

# PROBLEMATIKA TRANSFORMACE LITERÁRNÍHO SCÉNÁŘE NA OBRAZOVOU PODOBU

Jan Perout

---

**Bakalářská práce**  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav animace a audiovize  
akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jan PEROUT**  
Osobní číslo: **K10153**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Problematika transformace literárního scénáře na obrazovou podobu**

**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., kamera.**

Zásady pro vypracování:

**1. Teoretická část:**

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

**Formální podoba:** 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

**Pokyny k vypracování:** prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

**2. Praktická část: Výstupní dílo:**

**3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) sagraficky upraveným bookletem**

**1 ks MiniDV SD/HD**

1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)

1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD váodpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení).

Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**Paul Wheeler. Hight Definition and 24P Cinematography. USA, 2004. ISBN 0 240 51576 1.**

**THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie.**

**2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-207-7.**

**BROWN, Blain – Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers, Directors, and Videographers. USA : Focal Press, 2011. 303 s. ISBN-13: 978-0240805009**

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Art. Július Liebenberger, ArtD.**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **30. listopadu 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce: **14. května 2013**

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



MgA. Libor Nemeškal  
*ředitel ústavu*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 5.4.2013 .....

JAN PEROUT   
.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

<sup>2)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

<sup>3)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Tato práce se zaměřuje na práci kameramana před natáčením – zejména na použití výrazových prostředků, na dramaturgii kamery a dále také na působení různých výrazových prostředků na diváka. Práce by měla být pomocníkem zejména pro začínající kameramany, aby pochopili a zjistili, jak může jejich profese ovlivnit výsledné dílo a jaké jsou jejich možnosti.

**Klíčová slova:** dramaturgie kamery, výrazové prostředky, literární scénář, transformace, obrazové zpracování

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis focuses on the work of the cinematographer before filming – especially on the use of means of expression, on the dramaturgy of the camera and also on the influence of the various means of expression on the viewer.

The thesis should be particularly useful for beginning cinematographers, in order to understand and find out how their profession can affect the result of the film, and what their options are.

**Keywords:** dramaturgy of camera, means of expression, movie script, transformation, visual form

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů, uvedených v seznamu, který je přílohou této práce.

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

Ve Zlíně dne 13. 5. 2013

Jan Perout

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>11</b>
<b>1 FÁZE VNIKU FILMU Z HLEDISKA KAMERAMANA.....</b>	<b>12</b>
1.1 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ A OSOBNOST REŽISÉRA .....	12
1.2 1. ČTENÍ.....	12
1.3 VYTVÁŘENÍ PRINCIPŮ A MOTIVŮ .....	13
1.4 KONZULTACE S REŽISÉREM .....	13
1.5 OBHLÍDKY LOKACÍ .....	13
1.6 VYTVOŘENÍ KONSENZU .....	14
1.7 PSANÍ TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE .....	14
1.8 KONZULTACE A PŘIPOMÍNKOVÁNÍ.....	14
1.9 MIZANSCÉNA .....	14
1.10 PŮDORYSY, STORYBOARD, OSVĚTLOVACÍ PLÁNY .....	16
1.11 VÝBĚR TECHNIKY DLE MOŽNOSTÍ ROZPOČTU .....	16
<b>2 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY KAMERAMANA.....</b>	<b>17</b>
2.1 TECHNOLOGIE SNÍMÁNÍ.....	17
2.1.1 Záznam filmový nebo digitální .....	17
2.1.1.1 Film - jaká kamera a jaký materiál.....	17
2.1.1.2 Digitál - jaká kamera.....	18
2.2 JAKÝ MÁ BÝT VÝSLEDNÝ OBRAZ: .....	19
2.2.1 Použití AV díla.....	19
2.2.2 Rozlišení obrazu.....	20
2.2.3 Poměr stran.....	20
2.3 VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDKY .....	20
2.3.1 Světlo.....	20
2.3.1.1 Vytváří atmosféru .....	21
2.3.1.2 Typ světla.....	21
2.3.1.3 Filtry.....	21
2.3.1.4 Světelné plány.....	22
2.3.2 Barva .....	22
2.3.2.1 Vnímání barev, symbolika a jejich psychologie .....	22
2.3.2.2 Barevné řešení kostýmů, dekorace, rekvizit, prostředí .....	23
2.3.2.3 Barevné ladění celého filmu .....	23
2.3.3 Vnitroobrazový pohyb a rytmus .....	23
2.3.4 Kamerový pohyb .....	24
2.3.4.1 Panorámování – švenk .....	24
2.3.4.2 Jízda .....	24
2.3.4.3 Transfokace.....	25
2.3.4.4 Steadicam.....	26



2.3.4.5	Jeřáb .....	27
2.3.4.6	Ruční kamera .....	27
2.3.4.7	Statická kamera .....	27
2.3.4.8	Helicam, vrtulník, letecké záběry .....	27
2.3.5	Optické prostředky .....	28
2.3.5.1	Hloubka ostrosti .....	28
2.3.5.2	Použité objektivy .....	28
2.3.5.3	Filtry .....	28
2.3.5.4	Optické „vady“ .....	29
2.3.6	Kompozice .....	30
2.3.6.1	Linie v obraze .....	30
2.3.6.2	kompozice záběrů .....	30
2.3.7	Velikosti záběrů .....	31
2.3.8	Grading .....	32
2.3.9	Trikové technologie .....	33
<b>3</b>	<b>DRAMATURGIE KAMERY – Z HLEDISKA JEDNOTLIVÝCH ŽÁNŘŮ.....</b>	<b>35</b>
3.1	AKČNÍ A DOBRODRUŽNÉ.....	36
3.2	DRAMA / MELODRAMA .....	37
3.3	KOMEDIE.....	39
3.4	SCI-FI.....	39
3.5	WESTERN .....	40
3.6	HOROR .....	42
3.7	THRILLER .....	43
3.8	DOKUMENTÁRNÍ FILM .....	45
<b>4</b>	<b>ANALÝZA ČÁSTI FILMU A SCÉNÁŘE.....</b>	<b>47</b>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>54</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK .....</b>	<b>57</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>58</b>

## ÚVOD

V mé práci se zaměřím obecně na úlohu kameramana při vzniku audiovizuálního díla. Shrnu základní fáze vzniku filmu, kdy má kameraman možnost výsledné dílo ovlivnit. Dále se zaměřím na výrazové prostředky kameramana a na práci s nimi. Také se pokusím zanalyzovat dramaturgii kamery na příkladech z filmů rozdělených dle žánrů. V neposlední fázi bych se rád zaměřil praktičtěji na možnosti kameramana a to při přerodu z literárního na technický scénář. Část literárního scénáře určitého současného filmu porovnam s výsledným filmem a zanalyzuji kamerové postupy, které byly použity.

Proces, který hodlám analyzovat a zkoumat v této práci je něco unikátního. V tomto procesu se zhmotňují psaná slova scénáristova a v představách zúčastněných se buduje konkrétní obraz, který se pak „jen“ natočí.

Proces, při němž mají tvůrci téměř neomezené možnosti a je jen na nich, jaký film vlastně vznikne. Na začátku je scénář. Kdybychom tentýž scénář dali 3 různým štábům, troufnu si tvrdit, že vzniknout tři dosti odlišné filmy. Každý tvůrce k dané látce přistupuje jinak dle své životní empirie, zkušeností, schopností a na základě svého osobitého pohledu na svět. A protože film není prací jednotlivce – kombinací a různorodostí hlavních štábových profesí může téměř vždy vzniknout originální a osobité dílo.

Již přes sto let jsme obklopeni filmovým médiem. Pro jedny je to zábava, pro jiné poznání, pro další útěk od reality. Film nám zprostředkovává emoce a zážitky prostřednictvím postav a situací, předkládá nám nejen odpovědi, ale hlavně otázky. Filmy nás v mnohém ovlivňují a hlavně všude obklopují. Život bez nich si málokdo umí představit.<sup>1</sup>

Pojďme se tedy ponořit do tajů tohoto umění!

---

<sup>1</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 23. ISBN 9788073312176.

## I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1 FÁZE VNIKU FILMU Z HLEDISKA KAMERAMANA

Vznik filmu je dlouhý a komplikovaný proces, který pro kameramana začíná tím, že ho producent nebo režisér osloví, aby na daném díle participoval. Výběr kameramana je ovlivněn mnoha faktory – primárně jeho schopnostmi, ale také jeho cenou. Často si vybírá své spolupracovníky přímo režisér. Ten může mít vazby na různé kameramany, se kterými se mu dobře spolupracuje, nebo jsou pro danou látku vhodní. Každý kameraman by měl mít svůj vlastní rukopis, svoje know-how, kterým se od ostatních odlišuje, svůj osobitý pohled či specializaci. V Americe je častý systém, kdy je kameraman specializován na daný žánr či téma, které dokonale ovládá a celý život pracuje v podobném duchu. Oproti tomu evropští filmaři se snaží být univerzální, což může být často na škodu, jelikož nemusejí mít dokonale zvládnuté filmové postupy pro daný žánr. Ale všude je základním parametrem výběru schopnost kameramana ztvárnit co nejlépe dané téma.

Kameraman je osoba zodpovědná za obrazové ztvárnění daného díla. V této kapitole vyjmenuji a rozeberu jednotlivé fáze vzniku filmu či videa, na kterých se podílí kameraman a jaký je jeho vliv v těchto oblastech. Kameraman je jedním z nejbližších spolupracovníků režiséra při přípravě díla.

Tyto postupy se jsou samozřejmě individuální – tento seznam vypovídá o tom, jak by vše mohlo fungovat, nicméně přístupy se liší štáb od štábu.

### 1.1 Literární scénář a osobnost režiséra

Hlavním materiálem je literární scénář, který je jakýmsi základním kamenem celého díla. Druhým nosným pilířem je režisér, jeho osobnost a hlavně jeho vize zpracování scénáře do obrazové podoby. On jako hlavní osoba má zodpovědnost za to, jak bude celé dílo vypadat a hlavně fungovat. Ke scénáři lze totiž přistupovat z mnoha různých hledisek. Interpretace textu scénáře totiž může být mnohoznačná.

### 1.2 1. čtení

Jedním z nejdůležitějších mezníků je 1. čtení literárního scénáře, kdy každému začne pracovat imaginace a vytvoří si prvotní unikátní představu o tom, jak by daný text mohl vypadat obrazově, náladově. Zároveň to je bod, ve kterém se rozhoduje o tom, jestli chce daný film točit či ne. Je dobré si psát drobné poznámky s jednotlivými nápady či myšlenkami.

Jako při čtení knihy se v mysli vytváří podvědomě, na základě zkušeností a zážitků obrazy a vize toho, jak dané prostředí a situace vypadají.

### 1.3 Vytváření principů a motivů

Na základě literárního scénáře začne kameraman detailněji pracovat s tím, jak by chtěl jednotlivé obrazy vizuálně ztvárnit. Vytváří si představu o náladě, o možných záběrech o atmosféře a světle. Druhá, ale ne tolik známá záležitost je ta, že kameraman by měl být i dramaturgem – měl by jednak o jednotlivých scénách, ale i o celém filmu uvažovat z hlediska fungování příběhu. Pokud mu tam něco nesedí příběhově nebo pocitově, měl by to minimálně zmínit a snažit se o vyřešení, protože může narazit na něco, co režisér či dramaturg přehlédli a může to film posunout zase do jiné úrovně.

### 1.4 Konzultace s režisérem

Po určité době začnou probíhat konzultace režiséra a kameramana, kde dochází ke konfrontaci jejich názorů a představ o podobě díla. Je důležité, aby se určitým způsobem shodli na výsledném tvaru a podobě díla, jeho atmosféře a přístupu k němu.

Do procesu v tuto chvíli vstupují další lidé – a to zejména architekt, výtvarník, kostýmní výtvarník a další, kteří přináší svoje vstupy z hlediska scény, kostýmů a výtvarného řešení – některé filmy na této výtvarnosti hodně staví. S těmito lidmi musí kameraman velice úzce spolupracovat a to hned na několika úrovních. Primární jsou technické parametry – ať už je to velikost stavby v ateliéru, nevhodné kostýmy pro kameru a jiné. Druhým, ale o to důležitějším aspektem je vytvoření výtvarného řešení filmu – každý ze zúčastněných by měl vnést do diskuze svůj pohled na věc a z těchto názorů vznikne osobité a funkční dílo.

Při dalších konzultacích se řeší některé oblasti záběrování – kameraman přednáší své návrhy. Oba přemýšlejí nad systémem záběrů, principy a nad inovacemi a zajímavými možnostmi pro ztvárnění dané látky.

### 1.5 Obhlídky lokací

Na základě vyhledaných lokací od lokačního jede režisér s kameramanem, zvukařem, produkčním a architektem na 1. obhlídky lokací, které si již předem vybrali dle fotografií. Tam

zjišťují, jestli dané lokace odpovídají jejich představě. Kameraman by měl mít zásadní slovo při výběru lokací.

