

Kompozice ve filmu Marketa Lazarová

Filip Křesálek

Bakalářská práce
2021

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Filip Křesálek**
Osobní číslo: **K18114**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:
Kompozice ve filmu Markéta Lazarová**
**2. Praktická část:
Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě
uvedené ve Výrobní knize AAV**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

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

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze 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 materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

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

Uložení na NAS:

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

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

GAJDOŠÍK, Petr. Markéta Lazarová. Studie a dokumenty. Casablanca, 2009. ISBN 978-80-87292-006.

HAMES, Peter. *Československá nová vlna*. Praha: Levné knihy, 2008. ISBN 978-80-7309-580-2.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

GAJDOŠÍK, Petr. František Vlácil: Život a dílo. Camera obscura, 2018. ISBN 978-80-903678-9-0.

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

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

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

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

L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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: 19.5.2021

Jméno a příjmení studenta: FILIP KRĚSALEK

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá analýzou filmu Marketa Lazarová z hlediska kamery. Práce má za úkol zkoumat kompoziční prvky a následně vyhodnocovat, jak na diváka působí. Dále se zaměřuje na dekompoziční prvky, které se v díle vyskytují a jejich výsledné vnímání divákem. Na konkrétních příkladech zkoumá tvůrčí procesy kameramana Bedřicha Baťky.

Klíčová slova: kompozice, kamera, Markéta Lazarová, Bedřich Baťka, cinemascope, zlatý řez, kontrast, hloubka ostrosti

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with the analysis of the film Marketa Lazarova from the camera side. The work aims to examine the compositional elements and then evaluate how they affect the viewer. It also focuses on the decomposition elements that occur in the film and their resulting perception by the viewer. The bachelor's thesis examines the creative processes of cameraman Bedřich Baťka on specific examples.

Keywords: composition, camera, Marketa Lazarova, Bedrich Batka, cinemascope, golden ratio, contrast, depth of field

Děkuji panu Mgr. art. Júliovi Liebenbergerovi, ArtD., který mi pomohl při výběru tématu bakalářské práce a celé tři roky se nám při přednáškách věnoval. Dále velké poděkování patří celé mé rodině, která při mně stála a podporovala mě během studia.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 KOMPOZICE	13
1.1 HISTORIE KOMPOZICE	13
1.1.1 Historie.....	13
1.1.2 Geometrie ve středověkém umění	15
1.1.3 Měřítka a kompozice	15
1.1.4 Zlatý řez	16
1.1.5 Rám.....	18
1.1.6 Perspektiva jako geometrie.....	18
1.1.7 Dynamická kompozice v prostoru	18
1.1.8 Kompozice v modernismu	19
1.1.9 Figurativní versus abstraktní umění.....	20
1.2 PROČ JE KOMPOZICE DŮLEŽITÁ?	20
1.3 KOMPOZICE VE FOTOGRAFII.....	21
1.4 PRVKY A PRAVIDLA KOMPOZICE	22
1.4.1 Pravidlo třetin	23
1.4.2 Bod a linie.....	24
1.4.3 Plošné tvary v kompozici – kruh, čtverec, trojúhelník	28
1.4.4 Rovnováha a symetrie.....	30
1.4.5 Kontrast.....	31
1.4.6 Psychologie barev	33
1.4.7 Úhel kamery.....	34
1.4.8 Hloubka ostrosti.....	36
1.5 PORUŠOVÁNÍ PRAVIDEL KOMPOZICE	37
1.5.1 Prostor kolem objektu	37
1.5.2 Pravidlo třetin	38
1.5.3 Vyplnění filmového obrazu	38
II PRAKTICKÁ ČÁST	39
2 MARKETA LAZAROVÁ	40
2.1 OSOBNÍ VYLOŽENÍ FILMU.....	40
2.2 KAMERA VE FILMU.....	42
2.2.1 Bedřich Bařka	42
2.2.2 Různorodost použitých prvků.....	42
2.2.3 Širokoúhlý formát	45
2.2.4 Mizanscena	46
2.2.5 Kompozice ve filmu.....	46
2.2.6 Dekompozice	48
2.2.7 Hloubka ostrosti.....	49
2.2.8 Pohyby kamery	50
2.2.9 Subjektivní kamera	51
2.2.10 Úvodní scena.....	51
2.2.11 Symboly	54

ZÁVĚR.....	56
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	58
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	59

ÚVOD

Téma Kompozice ve filmu Marketa Lazarová jsem si vybral, protože je pro mě zajímavé zkoumat symboliku starých filmů. V dnešní době vzniká velké množství děl, ze kterých se symbolika vytratila, a z filmu se stává medium, které slouží pouze pro pobavení diváka. Filmy jsou plné vizuálních efektů, které často bohužel převládají nad obsahem. Většina publika si u filmu chce odpočinout a užít si ho bez přemýšlení nad kontextem, spojitostmi a významem. Vzniklo však několik významných českých děl, která určitě stojí za povšimnutí, a jedním z nich je film Marketa Lazarová. Film je nejen výborným snímkem režiséra Františka Vlácil, ale je výjimečný svou kamerovou stránkou.

V teoretické části práce se zabývám základními znaky kompozice, se kterými se denně každý z nás setkává. Historie obrazové kompozice ve filmech čerpá ze základních prvků, které byly stanoveny v počátcích výtvarného umění. V práci začínám s geometrií ve středověkém umění a následně se věnuji uměleckým technikám, které používali autoři, jako je Leonardo da Vinci nebo Rafael, a snažím se přiblížit prvky jako jsou zlatý řez, rámování obrazu a měřítko.

Dalším tématem, kterému se věnuji, je otázka „Proč je kompozice důležitá?“. Cílem této kapitoly je přijít na možné varianty, jak dobré kompozice dosáhnout. Na toto téma navazuje další část teoretické práce, a tou je kompozice ve fotografii. Vysvětluji zde, jak je důležité umět základy, které lze snadno interpretovat při natáčení filmů. Všechna zmíněná pravidla, jako je například pravidlo třetin, body, linie, plošné tvary a kontrast, vycházejí ze základů fotografie. Na příkladech hledám jejich funkčnost a důležitost.

Psychologie diváka je pro filmaře velmi důležitá. V kapitole, která se zabývá psychologií barev, odpovídám na otázku působení barev na psychiku člověka a následné vyvolání pocitů. Následují další znaky kompozice, kterými jsou úhel kamery a hloubka ostrosti. V posledním úseku teoretické části práce se věnuji možným způsobům, jak pravidla porušit a co to pro diváka znamená.

V úvodu druhé části práce se věnuji pochopení filmu z mého pohledu a zmiňuji obsahové základy, o které se v pozdější analýze opírám. V praktické části aplikuji teoretická pravidla na film Marketa Lazarová. Pomocí jasně definovaných teoretických znalostí analyzuji jednotlivé scény filmu a odpovídám na otázky, které se týkají vyložení kompozičních prvků. Cílem bakalářské práce je získat odpovědi na otázky, jak moc je kompozice ve filmu Marketa Lazarová důležitá, jak jednotlivé prvky působí na diváka a

jestli dochází ve filmu k dekompozici. Na příkladech ukazují kompoziční prvky, které kameraman Bedřich Bařka používá, a ukazují, jak mohou působit na diváka.

V poslední části praktické práce rozebírám úvodní scénu filmu, kde se objevuje subjektivní pohled kamery a kamerové snímání příběhu, kdy v prvním plánu máme různé prvky přírody a v druhém plánu vidíme hereckou akci, která je pro nás důležitá. Následně se zde věnuji mému vyložení symbolů, které se v Marketě Lazarové objevují.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KOMPOZICE

S termínem kompozice se můžeme obecně setkat ve spojení s hudbou, psaním, malbou, fotografií a filmem. Obecně má pojem „kompozice“ dva výrazné, ale související významy. V první řadě kompozice popisuje umístění relativních předmětů a prvků uměleckého díla. Každý umělec věnuje velkou pozornost skladbě své práce. Dalším významem jsou prvky v uměleckém díle. Příliš málo prvků je špatné, protože umělecké dílo připravujeme o nezbytné detaily, které umožní správnou interpretaci, a také dochází k boření rovnováhy obrazu. Na druhou stranu mnoho prvků může také působit velmi rušivě. Důležité je, aby přítomné prvky byly nezbytné pro myšlenku nebo příběh, který se autor snaží předat. Ačkoli je kompozice v umění definována promyšlenými principy a technikami, které se řídí některými přísnými pravidly pozorování, nikdy bychom neměli zapomínat na koncepční významy skrývající se za určitými kompozičními volbami.

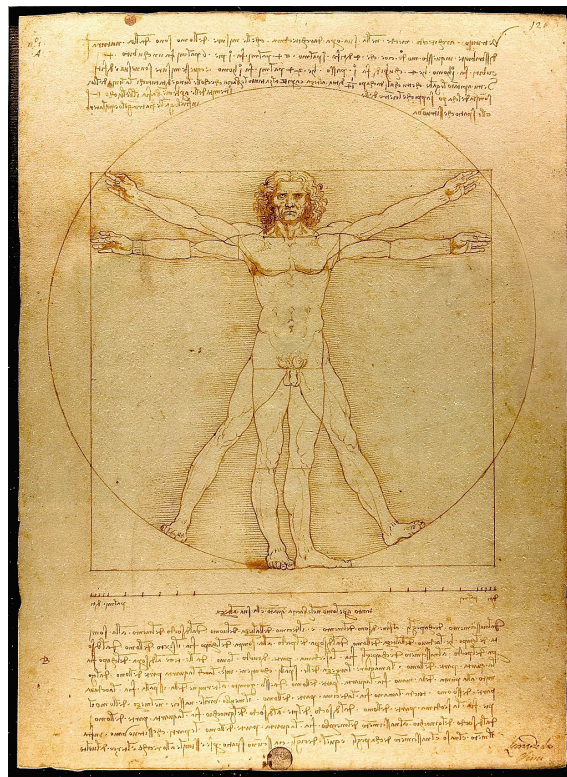
1.1 Historie kompozice

1.1.1 Historie

Abychom správně pochopili znaky a pravidla kompozice, je třeba myslet na to, že termín kompozice ve filmu vychází ze základů výtvarného umění. Zde se stanovily základy, ze kterých nejen dnešní výtvarníci, ale i filmaři ve svých dílech vycházejí. Umělec se snaží uspořádat prvky uměleckého díla tak, aby je přivedl do vztahu, který je pro ně uspokojivý a vyvolal v divákovi určité pocity.

Jedním z významných malířů, který neustále testoval umělecké tradice a techniky, byl Leonardo da Vinci. Tento italský malíř, který také reprezentoval renesanční malbu, vytvářel inovativní kompozice, zkoumal anatomii, aby přesně zobrazoval lidské tělo. Za ilustraci charakteru považoval lidskou psychiku a experimentoval s metodami prezentace prostoru a trojrozměrných objektů na dvojrozměrném povrchu. Výsledkem jeho bádání a zvědavosti je mnoho nedokončených projektů, ale také některá z nejživějších, nejsložitějších a něžnějších představ o lidské povaze. Jeho experimenty ovlivnily umění jeho nástupců a často se staly standardem prezentace v následujících stoletích. Například Vitruviánský muž položil základy znázorňování proporcí lidského těla. Paže a nohy jsou nataženy radiálně a dosahují až k okrajům kruhu. Samotným středem kruhu je pupek. Paže a nohy jsou natažené kolmo

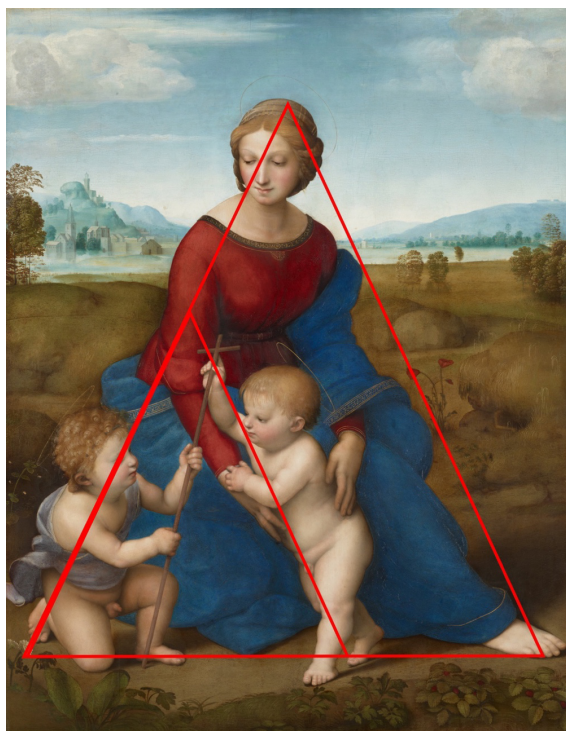
k okrajům čtverce. Oba tvary mají svůj vlastní střed, mírně posunutý od sebe navzájem, ale spojený lidskou postavou.



