

Základy kamery II

Distanční studijní text

Marek Jícha

Opava 2021



**SLEZSKÁ
UNIVERZITA**
FILOZOFICKO-
PŘÍRODOVĚDECKÁ
FAKULTA V OPAVĚ

Obor:

Klíčová slova: filmová řeč, kamerový nástroj filmové řeči, pohyb, rámování

Anotace: Opora shrnuje obsah druhého semestru učebního předmětu Základy kamery II. Jde o praktický seminář zabývající se vybranými řemeslnými postupy v rukou režiséra/rky, kameramana/nky a střihače/čky používaných při výrobě audiovizuálního díla. Obsahem předmětu jsou teoretické základy a praktická cvičení kamerových nástrojů filmové řeči. Tématem druhého semestru je představení rozdílných funkcí obrazového vyprávění, obrazové kompozice a velikostí záběrů jako kamerových nástrojů filmové řeči.

Během lekcí je vždy daný kamerový nástroj představen, je definována jeho funkce. Potom přednášející obhájí proč a jak tento nástroj funguje a představuje způsob jak s ním pracovat v praxi. Součástí lekcí jsou rovněž projekce ukázek audiovizuálních děl, které dokladují probíranou teorii a praxi. Součástí lekcí jsou rovněž projekce a rozbor studentů praktických cvičení.

Autor:

prof. MgA. Marek Jícha

Obsah

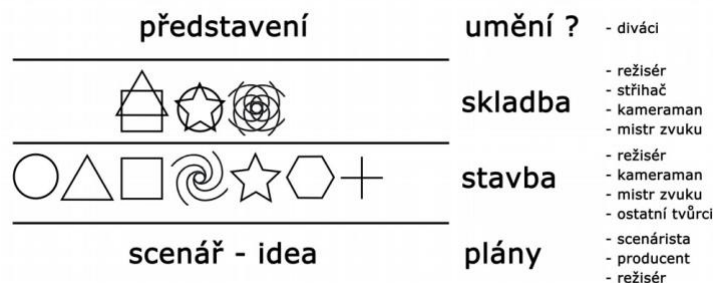
| | |
|--|----|
| ÚVODEM | 4 |
| RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY | 5 |
| 1 VYPRAVĚČ A SUBJEKTIVNÍ POHLED | |
| 1.1 Vymezení pojmu VYPRAVĚČ A SUBJEKTIVNÍ POHLED | 6 |
| 1.1.1 Vypravěč a subjektivní pohled a jejich funkce | 7 |
| 1.1.2 Vypravěč v kinematografii | 7 |
| 1.1.3.1 Druhy vypravěčů v kinematografii – Reálný vypravěč | 8 |
| 1.1.3.2 Kamera jako vypravěč | 8 |
| 1.1.3.3 Postava jako vypravěč | 9 |
| 1.1.3.4 Subjektivní pohled | 9 |
| 1.1.3.5 Autor jako vypravěč | 10 |
| 1.1.3.4 Divák jako vypravěč | 11 |
| 1.2 Shrnutí kapitoly | 12 |
| 2 KOMPOZICE OBRAZU A ZLATÉ ČÍSLO | |
| 2.1 Vymezení pojmu KOMPOZICE OBRAZU A ZLATÉ ČÍSLO jako kamerového nástroje filmové řeči | 13 |
| 2.1.1 Matematické kompoziční zákonitosti | 14 |
| 2.1.2 Zákon zachování rovnováhy | 14 |
| 2.1.3 Kompozice obrazu vybalancovaná | 15 |
| 2.1.4 Kompozice obrazu nevybalancovaná | 15 |
| 2.2.1 Zlaté číslo | 16 |
| 2.2.2 Živé obrazy | 17 |
| 2.2.3 Fibonnaciho řada čísel | 18 |
| 2.2.4 Zednická řada čísel | 18 |
| 2.2.5 Pravidlo třetin | 19 |
| 2.3.1 Nematematické kompoziční zákonitosti | 20 |
| 2.3.2 Kompozice levo – pravé | 20 |
| 2.3.3 Kompozice směrů nahori dolů | 22 |
| 2.4 Shrnutí kapitoly | 25 |
| 3 VELIKOSTI ZÁBĚRŮ A PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ | |
| 3.1 Vymezení pojmu VELIKOSTI ZÁBĚRŮ A PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ jako kamerového nástroje filmové řeči | 27 |
| 3.2.1 Velikosti záběrů | 28 |
| 3.2.2 Celek a Detail | 28 |
| 3.2.3 Prostorové rozlišení | 29 |
| 3.2.4 Prostorové rozlišení 35mm | 30 |
| 3.2.5 Prostorové rozlišení 79mm | 30 |
| 3.2.6 Prostorové rozlišení 16mm..... | 30 |
| 3.2.7 Prostorové rozlišení IMAX | 31 |

| | | |
|-------|--------------------------------------|----|
| 3.2.8 | Prostorové rozlišení Super 8mm | 31 |
| 3.2.9 | Prostorové rozlišení SD PAL | 31 |
| 3.3 | Shrnutí kapitoly | 34 |
| 4 | LITERATURA | 37 |
| 5 | SHRnutí STUDIjNÍ OPORY | 38 |
| 6 | PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON | 39 |

ÚVODEM

Kvalitní kameramanská práce je často doprovázena výraznou řemeslnou zručností. Všechny tvůrčí kroky tedy i ty řemeslné se provádí kvůli korektnímu sdělení obsahu filmu a jeho jasné čitelnosti diváky. První filmoví fotografové (kameramani) si ihned uvědomili důležitost obsahu sdělení a nutnost toto sdělení předat divákovi dramatickou formou pomocí imaginativní obrazové iluze. Postupně vznikaly ověřené metody pracující s vizuálními výrazovými prvky, s obrazovým prostorem, pohybem a časem. Filmová fotografie funguje v čase a potřebuje pro vyprávění příběhů simulovat prostor scény, který musí vypadat hloubkově, podobně jak je tomu v divadle nebo v reálném životě.

Je-li kameraman/nka řemeslníkem z principu a podstaty tohoto označení, musí pracovat s existujícím pracovním nástrojem, kterým je bezesporu kamera. Způsoby jakými je **kamera-nástroj** používána byly popsány jako obecné způsoby, které jsou součástí různých režijních **skladebných postupů** (Stylistic Elements) ¹. Termín **kamerové nástroje filmové řeči** (Filmlanguage Camera Tools) ² řeší označení konkrétních řemeslných postupů při práci s kamerou. Práce režiséra je důležitá a často se s prací kameramanů prolíná. Proto jsou obě tyto profese úzce propojeny, jedna zasahuje do práce té druhé s tím, že jde o profesní symbiózu, často velmi individuálně až intimně pojatou tvůrčí dohodu. Práce s režijními skladebnými postupy stojí nad řemeslem o jednu úroveň výše, jde o strategickou syntézu kameramansko-zvukově-stříhové tvorby. Řemeslná práce předchází uměleckou tvorbu. Řemeslník je člověk, který používá fyzických nástrojů k výrobě nějakého produktu a to poučeným způsobem. **Definice nástroje** říká, že jde o **prostředek objektivního hmotného světa sloužící k uskutečňování (provádění, šíření, dosažení) něčeho konkrétního. Je to náradí, měřidlo, pomůcka, stroj, přístroj, konkrétní postup či přírodní síly sloužící k vykonávání určité práce jejímž výsledkem je daný výrobek.** Výrobek v kinematografii rozumíme základní stavební prvek, kterým je filmový či televizní záběr.



¹ Kateřina Svatoňová v knize *2½ D, aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*, FF UK 2009, uvádí na str. 55 přehledné tabulky Davida Bordwella o práci s kamerovými nástroji vedoucí k vytvoření prostoru záběru pro objektové vztahy vyprávěného příběhu a také tabulky vytvořené teoretikem Seymourem Chatmanem, který uvádí dělení kamerových nástrojů vytvářejících prostor filmu (prostor diskurzu) a prostor ve filmu (prostor příběhu).

² Kamera OKO, Marek Jícha

RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY

Učební předmět Základy kamery II rozvádí další druhy a způsoby práce s filmovou anebo televizní kamerou. Rozvádí podrobněji analýzu daných nástrojů, obhájí proč jsou nástroji a jakou mají funkci, uvádí praktické příklady, jak se s těmito nástroji pracuje v praxi. Ze seznamu kamerových nástrojů filmové řeči se předmět zabývá:

- Vypravěčem a subjektivním pohledem
- Kompozicí obrazu a zlatým číslem jako nástrojem filmové řeči
- Velikostmi záběrů a prostorovým rozlišením jako nástrojem filmové řeči

1 VYPRAVĚČ A SUBJEKTIVNÍ POHLED

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Tato kapitola představuje filmovou kameru ve funkci vypravěče a současně seznamuje s ostatními formami vyprávění užitého vizuálně při výrobě filmového sdělení. Jde o základní nástroj filmové řeči, který slouží režisérovi a kameramanovi k převodu (vizualizaci) textu scénáře do audiovizuální podoby. Podobně jako využívá režisér kamerových nástrojů filmové řeči, má také k dispozici nástroje zvukové a stříhové. Někdy se tyto nástroje navzájem ovlivňují. Základy kamery II řeší funkci nástrojů obrazových.

CÍLE KAPITOLY



- Porozumění co je to obrazové vyprávění a jak se pracuje se subjektivními pohledy.
- Seznámení se s funkcí nástroje VYPRAVĚČ A SUBJEKTIVNÍ POHLED.
- Uvědomění si funkce tohoto nástroje jako prvního nástroje, který berou režisér s kameramanem do ruky, když začínají uvažovat o strategii převodu literárního scénáře do kinematografické podoby.

KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



filmová řeč, kamerový nástroj filmové řeči, vypravěč, subjektivní pohled

1.1 Vymezení pojmu vypravěč a subjektivní pohled

Dokážeme si představit řemeslnou práci prováděnou bez fyzicky existujících nástrojů? Ve filmu máme dvě možnosti, jak odpovědět na tuto otázku. Rozhodneme-li se, že žádné kamerové nástroje nejsou, potom jistě kameramanské řemeslo neexistuje a každý kameraman je výsostným umělcem držícím v ruce kinematografickou kameru. Objevíme-li ale existenci fyzicky existujících kamerových nástrojů, kterými ale není pouze samotná kamera, potom se s nimi musíme nejprve seznámit a naučit se pracovat. Bez ovládnutí

těchto nástrojů a celého kameramanského řemesla se jen obtížně staneme součástí tvůrčího týmu vytvářejícího umělecký film. Umět ovládnout kameramanské řemeslo je dobré také proto, že ne všechny kameramanské práce bývají objednány jako umělecké, v mnohých případech je vyžadován právě jen onen řemeslný výkon. **Kamerové nástroje filmové řeči fyzicky existují a je důležité se jimi zabývat a naučit se s nimi pracovat. Dobré řemeslo nás může, ale také nemusí, k uměleckým výkonům dovést.** První funkcí všech nástrojů filmové řeči je vznik základních stavebních prvků potřebných pro složené či okamžitě uplatněné audiovizuální sdělení.

