J. Vermeer či V. van Gogh), v pozdější době, přesněji souběžně s vývojem filmu, který je v této práci považován taktéž za umělecké dílo. Logicky byl tedy ovlivněn filmovým médiem: kompozicí, svícením či scénografií, a i pro tento fakt je označován jako „cinematic painter“<sup>13</sup>, neboli malíř s malbami připomínajícími filmovou kompozici. „Dokumentární realismus je pojem označující koloběh, kdy filmové médium ovlivňuje nazpět malíře, tedy umělecké odvětví, kterým byl film a hlavně fotka sama velmi ovlivněna.“<sup>14</sup> Jeho obrazy lze tedy považovat za jednotlivé snímky filmu (viz slova G. Deutsche<sup>15</sup>) a film *Shirley* poté jako katalog<sup>16</sup> Hopperových snímků, aneb „pozvánky do prostoru toho, co známe jako přeplněné, hlučné a bouřlivé město.“<sup>17</sup>

Hopper nebyl v éře, kdy tvořil, příliš známý, avšak o několik desetiletí později se jeho obrazy začali inspirovat filmoví tvůrci, ze kterých Hopper původně sám vycházel. Jeho největší inspirací byl tehdy velmi oblíbený žánr film noir<sup>18</sup>.

V rámci co nejpřesnější rekonstrukce obrazu na filmové plátno bylo nutno dodržet veškeré výrazové prvky, kterým se tato práce věnuje. V případě barvy, které se věnuje tato

---

<sup>12</sup> MIŠŮR, Martin. *Shirley – vize reality: Vize pohybu, touha po pokroku* [online]. 26. září 2013, s. 1-2. [cit. 2020-01-16]. Dostupné z: <http://www.indiefilm.cz/2013/09/26/shirley-%E2%80%93-vize-reality-vize-pohybu-touha-po-pokroku/>

<sup>13</sup> Rozhovor s Gustavem Deutschem, který je součástí bonusového materiálu na DVD *Shirley – Visions of Reality* (Wien: KGP 2016)

<sup>14</sup> Parafrázováno: MCLVER, Gillian. *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*. New York: Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc, [2016], s. 77. ISBN: 978-1-4725-8065-8.

<sup>15</sup> Rozhovor s Gustavem Deutschem, který je součástí bonusového materiálu na DVD *Shirley – Visions of Reality* (Wien: KGP 2016)

<sup>16</sup> Tamtéž

<sup>17</sup> MCLVER, Gillian: *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*, s. 76.

<sup>18</sup> Rozhovor s Gustavem Deutschem, který je součástí bonusového materiálu na DVD *Shirley – Visions of Reality* (Wien: KGP 2016)

část, byla nejdůležitějším referenčním prvkem barevná tabulka. Barevně nejměrohodnější reference (viz obr. 2.1.1.6p a 2.1.1.7p v závěrečné příloze), kterou režisér a kameraman filmu společně s art directorkou Hannou Schimek vytvořili, vznikla na základě návštěvy muzea, jelikož na internetu je nespočet kopií, které se liší převážně v barvě a nedají se považovat za zcela věrohodný zdroj. Jejich etalonem se stal původní obraz či přesná kopie a pomocí barevné tabulky se připravily dekorace a rekvizity ve studiu. Nejvyšší věrohodnost barevné tabulky přetrvala až do závěrečné fáze barevných korekcí, neboli gradingu<sup>19</sup>.

Samozřejmě nelze počítat s naprostou přesností už jen proto, že se nejedná o prostou kopii a také, že olejomalby, které se svým lesklým povrchem zásadně liší od promítnutého a následně odraženého obrazu plátna v kině, jsou pro lidské oko mnohem „živější“. Níže můžete vidět alespoň ukázky v náhledové kvalitě. Na obrázcích 3.1.2.1. a 3.1.2.2. je vidět velká podobnost zejména v zelené barvě křesel či teplého osvětlení přicházející zvenčí. Na obrázcích 3.1.2.3. a 3.1.2.4. je pak zase vidět značná podobnost v „utopených“ rudých barvách nábytku pokoje. Další výraznou podobnost je poté možné vidět ve žlutém závěsu v pozadí pokoje.

---

<sup>19</sup> Rozhovor s Gustavem Deutschem, který je součástí bonusového materiálu na DVD *Shirley – Visions of Reality* (Wien: KGP 2016)



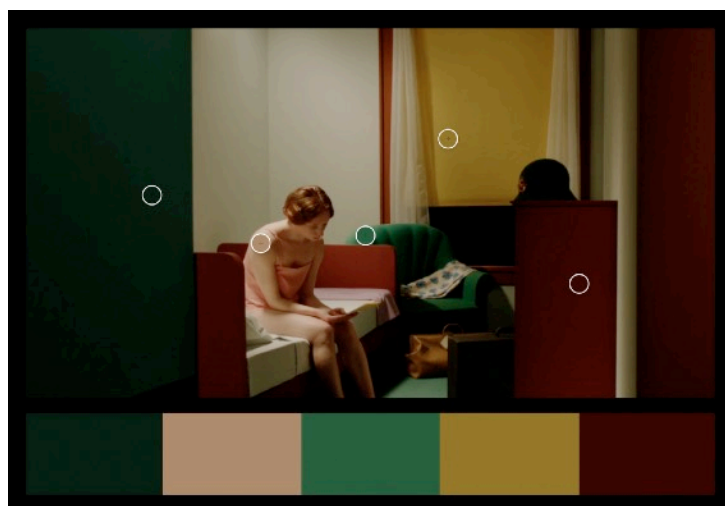
obr. 3.1.2.1.



obr. 3.1.2.2



obr.3.1.2.3.



obr. 3.1.2.4

### 3.1.3. Příroda jako zdroj inspirace (*U brány věčnosti*)

„Nikdy jsem se nesnažil, aby film vypadal jako van Gogh,“ (myšleno jeho obrazy) říká kameraman v rozhovoru pro CookeOpticsTV.<sup>20</sup>

I přes toto tvrzení samotného kameramana je však z filmu patrné, že něco společného s van Goghem zřejmě má. Ať už se jedná o element ruční kamery, připomínající roztěkanost malířovy duše, či velmi nahodilý a dynamický přístup k malování obrazů, podpořený například nižší stříhovou frekvencí. To vše se velmi podepisuje na výsledném obrazovém vyznění snímku.

Z hlediska barevnosti se jedná o velmi pestrý zážitek (ve smyslu barevné rozmanitosti filmových scenerií). Podobně, jako jsou rozmanité van Goghovy obrazy, obsahuje i film velký počet barevně připodobněných a částečně odkazujících scén (nejedná se však o věrné reprodukce původních obrazů jako je tomu u ostatních zvolených filmů). Velký akcent je poté kladen převážně na teplé světelné zdroje, tedy letní slunce či plamínky svíček a petrolejové lampy v potměných interiérech. Od toho se odvíjí i výsledná paleta barevných tónů.

„Vincent van Gogh je známý tím, že se mu líbila technika malování pomocí teček a tahů štětcem v čistých barvách, pod jeho rukama se však stávaly něčím podstatně jiným, než o co usilovali ostatní soudobí umělci. Van Gogh používal jednotlivých tahů štětcem nejen proto, aby barvu rozložil, nýbrž také aby vyjádřil své rozrušení.“<sup>21</sup>

Na obrázcích přiložených níže je patrné, že snaha tvůrců nebyla založena na tom, aby byla ve filmu zachycena přesná replika citované malby. Na tom si naopak velmi zakládá snímek *Dívka s perlou*. Formát a převažující obsah obrazu – kořeny stromu<sup>22</sup> – který postava van Gogha ve snímku maluje (viz obr. 3.1.3.1.), je evidentně odlišný od originálního obrazu (viz obr. 3.1.3.2.). Podobnost a referenční hodnoty se nachází jinde. Například sytá azurová barva košile či sluncem osvětlené malířovo kožené náčiní, vyzdvihující teple hnědé odstíny, vytváří v celkovém záběru něco, co může minimálně z hlediska barevnosti originální obraz připomínat.

<sup>20</sup> The cinematography of *At Eternity's Gate* || Benoit Delhomme || Case Study. In: *YouTube* [online]. 10. 1. 2019 [cit. 01-01-2019]. (0:42 - 0:50). Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t4AJx2GGYaY>

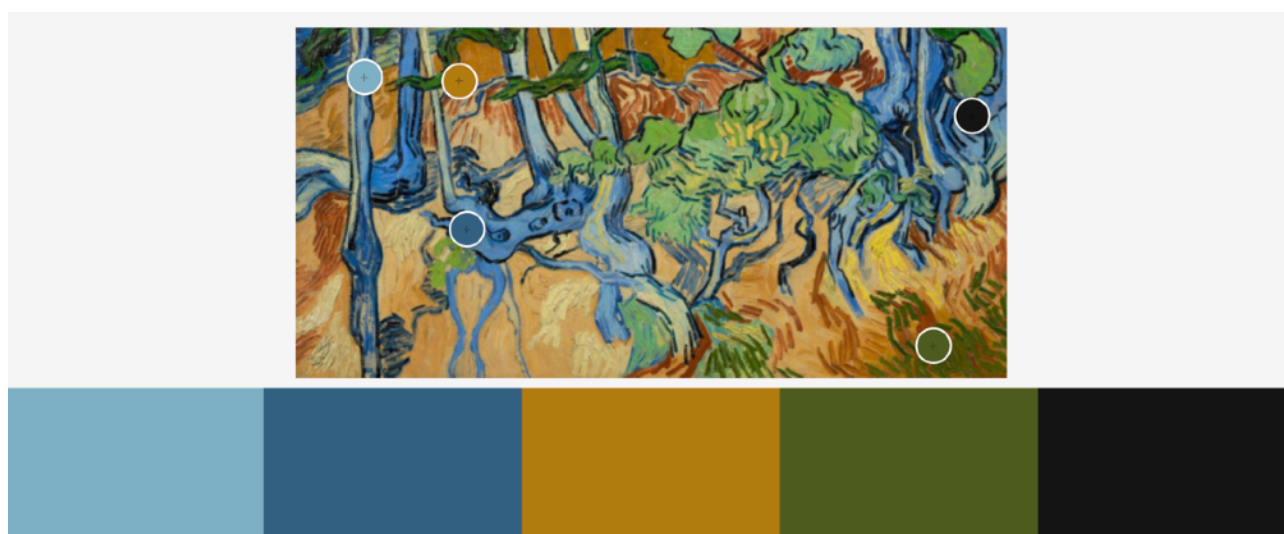
<sup>21</sup> GOMBRICH, Ernst Hans. *Příběh umění*, s. 547.

<sup>22</sup> GOGH, van Vincent. *Kořeny stromu - Tree roots*. [olej na plátně, 1980].





obr. 3.1.3.1.



obr. 3.1.3.2.

## 3.2. Osvětlení

### 3.2.1. Akademismus v hlavní roli (*Dívka s perlou*)

Snímek *Dívka s perlou* je krásný. Hezky se na něj dívá a kamera jakožto nástroj pro zobrazení a zachycení situace zde není vůbec rušivým elementem. Naopak, vizuální stránka filmu je maximálně připodobněna kráse obrazu, a to nejen v situaci, kdy referovaná malba vzniká. Stejně jako obraz ale působí místy strnule a až příliš dokonale. To platí hlavně při srovnání s filmem *U brány věčnosti*, kde se kamera zaměřuje spíše na jiné aspekty a akademismus<sup>23</sup> ponechává stranou. Tam je však referovaný úplně jiný druh malby.

Postavy ve filmu mají vhodné či záměrně stylizované světlo (osvit tváře / postavy) a vše potřebné je vždy dobře vidět. Tím je myšlen fakt, že přestože se nacházíme například v situaci špinavého náměstí v pošmourný den či v jiných stíněných a slabě osvětlených uliček či interiérů, vidíme hercům vždy do tváře a můžeme odčítat patřičnou emoci. To je samozřejmě správně a zcela na místě u snímku konvenčnějšího typu. Navíc v době natáčení na filmový materiál, konkrétně: 35mm Kodak Vision 2 500T 5218, Vision 500T 5263, Fuji Reala 500D 8592<sup>24</sup>, vyžadoval tento tvůrčí záměr daleko náročnější a intenzivnější svícení. K tomu se navíc povětšinou jedná o světlo měkkého charakteru<sup>25</sup>, tedy zjemněné difúzí, a to i v případě interiérových scén u ohně a svíček.

