

Světelná dramaturgie žánru hororu a analýza vybraných scén filmu Nosferatu

Matěj Lůžek

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Matěj Lůžek
Osobní číslo:	K22109
Studijní program:	B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Kamera
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Světelná dramaturgie žánru hororu a analýza vybraných scén filmu Nosferatu 2. Praktická část: Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. Dokumentární série fotografií, správně adjustovaných, v rozměru 30x45cm na šířku, která zachycuje zajímavý moment v životě člověka. Důležitá je složka obsahová i výrazová. Barevnost či nebarevnost fotografií je podmíněna sdělením. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

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

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

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

2. Praktická část:

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

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

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

Další požadované materiály praktické části:

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

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

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

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

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

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

Uložení na NAS:

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

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

BROWN, Blain. Motion Picture and Video Lighting: for cinematographers, gaffers and lighting technicians. Vyd 3. Routledge, 2022. ISBN 041585413X
BOX, Harry. Set Lighting Technician's Handbook: Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution. Vyd 4. Routledge, 2010. ISBN 9780240810751
MALKIEWICZ, Kris. Film Lighting: Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers. Touchstone, 2012. ISBN 1439169063
MASCELLI, Joseph V. Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Vyd. 1. Silman-James Press, 2005. ISBN 978-1879505414
COOK, Pam. The Cinema Book. Vyd. 3. British Film Institute, 2007. ISBN 978-1844571932
PRAMAGGIORE, Maria; WALLIS, Tom. Film Fourth Edition: A Critical Introduction. Vyd. 4. Laurence King Publishing, 2020. ISBN 978-1786275776
FRIEDMAN, Lester; DESSER, David; KOZLOFF, Sarah; NOCHIMSON, Marta a PRINCE, Stephen. An Introduction to Film Genres. Vyd. 1. W. W. Norton & Company, 2013. ISBN 978-0393930191
BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. Umění filmu. Akademie múzických umění, 2011. ISBN 9788073316297

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2024**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2025**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Irena Pustina Kocí, Ph.D., MBA
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou 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 Univerzita Tomáše Bati 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 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 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 práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské 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 práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Vývoj filmových lamp a dramaturgické obrazové prostředky, cílící na žánr hororu. Filmové lampy se v průběhu let výrazně vyvíjeli a měnili způsobit, jakým způsobem se svítilo. Každopádně, i přes dlouholetý vývoj se lze stále bavit o stejných uměleckých aspektech světla, které zde budou za každých okolností a každý žánr je užívá, jak uzná za vhodné. K vybraným scénám z hororového filmu *Nosferatu*, natočeného roku 2024 americkým režisérem Robertem Eggersem, jsou vybrány příklady konvenčních obrazových dramaturgických prostředků, se kterými horor pracuje už dlouhá léta a vychází z jednotlivých základních aspektů světla.

Klíčová slova: historie filmových lamp, umělecké aspekty světla, dramaturgické obrazové prostředky žánru hororu, stylizace svícení

ABSTRACT

History of film lights and dramaturgical visual techniques, targeting horror genre. Film lights changed a lot throughout the history. The technological changes had big impact on how the film scenes were lit. In any case, even after the series of important technological changes, we can still talk about the same artistic aspects of light, which the genres are using to their own advantage. For selected scenes, that were picked from the film *Nosferatu*, shot in 2024 by american director Robert Eggers, are chosen examples of dramaturgical visual techniques, that are common for horror genre and originated from the artistic aspects of light.

Keywords: history of film lights, artistic aspects of light, dramaturgical visual techniques of the horror genre, lighting design

„Osvětlení je pro film to, co hudba pro operu.“ - C.B. DeMille

OBSAH

ÚVOD.....	13
I TEORETICKÁ ČÁST	14
1 TECHNOLOGICKÝ VÝVOJ OSVĚTLOVACÍ TECHNIKY	15
1.1 PROSKLENÉ ATELIÉRY	15
1.2 RTUŤOVÉ LAMPY.....	15
1.3 UHLÍKOVÁ OBLOUKOVÁ LAMPA	16
1.4 ŽÁROVKOVÉ LAMPY	17
1.5 HMI	18
1.6 FLUORESCENTNÍ SVĚTLA	19
1.7 LED SVĚTLA.....	20
2 VZTAH TECHNOLOGICKÝCH ZMĚN A DRAMATURGICKÝCH PROSTŘEDKŮ	21
3 VOLBA SVĚTELNÉ STYLIZACE A MYŠLENKOVÝ TOK	22
4 SVĚTELNÁ STYLIZACE	23
4.1 NATURALISTICKÁ.....	23
4.2 PIKTORIALISTICKÁ	24
5 DRAMATURGICKÉ ASPEKTY SVĚTLA.....	25
5.1 INTENZITA	25
5.2 KONTRASTNÍ POMĚR	25
5.3 BARVA	26
5.4 CHARAKTER	27
5.5 SMĚR.....	28
5.5.1 Standardizovaný portrétový směr	28
5.5.2 Světlo z boku.....	28
5.5.3 Světlo frontální.....	28
5.5.4 Světlo zespod	29
5.5.5 Svícení shora	29
5.5.6 Protisvětlo	29
II ANALYTICKÁ ČÁST.....	30
6 VIZUÁLNÍ PATINA ŽÁNRU HORORU	31
7 DŮVOD VOLBY SNÍMKU.....	32
8 UKÁZKA A ANALÝZA STANOVENÝCH OBRAZOVÝCH DRAMATURGICKÝCH PROSTŘEDKŮ VYBRANÝCH SCÉN FILMU NOSFERATU (2024).....	33
8.1 NÁHLÝ OSVIT	34
8.2 SILUETA	35

8.3	PODEXPOZICE	36
8.4	OSVĚTLENÍ ZESPOD	37
8.5	STÍNOHRA.....	38
8.6	OSVĚTLENÍ SHORA.....	39
9	ANALÝZA SCÉNY „PŘÍJEZD KOČÁRU“	40
	ZÁVĚR.....	45
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	48
	SEZNAM OBRÁZKŮ	50

ÚVOD

Cílem práce je pokrýt řadu důležitých pojmů ve světelné dramaturgii. Filmové lampy se v průběhu let technologicky rychle měnily, což přinášelo pro průmysl nové výzvy a problémy. Pohled na technologické funkce, možnosti filmových lamp a jejich vývoj v kontextu změny svícení filmových scén. V návaznosti na technologické a umělecké změny, budou rozebrány jednotlivé umělecké aspekty světla na základě jejich funkcí, a vlastností nejen v kontextu vztahu k filmovým lampám, ale i žánrům. Na základě stanovených obrazových dramaturgických prostředků vycházejících ze základních aspektů světla, budou uvedeny a analyzovány vybrané scény z filmu *Nosferatu*, natočeného roku 2024 režisérem Robertem Eggersem.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 TECHNOLOGICKÝ VÝVOJ OSVĚTLOVACÍ TECHNIKY

Důležité technologické změny týkající se filmových světel. V průběhu let se několikrát změnila technologie žárovek a výbojek, což neustále představovalo nové problémy, na které musely filmové produkce reagovat. Chronologicky je mapován vývoj lamp od jeho počátku do současnosti. Ke každé lampě je uveden princip funkce, charakteristické vlastnosti a jakým způsobem měnila přístup ke světelné realizaci scény.

1.1 Prosklené ateliéry

Je všeobecně známo, že ranná filmová tvorba byla závislá na denním světle. Je to z důvodu nízké citlivosti filmového materiálu, která byla tak nízká, že denní světlo bylo sotva dostačující, aby byl filmový materiál dobře a dostatečně naexponován.¹

Filmové ateliéry byly proto prosklené, aby dovnitř vpustili co nejvíce světla. Pokud chtěl autor změnit směr nebo charakter světla, musel příslušnou část ateliéru zakrýt černou plachtou nebo bílým mušelínem. Roku 1893 bylo postaveno studio Černá Marie, které mělo možnost se otáčet podle potřeb autora. Postupem času přešly ateliéry na koncept pouze prosklených střeš, takzvaných „skylightů.”²

1.2 Rtuťové lampy

Kolem roku 1903 přichází Cooper-Hewittové rtuťové výbojky.³

Rtuťová lampa funguje na principu vysoko intenzitní rtuťové výbojky, která vytváří oblouk v tubě, která je naplněná rtutí v plynném skupenství. Intenzivní světlo pochází ze samotného výboje.⁴ Přestože byly tyto lampy velkým pokrokem, ve filmové sféře se pořádně neuchytily, protože studia neměly dostatek potřebného vybavení a finančních prostředků, a tím pádem, bylo vždy dosaženo pouze plochého, nekонтрастního svícení.⁵

¹ BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 4. ISBN 9781003811862.

² BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání Taylor & Francis, 2023, s. 4. ISBN 9781003811862.

³ WEIS, Elisabeth a MANVELL, Roger. *Motion-picture technology, lighting*. Online. Britannica.1998,2025-01-15.Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/motionpicture-technology/Lighting>. [cit. 2025-01-28].

⁴ WHELAN, M a DELAIR, Rick. *The Mercury Vapor Lamp*. Online. In: Edison Tech Center. C2016. Dostupné z: <https://edisontechcenter.org/MercuryVaporLamps.html>. [cit. 2025-01-30].

⁵ BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 4–5. ISBN 9781003811862.

