

Dramaturgie filmového obrazu

Václav Fronk

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Dějiny filmu – Kristin Thompsonová, David Bordwell

Nová filmová historie – Szczepanik

Film a doba – čtvrtletník

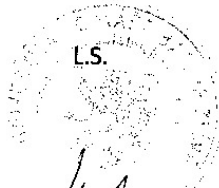
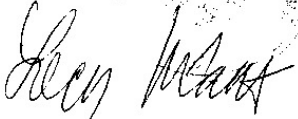
Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Laco Kraus**
externí pedagog

Datum zadání bakalářské práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka


Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Václav FRONK**
Osobní číslo: **K09416**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Kamera**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dramaturgie filmového obrazu

2. Praktická část:
Hraný film, 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-ROM. 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 předložte na 3 ks DVD ve formátu DVD-video a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro Katalog UTB.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Dějiny filmu – Kristin Thompsonová, David Bordwell

Nová filmová historie – Szczepanik


Film a doba – čtvrtletník


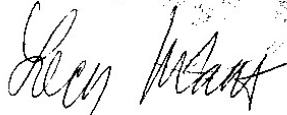
Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Laco Kraus**
externí pedagog

Datum zadání bakalářské práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka


Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

ABSTRAKT

Tato práce pojednává o možnostech, kterými disponuje kameraman při tvorbě vizuálního díla k ovlivňování narativních i psychických stavů percipienta. Pojednává o známých kánonech teoretických i praktických výrazových prostředků, které jsou rozděleny do pěti kapitol. Pohyb, barva, světlo, kompozice a optika, které rozebírá spíše na rovině teoretické než technické.

Klíčová slova: Pohyb, barva, světlo, kompozice, optika, kamera, dramaturgie.

ABSTRACT

This bachelor thesis discusses cameraman's possibilities in a creation of visual works that influence the narrative and psychological state of the recipient (spectator). It is also dealing with known canons of theoretical and practical expression means, which are divided into five chapters. Motion, colour, light, composition and optics, which is discussed on a theoretical level, rather than technical.

Keywords: motion, color, light, composition, optics, camera, dramaturgy.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem na své bakalářské práci pracoval samostatně. Zároveň prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych poděkovat mému vedoucímu práce Mga. Laco Krausovi za přínosné konzultace v Bratislavě, dále doc. MgA. Juraji Fándlimu, doc. Ludovítu Labíkovi, ArtD.,

MgA. Tomáši Binterovi a doc. MgA. Janě Janíkové, ArtD., za prospěšné hodiny v průběhu mého studia.

OBSAH

1 ÚVOD.....	8
2 POHYB KAMERY.....	10
2.1 ŠVENK.....	11
2.2 JÍZDA.....	12
2.3 PŘEVRAČENÍ KAMERY NA STRANU.....	15
2.4 RUČNÍ KAMERA.....	16
2.5 KAMERA Z JEŘÁBU, LETECKÉ ZÁBĚRY.....	17
3 BARVA.....	18
3.1 SYMBOLIKA BAREV.....	20
3.2 BAREVNÉ ŘEŠENÍ SCÉNY A BAREVNÁ PERSPEKTIVA.....	21
3.3 SVĚTLO A BARVA.....	23
4 SVĚTLO.....	25
4.1 PRIMÁRNÍ A STYLIZOVANÁ SVĚTELNÁ REALITA.....	25
4.2 BARVA, JAS, OSTROST, SMĚR.....	26
4.2.1 BARVA.....	26
4.2.2 JAS.....	26
4.2.3 OSTROST.....	27
4.2.4 SMĚR.....	27
5 KOMPOZICE.....	29
5.1 VELIKOST ZÁBĚRU.....	30
5.2 FORMÁT.....	30
6 OPTIKA.....	31
6.1 OHNISKOVÁ VZDÁLENOST.....	31
6.2 HLOUBKA OSTROSTI.....	33
7 ZÁVĚR.....	34
8 SEZNAM OBRÁZKŮ.....	36
9 SEZNAM PŘÍLOH.....	37

1 ÚVOD

Film je snad ze všech umění nejflexibilnějším formátem. Za pouhých sto let prošel velmi rychlým technickým i filozofickým vývojem a s ním i jeho divák, přičemž tento proces zdaleka není u konce. Dokázal ovládnout prostor i čas. Stal se z něj silně manipulativní, emoce kontrolující prostředek, skrze který může lidstvo vnímat svět. Harmonickým spojením montáže obrazu a zvuku vzniká jednotný celek, dílo, které si současný divák zvykl vnímat jako odraz reality. A právě obraz, který vytváří, upravuje a kontroluje kameraman na tom má majoritní podíl.

Svou práci věnuji prostředkům, kterými kameraman disponuje k ovlivňování narativních i psychických stavů percipienta, a to jak vědomému, tak nevědomému. Prostředkům, jejichž pomocí skrze formu podporuje obsah. Tato základní pravidla se vyvinula přirozeně časem, většinou na základě lidské fyziologie, a prověřena byla praxí. Jakkoliv ale tyto zákony platí, je třeba mít stále na paměti, že film je velmi živé, stále se měnící médium, které filmový tvůrce musí aktivně vnímat a sledovat jeho vývoj.

Svou práci rozděluji na pět kapitol, pohyb, barva, světlo, kompozice a optika, ve kterých se snažím uvést základní možnosti, které se v tomto ohledu kameramanovi nabízí. Problémem je, že jednotlivé prostředky nikdy nestojí v díle osamoceně, ale vzájemně se ovlivňují, vyrušují nebo podporují. Proto je tvůrce nesmí vnímat jednotlivě, ale vždy v kontextu celého díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

2 POHYB KAMERY

Pohyb kamery je nejmocnějším kameramanovým nástrojem. Kamera se musí pohybovat stejně jako filmový pás, čas, vaše srdce, myšlenky, svět. Tomu říkám “thinking image”. Pohyby kamery vytváří vlastní vesmír a sebemenší odlišnost, či nepřesnost vytvoří vesmír naprosto rozdílný od předchozího jetí. Spojíme-li jedním záběrem tvář aktéra a láhev pálenky (Turínský kůň), vytvoříme mezi nimi jednolitě, spojené pouto, které divák vnímá zcela jinak než vyřešení stejné situace stříhem.

Je to jako tančit se světem, který tím tancem zároveň vytvářím.¹

Fascinace člověka pohybem je desítky tisíc let stará záležitost sahající až k jeskyním malbám z doby kamenné, či staroegyptským vlysům na hrobkách v Údolí králů, kde můžeme spatřit i studie fází pohybu běžícího lovce nebo zvířete, tak neskutečně dlouho před první Muybridgeovou sérií fotografií pohybu koně (1887). Obraz je již tisíce let nejsrozumitelnějším jazykem. Není tedy divu, že o něj v okamžiku jeho rozhybání pomocí pružného celuloidového fotomateriálu propukl takový zájem. Lidé mohli tehdy poprvé vidět velmi reálný, pohyblivý obraz světa i sebe samých.