Například výsledného obrazu 3.2.1.1. bylo docíleno pomocí poměrně velkého množství svíček v interiéru a následného dosvěcování a odražení světla od stropu viz obr. 3.2.1.2. Kombinace těchto dvou světelných zdrojů, z nichž jeden byl v obraze přiznaný a druhý naopak skrytý nad horní kantnou obrazu, docílila velmi přirozeného efektu, kdy

---

<sup>23</sup> Akademismus: Velmi široký pojem, podobně jako například minimalismus. Je nutné ho tedy definovat konkrétněji. Akademismus v rámci popisu filmu, či ještě v užším měřítku, popisu vizuální stránky filmů znamená nejen velmi přesné komponování obrazu a bohaté druhé, či třetí plány záběru, ale i zmíněné svícení postav. V případě filmu *Dívka s perlou* se jedná o učebnicové příklady měkkého svícení pro zkrášlení pleti postavy a vytvoření patřičné plastičnosti za pomoci světelných poměrů ve tváři. Ostré a deformující stíny v obličejích zde nejsou vůbec přítomny, přestože například scény u ohně by za takových okolností ostré stíny zajisté vytvářela.

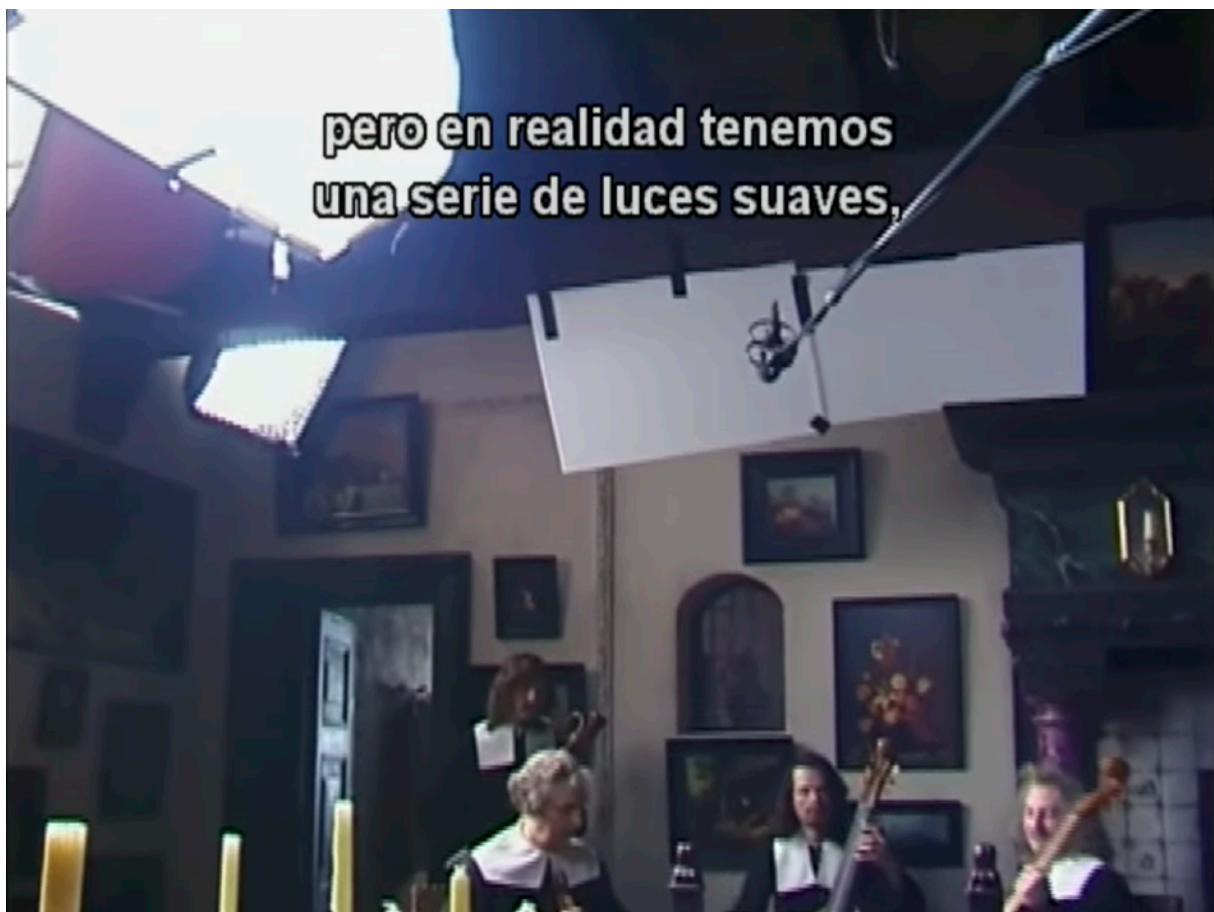
<sup>24</sup> *Girl with a Pearl Earring* (2003) - Technical Specifications - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. 1990 [cit. 10-01-2021]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt0335119/technical?ref\\_=tt\\_dt\\_spec](https://www.imdb.com/title/tt0335119/technical?ref_=tt_dt_spec)

<sup>25</sup> Měkké světlo neboli světlo měkkého charakteru. Takového nasvícení bylo docíleno použitím dostatkem difúzních materiálů (fólie, plátna, odrazky) a silných světla, jelikož každé takové zjemnění znamená zároveň značný úbytek světla. V kombinaci s ne úplně citlivým záznamovým médiem - filmový materiál Kodak/Fuji 500T/D (z dnešního úhlu pohledu) se muselo jednat o světla s větším výkonem/příkonem. To však nebylo nic ojedinělého při natáčení na filmový materiál.

můžeme spatřit mírné mihotání světél v obličejích od plamínků svíček, avšak obraz není příliš kontrastní a utopený ve tmě, jak by tomu bylo v případě nasvícení pouhými svíčkami.



obr. 3.2.1.1.



obr. 3.2.2.2.

Onen důraz na realističnost můžeme spatřit i mnoha dalších scénách, například ve 21. minutě filmu - příjezd na loďce (viz obr. 3.2.1.3. a ), která je dle slov kameramana<sup>26</sup> zasvícena pouze loučemi. Louče s plameny, které vidíme v obraze, jsou tak mnohem větší, než bylo běžné, avšak naexponování filmového materiálu si žádalo větší plamen, a tedy i větší zdroj světla. Obzvlášť na přijíždějící lodi se nachází velmi velký plamen.



obr. 3.2.1.3.



obr. 3.2.1.4.

---

<sup>26</sup> Making of a Movie - Girl with a Pearl Earring (Peter Webber). in: *YouTube* [online]. 23. 5. 2011. [cit. 24-01-2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MOVf26O19eE>

Při denních scénách pracoval kameraman Eduardo Serra se světlem tak, aby působilo co nejpřirozeněji (viz obr. 3.2.1.5. a 3.2.1.7.). Vzorem se mu stal krásně prosvícený ateliér v podkroví, kde Johannes Vermeer tvořil. V ateliéru se tak vyskytovalo vždy měkčí a méně kontrastní světlo (viz obr 3.2.1.6.), kterým tehdy disponoval i malíř.



obr. 3.2.1.5.



obr. 3.2.1.6.



obr. 3.2.1.7.

Důkazem tohoto důrazu na přirozené světlo je i fakt, že ostatní scény v domě jsou mnohem tmavší, protože tam zkrátka nebyl tak velký zdroj denního světla.

Ve filmu se nachází množství zajímavých a dobře zpracovaných scén v různorodých světelných atmosférách. Bohužel je až příliš cítit důraz autorů na to, aby bylo vše a za jakékoliv situace dobře vidět. Tento záměr bohužel ubírá na samotné představivosti diváka, jelikož rozšířená představivost zde zkrátka není zapotřebí.

### 3.2.2. Nerealistické umělé světlo (*Shirley - vize reality*)

E. Hopper je dnes řazen do skupiny realistických malířů. Jeho obrazy však při důkladnějším zkoumání, hlavně z pohledu perspektivy či realističnosti osvětlení, vůbec realistické nejsou. *Jeho obrazy nelíčily realitu, ale inscenovaly ji.*<sup>27</sup> Pro přípravu a rekonstrukci takovéto scény bylo potřeba o mnoho více času než při běžném natáčení.

Jmenovitě osvětlení. Každá ze třinácti zobrazených scén se zasvětlovala v řádu několika hodin. Některé dokonce i více než jeden den<sup>28</sup>. V zájmu maximálního připodobnění filmového záběru k původní malbě bylo potřeba zohlednit i nerealističnost Hopperova osvětlení. Kameraman Jerzy Palacz spolu s gafferem Dominikem Dannerem měli nelehký úkol, jelikož světlo bylo hlavním protagonistou filmu.<sup>29</sup> Hopper často používal světlo ze stropu, k čemuž jej nejspíš inspirovala ateliérová filmová tvorba, a jeho obrazy s denním osvětlením měly často dvě až tři slunce.<sup>30</sup>

Světlo ze stropu je nejpatrnější v interiérech, konkrétně pak na obraze **Hotel Lobby** (viz obr 3.2.2.1.). Dvě slunce jsou naopak viditelná v obraze **Excursion into Philosophy** (viz obr 3.2.2.2.), kde na zemi vidíme jasný dopad světla skrze rám okna, avšak na stěně za Shirley další, neméně intenzivní. Jediným logickým vysvětlením by bylo světlo odražené, avšak i to by spíše osvětlilo roh místnosti než postavu na posteli. Nabízí se tedy spíše vysvětlení, že E. Hopperovi nešlo o realističnost, ale o vypíchnutí podstatných elementů za pomoci světla<sup>31</sup> i za cenu několika stejně intenzivních světelných zdrojů, tedy sluncí.

V rámci obrazu by se nejednalo o větší problém, avšak ve filmu, kde se postavy na rozdíl od obrazu často pohybují (viz obr. 3.2.2.3. a 3.2.2.4.) prostorem, představoval tento fakt nelehký úkol udržet prostor bez několika stínů, odpovídajících několika světelným zdrojům.

---

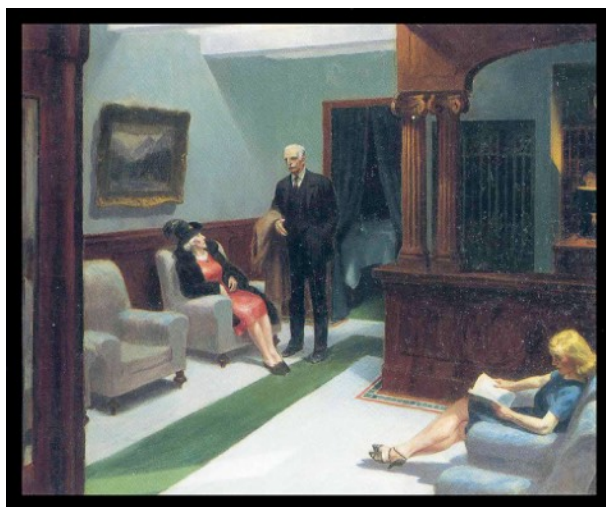
<sup>27</sup> Rozhovor s Gustavem Deutschem, který je součástí bonusového materiálu na DVD *Shirley – Visions of Reality* (Wien: KGP 2016)

<sup>28</sup> Tamtéž

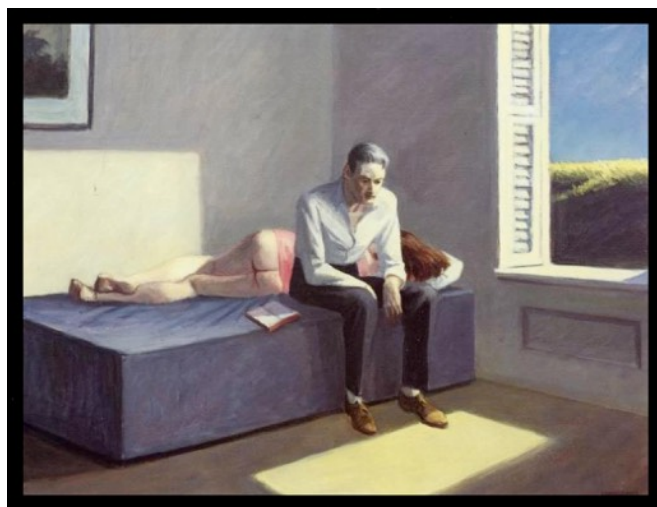
<sup>29</sup> Tamtéž

<sup>30</sup> Tamtéž

<sup>31</sup> Tamtéž



obr. 3.2.2.1.



obr. 3.2.2.2.



obr. 3.2.2.3.



obr. 3.2.2.4.



### 3.2.3. Přirozené světlo jako klíčový prvek (*U brány věčnosti*)

V kombinaci s citlivým digitálním snímačem si mohli tvůrci dovolit pracovat vesměs s přirozeným, či v obraze viditelným světelným zdrojem (practicals<sup>32</sup>), tedy bez výrazného dosvěcování. Opačný přístup, převážně z důvodu méně citlivého záznamu (filmové suroviny), museli v interiérových scénách se svíčkami využívat tvůrci filmu *Dívka s perlou* (viz kapitola 3.2.1.)

