

Porovnání míry kamerové stylizace ve filmech Skyfall a Spectre

Daniel Hanslík

Bakalářská práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Daniel Hanslík
Osobní číslo: K20222
Studijní program: B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace: Kamera
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. Teoretická část: Porovnání míry kamerové stylizace ve filmech Skyfall a Spectre
2. Praktická část: Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, nebo Kamera u souboru audiovizuálních děl, nebo Dokumentární série fotografií.
viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

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

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální "Zadání DP/BP" včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje naskanované "Zadání DP/BP" se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

1) Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Dokumentární série fotografií, správně adjustovaných, v rozměru 30x45cm na šířku, která zachycuje zajímavý moment v životě člověka. Důležitá je složka obsahová i výrazová. Barevnost či nebarevnost fotografií je podmíněna sdělením. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

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

Uložení na NAS:

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

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

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

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

1. Teoretická část:

2. Praktická část:

Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:


The ASC – American Cinematographer: MI6 Under Siege. The American Society of Cinematographers [online]. Copyright ©2017 American Society of Cinematographers [cit. 27.10.2022]. Dostupné z: https://theasc.com/ac_magazine/December2012/Skyfall/page1.html
The ASC – The American Cinematographer: Sinister Sect: Spectre. The American Society of Cinematographers [online] Benjamin B, 2021, Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/sinister-sect-spectre>
The ASC – American Cinematographer: Hoyte van Hoytema, ASC, FSF, NSC – Lighting Spectre. Benjamin B, 2015. The American Society of Cinematographers [online]. Dostupné z: <https://ascmag.com/blog/the-film-book/lighting-spectre>

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


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

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**

Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**


Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan




MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 15.5.2024

Jméno a příjmení studenta: Daniel Havelík

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato práce porovnává stylizační kameramanské prostředky ve filmech Skyfall a Spectre. Je zaměřena primárně na výběr objektivů, svícení, barevnost a texturu obrazu. V teoretické části jsou vysvětleny použité technické prostředky a jak fungují. V praktické části jsou ukázány pomocí obrázků a je vytvořeno porovnání záběrů mezi jednotlivými filmy.

Skyfall, Spectre, Roger Deakins, Hoyte van Hoytema, kamera, stylizace, porovnání, světlo, svícení, objektiv, anamorfický, sférický, film, digitál

ABSTRACT

This thesis compares means of camera stylization in films Skyfall and Spectre. It is focused on lens choices, lighting, color palette and image texture. In the theoretical part there is an explanation of certain technical terms and how they work in practice. In the practical part it is described how those stylistic means were used and I compare similar shots between the films.

Skyfall, Spectre, Roger Deakins, Hoyte van Hoytema, camera, stylization, comparison, light, lighting, lens, anamorphic, spherical, film, digital

Děkuji svým rodičům, kteří nade mnou ještě nezlomili hůl. Děkuji životu za to, že mi umožňuje dělat chyby a učit se z nich.

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

OBSAH

Úvod	10
I. TEORETICKÁ ČÁST	11
1 Posuzované prostředky užitě k tvorbě obrazu a jejich vlastnosti	12
1.1 Typy objektivů (podle charakteru)	
1.1.1 Sférické	
1.1.2 Anamorfické	
1.1.3 Neutrální	
1.1.4 S výraznějším charakterem	
1.2 Obrazové vady objektivů	13
1.2.1 Chromatická aberace	
1.2.2 Sférická aberace	
1.2.3 Difrakce	
1.2.4 Distorze (zkreslení)	
1.2.5 Vnitřní reflex – lens flare	
1.2.6 Halace	
1.2.7 Koma	
1.2.8 Dýchání při přestřování (focus breathing)	
1.3 Další obrazové vlastnosti	14
1.3.1 Ostrost	
1.3.2 Bokeh	
1.3.3 Hloubka ostrosti	15
1.4 Záznamové médium	
1.4.1 Digitální kamera	
1.4.2 Filmová kamera	
1.5 Čistota světla	17
1.5.1 Technicky	
1.5.2 Kreativně	18
1.6 Color grading - barevná postprodukce	
1.6.1 Expozice	19
1.7 Další prostředky	
II. PRAKTICKÁ ČÁST	20
2 Analýza a porovnání filmů Skyfall a Spectre	21
2.1 Základní údaje o filmu Skyfall (2012)	
2.2 Základní údaje o filmu Spectre (2015)	22
2.3 Konkrétní příklady	23
2.3.1 Svícení portrétu	
2.3.2 Pracovna „M“	27
2.3.3 Siluety	30
2.3.4 Volumetrické světlo	35
2.3.5 Vady objektivů	36
2.3.6 Jiné obrazové vady	41
2.3.7 Atmosféry	
2.3.8 Nepřirozená barevnost	44

2.3.9	Odlesky	48
2.3.10	Expozice	50
2.3.11	Kompozice	51
2.3.12	Noční interiér, grading	53
2.3.13	Odkazy na starší filmy	55
2.3.14	Realismus vs kamerová stylizace vs piktorialismus	60
2.3.15	Barevná stylizace	65
2.3.16	Barevné odlišení různých lokací	69
	ZÁVĚR	72
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	73
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	19
	SEZNAM OBRÁZKŮ	20
	SEZNAM TABULEK	21
	SEZNAM PŘÍLOH	22

ÚVOD

Tato bakalářská práce je zaměřena na obrazové stylizační prostředky ve filmech *Skyfall* a *Spectre*.

Tyto filmy spojuje, že patří k franšíze filmů o agentovi s povolením zabíjet, Jamesi Bondovi. Oba režíroval Sam Mendes, významný britský režisér.

Kameraman filmu *Skyfall* byl Roger Deakins. Je to jeden z nejvýznamnějších současných kameramanů. Další filmy, na kterých pracoval jsou např. *1917* (2019), *Blade Runner 2049* (2017), *Fargo* (1996), nebo *Vykoupení z věznice Shawshank* (1994). Vyznačuje se precizní kamerovou prací, čistým a neutrálním stylem. Také využívá moderní technologie a kamerovou techniku, která obrazu nepřináší nechtěné zkreslení.

Kameraman filmu *Spectre* byl Hoyte van Hoytema. Taktéž velmi významný kameraman, který natočil filmy jako *Oppenheimer* (2023), *Interstellar* (2014) nebo *Ona* (2013). Často točí na filmovou surovinu a záměrně do obrazu zapracovává různé technické nedokonalosti. Vizuál jeho filmů je spíše stylizovaný.

Téma této práce jsem si vybral, protože se mi líbí filmy o Jamesi Bondovi. Tím, že tato franšiza existuje přes šedesát let je na ní možné pozorovat vývoj filmařství. Obzvláště pak filmy, jejichž hlavní hrdina je hrán Danielem Craigem přivedly tuto sérii filmů do moderní éry.

Konkrétně *Skyfall* a *Spectre* podle mě vypadají vizuálně nejlépe a také se mi na nich nejvíce líbí jejich vyprávění.

Metody výzkumu jsou postavené na definici kamerových prostředků a jejich následném hledání v daných filmech.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. POSUZOVANÉ PROSTŘEDKY UŽITÉ K TVORBĚ OBRAZU A JEJICH VLASTNOSTI

Některé stylizační prvky budou porovnány jako více realistické nebo piktorialistické. Je potřeba je vnímat jako spektrum, tzn. více realistické nebo více piktorialistické, nikoliv však pouze jedno nebo druhé. Realistický obraz je takový, který více připomíná svět v očích toho, kdo jej zaznamenává. Piktorialistický obraz se naopak od reality odklání a upravuje zaznamenaný svět podle představ autora.

1.1 Typy objektivů (podle charakteru)

1.1.1 Sférické: všechny jejich čočky mají kruhový tvar, zaznamenávají realitu před sebou podobným způsobem, jako lidské oko.

1.1.2 Anamorfické: některé jejich čočky mají oválný tvar – obraz “zmáčknou” v horizontální rovině

a abychom jej mohli pozorovat normálně, musíme jej roztáhnout (digitálně, nebo anamorfickým projektorem). Výsledek je širší poměr stran (tradičně cinemascope 2.39:1). Také mají tendenci mít méně neutrální charakteristiky, viz odrážka “s výraznějším charakterem”.

1.1.3 Neutrální: bez výrazných optických vad. Je potřeba brát v potaz současné technologické možnosti.

S vývojem kamerové technologie je dnes možné zaznamenat optické vady i na takových objektivěch, které před několika desítkami let mohly být považovány za neutrální.

1.1.4 S výraznějším charakterem: mající viditelné optické vady. To může a nemusí být žádoucí. V případě, že to je žádoucí, je typicky možné vybrat si starší objektivy z doby, kdy se točilo pouze na film. Například ve Spectre to jsou Panavision anamorfické objektivy řady “C”, které jsou z konce šedesátých.

Anamorfické objektivy mají větší či menší množství charakteristik, které je jen zřídka možné vidět u objektivů sférických. Kromě toho, že mění poměr stran, mají také tendenci mít výrazný úbytek ostrosti směrem ke všem okrajům obrazu (ne jen v rozích), viditelněji dýchat při přeostrřování (viz Obrazové vady objektivů), výrazně ovlivňovat strukturu bokeh (viz níže) a v neposledním i specificky reagovat na protisvětlo (horizontální reflex).

1.2 Obrazové vady objektivů

- 1.2.1 Chromatická aberace:** vada, která na okrajích kontrastního subjektu způsobuje komplementární barevný obrys, typicky zeleno-purpurový, tyrkysovo-červený nebo žluto-modrý. Tento jev je způsoben rozdílným indexem lomu různých vlnových délek.
- 1.2.2 Sférická aberace:** vada způsobená úhlem dopadu paprsků světla na snímač, který je ovlivněn tvarem čočky¹
- 1.2.3 Difrakce:** vada způsobená vysokým clonám. Světlo se láme na lamelách clony a snižuje ostrost a kontrast výsledného obrazu²
- 1.2.4 Distorze (zkreslení):** geometrická vada, která způsobuje buď soudkovitou nebo polštářovou deformaci obrazu. Největší vliv má na rovné linie nebo tváře a postavy.
- 1.2.5 Vnitřní reflex – lens flare:** jev, který je způsoben silným zdrojem světla přímo v obraze, nebo těsně za okrajem obrazového rámu. Způsobuje artefakty v obraze, které korespondují optickou stavbou objektivu. Také je tento jev ovlivněn tvarem a otevřeností clony a barvou coatingu (antireflexního povlaku). Bývá doprovázen ztrátou kontrastu.

Charakteristiky reflexů se velmi liší. Mohou být výrazné či sotva znatelné, barevné či spíše neutrální, texturované nebo čisté, s velkou či malou ztrátou kontrastu.

Anamorfické objektivy pak většinou ještě reflex mají doplněný o horizontální line.

Dají se využít například u subjektivního vnímání postavy, jako třeba ve Spectre, když je Bond na lůžku, probudí se zmatený a má mu být provrtán mozek (Obr. 56). Nebo třeba na zvýraznění horka na poušti či oslepení hrdiny světlomety automobilu. Jejich charakter je proto důležitý a v některých případech si kameramani vybírají objektivy na základě jejich reflexů.

- 1.2.6 Halace:** kruh kolem zdroje světla.
- 1.2.7 Koma:** zdroj světla na okraji optické osy může mít tvar komety a snižovat ostrost obrazu³
- 1.2.8 Dýchání při přeastřování (focus breathing):** změna ohniskové vzdálenosti při přeastření. Tento jev se objevuje i objektivů s pevným ohniskem. Tuto vadu je možno kompenzovat komplexním pohybem čoček.

Anamorfické objektivy pak ještě v některých případech mění úroveň horizontálního zmáčknutí. Obraz tudíž při přeastřování může roztahovat.

¹ DAVIDSON, Michael W. *Spherical Aberration* [online].

² GABRHEL, Josef. *Co je difrakce a jak se jí vyhnout* [online].

³ KREJČÍ, Martin. *Koma* [online].

1.3 Další obrazové vlastnosti

1.3.1 Ostrost: Měří se v párech linií na milimetr. Zároveň je ale její vnímání ovlivněno i kontrastem objektivu (MTF). Jak se vyvíjí technologie a roste rozlišovací schopnost záznamového materiálu, přizpůsobují se tomu i objektivy. Ostrost je obvykle vyšší ve středu než na okraji, také je ale ovlivněna clonou. Nejnižší ostrost je při plně otevřené cloně. Když je objektiv cloněn, jeho ostrost roste. To platí zhruba do půlky clonové škály. Pak zase začne klesat kvůli difrakci.

Pro nás jsou důležité dva faktory: celková ostrost a úbytek ostrosti. Úbytek ostrosti změříme tak, že porovnáme, kolik párů čar na milimetr vykreslí objektiv uprostřed obrazu a pak směrem k rohům. Větší rozdíl znamená větší úbytek. Některé anamorfické objektivy se vyznačují tím, že jsou ostré pouze v oblasti tvaru elipsy uprostřed. U okrajů jsou pak až rozmazané (Obr. 13).

Pohledy na vykreslovací schopnosti objektivů mohou být částečně subjektivní, jelikož některé filmy jsou založeny na precizním ukázání každého detailu, zatímco jiné radši zakryjí nižší ostrostitv vytvořený svět. Zároveň je potřeba brát v potaz i minimální nezbytnou ostrost, aby výsledný obraz splnil požadavky diváka.