Statický záběr působí víceméně divadelním dojmem a při nedostatečném zaplnění mizanscény vnitrozáběrovým pohybem může působit poněkud nudně. Právě ovládání divákovy perspektivy pomocí pohyblivé kamery je jedním ze základních kamenů filmové řeči. Kameraman vytváří svět, ve kterém dávkuje informace o prostoru, vztazích jednotlivých předmětů, aktérů, ale i o reálném čase. Dále pak pohyb kamery může odkrývat nový, neznámý prostor a fungovat tak jako správce narace, usměrňovat divákovu pozornost nebo jenom sloužit k prostému dokomponování či sledování objektů přesouvajících se z místa na místo. Důležitá je rychlost pohybu, která nese nesporné dramatické účinky. Rychlý akční pohyb vyvolává u diváka nervozitu, díky pohybové neostrosti i dezorientaci v prostoru, pomalý pohyb naopak vybízí k meditativnímu zamyšlení nad obsahem záběru a jeho významem. Pomocí změny rychlosti lze záběr gradovat nebo naopak uklidnit. Filmař dokáže jeho zastavením zdůraznit například důležité indicie pro další vývoj příběhu, udávat rytmus vyprávění a především vyvolávat v divákovi

¹ Fred Kelemen, Masterclass LFŠ Uherské Hradiště, 2011

důležité emoce, které jsou pro filmové dílo tak podstatné, aniž by si to percipient přímo uvědomoval.

2.1 Švenk

V začátcích kinematografie byl pohyb kamery omezen technickými možnostmi své doby. První záběry byly statické, snímající jednu nebo více postav nebo obsahovaly větší celek například města. Panoramatický švenk byl etablován až v první dekádě dvacátého století jako pomalý horizontální pohyb kamery ve velkém celku prodlužující záběr a odhalující širší prostor v dokumentárních odrazech tehdejší doby. V hraném filmu se tento pohyb začíná taktéž používat, a to především jako prostředek pro sledování postav nebo jiných objektů v chůzi nebo jízdě. Jeden z prvních ještě velmi nedokonalých švenků můžeme spatřit ve filmu Edwina S. Portera *Velká vlaková loupež* (1903), kde kamera sleduje trojici banditů opouštějící vlak. V navazujícím záběru vidíme ty samé bandity překonávající potok v lese. Kamera svým pohybem zprava doleva odhalí koně čekající na své majitele jako jeden z prvních záběrů dávající divákovi informace pomocí pohybu kamery.



Obrázek 1 – Edwin S. Porter, *The Great Train Robbery*, 1903

Horizontální (panorama) a vertikální (naklánění) pohyb je jedním z nejstarších, nejjednodušších a nejzákladnějších pohybů kamery, kdy je snímací zařízení upevněno na stativové hlavě, která je většinou nehybně ukotvena trojnohým stativem k zemi. Tento pohyb je divákovi velmi přirozený, protože má nejbližší k pohybům hlavy a očí. Horizontální panorama je klasicky prováděno zleva doprava, jakoby divák četl obraz jako

v knize. Ve srovnání s vertikálním švenkem působí panorama přirozeněji, což je opět způsobeno člověku nejpřirozenějšímu vnímání okolí. Kombinace obojího je samozřejmostí.

Filmaři se nabízí několik možností, jak s tímto pohybem naložit. (Budu teď hovořit o klasické panoramě.) Může začít rozpoohybaváním záběru z klidu, kdy klade důraz počáteční kompozici a divák má dostatek času zorientovat se a zapamatovat si, co je před rozpoohybaváním v obraze, což bude vybízet k porovnání se zbylým prostorem či závěrečnou kompozicí, v případě úplného zastavení pohybu v závěru. Záběr může být též také střižen již do pohybu a na jeho vrcholu se zastavit. Tato varianta otevírá divákovi prostor scény a směřuje pozornost k finální kompozici, která většinou obsahuje prvek, který dál rozvíjí nebo uzavírá děj. Čistá panorama bez zastavení pak většinou funguje jako klíčový celek prostoru, ve kterém se bude odehrávat zápleтка a zasazení hrdinů do prostředí.

Vertikální pohyb je více netradiční, ale také má své zákonitosti. Pohybuje-li se záběr směrem k zemi, může symbolizovat sklopení hlavy, jistou odevzdanost, podřízenost, sklíčenost. Záběr po tomto švenku takzvaně "ztěžkne" a dostává tím trochu temnější atmosféru. Napětí klesá. Naopak změna rekurzu směrem vzhůru symbolizuje povznesení, lehkost. Obraz se provzdušní a získá světlejší atmosféru, zvláště pokud se do záběru dostává obloha. Napětí v tomto pohybu stoupá, a záběr budí pocity monumentálnosti, důležitosti. Pokud je na konci tohoto pohybu postava, snímaná v tuto chvíli z podhledu, značí to její nadřazenost, dominanci. Naopak končí-li kamera švenkem na postavu z nadhledu, značí to její podřazenost, poddajnost.

Vertikální pohyb je sám o sobě funkční, ale musí se s ním nakládat opatrně v rámci střižové skladby, protože se špatně váže na ostatní záběry, není-li s nimi více propojen.

Švenk jako takový se většinou kombinuje s dalšími prostředky používanými pro pohyb kamery.

2.2 Jízda

Při tomto pohybu se kamera umístěná na vozíku fyzicky pohybuje prostorem, mění tím perspektivu, čímž vytváří dvourozměrnému filmovému obrazu rozměr třetí – hloubky prostoru. Na dramaturgický efekt jízdy panují rozdílné názory. Prvním z nich je ten, že filmař tímto pohybem strhává pozornost ke kameře, což má pro diváka rušivý efekt.² Tento

² James Monaco, *Jak číst film*, 2004, s. 201

názor se mi ale zdá poněkud zastaralý a v současné době, kdy je pozornost k vizuální stránce díla strhávána mnohem agresivnějším způsobem pomocí velkolepých speciálních efektů, přežitý. Dnešní návštěvník kina je již na pohyb kamery zvyklý a naučil se ho přirozeně vnímat. Jízda je kameramanův prostředek pro vtažení diváka do obrazu, pomáhá určovat časoprostorové vztahy, přesněji formovat prostor a tvary předmětů. Zatímco nájezd způsobuje nárůst napětí, zdůrazňuje až analyzuje, odjezd odlehčuje, otevírá prostor, zklidňuje, ale zároveň nabírá do obrazu nové prvky, čímž může i drammatizovat. Použití jízdy pro sledování postav přemísťujících se v prostoru je velmi oblíbené a tvůrce může vybírat ze tří možností. Sledování subjektu z boku je z těchto tří nejodtažitější a má nejinformativnější charakter. Ukazuje okolí, které postava mívá a jednoduchý průběh cesty. Například ve filmu Jima Jarmuche *Mystery Train* kamera takto v jízdě sleduje Memphisem pár turistů a přitom ilustruje město jako špinavé, opuštěné, kdysi slavné místo.