Tento film je možné označit za úplný protiklad dalšího zde rozebíraného filmu: *Shirley - vize reality*, přestože v obou případech je důraz na světlo velmi znatelný a v obou případech maximálně podporuje své reference. Oba snímky odkazují na úplně jiné malby, a jejich přístup k použití světelných zdrojů je tak zcela odlišný. Ve snímku *Shirley* je kladen maximální důraz na nereálnost osvětlení, kterým se obrazy E. Hoppera vyznačují. Film *U brány věčnosti* je ale pojat zcela jinak, přestože se zde tvůrci nesnaží kompozicí odkazovat na konkrétní díla Vincenta van Gogha. Světlo a jeho charakter jsou zde maximálně přirozené a jeho míra autentičnosti mnohdy dosahuje pocitu amatérského snímání. Zároveň však obsahuje velké množství rozličných atmosfér (východ a západ slunce, modrá hodinka, interiérové osvětlení se svíčkami i bez), které zpestřují vizuální obsah snímku. „Je jasné, že se van Gogh nezabýval na prvním místě správným zpodobňováním. Používal barev a tvarů, aby vyjádřil, jak na něj působí věci, které maluje, a aby i na ostatní působily stejným dojmem.“<sup>33</sup> Koncept tohoto snímání je tak zcela záměrný, jelikož i van Goghovy malby se vyznačovaly různorodostí zachycených atmosfér a značnou mírou chaotičnosti.

---

<sup>32</sup> Practicals, neboli v obraze přiznané světelné zdroje. Mimo etalonové vyvážení kontrastu (nejtmavší / neosvětlenější bod), pro světelné vyvážení kompozice, mají ještě funkci dosvěcování scény. V současné době citlivých digitálních snímačů však mohou practicals nejen doplnit atmosféru, ale kompletně převzít roli hlavního zdroje osvětlení, převážně pak v nočním interiéru.

<sup>33</sup> GOMBRICH, Ernst Hans: *Příběh umění*. 2. české vydání. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Argo, 2016, s. 548. ISBN 80-7203-143-0.

### 3.3. Velikost záběru

#### 3.3.1. Od detailu po velký celek (*Dívka s perlou*)

Tato kapitola velmi úzce navazuje na kapitolu o osvětlení 3.2.1. Opět se v kontextu zde rozebíraných tří filmů jedná o ten nejkonvenčnější způsob vyprávění obrazem, opět využívá šablony akademismu a opět to není zcela špatně. Pouze zde nenalezneme žádné převratné řešení rozzáběrování či zachycení scény. Ne, tento film se soustředí na úplně jiné aspekty, jakými jsou například barva či věrohodnost prostředí, a proto pro něj není důležité vytvářet nepotřebné napětí na místech, kde není zapotřebí. Záběry či záběrování ve filmu jsou k oku šetrné a ničím extravagantním nevystupují z řady. Vše je velmi dobře zobrazeno a obrazově popsáno.

Ve snímku nechybí pestře rozzáběrovaná úvodní scéna, která nám hned z kraje filmu představí hlavní postavu. Hned po ní následuje konvenční vyprávění příběhu, které je pro divákovu orientaci nezbytné, avšak nepřináší nic objevného, například klíčový celek<sup>34</sup> (obr. 3.3.1.1.) s patřičným doplněním informací pomocí titulku a hned na to navazují záběry ukazující prostředí, ve kterém se bude film odehrávat. Tyto záběry (viz obr. 3.3.1.2.) nemají krom této zásadní vlastnosti a velké výpravy další extra výpovědní hodnotu, a jsou tedy použity pro titulkovou scénu. Je to poměrně známý koncept úvodu filmu, který se používá běžně. Proč měnit něco, co funguje? Navíc u výpravného filmu z hollywoodské produkce, kde není na nějaké experimentování prostor.



obr. 3.3.1.1.

<sup>34</sup> Klíčový celek - záběr širšího charakteru, ukotvující následující/předcházející příběh do konkrétního baráku, ulice či města. Bez většího důrazu na konkrétní postavy.



obr. 3.3.1.2.

Tempo filmu<sup>35</sup> je po celou dobu velmi svižné. Až na pár scén jako například scéna polibku Griet a Pietera (51:53 - 52:35) je vždy potřeba překomponování obrazu<sup>36</sup> řešena pomocí mnohdy až zbytečného prostřihu, nikoliv třeba vnitrozáběrovým stříhem nebo pomocí nájezdu kamery, přestože ve filmu náznaky pro montáž tohoto typu nalezneme.

Například hned ze začátku filmu (14. minuta), připravuje Griet s Tanneke jídlo. Kamera se k nim pomalu přibližuje (obr. 3.3.1.3. a 3.3.1.4.), avšak když už je skoro u nich a pomocí pohybu směrem k nim se postupně zbavuje méně důležitých postav, nastane zcela zbytečný stříh (obr. 3.3.1.5.), přestože by kamera mohla dojet až k nim a zahrát jen to důležité. Technicky to určitě bylo možné, přestože by se scéna možná o pár vteřin prodloužila. Bohužel je to ale vyřešeno jinak a vzniklý stříh je v důsledku spíše rušivého elementu, nežli s důrazem na něco konkrétního. Poté následuje klasická výměna pohledů dvou akademicky zakomponovaných postav bez větší nápaditosti a zvukový přesah z následujícího obrazu.

---

<sup>35</sup> Tempo filmu - částečně přejato z oblasti hudby. Tempo filmu není oficiální pojem, avšak v tomto textu lze chápat jako celkový vjem dynamičnosti snímku na diváka, ovlivněný mnoha faktory např. dynamikou stříhu, rychlostí kamerového pohybu, samotným pohybem v rámci mizanscény či hudbou.

<sup>36</sup> překomponování obrazu - potřeba změnit úhel z důvodu vyčerpání předchozí výpovědní hodnoty/emoce záběru

Celkově tedy skoro půlminutová scéna obsahovala dva záběry, přestože by si bohatě vystačila s jedním. To celé podtrhuje ještě fakt, že následuje záběr z další scény, který je velmi podobný tomu předcházejícímu. Stejná světelná atmosféra, stejné pozice postav a téměř stejná velikost záběru (viz obr. 3.3.1.6.).



obr. 3.3.1.3.



obr. 3.3.1.4.



obr. 3.3.1.5.



obr. 3.3.1.6.

### 3.3.2. „Přískoky a odskoky” po ose: (*Shirley - vize reality*)

Filmová osa. Jednoduché pravidlo pro lepší orientaci diváka v prostoru, které se stalo jakýmsi standardem pro střih již na počátku zvukového filmu. Toto pravidlo platí zejména při natáčení na více kamer s postavami přecházejícími po místnosti či jiných chaotických situacích, které by mohly být při střihu zmatečné. Ve zkratce jde o pravidlo, které divákovi při střihu umožňuje lepší orientaci v prostoru.

Také přískoky po ose objektivu (osa mezi objektivem kamery a snímaným objektem – nezaměňovat s filmovou osou) by mohly být pro někoho rušivým elementem, stejně jako ojedinělý pohled a promluva do kamery. V případě tohoto filmu je vše velmi přehledné a přískoky spolu s odskoky po ose se ve filmu záměrně opakují a rozhodně nevyrušují z dané koncepce. Do jisté míry tyto formální prvky (přískoky a odskoky po ose společně s translokací objektivu) mohou evokovat přibližování a vzdalování návštěvníka k obrazům a od obrazů v galerii.

Film obsahuje celkem 14 scén, citujících celkem třináct obrazů E. Hoppera (první a poslední scéna cituje identický obraz - **Chair Car** viz obrázek 3.1.2.1. z roku 1965). Scény většinou začínají záběrem na celek, který je i zároveň referencí konkrétního obrazu. Dále jsou scény rozzáběrované na bližší až detailní části postav či pro danou sekvenci důležitých předmětů a končí opět v celku. Často se mění i světelná atmosféra scény, oddělující první a poslední záběr o stejné velikosti, ale o tom více v kapitole 3.2 - Osvětlení. Právě tyto prvky odlišných velikostí záběrů a změny světelných atmosfér odlišují pouhé reprodukování či napodobování citovaného obrazu ve prospěch filmového vyprávění.

Jelikož E. Hopper nenamaloval ve svém životě pouhých třináct obrazů, ale téměř dvě stě, museli filmoví tvůrci obrazy do filmu nejprve vybrat. Základním kritériem se stala žena, jelikož celý film zachycuje příběh Shirley a určitá časová posloupnost, kterou se vyznačuje i film. Další kritéria pak ovšem byla spíše technická. Prostor, který zachycoval obraz, muselo být možné vytvořit ve studiu. Proto ve filmu nenalezneme obrazy jako **The House by the Railroad**, **New York corner** či krajinomalby, kterým se E. Hopper také hojně věnoval. Jednak neobsahovaly postavu ženy, či prostě zobrazovaly příliš široký úhel (velký prostor), který nebylo možné vtěsnat do studia. Tato podmínka byla dána omezeným rozpočtem filmu, spíše experimentálního druhu (omezený rozpočet se nerovná experimentální film) a samozřejmě samotným konceptem zaměřeným na postavy Shirley.

Poslední podmínkou pak byl prostor samotný, jelikož film neobsahuje pouze záběry zobrazující identický či velmi podobný úhel jako citovaný obraz, ale i další, detailnější prostříhy. Z toho vyplývá, že bylo zapotřebí aby se s kamerou dalo dostat blíže k postavě, a vytvořit tak další záběry<sup>37</sup>.

---

<sup>37</sup> Rozhovor s Gustavem Deutschem, který je součástí bonusového materiálu na DVD *Shirley – Visions of Reality* (Wien: KGP 2016)

### 3.3.3. Z celku po velký detail bez nutnosti stříhu (*U brány věčnosti*)

„Ale jo, já souhlasím, byl jsem k němu hodně blízko. Nevím, jak to dělám, ale někteří herci mi říkají, že k nim můžu být sakra blízko a jsem přitom docela neviditelný (myšleno, že přítomnost kamery není ve filmu cítit). Můžu být blízko, ale způsob, jakým se na ně dívám, způsob, jakým se pohybuji, moje osobnost... já nevím. Něco na tom je. Nesoudím, víš, co tím myslím? Nesoudím. Stávám se jako kameramanem. Nikdy jsem necítil tolik kameramana jako v tomto filmu. Upřímně řečeno.“<sup>38</sup>

Snímek *U brány věčnosti* je nepochybně také částečně experimentem, avšak založeným více na improvizaci samotných tvůrců a zajisté i herce ztvárňující postavy Vincenta van Gogha. Improvizace, pro tento případ nazvaná jako improvizace komponování okamžiku bez nutnosti stříhu, je založena převážně na volnosti a citění samotného kameramana. Tato volnost vyústila hned z několika elementů, počínaje velmi lehkou ruční kamerou, omezeným štábem a zaměřením se na klíčové faktory. Faktory, které jsou v rozporu s akademičností filmové kompozice, a naopak se snaží zachytit okamžik situace.

Předchozí odstavec bude nejlepší demonstrovat na konkrétní scéně, která se nachází zhruba v polovině filmu (50:43 - 52:46) a bude v rámci práce ještě párkrát zmíněna. Tato scéna, přestože neobsahuje žádný stříh, je plná stříhů vnitrozáběrových. Tyto stříhy nejsou způsobeny zastavením nahrávání kamery, ani fyzickým střížením suroviny nebo na časové ose ve střížně. Nejedná se ani o stříhy, které by byly v záběru záměrně ukryty, a hrály si tak na falešnou jednozáběrovou akci. Jsou to stříhy, které vznikají pohybem. Tento pohyb lze rozdělit na pohyb kamery, pohyb postav před kamerou a práci s prostorem. Ve zkratce se však ale jedná o překomponování, neboli změnu záběru, bez nutnosti zastavení kamery. Scéna tak obsahuje širokou škálu záběrů, které jsou však spojeny v jeden. K tomuto výsledku bylo zapotřebí použít nejen ruční kamery, ale i hereckou choreografii, práci s prostorem (sloupy uvnitř chrámu) nebo objektiv o dostatečně široké ohniskové vzdálenosti, se kterým bylo možné vytvořit nejen velké celky, ale i detaily obličejů postav.

---

<sup>38</sup> EAGAN, Daniel. *At Eternity's Gate: Portrait of An Artist*. [online]. 17. 12. 2018. [cit. 07-01-2020]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/at-eternity-039-s-gate-portrait-of-an-artist>



### 3.4. Pohyb kamery

#### 3.4.1. Neviditelná kamera jako pozorující společník (*Dívka s perlou*)

Snímek *Dívka s perlou* je ten typ filmu, kde bude kamera vaším tichým průvodcem. Nenachází se zde žádné exhibice v podobě extrémní ruční kamery či příliš dynamického pohybu, ať už z dolly jízdy či jakéhokoliv jiného gripového vybavení určeného pro pohyb kamery. Pohyb kamery ve filmu je velmi umírněný, spíše observačního či objevujícího charakteru.