## 1.6 Vytvoření konsenzu

Výsledek konzultací již začíná nabírat konkrétnějších obrysů a je to výsledná souhra osobností režiséra, kameramana, výtvarníků a jejich osobitých přístupů. Nezanedbatelnou roli v přípravných pracích hraje i rozpočet. Vize a finanční možnosti jsou v častém rozporu, protože aby bylo možné mít výsledné dílo co nejdokonalejší, byl by potřebný obrovský rozpočet. Velmi často, zejména v našich středoevropských podmínkách, jsou však tvůrci nuceni pracovat s rozpočtem menším – tudíž musí přijít na principy, jak film natočit tak, aby byl dobrý i s menším rozpočtem. Výsledkem by tedy měl být konsenzus ohledně nálad, atmosfér, lokací a vyznění jednotlivých scén – na základě těchto údajů pak kameraman může přemýšlet o zasvěcení. Režisér by zase měl mít poznámky o dohodnutých principech ohledně záběrů – tyto informace aplikuje při tvorbě záběrů při psaní technického scénáře.

## 1.7 Psaní technického scénáře

Režisér na základě poznámek z konzultací s kameramanem vytvoří první verzi technického scénáře, kterou poté pošle kameramanovi. Ten si ji projde, promyslí a udělá si k ní poznámky, důkladně promyslí všechny aspekty a náležitosti.

## 1.8 Konzultace a připomínkování

Při konzultaci technického scénáře dochází již k drobnějším úpravám a k ladění výsledné podoby – jakmile jsou všechny problémy a kolize vyřešeny, vznikne finální verze technického scénáře.

## 1.9 Mizanscéna

Francouzský výraz „mise en scène“ vychází z prostředí divadla a v překladu znamená „dát na scénu“. Jedná se zjednodušeně o to, co se objeví na scéně či ve filmovém okénku.

„Jak lze očekávat, mizanscéna zahrnuje ty aspekty filmu, které lze rozeznat i v divadle: prostředí, osvětlování, kostým a chování postav. Kontrolou mizanscény režisér inscenuje události pro kameru“<sup>2</sup>

Jednotlivé aspekty mizanscény, se kterými musí kameraman pracovat a počítat, jsou tyto: Prostředí, kostýmy a masky, osvětlování, pohyb, prostor a čas.

Tyto jednotlivé prvky musí jednak fungovat v rámci vyprávěného příběhu, ale také se musí vzájemně doplňovat. Kostým musí být vhodný pro postavu a její charakter, ale také musí korespondovat s vybraným prostředím a jeho barevností v rámci dosažení kýženého efektu. Stejně tak masky zdůrazňují výraz hercovi tváře, případně prvky těla, které hrají nějakou roli se musí odvíjet od charakteru postavy.

Výběr prostředí – lokací je jedním ze zásadnějších prvků mizanscény. Prostředí jako takové velmi ovlivňuje divákův vjem z obrazu, stejně tak vhodné umístění a množství rekvizit. Mnoho tvůrců u nás si to neuvědomuje a oproti americkým filmům je v našich filmech mnoho prázdných prostorů, nevyváženě či nevhodně vybavených či vybraných. Pokud se zaměříte v zahraničních filmech na logiku prostředí, často zjistíte, že jde o konstrukt, který výborně funguje v rámci filmového vyprávění, ale není reálný – častým prvkem je množství rozsvícených lampiček v dekoraci – například film *Se7en*, (USA, 1995, režie : David Fincher, Kamera: Darius Khondji), kdy detektiv Somerset jde do zavřené knihovny v noci a na každém ze stovky stolečků svítí lampička a i v jiných prostorách je neuvěřitelné množství reálných světelných zdrojů, které jsou buď v neobvyklém množství, nebo umístění, ale neustále zapnuté – krásně totiž dotváří atmosféru prostředí a vytváří světelné kontrasty v rámci jinak jednolité mizanscény.

Dalším prvkem je umístění věcí, rekvizit a figur v prostoru a to jak v rovině, tak i v hloubce. Také barevnost jednotlivých prvků a kontrasty velmi dobře působí. Je dobré vytvářet harmonické kontrasty mezi popředím a pozadím ať už barevností prostředí a kostýmů, či teplotou světel. Tato práce s plány je důležitá i u samotného záběru, protože velmi často čím hlubší a bohatší záběr, tím lépe.

---

<sup>2</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 159. ISBN 9788073312176.

## 1.10 Půdorysy, storyboard, osvětlovací plány

V této chvíli dle potřeby a zvyklosti začnou vznikat půdorysy, kde je jasně vyznačená poloha a úhel kamery, herců a prostor. Tyto půdorysy eliminují zejména nebezpečí překročení osy a umožňují rychlejší a přesnější orientaci v úhlech a záběrech při natáčení.

Pokud je to potřeba, vytváří se také storyboard – jednoduchá kreslená políčka jednotlivých záběrů, kde si režisér i kameraman ujasní, co všechno v tom záběru má být a jak by měl vypadat. Nedochozí totiž poté k nějakým nejasnostem.

Kameraman poté připraví osvětlovací plány – jedná se o půdorysy s postavením kamery i herců, nicméně hlavní úlohu má postavení světel spolu s informacemi o jejich typu, výkonu, hodnotě intenzity, či použitých filtrech.

Čím složitější záběr, tím je potřebnější dokonalá před-příprava, aby se předešlo případným problémům.

## 1.11 Výběr techniky dle možností rozpočtu

Kameraman má hypoteticky obrovské možnosti použití technických prostředků. Bohužel vždy je limitován rozpočtem, který je na techniku z celkových financí vyčleněn. Proto v této chvíli dochází ke kompromisům a vymyšlení jiných řešení. Vzhledem k velkým pořizovacím nákladům na techniku se téměř vždy na jednotlivé projekty půjčuje z rentalů. Tyto mají však ceny nasazeny poměrně vysoko, proto je potřeba vědět přesněji co bude potřeba.

Průměrná cena je 1% pořizovací ceny na natáčecí den. Samozřejmě dle délky natáčení se poskytují slevy.

Výhodou velkých projektů je, že na celém natáčení jsou k dispozici téměř všechny základní technické prostředky – steadicam, jeřáb, jízda, aj. Jednak to při větších rozpočtech není takový problém a také se to vyplatí z hlediska hromadných slev atp. Kupříkladu steadicamista většinou dělá švenkra kamery a v případě potřeby operuje se steadicamem.

Teoreticky by se dalo říct, že čím menší projekt, tím důkladněji musí být připraven z hlediska používání technických prostředků, aby se půjčily jen na dobu nezbytně nutnou.



## 2 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY KAMERAMANA

Kameraman má k dispozici nepřeberné množství prostředků, které může použít. Jedná se o možnosti, jak ovlivňovat obraz a vyznění filmu.

### 2.1 Technologie snímání

#### 2.1.1 Záznam filmový nebo digitální

Klasický film – rozuměj natáčení na filmovou surovinu – je v současnosti již na ústupu – dovolit si jej mohou jen velké produkce. Z filmu se pak udělá velmi kvalitní sken, se kterým se poté pracuje v digitální postprodukci. Většina kin je již také přestavěna na digitální, tudíž i distribuce probíhá z větší části bez použití klasického filmového materiálu. Dlouho trvající výhodu filmové suroviny z hlediska průběhu senzimetrické křivky – velký rozsah využitelných jasů v expozici – dokáže nyní, v roce 2013, již několik digitálních kamer vyrovnat a snad i překonat. Mnoho lidí nedá dopustit na „filmový look“ - což je určitý subjektivní vjem lepšího obrazu z filmu, než z digitálu. Nicméně technologie pokročila tak dopředu, že dle mého názoru není nutné lpět na těchto starých technologiích. Divák totiž už nemá šanci rozdíl poznat. Jinou kategorií je skladování filmu a jeho konvertibilita. V této oblasti zatím filmový materiál překonán nebyl. Stále se proto archivují filmy na celuloidový pásek, který má garantovanou životnost při dobrém skladování až sto let, rozlišení je cca 6K a barevný prostor pokrývá rozsah trichromatrického trojúhelníku CIE. Zatímco digitální technologie se neustále vyvíjí. A nikdo neví, jaké formáty se budou požívat za 10 let a jestli budeme schopni přečíst datové formáty z přelomu tisíciletí.

Natáčení na digitální kamery je dnes již standardem a na trhu je nepřeberné množství různých přístrojů. Největšími klady je jednodušší postprodukce, nulové náklady na materiál (filmovou surovinu), kompletní řetězec v digitálu – od záznamu až po projekci a mnoho dalších.

##### 2.1.1.1 Film - jaká kamera a jaký materiál

Když se rozhodneme pro film, je nutné zvážit typ kamery – ten však není tak důležitý jako u digitálu, protože hlavní vliv na kvalitu obrazu zde má filmová surovina. Nicméně i v kamerách jsou určité rozdíly, především ve stabilitě obrazu, který zajišťují jistící kolíky. Čím více kolíků, tím větší stabilita obrazu. Existovalo mnoho různých výrobců filmové surovi-

ny a každý materiál vykazoval odlišné vlastnosti. Proto si každý kameraman vybíral surovinu, jejíž obraz se mu nejvíce líbil nebo se nejlépe hodil do daného díla.

### 2.1.1.2 *Digitál - jaká kamera*

V případě digitálního záznamu obrazu je už výběr správného zařízení věcí podstatnější a náročnější. Vzhledem k širokému trhu s touto technikou je nutné pečlivě zvažovat co je pro nás nejvhodnější. Hlavním dílem kamery, na který bychom měli dbát při výběru, je čip. Snímací jednotka, která je zodpovědná za to, jak bude obraz vypadat. Liší se hlavně v rozlišení, v dynamickém rozsahu a v podání barev. Lídři dnešní digitální kinematografie v komerční sféře jsou kamery od firem Arri, Red a Sony. A to konkrétně přístroje Arri Alexa, Red Epic a Sony F65. Všechny tyto kamery mají čip o velmi podobné velikosti filmovému formátu Super 35. Všechny jsou vybaveny bajonetem PL mount pro použití kvalitních filmových objektivů a všechny umožňují záznam v RAW formátu a stejně tak lákají výrobci na výborný dynamický rozsah snímače, který se pohybuje kolem 14 stop EV u všech kamer.

V čem se ovšem kamery liší je zejména rozlišení obrazu, barevné podání, datový tok a formát obrazových dat. Arri Alexa má maximální rozlišení 2,8K, kterého je možno dosáhnout pouze pomocí externího rekordéru. Bez něj nahrává na SxS karty a to pouze fullHD ve formátu ProRes. Na externí záznamník může nahrávat do formátu Arri RAW. Red Epic nahrává na SSD disky až v rozlišení 5K, přičemž nahrává vždy v RAWu – nejedná se ovšem o nekomprimovaný datový tok, je použita wavelet komprese. A Sony F65 má maximální rozlišení 4K a ukládá na vlastní SR Memory Card také ve velmi málo komprimovaném RAWu. Sony je však bezkonkurenční v nativním rozlišení senzoru, které je 20 tisíc obrazových bodů a které umožňuje vyšší barevné rozlišení, než při klasické Bayerově masce. Kamera má tedy 2x více barevných RGB bodů než klasický 4K senzor s Bayerovou maskou. Díky tomu má technologicky nejlépe zvládnuté zachycení barev. Další výhodou této kamery je mechanická rotační závěrka. Zatímco ostatní kamery mají pouze elektronickou závěrku, F65 má mechanickou závěrku, která by měla odstraňovat problém CMOS senzorů, kdy při rychlém horizontálním pohybu dochází k borcení hran – takzvaný „rolling shutter efekt“ a také problémy s blesky, kdy je osvětlena bleskem jen polovina obrazu. Tyto problémy jsou totiž způsobeny postupným načítáním obrazu z čipu – to se děje po řádcích s nepatrným časovým odstupem, který je však patrný při těchto rychlých pohybech. Jiným

řešením tohoto problému je „globální závěrka“, která umožňuje sejmutí celého obrázku najednou – jednou z prvních kamer používajících ji je Black Magic Production Camera, která by díky této nové technologii neměla trpět výše zmíněnými problémy a natáčí také do rozlišení 4K.

Hlavní rozdíly těchto kamer jsou tedy z hlediska rozlišení a podání barev, ve snímkovacích frekvencích, v různých kodecích, které výrobci používají a také v následné práci s materiálem. Všechny kamery se také pyšní RAW formátem – nicméně nekomprimovaný obraz nenahrávají – každá z kamer používá určitou kompresi, která je ovšem s minimální degradací obrazu. Je to nutné pro lepší práci s daty, jejich zálohou a také při práci s nimi z hlediska hardwaru.

Všechny tyto kamery dosahují profesionální úrovně obrazu – jen každá jinou cestou – všechny jsou vhodné pro natočení filmového obrazu – je jen na uživateli, která kamera bude lépe vyhovovat ať už hlediska rozpočtu či workflow s kamerou spojeným. Na téma kamer by se dalo napsat mnohé, nicméně v dnešní době jsou kompletní technické specifikace, informace a ukázky k dispozici na internetových stránkách, tak není pro nikoho problémem si tyto informace během chvíle obstarat.