Obrázek 2 – Jim Jarmuch, *The Mistery Train*, 1989

Pokud jízda sleduje aktéra zepředu, tedy jede před ním, otevírá prostředí, které opouští a zároveň zatajuje další trasu, což zvyšuje napětí. Tato volba se ukazuje jako nejemotivnější, protože nese symboliku odcházení a zároveň vidíme aktérovi do tváře. Třetí možnost je jízda následující postavu zezadu. Tento způsob umocňuje aktérovo dramatické jednání a otvírá cestu. Příklad silně dramatické kombinace těchto dvou jízd můžeme vidět ve filmu Stanleyho Kubricka *Shining*. Chlapec na své tříkolce projíždí prázdnými chodbami hotelu, kamera jej sleduje zepředu i zezadu a filtruje tak tajemný prostor, do kterého chlapec vjíždí, čímž zvyšuje napětí.

Jízda je nejpřesnější pohyb kamery, který především vyzdvihuje geometrickou dynamiku a zdůrazňuje perspektivu.

Zajímavým prvkem je použití kombinace jízdy a objektivu s proměnnou ohniskovou vzdáleností. Použije-li kameraman samotný transfokátor, vytvoří tím většinou rušivý, vtíravý efekt. Kombinuje-li ho ale s jízdou, k dokomponování a vypíchnutí motivu v záběru, může vytvořit velmi zajímavý plynulý efekt. Dalším kamerovým trikem, který kombinuje jízdu se zoom objektivem je tzv. vertigo efekt (podle filmu Alfreda Hitchcocka, kde byl poprvé použit), v němž plynulá jízda spojená se změnou ohniskové vzdálenosti vytváří iluzi vzdalování či přibližování pozadí k objektu v prvním plánu.



Obrázky 3, 4 – Alfred Hitchcock, Vertigo, 1958

2.3 Převrácení kamery na stranu

James Monaco ve své knize *Jak číst film* tvrdí, že nachýlení kamery okolo pomyslené osy, která je rovnoběžná s osou objektivu, není tak častým jevem proto, že výrazně nemění divákovo zaměření pozornosti a nemá dalšího logického opodstatnění. Jediný příklad, který uvádí je naklánění obzoru na rozbouřeném moři.² S tím ale nemůžu úplně souhlasit. Ano, převrácení je pouhou úpravou původního obrazu, který jej tedy výrazně nemění, ale má mnoho jiných funkcí. Pominu-li čistě estetickou, dle mého názoru poslední dobou hojně využívanou, je tu především funkce dramaturgická. Nakloněním kamery dává tvůrce jasně najevo jistý stav nerovnováhy, nestability, abnormality. Často se tento efekt používá ve spojení se závratí, nevolností nebo i duševním vyšinutím. Například Walter Ruttmann ve svém filmu *Berlin, Symphony of Great City* (1927) použil pohyb rotace o 360° pro navození pocitu pádu sebevražedkyně z velké výšky do vody.

Tento pohyb lze použít také jako trikový. Zafixováním kamery k postavě, která si lehá nebo provádí jiný takovýto pohyb do stran, vzbudíme u diváka dojem, že v pohybu je prostor okolo aktéra a ne samotný aktér. Nebo naopak, fixováním kamery k speciálně vybudovanému interiéru v ateliéru, který má možnost se takto otáčet, lze vytvořit iluzi, při které se nám zdá, že aktér chodí po zdech či stropě. Tento efekt použil Stanley Kubrick ve *Vesmírné odysee 2001* ve scéně, kdy servírka obejde s táčem po kružnici interiérem vesmírné lodi.



Obrázek 5 – Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey, 1968

² James Monaco, *Jak číst film*, 2004, s. 197

Pohyb převracení je užitečný prvek, který se dá využít mnoha způsoby. Nutno ale podotknout, že příliš častým používáním ztrácí na své zajímavosti, efektivitě a především funkčnosti.

2.4 Ruční kamera

Ruční kamera je fenomén, který je úzce spjat s technickými inovacemi již ve válečném a poválečném světě, který vyvrcholil v druhé polovině padesátých a především v šedesátých letech. Jako první začali lehčích kamer a světlocitlivějšího materiálu (a také přechodu od optického záznamu zvuku k magnetickému) používat dokumentaristé, od kterých je brzy převzali tvůrci hraných filmů. Tyto technické vymoženosti umožnily levnější natáčení v reálných prostředích za kratší dobu. Tato revoluce odstartovala několik nových národních filmových vln včetně nejslavnější francouzské Nouvelle Vague.³

Dnes se ruční kamery v hraném filmu využívá mnohem méně než v šedesátých letech, avšak jisté dramaturgické atributy nese stále stejné. Posílení autenticity je nejdůležitějším z nich a je způsobeno několika faktory. Prvním je ten, že současný divák zná pocit z nestabilního obrazu ruční kamery především z dokumentárních filmů, kde se používá nejčastěji. To si nevědomky spojuje a přestává vnímat děj jako fikci, ale jako odraz reality. Tento efekt jde ještě posílit aplikací transfokátoru, jak to používá například Lars Von Trier ve filmu *Tanec v temnotách*, nebo obrazovým zrnem. Všechny tyto znaky jsou známy z dokumentárních filmů a činí takový obraz "pravdivým". Druhým faktorem, který posiluje pocit autenticity, je kameramanova volnost v prostoru a úhel pohledu. S ruční kamerou v úrovni očí se může bez omezení velmi rychle přemísťovat prostorem a stává se tak pro diváka prostředníkem mezi akcí a obrazem, kterému je takovýto pohled blízký pohledu jeho vlastních očí.

Ruční kamera je také nositelem napětí. Důvodem je schopnost člověka obraz přenesený čočkou na sítnici stabilizovat. Lidé nevnímají svět roztřeseně, jak jej podává ruční kamerou pořízený obraz na plátně, a proto má mozek tendenci záběry uklidňovat, vyrovnávat. To je samozřejmě nemožné, čímž u diváka podvědomě vzrůstá nervozita a s ní i napětí. Tento efekt je velmi oblíbený v hororovém žánru, kdy nervózní kamera snímá poklidnou akci a dává tím tušit brzký zvrat děje, nebo ve válečných snímcích, kdy roztřesená kamera evokuje chaos boje. Jako příklad bych uvedl obrazové podání filmu *Vražedné pole*

³ Kristin Thompson & David Bordwell, *Dějiny filmu*, 2007, s. 454

kameramana Chrise Mengese, kdy se ruční kamera velmi obratně střídá s plynulými klidnými záběry a vizuálně tak odděluje pocity klidu a ticha a boje.