1.3 Uhlíková oblouková lampa

Roku 1912 přichází na scénu uhlíkové obloukové lampy.⁶

Výbojky fungují na principu vytvoření elektrického oblouku mezi 2 uhlíkovými tyčemi. Důležitým klíčem je najít správné vzdálení uhlíkových tyčí od sebe. V případě příliš dlouhé vzdálenosti oblouk začne problikávat, nebo se nevytvoří. Pokud je vzdálenost příliš krátká, oblouk není schopen naplnit svůj potenciál z hlediska intenzity světla, kterou vyzařuje.⁷

Tyto lampy nahradily rtuťové lampy díky intenzitě světla, které vytvářely. Jejich služba prozatímne skončila roku 1927 a to z dvou důvodů. První byl, že uhlíkové obloukové lampy při svícení „prskaly“ a to představovalo pro zvuk velký problém. Druhým důvodem byla důležitá změna v citlivosti spektra filmového materiálu. Do roku 1927 se používal ortochromatický film. Paralelně se společně s uhlíkovými a rtuťovými lampami vyvíjely i lampy žárovkové – lampy, které fungují na principu nažhaveného vlákna v plynu. S příchodem panchromatického filmového materiálu, který byl citlivý na všechny vlnové délky viditelného spektra, se začaly primárně používat žárovkové, wolframové lampy. Později s nástupem Technicoloru⁸ se vrátily zpátky na scénu. Technicolor vyžadoval spektrální podání co nejbližší k dennímu světlu, a to byly schopny nabídnout pouze uhlíkové lampy. Roku 1951 přišel Technicolor, který měl teplotu chromatičnosti odpovídající wolframovým lampám. Výrobci na to zareagovaly, a roku 1955 uvedly do průmyslu uhlíkovou obloukovou lampu, která měla spektrální podání vhodné pro Technicolor, vyvážený na barevnou teplotu wolframových lamp. Finální úder byl uštědřen uhlíkovým lampám s nástupem HMI lamp.⁹

⁶BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 4–5. ISBN 9781003811862.

⁷WHELAN, M a DELAIR, Rick. *Arc Lamps*. Online. In: Edison Tech Center. C2016. Dostupné z: <https://edisontechcenter.org/ArcLamps.html>. [cit. 2025-01-30].

⁸ *Technicolor*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2025, 2025-04-30. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Technicolor>. [cit. 2025-05-14].

⁹BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 5–7. ISBN 9781003811862.

1.4 Žárovkové lampy

Roku 1927 bylo umožněno žárovkovým lampám převzít filmový průmysl, a to díky panchromatickému filmovému materiálu, který je citlivý na všechny vlnové délky viditelné části spektra.¹⁰

Roku 1929 byl produkován film *Broadway*, který byl již kompletně nasvícen wolframovými lampami. Tyto lampy měly výhodu, že při jejich funkci nevydávaly žádný zvuk, a hlavně byly mnohem méně nákladnější. Jedním z jejich ranných problémů byl, že wolfram se při žhavení vlákna postupně odpařoval, a usazoval se na chladnějších částech žárovky. Příčinou tohoto problému wolframové žárovky rychle ztrácely na své intenzitě, a hlavně, barevné přesnosti. Pokud chtěl autor upravit barvu či barevnou teplotu wolframové lampy, potřeboval korekční filtry nebo barevné fólie, což ubíralo světlu na intenzitě. Na začátku 60. let přišla inovace wolframové halogenové žárovky. Plyn v žárovce byl schopen vracet odpařený wolfram zpátky na filament, a tím se wolframovým žárovkám prodloužila životnost a světelný výkon. Postupem času byly výrobci schopni žárovky zmenšit a vsadit je do mnohem lepších lamp. Jednou z nejznámějších historických a kompaktních wolframových lamp je 650wattová lampa značky Mole Richardson, nazývaná „Tweenie.”¹¹

¹⁰ BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 6. ISBN 9781003811862.

¹¹ BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 6–9. ISBN 9781003811862.

1.5 HMI

Další světelná „revoluce“ přišla koncem 60. let s nástupem HMI lamp.¹²

HMI (zkratka pro Hydrargyrum medium-arc iodide¹³) jsou lampy fungující na principu elektrického výboje mezi dvěma elektrodami, které jsou umístěny v baňce z křemenného skla.¹⁴

Lampy byly primárně vytvořeny pro televizi, každopádně filmaři si rychle všimli jejich potenciálu a začali je používat také. Jejich velkou výhodou bylo a stále je, že jsou schopny za malého odběru vyvinout velké množství světla. To znamenalo, že se ztenčily kabely a mohly být napájeny z menších generátorů. Například uhlíkové obloukové lampy vyžadovaly velké množství energie a hlavně člověka, který hlídal a technicky zprostředkoval chod lampy. Další výhodou bylo, že HMI světla mají teplotu chromatičnosti přibližnou dennímu světlu, takže je nebylo třeba nijak filtrovat, pokud samozřejmě kameraman nepotřeboval nějakou specifickou barvu. Jeden z prvních filmů, který byl nasvícen HMI světly, utrpěl na škodě, která vycházela z nevědomosti ranného problému HMI lamp. Předchozí lampy fungovaly na stejnosměrném napětí, které se v průběhu času nemění. HMI lampy ovšem fungují na střídavém napětí, které mění napětí a proud v čase. To znamená, že světlo neustále měnilo svoji intenzitu, což bylo samozřejmě zjištěno až po vyvolání materiálu. Později byla vytvořena elektronická úprava balastů¹⁵, díky kterým se problém se změnou intenzity z velké části vyřešil.¹⁶

¹² BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 9. ISBN 9781003811862.

¹³ *Hydrargyrum medium-arc iodide lamp*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Hydrargyrum_medium-arc_iodide_lamp. [cit. 2025-01-30].

¹⁴ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 171. ISBN 9780240810751

¹⁵ Zařízení k příslušnému světlu, které mění vlastnosti napětí pro potřebu daného lampy

¹⁶ BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrované vydání. Taylor & Francis, 2023, s. 9–11. ISBN 9781003811862.

1.6 Fluorescentní světla

Fluorescentní světla jsou společně s wolframovými, HMI a LED světly etalony vývoje světelné narace a filmové osvětlovací techniky.

Fluorescentní trubicová světla jsou spojena primárně se značkou Kino Flo. První světlo této značky vzniklo roku 1987, kdy hlavní osvětlovač Frieder Hochheim a jeho asistent Gary Swink vytvořily speciální světlo pro film *Barfly*. Světlo bylo navrženo tak, aby mohlo být umístěno do malých výklenků baru a zároveň nepředstavovalo problém z hlediska teploty. Ve stejný rok vznikl jejich celosvětově známý model s názvem 4Bank.¹⁷

No a zbytek je historie. Světla měly dobré podání barev, což bylo skvělé pro natáčení filmů, které byly realizovány barevně. Zároveň světla byly vysokofrekvenční, takže se autor nemusel bát viditelného blikání nebo změn v intenzitě.¹⁸ Byl to také jeden z prvních zdrojů, který nabízel měkké světlo bez nějakých dalších úprav pomocí světelného příslušenství. Jejich největším kladem byla váha a kompaktnost, což začalo měnit filmový světelný průmysl do tvaru, který známe dnes. Světlo bylo jednoduché na použití a nevyžadovalo člověka, který hlídá chod lampy. Zároveň nemělo problém s vyzařováním tepla, takže světlo bylo možno umístit například blízko k herci nebo stavbě. Nejrevolučnější vlastnost světla byla jeho kompaktnost a váha. Rázem mohli osvětlovači lampy všet a umisťovat na místa, kam by se předchozí lampy vešly jen ztěžka. Fluorescentní trubicová světla měly barevnou teplotu wolframových světél nebo HMI světél. Jakákoliv další barevná či přesnější jasová úprava vyžadovala externí korekční nebo barevné filtry.

¹⁷ KINO FLO. *A History of Inovation*. Online. Dostupné z: <https://kinoflo.com/about/#>. [cit. 2025-01-30].

¹⁸ BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrovaná edice. Taylor & Francis, 2023, s. 9–11. ISBN 9781003811862.

1.7 LED Světla

LED (zkratka pro Light Emitting Diode) jsou světla, které vytváří světlo na základě fenoménu elektroluminiscence. Při průchodu elektrického proudu elektrony zaplňují elektronové díry, což způsobuje záření elektroluminiscenčního materiálu.¹⁹

LED světla byly další velkou a výraznou změnou světelné a vizuální narace. Už fluorescentní světla značky Kino Flo umožňovaly vytvářet ojedinělé světelné moduly díky jejich nízké váze a kompaktnosti, každopádně LED světla posunuly koncept světelného modulu na vyšší úroveň. LED světla byly konstrukčně menší a lehčí než fluorescentní filmová světla, takže do výběru, kam lze světlo umístit, přibýlo četné množství nových možností. Další novinkou bylo, že se LED světlům dala podle křivky nastavené výrobcem měnit intenzita světla, aniž by se nějak výrazně měnila jeho barevná teplota. Prvotní vlastnost LED světla je možnost okamžitě měnit jeho barevnou teplotu nebo barvu, což usnadnilo práci, peníze a čas. Před nástupem tohoto systému musel hlavní osvětlovač u sebe nosit malý katalog, ve kterém byly všechny barevné a korekční filtry příslušné firmy. Kameraman si podle katalogu vybral filtr, který musel být následně odříznut z role a připevněn na příslušnou lampu. Pokud se jednalo o lampu s vyšším výkonem, bylo třeba filtr přilepit nejčastěji k ocelovému rámu a následně postavit před světlo, aby filtr neshořel. Pokud se filtr barevně třeba nelíbil, bylo třeba vybrat nový a celý proces opakovat, dokud nebyl kameraman spokojen s výsledkem. Moderní LED světla mají v sobě nahrány jednotlivé katalogy barevných a korekčních filtrů, takže stačí jen vybrat z nabídky a během vteřiny filtr změnit.