Ani opak v podobě přezrávání záběru<sup>39</sup> pro navození pocitu zdlouhavé malby se zde nevyskytuje. Jako divák dostanete velmi poklidných sto minut „obrázků“, které nebudou ničím vyrušovat, ale pouze podporovat a zachycovat to, co se odehrává v mizanscéně. Pohyb kamery a celkově způsob snímání zde není nikterak výrazný, ale spíše podpůrným nástrojem pro celkové vyznění filmu.

Přestože je Johannes Vermeer považován za takzvaného „slow painter“ či dokonce meditativního malíře, tedy úplný opak například v této práci také rozebíraného Vincenta van Gogha, film si s touto rovinou příliš nepohrává. Tempo filmu se mírně zpomalí v momentě samotné malby, ale celkový dojem z filmu není pomalého či meditativního charakteru.

---

<sup>39</sup> Přezrávání záběrů neboli vyhánění kompozice je známý výrazový prvek převážně v subžánru slow-cinematography. Jeho podstatou je ponechat nastřížený záběr mnohdy i desítky sekund po skončení původní akce pro úplné vyznění či odeznění. Často je tímto efektem dosaženo diváckého neklidu nebo naopak vzbuzení očekávání v něco nového. V tomto filmu, i přestože byl Johannes Vermeer malíř až meditativního rázu, se tvůrci tomuto prvku vyhýbají a ničím další tento fakt nepodporují.

### 3.4.2. Stativ jako ekvivalent malířského stojanu (*Shirley - vize reality*)

Ve filmu *Shirley - vize reality* se můžeme setkat se zajímavým úkazem. Stativ, jakožto masivní podpora pro kameru a její příslušenství, zde funguje spíše jako malířský stojan. Na rozdíl od naprosto statických předloh v podobě obrazů obsahují scény z filmu často ještě pomalé, až podprahové transfokace, kterými se dostáváme blíže k postavám nebo se rovnou skokovitě přiblížíme na užší záběr pomocí střihu po ose. Běžně poměrně rušivý prvek, avšak zde si na něj už kvůli častému opakování divák rychle zvykne. Kamera na stativu se však fyzicky, během 14 scén ve filmu, ani nehne. Místy se může zdát, že kamera pomalu pluje po místnosti. Toho je však docíleno velmi plynulým vertikálním (tilt) a horizontálním (pan) pohybem pomocí kličkové hlavy<sup>40</sup>. V kombinaci s profesionálními filmovými zoom objektivy a zručností operátora pak pohyb působí naprosto plynule.

Při natáčení se však nepoužívala pouze tato stativová hlava, jelikož náklady na její půjčení několikanásobně převyšují cenu za tradiční stativovou hlavu. V oficiálním filmu o filmu<sup>41</sup> lze spatřit, že se na place nacházely přinejmenším dva typy stativových hlav. Pro natáčení scény k kině (citovaný obraz **New York Movie** z roku 1939), kde můžeme spatřit onen plynulý pohyb kamery, byla použita právě tato kličková hlava (viz obrázek 3.4.2.1p v závěrečné příloze), konkrétně Arri Arrihead 2 (ve videu možné vidět v úseku 2:45 - 2:46).

---

<sup>40</sup> Kličková hlava je stativová hlava, která díky svému z převodování pohybu do kliček dokáže vytvořit daleko plynulejší pohyb než klasická švenkovací páka. Dále se liší v uložení do stativových noh, které je i kvůli váze samotné hlavy, pouze ve flat (plochém, nikoli ve tvaru polokoule) provedení.

<sup>41</sup> Shirley - Visions of Reality (making of) / BIEFF 2013 In: *YouTube* [online]. 23. 11. 2013. [cit. 07-01-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9oAQatBmX40>

### 3.4.3. Ruční kamera jako obdoba imprese (*U brány věčnosti*)

„Myslím, že když jste kameraman, vybíráte si snímek uvnitř většího snímku, který vidíte kolem sebe, tedy komponujete. Když jsem pracoval s kamerou v ruce na *Eternity's Gate*, rozhlížel jsem se neustále kolem sebe a přemýšlel jsem, dobře, kam mám jít? Co je nejzajímavější, co vidím?“<sup>42</sup>

Tento film ani zdaleka nepřipomíná životopisný film, jako byl například film z roku 1956 *Lust for Life*<sup>43</sup>, nebo „muzeum“ v podobě objektivního dokumentu zkoumající dopodrobna umělcův život a jeho obrazy. Je také zcela odlišný od poměrně experimentální olejomalby *Loving Vincent* (2017). To, co tento film natolik odlišuje, je právě styl snímání a přístup k natáčení celkově.

Celý štáb byl velmi skrovný. Kameraman mimo svého prvního asistenta v podobě ostříče/ostříčky, který mu byla neustále po boku a steadicam operátora na scénu v muzeu nepotřeboval skoro nic. Dokazuje to i fakt, že na záběry ze scény zobrazující pouze malířovy nohy (13:02 - 13:40) nepotřeboval žádný speciální postroj nebo POV helmu. Prostě držel svůj skromný rig v ruce, vzal si hercovy boty od kostymérek a šel to svépomocí natočit<sup>44</sup>.

Kamerový rig<sup>45</sup> byl také velmi malý. Mimo kameru Red Weapon Helium<sup>46</sup> a poměrně lehká skla (více v kapitole 3.5.3), na nichž měl pomocí clip-on přidělané malé kompendium, měl po boku těla kamery nainstalované ještě dvě hand-held madla pro lepší manipulaci. Poté ještě náhledový monitor, drobná kabeláž a napájení vyhozené na záda, kde měl připevněnou v-mount baterii. Celý tento set daleko více připomíná spíše

---

<sup>42</sup> EAGAN, Daniel. *At Eternity's Gate: Portrait of An Artist*. [online]. 17. 12. 2018. [cit. 07-01-2020]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/at-eternity-039-s-gate-portrait-of-an-artist>

<sup>43</sup> Film *Lust for life / Žízeň po životě* (1956) je představitel klasicky zpracovaného životopisného filmu. Jeho styl snímání není kromě pár barevných scén ničím výjimečný a mohl by reprezentovat v podstatě příběh kohokoliv, například Paula Gauguina, který žil ve stejné době, ale maloval úplně odlišným způsobem.

<sup>44</sup> The cinematography of *At Eternity's Gate* || Benoit Delhomme || Case Study. In: *YouTube* [online]. 10. 1. 2019 [cit. 01-01-2019]. (5:45 - 6:00). Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t4AJx2GGYaY>

<sup>45</sup> Kamerový rig znamená při slangovém překladu ověčená či nabalená kamera. Tato kamerová sestava obsahuje mimo kameru a objektiv mnohdy ještě přídatný monitor, či dva, bezdrátové ostření, či zařízení pro přenos obrazu a velkou baterii, která toto vše musí napájet. Tento komplet není nikterak daný a liší se podle potřeb filmařů.

<sup>46</sup> Red Weapon Helium - kamera americké společnosti RED představená v roce 2016 s 8K (8192 x 4320 pixelů) super 35mm HELIUM snímačem (35,4 MP; 29,90 x 15,77mm) a dynamickým rozsahem 16 a více stop. Formát záznamu probíhal v nativním 8K rozlišení, které se pro finální DCP master snížilo na dostačující 4K.

dokumentární „run and gun“<sup>47</sup> setup. K pohybu v podobě chůze nepoužil žádný gimbal nebo easy-rig, který by zjemnil pohyb. Celé je to velmi dynamické a místy až nepříjemné na pohled. Ve finále to však skvěle vystihuje umělcovy pochody, myšlenky a impresi tvorby samotné.

Z hlediska dramaturgie se jedná o velmi skromné a působivé řešení, připomínající spíše tvorbu malíře než filmového štábu. Stejně jako Vincent van Gogh chodil malovat jen s tím, co sám pobral, a využíval převážně přírodních inspirací, barev a světelných zdrojů, i tak se chová kamera Benoîta Delhomma. Trhaný pohyb v chůzi spolu s intuitivní ruční kamerou skvěle zachycuje nejen tvorbu malíře, ale i přírodní vlivy okolí.

---

<sup>47</sup> „Run and gun“ je slangový název pro kameru nebo kamerový setup, který stačí vzít a můžete jít ihned natáčet kamkoliv a cokoliv. Běžně tyto setupy obsahují spíše zoom objektiv, avšak zde jsem tento termín použil proto, že kameraman měl na zádech připevněnou baterii, která mu celou věc velmi odlehčila, a mohl tak bez problému natáčet i dlouhé záběry z ruky bez jakékoliv podpory.

### 3.5. Ohnisková vzdálenost a objektivy

#### 3.5.1. Čisté zobrazení příběhu (*Dívka s perlou*)

Podobně jako při pohybu kamery je vizuální styl snímání určován i zvolenými objektivy a volbou jejich ohniskové vzdáleností. Pro natáčení tohoto filmu byla zvolena sada objektivů Cooke S4 Primes<sup>48</sup>, která se vyznačuje měkčím obrazem a obecně teplejším podáním barev až pastelového charakteru.

Navíc společnost Cooke vesměs produkuje či produkovala objektivy s určitým charakterem nezakládajícím si na technické dokonalosti. Kdybyste tyto objektivy dnes nasadili na digitální 8K snímač namísto filmového políčka a srovnali s jinými výrobci, byly by tyto nuance patrné. Specifický bokeh, mírná neostrost mimo střed, dýchání při přeastřování<sup>49</sup> či samotné zbarvení obrazu. Nejen v tom všem se mohou objektivy lišit. Rozhodně se však nejednalo o skla vintage typu, kde bývají různorodé vady přímo vyhledávány. Cooke S4 Primes jsou skla s netechnickým charakterem a ve spojení s více citlivou filmovou surovinou vytváří na pohled velmi příjemný obraz.

Při snímání potemnělejších, obzvláště pak nočních scén byly zvoleny širší ohniskové vzdálenosti, při kterých je hloubka ostrosti při otevřenější cloně méně znatelná a pozadí zůstává dostatečně čitelné. To je u výpravného filmu žádoucí. Ve filmu tak není příliš detailů na tváře postav, natož velkých detailů, ale spíše polodetailů či dvoj-polodetailů<sup>50</sup>. Tento typ záběru navíc funguje ještě lépe při spojení s klasickým širokouhlým formátem 2,39:1, do kterého je film komponován. Ve filmu se jich nachází spousta.

---

<sup>48</sup> Informace získána z webových stránek: *Girl with a Pearl Earring* (2003) - Technical Specifications - IMDb. IMDb: *Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows* [online]. 1990 [cit. 27.01.2021]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt0335119/technical?ref\\_=tt\\_dt\\_spec](https://www.imdb.com/title/tt0335119/technical?ref_=tt_dt_spec)

<sup>49</sup> Dýchání objektivu při přeastřování je slangově nazývána mírná změna ohniskové vzdálenosti při přeastření z nejbližšího ostřicího bodu na nejvzdálenější. Například z 0,5 m na nekonečno. Tento efekt je patrný u mnoha filmových objektivů, hlavně pak v kategorii transformátorů neboli zoomů.

<sup>50</sup> Dvoj-polodetail, neboli 2PD, je typ záběru, ve kterém vidíme zakomponované dvě postavy zhruba po bustu. Obě jsou tak velmi dobře emocionálně čitelné, avšak stále pocítujeme pozadí neboli druhý plán.

### 3.5.2. Opticky ploché (*Shirley - vize reality*)

Při natáčení snímku *Shirley - vize reality* byl použit objektiv Angénieux Optimo zoom 24-290 mm<sup>51</sup> (viz obrázek 3.5.2.1p na konci v příloze). Objektiv s konstantní a při svém rozsahu ohniskové vzdálenosti velmi dobrou světelností T2.8, avšak bez další výrazné přidané hodnoty například v podobě specifického bokehu<sup>52</sup>, částečné neostrosti, absence antireflexních vrstev či jiných optických vad, kterými se vyznačovaly například objektivu Kowa zvolené pro film *U brány věčnosti*.

Jedná se o čisté a přesné „sklo“ až technického charakteru, které je kvalitou srovnatelné s pevnými objektivy, známými jako „primes“. Ideální pro zdejší účel, kde bylo zapotřebí, aby byl výsledný obraz ostrý i v rozích a více než filmový záběr evokoval spíše obraz. Také pro práci s plynulým zoomem se stálou světelností se tento objektiv jeví jako ideální řešení. Navíc se jedná o velmi dostupný, v zahraničí často používaný objektiv, který si mohli tvůrci dovolit mít na place po celou dobu.