## **2.2 Jaký má být výsledný obraz:**

### **2.2.1 Použití AV díla**

Vždy musíme na začátku přípravy projektu vědět, jak bude výsledné dílo použito a který způsob prezentace je primární. Protože budeme používat jinou techniku a jiné prostředky, když se bude jednat o video na internet, než když to bude film do kina. Zcela zřejmé jsou technické aspekty, nicméně ne tolik zřejmou oblastí je třeba záběrování – do televize či kina se bude nejspíše lehce lišit. Protože televize má nepoměrně menší projekční plochu než kino, takže zatímco detail hlavy v televizi uvidí diváci jako poměrně normální – v kině se na ně bude dívat hlava mnohokrát větší. Nejdůležitějším parametrem jsou pak pozorovací podmínky. V kině by měly být dokonalé – tma, vhodný pozorovací úhel atp. Zatímco při sledování televize či internetu je v místnosti často světlo. Toto je nutné si uvědomit, protože noční scéna, svícená šerosvitem bude v kině pěkně viditelná, zatímco v obývacím pokoji za slunného odpoledne uvidí divák jen černou obrazovku. Proto je potřeba dávat pozor na aspekty projekce. Dalším problémem je země použití – v Americe se kvůli frek-

venci elektrické sítě používá snímková frekvence 24 obr./s či 30 obr./s, zatímco v Evropě ve filmu 25 obr./s. Pro použití v kinech je pak potřebné filmy konvertovat do správné frekvence. Nicméně na internetu se tyto aspekty smazávají – na webu totiž nevadí, je-li video točeno na 24 či 25 obr./s. Může se na ně podívat kdokoliv v kterékoliv části světa bez nutnosti konverze.

### 2.2.2 Rozlišení obrazu

K tomu se váže i výběr techniky – pro kina potřebujeme ideálně minimálně 2K rozlišení, zatímco do televize nám stačí HDV. Velká část filmů se dnes točí do 4K rozlišení – je to jednak z důvodu větších možností v postprodukcii (výřezy, falešné nájezdy, efekty), ale také určitý krok do budoucna, protože již dnes je rozlišení FullHD (1920x1080) standardem ve spotřebním zboží a během krátkého času budou muset kina nabídnout vyšší rozlišení. Z hlediska rozlišení je nutné zmínit i rozlišovací schopnost lidského oka a vzdálenost diváka od plátna. Čím větší vzdálenost diváka od projekčního plátna, tím méně vnímá rozdíly v rozlišení.

### 2.2.3 Poměr stran

Dalším faktorem je domluva poměru stran výsledného filmu. Ve starších dobách, kdy byly televize a monitory v poměru stran 4:3 se film odlišoval širokoúhlým obrazem 16:9. Divák měl tedy poměrně jasno, že když něco bylo „širokoúhlé“ byl to film. Dnes, kdy jsou již všechny televize a naprostá většina spotřebních monitorů k počítačům ve formátu 16:9, filmy mají téměř vždy poměr stran cca 2,4:1 (Cinemascope) A zase když divák vidí obraz takto širokoúhlý – je si vědom toho, že se dívá na film. Zde vycházím z osobních poznatků – tento fakt je subjektivní a je na každém z diváků, jak na něj daný formát působí.

Nicméně formát obrazu je důležitý i pro komponování záběrů – je zřejmé, že pro 16:9 a 2,4:1 bude kompozice zlatého řezu jinde.

## 2.3 Vyjadřovací prostředky

### 2.3.1 Světlo

Na tematiku osvětlování bylo již napsáno hodně, tak jen ve zkratce. Obecně jsou k osvětlování dva přístupy – první z nich už se ve filmu takřka nepoužívá – je spíše typický pro do-

kumentární tvorbu. Světlo totiž přichází z reálné logiky přirozeného světla – pouze simuluje přirozené světlo z jeho obvyklého směru. Zatímco piktorialistické osvětlování nehledí striktně na reálné světlo a vytváří si vlastní světelnou pseudo-realitu, která se odvíjí od požadavků filmařů a hlavně od potřeby filmu a příběhu.

### **2.3.1.1 Vytváří atmosféru**

Světlo jako takové nám umožňuje vidět a zároveň vytváří již samo o sobě určitou náladu či atmosféru, čehož se využívá k ovlivnění diváka do polohy, ve které ho chceme mít. Jinak bude určitě působit nízké zapadající kontrastní a teplé světlo a jinak mdlé odpolední slunce zakryté nízkými inverzními oblaky, díky němuž je vše bledé a nekontrastní. Už samo počasí má velký vliv na člověka v normálním životě. Proto díky této zkušenosti je použitím některé této světelné atmosféry ve filmu poměrně jednoduché vyvolat kýžený dojem na diváka.

### **2.3.1.2 Typ světla**

Základním aspektem je výběr příslušného typu světla dle efektu, kterého chceme dosáhnout. U světel rozlišujeme chromatickou teplotu, výkon, charakter světla a možnosti jeho ovlivnění.

Základní rozdělení je podle technologie na halogenové zdroje, HMI a fluorescentní svítidla. Dále se mohou dělit podle použití či nepoužití fresnelovy čočky, která umožňuje světlo měnit – zaostřovat a koncentrovat světelný tok či jej naopak rozptýlit. Pak to mohou být světla ateliérová, či exteriérová.

### **2.3.1.3 Filtry**

Světla, jejich barvu a teplotu chromatičnosti je dále možné ovlivňovat pomocí filtrů vložených před světlo. Nejčastěji používané filtry jsou „frosty“, které změkčují a rozptylují světlo, konverzní filtry, které je buď dělají teplejší, či chladnější (CTO a CTB), plus green, minus green, ND filtry, snižující intenzitu a barevné efektové filtry.

### 2.3.1.4 Světelné plány

Je nutně potřeba vědět čeho chceme pomocí světla dosáhnout a mít to pro osvětlovače přesně zakreslené do osvětlovacích plánů, které obsahují umístění světla, jejich typ, intenzitu, směr a filtraci.

### 2.3.2 Barva

První barevné filmy se začaly objevovat v první polovině 20. století, od té doby se barva stala dalším z prostředků, které nám pomáhají v dotváření příběhu.

#### 2.3.2.1 Vnímání barev, symbolika a jejich psychologie

Vnímání barev a jejich vliv na psychiku lidí je do jisté míry individuální záležitostí každého jedince, nicméně při empirických výzkumech preferencí barev došli vědci k určitým obecně platným závěrům. V každém člověku je z dob evoluce mnoho sociálních a psychologických predispozic ukrytých v podvědomí. A stejně jako historické zkušenosti to ovlivňuje naše vnímání barev.

U barev je také důležitá jejich symbolika. Často se používá až jako druhořadý efekt, nicméně některé filmy jsou z větší části postavené na symbolice různých barev. Symbolika je velmi dobrý prostředek, nicméně zásadním negativem je, že každý člověk, ale hlavně různé kultury vnímají jednotlivé barvy různě. Proto určitý symbol fungující pro tvůrce nemusí pro většinu diváků vůbec fungovat. Nicméně při tvorbě pro konkrétní kulturní publikum si můžeme dovolit použít „standardizované“ barevné symboly s velkou pravděpodobností jejich přijetí publikem.

Pro příklad zde uvádím několik základních barev a jejich stručnou charakteristiku:

Bílá barva symbolizuje pořádek, čistotu, zimu, neurčitost, nový začátek, odráží nejvíce světla, použití její čisté podoby však není u filmu vhodné, jelikož způsobuje problémy při expozici.

Černá barva je v našich zemích barvou smrti, smutku nebo i slavnostní vážnosti či nicotnosti a strachu. Ve své čisté podobě se v kinematografii také nepoužívá, jelikož málo odráží světlo a je těžké ji správně exponovat.

Červená barva je symbolem lásky, ohně, krve, intenzity, horka. Sama o sobě není příliš výrazná, člověk ji však výrazně vnímá na základě genetických predispozic. V šeru se rychleji stává nevýraznou.

Zelená – na žlutozelenou je lidské oko nejcitlivější, zvyšuje ostrost vidění a kontrast, tato barva uklidňuje, je barvou naděje a přátelství.

Modrá je studená a pokojná, navozuje pocit jistoty a bezpečí, ale také chladu. Vnímání této barvy ani po delším čase neunavuje zrak.

### **2.3.2.2 Barevné řešení kostýmů, dekorace, rekvizit, prostředí**

Další oblastí, kde kameraman musí řešit barvu, jsou dekorace a rekvizity – ty by měly být vybírány a vyráběny s ohledem na dramaturgii příběhu – měly by odpovídat charakteru postavy, která je používá či v nich žije. To stejné platí i o kostýmech. Tyto všechny barevnosti však musí být sladěné i k sobě navzájem. Vzájemné barevné kontrasty mohou být komplementární – tzn.: barvy protilehlé, které jsou spolu harmonické či naopak mohou vytvářet určitou disharmonii, která může evokovat vnitřní rozpor hrdiny, či vytvářet náznakem dramaturgii či nejistotu.

### **2.3.2.3 Barevné ladění celého filmu**

Zásadním krokem v celém postprodukčním procesu je pro kameramana color grading – barevné korekce. Ty se dělí na primární a sekundární. V první řadě se zde upravují nedokonalosti, které vznikly při natáčení. V další fázi se barevně srovnávají navazující záběry. Ale hlavně se dotváří celkový barevný vzhled snímku. Používají se různé obrazové filtry a procesy, které umí s obrazem udělat téměř zázraky – není složité měnit atmosféru snímku pouze pomocí gradingu. Další oblastí je maskování nežádoucích oblastí, změna barev různých předmětů a jiné úpravy vedoucí k co nejdokonalejšímu obrazu. S tímto je také nutné dopředu počítat a mít jasno, jakým způsobem chci s obrazem v postprodukcii pracovat.

### **2.3.3 Vnitroobrazový pohyb a rytmus**

Do obrazu nemusí vnášet dynamikou pouze pohyb kamery vně záběru. Záběr samotný může být poměrně hodně dynamický i při statické kameře. A to díky vnitroobrazovému pohybu. Pokud je pohyb v záběru dostatečně dynamický, pohyb kamery by mohl působit někdy

až kontraproduktivně. Důležitý je i rytmus a rychlost v pohybu na scéně i v pohybu kamery.

### **2.3.4 Kamerový pohyb**

Jedná se o pohyb kamery tzv. vně záběru. Tento typ pohybu může upozornit na přítomnost kamery, ale zároveň obraz dynamizuje. Pohyb kamery může být alternativou ke střihu – jedná se tak o vnitroobrazovou montáž.

#### **2.3.4.1 Panorámování – švenk**

Panorámování – otáčení s kamerou kolem vlastní osy v horizontální, šikmé či vertikální rovině. Jedná se o jeden ze základních kamerových pohybů a také jeden z prvních použitých v kinematografii. Je ovšem paradoxem, že člověk svým zrakem nedokáže nikdy panorámovat jako kamera. Lidský zrak se vždy zaměřuje na konkrétní předměty, po kterých téká, zatímco švenk kamerou zobrazuje všechny body scény poměrně rovnocenně.

Je to jeden z nejčastějších pohybů kamery, kdy sledujeme pohybující se objekt, či přenášíme pozornost z jednoho předmětu či osoby na druhý. Její použití je časté jak v televizi, tak ve filmu. Panorámovat (švenkovat) je možné jak s ruční kamerou, tak s kamerou na stativu. Panoráma může mít i dramaturgický význam při objevování různých prvků. Jeho použití je vhodné jak se širokoúhlými optikami – popis prostorů, tak i s dlouhými ohnisky, kdy určuje body zájmu.

#### **2.3.4.2 Jízda**

Technické zařízení umožňující plynulý pohyb kamery – na principu vlaku – kamerový vozík – dolly – jede po kolejích. Tím se kamera vyvázala z dřívější stacionarity. Kamerová jízda je dnes často využívaným nástrojem. Používají se zejména rovné koleje, ale jsou i kruhové. Jízda se používá pro nájezdy a odjezdy, jízda horizontální sledující objekty a mnohé jiné.

„Jízdy kamery mají za účel plynule provázet akci, reálně vyměřovat prostor, upozorňovat na určité podrobnosti děje, dělat narážky a co nejvíc je zpřístupňovat. Kromě toho jízda dynamizuje záběr, dává mu rytmus a tempo, ale může to dělat jen v souladu s rozvojem děje, neboť neodůvodněné jízdy přinášejí vyprávění víc škody než užítku. Nevýhoda jízdy:



Prozrazuje přítomnost kamery, obnažují techniku – zejména v záběrech, v nichž jízda kamery není motivována pohybem některé z jednajících postav.

Nájezd odpovídá přirozené potřebě svědka nějaké události, aby se přiblížil ohnisku děje a důkladněji si prohlédl podrobnosti. Nájezd na nehybnou rekvizitu má nejčastěji soustředivý ráz, neboť tvoří nárazku na určitý složitější obsah. Prostoduchý příklad s nájezdem na pistoli na stole málokdy znamená konstatování: „zde leží nějaká pistole“ častěji jde o náповěď něčích zločinných záměrů, výčitek svědomí, lítosti atd.

S nájezdem vydělujícím postavu z davu nebo z prostředí se pojí analýza. S odjezdem integrujícím postavu davem nebo s prostředím se pojí syntéza.

Jízda s panorámování - nejproměnlivější, nejtvárnější a nejméně dogmatická forma pohybu, nejcitlivěji vychází vstříc složitým režisérovým požadavkům. Užívá se jí při dlouhých pohybech v rozsahu většího počtu metrů a vteřin, ve výjevech, kde hlavním hrdinou je pohyb!<sup>3</sup>

#### 2.3.4.3 *Transfokace*

Transfokátor se ve filmovém průmyslu využíval zejména po jeho vynalezení v 60. letech.