Je důležité zmínit, že u filmových objektivů jsou kromě ostrosti důležité i další parametry, jako optická a mechanická konzistence mezi jednotlivými kusy v sadách, dostatečné pokrytí snímáče, reflexy či nějaký specifický charakter. Obzvláště od doby, kdy kamery mají vysoké rozlišovací schopnosti jsou v nabídce i takové objektivy, které mají nižší ostrost a výraznější charakter.

1.3.2 Bokeh: bokeh je japonské slovo (v překladu neostrost, vyslovováno *boke*), kterým označujeme ty části obrazu, které jsou mimo rovinu ostrosti. Je u něj hodnoceno mnoho parametrů. Asi ten nejsnazší na pozorování je kvantita. Ta je určena stejnými parametry, jako hloubka ostrosti. Takže ohniskovou vzdáleností objektivu, clonou a zaostřenou vzdáleností. Nepřímo též ovlivněna velikostí snímáče.

Charakter bokeh-u může být s texturou nebo bez, může přecházet z ostrosti do neostrosti spíše plynule nebo odstupňovaně, rozmazané kruhy v pozadí nebo popředí mohou být světlejší nebo tmavší v okrajích a mohou dělat třeba efekt mýdlových bublin.

Důležité je také zmínit, že anamorfický bokeh je oválný a jeho oválnost záleží na faktoru horizontálního zmáčknutí objektivu. Tzn. anamorfický objektiv se zmáčknutím 1.3x bude mít méně oválný bokeh a celkově slabší anamorfické charakteristiky než ten se zmáčknutím 2x.

1.3.3 Hloubka ostrosti: označuje rozdíl mezi nejbližším a nejbvzdálenějším bodem, který považujeme za ostrý. Je ovlivněna ohniskem objektivu, jeho geometrickou clonou a zaostřenou vzdáleností.

Když je hloubka ostrosti velká, větší část obrazu je čitelná. Malá hloubka způsobuje větší množství neostrého obrazu a klade důraz na zaostřenou část obrazu.

1.4 Záznamové médium

1.4.1 Digitální kamera: skládá se ze snímače, procesoru, AD (analog > digital) převodníku, ukládacích médií, napájení, elektronického hledáčku a dalších součástí. Umožňuje nám vidět expozici a barevnost obrazu okamžitě na place s velkou přesností. Její média umožňují nahrávat velmi dlouho a snadno a rychle je měnit. Také nabízí široké možnosti snímkových frekvencí, záznamových formátů, poměrů stran a anamorfového snímání.

Co se se obrazu týče, digitální kamery většinou zaznamenávají velké množství dat jak v ohledu na rozlišení, tak barvu. Je tedy nejen možné, ale nezbytné v postprodukci s obrazem ještě manipulovat. Obrazová postprodukce se může týkat barevných korekcí, color gradingu, nebo dokonce simulací vad objektivů. V dnešní době se dokonce stává, že obrazová dokonalost je natolik vysoká, že obraz záměrně upravujeme tak, aby nebyl příliš ostrý, či aby připomínal vizuální charakteristiky filmové suroviny.

Digitální záznam pracuje s určitými vadami, což je hlavně šum a omezená barevná hloubka. Pokud to kamera umožňuje, největší prostor pro postprodukční manipulaci poskytuje 16bitový RAW záznam. Naopak komprimovaný 8bitový záznam je nedostatečný pro profesionální využití. Nároky na bitovou hloubku a barevný prostor se zvyšují se zlepšující se projekční a zobrazovací technologií, primárně projektory v kinech, televize a monitory. Také musíme brát v potaz dynamický rozsah, který se měří ve clonách či EV (exposure value – hodnota expozice) a určuje nám maximální rozdíl mezi nejsvětlejším a nejtmavším bodem obrazu. Části obrazu, které se nachází svým jasem mimo dynamický rozsah kamera není schopna zaznamenat a jsou buď podexponované nebo přeexponované.

1.4.2 Filmová surovina: Filmový pás je polyesterový materiál, na kterém je několik tenkých vrstev světlocitlivého materiálu. Po natočení se pak musí chemicky vyvolat a v dnešní době naskenovat do digitální podoby (dříve se filmy kopírovaly a promítaly).

Filmová kamera může v principu být relativně jednoduché zařízení, i když ty moderní jsou velmi mechanicky i elektronicky vyspělé. Skládá se ze strhovacího mechanismu, který posouvá filmový pás, který je uložen v kazetě. Je důležitá vysoká mechanická přesnost a

synchronizace motoru, aby se obraz nechvěl, zatímco je exponován. O to se starají jistící kolíky. Světlo do kamery vstupuje skrz objektiv, polovinu času jde do hledáčku díky otáčejícímu se zrcadlu a polovinu času jde na v daný moment stacionární políčko filmu. Jakmile se políčko osvítí, sektorová závěrka jej překryje a motorek zase posune filmový pás o další dvě až čtyři perforace dále.

Délka záznamu na film je omezena délkou filmového pásu, který u 35 mm filmu může být buď 400 stop (122 m) nebo 1000 stop (305 m). V případě, že je film natáčen na 35 mm kameru s vertikálním posunem a anamorfickým záznamem (z toho vyplývá osvětlení políčka o ploše čtyř perforací), na 24 FPS (snímků za sekundu) a je 400 ft filmového pásu založeného v kameře, je možné natáčet maximálně 4 minuty a 26 sekund. Pak musí 2. asistent kamery nebo dedikovaný zakládač přijít s další kazetou, kterou mezitím připravil mezi jetími. Z toho všeho vyplývá, že natáčení je omezeno nejen maximální délkou záběrů a jejich počtem, ale i vůbec tím, kolik suroviny si je produkce schopna dovolit.

Kamerový náhled je omezený, nedá se použít na expozici ani hodnocení barevnosti scény. Oproti digitálním kamerám má filmová surovina ve většině případů nižší světelnou citlivost (ISO). To jsou komplikace, které kameraman musí překonat. Práce na place tak celkově musí být o to preciznější a ukázněnější.

Co to ale přináší pro obraz? Mezi mnohými panuje představa, že po naskenování máme hotový obraz, který je jaksi “organický”. Je to ale vůbec tak a co to znamená? Na podložce filmové suroviny je vrstva krystalů halogenidu stříbra, ta zajišťuje vizuální informace o intenzitě světla. Jelikož jsou tyto krystaly uspořádány náhodně, výsledné zrno je též náhodné, tudíž určitým způsobem “organické”. Zrno ale rozhodně není jediná vlastnost, na které záleží u filmového obrazu.

Od roku 2013 film pro kinematografické účely vyrábí pouze firma Kodak⁴. Jejich současná linie filmů se jmenuje Vision 3 a skládá se z emulzí 5203, 5207, 5213 a 5219. Dva z nich jsou vyvážené pro denní světlo (Daylight – 5600K), což je 50D a 250D. Zbývající dva jsou naopak pro umělé světlo (Tungsten – 3200K), a to jsou 200T a 500T. Čísla v názvu (např. 250D) označují citlivost filmu, v tomto případě 250 ISO. Digitální kamery, jako třeba Arri Alexa, mají standardně citlivost kolem 800 ISO a je možné ji zvednout na 1600 ISO nebo i více (i když se zvýšením digitálního šumu a posunutí dynamického rozsahu). Film má tento základ

⁴ *Camera Films* [online]. Dostupné z: <https://www.kodak.com/en/motion/products/camera-films/?color-or-black-white=color&film-type=negative>.

mnohem nižší. Existuje možnost film při vyvolávání převyvolat (push process), nicméně to obnáší nejen výraznější zrno, ale navíc ani nezesvětlí oblasti ve stínech.

Také se na filmu může objevit halace, což je vada, která je způsobena odrazem světla od zadní vrstvy filmu. Na okrajích velmi kontrastních ploch, třeba zdrojů světla v záběru, se objeví oranžovo-červené lemování. Tato vada však může být považována za vizuálně libou.

Co se hotovosti obrazu týče, Vision 3 je vyráběn s ohledem na digitální postprodukcí. Po vyvolání v procesu ECN-2 má tudíž nízký kontrast a je připraven na barevnou manipulaci. Rozsah postprodukčních možností může být v některých ohledech omezený v porovnání s digitálním záznamem. I tak film nabízí poměrně rozsáhlé možnosti color gradingu.

Kameraman Steve Yedlin provedl kamerové testy, ve kterých porovnával různé kamery, mezi kterými byly digitální i filmové a zhodnotil, že kamera je jen nástroj na sběr dat a že na výsledném obraze je kriticky důležitá následná postprodukce^{5,6}. Obecně však platí to, že film, v závislosti na velikosti formátu, může zaznamenat méně ostrosti, než některé digitální záznamy (čím větší formát, tím větší množství "rozlišení"). Také bude nevyhnutelně zrnit, to je také závislé na velikosti formátu a na konkrétním typu suroviny – větší formát má méně viditelné zrno, citlivější emulze má hrubší zrno.

Je tedy rozdíl mezi tím, jak vypadá plac s filmovou a digitální kamerou a také jak vypadá začátek postprodukce. Nedá se ale jednoznačně říct, že by každý digitální film musel vypadat výrazně jinak než každý film natočený analogově. V případě Spectre nicméně je možné vidět velké rozdíly v obraze.

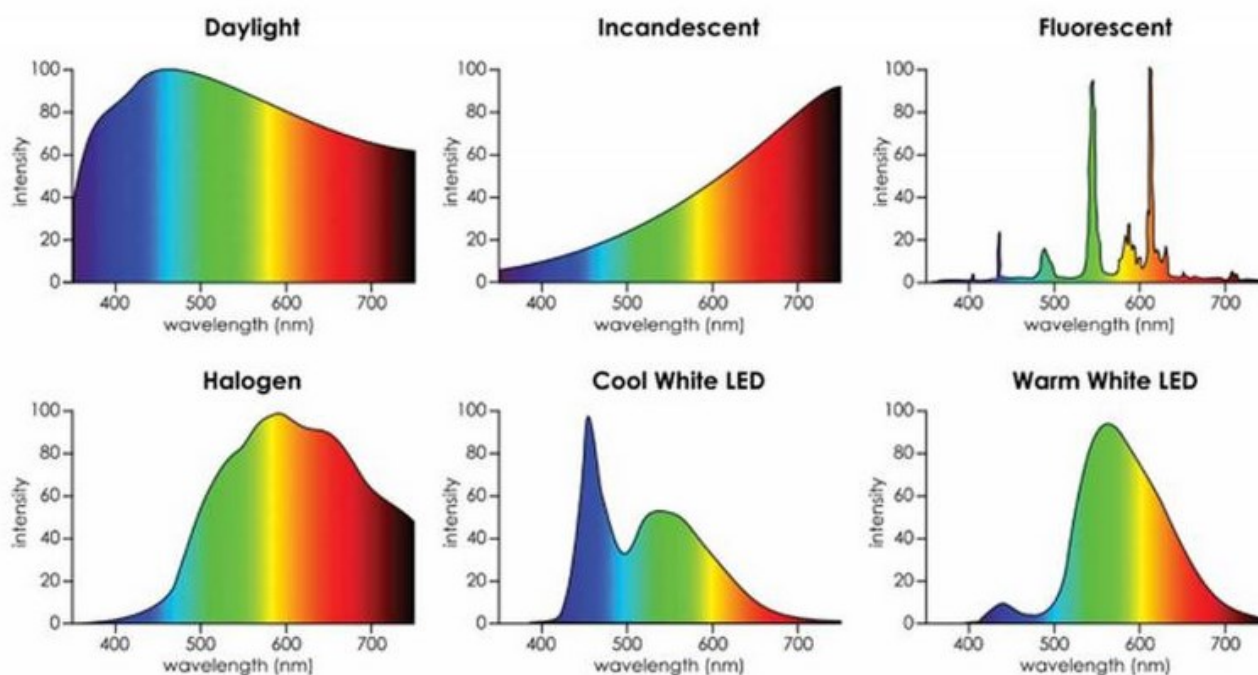
1.5 Čistota světla:

1.5.1 Technicky: spojitě spektrum bez výrazných vrcholů či propadlin znamená, že bílé světlo nemá barevné příměsi. Za zdroje zcela čistého bílého světla považujeme slunce a wolframovou žárovku. Jejich barevná teplota odpovídá jejich fyzické teplotě – na povrchu slunce 5772K a na vlákne halogenové žárovky 3200K. Opak je diskrétní spektrum, které může vyzařovat třeba nekvalitní fluorescenční trubice.

Také se čistota světla měří pomocí stupnic CRI a TLCI, což jsou indexy toho, jak podobné je světlo k čistému zdroji (slunci). Světelné zdroje s hodnotou 90+ jsou použitelné pro filmová natáčení. Zdroje s nižší hodnotou by měly být použity pouze s jasným záměrem.

⁵ YEDLIN, Steve. *ON COLOR SCIENCE FOR FILMMAKERS* [online].

⁶ YEDLIN, Steve. *Resolution demo* [online].