Objektiv je kvůli své konstrukci velmi těžký. Váží přes 11 kg<sup>53</sup> a i kvůli tomu má vlastní madlo určené k přenosu. Je tedy více než zřejmé, že nelze použít pro každou příležitost, přestože rozsah ohniskových vzdáleností by tomu napovídal. Je určený primárně pro práci ze stativu či jiných bytelných konstrukcí.

---

<sup>51</sup> Angénieux Optimo zoom 24-290 mm je objektiv s dvanáctinásobným optickým přiblížením při světelnosti f/2.5 / T2.8. V nejširším ohnisku 24 mm je jeho záběr široký 49.2°, v nejdelším (290 mm) poté 4.2°. Údaje jsou platné při snímání na super 35mm snímač o velikosti 21.95 x 27 mm. Zdroj: <https://www.angenieux.com/wp-content/uploads/2016/01/24-290-Product-Sheet.pdf>

<sup>52</sup> Bokeh je vada objektivu, jejíž výsledný efekt ovlivňuje řada faktorů. Podílí se na něm konstrukce objektivu a s ní spojené čočky. Zaclonění v kombinaci počtu lamel ve cloně a v neposlední řadě míra rozostření, neboli bod zaostření předmětu, většinou v popředí. Ve výsledku to znamená, že každý objektiv (nikoliv kus, ale druh) má jiný typ bokehu.

<sup>53</sup> Informace získány z webových stránek: <https://www.abelcine.com/buy/lenses-accessories/cine-lenses/angenieux-24-290mm-optimo-zoom-t28-pl-mount>

### 3.5.3. Nedokonalost jako chtěný efekt (*U brány věčnosti*)

„Vybral jsem si tyhle velmi staré Kowa<sup>54</sup> objektivy, protože dnes všude kolem sebe máte samé výborné kamery, jako je například Red Helium, kterou jsme měli my. Kamera byla tak ostrá, že jsem dostal nápad ji zkombinovat s něčím, co není tak dobré. Chtěl jsem, aby ta skla měla optické problémy.“<sup>55</sup>

Objektivy si kameraman zvolil hlavně proto, že tvary lens-flares, které objektivy při kontaktu s protisvětlem vytvářely, svým způsobem připomínaly van Goghovu tvorbu, když často maloval přímé slunce. Zmíněná skla ale neměla žádné antireflexní vrstvy a při zachycení protisvětla (nejčastěji slunce) se obraz kompletně zalil halací. Kameraman proto používal jako přirozené stínítko herce, jak říká v rozhovoru pro *American Cinematographer*<sup>56</sup>.

Při natáčení scén, kdy je hlavní postava ovlivněna svými pocity (impresemi), jsou dále použity optické filtry (split-diopter<sup>57</sup>), kde je spodní 1/3 obrazu záměrně rozmazaná (obr 3.5.3.1). Je tomu tak i v situacích, kdy je postava přímo konfrontovaná a zcela nesouhlasí s názorem ostatních postav. Určitého extrému dosahuje v pasáži 50:43 - 55:07<sup>58</sup>, ve které je použit filtr propouštějící pouze určité spektrum barev (obr 3.5.3.2). Závěrečný akt je navíc natolik vyhrocený, že když postavy vyběhnou z interiéru do exteriéru, zůstává nastavení bílé na interiérové světlo (3200 K). Celá venkovní situace tedy působí lehce nerealisticky. Ve spojení s neustálými pohledy do kamery, umocňující divákův pocit, že je chvílemi on sám van Gogh, se jedná o velmi výrazné obrazové prvky.

Už z obrázků je znatelné, že kromě širokoúhlého formátu, dříve typického pro výpravné filmy, jsou zde použity ve velké míře široké ohniskové vzdálenosti, doplňující

---

<sup>54</sup> Kowa Cine Prominar Lenses jsou Japonské objektivy ze šedesátých let. Jejich set se skládá z 15, 20, 24, 32, 40, 50, 75 a 100mm ohniskové vzdálenosti. Kromě nejširších dvou objektivů 15mm / T4, 20mm / T2.6 a nejdelšího 100mm / T 2.6 mají všechny stejnou maximální světelnost T 2.3. Zajímavé je, že například objektiv o 20mm vzdálenosti má close focus již na 25cm a ostatní jsou na tom podobně. Možná právě proto si je kameraman zvolil, jelikož záběrů na široké ohnisko s blízkým bodem zaostření je ve filmu poměrně dost. Technická data byla použita ze stránky: <https://www.camerarentals.nl/catalogue/kowa-cine-prominar-lenses/>

<sup>55</sup> EAGAN, Daniel. *At Eternity's Gate: Portrait of An Artist*. [online]. 17. 12. 2018. [cit. 07-01-2020]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/at-eternity-039-s-gate-portrait-of-an-artist>

<sup>56</sup> Tamtéž

<sup>57</sup> Split diopter - optický filtr rozdělený nejčastěji na dvě části. V tomto případě se jedná o filtr, záměrně rozmazávající spodní část obrazu.

<sup>58</sup> Film *U brány věčnosti / At Eternity's Gate (2018)* je dlouhý 111 minut.

tento široký formát. Díky nim je například neustálá ruční kamera daleko snesitelnější. Podporují také ale již zmíněný prvek pohledů do kamery. Kamera s nasazeným širokým ohniskem musí být k postavě daleko blíže, aby vytvořila například polo-detail obličeje. Je tím tak mimo jiné docíleno podprahového pocitu, že jste jako divák stále uvnitř dění, daleko blíže k postavě, se kterou můžete vše daleko intenzivněji prožívat. Určitá distorze neboli zkreslení obrazu zde opět napomáhá vykreslit roztěkaný stav van Goghovy postavy, stejně jako ruční kamera vyjadřuje impresionistické tahy štětcem.

Díky použití moderní kamery<sup>59</sup> s vysokou citlivostí, přichystanými LUT profily, vintage japonskými skly ze šedesátých let, optickými a barevnými filtry v kombinaci s pestrobarevnou krajinou a přirozeným světlem nebylo dle slov kameramana<sup>60</sup> Benoita Belhomme zapotřebí provádět v gradingu přílišné korekce. Naopak, vše vznikalo právě v daném okamžiku a díky ruční kameře velmi rychle, mnohdy na „první dobrou“<sup>61</sup> podobně jako impresionistické obrazy..

---

<sup>59</sup> Red Weapon Helium - kamera americké společnosti RED představena v roce 2016 s 8K (8192 x 4320 pixelů) super 35mm HELIUM snímačem ((35,4 MP; 29,90 x 15,77mm) a dynamickým rozsahem 16 a více stop. Formát záznamu probíhal v nativním 8K rozlišení, které se pro finální DCP master snížilo na dostačující 4K. Informace získány z webové stránky výrobce: [http://docs.red.com.s3.amazonaws.com/955-0138/REV\\_M/HTML/955-0138\\_v6.3%20REV-M%20%20%20RED%20PS,%20WEAPON-EPIC-W%20Operation%20Guide/Content/A\\_TechSpecs/Specs\\_WEAPON\\_8K\\_HELIUM.htm](http://docs.red.com.s3.amazonaws.com/955-0138/REV_M/HTML/955-0138_v6.3%20REV-M%20%20%20RED%20PS,%20WEAPON-EPIC-W%20Operation%20Guide/Content/A_TechSpecs/Specs_WEAPON_8K_HELIUM.htm)

<sup>60</sup> The cinematography of At Eternity's Gate || Benoit Delhomme || Case Study. In: *YouTube* [online]. 10. 1. 2019 [cit. 01-01-2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t4AJx2GGYaY>

<sup>61</sup> První dobrá - slangové označení záběru, který se povedl na poprvé a nebylo zapotřebí dalších pokusů





3.5.3.1



3.5.3.2

## 3.6. Rakurs / Perspektiva / Prostor

### 3.6.1. Práce s prostorem (*Dívka s perlou*)

*Dívka s perlou* není film experimentálního charakteru. Nenalezneme zde extrémní rakursy<sup>62</sup>, mimo příchod do města v rámci expozice, kdy po klíčovém celku a pár popisných záběrech následuje výrazný nadhled na nerozhodnou hlavní postavu (viz. obr 3.6.1.1.). Tentýž záběr se na konci filmu zopakuje při odchodu hlavní postavy, avšak s odlišným vyzněním. Dale stojí za zmínku hra s dominancí a submisivitou za pomoci rakursu zhruba v 8. minutě filmu. Služebná Griet přichází do nového panství, a je tedy submisivní, naopak manželka malíře Catharina je zprvu velmi dominantní. Nakonec se postoje částečně otočí, nebo spíše vyrovnají. To však není nic ojedinělého, spíše naopak.



obr. 3.6.1.1.

V čem tak snímek exceluje, nejsou rakursy, hrátky s perspektivou či jiné poutavé elementy spojené se samotnou kompozicí. Jsou to kostýmy, výprava a hlavně dekorace. Právě historický kontext města ze 17. století byl pro tvůrce z hlediska věrohodnosti asi největší výzvou. Pro nejvěrnější repliku města Delft se rozhodli historické stavby a filmový set vyrobit na opravdovém kanálu, který po dlouhém hledání objevili v

<sup>62</sup> Rakurs kamery, nebo-li úhel pohledu kamery se dělí na tři základní úhly, které může kamerový operátor na stativu udělat. Při snímání herce je to výška odpovídající, nebo lehce nižší výšce jeho očí. Nedá se tedy přesně stanovit výška kamery v centimetrech, která by odpovídala označení "normální". Dalšími jsou podhled a nadhled, které jsou buďto pod touto "normou", nebo nad ní. Mezi rakurs kamery by se dala také zařadit ptáčí 2D perspektiva, avšak toto je spíše speciální záběr, kterého lze docílit například z drona nebo jeřábu, nikoliv klasického stativu. U všech typů mimo normální a absolutní 2D nadhled je potřeba počítat se zkreslením perspektivy, avšak mnohdy je právě toto záměr změny výšky kamery.

Lucembursku<sup>63</sup>. Následovalo velmi precizní rozplánování půdorysu, tak aby co nejvíce odpovídalo tehdejšímu způsobu žití.

### 3.6.2. Nereálné zobrazení nereálného (*Shirley - vize reality*)

To, že byl snímek kompletně natočený ve studiu, je poměrně znatelné. Už je ale obtížnější upozorovat, že předměty ve vybudovaných místnostech neodpovídají klasickým normám (stolová deska je viditelně křivá - obr. 3.6.2.2., skříň v místnosti není pravoúhlá - obr. 3.6.2.1. a 3.6.2.3.). Také nelze pominout nerealistické osvětlení, které společně s perspektivně pokřivenými dekoracemi vytváří něco, co připomíná až imituje originální obraz.

Z hlediska rakursu kamery se nejedná o žádné výstřednosti. Kamera je vždy nehybně na jednom místě buďto v mírném podhledu, viz obrazy/scény: **Room in New York, New York Movie**, nebo nadhledu, viz obrazy/scény: **Office At Night, Hotel Lobby**, nebo v „normální“ výšce, avšak postava se v rámu pohybuje, takže v některé části je obraz z podhledu a v některé zase z mírného nadhledu, viz například obraz/scéna: **Hotel Room**.

Režisér ve filmu o filmu uvádí, že od začátku nevnímal tento projekt jako filmový (ve smyslu s klasickou dramaturgií a stavbou průběhu), ale spíše jako projekt vizuálního umění. Celý prostor byl proto vybudován přímo a na míru v ateliéru a nebyla použita žádná již existující rekvizita. Žádný předmět nebyl tedy primárně určen jako funkční či praktický, ale pouze jako rekvizita s maximální věrohodností ve snaze napodobení „Hopperovy reality“.<sup>64</sup>

V případě perspektivy museli tvůrci a především architekti ateliérových dekorací vynaložit nemálo energie, aby dokonale a zcela věrohodně imitovali Hopperovy malby. Přestože je E. Hopper označován jako realistický malíř<sup>65</sup>, jeho originální zachycení scény se mnohdy protíví fyzikálním zákonům. Nejviditelnější je to v případě obrazu/scény **New York Movie** a hned následující **Office at Night**. Právě ve scéně imitující snímek **Office at**

<sup>63</sup> Making of a Movie - Girl with a Pearl Earring (Peter Webber). in: *YouTube* [online]. 23. 5. 2011. [cit. 24-01-2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MOVf26O19eE>.

<sup>64</sup> Parafrazováno: režisér filmu: Gustav Deutsch ve filmu o filmu. Video je dostupné na oficiálním DVD v sekci bonusy.