1.1.1 VYPRAVĚČ A SUBJEKTIVNÍ POHLED A JEJICH FUNKCE

Vyprávění příběhů je prastarý rituál lidského rodu. Jde o předávání informací o událostech, které se odehrály v minulosti anebo o věštby předpovídající nové situace, které se teprve odehrají. Již v dávných dobách, seděli členové rodu kolem jeskynních ohňů a vyprávěli mytické příběhy, což plnilo funkci informativní, strategickou a výukovou. Mladší posluchači se přijímáním příběhů od starších a zkušených dychtivě učili. Být poučený znamenalo vždy být silný, připravený k boji a mít moc. Motivace vyprávět příběhy nebo jiné konkrétní subjektivní svědectví byla proto vždy životní nutností a sloužila k přežití lidského rodu. Způsoby vyprávění mohou mít různé formy, ale vždy jde o vyslání informace z bodu A (vypravěč/učitel) do cílového bodu B (posluchač/žák). Jedna z neúčinnějších forem je divadlo jako sled hraných scének nebo magických rituálů s mytickými postavami v maskách. Také písně starých bardů byly dlouho udržovanou formou vyprávění různých příběhů, pohádek a mýtů. Jan Amos Komenský doporučoval účinné vyučování prostřednictvím prožitých her. Vyprávění je tedy společenský proces, propojený kauzální řetězec událostí, který se odehrává formou představení v prostoru a čase. Pro vyprávění je důležitý vymezený prostor pro vypravěče, který bývá zdůrazněn zvýšenou pozicí (pódium, katedra, vzpřímený postoj) a oddělený prostor pro posluchače (hlediště, školní lavice, pohodlná pozice k sezení). **Vyprávění funguje pouze je-li vypravěč aktivní v dramatisaci svého vyprávění a posluchači jsou aktivní v jejich přijímání.**

1.1.2 Vypravěč v kinematografii

Filmové představení je proto rovněž vyprávěním příběhu, přenášeného z bodu A (scénaristův záznam příběhu) do bodu B (to, co zbylo zapamatováno divákem po odeznění filmového představení). Kdo je ale ve filmu oním vypravěčem? Je to režisér? Autor scénáře? Autoři jednotlivých složek děl audiovizuálně užitých? Situace je komplikovanější, protože film je složen z mnoha informačních audiovizuálních zdrojů a stává se tak komplexní syntézou více informačních zdrojů a materiálů.



KONTROLNÍ OTÁZKY

1. Co je to vyprávění?

2. Co proč potřebuje vypravěč v kinematografii prostor a čas?

1.1.3.1 DRUHY VYPRAVĚČŮ V KINEMATOGRAFII – REÁLNÝ VYPRAVĚČ

Reálný vypravěč je osoba, která se nejčastěji verbálně přímo ujímá vypravování daného filmového příběhu a to buďto diegetickým (vypravěč je součástí děje) anebo nediegetickým (vypravěč není součástí děje) způsobem.

- a. HEREC - představuje postavu, která fyzicky mluví do kamery jako vypravěč (ve filmových pohádkách nebo v narativních dokumentárních filmech (např. dokumentární filmy s Davidem Attenboroughem))
- b. HLAS - je samostatný hlasový projev, který vypráví či komentuje příběh, realizovaný pouze ve zvukové stopě
- c. SUBJEKT - je předmět, zvíře, část přírody, dům, město, zkrátka cokoli co přináší objektivní odvyprávěné informace
- d. TITULEK - titulky a podtitulky přenášejí rovněž důležité informace z bodu A do bodu B a jsou proto rovněž vypravěčem
- e. NEVIDITELNÝ - neviditelný vypravěč je speciální případ, kdy film má sice vypravěče, který ale není vidět, s tím, že divák není schopen rozpoznat o koho nebo o co se jedná. Je ale přesto jisté, že nejde o jiný druh vyprávění popsaný výše. Např. je-li vypravěčem Bůh, který je sice neviditelný, my ale známe jeho identitu a proto nepatří do této kategorie, ale do SUBJEKTU. Podmínkou neviditelného vypravěče je jeho zcela neznámá identita
- f. ZVUK - hudební melodie, zvuky a ruchy rovněž přenášejí informace z bodu A do bodu B a jsou proto rovněž vypravěčem

1.1.3.2 KAMERA JAKO VYPRAVĚČ

Kamera je rovněž přímým vypravěčem³, protože vytváří obraz, který je nositelem informací přecházejících z bodu A do bodu B. Myslí se tím záběry zaznamenané kamerou, nikoliv kamera jako přístroj. K zaznamenání obrazu kamerou není potřeba ani kameraman ani režisér. Například bezpečnostní kamery umístěné nad křižovatkami ulic, bez jakéhokoliv režijního vedení, snímají nepřetržitě dopravní provoz. Odvyprávějí tak různé příběhy, které se odehrávají před jejich objektivy. Například náhlá bouračka dvou automobilů a následná hádka řidičů. Muž z prvního automobilu je sympatický a slušně vychovaný mladík a žena z druhého automobilu je krásná mladá dáma. Po krátké hádce spolu nečekaně odcházejí do nejbližší kavárny vyřešit tento problém smírem a již nejsou

³ Kameru jako jednoho z vypravěčů obhazuje teoretik Edward Branigan, Narrative Comprehension and Film, London-New York 1992

na sebe nevraživí, naopak vypadají náhle velmi zamilovaně. Tento „něžný“ příběh je odvyprávěn pohledem studené bezpečnostní kamery bez vnějšího zásahu režiséra. Kamera tak sama vypráví příběh dvojím způsobem:

1. **STYLEM EPICKÝM**, způsobem popisného vyprávění, kdy má kamera větší odstup od popisované akce. Akce je pozorována a zaznamenána v čase a kamera nám zprostředkovává všechny kauzální informace pečlivě a utříděně. Příkladem může být levo-pravá panoráma po kopcovité krajině. Jde o popisné vypravování s informativní funkcí. Tuto informaci jsme viděli, přijali a proto ji dále neřešíme. Dramatický účín takového vypravování proto není vysoký.
2. **STYLEM DOKUMENTÁRNÍM**, kamera je vždy velmi blízko k popisované akci, snaží se zaznamenat a dokumentárně zachytit danou akci co nejpřesněji a nejdůkladněji, někdy však vzhledem k blízké pozici kamery a k pohybu snímaného objektu i neúspěšně. Jde rovněž o popisné vypravování, hlavním úkolem je zdokumentovat právě probíhající událost.

1.1.3.3 POSTAVA JAKO VYPRAVĚČ

Postava ve filmu vypráví příběh filmu prostřednictvím svého subjektivního pohledu, jde o vyprávění očí postavy a jeho niterného prožitku v rámci dané situace. Film umožňuje na rozdíl od divadla měnit průběžně pozorovací úhly diváka. Jednou z možných pozic kamery je simulace umístění kamery, jako by byla v hlavě postavy a využívala pohledu očí, jako kdyby byly objektivem kamery. Takové situaci říkáme subjektivní pohled postavy (SP). Jde o fiktivní záběr, jehož význam je diváky vnímán jako pravdivý. Aby mohlo dojít ke správnému pochopení a přečtení takové informace musí být divák dopředu a nebo následně informován, že jde/šlo o subjektivní pohled. Byla-li daná situace viděna postavou a postava nás o ní prostřednictvím subjektivního pohledu informovala, dostali jsme tak pravdivé svědectví od ní jako očitého svědka. Jde o pravdivou informaci zaznamenanou prostřednictvím očí postavy a zprostředkovanou v danou chvíli a na daném místě. Toto přímé svědectví situace je důkaz, který je nezpochybnitelný. Je proto na grafu vizuální intenzity umístěn na nejvyšších pozicích, jelikož jde o osobní autentické tedy výsostně dramatické svědectví.

1.1.3.4 SUBJEKTIVNÍ POHLED

Je tvořen vždy dvěma záběry. První záběr nás informuje o tom **KDO** je nositelem subjektivního pohledu. Tento záběr budeme dále nazývat termínem **KLÍČOVÝ ZÁBĚR**, jde o klíčovou informaci k pochopení a určení nositele vyprávění subjektivního pohledu postavy. Druhý záběr nás informuje o tom **CO** je předmětem vyprávění, co daná klíčová postava viděla, o čem nám vypráví, co sleduje. Jde o tzv. **POHLEDOVÝ ZÁBĚR**. Někdy může být pořadí těchto dvou záběrů opačné. Buď jak buď oba tyto záběry nám společně přinášejí novou informaci o tom **JAK** byl subjektivní pohled pozorován, jaké

pocity při jeho pozorování daná postava prožívala. Způsob jak byl natočen Pohledový záběr vypovídá o tom, co při jeho pozorování postava prožívala. Kategorie jako strach, zármutek, přátelství, zamilovanost, bedlivé pozorování, nesoustředěné pozorování, halucinační vize a podobně jsou jasně čitelné pro diváky z toho, jakým způsobem byl Pohledový záběr operátorem-švenkrem kamery natočen. Práce kameramana je tedy velmi důležitá a umožňuje aktivně zdůrazňovat, nahrazovat či zcela měnit vnitřní pocity postavy tvořené zamýšleným hereckým výkonem.

1.1.3.5 AUTOR JAKO VYPRAVĚČ

Autoři filmu (režisér, střiháč, scénárista, kameraman a výtvarníci) jsou vizuálními vypravěči příběhu pouze v případě, kdy jejich činnost nějakým způsobem narušuje kontinuitu vyprávění na časové ose. Jakékoliv změny této kontinuity, hlavně střihově zpracované, jsou považovány za autorský vklad do vyprávění příběhu. Sny, flashbaky, vize, paralelní střihy, či vypravování děje pozpátku, to vše patří do kategorie autorského vypravování. Způsob, jak byl pro vypravování využit čas, je v rukou autorů filmu. Patří sem také změna snímací rychlosti porušením standardní obrazové frekvence 24/25 obrázků za vteřinu. Natáčení zrychlených a zpomalených záběrů (Overcrank, Undercrank), časosběrné záběry a pod. funguje jako kukátko do jiné dimenze časoprostoru. V menší intenzitě bývá tento jemný posun rychlosti využíván ke korekcím hereckých akcí, či zpomalování/zrychlování jízdy automobilů, koní a pod. Filmový čas lze také úplně zastavit tzv. Mrtvolkou - statickým záběrem.

Čas jako takový můžeme ve filmu rozdělit na:

ČAS REÁLNÝ – doba trvání projekce filmového díla

VNITŘNÍ ČAS ZÁBĚRU – reálný kontinuální čas natočeného záběru

VNITŘNÍ ČAS SCÉNY – průběh času v rámci každé ucelené filmové scény

ČAS FILMOVÝ – dramaticky zpracovaný a uceleně působící čas v průběhu celého filmu.

Čas může být strukturovaný kontinuálně, s časovými skoky, napřeskáčku, opakovaně či vedený v opačném zpětném směru a může využívat i časových skoků do minulosti anebo budoucnosti. Může rovněž skákat do tzv. mezičasu reprezentovaného sny, vzpomínkami, flashbaky apod. Struktura filmové řeči využívá často časových skoků mezi záběry, vynecháváním nepodstatných částí děje. Tím k porušení časové kontinuity nedochází, naopak děj se vhodně dramatizuje a je pro diváky srozumitelnější. Jiným postupem jsou naopak dlouhé záběry (long take), které dodržují časovou kontinuitu času beze změny po dlouhou dobu, ale vyžadují dodržet propracovanou režijní vnitrozáběrovou dramaturgii.⁴

⁴ Film Turínský kůň, rež. Béla Tarr a Ándres Hranitzky, kam. Fred Kelemen

1.1.3.6 DIVÁK JAKO VYPRAVĚČ

Divák se stává průběžným vypravěčem částí příběhu postavených režisérem mimo RÁM obrazu anebo dokončuje vypravování příběhu po zakončení filmového představení, uzavíráním významů vyprávění hlavně u filmů s otevřeným koncem.