Obr. 1 Různé typy světelných zdrojů a jejich barevná spektra ⁷

1.5.2 kreativně: ve většině případů, kdy je scéna svícena v neutrálním prostředí s neutrální emoci, pravděpodobně bude nejvhodnější využít světla s dostatečně čistým spektrem. Mohou však být situace, ve které bychom chtěli podpořit znázornění specifické vlastnosti postavy nebo lokace, která něčím vybočuje. V tom případě můžeme zvolit světlo, které není úplně čisté. Např. ve Spectre v Maroku v tajné místnůstce v hotelu L’Americain jsou použita světla, která mají výrazně zelený tón a celkově nečistý charakter (Obr. 45 a 46).

Některé údaje není možné zjistit ze sledování filmu v domácím prostředí. Museli bychom být na place během produkce s kolorimetrem, abychom byli schopni změřit čistotu nebo intenzitu světla. Finální obraz navíc prošel color gradingem, takže co se mohlo v realitě jevit jako zdroj se spojitým spektrem, pak kolorista mohl upravit tak, aby to působilo jako zdroj s diskrétním spektrem. Budu tedy vycházet z toho, jak pozorované parametry vypadají na mém monitoru.

1.6 Color grading – barevná postprodukce: V dnešní době neodmyslitelná součást postprodukce. Každý záběr se barví zvlášť. První fáze jsou barevné korekce, kdy kolorista (barvič) nejdříve obraz barevně a expozičně vyváží. Pak přijde na řadu color grading, ve kterém se dělají pokročilejší úpravy barev, masky a mnoho dalšího (u zcela fotochemického procesu se jeho předchůdci říkalo číslování a poskytovalo jen malý zlomek současných možností). Grading dále umožňuje upravovat expozici, barvy, přidávat efekty jako třeba zrna, stabilizovat rozechvělý

⁷ TOMKIES, Pete. *Understanding CRI & TLCI: The importance of color rendition* [online].

obraz, upravovat ostrost atd. Můžeme jej dělat buď globálně na celém snímku, či lokálně pomocí masek a jiných technik.

Míra barevných úprav je u každého filmu jiná a odvíjí se jak od toho, jaký vizuál má film mít, tak i od toho, jaký materiál je doručen koloristovi (barviči). I v době pokročilých postprodukčních možností je důležité během natáčení zaznamenat obraz, který je co nejbližší tomu finálnímu.

Práce s barvou ve filmu Skyfall je pečlivě promyšlená. Ať už jde o práci s ní na lokacích, v kostýmech či světelných atmosférách, nebo následných barevných úpravách. Na základě zkoumání tohoto filmu bych ho popsal jako více realistický.

Naopak Spectre prosazuje spíše piktorialistický přístup, jeho barevnost je velmi expresivní, využívá různé technické nedokonalosti ve svůj prospěch a celkově má velmi stylizovaný obraz.

1.6.1 Expozice: Světlost záběru je ovlivněna časem závěrky (digitální kamera) nebo sektorem závěrky (filmová kamera), clonou objektivu, citlivostí snímače nebo materiálu a intenzitou použitých světelných zdrojů. Každý typ scény si žádá jinou expozici. Např. u denního exteriéru bude divák očekávat jinou světlost než u nočního.

High-key je expozice záběru, který je z velké části světlý.

Low-key je expozice záběru, který je z velké části tmavý.

1.7 Další prostředky

Mlha: uměle vytvořená mlha pomocí mlhostrojů může sloužit buď pro přidání textury obrazu, nebo pro vytvoření volumetrického svícení. Volumetrické svícení je když vidíme paprsky světla, jak prostupují obrazem.

Praktický světelný zdroj: využití světelného zdroje jako součást dekorace. Většinou exteriérové lampy, lampičky nebo trubicová světla.

Tvrdé a měkké světlo: Tvrdé neboli ostré světlo je takové, které je vyzařováno fyzicky malým zdrojem, nebo se nachází daleko od subjektu. Stíny, které vrhá, jsou jasně definované. Měkké světlo pochází z velkého zdroje a má plynulejší přechody mezi světlem a stínem.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 ANALÝZA A POROVNÁNÍ FILMŮ SKYFALL A SPECTRE

2.1 Základní údaje o filmu Skyfall (2012)

Režie: Sir Sam Mendes CBE

Kamera: Sir Roger Deakins ASC, BSC

Produkční společnosti: Eon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Sony Pictures Entertainment⁸

Užitečná literatura: *Skyfall: MI6 Under Siege*⁹, „*Skyfall*“ *the biggest Bond yet*¹⁰, *SKYFALL: Arundi Asregadoo – VFX Supervisor – MPC*¹¹, *How Skyfall cinematographer Roger Deakins made the best-looking Bond movie ever*¹²

Akviziční formát: digitální záznam, Arri Alexa Studio, Alexa M, Alexa XT; RED (některé vzdušné záběry)¹³

Objektivy: Arri/Zeiss Master Primes, Arri/Zeiss Ultra Primes, Angenieux Optimo zoom

Stopáž: 143 minut

Skyfall byl první, a zatím jediný, film Jamese Bonda, který byl celý točen digitálně. Arri Alexa byla představena v roce 2010. V roce 2011 ji poprvé Deakins použil na filmu „In Time“, protože ho tam čekalo hodně nočních scén a po řádném testování přišel na to, že Alexa mu umožňuje dostat mnohem více informací ze stínů, navíc při nižší hladině světla. Stejně tak u Skyfallu ho čekalo několik nočních scén, sáhnul proto po citlivé Alexe.

*“I did a test on Alexa, and it looked right for the movie. I wouldn't have had enough exposure or the range or shadows with film.” V překladu: “Udělal jsem test na Alexe a vypadalo to správně pro daný film. ... Neměl bych dost expozice ani rozsahu ve stínech.”*¹⁴

Od té doby natočil každý film na digitální kamery.

Objektivy Deakins nejčastěji používá takové, které mají minimum optických vad. V minulosti ovšem využil i speciální optiky, jako tzv. Deakinizer.¹⁵

Skyfall byl točen primárně na objektivy Zeiss Master Primes. Ty jsou opticky neutrální.

⁸ Eon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer Studios And Sony Pictures Entertainment Announce 7th November Is Start Of Production For 23rd James Bond Film “Skyfall” [online]. Dostupné z: https://www.sonypictures.com/corp/press_releases/2011/11_11/110311_bond.html.

⁹ HOPE-JONES, Mark. *Skyfall: MI6 Under Siege* [online].

¹⁰ “*Skyfall*“ *the biggest Bond yet* [online]. Dostupné z: <https://www.arri.com/news-en/-skyfall-the-biggest-bond-yet>.

¹¹ FREI, Vincent. *SKYFALL: Arundi Asregadoo – VFX Supervisor – MPC* [online].

¹² AQUILINA, Tyler. *How Skyfall cinematographer Roger Deakins made the best-looking Bond movie ever* [online].

¹³ BAIRD, Stuart. *Skyfall* [online].

¹⁴ GIARDINA, Carolyn. *Cinematographer Roger Deakins Switching From Film to Digital Camera* [online].

¹⁵ HOLBEN, Jay. *Shot Craft: Lens Test — The Deakinizer* [online].

2.2 Základní údaje o filmu Spectre (2015)

Režie: Sir Sam Mendes CBE

Kamera Hoyte van Hoytema, ASC, FSF, NSC

Produkční společnost: Eon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer Studios

Užitečná literatura: Sinister Sect: Spectre¹⁶, Sharp Shooter¹⁷, Hoyte van Hoytema, ASC, FSF, NSC – Lighting Spectre¹⁸, Spectre: Interview with Sam Mendes¹⁹

Akviční formát: analogový a digitální záznam (viz ¹⁶)

Filmové kamery: Panavision Millennium XL2, Arriflex 235

Filmový materiál: Kodak Vision 3 5203 (50D), 5207 (250D), 5219 (500T)

Digitální kamera: Arri Alexa 65

Objektivy: Arri Zeiss Master Anamorphic, Panavision Primo, Panavision Primo 70, Panavision C series anamorphic (upravené pro van Hoytemu, viz ¹⁶)

Stopáž: 148 minut

Roger Deakins odmítl nabídku točit 24. Bonda z důvodu, že ho nenapadlo, jak by mohl přinést něco nového do této série²⁰. Jeho místo tak zaujal Hoyte van Hoytema. Ten navrhl, že by mohli točit na 35mm film (viz ¹⁹). Sam Mendes souhlasil, protože mu chyběla romantičnost, textura a proces na place, který obsahuje určitou dávku mystična (viz ¹⁹).

Kromě toho, že tedy byla využita filmová surovina, můžeme zde pozorovat rozdílný postup u výběru optik. Jsou zde použity tři primární, značně odlišné sady objektivů. Upravené Panavision C series anamorfické objektivy svým úbytkem ostrosti a charakterem reflexů poskytují určitý „vintage“, romantický odkaz na Bondovky dob minulých. Arri Zeiss Master Anamorphic jsou moderní, technicky dokonalé objektivy, které jsou na reflexy méně náchylné, a navíc umožňují točit při nízké hladině světla díky cloně T1.9. Byly použity např. během sekvence v nočním Římě. Panavision Primo 70 jsou sférické objektivy, které byly použity na kameře Arri Alexa 65. Kromě toho, že pokryjí tento rozměrný snímač, mají clonu T2. Proto byly použity v sekvenci u noční Temže.

¹⁶ B, Benjamin. *Sinister Sect: Spectre* [online].

¹⁷ PRINCE, Ron. *Sharp Shooter* [online].

¹⁸ BENJAMIN, B. *Hoyte van Hoytema, ASC, FSF, NSC – Lighting Spectre* [online].

¹⁹ BENJAMIN, B. *Spectre: Interview with Sam Mendes* [online].

²⁰ DESOWITZ, Bill. *Talking Cinematography with Oscar Nominees Lubezki, Deakins, Delbonnel, Le Sourd and Papamichael* [online].

2.3 Konkrétní příklady

V této části budou porovnány stejné stylizační prostředky z obou filmů.

2.3.1 Svícení portrétu

Pleť a oči jsou základním etalonem záběru. Pro diváka to je typicky jedna z prvních věcí, které v záběru rozpozná. Nabízí se však mnoho způsobů, jak něčí tvář nasvítit a nasnímat.



Obr. 2 00:00:55 Skyfall – Paprsek světla přes část jeho tváře. Velmi stylizovaný způsob nasvícení.



Obr. 3 00:18:17 Skyfall – Přirozené svícení profilu dvou postav



Obr. 3: 00:51:37 Skyfall – Nasvícení portrétu měkkým světlem. Působí realisticky.



Obr. 4 00:18:00 Spectre – Viditelné nasvícení portrétu je známka výraznější stylizace. Také je v tomto záběru vidět mírné dýchání objektivu při přestřelení.



Obr. 5 00:24:48 Spectre – Stylizovaně svícený portrét



Obr. 6 00:33:46 Spectre – Tento noční exteriér má technicky „nedokonale“ nasvícený portrét, má poměrně syté barvy a jsou na něm vidět charakteristiky anamorfického objektivu (oválný bokeh).



Obr. 7 Spectre – Světlo je pečlivě směřováno tak, aby nejlépe dopadalo pouze na Bonda



Obr. 8 00:49:47 Spectre – Také se zde často objevuje světelné zvýraznění Bondových očí



Obr. 9. 01:21:24 Spectre – Další z portrétů, který je nekonvenčně nasvícen. Jsou zde světlené zdroje s různou měkkostí, teplotou a směry.

2.3.2 Pracovna „M“

Přímé porovnání rozdílného snímání stejného prostoru se vybízí v kanceláři „M“.



Obr. 10 02:17:23 Skyfall – Polodetail přes rameno



Obr. 11 02:17:40 Skyfall – Záběr na dvě postavy z boku



Obr. 12 02:17:45 Skyfall – Detail na Bonda



Obr. 13 00:16:53 Spectre – Pracovna „M“



Obr. 14 00:17:07 Spectre – Viditelné prvky anamorfického bokehu



Obr. 15. 00:18:00 Spectre – Viditelné nasvícení portrétu a mírné dýchání objektivu při přestřelení
Každý z kameramanů pojal tento prostor zcela jinak. Jsou zde velké rozdíly v barevnosti scény, charakteru objektivů a ve světle. Světlo ve Skyfallu působí motivováno oknem. Ve Spectre jde z vnitra místnosti a působí více uměle.

2.3.3 Siluety

V obou filmech je vícero záběrů se siluetou.



Obr. 16 00:01:28 Skyfall – Silueta a volumetrické svícení



Obr. 17. 00:22:41 Skyfall – Silueta a barevně vyvážený obraz



Obr. 18 00:23:54 Skyfall – Skoro až naturalistický záběr. Expozice pozadí je těsně pod úplnou přeexpozicí, zatímco v popředí je těsně nad úplnou podexpozicí.



Obr. 19 00:49:31 Skyfall – Nebýt hýbajících se medúz, které pomáhají vytvářet siluety, divák by neviděl téměř nic. Neobvyklý úkaz bojové scény, která je odvyprávěna převážně pomocí klidné kamery, konkrétně pomocí pomalého nájezdu.



