

Obrazové zpracování a kamerové řešení scén u hraného filmu

Libor Erlebach, DiS.

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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: **Libor ERLEBACH**
Osobní číslo: **K09399**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Kamera**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Obrazové zpracování a kamerové řešení scén u hraného filmu
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 FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Master Shots, Christopher Kenworthy

Film Directing Shot by Shot, Steven D. Katz

Úcta ke světlu, Sven Nykvist

Vedoucí bakalářské práce:

doc. Mgr. Juraj Fandl

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

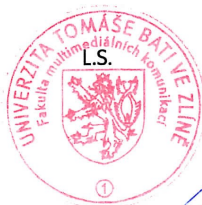
31. ledna 2011

Termín odevzdání bakalářské práce:

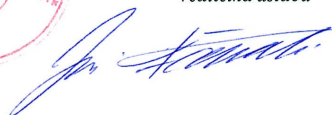
16. května 2011

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu



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 ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ 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 10.2.2011

.....
Jméno, příjmení, podpis

1) 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 nevydělečně 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 nahlížení 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 rozmnožení.

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

2) 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, užíje-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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) 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). Odporá-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.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Obrazové zpracování a kamerové řešení scén u hraného filmu* vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce.

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

Libor Erlebach, DiS.

Datum 13.5.2011

Podpis

ABSTRAKT

Cílem této práce je shrnout hlavní principy používané při plánování záběrů u hraného filmu. Znalosti získané v průběhu natáčení studentských filmů jsou rozšířené o teoretické výklady z odborných publikací. Souvislosti, kombinující různé postupy při záběrování, jsou však do jisté míry odrazem individuálního tvůrčího stylu hlavních složek filmového štábu. Některá pravidla jsou však obecně platná již řadu let a pro filmové tvůrce představují základ celé práce.

Klíčová slova: Záběrování, obrazové zpracování, storyboard, působnost, osa, vnímání.

ABSTRACT

The objective of this work is to summarize main principles used in shot planning of feature film. The knowledge which I got in shooting of student films is extended by theoretical explanations from professional publications. Visualization can be different, because of individual creative style of the main components of the film crew. Some rules are generally valid for many years and they form fundamentals of whole filmmaker's work.

Keywords: Vizualization, shot, storyboard, perception, feeling, line of action.

OBSAH

1	ÚVOD DO OBRAZOVÉHO ZPRACOVÁNÍ.....	8
1.1	VYJÁDŘENÍ FILMOVOU ŘEČÍ A JEJÍ PŮSOBNOST NA DIVÁKA.....	8
1.2	VÝVOJ OBRAZOVÉHO VYJÁDŘENÍ Z HLEDISKA HISTORIE.....	9
1.3	DALŠÍ MOŽNOSTI PRE-VIZUALIZACE SCÉNÁŘE.....	10
1.3.1	Fotoscénář.....	10
1.3.2	Video.....	10
1.3.3	3D animační programy.....	10
2	PRVKY FILMOVÉHO VYJÁDŘENÍ.....	11
2.1	VELIKOST ZÁBĚRU PŘI DIALOGU.....	11
2.1.1	Detail.....	11
2.1.2	Polodetail.....	12
2.1.3	Americký plán.....	12
2.1.4	Celek.....	12
2.2	OSA MEZI HERCI A ZÁBĚROVÁNÍ DIALOGU MEZI DVĚMA OSOBAMI.....	13
2.3	ZMĚNA OSY, PŘEKROČENÍ OSY.....	15
2.4	ZPŮSOBY ZÁBĚROVÁNÍ ROZHOVORU VÍCE OSOB.....	16
2.5	KAMEROVÉ ÚHLY.....	18
2.6	HLEDISKO POHLEDU.....	19
2.7	ZÁBĚROVÁNÍ SCÉNY PŘI POHYBU HERCŮ.....	21
3	KAMERA V POHYBU.....	22
3.1	ŠVENK.....	22
3.2	ZÁBĚR Z JEŘÁBU.....	23
3.3	ZÁBĚR Z JÍZDY.....	23
4	FILM SETH.....	25
4.1	ZÁBĚROVÁNÍ DIALOGOVÝCH SEKVENCÍ	25
	ZÁVĚR.....	31
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	32
	SEZNAM POUŽITÝCH TERMÍNŮ.....	33
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	34
	SEZNAM POUŽITÝCH FILMŮ.....	35

1 ÚVOD DO OBRAZOVÉHO ZPRACOVÁNÍ

1.1 Vyjádření filmovou řečí a její působnost na diváka

Filmová řeč je široký pojem velké skupiny obrazových a zvukových prvků, které určují, jakým stylem budeme realizovat záběry, sekvence a celé filmové dílo. Obrazové zpracování, kterému bych se především chtěl v této písemné práci věnovat, je pojem, který stojí za vizuálním vyjádřením daného záběru i celých sekvencí. Tato záležitost je velmi diskutovaná především v přípravné fázi, kdy se tvoří technický scénář a storyboard. Z hlediska obrazového vyjádření existuje velké množství způsobů, jak vyprávět třeba jen jednu scénu v celém filmu. Dokonce i základní prvek vyprávění, filmová triáda, může skýtat velké možnosti, jak rozzáběrovat tyto tři po sobě jdoucí záběry s různými významy pro diváka. Moderní kinematografie nabízí v tomto ohledu téměř neomezené možnosti od pohybových až po efektové způsoby. Pokud se těchto prvků umí dobře využít, může se i z průměrně vyhlížejícího konverzačního scénáře stát divácky úspěšné a zajímavé dílo.

Kamerové zpracování scény má jednoznačně neoddělitelnou návaznost na scénář filmu. Úkolem kameramana je odhalit celé pozadí scény, do posledního písmene porozumět záměrům režiséra a scénáristy, dospět ke vzájemné shodě při plánování jednotlivých záběrů a povýšit celé dílo o vlastní invenci.

Proto se v přípravné fázi filmu často připravuje storyboard. Tento systém nákresů po sobě jdoucích záběrů (někdy i fází záběrů) nám dává přesnou kontrolu nad kompozicí, pohybem kamery, ale i záběrováním sekvencí. První storyboardy k těmto účelům začali používat animátoři z Walt Disney kolem roku 1930. Jako velmi užitečný i u hraného filmu vnímal nákresy záběrů režisér John Huston, který jako jeden z prvních začal tuto metodu používat u hraného filmu. Kompletně byl takto předpřipraven například film Maltézský sokol. Výhody storyboardu viděl i Orson Wells při přípravách svého filmu Občan Kane. Také Alfred Hitchcock byl jedním z hlavních příznivců metody pre-vizualizace pomocí kreslených obrázků. Často se v publikacích dočteme, že Hitchcock po zhotovení kompletního storyboardu považoval svůj film za dokončený, ještě předtím než začalo samotné natáčení. Mnoho režisérů, stejně tak jako Hitchcock, kreslí nebo načrtávají první pre-vizualizace záběrů sami, například Ridley Scott nebo Steven Spielberg s Georgem Lucasem. Také Jean-Luc Godard využíval storyboard pro některé části svých filmů především, aby si ověřil návaznost jednotlivých záběrů. [1]

Tato forma přípravy je i dnes považována za velmi efektivní. I přes svoji náročnost většina současných filmových tvůrců tuto metodu používá a je vnímána jako komunikace

mezi scénáristou, režisérem, kameramanem a střihačem. Dnes se také storyboard hojně využívá při výrobě reklam. Klient si může snáze představit, jaký výsledný efekt bude na diváka dané uspořádání záběrů mít.

1.2 Vývoj obrazového vyjádření z hlediska historie

Již v raných počátcích kinematografie bylo využíváno možnosti natáčet a následně promítat více záběrů jdoucích po sobě. V návaznosti několika celkových záběrů se například odehrává film George Meliese, Cesta na Měsíc. Současnému divákovi může tento snímek spíše připomínat divadelní představení. Kamera byla použita především pro jednoduché zdokumentování akce odehrávající se na pódiu, bez změny velikosti záběru i bez jakéhokoliv švenku či pohybu. Avšak na tehdejší dobu mělo toto dílo velký úspěch.