KONTROLNÍ OTÁZKY

1. Které druhy vyprávění používáme v kinematografii?
2. Může mít titulky ve filmu svůj subjektivní pohled?



DEFINICE

Vyprávění funguje pouze je-li vypravěč aktivní v dramatinaci svého vyprávění a posluchači jsou aktivní v jejich přijímání.



KONTROLNÍ OTÁZKY

1. Jaké jsou rozdíly mezi nástroji malířskými, sochařskými, fotografickými, ostatních výtvarných profesí a kameramanskými?
2. Jak rytmus souvisí s kamerovými nástroji filmové řeči?



PRAKTICKÉ CVIČENÍ

Úkolem je natočit čtyři významové situace s použitím subjektivních pohledů. Nejprve vytvoříme dva klíčové záběry jedné postavy. Jednou se vybraný herec v obličejí usmívá a podruhé vytvoří smutný výraz. Doporučuje se vzít si spíše neherce, o kterém víme, že herectví příliš neovládá. Na to navazují dva subjektivní pohledové záběry, vytvořené kameramanem zobrazující jakým způsobem jde po mostě. Jednou, kdy se kamera dívá do země na nohy procházejících turistů, vyjadřuje kamera smutnou náladu postavy, její vnitřní uzavřenost a podruhé, kdy se kamera dívá vzhůru na sochy a do tváří kolem procházejících lidí, vyjadřuje veselost a dobrou náladu. Potom se všechny záběry spojí ve střížně do čtyř kombinací a vytvoří se čtyři naprosto rozdílné avšak funkční významy subjektivních pohledů:

- Veselá postava prochází veselým světem kamenného mostu plným spokojených turistů.
- Tvář postavy s úsměvem je osamocená, protože ve skutečnosti je smutná, bojí se podívat se kolem jdoucím turistům do tváře.
- Smutná postava je skutečně velmi smutná, nezajímá se o dění na mostě, je do sebe uzavřená.
- Smutný obličej postavy, která prochází přes most, je ve skutečnosti veselá, to jak pozoruje se zájmem své okolí. Znamená to snad nějakou masku v obličejí?

Zajímavé na tomto cvičení je také to, že výsledné střihem vzniklé dramatické významy situací jsou rovněž i dobře zahrané. Neherec, díky subjektivním pravdivým pohledům, získal na autentičnosti a tedy jeho herectví bylo diváky přijato jako dobré.

DOPORUČENÉ FILMY

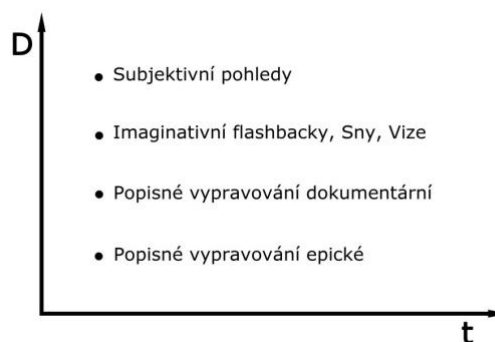


Marketa Lazarová, rež.: Franišek Vlácil, 1967, 165min, CS, kam.: Bedřich Bařka

SHRNUTÍ KAPITOLY



Nástroj VYPRAVĚČ A SUBJEKTIVNÍ POHLED vytváří různé vizuální dramatizace sdělovaných informací v rozsahu vizuální epické popisnosti \square vesus \square spolu s postavou prožité autentické zážitky. Na škále grafu vizuální dramatizace se v nejnižší hladině nachází popisné vypravování, intenzivněji působí dokumentární záznamy, výše jsou postaveny imaginativní flashbacky, sny a vize. Subjektivní pohledy jsou nejintenzivnější.



2 KOMPOZICE OBRAZU A ZLATÉ ČÍSLO



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Tato kapitola představuje obrazovou kompozici jako základní nástroj filmové řeči, který slouží režisérovi a kameramanovi k převodu (vizualizaci) textu scénáře do audiovizuální podoby. Podobně jako využívá režisér kamerových nástrojů filmové řeči, má také k dispozici nástroje zvukové a stříhové. Někdy se tyto nástroje navzájem ovlivňují. Základy kamery II řeší funkci nástrojů obrazových.



CÍLE KAPITOLY

- Porozumění co je to kompozice filmového obrazu a jak se s ní pracuje jako komunikačním nástrojem.
 - Seznámení se s funkcí kompozice pro práci režiséra a pro práci kameramana.
 - Uvědomění si existence tří matematických a dvou nematematických kompozičních modelů.
-



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

filmová řeč, kamerový nástroj filmové řeči, kompozice, zlaté číslo, pravidlo třetin, balanční zákony

2.1 Vymezení pojmu KOMPOZICE A ZLATÉ ČÍSLO jako kamerového nástroje filmové řeči

Účinnost nástroje KOMPOZICE A ZLATÉ ČÍSLO souvisí s vědomým rozmístěním obrazových motivů uvnitř obrazového rámu vytvářející jejich vzájemné vazby, jejich souznění anebo opoziční vztahy a hierarchii. Problematiku řešení obrazových kompozic lze rozdělit do dvou základních oblastí, **matematické a nematematické**. U matematických jde o způsob tvorby kompozic ovlivněný matematickými vztahy vyjadřujícími harmoničnost či disharmoničnost poměrů kompozičních linií vycházejících z výzkumů matematických nebo geometrických poměrových řádů. Druhou cestou jsou kompozice nematematické tvořené na základě zkušeností získaných dlouhodobým vlivem historických a sociologických podnětů nebo rituálních či duchovních tradic uložených

někde hluboko v našem podvědomí. Tyto podněty člověk sbíral v průběhu času a mezigeneračně si je verbálně předával. Proto o nich nejsou ucelenější písemné zprávy.

2.2.1 MATEMATICKÉ KOMPOZIČNÍ ZÁKONITOSTI

Praktický život v drsném prostředí s měnícími se podnebními vlivy přiměly pravěkého člověka k výzkumu a poměřování těchto událostí, což jej přivedlo k užšímu studiu strukturálních a poměrových vazeb. Jde tedy o první angažovanou zájmovou činnost lidského rodu pochopit souvislosti obývaného prostoru-teritoria. Teprve mnohem později byly tyto nabyté zkušenosti převedeny do trvalých záznamů formou značek, čísel a čar. Matematika nevznikla pro zábavu, ale jako životní nutnost. Jako věda o strukturách.⁵ Už staří Egypťané prováděli matematické výpočty porovnáváním ideálních poměrů ve tvaru nejmenšího možného počtu „reciprokých čísel“ (tj. čísel tvaru $1/n$), které se nám zachovaly ve starých papyrových záznamech, jako je např. Ahmesův papyrus⁶, který uvádí výpočty „...*jimiž se dospěje k znalosti všech tajemství, ukrytých ve věcech...*“. Velká pyramida v Gize dokazuje, že Egypťané museli znát jak číslo π (3,1416) tak číslo Φ (1,618) a z jednoduchých výpočtů poměrů stran a půdorysu Velké pyramidy dokážeme, že znali jak hodnotu jednoho metru, tak také přesné rozměry lokte ($\pi - \Phi^2 = 1$ loket (0,5236 m)).

2.2.2 ZÁKON ZACHOVÁNÍ ROVNOVÁHY

Položme si otázku, proč ve Vesmíru všechno funguje? Podle kterého principu nebo zákona se Vesmír řídí? Kde berou všechny objekty stejně velkou energii, aby si mohly navzájem konkurovat a přitom se nesrazí? Stále existují? Proč sedíme doma a nebo ve škole a nemáme strach, že se něco stane? Na úrovni probíhajících procesů v okolním Vesmíru jde o velmi unikátní situaci. Sedíme na židlích, ale ve skutečnosti právě letíme volným prostorem nám neznámým směrem a to obrovskou rychlostí. My si ale myslíme, že se v našem prostoru (inerciální vztažné soustavě) nepohybujeme. Nejsme schopni ani rozpoznat, zda je naše soustava inerciální či neinerciální, protože její pohyb se jeví jako rovnoměrný⁷. Zkušenost praví, že když se nestalo nic v předcházejících 4,5 miliardách let, kdy naše Země obíhala kolem Slunce, pak bude zřejmě stejným způsobem obíhat i zítra, příští týden i za dalších tisíc let... Můžeme být proto v klidu... Jak je to ale možné? Proč se ve volném prostoru daří objektům držet svůj tvar a dráhu a nerozpadnou se? Spirální galaxie se ve vesmíru stále točí kolem svého centra. Co je tedy oním základním zákonem ve vesmíru, kvůli kterému je vše v tak úžasné funkční konstelaci? Jde o fyzikální **ZÁKON ZACHOVÁNÍ ROVNOVÁHY**.

⁵ Příběhy matematiky, Milan Mareš, 2008, 2011, str. 11 ISBN 978-80-87053-64-5

⁶ Také se nazývá Rhindův záznam (Henry Rhind byl škotský egyptolog, který papyrus získal v Luxoru v roce 1858). Rukopis je popsán hieroglyfy a obsahuje 87 vzorových řešených příkladů.

⁷ Inerciální a neinerciální vztažná soustava:

http://fyzika.fce.vutbr.cz/doc/vyuka_schauer/inercialni_a_neinercialni_soustavy.pdf

2.2.3 KOMPOZICE OBRAZU VYBALANCOVANÁ

Kompozice je způsob uspořádání objektů v rámci obrazu. Obrazová kompozice je vybalancovaná anebo nevybalancovaná uspořádání předmětů zarámovaných rámem obrazu. Rám obrazu tvoří hranici uzavřené soustavy, kterou divák hodnotí jako první možnou časoprostorovou situaci a reaguje proto nejprve v rámci tohoto uspořádání. Míra rozbalancování kompozice určuje vedení divákovy očekávání, kterým směrem bude akce pokračovat, kde je příčina tohoto rozbalancování.

Příklad vybalancované kompozice nám znázorní zakomponování dvou objektů v záběru č.1. Mohou to být např. dvě mýdlové bubliny, může to být Země a Měsíc, ale mohou to být i dva obličejové herců. Analýzou zjistíme, proč je tato kompozice vybalancovaná. Najdeme nejprve těžiště rovnováhy obou bublin, která jsou umístěna v jejich střezech a ty potom spojíme úsečkou. Na té vyznačíme nové společné těžiště rovnováhy celého systému, které je umístěno dle stavové rovnice blíže k té větší z nich. A hle! Toto nové těžiště se nachází přímo ve středu rámu našeho záběru. Geometrie této vybalancované kompozice jasně hovoří o tom, proč je celý systém funkční, proč se chová přesně podle zákona zachování rovnováhy.