Obr. 20 01:06:10 Skyfall – Kromě siluety je zde práce i s vrstvitostí obrazu



Obr. 21 02:04:53 Skyfall – Vysoký kontrast a monochromatická barevnost



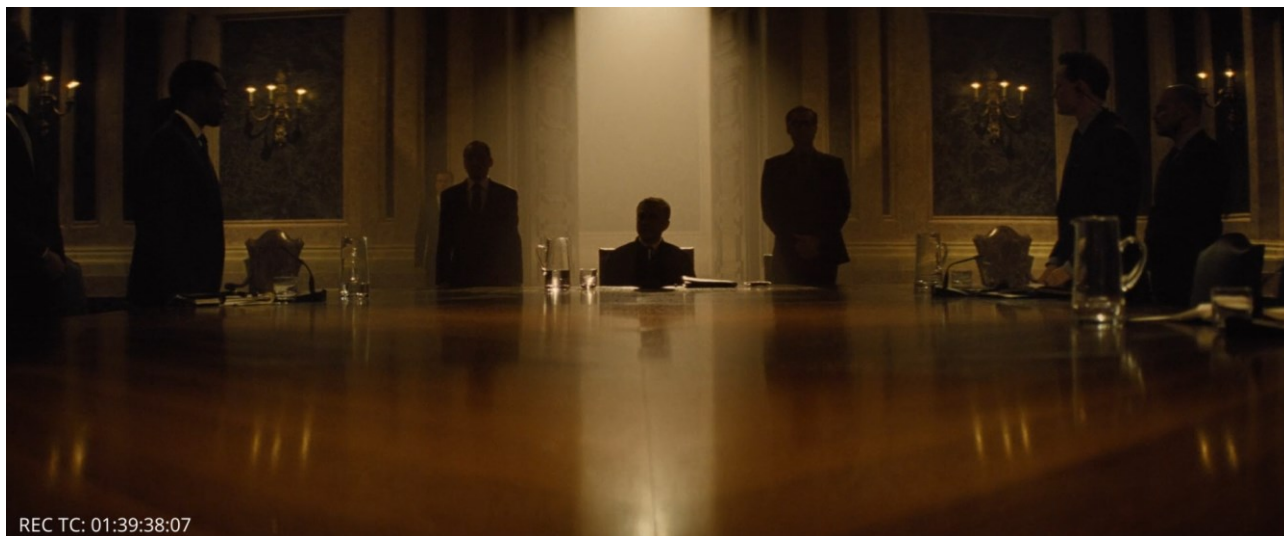
Obr. 22 00:24:35 Spectre – Silně stylizovaný obraz, výrazný bokeh



Obr. 23 00:30:18 Spectre – Zvýraznění subjektu siluetou



Obr. 24 00:38:14 Spectre – Silueta vytvořená směrovým paprskem světla je silně výtvarný prostředek



Obr. 25 Spectre – Ještě výraznější silueta vytvořená paprskem světla.

2.3.4 Volumetrické světlo

Minimálně jednou se v obou z filmů využilo volumetrické svícení, které pomocí uměle vytvořené mlhy zvýraznilo světelné paprsky.



Obr. 26 00:01:28 Skyfall – Volumetrické svícení



Obr. 27 01:18:19 Spectre – V místnosti je mlha a z venku dovnitř svítí silný, ostrý, světelný zdroj, který vytváří viditelné paprsky světla

2.3.5 Vady objektivů

Ve Skyfallu se jich vyskytuje velmi málo. Zaznamenal jsem pouze jednu drobnou aberaci kolem světelného zdroje na Obr. 28 a jeden nebo dva reflexy. Naopak ve Spectre se s vadami aktivně pracuje. Je možné vidět mnoho reflexů, ztrátu kontrastu v protisvětle nebo úbytek ostrosti.

Úbytek ostrosti je možné vidět např. na obrázcích 13, 14 a 15.



Obr. 28 00:16:58 Skyfall – Malé množství chromatické aberace okolo světlého zdroje



Obr. 29 01:51:21 Spectre – Světlo z venku svítí do objektivu a snižuje kontrast

Reflexy je ve Skyfall je těžké je najít. Ve Spectre jich je mnoho. Nejvíce za krátkou dobu se jich objeví v automobilové honičce v Římě, ale jsou více či méně používány v průběhu celého filmu.



Obr. 30 02:02:59 Skyfall – Reflex objektivu



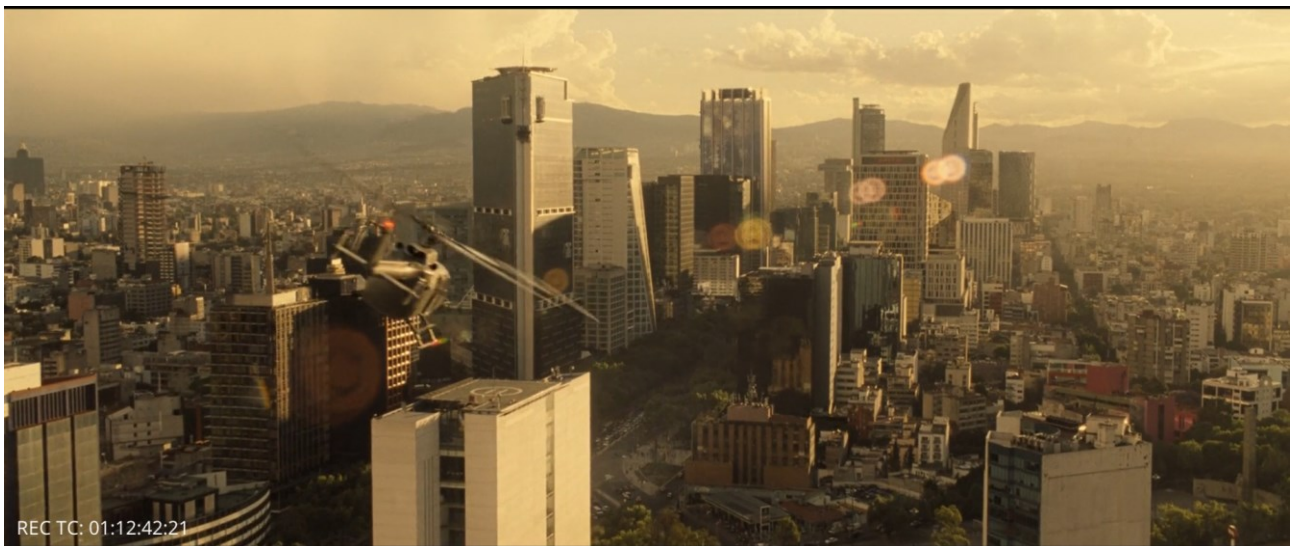
Obr. 31 00:46:17 Spectre – V sekvenci v nočním Římě je reflexů k vidění mnoho



Obr. 32 00:47:50 Spectre – Další reflex



Obr. 33 00:49:41 Spectre – Další reflex



Obr. 34 00:12:42 Spectre – Reflex objektivu a teplá barevná paleta jsou první kamerové stylizační prostředky, které můžeme vidět v tomto filmu.



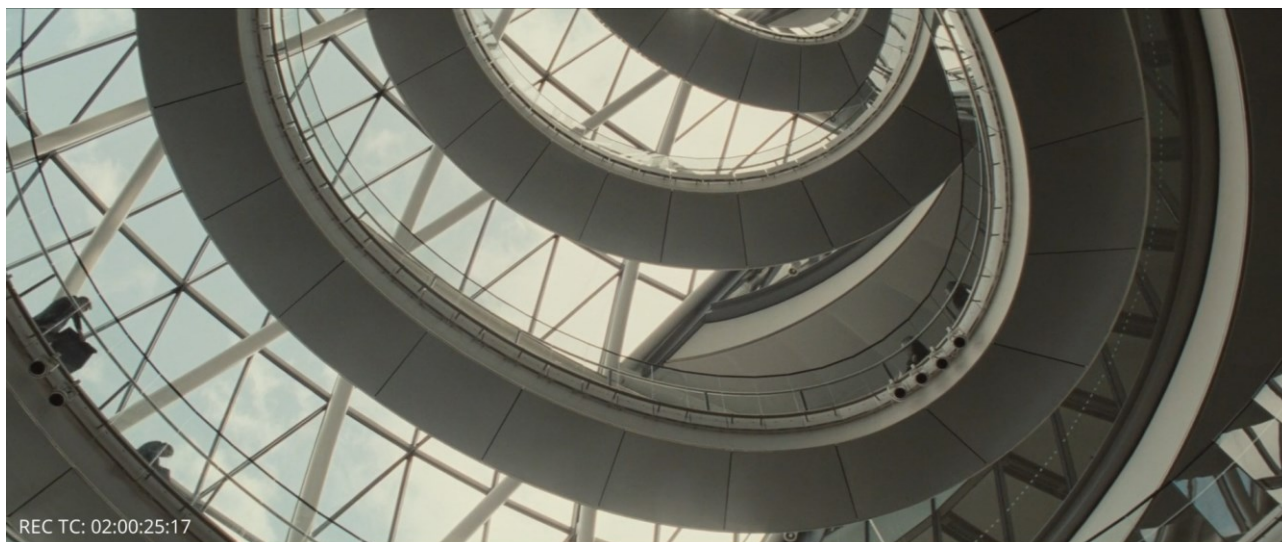
Obr. 35. 00:23:24 Spectre – Obraz působí měkce. Pravděpodobně to je způsobeno **difrakcí**. Jelikož jsou zaostřeny postavy v popředí a celkem ostrá je i budova v pozadí, zdá se, že objektiv byl velmi přicloučen, což bývá doprovázeno difrakcí. Může to ale být souhrou jemnosti filmové suroviny, objektivů, nebo filtrace před objektivem.



Obr. 36 00:29:43 Spectre – Geometrická distorze

2.3.6 Jiné obrazové vady

Mezi obrazové vady způsobené digitální kamerou patří primárně šum a případné nedostatky barevné hloubky. U filmového záznamu se objevuje zrno a halace. Ani jeden z těchto filmů neobsahuje vysoké množství těchto vad. Pouze ve Spectre je občas možné vidět halaci.



Obr. 37 01:00:25 Spectre – Viditelné halace na kontrastních místech způsobené odrazem světla od zadní vrstvy filmového pásu

2.3.7 Atmosféry

Zatímco ve Spectre jsou často střídány záznamové prostředky, ve Skyfall se v některých sekvencích zase výrazně mění světelné atmosféry.



Obr. 38 01:48:01 Skyfall – První atmosféra: den, zataženo



Obr. 39 01:54:45 Skyfall – Soumrak



Obr. 40 01:55:09 Skyfall – Modrá hodina



Obr. 41 01:58:12 Skyfall – Kontrastní a velmi sytý interiér za soumraku



Obr. 42 02:01:52 Skyfall – Atmosféra hořícího domu za tmy



Obr. 43 02:10:56 Skyfall – Konec akční části filmu má výraznou barevnost. Ta je motivována hořícím domem.

2.3.8 Nepřirozená barevnost

V případě Skyfall jí pravděpodobně bylo dosaženo primárně color gradingem, zatímco ve Spectre to nejspíš bylo technicky nedokonalým světelným zdrojem.



Obr. 44 01:21:00 Skyfall – Světlo se zeleným podtónem



Obr. 45 01:23:24 Spectre – Výsledná neobvyklá barevnost scény je pravděpodobně kombinací světelných zdrojů, mizanscény a color gradingu.



Obr. 46 01:25:04 Spectre – Stíny mají zelený nádech, barevný kontrast je vytvářen žlutým světlem.



Obr. 47 01:34:20 Spectre – Další využití nazelenalého světla

V rámci barevnosti je možné vidět rozdíly ve filmu Spectre jen pár sekvencí od sebe.



Obr. 48 00:37:28 Spectre – Výrazně teplé barvy si film drží i v nočních exteriérech. Ty byly specificky v Římě točeny na objektivy Master Anamorphic.



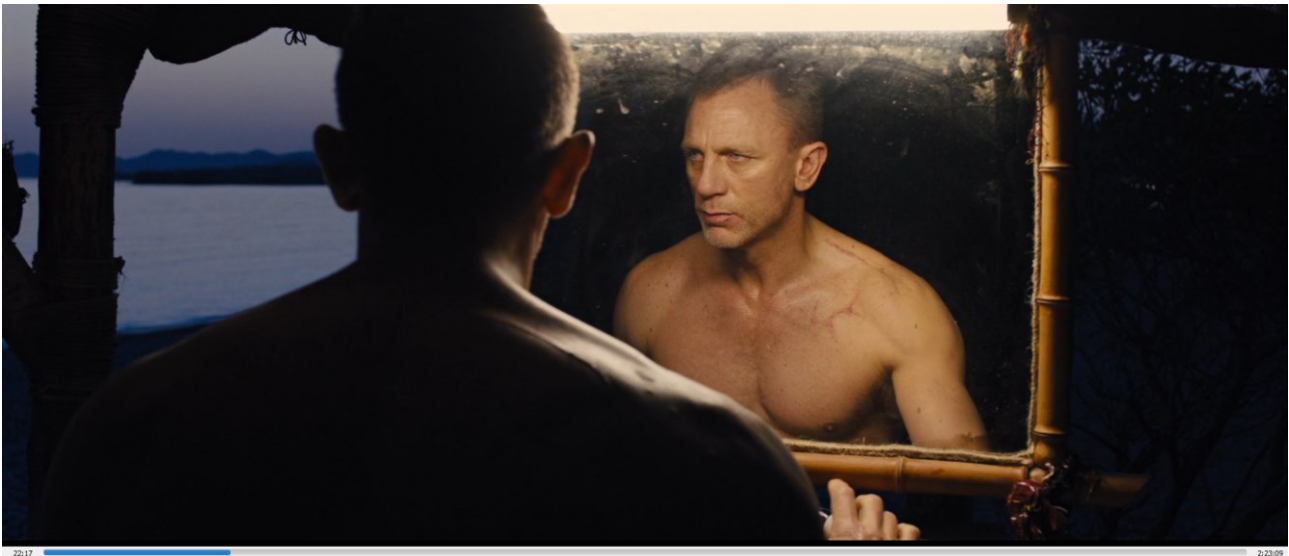
Obr. 49 00:46:09 Spectre – Oproti předchozímu záběru je obraz více žlutý. Během honičky v nočním Římě se v obraze nevyskytují téměř žádné optické vady díky objektivům Arri Zeiss Master Anamorphic. Tzn. že obraz je celý ostrý a světla způsobují jen minimální reflexy.