Teprve David Warth Griffith začal filmové médium vnímat jinak, dokázal se oprostít od divadelního znázornění a ukázal, že v záběru nemusí být vidět celá postava herce. Griffith tak začal vhodně používat filmový detail a rozdělení do jednotlivých záběrů. (Již na přelomu 19. a 20. století využívala detailu takzvaná Brightonská škola v Anglii, která vycházela z profesionální fotografie.) Velkým přínosem byl také vynález pohyblivé kamery, práce s rytmem a montáží. [5]

Tento nový trend byl dále rozvíjen, avšak zásadnější přínos měl až příchod ruských montážníků a jejich nový pohled na filmový střih a význam záběrování. Význam po sobě jdoucích záběrů, jejich velikost, pohyb kamery a střih byl tak jednou pro vždy spojen s možností ovlivňovat vnímání celé scény. Lev Kulešov, později také Sergej Ejzenštejn nebo dokumentarista Dziga Vertov posunuli filmovou řeč experimentováním se střihovou skladbou a s kamerovým vyjádřením. [5]

Filmová řeč a možnosti vyprávění se tak plynule dál rozvíjely stejně tak, jako se rozvíjelo vnímání diváka. S nástupem zvukové éry se dostává tvůrcům nových možností, ale i jiných potřeb zobrazení při dialogu. Období hollywoodského studiového systému díky rozsáhlému financování mohlo využít moderní postupy, které sem byly přineseny z celého světa a zdokonalit je. Velké množství vyprodukovaných filmů tak rozšiřuje jisté „hollywoodské způsoby“, dodnes stále platné. [5]

1.3 Další možnosti pre-vizualizace scénáře

Díky moderním technologiím není dnes nutné vyrábět storyboard ručně po jednotlivých obrázcích, i když se tak do velké míry stále děje. Jsou ale určité způsoby, které nám přinášejí zcela jiné možnosti a náhled na scénu. Jejich význam v přípravném období filmu je někdy podceňován. Přitom dokáží velmi dobře posloužit jako určité „ujištění se“ při vzájemné souhře několika záběrů. Především u studentských filmů by se mělo jednat o povinnou metodu přípravy (když i zkušení filmaři takový to způsob využívají).

1.3.1 Fotoscénář

Výhodou této možnosti je, že můžeme přesně vizualizovat danou optikou a že oproti storyboardu není tak složitý na realizaci. Můžeme zde pracovat s hloubkou ostrosti a předběžným modelem svícení. Avšak oproti storyboardu zůstává fotoscénář výhodnější, jen pokud se jedná o menší scénu, s malým počtem lidí a bez akčních scén. Zde jsou zase výhody storyboardu jednoznačné. [1]

1.3.2 Video

Další možnost, jak dobře pre-vizualizovat film, je použití videa. K takovéto přípravě stačí jakákoliv menší videokamera a základní stříhový program, kde můžeme přímo ozkoušet návaznosti jednotlivých záběrů. Tato metoda poskytuje výbornou kontrolu například nad složitější akční scénou, kde používáme pohyb kamery a různé úhly záběrů. Pokud chce být tvůrce filmu inovativní a chce použít svůj vlastní styl, který nemá možnost jinak ozkoušet, je tato forma ideální. [1]

1.3.3 3D animační programy

Využit se dá také výhod moderních programů na tvorbu 3D objektů a jejich animaci. Různé druhy softwaru umožňují vizualizovat libovolně náročné scény jako například letecké souboje nebo dvě bojující armády. Tento způsob má také svůj význam při použití složitější postprodukce (greensceen nebo matepainting), kdy přidáváme významnou část obrazu až po natáčení. Možnost vidět aspoň hrubé znázornění takovýchto scén je pro všechny tvůrčí složky filmového štábu velikou výhodou.

2 PRVKY FILMOVÉHO VYJÁDŘENÍ

2.1 Velikost záběru při dialogu

2.1.1 Detail

Zvýšení počtu detailů v záběrování bylo do jisté míry v posledních letech ovlivněno televizí a její menší obrazovkou. Detail bylo nutné používat pro bližší kontakt diváka s hercem. V televizních seriálech, které jsou postaveny na dialogu dvou a více osob se stal záběr „od ramen po hlavu“ dominujícím. Někdy se při výrobě v levnějších televizních produkcích používá bližší detail, který je jednodušší na nasvícení a jeho použití ve střihu je v podstatě neomezené. Z těchto informací jednoznačně vyplývá, že působnost velikosti záběrů je ovlivněna tím, pro jaké médium je dílo určeno a také, jaký formát poměru stran obraz využívá. Kompozice detailu při širokoúhlém poměru stran 1:2,35 bude vždy naprosto odlišná od stejného záběru, ale na formát 1:1,33 (tzv. akademický formát). [1]

Největší uplatnění detailu se samozřejmě nabízí v hraném filmu. Obličej herce nám poskytuje velkou škálu možných emocí, od slz až po zlostný pohled. Právě detail je vhodná velikost záběru pro zvýraznění vypětí dané osoby, její zoufalost nebo naopak radost. Při zobrazení v detailu je také důležitý pohled osoby, který nám přesněji naznačuje, kde se nachází objekt zájmu (pokud je například daná osoba v přímém kontaktu s jinou postavou na scéně). Proto je potřeba volit úhel pohledu očí herce v detailu s velkou přesností.

Celkově se také dá konstatovat, že detaily mohou sloužit pro určení hlavní osoby na scéně. V některých případech, pokud patří daná sekvence jedné z několika osob a ta je zde dominantní, platí, že její zobrazení je v užších záběrech, než dostávají ostatní herci na scéně. Můžeme tak snadno divákovi sdělit, ke které osobě má v této části filmu mít větší náklonnost, popřípadě kdo je na scéně více důrazný. [1]

Naopak nadměrné používání detailu může být pro diváka dezorientující, protože zde není příliš patrné zasazení herce do prostoru a do scény. Příčinou je úzké rámování a ve většině případů použití delšího ohniska objektivu. Jsou však případy, kdy může být právě použití širokého objektivu pro detail zajímavé a funkční řešení. Pokud jsme ochotni se smířit s určitou mírou zkreslení, které širokoúhlé objektivy dosahují, můžeme zcela změnit působnost takového to záběru. Použití však musí být opodstatněné, například při velké psychologické změně uvnitř hlavní postavy nebo doslova při jejím zešílení. Příkladem jsou sekvence z filmu *Spalovač mrtvol*, kde herec Rudolf Hrušínský chce zabít

své potomky v útrokách krematoria.

Použití detailu se tak nabízí jako zajímavý kreativní prvek ve filmu, který lze smysluplně použít při různých situacích a záleží jen na tvůrcích filmu, jestli s tímto mocným prostředkem dokáží na diváka zaútočit v pravou chvíli a ve správném provedení. [1, 4]

2.1.2 Polodetail

Jedná se o nejpoužívanější velikost záběru v televizi a v hraném filmu. Je velice vhodný pro dialogové sekvence, kde má také široké uplatnění. Není tak jednoznačně určující jako detail, přitom zachovává většinu jemných výrazů ve tváři a orientaci v okolním prostředí. Často se tak v televizní produkci, ale i u filmu můžeme setkat s celou sekvencí několika po sobě jdoucích polodetailů, jejichž účinek bez střídání s detaily navozuje spíše pocit vyrovnanosti a pohody mezi postavami (v tomto případě také závisí na postavení kamery a ostatních okolnostech). [1]

2.1.3 Americký plán

Tento typ záběru je charakteristický pro období amerického filmu 30. a 40.let, kdy se začaly snímat dialogové sekvence s kontaktním zvukem. Jeden dvoj-záběr herců, jež spolu hovoří, tak mohl pokrýt celou sekvenci, aniž by se musela měnit kompozice kamery a snímat z jiného úhlu. Zvuková kamera v té době byla se svými rozměry a váhou příliš neobratná a každé přesouvání znamenalo hodně času při natáčení navíc. [1]

Dnes nejsou tyto problémy již tolik aktuální, ale takzvaný americký plán se zachoval a stále se hojně využívá. Především pro jeho klidnější účinek a možnost podpořit hereckou akci gesty. Také pokud chceme divákovu soustředěnost více usměrnit na důležitý fakt v dialogu než na výraz ve tváři herců a jejich emoce. [2]

2.1.4 Celek

Nezbytný pro spojení charakteru postavy a místa v jednom záběru. V běžné televizní produkci není příliš často využíván, zejména proto, že je zapotřebí delší sekvence dialogu než je možné změnit záběr a tím se zvyšuje náročnost pro herce. Také příprava širokého záběru je obtížnější a časově náročnější, především kvůli plánování choreografie a zasvícení celé scény.