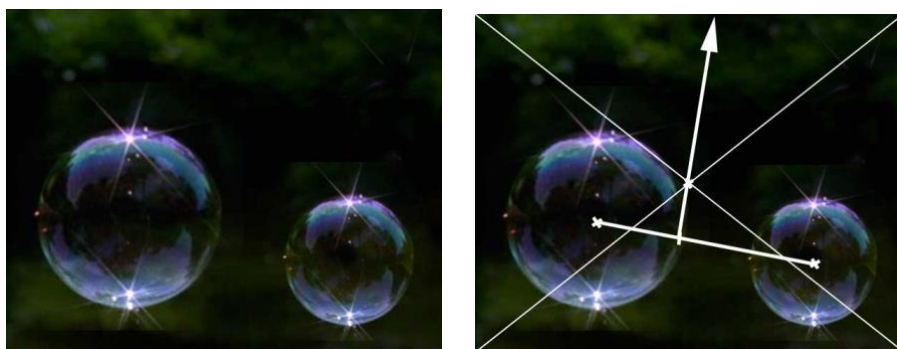


ANALÝZA VYBALANCOVANÉ KOMPOZICE

2.2.4 KOMPOZICE OBRAZU VYBALANCOVANÁ

Na příkladu nevybalancované kompozice geometrickou analýzou zjistíme, že společné těžiště obou mýdlových bublin neleží ve středu záběru. Okamžitě je aktivován ochranný mozkový procesor OMP, který nastoluje otázku:

“Co se stalo? Proč pozorujeme takto nevybalancovaný stav? Víme přece, že vesmír je funkční, že by obraz měl být vybalancovaný. Jsou tedy jen dvě možnosti: Kameraman chybně a velmi necitlivě zakomponoval obraz anebo zřejmě nevidíme obraz celý, ale jen jeho část! Druhá možnost je pravděpodobnější! Proč se to ale stalo a co to znamená? Kdo to způsobil? Může to být pro nás nebezpečné?”



ANALÝZA NEVYBALANCOVANÉ KOMPOZICE

Okamžitě tušíme, že existuje třetí nebo i další objekt, který je součástí takto jen nekorektně zakomponované uzavřené soustavy. Zajímá nás, kde se nachází? Rozbalancované těžiště nás přímo navádí správným směrem. Napovídá nám, kterým směrem můžeme tuto odpověď hledat. Tento směr hledané odpovědi je vidět na grafu, a je pro všechny diváky okamžitě čitelný, podvědomě jasný i bez geometrických analýz. Všichni totiž jasně cítí vybalancovaný stav a proto ví, kam padá těžiště této nevybalancované situace a kam se máme obrátit, abychom situaci zvrátili zpět do vybalancovaného stavu. Šipka grafu směřuje protnutím společného těžiště obou těles přes střed záběru a vede mimo rám obrazu k místu hledané odpovědi. Tam zřejmě bude třetí bublina!

Uvedme příklad **VYBALANCOVANÉ a NEVYBALANCOVANÉ** obrazové kompozice na jednoduchém portrétu hercovy tváře. Záběry nám ukazují dramatický efekt způsobený postupným nevybalancováním kompozice obrazu. Rozdílnost pozic těžiště rovnováhy a středu zarámování nás bezpečně vedou k místu, kde musí být odpověď na otázku: „Je tímto směrem ještě něco/někdo?“



ANALÝZA POSTUPNĚ ROZBALANCOVANÉ KOMPOZICE

2.2.1 ZLATÉ ČÍSLO

Komponování nevybalancovaných kompozic v systému Otázka a Odpověď a schopnost řešení následného působení obsahu jednotlivých záběrů misanscény je primární úkol režiséra, který kameramana v tomto směru vede. Co je tedy přesně úkolem kameramana při tvorbě obrazových kompozic? Proč existuje větší množina kameramanů, kteří točí jen reklamy a televizní pořady a méně je těch, kdo jsou pravidelně žádáni pro natáčení celovečerních narativních filmů? Režiséři hledají pro natáčení hrané tvorby kameramany, kteří dokáží vytvořit tzv. “živé obrazy”. Takto natočené záběry mají zvláštní energii a magii, jsou skutečně živé, protože dokáží promlouvat k divákům přímou obrazovou řečí. Poznáme je tak, že nepotřebují podpurné informační dovysvětlování, jako je třeba dialog nebo hudba a přesto mají hlubokou vypovídací hodnotu a jasně sdělují emocionální názor o svém obsahu. **Kameraman ovládající tajemství zlatého čísla a z něho vycházejících živých obrazů, může vytvořit film i němý a přesto plný emotivního komunikativního náboje. Taková práce směřuje k přímé komunikaci s divákem. Jde o kontakt vzájemný, diváci tuto “živost” rádi opětuji svojí aktivní empatií a následnou zpětnou komunikací.** Jak probíhá komponování živých obrazů v kameramanské praxi?

2.2.2 ŽIVÉ OBRAZY

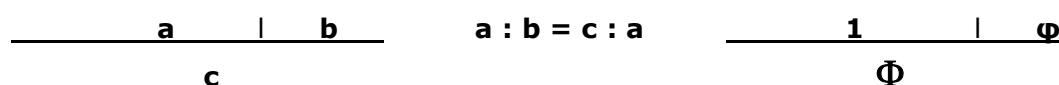
Odpověď na otázku co to jsou Živé obrazy musíme hledat v porovnání dvou vizuálních forem bytí, které můžeme označit buďto termínem **PERFEKTNÍ** anebo **KRÁSNÝ**. Perfektní stav, představuje stav symetrický, vybalancovaný, nevytvářející žádné problémy, nesrovnalosti, odlišnosti, ale ani žádnou další komunikaci, jde o bezpečný stav. Krásný stav, představuje objekty, které se snaží vytvořit perfektní tvar, ale jsou přesto trochu pokřivené. Při podrobném zkoumání zjistíme, že je zde velké množství tvarových nedostatků i když objekt se systémově snaží o perfektní tvar. Je to, jako bychom šli přírodou a náhle uviděli na horizontu stát velký vzrostlý dub. Když k němu přijdeme blíže a postavíme se pod jeho rozložitě a různě pokřivené mohutné větve, užaseme intenzivním pocitem krásna. Vidíme tisíce dubových lístků, které se všechny do jednoho snaží udržet stejný tvar, ale nemohou. Každý je trochu jiný. Každý má unikátní tvar i když dohromady jsou vlastně tvarově stejné. Jde o překrásný pohled na staletý dub, který jakoby chtěl vyprávět příběhy z dávných časů, jejichž byl svědkem. To proto pod stromem setrváme neplánovaně delší čas, protože je nám zde příjemně, rozmlouváme se stromem (obrázek – Krásný a perfektní kruh z dubových lístků). Stav perfektnosti nás po chvíli začne nudit. Kdyby byl tento strom souměrně vylisovaný, byl by 100% perfektní, nezdrželi bychom se u něho déle, chyběla by nám jeho živoucí krása.



ZLATÉ ČÍSLO = Φ 1,618/ ϕ 0,618 pojmenované jako božský kód použitý řeckým sochařem Feidiásem při stavbě Parthenónu. Termín zlatý řez poprvé použil německý matematik Martin Ohm (bratr fyzika, který definoval Ohmův zákon) v roce 1835 ve druhém vydání své knihy Die Zeine Elementar-mathematik (Čistě základy matematiky). Jeho termín „Goldene Schnitt“ se ujal až koncem 30. let 19. století.

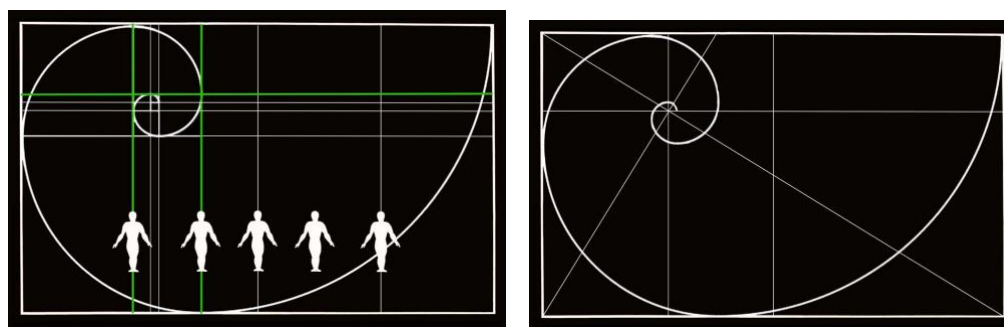


$(a+b)/a = a/b$ dnes toto poměrové rozdělení nazýváme Zlatý řez



2.2.3 FIBONNACIHO ŘADA ČÍSEL

S využitím Fibonacciho číselné logaritmické řady bude vypadat pohled do hledáčku kamery trochu složitě a bude velmi těžké se pomocí takovýchto spirálou definovaných zlatých řezů orientovat. Navíc jen málokdy je obrazový formát filmové nebo digitální kamery totožný s obrazovým formátem zlatého obdélníku.



GRAF KOMPOVÁNÍ OBRAZU V KAMEŘE DO IDEÁLNÍHO FORMÁTU

2.2.4 ZEDNICKÁ ŘADA ČÍSEL

Existuje jednodušší metoda, kterou používají zedníci od prvopočátků historie stavitelství a zednické praxe. S provázkem a primitivním laťkovým kružítkem dokáže zedník, aniž by nutně musel umět kreslit a počítat, postavit perfektní, tedy řádně „vybalancovaný“ dům. Je to jeho základní úkol, dům nesmí spadnout a zranit svého majitele. Zedníci dělali vždy plány svých staveb zásadně pouze dělením základních rozměrů na polovinu. Provázek sloužil k měření velikostí základů a určování proporčních poměrů jednotlivých místností,

oken, schodišť... Jednoduše naměřil danou délku provázkem, podržel provázek za oba jeho konce a jednoduchým dělením našel přesnou polovinu vzdálenosti. Zedníci dokázali přesně dělit vzdálenosti na poloviny. Podívejme se co se stane, když podělíme zlatý čtvercový rám obrazu na poloviny. Postupným dělením vznikne zednická číselná poměrová řada: **1, 1, 3, 7, 15, 31, ...**

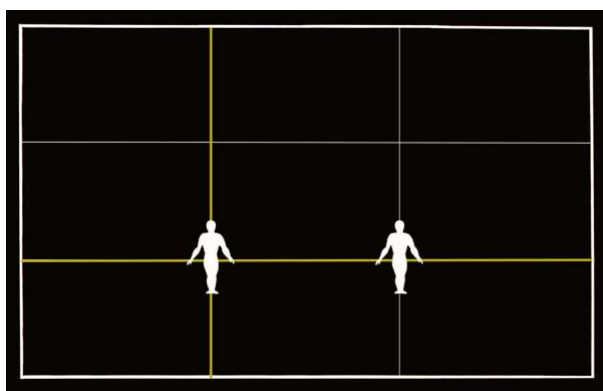
Při čtvrtém dělení vzniká poměrně hustá síťka čar, která je již nevhodná pro komponování filmového obrazu. Ubereme-li na třetí dělení je síťka dělení stále ještě hustá, postačí nám tedy jen dělení první a druhé. Tím zjistíme, že se tyto čáry shodují se zlatými Fibonacciho řezy **1, 1, 3** a jsou tedy i matematicky správné.