Obr. 50 02:02:39 Spectre – Zatímco některé části části filmu výrazný barevný základ, zde můžeme vidět neutrální barevnost.

2.3.9 Odlesky

Podobnost mezi filmy můžeme najít v použití skleněných odlesků v mizanscéně.



Obr. 51 00:22:17 Skyfall – Využití fluorescenční trubice na nasvícení portrétu v zrcadle



Obr. 52 01:21:20 Skyfall – Práce s odleskem



Obr. 53 01:22:18 Skyfall – Více odlesků a barevnost scény, která není neutrální, vizuálně naznačují, že Silva není mentálně v pořádku



Obr. 54 02:08:25 Spectre – I zde je použit odraz, podobně jako ve Skyfallu. Má upozornit na podobnosti mezi postavami.

2.3.10 Expozice

Využití low-key nebo high-key expoziice.



Obr. 55 01:54:45 Skyfall – Scéna je exponována podle exteriéru. V interiéru není použito dosvícení, ba naopak, pomocí negativního svícení (vykrývání parazitního světla) je dosaženo vysokého kontrastu a naturalistického obrazu.



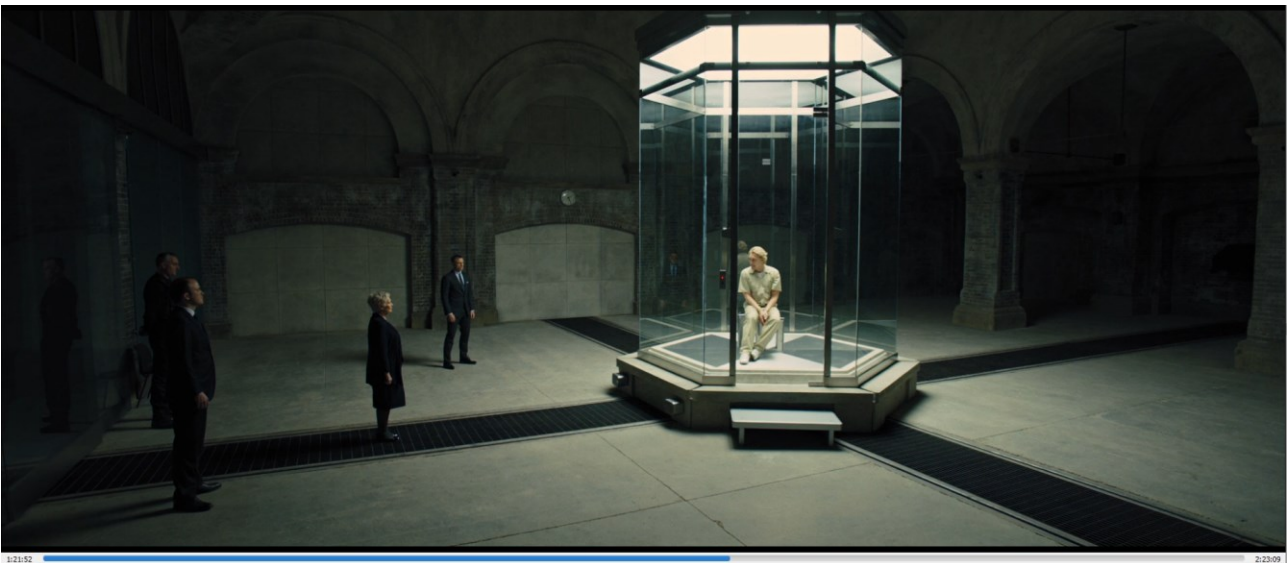
Obr. 56 01:49:02 Spectre – Pře-expozice je také jeden z prostředků, kterým je možné stylizovat záběr.

2.3.11 Kompozice

Vztah mezi prvky v mizanscéně a kamerou



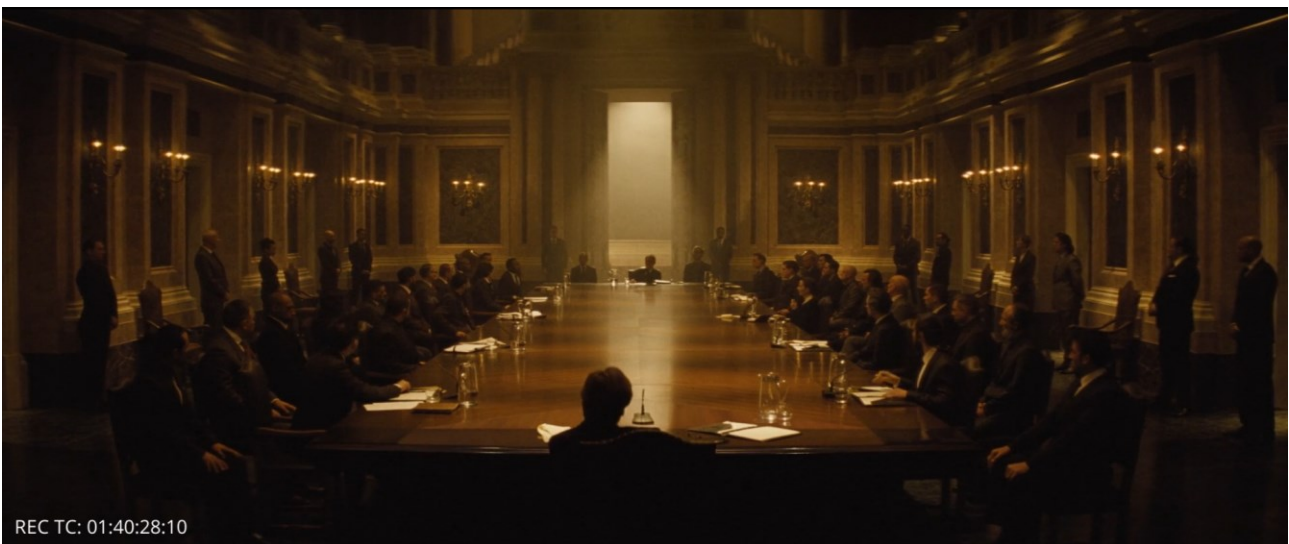
Obr. 57 00:23:26 Skyfall – Práce s kompozicí a světlem za účelem vedení diváka



Obr. 58 01:21:52 Skyfall – Působivá dekorace a kompozice vytváří nádherný záběr



Obr. 59 01:45:56 Skyfall – Celek postavy v krajině



REC TC: 01:40:28:10

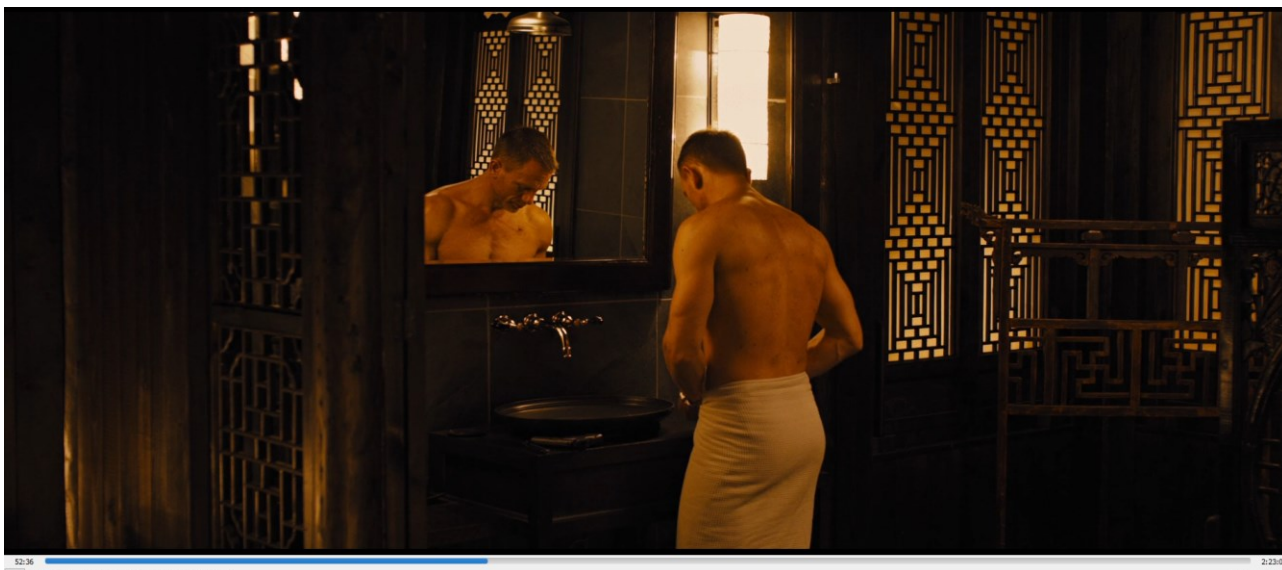
Obr. 60 00:40:28 Spectre – Toto je velmi výrazný a stylizovaný vizuál. Není to ale jen kamerovou stylizací, ale celá mizanscénou

2.3.12 Noční interiér, grading

V následujících příkladech je možné vidět kombinace rozdílného svícení, gradingu i rozdílu v barevnosti suroviny oproti digitálnímu záznamu.



Obr. 61 00:25:51 Skyfall – Noční interiér



Obr. 62 00:52:36 Skyfall – Low-key interiér



Obr. 63 00:20:01 Spectre – Výrazná barevnost v neutrálním prostředí. Oproti Skyfall jsou barvy utlumenější.



Obr. 64 00:32:36 Spectre – Expozice je nízká i přes množství praktických světelných zdrojů



Obr. 65 00:36:37 Spectre – Lampičky nemusí být v mizanscéně jen za účelem světelným, ale i dekoračním

2.3.13 Odkazy na starší filmy

Zatímco ve Skyfallu jsem nerozpoznal žádné přímé reference na jiné filmy, ve Spectre jsem našel záběry inspirované starými bondovkami.

Když porovnáme záběry výzkumné dílny ve filmu *Muž se zlatou zbraní* (1974) nebo ve filmu *Diamanty jsou věčné* (1971) se Spectre, je možné vidět určité podobnosti. Primární je podobný charakter světla, barevnost scény a charakter objektivů.

Ve Spectre je nicméně kladen menší důraz na „perfektně“ nasvícený portrét. Ani barevnost není úplně stejná jako ve filmech *Muž se zlatou zbraní* a *Diamanty jsou věčné*. Ve Spectre vidíme zelený podtón v obraze a plošněji prokreslené stíny. Můžeme to tedy vnímat jako inspiraci, ne kopii.

Ve filmu *Diamanty jsou věčné* byly stejně jako ve Spectre použity anamorfské objektivy Panavision C series²¹.

²¹ *Diamonds Are Forever – Technical Specifications* [online]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0066995/technical/?ref_=tt_spec_sm.

Obr. 66 Workshop „Q“ ve filmu Muž se zlatou zbraní²²Obr. 67 Workshop „Q“ ve filmu Diamanty jsou věčné²³

Když režisér Mendes v rozhovoru pro American Cinematographer říkal¹⁹, že mu chybí romantičnost a textura filmového materiálu, mohl tím myslet třeba tuto sekvenci. V ní totiž vidíme některé charakteristiky filmového materiálu, jako filmové zrno, teplou barevnost, jemnost obrazu. Ale i dekoraci a scénografii, které jsou více stylizované (např. „chytrá krev“).