Výhodou celků je možnost využít řeči těla herců a také vyjádřit jejich propojení s prostorem. Zároveň se také na scéně může odehrávat několik zajímavých situací zároveň.

Například v úvodním záběru filmu *Obet'* z roku 1986 jako diváci vnímáme působení zajímavého prostředí, rozhovor dvou mužů, ale také sledujeme, jak malý chlapec bez povšimnutí dospělých přivazuje kolo jednoho z nich ke stromu. Celá scéna tak dostane na konci požadované završení, aniž bychom byli nuceni použít detailu nebo jakkoliv změnit velikost záběru. Vše se ovšem podřizuje stylu práce režiséra a kameramana, zatímco Andrej Tarkovskij a Sven Nykvist tuto sekvenci nechali ve svojí plné délce bez střihu, jiní by ji rozdělili na několik desítek samostatných záběrů. [3]

2.2 Osa mezi herci a záběrování dialogu mezi dvěma osobami

Účelem práce s osou je především jistota dodržení správnosti kamerových úhlů a směrů kompozic během komunikace dvou nebo více postav na scéně. Zaručuje nám, že záběry natočené v různém pořadí pak půjdou ve střihu poskládat vedle sebe a vše bude splňovat požadavek návaznosti. Divák v takovém případě nevnímá rozdělení sekvence na záběry, je dobře orientován v prostoru a střih se stává takzvaně neviditelným.

Jedním ze základních způsobů záběrování dialogových scén je takzvaný trojúhelníkový systém, který nám vymezuje tři možné pozice kamery na straně osy. Jedná se o dva záběry z úhlu a jeden kolmo k rovině osy, takzvaný dvoj-záběr (pro případ komunikace dvou herců). Takovéto záběry pak mohou být libovolně kombinovány mezi sebou. Trojúhelníkový systém se také často používá při sekvenčním snímání v televizních pořadech, ale i pro jednodušší scény v hraném filmu, převážně v komediích. [1]

Tento systém se dá rozšířit o více možností postavení kamery na stejné straně. Jedním z takových je záběr takzvaně přes rameno. Dále můžeme kameru libovolně stavět v různém úhlu k ose a k pohledu herce. Dostaneme se tak buďto přímo na profil, lehce z úhlu nebo naopak přímo na ánfas. Každý z těchto záběrů má při dialogové scéně zcela jiný význam. Většinou je však vhodné, dodržovat mezi jednotlivými střihy stejný úhel záběru, aby se pohled herců lépe spojil.

Obecně lze říci, že čím více bude pohled očí herce směřovat k ose, tím větší a intimnější bude kontakt diváka s ním. Popřípadě mírné přiblížení pohledu směrem k ose může zvýšit požadovaný pocit napětí. V extrémním případě se tak může herec dívat přímo do objektivu kamery a mít bezprostřední kontakt s divákem. Nejpoužívanějším způsobem přímého očního kontaktu je ale spíše vyjádření pomocí subjektivního pohledu, kdy divák vidí scénu prostřednictvím jednoho z herců. [1]

Pokud potřebujeme připravit záběrování dialogové scény, je nejprve nutné si uvědomit, jaký je vztah mezi herci na scéně, jaký pocit z této scény divák má mít. První

aspekt je částečně otázkou herectví a režie, avšak divákovo vnímání ve druhém aspektu do značné míry ovlivňuje práce s kamerou a střihem. Z hlediska kamery se jedná o vnímání, jak bude prostorové uspořádání herců a věcí na place fungovat na dvou-rozměrném plátně. Dnes již poměrně rozšířené natáčení pro 3D projekci sice využívá jiný systém práce s prostorem, ale v podstatě vychází ze známých zákonitostí klasického způsobu.

Důležitým prvkem při tvorbě záběrů mezi herci je také délka ohniskové vzdálenosti objektivu. Pokud například použijeme širší objektiv (například objektiv 24mm) v dvoj-záběru komunikujících osob při snímání přes rameno jednoho z nich, výsledný efekt bude pocit jejich větší prostorové oddělenosti. Vztah dvou osob na scéně není v tomto případě příliš intimní v porovnání s použitím delší ohniskové vzdálenosti objektivu (například 120mm). Zde se obličej obou osob skoro dotýkají. Vlivem změny ohniska jsme také nuceni pro zachování směru pohledu přistoupit blíže nebo dále k ose. [1]



Obr. 1: Ukázka vlivu změny ohniskové vzdálenosti objektivu a velikosti záběru na jeho význam. Shot by shot, S. Katz

Všeobecně se také dá konstatovat, že užší záběry přidávají na intenzitě, kdežto širší rámování dává divákovi více „volného prostoru“ a záběr působí pohodlněji, příjemněji. Velké detaily vyjadřují napětí, dramatičnost, rozporuplnost. Pohled kamery z podhledu

nám spíše podporuje pocit napětí a izolace. Například když snímáme objektivem s delší ohniskovou vzdáleností osobu z pohledu přes pas osoby blíže ke kameře. Obě postavy jsou tak v zřejmém konfliktu. Ale pokud jsou dvě osoby v rozhovoru zobrazovány přes rameno, jejich dialog není konfliktní ani sporný, jsou spíše ve vzájemné shodě.

Jak je zřejmé, otázka postavení kamery v kontextu s osou má své zásadní pravidla, ale do jisté míry je intuitivní činností režiséra a kameramana. V závislosti na scéně se tak dá pomocí kombinace různých úhlů postavení kamery a rakurzů vytvořit nepřeberné množství možných variant, kde každá bude vhodná pro jiný typ vyjádření. Tyto záběry se navíc mezi sebou mění souběžně s tím, jak se mění napětí v rozhovoru osob.

2.3 Změna osy, překročení osy

Změna směru snímání může nastat tehdy, dojde-li ke změně osy mezi osobami na scéně. Například, když mezi dvě osoby hovořící u stolu přijde třetí osoba a začne se bavit s jednou z osob u stolu. Běžně se k překročení osy používá nejprve záběr na osobu, která změní svoji pozornost z původního místa pohledu k nově přichozímu. Následně se kamera pohybuje v rámci nově stanovené osy. Pokud bychom potřebovali přejít zpět na osu mezi dvěma osobami sedícími u stolu, použijeme zpět první osu záběru. Avšak pokud již divák má z předchozích záběrů celkové povědomí o umístění osob na scéně, není potřeba se na původní osu vracet a je možné využít zajímavějších úhlů pohledu z osy nové. Takové působení na diváka má potom odlišný význam a dá se tak dobře podpořit určité napětí, zvláštnost nebo dominance na scéně. [1]

Další možnost vytvoření nové osy je, pokud jeden z herců změní svojí pozici na scéně a tím tak překročí pomyslnou linii mezi oběma herci. Důležité je informovat diváka o této změně vhodným záběrem a novou osu začít až když dojde k znovuoobnovení „očního“ kontaktu mezi osobami. Kterou stranu osy zvolíme, určuje hned první záběr na nové postavení herce. [1]

Stranu osy můžeme také jednoduše změnit pohybem kamery, která plynule přejede z jedné strany na druhou. Pro tento účel se dá použít jízda, jeřáb i ruční kamera.