2.5 Kamera z jeřábu, letecké záběry

Kamera ve velké výšce byla vždy něčím trochu exkluzivním a divácky atraktivním. Kameramanovi tato technologie umožňuje natočit velké celky krajiny nebo města. Odpoutání se od země divák vnímá velmi lehce, poskytuje přehled a pocit nadhledu nad příběhem. Takto velký celek mívá nejčastěji funkci informativní. Může ale i fungovat jako tečka za příběhem a dopomáhat katarzi jako tomu je například na konci filmu Dennise Hoppera *Easy Rider*, kdy se kamera odpoutává od hořících motocyklů hlavních hrdinů, vznáší se do výšky a ukazuje veliký kus země. Tím jedním záběrem dává do souvislosti osud dvou motorkářů a problém mentality celého národa.

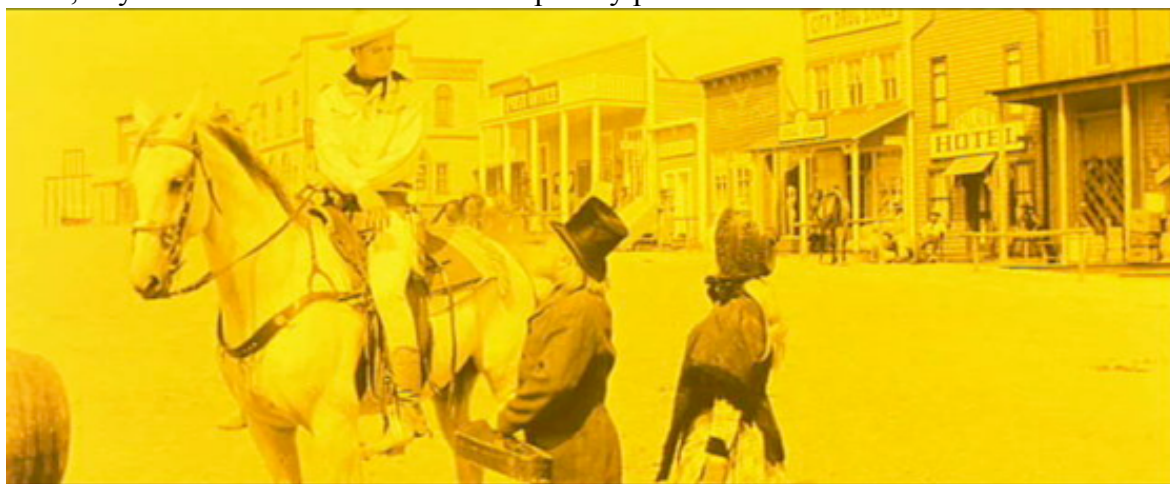


Obrázek 6 – Dennis Hopper; *Easy Rider*; 1969

3 BARVA

V době, kdy umění prvotně sloužilo bohu nebo církvi měla barva především hodnotu symbolickou. Bílá je barvou světla, a proto se používala ve spojení s Kristem. Modrá je barvou čistoty, proto patřila panně Marii, červená znázorňuje barvu krve a lásky spojuje se nejčastěji s utrpením Páně a mučedníků. Pro moderní umělce je barva jedním z hlavních prostředků k dosažení co nejpřesnější umělecké představy a záměru. To samozřejmě platí i pro film, jehož barevná revoluce je úzce spojena s technickým pokrokem.

V počátcích kinematografie se objevuje řada postupů, jak získat barevný pozitiv jako bylo například kolorování, kdy se štětečkem nebo pomocí masek barvily jednotlivé předměty na obrázku, či vyrážování, kdy se celý pozitiv chemickým procesem natónoval do požadovaného barevného odstínu. Na tento postup odkazuje Oldřich Lipský ve filmu *Limonádový Joe aneb Koňská opera*. Kvalitní barevný materiál se objevuje až v roce 1935, kdy éru barevného filmu otevírá třípásový proces Technicolor.



Obrázek 7 – Oldřich Lipský, *Limonádový Joe aneb Koňská opera*, 1964

*Černobílý film podává méně obrazových informací než film barevný, což může způsobit, že jsme více zataženi do děje, dialogů a psychologie filmového prožitku než do podívané. Z umělcova pohledu představuje omezení černobílé výzvu komunikovat více pomocí kompozice, tónu a režijního pojetí.*⁴

Navzdory tomu je barevný negativ pro tvůrce velkým pomocníkem k dotvoření dramaticko-vizuální stránky díla. Barva disponuje několika základními hodnotami, se kterými má kameraman s režisérem možnost pracovat. Obsahuje informativní, výtvarný a především expresivní účinek, který je částečně spojen s její symbolikou. Všechny tyto atributy se navzájem ovlivňují a také oslabují. Málokdy však vystupuje jedna barva

⁴ James Monaco, *Jak číst film*, 2004, s. 114

samostatně. Spíše je součástí většího barevného celku, ze kterého pak vyplývá barevná tonalita, která je určována převládajícím barevným tónem. Tato tonalita je velmi důležitá, protože je nositelem nálady a atmosféry obrázku. Také spravuje informace o prostředí. Roční období, je-li teplo nebo zima, denní dobu a jiné.

3.1 Symbolika barev

Na tomto místě bych rád uvedl seznam několik základních barev a jejich významů. Nutno ovšem podotknout, že symbolická hodnota barev je vnímána rozdílně podle kulturních zvyklostí jednotlivých národů. Také bych se rád zmínil o faktu, že přestože se z velké části zdá symbolika jednotlivých barev být logická i fyziologicky odůvodněná, jejich expresivní účinnost nemusí být vždy shodná. Barevný vliv na percipienta je vždy subjektivní a ovlivňuje jej mnoho faktorů jako je divákova povaha, pohlaví, životní prostředí, předměty, se kterými je v každodenním kontaktu, osobní zkušenosti a jiné.

Základní přehled symboliky jednotlivých barev.