<sup>65</sup> Představitel realistického směru. Edwar Hoper[online].28. 9. 2008. [cit. 2020-01-17]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=325](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=325)

**Night** z roku 1940, je díky filmu o filmu<sup>66</sup> možné vidět, jak objekty ve skutečnosti vypadaly (obr. 3.6.2.1. a 3.6.2.2.) a jak náročná a přesná musela být jejich výroba. V obrázcích níže pak můžete vidět výslednou kompozici (obr. 3.6.2.3.) i původní obraz<sup>67</sup> (obr. 3.6.2.4.).



obr. 3.6.2.1.



obr. 3.6.2.2.



obr. 3.6.2.3.



obr. 3.6.2.4.

<sup>66</sup> Shirley - Visions of Reality (making of) / BIEFF 2013 In: *YouTube* [online]. 23. 11. 2013. [cit. 24-05-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9oAQatBmX40>

<sup>67</sup> Obrázek 3.6.2.4. použit z online zdroje: FISBACH, Chris. Edward Hopper Painting Hosts Writers' Residency. [online]. 31.3. 2014. [cit. 14-02-2021]. Dostupné z: <https://walkerart.org/magazine/edward-hopper-office-night-novella>

### 3.6.3. Intuice v hlavní roli (*U brány věčnosti*)

Podobně jako lze přirovnat u snímku *Shirley - vize reality* kamerový stativ k malířskému stojanu, lze zde přirovnat kameru a hlavně samotný pohyb kameramana k ruce malíře. Způsob, jakým přistupoval Vincent k malbě, je velmi podobný tomu, jakým způsobem se filmoví tvůrci snaží přistupovat k filmu, nebo přesněji k zachycení děje. Expresionismus v kombinaci s částečnou abstrakcí, jakožto kategorizace van Goghovy tvorby, tak lze zajisté připisovat i tomuto snímku, který není pouhým zobrazením či reprodukcí dané tematiky, nýbrž spíše prožitkem. „Sám van Gogh chtěl, aby jeho obraz vyjádřil, co cítí, a když mu zkreslení pomohlo dosáhnout cíle, použil i zkreslení.“<sup>68</sup>

Tato kapitola velmi úzce souvisí s kapitolou zabývající se velikostí záběru, pohybem kamery či samotnou kompozicí. Vzhledem ke zvolené formě v podobě ruční kamery jsou si tyto obrazové prvky blíže než v případě ostatních zde rozebíraných filmů.

Ve filmu není rakurs kamery využíván pro běžné postupy určení dominance a submisivity postav vůči sobě, jako například ve filmu *Dívka s perlou*. Vincent, který často kreslí, rozhodně není snímán z nadhledu, jelikož by byl oproti malovanému objektu submisivní a naopak. Rakurs zde naznačuje spíše psychické rozpoložení postav a společně s objektivem o široké ohniskové vzdálenosti částečně deformuje tváře (pokud jsou nasnímány z příliš blízké vzdálenosti).

A je to opět objektiv, který nám definuje i okolní prostor, jelikož při použití objektivu s širší ohniskovou vzdáleností je při stejně velkém záběru (například polodetail) mnohem čitelnější pozadí. To je při tomto stylu snímání, kdy většinu prostoru vnímáme skrze hlavní postavu, velmi žádoucí.

---

<sup>68</sup> GOMBRICH, Ernst Hans: *Příběh umění*. 2. české vydání. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Argo, 2016, s. 550. ISBN 80-7203-143-0.

### 3.7. Kompozice

#### 3.7.1. Akademismus jako základ vizuálního úspěchu (*Dívka s perlou*)

Podobně jako máme pravidlo filmové osy pro lepší divákovu orientaci v prostoru, existuje i několik pravidel pro komponování. Velmi známá je například středová kompozice, či běžnější komponování do takzvaného zlatého řezu<sup>69</sup>, slangově do „třetin“ . Na to navazuje i snaha tuto kompozici pro rychlejší orientaci zachovat v následujícím záběru. Každé pravidlo se dá porušit, či se vůči němu nějak vymezit. Tento film však tuto potřebu nemá.

Tato kapitola nepřimo naváže na kapitolu zabývající se ohniskovou vzdáleností. Kompozice, skládání prvků do mizanscény či rámování obrazu, to vše velmi úzce souvisí nejen s výběrem konkrétního ohniska objektivu. Ve filmu jsou použita různá ohniska, avšak tvůrci pracují spíše s těmi širšími, viz kapitola 3.5.1. To vše je navíc umocněno širokouhlým formátem.

Akademismus, zmíněný již v samotném názvu této kapitoly, se tentokrát projevuje způsobem zachycení postavy. Tento film má, stejně jako řada jiných výpravných či historických snímků, knižní předlohu. V rozebírané trojici filmů je však snímek *Dívka s perlou* jediný zástupce, který má tyto pevné základy, o které se může ve scénáři opřít. Dějová linka je tedy, ať už chceme nebo ne, dopředu nastíněna a film se jí částečně drží či od ní jen mírně odbočuje. S tím souvisí i již zmíněný akademismus. Jelikož má snímek úspěšnou knižní předlohu, na jejímž základě vznikl zmiňovaný vysoko-rozpočtový film s hvězdným obsazením, musí být přinejmenším obě hlavní postavy pohledné. Toho je docíleno kombinací precizního líčení, osvětlení či velikostí záběru, během něhož je zapotřebí vždy velmi dobře odčítat citové rozpoložení postavy.

Ve filmu se nevyskytují příliš rušivé, zmatečné nebo nečitelné kompozice. Nenachází se zde ani záměrná dekompozice. Snímek neobsahuje velké detaily tváří, které by mohly při promítání na velkém plátně poukázat na nejjeden nedostatek, například v podobě vrásek. Také příliš tvrdé svícení, které by tyto neduhy, obzvlášť u ženských postav, mohlo zvýraznit, zde není přítomno. Vše je zde ukázáno tak akorát, z dostatečné

---

<sup>69</sup> Zlatý řez je ideální poměr stran pro zakomponování podstatného objektu (postava/předmět) do zhruba druhé třetiny obrazu. Může se vyskytovat nejen v horní či dolní části, ale i napravo nebo nalevo (jedná se o kombinaci obou druhých třetin). Zlaté řezy jsou tedy v každé kompozici hned čtyři a je jen na tvůrci, který z nich si zvolí. Ukázka viz obrázek 3.7.1.1. v seznamu obrázků na konci práce.

vzdálenosti od postav, za pravidelného prostřihu. Výsledná kompozice a celkové vyznění je v tomto ohledu velmi citlivé.

Bohužel v opačném případě může film působit mírně konvenčně, ba zbaběle a neochoten v čemkoliv alespoň trochu experimentovat či nabízet jiný úhel pohledu. Vše se hezky drží jak knižní, tak i obrazové předlohy, navíc umocněno klasickými filmovými postupy.

### 3.7.2. Dokonalá reprodukce (*Shirley - vize reality*)

„Kamera je převážně statická; zachycuje pouze oblast rámu původního obrazu, což divákům umožňuje pozorovat víceméně neměnný obraz, a dohlédnout tak za prostou skutečnost, že sleduje kupříkladu pracovní stůl – jinak řečeno reflektovat i drobné předměty na onom stole a vnímat podivné napětí, které z něj sálá.“<sup>70</sup>

Kompozice a preciznost zarámování obrazu jsou v tomto filmu velmi důležitými prvky. Tvůrci filmu se snažili maximálně napodobit původní malby a v mnoha ohledech se jim to jistě podařilo (viz srovnání původních maleb a filmových kompozic zde<sup>71</sup>). O to zajímavější je poté sledovat například formát obrazu, který se během 13 citovaných obrazů velmi mění (některé jsou dokonce čtvercového formátu), ve filmu však zůstává zachován pouze jeden – akademický v poměru 1,85 : 1. Z toho vyplývá, že kompozice filmu byla přinejmenším stejná, mnohdy ale širší (zachycuje více prostoru kolem) než původní malba. Kamera tedy nezachycuje pouze to, co jsme viděli na původním obraze.

Například obraz **Office at Night** (viz obr. 3.6.2.4. v předchozí kapitole) je v téměř čtvercovém formátu. Filmová kompozice (viz. obr. 3.6.2.3. v předchozí kapitole) je pak téměř dvojnásobně široká. V důsledku toho museli tvůrci filmu dotvořit ještě do té doby „mimo-obrazový“ prostor v podobě mentolové prázdné zdi vpravo a dalšího bloku dřevěných dveří na levé straně. I přes toto umělé natažení museli „uříznout“ kus stolu, za kterým sedí muž, i druhého stolu s psacím strojem. Na druhou stranu jim tento krok velmi pomohl, jelikož vytvořit původní perspektivu s opravdovými lidmi je téměř nereálné. Druhým příkladem je poté obraz **Hotel Room**, který filmová kompozice obohacuje o další rám v podobě zdi a futer dveří po obou stranách. Obraz působí o něco víc pozorovatelsky než původní malba. Postava je nám skrze další rám mnohem vzdálenější než na původní malbě, kde se nacházíme spíše v pokoji spolu s postavou.

<sup>70</sup> MIŠŮR, Martin. *Shirley – vize reality: Vize pohybu, touha po pokroku*. [online]. 26. září 2013 [cit. 2020-01-16], s. 1-2. Dostupné z: <http://www.indiefilm.cz/2013/09/26/shirley-%E2%80%93-vize-reality-vize-pohybu-touha-po-pokroku/>

<sup>71</sup> 13 Edward Hopper Paintings Are Recreated As Sets For Indie Film 'Shirley - Visions of Reality'. [online]. Dostupné z: <https://ifitshipitshere.blogspot.com/2013/02/13-edward-hopper-paintings-are.html>



### 3.7.3. Kompozice okamžiku (*U brány věčnosti*)

Stejně jako jednotlivé tahy štětcem, reprodukované nejen v tomto filmu, poukazují filmové záběry na nahodilost a mnohdy až improvizovanost Vincentovy tvorby. Výsledný obraz či soubor obrazů malíře poté působí vždy velmi uceleně a v rovnováze. Stejně je tomu i u tohoto snímku. Přestože ve filmu převládají různé dekompozice, dlouhé a chaotické záběry s vnitrozáběrovou montáží, stříhy přes osu či neustálá ruční kamera, v důsledku je film velmi celistvý, jednotný a svým způsobem čistě zpracovaný (zbavený všech konvencí a klišé, které nacházíme u komerčních studiových filmů). Pro tento film je charakteristická pestrost, nikoliv však překombinovanost.

Nejzásadnější na tomto snímku z hlediska kompozice je souhra několika faktorů, nebo lépe kamerových obrazových prvků. Svůj podíl na tom nepochybně má zvolená ruční kamera v kombinaci se zvolenými objektivy (viz kapitola 3.5.3.) a časté použití velké hloubky ostroty. Na vizuál má velký vliv také natáčení v reálných podmínkách za přirozeného světla. Výsledkem se zde často stává kompozice okamžiku, tedy úplný protipól dalších dvou rozebíraných filmů. Ve snímku *Shirley - vize reality* je kompozice na prvním místě a jakákoliv odchylka by podkopala základní autorovu ideu. Snímek *Dívka s perlou* je také velmi precizní, avšak mimo samotný obraz, jeho kompozice nereprodukuje nic konkrétního než časem ustavená filmová pravidla. Odlišná reprodukce či jen mírná dekompozice by v těchto filmech vyvolávaly nechtěné vjemy.

Film *U brány věčnosti* je pojat úplně jiným způsobem. Kameraman zde kombinuje, mimo zmíněné výrazové prvky, ještě velkou míru intuice a nepochybně i improvizace. Výsledná kompozice je tak velmi ovlivněna nikoliv technickým scénářem či dopředu předchystanou scénou, ale spíše elementem okamžiku, pro který se autoři filmu v daný moment během natáčení rozhodli. Ve filmu je možné velmi často spatřit rekonponování během samotného záběru, doostřování či velmi často vnitrozáběrovou montáž. To vše často bez nutnosti stříhu či jiného vyhlášení se z natočeného materiálu.

Tyto všechny zde popsané elementy jsou mnohdy náročné na sledování, obzvláště na velkém plátně v kině. V důsledku však film působí velmi celistvým a čistým dojmem.

### 3.8. Délka záběru

#### 3.8.1. Neupadající tempo (*Dívka s perlou*)

Délka záběru je něco, v čem snímek *Dívka s perlou* exceluje a zároveň zaostává. Přestože snímek v porovnání s dalšími zde zmíněnými obsahuje zdaleka největší počet střihů a prostřihů, v důsledku působí velmi zpátečnický, neoriginálně a konvenčně.

Tempo filmu je velmi konstantní. Kromě malby samotné a pár dalších scén v ateliéru, kdy se průměrná délka záběru částečně prodlouží, neobsahuje film skoro žádné scény, kde by nebylo střihu. Občas je střih až zbytečného či rušivého charakteru, a ubírá tak na celkové autentičnosti snímku. Dalo by se říct, že je to úplný opak filmů *U brány věčnosti* či *Shirley - vize reality*. Oba tyto filmy jsou si však také velmi vzdálené, a proto je zcela na místě je všechny zmínit, popsat, a sledovat tak přístup jednotlivých filmových tvůrců k tak podobným, ale přitom zcela rozdílným tématům.