²² *Muž se zlatou zbraní* [film]. Režie HAMILTON, Guy, UK, 1974

²³ *Diamanty jsou věčné* [film]. Režie HAMILTON, Guy, UK, 1971



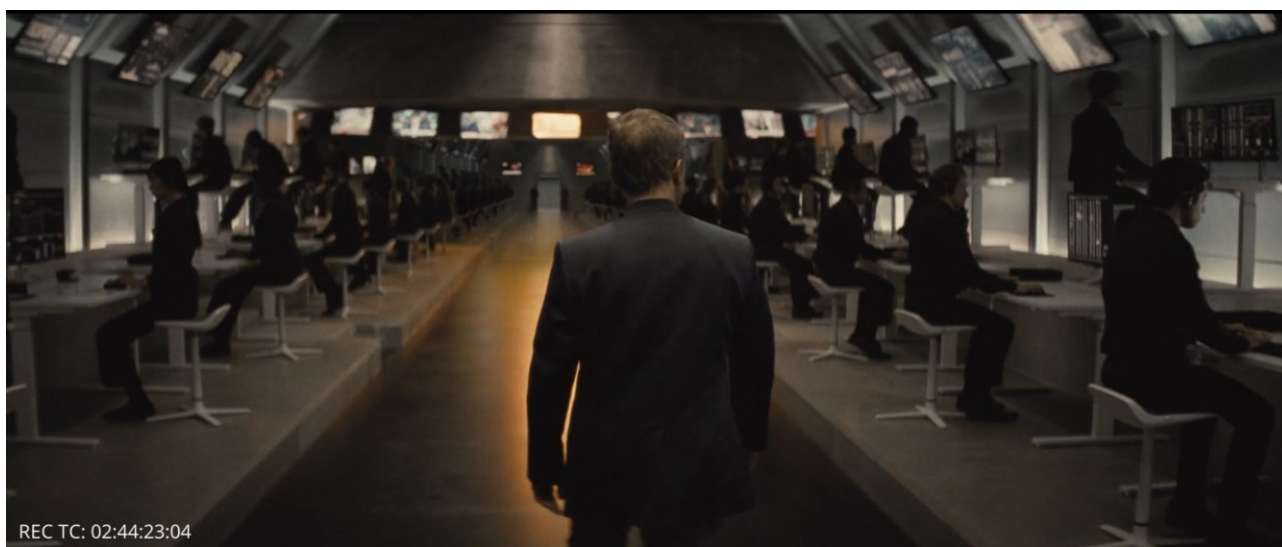
Obr. 68 00:25:02 Spectre – Obraz, který využívá „kreativní licence“



Obr. 69 00:25:14 Spectre – Injekce „chytré krve“



Obr. 70 00:26:00 Spectre –V této sekvenci vidíme skloubení moderních postupů a tradice.
Konkrétně barevnost filmového materiálu s moderním svícením.



Obr. 71 01:44:23 Spectre – Sídlo hlavní záporné postavy tohoto filmu. Další vizuální odkaz na starší filmy.



Obr. 72 Pro porovnání snímek z filmu Moonraker²⁴

²⁴ *A guide to every Bond villain lair* [online]. Obr. 11

2.3.14 Realismus vs kamerová stylizace vs piktorialismus

Není lehké přesně určit, jaký typ vizuálu zapadá do jaké kategorie. V obou filmech jsou stylizačně prosté, realistické záběry. Stejně tak v nich jsou výtvarné piktorialistické záběry. Přitom většinou ve Skyfall ani v piktorialistickém snímku není takové množství kamerové stylizace, jako v méně piktorialistickém snímku ve Spectre.



Obr. 73 00:11:36 Skyfall – Detail na Moneypenny (Naomie Harris) v exteriéru



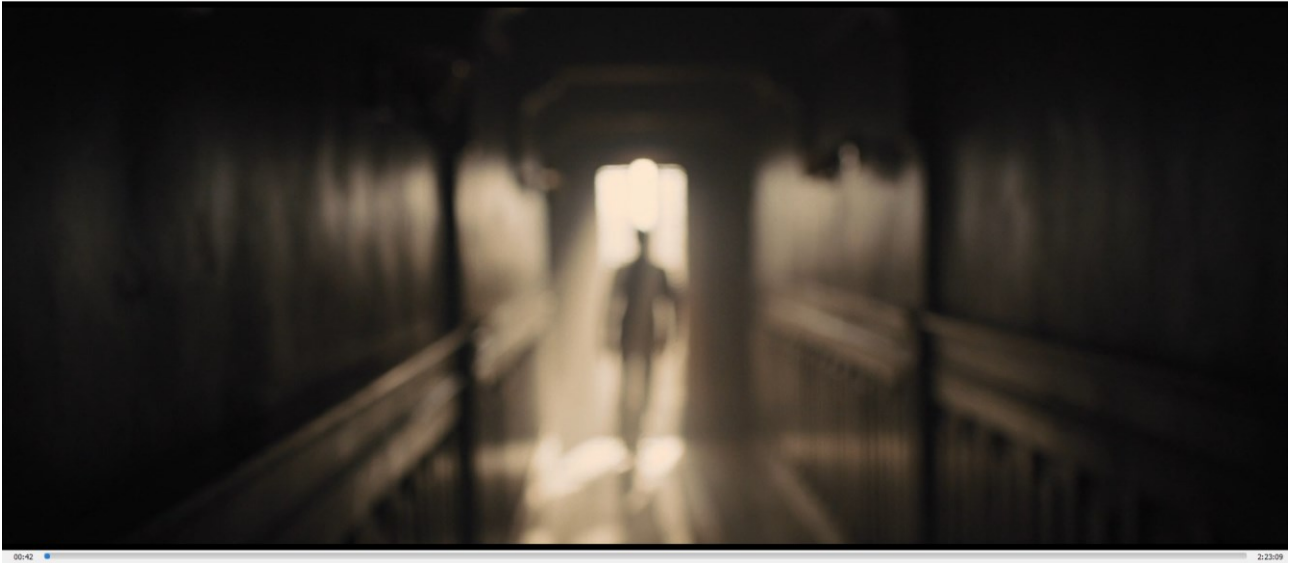
Obr. 74 00:11:05 Skyfall – Celek ze stejné sekvence. Dva příklady naturálního obrazu.



Obr. 75 00:17:58 Skyfall – Realistický, neutrální záběr



Obr. 76 00:39:30 Skyfall – Barevně sytý, ale přirozený vizuál



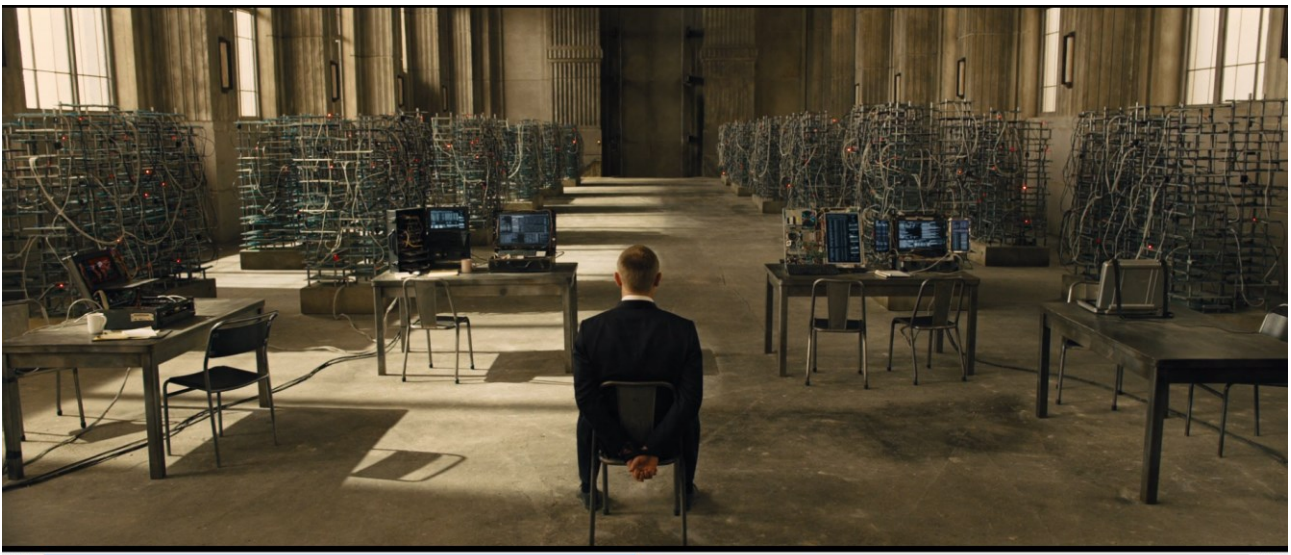
Obr. 77 00:00:42 Skyfall – Bond postupně vchází do ostrosti



Obr. 78 00:50:41 Spectre – Scéna v nočním Římě obsahovala silně stylizované i téměř nestylizované záběry, jako třeba tento



Obr. 79 00:51:07 Spectre – Krátká sekvence v Tokiu neobsahuje vady obrazu. Má jen mírně stylizovaný grading



Obr. 80 01:10:19 Skyfall – Sídlo záporné postavy



Obr. 81 01:05:43 Spectre – Konstanta, která se moc nemění u vizuálu ve Spectre, je barevný základ (určité množství stylizace, která je přítomná všude) a jemnost obrazu (není klinicky ostrý).

Proměňují se pak věci, jako charakteristiky objektivů, druhotná barevnost a svícení.

Je překvapivé, jak obrazově dokonalá je část sekvence ve vlaku. Je zde použito čisté světlo i čisté objektivy.



Obr. 82 01:28:04 Spectre – Několik technicky velmi čistých záběrů. Natolik, že vystupují oproti zbytku filmu.



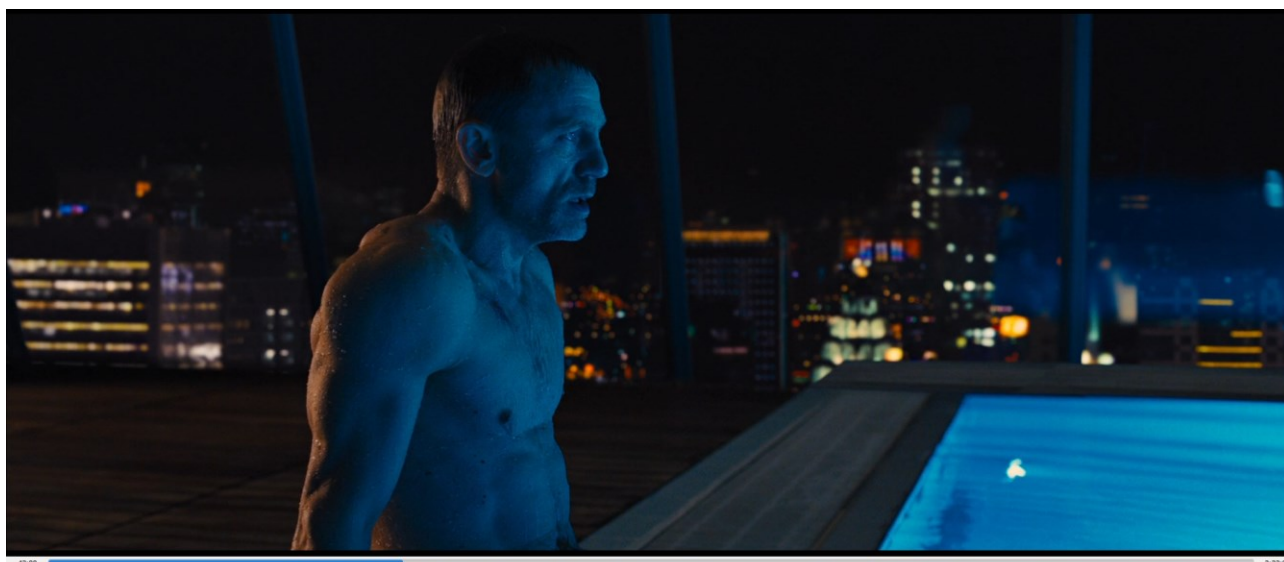
Obr. 83 01:31:54 Spectre – Večerní část už tak čistá není a více zapadá do zbytku filmu

2.3.15 Barevná stylizace

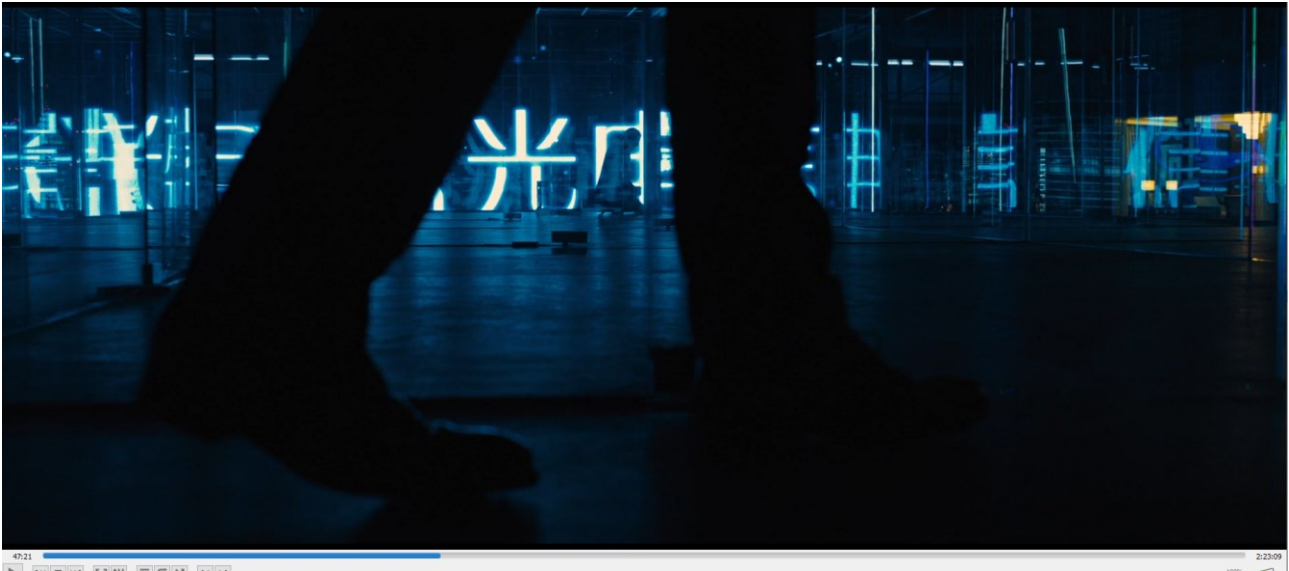
Ukázky sytých barev.