„Transfokace je optický efekt, kterého je při filmovém natáčení dosahováno prostřednictvím transfokátoru (též "zoom" nebo "vario"), technického zařízení, které může i během natáčení plynule měnit ohniskovou vzdálenost (přeměny ohniska se technicky dosahuje posunem dvou nebo více čoček v tubusu mezi přední a zadní čočkou objektivu) např. z celku na detail nebo opačně.“<sup>4</sup>

Poté se jeho použití přemístilo spíše do televize a ve filmu se od jeho běžného použití začalo upouštět. „Častěji bývá nahrazována kamerovou jízdou, jejíž předností je především

---

<sup>3</sup> PŁAŻEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, s. 94. Filmové publikace.

<sup>4</sup> HUDEC, Zdeněk. Transfokace. In: Cinepur: Časopis pro moderní cinefily [online]. 2006. vyd. [cit. 2013-05-09]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=944>

skutečnost během ní dochází k celkové změně perspektivy, takže výsledný pohyb působí plasticky, nikoliv ploše jako je tomu u zoomu.“<sup>5</sup>

V současné době se používá se zejména k specifickým účelům – kupříkladu efekt, který byl poprvé použit ve filmu *Vertigo* (1958), kdy se vytváří specifický dojem z obrazu, který je docílen použitím kamerové jízdy a transfokací v opačném směru, která ve stejné rychlosti „dorovná“ pohyb jízdy – v obraze se tímto popředí nemění, ale pozadí utíká a mění se závratně perspektiva.

Častým použitím transfokátoru je stylizace do dokumentární či zpravodajské formy. Například ve filmu *District 9* (2009, režie: Neill Blomkamp, kamera: Trent Opaloch) kde většinu doby byl jakoby přítomen dokumentární kameraman a tento vizuální styl propůjčoval neuvěřitelnou autenticitu záběrům a celkové uvěřitelnosti snímku. Při akčních filmech se rychlá transfokace používá pro posílení dynamiky a reálnosti obrazové akce.

#### 2.3.4.4 *Steadicam*

Steadicam je zařízení, které stabilizuje obraz a dovoluje vytvářet pohyblivé záběry. Zařízení ovládá stedicamista, který má na sobě vestu, ke které je pomocí odpruženého ramene zavěšena kamera s protizávažím. Steadicam se používá zejména tam, kde potřebujeme dlouhý plynulý záběr a není možné použít koleje – buď kvůli terénu, nebo že by byly v záběru vidět nebo je pohyb tak složitý, že by ho jinak nebylo možné realizovat.

Například jeden z úvodních záběrů v britském filmu *Pýcha a předsudek*, kde hlavní hrdinka Elizabeth vstupuje do svého domu je celý ze steadicamu a trvá asi minutu a půl. Kamera vplouvá do domu, opouští hrdinku a zobrazuje její sestry, aby v tom stejném záběru hrdinku zase našla v druhé části domu a pokračovala s ní. Jednak neuvěřitelně precizní práce onoho švenkra, ale i perfektní načasování celé akce muselo být předem důkladně promyšleno a připraveno, a právě v tomto případě se steadicam využije nejlépe.

---

<sup>5</sup> MASNER, Lukáš. Kill Bill – vizuální podoba filmů. In: Fantom: film magazín [online]. 2008 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=586>

#### **2.3.4.5 Jeřáb**

Jedno ze zařízení, které umožňuje nejsložitější kamerový pohyb. Skládá se ze stativu, ramene, které funguje na principu páky – na kratším rameni je závaží, které vyrovnává těžiště. Na druhém konci ramene je kamerová hlava ovládaná servomotory, které umožňují pohyb kamery všemi možnými směry. Jeřáb je atraktivní zejména kvůli měnící se perspektivě pohledu při pohybu. Nabízí možnosti, které daný záběr udělají mnohem zajímavějším – ať už jednoduché stoupání či klesání, nebo složitější pohyb ramene s dorovnávacím protipohybem hlavy, který tímto tvoří zajímavou vizuální kreaci.

#### **2.3.4.6 Ruční kamera**

Ruční kamera je stylizace částečně převzatá z televize a dokumentární tvorby. Tato stylizace má poměrně silný vliv na diváka a jeho vnímání obrazu. Jednak může evokovat subjektivní pohled hrdiny či nějaké postavy. Častěji se však používá pro dosažení nervozity, pocitu větší akčnosti, dosažení většího naturality a reálnosti. Například ve filmu *Hunger games* (2012, režie Gary Ross, kamera Tom Stern) je použito ruční kamery při bitkách, honičkách či při pocitech nejistoty a strachu hrdinky a také při oněch subjektivních pohledech. Já sám jsem použil ruční kameru v části filmu *Bratři* (2012, režie Milan Hrytsyuk, kamera Jan Perout), kde vrcholí konflikt dvou bratrů při lovu v lese. Pohyby kamery nebyly většinou výrazné, ale podpořili určitou nejistotu, kterou bratři trpěli a kterou jsme chtěli dostat i do diváků.

#### **2.3.4.7 Statická kamera**

Nehybná kamera se velmi často nepoužívá – je zdůrazněním klidu, míru a řádu. Měla by být dokonale zakomponována. Většinou se používá buď ve scénách s vnitroobrazovým pohybem, či na generální celky, či velké celky krajiny.

#### **2.3.4.8 Helicam, vrtulník, letecké záběry**

Dnes již velmi oblíbené a často používané – záběry z vrtulníku, či helicamu. A to nejen u epických velkofilmů – *Hobbit* (2012, režie Peter Jackson, kamera Andrew Lesnie) kdy kamera prolétává nad majestátnými pohořími Nového Zélandu – Středozemě a nabízí nám krásné pohledy z ptačí perspektivy na zástup trpaslíků putujících krajinou. Používá se také u propagačních videí a filmů, při sportovních videích či reklamách. Vynalezením oktoco-

pteru – malý vrtulníček s osmi vrtulkami a gyroskopickou hlavou výrazně zlevnilo a zjednodušilo využití těchto záběrů i v méně bohaté produkci.

Pro potřeby filmového natáčení se však pořád používají klasické vrtulníky se stále sofistikovanějšími gyroskopickými hlavami, které dokonale vyrovnávají nežádoucí pohyby a zaručují plynulý a stabilní záběr.

Méně časté jsou záběry z letadla, protože letadlo musí letět v určité výšce a určitou rychlostí, proto není vhodné pro klasické záběry.

### 2.3.5 Optické prostředky

#### 2.3.5.1 *Hloubka ostrosti*

Hloubka ostrosti je jedním z aspektů vytvářejících takzvaný „filmový look“ - vzhled obrazu, který se podobá filmovým záběrům z 35mm filmu a odlišuje se od televizní produkce. Hloubku ostrosti ovlivňuje velikost čipu, použité objektivy – zejména ohnisková vzdálenost, clonové číslo a vzdálenost od objektu.

#### 2.3.5.2 *Použité objektivy*

Správná volba objektivu je také poměrně důležitý aspekt, který ovlivní obrazovou podobu. Ať už se jedná o optické vlastnosti – kvality, vady, či o ohnisko a použité clonové číslo.

„Jak teleobjektivy, tak i objektivy širokoúhlé vyvolávají v divákovi dojem deformace přirozené perspektivnosti lidského vidění, tj. poměru velikosti předmětů bližších k předmětům vzdálenějším. V záběrech s objektivy s krátkou ohniskovou vzdáleností se předměty ležící směrem od kamery zmenšují mnohem rychleji než při pohledu holým okem, v záběrech s teleobjektivy pomaleji.“<sup>6</sup>

#### 2.3.5.3 *Filtry*

Filtr je předsazený optický člen – skleněná tabulka, která svojí vlastností ovlivní procházející světlo – to buď zeslabí, nebo jinak zbarví. Filtry jsou většinou tvořeny dvěma planpara-

---

<sup>6</sup> PŁAŻEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, s. 63. Filmové publikace.

lelními destičkami, jejichž strany jsou rovinné a rovnoběžné. Procházející paprsek světla se dvakrát láme, nicméně vycházející paprsek je rovnoběžný s paprskem vstupujícím. Je to kvůli tomu, aby tyto filtry co nejméně negativně ovlivňovaly vstupující světlo. Mezi těmito destičkami se nachází kanadský balzám, který působí jednak jako pojivo, ale hlavně je v něm přimícháno přesné množství pigmentu, který způsobuje danou filtraci světla.

Nejčastěji používanými filtry jsou ND filtry – Neutral Density – šedé neutrální filtry, které omezují průchod světla – snižují expozici a umožňují použití nižších clonových čísel i při vyšší intenzitě osvětlení – např. při slunečním světle. Používají se také přechodové ND filtry, které jsou na jedné straně čiré a postupně přecházejí do vyšší hustoty – ztmavují se. Používají se zejména pro vyvážení kontrastů ve scénách. Pro snížení expozice příliš světlé oblohy tak, aby byla zachována kresba a podobná expozice jak na objektu na zemi, tak na obloze. Je vhodné je používat jen tehdy, kdy to není příliš zřejmé – příliš zjevné používání působí na diváka divně. Často byla tato filtrace používána u filmu Lidice.

**Korekční filtry** - slouží k úpravě teploty chromatičnosti – používaly se zejména dříve, když se natáčelo na film, který byl jen pro interiér nebo exteriér.

**Barevné filtry** - patří tam oteplovací, ochlazovací, barevné stylizace jako Sunset, Coral.

**Polarizační filtry** - k eliminaci odlesků či zvýraznění oblohy či průhledu pod hladinu.

**Difuzní filtry** - fungují na principu rozostření, patří do nich Pro-mist, Fog apod.

**Efektové filtry** - Star, Streak a jiné speciální efekty vytvořené pomocí filtrů.

**Kontrastové filtry** - zvyšující nebo snižující kontrast.

**UV filtry** - ochrana před UV zářením, dnes spíše jen jako ochrana objektivu před fyzickým poškozením.

**IR filtry** - Ke snímání infračerveného spektra.

Filtry mají i některé nevýhody – zejména určitá degradace obrazu z hlediska ostrosti, vznik nežádoucích reflexí, atp. Je samozřejmé, že čím je filtr kvalitnější a dražší, tím méně chyb lze najít, některé však odstranit nejdou.

#### 2.3.5.4 *Optické „vady“*

Optických vad je mnoho a výrobci se jim snaží vyhnout – jsou však některé, které tvůrci používají záměrně a v některých případech je i do obrazu přidávají uměle – to už se nejed-

ná o vady, ale o záměrnou obrazovou stylizaci. Může jít jak o světelné odlesky – „Lens flare“ - tak i například o vinětaci či zkreslení.

Další vady objektivů, které se nijak nevyužívají ke stylizaci, jsou zejména vady zobrazení – aberace – sférická vada (neostrost v rozích objektivu), astigmatismus (body mimo střed se zobrazují jako elipsy nebo úsečky), zklenutí pole (body ležící rovnoběžně s rovinou filmu se zaostří na zakřivenou plochu, ne na rovinu), chromatická aberace (kvůli rozdílnému indexu lomu barev spektra, zobrazuje se na kontrastních hranách předmětů, které se jeví neostře a v barevném spektru), a různé druhy nežádoucích reflexí.

## 2.3.6 Kompozice

### 2.3.6.1 Linie v obraze

Obrazové linie přispívají k dojmu ze záběru, umocňují dojem dynamiky a často určují i způsob jak záběr čteme.

„Linie rozeznáváme věcné a optické. Věcných si všimneme poměrně brzy, optické diváka osloví později, neboť se často stávají prvky rušivými. Divák nejdřív hledá v obraze známé obrazce a pokud tam nejsou, nahrazují mu je optické linie spojující prvky, které k sobě významově nebo tvarově patří nebo se shodují v určitých rysech.“<sup>7</sup>

Linie bývají často určujícím prvkem při kompozici. Mohou nést také významnou dramaturgickou úlohu. Diagonální linie zdůrazňují prostor. Vertikální linie, například u budov, posilují dojem mohutnosti a výšky. Zatímco horizontální linie potlačují prostorový dojem a utváří pocit klidu. Sbíhající se linie mají nejsilnější vliv na diváka, protože vedou jeho zrak do místa, kde se sbíhají. Linie jako takové vedou oči diváka – vytváří takzvanou vizuální cestu, která vede oko při pohybu v obraze.

### 2.3.6.2 kompozice záběrů

„Velcí kameramani, čerpající z historické zkušenosti malířství, neustále přizpůsobují zákony výtvarnictví potřebám kinematografie; o tom, jak vytvářejí obsah záběru, lze hovořit

---

<sup>7</sup> NĚMCOVÁ, Marie. Kompozice digitální fotografie v praxi: kniha, která vás naučí kreativně tvořit. 1. vyd. Praha: Grada, 2010, s. 97.

stejnou řečí pravidel zlatého řezu, uzlových bodů nebo harmonie ploch, jakou hovoří výtvarní kritici. Mohli bychom i tvrdit, že kameramani cizopasí na zákonitostech vyzozorovaných a vyzkoušených ve výtvarném umění.