Jak již bylo zmíněno v kapitole 3.4.1., Johannes Vermeer byl považován za velmi pomalu tvořícího malíře. Jeho obrazy vznikaly i několik měsíců, čemuž odpovídá i preciznost v zachycení světelné atmosféry a barvy. Jeho obrazy se navíc věnují většinou jedné postavě, konající jednoduchý úkon<sup>72</sup>. Tomu všemu se film velmi dobře věnuje a následně i zobrazuje. Co však úplně ignoruje, je onen autorův pomalý přístup k malbě, a namísto toho předkládá klasické filmové postupy skrze všudypřítomné kamerové jízdy, pompézní celky, krásné tváře herců a až extrémní důraz na věrohodnost prostředí. V důsledku se tedy nejedná o studii malířovy duše jako v případě filmu o Vincentu van Goghovi ani o dokonalou reprodukci kompozic jako v případě *Shirley - vize reality*. Jedná se zkrátka o dobře zpracovaný a věrohodný historický snímek, zachycující danou událost.

---

<sup>72</sup> GOMBRICH, Ernst Hans: *Příběh umění*. 2. české vydání. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Argo, 2016, s. 430. ISBN 80-7203-143-0.

### 3.8.2. Statičnost scén uměle narušená (ne)potřebným střihem (*Shirley - vize reality*)

Snímek *Shirley - vize reality* nepochybně patří do kategorie filmů „slow cinema“<sup>73</sup>. Svým nehybným tempem připomíná spíše návštěvu galerie než klasický divácký zážitek. Přesto by mohl být ještě radikálnější. Film obsahuje celkem 14 scén a při své stopáži 93 minut, s přihlédnutím k závěrečným titulům, věnuje každému obrazu okolo šesti minut. Pokud by tyto scény nebyly střižené, jednalo by se jistě o zajímavý film, oddávající se daleko více původním obrazům, avšak daleko náročnější na zhlédnutí.

Mezi jednotlivými scénami je vždy poměrně dlouhá pauza v podobě černé obrazovky s textem oznamující nám datum vzniku následujícího citovaného obrazu. Nikoliv však názvy obrazů, ty jsou zmíněny až na samotném konci filmu. Vzhledem k celkovému tempu filmu jsou tyto téměř čtyřicetivteřinové pauzy vcelku příjemným předělem mezi jednotlivými pasážemi.

---

<sup>73</sup> Slow cinema je typ filmu, který spadá do širší skupiny artového, nebo-li uměleckého filmu. Vykazuje se například dlouhými záběry či přezráváním často již skončených scén. Dále je pro něj typický minimalismus spojeným s technickým provedením například kamerového pohybu či nepřekombinované dekorativnosti scén nebo absencí více vedlejších postav.

### 3.8.3. Ruční kamera jako element omezení střihu (*U brány věčnosti*)

Přestože film obsahuje poměrně velké množství záběrů, mnohdy ne zcela na sebe navazujících, nepůsobí zde střih příliš rušivě. Naopak, vše působí velmi intuitivně a nenuceně, na rozdíl od šablonovitého řešení či až matematického kalkulu v případě ostatních zde rozebíraných filmů. Tomuto dojmu velmi napomáhá neustálé porušování konvenčních pravidel, například střihu ob velikost záběru či přílišné nedodržování filmové osy. I přes porušování těchto pravidel na sebe záběry navazují mnohdy velmi dobře, a to nejen díky jednotné světelné atmosféře či zaměření se po většinu času na jednu postavu. Velmi důležitým aspektem je zde jednota pohybu kamery, jelikož například střih na zcela statický záběr by zde působil jako pěst na oko.

V momentě rozhovoru dvou postav je však situace zcela jiná, jelikož například při rozhovoru Vincenta van Gogha s Paulem Gauguinem je střih minimalizován až anulován a namísto toho obsahuje vnitrozáběrovou montáž. Všechny velikosti záběru jsou tak obstarány velmi těkavou a neúnavnou ruční kamerou beze střihu, která v mírně chaotickém podání sleduje celou rozepři dvou velikánů. Tato extrémní forma je dovršena zhruba v polovině filmu, kde se vyskytuje zhruba dvouminutová scéna v interiéru a exteriéru starého kostela. Kamera zde doslova rotuje kolem postav a sloupů v interiéru a provádí nás celou hádkou dvou malířů. Opět nabídne snad všechny velikosti záběru s velmi rychlými přesuny mezi nimi. Celá situace je v závěru scény umocněna Vincentovým útekem z interiéru ven a následným nerozvážným během po ruinách. To vše stále bez nutnosti střihu, avšak za cenu velmi těkavého přemístění kamery spolu s Vincentem. Toto velmi extrémní řešení je v důsledku velmi poutavé a rozhodně zaujme. Na druhou stranu obsahuje i částečný zcizovací efekt, jelikož například při běhu za Vincentem jsou velmi patrné kroky samotného kameramana, které se projevují i ve výsledné kompozici. To celé ale jen napomáhá celkovému dojmu intuitivního zachycování obrazu, které je velmi podobné samotné tvorbě Vincenta van Gogha.

## ZÁVĚR

Práce se zabývá problematikou tvorby filmového obrazu a jakými obrazovými prvky kamery / kameramana - **barva, osvětlení, velikost záběru, pohyb kamery, ohnisková vzdálenost, rakurs, kompozice a délka záběru**, jich bylo docíleno. Skrze tři rozdílné přístupy v podobě vybraných snímků sleduje přístup filmových tvůrců ke zdánlivě podobné tématice zachycení obrazu malíře, neboli částečné rekonstrukci již vzniklého vizuálního díla za cílem vytvořit dílo nové - film.

Nejprve bylo zapotřebí si celé téma definovat. S tím souviselo i podstatné rozhodnutí, zda se bude jednat o rozbor jednoho, či více snímků. Pro tuto práci, která je založená na komparativní analýze, bylo ideální zvolit si filmů vícero, avšak na úkor rozsahu jednotlivých prvků. Práce se tak příliš nezabývá původem či například obecným využitím obrazových výrazových prvků ve filmu, ale úzce poukazuje na jejich přímé využití při konkrétních situacích ve zvolených filmech. V důsledku byly vybrány tři velmi rozdílné snímky, na kterých se daly dobře demonstrovat základní otázky práce. Od počtu snímků se odvíjel i počet podkapitol, kterých je také vždy po třech.

Zpočátku práce nastínila problematiku samotné profese **kameramana**, jeho autorský vklad v různých fázích výroby filmu a až poté stručně představila tři zvolené filmy pro následný, již velmi podrobný, rozbor z hlediska zmíněných obrazových prvků. Práce je rozdělena do celkem osmi hlavních kapitol, z nichž každá má ještě tři další podkapitoly. Každá kapitola se věnuje jednomu obrazovému prvku (např: barva, pohyb kamery či kompozice) a každá z podkapitol věnující se jednomu ze tří vybraných filmů nese specifický název, napovídající ústřední téma.

Nejstarším ze zvolených filmů je snímek z roku 2003, který je natočen na filmovou surovinu. Jedná se o snímek reflektující život a jedno z nejslavnějších děl Johannese Vermeera - *Divka s perlou*. Film poté nese stejnojmenný název. Dalším filmovým dílem je experimentální snímek *Shirley – vize reality*. Tento film na rozdíl od předchozího není založený na životopisném podtextu a nesnaží se reflektovat život a okolnosti tvorby samotného malíře. Jeho cílem je dokonalá reprodukce Hopperových obrazů, které mnohdy kladou nelehké překážky v podobě nerealistického osvětlení či perspektivy. I z toho důvodu je scéna kompletně vytvořena v ateliéru. Posledním rozebíraným filmem je titul s názvem *U brány věčnosti*, zobrazující aktivní léta malíře Vincenta van Gogha. Opět se vyznačuje rozdílnou formou oproti předchozím dvou snímkům, zcela podmíněnou

výtvarným stylem samotného malíře. Práce velmi podrobně sleduje a do detailu popisuje jednotlivé aspekty, kterými se filmy se zdánlivě podobnou tematikou od sebe liší a popisuje, proč tomu tak je. Zabývá se, ať už z pohledu samotného výtvarného stylu či originálního přístupu filmových tvůrců, důvodem a vyzněním jednotlivých obrazových prvků kamery / kameramana ve filmu.

Pomocí srovnání skrze původní obrazy, výstřižky z filmů a z nich vytvořené barevné palety či podrobné studie průběhu natáčení z „behind the scenes“ krátkých dokumentů nebo i rozhovory s filmovými tvůrci nahlíží diplomová práce na kamerové a osvětlovací technologické postupy při výrobě těchto filmů. Snímky, které svými estetickými vyjádřeními reprodukuje nebo jen napodobují původní **obrazy či malířský styl** daného umělce. Stejně jako je rozdílná tvorba jednotlivých malířů v období baroka, impresionismu či realismu, jsou rozdílné i přístupy filmových tvůrců k zobrazované tématice. K náležitému připodobnění filmového vizuálu je tedy zapotřebí zohlednit jak toto období, tak i například přírodní vlivy či stav daného **umělce**. To vše se promítá do výsledné kompozice, či stylu snímání.

Významným zjištěním během psaní práce a studování podkladových materiálů byla precizní příprava filmových tvůrců před realizací samotného snímku. Je poměrně běžné, že například historické filmy mívají vydatné rešerše ohledně dobových kostýmů či rekvizit. Avšak u filmu *Shirley - vize reality* byly tyto průpravy zcela na jiné úrovni. Bylo potřeba vzít v potaz nefunkčnost a alogismus perspektivy v Hopperových malbách obecně a přizpůsobit tomu například náklon či výšku nábytku nebo tvar celé místnosti vybudované v ateliéru. V důsledku to znamenalo, že nábytek byl pro běžné použití zcela nevhodný, ale právě tehdy fungoval nejlépe pro výslednou filmovou kompozici. To samé se týkalo například zasvěcení ateliéru, jelikož ani směr světla většinou neodpovídal obvyklému dennímu osvětlení, a bylo tak potřeba pracovat i s více světelnými zdroji, mnohdy z různých směrů. Tvůrci také hojně pracovali s **barevnou tabulkou**, se kterou navštívili i originální Hopperovy obrazy v galerii. Právě tehdy se jim podařilo nejvěrněji zachytit původní barvy objektů v mizanscéně. To potvrzuje snahu tvůrců co nejlépe vystihnout původní dílo. Film není složen pouze z těchto základních kompozic/záběrů, kterými se vyznačují originální malby, avšak velmi si na nich zakládá. Ostatní rozzáběrování je poté přidanou hodnotou filmových tvůrců, které dotváří film.

Dalším zajímavým odhalením v práci byla výrazná podobnost v barevnosti filmových scén s původním obrazem (nikoli samotných maleb zobrazovaných ve filmu). Tento jev je velmi dobře vidět ve filmu *U brány věčnosti*, kde snímek příliš neupozorňuje na tvorbu konkrétní malby, ale mnohdy vytváří obraz "nový" (filmovou mizanscénou), který částečně, mnohdy i podprahově, odkazuje na původní malbu. Tento "nový" obraz je kombinací několika **výrazových prvků** - barva, kompozice, ale také ruční, mnohdy roztěkaná kamera, či použití optických filtrů. Výsledek bádání a porovnání lze dohledat v kapitole 3.1.3. (Příroda jako zdroj inspirace). V důsledku se tak potvrzují slova samotného kameramana tohoto snímku, který v jednom z rozhovorů<sup>74</sup> tvrdí, že kamera je občas štětcem malíře a občas i samotným Van Goghem (autorem maleb). Neméně pozoruhodný je poté fakt, že film neprošel v postprodukcii žádnými výraznými barevnými korekcemi. Vše co je možné ve filmu vidět, museli filmaři v přírodě nejprve nalézt a příběh do takového místa poté zasadit. Velkou roli sehrálo také zvolené roční období a využití převážně přirozeného denního světla - ostrého slunce.