¹⁹ WHELAN, M. *LEDs and OLEDs*. Online. Edison Tech Centre. C2013. Dostupné z: <https://edisontechcenter.org/LED.html>. [cit. 2025-01-31].

2 VZTAH TECHNOLOGICKÝCH ZMĚN A DRAMATURGICKÝCH PROSTŘEDKŮ

Technologický vývoj či honba za něčím lepším a praktičtějším je věc týkající se nejen filmové technologie. Během poměrně krátkého časového úseku zvládly firmy a studia přijít na množství způsobů či úprav osvětlovacích technologií, které bleskurychle měnily formu a způsob, jakým se svítily filmové scény. Jedná se samozřejmě o členitou paletu věcí, kterých je od A po Z.

Ať už se jednalo o menší váhu lamp, jejich finanční náročnost či schopnost měnit barvu světla okamžitě bez potřeby vybrání a připevnění příslušné barevné fólie z katalogu, vždy jim zůstala a zůstane jedna vlastnost, která nezávisí na tom, jak moderní či chytrá je aktuální nebo předchozí osvětlovací technologie.

Jedná se o schopnost světlo manipulovat do nejpřesnějších potřeb světelné dramaturgie a narativních prvků.

Při precizní volbě světelné stylizace, barvy, pozice, intenzity, charakteru a kontrastního poměru za možného či nenutného použití žánrových a obecných konvencí, lze jakoukoliv osvětlovací technologii se správným příslušenstvím dostat na požadovanou vizuální rovinu či dramaturgickou konvenci.

Před analýzou světelných dramaturgických prostředků filmu *Nosferatu* je třeba se zhoupnout na jeden ze dvou stylizačních břehů, jejichž volba následně do určité míry ovlivňuje vizuální podobu jednotlivých aspektů světla nacházejících se v daném žánru. Jedná se o základní stavební kameny světelné dramaturgie a vizuální narace.

3 VOLBA SVĚTELNÉ STYLIZACE A MYŠLENKOVÝ TOK

Když se kameraman zamýšlí nad světlem v kontextu připravovaného snímku, je třeba, aby si položil několik otázek týkajících se samotného příběhu. Na základě získaných odpovědí by měl zjistit, zda snímek vyžaduje piktorialistickou stylizaci svícení nebo realistickou.

Mohou to být otázky týkající se například stylizace postav a samotného světa filmu, zda děj vyžaduje realistické zpracování, nebo zda se objevují ve snímku nadpřirozené síly. Jednotlivé odpovědi by měli samotnému kameramanovi vytvořit představu, jak a za pomoci čeho, snímek světelně realizovaný.

4 SVĚTELNÁ STYLIZACE

4.1 Naturalistická

Naturalistická světelná stylizace si zakládá na maximální autenticitě.

V závislosti s autenticitou je třeba dostat do naturalistické stylizace prvky, které každý divák zná. Tyto prvky se týkají například denní doby, ročního období, místa či počasí.²⁰

Jak praví předchozí odstavec ohledně informací z knihy Harryho C. Boxe, náplní naturalistické stylizace je být maximálně věrný předloze světelných atmosfér a situací planety země. Je samozřejmě vyžadována maximální přesnost z hlediska charakteru, intenzity, pozice a barvy. Lze jednoduše říct, že „životním“ cílem naturalistické stylizace je diváka na omezenou dobu uvést do světelného prostředí, jehož podobou je dokonalý opis reality, který je příslušnému divákovi známý.

Naturalistická stylizace je z hlediska volby vizuálního směru fundamentálních aspektů světla mnohem přísnější než stylizace piktorialistická. Jedním z důvodů je, že naturalistická stylizace nemůže využívat žádné jiné vizuální aspekty než ty svoje. Ku příkladu, u piktorialistické je to mnohem volnější. Ta totiž může využívat nejen své prvky, ale i prvky naturalistické a modifikovat je.

Poznávací prvky naturalistické světelné stylizace jsou různé. Jde například o méně kontrastní světelné poměry, světlo je v dílech spíše cítit než vidět a využívá teploty chromatičnosti zdrojů, které jsou globálně známé.

Objektivně jde tedy o vyváženou stylizaci, která se snaží na sebe neukazovat a chce maximálně položit divákovo vnímání do polohy vědomí, které pobírá světelné vjemy a atmosféry jako všední a známou věc.

²⁰ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 103. ISBN 9780240810751

4.2 Piktorialistická

Pojem piktorialismu vychází z fotografického směru, který se vizuálně snažil přiblížit malbě a grafice.²¹

Jednalo se o přístup, který zahrnoval práci s tonalitou, kompozicí a výtvarností jednotlivých motivů. Autoři se snažili fotografiemi sdělit výraz a tím zapsat fotografii do celosvětové vědomí, že i fotografie může mít expresivní vyjádření.²²

Její náplň je světlo maximálně modifikovat a měnit. Její vizuální charakterizace je lehčí. Světlo přebírá podobu, ať už barevnou či charakterní, která je spíše vidět ale zároveň cítit. Opět se to týká všech dramaturgických aspektů světla, barvy, charakteru, intenzity, směru či světelného poměru. Využití barev je mnohem pestřejší a nepravidelnější, kontrastní poměry jsou více viditelné a směr světla manipuluje percepci postav a předmětů pomocí konvencí, které zapříčiňují ovlivněné vnímání jednotlivých subjektů nacházejících se na filmovém plátně.

Samozřejmě autorů je velký počet a stejně tak i hororových filmů, a tak se může jejich náklonnost k jednotlivým světelným stylizacím lišit. Každopádně majoritu hororových snímků lze přiklonit ke stylizaci piktorialistické. Oblíbené je „vylévání“ značné části plochy obrazu temnotou, práce se siluetou, stíny, světelnou texturou či barvou, nejčastěji v podobě modrého měsíčního svitu a červené, symbolu krve a běsnění.

Náplní je pomocí jednotlivých aspektů sdělit subjektivní i objektivní výraz nebo expresi, kterou zažívá daná postava, okolí či prostor. Před nepozorovatelným vniknutím do nervového systému diváka upřednostňuje důraz o expresivní a explicitně sdělení, které je většinou jasně vidět, ovšem i cítit.

²¹ *Piktorialismus*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2025. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Piktorialismus>. [cit. 2025-02-01].

²²BRITANNICA. *Pictorialism*. Online. Britannica.B. r. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/Pictorialism>. [cit. 2025-02-01].

5 DRAMATURGICKÉ ASPEKTY SVĚTLA

5.1 Intenzita

Aspekt, který je důležitý nejen kvůli technické části obrazu. Množství světla, které dopadá na objekty, místa nebo postavy může změnit vnímaný pocit ze snímaného subjektu.

Například interiér. Pokud zasvítíme do interiéru světlem s vysokou intenzitou, místnost se rázem rozjasní, a to díky světlu, které se odrazí od stěn pokoje a zalije prostor ambientním světlem, které zvýší intenzitu hladiny světla v dané místnosti. Pokud bychom světlu ubraly intenzitu, pokoj zůstane potměnělý a ambientního světla moc nepřibude. Nejčastěji se mluví o takzvané „náladě prostoru,” která je samozřejmě diktována dalšími faktory jako je například barva, směr nebo charakter. Míra intenzity je zároveň konvencí. Světla s nízkou intenzitou mohou například vytvářet pocit strachu, tajemnosti či intimity, v opačném případě mohou symbolizovat například komfort, osvětlení nebo „dotek nebes.”

5.2 Kontrastní poměr

Kontrastní poměr je údaj, který uvádí poměr mezi hlavním a doplňkovým světlem. Kontrastní poměry mají globálně stanovené hodnoty, kterým rozumí kameramani a osvětlovači napříč světem.

Kontrastní poměr je důležitý nejen z hlediska divákovi důvěry ve světelnou atmosféru konkrétního prostředí, scény nebo žánru, ale také z důvodu, že intenzita výplňového světla výrazně ovlivňuje emocionální percepci scény a postavy.²³

Jak už bylo řečeno, globálně se využívá údaj o světelném poměru, který má následující škálu: 1:1, 1:2, 1:4, 1:8, 1:16 1:32, 1:64 a 1:128.²⁴

Jde tedy o údaj, který uvádí poměr hlavního světla vůči světlu doplňkovému. V praxi to znamená, že u příkladu 1:1 má hlavní světlo stejný poměr, jako světlo doplňkové. U poměru 1:2 je doplňkové světlo slabší o 1 clonové číslo než hlavní světlo. Tento poměr je relativně nektrastní, což je oblíbené například v televizi. Při tomto poměru je zachována lehká kresba a zároveň nejsou přítomné žádné hluboké stíny.²⁵

²³ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 103. ISBN 9780240810751

²⁴ SHUTTERSTOCK. *Your Guide to Contrast Ratios for Cinematography*. Online. Shutterstock. 2019. Dostupné z: <https://www.shutterstock.com/blog/how-use-contrast-ratios-filmmaking>. [cit. 2025-01-31].