Obrázek 1 - Vitruviánský muž – proporce lidského těla

Dalším významným autorem vrcholné renesance byl Ital Raphael Santi. V roce 1504 odcestoval do Florencie, která byla jedním z velkých uměleckých center Itálie a měla divoce konkurenční uměleckou scénu. Kompozice hrála v jeho dílech zásadní roli. Přesné uspořádání prvků v malovaném prostoru dalo jeho dílu vnitřní jednotu a strukturální rovnováhu. Raphael možná více než kterýkoli jiný umělec své generace využil kompozici, aby své umění pozvedl k renesančnímu ideálu matematické harmonie.

Například v obraze Madona na louce od Rafaela máme možnost vidět, že autoři pracovali s kompozicí v každém jejich díle. V této práci je patrný vliv Leonarda da Vinciho v patrném pyramidovém složení. Raphael se vzdálil od přísné struktury mřížky, čímž vytvořil práci, která je osobnější a zjednodušenější. Madonina hlava vytváří vrchol trojúhelníkového tvaru, body základny tvoří její prodloužená pravá noha a prsty Jana Křtitele (vlevo dole). Mezi oběma dětmi a tvarem Madoniny dosahující paže je také vnitřní trojúhelník. Sjednocený formát dává dílu architektonickou strukturu, avšak s vnitřním pohybem, který zajišťuje menší trojúhelník.



Obrázek 2 - Madona na louce – pyramidové složení kompozice

1.1.2 Geometrie ve středověkém umění

Gotické umění bylo charakterizováno čistě geometrickými kompozicemi využívajícími kompas. Geometrie postupovala dekorativním uměním odvozeným od arabesk, protínajících oblouků a mnohoúhelníků. Umělci středověku používali složité geometrické vzory odvozené od kruhu, ve kterém byly vypsány dodecagony, osmiúhelníky a pětiúhelníky.

Od začátku 15. století se úhlopříčky čtverce, které vytvořily dva trojúhelníky, staly konvencí a vedlo to k zobrazení obrovské scény v malém obraze, což byly první pokusy o perspektivu. Karolinská, osmanská a anglická miniaturní malba nám poskytují mnoho příkladů tohoto jednoduchého rozdělení obdélníku.

1.1.3 Měřítka a kompozice

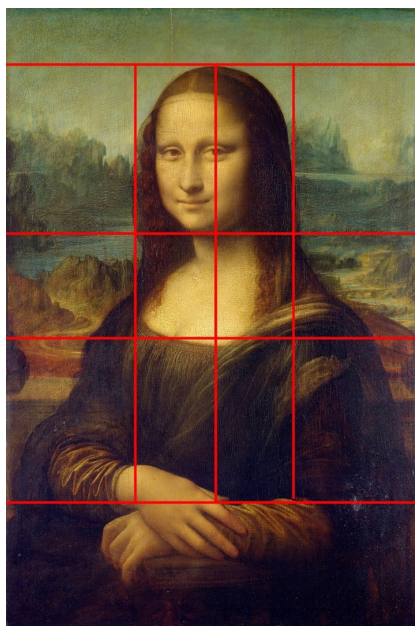
V monumentálním umění se vždy diskutovalo o problému proporcí, takže se umělec postavil do role diváka, který se snažil najít řešení pro perspektivní deformace a optické iluze, ke kterým docházelo z pohledu v úrovni očí.

První metodou, kterou umělci postupovali, je, že dávali malé a velké postavy do stejného složení. Druhá metoda byla o změně proporcí lidského těla, často používaného v gotických katedrálách, ve kterých se sochařství a basreliéfy zaměřovaly tak, aby odpovídaly tvaru architektonických prvků, což mělo za následek buď obří hlavy, nebo nepřiměřená těla. Poukazuje se na to, co je zřejmé, že větší hlava dává z dálky vzhled malého člověka, zatímco menší hlava působí dojmem vysokého člověka. V řeckém kánonu platí, že 7-8 výšek hlavy je poměr k celkové výšce těla, proti tomu gotické sochy mají poměr 4-5 výšek hlavy k celkové výšce.

1.1.4 Zlatý řez

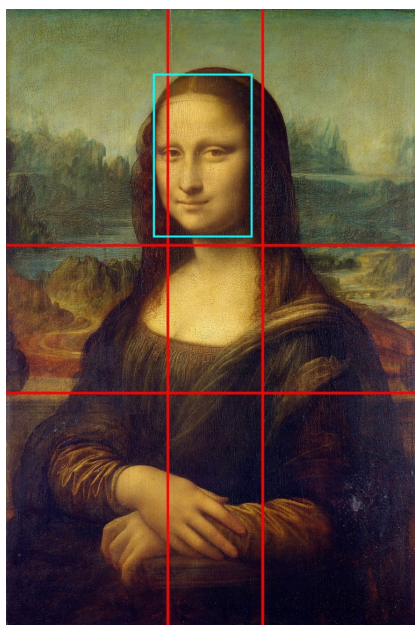
Zlatý řez nebo-li „božská proporce“ byl v průběhu staletí znám ve všech uměleckých kruzích. První publikovaná práce na toto téma, pocházející z roku 1498, která odráží dlouhá staletí ústní tradice ve středověku, bylo pojednání zvané „Divina proportione“, které napsal Fra Luca Pacioli, františkánský mnich. V pojednání vysvětluje v pěti bodech „božské vlastnosti“ a v poslední části popisuje konstrukci pravidelných těles Leonarda da Vinciho. Jedním z jeho nejslavnějších obrazů je Mona Lisa, označována také jako La Gioconda. Tento obraz, na kterém začaly práce kolem roku 1503, má podobnou kompozici jako obraz Salvator Mundi (spasitel světa). Aplikace „božské proporce“ v tomto obraze je nejvíce předmětem interpretace a debaty. Na rozdíl od Poslední večeře má Mona Lisa několik přímek a architektonických prvků, které lze použít jako referenční body pro pochopení. Je zde možné najít zlaté řezy, ale jejich interpretace je velmi kreativní. Mnoho z nich není snadno chápáno jako představující záměr Da Vinciho, protože jejich výchozí body, pozice a velikost jsou poněkud svévolné a nekonzistentní. Pozorování zlatého řezu v díle Mona Lisa můžeme rozdělit na dvě části.

V první části vidíme, že její oko je poměrně přesně zarovnáno se středem obrazu. Čáry zlatého řezu od středu malby po stranách plátna se přizpůsobují šířce jejích vlasů. Zlatý řez může být také ve svislých rozměrech. Stejně jako u obrazu Krista v horní části jsou nejvýznamnějšími prvky kompozice hlava, linie krku a oděvu.



Obrázek 3 - Mona Lisa - středová kompozice

Jako druhý přístup k obrazu můžeme chápat zlatý řez, který se nachází po stranách plátna. Da Vinci zde nepoužil prvky, které jsou v souladu s klíčovými prvky kompozice. Stále zde však můžeme vidět zlatý řez. Šířka jejího obličeje je velmi blízká zlatému řezu šířky plátna. Ačkoli to není tak definitivní jako přímé linie architektonických prvků v jiných obrazech, můžeme říci, že Mona Lisa ve své kompozici také ztělesňuje úmyslné proporce zlatého řezu.



Obrázek 4 - Mona Lisa - zlatý řez

1.1.5 Rám

První myšlenka kompozice a zároveň prvek, se kterým museli výtvarníci pracovat, je rámování obrazu. Hrana plátna byla, je a bude u všech uměleckých směrů, které nás provází. Obraz získá svou jednotu, když je od svého okolí oddělen rámem. Rám tedy působí jako forma a dává svému obsahu určitou formu, kterou lze již považovat za princip složení.

Když se budeme pohybovat v současnosti, nemůžeme si nevšimnout, jak technologie převezme náš vizuální zážitek – od počítačových obrazovek, telefonů, fotoaparátu, přes VR a kino.

Nejčastěji používaným tvarem napříč všemi médii je obdélník. Je také nejběžnější volbou pro malbu na plátno, protože malíři nabízí nejen jeho úhlopříčky, ale také řadu pravidelných úseků, které lze snadno vysledovat. Je důležité si uvědomit, že tohle jednoduché rozdělení obrazu není samo o sobě kompozicí. Pomáhá umělci představit si nápady, jak umístit své prvky a body zájmu.

Tvar obdélníku byl nejčastěji používaným kompozičním schématem díky své flexibilitě a umožnění velkých množství variací kompozičních možností. Docházelo také k rotaci krátkých stran na dlouhou. Mnoho umělců považovalo tyto metody za omezení a kreslilo se volně, o rámování uvažovali až po dokončení kompozice.

1.1.6 Perspektiva jako geometrie

Perspektiva je konstruování 3D prostoru na 2D povrch. První zmínka o výuce perspektivy byla ve Florencii, kde Brunelleschi předal znalosti Masacciovi a Donatellovi a po roce 1435 je všichni používali. Ačkoli perspektiva není stejná disciplína jako kompozice, v renesanci často zaujímá místo geometrické kompozice. Leonardo da Vinci byl jedním z umělců fascinovaných perspektivou.

1.1.7 Dynamická kompozice v prostoru

Ačkoli umělci renesance teoretizovali použití perspektivy vytvořením iluze trojrozměrného prostoru, v jejich obrazech často přetrvává pocit nereálnosti. Problém hloubky a iluzionismu měl být dále rozpracován v době baroka, kdy se 3D prostoru dosahovalo třemi způsoby:

1. efekt „více pohledů“, který zavedl Benvenuto Cellini, se pokoušel ukázat více aspektů modelu současně: celobličejový a profil zadní a přední;
2. konstrukce sochařského postoje „contrapposto“ v prostoru obrazu, obvykle představovaného postavami na koních v dynamických kompozicích ve tvaru písmene S pozorovaných v dílech Rubense a Delacroixe;
3. technika zvaná „trompe l'oeil“ (francouzsky - „podvádění oka“), která spojovala pozadí s popředím v architektonických detailech, což mělo za následek divadelní efekt zvláště používaný ve freskách - napodobeniny reliéfních řezbářství, portrétů a monogramů.

Barokní cíle se zaměřují na celkové umění spojující architekturu, sochařství a malbu pomocí monumentální perspektivy, výsledkem je dokonalý iluzionismus.

1.1.8 Kompozice v modernismu

Čím více se umění přibližovalo k modernismu, přísná kompoziční schémata se začínají vytrácet nebo odnášejí širokou škálu nápadů, které jsou přizpůsobeny od umělce k umělci. Pravidla jsou porušována a nikdy znovu nepoužita. Nahrazena novými vynálezy v používání světla, barev a reprezentace – obrazové i abstraktní. K tomuto tématu patří tři techniky, které zavádějí novou kapitolu v dějinách umění:

Efekt překvapení

Fotografie měla ve svých počátcích velký dopad na malbu a měnila vnímání kompozice umělci.

Řezané kompozice

Ty byly u postimpresionistů časté. Metoda spočívala v rozřezání celé scény a výběru pouze fragmentů, které měly na diváka výrazný účinek a obětovaly hodně práce.

Rozptýlené kompozice

Byly získány rozptylem barevných a světelných skvrn a skvrn, které vytváří prostorový efekt. Pointilismus je jednou z technik, k nimž tato metoda vedla, představovala Seuratem, který donesl zpět přísnost geometrie v kompozici.

1.1.9 Figurativní versus abstraktní umění

Velký rozvoj měla malba ve 20. století a nastaly zásadní změny ve vnímání kompozičního prostoru, světla a barev. Skladba hraje stále důležitou roli ve většině proudů moderního umění, ale výjimkou může být abstraktní expresionismus Jacksona Pollocka, kde čisté gesto nahrazuje racionální reprezentaci. Cezanne je umělec, který stojí v počátečním bodě této revoluce. Jeho myšlenka kompozice byla založena na principu, že všechny formy, které v přírodě vidíme, lze redukovat na nejzákladnější tvary (krychle, válce, kužely), a ty označují počátky kubismu.

Přechod od kubismu k abstrakcionismu se odehrává ve futurismu, fauvismu, expresionismu a dalších směrech, které odrážejí lineární dynamickou kompozici, nebo se inspirují z minulosti. Dominantní postavou abstraktního umění byl Vasilij Kandinskij, který nazval svá díla „kompozicemi“ - dosáhl čisté abstrakce, ale také vyjádřil organický vjem.

Jiní expresionisté hledali klidnější nebo dokonce prvotní pocit. Paul Klee přirovnal kompozici k „chodci s pevným lanem, který udržuje rovnováhu postupným pohybem své tyče doprava a doleva“. Rozlišoval tři druhy vyvážení: velikostí, hodnot a barev.

Dalším klasickým prvkem, který se často objevoval, je použití trojúhelníkové nebo pyramidové kompozice. Ta vytvářela pocit rovnováhy a harmonie, kdy uspořádání postav bylo do stabilní geometrické struktury. To lze například vidět na klasicistním obraze George Stubbse Klisny a hříbata v říční krajině. Autor byl jedním z nejvýznamnějších evropských malířů zvířat a v tomto obraze využívá klasickou kompozici, která dává celkovou symetrii a rovnováhu skupině, ve které jsou tři klisny a jejich hříbata umístěna tak, aby vytvořily kužel. Krmení hříbat je zde pro dotvoření kompozice velmi nezbytné, protože umožňuje, aby byl divák přitahován po celé skupině v pomalém točivém rytmu.

1.2 Proč je kompozice důležitá?

Jako první a velmi důležitou funkcí kompozice je vyvolání pocitů u diváka. S dílem se může ztotožnit, nebo naopak se od díla distancovat. Může se stát dílem přitažlivým, dynamickým, klidným, dezorientujícím a nevkusným. Například symetrické složení kompozice má tendenci působit velmi uklidňujícím způsobem, zatímco asymetrické složení na nás působí dynamičtěji. Pokud se budeme věnovat příkladům, tak ve výtvarném umění je kompozičním prvkem čára, tvar, barva a textura. Cílem je vtáhnout diváka do obrazu a

abychom jeho oko vedli přes celou kompozici, dokázal si užít scénérie a následně se vrátit do ohniska, které je pro nás podstatné. Měli bychom se ujistit, že nemáme příliš mnoho prvků, které přitahují pozornost. Místo toho bychom měli zaměřit pozornost našeho diváka na jeden nebo dva prvky ve scéně. Tyto prvky se stávají ústředními body. Všechny ostatní prvky v díle se poté stávají členy nosnými.

Cíl kompozice

Lze předpokládat, že dobrá kompozice je ta, která je pro oko nejpříjemnější. Cílem dobré kompozice by proto mělo být například ukázat váš předmět lichotivým a esteticky příjemným způsobem. Ale ne každé umělecké dílo má být pro diváka příjemné a krásné. Někteří umělci se snaží vyjádřit různé, silnější myšlenky a svůj předmět, stejně jako tomu výběr kompozice pomáhá dosáhnout. Například pokud umělec chce, aby se divák cítil nepohodlně nebo nervózně, zvolí kompozici, která je nejméně přirozená, a přijde s něčím nečekaným a šokujícím.

1.3 Kompozice ve fotografii

Když známe obecnou definici pojmu „kompozice“, je nám jasný význam ve fotografii. Skládání obrazu znamená uspořádání prvků v něm způsobem, který nejlépe vyhovuje základní myšlence nebo cíli práce. Uspořádání prvků lze provést skutečným pohybem nebo pohybem předmětů. Pouliční fotografie zahrnuje očekávání, kdy fotograf obvykle čeká, až předměty, které fotí, zaujmou v rámu nejvhodnější pozici. Dalším způsobem je nutnost změny vlastní polohy. Tento způsob musí fotograf používat, pokud mu není umožněno fyzicky nic přesouvat, například fotografování krajiny.

Kompozice je způsob, jak vést oko diváka k nejdůležitějším prvkům práce, někdy i ve velmi konkrétním pořadí. Dobrá kompozice může pomoci vytvořit mistrovské dílo i v těch nejtupějších objektech a předmětech, v nejjednodušším prostředí. Na druhou stranu, špatná kompozice může fotografii úplně zničit, i přes to, jak zajímavý může být předmět. S dostatečným množstvím praxe se pravidla kompozice stávají přirozeným procesem, nad kterým nebudete muset ani přemýšlet. Špatná kompozice se bude zdát nepřirozená a nevhodná.

1.4 Prvky a pravidla kompozice

V umění, jako celku, existuje nespočet kompozičních prvků. Budu se zde věnovat těm nejdůležitějším, které jsou specifické pro fotografii a zároveň i pro film. Znat pravidla a umět je dobře používat může být pro výsledné dílo velmi důležité. Díky pravidlům umíme diváka udržet v záprahu a soustředění na daný film od začátku až do konce.

Musím zmínit, že stejně jako kterákoli pravidla ve fotografii a kinematografii jsou i pravidla kompozice záměrně porušována. I když se ve většině případů spoléháme na tato pravidla, jsou prvky kompozice nejzajímavější, když jsou proti proudu.

První otázku, kterou bychom si měli jako tvůrci položit, je: „Co se snažím zobrazit?“. Jaké pocity, tematické poselství nebo zkušenosti se snažím publiku předat. Jakmile máme tento základní kontext, ve kterém se budu jako tvůrce pohybovat, mohu pomocí kompozice záběrů uspořádat všechny naše scénické prvky tím nejlepším možným způsobem, abychom mohli zobrazit náš záměr.

Rámování filmového obrazu

"Na obdélníkový filmový rám jsme si natolik zvykli, že si už ani nepřipouštíme možnost jiného tvaru. Obrazy a fotografie mají pochopitelně různé velikosti a tvary: úzké obdélníky, ovály, vertikální panely, a dokonce i trojúhelníky a rovnoběžníky. U filmu je výběr omezenější. Volí se především to, jakou šířku bude mít obdélníkový obraz."¹

Začneme technikami, kdy komponujeme postavu do různých částí obrazu, abychom mohli sledovat vztah naší postavy ke zbytku světa. Důležitý je soulad a harmonie všech prvků, které mohou být symetrické a nesymetrické. Rámování lze jednoduše dosáhnout použitím architektonických struktur, jako jsou oblouky, dveře, větve stromů, nebo použitím světla a stínu. Cílem je zaměřit pozornost diváků na předmět, ale cíle a prostředky jsou v konečném důsledku na uvážení umělce. Toho je dosaženo manipulací s perspektivou obrazu, nikoli s objekty. Rámování, zejména v umělecké fotografii, v první řadě odkazuje na pozici a perspektivu diváka. Pozice pozorovatele má obrovský dopad na jejich vnímání hlavního objektu, a to jak z hlediska estetiky, tak interpretace jeho významu. Například pokud by divák byl umístěn velmi daleko od osamělého subjektu v obraze, shromáždí více

¹ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 244 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

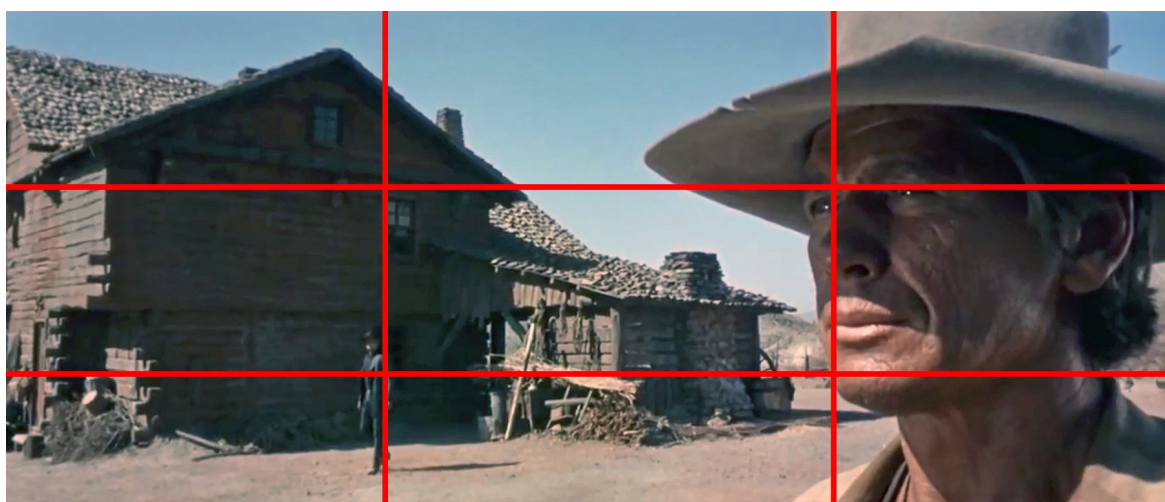
informací o předmětech a vybavení, ale velmi málo z hlediska emocí. Pokud by bylo umístění uprostřed, může divák vnímat pocit osamělosti nebo ztrátu tématu, protože nemůže najít žádné vizuální referenční body pro navigaci k místu objektu. Pokud by některé prvky v popředí směřovaly k divákovi a částečně zakrývaly objekt, zaujal by pozici neviditelného pozorovatele.

1.4.1 Pravidlo třetin

Jako první je důležité zmínit, že se jedná o nejběžnější techniku rámování používanou ve fotografii a filmu. Jde o umístění postavy tak, aby se ukázal její vztah k ostatním prvkům ve scéně. Rozdělíme obraz vizuálně na třetiny vodorovně a svisle, aby byl obraz rozdělen na 9 stejných částí, které vytváří kontrolní body. Při vytváření záběru udržujeme obraz na protínajících se čarách. Je to příjemnější pro oko a obraz je pro diváka zajímavější a dynamičtější.

Jak je možné, že pravidlo třetin funguje?

Pravidlo třetin změkčuje obraz a vytváří působivou kompozici, díky čemuž jsou rámování vizuálně atraktivnější. Pokud umístíme obraz mimo střed záběru, zvýšíme úroveň vnímání publika. Divák bude zcela ponořen do dění na obrazovce, oči se mu při sledování neunaví a informace, které na něj chceme přenést, budou pochopeny mnohem lépe. Pravidlo třetin je podobné zlatému řezu, který používali umělci renesance.



Obrázek 5 - Tenkrát na Západě – pravidlo třetin

1.4.2 Bod a linie

„Bod má výlučné postavení v plošné kompozici obrazu. Představuje nejenom střed, ale i začátek a konec. Bodem na fotografii pak může být úběžník perspektivních linií, lidské či zvířecí oko, slunce na obloze, poslední plod na větvi, jediný objekt rušící stereotypnost monumentální scény. K tomuto bodu se budete snažit co nejvíce upoutat divákovu pozornost.“²

Jediný bod může zaujmout jinak obyčejnou fotografii nebo záběr. Obvykle jsou poměrně malé a kontrastují se zbytkem scény. Rozhodnutí, které musíte udělat při práci s jediným bodem, je místo, kde chcete, aby byl v rámečku.



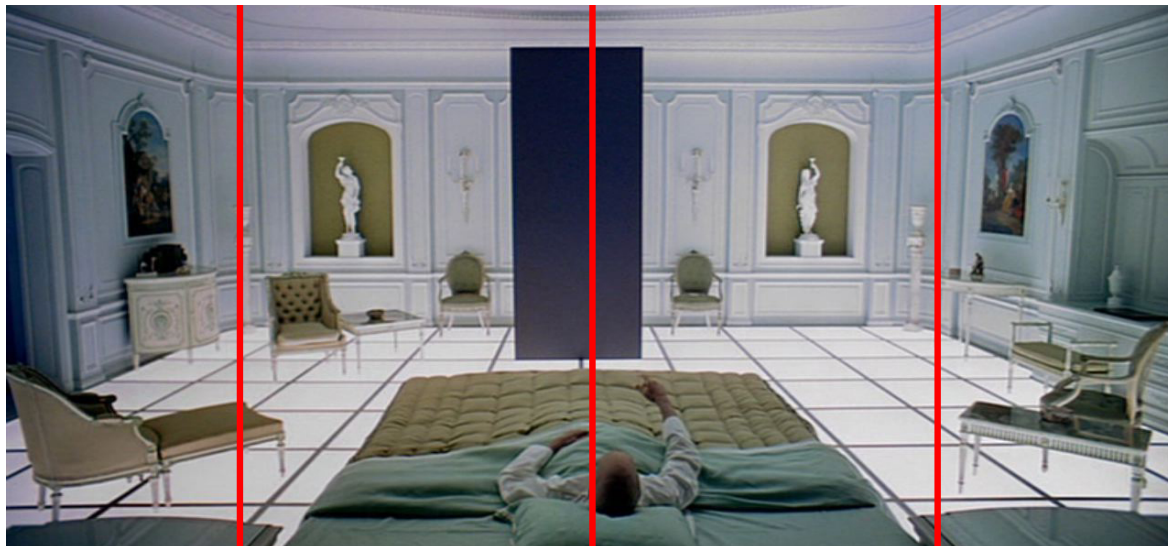
Obrázek 6 - Pátý element - bod v obraze

Linie jsou čáry, které mohou být v obraze skutečné, nebo někdy imaginární. Dělíme je na vodorovné, svislé, diagonální, přední, sbíhající a zakřivené. Je to jakási cesta, která vede divákovu oko ke klíčovým prvkům ve scéně. Autoři používají tuto techniku, aby nasměrovali oko diváka, ale taky k propojení postavy se základními situacemi, objekty nebo sekundárními předměty. Jedná se o velmi užitečný typ kompozice záběru, protože divákům zprostředkuje základní kontext.