GRAF KOMPOVÁNÍ OBRAZU V KAMERE DO FORMÁTU ČTVERCOVÉHO A CINEMASCOPE 35

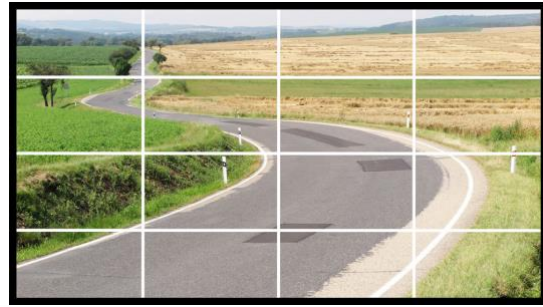
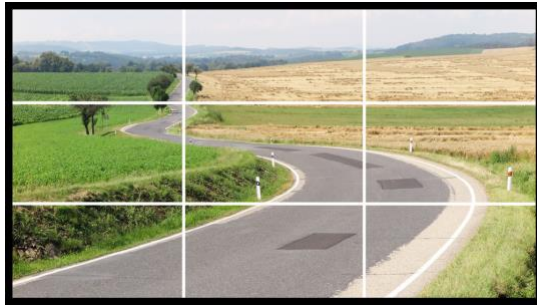
2.3.5 PRAVIDLO TŘETIN

Jde o pomocnou fotografickou metodu, která je ale velmi nepřesná. Nepoužívá se v architektuře, kde je kladen důraz na korektní poměrová vyjádření. Pravidlo třetin počítá s tím, že rám obrazu fotografické kamery neodpovídá zlatému poměru, ve fotografických kamerách bývá obraz exponován do různého poměru stran a navíc fotografie se při finálním zpracovávání mohou dále ořezávat a tento formát měnit. To není úplně shodné s postupy kameramanů v kinematografii, kteří se spíše přiklánějí k exaktnějšímu způsobu práce architektů. Jelikož práce s harmoničností a vyvažováním obrazu je důležitá, je důležitý i způsob její analýzy.



GRAF KOMPOVÁNÍ OBRAZU V KAMERE DO IDEÁLNÍHO FORMÁTU

Příklad obrazových kompozic silnice v krajině s využitím různých kompozičních metod.



KONTROLNÍ OTÁZKY



1. Co cítíme, když jsou kompozice obrazu vyrovnané?
2. Je tvrzení, že pravidlo třetin lze využít lépe v komediích a zlatý řez v dramatických dílech správné?

2.3.1 NEMATEMATICKÉ KOMPOZIČNÍ ZÁKONITOSTI

Dosud jsme byli v zajetí matematických harmonických poměrů a dramatizace na ose vybalancovaný obraz versus nevybalancovaný obraz v závislosti na jeho zarámování. Estetické teorie dosud přímo neprokázaly propojení formy krásy se zlatým řezem. Škála perfektní „zlatý“ obraz versus krásný obraz je nám proto srozumitelnější. Pojdme se však nyní podívat na obrazové kompozice formou archetypální typologie vycházející ze sociálních zkušeností nasbíraných v průběhu dějin člověka a jejich zaznamenání v předvědomé paměti, která se stále využívá k hodnocení a řešení každodenních přicházejících situací.

2.3.1 KOMPOZICE LEVO - PRAVÉ

Snad to bylo tím, že naše alfa rodina žila kdysi v jeskyni, kde byl vchod umístěn vpravo od ohniště, či snad z důvodů situování půdorysu lidských obydlí vůči pohybu Slunce po obloze způsobilo, že se orientace k levopravému směřování ustálila jako hlavní princip. I

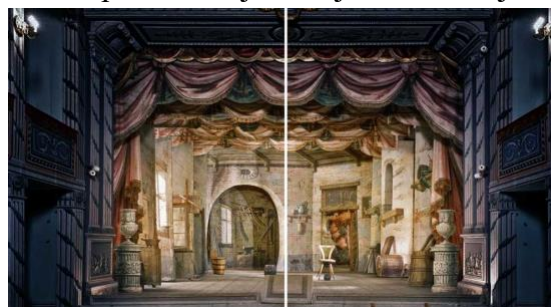
dnes je nám sympatičtější východ z našeho bytu směrem doprava než obráceně. Člověk ví, že pravá ruka je účinnější, šikovnější a tak pro činnosti důležitější. Jakožto ruka mužská ovládající zbraň je spojena s významy rovný, přímý, spravedlivý, účinný, silný, hodnotící, soudící a rozhodující. Levá ruka, která je určena pro hygienické účely se spojuje nejčastěji s významy vratký, neprostupný, nevypočitatelný, nejistý. Snad i proto jsme začali psát texty zleva doprava. Tedy textem zasláná informace vede ode mne (směrem doprava) a jde dále k dalšímu (venkovnímu) příjemci. Tento levopravý efekt je pouze kulturně lokální danost, je to princip matematicky nepopsatelný a ve vesmíru neexistující a přesto velmi silně ovlivňuje tvorbu filmových obrazových kompozic. Zda se galaxie otáčí doleva či doprava záleží na tom, ze které strany ji pozorujeme. Taktéž v našem regionu Slunce vychází vlevo a zapadá podle ekliptiky vpravo. Den tak začíná a končí.

Podobné je to s komponováním scény v divadle založeným na tomto archetypálním vnímání prostoru. Je důležitá orientace zarámování jeviště, v divadle tvar jeviště může být na výšku či na šířku, nebo jde-li o vyrovnaný čtverec tzv. "mandal".

Levá polovina jeviště symbolizuje minulost, zapomnění, něco, co bylo již vykonáno anebo překonáno a je symbolem egocentrického vyjádření "já" = introverze. Levá část jeviště je důležitější, určující, plná statických scén, představující domov, minulost a přítomnost.



Pravá polovina jeviště symbolizuje budoucno, žádoucí, cíle, povinnosti a je symbolem egocentrického vyjádření "ty" = extroverze. V divadle pravá část jeviště je odlehčenější, druhoplánová, dynamičtější, akčnější a vyjadřuje dějovost v budoucnosti. Například pozice rozhovoru Ďábel – Anděl. Anděl bývá zobrazován vpravo a Ďábel vlevo. Symbolika tohoto vztahu vytváří pozici Ďábla znevýhodněnou, musel by vystoupat ven ze svého doupěte (doprava), aby se mohl postavit Andělovi tváří v tvář.



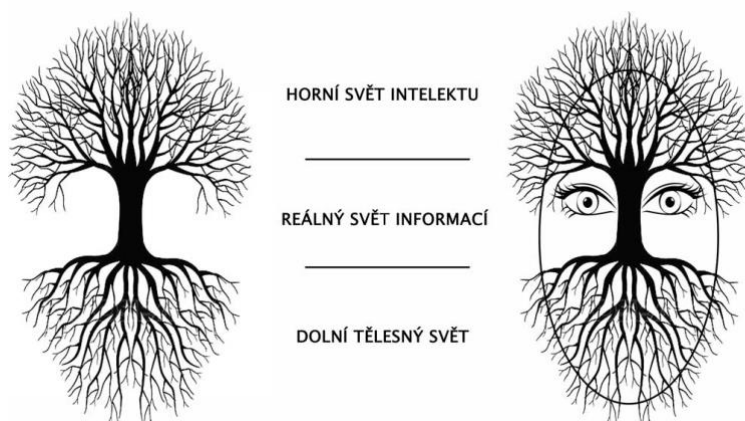
2.3.2 KOMPOZICE SMĚRŮ NAHORU A DOLŮ

Tento kompoziční zvyk využíváme především při komponování detailů hereckých tváří. Zřejmě jde o zkušenost z pradávných pohanských rituálů, kde vizualizace božské podstaty byla přiřazena ke kouzelnému stromu. Strom roste vertikálně, spojuje vesmírnou spiritualitu se Zemí a lze jej proto rozdělit do tří základních rovin (stupňů) na horní, střední a dolní svět, představujících Korunu, Kmen a Kořeny.

Dolní část kořenů představuje území, zde žijí podzemní duchové a totemová zvířata, či jiné důležité záhrobní bytosti. Tento prostor symbolizuje předvědomí nebo

materiální stránku bytí, tělesnost, ukryté eroticko-sexuální nevědomí. Střední část kmene stromu kolem kterého se prohání vítr různými směry a přináší rozličné informace z dalekých krajin, symbolizuje denní vědomí, empirické ego. Horní část koruny stromu symbolizuje intelekt, vědomí vesmíru, nadindividualitu, duchovní sféru. Je to prostor pro vstup do Velké knihovny instinktů, jiného vědomí, zde je prostor pro tajná učení, je zde možno klást duchovní otázky, prožívat eticko-náboženské pocity nebo intelektuální obsah.

Pohanská filosofie říká, že člověk musí být nejprve iniciován duchy dolního světa, musí nejprve sestoupit a nalézt svoje totemové zvíře (anděla - průvodce) a potom s ním společně prožít nějaký čas pout kolem kmene stromu a učit se. Získaný základ zkušeností reálného světa využívá k přípravě ke vstupu do horního světa, kde klade relevantní otázku Duchu Všemohoucímu. V koruně stromu bývá vpravo umístěno Slunce, se svými mužskými, ostrými a racionálními paprsky a vlevo Měsíc, jako princip ženskosti, těkavosti, uváženosti, stability.



Při natáčení filmů využíváme této archetypální zkušenosti při komponování detailů tváří. Je-li ponecháno více místa nad hlavou herce, jde o posilování charakteru postavy směrem k duchovní sféře. Je-li naopak méně místa nad hlavou herce, či hlava se dotýká horního rámu obrazu, je tím posilována materiální stránka charakteru postavy.



Při dialogu dvou postav lze tímto vytvořit efekt souznění postav nebo jejich absolutního míjení, protože každá postava je zcela jiného vnitřního založení.



DEFINICE

Kompozice je způsob uspořádání objektů v rámci obrazu. Obrazová kompozice je vybalancované anebo nevybalancované uspořádání předmětů zarámovaných rámem obrazu. Rám obrazu tvoří hranici uzavřené soustavy, kterou divák hodnotí jako první možnou časoprostorovou situaci a reaguje proto nejprve v rámci tohoto uspořádání. Míra rozbalancování kompozice určuje vedení divákova očekávání, kterým směrem bude děj pokračovat, kde je příčina tohoto rozbalancování.

Kameraman ovládající tajemství zlatého čísla a z něho vycházejících živých obrazů, může vytvořit film i němý a přesto plný emotivního komunikativního náboje. Taková práce směřuje k přímé komunikaci s divákem. Jde o kontakt vzájemný, diváci tuto "živost" rádi opětvují svojí aktivní empatií a následnou zpětnou komunikací.



KONTROLNÍ OTÁZKY

1. Proč se používají převážně nevyvážené kompozice, méně vyvážené?
2. Co představují čísla: 3,14, 0,618, 0,333?



PRAKTICKÉ CVIČENÍ

Trénink vybalancovaných a nevybalancovaných kompozic - 12. statických záběrů

- | | |
|-----------------|---|
| Vybalancované | <ul style="list-style-type: none">- Centrální kompozice - postava v PD a C v exteriéru např. v parku- Kompozice zlatého řezu - postava v PD a C v exteriéru např. v parku- Kompozice podle pravidla třetin - postava v PD a C např. v parku |
| Nevybalancované | <ul style="list-style-type: none">- Kompozice gotického stylu - postava v parku nasnímaná symbolicky- Kompozice renesančního stylu - postava v parku nasnímaná realisticky- Kompozice barokní - postava v parku nasnímaná expresivně |



DOPORUČENÉ FILMY

Všichni dobří rodáci, rež.: Vojtěch Jasný, 1968, 115, ČSSR, kam.: Jaroslav Kučera
Loni v Marienbadu, rež.: Alain Resnais, 1961, 94, FR, IT, kam.: Sacha Vierny

2001: A Space Odyssey, rež.: Stanley Kubrick, 1968, 149, USA, kam.: Geoffrey Unsworth