²⁵ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 103. ISBN 9780240810751

U poměru 1:4 má doplňkové světlo o 2 clonová čísla nižší intenzitu než světlo hlavní, u poměru 1:8 o 3 clonová čísla. Poměr takto pokračuje podle výše uvedené škály až do 1:128, kde doplňkové světlo má o 7 clonových čísel menší intenzitu než světlo hlavní. Samozřejmě můžeme tímto vzorcem pokračovat dále na poměr 1:256 nebo 1:512, ale tím se dostáváme do tak velkých rozdílů clonových čísel, že narážíme na limitaci dynamického rozsahu kamer. Většinou se větší poměr jak 1:128 nepoužívá.

Nyní zpět k divákově pocitu ve vztahu k množství světla v daném prostoru. Dobrým příkladem je stará zaprášená půda. Je známo, jaké množství světla je na půdě, které se dostává dovnitř skrz malé střešní okénko. Když by na snímané postavě byl kontrastní poměr 1:1, nikdo by scéně nevěřil. Jak by se totiž mohlo stát, že je na tmavé půdě stejné množství světla uvnitř i venku. Z tohoto důvodu je vždy třeba pro vhodnou denní dobu, prostor a žánr zvolit správný kontrastní poměr. Přirozeně v denní scéně bude kontrastní poměr nižší než při noční scéně. Scéna ve sklepě bude mít kontrastní poměr vyšší než scéna v proskleném obývacím pokoji. Horory či dramata obecně používají vyšší kontrastní poměr, muzikály či komedie používají kontrastní poměr naopak nižší.

5.3 Barva

Barvy jsou důležitým nositelem psychologického dopadu na diváka. Tento koncept se týká každodenního života, nejen filmové narace. Společnost si na základě psychologie volí barvy oblečení, nátěrů interiéru či aut.

Každá barva nese konkrétní efekt na psychologii. Červená barva je barva vášně a lásky. Modrá je barva naděje míru a inteligence. Zelená představuje přírodu, růst a svěžest. Žlutá může být například radost, naděje či nebezpečí. Oranžová je barva tepla, radosti či laskavosti. Fialová představuje luxus, exkluzivitu či tajemno. Růžová je barva něhy, ženskosti a jemnosti. Hnědá symbolizuje zem, rodinu, domov či komfort. Přestože černá a bílá jsou technicky stupně šedi, nikoliv barvy, jsou společností označovány taktéž jako barvy a mají svůj psychologický efekt či symbol. Černá je barva smrti, elegance či chladu. Bílá naopak představuje pravdu, nebeskost a čistotu.²⁶ S barvami se dá samozřejmě pracovat různými způsoby. Barvy kromě jejich psychologické funkce mají i schopnost vytvářet hloubku, harmonii či disharmonii v závislosti na tom, jaká paleta barev se zvolí.

²⁶ CHERRY, Kendra. *Color Psychology: Does It Affect How You Feel?* Online. VerywellMind. C2025, 2024-02-20. Dostupné z: <https://www.verywellmind.com/colorpsychology-2795824>. [cit. 2025-01-31].

Filmové svícení pracuje mimo psychologického efektu také s určitými diváckými konvencemi, jako je například měsíční světlo, který je známý jako světlo, které má nejčastěji ve filmovém prostoru modrou či světlemodrou barvu.

5.4 Charakter

Aspekt, který určuje „měkkost“ či „tvrdost“ daného zdroje.

Charakter světla také ovlivňuje percepci snímaných objektů. Měkkost a tvrdost světla se odvíjí od velikosti plochy zdroje. Čím větší zdroj, tím měkčí světlo. Dále v charakteru hraje roli vzdálenost světla od snímaného objektu. Čím je vzdálenost od snímaného objektu delší, tím tvrdší světlo je.²⁷

Měkké světlo snímané objekty zjemňuje a zahlučuje jejich strukturu. Jeho výhodou je, že zahlučuje například nedokonalosti pleti a pokryje případné nepřesnosti. Pokud například herečka minula o malý kousek značku, její portrét zůstal celkem stále dobře nasvícený. Pokud herečka minula značku na scéně, která byla svícena tvrdým světlem, v drtivé většině byl portrét nepoužitelný.

Tvrdé světlo na rozdíl od měkkého, vyžaduje vysokou přesnost. Jeho vlastností je, že zvýrazňuje struktury. Pokud autor potřeboval na zdi nějakou texturu, tvrdé světlo bylo jeho volbou. Obecně lze říct, že tvrdé zdroje se nejvíce využívají právě za účelem získání textury, nejen v pozadí. Při zasvícení tvrdým zdrojem lze například získat texturu tím, že se před zdroj umístí například větev ze stromu. Častokrát osvětlovač může světlu dodat texturu skrze prosvícení záclon. Dalším častým příkladem textury je například pomalu otáčející se větrák či voda stékající po okně.²⁸ Dobrou ukázkou škály schopností tvrdého světla je Film noir, který je založený na práci se stínem a texturou.

Až na některé výjimky nelze připsat jednotlivým žánrům konkrétní světelné charaktery. Vždy závisí na vybrané scéně a preferenci příslušného kameramana.

²⁷ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 140. ISBN 9780240810751

²⁸ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 138. ISBN 9780240810751

5.5 Směr

Jeden z posledních dramaturgických aspektů světla. Směr světla má schopnost přeměnit výraz či percepci postavy, aniž by změnila mimiku. Uvedené příklady lze sledovat napříč všemi žánry, od hororu po muzikál.

5.5.1 Standardizovaný portrétový směr

Jedná se o směr světla, který je globálně, ovšem spíše slangově, označován pod pojmem „Rembrandtové svícení.”

Jedná se o pozici světla, kdy světlo je posunuto o 45° do strany a zvednuto do výšky, jejíž následný náklon činí 40°. Výsledkem této pozice by měl být vytvořený trojúhelníček na stinné straně tváře.²⁹ Obličej je ovšem různý, a proto se jedná spíše o přibližné poziční hodnoty.

5.5.2 Světlo z boku

Směr světla, který při správném vykonání rovnoměrně rozdělí obličej na dvě strany, na stranu stinnou a světlou.

Světlo dobře modeluje tvář a vytváří pocit kontrastu. Jeho další vlastností je, že zvýrazňuje strukturu osvětleného objektu. Pro představu, při nasvícení staršího člověka světlem z boku vyniká charakter a věk kůže, což může být samozřejmě chtěným a nechtěným zároven.³⁰

5.5.3 Světlo frontální

Tato technika zahrnuje svícení objektu od osy kamery, často využíváno při dosvícování interiéru.

Pokud bude tímto světlem osvětlen lidský obličej, bude působit „ploše” či leskle a zářivě. Vlivem této pozice zaniká skeletální stavba obličeje, kožní nedokonalosti či kruhy pod očima a stíny se skoro nevytváří.³¹

²⁹ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 97. ISBN 9780240810751

³⁰ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 98. ISBN 9780240810751

³¹ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 100. ISBN 9780240810751

5.5.4 Světlo zespod

Osvětlení zespod dodá lidskému obličejí zvláštní, netypickou a znepokojující vizáž.

Světlo vysvěcuje bradu, spodek nosu a nadočnicové jamky. Světlo následně vrhá stín na části, u kterých je zvykem, že jsou osvětlené. Tato technika se často využívá při motivaci na zemi umístěných zdrojů, jako je například táborák. Styl svícení lze vidět často například v žánru hororu, kde symbolizuje posednutí, moc či mánii.³²

5.5.5 Svícení shora

Technika beroucí postavě osobnost, přítomnost či kontrolu.

Osvětlení shora primárně osvětluje pouze vršek hlavy a ramena herce. Světlo se na hercův obličej nedostává vůbec pokud se nejedná o velký zdroj. Dalšími možnými osvětlenými částmi je čelo, lící kosti či část nosu. Tato technika vytváří pocit anonymity či omámení.³³

5.5.6 Protisvětlo

Protisvětlo má několik různých využití. Častokrát je využíváno za účelem vypíchnutí postavy od pozadí a přidání hloubky do samotného filmového prostoru.³⁴

Může ovšem postavu i naprosto odizolovat od prostoru ve kterém se nachází v závislosti na tom, co všechno světlo osvěcuje a jakou intenzitou. Mnoho žánrů včetně hororu využívá tuto pozici zdroje jako hlavní světlo, což má za efekt vytvoření siluety, ta následně dodává postavám a subjektům zlověstný, napínavý či tajuplný náboj.³⁵

³² BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 101. ISBN 9780240810751

³³ BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 103. ISBN 9780240810751

³⁴ DEGUZMAN, Kyle. *What is Backlight Photography — Lighting Techniques Explained*. Online. StudioBinder. 2021. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-backlight-photography-definition/>. [cit. 2025-05-12].

³⁵ DEGUZMAN, Kyle. *What is Backlight Photography — Lighting Techniques Explained*. Online. StudioBinder. 2021. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-backlight-photography-definition/>. [cit. 2025-05-12].

Zkopírovat citaci

II ANALYTICKÁ ČÁST

6 VIZUÁLNÍ PATINA ŽÁNRU HORORU

Před analýzou vybraných scén filmu *Nosferatu* je třeba charakterizovat vizuální vzhled žánru hororu a lehce přiblížit jednotlivé dramaturgické prostředky, které jsou využívány už od dob prvních filmových osvětlovacích technologií.