Avšak ve skutečném filmu padá většina kánonů starého i nového výtvarnictví, protože nepočítají se čtvrtou dimenzí, s časem. Film trvá, podstatou jeho trvání je pohyb.“<sup>8</sup>

### **Pravidlo zlatého řezu**

„Lidské oko je nerozhodné, pokud máme před sebou obraz rozdělený na dvě poloviny, celkový dojem je rozpačitý, mozek se rozhoduje, na co se má soustředit. Nejvíce přitahují objekty, které se nacházejí na průsečících přímek, které dělí obraz na třetiny.“<sup>9</sup>

### **Středová kompozice**

V kinematografii musí být použití středové kompozice důsledně opodstatněno, protože jinak je její použití nevhodné z estetického a kompozičního hlediska. Kompozice na střed působí klidně, staticky někdy až nudně. Je spojená s určitou symetrií, proto se používá při snímání symetrických objektů – jinou kompozicí bychom tuto symetrii narušili.

#### **2.3.7 Velikosti záběrů**

Velikost záběrů je jeden z důležitých režijních prostředků, nicméně i kameraman by si měl být vědom toho, jak s velikostmi pracovat a hlavně jak fungují.

Záběrování jako takové je odvozeno ze způsobu lidského vnímání. Člověk nevidí nikdy celou plochu obrazu stejně – očima téká po jednotlivých prvcích obrazu a sám si nevědomky určuje velikosti záběrů podle důležitosti a podle důrazu na jednotlivosti. Proto i film se snaží zůstat v souladu s těmito vrozenými dispozicemi diváka.

Ale jen zdánlivě – režisér totiž pomocí záběrů různých velikostí vede diváka podle svého záměru - tudíž divák nemá sám možnost vybrat si, na co se bude dívat. Záběr je většinou vystavěn tak, aby divák viděl to, co tvůrce chce. Díky tomuto principu je možné divákovi sdělit určitý příběh. Protože kdyby se celá scéna odehrávala v celku bez přerušení – každý

---

<sup>8</sup> PŁAŻEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, s. 70. Filmové publikace.

<sup>9</sup> DVOŘÁK, Michal. Perspektiva a kompozice. Digitální fotografie [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: [http://fotografie.sspol.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=64&Itemid=78](http://fotografie.sspol.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=64&Itemid=78)

divák by si vybíral jiné prvky obrazu a proto by pro každého ten film fungoval a působil jinak.

Velikostní rozdělení záběrů se ustálilo na těchto konvencích :

### **Velký celek**

Velký celek jako takový zobrazuje prostředí z větší vzdálenosti. Jednoznačně odpovídá na otázku kde? Představuje prostředí, aniž by prozrazoval příliš o tom, co se bude dít – postavy jsou totiž nezřetelné.

### **Celek**

Někdy se používá i výraz „generální celek“ - jedná se o záběr, kterým se určí prostorová orientace a divák se má šanci zorientovat v prostoru. Zobrazuje celou lidskou postavu. Obličej, gesta a mimika jsou stále nezřetelné.

### **Americký plán**

Kovboj po kolty – záběr z westernů, kdy byl potřeba úzký záběr, ve kterém budou zároveň vidět kovbojovi kolty – po kolena.

### **Polocelik**

Člověk do pasu, výrazy tváře a gesta jsou již čitelné.

### **Polodetail**

Jeden z nejčastěji používaných záběrů – zejména u dialogů, výpovědí. Rámuje postavu od hrudi nahoru. Dvoj/troj polodetail – podle počtu osob.

### **Detail**

Akcentuje určitý prvek – obličej člověka, ruka, noha, ...

### **Velký detail**

Jemný, malý prvek, který by byl v jiné velikosti nevýrazný – u člověka například náušnice.

## **2.3.8 Grading**

Barevné korekce neboli color grading – dnes již často používané označení převzaté z anglicky mluvící části světa. Ze začátku se jednalo o barevné vyvážení jednotlivých záběrů, zejména kvůli barevné návaznosti. Toto se dnes nazývá primární korekce. Sekundární ko-



rekce čím dál tím více získávají důležitost a dnes se bez nich v podstatě žádný film neobejde. Tyto úpravy obrazu se často dost blíží efektům a naopak. Jedná se zejména o přidávání či ubírání určitých prvků obrazu – ať už potlačení či zvýraznění určitých barev, či určitých oblastí – to vše pomocí pohyblivých masek, vrstev prostřednictvím pokročilých programů. Je zde možné prakticky všechno – jde relativně jednoduše úplně změnit barvu jakéhokoliv prvku na jinou pomocí pokročilého klíčování.

V barevných korekcích vzniká dokonalý obraz – podle představ kameramana. Do té doby byl totiž materiál „surový“ - při natáčení se používá takové nastavení kamery a záznamu, že výsledný obraz není nikterak barevně pěkný či odpovídající záměru kameramana. Je to hlavně z důvodu zachování co největšího počtu obrazových informací, co největšího dynamického rozsahu. Obraz je tedy málo kontrastní, zašedlý a vybledlý. Teprve tedy v korekčním procesu se skutečný vzhled záběru „vyklube“ na povrch.

V první řadě se tedy vyrovnají barvy celého obrazu s důrazem na návaznost po sobě jdoucích záběrů – samozřejmě není nutné, aby byla vyvážená bílá – barva se určuje podle požadků na výslednou atmosféru a vzhled.

V druhé řadě se často spravuje to, co se nepovedlo na place, popřípadě se obraz co nejvíce vylepšuje – dotváří se atmosféra pomocí masek, přidávají se obrazové prvky – například simulace světelných reflexí objektivu a podobně.

### **2.3.9 Trikové technologie**

Triky a trikové technologie jsou součástí filmů více, než si dovede běžný divák představit. Dříve byla tato činnost na kameramanovi či trikovém kameramanovi – dnes se již z práce kameramana triková tvorba téměř úplně vytratila – mistr obrazu by měl mít o trikových technologiích povědomí a měl by jim alespoň obecně rozumět na úrovni principů. Nicméně hlavní úděl už při vymýšlení a pak realizaci spočívá na trikových specialistech. Proto se tomuto tématu zde budu věnovat jen velmi krátce.

Triky jsou dnes v podstatě nepostradatelné pro každý větší film, ač by se to nemuselo zdát. Velké procento práce postprodukčních studií tvoří totiž takzvané „neviditelné triky“. Jedná se o kategorii trikových záběrů, jejichž záměrem je, aby nebylo poznat, že byl proveden postprodukční zásah – jsou to různé obrazové retuše, přidávání či odebrání různých přirozených prvků, vytváření situací, prostorů, které by nešly reálně vytvořit ať už kvůli jejich nebezpečnosti či finanční náročnosti.

Viditelné triky pak jsou věci, které v reálu neexistují a u kterých je jasné, že se jedná o imaginaci a o počítačový zásah. Jsou to různé sci-fi prostředí, katastrofické události, výbuchy, mimozemské bytosti, atp.

Kombinací všech těchto prostředků vzniká téměř vždy nové a svým způsobem originální pojetí daného audiovizuálního díla. Je totiž možné vytvořit téměř neomezené množství různých variací a kombinací daných prvků, aby to odpovídalo danému účelu.

Výslednou variaci ovlivňuje několik faktorů. Primární jsou osobnost režiséra a jeho náhled na to, jak by dané dílo mělo vypadat, co by mělo sdělovat. Dále záleží právě na kameramanovi, jaký on si vytvoří náhled na dané téma. Kameraman poté tedy na základě informací o stylu a formě sdělení hledá příslušné výtvarné a vyjadřovací prostředky, které budou nejlépe vyjadřovat nejen myšlenku díla, ale také budou odpovídat kameramanovu vidění světa a jeho vizuálnímu stylu. V tomto úzce spolupracuje s trikovými specialisty a výtvarníky.

### 3 DRAMATURGIE KAMERY – Z HLEDISKA JEDNOTLIVÝCH ŽÁNŮ

Práce kameramana velkým dílem ovlivňuje výsledný dojem z filmu. Má k tomu mnoho prostředků. A některé z těchto prostředků či postupů jsou typické pro filmy určitého žánru. V této kapitole se pokusím definovat základní principy dramaturgie kamery v jednotlivých žánrech. Úvahy založím zejména na ukázkách filmů z daného žánru, které jsou buď ikonou, nebo mne osobně zaujaly.

Hlavním problémem při takovémto kategorizování žánrů je současná multižánrovost. Mállokterý film je poplatný pouze jednomu žánru – často to jsou dva až tři, které se mísí. Je to dle mého názoru zejména kvůli širšímu zacílení na publikum a tímto také vyšší sledovatelnosti a vyššímu výdělku.

V prvé řadě by bylo vhodné definovat, co to vlastně žánr je a jak se jednotlivé žánry rozlišují.

Žánr lze definovat jako víceméně stálý soubor formálních a obsahových prvků existujících v rámci uměleckého – v našem případě filmového – díla. Žánr má konvenční podobu, jež je výsledkem nepřímé dohody mezi divákem a filmovými tvůrci. Divákovi je předkládán tvar, jehož vlastnosti může na základě své předchozí zkušenosti očekávat. Mezi obsahové aspekty řadíme typologii postav, povahu prostředí, místo, čas, téma a charakter zápletky, ideologii nesenou příběhem atp. Formálními aspekty pak rozumíme konvence při práci s kamerou, střihem, komponování mizanscény, atd.

„Existence žánrové tvorby je na jednu stranu kritizována pro přílišný schematismus, na druhou stranu ceněna pro schopnost navázat prostřednictvím zažitých stereotypů rychlejší a snadnější kontakt mezi filmovým tvůrcem a divákem. Rozeznáváme tyto základní filmové žánry: komedie, muzikál, pohádka, drama, melodrama, kriminální film, detektivka, western, akční film, dobrodružný film, katastrofický film, thriller, horor, sci-fi, fantasy, historický film, retrofilm, válečný film, životopisný film.

V 60. letech dochází k razantnímu nastartování proměny žánrů, jejich dalšímu větvení a vzájemnému míšení. Díky těmto procesům postupně vznikají různorodé vedlejší či hybridní útvary a subžánry.<sup>10</sup>

Martin Ciel v publikaci *Pohyblivé obrázky* říká, že v hraném filmu existují tři základní formy – jakési superžánry. Dobrodružný film, komedie a melodrama. Tato myšlenka je založena na třech druzích katarze – daný žánr vyvolává napětí, smích či soucit. Tedy je důležité zařadit dílo do jednoho z těchto tří schémat a poté jsme schopní vyčíst určité platné vzory a modely, které daný film používá. Jiné filmové žánry se sice liší, ale v určité míře vždy vyžívá tyto schémata a vzorce poplatné danému super žánru.<sup>11</sup>

### 3.1 Akční a dobrodružné

“Kořeny akčního filmu tkví v žánru westernu. Obměňuje se prostředí, doba a ikonografie starého západu, ale zůstává mýtus hrdiny, jenž bere spravedlnost do svých rukou a čelí protivníkovi prostřednictvím vlastních sil a schopností. Akční film je typickým maskulinním žánrem. Vyprávění má rychlý spád, důraz je kladen na atraktivní honičky, souboje a prezentaci násilných či destruktivních scén (přestřelky, havárie, exploze atp.). Žánr prodělal výrazný rozvoj zejména v 80. a 90. letech.

Zápletka dobrodružného filmu je dynamická, na rozdíl od akčního filmu je ovšem umístěna do exotického prostředí a nasává atributy komedie, melodramatu či historického filmu. Přítomny mohou být také mysteriózní motivy.<sup>12</sup>

V dnešní kinematografii se tyto dva žánry téměř vždy mísí, protože aby byl akční film atraktivní, měl by se odehrávat v neznámém prostředí a s dobrodružstvím - proto je zde uvádím dohromady.

Kamerově jsou akční filmy založeny na dynamických záběrech, atraktivním prostředí, stylizované kameře v rámci gradingu, který je zejména v dramaticky chladných tónech.

---

<sup>10</sup> ZABILANSKÝ, Tomáš. Filmové žánry – definice, typy, příklady. 25 fps [online]. 2007 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: [http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#\\_ftn1](http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1)

<sup>11</sup> CIEL, Martin. *Pohyblivé obrázky*. Vyd. 1. Levica: Koloman Kertész Bagala L. C. A. Publ. Group, 2006, s. 85-86. ISBN 80-89129-69-2.

<sup>12</sup> ZABILANSKÝ, Tomáš., ref.10

Často používané jsou záběry ze steadicamu, který umožňuje velmi atraktivní a dynamický pohyb po scéně, dále různé rychlé jízdy, jízdy z kamerových aut, vrtulníků, časté jsou taky triky ať už v rámci akce či prostředí. Používaným prvkem je i ruční kamera, která hodně přidá na nervozitě a akčnosti.