SHRnutí KAPITOLY



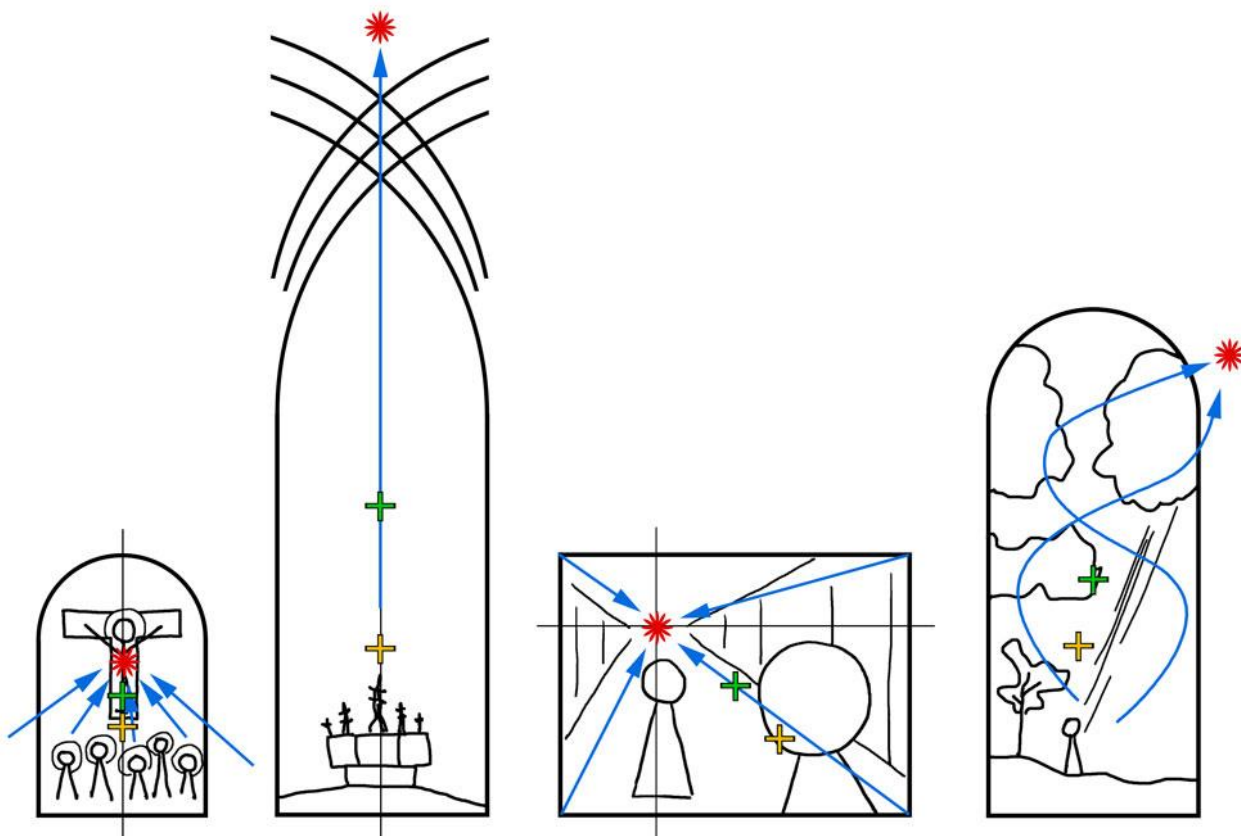
Tři základní kompoziční pravidla filmového obrazu

Ve filmu můžeme využít střed obrazu jako základní kompoziční bod třemi základními způsoby či chcete-li druhy práce s prostorem a postavou. Jde o **princip plošně symbolický**, vycházející z gotického systému tvorby kompozic, dále **princip prostorově realistický** využívající renesanční perspektivní prostorový systém a **princip expresivní prostorové imaginace** vedoucí k nereálnému baroknímu projevu v rámci zesílené výtvarně dramatické akce. Jejich kombinace v podstatě nejsou možné, i když některé postmoderní výzvy odmítající stylovou čistotu a takovou kombinatoriku připouštějí, avšak s nízkým výrazovým efektem.

Příkladem gotického principu je práce tvůrců nové vlny 60. let s plošnou kompozicí a jejich obliba úzkých klasických kinematografických formátů (např. Academy 35mm – 1:1,37). Na inspiraci gotickou deskovou malbou upozorňoval např. režisér Vojtěch Jasný ve svém filmu Všichni dobří rodáci. Snahou těchto tvůrců bylo přivést postavu nejčastěji v detailních záběrech co nejbližší k divákovi a soustředit se pouze na ni.

Renesanční způsob upozorňuje na reálný prostor scény, kterou staví jako spoluhráče příběhu se všemi z toho vyplývajícími důsledky. Tvůrci často volí širokoúhlé kinematografické formáty (např. Cinemascope 35mm - 1:2,35) a využívají často rámování k tvorbě jak hlubokého, tak i širokého prostoru pro pohyb postavy v rámci dramatického pozadí. Příkladem je film režiséra Alaina Resnais *Loni v Marienbadu*.

Barokní stylizací se vyznačují filmy s expresivním obsahem, založené na tvarové stylizaci a expresionistickém působení barev. Např. scéna červí díry z filmu *2001: Vesmírná odysea*, režiséra Stanley Kubricka.



Obrázek tří kompozičních paradigmat: Symbolická Románská/Gotická , Realistická Renesanční a Expresivní Barokní. **Střed vesmíru**, **Střed rámu obrazu** a **Balanční střed kompozice**.

3 VELIKOSTI ZÁBĚRŮ A PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Tato kapitola se zabývá kamerovým nástrojem filmové řeči – VELIKOSTI ZÁBĚRŮ A PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ. Jde o kamerový nástroj sloužící k dramatinaci filmového sdělení volbou různých velikostí obrazových výřezů z prostoru na scéně. Kamerový nástroj sloužící k dramatinaci filmového sdělení formou různé vizuální intenzity popisných anebo emocionálních informací vedoucích k jasnějšímu čtení významů hereckých i nehereckých akcí. Kameraman fyzicky pohybuje kamerou jako nástrojem (strojem) pomocí vnitřního svalového systému způsobem, že vzniká různě intenzivní vizuální efekt emocionální působnosti v nasímaném kinematografickém záběru.

CÍLE KAPITOLY



- Porozumění o tom jak se pracuje s velikostmi záběrů jako nástrojem filmové řeči
- Seznámení se se všemi funkcemi a druhy velikostí záběrů používaných v kinematografii
- Vztah použití velikostí záběrů v rámci různých kinematografických systémů s různým prostorovým rozlišením.

KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



filmová řeč, kamerový nástroj filmové řeči, velikosti záběrů, prostorové rozlišení

3.1 Vymezení pojmu VELIKOSTI ZÁBĚRŮ A PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ jako kamerového nástroje filmové řeči

VELIKOSTI ZÁBĚRŮ jsou kamerový nástroj filmové řeči, který plní jinou funkci než RÁM. Rámování sice vytváří velikosti záběrů, ale řeší problematiku objektů umístěných

uvnitř rámu obrazu vzhledem k objektům mimo rám filmového záběru. Velikosti záběrů naopak pracují jen s informacemi vyfotografovanými uvnitř obrazového rámu. Jako ostatní nástroje také VELIKOSTI ZÁBĚRŮ plní funkci dramatizační s rozdílem, že se současně zabývají vizuální intenzitou rozdílných typů předávané informace.

Ze stříhového hlediska je změna velikostí záběrů žádaná, je vždy lepší, když jsou rozdíly ve velikostech záběrů větší než menší. Stříhač s režisérem může lépe využít jejich propojováním asociační potenciál vycházející z nedourčenosti obsahu záběrů. Tento způsob tvorby stříhové montáže založený také na změně velikosti záběrů byl rychle objeven prvními průkopníky filmové řeči, od Brightonské školy, pokusů Edwina Portera, Edisonova kameramana, přes Davida Warka Griffithe, Lva Kulešova, Dzigu Vertova, Vsevoloda Pudovkina, Sergeje Michailoviče Ejzenštejna až k produkci francouzské avantgardy dvacátých let. Změny velikostí záběrů začaly být chápány vzhledem k jejich obsahu a to zobrazením postavy a prostředí, ve kterém se postava nachází.

3.2.1 VELIKOSTI ZÁBĚRŮ

Velký celek – orientace v prostředí, jednotlivec je málo registrovatelný, v krajině bývá ztracen, vhodná velikost pro masové scény anebo atmosférické dramatizace.

Celek – zachycuje přehledně místo akce, postava je situována ve vzájemném vztahu s prostředím, podstatná je gestika akce nikoliv minika (viz klasické grotesky).

Polocelek – Postava je ukázána celá, prostředí začíná hrát druhořadou roli anebo je stále partnerem postavy, postava gestikuluje „vnější hrou“.

Americký záběr – postava je ukázána pod kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím akce postavy, jinak jen okrajově, často se používá při skupinovém dialogu.

Polodetail – Postava opouští gestikulaci a nastupuje s mimikou, kamera zabírá akce s rakama, prostředí je téměř vyeliminované.

Detail – většinu plátna zabírá obličej postavy, markantní akcent na protagonistu, zpravidla emocionální pronikání „dovnutř“ postavy.

Velký detail – zachycuje podstatnou podrobnost části lidské postavy, či rekvizity.⁸

3.2.2 CELEK A DETAIL

Je-li objekt zarámován objektivem kamery jako celý anebo jen jako jeho část, využívají vzniklé VELIKOSTI ZÁBĚRŮ informační stupnici **Atmosféra – Emocionalita** v různých hodnotách deskripce. Základní vjemy lidského zraku využívají této dvojjednosti identifikátorů informací, k rychlému a pokud možno přesnému analyzování dané situace. Zevšeobecňující avšak nutně atmosférické a prostorově a světleně orientované **celkové pohledové úhly** nás informující o umístění daného objektu v prostoru i o celé situaci, ve které se objekt nachází. Současně potřebujeme mít analytické informace o konkrétních vlastnostech objektů, jejich funkcích a ostatních jedinečnostech, které nám poskytují **detailní pohledové úhly**. Během divadelního

⁸ Valušiak Josef, Základy stříhové skladby, Antologie textů k úvodům, FAMU, 2004, str. 107.

představení anebo v reálně prožitých situacích si člověk tyto informace sám analyzuje postupně od vnímání celků po detailnější pohedy. Ve filmu je tato identifikace zesílena formou rozzáběrování. Je-li objekt zarámován celý (velikost záběru **CELEK**) dostáváme popisnou informaci. Je-li objekt zarámován jen v jeho části (velikost záběru **DETAIL**), tato část se zobrazí na plátně jako veliká a začne působit spíše emocionálně. Emoční informace je více žádaná, protože je pro analýzy OMP více důležitá. Dochází při ní k rychlému porovnávání detailního obrazu objektů s bankou paměťových zkušeností čímž dochází k rychlé odpovědi na otázky, zda je daný objekt pro pozorovatele bezpečný.