Vizuálním klíčem hororu nejsou pouze věci a postavy, které jsou vidět. Obecně jde častokrát větší strach ze subjektů, které se schovávají v závoji temna. Je jisté, že se tam nacházejí, ale nejsou vidět, a právě toho využívá světelná dramaturgie například v podobě podexpozice, velkých kontrastních poměrů a vrhání stínů. Je třeba vnést strach nejen vědomý, ale i nepříjemně podprahový.

Jakmile se filmová osvětlovací technologie a další důležité okolnosti dostaly do určité fáze, začalo se pracovat se směrem světla. To vytvořilo podmínky pro růst konvenčních kořínků, ze kterých světelná dramaturgie žánru hororu začala čerpat, a čerpá dodnes. Jedná se například o způsob změny výrazu a pocitu, který jde z obličeje dané postavy, po aplikování některých konvencí osvitu. Jedná se například o konvence osvětlení zespod či shora, které si oprávněně oblíbil nejen žánr hororu.

Pomocí jednotlivých aspektů chce vizuální „stopa“ žánru hororu vnést do diváků nejistotu, strach a napětí, které se vytváří postupným či náhlým odhalováním subjektů a postav, schováváním antagonistů do stínů noci či závoje siluet.

7 DŮVOD VOLBY SNÍMKU

Snímek *Nosferatu* byl vybrán k analýze na základě následujících parametrů.

Jak už je známo, horor pravidelně pracuje s napětím, které je v drtivé většině vyvrcholeno či uvolněno jumpscarem.³⁶ V tomto filmu se nacházejí samozřejmě také, avšak nejsou hlavní náplní filmu. Častěji snímek pracuje s trpkým napětím, které častokrát nevyvrcholí a je „odloženo“ na později. Následně je uvolněno někdy i několik scén později, dosti nečekaně. Jedná se o unikátní práci s očekáváním, které je tvořeno nejen skrze funkci samotných scén či obrazové a světelné dramaturgie, ale i samotných postav. Hlavní antagonisté přenáší plátnem nepříjemný pocit. Jde z nich určitá nestabilita a bipolarita, která vytváří nejistotu, zda začnou každou chvíli řvát či se svíjet na zemi. To samozřejmě přispívá k nepříjemnému napětí, které se v průběhu celého snímku různě mění.

Nabídkou tohoto díla je i pestrá škála světelných dramaturgických prostředků, textur či světelných atmosfér, což tvoří výborné podmínky pro analýzu jednotlivých scén v návaznosti na stanovené světelné dramaturgické prostředky, týkající se nejen žánru hororu. Ať už se jedná o paletu různě světelně realizovaných scén či expoziční „milimetrové“ přesnosti. Ty zapřičiňují v dobrém slova smyslu rozrušující pocit z percepce jednotlivých scén či postav.

Ohledně osobního vztahu k tomuto filmu. Samozřejmě existuje i jeho starší kolega, na kterého se vždy rád podívám. Není to nikdo jiný než výborný a legendární film *Upír Nosferatu* z roku 1922 natočený režisérem Friedrichem Wilhelmem Murnauem, který má své ojedinělé kvality stejně jako *Nosferatu* z roku 2024. Jednotlivé snímky jsou mezi sebou neporovnatelné z důvodu unikátního otisku doby a technologických diferencí, které jsou vždy jen na omezenou dobu a nedají se porovnávat. Už když jsem viděl samotný trailer v kině, tak mně potěšil barevnou vizuální rovinou noci, a zapůsobil na mě charakter, kterého impozantně ztvárňuje Bill Skarsgård. Další radostí byl fakt, že film režíruje Robert Eggers, americký režisér mnou oblíbených filmů *Maják* (2019) a *Seveřan* (2022). Od filmu jsem nečekal dokonale modernizovanou verzi filmu *Upír Nosferatu*, ale snímek, který bude námětově rámcově věrný předloze a nabídne vizuálně silné, atmosférotvorné a narativní prostředky. Film v tomto ohledu nezklamal, a proto jsem ho vybral.

³⁶*Jump scare*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2025, 11.05.2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare. [cit. 2025-05-12].

8 UKÁZKA A ANALÝZA STANOVENÝCH OBRAZOVÝCH DRAMATURGICKÝCH PROSTŘEDKŮ VYBRANÝCH SCÉN FILMU NOSFERATU (2024)

Analýza vybraných scén filmu Nosferatu z roku 2024 režírovaný Robertem Eggersem, na základě stanovených dramaturgických obrazových prostředků, obecně používaných nejen v žánru hororu.

8.1 Náhlý osvit

Náhlé osvětlení, jakožto možná varianta, jak vystrašit diváka.

Příklad scény, využívající koncept náhlého osvitu postavy či objektu za účelem vystrašení divák se děje v následujícím časovém rozmezí: 1:21:50:00 – 1:23:03:00. Pomalu odchází s petrolejovou lampou na chodbu, a zavírá za sebou dveře do pokoje. Ocítá se na temné chodbě, kde jediný zdroj světla je petrolejová lampa, kterou Anna drží v ruce. S domněnkou, že někdo nebo něco je v jejich domě, pomalují a nejistě vykračuje dál do chodby. Lampa svítí jen na obličej Anny. Anna se pootáčí, a jejím pootočením lampa nyní posvítí i na Ellen, která se schovávala ve stínu Anny.

Nicméně, nejvíce děsivé je odhalení objektu či postavy. Jednou z možných variant, jak diváka vyděsit je, že některá z postav ve snímku posvítí lampou nebo baterkou na antagonistu, který číhá v temnotách. Jsou samozřejmě i jiné možnosti, jak strachu docílit, a to například stříhem na samotného antagonistu. Technika náhlého osvitu je skvělá z hlediska nečekanosti. Dříve, než se stihne vybudovat napětí, je nečekaně divák vystaven krátkému šoku, který se nemusí, ale může, vrcholit dále.³⁷



Obrázek 1– Náhlý osvit ve filmu Nosferatu

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

³⁷ 36 G, Ed. 8 *Great horror film lighting examples*. Online. Tutti. 2022. Dostupné z: <https://www.tutti.space/blog/8-great-horror-film-lighting-examples>. [cit. 2025-01-27]

8.2 Silueta

Zahalení figury do látek temnoty, aneb obohacení postavy o špetku tajemna.

Scéna se odehrává v časovém rozmezí 00:28:55:00 – 00:29:45:00. Ve scéně se nachází Thomas v sídle hraběte Orloka. Nejistým krokem vychází po točitých schodech do velké síně, ve které stojí sám Orlok. Hrabě pomalým tempem zvedá ruku a naznačuje, aby se Thomas posadil na připravenou židli.

„Siluety mají schopnost diváka vtáhnout do děje, aniž by sdělily větší množství informací.”³⁸ Siluety jsou oblíbeným dramaturgickým obrazovým prostředkem nejen v hororu, ale i například v dramatech, akčních filmech či dokonce i ve filmech romantických. Jejich krása spočívá v množství informací, které sdělí, aniž by příslušná postava nesoucí výraz figury cokoliv verbálně sdělila. Podle tvaru siluety a jejím pohybu lze například poznat, jestli je postava kluk nebo holka, zda je postava sebevědomá nebo nemocná, zda má nějakou tělesnou vadu, nebo dokonce co se chystá právě udělat.

Jestliže je třeba schovat identitu antagonisty nebo je záměr vytvořit napětí, které se buduje do chvíle, než je antagonista odhalen, silueta je výbornou volbou.³⁹



Obrázek 2 – Silueta ve filmu Nosferatu

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

³⁸ MACHER, Michael. *Set the Mood With a Silhouette*. Online. In: PremiumBeat. 2016. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/set-the-mood-with-silhouette/>. [cit. 2025- 01-27].

³⁹ G, Ed. *8 Great horror film lighting examples*. Online. Tutti. 2022. Dostupné z: <https://www.tutti.space/blog/8-great-horror-film-lighting-examples>. [cit. 2025-01-27]

8.3 Podexpoze

Podexponování obrazu je jedním z dalších obrazových dramaturgických prostředků, opět týkající se mnoha žánrů, nikoliv pouze hororu. Často používán za účelem získání specifické atmosféry, nálady či tajemství.

Scéna se odehrává v časovém rozmezí 00:15:06:00 – 00:15:45:00. Herr Knock při satanistickém rituálu vyvolává síly pána temnot, samotného hraběte Orloka.

Důležitým aspektem dobře fungujícího, podexponovaného obrazu je technická preciznost. Občasně se stává, že některé filmy s podexpozí pracují až moc doslovně. Ve finále se snímek skládá ze záběrů, kde se postava brouzdá naprostou temnotou, a čas od času se v obraze blýskne nějaký předmět.⁴⁰ Je tedy klíčové najít rovnováhu mezi přítomností a množstvím stínů v obraze, a čitelnosti jednotlivých segmentů a míst samotného záběru.

Objektivně lze říct, že primární využití podexpoze je za účelem získání určité formy tajemnosti.



Obrázek 3 – Podexpoze ve filmu Nosferatu

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

⁴⁰ G, Ed. 8 *Great horror film lighting examples*. Online. Tutti. 2022. Dostupné z: <https://www.tutti.space/blog/8-great-horror-film-lighting-examples>. [cit. 2025-01-27]

8.4 Osvětlení zespod

Technika, ovlivňující percepci snímané postavy. Světlo zespod netradičně vykresluje stíny na lidském obličejí. Ze snímaného obličejí následně jde strach či pocit moci. Tento koncept je globálně známý tím, že si postavy nejen ve filmech dají baterku pod bradu a vyprávějí děsivý příběh u táboráku.