Film *Dívka s perlou* je z mnoha ohledů velmi konvenčním historickým snímkem, ale přesto je v něčem velmi unikátní a odlišuje se od běžných historických filmů. U posledního z analyzovaných snímků byla velmi důležitým faktorem barva a s ní související styl zasnívání, který byl převážně v interiérových scénách. Film vznikl v době, kdy byli tvůrci nuceni použít filmový materiál, jelikož digitální záznam byl teprve na vzestupu (málo citlivé snímače s nízkým rozlišením). Výsledného vizuálu filmu, odkazující na dobu tvorby Vermeera, docílili až za pomoci kombinací několika kamerových prvků. Mimo klasické historické zázemí (kostýmy, historické rekvizity, atd.) pracovali tvůrci s nízkou hodnotou teploty chromatičnosti (white balance), které dosáhli za pomoci osvitů převážně svíčkami a odrazu jejich vyzářeného světla od stropu zpět. Kombinace tohoto typu nočního zasnívání s denním světlem, vyskytujícím se v podkrovním ateliéru malíře, připodobňuje nejen éru tvorby samotného Vermeera, ale období barokní malby obecně, jelikož se jednalo o jediné dostupné světelné zdroje. Na výsledném obraze se podepsala také volba světelných objektivů značky Cooke (S4 Primes), které se vyznačují měkčím charakterem zpracování obrazu.

---

<sup>74</sup> The cinematography of *At Eternity's Gate* || Benoit Delhomme || Case Study. In: *YouTube* [online].10. 1. 2019 [cit. 14-05-2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t4AJx2GGYaY>

Všechny tři zvolené filmy jsou si velmi podobné a zároveň stojí v opozici z hlediska osobního nahlížení na danou problematiku či obecněji zachycení dění před kamerou. I proto jsou jednotlivé kapitoly navzájem velmi úzce propleteny a neustále na sebe odkazují. Práce tak funguje jako celistvý rozbor nejen tří zmíněných filmů, ale i jako částečná definice **reprodukování uměleckého díla** skrze filmové médium, které je zde právem řazeno mezi moderní umělecká odvětví.

Mimo opětovné zhlédnutí filmů a zahrnutí vlastních kameramanských zkušeností, potřebných pro tyto rozборы, bylo potřeba do psaní zahrnout i další zdroje. Tím nejužitečnějším se stala kniha Příběh umění (Gombrich) či filmy o filmu týkající se vybraných titulů, z různých internetových zdrojů. Dalšími přínosnými zdroji informací byly rozhovory se samotnými tvůrci (kameraman / režisér) či samotné debaty nad danou problematikou s vedoucím práce (v rámci školních přednášek).

Práce obsahuje analýzy celovečerních snímků od renomovaných autorů a zabývá se důvody použití obrazových prvků kameramana a jejich vyznění. I z toho důvodu může velmi dobře posloužit jako návod pro začínající filmaře či přímo studenty oboru kamera, kteří by si rádi rozšířili obzory v oblasti vizuálních umění.



## SEZNAM UŽITÉ LITERATURY

GOMBRICH, Ernst Hans: *Příběh umění*. 2. české vydání. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Argo, 2016,. ISBN 80-7203-143-0.

MCLVER, Gillian. *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*. New York: Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc, [2016]. ISBN: 978-1-4725-8065-8.

EAGAN, Daniel. *At Eternity's Gate: Portrait of An Artist*. [online]. 17. 12. 2018. [cit. 07-01-2020]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/at-eternity-039-s-gate-portrait-of-an-artist>

Rozhovor s Gustavem Deutschem, který je součástí bonusového materiálu na DVD *Shirley – Visions of Reality* (Wien: KGP 2016)

## SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

### *Dívka s perlou (2003)*

*Girl with a Pearl Earring (2003)* - IMDb. Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb [online]. 1990 [cit. 18-01-2020]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0335119/>

*Girl with a Pearl Earring (2003) - Technical Specifications - IMDb*. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. 1990 [cit. 18-01-2020]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt0335119/technical?ref\\_=tt\\_dt\\_spec](https://www.imdb.com/title/tt0335119/technical?ref_=tt_dt_spec)

Color wheel, a color palette generator | Adobe Color. Color wheel, a color palette generator | Adobe Color [online]. Dostupné z: <https://color.adobe.com/cs/create>

### *Shirley - vize reality (2013)*

*Shirley: Visions of Reality (2013)* - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. 1990 [cit. 18-01-2020]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt2636806/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsq\\_0](https://www.imdb.com/title/tt2636806/?ref_=nv_sr_srsq_0)

*Shirley: Visions of Reality (2013) - Technical Specifications - IMDb*. Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb [online]. 1990 [cit. 18-01-2020]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt2636806/technical?ref\\_=tt\\_dt\\_spec](https://www.imdb.com/title/tt2636806/technical?ref_=tt_dt_spec)

Shirley - Visions of Reality (making of) / BIEFF 2013 In: *YouTube* [online]. 23. 11. 2013. [cit. 10-11-2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9oAQatBmX40>

13 Edward Hopper Paintings Are Recreated As Sets For Indie Film 'Shirley - Visions of Reality'. [online]. Dostupné z: <https://ifitshipitshere.blogspot.com/2013/02/13-edward-hopper-paintings-are.html>

Angénieux | Professional cinema lens manufacturer [online]. [cit. 18.01.2020]. Dostupné z: <https://www.angenieux.com/wp-content/uploads/2016/01/24-290-Product-Sheet.pdf>

Edward Hopper [online]. 28.9.2008. [cit. 17-01-2020]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=325](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=325)

### *U brány věčnosti (2018)*

*At Eternity's Gate (2018) - IMDb.* IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. 1990 [cit. 18-01-2020]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt6938828/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsq\\_0](https://www.imdb.com/title/tt6938828/?ref_=nv_sr_srsq_0)

*At Eternity's Gate (2018) - Technical Specifications - IMDb.* Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows - IMDb [online].1990 [cit. 18-01-2020]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt6938828/technical?ref\\_=tt\\_dt\\_spec](https://www.imdb.com/title/tt6938828/technical?ref_=tt_dt_spec)

The cinematography of At Eternity's Gate || Benoit Delhomme || Case Study. In:YouTube [online].10. 1. 2019 [cit. 01-01-2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t4AJx2GGYyY>

EAGAN, Daniel. At Eternity's Gate: Portrait of An Artist.[online]. 17. 12. 2018. [cit. 07-01-2020]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/at-eternity-039-s-gate-portrait-of-an-artist>

Kowa Cine Prominar Lenses – Camera Rentals. Camera Rentals – Camera Rentals B.V. is a leading motion picture film & digital cinema camera rental house in Amsterdam, The Netherlands [online]. 2017. Camera Rentals B.V. [cit. 18-01-2020]. Dostupné z: <https://www.camerarentals.nl/catalogue/kowa-cine-prominar-lenses/>

WEAPON HELIUM 8K S35 Technical Specifications. [online]. 2017. [cit. 18-01-2020]. Dostupné z:[http://docs.red.com.s3.amazonaws.com/955-0138/REV\\_M/HTML/955-0138\\_v6.3%20REV-M%20%20%20RED%20PS,%20WEAPON-EPIC-W%20Operation%20Guide/Content/A\\_TechSpecs/Specs\\_WEAPON\\_8K\\_HELIUM.htm](http://docs.red.com.s3.amazonaws.com/955-0138/REV_M/HTML/955-0138_v6.3%20REV-M%20%20%20RED%20PS,%20WEAPON-EPIC-W%20Operation%20Guide/Content/A_TechSpecs/Specs_WEAPON_8K_HELIUM.htm)

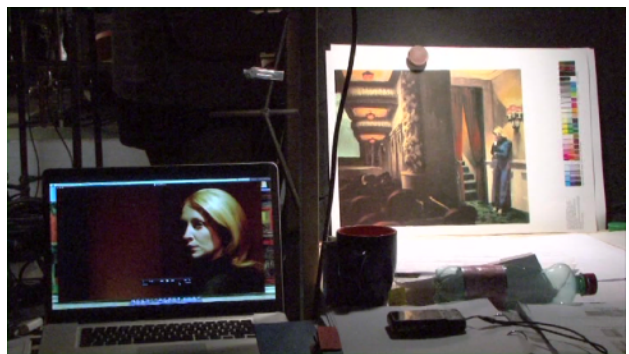
## SEZNAM OBRÁZKŮ



obr. 1.1.1. - Steadicam (Arri Trinity)  
zdroj: [abelcine.com](http://abelcine.com)



obr. 2.1.1.6p



obr. 2.1.1.7p

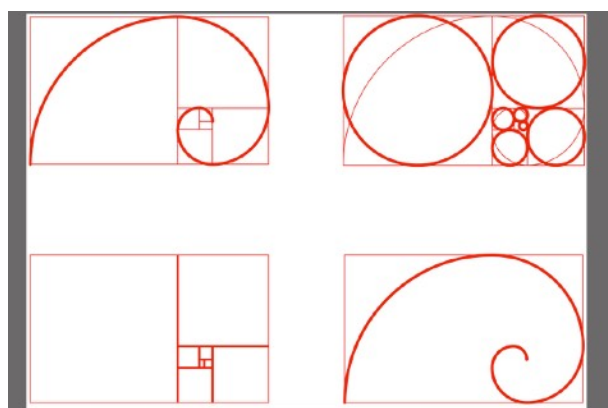
Zdroj: Film o filmu v sekci bonusy na originálním DVD



obr. 3.4.2.1p - ARRIHEAD 2  
zdroj: [arri.com](http://arri.com)



obr. 3.5.2.1p - Angenieux Optimo 24 - 290mm T/2.8  
zdroj: abelcine.com



obr. 3.7.1.1. - zlatý řez a jeho možné výpočty  
zdroj: <https://www.ifotografovani.cz/zlaty-rez/>

Obrázek 2.1. ze zdroje:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Girl\\_with\\_a\\_Pearl\\_Earring](https://en.wikipedia.org/wiki/Girl_with_a_Pearl_Earring)

Obrázek 2.2.1. ze zdroje:

[https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/not\\_detected\\_235607](https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/not_detected_235607)

Obrázek 2.2.2. ze zdroje:

<https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/intermission-also-known-as-intermedio>

Obrázek 2.3.1. ze zdroje:

<https://www.wikiart.org/en/vincent-van-gogh/a-pair-of-shoes-1886>

Obrázek 2.3.2. ze zdroje:

<https://www.wikiart.org/en/vincent-van-gogh/portrait-of-madame-ginoux-l-arlésienne-1890>

Obrázek 2.3.3. ze zdroje:

<https://www.wikiart.org/en/vincent-van-gogh/dr-paul-gachet-1890>

Obrázek 2.3.4. ze zdroje:

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Painter\\_of\\_Sunflowers](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Painter_of_Sunflowers)

Obrázek 2.1.1.1. ze zdroje:

[online]. Copyright © [cit. 18.01.2020]. Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/Meisje\\_met\\_de\\_parel.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/Meisje_met_de_parel.jpg)  
a následně bez barevných úprav vložen do barevné palety  
<https://color.adobe.com/cs/create/image>

Obrázky 2.1.1.2., 2.1.1.3., 2.1.1.4. a 2.1.1.5 ze zdroje:

Výstřížek z filmu *Dívka s perlou* (2003) v částech 1:21:10, 1:20:22, 1:18:36 a 1:09:49  
a následně bez barevných úprav vložen do barevné palety

Obrázky 3.1.2.2. a 3.1.2.4 ze zdroje:

Výstřížek z filmu *Shirley - vize reality* (2013) v časech 1:20 a 6:35  
a následně bez barevných úprav vložen do barevné palety

Obrázky 3.1.2.1. a 3.1.2.4. ze zdroje:

<https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/chair-car-1965>  
<https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/hotel-room>  
a následně bez barevných úprav vložen do barevné palety

Obrázek 3.1.3.1. - výstřížek z filmu - *U brány věčnosti* v čase 30:46  
a následně bez barevných úprav vložen do barevné palety

Obrázek 3.1.3.2. - použit z <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0195V1962>  
a následně bez barevných úprav vložen do barevné palety

Obrázek 3.2.2.1. a 3.2.2.2. ze zdroje:

<https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/hotel-lobby>  
<https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/excursion-into-philosophy-1959>

Obrázek 3.2.2.3. a 3.2.2.4. ze zdroje:

výstřížek z filmu v časech 30:37 a 1:01:32

Obrázek 3.5.3.1 a 3.5.3.2. ze zdroje:

Výstřížek z filmu *U brány věčnosti* v částech 14:05 a 53:42

Výstřížek 3.6.2.1. a 3.6.2.2. ze zdroje:

[bieffromania]. (2013, November 23). *Shirley - Visions of Reality (making of) / BIEFF 2013 [Video File]*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=9oAQatBmX40>

Obrázek 3.6.2.3. ze zdroje:

Výstřížek z filmu *Shirley - vize reality* (2013) v části 27:44

Obrázek 3.6.2.4. ze zdroje:

*Edward Hopper Painting Hosts Writers' Residency. Walker Art Center | Contemporary Art Museum | Minneapolis* [online]. Copyright © Heirs of Josephine N. Hopper; licensed by Whitney Museum of American Art, NY [cit. 18.01.2020]. Dostupné z: <https://walkerart.org/magazine/edward-hopper-office-night-novella>

Obrázky 3.2.2.x ze zdroje:

<https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry>