

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE
FENOMÉN EMMANUEL LUBEZKI
BcA. Yvona Teysslerová
obor kamera

Vedoucí práce: prof. Mgr. Jaroslav Brabec
Oponent práce: prof. Mgr. Jiří Macák
Datum obhajoby: 17. září, 2020
Přidělovaný akademický titul: MgA.
Praha

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma
FENOMÉN EMMANUEL LUBEZKI vypracovala samostatně pod odborným vedením
vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Na Hradištku dne 1. 9. 2020

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych vyjádřila své poděkování za cenné rady ve směřování mé diplomové práce Prof. Jaroslavu Brabcovi. Filmovému kritikovi Ondřeji Pavlíkovi, za přínosnou odbornou konzultaci a poskytnutí vhodné literatury. Dagmar Teysslerové za korekturu textu a mé rodině za trpělivost.

OBSAH

Abstrakt.....str. 5

TEORETICKÁ ČÁST

Kapitola 1

Kameraman.....str. 6

Kapitola 2

Americký sen.....str. 12

Kapitola 3

Propast.....str. 18

Kapitola 4

Filmová magie.....str. 21

PRAKTICKÁ ČÁST

1. GRAVITY.....str. 28

1. 1. Technické vybavení.....str. 30

1. 2. Triky.....str. 31

1. 3. Světlo.....str. 34

1. 4. Barva.....str. 35

2. BIRDMAN.....str. 37

2. 1. Technické vybavení.....str. 39

2. 2. Postavy.....str. 39

2. 3. Světlo.....str. 40

2. 4. Barva.....str. 42

2. 5. Neverbální význam.....str. 43

3. THE REVENANT.....str. 46

3. 1. Technické vybavení.....str. 48

3. 2. Triky.....str. 50

3. 3. Světlo.....str. 51

3. 4. Barva.....str. 52

3. 5. Neverbální význam.....str. 53

3. 6. Inspirace.....str. 58

Závěr.....str. 60

Filmografie Emmanuela Lubezkiho.....str. 62

Zdroje.....str. 63

ABSTRAKT

Podle Gestaltské teorie, založené Maxem Wertheimerem, nevnímáme podněty jednotlivě, ale jako celkový dojem. Snadno to pochopíme na příkladu hudby. Můžeme rozpoznat melodii kdykoli, i když je reprodukována v jiné tónině nebo rytmu. Nevnímáme jednotlivé noty, ale celkovou melodii. Pokud v notovém záznamu nota chybí, přidáme si ji automaticky, abychom reprodukovali známou melodii.⁽¹⁾ Naše vnímání obrázků funguje podobným způsobem. Přidáváme prvky, které chybí, nebo které na základě zkušeností očekáváme. V 50. letech 20. století umělecký psycholog Rudolf Arnheim tuto teorii rozšířil na teorii poznání, založenou na vnímání. Podle této teorie nemyslíme slovy, ale obrázky. Tato teorie je potvrzena vědci. Zásadní průlom, který vedou ke kreativnímu řešení problému, jsou obvykle vizuální.

Profesor Arnheim analyzuje některé aspekty, ve kterých se fotografie liší od jiných umění, a dochází k závěru, že fotografie je, i když je omezenější, blíže hmotnému životu lidí a plní nejdůležitější sociální funkci. Fotografie jsou jedinečně schopné zachytit to, co divák cítí. Je to skutečný vzhled věcí a událostí. Film je oživenou fotografií. Za pomoci střihu, hudby, zvuků a nespočetných možností, které nabízí obrazové snímání a jeho reprodukce, ožívujeme fotografii a přibližujeme se někdy více, někdy méně, realitě. Někdy se však vzdalujeme natolik, že vytváříme světy zcela nové. Jeho schopnost reprodukovat realitu nebo naopak vytvořit novou, je zcela fascinujícím pro naše vnímání. Proto se zřejmě film těší takové popularitě, která umožnila vznik Hollywoodu a s ním celosvětově známé osobnosti.

Podmanivé obrazy krajiny, tváří a nových světů reprodukuje na filmové plátno v současnosti jeden z nejznámějších a nejúspěšnějších hollywoodských kameramanů Emmanuel Lubezki. Jeho filmová fotografie přitahuje miliony diváků, určuje celosvětově módní trendy v oblasti kinematografie. Je jedním z neprogresivnějších kameramanů z hlediska technických inovací. Emmanuel Lubezki získal jako jediný kameraman na světě tři po sobě jdoucí Oscary. Je to výsledek štěstí, dlouholeté profesní oddanosti a osobní zapálenosti pro film. Nesmíme však opomenout, že je tento výsledek také spojen s producentskou strategií.

Popisuji chronologicky profesní růst Emmanuela Lubezkiho v kontextech finančních a technických, za kterých snímky vznikají. Rozebírám úspěch Lubezkiho úzce související s intenzivní spoluprací s různými režiséry, které jsou neodmyslitelnou součástí úspěchu každého kameramana. U některých filmů se pozastavuji jen krátce, a to proto, že v nich neshledávám zásadní posun v Lubezkiho profesním růstu. V praktické části detailně analyzuji s ohledem na kameru všechny tři Oskarové snímky GRAVITY, BIRDMAN a THE REVENANT.

V závěru zmiňuji důležitou teorii zesílené kontinuity, shrnuji práci Emmanuela Lubezkiho a věnuji se v tomto kontextu negativnímu dopadu prestižních ocenění.

Kapitola 1 KAMERAMAN

Emmanuel Lubezki Morgerstern se narodil v roce 1964 v Mexiku. Prarodiče Emannuela Lubezkiho pocházejí z Ruska a oba byli součástí hereckého souboru v jidišském divadle. Pravděpodobně odtud geneticky pochází Lubezkiho láska k obrazům. Rodiče jej brali do kina už jako malého chlapce. Lubezki vzpomíná na sledování italských, japonských nebo amerických filmů, aniž by uměl číst titulky. Nebyly pro něj důležité, protože obrazy k němu promlouvaly samy o sobě.

“Určitě existuje univerzální vizuální jazyk, kterému diváci všude rozumějí, ale ke každému filmu musíte přistupovat jinak, protože každý režisér a scénář mají různé možnosti. Musí experimentovat, zkoušet různé věci a každý musí spolupracovat. To je to tak zajímavé” (2)

První film pro dospělé, který viděl, byl SOYLENT GREEN (1973) rež. Richard Fleishner. Sci-fi snímek o blízké budoucnosti odehrávající se v roce 2022. Na přeplněné Zemi dojdou potraviny. Tyto obrazy v něm zůstaly navždy a je ironií osudu, že o více než třicet let později natáčí film CHILDREN OF MEN (2006) s Alfonsem Cuarónem, o němž tvrdí, že je jeho vlastní verzí tohoto filmu.



SOYLENT GREEN (1973) rež. Richard Fleishner



CHILDREN OF MEN (2006) red. Alfonso Cuarón

Kinematografie ovlivnila způsob, jakým vnímal postavy a příběhy, ačkoliv to nevnímal na vědomé úrovni. Pochopil, že je pro něj snadnější komunikovat obrazy než slovy.

Vyrůstání v umělecké komunitě mu nabízelo možnost poznat a zároveň se nechat fascinovat prací slavných Mexických fotografů jakým byla Graciella Iturbibe nebo Alvarez Bravo.

Vlastní fotografie začíná pořizovat poté, co mu jeho strýc v Pittsburghu, za kterým se vydal, koupil 35mm fotoaparát. Po návratu se přihlásil do fotografického klubu a fotografoval všechno. Od své rodiny až po zrezivělé kousky opuštěných vlaků, železničních tratí a budov ve městě. O svém fotografování doslova říká: *“Většinu toho, co jsem nafotil, bylo opravdu špatné.” (3)*

Svůj první film natočil na střední škole. Spolužáci trávili celý rok výrobou dokumentu, který se zabýval vším. Od společenských tříd po přírodní vědy. Ve Vera Cruz natočili dokument o dělnících pracujících na polích cukrové třtiny. Magický okamžik pro něj nastal, když se díval hledáčkem do kamery Super 8 a natáčel film.



Fotografka Graziella Uturbe



Fotograf Alvarez Bravo

Pro svou uměleckou dráhu se rozhodl i přes to, že jen velmi malé množství lidí z umělecké sféry mělo šanci se v Mexiku uživit. Na počátku roku 1980 byla v Mexiku jediná škola částečně zaměřená na fotografii a film. Jednalo se spíše o pětiletý kurz založený nadšenci, kteří se více orientovali na dokumentární film produkovaný v Evropě, než aby se soustřeďovali na vzdělání, které by umožňovalo studentům natáčet celovečerní filmy. Přijímali pouze dvacet uchazečů ze stovky zaslaných žádostí. Při vyplňování přijímacího testu Lubezki zatajil svůj obdiv k americkým režisérům jako Woody Allen, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, John Ford nebo Steven Spielberg. Poté co byl úspěšně přijat, zjistil, že všichni jeho noví spolužáci udělali to samé. Byla to první generace na škole, která chtěla místo dokumentárních filmů, točit celovečerní.

Ve škole byli tři spolužáci, kteří chtěli být kameramany, a zároveň se v ní setkal s režiséry, se kterými dodnes spolupracuje. Xavier Grobet, Rodrigo Prieto nebo Luis Estrada, který režíroval jeho první film. Především se ale seznámil s Alfonsem Cuarónem, který v tu dobu studoval o dva roky výš. Lubezki asistoval na Cuarónových projektech jako elektrikář, ostřič, nebo osvětlovač. Od Alfonsa Cuaróna se naučil, jak se přiblížit příběhu pohledem kamery.

Cuarón chtěl být původně kameraman, ale později uznal, že je Lubezki mnohem lepším kameramanem než on, a tak vzniklo filmové duo Cuarón - Lubezki.

Studium nebylo finančně náročné, ale škola postrádala jakékoliv technické vybavení. První dva roky byli pro Lubezkiho objevení, ale jen do okamžiku, kdy si uvědomil, že po skončení studia jsou jeho šance na profesionální kariéru zcela mizivé. Mexický filmový průmysl byl

velmi malý a odbory byly zcela uzavřeny novým zájemcům. Existovalo pravidlo, které v unii povolovalo pouze sedm kameramanů. To znamenalo, že pokud by se chtěl někdo stát profesionálním kameramanem, musel čekat až někdo ze zavedených sedmi kameramanů odejde do důchodu nebo zemře.

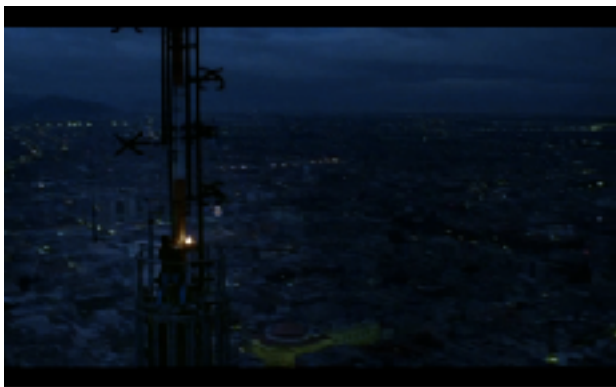
Lubezki s několika přáteli tedy navzdory natočili film ve vlastní produkci. Složili dohromady zhruba 7.000 USD. Film napsali za den, ale natočit jej trvalo nakonec tři týdny. Lubezki byl jedním z producentů. Guillermo Navarro jim umožnil používat zdarma kameru Éclair, kterou vlastnil. Původní záměr byl natočit film pro hispánskou komunitu v USA. Film se jmenoval *CAMINO LARGO A TIJUANA* (1988) a měl se distribuovat na VHS kazetách. Zisk z prodeje VHS chtěli použít na výrobu dalších filmů. Lubezki je v titulkách uveden jako producent, Alfonso Cuarón jako koproducent a člen kamerové a elektrotechnické posádky. Neměli velké ambice. Měli však štěstí, že režisér a producent filmu Luis Estrada se přátelil se slavnými mexickými herci, kteří věděli, jak natáčet filmy. Film nakonec prodali mexickému institutu kinematografie a byl distribuován v celém Mexiku. ⁽³⁾

Lubezki byl ze studií vyhozen, jelikož nenavštěvoval přednášky. Raději pracoval se skutečnou filmovou technikou. Bylo mu řečeno, aby uvolnil místo studentům, kteří chtějí studovat. Cuarón byl vyhozen ze studií ve stejnou dobu. Lubezki se ocitl ve skutečném světě filmu, i když zatím s nestabilními základy. Režisér Luis Estrada napsal další scénář s názvem *BANDITOS*. Měli kameru, Zeiss High speed objektivy, jednoduchý grip a pár HMI světel. Problémem byl štáb, který by byl schopen a ochoten pracovat s technikou, kterou měli k dispozici. Difúze nebo odraz byly pro některé členy štábu zcela cizí pojmy. V té době v Mexiku panoval zcela jiný přístup k práci, než v Americe. Jeden člověk obsluhoval světla i pohyb kamery. Lubezki a Cuarón však byli silnou mexickou generací, která se rozhodla nabourat stávající systém a udělat krok dopředu. *BANDITOS* (1991), které režíroval Luis Estrada, měli úspěch a Lubezkiho práce si začali všímat ostatní tvůrci. Dostatek práce mu umožnil nabírat potřebné umělecko-řemeslné zkušenosti.

Mezi celovečerními a televizními projekty pracoval na reklamách. V reklamě byl přístup mnohem přísnější. Točilo se s menšími rozpočty a za méně času. Zpočátku dělal kameramana u druhého štábu, ale měl možnost setkávat se širokým spektrem kameramanů a tím i přístupů. Poslouchal, díval se a učil se. Za dva roky natáčení reklamních spotů pro automobilku Chrysler se naučil, jak efektivně točit auta ze všech možných stran. Pracovali po celém Mexiku. Naučil se dělat věci pomocí vybavení, které si pro natáčení vlastních filmů nemohli dovolit. Podexponovat a přeexponovat film, tlačit nebo táhnout vyvolávací proces filmu a pracovat kreativně s barvou.

Po *BANDITOS* (1991) napsal Luis Estrada další scénář *SÓLO CON TU PAJERA* (1991), který se stal Cuarónovým celovečerním debutem. Komedialní příběh je o muži, který si myslí, že se nakazil virem AIDS. Do tohoto okamžiku vedl život Casanovy. Jeho zoufalost jej dovede k rozhodnutí spáchat sebevraždu skokem z výškové budovy. Na celý projekt sehnali od investorů 150 000 dolarů. Zásadním problémem však byla scéna z vrcholu výškové budovy. Pětítýdenní natáčení se kvůli této scéně prodloužilo na šestitýdenní s nejasným výsledkem. Z důvodu prodlužování natáčení se museli vzdát části technického

vybavení, aby nenavýšili rozpočet. Lokace byla pro vyznění příběhu zásadní. Nakonec s pomocí helikoptéry herce vysadili na této věži a natočili v jednom záběru celou akci na původně plánované budově. Clona byla nastavena na 1.4 tak, aby světla v pozadí nočního města byla stále viditelná. Pro zbylé scény, byla vyrobena replika vrcholu věže na nižší budově, kde se mohli se celým štábem pohybovat. Kameramanský přístup v tomto filmu a řešení celé scény mu vynáší první cenu za kameru Ariel, mexický ekvivalent amerického Oskara.



SOLO CON TU PAJERA (1991) původní lokace



SOLO CON TU PAJERA (1991) kopie věže

Jednotlivé záběry na sebe světelně nenavazují, ale nesmíme zapomenout na několik důležitých aspektů. Jedná se o debutový film s malým rozpočtem, natočen filmaři, kteří neměli možnost vzdělání v takové formě, jak jej známe dnes v Evropě. Byli průkopníky moderní kinematografie v Mexiku v době, kdy se například osvětlení ve filmu standardně prakticovalo rozsvícením velkého zdroje tak, aby bylo vidět vše.

Mexičtí filmaři začali brát vážně změny, které Lubezki a jeho přátelé do mexické kinematografie vnášeli. Pracují obdobným způsobem. Radikálně se mění přístup k osvětlení, rámování a vytváření atmosféry. Mimo tyto změny dochází i k legislativním změnám a mexický filmový průmysl zažívá oživení.

Lubezki je tedy součástí silné mexické nové vlny, která, bohužel pro mexický filmový průmysl, záhy odchází do Hollywoodu. V jejich zemi nadále zůstává majoritní kinematografií americká a doposud neexistuje zákon, který by 65% podíl amerických filmů proti 15% mexických filmů zásadně reguloval.

Po úspěchu Cuarónova debutového filmu se Lubezki stává součástí štábu uznávaného mexického režiséra Alfonse Aury, který byl také jedním z herců v Lubezkiho ranných filmech. Aura oslovil Lubezkiho, aby byl kameramanem druhého štábu na připravovaném snímku *COMO AQUA PARA CHOCOLAT (1992)*, dobového romantického dramatu s prvky magického realismu. Film získal deset cen Ariel. Je zařazen na 56. místo v hodnocení 100 nejlepších mexických filmů. Film utržil v USA 21,6 milionu USD a obdržel 30 nominací na různá ocenění, z nichž 21 získal.

Do Lubezkiho profesního života přichází tímto filmem ono často skloňované štěstí. Hlavním kameramanem měl být zkušený evropský filmař. Po dlouhých jednáních o honoráři oslovil Aura Lubezkiho. Přestože to byl pro něj velký kompliment, na tento post se necítil. Sestavil seznam skvělých kameramanů, které považoval za své vzory, a Aurovi jej předal ke zvážení. Aurův nápad však podpořili bez výhrad i producenti a Lubezki nabídku nakonec přijal.



COMO AGUA PARA CHOCOLAT (1992) režie Alfonso AURA

Ačkoliv se rozpočet filmu pohyboval okolo milionu dolarů, některé rekvizity a nábytek z finančních důvodů stále chyběly. Aura požádal Lubezkého, zda by za pomoci kamerových výrazových prostředků nenašel řešení. Lubezki nechal vymalovat prostory tmavou barvou, světelně se soustředil na šerosvit a tváře krásných hereček. Inspirací mu byly Vermeerovi obrazy. Tato “improvizace” určovala konečný styl filmu. Právě ze svých ranných filmů má Lubezki velmi dobrý pocit a to především proto, že je považuje v jistém smyslu za experimentální.

Konkrétně v tomto filmu je jasně zřetelný Lubezkého talent. Budoucí světově známý kameraman projevuje citlivost pro zachycení portrétu, silný vztah k přirozenému světlu i pečlivý a výtvarný vztah k umělému osvětlení. Zásadní pro určení jeho rukopisu se zdá být způsob, kterým zachycuje krajinu. Lubezki, zřejmě jako jiní umělci, je silně ovlivněn místem, ve kterém se narodil a kde vyrůstá. Podobnou analogii můžeme vypožorovat u jednoho z nejslavnějších kameramanů předchozí mexické éry Gabriela Figueroy, který například úzce spolupracoval s Luisem Buñuelem. Figueroa komponoval prostor ve scéně vždy smysluplným způsobem. Využíval pečlivě sestavené popředí a přesně vybrané pozadí, tak, aby obohatil dané téma. Využíval hloubkové kompozice ve snaze povzbudit diváka k vyhledávání kontrastů a analogie mezi popředím a pozadím. Jeho způsob snímání krajiny je jasně zřetelný referenční rámec, který obsahuje jemu dobře známou a rozsáhlou mexickou krajinu se sopkami, s nekonečnými dálkami, obřimi oblaky a specifickou florou. Zásadní vliv na Figueroův obraz měl americký kameraman Greg Toland a Eizenštejnův kameraman Eduard Tissé. ^(3a) Zde se tedy jasně projevuje tzv. zesílená kontinuita o které se podrobněji zmíním v závěru své práce.

Emmanuel Lubezki má však záhy ve své filmografii snímek, který opět dokládá, jak ovlivňuje režijní nadání schopnosti kameramana a následně celkový audiovizuální výsledek.