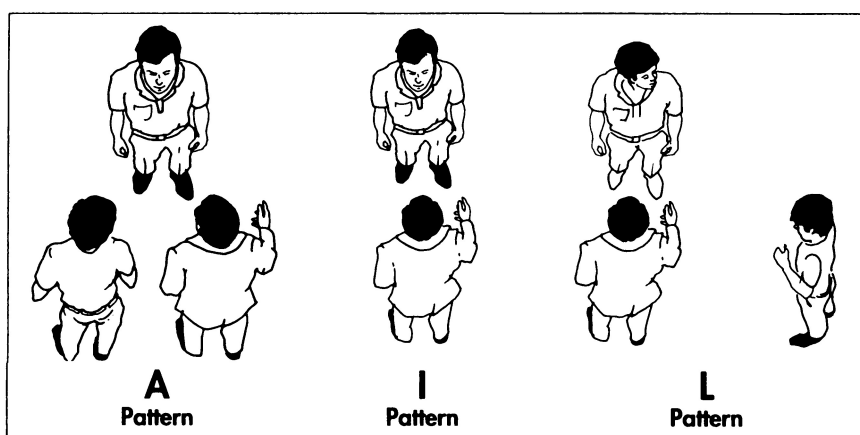
Vhodný způsob, jak změnit osu kamery, je také použití prostřihu. Nejsnadněji se jeví použití určitého známého předmětu na scéně v detailu. Ten nám tvoří jakýsi neutrální prvek, po kterém můžeme libovolně zvolit linii osy, aniž by došlo ke skoku v návaznosti a dezorientaci diváka.

Někteří tvůrci filmu také občas záměrně překračují osu mezi herci, zejména pro

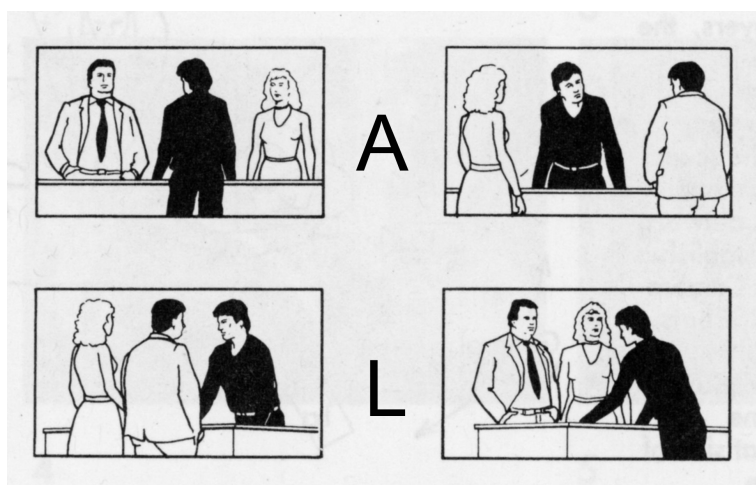
navození nepříjemného pocitu, aby divák lépe vycítil, že se na scéně například schyluje k nějakému konfliktu nebo daný konflikt již nastal. Takové překročení osy přímým střihem je sice proti základním pravidlům, ale filmové dílo se ještě stále řadí do umění, kde jde především o dojem a působnost. Pokud je požadovaný efekt určitá dezorientace diváka, šok a skok ve střihu, je toto překročení osy v pořádku.

2.4 Způsoby záběrování rozhovoru více osob

Dobrá pomůcka při řešení scén s více osobami je použití písmenkového systému. Zatímco klasický rozhovor dvou osob vyznačuje písmenko „I“, rozhovor tří osob může probíhat v konceptu „L“ nebo „A“. Přičemž platí, že systém „I“ lze aplikovat i při situaci „L“ nebo „A“ (přičemž „I“ je do značné míry ze všech nejjednodušší a nejpřehlednější). Samozřejmě, vždy nejde s jistotou říci, o který systém se jedná, protože není možné dodržovat stejné rozmístění osob pro každou scénu. [1]



Obr. 2: Ukázka systému rozmístění osob podle písmen A, I, L. Shot by shot, S. Katz



Obr. 3: Ukázka záběrování podle písmen A, L. Shot by shot, S.

Katz

Vždy je dobré diváka na začátku sekvence zorientovat širším záběrem, kde si může udělat představu o rozmístění všech osob na scéně. Následující použití bližších záběrů bude méně problémovější. Také použití záběrů, které jsou rámované přes rameno osoby v popředí, může pomoci při orientaci v prostoru a při návaznosti. [1]

Možnosti záběrování nám narůstají s množstvím herců na scéně. Pokud ale vycházíme z běžného života, není konverzace velké skupiny lidí zcela normálním jevem, vždy je pohodlnější konverzovat s menším počtem účastníků diskuze. Když už je ale nutné vytvořit takovou scénu, kde máme různě doplňující se osoby důležitého významu, používáme detaily a takzvané troj nebo čtyř-záběry. Tím můžeme dosáhnout rozdělení této velké skupiny na menší podskupiny, u kterých se řídíme stejnými pravidly jako při rozhovoru tří osob. [1]

Většinou také rozhovor více osob provází fakt, že jedna osoba je dominantnější a v hovoru výraznější a všichni ostatní nám tvoří zastánce druhé skupiny. Tento případ se pak řídí náležitostmi pro styl záběrování „I“. Z toho také vyplývá, že pokud se mezi více lidmi objeví hlavní postavy, osa kamery se nachází na jedné straně jejich vzájemné přímky. Ostatní herci na scéně se potom zobrazí v užším záběru, který zachovává postavení kamery vůči ose. [1]

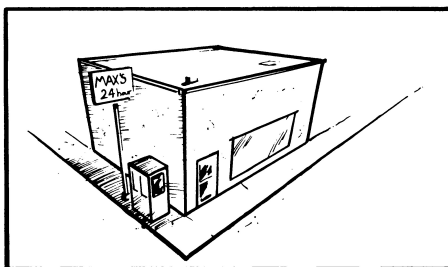
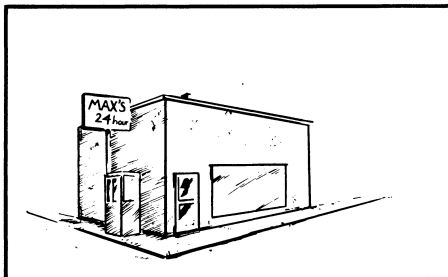
Při záběrování většího počtu osob v nějakém davu, používáme stejné postupy jako pro dva, tři nebo čtyři herce. Až na to, že zde jsou trochu jiné kamerové možnosti vyjádření. Obecně jsou používány dva způsoby, jak natáčet dialogovou scénu v davu. Buďto máme kameru umístěnou uvnitř davu a sledujeme herce zevnitř, nebo jsme s kamerou mimo dav a sledujeme herce zvenčí. Každý z těchto způsobů je do značné míry

závislý na použitém ohnisku objektivu kamery. Pro první případ se spíše používá široký nebo základní objektiv, kdežto když jsme mimo dav a sledujeme ho zvenčí, jedná spíše o použití teleobjektivu. Dalo by se také říci, že použití teleobjektivu je při natáčení „davových“ scén snadnější řešení. Jeho perspektivní zkreslení nám umožňuje zaplnit celou hloubku obrazu s velmi malým počtem lidí při zachování stejného dojmu, například náměstí plného lidí. Navíc můžeme díky hloubce ostrosti jasně oddělit hlavní postavu nebo postavy od vedlejších. Kdežto použití širokého objektivu pro záběrování takovéto scény by bylo mnohem složitější. Kompozice, rozmístění komparsu a herců, vše musí být pečlivěji připraveno a naplánováno, je zde hodně aspektů, které mohou záběr komplikovat. Při větší hloubce ostrosti v záběru musíme důsledněji přistupovat ke každému detailu v záběru. A také potřebujeme pro zaplnění záběru větší počet lidí. Ale tento styl také přináší zcela jiný význam vyjádření. Více zatahuje diváka do situace uvnitř davu a dává mu bezprostřední pocit přítomnosti. [1]

2.5 Kamerové úhly

Mnozí filmaři zvažují toto hledisko jako první při plánování záběrů. Úhel záběru nám do jisté míry určuje spolupráce subjektu s okolím na scéně. Při správném použití tak můžeme ovlivnit náladu nebo změnit význam jakéhokoliv záběru. Kamerový úhel sám o sobě nemá takový význam oproti jeho vztahu s okolním prostorem. Jedinou výjimkou je vyjádření pohledu jakožto dominantní postavení osoby a nadhledu jako zvýraznění utlačovaného či „malého“ postavení osoby na scéně. Vždy však záleží na kontextu ostatních složek, protože i pohled nemusí vždy vyjadřovat dominanci. Když daná osoba bude ve velice rozlehlých prostorách, které ji budou obklopotvat a budou v záběru dominovat, funkce pohledu bude zcela jiná. Takovéto využití a celkově zajímavá práce s úhly kamery se objevuje například ve filmu Orsona Wellse - Občan Kane. [1]

Pro vytvoření iluze hloubky prostoru je třeba porozumět lineární perspektivě objektů. Jedná se o jeden ze způsobů kresby, bohatě využívaný v renesančním malířství. U filmu je však perspektiva složitější, protože se netýká pouze jednoho záběru, ale celé sekvence záběrů, někdy i v pohybu. [1]



Obr. 4: Názorná ukázka významu perspektivy s jedním, dvěma a třemi úběžníky. Shot by shot, S. Katz

2.6 Hledisko pohledu

Hledisko pohledu nám vyjadřuje, jakým pohledem divák na scénu nahlíží. Každý záběr ve filmu je zobrazen z nějakého hlediska a střídání těchto hledisek je v průběhu filmu dnes již zcela přirozené. Použití hlediska pohledu můžeme ve třech způsobech.