Bílá	Představuje pořádek, čistotu, světlo, život, radost.
Černá	U nás symbolizuje smrt, smutek, prázdnotu, tmu. (zajímavostí je, že ve východních kulturách smutek a smrt symbolizuje naopak barva bílá)
Žlutá	Připomíná světlo, slunce, rozum, v umění byla často považována za zlatou a představovala bohatství, patriarchát, ale také závist.
Oranžová	Barva přátelství, tepla a energie, podzimu.
Červená	Představuje nejčastěji barvu krve, hněvu, ohně ale i lásky, vášně a revoluce. Je to barva energie, je silně vzrušivá a výrazná.
Purpurová	Velmi vzácná barva, nosili ji panovníci, nenachází se ve slunečním spektru. Symbolizuje zákon, moc, spravedlivost, důstojnost a bohatství.
Fialová	Nejtmavější barva spektra. Symbolizuje smutek a touhu, mystičnost, povýšenost. Je kombinací studené, klidné modré a výrazné červené a proto v sobě nese jisté napětí a potencionální dramatičnost.
Modrá	Studená, klidná barva vyjadřuje nekonečnost, hloubku. Pro západní civilizace je znakem víry. Modrá je barva vzdušné perspektivy.
Zelená	Vyvolává klid a pohodu, vyjadřuje životodárnou sílu přírody, jistotu, bezpečí, mládí, naději přátelství.
Hnědá	Je barvou země, půdy. Představuje stabilitu, rodinný kruh. Je to nevýrazná klidná barva.
Šedá	Nevýrazná neutrální barva popela, spojovaná s chudobou a nemocemi.

5

⁵ Jiří Kulka, Psychologie umění, 2008, s. 121

3.2 Barevné řešení scény a barevná perspektiva

Symbolika a expresivnost barev je jedním z pohledů, jak by měl kameraman nahlížet na barevné řešení díla. Další neméně důležitá je stavba barevné perspektivy záběru. Jednotlivé barvy mezi sebou interferují na bázi mnoha kontrastů, které musíme brát v potaz, chceme-li správně docílit požadovaného efektu. Základem pro vytvoření hloubky prostoru je takzvaná vzdušná perspektiva. Tento jev vychází z přírody, kdy se stoupající vzdáleností vlivem atmosféry klesá kontrast a sytost, roste jas a tonální zbarvení se posouvá do modré. Odtud také lidový termín “modrání dálek”. Nejzřetelnější je tento jev v krajině či na mořském horizontu. V praxi to znamená volit chladnější tóny barev předmětů a kostýmů do pozadí a sytější tmavší barvy umístit v popředí. Teplé barvy působí aktivně, zvětšují a upoutávají divákovu pozornost, chladné tóny ustupují. Toho může kameraman využít například volbou vhodného kostýmu a kompozice, a tím zvýraznit postavu v davu nebo velkém celku.



Obrázek 8 – Stanley Kubrick, *Barry Lyndon*, 1975

Příklad modrání dálek.

Další zákonitostí barevné perspektivy je vzdušnost prostoru, kterého dosáhneme volbou světlé barvy na strop a tmavé země. Naopak, pokud chce kameraman vytvořit pocit stísněnosti, volí tmavý strop.

Jak jsem již zmínil výše, expresivní účinnost barev je silně individuální. Budeme-li však hovořit o tom, jaké má kameraman možnosti k navození nejrůznějších divákových emocí, lze víceméně vycházet z předchozího textu. Nebudu teď rozlišovat vnitrozáběrovou barevnost a celkovou barevnou tonalitu, protože výsledek je zhruba stejný. Pastelové tóny vnímá divák nejpříjemněji s relaxačním účinkem, zatímco ostré syté barvy jej dráždí. Modré tóny působí chladně a vzdáleně. Skládáme-li barevný obraz z barev v komplementárním kontrastu, to znamená z barev ležících na barevném kruhu proti sobě, získáme velmi veselý barevný obraz. Naopak desaturací a laděním celkové tonality do sépie získáme dojem “retro” archivního materiálu.

Zvláštní využívání ostrých sytých neonových barev můžeme vysledovat ve filmu Gaspara Noého *Enter the Void*. Rychlé střídání barev, které svírají v kruhu úhel zhruba 165° vytvářejí kinetický efekt, který je pro lidské oko nepříjemný a po krátké době se stává až halucinogenní.



Obrázek 9 – Gaspar Noe, *Enter The Void*, 2009

3.3 Světlo a barva

Důležitou součástí barevné problematiky je světlo. Tyto dva elementy se vzájemně ovlivňují. Je to dáno především fyzikálními vlastnostmi denního světla, které lze rozložit na viditelné barevné spektrum v rozmezí přibližně 400 nm – 800 nm. Umělé světlo je o nějakou barvu tohoto spektra často ochuzeno. Například žluté světlo žárovky neobsahuje chladnou složku spektra modré a fialové, a proto při takovém osvětlení tyto barvy nevyniknou. Kameraman nesmí v tomto případě zapomenout, že lidské oko vnímá barvy při umělém osvětlení jinak než filmový materiál. To je dáno adaptabilitou zraku. Se slábnoucím osvětlením barvy blednou, v šeru zcela pohasínají. Jako první ve stínu ztrácí sytost teplé barvy, které naopak na přímém světle září mnohem více než studené, které jsou v šeru výraznější. Použije-li kameraman efektní barevné osvětlení, platí stejná barevná teorie. Pokud chce vytvořit pocit malé intenzity světla, volí modré osvětlení, pokud chce naopak vytvořit pocit velkého objemu, je vhodná žlutá či oranžová barva. Zároveň barevné světlo působí slabě a tlumí barvy v jeho komplementárním kontrastu.

Pokud zmíním estetičnost barvy, domnívám se, že jde o velmi subjektivní záležitost a je na každém kameramanovi, aby svým vkusem a představivostí přispěl ke kráse svého obrazu/záběru.

4 SVĚTLO

Stopu tvůrčího vnímání světla a práci s ním lze bezpochyby v dějinách umění vysledovat v nejrůznějších odvětvích. Nejbliže k obraznosti filmu má malířství. Zatímco gotická malba byla především církevní, mystická, její práce se světlem se odehrávala spíše na rovině symbolické.⁶ Základ pro uvědomělou, tvárnou práci se světlem pokládá renesance v čele s Leonardem da Vincim. Vytváří světelnou perspektivu a jemnou prací se stínem modeluje tvary. Dalším stupněm v umění světla bylo baroko, kdy se vyvinul tzv. šerosvit, který proslavil italský rváč a bohém Caravaggio na přelomu 16. a 17. století a necelé půl století po něm zdokonalil holandský mistr Rembrandt van Rijn. Jedná se o dynamické střídání světla a tmy s plynulými přechody, které tak navozují pocit plastičnosti. Z tmavého pozadí vystupují jednotlivé prostorové plány do prosvětleného popředí.

Světlo je základním prvkem, potřebným k reprodukci obrazu světa na sítnici oka, ale i na filmovém pásu. To, jak jej kameraman vnímá, a jak s ním pracuje, silně ovlivňuje celkový výsledek díla. Patří bezesporu k tomu nejvýznamnějšímu nástroji, jehož pomocí ovládá celou řadu obrazových informací. Kontrast mezi světlem a stínem moduluje tvary předmětů, udává charakter prostoru, staví světelnou perspektivu, informuje o čase, počasí, roční době. Zároveň je nedílnou součástí dramatické řeči a funguje jako estetický prvek. Vytváří náladu filmu a je úzce spjato s divákovým vnímáním filmu jako reality.