Svislé linie představují růst, sílu a důvěru v obraz. Stejně tak, jako když se postavíme rovně, vypadáme víc pod kontrolou, sebevědomě a silně. Pokud se subjekt opírá o svislou čáru v obraze, vypadá podporovaně. Šířka svislých čar v obraze vyjadřuje různé pocity. Silné

² BARTOŠ, Michal. Kompozice v digitální fotografii. Brno: Computer Press, 2008. Edice digitální fotografie. 18 s., ISBN 978-80-251-2230-3.

svislé linie jsou silné, působivé a dodávají kompozici stabilitu. Tenké čáry jsou křehčí a elegantnější. Svislé čáry lze tedy v obraze použít k nasměrování oka diváka nahoru. Přenášíme na diváka poselství růstu a odhodlání.



Obrázek 7 - 2001: Vesmírná odysea – svislé linie

„Vodorovná linie symbolizuje klid, rovnováhu, ale též pasivitu. Někdy je považována za vyjádření ženského principu. Nejčastější vodorovnou linií je horizont, který je kromě ateliérové fotografie přítomen všude. V portrétu, reportáži či dokumentu nehraje tak podstatnou roli jako v krajinářské fotografii, ve fotografii přírody či architektury. Ale vodorovnou linií může představovat i ležící tělo. Vodorovné linie převážně dominují fotografiím orientovaným na šířku, panoramatům.“³

³ BARTOŠ, Michal. Kompozice v digitální fotografii. Brno: Computer Press, 2008. Edice digitální fotografie. 18 s., ISBN 978-80-251-2230-3.



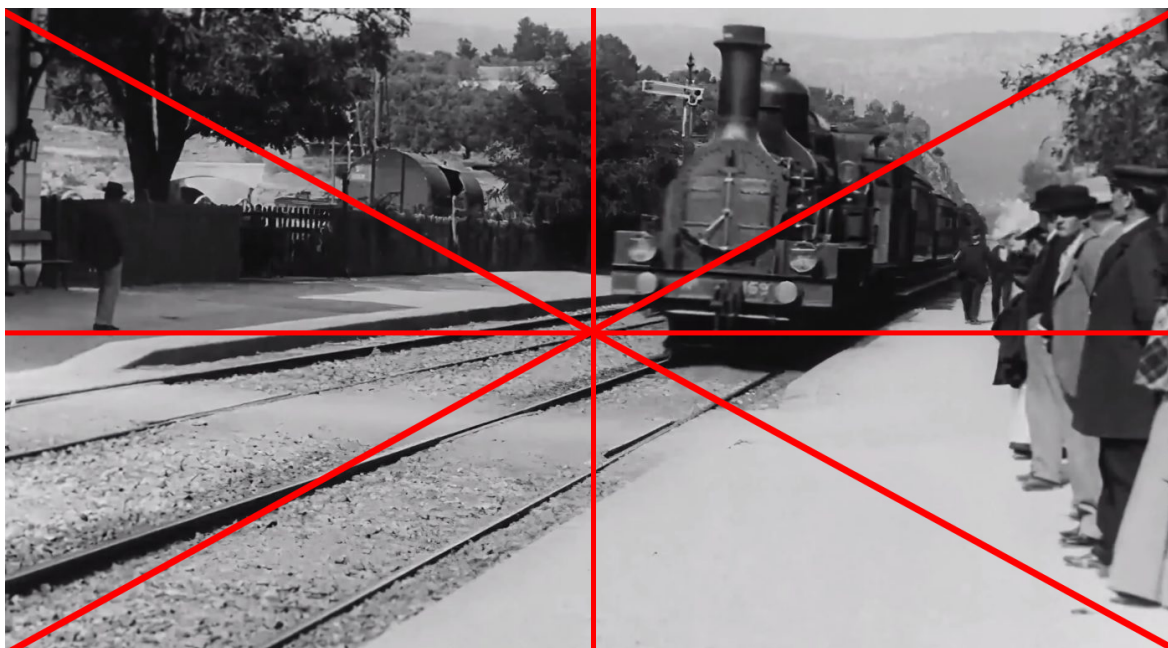
Obrázek 8 - Lawrence z Arábie – vodorovná linie

Něco, co leží naplocho, nemůže spadnout. Na rozdíl od svislých čar širka vodorovných čar nezmění pocit na fotografii. Oči diváka budou sledovat obraz zleva doprava, takže přerušením řádu umístěním subjektu do jeho cesty vede diváka k předmětu.

Na rozdíl od vodorovných a svislých čar, které se cítí silné a uklidňující, tak diagonály vyvolávají napětí a energii. Tento pocit napětí přitahuje naši pozornost a obraz je pro nás poutavější. Jakýkoliv čtverec nebo obdélník má přirozeně kompozici X a používají ji umělci z celé historie.

„Vezměme si například jeden z nejslavnějších filmů bratří Lumièrů, Příjezd vlaku (L'arrivée d'un train à La Ciotat, 1897). Kdyby se Lumièr inspiroval divadlem, rámoval by záběr tak, že by kameru umístil kolmo ke kolejím a vlak by vjel do rámu z pravé strany, bokem k divákům. Lumièr místo toho umístil kameru šikmo. Výsledkem byla dynamická kompozice: vlak přijíždí z dálky po diagonále. Kdyby byla scéna nasnímána z pozice kolmo ke kolejím, viděli bychom pouze záda řady pasažérů nastupujících do vlaku. Lumièrův šikmý úhel však ukazuje různé části těl cestujících a několik plánů akce.“⁴

⁴ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 242 s. ISBN 978-80-7331-217-6.



Obrázek 9 - Příjezd vlaku do stanice La Ciotat – diagonální linie

Zakřivené linie mohou oko diváka vést kolem obrazu. Cesta se zakřivenými čarami je pomalejší než s přímkami, takže obraz působí klidnějším a méně uspěchaným dojmem. Například křivka ve tvaru "S" je velmi používaná, účinná a vytváří dojem pohybu.



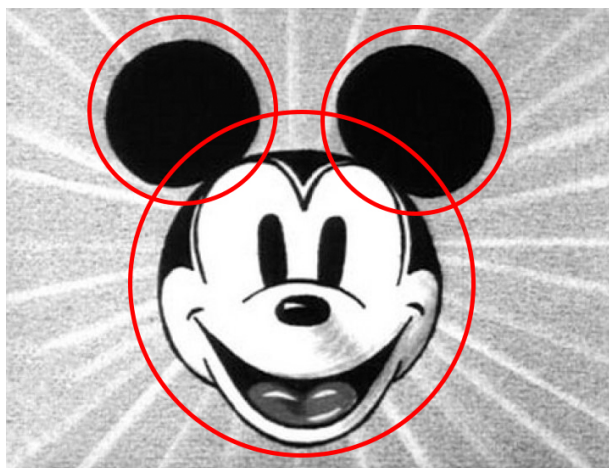
Obrázek 10 - Zakřivené linie

„ Kříž je symbolem světových stran a současně v sobě nese rozpor mezi aktivitou a pasivitou svislé a vodorovné linie, a záleží na poměru délek obou ramen, zda převládne klid nebo pohyb. Ležatý kříž vyjadřuje obranu proti nebezpečí, případně výstrahu.“⁵

1.4.3 Plošné tvary v kompozici – kruh, čtverec, trojúhelník

Jednotlivé tvary jsou součástí jakéhokoliv filmu. Nejsou tam jen proto, že náš fyzický svět je složen z geometrie, ale jsou zde proto, že tvary mají estetický a psychologický význam.

Kruhy jsou považovány za „ženský“ tvar, představují měkké, neohrožující, přirozené a mateřské. Kontinuální křivka a zaoblená postava mnohým z nás připomíná věci, které se objevují v přírodě, jako jsou hvězdy, planety, mraky, kapky a vlny. Vytváříme také spojení mezi kruhy a ženskostí, mateřstvím a mládím. Forma ženského těla, těhotné břicho a baculaté tváře dítěte. Kruhy také byly symbolicky použity ke komunikaci úplnosti, rovnováhy a nekonečnosti. Většina milých super roztomilých postav má v sobě kruhy, ať už je to Mickey mouse nebo animovaní medvídci.



Obrázek 11 - Mickey Mouse - kruhy v kompozici

Čtverce lze považovat za téměř protiklad kruhu, protože může často představovat nepřirozené nebo vytvořené člověkem. Čtverce také představují stagnaci, stabilitu a sílu, nebo věci, které lze považovat za nudné nebo staromódní.

⁵ BARTOŠ, Michal. Kompozice v digitální fotografii. Brno: Computer Press, 2008. Edice digitální fotografie. 22 s., ISBN 978-80-251-2230-3.

„Čtverec je symbolem materiálních věcí, je stabilní a pevný a symbolizuje určitou harmonií. Pokud má ovšem strany orientovány rovnoběžně s obrazem, může působit nudně.“⁶



Obrázek 12 - Roma - čtverce v kompozici

Trojúhelník značí jednoduchost a stabilitu. Pokud umístíme trojúhelník širokou stranou dolů, může to představovat něco stabilního, jako je pohoří nebo pyramidy. Nejlepším příkladem je logo Paramount Pictures. Ale pokud trojúhelník obrátíme, stane se trojúhelník zneklidňujícím. Dalším významem může hrozba. Filmaři využívají tuto povědomou reakci k navrhování postav přidáním trojúhelníku, aby byla děsivější. Když dítě kreslí děsivou kresbu, vždy používá špičaté trojúhelníky na zuby. Představují strach, nedůvěru a podezření.

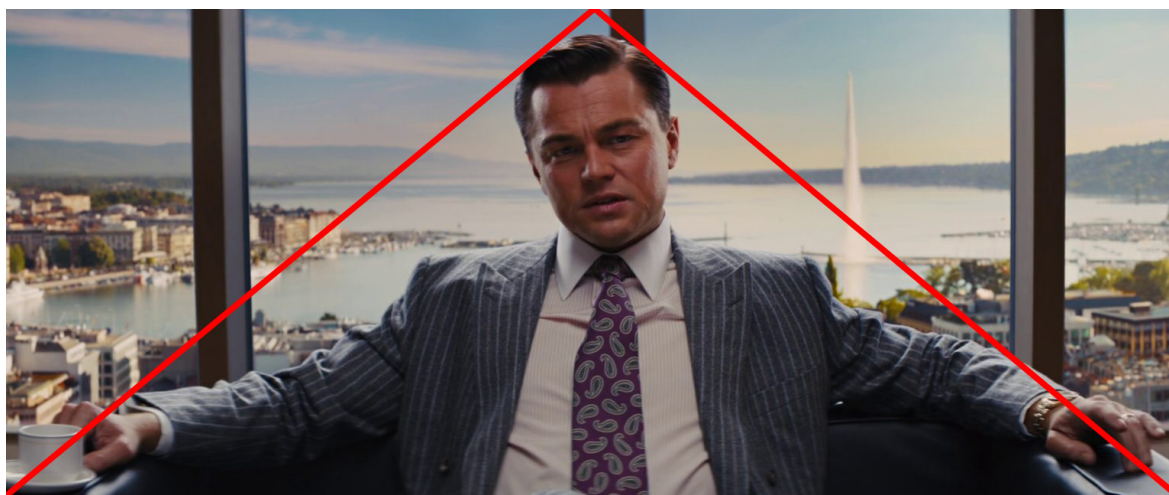


Obrázek 13 - Dart Vader - trojúhelníky v kompozici

⁶ BARTOŠ, Michal. Kompozice v digitální fotografii. Brno: Computer Press, 2008. Edice digitální fotografie. 22 s., ISBN 978-80-251-2230-3.

1.4.4 Rovnováha a symetrie

Rovnováha je kompoziční technikou, která srovnává obrazy tak, aby měly stejnou vizuální váhu. Do této kategorie patří například světlo a stín, textura, barva, umístění předmětu nebo hloubka ostrosti. Pochopení pravidel kompozice je pro kameramany a režiséry neocenitelnou znalostí. Nasnímání dokonale symetrického záběru porušujícího pravidlo třetin se používá z velmi konkrétních důvodů. Autoři používají tuto techniku k nasměrování oka diváka na konkrétní místo. A vedení oka do středu obrazovky může našemu příběhu lépe sloužit a sbírat více emocí. Například ve filmu Olověná vesta od Stanleyho Kubricka můžeme vidět středovou kompozici. Často odhaluje charakterové vlastnosti a dynamiku síly postavy. U středové kompozice okolí determinuje celý obraz.



Obrázek 14 - Vlk z Wall Street - středová kompozice

Symetrie je vizuálně příjemná, vypadá organizovaně a harmonicky. Symetrické vyvážení je vytvořeno rovnoměrným umístěním prvků na obě strany vodorovné nebo svislé středové osy. To znamená, že obě strany imaginární čáry uprostřed obrazu jsou ve skutečnosti navzájem zrcadlovými obrazy. Někteří diváci si myslí, že symetrická rovnováha je nudná a předvídatelná, ale zůstává jedním z nejlepších způsobů, jak v obraze vytvořit pocit pohodlí a spolehlivosti. Čím silnější je asymetrie, tím více se divák snaží zjistit její příčinu. Lidé instinktivně studují takový obraz pečlivěji než obvykle. Zde je však zapotřebí smysl pro poměr. Příliš excentrická kompozice není vždy vnímána dobře.

Dynamické vyvážení je vždy zajímavější než statické. Při absenci rovnováhy náš pohled automaticky začíná hledat protizávaží, což je skvělá příležitost upozornit na tu část obrazu, která by mohla zůstat nepovšimnuta.

1.4.5 Kontrast

Do kapitoly kontrastu patří kontrast tonální a kontrast barevný. Zde patří i téma světla a tmy. Prvním cílem kompozice je nasměrovat pozornost publika. Výborným způsobem, jak toho dosáhnout, je kontrast světla. Umístěním objektu do nejsvětelnějšího místa obrazu nebo jeho siluetu proti světlu vedeme pozornost publika k cíli. Existuje také několik typů osvětlení scény a je důležité, aby světlo nesdělilo jiný podtext, než bylo zamýšleno.



Obrázek 15 - Nabarvené ptáče - tonální kontrast



Obrázek 16 - Harry Potter - barevný kontrast

Typy osvětlení scény

Hlavní světlo – key light

Jedná se o klíčové světlo, které nejvýrazněji registrujeme v obraze. Síla, barva a úhel našeho hlavního světla je rozhodujícím faktorem pro světelnou atmosféru kameramana. Nejčastěji bývá umístěno před objektem pod určitým úhlem a osvětluje tak jednu část objektu. To, zda scéna využívá slabé, střední nebo silné hlavní světlo, je založeno na použití doplňkových světel k dosvícení scény.

Existuje tzv. nízké hlavní světlo (low-key light) a vysoké hlavní světlo (high-key light). Nízké osvětlení závisí na stínech a vysokém kontrastu, jinak známém jako šerosvitné osvětlení. V tomto typu převládají stíny a temné černé části scény. Přejít mezi světly a stíny jsou ostré a jasně viditelné. V tomto typu osvětlení kameraman používá malé nebo žádné doplňkové světlo. Obvyklým použitím tohoto typu jsou thrillery, horory a dramata.

Vysoké hlavní světlo je mnohem měkčí, jasnější a rozptýlenější. Má minimální stíny, menší kontrast a více zvýraznění. Využívá se doplňkové světlo + protisvětlo.

Druhy umístění hlavního světla

Při frontálním osvětlení máme zdroj světla zepředu snímaného objektu a jde o neutrální osvětlení. Není zde žádná hloubka a světlo rozptýluje stíny na tváři. Většinou používáme toto osvětlení pro portréty nebo zdůraznění předmětu ve scéně.

Jestliže máme zdroj světla ze strany snímaného objektu, jedná se o boční světlo. Vytváří nám stín na jedné polovině předmětu a znázorňuje jeho rysy. Kontrast mezi světlem a stínem vytváří pocit tajemství.

Zadní osvětlení/protisvětlo je umístěno za objektem, vytváří nám siluety a jemné tóny světla ohraničují snímaný předmět. Toto se používá k vytvoření dramatického efektu a zdůraznění předmětu tajemným způsobem.

Světlo zespodu lze použít jako monumentální osvětlení nebo zkreslení funkce objektu. V portrétu spodní světlo vytváří pocity strachu a zvědavosti.

Světlo shora může vytvářet velmi dramatické scény. Výhodou tohoto osvětlení je kontrola odrazů reflexivních předmětů.

Doplňkové světlo

Jedná se o sekundární světlo v tradičním tříbodovém osvětlení. Obvykle je umístěno naproti klíčovému světlu, aby doslova vyplnilo stíny, které klíčové světlo vytváří. Určuje hloubku, kontrast a stíny, obvykle se měří jako poměr porovnávaní hlavní světlo s doplňkovým. Tyto světelné poměry určují celkový styl a náladu záběrů.

V prvních dekádách kinematografie dominovala černobílá. Průměrný divák si většinou u sledování filmu nevšimne, jak velkou roli hraje barva. Ve 20. letech společnost Technicolor začala experimentovat s procesem barevných filmů. Až teprve v 50. letech nahradila barevná kinematografie černobílou. S barevnými možnostmi ve filmu bylo nutné vytvořit nový přístup barevné palety filmu. Umělci, kteří k vyprávění příběhů používali světlo a stín, měli nyní mnohem více nástrojů.

Primární důvod pro použití barev ve filmu může být touha, aby byly obrázky barevné a dynamické. Sekundární důvod tohoto používání usnadňuje vizuální vyprávění. Barva na nás může působit emocionálně, psychologicky i fyzicky. Může taky vytvářet harmonii nebo napětí. Při vyprávění příběhu barvy vyvolávají reakce vstupem viditelného světla určité vlnové délky, zaměřují pozornost na významné detaily a představují charakterové vlastnosti.

Při colorgradingu je důležitá dobře navržená barevná paleta filmu, která evokuje náladu a tón filmu. Existují tři hlavní aspekty – odstín (samotná barva), sytost (intenzita barvy) a jas (světelnost barvy). Například ve filmech Stanleyho Kubricka tvoří barva působivé obrazy a scény. Na jeho filmech můžeme pochopit, že barva má přímý a silný dopad na diváka. Ve filmu Osvícení je v každé scéně hlavní barva červená. Buduje pocit nebezpečí a úzkosti. Spojené s násilím, nenávistí a touze po krvi. Bílá znázorňuje smrt, ale také vítězství. Modrá je zde pro osamělost a pocity chladu.

1.4.6 Psychologie barev

Obecně platí, že barvy vyvolávají tyto pocity:

Červená – láska, agresivita, síla, touha

- Nejsilnější z hlediska působení na diváka, vydává signál, který na něj působí a přitahuje jeho pozornost.

Oranžová – teplo, nadšení, štěstí, energie

Žlutá – nejistota, moudrost, nemoc, slunce, pracovitost

- Největší energetický potenciál ze všech barev.

Zelená – temnota, závist, nezralost, klid, příroda, výtěžek

Modrá – chlad, deprese, mír, klid, pasivita

- Ve spojení s bílou symbolizuje vzkříšení a poslední cestu do nebe.

Fialová – erotika, mystika, moc, chaos, vzácnost

- Barva, která má dvě polohy. Studená – ta má více příměsí modré. Teplá – ta má méně příměsí modré.

Růžová – nevinnost, sladkost, ženskost, jemnost

Nebarvy

Bílá – čistota, pořádek, zima, sníh, odchod do nebe

Černá – smrt, smutek, vážnost, utrpení

Šedá – velmi neutrální, nevýrazná

1.4.7 Úhel kamery

Rámování na úroveň očí

Jestliže je kamera v úrovni očí herce, tak působíme na diváka dojmem, že je si s postavou roven. Jedná se o nejpoužívanější úhel, kde nevyžadujeme, aby divák viděl oči herce, ani se herec nemusí dívat přímo do kamery, aby byl úhel kamery považován za úroveň očí. Záběry na úrovni očí simulují standardní lidské vidění a prezentují tak vizuální informace podle známého hlediska. Tímto typem záběru je vyvoláno v divákovi mnoho emocí a všechny závisí na okolních obrazech. Obecně nás tyto záběry spojují s emocemi postavy na obrazovce.



Obrázek 17 - Vlč z Wall Street - úroveň očí

Nadhled

Nadhled je technika snímání, kdy se kamera dívá dolů na postavu nebo předmět ze zvýšené perspektivy. Autoři tento typ používají z několika důvodů. Při potřebě vyvolat emoční reakci, kdy je tento pocit nejčastěji spojen s přirozeným strachem lidí z pádu z výšek. Obvykle nadhled vytváří v divákovi napětí. Dále může přenést informace o postavě. Například ukázat zranitelnost postavy a ostatní psychologické vlastnosti. Často se používá v bitevních sekvencích nebo při zobrazování velkého prostoru a věcí, které by bylo těžké vidět z jakéhokoli jiného úhlu. Můžeme díky tomu přenášet mnoho různých druhů nálad a napětí. Vše záleží na práci se světlem a pohybem kamery.



Obrázek 18 - Dunkerk – nadhled

Podhled

V kinematografii je podhledem myšlen záběr, kdy je kamera umístěna kdekoli pod linií očí a směřuje vzhůru. Nízké úhly kamery mají ve filmu schopnost signalizovat zranitelnost a díky tomu subjekt, na který se díváme, vypadá silně a mocně. Tento efekt také můžeme kombinovat s miniaturními rekvizitami a vytvořit tak dramatičtější efekt.



Obrázek 19 - Pulp Fiction: Historicky z podsvětí - podhled

1.4.8 Hloubka ostrosti

Hloubka ostrosti nám definuje velikost obrazu, kde jsou objekty ostré a kde jsou v neostrosti. Tato oblast se nazývá pole a velikost této oblasti je její hloubka. Jedná se o zónu ostrosti, kterou když prodloužíme a zaostříme, budeme mít hlubokou. Způsobem, jak dosáhneme této úpravy, je použití clony objektivu.

Následně můžeme manipulovat s našimi hloubkami ostrosti a zprostředkovat tak různé pocity, tóny a vztahy mezi objekty.

„Aby dosáhli větší hloubky pole, začali hollywoodští filmaři ve čtyřicátých letech, částečně pod vlivem filmu Občan Kane, využívat světlocitlivější filmový materiál, objektivy s kratší ohniskovou vzdáleností a intenzivnější osvětlení. Slavným příkladem je scéna podepisování smlouvy z Občana Kanea. Tento postup se začal označovat jako **velká hloubka pole.**”⁷

⁷ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 234 s. ISBN 978-80-7331-217-6.



Obrázek 20 - Občan Kane - velká hloubka pole

Záběry s malou hloubkou ostrosti

V kinematografii nám tento druh záběrů umožňuje udržet si vše v perspektivě, aniž bychom upřednostňovali popředí nebo pozadí. Všechno je osvětlené a viditelné. Záběry je třeba zvýraznit mizanscénou, aby postavy a jejich okolí byly na kameře dokonalé. Důležité jsou pro nás i pohyby kamery, abychom věděli, s čím bude kameraman pracovat.

1.5 Porušování pravidel kompozice

Ačkoli je důležité naučit se běžné standardy a postupy filmové tvorby, neexistují žádná pravidla, která musíme dodržovat, abychom vytvořili krásnou kompozici.

1.5.1 Prostor kolem objektu

Jedno z kompozičních pravidel říká, že umístění věcí, lidí, zvířat by mělo být v záběru tak, aby před sebou měly prostor. Subjekt by měl mít prostor, aby se mohl pohybovat ve směru, kterým jeho nos směřuje. Základní koncept spočívá v tom, že předmět umístěný blízko okraje, kterému čelí, se ve scéně může jevit stísněný a omezený. Jakmile si uvědomíme koncept, který stojí za tímto pravidlem, můžeme ho začít využívat k záměrné změně působení na diváka. Je možné vytvořit energii v obraze a soustředit pozornost diváka

záměrným porušením pravidla čelního prostoru. Kompozice, která umístí předmět až k okraji rámu, aniž by zde byla mezera, může způsobit, že předmět bude vypadat mnohem nápadněji. To může pomoci upozornit na sekundární prvky v obraze, například nezaostřený objekt v pozadí. Pokud má kompoziční pravidlo vytvořit jeden efekt, můžeme toto pravidlo porušit, abychom záměrně vyvolali opačnou reakci.

1.5.2 Pravidlo třetin

Jedním z nejjednodušších způsobů, jak pravidlo třetin porušit, je umístit hlavní objekt do středu obrazu. To dává větší důraz a zaměření na hlavní předmět. Dalším způsobem, jak toto pravidlo porušit, je umístit vodorovnou čáru blíže k okraji rámu obrazu. Pokud má autor popředí nebo oblohu, která přispívá k příběhu celkového obrazu, může toto pravidlo porušit zdůrazněním těchto oblastí.

1.5.3 Vyplnění filmového obrazu

Vyplněním rámu eliminujeme zbytečné vyrušování a klademe důraz na daný objekt. Zahrnutí příliš velkého množství pozadí, popředí nebo jiných objektů odtáhne ohnisko diváka od nejdůležitějších částí obrazu. Naproti tomu příliš mnoho místa může snížit dopad záběru, pokud není důvod, aby zde byl další prostor. Pokud tedy negativní prostor vytváří pocit místa nebo vytváří náladu nebo emoce při prohlížení, pak je porušení tohoto pravidla v pořádku.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 MARKETA LAZAROVÁ

Film Marketa Lazarová je interpretací stejnojmenného knižního románu Vladislava Vančury. Časové období filmu je situováno do předhusitského období roku 1250 s několika pohledy do minulosti. Hlavním tématem je příběh Markety Lazarové, která je zaslíbená bohu. Dalšími tématy, které se zde řeší, je spor mezi křesťanstvím a pohanstvím, kontrast mezi vyšší vrstvou a obyčejnými vesničany. Období, ve kterém se film natáčí, je součástí centrálně řízené kinematografické výroby, která určuje přiřazení množství filmové suroviny a rozhoduje o důležitosti filmu. „Proslulá historická balada Františka Vlácilá dodnes fascinuje zemitostí, s jakou je postižen život ve středověku. Titulní hrdinkou je ctná dívka, předurčená klášteru, ale přinucená stát se milenkou násilnického mladíka... Brutální boje i bizarní postavičky ploužící se zdivočelou zemí jsou postiženy s mimořádnou výmluvností i obrazovou podmanivostí. Film se skládá ze dvou částí: "Straba" a "Beránek boží" a byl natočen v letech 1965 - 1967.“⁸ V knižní předloze se setkáváme s vypravěčem, který byl ve filmovém zpracování nahrazen voice overem, který se zde objevuje jen párkrát. Dále se zde místo vypravěče objevují komentáře Bernarda, tuláka, který spolu s ovci putuje po krajině a promlouvá s Bohem.

2.1 Osobní vyložení filmu

Mé vyložení filmu doprovázely nelineární techniky vyprávění – flashbacky, sny, náhlý posun umístění a tvrdé stříhy pro pohledy z pohledu první osoby, přinášející nepřetržité otřesy. Znal jsem téma Markety Lazarové jen okrajově jako vykreslení brutální a magické vize středověku, éry kolem třináctého století, kdy křesťanství stále zápasilo s pohanskými rituály plodnosti a drancování bylo povoláním. Neorealismus byl pro mne po prvním shlédnutí hlavním znakem. Celý příběh se odehrává venku, mimo ateliéry, a tím příběh dostal věrohodnější autentičnost.

V průběhu tuhé zimy a brzkého jara na hranicích, ve 13. století, se dva klany střetly s německou královskou rodinou poté, co dvojice bratrů zaútočila na karavanu a unesla syna spojence ke králi. Ze dvou feudálních rodin jsou Kozlíci silnější a agresivnější, ponoření do starých pohanských způsobů, obeznámeni s krvavými rituály a nemilosrdní při provádění

⁸ CSFD [online]. [cit. 2021-02-01]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/9342-marketa-lazarova/prehled/>

své verze spravedlnosti. Jsou to jejich nejstarší synové, jejichž zločin vyvolal potíže. Jejich soused Lazar je spokojený s tím, že bude žít ze zbytků, které Kozlíci po sobě zanechali, ale protože se několik jeho mužů podílelo na rabování opuštěných vozů, je tlačěn k vytvoření spojení, které by znamenalo ozbrojený odpor k nevyhnutelné odplatě královské armády. Lazar uznává riziko takové vzpoury a odmítá tento návrh, který si stanovil za cíl vlastní pomsty na Kozlíka. Navzdory svým zbožným ambicím věnovat svou krásnou a nevinnou dceru Marketu nedalekému klášteru, jeho plán je narušen poté, co byla unesena Mikolášem, synem Kozlíka.

Druhá polovina filmu, část s názvem „Beránek Boží“, by mohla být podle mého názoru aplikována na kruté utrpení dívky, které stále vypadá, že slouží nějakému vykupitelskému účelu. V Marketě se rozvine citová vazba k muži, který ji ukradl nevinnost a poškodil její ctnost. Kolem páru víří příliš mnoho chaosu na to, aby se mohlo stát cokoli, co by vyhovovalo našemu chápání něhy. Marketa se svými dlouhými blondatými vlasy, širokýma vnímavýma očima a schopností zaznamenat opravdový údiv a hrůzu nad každodenním šílenstvím, které pozoruje, zůstává téměř neutěšenou přítomností uprostřed neutuchající špíny středověkého života. A přesto vstřebává tvrdou realitu, která ji musí naučit žít v tomto světě.

Jedná se o skutečně nadčasový film, který byl zcela odtržen od typické atmosféry roku 1967. František Vlácil tento projekt připravoval velmi dlouho, aby toto prostředí vykreslil věrohodně. Vyžadoval velké oběti svých aktérů, v podstatě je přinutil žít několik měsíců v náročných podmínkách, venku, čelících stejným těžkostem, jaké mohli zažít jejich předkové na stejných místech před 700 lety. Bez pohodlí elektřiny, moderního úkrytu nebo jiného vybavení bezpečně ukrytého mimo kameru se musel každý člen štábu přizpůsobit nebo se vzdát a přísnost jejich utrpení vnáší do výroby přísnou jasnost. Postavy, které vidíme ve filmu, nám autor nepředstavuje a objevují se zde, jako bychom už je znali. Díky návratům, vzpomínkám, symbolům a vizím se nám děj znepřehledňuje a pro diváka, který film vidí poprvé, může působit velmi zmátačně. Hlavním znakem filmu je naturalističnost, která se bije se symboličností a prózou. Filmový čas, který zde postavy prožívají, není časem skutečným, střídají se zde různá roční období a návraty do minulosti.

V roce 1998 byl film zvolen filmovými kritiky za nejlepší český film všech dob. Způsob, jakým je vyprávěn příběh, je naprosto jedinečný a připomíná rozbitý styl Tarkovského. Film se skládá z kratších kapitol, kde název krátce oznamuje, co se v kapitole stane. Filmová adaptace je rozdělena na 2 části, které na sebe navazují ostrým časovým a

dějovým předělem. Oproti tomu předloha knižní má 3 části a 2. a 3. části na sebe plynule navazují. Těžko si představit toto dílo natočené na barevný film. Hra tonálního kontrastu, výborné šerosvitové atmosféry a surovosti záběrů dělá, dle mého, z filmu černobílého, film barevný.

Snímek si zaslouží velkou pozornost, a to nejen z pohledu kritiků, ale i ze strany finanční. Rozpočet filmu činil 12,14 milionu korun a několikanásobně přesáhl standardy, které byly v té době považovány za klasické. Napomohla tomu také technika širokoúhlého natáčení, která byla, v počátcích jejího užívání, méně dostupná. Na druhou stranu film nebyl u diváků přijat v takovém očekávání, jaké autor měl. Nejednalo se o nejúspěšnější snímek 60. let, ale i přesto se řadí k těm úspěšným.

2.2 Kamera ve filmu

2.2.1 Bedřich Bařka

Bedřich Bařka byl český a americký kameraman a pedagog na škole umění. Narodil se v Praze roku 1922 a zemřel v roce 1994 v New Yorku. Nejznámějším jeho dílem se stal film Marketa Lazarová, na kterém 9. června roku 1964 nahradil kameramana Jana Čuřika v roli hlavního kameramana.

2.2.2 Různorodost použitých prvků

Příprava samotného natáčení byla velmi zdlouhavá. Prvním technickým scénářem byl dokument, jejímž autorem byl František Vlácil. Jedná se o více než tři set stránkový rukopisný technický scénář plný náčrtů scén, kreseb, interiérů, exteriérů a postav.

Ve filmu je každý záběr geniální. Překvapující. Je složen z mnoha prvků, které jsou po kamerové stránce skvělé. Hypnotická atmosféra podobná té Andreje Tarkovského. Bláznivá a úžasná černobílá kamera. Jsou zde nádherné záběry přírody, náboženské obrazy připomínající klasické období Ingmara Bergmana, ale v mnohem rychlejším a epickém měřítku. Kamerové a stříhové hodnocení filmu bývá často u kritiků vynecháno. Změny tonality autor využívá k rozdělení různých časových rovin. Přexponované záběry divákovi ukazují, že se jedná o pohledy do minulosti.

Jedná se o pro mě velmi náročný film, kdy při prvním sledování je těžké udržet pozornost a soustředit se na všechny detaily. Podle mého názoru si film zaslouží několikeré shlédnutí pro pochopení spojitostí a záměrů autora.

„V této souvislosti zvláštní rozbor by si zasloužila kamera Bedřicha Baťky. V jeho obrazech zimní krajiny, ponuré a pusté pod zataženým nebem, praštel mráz, v letní krajině (v retrospektivách), s pahýlem stromu ověšeným pohanskými obětními dary, dohasínala vzpomínka na poražená božstva. V souzvuku s těmito obrazy přírody Baťka ve scénách rvaček, bitek a násilí vytvořil výjevy brutálního eposu, jaké v popisné tradici české historické tvorby neměly precedens.“⁹

Vizuální stránka patří k nejkrásnějším a nejzajímavějším. Existuje obrovské množství nezapomenutelných záběrů z filmu a každý kameraman, který by byl autorem filmu tohoto typu, by mohl pracovat pouze na tomto jediném filmu a měl brilantnost celé kariéry. Není tedy žádným překvapením, že Bedřich Baťka po účasti na tomto filmu do značné míry přestal tvořit.

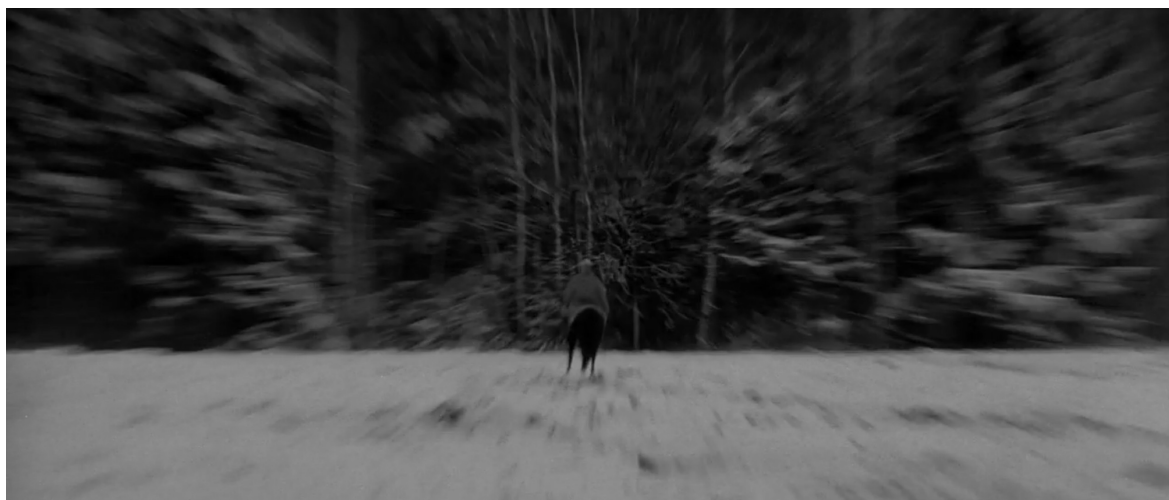
„Ve filmu najdeme neobvyklé prudké kontrasty, například mimořádně krátké záběry, rekurzy a švenky kamery, podhledy a nadhledy, nekonvenční polohy a ustavičné proměny záběrového úhlu, ostré stříhy, intenzivní kontrasty světla, zvraty v tempu a čase sdělení. Takřka se nevyskytují zatmívačky, prolínání apod. Naprosto převažují krátké záběry. Jenom desetina z použitých záběrů překračuje délku deseti metrů.“¹⁰

Převážně ruční kamera je dominantou celého filmu, diváka vtáhne do děje, jako by byl jeho součástí. Snaží se vyvolat autentické emoce a často působí jako zprostředkovatel psychického stavu postavy.

Je zde také ale několik jiných prvků, kterými jsou například stop záběr, kdy se při několika scénách zastaví film na jednom snímku a po chvíli zase pokračujeme v ději. Nechybí zde také velké množství transfokací. Baťka je spolu s Vlácilem používají při dramatických scénách, například kdy rychlá transfokace supluje letící šíp, který zasáhne hejtmanova pobočníka Sovičku.

⁹ ŽALMAN, Jan. Umlčený film. Praha: Národní filmový archiv, 1993. Knihovna Iluminace. 244 s. ISBN 80-700-4030-0.

¹⁰ Marketa Lazarová. Studie a dokumenty. Praha: CASABLANCA, 2009. 100 s. ISBN 978-80-87292-00-6.



Obrázek 21 – Transfokace

V roce 1958 Alfred Hitchcock natočil thriller Vertigo, který sleduje bývalého policistu, jenž má paralyzující strach z výšek. V tomto filmu byl poprvé použit efekt zvaný Dolly Zoom (Vertigo Efekt, Zolly shot). Jedná se o efekt, který je kombinací pohybu kamery vpřed a protichůdné transfokace. Bařka a Vláčil se zde inspirovali u scény, kdy se snažili znázornit Kristiánův úzkostlivý stav. Dolly zoom je zde použit 2x po sobě v krátkém intervalu a kombinaci s jeho hereckou akcí, kdy se otáčí za sebe, s prostřihy na fragmenty mrtvých částí těla a ruční kamery se divákovi lépe interpretují pocity, které by se při sledování měly co nejvíce přiblížit příběhu.



Obrázek 22 - Vertigo efekt

Kombinace všech těchto stylistických postupů nepomáhá ve snadné orientaci diváka v čase, prostoru a ději. Divák se musí věnovat prvkům, které jsou přítomny v celém filmu, a

napomáhají mu k lepší orientaci a interpretaci filmu. Například titulky nám zde napomáhají k lepší orientaci v čase, prostoru a dále uvádějí diváka do děje. Díky odlišnému typu písma máme možnost zaznamenat, že se děj v kapitole bude odehrávat v přítomnosti a bude doplněn o pohledy do minulosti.

2.2.3 Širokoúhlý formát

„ Film Marketa Lazarová (1967) je v dobových distribučních materiálech popisován jako černobílý a širokoúhlý. Pro kinaře je zmínka o širokoúhlém formátu klíčová, neboť předpokládá specifické technické vybavení nutné pro předvedení snímku.“¹¹

Kinematografie byla koncem 40. let 20. století v Americe ovlivněna poklesem návštěvnosti. Vina nebyla dávana novému médiu – televizi, ale stěhování obyvatel z velkoměst do okrajových oblastí. Hollywood musel přijmout několik změn a mezi nimi byl přechod na širokoúhlý formát. Cinerama začala šířit nástup nového formátu a ohrožení klasického formátu bylo po celém světě aktuálnější a aktuálnější. V Československé kinematografii se začalo o zavedení širokoúhlého formátu uvažovat od roku 1954. Ale samotná realizace přechodu byla až mezi roky 1956 a 1957. Prvním filmem, který nebyl vytvořen v akademickém formátu, byl snímek Hra o život. V tehdejší době byla technika pro širokoúhlé natáčení svěřována pouze zaměstnancům, kteří byli osvědčenými odborníky ve svém oboru. Nedokonalost první širokoúhlé techniky nutila autory vyhybat se bližším záběrům. Širokoúhlé předsádky a objektivy pohlcovaly více světla, a proto museli kameramani používat menší clonová čísla a s tím souvisí i omezená hloubka ostrosti. Dále docházelo k velké deformaci předmětů ve středu záběrů. V prvních širokoúhlých filmech si můžeme všimnout jasné deformace obrazu horizontálních a vertikálních linií. Mimo to autoři měli obavy, jak zaplnit zbytek obrazu. Zajímavostí je, že film se měl natáčet v akademickém formátu, ale poté došlo k rozhodnutí o změně. Nicméně ve scénáři z roku 1963 byly nalezeny poznámky, že se počítá s natáčením na černobílý cinemascope.

Od roku 1972 měly být na širokoúhlý formát (s ohledem na pozdější použití v televizi) natáčeny pouze snímky z politického hlediska méně významné, filmy, ve kterých

¹¹ Marketa Lazarová. Studie a dokumenty. Praha: CASABLANCA, 2009. 154 s. ISBN 978-80-87292-00-6.

je důležitou součástí „výtvarná fotografie“ nebo snímky „lehčích žánrů, u kterých je předpokladem dobré využití v síti kin“.¹²

V roce 1976 bylo na našem území pět set širokoúhlých kin. Jednalo se o přestavěná kina akademického formátu, nebo o nově vystavěná v poválečném období. Ve svých začátcích působilo širokoúhlé promítání divákům v předních řadách dezorientaci. Nebyli zvyklí na několikanásobně širší zorné pole a museli se věnovat více částem sledovaného obrazu.

2.2.4 Mizanscéna

Nádherné scenérie střídají velmi naturalistický pohled na sídla, kde protagonisté žijí. Rozdíly mezi sídly jsou na první pohled vidět. Rozdíly mezi boleslavským sídlem hejtmana a ostatními – venkovskými sídly jsou založeny na funkčnosti a typu obyvatel. Samotná stylizace dodržuje jednotný ráz. Pro diváka je mnohdy složité pochopit mizanscénu, protože často upouští od celkových záběrů, které ustanovují místo děje. Nejsou zde žádné komplexní záběry vypovídající o architektonickém řešení scény a prostoru. Asymetrický způsob snímání nám představuje určité fragmenty prostoru, který si divák mnohdy z částečných informací domýšlí. Homogenitě prostoru zde chybí unikátnost. Je pravděpodobné, že diváka může vyvézt z míry střídání lokací a může se tak jednoduše v ději ztratit.

2.2.5 Kompozice ve filmu

Tam, kde máme možnost sledovat kameru v pohybu, nemáme možnost udržet určitou kompozici. Jedním z hlavních znaků je zde třesoucí se pohyb ruční kamery. I když je zde často vidět pohyb kamery, najdeme zde také statické záběry, kde je mnohem propracovanější a zajímavější práce s kompozicí. Součástí díla je výrazná symbolika, se kterou autor pracuje v průběhu celého filmu. Střídá se zde členění kompozice horizontální a vertikální. Ve filmu najdeme také komponování do středové kompozice, až po výrazně vychýlené. Často zde postavy nedrží své strany podle pravidel kompozice a jsou dokonponovány jinak. Můžeme ale říct, že je zde velké množství velkolepých obrazových kompozicí, nejen zimní krajiny,

¹² Marketa Lazarová. Studie a dokumenty. Praha: CASABLANCA, 2009. 185 s ISBN 978-80-87292-00-6.

lesa a luk, ale také figurálních záběrů. Máme možnost vidět velké detaily Marketina oka, tonoucího se koně v bažinách nebo vlčí smečku, která nás doprovází celým filmem.



Obrázek 23 – Velký detail

Dalším typickým znakem, který nás doprovází v celém filmu, a je patrný na první pohled, je sledování obrazu přes předměty – trávu, větve stromů a mlhu. Z hlediska kompozice kameraman zprostředkovává drtivou většinu záběrů, které mají nezakrytý pohled. Málokdy se jedná o tzv. „čistý frame“. Hned v úvodní scéně máme možnost tento typický znak filmu spatřit. Díky tomu je děj rozvržen více do hloubky a v úvodní scéně Mikolášova přepadení německé družiny se divák dostává do pozice svědka, který všemu z bezprostřední vzdálenosti přihlíží.



Obrázek 24 - Pohled přes stromy

Při cestě Mikuláše na Obořiště vidíme jeho jednání s Lazarem skrze překážky, které jsou před kamerou – trámy a sloupy. Na to navazují záběry na postavy, které se schovávají ve zdi, za stromy, v trávě a za větvemi stromů. Tyto překážky tvoří rozostřenou část obrazu. Mnohdy je tato část význačně většinová, ale díky komponování obrazu, které vede divákovu oko, neunikne pozornosti žádná zaostřená tvář.

U blízkých záběrů máme možnost vidět nestředovou kompozici, která je často používána při pohledech a protipohledech. V takovýchto případech Bedřich Bařka volil převážně polodetaily.

2.2.6 Dekompozice

Naturalismus filmu na nás působí díky nepravidelnému střídání kompozic a stříhové skladby. Specifická stylizace se během snímku objevuje hned několikrát. Nezvyklé je zde zakomponování postav v záběru. Dochází ke střídání výborně a detailně komponovaných scén, spolu se stylizací, která přichází s perfektní kompozicí do konfliktu. Postavy jsou zde často u hrany rámu, ať už se jedná o interiéry, či exteriéry, nebo výrazně vychýlené.



Obrázek 25 – Dekompozice

Při vzájemných pohledech postav Bedřich Bařka často volí středové kompozice, kdy navozuje pocit úzkosti a nebezpečí.

Specifické kompozice jsou tvořeny tak, aby byly víceplánové a nebylo vždy jasně čitelné, co lze považovat za důležitého činitele děje a dominantu obrazu. Dominantní jsou výrazné obrazy mající silný emocionální činitel.

Při prvním seznámení s Marketou vidíme velký detail na její ústa a až poté přechod na její oči. K její identifikaci přispěl titulěk, který předchází této scéně, ale divákovi zde chybí „mastershot“ pro prostorové ujasnění. Dekompozice obrazu je zde znázorněna několika makrodetaily, které se soustředí na části postav. Film chce diváka díky těmto detailům přitáhnout blíž do děje a vidíme zde detaily několika struktur – strom, kameny, kůže a prsty ve vlasech.



Obrázek 26 – Detail

2.2.7 Hloubka ostrosti

Při nástupu širokoúhlého filmu se tvůrci potýkali s problémem hloubky ostrosti. Je daleko problematičtější než u akademického formátu. V Marketě Lazarové je v rovině ostrosti často první plán, kde jsou umístěny postavy, které pozorují nebo poslouchají. Pro diváka důležitá akce je vždy ve vzdálenějším plánu, rozostřená, nebo je v menšinové velikosti oproti zbývajícím velikostem rámu.



Obrázek 27 - Rovina ostrosti

Ostření ve filmu není možné považovat za ohnisko soustředění diváka, mnohokrát je důležitější akce mimo ostrost. Častým jevem, který se zde objevuje, jsou herecké akce, které nejsou součástí hlavní dějové linky, ale pouze doprovázejí a doplňují další plány záběrů a přidávají jim na autentičnosti. Můžeme se tedy při pozorování filmu soustředit i směrem do hloubky dalších plánů.

2.2.8 Pohyby kamery

Typická pro tento film je ruční kamera. S tím souvisí, že pohyby kamery jsou při tomto snímání takřka neomezené. Autor zde kombinuje metody, kdy první z nich je pohyb rámu a druhá pohyb uvnitř záběru. Dochází k velké kombinaci snad veškerých kamerových pohybů, které kinematografie zná. Jedná se o různé typy jízd v kombinaci s ruční kamerou. Dochází zde k častému křížení jednotlivých pohybů a ty mohou způsobovat jemné zmatení diváka a jeho sledování děje. Stabilní záběry s nenápadným pohybem kamery zde mají za úkol uklidnit děj a vyvolat v divákovi pocit napětí. Například ve scéně, kdy leží Marketa a Mikoláš má hlavu na jejím hrudníku, budujeme pohybem kamery pocit spokojenosti, klidu, intimity a smíření.



Obrázek 28 - Pomalá jízda

2.2.9 Subjektivní kamera

Velmi často se zde opakuje subjektivní kamera, očima postavy. Úhel pohledu a perspektiva jsou nezbytné pro vyprávění příběhu. Subjektivní úhel pohledu nám ukazuje, na co se postava dívá. Kamera funguje jako oči postavy a diváci vidí to, co vidí ona. Charakteristickým znakem je natáčení pomocí ruční kamery, která zdůrazňuje subjektivní perspektivu. Ve filmu máme možnost setkat se se subjektivním záběrem hned v první scéně.

2.2.10 Úvodní scéna

Při samotné úvodní sekvenci filmu máme možnost střídání velkých celků spolu s užšími záběry, které jsou opět přes nějaký prvek. Relativně krátké záběry jsou vystřídány dlouhým statickým záběrem na krajinu, který je použit jako titulková sekvence.