„First-Person“, takzvaný Pohled první osoby, také subjektivní pohled je způsob zobrazení velmi dobře používán například ve filmech A. Hitchcocka. Prostřednictvím pohledu jednoho z herců se dostáváme hlouběji do situace, pocit z takového typu záběru je do jisté míry nepříjemný, protože divák je ochuzen o určitý nadhled nad scénou a nevidíme ani gesta, pohyby nebo reakci daného herce. Proto se také považuje za stylisticky správné zobrazit nejdříve tvář dané osoby, přes kterou hodláme v následujícím záběru zobrazit

scénu. Pro diváka znázorňuje takovýto záběr velmi sugestivní propojení s danou osobou. Vcítění se do osoby například v akční nebo emocionální scéně značně pomáhá dynamice vyprávění. [4]

„Third-Person“, takzvaný Pohled třetí osoby je nejvíce používané hledisko pohledu, kdy se divák do jisté míry stává pozorovatelem celé scény. Je to zcela běžný prvek pro jakékoliv filmové vyprávění, i když většinou bývá kombinován s ostatními formami zobrazení. Divák je zde postaven do role, kdy může dostávat více informací, než má hlavní postava v záběru. Do jisté míry se tím tak dá posílit napětí, pokud se například na hlavního hrdinu chystá útok zezadu, který nečeká. Divák však již ví, co se chystá a jeho napětí se tím zvyšuje.

Zvláštním případem úhlu pohledu je takzvané „vševědoucí“ hledisko pohledu. Tento způsob zobrazení není v poslední době příliš často používán. Vyznačuje se spojením obrazu s vyprávěním, komentářem nebo grafikou. Divák musí mít více informací o celé scéně a především musí vědět, co si daná osoba v určitou chvíli myslí. [1]

Jeden ze zvláštních způsobů zobrazení, který se nepoužívá v hraném filmu příliš často, je použití subjektivního pohledu neexistující osoby. S tímto případem se můžeme setkat u již zmiňovaného Alfreda Hitchcocka a jeho filmu Ptáci, kdy je pohled na městečko při nalétávání ptáků brán doslova z ptačí perspektivy. [1]



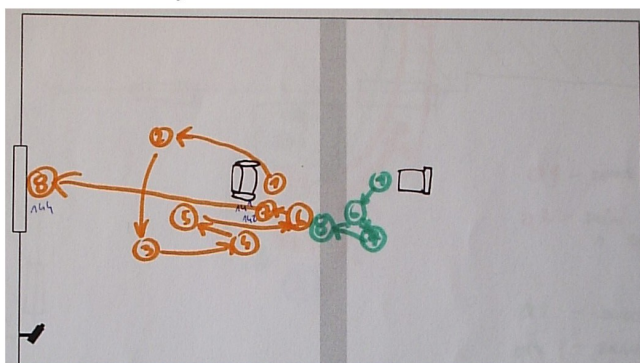
Obr. 5: A. Hitchcock, záběr z filmu Ptáci, 1963, USA, Universal Pictures

2.7 Záběrování scény při pohybu herců

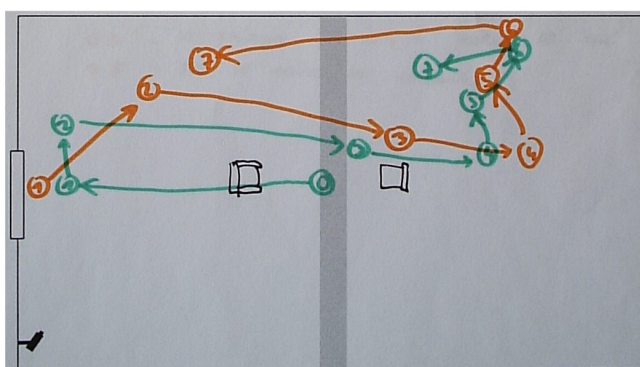
Pokaždé není situace na scéně tak jednoduchá, jako když dva herci sedí nebo čtyři osoby stojí na stejném místě, nepohybují se, pouze vedou dialog. Tento jednoduchý styl je prezentovaný řadou průměrných seriálů, kdy je pohyb zaznamenán v úvodním záběru sekvence a pak následně až při jejím ukončení. Po zbytek sekvence mají divákovu pozornost většinou udržet pouze statické polodetaily herců. V této situaci je pak možné využít snímání z více kamer.

Ale u hraného filmu by tento způsob příliš nefungoval, hlavně pokud by scénář byl založený na dialozích a měnících se vztazích herců. Zde je zapotřebí připravit promyšlenou choreografii, aby výsledný efekt podpořil vyznění scény, ať už se jedná o komedii nebo o thriller. Jedna z pouček nám také radí, abychom buďto hýbali s herci nebo s kamerou. Pohyb herců je závislý na možnostech, které nám poskytuje prostředí scény a je do značné míry individuální. Avšak i v jednoduchém prostředí, které nenabízí příliš způsobů, jak naplánovat choreografii, jde pomocí pohybů kamery vytvořit zajímavou a působivou scénu.

5. dramatický blok:



6. dramatický blok:



Obr. 6: Schéma pohybu herců na scéně, film *Seth*, autor:

Vojtěch Dudek

3 KAMERA V POHYBU

3.1 Švenk

Nenabízí tak dramatický pohyb a změnu perspektivy, jakých můžeme dosáhnout při použití jeřábu nebo jízdy. Na druhou stranu dokáže pokrýt požadovaný prostor rychleji. Použití švenku je uplatňováno pro představení prostoru, především krajiny, protože oproti statickému záběru lépe obsáhne velkou plochu scény, například rozlehlou poušť nebo oceán. Dobrým příkladem je také použití tohoto typu záběru při požadavku navození pocitu výšky, kdy kamera švenkuje vertikálně nahoru nebo dolů po vysoké budově.

Švenk je také často používán při sledování pohyblivé akce. Dále má také spojující funkci, přičemž prostřednictvím švenku dokáže režisér navést divákovo vnímání na požadovanou linii, tím, že logicky spojí jeden nebo více subjektů dohromady.

Nezanedbatelným prvkem při realizaci švenku je volba ohniskové vzdálenosti. Všeobecně lze konstatovat, že delší ohnisko má za následek pocit vyšší rychlosti objektů. Je to zejména díky malé ploše pozadí, na kterém se daný předmět nebo osoba pohybuje. Také celková působnost je značně dramatičtější než při použití širokého objektivu. Příkladem velmi dynamického švenku s využitím teleobjektivu a menší hloubky ostrosti je jeden ze záběrů závěrečné scény filmu *Hodný, zlý a ošklivý* z roku 1966. Tucco zde zmateně běží mezi ohromným množstvím náhrobků a kamera ho přitom sleduje. Zvyšování ohniskové vzdálenosti a zužování kompozice zároveň zvyšuje rychlost běhu a tím graduje celou sekvenci.