Obrázek 1 | Inception - Arthur je ve stavu beztíže, který byl vyvolán pádem auta v jiné úrovni snu.<sup>13</sup>

Film Inception od režiséra Christophera Nolana z roku 2010 je akční, dobrodružný sc-fi thriller. Vybral jsem ho pro nesporné vizuální přednosti, které byly oceněny Oskarem za Kameru pro Wally Pfisterera a zároveň pro určitou kultovost – nabídl něco nového po delší době. Příběh snů ve snech nenechá diváka vydechnout prakticky po celých 148 minut. Ve snech se totiž dají jednoduše ukrást myšlenky. V tomto případě podniknou hrdinové náročnou pouť za vniknutí jedné myšlenky. Pomocí snů se dostávají do různých krajín a prostředí. Kamera je zde nevtíravá, ale neuvěřitelně efektně efektivní, stejně jako triky. Kupříkladu obrázek z filmu znázorňuje pohyb ve stavu beztíže. Ten byl vytvořen pomocí obrovských plně otočných dekorací, složitých lanových závěsů pro herce a propracované choreografii.

### 3.2 Drama / melodrama

„Drama spadá mezi „vážné“ žánrové látky. Cílem dramatu je vyvolat v divákovi napětí, dojetí, resp. v obecném slova smyslu pocit souznění s osudy a prožíváním hlavních postav.

---

<sup>13</sup> Inception [film]. Directed by Christopher NOLAN. USA: WarnerBros. Pictures, 2010.

Má tendenci pojit se s dalšími „vážnými“ žánry – historickým filmem, životopisným filmem, válečným filmem.“<sup>14</sup>

Drama je široký žánr zahrnující látky válečné, historické, psychologické, sociální a romantické, či jejich časté kombinace.



Obrázek 2 | Elizabeth se točí na houpačce. Záběry na ni jsou prostřihávány záběry okolí subjektivně z jejího pohledu – kamera se otáčí jako na houpačce a okolí se mění – déšť, slunce, zvířata, lidé, ...<sup>15</sup>

Jako příklad jsem vybral romantické drama *Pýcha a předsudek* (2005, režie: Joe Wright, kamera: Roman Osin) Tento film mne osobně zaujal z profesního i osobního hlediska. Je téměř nemožné jakkoliv zobecňovat kamerové principy u těchto žánrů – každý má svoje hlediska a principy, které vycházejí z daného příběhu. V tomto filmu mne zaujal precizní záběr představující domácnost Benettových - minutu a půl dlouhý steadicam, který proplová domem v brilantně načasované akci a stává se takřka jejím účastníkem - hlavní hrdinku ztrácí a potkává ji na druhé straně domu - precizní práce s atmosférou, zdánlivá popisnost funguje v rámci rozvíjení děje, takže je vše velmi přirozené. Kamera je zde sice akademická, ale krásná. V rámci záběrů jsou aplikovány nenásilné, ale velmi zajímavé postupy. Viz záběr s houpačkou, či střih z velkého detailu na velký celek nebo další velmi zajímavé zrychlení času – Elizabeth se dívá do zrcadla a za ní se setmí, přijde a odejde pan Darcy a ona se pořád dívá do zrcadla.

---

<sup>14</sup> ZABILANSKÝ, Tomáš., ref.10

<sup>15</sup> *Pride & Prejudice* [film]. Directed by Joe WRIGHT. Velká Británie, Francie, 2005.

### 3.3 Komédie

Komédie je odlehčený žánr, který má jako hlavní cíl diváka pobavit, přenést ho do světa zábavy a smíchu. Českým ekvivalentem používaným zejména v divadlech je veselohra. Má komické (satirické nebo humorné) pojetí, končí podobně jako pohádka téměř vždy šťastně. Komičnost je založená buď na postavách, nebo situacích. Kamera často pomáhá k jednotlivým gagům, ale jinak je upozaděna. Vzhledem k pozitivnímu ladění je i celková barevnost velká, oproti dramatům, které jsou částečně desaturované.



Obrázek 3 | Diktátor (2012) - Tyran Aladeen aneb Sacha Baron Cohen si letí prohlédnout New York, zatímco diskutuje s přítelem v arabštině o obyčejných věcech, které ale zní tak, že vypadají jako teroristé.<sup>16</sup>

Komédie Diktátor (2012, Režie: Larry Charles, Kamera: Lawrence Sher) je postavená na hereckých výkonech a situacích. Zejména těžší z komiky Sacha Cohena. Kamerově se jedná o klasický přístup, důležitá je práce s mizanscénou a její barevností. Pro dokreslení situace jsou používány záběry z televizního vysílání, které jsou často dokumentaristicky stylizovány.

### 3.4 Sci-fi

Science fiction je vědecko-fantastický žánr, který vychází z fikční vize budoucnosti, jiného světa či jiné minulosti. Pro kameru je zde těžší najít jednoznačné žánrové prvky, protože

---

<sup>16</sup> The Dictator [film]. Directed by Larry CHARLES. USA, 2012.

sci-fi filmy bývají zároveň akční, tudíž dominantní kamerovou částí je právě akční dramaturgie. Tyto filmy zobrazují neexistující, či nemožné věci, které se musí vytvořit pomocí počítačových efektů, 3D modelů, CGI a podobně. Tudíž velká část záběrů je natáčených na greenscreenu ve studiu a celá mizanscéna je dodělána v postprodukcí. Hlavní úlohu kameramana při tomto typu snímků vidím v gradingu, barvách, svícení, výběru lokací a mizancény.

Matrix z roku 1999 je první a dle diváků nejlepší díl stejnojmenné trilogie od režisérského dua, bratrů Wachovských. Kameru dělal Bill Pope. Snímek byl oceněn Oscary za film, zvukové efekty, vizuální efekty a zvuk.



Obrázek 4 | Úvodní scéna - kamera používá nový princip - bullet time - kdy pomocí mnoha kamer-fotoaparátů vytvoří zamrznutí obrazu a zároveň 3D jízdu v prostoru.<sup>17</sup>

Kamera ve sci-fi musí ukazovat věci, které jsou v našem světě nemožné nebo neexistující - děje se to tak v úzké spolupráci s triky. Sci-fi je dle mého názoru více o efektech než o kameře – například scéna, kdy Trinity přeskakuje mezi hodně vzdálenými domy nad magistrálou, natáčená ve studiu na greenscreenu s herečkou zavěšenou na laně.

### 3.5 Western

Pro určení westernového žánru je podstatní zejména ono viděné na plátně – tzv. vnější formy. Zejména se jedná o prostředí – exteriéry, lesy, planiny, pouště. Či méně častější

---

<sup>17</sup> The Matrix [film]. Directed by Andy and Lana WACHOVSKI. USA, Austrálie, 1999.



interiéry jako saloony, ranče, soudní síně a jiné. Všechno to jsou místa, navštěvovaná těmi, kdo vedou tulácký způsob života. Dále je určující také oblečení a rekvizity – široké klobouky, košile, džíny, šaty s korzety, zbraně, zejména pistole. Všechny tyto prvky fungují v rámci formy, tyto vizuální konvence poskytují rámec pro dovyprávění příběhu.<sup>18</sup>

V rámci kamery jsou pro western typický širokoúhlé záběry, zajímavé kompozice, dlouhé záběry, dech-beroucí scénérie, atp.



Obrázek 5 | Tenkrát na Západě (1968) - Prolog, pistolníci se střetávají na opuštěném nádraží s Harmonikou<sup>19</sup>

Pro diváky i kritiku byl film *Tenkrát na Západě* (1968, režie: Sergio Leone, kamera: Tonino Delli Colli) obrovským úspěchem. Klasický western vyprávěný v širokoúhlých kompozicích a s dechberoucí atmosférou divokého západu. Vytváření napětí na statických záběrech vnitrobrazovou akcí, zvuková dramaturgie ruchů i skvělé hudby. Klasické, ale účinné a dnes opomíjené soubojové záběrování – detaily obličejů protivníků stříhané na sebe se statickou kamerou. Dlouhá, až líná přehra vytvářející napětí, které vygraduje ve velmi rychlé akci, kterou ale následuje zase pomalé až dusivé tempo. Není třeba zmiňovat krajinářské záběry nutné pro dotvoření atmosféry a rozsáhlé komparzní scény, které k tomuto typu filmů už patří.

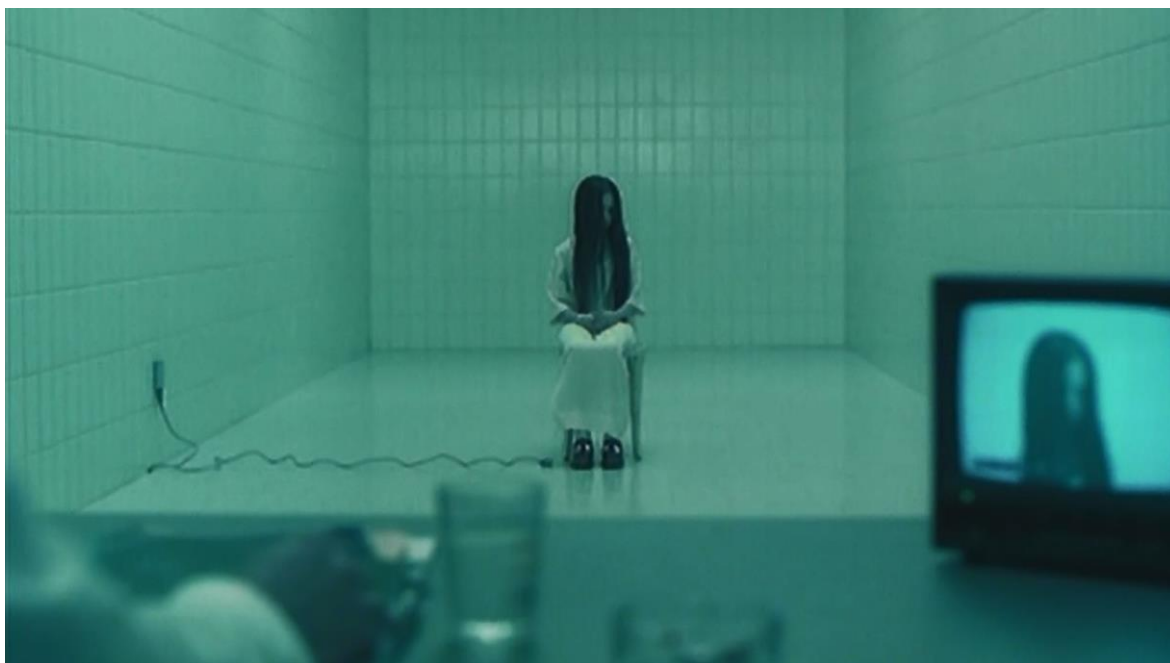
---

<sup>18</sup> BUSCOMBE, Edward. *The Idea of Genre in the American Cinema*. London, 1970, s. 13-15.

<sup>19</sup> *Once Upon a Time in the West* [film]. Directed by Sergio LEONE. USA, Itálie, 1968.

### 3.6 Horor

„Cílem hororu je vyvolat v divákovi pocit strachu na základě jeho ztotožnění se s postavami, které se ocitají v situacích extrémního ohrožení. Může existovat i jeho komediální varianta, kde je více než na vyvolání strachu kladen důraz na ponuru, bizarní stylizaci coby zdroj humoru. Zlo má v hororu podobu monstra, jehož původ je většinou mysteriózní, mimozemský nebo je důsledkem závažné lidské chyby (např. nepovedeného vědeckého experimentu). Z psychologického hlediska lze hororové monstrum chápat jako transformaci skrytých či potlačovaných lidských fóbií, tužeb a představ. Největší rozvoj prodělal horor ve 30./40. a 70./80. letech. Velmi populární je také v současnosti.“<sup>20</sup>



Obrázek 6 | Kruh (2002) - <sup>21</sup> Samara v psychiatrické léčebně, kde ji zkoumají a kde vytvořila onu videokazetu

Dnes již kultovní horor Kruh (2002, režie: Gore Verbinski, Kamera: Bojan Bazelli) je typickou ukázkou daného žánru. Kamerově jsou důležité na první pohled lokace, chladný grading, subjektivní pohledy, detailní záběry na místa a předměty, které vyvolají silné očekávání, ale kde se pak nic nestane, aby „děs“ mohl o to účinněji zaútočit jinde. V celém filmu je zataženo, často prší a je bouřka. Emoci strachu hodně posilují také ruchy a hudba.

---

<sup>20</sup> ZABILANSKÝ, Tomáš., ref.10

<sup>21</sup> The Ring [film]. Directed by Gore VERBINSKI. USA, Japonsko, 2002.

### 3.7 Thriller

Jako thriller bývá označováno velké množství filmů – nicméně málo kdo z běžných diváků dokáže přesně definovat, v čem je jedinečný. Jeho definování je do jisté míry složité pro jeho různorodost a všeobsažnost.

„Thriller je žánr, který vyvolává spíše pocity než rozumové úvahy. Tyto pocity existují ve dvojicích jako např. úleva a napětí, strach a nadšení, požitek a utrpení. Thriller je ambivalentní žánr.“<sup>22</sup>

„Anglické slovo „thrill“ může označovat napětí, vzrušení, záchvat anebo prudké pocity vůbec. Jedním ze základních cílů thrilleru by tedy mělo být v divákovi tyto dojmy vyvolat. V cestě k uspokojivé definici stojí ovšem jeden problém - thriller sdílí snahu napínat nervy diváků s žánry jako je horor, dobrodružný film, částečně i sci-fi a fantasy. Thriller však ve srovnání s těmito žánry nevyužívá fantastických prvků, kterými jsou monstra, exotika, mimozemšťané nebo draci. Ty jsou v něm sice přítomny, ale mají pouze svěštější podobu zločinců, zkorumpovaných policistů nebo anonymních korporací. Thriller je produktem současného každodenního života, do něhož vstupují dramatické prvky. Od žánrů, které s ním sdílejí věrnost soudobým realitám jej dělí nutnost řešit zdánlivě každodenní starosti fyzicky náročným až brutálním způsobem (na rozdíl např. od psychologického dramatu). Thriller tedy mění realitu ve fantazii, přičemž si zachovává masku reálna.“<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> RUBIN, Martin. Thrillers. Cambridge: Cambridge University Press, 1998, s. 25-26.