Scéna se odehrává v časovém rozmezí 01:41:21:00 — 01:41:40:00. Ellen vede dialog s Thomasem u nich doma. V průběhu jejich dialogu začne Ellen pociťovat moc a vliv hraběte Orloka. V návaznosti na vliv hraběte se jí spustí záchvat, při kterém je posednutá.

Jak už bylo řečeno, svícení zespod je všemi známo, nejčastěji skrze situaci s táborákem. Technika svícení zespod už se využívá nějakou dobu, a to díky její efektivnosti. Svícení zespod netradičně vykresluje rysy lidského obličejí. Vysvítí části, které jsou za běžných okolností ve stínu. Obličej následně získá zvláštní vizáž, která je znepokojující až mocná.⁴¹



Obrázek 4 – Osvětlení zespod ve filmu Nosferatu

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

⁴¹ G, Ed. 8 *Great horror film lighting examples*. Online. Tutti. 2022. Dostupné z: <https://www.tutti.space/blog/8-great-horror-film-lighting-examples>. [cit. 2025-01-28]

8.5 Stínohra

Stín je důležitý v hororu nejen z hlediska textury, ale i jeho pohybu jakožto sdělení, že antagonista je nablízku nebo se chystá zaútočit.

Scéna se odehrává v časovém rozmezí 1:20:36:00 – 1:20:58:00. Hrabě Orlok nabývá síl, a právě se chystá malebné městečko zachytit do svých temných spár. Hrabě natahuje z okna ruku, jejíž stín je vržen na celé město. Stín následně putuje až k domu, kde se nachází Ellen.

Stíny se používají primárně z důvodu napětí, protože z nich lze vyčíst, že se obávaný antagonista blíží. Mohou také lehce naplnit očekávání. Z tvaru stínu lze poznat, jak antagonista bude zhruba vypadat a zda lze očekávat velké monstrum nebo malou holčičku se strašidelnou panenkou. Důležitý klíčem ke získání napětí ze stínů je, aby vržené stíny byly deformované. Stačí stín vrhnout tak, aby byl podlouhlý, to znamená svítit světlem spíše z bližší vzdálenosti a menší výšky. Nejen že stín bude lehce deformován, ale zároveň bude i prodloužen. Prodloužené a deformované stíny jsou vnímány jako zlověstné, hroživé či znepokojivé.



Obrázek 5 – Stínohra ve filmu Nosferatu

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

8.6 Osvětlení shora

Technika ovlivňující percepci snímané postavy. Světlo shora zvýrazňuje skeletální strukturu obličeje či texturu snímaného objektu.

Scéna se odehrává v časovém rozmezí 00:28:00:00 – 00:28:10:00. Thomas vstupuje do zámku hraběte Orloka. Po otevření vrat si Thomas povšimne, že opodál stojí hrabě Orlok, který na Thomase vyčkával. Thomas se ve vratech zastaví a hledí na hraběte Orloka.

Osvětlení shora primárně osvětluje pouze vršek hlavy a ramena herce. Světlo se na hercův obličej nedostává vůbec pokud se nejedná o velký zdroj. Dalšími možnými osvětlenými částmi je čelo, lícní kosti či část nosu. Tato technika vytváří pocit anonymity či omámení.⁴²Tudíž pokud je třeba například dodat nějaké postavě v místnosti plné lidí prvek anonymity či tajemna, lokální osvětlení shora je dobrou volbou.



Obrázek 6 – Osvětlení shora ve filmu Nosferatu

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

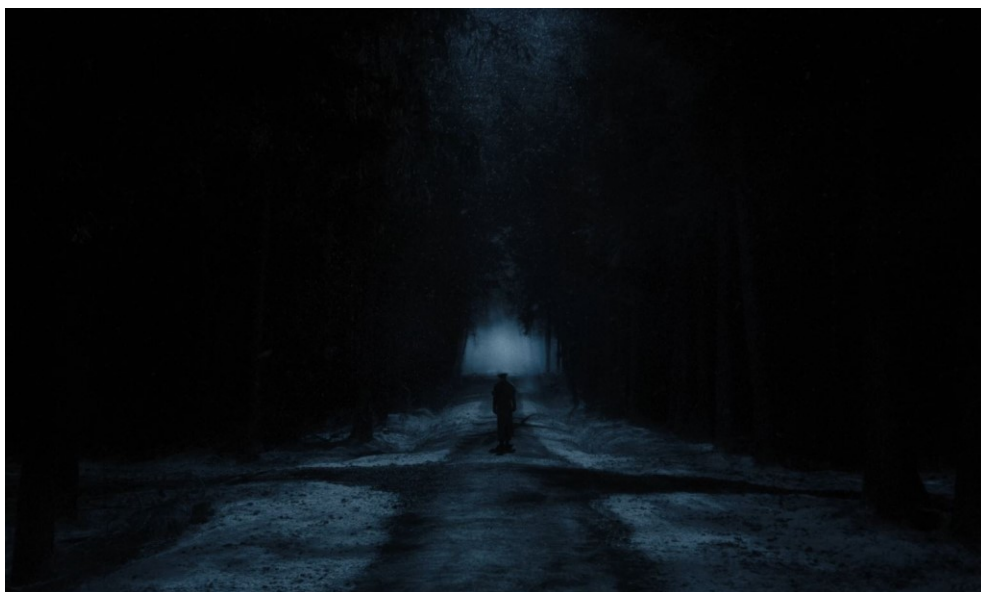
⁴² BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 103. ISBN 9780240810751

9 ANALÝZA SCÉNY „PŘÍJEZD KOČÁRU“

Thomas pomalu přijde na rozcestí, na kterém se zastaví, protože ho vyruší dunivý zvuk z dálky. Přijíždí pro něj kočár poslaný samotným hrabětem Orlokem. Scéna využívá hned několik obrazových prostředků světelné dramaturgie a nachází se v časovém rozmezí 00:24:51:00 – 00:27:02:00.

Nejochvěvnějším je měsíční svit a podexpoze. Namodralý měsíční svit je konvence týkající se i muzikálů či romantických filmů. Ten vybarvuje aktuální scénu monochromatickým světlem, které posiluje nepříjemný pocit a chlad, vycházející ze samotné křižovatky nacházející se v temném lese. Světlo z měsíce hází na zem stín, který zpřítomňuje v obraze dotek nadpřirozena a zlých sil pomocí stínu na zemi.

Podexpoze je používána třeba v žánru drama, častokrát ji najdeme i v žánru sci-fi či krimi. Scéna se odehrává v noci, což pro výsledný obraz znamená, že jeho expozice a obecný rozsah jasů bude jiný než u scény denní. Cílem je tedy vytvořit světelnou atmosféru, která sama udává, co bude fyzicky vidět a co bude dřímát ve stínech. Množství plochy, která je vidět a jest čitelná je v tomto případě zhruba vyvážený. Dalším prvkem, který přispívá k pocitu úzkosti dané scény jsou větve stromů, které lemují lesní cestu. Nejsou v krajích stoprocentně čitelné, ale stinná plochu, kterou vytvářejí, vizuálně zužuje cestu a celkový obraz, což podporuje pocit nepříjemné tísně a nemožnost útěku.



Obrázek 7 – Měsíční svit a podexpoze ve scéně „Příjezd kočáru“

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

Dalším atmosférotvorným prostředkem je mlhovina, které má tři důležité funkce z hlediska umocňování pocitu z dané scény. Jednak vytváří v obraze světlý bod, což nejen poutá divákovu pozornost na konkrétní směr ale i zvětšuje jasovou členitost samotného obrazu. Dále vytváří v závislosti na poutání pozornosti bod, ze kterého může potencionálně něco vyběhnout, samozřejmě také nemusí. Třetím aspektem je, že pokud se nějaký subjekt či postava pohybuje před mlhovinou, jeví se automaticky jako tmavší, což umocňuje její tajemnost, zlomyslnost či přítomnost v obraze.



Obrázek 8 – Světlá mlhovina ve scéně „Příjezd kočáru“

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

Postava Thomase a kočáru jsou ve scéně nasvíceny kontra světlem motivovaným měsíčním svitem, které primárně osvětluje jejich záda a hlavu, dodávajíc figuře jemný obrys, který napomáhá separaci postav od pozadí.