Obr. 7: S. Leone, záběr z filmu *Hodný, zlý a ošklivý*, 1966, Itálie, Španělsko, Metro-Goldwyn-Mayer

Nezanedbatelným aspektem je také směr švenku. Především u horizontálního pohybu můžeme záměrně dosáhnout různých pocitů z tohoto pohybu. Projevuje se zde směr čtení textu, který je ve většině zemí prováděn zleva doprava. Stejný směr švenku nám potom připadá příjemnější, prezentovaný záběr se nám jako divákům doslova snáze čte.

Kdežto směr švenku zprava doleva způsobuje určitý nepříjemný a nevyvážený pocit. Samozřejmě záleží na konkrétním provedení, ale ve většině případů toto rozdělení funguje.

3.2 Záběr z jeřábu

Někdy je jeřáb považován za techniku pomůcky s čistě vertikálním využitím směru pohybu kamery. Možná v dřívějších letech tomu tak bylo, ale ve skutečnosti se jedná o jeden z nejvariabilnějších pohybových prvků. Z lidského hlediska je to asi nejméně přirozený styl záběru. Jeho účinek je převážně silně vizuální, kdy divákovi poskytuje nevšední úhly pohledu spojené se změnami perspektivy. Záběry z jeřábu jsou často využívány jako úvodní prvek sekvence nebo i celého filmu, kde nám prezentují prostředí a zároveň dodávají pocit přítomnosti diváka na scéně. Častým použitím záběru z jeřábu je také důvod závěrečného gradování a zesílení působnosti, katarze u diváka. Příkladem mohou být akční hollywoodské filmy z 80. a 90. let, kdy film často končil záběrem s vertikálním zvedáním kamery nad přeživšími hlavními postavami při současném blikání světel policejních, hasičských či záchranářských automobilů.

Zajímavější použití jeřábu se nabízí v roli „zvědavého pozorovatele“, pro kterého není překážkou kupříkladu okno, patro domu, plot nebo zeď. Takovéto možnosti poskytují především modernější ovládací zařízení. [1]

Další využití může nastat, když se rozhodneme sledovat pohled osoby na scéně a následovat její pohyby například při běhu nebo sklánění se při podlézání překážky, ať už se jedná o subjektivní pohled nebo záběr přes rameno. [1]

3.3 Záběr z jízdy

V moderní kinematografii je tento prvek někdy používán častěji než švenk. Vymyslet zajímavý a opodstatněný záběr pro švenk je často i složitější, než použít jednoduchou jízdu kamery. Pohyb kamery po kolejích nám značně rozšiřuje možnosti záběrování. Nejčastější použití najdeme při sledování osoby nebo při odhalování nového prostoru, popřípadě obojí dohromady.

Svůj typický styl založil na používání jízdy například Andrej Tarkovskij. Jako konkrétní příklad může sloužit již zmiňovaný film *Oběť* z roku 1986. Můžeme zde nalézt velký počet krátkých i dlouhých jízd v rozsáhlém exteriéru i interiéru. Délka některých záběrů často pokryje několikaminutový rozhovor osob, jejich příchod, odchod a všechny

činnosti v průběhu. Působení na diváka je velmi magické, především díky nádherným exteriérům a excelentnímu naplánování. [3]

Pohyb kamery je tak bezesporu jedním z prvků, který nám může pomoci vytvářet pocity u diváků. Například lehký nájezd kamery z polodetailu na detail hercova obličeje vhodně použitý v kontextu scénáře zapříčiní určitý nárůst emocí u diváka.

Asi nejčastější způsob použití jízdy je sledování dvou nebo více lidí při vzájemné konverzaci, kde se jízda pohybuje stejnou rychlostí jakou herci krácejí. Vzdálenost kamery se nemění a divák se tak může plně soustředit na výrazy nebo konverzaci herců. Toho se dá zajímavě využít a rozvrhnout celou akci herců a pohyb kamery tak, aby se navzájem podporovali. Dosáhneme tím jednak ozvláštnění scény, ale zároveň si režisér může určit, na kterou pasáž dialogu se má divák více soustředit a na kterou není potřeba dávat takovou intenzitu. Například pokud se herci oddálí na širší záběr a jízda kamery se zastaví, dáváme tak více prostoru pro konflikt, který právě v dialogu nastal. Divák tak v širším záběru bude spíše sledovat rozhovor a jeho pozornost se nebude soustředit na obličeje herců, jak by tomu bylo, kdybychom jízdu jednoduše zastavili ve stejné velikosti záběru jaký byl předtím. Následně se může kamera opět dát do pohybu, poté co dialog mezi postavami zmírní na intenzitě a herci opět vykročí. Divákovi tak bylo jasně naznačeno, která část z rozhovoru je velmi podstatná. [1, 2]

Jízda ale nemusí jen kopírovat pohyby herců a jejich rychlost, ale může herce nebo objekty předcházet nebo se za nimi opožďovat. Jednoduše se tím tak dá dosáhnout pocit vítězení nebo naopak prohry, když kamera začne objekt předbíhat. Ani využití změny perspektivy není nic neobvyklého. Scéna se tak dá rozdělit na několik plánů, které se pohybují každý jinou rychlostí, čímž se dá dosáhnout zvýšení pocitu hloubky prostoru.

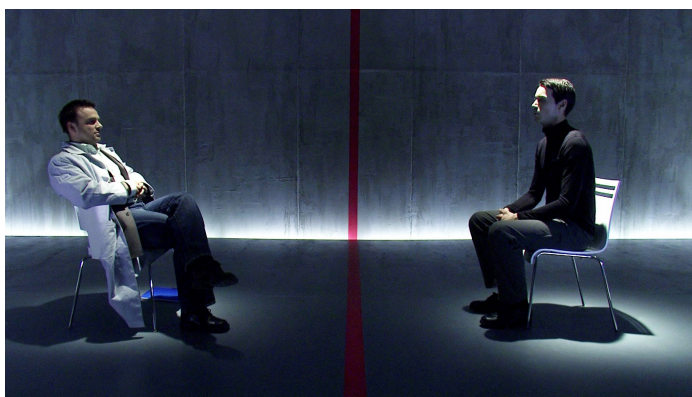
O něco odlišný prvek představuje kruhová jízda. Pro její použití v plném rozsahu se ve filmech nenachází uplatnění tak často, ale pokud ano, její působnost dává scénám naprosto odlišný vzhled. Záleží na konkrétním případě, ale všeobecně u hovořících postav v bližším záběru vyjadřuje určité napětí, oddělení od prostoru nebo také sjednocení. Při použití celkového záběru a kruhové jízdy dostáváme lepší a komplexnější představu o tom, co se děje na celé scéně, například pokud je zde skryt ještě jiný význam, než pouze herecká akce v prvním plánu.

4 FILM SETH

4.1 Záběrování dialogových sekvencí

Obecně řečeno scénář, který se z převážné části odehrává v jedné místnosti za přítomnosti dvou herců, představuje velikou výzvu pro všechny složky filmového štábu. Asi nejdůležitější, ale zároveň nejnáročnější je v takovémto případě udržet pozornost diváka a dostat do dialogu další rozměr, který bude scénu ozvláštňovat. Takový úkol jsme se, jakožto tvůrci, snažili vyřešit několika způsoby.

První, poměrně důležitý aspekt hraje prostředí, ve kterém se vzájemný dialog mezi Sethem a Barkleyem odehrává. Náš úmysl byl vytvořit prostor, který bude jednoduchý, bez zbytečného vybavení ale vizuálně atraktivní a funkční. Tento požadavek byl splněn především díky použití netradičního způsobu svícení v místnosti. Science fiction prvek ve velké míře zastává okruh zářivek, rozmístěný v mezeře mezi podlahou a zdí. Díky tomuto systému svícení byl vyřešen problém s atmosférou v místnosti. Měkké světlo zářivek se krásně odstupňovalo na hrubě omítnuté zdi, která ve vyšších místech tmavla. Důležitým aspektem byl také výběr teploty chromatičnosti zářivek, jež musel splňovat požadavek chladnějšího, pro člověka neútulného prostředí. Takto vytvořené prostředí dokáže diváka zaujmout hned při příchodu herce do místnosti. Spolu se dvěma světly, mířícími v lehkém úhlu ze stropu přímo na židle, tak po celou dobu jasně určovaly logiku svícení na scéně.