Jelikož není běžné, aby lidé byli modří, dal by se tento záběr považovat za stylizovaný. Modré světlo na Bondově kůži je ale motivováno bazénem, není to tudíž „efekt“. Na jeho záda svítí teplé světlo, které s modrou vytváří komplementární harmonii.

Většina části filmu Skyfall, která se odehrává v Asii je velmi sytá.



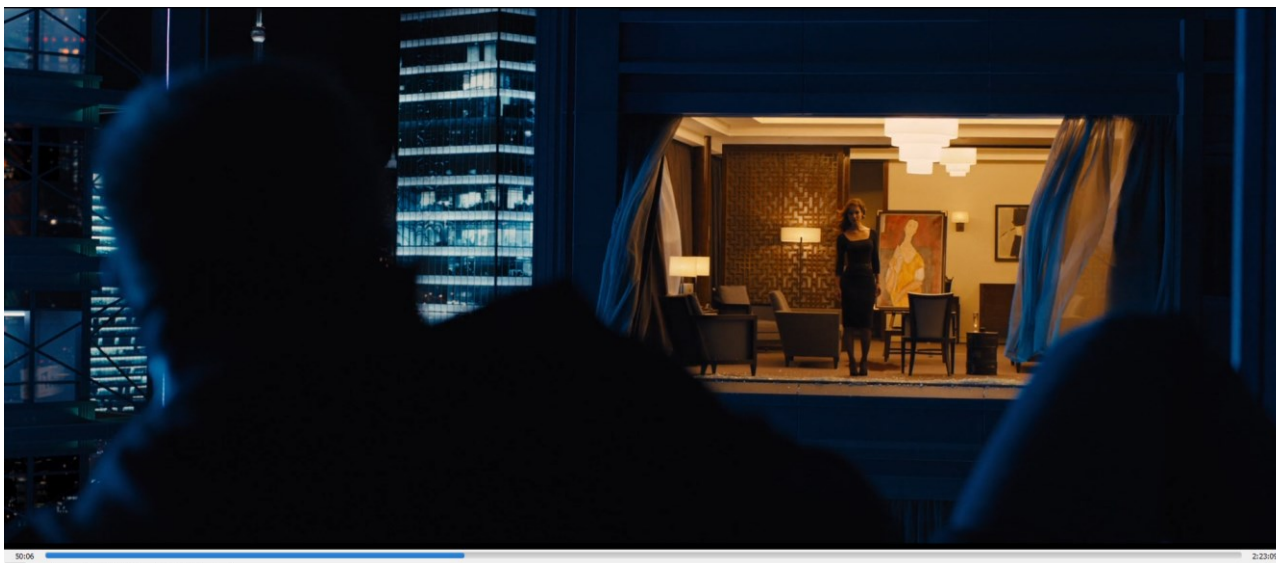
Obr. 84 00:42:08 Skyfall – Motivovaná stylizace



Obr. 85 00:47:21 Skyfall – Záběr z velmi vizuálně působivé sekvence. Vyniká na ní práce se světlem a stínem, s odlesky světla ve skle i s kamerovým pohybem.



Obr. 86 00:47:31 Skyfall – V této scéně se střídaly barvy



Obr. 87 00:50:06 Skyfall – Komplementární barevný kontrast pomáhá vytvořit výtvarný obraz.
Zároveň předznamenává barevnost další scény.

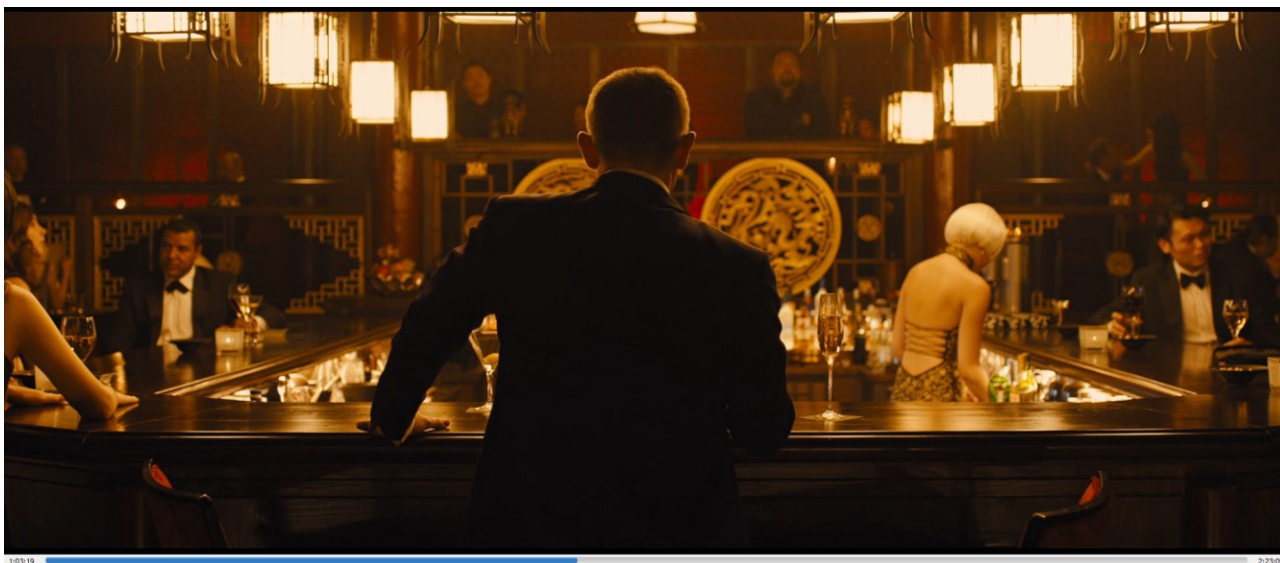


Obr. 88 00:53:37 Skyfall – Obraz je naplněn scénograficky i barevně

Celá tato sekvence je zajímavá tím, že je svícena mnoha, převážně praktickými lampami a že má analogickou, téměř až monochromatickou a sytou barevnou paletu. Tato scéna nepracuje moc s barevným kontrastem, spíše se spoléhá na světelný kontrast.



Obr. 89 00:56:05 Skyfall – Začátek sekvence v kasinu, která je velmi sytá



Obr. 90 01:03:19 Skyfall – Plošná kompozice, která pracuje s hloubkou prostoru



Obr. 91 01:03:44 Skyfall – Teplé a měkké světlo

2.3.16 Barevné odlišení různých lokací

V obou porovnávaných filmech je využita barevná paleta za účelem odlišení různých zemí. Například zde vidíme teplé barvy v Turecku a chladné barvy u prostřihů na velitelství špionážní služby MI6 v Anglii.



Obr. 92 00:03:00 Skyfall – Teplá barevná paleta v Turecku



Obr. 93 00:04:26 Skyfall – Chladná barevná paleta v Anglii



Obr. 94 00:01:50 Spectre – Úvodní sekvence filmu Spectre



Obr. 95 00:04:19 Spectre – Ikonický úvod filmu nevyužívá mnoho kamerové stylizace. Má však výraznou barevnost a komplikované kamerové pohyby.

ZÁVĚR

Oba filmy dosahují vysoké výtvarné úrovně. Každý ale používá jiné techniky a postupy. Proto je ani není možné ohodnotit na „lepší“ a „horší“.

Skyfall je kamerově „čistý“ a precizní. Můžeme v něm vidět plynulý kamerový pohyb, efektivní záběrování, motivované svícení, souhru světla s mizanscénou, syté barvy, realistický color grading a v neposlední řadě pouze malé množství obrazové textury, ať už kamerové či objektivové.

Spectre je naopak více stylizovaný. Výrazné je v něm svícení, obzvlášť pak portrétů, piktorialistická barevnost, více ručního kamerového pohybu, textura obrazu, záměrné využívání optických vad objektivů a celkové střídání stylizačních prostředků.

Jsou tady také prvky, které je spojují. Konkrétně třeba typy lokací, které jsou často exotické nebo nějakým způsobem fantaskní. Také oba kameramani čelili podobným výzvám, jako honičkám v autech, davovým scénám, dokonce i stejným prostorům v případě kanceláře Malloryho.

Zjistil jsem, že na záznamových prostředcích záleží jinak, než jsem si původně myslel. Hlavní rozdíl není v tom, jestli je film točen na digitální či filmovou kameru, nebo technicky čisté objektivy či objektivy s výrazným charakterem. Jde spíše o to, jak se dané nástroje použijí a aby sloužily příběhu. V ideálním případě by totiž divák neměl konkrétně identifikovat, jakými prostředky mu film předává příběh a emoce.

Také jsem si více než kdy dřív uvědomil, že kameramanská práce by byla bezcenná bez lokací, herců, kostýmů, scénografie a dalších uměleckých složek.

Díky této práci jsem se naučil, že dělat vizuálně působivé filmy vyžaduje cit, ovládnutí kameramanských prostředků a hlubokou spolupráci s každou kreativní složkou.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- ¹DAVIDSON, Michael W. *Spherical Aberration* [online]. 2000, Last modification: Tuesday, Sep 13, 2016 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://micro.magnet.fsu.edu/primer/java/aberrations/spherical/index.html>
- ²GABRHEL, Josef. MILUJEME FOTOGRAFII. *Co je difrakce a jak se jí vyhnout* [online]. 2018 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.milujemefotografii.cz/co-je-difrakce>
- ³KREJČÍ, Martin. ONLINE FOTOŠKOLA MARTINA KREJČÍHO. *Koma* [online]. c2013-2024 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.onlinefotoskola.cz/pomucky/databaze-fotografickyh-pojmu/koma.html>
- ⁴ KODAK. *Camera Films* [online]. 2024 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.kodak.com/en/motion/products/camera-films/?color-or-black-white=color&film-type=negative>
- ⁵ YEDLIN, Steve. *ON COLOR SCIENCE FOR FILMMAKERS* [online]. 2016 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://yedlin.net/OnColorScience/index.html>
- ⁶ YEDLIN, Steve. *Resolution demo* [online]. 2016 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://yedlin.net/ResDemo/index.html>
- ⁷ TOMKIES, Pete. *Understanding CRI & TLCI: The importance of color rendition* [online]. c1986-2024 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.videomaker.com/article/c03/18602-understanding-cri-tlci-the-importance-of-color-rendition/>
- ⁸ SONY PICTURES. *Eon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer Studios And Sony Pictures Entertainment Announce 7th November Is Start Of Production For 23rd James Bond Film "Skyfall"* [online]. 2011 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: https://www.sonypictures.com/corp/press_releases/2011/11_11/110311_bond.html
- ⁹ HOPE-JONES, Mark. AMERICAN CINEMATOGRAPHER. *Skyfall: MI6 Under Siege* [online]. 2021 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/skyfall-mi6-under-siege>
- ¹⁰ ARRI. *"Skyfall" the biggest Bond yet* [online]. 2012 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.arri.com/news-en/-skyfall-the-biggest-bond-yet>
- ¹¹ FREI, Vincent. *SKYFALL: Arundi Asregadoo – VFX Supervisor – MPC* [online]. 2012 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofvfx.com/skyfall-arundi-asregadoo-superviseur-vfx-mpc/>
- ¹² AQUILINA, Tyler. *How Skyfall cinematographer Roger Deakins made the best-looking Bond movie ever* [online]. 2021 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://ew.com/movies/roger-deakins-skyfall-scenes-james-bond/>
- ¹³ BAIRD, Stuart, ed. SHOT ON WHAT. *Skyfall* [online]. c2012-2024, 2019-06-15 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://shotonwhat.com/skyfall-2012>
- ¹⁴ GIARDINA, Carolyn. *Cinematographer Roger Deakins Switching From Film to Digital Camera* [online]. 2011 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/cinematographer-roger-deakins-switching-film-178661/>