4.1 Primární a stylizovaná světelná realita

V zásadě rozeznáváme dva druhy filmového svícení. Primární světelná realita a stylizovaná světelná realita.

Primární světelnou realitu kameraman odvíjí od reálné světelné situace, která je přirozená lokaci. Hlavní světelné zdroje většinou bývají v záběru odkryty. Atmosféru může nenásilně a logicky doplňovat o další světla, aby tak docílil technicky kvalitního obrazu. Tento styl svícení na sebe nestrhává pozornost, je bezprostřední a nechává diváka nerušeně sledovat dění. Používá se například v sociálním dramatu.

Opakem primární reality je stylizovaná světelná realita. Tak nazýváme styl svícení, který není příliš logický a více závisí na kreativě tvůrce, který má volnou ruku k vytvoření vlastní světelné konstrukce. Při volbě tohoto typu svícení je důležité, aby se kameraman nenechal unést svou představivostí a vizuální hravostí a zůstal poplatný scénáři. Pak

⁶ Slovník světového malířství, 1991, s. 714

stylizované svícení výrazně přispívá k diváckému zážitku a expresivnosti filmu. V opačném případě může dojít k rozdělení formy od obsahu a obraz začne působit na diváka rušivým až zmatečným dojmem. Stylizovaná světelná realita je typická pro žánry hororové, scifi či pro film noir.

Ještě bych zmínil styl profesionální konvence, vyvinutý již ve dvacátých a třicátých letech minulého století, vycházející z řemesla portrétní fotografie. Jedná se o druh svícení používaný především v televizních pořadech. Hlavní světlo, doplňkové a kontra. Je technicky přesné, nevtravé, ale trochu rutinní, nepříliš podobné realitě a nudné. Současný divák jej akceptuje jako součást televizní kultury.

4.2 Barva, jas, ostrost, směr

Základními fotometrickými veličinami jsou jas, osvětlení, svítivost a světelný tok.⁷ Jsou to fyzikální zákony, které divák nevnímá a nijak jej neovlivňují. Jeho pocity z hlediska světla ovládá především barva, jas, ostrost a směr.

4.2.1 Barva

Barva se řídí zákonitostmi, které jsem popisoval v předchozí kapitole. Technicky ještě doplním, že denní bílé světlo má teplotu okolo 5600 stupňů Kelvina a umělé světlo žárovky 3200 stupňů Kelvina. Pokud chce kameraman použít pro dosvícení halogenová světla při denním světle, musí pro konverzi barvy použít modrý filtr. Druhou možností je použití HMI světel, které mají stejnou teplotu chromatičnosti jako denní světlo.

4.2.2 Jas

Jas neboli intenzita světla odrážejícího se od předmětu je dalším faktorem ovlivňující divákovu pozornost. Příliš vysoká intenzita jasu působí agresivně a může unavovat zrak. Její nejvyšší hodnotou jsou odlesky, které strhávají pozornost a působí velmi rušivě. Vzpomeňme si, jak nepříjemné je, když vám někdo v létě posílá odlesky zrcátka, tzv. "prasátka", do očí.

Míra odraženého světla je dána intenzitou světelného zdroje, barvou a povrchem předmětů. Matné tmavé předměty odrážejí méně světla než lesklé atd. Zároveň je vnímání jasu založeno na porovnávání, neboť zrak vyhodnocuje jas podle předmětů v okolí. S těmito fakty by měl kameraman počítat a pracovat při stavbě scény, její světelné perspektivy

⁷ Zdroj z [www http://physics.mff.cuni.cz/vyuka/zfp/txt_304.pdf](http://physics.mff.cuni.cz/vyuka/zfp/txt_304.pdf)

a také při měření expozice. Pokud herec nosí brýle, je velmi těžké zbavit se v nasvícené lokaci odlesků.

4.2.3 Ostrost

Ostrost světla ovlivňuje především kresbu stínů. Je-li světlo tvrdé, je stín ostřejší. Vzniká vyšší kontrast, což dává obrazu dramatictější charakter. Ostrost stínů je také dána vzdáleností světelného zdroje od objektu. Čím je světlo dál, tím tvrdší stín předměty vrhají. Měkké světlo je klidné a pro oko příjemnější. Vzhledem k jeho charakteru se rozlévá po prostoru a je těžké ho směřovat. Proto jsou jeho stíny velmi matné, bez jasných hranic. Na percipienta působí sterilnějším, vyrovnaným dojmem. Měkké, rozptýlené světlo je s oblibou používáno v reklamách na kosmetiku, protože opticky vyhlazuje pleť.

4.2.4 Směr

Směr světla je velmi důležitým aspektem filmového svícení. Umístění světelného zdroje určuje směr stínu, směr stínu určuje světelnou realitu, náladu a dramatickост záběru. Následuje výčet základních úhlů směru světla portrétu.

Frontální úhel	Světlo je namířeno směrem k portrétovanému zepředu v úrovni očí. Tento úhel zplošťuje, demodeluje křivky tváře, odcizuje.
Postranní úhel	Světlo je umístěno zhruba ve 40° úhlu ze strany portrétovaného nad úrovní očí. Toto je tradiční styl svícení, který je většinou doplněn ještě o slabší doplňkové světlo z druhé strany a kontra. Působí přirozeně, je velmi čitelný.
Spodní úhel	Světlo je umístěno frontálně či postranně, pod úrovní očí portrétovaného. Světelný pohled působí velmi nevšedně, dramaticky, strašidelně.
Horní úhel	Světlo je umístěno frontálně nad úrovní očí portrétovaného. Při tomto úhlu nasvícení nadočnicové oblouky vrhají stín na oči. Portrétovaný tak vypadá velmi vážně, záhadně, přemýšlivě.
Zadní osvětlení (kontra)	Světlo je umístěno v zádech portrétovaného směrem ke snímacímu zařízení. Toto světlo se využívá především k oddělení postavy či předmětů od pozadí. V silnější míře může působit jako svatozář a bez dalšího doplňkového světla vzniká silueta, která působí záhadně a divák má tendenci pokoušet se rozeznávat detaily ve tmě, což jej rozrušuje a napíná.

8

Světlo lze použít i jako správce narace, jak tomu bylo ve velmi kontrastně, dramaticky a temně svícených érách kinematografie jako byl německý expresionismus nebo film noir, kde se ve stínech bez známky kresby skrývá tajemná část obrazu. Mnohdy z těchto tmavých míst vystupují postavy do děje nebo naopak mizí do tmy.



Obrázek 10 – Orson Welles, Touch of Evil, 1958

Ukázka dramatického noir svícení ve filmu Orsona Wellese.