Obr. 8: Záběr z filmu *Seth, Komnata*, FMK UTB Zlín

Scéna sama o sobě by však zdaleka nemohla pokrýt takovou stopáž filmu, pokud by se zvolil špatný styl záběrování a herci by pouze seděli na svých místech. Při plánování jsme vycházeli z pečlivě připraveného scénáře, který byl rozdělen na několik fází podle toho, která postava má v určité části převahu a která je naopak méně dominantní. Také dramatická linka byla připravena příznivě pro možnosti záběrování, kde se střídají vyhocené momenty s poklidnějšími, oddechovými fázemi.

Takto napsaný scénář nám dovolil rozdělit dialogovou část filmu v komnatě na několik samostatných bloků. Přičemž každá část má svůj vlastní kamerový styl, který začíná a končí výrazným momentem ve filmu, například když v úvodu Seth reaguje na Barkleyho lži hozením židle proti zdi. Zde jsme záměrně využili možnost překročit osu. Výsledný dojem by tak měl představovat Barkleyho leknutí se, reakci, na zcela neočekávanou událost. Zde je neodmyslitelné použití ruční kamery, která začala při změně osy. Ruční kamera se postupně uklidňuje souběžně s uklidňujícím se dialogem, až se opět vrátí do statické podoby. Zde je využito přítomnosti průmyslové kamery, prostřednictvím které se díváme na scénu. Díky ní se opět vracíme na počáteční stranu osy.

Jelikož další dialogová sekvence je poněkud delší a bez výrazných změn, bylo zapotřebí vymyslet interakci herců s prostředím (herci se v této fázi nemohli vzájemně fyzicky jakkoliv kontaktovat, kvůli oddělovací čáře). Odchod Setha od čáry a otočení se Barkleymu zády byl připraven pro širší dvoj-záběr, který jasně naznačuje opovrhování robota člověkem. Mimo jiné také poskytuje jiné úhly a postavení kamery.



Obr. 9: Záběr z filmu Seth, širší dvoj-záběr, FMK UTB Zlín

Další sekvence, kdy se situace mezi herci stabilizuje, je prezentována prostřednictvím širších polodetailů, nikoliv však přes rameno. Pro působivější zvýraznění některých míst v dialogu bylo použito lehkého nájezdu nebo odjezdu kamery, podle potřeb

dialogu. Díky tomu se také kamera opět dostává na jiná místa a divák nevidí pouze stejné záběry, které by se v takovéto případě opakovaly pořád dokola.

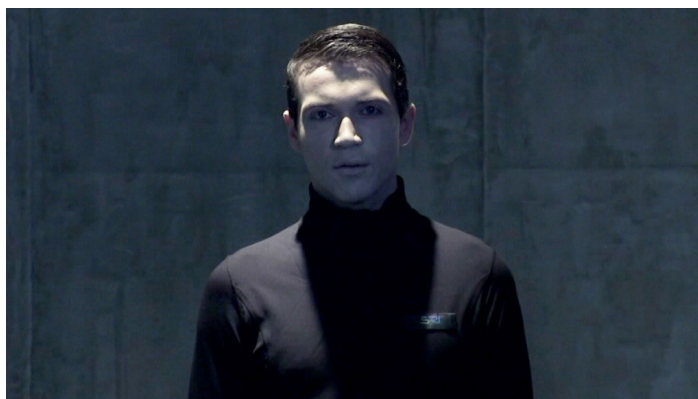
Také je zde využito možnosti rozlišit obě postavy pomocí velikosti záběrů. Seth, který se snaží o komunikaci na úrovni a o vysvětlení svého názoru je v polodetailu, Barkley, který však má v této fázi dominantnější pozici, je zobrazován v detailu, s použitím delší ohniskové vzdálenosti objektivu. Celkově tak kamera podporuje dramatickou linku a u diváka způsobuje lepší udržení pozornosti.

Další fáze rozhovoru, která se odvíjí od pravého důvodu Barkleyho návštěvy v institutu, má přesně opačný význam. Dominantní postavou je zde Seth, přičemž celá sekvence je započata lehkým odjezdem kamery od sedícího Barkelyho, jakožto určitý prvek ztráty dominantní pozice. Naopak Seth vstává ze židle a jeho pohled na Barkelyho je díky tomu nyní směřován dolů. Což také umožnilo zobrazení Setha z podhledu, kdežto Barkelyho z nahledu. Seth se stává pohybově aktivnější než sedící Barkley a ve fázi, kdy se začne hovořit o doktoru Mullroyovi, je záměrně Seth zobrazován v detailním záběru. Je tak dosaženo lepšího vcítění diváka do jeho pocitů a vzpomínek na jeho stvořitele. Při následném příchodu Setha k židli je využito jízdy, jejíž prostřednictvím se dostáváme s pohledem kamery blíže k ose a za Barkelyho záda. Při využití širšího rámování a celkového záběru zůstávají obě postavy ve vzájemně oddělené pozici i při zobrazení přes rameno. Důvod pro použití takového záběru bylo připravení prostoru pro užší záběry Setha, jehož pohled směřuje více příměji k ose, než tomu bylo v předchozích případech. Přítomnost kamery blíže u osy zprostředkovává pocit většího napětí při rozhovoru Setha a Barkelyho o lidstvu.



Obr. 10: Záběr z filmu *Seth*, kamera blíže k ose, FMK UTB Zlín

Dominance na scéně se opět obrací, když se Barkley rozčílí a na krátkou chvíli vstává ze židle při dialogu na téma svoboda. Pro zvýraznění je zde opět použito detailního záběru Barkleyho tváře, díky níž se může divák lépe vcítit do Barkleyho pocitů. Dialog opět dostává určitou gradaci, když se kamera dostane zcela na osu a divák může vidět Barkleyho přímo z anfasu. Použití široké optiky navíc dodalo záběru stejnou razanci, s jakou Barkley hovoří o nadřazenosti člověka. Tato scéna se dále vyhrocuje, přičemž Seth razantně vstává ze židle a přejímá dominantní postavení na scéně. Začne vlna argumentů, které nejsou Barkleymu příliš příjemné. V této fázi se velmi osvědčilo použití lehkých nájezdů kamery z osy přímo na herce. Razantnost dialogů se tak zvětšila, divák lépe vnímá, že celá scéna má zásadní význam. Zároveň také použití centrálních kompozic narušuje určitou harmonii, která byla v předchozích záběrech.



Obr. 11: Záběr z filmu Seth, centrální kompozice, FMK

UTB Zlín

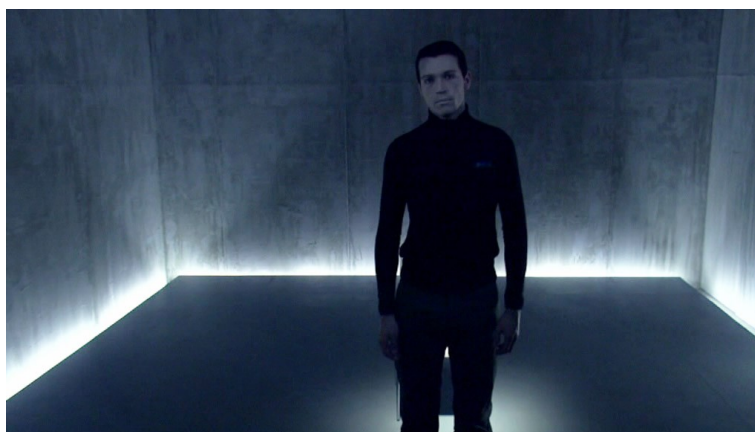
Další vývoj na scéně, kdy se Barkley vrací zpět k čáře, aby Sethovi vyjádřil svůj nesouhlas, zcela vybízí k použití profilového dvou-polodetailu. Obě postavy tak stojí naproti sobě, divák dobře vnímá rozdělení červenou čarou a zároveň může bez rušení sledovat oba herecké výkony naráz. Proto jsme zvolili tento dvou-záběr namísto detailního anfasu každého z herců, který by se v tomto případě také nabízel. Vše zakončuje střih na širší záběr z úhlu, jež byl nutný kvůli podpoření herecké akce Barkleyho, který mrští po Sethovi šanony s papíry.