- ¹⁵ HOLBEN, Jay. *Shot Craft: Lens Test — The Deakinizer* [online]. 2019 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/shot-craft-lens-test-the-deakinizer>
- ¹⁶ B, Benjamin. AMERICAN CINEMATOGRAPHER. *Sinister Sect: Spectre* [online]. 2021 [cit. 2024-05-11]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/sinister-sect-spectre>
- ¹⁷ PRINCE, Ron. *Sharp Shooter* [online]. [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/hoyte-van-hoytema-fsf-nsc-spectre/>
- ¹⁸ BENJAMIN, B. *Hoyte van Hoytema, ASC, FSF, NSC - Lighting Spectre* [online]. 2015 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://theasc.com/blog/the-film-book/lighting-spectre>
- ¹⁹ BENJAMIN, B. *Spectre: Interview with Sam Mendes* [online]. 2015 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://theasc.com/blog/the-film-book/spectre-interview-with-sam-mendes>
- ²⁰ DESOWITZ, Bill. *Talking Cinematography with Oscar Nominees Lubezki, Deakins, Delbonnel, Le Sourd and Papamichael* [online]. 2014 [cit. 2024-05-15]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/awards/industry/talking-cinematography-with-oscar-nominees-lubezki-deakins-delbonnel-le-sourd-and-papamichael-193652/#blogPostHeaderPanel>
- ²¹ IMDB. *Diamonds Are Forever - Technical Specifications* [online]. c1990-2024 [cit. 2024-05-16]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0066995/technical/?ref_=tt_spec_sm
- ²² Muž se zlatou zbraní [film]. Režie HAMILTON, Guy, UK, 1974
- ²³ Diamanty jsou věčné [film]. Režie HAMILTON, Guy, UK, 1971
- ²⁴ CNN. *A guide to every Bond villain lair* [online]. c2024, 2021-9-24 [cit. 2024-05-16]. Dostupné z: <https://edition.cnn.com/style/gallery/james-bond-villain-lairs-spc/index.html>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

ABC Význam první zkratky

B Význam druhé zkratky

C Význam třetí zkratky

Seznam obrázků

- Obr. 1 Různé typy světelných zdrojů a jejich barevná spektra
- Obr. 2 00:00:55 Skyfall – Paprsek světla přes část jeho tváře. Velmi stylizovaný způsob nasvícení.
- Obr. 3 00:18:17 Skyfall – Přirozené svícení profilu dvou postav
- Obr. 3: 00:51:37 Skyfall – Nasvícení portrétu měkkým světlem. Působí realisticky.
- Obr. 4 00:18:00 Spectre – Viditelné nasvícení portrétu je známka výraznější stylizace. Také je v tomto záběru vidět mírné dýchání objektivu při přeostrění.
- Obr. 5 00:24:48 Spectre – Stylizovaně svícený portrét
- Obr. 6 00:33:46 Spectre – Tento noční exteriér má technicky „nedokonale“ nasvícený portrét, má poměrně syté barvy a jsou na něm vidět charakteristiky anamorfického objektivu (oválný bokeh).
- Obr. 7 Spectre – Světlo je pečlivě směřováno tak, aby nejlépe dopadalo pouze na Bonda
- Obr. 8 00:49:47 Spectre – Také se zde často objevuje světelné zvýraznění Bondových očí
- Obr. 9. 01:21:24 Spectre – Další z portrétů, který je nekonvenčně nasvícen. Jsou zde světlené zdroje s různou měkkostí, teplotou a směry.
- Obr. 10 02:17:23 Skyfall – Polodetail přes rameno
- Obr. 11 02:17:40 Skyfall – Záběr na dvě postavy z boku
- Obr. 12 02:17:45 Skyfall – Detail na Bonda
- Obr. 13 00:16:53 Spectre – Pracovna „M“
- Obr. 14 00:17:07 Spectre – Viditelné prvky anamorfického bokehu
- Obr. 15. 00:18:00 Spectre – Viditelné nasvícení portrétu a mírné dýchání objektivu při přeostrění
- Obr. 16 00:01:28 Skyfall – Silueta a volumetrické svícení
- Obr. 17. 00:22:41 Skyfall – Silueta a barevně vyvážený obraz
- Obr. 18 00:23:54 Skyfall – Skoro až naturalistický záběr. Expozice pozadí je těsně pod úplnou přeostrěním, zatímco v popředí je těsně nad úplnou podexpoziční.
- Obr. 19 00:49:31 Skyfall – Nebýt hýbajících se medúz, které pomáhají vytvářet siluety, divák by neviděl téměř nic. Neobvyklý úkaz bojové scény, která je odvyprávěna převážně pomocí klidné kamery, konkrétně pomocí pomalého nájezdu.
- Obr. 20 01:06:10 Skyfall – Kromě siluety je zde práce i s vrstvitostí obrazu
- Obr. 21 02:04:53 Skyfall – Vysoký kontrast a monochromatická barevnost
- Obr. 22 00:24:35 Spectre – Silně stylizovaný obraz, výrazný bokeh
- Obr. 23 00:30:18 Spectre – Zvýraznění subjektu siluetou
- Obr. 24 00:38:14 Spectre – Silueta vytvořená směrovým paprskem světla je silně výtvarný prostředek
- Obr. 25 00:39:38 Spectre – Ještě výraznější silueta vytvořená paprskem světla.
- Obr. 26 00:01:28 Skyfall – Volumetrické svícení
- Obr. 27 01:18:19 Spectre – V místnosti je mlha a z venku dovnitř svítí silný, ostrý, světelný zdroj, který vytváří viditelné paprsky světla
- Obr. 28 00:16:58 Skyfall – Malé množství chromatické aberace okolo světlého zdroje
- Obr. 29 01:51:21 Spectre – Světlo z venku svítí do objektivu a snižuje kontrast
- Obr. 30 02:02:59 Skyfall – Reflex objektivu
- Obr. 31 00:46:17 Spectre – V sekvenci v nočním Římě je reflexů k vidění mnoho
- Obr. 32 00:47:50 Spectre – Další reflex
- Obr. 33 00:49:41 Spectre – Další reflex
- Obr. 34 00:12:42 Spectre – Reflex objektivu a teplá barevná paleta jsou první kamerové stylizační prostředky, které můžeme vidět v tomto filmu.
- Obr. 35. 00:23:24 Spectre – Obraz působí měkce. Pravděpodobně to je způsobeno difrakcí. Jelikož jsou zaostřeny postavy v popředí a celkem ostrá je i budova v pozadí, zdá se, že objektiv byl velmi přicloučen, což bývá doprovázeno difrakcí. Může to ale být souhrou jemnosti filmové suroviny, objektivů, nebo filtrace před objektivem.
- Obr. 36 00:29:43 Spectre – Geometrická distorze

- Obr. 37 01:00:25 Spectre – Viditelné halace na kontrastních místech způsobené odrazem světla od zadní vrstvy filmového pásu
- Obr. 38 01:48:01 Skyfall – První atmosféra: den, zataženo
- Obr. 39 01:54:45 Skyfall – Soumrak
- Obr. 40 01:55:09 Skyfall – Modrá hodina
- Obr. 41 01:58:12 Skyfall – Kontrastní a velmi sytý interiér za soumraku
- Obr. 42 02:01:52 Skyfall – Atmosféra hořícího domu za tmy
- Obr. 43 02:10:56 Skyfall – Konec akční části filmu má výraznou barevnost. Ta je motivována hořícím domem.
- Obr. 44 01:21:00 Skyfall – Světlo se zeleným podtónem
- Obr. 45 01:23:24 Spectre – Výsledná neobvyklá barevnost scény je pravděpodobně kombinací světelných zdrojů, mizanscény a color gradingu.
- Obr. 46 01:25:04 Spectre – Stíny mají zelený nádech, barevný kontrast je vytvářen žlutým světlem.
- Obr. 47 01:34:20 Spectre – Další využití nazelenalého světla
- Obr. 48 00:37:28 Spectre – Výrazně teplé barvy si film drží i v nočních exteriérech. Ty byly specificky v Římě točeny na objektivu Master Anamorphic.
- Obr. 49 00:46:09 Spectre – Oproti předchozímu záběru je obraz více žlutý. Během honičky v nočním Římě se v obraze nevyskytují téměř žádné optické vady díky objektivům Arri Zeiss Master Anamorphic. Tzn. že obraz je celý ostrý a světla způsobují jen minimální reflexy.
- Obr. 50 02:02:39 Spectre – Zatímco některé části filmu výrazný barevný základ, zde můžeme vidět neutrální barevnost.
- Obr. 51 00:22:17 Skyfall – Využití fluorescenční trubice na nasvícení portrétu v zrcadle
- Obr. 52 01:21:20 Skyfall – Práce s odleskem
- Obr. 53 01:22:18 Skyfall – Více odlesků a barevnost scény, která není neutrální, vizuálně naznačují, že Silva není mentálně v pořádku
- Obr. 54 02:08:25 Spectre – I zde je použit odraz, podobně jako ve Skyfallu. Má upozornit na podobnosti mezi postavami.
- Obr. 55 01:54:45 Skyfall – Scéna je exponována podle exteriéru. V interiéru není použito dosvícení, ba naopak, pomocí negativního svícení (vykrývání parazitního světla) je dosaženo vysokého kontrastu a naturalistického obrazu.
- Obr. 56 01:49:02 Spectre – Pře-expozice je také jeden z prostředků, kterým je možné stylizovat záběr.
- Obr. 57 00:23:26 Skyfall – Práce s kompozicí a světlem za účelem vedení diváka
- Obr. 58 01:21:52 Skyfall – Působivá dekorace a kompozice vytváří nádherný záběr
- Obr. 59 01:45:56 Skyfall – Celek postavy v krajině
- Obr. 60 00:40:28 Spectre – Toto je velmi výrazný a stylizovaný vizuál. Není to ale jen kamerovou stylizací, ale celá mizanscénou
- Obr. 61 00:25:51 Skyfall – Noční interiér
- Obr. 62 00:52:36 Skyfall – Low-key interiér
- Obr. 63 00:20:01 Spectre – Výrazná barevnost v neutrálním prostředí. Oproti Skyfall jsou barvy utlumenější.
- Obr. 64 00:32:36 Spectre – Expozice je nízká i přes množství praktických světelných zdrojů
- Obr. 65 00:36:37 Spectre – Lampičky nemusí být v mizanscéně jen za účelem světelným, ale i dekoračním
- Obr. 66 Workshop „Q“ ve filmu Muž se zlatou zbraní
- Obr. 67 Workshop „Q“ ve filmu Diamanty jsou věčné
- Obr. 68 00:25:02 Spectre – Obraz, který využívá „kreativní licence“
- Obr. 69 00:25:14 Spectre – Injekce „chytré krve“
- Obr. 70 00:26:00 Spectre – V této sekvenci vidíme skloubení moderních postupů a tradice. Konkrétně barevnost filmového materiálu s moderním svícením.

- Obr. 71 01:44:23 Spectre – Sídlo hlavní záporné postavy tohoto filmu. Další vizuální odkaz na starší filmy
- Obr. 72 Pro porovnání snímek z filmu Moonraker
- Obr. 73 00:11:36 Skyfall – Detail na Moneypenny (Naomie Harris) v exteriéru
- Obr. 74 00:11:05 Skyfall – Celek ze stejné sekvence. Dva příklady naturálního obrazu.
- Obr. 75 00:17:58 Skyfall – Realistický, neutrální záběr
- Obr. 76 00:39:30 Skyfall – Barevně sytý, ale přirozený vizuál
- Obr. 77 00:00:42 Skyfall – Bond postupně vchází do ostrosti
- Obr. 78 00:50:41 Spectre – Scéna v nočním Římě obsahovala silně stylizované i téměř nestylizované záběry, jako třeba tento
- Obr. 79 00:51:07 Spectre – Krátká sekvence v Tokiu neobsahuje vady obrazu. Má jen mírně stylizovaný grading
- Obr. 80 01:10:19 Skyfall – Sídlo záporné postavy
- Obr. 81 01:05:43 Spectre – Konstanta, která se moc nemění u vizuálu ve Spectre, je barevný základ (určité množství stylizace, která je přítomná všude) a jemnost obrazu (není klinicky ostrý). Proměňují se pak věci, jako charakteristiky objektivů, druhotná barevnost a svícení.
- Obr. 82 01:28:04 Spectre – Několik technicky velmi čistých záběrů. Natolik, že vystupují oproti zbytku filmu.
- Obr. 83 01:31:54 Spectre – Večerní část už tak čistá není a více zapadá do zbytku filmu
- Obr. 84 00:42:08 Skyfall – Motivovaná stylizace
- Obr. 85 00:47:21 Skyfall – Záběr z velmi vizuálně působivé sekvence. Vyniká na ní práce se světlem a stínem, s odlesky světla ve skle i s kamerovým pohybem.
- Obr. 86 00:47:31 Skyfall – V této scéně se střídaly barvy
- Obr. 87 00:50:06 Skyfall – Komplementární barevný kontrast pomáhá vytvořit výtvarný obraz. Zároveň předznamenává barevnost další scény.
- Obr. 88 00:53:37 Skyfall – Obraz je naplněn scénograficky i barevně
- Obr. 89 00:56:05 Skyfall – Začátek sekvence v kasinu, která je velmi sytá
- Obr. 90 01:03:19 Skyfall – Plošná kompozice, která pracuje s hloubkou prostoru
- Obr. 91 01:03:44 Skyfall – Teplé a měkké světlo
- Obr. 92 00:03:00 Skyfall – Teplá barevná paleta v Turecku
- Obr. 93 00:04:26 Skyfall – Chladná barevná paleta v Anglii
- Obr. 94 00:01:50 Spectre – Úvodní sekvence filmu Spectre
- Obr. 95 00:04:19 Spectre – Ikonický úvod filmu nevyužívá mnoho kamerové stylizace. Má však výraznou barevnost a komplikované kamerové pohyby