5 KOMPOZICE

Název kompozice je pro tuto kapitolu poněkud nepřesný, protože zahrnuje mnoho kompozičních druhů. Rozlišujeme kompozice barevné, pohybové, světelné a jiné, o kterých jsem pojednával výše. Zde bych se chtěl především zaměřit na rámování, velikost záběru a formát, se kterým se kompozice úzce pojí. Primárně by kompozice filmového obrazu měla soužit k tomu, aby se divák ve střihové skladbě rychle zorientoval, pochopil smysl a význam záběru a zároveň ho těšila výtvarnost obrazové plochy.

Kameramanovi k těmto účelům slouží několik základních pravidel a pouček, které jsou dány dlouholetou filmovou konvencí a zároveň lidskou fyziologií. Platí, že nejdůležitějším bodem filmového políčka je střed, který nejvíce přitahuje pozornost. Umístí-li tvůrce důležitý prvek do středu kompozice, může si být jist, že si jej divák okamžitě všimne. Středová kompozice ovšem nebývá výtvarně nejspokojivější, proto se většinou používá pravidlo zlatého řezu. Spodek je důležitější než hořejšek. Tento fakt je opět dán fyziologií lidského vnímání. Zatímco spodní část obrazu představuje zemi, kterou důvěrně známe a budí v nás pocit stability, horní část obrazu představuje nebe, atmosféru a vyvolává naopak pocit nestability. Tendence diváka vnímat dvojrozměrný obraz trojrozměrně podporují ubíhající linie, které jsou nejčitelnější jako diagonála začínající v levém spodním rohu ubíhající do pravého horního. Symetrickou kompozici vnímá divák jako statickou a stabilní, zatímco asymetrická kompozice je živá, pohyblivá až chaotická. Dojem hloubky obrazu podpoří kameraman prvním plánem v neostrosti. Uzavře-li záběr z levé a pravé strany rámem, například při průhledu dveřmi, působí obraz stísněně, intimněji, klade důraz na případný dialog postav. Nechá-li záběr neuzavřený, působí vzdušněji a má informativní charakter. Tyto základní poučky v praxi platí, ale nesmíme je vnímat jako neporušitelné pravidlo. Rozhodně nepokrývají všechny možnosti filmového rámování. Jde především o kameramanův cit a přemýšlení nad vztahem formy a obsahu. Porušením těchto pravidel budí v divákovi odlišné vjemy. Například dekompozice není ojedinělým prvkem, musí však být opodstatněná, musí se držet jednoho klíče a měla by se v díle opakovat. V opačném případě působí jako chyba nebo omyl. Přílišné stísnění jedné nebo více postav do rámečku budí klaustrofobické pocity a naopak ponecháním velkého prostoru okolo samotné postavy může symbolizovat její osamocenosť.

5.1 Velikost záběru

K filmovému rámování patří také velikost záběru, kterou podle mnoha kritérií určuje režisér společně s kameramanem. Výsledkem správné volby je obsahově i formálně funkční celek, ve kterém na sebe záběry navazují a mají správnou expresivní účinnost. Zde je přehled velikostí záběrů a jejich účinků na percipienta. Měli bychom vnímat, že emocionální dopad velikosti záběru na diváka není vždy stejný, protože nikdy nestojí sám, ale v kontextu záběrů předcházejících a následujících.

Velký celek	Má ve střihové skladbě většinou informativní význam, uvádí diváka do prostředí, ustaluje, zklidňuje děj.
Celek	Takový záběr má také především informativní hodnotu, ale přenáší větší důraz na prostředí a postavy či objekty.
Polocelek	V této velikosti má divák možnost prohlédnout si celou postavu i část scény, uvádí postavy do souvislostí.
Polodetail	Divák se dostává blíže k postavě a zároveň může pozorovat i gestikulaci, je dynamický.
Detail	Je velkou silou kinematografie. Dostává diváka do intimní zóny postavy, skrze hru očí proniká do její duše, takže je silně expresivní. Zároveň je statický a vyjímá postavy a předměty z kontextu prostoru.
Velký detail	Může obsahovat popisnou hodnotu, sdělovat pro děj důležité detaily a zároveň může být velmi emotivní. Od prostředí je izolovaný.

9

5.2 Formát

Formát neboli poměr stran kinofilmového políčka také značně ovlivňuje možnosti kompozice. V historii kinematografie a televize se jich objevila celá řada. Nejstarším je takzvaný akademický formát 4:3 neboli 1:1,33, který se během padesátých let stal standardem pro televizi. V současné době jej vytlačuje širší formát 1:1,78. Člověk vnímá svět horizontálně. Proto byly v dějinách filmu vždy tendence obraz co nejvíce rozšiřovat. Tento fenomén byl také spojen s přilákáním diváků do kin díky atraktivitě širokoúhlého plátna. To mělo za následek větší možnosti širokoúhlé kompozice, které umožnily lepší zarámování jedné nebo více postav v užším záběru a zároveň zobrazení prostředí, zdůraznění prostoru, hloubky prostoru, perspektivy.

⁹ Prof. PhDr. Ludvík Baran, DrSc, Úvod do filmového obrazu, 1987, s. 24

6 OPTIKA

Objektivy prošly za dobu své existence velkým vývojem od primitivních zařízení jako byla camera obscura až po dnešní sofistikované optické soustavy. Filmař má možnost využívat technologií jako jsou objektivy vysoce světelné, anamorfní s proměnnou ohniskovou vzdáleností, extrémně “dlouhá” skla, široká skla s minimálním lineárním zkreslením (nově vyvinutý objektiv z dílny Carl Zeiss typu Ultra Prime 8R) a další. Mnoho kameramanů považuje objektiv za srdce kamery, neboť právě on je odpovědný za kresbu snímané reality na filmový pás. Dvěma hlavními faktory, které kameraman zvažuje při výběru vhodné optiky pro záběr, jsou ohnisková vzdálenost objektivu a hloubka ostrosti, která je dána světelností, zacloněním a zase ohniskovou vzdáleností.

6.1 Ohnisková vzdálenost

Budu mluvit o ohniscích použitých na formátu 35 mm filmového políčka.