Obr. 12: Záběr z filmu *Seth*, širší rámování akce, FMK UTB

Zlín

Při ukončení této sekvence byl opět použit pohyb kamery, tentokrát odjezd od Setha. Ten zůstává za čarou a jeho osud nebude mít nejspíše po potyčce s Barkleym příznivé vyhlídky do budoucna. U diváků tento záběr vyvolává doslova lítost a soucítění s robotem, což je přesně záměr tohoto pohybu kamery.






Obr. 13: Záběr z filmu *Seth*, Seth za čarou, FMK UTB Zlín

Následující akční sekvence opět nabízí prostor pro ruční kameru. Ta dobře vystihuje celou situaci, jakýsi zmatek a strach, který Barkley prožívá. Zde je jasně dominující postavou Seth, proto bližší záběry z anfasu při současném pohybu kamery navozují ještě výraznější pocit nadřazenosti Setha a bezmoci Barkelyho. Seth i Barkley v této sekvenci hrají skoro přímo na objektiv kamery. Následující využití subjektivního pohledu na otevírající se dveře bylo tím pádem zcela přirozené pro střih a ještě podpořilo vážnost situace. Odchod Barkelyho z místnosti je posílen o jeho subjektivním pohled na vzdalujícího se Setha, jež v místnosti zůstává. Efekt je opět podobný již předchozímu oddalování, tentokrát má také i zklidňující účinek.

Ne všechny scény se nám však podařilo vyjádřit přesně tak, jak jsme si naplánovali. Především závěrečné akční sekvence v komnatě mají velké rezervy, co se týká záběrůvání a použití úhlů kamery. Zde by bylo určitě vhodné před samotným natáčením udělat jednoduché testy s videokamerou, při kterých bychom odhalili chyby v kompozicích a návaznosti, které ze storyboardu nešly vyčíst.

SETH STORYBOARD

Č.Z.	V.Z.		DĚJ:	ZVUK A HUDBA:	POZNÁMKY:
25.	PC		JÍZDA, LEHKÝ PODHLED Kamera pomalu najíždí na Barkleyho. Otevřou se dveře a Barkley vchází do místnosti, kde se rozsvěcuje světlo. Jde pomalu dovnitř a dveře se za ním zavřou.	Atmosféra komnaty. Bzučení zámků. Ruchy dveří, kroky.	OBRAZ 7 BLOK 1
26.	PD		STATIV Záběr na Barkleyho jak hledí do místnosti, spatří Seta, prohlíží si ho.	Atmosféra komnaty. Kroky. BARKLEY: Ehm (mrkne se do PDA po jménu) Sethe?	
27.	C		STATIV Záběr přes Barkleyho na celou místnost, v rohu vidíme sedícího Seta. Je v pološeru.	Atmosféra komnaty. Kroky. SETH: Vy nejste doktor Mulroy.	

Obr. 14: Ukázka storyboardu, vyrobeného pro film Seth. Autor: Vojtěch Dudek

ZÁVĚR

Rychlý vývoj technologie v dnešní době poskytuje zcela jiné podmínky, než měli tvůrci kdysi. Jakékoliv pohybové formy nejsou nerealizovatelné a máme téměř neomezené možnosti zpracování díla. Většinou však větší část filmového díla tvoří záběry, vycházející z klasických způsobů používaných již řadu desítek let. Částečně za to může vnímání diváka, které se přeci jenom přizpůsobuje pomaleji, než ubíhá technický pokrok.

Nové technologie jsou však velice populární a do budoucna bych počítal s jejich rozšířením a zdokonalením. Jedná se zejména o technologii 3D a nově také o větší počet snímků za sekundu při natáčení a promítání. To má za následek plynulejší a ostřejší záběry při rychlém pohybu kamery nebo herců. Díky tomu může být ovlivňováno vnímání diváka zase o něco jinak, intenzivněji. Je tudíž pravděpodobné, že se vnímání bude dále vyvíjet a způsoby vyjádření, jež v dnešní době patří možná tak do experimentálního filmu, budou časem součástí každého filmového díla. Celkově se tak nejspíše bude stupňovat intenzita míry prožitků, které si divák z kina odnese (pokud budou prostředky dobře využity). Příkladem může být nedávno uvedený film režiséra Darrena Aronofského, Černá Labuť, který díky modernímu a nevšednímu stylu ztvárnění doslova trhá veškeré divákovy emoce.

Avšak tento vývoj nebude nejspíše tak rychlý. Přeci jenom, možnosti obrazového zpracování zůstávají ve své podstatě pořád stejné a jejich základy se budou používat možná i za další století.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KATZ, Steven. *Shot by shot*. first printing. USA : Michael Wiese Production, 1991. 366 s. ISBN 100-941188-10-8.
- [2] KENWORTHY, Christopher. *Master Shots*. USA : Michael Wiese Production, 2009. 229 s. ISBN 978-1-932907-51-3
- [3] NYKVIST, Sven. *Úcta ke světlu : o filmu a lidech*. 1. vydání. Praha : Paseka, 1999. 209 s. ISBN 80-7185-268-6.
- [4] MASCELLI, Joseph. *The Five C's of Cinematography : Motion Picture Filming Techniques*. USA : Silman-James Press, 1998. 252 s. ISBN 13:978-1879505414.
- [5] THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. *Dějiny filmu : Přehled světové kinematografie*. Praha : Lidové noviny, 2007. 789 s. ISBN 978-80-7331-091-2.

SEZNAM POUŽITÝCH TERMÍNŮ

záběrování	Tvůrčí proces, při kterém se jevy ve scénáři člení na jednotlivé záběry. Tato činnost se většinou týká hlavně režiséra a kameramana při tvorbě technického scénáře.
švenk	Pohyb kamery, při kterém se přenáší pohled z jednoho bodu na druhý.
dvoj-záběr	Způsob kompozice obrazu, který obsahuje současně dvě postavy.
ánfas	Pohled na obličej zepředu.
plac	Pracovní místo filmového štábu při natáčení.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Ukázka vlivu změny ohniskové vzdálenosti objektivu a velikosti záběru na jeho význam. Shot by shot, S. Katz.....	14
Obr. 2: Ukázka systému rozmístění osob podle písmen A, I, L. Shot by shot, S. Katz.....	16
Obr. 3: Ukázka záběrování podle písmen A, L. Shot by shot, S. Katz.....	17
Obr. 4: Názorná ukázka významu perspektivy s jedním, dvěma a třemi úběžníky. Shot by shot, S. Katz.....	19
Obr. 5: A. Hitchcock, záběr z filmu Ptáci, 1963, USA, Universal Pictures	20
Obr. 6: Schéma pohybu herců na scéně, film Seth, autor: Vojtěch Dudek.....	21
Obr. 7: S. Leone, záběr z filmu Hodný, zlý a ošklivý, 1966, Itálie, Španělsko, Metro-Goldwyn-Mayer	22
Obr. 8: Záběr z filmu Seth, Komnata, FMK UTB Zlín.....	25
Obr. 9: Záběr z filmu Seth, širší dvoj-záběr, FMK UTB Zlín.....	26
Obr. 10: Záběr z filmu Seth, kamera blíže k ose, FMK UTB Zlín.....	27
Obr. 11: Záběr z filmu Seth, centrální kompozice, FMK UTB Zlín.....	28
Obr. 12: Záběr z filmu Seth, širší rámování akce, FMK UTB Zlín.....	29
Obr. 13: Záběr z filmu Seth, Seth za čarou, FMK UTB Zlín.....	29
Obr. 14: Ukázka storyboardu, vyrobeného pro film Seth. Autor: Vojtěch Dudek.....	30

SEZNAM POUŽITÝCH FILMŮ

Občan Kane	Orson Welles	1941	USA
Cesta na Měsíc	Georges Méliès	1902	Francie
Ptáci	Alfred Hitchcock	1963	USA
Spalovač mrtvol	Juraj Herz	1968	Československo
Oběť	Andrej Tarkovskij	1986	Švédsko
Hodný, zlý a ošklivý	Sergio Leone	1966	Itálie, Španělsko
Seth	Vojtěch Dudek	2010	Česká republika
Černá labuť	Darren Aronofsky	2010	USA