3.2.3 PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ

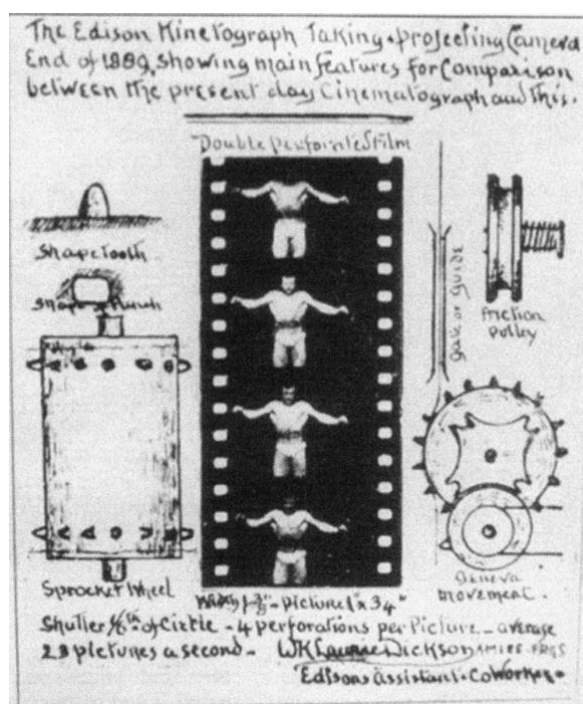
PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ je reprezentováno množstvím nejmenších zobrazitelných obrazových bodů (shluků filmových zrn či digitálních pixelů) umístěných v rámu obrazového pole kamery. Nejčastěji se vyjadřuje v případě filmu v párech čar na milimetr (např.: 80 lp/mm) a v případě digitálních kamer v tisících pixelů v horizontálním řádku snímacího senzoru (např.: 1K = 1024 pixelů v okénku, 2K (2048 pixelů), 4K (4096 pixelů), 8K (8192 pixelů)). Převod filmového rozlišení na počet digitálních pixelů je pro z roku 1909 standardizovaný Edisonův (Dicksonův) filmový 35mm formát 24,98 x 18,67 mm 4:3⁹ uveden takto:

80 lp/mm = 160pixelů/mm na čipu
 800 lp/cm = 1600pixelů/cm na čipu
 Velikost Edisonova 35mm políčka
 = 24,98 x 18,67 mm x 160pixelů
 Rozlišení = 1998 lp/horizontálně na políčko
 = 3997pixelů = ± 4K

4K DIGITAL CINEMA = 4096pixelů
 ± Super 35mm

2K DIGITAL CINEMA = 2048pixelů
 ± Super 16mm

Souvislost úrovně prostorového rozlišení a velikostí záběrů je na první pohled překvapivá, ale jde v podstatě o jednoduchou vazbu. Velikosti záběrů je možné používat neomezeně v celé jejich šíři od Extrémně velkého celku po Extrémně velký detail jen u 35mm filmového formátu, protože rozlišení obrazu je pro tuto škálu nejvhodnější: 35mm filmový formát Willama Kenedy Dicksona Standard 1090.



⁹ https://www.wikiwand.com/en/35_mm_movie_film#/google_vignette

3.2.4 PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ 35MM

35mm šíře filmového pásu (35mm EDISON 1:1,33 = DC 4K - UHDTV) - umožňuje natáčet všechny velikosti záběrů a to jak v případě Celků krajinných motivů, tak v případě Detailů lidské tváře.

EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 35mm

Ukázka z filmu Brother Sun Sister Moon (35mm) – rež. Franco Zeffirelli, kameraman Ennio Guarnieri

3.2.5 PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ 70MM

70mm šíře filmového pásu (DC 8K) – umožňuje natáčení všech velikostí záběrů excelentně mimo Detaily a Velké detaily. Důvodem je vysoké rozlišení, které v případě detailů lidské tváře působí svojí ostrotí příliš silně a tvář vypadá příliš naturalisticky. Dojde-li k nalíčení tváře za účelem potlačení tohoto ostrého vzhledu, je optikou kamery rozeznatelný make-up (pudr). Diváci pudr na obličích vidí a na tento fakt reagují s posměchem, vždyť herci jsou evidentně namalovaní, nelze proto příběhu věřit, jde o namalovaný podvrh. Příběh není reálný. Režiséři proto detailní velikosti záběrů nepoužívají, čímž ale ztrácejí ze svého režijního rejstříku emocionální působnost a filmy začínají být i přes svoji fotografickou velkolepost nudné.

EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 35mm - UHDTV

EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 70mm

Ukázka z filmu The Biggest Story Ever Told (70mm) rež. George Stewens, kameraman William Mellor, ASC a Loyal Griggs, ASC

3.2.6 PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ 16MM

16mm šíře filmového pásu (SUPER 16mm - S16mm = DC2K = HDTV) – umožňuje natáčet v rozmezí Velký detail až Polocelk. Širší velikosti, zejména Celky a Velké celky krajiny 16mm film nedokáže vzhledem k malému prostorovému rozlišení filmového negativu (elektronického čipu) řádně vykreslit. Záběry vypadají jako nezaostřené a technicky nedokonalé obzvláště ve formě 16mm distribučních kopií. Jelikož se 16mm filmový formát používal dlouhodobě v televizní produkci, kameramani a režiséři se naučili obcházet tento hendikep vytvářením tzv. Hlubkových detailů (HD). Jde o Detail, který obsahuje ve své části druhého plánu Celk, který proto může být nedoostřený.

Ostrost Detailů obrazu způsobuje celkový vjem obrazu jako ostrého včetně svého neostrého pozadí.

EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 35mm - UHDTV
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 70mm
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD S16mm - HDTV

Ukázka z filmu Cesta z města (16mm) rež. Tomáš Vorel, kameraman Marek Jícha, ACK

3.2.7 PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ IMAX

IMAX/OMNIMAX šíře filmového pásu (70mm horizontálně = 18K) – velkoformátový systém „Image Maximum“ – poskytující maximálně imerzivní, do děje vtahující zážitky na plátně pokrývajícím většinu divákovy zorného pole. Umožňuje natáčení širokých celkových záběrů superexcellentě, avšak neumožňuje vzhledem k preciznímu vysokému rozlišení používat Detailní a ani Polodetailní záběry. Ty vypadají nepřírodně ostře.

EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 35mm - UHDTV
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 70mm
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD S16mm - HDTV
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD IMAX/OMNIMAX

3.2.8 PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ S8MM

SUPER 8mm šíře filmového pásu (S8mm = 0,5K) – tento amatérský filmový záznam určený pro natáčení rodinných filmů je nevhodný pro snímání celkových záběrů i detailů obličejů. Celky krajiny jsou totálně neostře a detaily obličejů mají zcela rozostřené oči. Nelze proto docílit empatie diváků vůči hereckému projevu očí, neboť prostě není vidět.

EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 35mm - UHDTV
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD 70mm
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD S16mm - HDTV
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD IMAX/OMNIMAX
EVC ----- C ----- AZ ----- PC ----- PD ----- D ----- EVD Super 8mm

3.2.4 PROSTOROVÉ ROZLIŠENÍ SD PAL

Televizní systém PAL (Analog 576x768, Digital 576x720 = 0,7K) – starý televizní snímací systém PAL, jak ve své analogové, tak i digitální podobě je nositelem prostorového rozlišení velice malé hodnoty. Je proto zcela nevhodný pro natáčení celkových záběrů krajiny a začíná mít problémy při natáčení velkých detailů očí s nízkým kontrastem. Tento systém byl užíván s úspěchem skupinou filmařů známých jako

DOGMA 95, kteří využívali malých amatérských vidokamer pro natáčení celovečerních snímků. Byli ale nuceni točit autentickým dokumentárním způsobem, aby zakryli technickou nedokonalost televizního systému.

| | | | | | | | | | | | | | |
|-----|------|---|------|----|------|----|------|----|------|---|------|-----|--------------|
| EVC | ---- | C | ---- | AZ | ---- | PC | ---- | PD | ---- | D | ---- | EVD | 35mm - UHDTV |
| EVC | ---- | C | ---- | AZ | ---- | PC | ---- | PD | ---- | D | ---- | EVD | 70mm |
| EVC | ---- | C | ---- | AZ | ---- | PC | ---- | PD | ---- | D | ---- | EVD | S16mm - HDTV |
| EVC | ---- | C | ---- | AZ | ---- | PC | ---- | PD | ---- | D | ---- | EVD | IMAX/OMNIMAX |
| EVC | ---- | C | ---- | AZ | ---- | PC | ---- | PD | ---- | D | ---- | EVD | Super 8mm |
| EVC | ---- | C | ---- | AZ | ---- | PC | ---- | PD | ---- | D | ---- | EVD | PAL - SDTV |

Ukázka Vaterland (PAL) – Lovecký deník – rež. David Jařab, kameraman Marek Jícha, ACK



DEFINICE

Atmosférické Celky a Emotivní Details, obě tyto velikosti záběrů mohou působit stejnou vizuální intenzitou, ale s jinou informační funkcí.



KONTROLNÍ OTÁZKA

1. K čemu slouží velikost záběru DETAIL?
2. K čemu slouží velikost záběru CELEK?



PRAKTICKÉ CVIČENÍ

Rozhovor dvou postav s použitím různých velikostí záběrů

Úkolem je natočit rozhovor dvou postav ve dvou vybraných prostředích, celkem v deseti záběrech. Nejprve je nacházíme v prostředí prvním (prvních 5 záběrů). Během rozhovoru se rozhodnou postavy přemístit se na nové výhodnější místo (druhých 5 záběrů). Rozhovor pokračuje. Budou použity jen dva záběry C jinak samé D. Je povoleno udělat pouze 3 záběry velikosti PD nebo PC.

Příklad struktury rozhovoru: C, D, D, PD,PC postava odchází, PD postava si sedá na novém místě, D, D, D, C

DOPORUČENÉ FILMY



Butch Cassidy and the Sundance Kid, rež.: George Roy Hill, 1969, 110min, USA, kam.: Conrad Hall

The Greatest Story Ever Told, rež.: George Stevens, David lean, Jean Negulesco, 1965, 199min, USA, kam.: Loyal Griggs, William C. Mellor

Brother Sun, Sister Moon, rež.: Franco Zeffirelli, 1972, 135min, IT/GB, kam.: Ennio Guarnieri

Vaterland – Lovecký deník, rež.: David Jařab, 2004, 100min, CZ, kam.: Marek Jícha

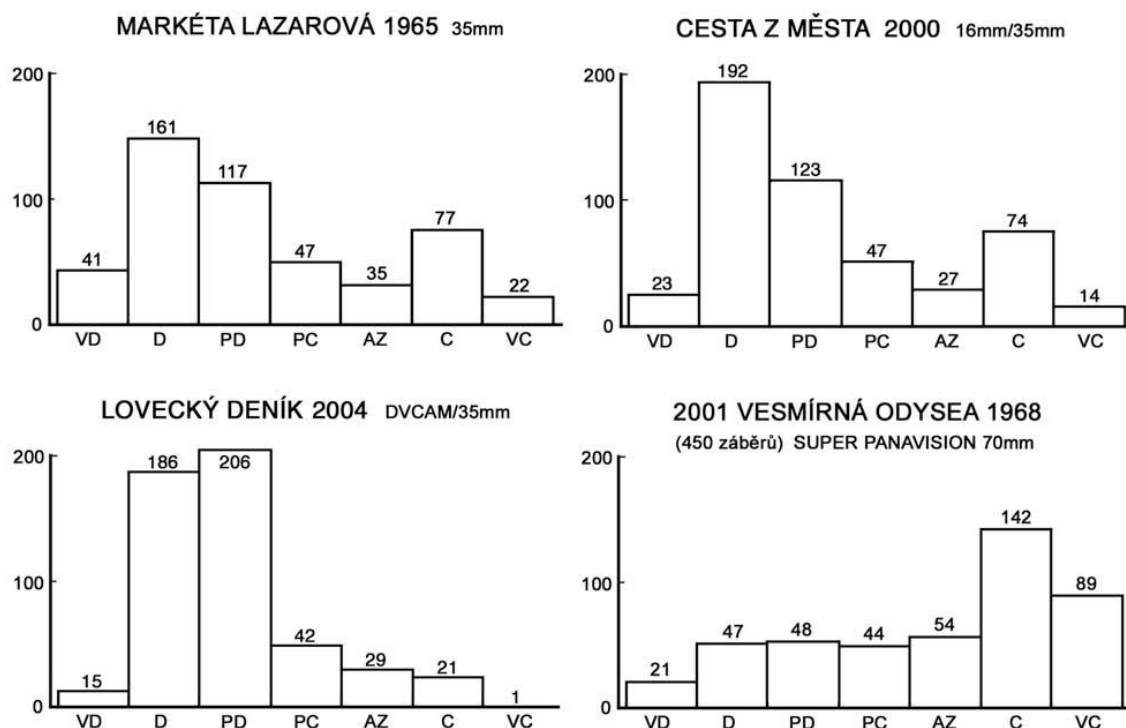
PRO ZÁJEMCE



Stručný přehled vývoje kinematografických systémů od počátku vývoje kinematografu ukazuje střet zájmů kamerových vynálezců a konstruktérů, kteří aplikovali poznatky o binokulárním vidění lidského oka a doplnili tyto širokouhlé formáty co nejvyšším prostorovým rozlišením se zájmy režisérů filmů, kteří tyto formáty z výše uvedených důvodů nepřijali. Tehdy „chudičkový“ 35mm formát se napříč ostatním systémům ujal právě proto, že umožňoval režisérům tvůrčí svobodu ve využívání všech velikostí záběrů bez omezení.