Film začíná úvodním titulkem příběhu, který je na černém podkladu a v pozadí slyšíme hudbu. Roztmívačkou vcházíme do děje, kde se nám ukazuje velký celek na krajinu. Voice over přibližuje divákovi podmínky a příběh, ve kterém se nacházíme. Následuje další velký celek, ze kterého se stává kamerová jízda a my tak máme první kontakt s pohybem kamery. Vidíme běžící vlky a detail na sokola, který sedí Mikolášovi na rameni. Tyto kompoziční prvky a metafory, které dodávají filmu nádech báje, divák během filmu několikrát uvidí. Ze sokola se dostáváme švenkem na Mikoláše, který je schovaný v křoví a sleduje pomalu přijíždějící vůz. Následuje velký celek zasněžené krajiny, který slouží jako podklad pro úvodní titulkovou scénu filmu.

První díl filmu nám otevírá pravolevý švenk na letícího sokola. Divák se tak ve své mysli dostává do pohledu z ptačí perspektivy. Tento záběr je přerušen titulkem k první kapitole. Následuje statický nadhled, kterým se pomyslně vracíme do pohledu prolétajícího sokola. Vidíme vůz, který jede po silnici a za nim rozlehlé křoví. Rychlou transfokací se dostáváme do detailu Mikoláše v křoví. V prvním plánu máme stébla trávy a křoví, v druhém plánu vidíme krčícího se Mikoláše, který sleduje projíždějící vůz. Dostáváme se tak do prvního záběru subjektivní kamery filmu. Ruční kamera a švenk, z pohledu Mikoláše, nám ukazuje doprovod jedoucího vozu a navozuje pocit nebezpečí a blížícího se konfliktu.

Následuje montáž, ve které vidíme Adama, zvaného Jednoručka, který je synem Kozlíka. „Otec mu v mládí uťal ruku, do které jej uštknul had. Je to považováno za boží trest za Adamův vztah se sestrou Alexandrou, pro který jím otec opovrhuje.“¹³

Adam jde po cestě a k němu se blíží vůz s doprovodem. Celek střídají záběry na zvířata, která už se zde objevila a v dějové lince se nacházejí před přepadením vozu. Dostáváme se do dalšího subjektivního záběru přes křoví. Celé interakci projíždějícího vozu a doprovodu přihlíží Mikoláš, který, po Adamově získání koně a úprku, zabíjí jednoho z mužů a získává jejich koně. Celý souboj se odehrává v polodetailech ruční kamery. Vidíme, jak Mikoláš na koni bojuje s dalším mužem a celý souboj sleduje z pod vozu člen doprovodu. Dochází k vnitrozáběrovému rámování pomocí subjektivního pohledu kamery. Pozornost diváka je vedena do středu obrazu, kde dochází k souboji.



Obrázek 29 - Vnitrozáběrové rámování

¹³ NOSTALGHIA [online]. [cit. 2021-5-19]. Dostupné z <http://nostalghia.cz/webs/marketa/postavy.php>

Nadchází scéna plná kamerové jízdy, kdy Mikoláš na koni dohání Kristiána. Ten měl být budoucím biskupem hennavským, ale byl zajat a odveden. Začátkem této scény je záběr na rozebíhající se vlky. Ti běží kolmo na kameru, a tak v divákovi navozují pocit ohrožení a nebezpečí, které následně přijde. Střídání subjektivního pohledu Mikoláše a jízdy, která je ruční kamerou, dodává na scéně naturalnosti. Bedřich Bařka v této akční scéně komponuje na střed obrazu. V době, kdy se dostáváme do bližší interakce postav, se komponování mění na pravidlo třetin.

Mikoláš se vrací zpět k místu, kde přepadli vůz. Zde se setkává s Lazarem, který se svými syny vůz plundruje. Při jejich setkání dochází k názorným změnám úhlu pohledu kamery. Mikoláš, který sedí na koni, se na Lazara dívá shora a navozuje pocity povýšenosti a strachu. Lazar se na Mikoláše se strachem v očích dívá z podhledu. Autoři nám umístěním úhlu kamery dávají najevo, kdo má navrch.



Obrázek 30 - Úhel kamery – nadhled

Následuje snová sekvence, kdy Lazar vidí, jak jeptišky krácejí do kopce ke kostelu. Drží v rukou holubice a my přicházíme do prvního kontaktu s Marketou. Středovou kompozicí běží ke kameře a na prsou drží bílou holubici. Pomocí detailu na holubici a zvedající se ruce tak dochází ke stříhu a propojení Markety (jako obyčejné dívky zaslíbené Bohu) a Markety (jako jeptišky). Její touha přiblížit se k bohu a dostat se do kláštera je znázorněna také ve scéně, kdy je unesena Mikolášem. Leží na voze a dívá se do nebe. Dle mého se jedná o jeden z nejhezčích záběrů filmu.



Obrázek 31 - Pohled do nebe

2.2.11 Symboly

Marketa je v očích svého otce, Lazara, symbolem čistoty a panenství. V první kapitole je nám představena s bílou holubicí, kterou si drží na hrudi. Stejný názor zastává i sama Marketa, která se chce dostat do kláštera. Své přesvědčení opouští, když jejich obydlí navštíví Mikoláš, syn Kozlíka. Mezi oběma se začne postupně tvořit vztah. Není to láska na první pohled, ale divák může z jejich chování vyčíst určitou vzájemnou náklonnost. Následně Marketa přichází o ideální a zbožný obraz otce, když se dovídá pravdu o jeho činech. Během druhé návštěvy Obořiště Mikoláš zajme Marketu a odváží ji na Roháček. Marketa se stává Mikolášovou ženou. Při útoku Pivem je zabit Jendoručka, Drahuše a zajati jsou Kozlík a jeho synové. Mikolášovi se podaří utéct a po čase se setkává s Marketou. Ta je s ním těhotná, ale Mikoláš odchází zachránit svého otce.

Dalším symbolem je bílý tonoucí se kůň v nekonečné bažině. Představuje prchajícího Kristiana, jeho mučivé stavy mysli a schismatu. Prochází mezi sedícími vlky a není přijímán ani jako potrava.



Obrázek 32 - Symbol – kůň

V další části vidíme jeleny a siluety laní. V křesťanských příbězích jelen ukazuje zbloudilým cestu. Propojuje je se svým osudem a Kozlíkovi zde ukazuje hřbitov. Ve scéně, kdy v trávě leží Marketa a Mikoláš má hlavu na její hrudi, jí začíná vyprávět báji o jelenovi. Tu ale nestihne dopovědět a předurčuje tak konec filmu. Mikoláš odchází na pomoc svému otci a Marketa se vrací domů k otci Lazarovi. Dívá se na ni jako na zrádkyni, kterou už zpět nepřijme. Je vyhnána a utíká do kláštera, ve kterém měla být celý život. Ve střihové skladbě vidíme střídání Markety, která leží na zemi, a proti tomu jsou postaveny modlitby o odpuštění. Do toho paralelně probíhá boj Mikoláše v Boleslavi, kdy se snaží zachránit svého otce a bratry. K Markétě do kláštera přichází nejmladší syn Kozlíka, který ji odvádí do Boleslavi. Zde vidí umírajícího Mikoláše, který je ztotožněn s jelenem. Hejtman Pivo oddává Marketu a ta se stává zároveň i nevěstou Kristovou, protože jelen je symbolem právě jeho.



Obrázek 33 - Nevěsta Kristova

ZÁVĚR

Film Marketa Lazarová by měl vidět každý kameraman. Nejen pro to, že kritici označili film za jeden z nejlepších českých počinů, s čímž souhlasím, ale také pro to, že je plný výrazových prostředků, které by měl znát. Širokoúhlý formát je důležitou kapitolou kinematografie, se kterou by filmař měl umět zacházet. Jedná se nejen o kameramana, ale i o ostatní filmové složky, jako jsou například režisér a střihač.

Prvky kompozice, které se nacházejí ve filmu, jsou pro jeho vyznění velmi zásadní. Časté použití subjektivního pohledu kamery ve spojení s ruční kamerou nás dostane do děje. Ve filmu je zajímavé sledovat práci kameramana, který se musí vypořádávat s kamerovými pohyby a do toho složitě dokomponovávat hereckou akci. Pohyby mění se často v jednom záběru na mě působí místy chaoticky a znepřehledňují mi čas, prostor a děj filmu. Cílem práce je poukázat, jak kompoziční prvky působí na diváka a v praktické části práce docházím k závěrům. Celkové vyznění filmu na mě působí velmi naturalisticky. Nejen kvůli komponování skrze první plán, ve kterém se nachází různé předměty, ale také díky velkému množství polodetailů a detailů na odlišné struktury a charakteristické prvky míst, kde se děj odehrává.

V kapitole o dekompozici několika příklady odpovídám na otázku, jak autor porušuje pravidla kompozice. Vidíme zde několik možných provedení, skrze všechny velikosti záběrů. Ve velkých celcích postavu umisťuje na okraj rámu obrazu a nenechává jim zde místo. Například ve velkém celku vidíme poměrně velké množství zasněžené krajiny a v horní části obrazu kameraman nechává pouze úzký pruh pro hereckou akci a oblohu. Nejsou to jen velké celky, ale k dekompozici dochází i v detailech, ve kterých často kameraman vychyluje pro diváka důležité předměty a postavy. Například ve scéně, kdy Kristián dorazí po úprku skrze bažiny do obydlí, vidíme v polodetailu jeho hlavu, která je výrazně vychýlená a dekomponována mimo pravidla, která jsou obsažena v teoretické části práce.

Práce s hloubkou ostrosti může diváka často zmást. V analýze vidíme, že autor často používá jinou rovinu ostrosti, než na kterou jsme zvyklí. Důležité prvky jsou mimo ostrost a ohnisko soustředění diváka je zmateno.

Bádání po tom, jak moc jsou ve filmu využity jednotlivé prvky a symboly, bylo pro mě překvapující. Je zde složité chápání kontextu, který film vytváří, a symbolů, jež se zde

objevují. Věřím, že pro mnohé diváky to bude velmi těžký a náročný film. Určitě se nejedná o snímek, jehož celkové vyznění bude jasné po prvním shlédnutí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Tištěná publikace

1. BARTOŠ, Michal. Kompozice v digitální fotografii. Brno: Computer Press, 2008. Edice digitální fotografie. ISBN 978-80-251-2230-3.
2. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
3. Markéta Lazarová. Studie a dokumenty. Praha: CASABLANCA, 2009. ISBN 978-80-87292-00-6.
4. ŽALMAN, Jan. Umlčený film. Praha: Národní filmový archiv, 1993. Knihovna Iluminace. ISBN 80-700-4030-0.

Online publikace

1. CSFD [online]. [cit. 2021-02-01]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/9342-marketa-lazarova/prehled/>
2. NOSTALGHIA [online]. [cit. 2021-5-19]. Dostupné z <http://nostalghia.cz/webs/marketa/postavy>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Vitruviánský muž – proporce lidského těla.....	14
Obrázek 2 - Madona na louce – pyramidové složení kompozice.....	15
Obrázek 3 - Mona Lisa - středová kompozice.....	17
Obrázek 4 - Mona Lisa - zlatý řez.....	17
Obrázek 5 - Tenkrát na Západě – pravidlo třetin	23
Obrázek 6 - Pátý element - bod v obraze	24
Obrázek 7 - 2001: Vesmírná odysea – svislé linie	25
Obrázek 8 - Lawrence z Arábie – vodorovná linie.....	26
Obrázek 9 - Příjezd vlaku do stanice La Ciotat – diagonální linie.....	27
Obrázek 10 - Zakřivené linie.....	27
Obrázek 11 - Mickey Mouse - kruhy v kompozici.....	28
Obrázek 12 - Roma - čtverce v kompozici.....	29
Obrázek 13 - Dart Vader - trojúhelníky v kompozici.....	29
Obrázek 14 - Vlk z Wall Street - středová kompozice.....	30
Obrázek 15 - Nabarvené ptáče - tonální kontrast	31
Obrázek 16 - Harry Potter - barevný kontrast	31
Obrázek 17 - Vlk z Wall Street - úroveň očí.....	35
Obrázek 18 - Dunkerk – nadhled.....	35
Obrázek 19 - Pulp Fiction: Historiky z podsvětí - pohled.....	36
Obrázek 20 - Občan Kane - velká hloubka pole.....	37
Obrázek 21 – Transfokace.....	44
Obrázek 22 - Vertigo efekt	44
Obrázek 23 – Velký detail.....	47
Obrázek 24 - Pohled přes stromy	47
Obrázek 25 – Dekompozice	48
Obrázek 26 – Detail.....	49
Obrázek 27 - Rovina ostrosti.....	50
Obrázek 28 - Pomalá jízda	51
Obrázek 29 - Vnitrozáběrové rámování	52
Obrázek 30 - Úhel kamery – nadhled.....	53
Obrázek 31 - Pohled do nebe.....	54
Obrázek 32 - Symbol – kůň.....	55
Obrázek 33 - Nevěsta Kristova.....	55