<sup>23</sup> SCHIMERA, Rudolf. Je thriller žánr?. Fantom: film magazín [online]. 2004 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z: <http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=146>



Obrázek 7 | Spalovač mrtvol (1968) - pan Kopfrkingl se svoji rodinou v ZOO na výletě - estetika rybího oka znázorňuje psychické pokřivení jeho mysli<sup>24</sup>

Hororový thriller nové české vlny – kultovní *Spalovač mrtvol* (1968, režie : Juraj Herze, kamera : Stanislav Milota) je klasickým příkladem. Kamerově se jedná nejen na svou dobu o objevné a inovativní dílo – požití širokoúhlých objektivů se zkreslením známým jako „rybí oko“ vyjadřuje pohnutí mysli pana Kopfrkingla a jeho deformaci. Vhodně a často jsou též používány dekompozice - zejména pro posílení podivnosti celé doby a situací. Dále používání velkých detailů v sekvencích za sebou. Nebo vynalézavé přechody mezi obrazy, kdy obraz skončí na detailu hlavy pana Kopfrkingla a on plynule naváže na další obraz a buď kamera odjede a my zjistíme, že je v novém prostředí nebo jednoduše přestřihne na záběr z nového obrazu/prostředí. Známa je také scéna, kdy hlavní hrdina „pronásleduje“ svoji ženou v bytě – subjektivní pohled a chůze celým bytem, do kterého se hrdina zpřítomňuje vložení ruky. Celý film je v černobílé, která krásně podporuje náladu celého snímku.

---

<sup>24</sup> *Spalovač mrtvol* [film]. Režie Juraj HERZ. Československo, 1968.

### 3.8 Dokumentární film

„Sposoby rozpravania v hranom a dokumentárnom filme sú samozrejme v mnohom odlišné a je možno ich stopovať od začiatkov kinematografie, od lumiérovského Príchodu vlaku a Méliésovej Cesty na Mesiac. Rozhodujícím sa tu podle mnohých teoretikov stáva vzťah k realite“<sup>25</sup>

Dokumentární filmy jsou trošku stranou od klasické hrané tvorby, nicméně některé prvky či postupy z ní přebírají, proto je zde zahrnuji. Dokumenty by se daly členit do mnoha kategorií. Já se zde zaměřím na dva výrazné styly, které jsou určující po kamerové stránce. V první řadě jsou klasické dokumentární filmy, tak jak se asi skoro každému vybaví – reportážní kamera, výpovědi lidí, ankety, komentář autora. Scény se většinou snímají na „první dobrou“, protože jde především o autentičnost a výpovědní hodnotu, ne o vizuální dokonalost. Vzhledem k těmto aspektům se málo často používají světla, či jízdy – tedy žádná primární obrazová stylizace. Vše se podřizuje účelu – hodnověrnosti a výpovědi, kterou reportážní kamera podpoří. Příkladem tohoto typu dokumentu může být z našich zemí autor Jan Špáta a jeho dokumenty Největší přání I a II (1964 a 1990) o mladých lidech v socialistickém Československu a jejich tužbách. Z jiné doby a jiného kontinentu také velmi dobrý dokument od Michaela Moora Sicko (2007) o americkém systému zdravotnictví. Tento dokument od známého a kontroverzního filmaře je přesným příkladem participačního dokumentárního modu, kdy sám autor vstupuje do děje a určitým způsobem jej ovlivňuje – pokládá otázky a nastoluje odpovědi. Moorovi filmy jsou do jisté míry manipulativní, protože vnucuje divákovi svůj subjektivní pohled na realitu podpořený částí důkazů, které se tváří objektivně. Toto je krásný příklad skryté demagogie tvářící se jako reálná pravda. Pomáhá tomu právě i způsob ztvárnění, který použitými prostředky evokuje realitu.

Druhým typem dokumentů jsou takzvané vizuální / obrazové filmy. Jedná se o díla, která mluví obrazem a druhotně hudbou. Tyto filmy úžasně a hlavně kvalitně zachycují nesmírně zajímavá místa naší planety. Často k tomu používají 70mm filmové kamery. Takový film se točí mnoho let a je doplněn atmosférickou hudbou – je většinou bez komentáře. Záběry

---

<sup>25</sup> CIEL, Martin. Pohyblivé obrázky. Vyd. 1. Levica: Koloman Kertész Bagala L. C. A. Publ. Group, 2006, s. 95. ISBN 80-89129-69-2.

mluví samy za sebe. Z této oblasti zmíním fenomén – Baraka (1992) od režiséra Rona Frickeho.



Obrázek 8 | Věšící v mešitě z filmu Baraka<sup>26</sup>

Film nezachycuje jen krásu přírody, ale také krásu a hrůzu lidských činů, staveb, zvyky – je neuvěřitelně obsáhlý a úžasný. V podobném duchu je natočen dokument Dělníkova smrt (2005) od režiséra Michaela Glawoggera, který zobrazuje dělníky v různých částech světa v neuvěřitelné práci – ať už to jsou nigerijští řezníci, či Íránci rozřezávající starý tanker nebo ukrajinští havíři, kteří se snaží vydolovat poslední zbytky uhlí z úzkých štol. Jejich práce je konfrontována s krásou přírody nebo s nebezpečím, které s sebou nese lidská civilizace.

Tyto filmy dbají na vysokou uměleckou a vizuální úroveň. Používají časosběry, široké celky krajiny, hledají nejlepší světlo pro záběr, používají jízdu, jeřáby, steadicamy. Nutný je také precizní color grading.

---

<sup>26</sup> Baraka [film]. Directed by Ron FRICKE. USA, 1992.

## 4 ANALÝZA ČÁSTI FILMU A SCÉNÁŘE

Filmový scénář je pro tvůrce velkým vodítkem, nicméně je to jen část úspěchu. Největší zodpovědnost za celkové dílo leží právě v oblasti mezi scénářem a natáčením. Tedy v období příprav. Nyní se podrobněji podíváme na přerod z literárního scénáře na obraz. Vybral jsem si pro demonstraci část jedné scény z v současnosti velmi známé a pozitivně hodnocené minisérie HBO - Hořící keř, která pojednává o upálení Jana Palacha a zejména o událostech, které následovaly – režim se snažil upálení bagatelizovat a jeden vlivný politik to označil za nehodu. Palachova matka onoho politika žaluje pro urážku na cti a tímto se roztočí kolotoč informací, vlivů a beznaděje. Tento třídílný seriál, který se nejen dle mého názoru vyrovná a snad i předčí současné filmy ať už z hlediska scénáře, tak i obrazového řešení je sondou do zatím filmově nezpracovaného období naší pohnuté moderní historie.

Dílo jako takové mne zaujalo mimo silný scénář od čerstvého absolventa FAMU Štěpána Hulíka hlavně podmanivým obrazovým zpracováním kameramana Martina Štrby. Z nejvýraznějších výrazových prostředků využitých k posílení atmosféry a příběhu používal desaturovaný tmavý grading, sofistikované jízdy, ruční kameru, odrazy ve sklech, zrcadlech a lesklých plochách, sledování postav v druhém plánu přes nějaké popředí či sklo a mnohé jiné.

Z tohoto filmu jsem vybral část jedné scény, ke které na základě literárního scénáře zkusím zanalyzovat, popsat a vysvětlit principy a postupy, které byly použity a k jakému účelu.

Scéna, kterou jsem vybral, je pro mne zajímavá hned z několika hledisek. Předně je to zajímavá dramaturgie, propojení dramatu mezi dívkou a policistkou, znatelném prvně jen v pohledech, se závažným sdělením, které ona dívka předčítá a na které reagují lidé u televizních obrazovek. V druhé části po skončení živého vysílání dívka odchází a policista se s ní baví – ona k němu však zaujme odmítavý postoj, který jejich vztah vyhročí – toto je krásně znatelné na stylizaci kamery, která je nyní z ruky a neklidně je sleduje. Kontra světlo je silnější než přední světlo, zároveň je svíceno ze shora, což u policisty vytváří velmi tmavé a výhrůžně skryté oči a výrazné rysy.

Polská režisérka Agnieszka Holland do filmu částečně promítla některé principy kina morálního neklidu – dokumentárně laděné části a střízlivě realistický pohled na tyto krize ve společnosti.

**Hořící keř I. Díl, 00:54:40 – 00:57:16**

Režie: Agnieszka Holland

Scénář: Štěpán Hulík

Kamera: Martin Štrba

HBO 2013



Obrázek 9 | Hořící keř - Trojan v roli policisty sleduje vystoupení přítelkyně Jana Palacha v televizním studiu.<sup>27</sup>

Zhruba dvě minuty trvající vybraná scéna je ve scénáři popsána mírně odlišně, než byla publikována v hotovém filmu. K záměně obrazů a vyhození části dialogů došlo pravděpodobně ve střižně, kdy střihač dílo očisťuje od nedůležitých prvků – on totiž na rozdíl od ostatních má na dílo před stříhem nejméně zaujatý postoj a je schopný potřebné reflexe pro vytvoření kvalitního díla. V následující tabulce je v levé části originální text ze scénáře a v pravé části je popis oněch obrazů, jak se objevily ve filmu. Jsou popsány kamerové vlastnosti záběrů a jsou lehce analyzovány.

---

<sup>27</sup> Hořící keř, díl 1. [film]. Režie Agnieszka HOLLAND. ČR, 2013.



<p><b>„OBRAZ 91. TELEVIZNÍ STUDIO. INT. NOC</b></p> <p>...</p> <p>HANA</p> <p>Já... já... Honza Palach mě požádal... abych vám tlumočila jeho vzkaz.</p> <p>Hana se skloní k papíru ve svých rukou. Čte.</p> <p>HANA</p>	<p>Záběr ve velikosti AP, kde vidíme Ivana Trojana jako Jireše, jak stojí a zpovzdálí sleduje televizní přenos ve studiu. Záběr je vystaven do 3 plánů, v prvním plánu je televizní kamera, která mění objektiv, v druhém je ve velkém zrcadle, které dominuje prostoru, vidět část snímané televizní scény, kde je Hana, která bázlivě sleduje Jireše stojícího v mírném zákrytu za zrcadlem úplně vpravo obrazu a dívá se do kantny – tento „prohřešek“ je však odůvodněn tím, že se na sebe dívají s Hanou. Jireš má polovinu obličeje tajemně zahalenou do tmy a černý plášť dělá z jeho postavy děsivou siluetu s halou nasvícenou kontrastně tvrdým světlem. Záběr je takto až přeplněn informacemi a je vizuálně i obsahově poutavý. Je v něm elegantně pomocí světla a zrcadla vyjádřen vztah obou protagonistů. Práce se zrcadlem tímto způsobem není obvyklá a o to víc je zajímavá, že díky němu může být rozehráno krásně prostředí, situace, postavy i konflikt. V tomto případě promyšlená mizanscéna vytvořila funkční záběr bez nutnosti pohybu kamery či střihu.</p> <p>Další záběr je na malý monitor u televizní kamery, kde obraz „přeskočí“ po změně objektivu, kterou končil předchozí záběr –</p>
--	--

Jan Palach hovořil. Můj čin měl  
smysl. Myslím, že plní svůj účel.  
Nikoho nevyzývám, nikoho nezra-  
zuji,  
ale chci sdělit své dnešní myšlení,  
aby kolegové... aby moji kolegové,  
mohli posoudit, jak myslím. Vzka-  
zuji,  
aby to nedělali, to je lepší. Pokuste  
se ty studenty zachránit. Přičiňte  
se živí k boji.

Hana skončila.

### **OBRAZ 92. U BUREŠŮ – OBÝVACÍ POKOJ. INT. NOC**

Na obrazovce, před níž stojí Dagmar, je  
dobře vidět, jak Hana zvedne hlavu a hledí  
někam vedle kamery. Jen my víme, proč se  
dívá právě tam.

### **OBRAZ 93. NEMOCNICE – SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST. INT. NOC**

Jiří s Ilonkou stále stojí pod obrazovkou.

tímto prvkem na sebe krásně váží akce a  
tím i oba záběry. Kamera na jízdě poté jede  
přes kameru a švenkra a přeostruje na roz-  
pačitou mluvící Hanu, pak s pohledem  
Hanky švenkuje na papír, ze kterého čte.  
Jízda umocňuje pocit nejistoty u dívky a  
prostřednictvím monitoru a osoby v popředí  
také to, že je všemi sledována. Silná kontra  
zvýrazňuje její obrysy a vyčleňuje ji z téměř  
monochromatického pozadí.

Následuje sekvence záběrů z nemocnice,  
kde přenos sleduje Jiří Palach s manželkou.  
Zajímavý je princip záběrů, které jsou ohra-  
ničeny popředím v neostrosti – vyskytují se  
v celém filmu a mají jednak pomáhat k vy-  
tvoření dojmu prostorové hloubky záběru,  
tak k pocitu, že je vše sledováno.