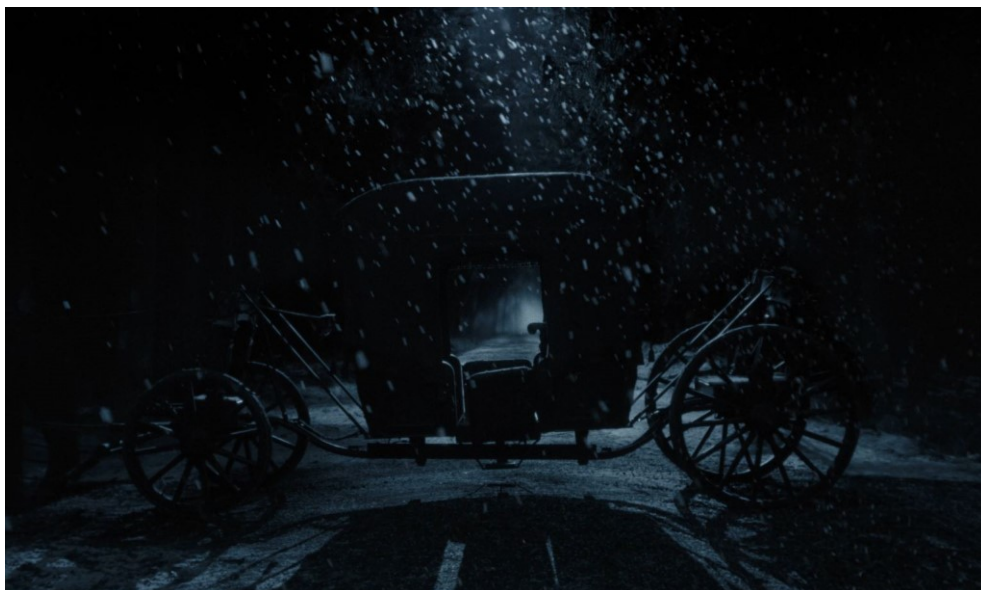
Obrázek 9 – Kontra ve scéně „Příjezd kočáru“

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

V aktuálním případě je kontrastní poměr mezi kontra světlem, které lze vnímat jako světlo hlavní a světlem doplňkovým, které svítí na postavu Thomase a následně na Orlokův kočár, poměrně vysoký. Světlo doplňkové ve vztahu k Thomasovi má celkem nízkou intenzitu, ovšem natolik dostatečnou, aby divák mohl vidět Thomasův výraz a detaily v jeho kostýmu. U kočáru je kontrastní poměr lehce vyšší, zanechávajíc Orlokův kočár stále temnou záhadou noci.

U záběru s kočárem lze opět vidět ostrý a mohutný stín padající směrem k Thomasovi, jako by se ho snažil pohltit.

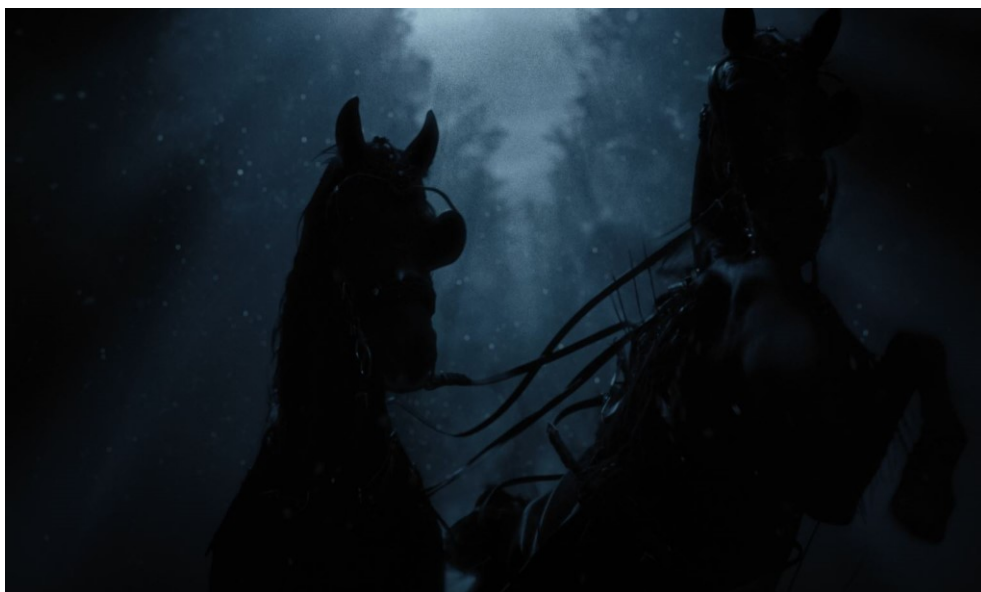
Pro vytvoření ostrého stínu je třeba splnit několik kritérií. Jedním z nich je, zvolit správný zdroj. Platí pravidlo, že čím větší je světelný zdroj, tím měkčí vyzářené světlo je. Proto je třeba zvolit zdroj, jehož žárovka či element, který samotné světlo produkuje, má malou plochu. V tomto případě lze použít lampu s wolframovou žárovkou, či v lepším případě, technologii HMI. Jak už bylo výše zmíněno, HMI lampy fungují na principu elektrického výboje mezi dvěma elektrodami. Elektrický výboj, který se vytvoří, má menší plochu než wolframový drát, běžně se nacházející v lampách s wolframovou žárovkou. Stínu lze pomoci i vzdáleností ve smyslu, že se světlo vzdálí od svíceného objektu. Zde ovšem vzniká problém, že se zvýšenou vzdáleností světlo ztrácí svou intenzitu, což může zapříčinit potřebnou výměnu lampy za silnější z důvodu nedostatečného množství světla, dopadající na příslušný objekt.



Obrázek 10 – Vržený stín ve scéně „Příjezd kočáru“

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

Koně, táhnoucí Orlokův kočár jsou dalším výborným atmosférotvorným prvkem. Kombinace spřežení a silné stavby koňů, kteří jsou osvětleni nočním nebem, vytváří tvar figury v podobě ďáblovyh nočních běsů. Zvýšením kontrastního poměru je zesílena moc a tajemnost dvojice tažných nestvůr. Jsou viditelné pouze popruhy, bočnice a jejich uši, vytvářejíc viditelně trojici symbolů pro Orlokovu temná stvoření.



Obrázek 11 – Silueta ve scéně „Příjezd kočáru“

(EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024)

Scéna je z hlediska technologické realizace vyřešena poměrně moderním způsobem, který ovšem využívá škálu světelných technologií LED, HMI či žárovkových lamp.⁴³

Jedná se slangově o takzvaný „balon“, který je vyrobený z pevné látky, je versatilní a jedná se proto o výbornou volbu, pokud je třeba zasvítit velký prostor měkkým světlem, od kterého je vyžadováno, aby svítilo do všech stran.⁴⁴

Samotná výsledná „lampa“ má nejčastěji tvar koule, ale lze narazit například i na krychli či válec. Příslušný tvar je následně naplněn heliem, aby se vznášel. Pomocí lan je vyneseno do potřebné výšky a ukotveno v několika bodech po stranách, aby se nechoval jako bóje na moři.

Výsledkem je tedy světlo, které pokrývá velké množství prostoru, nejčastěji měkkým světlem. Jeho charakter se samozřejmě bude lišit v závislosti na velikosti samotného balonu, a vzdálenosti od snímané scény.

V této scéně je balon umístěn nad špičky stromů. Světlo, které z něho vychází je měkké, což způsobuje, že po dopadu do samotného lesa se pozvolným krokem vytrácí mezi stromy, což zanechává cestu a křižovatku jako hlavním bodem zájmu.

⁴³SKYLIGHT BALLOON LIGHTING. *Balloon lights & products*. Online. C2023. Dostupné z: <https://www.skylightballoon.com/balloon-lights>. [cit. 2025-05-14].

⁴⁴ SKYLIGHT BALLOON LIGHTING. *Balloon lights & products*. Online. C2023. Dostupné z: <https://www.skylightballoon.com/balloon-lights>. [cit. 2025-05-14].

ZÁVĚR

V rámci práce byly uvedeny nejdůležitější inovace filmových lamp, které neustále měnily způsob svícení scén. Ke každé byl uveden technologický princip, na kterém konkrétní osvětlovací technologie funguje a jejich možná rizika.

Začínalo se v prosklených ateliérech, které umožňovaly skrze okna vstup světla dovnitř. Později se tyto ateliéry stavěly na točny, což umožnilo do určité míry práci se směrem světla. Ateliérům následovaly lampy rtuťové a uhlíkové, které samozřejmě měly své provozní komplikace a vytvořily mezi sebou technologický závod, jehož směr udávaly aktuální potřeby filmařů. Velkým pokrokem a obecným zjednodušením produkce byly žárovkové lampy, které díky svému principu funkce mohly být umístěny do podstatně menších lamp, což ulehčovalo práci nejen osvětlovačům, ale i produkci z hlediska financí. Krátkou dobu po jejich vývoji na nich byl opraven problém s odpařováním filamentu, který se usazoval na studenějších místech žárovky. Byl vyřešen přidáním plynu do žárovky, což zvýšilo životnost samotných žárovek a kvalitu výstupního světla. HMI lampy byly další velká novina díky své schopnosti vytvořit velké množství světla s relativně nízkým odběrem energie. Vyvinuty byly primárně pro televizi, každopádně filmaři rychle zpozorovali jejich potenciál a začali je používat, což je na začátku používání těchto lamp stálo doslova několik expozic. HMI lampy byly první, které začaly fungovat na principu střídavého napětí, které mění v průběhu napětí a proud, což znamenalo, že se neustále měnilo množství světla, vyzařeného z lampy. Později dostaly balasty elektronickou úpravu, která tento problém z velké části vyřešila. Fluorescentní světla navýšila laťku z hlediska kompaktnosti měkkého zdroje. Autoři mohli rázem světla umísťovat do prostorů a míst, kam by se s jinou lampou dostaly jen ztěžka. Jejich dalším aspektem bylo, že nehřály, tudíž se mohli umísťovat blízko staveb a scény. Díky přesnému barevnému podání se staly oblíbeným nástrojem při realizaci barevných snímků. Nejaktuálnější technologie jsou LED světla, které strčila fluorescentní světla do kapsy díky své ještě větší kompaktnosti. Stala se velmi oblíbenou díky možnosti na místě okamžitě změnit teplotu chromatičnosti či barvu. U předchozích lamp byla změna barvy světla řešena přes barevné či korekční fólie, které musely být nejdříve vybrány kameramanem, následně odříznuty od role a připevněny ke světlu.