Britský výzkumník Barry Salt ve své studii¹⁰ poukázal na to, že používání všech velikostí záběrů se týká převážně jen 35mm filmu. Jeho grafy, znázorňující počet daných velikostí záběrů vybraných z prvních 500 záběrů úspěšných filmů, jasně dokumentují a potvrzují pravidlo, že prostorové rozlišení filmového formátu umožňující využití celé šíře velikostí se netýká všech systémů, ale pouze 35mm filmového formátu.

¹⁰ Salt, Barry, Film Style and Technology - History and Analysis (3 ed.), Starword, 2009



SHRNUTÍ KAPITOLY

Atmosférické Celky a Emotivní Detaily, obě tyto velikosti záběrů mohou působit stejnou vizuální intenzitou, ale s jinou informační funkcí.

CELEK – zobrazuje přehledně celou situaci na scéně před kamerou a plní tím **informativní deskriptivní funkci**. Informuje popisně o velikosti prostoru, jeho atmosféře, počtu objektů umístěných v prostoru, počtu postav atd. Tato informace je 100% dramatická, jelikož vidíme vše poprvé a jsme o situaci dobře informováni. Nevidíme jen prostor za kamerou nebo mimo rám a proto musíme natočit druhý Celek, který nám ukáže i odvrácenou stranu daného prostoru. Ukazuje-li nám Celek nové informace je tato informace dramaturgická, neboť nás staví před nová fakta. Opakuje-li se Celek se stejným obsahem vizuální intenzita filmového záběru klesá. Pozorujeme opět to, co již máme v našem vdomí zaznamenáno a analyzováno, nemůže nás to již ničím překvapit, opakování stejných informací proto začíná diváky nudit. Vyjímkou je situace, kdy celky obsahují zvláštní **emocionální poetiku obrazových atmosfér**, které dokáží udržet dramaturgii scény po delší dobu. Rovněž v dokumentárních filmech lze častěji využívat celkových záběrů, přinášejí-li ovšem nové informace.

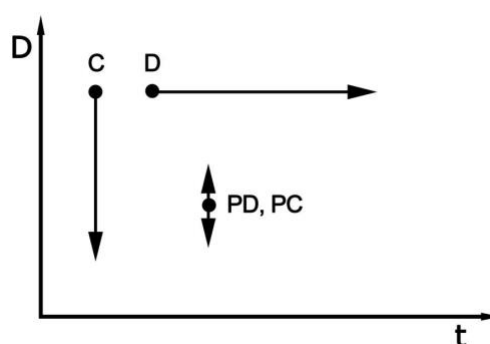
DEATIL – je velikost záběru, která nám ukazuje objekt nebo postavu v jeho výřezu. Obličej hercovy tváře bude na plátně v kině zobrazován jako veliký. To umožní

divákům pozorovat oči herce, ve kterých je skrytá herecká informace o emocionálním náboji výrazu této postavy. Okamžitě se aktivuje ochranný mozkový procesor OMP, který bude sledovat nebezpečnost či mírnost výrazu hercových očí, aby detekoval, zda jde o postavu přítele či nepřítele. Tato **emocionální působnost** je proto 100% a pro diváky velmi zajímavá. Oči herců ztvárňující emocionální stavy postav příběhu jsou tím nejzajímavějším objektem ve filmu vůbec. Detail nám ukazuje, co všechno se v postavě děje, co postava cítí. Filmové herectví pracuje důsledně právě detaily a s herectvím očima. Tak jako se opakováním stejné informace Celkových záběrů ztrácí vizuální dramaturgie u Detailních záběrů je tomu právě naopak. Velice silná emocionální působnost a aktivace mozkových center vede divákovu pozornost dlouhodobě a nutí jej k nepřetržitému kontrolování herecké akce, i když se Detailní záběry na jednotlivé herce budou několikrát za sebou opakovat. Jsou stále velmi zajímavé, dramaturgizující. Jakmile spatříme na plátně tvář, začneme zkoumat její skutečnou emoci. Příliš delším opakováním velkého množství detailů či velkých detailů se tento postup rychle nahužívá a potom chybí režisérovi další dramaturgizční nástroj, potřebuje-li ještě více obrazovou akci posílit. Doporučuje se proto rytmizovat množství detailních velikostí záběrů podle toho, jak probíhá emocionální struktura vyprávěného příběhu. Detail ze své podstaty postavu izoluje a může navodit i nepříjemný pocit z manipulace tím, že nás režisér nutí, na co se máme dívat. U častěji se opakujících Velkých detailů může proto vzniknout až únavný anebo klaustrofobický pocit.

Graf vizuální dramaturgie přenosu informací nám ukazuje, že Celek a Detail dokáží vytvořit 100% dramaturgiaci. Jak je to ale se záběry polovičních velikostí? Polocelky a Polodetaily? Jelikož tyto velikosti neukazují ani 100% deskriptce o obsahu a charakteru prostředí a ani 100% emoční působnosti zobrazovaných objektů, ale jen 50%, je jejich vizuální dramaturgie v grafu nástroje jen na poloviční úrovni. Vlastně lze říci, že Celek a Detail jsou jediné dvě účinné velikosti záběrů, které má smysl používat. Polozáběry dodávají jen poloviční informace, a proto jsou neúplné. Neinformují nás dostatečně a proto je nemá smysl systémově používat. To platí jen když hovoříme o práci s vizuální intenzitou obrazu. Poloviční velikosti záběrů (PD a PC) používáme pouze tehdy, když nám přinášejí nějaké nové nebo zcela nezbytné informace a nebo jsou-li vyplněny hereckou akcí danou konceptem mizanscény.

POLODETAIL – je na rozdíl od Detailu poněkud širší a to umožňuje vidět hlavně, co dělá.

POLOCELEK – neukazuje celý prostor, jak by to bylo v případě Celku, ale zobrazuje viditelný prostor snímané scény jen trochu širší. Divák cítí, že je to možná proto, že se něco nového odehraje. Divák se podvědomě ptá: Stane se něco nového? Je připraven to zaznamenat. Kamera i divákovy vnímání jsou k tomu touto velikostí záběru



připraveni. Jestliže se skutečně něco nového odehraje, je divák spokojen, jeho tušení se naplnilo.

LITERATURA

Kateřina Svatoňová, *2½ D, aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*, FF UK 2009.

Buzan, T., Buzan, B, Mind Map Book, 1990, A plume Book

Jon Boorstin, *The Hollywood Eye: what makes movie work*, Translation Jan Svěrák, Euromedia Group, 2019, str.35.

Dominik, Tomáš, Mgr., *Libetův experiment, jeho replikabilita, validita a klinický potenciál*, Univerzita palackého Olomouc, 2019, <https://theses.cz/id/ntxltw/32275784>

Barry Salt, *Film Style History & Technology Analysis*, Starword 1992, str. 142, 219
Statistical style analysis of motion pictures

Jerzy Płażewski, *Filmová řeč*, Orbis, 1967, str29

SHRnutí STUDIjNÍ OPORY

Hnacím motorem, či chcete-li inspirací, pro postupné utváření kamerových nástrojů filmové řeči byla od počátku kinematografie touha po úspěchu. Tzv. performerský "sukces", tedy vysoká návštěvnost, která měla vždy původ ve vynalézání nových skladebných postupů a s tím souvisejících řemeslných nápadů vedoucích k umělecké kvalitě vytvořených snímků. Nutnost dramatizace příběhu a vytvoření jeho srozumitelnosti formou němého prostorového filmového obrazu donutila první filmaře hledat tu nejryzejší formu obrazového vyjadřování¹¹. Diváci si brzy zvykli na nový způsob vyprávění založený na vizualitě pohyblivých fotografií sestavených do montáží využívajících časovou a rytmickou kompozici. Podobně jako v divadle jsou i ve filmu diváci přímou součástí představení. Proto filmaři vždy bedlivě sledovali jejich reakce na natočené filmy a úspěchy svých kolegů hbitě kopírovali. Rychle se šířily nové pracovní postupy čímž došlo k postupnému ustálení všech kamerových nástrojů filmové řeči.

Základy kamery I. se zabývají studiem prvních dvou kamerových nástrojů filmové řeči, POHYB a RÁM. Tyto nástroje byly popsány, analyzovány a bylo provedeno praktické doporučení, jak s nimi pracovat. Studenti si ověřili nybyté poznatky na praktických cvičeních, která byla v semináři podrobně rozebrána a hodnocena. Předmět se rozněž se zabývá kamereou jako základním fotografickým přístrojem v rukou kameramana/nky, jeho parametry, částí i příslušenstvím.

Přednášející vybízí k dalšímu studiu četbou doporučené literatury.

¹¹ Francouzští avantgardisté se snažili dosáhnout "cinéma pur" (česky překládáno jako "ryzí film" nebo "čistý film"), tedy znemožnit jakékoli logické uchopení obsahu, ale prvořadý zůstává rytmus a možnost vytvoření proudu volných obrazových asociací.

PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON

| | | | |
|---|------------------------|---|--------------------------|
|  | Čas potřebný ke studiu |  | Cíle kapitoly |
|  | Klíčová slova |  | Nezapomeňte na odpočinek |
|  | Průvodce studiem |  | Průvodce textem |
|  | Rychlý náhled |  | Shrnutí |
|  | Tutoriály |  | Definice |
|  | K zapamatování |  | Případová studie |
|  | Řešená úloha |  | Věta |
|  | Kontrolní otázka |  | Korespondenční úkol |
|  | Odpovědi |  | Otázky |
|  | Samostatný úkol |  | Další zdroje |
|  | Pro zájemce |  | Úkol k zamyšlení |

Pozn. Tuto část dokumentu nedoporučujeme upravovat, aby byla zachována správná funkčnost vložených maker. Tento poslední oddíl může být zamknut v MS Word 2010 prostřednictvím menu Revize/Omezit úpravy.

Takto je rovněž omezena možnost měnit například styly v dokumentu. Pro jejich úpravu nebo přidávání či odebrání je opět nutné omezení úprav zrušit. Zámek není chráněn heslem.

Název: Základy kamery II.
Autor: **prof. MgA. Marek Jícha**
Vydavatel: Slezská univerzita v Opavě
 Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě
Určeno: studentům SU FPF Opava
Počet stran: 40

Tato publikace neprošla jazykovou úpravou.