Následuje záběr jakoby z pohledu televizní  
kamery frontálně na Hanku, který se spojí  
s předchozím záběrem na Palachova bratra,  
jak se na ni dívá televizi – vypadá to, že se  
na sebe skrz obrazovku podívali.

Záběr je vzápětí vystřídán na první pohled  
podivným záběrem na Hanku z profilu, kde  
je v levé kantně rameno tmavé postavy a  
z pravé strany je zády moderátorka – Hana  
je tak uzavřena v jakémsi vnitřním obrazo-  
vém rámu, který ji „dusí“. Jakmile dočte,  
podívá se pohledem na tmavou postavu.

Nato je střižen záběr na polodetail Jireše,  
který pokývá hlavou, v části zrcadla vidíme

<p><b>OBRAZ 94. FILOZOFICKÁ FAKULTA – KANCELÁŘ STUDENTSKÉHO SVAZU. INT. NOC</b></p> <p>Z tranzistoráku už se line jen šumění. Ně- kde ho vypne. Všichni jsou zaražení. Začne zvonit telefon. Je to úplně běžné, vlastně je spíš divné, že byl tak dlouho zticha, ale teď se nikdo nemá, aby ho zvedl.</p> <p><b>OBRAZ 95. TELEVIZNÍ STUDIO. INT. NOC</b></p> <p>Pachman i Hana vstávají, přenos skončil. Pachman podá Haně ruku.</p> <p>PACHMAN</p> <p>Jste velice statečná.</p> <p>Hana neví, co říct. Pachmanův pohled se</p>	<p>v neostrosti režiséra, který přenos stopne. Hlava kriminalisty vystupuje zlověstně z okolní tmy zleva nasvícená tvrdým svět- lem, které z části vykresluje tvrdé rysy. Oči má ponořené do stínu, takže působí sám o sobě tajemně a nebezpečně.</p> <p>Následuje Celek viděný z lávky nad atelié- rem, kde v neostrosti stojí nějaký technik a kamera švenkuje směrem jeho pohledu po ateliéru, který po skončení přenosu ožívá - vložený pravděpodobně pro uklidnění situ- ace.</p> <p>Záběr na studio a Hanku, v popředí je v neostrosti Jireš, který se otáčí, kamera na něj přeostřuje a on odchází. Tento záběr evokuje temné pozadí celého zdánlivě upřímného přenosu – že Jireš tahá za nitky.</p> <p>Jízda v kanceláři studentského svazu od dívky, která vypne rádio přes siluety studen- tů na jejich vůdce, který je v poloprofilu a má jen mírně osvětlenou tvář lampičkou. Celá scéna je tmavá a kontrastní, což posi- luje vyznění situace. Následuje stříh na rychlý odchod vůdce z místnosti v celku.</p> <p>Tato část ze scénáře nebyla ve finálním filmu použita.</p>
---	---

střetne s Jirešovým, zdá se, jako by Pachman něco tušil. Pracovníci se trousí na chodbu, dneska už se odtud nic vysílat nebude. Jireš přijde k Haně a podrží jí kabát, aby do něj mohla vklouznout. Vyjdou na chodbu.

**OBRAZ 96. TELEVIZNÍ STUDIO –  
CHODBA. INT. NOC**

Jireš s Hanou odcházejí chodbou.

JIREŠ

Děkuju.

Hana se zastaví. Hledí na Jireše.

HANA

Teď už od vás nebudu mít  
pokoj nikdy, že ne.

JIREŠ

Udělala jste, co bylo  
správný.

HANA

Správný? Jak víte, co je  
správný?

JIREŠ

Je správný zachránit  
ty děti.

Hana ale zakroučí hlavou.

HANA

Kamera z ruky má v dvojpolocelku odcházející Hanku, které Jireš podává kabát, jsme v zákulisí ateliéru, hlavním světlem je kontra svícená shora, která spolu s ruční kamerou a pohybem herců vytváří neklidný pocit a dramaturgizuje situaci.

Oba jdou ke kameře, která je z ruky, pak se zastaví, Jireš se otočí k Haně, která se na něj nedívá.

Kamera se přesune na anface Jireše, kvůli důležité replice a Hana je v popředí v neostrosti ke kameře z profilu, takže není nutné stříhat – zároveň Jirešova tvář je zase z jedné strany osvětlená a z druhé ve stínu, který mu dodává zlejší vzezření.

<p>Ti jsou poslední na kom vám záleží. Vy akorát chcete mít klid.</p> <p>Hana odchází. Už to není ta vylekaná holka. Jako by za těch pár hodin dospěla. Jireš vteřinu stojí. Pak se vydá za Hanou, skoro běží, chytne ji za rukáv, zastaví ji.</p> <p>JIREŠ</p> <p>Je mi úplně jedno, co si o mně myslíte. Ale pamatujte si, že co se dneska stalo, má jenom jednu verzi. Každá jiná vás bude moc mrzet.</p> <p>Hana na něj hledí. Neřekne nic. Zamíří k východu, nechává Jireše na chodbě samot- ného.<sup>28</sup></p>	<p>Pak se stříhá na Hanu, která pronese také důležitou repliku a odchází – kamera s ní švenkuje.</p> <p>Prostříh na Jireše jak se na ni dívá, zamyslí se a rychle se rozejde.</p> <p>Hanka vychází ze dveří, v popředí je nějaký tmavý rám, kamera s ní z ruky švenkuje, vzápětí rychle vychází Jireš, stříh na PD z ruky, kdy je použit širokoúhlejší objektiv, díky kterému působí celá akce dynamičtější a zároveň realističtější a brutálnější. Jireš strhne Hanu za rameno k sobě, kamera se rychle dostane na jejich profil a kamera se přiblíží na dvojdetail jejich hlav v profilu, kdy na ně svítí měkké horní světlo, které vytváří šerosvit – nejsou vidět oči Jireše a Hana má vysvícený jemný obrys profilu obličeje a je nasvíceno lehce pozadí. Všechny tyto atributy znásobují tísnivou a dramatickou situaci spolu s použitím ruční kamery, stínů a neklidného pohybu kamery kolem protagonistů.</p>
--	---

<sup>28</sup> HULÍK, Štěpán. Hořící keř: I.díl [literární scénář]. 2012.

## ZÁVĚR

Jedny z velmi silně působících emocí jsou situace v souznění s jedinečným okamžikem ať už přírodním, světelným či s okamžitým stavem mysli, ducha i těla.

Každý člověk prožívá emoce, které jsou pro každého jedinečné a často neopakovatelné. My máme možnost naše emoce nejen zvěčnit, ale také sdílet s ostatními lidmi a více či méně úspěšně je do těchto emočních stavů dostávat.

Všechny vyjadřovací prostředky nám umožňují vytvářet atmosféry a emoce. Jen je potřeba umět tyto nástroje používat. Je důležité se naučit určité základní vzorce, ale onu přidanou hodnotu si musí každý najít sám. Každý člověk je jedinečný a každý kameraman může podobnou atmosféru či emoci vyjádřit jinak. Nikdy nebude všechno působit na diváky stejně, ale přiblížit se obecnému vnímání je cílem každého.

Existuje mnoho zaběhnutých klišé, která každý zná a používá. Je to na jedno stranu sice poměrně neoriginální přístup, nicméně tyto praktiky jsou již prověřené a v mysli diváků zakořeněné, takže většinou nepoužití prostředku, který je očekáván musí být dobře promyšleno a uděláno vědomě a cíleně, protože divák by mohl být najednou zmaten.

Literární scénář je základním kamenem – jádrem celého díla – je to příběh, který je potřeba zhmotnit – je to obsah, kterému je potřeba dát formu.

Forma by neměla přebít příběh. Ve filmu by vždy mělo jít o co nejlepší vyprávění příběhu a všechny i kamerové prostředky by se měly tomuto podřídit. Čím dál častěji se totiž dnes stává, že větší důraz je kladen na technické provedení díla a na jeho dokonalost ve vizuálu, ale to, že příběh je buď špatný sám o sobě, nebo špatně odvyprávěný, se občas stává až druhotným problémem. Kameraman by se měl snažit udělat svoji práci co nejlépe, nicméně měl by se vyhnout exhibici vizuálních možností, když by tím uškodil celému dílu. Tuto myšlenku krásně vyjádřil významný francouzský kameraman Louis Page:

„Kameraman nesmí zapomínat, že je jen jedním z členů kolektivu, jehož snaha sleduje společný cíl: natočit co nejlepší film. Daný záběr má hodnotu jen ve spojitosti se záběrem, který jej předchází, a s tím, který po něm následuje. Chtít, aby každé okénko obrazově oslňovalo, chtít, aby kameramanova práce byla zvlášť patrná, vždycky znamená porušit rov-

nováhu celku. Jeden voják pochodového útvaru, který jde lépe, přesněji a pružněji než ostatní, nezvyšuje, nýbrž snižuje vzhled celého útvaru.“<sup>29</sup>

Proto je na bedra kameramana naložen nesnadný úkol. Měl by vytvořit krásné záběry, ale zároveň musí striktně dbát na dramaturgii příběhu a vizualitu tomuto uzpůsobit. Mnozí kameramani měli ve filmech krásné estetické záběry, ale neuspěli – příběh si žádal něco jiného.

---

<sup>29</sup> PŁAŻEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, s. 71-72. Filmové publikace.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, ISBN 9788073312176.
- BUSCOMBE, Edward. *The Idea of Genre in the American Cinema*. London, 1970,
- CIEL, Martin. Pohyblivé obrázky. Vyd. 1. Levica: Koloman Kertész Bagala L. C. A. Publ. Group, 2006, s. 85-86. ISBN 80-89129-69-2.
- DVOŘÁK, Michal. Perspektiva a kompozice. Digitální fotografie [online]. 2011 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: [http://fotografie.sspol.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=64&Itemid=78](http://fotografie.sspol.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=64&Itemid=78)
- HUDEČ, Zdeněk. Transfokace. In: Cinepur: Časopis pro moderní cinefilly [online]. 2006. vyd. [cit. 2013-05-09]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=944>
- HULÍK, Štěpán. Hořící keř: I.díl [literární scénář]. 2012.
- MASNER, Lukáš. Kill Bill – vizuální podoba filmů. In: Fantom: film magazín [online]. 2008 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: <http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=586>
- NĚMCOVÁ, Marie. Kompozice digitální fotografie v praxi: kniha, která vás naučí kreativně tvořit. 1. vyd. Praha: Grada, 2010, s. 97.
- PŁAŻEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, s. 94. Filmové publikace.
- RUBIN, Martin. Thrillers. Cambridge: Cambridge University Press, 1998, s. 25-26.
- SCHIMERA, Rudolf. Je thriller žánr?. Fantom: film magazín [online]. 2004 [cit. 2013-04-07]. Dostupné z: <http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=146>
- ZABILANSKÝ, Tomáš. Filmové žánry – definice, typy, příklady. 25 fps [online]. 2007 [cit. 2013-04-06]. Dostupné z: [http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#\\_ftn1](http://25fps.cz/2007/filmove-zanry---definice-typy-priklady/#_ftn1)



**SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK**

D	Detail.
PD	Polodetail.
PC	Polocelek.
AP	Americký plán.
C	Celek.
VC	Velký celek.
RAW	Z anglického raw = syrový
4K	Rozlišení 4096 x 2048 obrazových bodů
RGB	Red Green Blue
fullHD	Full high definition – rozlišení 1920 x 1080 obrazových bodů
SSD	Solid State Disk – technologie pevných disků bez mechanických částí

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1   Inception - Arthur je ve stavu beztlíže, který byl vyvolán pádem auta v jiné úrovni snu. ....	37
Obrázek 2   Elizabeth se točí na houpačce. Záběry na ni jsou prostřihávány záběry okolí subjektivně z jejího pohledu – kamera se otáčí jako na houpačce a okolí se mění – déšť, slunce, zvířata, lidé, .....	38
Obrázek 3   Diktátor (2012) - Tyran Aladeen aneb Sacha Baron Cohen si letí prohlédnout New York, zatímco diskutuje s přítelem v arabštině o obyčejných věcech, které ale zní tak, že vypadají jako teroristé. ....	39
Obrázek 4   Úvodní scéna - kamera používá nový princip - bullet time - kdy pomocí mnoha kamer-fotoaparátů vytvoří zamrznutí obrazu a zároveň 3D jízdu v prostoru.....	40
Obrázek 5   Tenkrát na Západě (1968) - Prolog, pistolníci se střetávají na opuštěném nádraží s Harmonikou .....	41
Obrázek 6   Kruh (2002) - Samara v psychiatrické léčebně, kde ji zkoumají a kde vytvořila onu videokazetu .....	42
Obrázek 7   Spalovač mrtvol (1968) - pan Kopfrkingl se svoji rodinou v ZOO na výletě - estetika rybího oka znázorňuje psychické pokřivení jeho mysli .....	44
Obrázek 8   Věřící v mešitě z filmu Baraka .....	46
Obrázek 9   Hořící keř - Trojan v roli policisty sleduje vystoupení přítelkyně Jana Palacha v televizním studiu. ....	48