V práci byly rozebrány dvě hlavní vizuální stylizace z hlediska světelné dramaturgie, a to stylizace naturalistická a piktorialistická. Naturální stylizace se maximálně snaží o

autentický opis reality a jejich vizuálních darů. Týká se to nejen barvy, ale i charakteru či směru. Obecně lze říct, že hlavním cílem stylizace je jemně a podvědomě ovlivňovat pocity diváka, aniž by si uvědomil, že je s ním nějakým způsobem manipulováno. V tu chvíli je naturalistická stylizace na svém místě z hlediska vztahu světelné dramaturgie k divákovi. Jejím explicitním sourozencem je stylizace piktorialistická, pojem pramenící ze stylizace fotografií, které se pomocí filtrů, tonální škály či kompozice snažily přiblížit malbě a grafice. Maximálně stylizuje pomocí barev, kontrastních poměrů, směrů či charakterů, aby vytvořila expresivní a subjektivní vyjádření příslušné postavy, místa či atmosféry. Lze říct, že kromě toho že je vidět, je také i cítit. V rámci stylizací byl zmíněn i postup, či myšlenkový tok, kterého se kameraman drží při výběru ze dvou světelných stylizací. Nejčastěji se ptá na otázky, jejichž odpověď rozhodne o tom, jakým směrem se stylizací vyplout. Otázky, na základě scénáře, se například týkají psychiky postav, funkcí samotného světa a situací či v jaké době se děj časově nachází.

Před analýzou jednotlivých světelných dramaturgických prostředků žánru hororu bylo třeba rozebrat pět stavebních kamenů světelné dramaturgie. Jedná se o intenzitu, kontrastní poměr, barvu, charakter a směr. Aspekty mají buď jednotlivě nebo v kombinaci mezi sebou generálně známé konvence, které se využívají desetiletí. U intenzity se jedná například o noční scény, které jsou v drtivé většině vždy realizovány s nižší intenzitou. Kontrastní poměr se vždy váže na prostor, žánr a emoci dané situace či scény a jeho špatné zvolení může vést k nedůvěře ve scénu, uveden příklad na malém střešním okénku na půdě chalupy. Měsíční svit je konvencí barvy. Nejčastěji lze vidět měsíční svit ve filmovém prostoru jako namodralé světlo. Na základě intuice lze říct, že starší barevné filmy mají měsíční svit jako syté modré světlo, s tím, že současné filmy se spíše přibližují vizuálu, jaký měsíc doopravdy má, jemně světlomodré až stříbrné světlo. Směr má také svůj, jedná se například o standardizovanou pozici pro portrétní světlo, jejíž výsledkem je nasvícení primárně jedné strany obličeje postavy, přičemž na druhé, stinné straně, se vytvoří v místě oka a tváře trojúhelníček.

V druhé části byly vybrány a následně zanalyzovány jednotlivé výrazové prostředky žánru hororu, týkající se primárně světelné dramaturgie. Jedná se o několik prostředků, na které lze ovšem narazit i v jiných žánrech. Je naprosto pochopitelná jejich schopnost být ortodoxní. Některé z prostředků se využívají už dlouhá léta, a ještě samozřejmě budou, to jim nikdo nikdy nevezme. Jedná se o narativní prostředky, které vždy fungují nebo nefungují v závislosti na preciznosti realizace a na množství energie, která se naakumulovala před

využitím samotného prostředku. Zmíněný je osvit shora, zespod, náhlý osvit, podexpozice a stínohra. Jedná se o časté prvky žánru hororu, které jsou samozřejmě na domácí půdě i v jiných žánrech, nebo aspoň některé z nich. V návaznosti na škálu prostředků, které lze potkat v žánru hororu je analyzována scéna příjezdu kočáru. Výborná z hlediska napětí, které buduje a vizuální preciznosti. Obsahuje hned několik dramatických prostředků, které tvoří scénu strašidelnější. Zároveň je svícena „balonem.“ Jedná se o lampu, nejčastěji HMI či LED, která je umístěna uvnitř velkého bílého balonu, nafouklého heliem.

Co se týče změn jednotlivých aspektů a osvětlovacích technologií. Od vynalezení první filmové lampy uběhla nějaká doba. Od té doby se událo velké množství změn v osvětlovací technologii, a ještě se jich hodně stane. Aktuální vývoj LED technologií letí neuvěřitelnou rychlostí vpřed. Aktuální cíl LED je předběhnout HMI lampy z hlediska intenzity a barevné přesnosti. Lze s jistotou říct, že technologických změn osvětlovací technologie se bude dít ještě hodně. Dokud bude potřeba techniku, změny se dít budou. Každopádně i přes horu technologického vývoje se světlu a jednotlivým dramaturgickým aspektům světelné dramaturgie nedá vzít jedna věc. Pomocí příslušenství lze světlo svítící z lampy ztlumit, změnit jeho barvu či mu přidat texturu a tím ho dostat do rozpoložení, ve kterém bude precizně fungovat ve prospěch zvoleného dramaturgického prostředku. Jednotlivé aspekty se měnit nebudou. I přes míchání žánrů dohromady, zůstanou takové, jaké jsou v knihách, a hlavně výsledných dílech. Mají kořeny zapuštěné hluboko do filmové země a při správném použití nikdy nezklamou. Vždy budou čekat v mysli autora na příležitost, ať se děje, co se děje a když jich bude potřeba, budou tam.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. 4. ilustrovaná edice. Taylor & Francis, 2023, s. 4. ISBN 9781003811862.
- [2] WEIS, Elisabeth a MANVELL, Roger. *Motion-picture technology, lighting*. Online. Britannica. 1998, 2025-01-15. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/motion-picture-technology/Lighting>. [cit. 2025-01-28].
- [3] WHELAN, M a DELAIR, Rick. *The Mercury Vapor Lamp*. Online. In: Edison Tech Center. C2016. Dostupné z: <https://edisontechcenter.org/MercuryVaporLamps.html>. [cit. 2025-01-30].
- [4] WHELAN, M a DELAIR, Rick. *Arc Lamps*. Online. In: Edison Tech Center. C2016. Dostupné z: <https://edisontechcenter.org/ArcLamps.html>. [cit. 2025-01-30].
- [5] *Technicolor*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2025, 2025-04-30. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Technicolor>. [cit. 2025-05-14].
- [6] *Hydrargyrum medium-arc iodide lamp*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Hydrargyrum_medium-arc_iodide_lamp. [cit. 2025-01-30].
- [7] BOX, Harry C. *Set Lighting Technician's Handbook*. 4. vydání. Routledge, 2010, s. 171. ISBN 9780240810751
- [8] KINO FLO. *A History of Inovation*. Online. Dostupné z: <https://kinoflo.com/about/#>. [cit. 2025-01-30].
- [9] WHELAN, M. *LEDs and OLEDs*. Online. Edison Tech Centre. C2013. Dostupné z: <https://edisontechcenter.org/LED.html>. [cit. 2025-01-31].
- [10] *Piktorialismus*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2025. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Piktorialismus>. [cit. 2025-02-01].
- [11] BRITANNICA. *Pictorialism*. Online. Britannica. B. r. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/Pictorialism>. [cit. 2025-02-01].

- [12] SHUTTERSTOCK. *Your Guide to Contrast Ratios for Cinematography*. Online. Shutterstock. 2019. Dostupné z: <https://www.shutterstock.com/blog/howuse-contrast-ratios-filmmaking>. [cit. 2025-01-31].
- [13] CHERRY, Kendra. *Color Psychology: Does It Affect How You Feel?* Online. VerywellMind. C2025, 2024-02-20. Dostupné z: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>. [cit. 2025-01-31].
- [14] DEGUZMAN, Kyle. What is Backlight Photography — Lighting Techniques Explained. Online. StudioBinder. 2021. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-backlight-photography-definition/>. [cit. 2025-05-12]. Začátek formuláře
- [15] *Jump scare*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2025, 11.05.2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare. [cit. 2025-05-12].
- [16] G, Ed. *8 Great horror film lighting examples*. Online. Tutti. 2022. Dostupné z: <https://www.tutti.space/blog/8-great-horror-film-lighting-examples>. [cit. 2025-01-27]
- [17] EGGERS, Robert (režisér). *Nosferatu*. Film. USA: Focus Features. 2024
- [18] SKYLIGHT BALLOON LIGHTING. Balloon lights & products. Online. C2023. Dostupné z: <https://www.skylightballoon.com/balloon-lights>. [cit. 2025-05-14].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Náhlý osvit ve filmu Nosferatu	34
Obrázek 2 – Silueta ve filmu Nosferatu.....	35
Obrázek 3 – Podexpozice ve filmu Nosferatu	36
Obrázek 4 – Osvětlení zespod ve filmu Nosferatu	37
Obrázek 5 – Stínohra ve filmu Nosferatu	38
Obrázek 6 – Osvětlení shora ve filmu Nosferatu	39
Obrázek 7 – Měsíční svit a podexpozice ve scéně „Příjezd kočáru“	40
Obrázek 8 – Světlá mlhovina ve scéně „Příjezd kočáru“	41
Obrázek 9 – Kontra ve scéně „Příjezd kočáru“	42
Obrázek 10 – Vržený stín ve scéně „Příjezd kočáru“	43
Obrázek 11 – Silueta ve scéně „Příjezd kočáru“	43