Ohnisková vzdálenost neboli vzdálenost posledního článku optické soustavy od roviny filmu je první veličinou, nad kterou kameraman při výběru uvažuje. Z hlediska vnímání hloubky prostoru, optického zkreslení linií a obrazového úhlu jsou lidskému oku nejbližší objektivy ohniskové vzdálenosti 35 mm – 50 mm. Pokud tedy tvůrce chce, aby obraz působil na diváka přirozeně, nerušil a případně se s ním mohl ztotožnit, použije tato základní ohniska. Objektivy pod 35 mm nazýváme širokoúhlými. Nesou několik svých atributů. Zabírají větší obrazový úhel, opticky zvětšují prostor, zkreslují linie, deformují a dynamizují pohyb ke kameře, oddalují pozadí od popředí. Kameraman tyto vlastnosti může potlačovat nebo zdůrazňovat pomocí kompozice, vnitřním a vnějším pohybem. Pro diváka jsou tyto široké úhly pohledu netradiční, a tím se stávají atraktivní. Otevírá se mu větší prostor. Silný expresivní účinek má použití ultraširokého objektivu, “rybího oka”, ve filmu Darrena Aronofského Requiem za sen, kdy optika umocňuje psychický stav Ellen Burstyn v roli pomatené, zdrogované matky. Dlouhoohniskové objektivy, tedy objektivy nad 50 mm, mají opět jiné vlastnosti. Fungují prakticky jako dalekohled, který přitahuje předměty ke kameře. Zároveň zplošťují a zhušťují prostor tak, že opticky přibližují předměty v popředí k předmětům v pozadí. Zpomalují pohyb ke kameře. Použitím dlouhého ohniska získává obraz nádech jistého voyaerství. Ačkoli vidíme postavy i předměty zblízka, stále zůstává pocit odcizení a vzdálenosti od akce. Oblíbené byly v šedesátých a sedmdesátých letech. Filmaři hojně využívali efekt prostorového zbrzdění, například ve westernovém žánru, kdy se silueta jezdce na pozadí zapadajícího slunce blíží nekonečně dlouho ke

kameře. Objektivy s proměnnou ohniskovou vzdáleností, takzvané transfokátory, jsou díky jejich schopnosti okamžitě reagovat na změny situace užitečným nástrojem především pro dokumentární kameramany. Proto v hraném filmu, kde se více uplatnili až v šedesátých a sedmdesátých letech, podporují pravdivost obrazu a pocit reality.



Obrázek 11 – Darren Aronofsky, *Requiem For A Dream*, 2000



Obrázek 12 - George Lucas, *THX 1138*, 1971

Slunce zvětšené dlouhoohniskovým objektivem.

6.2 Hloubka ostrosti

Hloubka ostrosti je dána ohniskovou vzdáleností a zacloněním objektivu. Platí, že čím větší clona, tím větší hloubka ostrosti. Čím kratší ohnisko, tím větší hloubka ostrosti. Použitím malé hloubky ostrosti má kameraman možnost více směřovat pozornost diváka k zaostřenému bodu a oddělit popředí od pozadí. Malá hloubka ostrosti změkčuje obraz, je něžná, romantická, pro oko příjemná. Usnadňuje divákovi orientaci v obraze. Je vhodná pro vytvoření atmosféry v zamlženém prostředí, v zakouřené hospodě nebo pro nálady rána a podvečeru. Ostrá kresba je pro divákovo oko agresivnější. Roste s ní kontrast a stává se realističtější. Zároveň spojuje pozadí s popředím a tak si musí kameraman více hlídat rozvržení jednotlivých plánů a kompozici i z důvodů směrování divákova zájmu.

7 ZÁVĚR

Na závěr bych chtěl uvést pár poznatků, ke kterým jsem došel při psaní této práce i ve své praxi. Film je velmi komplexní umění a divák je pozornější než by se mohlo zdát. Proto záleží na každém detailu, na každém kousku obrazu. Z toho důvodu musí být kameraman velmi pozorný a precizní nejen při samotném natáčení, ale i v přípravě. Nad záběrem je třeba přemýšlet v kontextu celého díla, protože forma a obsah musí být v harmonickém souladu. To všechno je těžké udržet na paměti, když do hry vstupují - obzvláště ve studentských natáčeních - technické problémy, problémy s počasím, se štábem a další. Proto by měl pečlivě zvážit, kolik času potřebuje vyčlenit pro plánovaný záběr a ještě počítat s rezervou. Kompromis filmové dílo většinou degraduje.

Domnívám se, že dramaturgii kamery není věnována dostatečná pozornost. A to především u studentských a televizních děl. Současným trendem je bohužel takzvaná "estetika reklamy", kdy se tvůrci pachtí za dokonalou obrazovou kvalitou. Perfektní prokreslení všech částí obrazu, bezchybný pohyb, zářivé barvy, oku lahodící kompozice. Měli by si přitom uvědomit, že divák spíše odpustí jemné technické nedokonalosti, než nezajímavého příběhu, který ona forma obsahuje. Moje práce zkoumá práci kameramana z jiného úhlu pohledu než si ji běžný divák představuje. Proto doufám, že by mohla být prospěšná.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] MONACO, James, *Jak číst film*, 1. vydání, Praha, Albatros 2004, počet stran 735,
ISBN 978-80-00-01410-4
- [] KULKA, Jiří, *Psychologie umění*, 2. vydání, Praha, Grada Publishing, a.s. 2008, počet stran 440, ISBN 978-80-247-2329-7
- [] BERAN, Ludvík, BOJANOVSKÝ, Ilja, *Úvod do filmového obrazu*, 1. vydání, Praha, Státní pedagogické nakladatelství 1987, počet stran 177
- [] THOMPSONOVÁ, Kristin, BORDWELL, David, *Dějiny filmu*, 2. vydání, Praha, Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství lidové noviny 2007, počet stran 827, ISBN AMU 978-80-7331-091-2, ISBN NLN 978-80-7106-898-3
- [] *Slovník světového malířství*, 1. vydání, Praha, Odeon a Atria 1991, počet stran 798,
ISBN 80-207-0023-4

ČASOPISY

FILM A DOBA, 1/2011, Praha, vyd. Sdružení přátel odborného filmového tisku 2011,
počet stran 62

INTERNET

<http://cinepur.cz>

JINÉ ZDROJE

Mé praktické zkušenosti z natáčení, přednášky doc. MgA. Juraje Fándliho, MgA. Laco Krause, MgA. Tomáše Bintera a doc. Ludovíta Labíka, ArtD.

8 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Edwin S. Porter, The Great Train Robbery, 1903

Obrázek 2 – Jim Jarmuch, The Mistery Train, 1989

Obrázky 3, 4 – Alfred Hitchcock, Vertigo, 1958

Obrázek 5 – Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey, 1968

Obrázek 6 – Dennis Hopper, Easy Rider, 1969

Obrázek 7 – Oldřich Lipský, Limonádový Joe aneb Koňská opera, 1964

Obrázek 8 – Stanley Kubrick, Barry Lyndon, 1975

Obrázek 9 – Gaspar Noe, Enter The Void, 2009

Obrázek 10 – Orson Welles, Touch of Evil, 1958

Obrázek 11 – Darren Aronoffsky, Requiem For A Dream, 2000

Obrázek 12 - George Lucas, THX 1138, 1971

9 SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA 1: 1 ks CD-ROM – teoretická část bakalářské práce v elektronické podobě.