Příklad můžeme uvést na filmu, který natáčí o rok později v roce 1993 s režisérem Alejandrem Pelayem *MIROSLAVA (1993)*. Jedná se o životopisné drama mexické herečky Československého původu Miroslavy Šternové, narozené 26. února 1925 v Praze. Její herecká kariéra spadá do epochy zlatého věku mexické kinematografie. Byla nazývána Marilyn Monroe "a la mexicana" a zahrála si například ve filmu Luise Buñuela *ZLOČINNÝ ŽIVOT*. Do Mexika emigrovala za války v roce 1940 se svými adoptivními rodiči, ve snaze uchránit se před deportací do koncentračního tábora. V Mexiku si však po sérii tragických událostí a nešťastné lásce v roce 1955 v pouhých 29 letech vzala život.⁽⁴⁾

Je zajímavé ve filmu sledovat vizuální vzpomínky na Prahu. Způsob, jakým oba tvůrci ve filmu vytvořili atmosféru Strašnic, je však pro českého diváka úsměvná. Scéna s prodejem šperků za účelem získání pasů, připomíná méně zdařile zrealizovanou scénku z Coppolova *Kmotra*. K rozporupným pocitům z celku přispívá velkým dílem i obrazová nesourodost, která připomíná mix záběrů vytržených z filmů československé Nové vlny a klasických mexických telenovel. Domnívám se, že tato nesourodost je způsobena vzájemnou neznalostí osobních přístupů Lubezkiho a Pelaye, věkovým rozdílem, neznalostí skutečného prostředí a zjevně také mírou režijní zkušenosti. Na tomto příkladu je jasně zřetelné, jak je pro kameramana velmi důležitá osobní zkušenost s prostorem, který má interpretovat, jde-li o zachycení autenticity.

Pro zajímavost lze film volně spatřit na internetovém kanálu YouTube.



MIROSLAVA (1993) režie Alejandro Pelayo

Kapitola 2 AMERICKÝ SEN

Jeho dalším mexickým celovečerním filmem je na počátku devadesátých let *AMBÁR* (1992) v režii Luise Estrady. Zde poprvé zasvícuje film v interiérech a exteriérech pouze tungstenovými světelnými zdroji. Celý film získává jantarový nádech stejně tak, jako se jmenuje. Ambár čili jantar. Tvůrčí přístup a následné promítání jeho posledních tří filmů na filmovém festivalu v Torontu oslovuje pozorné americké filmové agenty. Lubezki vůbec netušil, že nějakého agenta pro práci v Hollywoodu potřebuje, navíc v té době mluvil špatně anglicky. V Los Angeles se po několika schůzkách dostává ke spolupráci na malém filmu *THE HARVEST* (1992) režiséra Davida Marconi a producenta Jason Clarka. Clarkovi se Lubezkiho práce velmi líbí a doporučuje ho na americkou komedii *TWENTY BUCKS* (1993) režisérky Kecy Rosenfeld. Realizace Lubezkiho zavádí k dalšímu americkému filmu *REALITY BITES* (1994), který režíruje slavný komediální herec Ben Stiller.

Záhy však Lubezki zjišťuje zásadní rozdílnost v přístupu k natáčení mezi Mexikem a Amerikou. Je to to zcela odlišný svět. A sám o sobě říká, že byl naivní, protože ve film věřil spíše jako ve formu umění. V Mexiku pro něj byl každý projekt prací lásky. Existovaly navíc různé kulturní šoky. V Mexiku jsou herci se štábem v úzkém kontaktu. Jedná se spíše o rodinu, která společně dělá film. Vztahy v americkém štábu jsou vzdálené. Američtí režiséři natáčejí povětšinou proto, aby měli pokryté vše, v různých velikostech a variantách, a měli dostatek materiálu do střížny. V Americe se uplatňoval spíše televizní systém natáčení nežli filmový. Nenatáčejí se kontinuálně. V Mexiku byl zvyklý na lineární způsob natáčení. Co však bylo největší změnou pro Lubezkiho, byla povolení. V Americe panují velmi přísná pravidla pro natáčení. V Mexiku s natáčením na exteriérech nikdy nebyl problém a ve většině případů se obešli bez povolení. Pro Lubezkiho to znamenalo nový a zásadní návyk v plánování natáčení. Světelně důležité scény se v Mexiku rozložili do dvou dnů, večerů, či ranních atmosfér. V Mexiku mohl natáčet v ulici a zavěsit cokoli kamkoliv. Komplikace mimo nutná povolení způsobuje i rozdíl v možnosti rozložení rozpočtu na film. V takzvané skupině "above the line" tedy nad čarou, na které jsou v americké kinematografii běžně profese rozpočtově rozděleny, jsou náklady extrémně vysoké. Honoráře na tyto profese pojmají podstatně větší část rozpočtu, která by například v Mexiku byla vynaložena za rekvizity nebo kostýmy. To vše byla však pro Lubezkiho šance, výzva a první velké Hollywoodské zkušenosti. Při natáčení *REALITY BITES* byl například připraven na ulici v Houstonu zavěsit rám s difúzí. Natáčení bylo dokončeno bez použití rámu. Neměli povolení. Lubezki se však musel velmi rychle přizpůsobit a to z jednoduchého důvodu. Vše je v Americe velmi drahé.

V době kdy začal natáčet filmy v Los Angeles, státní peníze na výrobu filmů v Mexiku začínaly být značně omezené. Přesunul se do San Francisca na tři a půl roku, ale během této doby vytvořil pouze jednu reklamu. Mnoho času trávil létáním do Los Angeles a zpět. Uvědomil si, že je čas vrátit se zpět do Los Angeles.

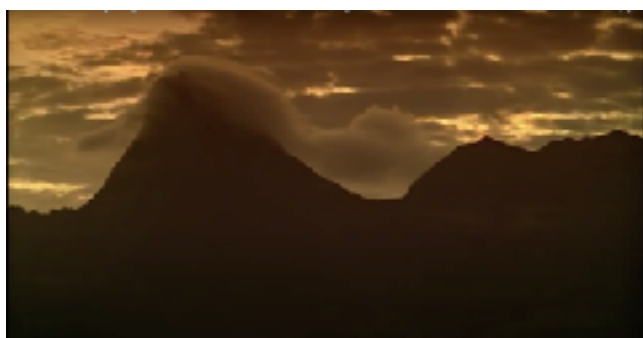
Pro Lubezkiho byly první dva čistě americké filmy zatěžkávací. Sám o nich hovoří jako o zkoušce ohněm. Byla to však velmi dobrá příprava na další projekt s Alfonsem Cuarónem. *A LITTLE PRINCESS* (1995) s rozpočtem 17 milionů dolarů.

Stejně jako v *SÓLO CON TU PAREJA* (1991) zvolili v rámci výtvarné přípravy Cuarón s Lubezkim hlavní barvu tmavě zelenou, Cuarónovou nejoblíbenější. Jedná se o příběh malé dívky, které se zcela změnil život. Z privilegované indické rodiny se dostává do neosobního světa internátní školy, kde vládne velmi tvrdá disciplína. Po smrti otce se ocitne bez prostředků a její společenský kredit klesá na úplné dno.

Velká část filmu je natočena v ateliérech v Los Angeles, exteriéry v Indii. Obrovské dekorace se rozhodl Lubezki zasvětit silnými zdroji, které změkčoval. Pro svět znázorňující Indii zvolili teplé barvy. Oranžovou, žlutou a několik tónů červené v kontrastu s tvrdým světem školy, která byla reprezentována paletou zelené. Pomocí barev manipulovali s emocemi. Dívku před těžkým životem ve škole chrání její sny a vzpomínky na jejího otce. Barvy v těchto snech jsou teplé a světlé. Když dívka zjistí, že je otec mrtvý, paleta těchto barev zmizí a jejich místo zaplní zelená. Aby zdůraznili svět, který ji nyní obklopuje, zásadně měnili perspektivu. Například dveře jsou větší než ve skutečnosti, stejně jako zábradlí. Postava dívky tak působí mnohem menší, bezmocnější a bezvýznamnější. Společně chtěli vytvořit dílo, které bude neobvyklé. Americký film v jejich vlastním podání. Měli dostatečný čas na přípravu a dokonalý storyboard.

“Myslím, že všichni poctivě spolupracovali na vytvoření zvláštního světa, včetně herců, hudby a kinematografie. Můžete mít skvělou hereckou akci, ale pokud hudba, pohyb kamery, výběr objektivů a osvětlení nejsou správné, film nefunguje. Všechno a každý musí spolupracovat. Ale míra spolupráce od ostatních záleží na tom, jak moc ji hledáte.”

“Na tomto filmu jsem pochopil, že nejlepší, co můžete v přípravě udělat, je vytvořit referenční rámec s režisérem, designéry, herci a kostýmními výtvarníky tak, aby byli všichni v synchronizaci. Přípravy byly velmi důležité. Všichni jsme pak společně sledovali denní práci.”⁽⁵⁾



THE LITTLE PRINCESS (1995) maximalizované dekorace a stříhový přechod ve vzpomínce na Indii.

Lubezki a Cuarón se před samotným natáčením mimo dokonalý storyboard věnovali i konkrétním střihům. Jedná se o scénu, kdy dívka vypráví své kamarádce o svém otci. Bylo pro ně důležité zajímavě vizuálně pojmout tuto část příběhu, ale bez nákladných přesunů. Krátkým pohybem kamery se z usínající dívky dostává kamera “ven” z dekorace a ocitá se v daleké Indii. Jedná se o prolnutí do skutečného obrazu.

Lubezkiho neortodoxní přístup k barvám a vizuální styl mu za tento snímek v roce 1996 přináší první nominaci na Oscara za kameru. Přiznává, že to byl tlak, ale neměl příliš mnoho času se jím zabývat. S Alfonsem Aurou připravoval další velmi stylizovaný film s rozpočtem 20 milionů dolarů, *WALK IN THE CLOUDS* (1995).

Dobové romantické drama odehrávající se na vinicích. Záměrem Lubezkiho bylo vytvořit matné obrazy za pomoci velkého množství světelných zdrojů. Výhodou bylo plánování, které bylo obdobné jako v Mexiku, a bylo možné rozkládat scény do více natáčecích dnů. Díky tomuto postupu bylo možné natáčet scény po půl dnech v protisvětle, které sice vytváří krásné světlo, ale celý film působí kýčovitě.



WALK IN THE CLOUDS (1995) romantický film plný kýčovitých záběrů.

Lubezki se díky projevenému talentu a schopnosti přizpůsobit režijnímu vedení definitivně stává mainstreamovým kameramanem, schopným natočit jakékoliv obrazové zadání. Přichází neodmítnutelná nabídka na komedii s Robiem Williamsem režírovaný Mikiem Nicholsem, *THE BIRDCAGE* (1996). Lubezki byl zaskočen, ale říká: “Byl bych blázen, kdybych odmítnul Nicholse s Williamsem.”⁽⁶⁾

Nicholson nechal Lubezkiho plně využít jeho kreativity, ale nechtěl, aby bylo poznat, že je film zasvícen umělým osvětlením. Nechtěl ve filmu žádný element, který by diváka vytrhnul z příběhu. Na prvním místě u něj byla herecká akce. Scény byly poměrně komplikované víc, než na jakémkoliv jiném projektu, na kterém dosud spolupracoval.



THE BIRDCAGE (1996)

Lubezki se tedy, jak bylo jeho zvykem, řádně připravil. Zajistil si povolení na zavěšení rámu a světel napříč všemi Floridskými lokacemi. Měl vymyšlen systém difuzních rámu a světel na veškeré exteriéry. S čím však neměl zkušenost bylo Floridské slunce. První z horka omdlela skriptka, záhy po ní byl nucen odpočívat i režisér. Robie Williams přišel za Lubezkim a představil mu “drobný” problém s extrémním pocením. Žádal Lubezkiho o vyřešení tohoto problému. Taktní vyjednávání donutilo Lubezkého zhasnout všechna světla a odstranit vše, co by mohlo odrážet jeho paprsky, které extrémně zvyšovaly teplotu na place. Místo natáčení na jednu kameru, se pro zrychlení natáčelo na dvě. Jediné, co mohl udělat, bylo doufat, že záběry budou na plátně fungovat. Se smíchem dodává: “*Jen to dokládá fakt, že pro to, co si u filmu dokonale vymyslíte, má život vždy perfektně připravenou odbočku.*”⁽⁷⁾

Lubezki se po dokončení práce na komedii vrací k další spolupráci s Alfonsem Cuarónem na filmu *GREAT EXPECTATION* (1998), s rozpočtem 25 milionů dolarů. Lubezki měl pocit, že Cuarón ztratil soudnost. První storyboard k filmu byl stejně objemný, jako žluté stránky. Scénář obsahoval ptáky, ryby, malé děti, podvodní záběry a všechno, co si jen člověk dokáže představit. Neměl absolutně žádnou představu, jak zvládne všechno natočit. Jediné, co jej uklidňovalo, byla předchozí zkušenost s kreativním géniem. Posledním překvapením byl fakt, že se Cuarón rozhodl na poslední chvíli natáčet na anamorfní objektivy. V té době podlehl celý filmový průmysl módě anamorfního snímání. Objektivy nebyly k sehnání. Nebylo možné z časových důvodů provádět jakékoliv testy. “*První natáčecí den byl šok. Jediné na co jsem myslel bylo, jak to přežijem.*”⁽⁷⁾ Přiznává Lubezki. Oba věděli, že velmi riskovali, a dle jeho slov film nebyl takovým snímkem, který by vyžadoval jednotnou formu. Naopak bylo nutné podpořit podivnosti v ději. S výsledným obrazem není spokojen. Za zdařilou považuje jen barevnou změnu, ke které v příběhu dochází. Využívali tungstenových i HMI světelných zdrojů. Nedostatek nebo naopak dostatek světla funguje v příběhu údajně metaforicky. Na tomto filmu však dochází ve spolupráci k velkým rozporům.

Cuarón požadoval hereckou akci v siluetách. Lubezki nesouhlasil, ale nebyl schopen argumentovat proč. Nechal si od Cuaróna podepsat papír, na kterém dokládá, že jde o jeho invenci, nikoliv Lubezkiho. Z laboratoře druhý den volali, že herci nejsou vůbec vidět. Projekce problém potvrdila. Cuarón uznal svou chybu a konstatoval, že tentokrát zašli příliš daleko. Scéna se přetáčela s přidáním lehkého bočního světla, avšak Cuarón nebyl spokojen s hereckou akcí. Přetáčela se tedy po třetí. “*Pracuje-li kameraman s kreativním režisérem typu Cuarón je obrovskou výhodou, že jej neustále posouvá dopředu*”⁽⁸⁾, říká o Cuarónovi Lubezki. Nebojí se riskovat a nacházet tak nové hranice možností. V případě nezdaru se jednoduše vrátí o krok zpět a problém napraví. Takto se vyjadřuje Lubezki po dokončení tohoto filmu.²

Avšak v roce 2016 ve veřejné diskuzi na filmovém festivalu Tribeca oba film označili jako skvrnu na jejich kariéře. Cuarón o filmu řekl, že se jedná o kompletně neúspěšný film a přiznává, že pro tento film jeho srdce nevzplanulo. Filmu prý chyběl scénář a on sám měl příliš vysoké sebevědomí, když si myslel, že se dá příběh zprostředkovat vizuálně. Nikdy filmu neporozuměl a po realizaci se cítil nešťastný. Lubezki byl mírnější a označil jej za méně uspokojujivý. Souhlasil však s tím, že Cuarón byl příliš posedlý touhou dostat do filmu milovanou zelenou barvu. Věřil, že je to jedna z ochranných známek režiséra, a ztratil smysl

pro tón filmu. Film obsahuje kýčovitě záběry, které zapadají lépe do reklamy. Některé záběry jsou realizovány tak, aby především vypadaly dobře, bez ohledu na děj a motivace. Výsledkem byl film, který nikdo nemiloval.

Z neúspěchu se poučili. O tři roky později se společně vrátili ke svým kořenům a natočili mexickou komedii *Y TU MAMÁ TAMBIÉN* (2001) v přirozeném světle s kamerou z ruky s rozpočtem 2 miliony dolarů. Náhle tedy s desetinovou částkou, než byli zvyklí. Cuarón cítil, že to bylo, jako by se vrátili do školy a začali od nuly. Z filmu je ale jasně zřetelné, že se



Emmanuel Lubezki a Alfonso Cuarón při natáčení Y TU MAMÁ TAMBIÉN (2001)

Cuarón snaží napravit svou reputaci a počítá s tím, že bude pod drobnohledem. Záběry krajiny komponované Lubezkim jsou s jeho senzitivitou interpretovány jako krásné pohlednice především z globálně známých míst Mexika. Je zřejmé, že se film musí líbit většinovému publiku a hlavně musí obstát v Hollywoodu.

Scénář k filmu byl nakonec nominován na Oscara a Cuarón se tímto vrací na post áčkového režiséra. Po natáčení *GREAT EXPECTATIONS* (1998), a pravděpodobně v kontextu s rozčarováním, Lubezki popisuje proces výroby v Americe a dobu, kdy začínali v Mexiku takto:

“Existuje mnoho přidaného tlaku na výrobu a to proto, že filmy jsou tak drahé. Je jen velmi málo času na přípravu a na přemýšlení. To je to, co nemám rád na natáčení v Americe. Máme skvělé nástroje, peníze a mnoho výborných herců, ale je na nás vyvíjen obrovský tlak a času na vše je strašně málo. V Mexiku jsme za málo peněz a bez dokonalého vybavení točili se skvělými herci. Nebyly to produkty, ale experimenty. Zkoušeli jsme věci a doufali, že budou fungovat.

Když jsem začínal, bylo to jen o obrazech, nebáli jsme se dělat chyby. Idea byla použít to, co máme k dispozici, abychom dosáhli podstaty scény. Šli jsme do konfliktu charakteru. Byla to naše cesta, jak podat příběh. Bylo mnohem více času na vývoj atmosféry celého příběhu.

Bylo to více, než jen měkký odraz od desky nebo přímé světlo, stylizované nebo přírodní. Vymezení kontrastu bylo filosofické. Byly to nejlepší momenty.”⁽⁹⁾

Na druhé straně Lubezki nezapírá, že rád pracuje v Americe, protože mu poskytuje neobyčejné technické možnosti a může dělat práci, kterou má rád. Doufá, že bude mít štěstí a dostane se k takové filmové látce, která by popisovala skutečný příběh a skutečné charaktery, které by mu přinesly novou inspiraci a možnost pohybovat se na hraně, ať už se rozhodne pro jakoukoliv formu natáčení. V tento moment samozřejmě netuší, že jeho kariéra poroste v následujících dvaceti letech strmě nahoru a jeho přání bude vyslyšeno.

Kapitola 3 PROPAST

Než dojde k další spolupráci mezi Lubezkim a Cuarónem, který se vzpamatovává z neúspěchu filmu *GREAT EXPECTATION* (1998) a snaží se opět nalézt lásku k filmu, jde Lubezki z jednoho velkého filmu do druhého. Je osloven ke spolupráci s Martinem Brestem na mainstreamovém trháku s Bradem Pittem a Anthonym Hopkinsem *MEET JOE BLACK* (1998). Spolupracuje s Timem Burtonem na jeho hororové pohádce s Johnem Deepem *SLEEPY HOLLOW* (1999) nebo Rodrigem Garcíou *THINGS YOU CAN TELL JUST BY LOOKING AT HER* (1999). Ale za přelom v Lubezkého cestě k historickému Oscarovému hatricku můžeme považovat až film *ALI* (2001) Michaela Manna s rozpočtem 107 miliónů dolarů.

Mannovo přání byla vizuální věrnost. Existovala celá řada archivních materiálů, ze kterých mohli bezpečně čerpat. Pečlivě studovali fotografie z Aliho života a zápasů. Zkoumali každý detail, každou lampu, kus nábytku, okno a kromě toho, že se Mann zajímá o svět, ve kterém Ali žil, ještě více se zajímá o svět z pohledu Aliho. Jeho gesta, tvář a reakce dostávají ve filmu obrovský prostor. Celý film je kamera v neustálém pohybu a velmi blízko jeho tváře. Kopíruje Aliho temperamentní naturel.



ALI (2001) rež. Michel Mann, kamera je postavě stále na blízku

Mann nutí Lubezkiho zkoušet nové věci. Mnoho scén bylo kopií slavných boxerských zápasů a dalších událostí, které miliony lidí viděli v televizi. Nechtěli však, aby film působil nostalgicky. Chtěli, aby publikum pocítilo vzrušení, energii okamžiku a hmatovou energii. Devadesát devět procent záběrů bylo z ruky, nebo ze Steadicamu.

Poprvé ale v celém filmu není možné spatřit Lubezkého tradiční krajinné obrazy. Lze zahlédnout jediné barevné pozadí, které je však eliminováno rychlou pohybovou hereckou akcí a navázáno na noční žáběr. Mann se od nich zřejmě záměrně distancuje, aby zbytečně neodváděl divákovu pozornost od Aliho blízkosti a temperamentu.



ALI (2001) smrt Malcolma X a městská krajina při magic hour

Vizuálně zajímavým záběrem je smrt Malcolma X. Zde se podařilo pomocí neostrosti a Lubezkého senzitivitě ke krajině zaznamenat silně emocionální obraz, popisující zoufalost a smutek, který nelze v daný okamžik sdílet s okolním světem a který překračuje jeho samého, a to právě ve spojení s městskou krajinou v podvečerním světle, které svou formou nepřevyšuje obsah.

Co je však na tomto filmu nejpřesvědčivější a neobyčejné, je impresionistické vyprávění minulosti nejen za pomoci krátké vzdálenosti herce od kamery a jejího pohybu, ale také za pomoci nové digitální technologie. Michael Mann přišel z televize a vždy se pokoušel experimentovat. Najít správný jazyk pro své filmy. Když obhlíželi lokace měli sebou malou neprofesionální digitální kameru. Lubezki se emocionálně o prvních nejistých krocích digitálního kina vyjadřuje takto.

“V této kameře jsem viděl věci, které nám film nemohl poskytnout, jako když vidím noční oblohu osvětlenou městským znečištěním a mraky. Temná obloha, která odděluje Will Smitha od pozadí, ukazovala něco krásného, něco, co jste nikdy předtím neviděli, protože to film nemůže zaznamenat. Šel jsem za Michalem a ukázal mu to. Myslím, že kterýkoliv jiný režisér by takovým obrazem pohrdnul. Ale Michael byl velmi zaujat a podívoval se. Proč nepoužíváme tuhle kameru a nezjistíme, jak to přenést do filmu? Strávil jsem dvacet let tím, že jsem se učil používat filmovou kameru a teď jsem měl používat něco, co neznám, co umí používat jiní mnohem lépe než já. Měl jsem strach. Byl to opravdu první film, který si pamatuji, kde jsme použili digitální kameru. Bylo to velmi primitivní vybavení, super primitivní spotřební kamera. Neměla žádný dynamický rozsah. V podstatě to bylo sebevražedné, co Michael udělal, ale dokázal to.”⁽¹⁰⁾



ALI (2001) první záběry z digitální kamery v hollywoodském filmu

Jedná se tedy o jeden ze zajímavých a zároveň přelomových okamžiků Lubezkého kariéry. Jako jeden z prvních hollywoodských kameramanů využívá digitální technologie v době, kdy téměř nikdo netuší, jakým způsobem by mohl fungovat dnes již velmi dobře známý a díky specifikaci DCI standardizovaný hybridní proces. Otevírá se mu tak nový svět, který přináší zatím nevyzkoušené možnosti. Zároveň však Lubezki toto období nazývá “propastí” a reflektuje problémy, které tento technologický historický okamžik pro celý filmový průmysl přináší. Možnost digitálního snímání přichází v době, kdy považuje filmové

suroviny za úžasné a poskytují mu široké spektrum volby. Filmové kamery fungují nejlépe za celou dobu, kdy je používá. Najednou však přicházejí digitální kamery a filmová distribuce se hroutí. Filmový průmysl se nachází v propasti, kde neexistuje žádný standard. Digitální snímání ještě není dokonalé a dynamický rozsah je ve srovnání s filmem velmi tristní. Zároveň však v důsledku uzavírání filmových laboratoří skomírá i film. Je to bolestné období a Lubezki jej uzavírá myšlenkou, že filmy, které se v tomto období natočili díky technické nedokonalosti, brzy zestárnou.

Kapitola 4 FILMOVÁ MAGIE

Sledujeme-li Lubezkého profesní vývoj v rámci uplynulých dvaceti let, můžeme přirozeně pozorovat vliv jednotlivých zkušeností na každý jeho následující film. Natáčí velmi stylizovaný film *THE CAT IN THE HAT (2003)* režiséra Bo Welche, který sice nesklidil dobré kritiky, ale byl jednou z dalších cenných zkušeností při vytváření neexistujícího světa. Podílí se na vzniku debutového filmu v hlavní roli s Seanem Pennem *THE ASSASSINATION OF RICHARD NIXON (2004)* režiséra Nielse Muellera a černou rodinnou komedii *LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS (2004)* v režii Barda Silberlinga. Jedná se o druhý velmi stylizovaný film v průběhu dvou let, na kterém se Lubezki podílí, a má opět možnost experimentovat a posouvat své znalosti dál. Režisér Bard Silberling si Lubezkiho vybral právě pro bohaté zkušenosti z filmů, které jsou vytvořeny v dekoracích, jako byla například *A LITTLE PRINCESS (1996)* a *SLEEPY HOLLOW (1999)*.

Z Lubezkiho filmografie známe důsledné používání extrémně měkkého, často zcela nemotivovaného osvětlení. Zajímavé je, jakým způsobem přistupoval k osvětlení ve filmu *LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS (2004)*. Na počátku tohoto filmu pracoval na vytvoření tajemného osvětlení. Není zcela jasné odkud pochází. Snažil se najít polohu mezi přirozeným a zcela absurdním osvětlením. Nechtěl vytvořit film, který již natočil. Ke konci filmu se však uchyluje ke směrovému osvětlení a to tak, aby nenarušoval jednotnou vizuální formu. Ať se však snaží jakkoliv, lze stále vypořadovat podobnosti s *A*



LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS (2004)

LITTLE PRINCESS (1996). Některý světelným schématům, jakým je například měkké portrétní světlo, nelze zcela uniknout.

Kvalita jeho práce má vzestupnou tendenci. Setkáváme se s označením, že někteří režiséři, kameramani, zvukaři nebo jiné filmové profese mají svou “ochrannou známku” a to ať už za použití konkrétních barev, například u Alfonsa Cuaróna tmavě zelené, nebo za použití specifických výrazových prostředků, jakým je například beztláčný pohyb kamery ve filmech Terrence Malicka.

Nejedná se dle mého názoru o ochranu známku v pravém slova smyslu, jak jí můžeme z angličtiny přeložit. Lépe ji vystihuje český ekvivalent rukopis, který je pro každého, kdo něco vytváří zcela specifický a unikátní. Ve filmu, stejně jako u jiných umění je však složité pokud si odmyslíme úvodní či závěrečné titulky určit, komu přesně náleží. Tyto rukopisy se k sobě přibližují, inspirují nebo od sebe navzájem kopírují. Při skutečném zkoumání nuancí v přístupu a provedení jednotlivých záběrů jsme schopni v případě Lubezkiho jeho rukopis určit.

V posledním Malickově filmu *A HIDDEN LIFE* (2019), nalezneme tyto drobné rukopisné nuance. Jörg Widmer hlavní kameraman posledního jmenovaného filmu, byl od počátku spolupráce Lubezki/Malick vždy součástí týmu jako stedicamovým operátor. Na filmu odvedl skvělou práci a jen těžko bychom rozpoznávali, zda jde o Lubezkiho nebo Widmera. Neoddiskutovatelná je však absence poetizujících záběrů krajiny, které můžeme napříč Lubezkiho tvorbou jasně rozpoznat.



Mimo neutuchající touhu Lubezkého zkoumat technologické novinky, experimentovat a přizpůsobit se, je v jeho případě setkání s Terrencem Malickem zcela zásadní. Pro porozumění vývoje v jeho kameramanské tvorbě je zapotřebí se blíže podívat na přístup k filmu a realizaci. Samotný Malick a jeho filmy jsou předmětem zkoumání a popisují je stovky odborných článků, esejí a bezpočet knih. Tento zájem daleko předčí zájem o jakéhokoliv jiného současného režiséra. Domnívám se, že pro každého filmaře je zajímavé Terrence Malicka a jeho dílo zkoumat, jelikož odhaluje mnohá poznání, dalece přesahující maistreamovou kinematografii.

Spolupráce Lubezkiho s Malickem měla za následek jeho hlubší poznání ve všech směrech. Toto poznání má zcela zásadní dopad na přístup k dalším filmovým dílům, jakým je například *BIRDMAN* nebo později *REVENANT* režiséra Alejandra Gonzáleze Iñárritu, kde je tento vliv jasně patrný. Důkazem budiž jeho vlastní slova.

"Práce s Terryem změnila můj život. Jsem jiný rodič, jsem jiný manžel a jsem jiný přítel. Od té doby, co jsem začal pracovat s Terryem, vidím přírodu jinak. Mám mnohem větší respekt k věcem, o kterých jsem nevěděl. Je jedním z nejdůležitějších učitelů v mém životě. A jsem mnohem lepší kameraman, který režisérům pomáhá mnohem komplexnějším způsobem. "(11)



Lubezki natáčí s Malickem jeho pět po sobě jdoucích filmů. Jejich filmové manželství žije v harmonii. První spoluprací je čtvrtý Malickův film *THE NEW WORLD* (*Nový svět*, 2005) romantické dobrodružné drama na pozadí počátku Nové Ameriky v 16. století. Již v tomto snímku se často objevují tváře snímané zblízka a dechberoucí krajinné celky s přirozeným světlem.

Lubezkimu práce na obraze přináší, mimo jiná ocenění, i třetí nominaci na Oscara. Druhým společným snímkem s Terencem Malickem je *THE TREE OF LIFE* (2011). Epický příběh o základních životních otázkách zprostředkovaný skrze život jedné rodiny žijící v Texasu. Zde je zcela jasně identifikovatelná formální stránka filmu. Široké objektivy, dlouhé a pohyblivé záběry působící beztížně a přirozené světlo. Následuje *TO THE WONDER* (2012) a jedná se o první snímek z Malickovi trilogie nazývanou "beztíže", v nichž Malick vypráví o vztazích nejen k lidem, ale navrácí ke svým kořenům a vzdává hold místu, kde žil a vyrůstal. Všechny tři snímky charakterizuje vytrácející se klasická struktura příběhu a děj lze popsat

velmi jednoduše, ačkoliv se nejedná o jednoduchá díla. Druhým z této trilogie je *NIGHT OF CUPS (2015)* o postmoderním spisovateli, který se prostřednictvím milostných dobrodružství snaží najít lásku. Poslední spoluprací, která uzavírá trilogii je *SONG TO SONG (2017)* odkrývající pomíjivý ráz lidských tužeb.

Přístup Terence Malicka k natáčení filmů je nutné zprostředkovat především pomocí orální historie. Režisér je známý mimo své filmy tím, že nekomunikuje s médii a snaží se chránit své soukromí. Poslední rozhovor poskytl v roce 1978. Dle jeho spolupracovníků je jeho přístup k natáčení filmů stále podobný a jeho jmenovatelem jsou neplánované, náhodné a neočekávané okamžiky. Lubezki přirovnává natáčení s Malickem k rybaření.

“Čekáte hodiny a hodiny na záběr. A najednou je to tam. Kolikrát ani herci netušili, že kamera jela.” ⁽¹²⁾

Kamera v jeho filmech působí náhodně a připomíná spíše paměť. Jeho filmy nemají jasně definovaný scénář. Často ho nedává čistě hercům a ani Lubezkimu.

Scénáře se Malick drží velmi volně a realizace je tzv. řízenou improvizací. I během natáčení je scénář různě modifikován. Jeho nejsilnější metodou je pak ono čekání na “chybu”. V našich podmínkách obdobné čekání praktikovala například Věra Chytilová.

V konečném důsledku jsou právě takové okamžiky ve filmu nejvíce ceněny za svou uměleckou míru. Dokonce jsou často mylně považovány za pečlivě připravované scény. Malickovi nejde jen o příběh, ale o dosažení určitého dojmu. Film nemá být pouze o slovech, ale také o pocitech, které v nás obrazy probouzejí. Podobně jako hudba. Probudit pocit, kdy zcela nevíme co se v onen okamžik odehrává, ale i přes to máme dojem o životě samotném.

Záběry přírody v jeho filmech, které vypadají jakoby bezděky vsunuté do filmu, jasně definují Malickův vztah k ní. ⁽¹³⁾ Ač působí takto náhodně mají svůj jasný význam. Jedná se o asociativní montáže, kde nejen přirovnává, ale sděluje nebo upozorňuje. Příroda je v Malickově podání neoddělitelnou součástí jeho filmové řeči, protože je neoddělitelnou součástí jeho i našeho přirozeného světa. Je silně věřícím a v jeho filmech můžeme vysledovat vizuální stopu napříč náboženskými směry. Boha zpřítomňuje v plynoucí vodě, slunečních paprscích nebo větru prolétacího se větvemi korun stromů. Neváhá věnovat dostatek času, aby druhý štáb takové snímky natočil. V hloubce a smyslu jeho obrazů, které jsou podloženy filosofickým podtextem, se krásné obrazy stávají daleko přesahujícími reklamou, za kterou ji mnozí neotevření diváci považují. Jsou návodem, jak číst skutečný a přirozený svět kolem nás. A ač by se mohlo zdát, že Malickova díla jsou určena pro intelektuální publikum, opak je pravdou. Jedná se o transformaci myšlenek do prožitků za pomocí neexistence dialogů, asociativního střihu, mnohohvrstevnaté hudební a zvukové stopy, přirozeného hereckého projevu a pohybu. Stávají se univerzálním jazykem. Takovému jazyku, pokud jsme ochotni jej vnímat, jsme schopni porozumět stejným způsobem, jakým Lubezki ve svém dětství rozuměl cizím filmům.

Pokud bychom chtěli definovat Malickovi filmy z hlediska žánru, jsou především poetické a můžeme je považovat za audiovizuální poezii, ke které dochází i díky procesu, který nelze řídit. Lze pro něj vystavět půdu v podobě filmové magie. Za krásný konkrétní příklad této filmové magie můžeme uvést Lubezkim zprostředkovaný zážitek.



“Ráno před natáčením ostrého záběru filmu TREE OF LIFE se zkoušelo venku před domem. Když se všichni chystali, že se vrátí na scénu, Malick si všimnul motýla. U Malicka není ničím neobvyklým, že se něčím zaujme a chce danou věc okamžitě natočit. Sledovali tedy s kamerou motýla tři bloky. Postava Jessicy půvabně vyšla do ulice, osvětlená ranním sluncem. Natáhla ruku a motýl na ní přistál a nějakou dobu na ní setrval. Po natočení celý štáb žertoval, že si každý bude myslet, že jde o CG efekt, ale díky pohotovosti a připravenosti, tento záběr skutečně mohl vzniknout.”⁽¹⁴⁾

Velké množství scén bylo natočeno na steadicam. V dlouhých záběrech, které procházely silnými světelnými kontrasty, docházelo k velkému rozdílu expozic, které řešil Lubezki plynulou přeměnou na bezdrátovém ovládní clony. Výsledek správných expozic zjišťoval Lubezki s Malickem jen z vybraných denních prací.

Po dokončení filmu říká Lubezki o spolupráci s Malickem, že neustále přicházel na to, jak vylepšit záběr, v každé scéně. Někdy šlo jen o malou změnu úhlu kamery, která ale přinesla velký rozdíl. Dával jim podněty o emocích, které si představoval pro jednotlivé scény. Chtěl tu nejlepší hereckou akci v přirozeném světle. První asistent kamery Erik L. Brown popisuje spolupráci Malicka s Lubezkim v rozhovoru pro ICG Magazine takto:

“Jednoho dne jsme natočili scénu se dvěma chlapci, jeden byl uvnitř domu. Druhý chlapec byl na verandě na druhé straně skleněných dveří. Jsou to neprofesionální herci, děti a oni se potkávali, stejně jako se potkávají skuteční bratři. Nemyslím si, že si byli vědomi, že se kamera pohybovala, a Terry to viděl jako magický okamžik. Chlapci si vůbec nevšimli štábu a podobné věci se staly díky atmosféře, kterou vytvořili Terry a Chivo. Sledovat

Malicka a Lubezkiho v akci bylo jako absolvovat pokročilou třídu filmové tvorby, nejen pro pozoruhodnou estetiku při hře, ale také s praktickými úvahami o filmové tvorbě. “⁽¹⁵⁾

Asistenti kamery popisují, že Lubezki zachází s každým členem štábu, jako se svým rovným. Díky jeho důvěře a pokoře mají motivaci intenzivně a s nasazením pracovat. Jediný okamžik, kdy zvedl hlas byl, když byl nadšen natočeným záběrem. Důvěřuje svému týmu, i když jsou občas věci chaotické.

Natáčení s přirozeným osvětlením je pro Malicka komfortní a rozumí veškerým omezením, které tento přístup má. Nemění to, co příroda přináší, ale využívá to ve svůj prospěch.

Když Lubezki obhlížel dům pro *THE TREE OF LIFE (2011)*, ve kterém se mělo natáčet, zdály se mu některé pokoje příliš tmavé. Jack Fisk, filmový scénograf spolupracující s Malickem od počátku jeho kariéry, navrhl natáčet v období, kdy stromy, blokující denní světlo, nebudou olistěné a do prostoru pronikne dostatek přirozeného osvětlení. I přes to na počátku Lubezki zkoušel doplnit přirozené světlo umělým HMI osvětlením. To ale vytvářelo dojem příliš umělého obrazu.

Proto, aby mohl Lubezki s Malickem pracovat touto metodou, zachytit přirozený okamžik, bylo zapotřebí, aby byly na place kromě hlavní kamery připraveny v pohotovostním režimu další dvě nebo tři kamery k rychlému použití. Takto připravená technická část korespondovala i s pracovním prostředím. Na place se nenacházel agregát, který by dodával elektrickou energii pro silná světla, ostatní technika byla uskladněna v garáži, aby zbytečně nic nepřekáželo, kdyby bylo zapotřebí se náhle podívat kamerou jiným, neočekávaným směrem. I přes to, že se dočítáme, že Malick s Lubezkim jsou obklopeni malým štábem, je nutné zdůraznit, že v této americké produkci jen kamerová posádka čítá téměř šedesát členů. Pro zajímavost se v denním průměru na *TREE OF LIFE (2011)* vytočilo kolem 40 rolí 35mm filmové suroviny a celkově spotřebovalo přes 2500 rolí. Není žádných pochyb o tom, že je takové natáčení pro kameramana excelentní zkušeností. Zároveň však není pro každého. Ke všem výše vyjmenovaným Lubezkiho schopnostem musíme navíc připojit i zdatnou fyzickou kondici a odolnost proti stresu.

“Můžete natáčet několik hodin a nejste si jisti, zda máte záběry, které vypadají přirozeně a mají emoce, takové které Terry hledá - a to je děsivé. Není také jednoduché pracovat s dětmi. Navíc, když je kamera velmi blízko. Je to trochu tak, jak to popisují fotografové: jak přistupovat k vašemu subjektu a nezastrašit ho.”⁽¹⁶⁾

Shrneme-li tedy, na jakých základech Lubezki staví, stává se *TREE OF LIFE (2011)* s natočenými kilometry filmového materiálu a práci s přirozeným osvětlením dalším pevným bodem pro směr, kam se Lubezkiho kameramanská kariéra vyvíjí. Především pak určitá jistota a dávka sebevědomí, s jakou může kameraman obhájit projekt natočený téměř výhradně za přirozeného osvětlení jakým je epos *THE REVENANT (2015)*, jehož rozpočet dosáhl 135 milionů dolarů.

PRAKTICKÁ ČÁST

1. GRAVITY (2013)



Sandra Bullock a George Clooney v replice záchranného modulu.

Emmanuel Lubezki po pěti nominacích na Oscara získává svého prvního až snímkem *GRAVITY* (2013). Jedná se o sci-fi snímek odehrávající se ve vesmíru. Hlavní hrdinka Sandra Bullock zůstane po havárii zcela osamocená a snaží se za každou cenu dostat na zem. Děj filmu je poměrně jednoduchý a mimo témat osamocení, lidské snahy přežít a otázky globálních hranic, se film tématicky také dotýká současné role žen ve společnosti, jejich emancipace a schopnosti dosahovat přinejmenším stejných činů jako muži.

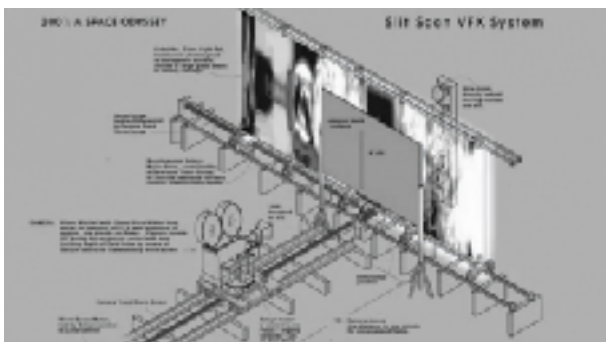
Rozpočet filmu byl 100 milionů dolarů, celosvětově pak film do současnosti vydělal 723 milionů dolarů. Celosvětově film získal 233 ocenění a 182 nominací na různé filmové ceny mezi nimiž kraluje sedm Oskarů. ⁽¹⁷⁾

Za rok 2014 byli na Oscara za kameru nominováni filmy *VELMISTR* (2013), lyrický příběh o kung-fu s formálně čistým a velmi stylizovaným obrazem kameramana Philippe Le Sourda a režiséra Kar-wai Wonga. *V NITRU LLEWYN DAVIS* (2013), kameramana Bruna Delbonnela a bratrů Coenů s měkkým a destruovaným obrazem *NEBRASKA* (2013) kameramana Phedona Papamichaela a Alexander Paynea v černobílém podání o seniorovi na sklonku života a *VĚZNI* (2013), temný thriller s moderní kamerou v podání Rogera A. Deakinse a režiséra Denise Villeneuvea.

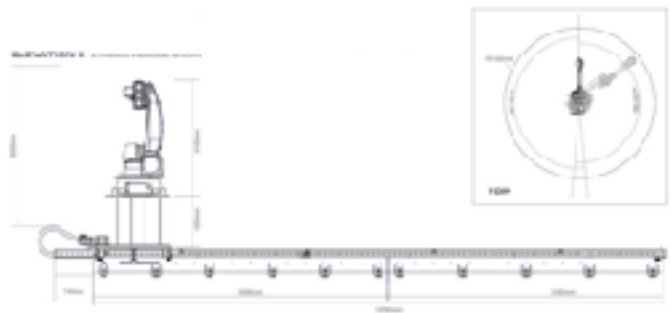


GRAVITY (2013) je především překonáním technických limitů v rámci celé výroby filmu. A nejen z technického hlediska je zlomovým filmem v Lubezkiho filmové kariéře. Ačkoliv akademie slovně nezveřejňuje, za co konkrétně ocenění autor získává, v případě Lubezkiho můžeme říci, že jej obdržel za překonání mnoha technických překážek, inovativní přístup ke svícení, a také za výběr profesionálních kolegů, které si ke spolupráci přizval. Bez nichž by celý vizuální zážitek nikdy nemohl realizovat. Záhy po udělení Oskara za kameru Lubezkimu, vyvstala hlasitá debata o nové kategorii za vizuální efekty, kterou by si jistě autoři speciálních efektů již dávno zasloužili. Efekty a technologická řešení jsou na tomto snímku tím zajímavějším. V *GRAVITY (2013)* forma převládla nad obsahem. I přes nezpochybnitelné Lubezkiho inovativní přístupy a vytvoření hlubokého vizuálního zážitku jde o Hollywoodský produkt, který má za úkol především zisk.

Zdá se, že velkou studnicí inspirace pro Lubezkiho i Cuaróna byl slavný snímek *2001: SPACE ODDYSEY (1968)* Stanleyho Kubricka. Domnívám se, že tzv. Slit Scan, který Kubrick se svým týmem vytvořil pro vizualizaci průchodu vesmírem, založeným na teorii relativity, byl vodítkem, jak realizovat pohyb vesmírem a skutečné světelné odrazy vesmíru ve tvářích herců. Cuarón film mnohokrát viděl, říká však, že shlédnutí Kubrickova díla před



Princip Slit Scanu ve filmu *2001: Vesmírná odysea*



Boční a horní pohled na rameno kamery, které se pohybovalo směrem k hercům v *GRAVITY*.

realizací filmu by jej paralyzovalo, protože by takového úspěchu nikdy nemohl dosáhnout. Nic to ale nemění na faktu, že Cuarón cítil Kubrickův vliv na jeho projekt, ať už si toho byl vědom či nikoliv. Sám se zmiňuje o pronásledování Kubrickovým dílem a o tom, že bylo velmi těžké točit postavu ve stavu beztlíže a nemyslet u toho na levující psací pero v raketoplánu Pan America.

Snímek má zcela jiný postup realizace, než jakékoliv jiné filmy, které Lubezki realizoval. V době, kdy byli rozhodnutí tento scénář natočit, nastal paradox. Technické prostředky pro jeho realizaci neexistovaly. Lubezki který byl zapojen do projektu od počátku, odjel do Velké Británie a celé týdny vysvětloval a předsvětloval celému týmu z Framestore, která měla na starost vizuální efekty.

“Nikdy nechci svou práci zakládat na jiných filmech. Používám je jako reference pro to, co nechci. Ale velmi intenzivně jsem vyhledával obrázky z NASA a ruské kosmické agentury. Sestavili jsme velkou sbírku fotografií a vybrali jsme to co bylo pro náš film nejlepší. Jediná věc, kterou jsme nemohli zjistit, bylo jak hvězdy vypadají během dne. Bez hvězd je to jen

temnota a ta vypadá dvourozměrná. My jsme chtěli, aby vypadala co nejhlubší. Někdy jsme museli podvádět, abychom vyvolali dojem hloubky” (18)

1. 1. TECHNICKÉ VYBAVENÍ

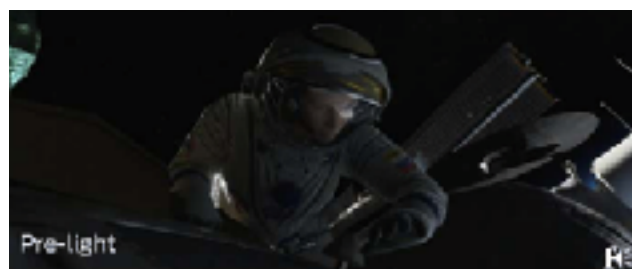


Třináctiosové robotické rameno IRIS

Překonávání technologických a technických překážek se zdá být Lubezkého standardem a je jedno, zda-li se jedná o preprodukcí, postprodukcí, nebo samotnou realizaci snímku.

Způsob osvětlování, který Lubezki v *GRAVITY* (2013) zvolil, mu připisuje zásluhu na rozvoji kinematografie. Využitím tzv. Light Boxu, který zkonstruovali, nastane rychlý zvrát ve výrobě LED osvětlení pro filmové účely.

Samotná výroba filmu trvala přes čtyři roky. Snaha o zachycení co nejrealističtějšího obrazu si vyžádala zcela odlišný postup. Preprodukcí filmu trvala dva a půl roku. Nejprve se vše animovalo v programu Previs, který umožnil filmařům dle scénáře a storyboardu vizualizovat potřebné záběry. Poté přichází druhá fáze “pre-ligh”, kde trikaři společně s Lubezkim dokončí na jednotlivých záběrech svícení. Přesně určí odkud jakou intenzitou budou jednotlivé partie v obraze nasvíceny. Poté se dle schváleného animovaného filmu jde do realizace s herci. Celý proces je však velmi časově náročný, proto také trval dva a půl roku. Bez něj by ale nebylo možné film začít natáčet. Jedná se o stavbu zcela nového světa v digitální formě. Pro animátory je to zatěžkávací zkouška. Film v postatě vytvoří v digitální podobě dvakrát.



První fázi je tzv. previzualizace, druhá fáze je doladění světla, tzv. Pre-light (předsvícení)

Následovala realizační část, které se účastnili herci. K natáčení bylo ve skutečnosti použito jen pár dekorací, již zmiňovaný Light Box a záchranný modul.

Původně se Lubezki pokoušel vytvořit snímek stereoskopicky za pomoci tří Arri Alex. Cuarón byl nadšený představou, že by stereoskopie napomohla pocitu stavu beztlíže. Ale pro zachycení plynulosti pohybu, který Cuarón a Lubezki chtěli, bylo nakonec rozhodnuto použít robotická kamerová ramena, pro které byl objem a hmotnost kamer nevhodný. Nebylo nemožné dostat kamery do stísněných dekorací. Konečným řešením tedy bylo robotické rameno s kamerou IRIS firmy Bot & Dolly. Robotická kamera poskytla bezkonkurenční přesnost a konzistenci. Jakmile byl záběr naprogramován do počítače, kamera při každém novém jetí zopakovala stejný pohyb.

Na snímání bylo použito několik kamer. Arri Alexa M s objektivy řady Zeiss Master Prime, Arri Alexa s objektivy řady Panavision Primo and Zeiss Master Prime Lenses a filmová kamera Arriflex 765 s objektivy Zeiss 765. ⁽¹⁹⁾ Největším soubojem, který Lubezki s kamerami sváděl, byla rotující závěrka, která v případě vytváření triků způsobuje pohybové nepřesnosti. Musel se tedy přizpůsobovat pohyb kamery a minimalizovat prudké pohyby kamery.

1. 2. TRIKY

Jedním z nejnáročnějších úkolů bylo autenticky zobrazit beztlížný stav kosmonautů ve vesmíru. Cuarón spolu s Lubezkim konzultovali s různými týmy z oboru vizuálních efektů, jak by mohli připravit roboty, soupravy a dráty, kterými by bylo možné simulovat gravitaci. Postavy se vznášejí v prostoru téměř po celou dobu devadesátiminutového filmu, přičemž byla použita kombinace pokročilých CGI a tradičních technik pohybu. Doposud se o takový film nikdo nepokusil. Kamera je v neustálém pohybu a ve filmu není jediný statický záběr. Alfonso popisuje tuto velkou výzvu jako kumulaci toho nejhoršího možného scénáře - animace a nejhoršího možného scénáře - živé akce.

Mezi problémy, které se týkaly rekonstrukce mikrogravitace, a Cuarónova naléhání na nepřetržité záběry a omezený střih, bylo nutné před zahájením natáčení na kamery vše předem predefinovat. Každý záběr, každý úhel, každé osvětlení, prakticky každou vteřinu filmu. Ze scénáře nakonec vytvořili digitálně animovanou verzi filmu, doplněnou digitální verzí postav, lépe řečeno hlav s občasnými realistickými záběry těla.

Aby byl vyvolán pocit, že herec „padá“ prostorem směrem ke kameře, nemusel se nutně pohybovat. Místo toho kamera letěla směrem k herci. Sandra Bullock seděla na sedátku od klasického jízdního kola a jednou nohou byla připevněna k tyči vedoucí od sedadla. Ve správném úhlu za pomoci správného náklonu hlavy je stav beztlíže dokonalou iluzí.

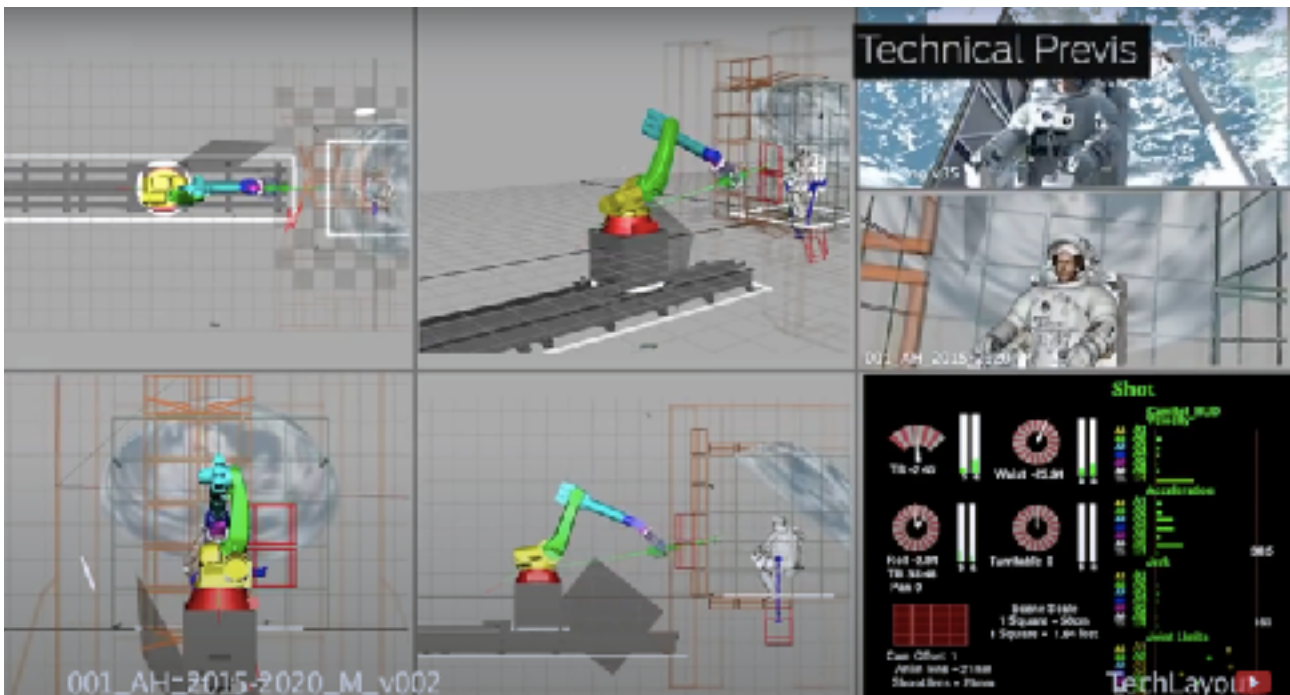
V jiných prostorech byla herečka připevněna na několika místech až 12 lanky. V podstatě byl vytvořen princip loutky. Herecký pohyb byl na těchto lanech ovládán a v protipohybu běžela kamera. Výsledný dojem také vyvolává pocit stavu beztlíže. Poslední variantou simulace beztlíže byl „košík“ uvnitř Light Boxu, do kterého byli herci připevněni. Za pomoci košíku se pak s hercem manipulovalo volně různými směry. Manipulace zřídka překročila 45 stupňů. Jakmile by se herec nakláněl o více než 45 stupňů, vznikalo by



Sandra Bullock upevněna na dvanácti lankách.

svalové napětí na tvář, které v nulové gravitaci neexistuje. Místo pohybu s herci se pohybovala světla a kamera.

Celý film byl tedy v konečné fázi upraven digitálně ve studiu Framestore v Londýně. Supervizorem projektu a nejbližším spolupracovníkem Lubezkiho byl Tim Webber, se kterým již dříve spolupracoval na filmu *CHILDREN OF MEN* (2006). Podílel se například na filmech *THE DARK KNIGHT* (2008) režiséra Christophera



Technická previzualizace s robotickým ramenem.

Nolana, nebo *AVATAR* (2009) režiséra Jamese Camerona. Lubezkimu bylo od počátku jasné, že takový film bude vyvíjet velký tlak na datovou náročnost. Tim Webber říká, že jeho tým IT vypracoval, že pokud by film byl renderován na jednom jádru počítače s jediným procesorem, muselo by se renderování začít na úsvitu egyptské civilizace, aby bylo dokončeno včas.

“Měli jsme velké štěstí, že jsme se setkali s Lubezkim,” říká Webber, „nejen proto, že je skvělým kameramanem, ale také proto, že byl velmi ochotný a schopen přicházet s nápady

používající jinou metodologii, než s jakou normálně pracujeme. Šli jsme do mnoha problematických částí, aby vše bylo jako ve skutečném světě.”

“Do vizuálních efektů se zapojil mnohem více, než se kameramanům mohlo poštětit. Já jsem se do kinematografie zapojil také mnohem více, než jsem měl skrze vizuální efekty kdy možnost.” (20)

Nejprve byla v počítači vytvořena úplná verze filmu. Animační proces zvaný previzualizace je způsob, jakým režiséri panují dopředu náročné scény, což je krok za krokem ilustrovaná vybraná část scénáře. Je však neobvyklé, že celý film bude „předvyroben“. Zde se v podstatě vytvořila animace filmu ve stylu Pixaru obsahující mimo herce.

Skutečné byly pouze jejich tváře. Těla, obleky, ruce, končetiny, prostředí atd. byly všechny digitální animované ve 3D. Mezi nejnáročnější záběry patří scéna, kdy postava Sandry Bullockové sundává skafandr uvnitř vesmírné stanice ISS a poté v beztížném stavu prochází do dalších prostor. Tyto záběry zevnitř vesmírné stanice byly podle Webbera nejnáročnější, protože se v nich nachází skutečný herec.

“Je snadnější natáčet jen obličej, který má správné osvětlení a správný pohyb, než celé tělo, které má mít správný pohyb a osvětlení.” (21)

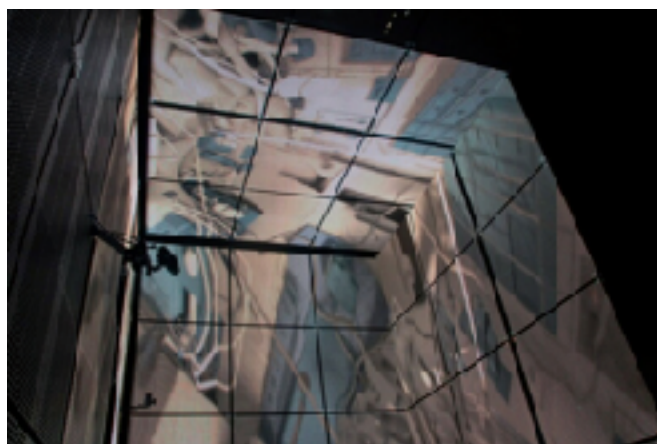
Veškeré interiéry vesmírných stanic či Hubblova teleskopu jsou realizovány podle skutečnosti za pomoci 3D. Nápomocné pohybu byly bílé kartony, které reprezentovaly jednotlivé části modulů, nebo lodě. Třetí astronaut, který se objeví krátce na počátku filmu, je generován počítačem, přičemž herec poskytuje pouze svůj hlas. Jedním z nejtěžších úkolů bylo stavět všechno. Vystavění vesmírných obleků, raketoplánů, Hubblova teleskopu, ISS a vše ostatní bylo pro celý tým obrovskou výzvou, protože lidé vědí, jak vypadají. Interiéry uvnitř ISS jsou všechny CG (digitální trik). Jsou naprosto detailní a každý kousek musel někdo modelovat. Vymodelovat všechno trvalo rok.



Previzualizace, natáčení reálného záběru s pohybem, modelace, závěrečný záběr.

1. 3. SVĚTLO

Z hlediska Lubezkiho přístupu je nejzajímavější Light Box. Pro dosažení potřebných záběrů bylo nutno vynaleznout systém snímání tak, aby vše působilo autentickým dojmem. Neexistoval způsob, jak využít greenscreen technologii. Zelená by vytvářela parazitní skvrny na hercích a částech dekorací a navíc by bylo nemožné skloubit tento přístup s pohybem kamery. Herci tedy byli v postprodukcí rotoskopováni. Znamená to, že byli



Light Box

vyjmuti z obrazu a vloženi do nově vytvořeného prostředí. Autentické světlo na jejich tvářích pak zajistil speciálně sestavený Light Box. Byl sestaven z velkého množství LED diod. V podstatě to byly obrazovky obřích televizí směřujících dovnitř prostoru. Je to velmi podobné, jako masivní obrazovky používané na velkých koncertech. Každý pixel je zastoupen jednou LED diodou, kterou mohli libovolně barevně i světelně ovládat. Jednalo se tedy v podstatě o 1 800 000 jednotlivých světel, kterým simulovali pohyb fyzického světla. LED diody v panelech však v tu dobu nebyly zcela dokonalé. Většinu času nebylo nezbytné, aby reprodukovaly světlo a jeho barvu přesně. V určitých okamžicích však bylo nutné kompenzovat barevné spektrum, které tyto diody zásadně měnily při změně vertikálního nebo horizontálního úhlu. Light Box i přes tento nedostatek byl klíčovým prvkem celého filmu. Využití LED osvětlení dalo Lubezkimu příležitost mnohem více flexibilně pracovat se světlem, než tomu bylo dosud u tradičně natáčených filmů. Mohl

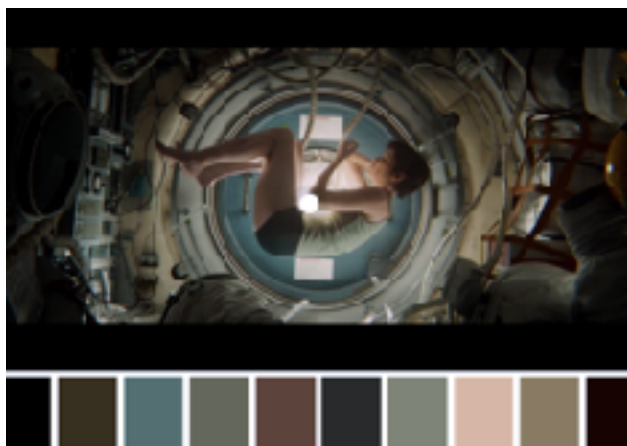
vytvořit barevný světelný dopad od země, vytvořit repliku slunečního svitu, nebo svitu měsíce. Lubezki popisuje první pocity ze zkušenosti s Light Boxem.

„Když se Light Box rozjel, věděl jsem, že to nebude jen způsob, jakým bych mohl natáčet Gravitaci, ale bude to mít dopad i na způsob, jakým osvětluji filmy po celé roky,“⁽²²⁾

Kromě “realistických” světelných odrazů na tvářích herců, byl obrovskou výhodou fakt, že herci mohli na těchto led panelech sledovat to, co se jejich herecké akce přímo týká. Pokud je herec uvnitř raketoplánu, je na stěny Light Boxu promítána přesná kopie jeho interiéru a herec reaguje přímo na dané prostředí. Viděli tedy svůj virtuální svět v reálném čase. Usnadňovalo to i požadavek na herce, kdy některé pohyby rukou musely být milimetrově přesné, aby po transformování celé herecké akce z 2D na 3D nenastaly problémy se sesazováním digitálně vytvořených prostor.

Pro zajímavost Light Box, byl časopisem TIME označen za jeden z dvacetipěti nejlepších technických vynálezů roku 2013.⁽²³⁾

1. 4. BARVA



Redukovaná barevná paleta.



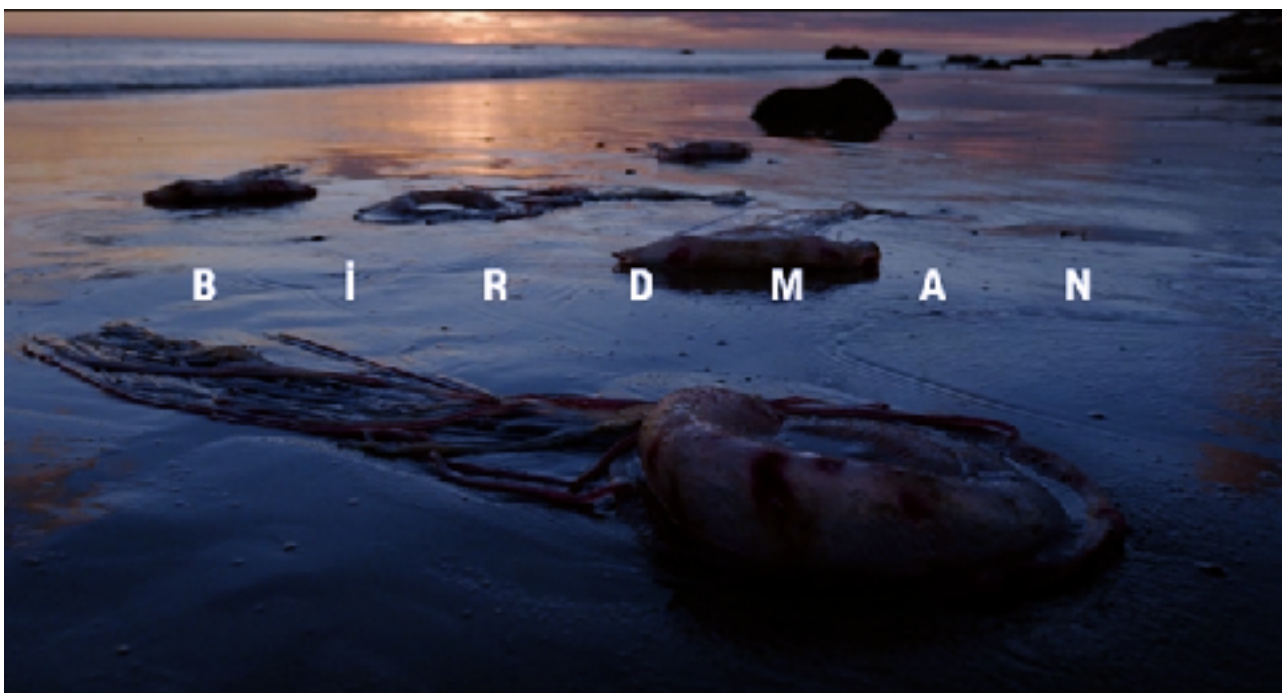
Lubezki vybral redukovanou škálu barev v souladu s tím, jak obecně vnímáme vesmír u nás na Zemi. Barevné rozložení však v žádném případě neodpovídá skutečnosti. Těžko by však divák přijmul fakt, kdyby se tvůrci rozhodli vyobrazit ho zcela přesně. Ve snímku převládá barva černá, modrá a bílá. Spíše tedy z důvodu očekávaného referenčního rámce. Modrá je úzce spojena se zemí a její přechod z černé do modré simuluje chlad. Skafandr Sandry Bullock, je osazen modrým ventilem, který je umístěn v blízkosti jejího srdce a jeho tvar nápadně připomíná planetu Zemi. Postava je tedy barevně a tvarem doplňku úzce spojena se Zemí a tím co se jí v minulosti přihodilo. Černá barva symbolizuje smrt a osamělost duše. Hluboká temnota odkud není návratu.

Nejteplejší a nejvýraznější barvou je žlutá. V tomto případě je to barva naděje, tepla které vesmír postrádá. Film obsahuje snovou scénu, kdy se do chladného modulu navrátí již mrtvý George Clooney se svou neutuchající dobrou náladou. Právě v tento moment se vše projasní, barvy jsou najednou syté, plné života, světlo je jasnější. Kontrastují s chladem a pocitem osamělosti.



Snová scéna a barevné kontrasty.

2. BIRDMAN or The Unexpected Virtue of Ignorance (2014)



Podprahový záběr na začátku celého filmu.

Druhým Oskarem v řadě je pro Emmanuela Lubezkiho film režiséra Alejandra Gonzálese Iñárritu *BIRDMAN OR THE UNEXPECTED VIRTUE OF IGNORANCE (2014)*. Jméno filmu dále uvádím zkráceně - Bidrman. Jde o černou komedii o dekadentním hollywoodském herci Rigganovi Thomsonovi, který se v minulosti proslavil filmovou rolí superhrdiny Birdmana. Bojuje o sestavení divadelní adaptace příběhu Raymonda Carvera, kterou se snaží jako své debutové dílo uvést na Broadway, a do kterého investoval vše v naději, že bude uznáván jako umělec. Tématicky je film mnohovrstevnatý. Zabývá se sebevědomím a strachem ze zapomnění. Kritizuje také všechny tvůrce v zábavním průmyslu. Herce, režiséry, diváky i kritiky. Film smazává pomyslnou čáru mezi představami a realitou. Hraje si s myšlenkovými pochody. Divák sám vlastně neví, co je a není skutečné. Birdman patří mezi snímky, které je zapotřebí vidět několikrát, jelikož po každém dalším shlédnutí odhaluje nové významy. Mimo nekonečný lýtý boj mezi divadlem a kinem, uměním a zábavou, povrchností a hloubkou a vlastními uměleckými frustracemi, jde také o sebereflexivní film Iñárritua samotného.

Výroba filmu stála 18 milionů dolarů a celosvětové tržby z filmu dosáhly 103 mil dolarů. ⁽²⁴⁾ V porovnání s *GRAVITY (2013)* se tedy jedná o nízkorozpočtový snímek, který však i přes svůj nízký rozpočet zásadně zaujal svým tématem i zpracováním a získal čtyři Oscary.

V kategorii nejlepší kamera byly v roce 2015 nominované filmy *GRAND HOTEL BUDAPEŠŤ* kameramana Roberta Yeomana, výrazně stylizovaného snímku režiséra Wese Andersona. Polský film s nádhernou černobílou kamerou s vysokým uměleckým přínosem *IDA* dvou kameramanů Lukazse Zala a Ryszarda Lencewského, jenž režíroval Pawel Pawlikowski. *MR. TURNER* kameramana Dicka Popea zobrazující život slavného

britského malíře v režii Mikea Leighta. Posledním nominovaným byl opět jako v předchozím roce nominován již po dvanácté bez výhry Roger Deakins za krásnou a vysoce estetickou filmovou fotografii NEZLOMNÝ v režii Angeliny Jolie o limitech lidí vůle. (25)



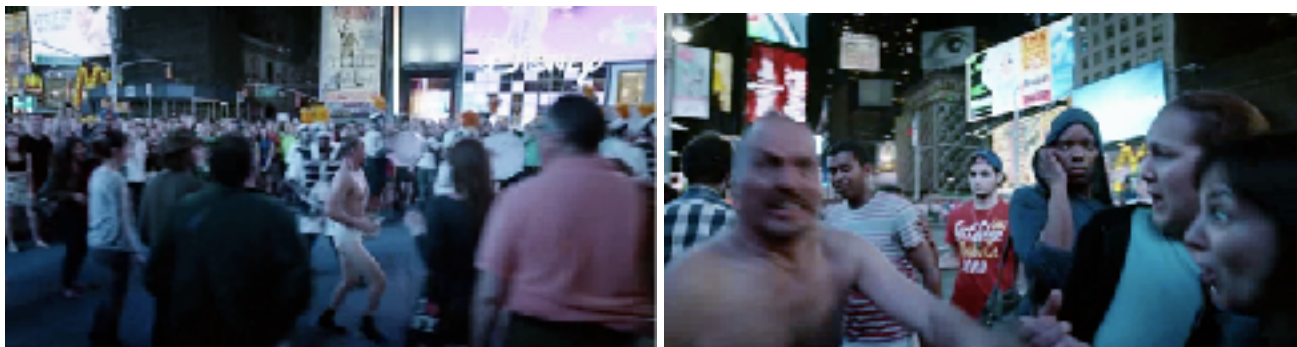
GRAND HOTEL BUDAPEŠŤ, IDA, NEZLOMNÝ a MR. TURNER

Birdman má specifický, ale nikoliv objevný styl. Snaží se působit autenticky a celý je točen tak, aby působil, že je v jednu záběru. Ve skutečnosti je střihů ve filmu 35 a nejdelší trvá 15 minut. Střihy jsou digitálně doladěny a při větší pozornosti jsou některé odhalitelné. Tento způsob snímání dává velký prostor přirozenějšímu hereckému projevu a improvizaci. Emoce nejsou manipulovány za pomoci střihu, ale mnohem větší nároky jsou kladeny na samotný herecký projev, světlo, kameru a hudební doprovod, realizován jen bicími nástroji jazzmana Antonio Sanchéze. Bubnování zde zastupuje tlukot srdce.

Kamera Lubezkiho je oceněna Oskarem zjevně za téměř “sportovní výkon”. Opětovné překonávání technických překážek v podobě zasvěcování při realizaci dlouhých záběrů, barevné a kompoziční řešení, a také pravděpodobně za nalezený způsob, jakým dokázal převést pocit ze sledování divadla na filmové plátno. Navíc s rozpočtem, se kterým nelze mít v New Yorku velká očekávání.

Příkladem rozpočtové improvizace budiž noční scéna s Michelelem Keatonem, který se snaží polonahý navrátit do divadla přes jedno z nejrušnějších náměstí v New Yorku, Times Square. Uzavření ulice bylo finančně nemyslitelné. Nakonec při obhlídkách s Lubezkim našli řešení. Narazili na středoškolskou kapelu z Bronxu Marching Cobras v New Yorku, která zkoušela v parku a přitahovala pozornost kolemjdoucích turistů. Napadlo je najmout kapelu jako lidský štít během scény s polonahým Michelelem Keatonem, aby odvrátily zraky diváků od filmové hvězdy. Po vyjednávání se školou však nastal problém, protože pracovní zákony nedovolují školní kapele pracovat v noci. Namísto toho jednoduše našli a oslovili absolventy z Cobras, kteří byli ochotni vystoupit.

„Byl to partyzánský styl, který mě navždy změnil. Naučil jsem se, že od nynějška nechci dělat nic, co by mě děsilo. To tě tlačí na hranu a cítíš se živější. Je to jako živý koncert. Nelze to opravit, takže pokud to zkazíš, všechno zmizí. Všechno, co vidíš ve filmu, je skutečné a každý šlape po vodě.“ (26)



Odvedení pozornosti za pomoci kapely.

2. 1. TECHNICKÉ VYBAVENÍ

Jednoduše řečeno film je z hlediska technického vybavení kamer a objektivů v porovnání s *GRAVITY* (2013) či *REVENANT* (2015), na kterých se Lubezki podílí, chudým příbuzným. “Jednozáběrový” film vyžaduje konzistenci a to jak ve způsobu snímání, tak i technického vybavení. Kamera byla osazena nejčastěji objektivem s ohniskem 24mm a po celou dobu připevněna na steadycamu nebo jeřábu.

Film byl natočen na digitální kamery Arri Alexa M a XT s objektivy Leitz SUMMILUX-C a Zeiss Master Prime. Finální projekční formáty jsou dvojího charakteru a to DCP a 35mm kopie na Kodak Vision 2383. (27)



2. 2. POSTAVY

Ačkoliv se tak zprvu nejeví, *Birdman* je natáčen v klasickém stylu. Příběh je však složitější a více pracuje se skrytými symboly, které nejsou zdaleka tak explicitní jako v *GRAVITY* (2013). Klade na diváka nároky. Pro pochopení výtvarného řešení Lubezkiho je nutné přiblížit si základní charakteristiku postav a jejich jednání.

Hlavní postava Riggana ztvárněná Michaelem Keatnem má halucinace a slyšiny. Trpí pravděpodobně nespecifikovanou poruchou osobnosti. Režisér drží celý film diváka v nejistotě, zda je či není postava duševně nemocná. Když promlouvá svým alter egem projevuje submisivitu. Když mluví s jinými lidmi, jeho hlas je dominantní a hlasitý. Jeho hlavním konfliktem je konflikt se sebou samým. Riggan se chce zbavit své minulosti a jako

mnoho jiných herců by rád smazal svou banální filmovou kariéru a navrátil se zpět ke klasickému divadlu.

Druhá postava Mikea Shinera ztvárněná Edwardem Nortonem, působí zcela kontrastně. Jeho pohyby jsou velmi lehké a působí, jakoby mu na ničem příliš nezáleželo. Jako slavný herec z Broadway je narcistní a sobecký. Lže, aby získal po čem touží, a jde mu jen o krátkodobé výsledky. Jeho postava je v konfliktu s ostatními a on sám má pocit, že lidé, kteří jej obklopují, jsou příliš průměrní na to, aby mohl dostatečně dobře vykonávat svou práci.

Třetí postavou je Sam Thomsone ztvárněná Emmou Stone. Její tělo působí vyhladověle, pohybuje se rychle a její hlas má velké výkyvy. Tiché projevy i hlasité křiky. Svědčí o zármutku, nesebejistotě, nevyrovnanosti. Je citlivá, pesimistická a osamělá. Hlavním konfliktem je pro ni její otec Riggan. Aby se zbavila tohoto problému, začala brát drogy.

Postava Riggana miluje umění, dobrá divadelní představení, skvělé spisovatele, a jeho dřívější role, kterou se proslavil, byl populární filmový superhrdina Birdman. Film, ve kterém existují jen speciální efekty, je bez podstaty, historie a dobrých hereckých výkonů. Divák si domů z takového zážitků neodnese žádný transcendentální zážitek, aby mohl o díle přemýšlet. Jde jen o povrchní zábavu a peníze.

Zde v Lubezkiho kariéře dochází k paradoxu. Výše popsaná povrchnost filmového zábavního průmyslu zcela naplňuje jeho předchozí film *GRAVITY* (2013). Pokud poctivě zhodnotíme formální a obsahovou stránku versus rozpočet a tržby, můžeme zcela jasně říci, za jakým účelem byl snímek stvořen. Označuje to také fakt, jak široce rozdílné hodnocení umělecké míry kameramanského díla v sobě skrývá nejpopulárnější kinematografická cena Oskar, a to v odstupu pouhého jednoho roku.

Lubezki se tímto filmem navrácí ke svému původnímu ideálu o filmu jako umění. V Birdmanovi získal zásadní prostor pro výtvarné řešení obrazu a mohl zcela naplnit své umělecké předpoklady, které se nezakládají jen na technologických či inovativních řešeních.

2. 3. SVĚTLO

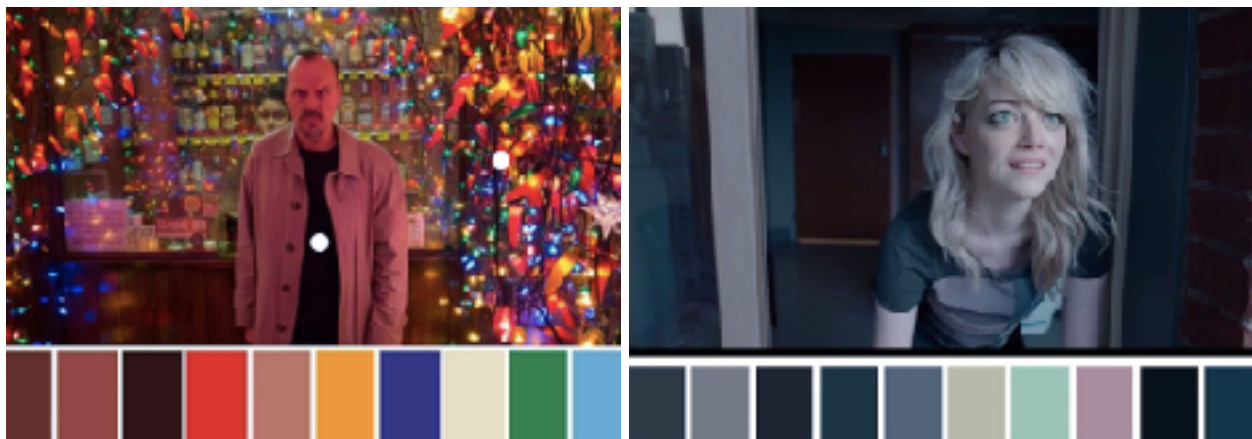
Nejobtížnějším trikem v celém filmu bylo osvětlení. Na make-upovém zrcadle, které se nachází v šatně hlavní postavy, jsou umístěny malé žárovky, které v pozdější scéně osvětlují Riggana. Zde je zřejmá komplikace osvětlení. Tyto žárovky sice dostatečně osvětlují herce, ale o minutu později vytvoří stín, pokud se herec a kamera pohybuje po místnosti. Proto bylo nutné vždy časovat celé osvětlení tak, aby stíny nebyly viditelné. Lubezki měl neustále okolo sebe kolem osmi lidí. Steadycam, ostříč, ti kteří pohybovali se světly a ti kteří pohybovali difuzemi. Obrazy obsahují často záběry se zrcadly. Početný štáb, který se v nich odrážel, byl digitálně vymazán za pomoci rotoskopie.



Postprodukčně zvýrazněná postava ve středu obrazu.

Zásadní byla pro osvětlování postprodukční manipulace se světlem. Velká část osvětlení byla digitálně upravena, včetně sytosti barevného osvětlení, nebo světla, která zvýrazňují postavy. Například okamžik, kdy Lasley stojí ve dveřích a vede konverzaci, je digitálně upraven.

2. 4. BARVA



Barevná paleta je tentokrát nedotčena. Ve filmu najdeme celé spektrum barev.

Barevný koncept je zvolen zcela jinak, než jsme tomu zvyklí ve všech Lubezkiho filmech. Divadlo a jeho svět je jevištěm mnoha podob. Je rozmanité. Barevná škála není vůbec redukována a nalezneme s v ní všechny možné barvy a jejich odstíny. Kumulace barev přichází až se závěrem snímku, kde se veškeré barvy potkají v jediném záběru.

Riggan schází po schodech dolů na jeviště, sestupuje do nižších pater světa, k méně důležitým lidem. Postava vchází na jeviště a těsně před tím je osvětlena modrým světlem. Modrá je v tomto snímku barvou nejdůležitější. Je signálem, že něco není skutečné, že se mísí představy s realitou. Lubezki osvětluje modře sekvenci snů Rigganovy hry. Modrou používá, když Rigganova přítelkyně na jevišti promlouvá o svém nechtěném těhotenství. Později přiznává, že není těhotná. Dítě nebylo skutečné. Modrá je také barvou Birdmanova kostýmu, není skutečný. Modrá vyplňuje obrazovku v zadním plánu, když Riggan letí do nebe. Modrý je i plakát s maskou a příznačným nápisem "PHANTOM", který se nenápadně neustále dostává do obrazu. Když přechází postava ze zákulisí na jeviště, projde modrým světlem. Bude předvádět roli, tedy něco, co není skutečné. Jeviště je reálný prostor, ale děje, odehrávající se na něm, nejsou reálné. Proto jej obklopuje koridor modrého světla, který vytváří pomyslnou hranici mezi dvěma světy. Na zdi můžeme spatřit další drobný detail. Červený nápis exit. Východisko z tohoto světa je jiným směrem, jak zásadně ukazuje značka.



Modrý koridor a barevné řešení kostýmů postav.

Jeviště je osvětleno ostrým světlem, pod kterým nelze nic skrýt. Všechny postavy jsou oblečeny do zelených kostýmů, jsou v jedné hře na jedné lodi. Liší se ale v různé intenzitě zelených odstínů. Intenzita kopíruje charakter postav. Například Layse je intenzivní, energická a Broadway byl její celoživotní sen. Barva její zelené halenky je sytá.

Na jevišti při zkoušce neustále vytváří rušivou kompozici červený žebřík, který na sebe strhává pozornost. Symbolicky poukazuje na možnost Riggena vyšplhat se za pomoci této hry na vrchol své kariéry. Jeho barva však jasně naznačuje, jak vysokou a nebezpečnou hru, hraje se sebou samým.

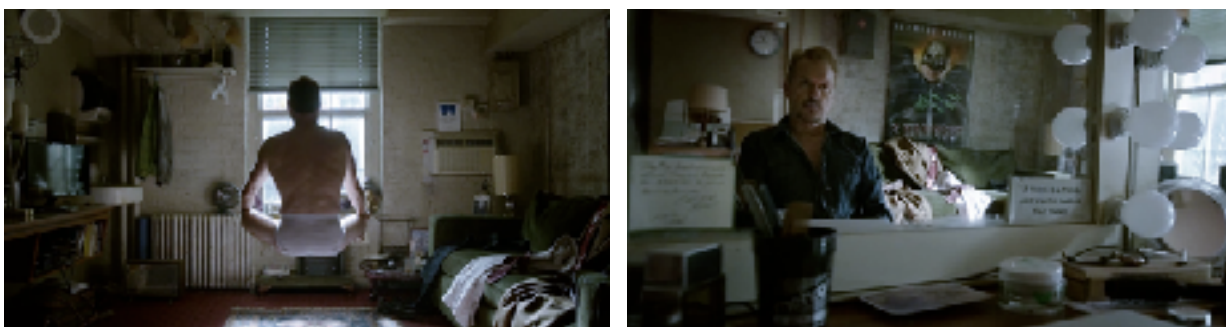


Červená náleží milence, žlutá dceři a konečný mix všech barev v jednom záběru.

Lubezki a Iñárritu předvádí barevný koncert. Nalezneme zde všechny možné barevné kombinace. Barvy v obraze jsou přímo vztaženy k Riggenu. Když už je toho na něj příliš a opije se, vše se mu přetaví v nekonečný barevný rej, který jej obklopuje. Nalezneme zde barvu zastupující jeho dceru, milenku i nevídaného Birdmana. Barvy, které ho obklopují, jsou tedy celým jeho životem v kostce.

2. 5. NEVERBÁLNÍ VÝZNAM

Nelze očekávat, že se pomocí stříhu může kameraman v takto koncipovaném snímku jednoduše vyhnout nějakému místu, které kompozičně nezapadá. Je zapotřebí řešit vše jako prioritu.



Expozice postavy Riggena Thomsona alias Birdmana.

Na začátku filmu je exponována postava meditujícího Riggana ve stavu levitace. Postava provádějící něco, co není skutečné a je téměř nahá, čili bezbranná. Konfrontuje se v zrcadle s plakátem, který obsahuje jeho minulost, a díky které se neustále trápí BIRDMAN 3.

Kamera se pohybuje plynule z odrazu v zrcadle na reálnou postavu Riggana. Nyní se nacházíme v reálném světě a pokud budeme rozebírat obraz detailně, hlava Rieggena zakrývá plakát s Birdmanem. Toto vrstvení plánů a jejich kompozici můžeme vysvětlovat

tak, že se vše odehrává postavě v hlavě a protože jej zakrývá, snaží se Birdmana a své minulosti s ním spojené obrazně zbavit.

Úvodní záběr postavy je doplněn drobnými detaily v obraze, jako například o klimatizaci opřený reklamní papír s logem skutečně existující firmy ACTORS EQUITY, která se od roku 1913 stará o divadelní herce v rozmanitých směrech, od platů po zdravotní pojištění.

Způsob komponování obrazu a barevnost nám definují, čím pohledem se na děj díváme. Jedná se o Rigganův subjektivní pohled. Když Riggan vystupuje ze své šatny a chodbou odchází na jeviště, je úhel snímání z podhledu a přisuzuje tak postavě důležitost. Riggan se cítí důležitý, ale nedoceněný. Tento způsob snímání je dodržován po celý film. Pokud jsou v záběru dvě postavy, vždy záleží na pocitech Riggana a jeho vztahu k postavě. Je-li jedna z postav dominující, je druhá upozaděna do druhého plánu a opticky zmenšena, případně ji silnější postava překrývá. Jde tedy spíše o klasické schéma komponování postav v misanscéně.



Využití úhlů, barev a kompozice ve vzájemných vztazích postav.

Zajímavé je výtvarné řešení příchodu druhé důležité postavy v příběhu Mikea Shinera. Ten má pomoci zachránit celou hru zastoupením zraněného herce svým zvučným jménem. Jeho



Výtvarné světelné, barevné i kompoziční řešení příchodu důležité postavy do děje.

postava se v příběhu objeví zcela tajemně. Předchází jej reputace skvělého, leč lidsky komplikovaného herce. Než jej kamera objeví, rozsvěcují se v celém zákulisí postupně světla, která onu hvězdu vítají. Až teprve poté se objeví postava zahalená v klobouku, obklopená temnou barvou, stojící na hraně jeviště. Pomyslná miska vah, mařící umělecký výkon. Ostré kontra světlo vedle jeho postavy namířené přímo do kamery připomíná symbolicky světlo na konci tunelu, tedy záchranu pro divadlo a tím pádem i pro Riggana. Postavy se k sobě s opatrností přibližují. Dominuje Mike, který Riggerovi uniká. Zcela automaticky Mike odloží své věci do čela stolu namířené směrem k divákům. Ilustruje sebejistotu a okamžité podrobení si divadla. Po chvíli se k sobě obě postavy s váháním přiblíží a vidíme, že mají na sobě identický odstín zeleného kostýmu. Mike ležerní a moderní triko s dlouhým rukávem, Rigger konzervativní košili. Postavy tedy mají stejné profesní ambice, ale charakterově jsou zcela odlišné.

Birdman se tedy zásadně liší od předchozích filmů, na kterých Lubezki pracoval. Snoubí v sobě však všechny jejich esence. Dokonale zvládnutý pohyb kamery, výtvarný přístup k barevnému řešení, kompozici a osvětlení. Přidanou hodnotou Birdmana je pro práci Lubezkiho umělecký přínos filmu, za kterého navíc získává v silné konkurenci plnohodnotného a nezpochybnitelného druhého Oskara.

3. THE REVENANT (2015)



THE REVENANT (2015) v hlavní roli s Leonardem Di Capriem, který za svůj herecký výkon poprvé získává Oskara.

“Alejandro se mě snažil zabít.” E. Lubezki po dokončení filmu THE REVENANT. (28)

THE REVENANT (2015) v režii Alejandra G. Iñárritu je Lubezkiho fyzicky a psychicky nejnáročnější snímek, který doposud točil. *THE REVENANT (2015)* je adaptací knihy Michaela Punkeho o skutečném lovcí kožešin a hraničáři Hugo Glassovi, který přežil v roce 1823 útok medvěda. Zraněný, opuštěný, beze zbraní a zásob šel pěšky z Jižní Dakoty do Fort Kiowa, přibližně 320 km daleko.

Režisér Alejandro G. Iñárritu po oceňovaném artovém snímku *BIRDMAN (2014)* natáčí velkorozpočtový, propagačními materiály označovaný spirituální snímek, za 135 milionů dolarů. Je zatím nejnákladnější exteriérovým filmem, na kterém se Lubezki podílí.

V porovnání se snímek *BIRDMAN (2014)* se tentokrát snaží Alejandro G. Iñárritu zasáhnout širší publikum. Příběh je srozumitelný a nezapře silnou snahu nebýt produktem, jak tomu bývá v případě jiných filmů, nebo například analyzované *GRAVITACE (2013)*, ačkoliv bychom při marketingové analýze našli mnoho prodejních artiklů a následných rozporů mezi výpověďmi režiséra v rámci upoutávek a skutečností, která se při natáčení odehrávala. Za všechny uvádím příklad navázení sněhové pokrývky, která nebyla nakonec vůbec využita, nebo drahé přelety, zanechávající uhlíkovou stopu kvůli vteřinovým záběrům, ač je film zásadně propagován jako óda na přírodu a apel na její ochranu. Kritizuje kapitalismus, ale sám je jeho produktem.

Film se připravoval pět let a celý se natáčel chronologicky. Iñárritu vypráví film o pomstě a přežití a dotýká se mnohovrstevnatých témat. Využívání původních indiánských

obyvatel, kapitalismus, vztahy mezi lidmi, životní prostředí nebo síla lidského ducha. Spiritualita, která celý filmem prostupuje, je údajně úzce spjata s Iñárrituovou vírou v Boha.

Velký čas příprav byl vynaložen na hledání lokací, ve kterých Lubezki zkoumal světlo a povětrnostní podmínky. Například v dubnu 2015 bylo rozhodnuto na základě očekávané změny klimatu o nuceném ukončení natáčení v Kanadě a definitivním přesunu do Argentiny z důvodu zásadního nedostatku sněhu.

Film se natáčel na lokacích v Kanadě v Britské Kolumbii, USA i Argentině. Úvodní indiánský útok se natáčel přímo v indiánské rezervaci Morley v Albertě v Kanadě. Stejná lokace například posloužila ve filmu KANADSKÝ PACIFIK (1949) rež. Edwina L. Marina.

Film měl původně natáčet kameraman Rodrigo Prieto, který byl však časově zaneprázdněn. Proto Iñárritu po zkušenosti z předchozí spolupráce na Birdmanovi oslovil opět Emmanuela Lubezkiho. Ten přistupuje k celému dílu komplexně, využívá svého rukopisu a udržuje obraz v harmonii od výběru technického vybavení až po závěrečnou postprodukci filmu. Za tento počin je po třetí za sebou, jako jediný kameraman v historii kinematografie, oceněn Oscarem za kameru.

V kategorii nejlepší kamera byly v roce 2016 dále nominované filmy *CAROL* (2015) kameramana Edwarda Lachmana a režiséra Todda Haynese o milostném příběhu žen s nádherným lehce stylizovaným barevným obrazem, *THE HATEFUL EIGHT* (2015) kameramana Roberta Richardsona v režii Quentina Tarantina natočeným zcela na královský 70mm film, *MAD MAX: FURY ROAD* (2015) George Millera a kameramana Johna Seala, *SICARIO* (2015) mrazivý thriller s grafickým obrazem kameramana Rodgera Deakinse a režiséra Denise Villeneuvea. (29)



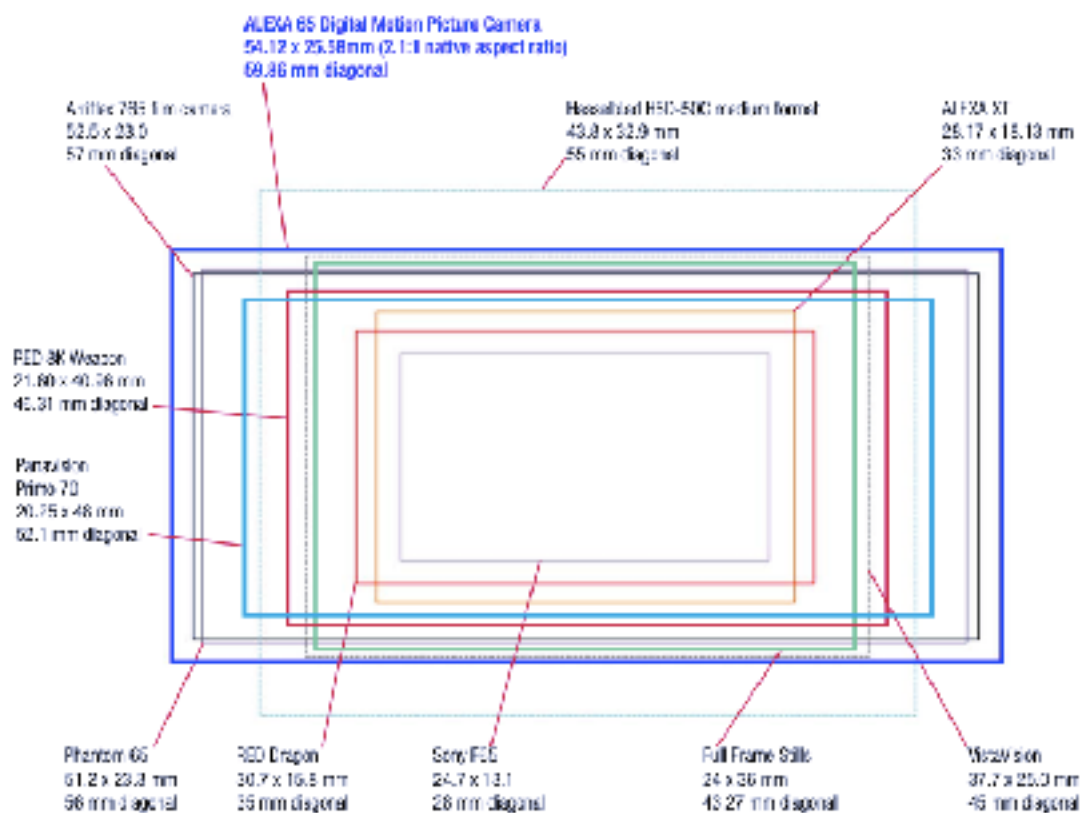
CAROL (2015), *HE HATEFUL EIGHT* (2015) , *MAD MAX: FURY ROAD* (2015), *SICARIO* (2015)

3.1. TECHNICKÉ VYBAVENÍ

Původně měl být snímek natáčen na film. V přípravách se v Kalifornii testovala filmová surovina pro denní záběry. Po přemístění štábu do Kanady, kde je slunce mnohem blíže obzoru a delší období tmy, bylo zjištěno, že se některé detaily, tóny a očekávané nálady na filmu vůbec neobjevily. Problematické bylo i silné zrno. Ačkoliv je Lubezki velký milovník filmového materiálu a filmového procesu, to co na filmu nemá rád je zrno.

“Vždy to považuji za nevýhodu filmu, protože je to vrstva mezi vámi a subjektem. Tyto digitální kamery neměly žádný digitální šum nebo jakékoliv zrno. Je to jako dívat se skrze špinavé okno.” (30)

Dle jeho názoru způsobuje “clonu” mezi předmětem a divákem a film se stává spíše formou prezentace. Ve stejný moment, kdy testovali film, byl Lubezki kontaktován firmou ARRI s informací, že očekávaná velkoformátová Alexa 65mm je připravena ke vstupu do filmového průmyslu. Kamera má třikrát větší senzor než Alexy se systémem 35mm. Senzor nazvaný ARRI A3X CMOS, má rozmezí expozičního indexu od 200 do 3200. Základním expozičním indexem je 800 s možností nahrávat do nekompresního ARRIRAW formátu. V tomto formátu při snímání 24 fps je možné zaznamenat 11 minut, což je velmi podobný čas, jako u filmové suroviny 35mm. Kamera poskytuje rozsah 14 clon.



Porovnání velikosti senzorů.

Lubezkiho první testy potvrdily slibovaný kvalitní záznam s velkým dynamickým rozsahem. Bylo jednoznačně rozhodnuto, že se natáčení uskuteční za pomoci kamery Arri Alexa 65mm. Film i filmová kamera byla definitivně navracena do Los Angeles. Díky technickým parametrům nové Alexy bylo možné zaznamenat tmavý detail ve vlasech postavy v popředí i jemnou strukturu mraku na pozadí, noční scény při ohni, hvězdy a polární záři na noční obloze. Jednoduše kamera zachytí obraz, který film zachytit nedokáže. Přidanou hodnotou je pak velmi nízká úroveň šumu, která poskytuje krystalicky čistý obraz. Navíc kamera má globální závěrku, odpadají tedy starosti s deformací obrazu při rychlém pohybu. Nejdůležitějším faktorem úspěchu této kamery bylo zvětšení fotositů, neboli jednotlivých barevných filtrů na Bayerově masce. Dalším byla reprodukce barev, protože oba parametry jsou důležité a jdou ruku v ruce. Alexa 65mm má jinou hloubku ostroty a vyšší rozlišení barev, má minimální alias. Výroba se odvíjela od reference filmových obrazů natočených na 65mm film. Alexa 65mm by bez tohoto filtru vykazovala mnohem větší rozlišení detailů, ale měla by o to výraznější aliasing. Alexa 65mm je skutečnou digitální replikou filmové kamery. ⁽³¹⁾ V extrémních mrazivých podmínkách kamera také obstála, zamrzaly jen kabely a monitory.

Nejčastěji se pro natáčení používaly objektivy Master Primes, velmi tvrdé, ostré a čisté. Základní objektivem bylo ohnisko 14mm. Stěží by ji někdo před patnácti lety použil, jelikož vykazovala velkou míru zkreslení. Dnes tato skla mají výtečnou charakteristiku a jejich zkreslení je minimální.

Mimo Alexu 65mm byly použity pro práci z ruky i Arri Alexa XT M a Arri Alexa XT v kombinaci s objektivy Panavision Primo, C-Series, Leitz SUMMILUX-C a na některé záběry kamera Red Epic Dragon s objektivy Angenieux Optimo. ⁽³²⁾

Pohyb kamery byl realizován z jedné třetiny z ruky, nebo ze steadycamu. Zbytek pokrývá pohyb z jeřábu nebo dolly.



Filmová kamera Arriflex 765 a Emmanuel Lubezki s digitální ARRI ALEXA 65mm. Realizace pohybu kamery z jeřábu a sněžných saní.

3.2. TRIKY

Nejkomplikovanějším trikem ve filmu je útok medvěda na hlavní postavu Huga Glasse, který mu způsobí závažná poranění.

Lubezki s Iñárritu měli od počátku záměr natáčet bez greenscreenů, dekorací a nebo kombinací obojího za účelem co největší autenticity. Neexistuje manuál, který by popisoval, jak ve filmu provést útok medvěda. Všichni medvědi držení v zajetí mají zcela odlišné chování. Inspirací nakonec bylo video z internetu, kde skutečný medvěd zaútočí v zoologické zahradě na náhodného turistu. Chování medvěda je nepředvídatelné a bylo zapotřebí, aby se tento “tanec” kaskadér a hráč rugby Glen Enis naučil. Poté byl navlečen do speciálního obleku potaženého bluescreenem a celý útok byl herci odehrán. Trhané pohyby Di Capria jsou zajištěny lany, které jsou ručně popotahovány. Dokončovací práce jakými jsou struktury chlupů medvěda a celé jeho tělo jsou samozřejmě prací 3D animátorů. Jizvy, které medvěd Di Capriovi způsobí, jsou uměle vytvořené celé části těla. Aplikace těchto protetik trvala pokaždé 4 hodiny, ale dodávají celému obrazu zásadní uvěřitelnost.



Aplikace protetik a kaskadér Glen Enis

Další náročnou trikovou scénou je unášení hlavní postavy Leonarda Di Capria divokou řekou. Jeho tělo pluje přes řadu vodopádů. V rámci udržení uvěřitelnosti bylo vyzkoušeno mnohé, ale většina nápadů selhala. Nakonec se jedná o kombinaci rotskopingu a kaskadéra, který skutečně pluje v rozdivočelé řece, kde překonává skutečné vodopády. Di Caprio byl natáčen jen zpočátku ve velmi mírné řece a posléze ve speciální vaně. Trvalo měsíce rotskopovat postavu, než celá scéna fungovala.

Ačkoliv se zdá, že dalším trikem je silná lavina, která se utrhne z hory přímo za postavou Glasse, není tomu tak. Ve skutečnosti jde o realistický záběr. Ve spolupráci s kanadskými úřady vynesl vrtulník nad horu výbušninu a shodil ji do lavinového pole. Kamera se v tu dobu nacházela na jeřábu. Důležité byly dva faktory. Zvýšit citlivost kamery na 1200 ASA, zvětšit tímto způsobem hloubku ostrosti a nepromarnit záběr, na který byl pouze jediný pokus. Záběr i detail laviny jsou dokonalé. Takový záběr by s filmovou kamerou nebylo možné realizovat.



Lavina v pozadí hlavní postavy Huga Glasse

3. 3. SVĚTLO

Jedním z nejdůležitějších prodejních artiklů hned po herecké hvězdě Leonardovi Di Capriovi byly zprávy, že se jedná o snímek natočený zcela bez použití umělého osvětlení. V Lubezkiho práci to není žádná novinka. Skrze přirozené osvětlení, vytváří pocit autenticity po několikáté.

Z důvodu polohy lokací šlo uskutečnit natáčení jen v hodinách do 9:30 dopoledne a poté od 16:00 odpoledne. Tento faktor prodloužil výrobu o několik měsíců. Přirozeného osvětlení však nebylo možné použít pokaždé. Příkladem je scéna, která měla být svícena jen od ohně. Silný vítr však oheň rozfoukal natolik, že se jeho světlo příliš rozptýlilo. Bylo tedy zapotřebí konstantního osvětlení se stmívačem. Nebo naopak bylo světla příliš. Z tohoto důvodu se používala obří černá deska, která blokovala světlo z nežádoucích míst.



Uměle dosvícovaný oheň a velká deska blokující světlo.

Natáčení v přírodě je velmi odlišné a každá lokace si vyžaduje správný směr slunce a výběr správné hodiny. Náročné jsou pro produkci vzdálenosti mezi jednotlivými přírodními lokacemi, na nichž neurčuje pravidla pro snímání člověk. Filmař je v tomto ohledu naprostou součástí přírodních jevů a to je nutné respektovat. Největším soupeřem Lubezkiho tedy bylo počasí, které zásadně světlo proměňovalo. Podzim a zima transformují krajinu a světlo. V návaznosti pak také transformují herce. Jeho vnitřní i duchovní nastavení, emocionální naladění, které lze na diváka přenést.



Náročné počasí, které však vytváří specifické světlo a transcendentální obrazy.

3. 4. BARVA



Redukovaná barevná paleta



Barevná paleta filmu byla určena denní dobou na jednotlivých místech. V poledne byla atmosféra nulová, ale po západu slunce dosahují atmosféry až mystického chladu. Žlutý mech zezelená, stromy ztmavnou a listy ztrácí barvu.

Oheň je jediným zdrojem teplé barvy v celém filmu a je komplementární barvou k saturevaným a destruovaným odstínům modré, která prostupuje celým filmem.

Výjimku tvoří snové scény, které jsou naplněny optimismem setkání Glasse se svou mrtvou ženou a synem.

Velký vliv na barevnost má kromě denní doby také počasí. Mlha nebo sníh desaturují barevnost samy o sobě a současně s tím přirozeně přechází emocionální účinek na diváka. Skrze obraz může cítit to, co skutečné postavy pravděpodobně v takovém bezčasí prožívaly. Z důvodu přirozeného osvětlení jsou přizpůsobeny barvy kostýmů tak, aby byly jednotné a nebyly světlejší než pleťovky. Jejich barevnost v temných tónech určuje vzájemnou vzdálenost jednotlivých charakterů postav. Soupeřící charaktery jsou oděny vrchní vrstvou v tmavě zeleném a tmavě modrém kostýmu, tedy nejzazším možným použitelném barevném kontrastu. Barevná škála byla pro všechny scény, které nejsou snové zcela zredukována. Hlavní postava Huga Glasse je oblečena do zemitého, nebarevného kostýmu. Vykresluje se tak jeho sounáležitý vztah k přírodě a odlišuje od ostatních důležitých charakterů.



Redukovaná barevná škála a její využití pro kostýmy protichůdných charakterů.

3. 5. NEVERBÁLNÍ VÝZNAM

Alejandro G. Iñárritu důvěřuje divákovi a nemá tendenci plnit jeho povědomí dalšími informacemi. Věří, že atmosféra a pohyb přinesou všechny emoce v průběhu sledování filmu společně se zkušenostmi, které film může objektivně i subjektivně přinášet. V *Revenantovi* stejně jako v *Birdmanovi* využívá spíše klasické filmové řeči. Uvádím jednotlivé signifikantní příklady, které slouží pro interpretaci v celém filmu.

Využití široké optiky umožňuje nasnímat v jednom záběru postavu a kontext prostředí. Kamera snadněji také přechází od subjektivního pohledu k objektivnímu díky neustálé proměně úhlu pohledu - lépe vtáhne diváka do děje.

Záběry jsou konstruovány tak, aby vytvořily intimitu mezi postavou a epickou krajinou. Široké objektivy umožňují díky světlu, které propouští, zachovat co největší ostrost v celém poli. Jistá deformace tváře, ke které dochází, je důležitou součástí vyprávění o postavě. Tvář Leonarda Di Capria je příliš krásná, ale má působit hlavně jako lovec z počátku minulého století, který každý den bojuje o přežití. Pokud se chce Lubezki přiblížit ještě více postavě, aby byla pro diváka zřetelná jeho bolest a úzkost, využívá dioptru, který obraz ještě více zdeformuje. Jedná se o další optický člen, který se vloží před objektiv.



Využití širokého objektivu a dioptriu.

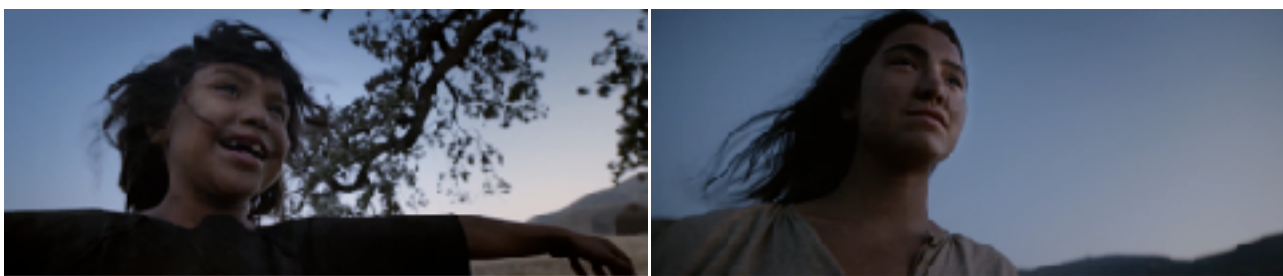
Úhel vždy určitým způsobem určuje postavení jednotlivých charakterů, jak jsem již psala v předchozí analýze. Film je otevřen záběrem na rodinu z ptačí perspektivy. Takový uhel bývá často přirovnáván k božskému pohledu. Vzhledem ke spirituální povaze snímku je tento důvod patrný. Spánek a blízkost kamery naznačuje zranitelnost rodiny. Také vidíme, že se jedná o smíšenou rodinu. Indiánka a běloch. Orientujeme se. Dalším záběrem je snímána celá rodina z nízkého podhledu ve zpomaleném záběru. Rodině je dána extrémní důležitost a zpomalený pohyb téměř zastavuje čas. Vytváří snový stav, ve kterém se postavy nacházejí.



Využití širokého objektivu a dioptriu.

V následném záběru spatřujeme detail šťastného syna a v zápětí v téměř totožné kompozici chlapce střídá žena- matka. Doslovně dítě pocházející z této ženy. Všichni jsou šťastní, ale

jejich postavy obklopuje silný vítr a hudba přidává na hlasitosti. Úsměv matky se proměňuje.



Přímý významový střih v expozici filmu.

V dalším záběru cizí muž podpaluje indiánské obydlí, v jehož popředí je kladen důraz na Glassova syna. Jeho rodina je zničena a ponížena. Postava se nachází na spodní kantně. Režisér společně s kameramanem uzavírají expozici postavy Huga Glasse. Vidíme, že středobodem jeho života je smíšená rodina. Přišel o dům i ženu a jeho motivací žít je přeživší syn. Ve voice overu zaznívá věta: *“Dokud ještě popadáš dech, bojuješ - dýchej, dýchej.”* Větou je ukončena expozice příběhu a postavy. Nyní známe její vnitřní myšlenky, které tvarují její charakter. Je vybudován dramaturgický prostor pro rozvinutí Glassova příběhu. Pozdější smrt syna vytvoří komplexní motivaci, proč v následujících dvou hodinách musí přežít.



Významové umístění postav v kompozici záběru.

V pokračující scéně procházejí rozvodněným lesem postavy lovců číhající na zvěř. Glass je ke kameře nejbliže. Jako první se jejím směrem otočí nyní o několik let starší Glassův syn. V úvodu filmu je tedy kladen důraz na tuto postavu. V zápětí se kamera stáčí a v plynulém pohybu obrací pozornost na Glasse. To je nejčastější způsob a motivace pohybu kamery za pomoci švenků, protože vytváří vztahy mezi postavami. Kamera volně přechází za Glasovými zády a přesouvá se na pravou stranu. Všechny postavy jsou na levé straně, tedy doslova na jedné lodi. Lovci se chystají k palbě na zvěře. V záběru vidíme další příklad rozložení postav. Glass jako otec je nejbliže, je vedoucím této výpravy, má největší zkušenosti.



Důraz kladený v obraze na jeho ruku, která je zakomponována diagonálně, získává silnou dynamiku a opět určuje vztah mezi postavami. Otec je učitelem svého syna.

Zbraně jsou díky použité optice výrazně větší než ve skutečnosti. Ve filmu se mnohokrát objeví švenk po dlouhých hlavních směrem k postavě, která míří na jinou postavu. Je na ni kladen důraz, protože reprezentuje nástroj pro vytváření strachu, utrpení, smrti. Režisér tímto jasně kritizuje tento mocenský nástroj.

Postavy Glasse a syna zcela splývají s prostředím. Za pomoci již zmiňované barevnosti je zde naznačen vztah, který k přírodě mají. Jsou její součástí a žijí s ní v souladu. Kamera se pohledem vrací na soustředěného Glasse, který jednou ranou skolí velkého losa. Jedná se tedy o zkušeného lovce, který má o přírodních zákonech velké znalosti a ačkoliv sám zabíjí, jedná tak proto, aby se najedl. Společně s doznívajícím zvukem výstřelu se střihne přímo na důležitou kontrastní a dějově zásadní postavu Fitzgeralda. Jeho postava močí na



Postava Glase a Fitzgeralda střížená přímo na sebe.

strom, nemá tedy respekt k přírodě. V zápětí prochází prostorem, který je zcela poset mrtvými kusy zvěře, krvavých kůží a vnitřností. Obraz působí apokalypticky. Fitzgerald rozdává příkazy a prochází kolem tohoto krvavého hrobu, jakoby se jednalo o naprosto běžnou věc. Příroda je znásilňována. Fitzgerald oproti Glassovi nevěří v boha, nemá žádné rodinné ukotvení a už vůbec nemá vztah k Indiánům a přírodě. Jediné v co věří, jsou peníze. V jeho textu se objevuje věta o vydělaných kůžích směrem k jeho podřízeným: *“Neděláme balíky po patnácti, ale děláme balíky po třiceti.”* Postava Fitzgeralda symbolizuje kapitalismus. Ve snových scénách můžeme takto interpretovat množství bůvolích lebek



Fitzgerald močící na strom a krvavý obraz zneužitě přírody.

neskládaných do neuvěřitelně velké hory, před kterou Glass stojí. Mrtvá zvíř, jako prostředek k dosažení bohatství. Jediné co obě postavy spojuje je neustálý zápas o přežití.

Následuje scéna souboje mezi lovci a Indiány, jejichž území lovci kožešin okupují. Celá je natočena na jeden dlouhý záběr a nacvičovala se dva týdny. Indiáni byli prvním národem na světě, který bojoval o krajinu o své životní prostředí. Glass je v této scéně zachráněn od jisté rychlé smrti někým, kdo v záběru není vidět. Někomu na něm záleží. Fitzgerald se musí vysvobodit sám.

Závěr scény je přesunut na loď, kde se přeživší scházejí. Obě postavy jsou po celý příběh dávány do silných kontrastů, a to především prostřednictvím jejich činů a nastavením mysli. Zajímavým obrazovým kontrastem, které zobrazuje Iñáritu, je vztah k víře.

Mezitím co Glassovo tělo bojuje o přežití, objevují se v jeho snech rozpadlé ruiny kostela. Fitzgeraldova "katedrála" má zcela jinou podobu. Tou je pro něj kancelář kapitána Herryho, kde jsou v půdním prostoru uloženy peníze. Když se pro ně kapitán vydá, aby Fitzgeralda odměnil za péči o Glasse, je Fitzgerald snímán z pohledu se silným paprskem světla, které proniká přes jeho oči. Ty vzhlíží k neviděnému prostoru, kde se nachází truhla s penězi. Ze stropu pro dokreslení obrazové metafory visí svíčkový lustr ve tvaru kříže. Takový záběr není v kinematografii ojedinělý.

Tvůrci si zde, jako i v mnoha jiných případech, berou inspiraci od Bergmana a jeho filmu Hosté večere páně. Sluneční paprsek je zpřítomněním boha, ať již bůh znamená cokoliv.

Důležitou scénou pro motivaci postav v ději je samozřejmě scéna s medvědem. Prostor, kde



Fitzgerald močící na strom a krvavý obraz zneužitě přírody.

se celá scéna odehraje, obklopují obrovské stromy, které připomínají pravěký les. Místo, které dalece přesahuje délku lidského života. Zvolený úhel z žabí perspektivy vytváří ze stromů přírodní katedrálu.

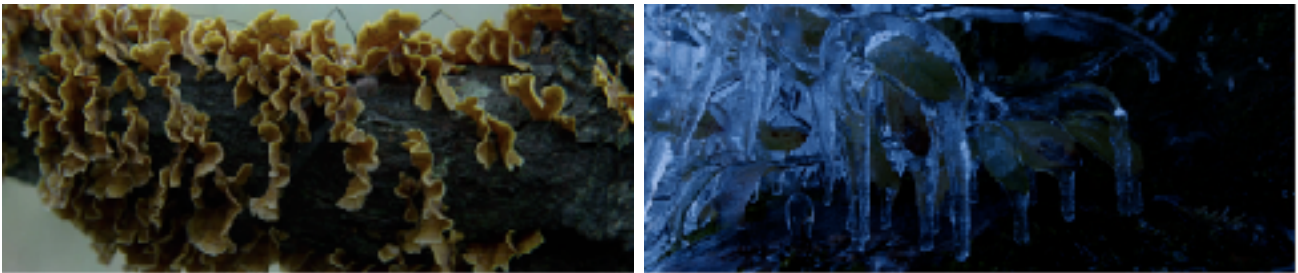
Postava je v ní tak malá, že ji lze téměř přehlédnout. Obraz nám říká, jaké postavení má člověk v přírodě. Medvědice která ho napadne, stejně jako Glass, jen chrání své potomky. Můžeme ji také interpretovat jako prostředníka mezi člověkem a bohem.



Obrazový kontrast mezi postavou a přírodou.

Glass nakonec divoké zvíře přemůže, ale nepřemůže lidskou chamtivost. Fitzgerald zabije jeho syna, Glasse opustí a nechá ho napospas osudu, aby mohl dostat peníze. Jde doslova přes mrtvoly. Když je Glass schopen dýchat, oblékne se do medvědí kůže a vydává se na dlouhou cestu za pomstou. Emocionální bolest ho nutí jít kupředu.

V příběhu tvůrci využívají asociativní montáže. Stejnou jako například využívá Terrence Malick ve svých filmech. V podání Malicka je to větev, obrostlá sice krásnou, ale pro strom smrtelnou houbou. Přirovnává tak ve filmu *NOVÝ SVĚT* (2005) šířící se nemoc v duších kolonistů. ⁽³³⁾ V *Revenantovi* je identický asociativní obraz, který Lubezki používá k přirovnání nemocného srdce Glasse poté, kdy má čas poprvé rozmýšlet o brutální vraždě spáchané na jeho synovi.



Podobné asociativní obrazy, symbolizující nemoc duše.

Revenant v překladu znamená ten, kdo vstal z mrtvých. Kostým Glasse, který nyní má, tedy medvědí kůži, symbolizuje jeho smrt. Kostýmy a jejich design jsou neodmyslitelnou součástí dramaturgie. Návrhářka Jacquelin West vytváří kostým s neuvěřitelnou přesností. Vytváří nejen sociální pozadí postavy, ale ovlivňuje i to, jak se postava pohybuje. Její následný pohyb v kostýmu utváří novou řeč těla, která je součástí dramaturgie postavy.



Kůže medvěda, která napomáhá vývoji postav.

Film končí soubojem Glasse s Fitzgeraldem. V Glassovi se odehrává vnitřní boj s vírou a nakonec nechává rozhodnutí o Fitzgeraldově smrti na osudu. Jeho silná víra udržela Glasse od vykonání další vraždy. Film končí zcizujícím obrazem Glasse, který se zpříma dívá do kamery a klade tak divákovi otázku. “V co věříte vy?”.



Závěrečný zcizující záběr.

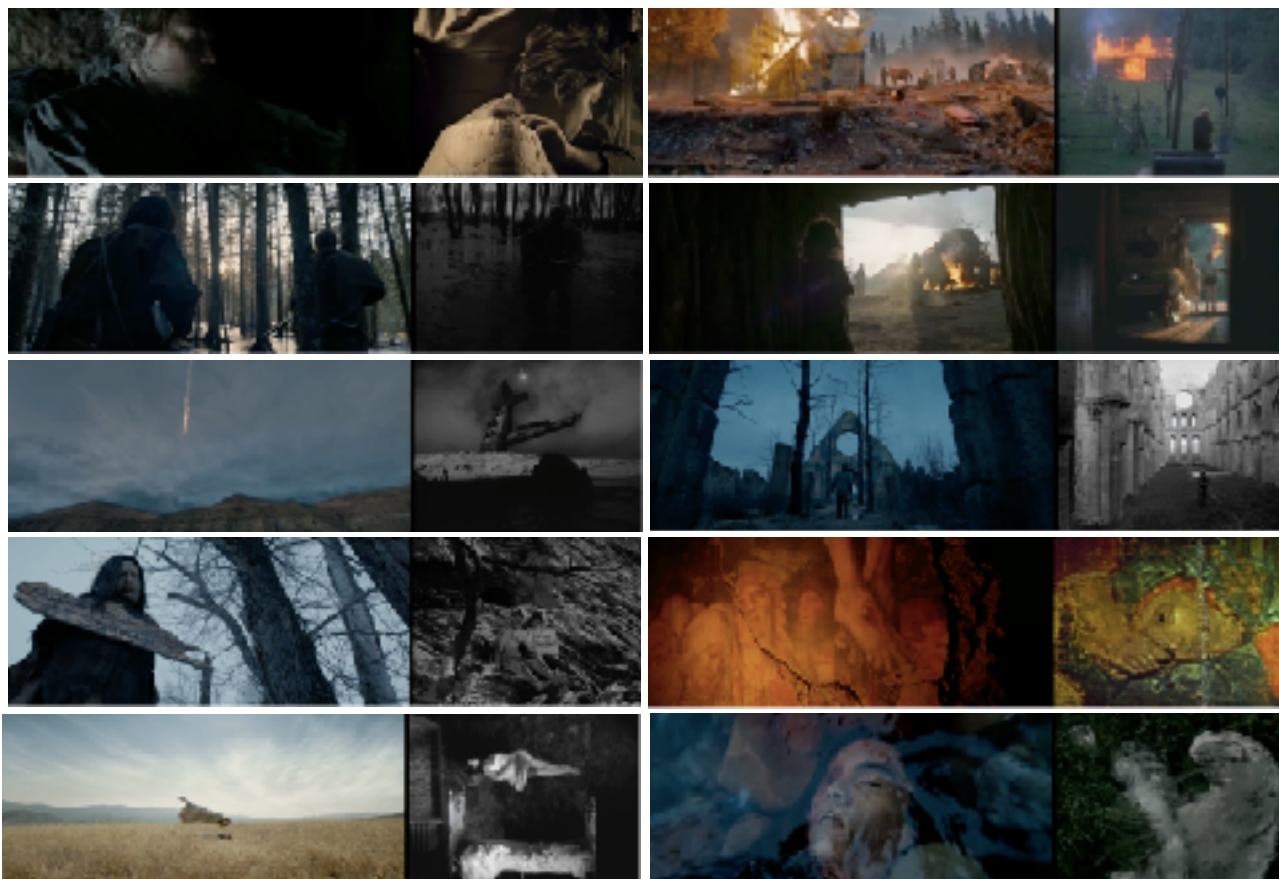
3. 6. INSPIRACE

Lubezki ve spolupráci s Iñárrituem nastavuje společnosti zrcadlo, skryté za symboly a metafory. Opětovně používá dlouhé a složité záběry s širokými skly. Kamera se neustále pohybuje. Světlo je naturální a zaměření se kamery na důležité body je jakoby náhodné. Iñárritu, dokonce stejně jako Malick, nemá k natáčení připraven žádný storyboard a minimalizuje mluvené slovo. Obrazy, postavy a jejich jednání je přirovnáváno ke spirituálním kontextům, symbolům a metaforám. Film tedy vykazuje veškeré aspekty Malickových filmů. Dalo by se říci, že je to Terrence Malick přemístěný do minulosti a divočiny. Iñárritu se snaží o filosofický přesah stejně jako Terrence Malick. Obrazy jsou založeny na skvělém hereckém výkonu Leonarda Di Capria, úchvatné krajině snímané v mezních světelných podmínkách, dokonalé práci kostýmní návrhářky Jacqueline West a architekta Jacka Fiska, který s Malickem spolupracuje od prvopočátků jeho filmové tvorby. Oproti Malickovi film postrádá specifickou citlivost pro nevyřčené. Prostor pro imaginaci přinášejí jen krásné snové scény. Některé scény jsou zjevně inspirovány mimo Bergmana i Tarkovským a jeho filmy Ivanovo dětství a Zrcadlo. Dokonce je kopírují rytmicky v pohybu kamery, nebo herecké akci. Ačkoliv Lubezki i Iñárritu tvrdí, že se nenechal inspirovat žádnou referencí, uvádím některé příklady dokládající tuto nápadnou a častou podobnost.

“Ke klamnému předstírání hloubky se Revenant uchyluje, kdykoli dojde na některý z rádo by mystických výjevů. Snad každý z nich obsahuje religiózní motiv, drze a nepřiznaně opsaný z jednoho ze slavných snímků Andreje Tarkovského. Glassova levitující manželka upomíná na Zrcadlo (Zerkalo, 1975) či Solaris (Soljaris, 1972), pták nečekaně vylétající z šatů má

svůj původ v Nostalgii (1983), setkání se synem v polorozpadlém kostele si vypůjčuje rekvizity z Andreje Rubleva (1966)” (34)

Na základě kritické analýzy filmového publicisty Ondřeje Pavlíka, která mne oslovila, jsem jej požádala o odborný rozhovor nejen k otázkám týkající se této problematiky. Rozklíčovat motivaci autorů, či producentů, pro doslovné kopírování se bez upřímného přiznání jen stěží podaří. Slovy Ondřeje Pavlíka se pravděpodobně jedná o tzv. kanonizovaný art. Tato doslovná citace Tarkovského a očividné vzdávání holdu, může velmi dobře fungovat jako součást marketingové prezentace. *Revenant* = artový film. “Nemůže” být tedy pochyb, že se jedná o artový film. Cílem může být i navýšení prestiže snímku.



Nápadná podobnost záběrů ve filmu Revenant vs. filmy Andreje Tarkovského Zrcadlo (1975), Andrej Rublev (1966) a Ivanovo dětství (1962). (35)

Není samozřejmě žádnou novinkou, že od sebe filmaři vzájemně kopírují. Ať je již motivace tvůrců jakákoliv, a je jedno, zda se takový projev týká filmu, fotografie, literatury, výtvarného umění nebo vaření, existuje.

Člověk nezačíná nikdy nic od počátku, osvobozený od minulosti a bez dluhů vůči ostatním. Umělec, který tvrdí, že se navrácí zpět k počátkům, uchopuje věci ve vysoce rozvinutém stadiu a takzvaně stojí na ramenou předchozích generací. Ve všem, čím jsme a co děláme, dědíme celou minulost a nemůžeme se od ní odpoutat. Největší a nejdůležitější pokroky však děláme tehdy, když minulost kriticky prověřujeme a usilujeme o její uváženou modifikaci. Není vůbec důležité, kde umělec svou inspiraci vezme, ale co z ní dokáže udělat. (36)

ZÁVĚR

Lubezkiho profesní kariéra potvrzuje Bordwellovu teorii popsanou v knize *HOW HOLLYWOOD TELS IT* o zesílené kontinuitě. Tuto kontinuitu ve vztahu člověka k čemukoliv popisuje již Aristoteles a později i E. H. Gombrich. Téměř všechny filmy jsou založeny na principech, které vznikaly v letech 1910 - 1920. Tvůrce má dodržovat kontinuitu vyprávění, tvůrci dodržují osově směry a využívají ustálených záběrových konvencí, jakým je například celek, napovídající divákovi, kde se nachází. Divák by si také neměl všimnout toho, že sleduje film.⁽³⁷⁾

Platí to do značné míry pořád. Evropa měla na Hollywood silný vliv v 60. letech, kdy končila v Hollywoodu éra klasických studiových filmů. Vzájemná propojenost existovala vždycky. Byla a je oboustranná. Hollywood navíc stále čerpá talentované tvůrce z celého světa a od svého založení není možné říci, že se jedná o čistě americkou tvorbu. Ondřej Pavlík navíc mluví o autorské poetice, která se vyvíjí v čase a mění se na základě podmínek, do kterých autor vstupuje. Přizpůsobuje se, ale zároveň si uchovává něco specifického. V případě Lubezkiho je to již zmíněný senzitivní smysl pro snímání krajiny.

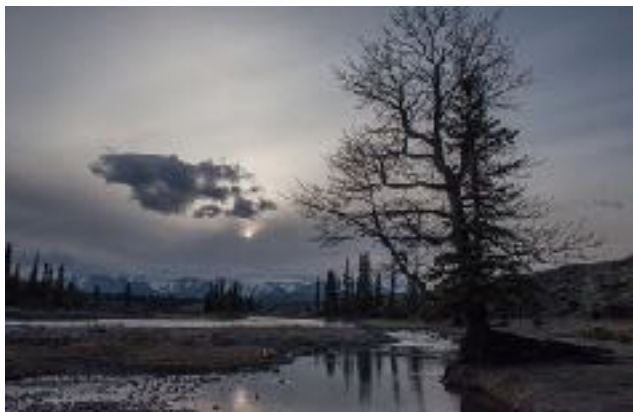
Mimo ono štěstí, které by mělo filmaře potkat, aby dosáhl svého snu, je tu mnohem větší podíl talentu a pracovitosti. Měla jsem možnost díky této diplomové práci vidět téměř všechny Lubezkiho filmy a mohla sledovat jeho postupný řemeslný a umělecký vzestup. Je zřejmé, že úplné počátky nebyly nijak zářné. Jeho filmová fotografie byla v časném počátku průměrná, ale jeho houževnatost a pracovitost mu dovolila společně s příležitostmi, které jej potkávaly, se neustále zdokonalovat. Lubezki za svou kariéru natočil 37 celovečerních filmů. Mezi filmy neustále natáčí reklamy. Říká, že je to nejlepší způsob, jak se uchránit před vlastní korozí. Za svou dosavadní kariéru byl nominován osmkrát na cenu Oskar, třikrát za sebou nominaci proměnil. Celkem byl oceněn 147 různými filmovými cenami po celém světě.⁽³⁸⁾

V předchozí části jsem analyzovala tři Oskarové filmy a to z důvodu získání této prestižní ceny. Akademie s počtem 7258 členů třikrát za sebou ocenila stejného kameramana, ačkoliv umělecké hodnoty snímků jsou diametrálně rozdílné. Odměňují mistrovství ve výdrži (*THE REVENANT*), technické (*GRAVITY*), technicko-umělecké (*BIRDAMN*). V některých případech může jít o zásluhy. Jako příklad uvádím Rodgera Deakinse, Lubezkiho souputníka, který svého prvního Oscara získává po čtrnácti nominacích ve svých sedmdesáti letech za film *BLADE RUNNER 2049* (2017). Známe-li jeho tvorbu s více než šedesáti celovečerními filmy, jistě bychom našli obrazově zajímavější počín. Něž se tedy ocitne kameraman v nominačním výběru musí projít sítí situací, které často nezáleží jen na něm. Mimo vlastní um, strategie a marketing záleží také na sociálně-kulturním kontextu doby.

Je jednoduché hodnotit a zobecňovat kameramanskou práci za pomoci nástrojů, jakým jsou prestižní ceny. Z Emanuela Lubezkiho se po tomto Oskarovém hatricku stala mediálně známá hvězda. Lubezkiho Instagram pod přezdívkou @chivexp obsahuje řadu krajinných fotografií, které můžeme nalézt téměř v každém filmu, na kterém se podílel. Jeho instagram má více než půlmilionu sledujících.

Tento veřejný zájem klade v současné postmoderní společnosti, kde je prezentace důležitější než to, co skutečně umíme, nesmírné nároky na psychiku a standard podávaných výkonů, které musí Lubezki podávat. V jednom z posledních rozhovorů říká sám, že je nesmírně unavený.

Kromě času, fyzické i psychické odolnosti je zapotřebí se nadále vzdělávat, trénovat a pilovat techniku. Náročnost kameramanské profese se dá jednoduše přirovnat k celoživotnímu vrcholovému sportu.



Fotografie z Instagramu Emmanuela Lubezkiho @chivexp. mezi nimiž můžeme nalézt i Prahu.

FILMOGRAFIE EMMANUELA LUBEZKIHO ⁽³⁹⁾

THE DEVIL'S TEETH (2020) rež. Paul Atkins
SONG TO SONG (2015) rež. Terrence Malick
REVENANT (2015) rež. Alejandro González Iñárritu
KNIGHT OF CUPS (2015) rež. Terrence Malick
LAST DAYS IN THE DESERT (2014) rež. Rodrigo García
BIRDMAN (2014) rež. Alejandro González Iñárritu
GRAVITY (2012) rež. Alfonso Cuarón
TO THE WONDER (2011) rež. Terrence Malick
TREE OF LIFE (2010) rež. Terrence Malick
BURN AFTER READING (2008) rež. Joel Coen, Ethan Coen
CHILDREN OF MEN (2007) rež. Alfonso Cuarón
THE NEW WORLD (2005) rež. Terrence Malick
LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS (2004) rež. Bard Silberling
THE ASSASSINATION OF RICHARD NIXON (2004) rež. Niels Mueller
THE CAT IN THE HAT (2003) rež. Bo Welch
ALI (2001) rež. Michael Mann
Y TU MAMÁ TAMBIÉN (2001) rež. Alfonso Cuarón
THINGS YOU CAN TELL JUST BY LOOKING AT HER (1999) rež. Rodrigo García
SLEEPY HOLLOW (1999) rež. Tim Burton
MEET JOE BLACK (1998) rež. Martin Brest
GREAT EXPECTATIONS (1998) rež. Alfonso Cuarón
THE BIRDCAGE (1996) rež. Mike Nichols
THE LITTLE PRINCESS (1995) rež. Alfonso Cuarón
A WALK IN THE CLOUDS (1995) rež. Alfonso Arau
REALITY BITES (1994) rež. Ben Stiller
ÁMBAR (1994) rež. Luis Estrada
MIROSLAVA (1993) rež. Alejandro Pelayo
TWENTY BUCKS (1993) rež. Keva Rosenfeld
COMO AQUA PARA CHOCOLATE (1992) rež. Alfonso Arau
THE HARVEST (1992) rež. David Marconi
BANDITOS (1991) rež. Luis Estrada
SÓLO CON TU PAREJA (1991) rež. Alfonso Cuarón

ZDROJE

(1) ARNHEIM, R. (1964). *Art and visual perception; a psychology of the creative eye*. Berkeley, University of California Press.

<https://www.csfd.cz/tvurce/73897-emmanuel-lubezki/>

<https://www.imdb.com/name/nm0523881/>

(2), (3), (5), (6), (7), (8), (9) RODGERS, Pauline, 1998. *Contemporary cinematographers on their art*. Vyd. Focal Press, ISBN-13: 978-0240803098

(3a) Keating, P. (2010). *The Volcano and the Barren Hill: Gabriel Figueroa and the Space of Art Cinema*. In R. Galt & K. Schoonover (Eds.), *Global Art Cinema: New Theories and Histories* (1st ed., pp. 201-217). New York, NY: Oxford University Press.

(4) https://cs.wikipedia.org/wiki/Miroslava_Šternová

<https://variety.com/2016/film/news/alfonso-cuaron-great-expectations-1201757974/>

(10) <https://variety.com/2015/film/awards/emmanuel-lubezki-revenant-digital-ali-1201667828/>

<http://sensesofcinema.com/2002/feature-articles/ali/>

(11), (14), (15), (16) <https://www.indiewire.com/2012/02/immersed-in-movies-cinematographer-emmanuel-lubezki-climbs-the-tree-of-life-182992/>

(12) <http://www.cinematographers.nl/PaginasDoPh/lubezki.htm>

(13) [https://is.muni.cz/th/snyj3/DP - Milovat vse co plyne.pdf](https://is.muni.cz/th/snyj3/DP_-_Milovat_vse_co_plyne.pdf) autor: Bc. Luděk Čertík, diplomová práce, Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra enviromentálních studií, 2017

KODAK: Emmanuel Lubezki ASC, AMC OnFilm Interview

<https://www.indiewire.com/2016/02/interview-cinematographer-emmanuel-lubezki-talks-the-revenant-working-with-terrence-malick-muting-the-ego-much-more-272538/>

<https://www.icgmagazine.com/web/sights-unseen/>

(17) <https://www.imdb.com/title/tt1454468/>

(18) <https://www.digitalmediaworld.tv/in-depth/215-gravity-every-way-is-up>

<https://time.com/3807510/behind-the-moving-image-the-cinematography-of-gravity/>

Case Study: Gravity (2013) <https://www.scribd.com/document/263683205/Gravity>

<https://www.fxguide.com/xf/featured/gravity/>

<https://www.indiewire.com/2018/04/alfonso-cuaron-gravity-2001-space-odyssey-kubrick-influence-1201949014/>

(19) https://www.imdb.com/title/tt1454468/technical?ref_=tt_dt_spec

(20), (21), (22) <https://www.fxguide.com/xf/featured/gravity/>

<https://time.com/3807510/behind-the-moving-image-the-cinematography-of-gravity/>

(23) <https://techland.time.com/2013/11/14/the-25-best-inventions-of-the-year-2013/slide/gravitys-lightbox/>

(24) https://www.imdb.com/title/tt2562232/?ref_=nv_sr_srsq_0

(25) https://en.wikipedia.org/wiki/Academy_Award_for_Best_Cinematography#2000s

(26) <https://www.hollywoodreporter.com/news/making-birdman-alejandro-g-inarritu-761407>

Análisis de la película “Birdman”, Asociación Mexicana de Cineastas Independientes, José Juan Enríquez Yépiz., 2015, Mexico

<https://www.zimbio.com/Beyond+the+Box+Office/articles/XNio6XNj50A/6+Deep+Thoughts+About+Birdman>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Birdman_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Birdman_(film))

(27) https://www.imdb.com/title/tt2562232/technical?ref_=tt_dt_spec

(28) <https://www.thewrap.com/mtv-dedicates-2020-vmcas-chadwick-boseman/>

(29) https://en.wikipedia.org/wiki/Academy_Award_for_Best_Cinematography#2000s

(30) <https://www.arri.com/en/company/arri-news/news-stories/2016/alexa-xt-and-alexa-65-on-the-revenant->

(31) <http://www.fdtimes.com/pdfs/issues/65FDTimes-ALEXA65v6.0-150.pdf>

- (32) https://www.imdb.com/title/tt1663202/technical?ref_=tt_dt_spec
- (33) [https://is.muni.cz/th/snyj3/DP - Milovat vse co plyne.pdf](https://is.muni.cz/th/snyj3/DP_-_Milovat_vse_co_plyne.pdf) autor: Bc. Luděk Čertík, diplomová práce, Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra enviromentálních studií, 2017
- (34) <https://www.advojka.cz/archiv/2016/2/kdyz-revenant-prasil>
- (35) *Compared by Misha Petrick, The Revenant by Tarkovsky*, <https://vimeo.com/153979733>
- (36) MIKŠ, František, 2014. *Gombrich - Tajemství obrazu a jazyk umění*, Barrister & PRINCIPAL, Brno 2014, ISBN: 978-80-7485-030-1
- (37) BORDWELL, D. (2006). *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley, University of California Press.
- (38) <https://www.csfd.cz/tvurce/73897-emmanuel-lubezki/>
- (39) <https://www.csfd.cz/tvurce/73897-emmanuel-lubezki/>