

1 UHOL POHĽADU KAMERY, ALEBO ODKIAL' A AKO SA KAMERA POZERÁ NA SCÉNU

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



Nie je jedno, odkiaľ sa kamera pozerá na scénu a čo je to scéna, obraz, prípadne záber, alebo sekvencia záberov. Uhly pohľadov definujú špecifický filmový jazyk, ktorým rozprávame film. Filmový jazyk, je špecifická forma rozprávania pomocou audiovizuálnych prostriedkov z predkamerovej reality a následného postprodukčného spracovania. V kapitole budú vysvetlené pojmy ako je záber, scéna, sekvencia, ale aj systém pohľadu kamery vo vzťahu k pohľadu subjektu voči kamere, ale aj voči druhého subjektu.

CIELE KAPITOLY



- Pohľady kamery a základné uhly snímania
- Naučiť sa podstatu základných pojmov ako je sekvencia, scéna , obraz, záber
- Porozumenie tomu, čo je subjektivizácia pohľadu kamery
- Porozumieť objektívnemu pohľadu kamery
- Kedy pohľad do kamery a kedy vedľa kamery
- Rozmýšľanie nad mierou pohybu kamery
- Pochopenie herca, účinkujúceho a ich pohľad voči kamere

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Predkamerový priestor, scéna, záber, sekvencia, objektívny pohľad, subjektívny pohľad, subjektívny pohľad kamery, pohyblivý záber, statický záber, pohľad do kamery, individuálny pohľad kamery, objektívny záber.

ÚVOD KAPITOLY

Pohľad kamery na scénu a transformácia reálneho priestoru do pohyblivého obrazu tvorí dynamické vzťahy v rámci obrazovej štruktúry jedného záberu s väzbami na nasledujúce zábery. Tvorí sa tak záberový rad, ktorým sme schopní vytvoriť ilúziu reálneho priestoru. Táto ilúzia je vo významovej podstate schopná myšlienkového vyjadrenia zo schopnosťou jednosmernej komunikácie smerom k divákovi. Statická fotografia zaznamenáva reálny moment do statického obrázku. Fotografia môže zaznamenať aj pohyb, ale len v priestorových vzťahoch plochy jedného záberu predstavovaného jedným okamžikom.

Záznam pohyblivého obrazu je komponovaný v priestore a čase. Časová dimenzia je rovnako dôležitá ako priestorová dimenzia - umiestňovanie jednotlivých elementov do plochy záberu a tieto zábery následne tvoria záberový rad.

Dynamický záznam predstavuje následnosť rozdielných veľkostí záberov, ktoré vo vzájomnom spojení strihovou skladbou tvoria jednotlivé obrazy prostredia. Priestorové a časové vzťahy medzi jednotlivými prvkami môžu byť rovnaké, alebo sa môžu meniť s vývojom príbehu. Veľkosť jednotlivých záberov môže byť rovnaká, alebo sa môže meniť od scény k scéne, prípadne vo vnútri jednotlivých záberov /napríklad pohybom kamery, pohybom účinkujúcich ku kamere alebo opačne, transfokovaním a pod. (Wilson, 1983)

Df

DEFINÍCIA

Neustále sa meniace vzťahy vo vnútri dynamických záberov a ich vzájomné nadväznosti tvoria špecifikum dynamickej filmovej kompozície a sú považované za základ obrazového filmového jazyku.

Záberovou konštrukciou filmu vytvárame vizuálnu imagináciu, alebo zaujatie príbehom vo vzťahu k voľbe uhlu pohľadu. Systémom záberových vzťahov udržiavame pozornosť divák a hlavne vytvárame dôveryhodnosť ilúzie, ktorou film bezpochyby je. **Zaznamenávaním predkamerového priestoru tvoríme výsledný pohľad pozorovateľa.**

1.1 Záber, scéna a sekvencia

Záber

Df

DEFINÍCIA

Záber je charakterizovaný od spustenia do zastavenia kamery, alebo nástrihom a odstrihom. Ak opomenieme políčko - frame, je záber najmenšou jednotkou filmu.

Záber je najmenšia obrazová časť filmu. Univerzálne názvy jednotky kompozície, záberu, sú celok, poloceloka detail.

Tieto tri názvy vystihujú rozsah zaznamenaných veľkostí od širokého vesmíru až po, dajme tomu, hlavičku špendlíka. Dá sa povedať, že veľkosť jedného záberu dáva reláciu záberu nasledujúcemu, aby vytvárali vzájomnú väzbu. Na záber a jeho veľkosť sa treba pozerať tak, že rám záberu tvorí akoby okno do príbehu, čo sa ukáže v tomto okne, to diváka vedie v príbehu a udržiava jeho vnímavosť v nerušenom slede.

Mrakodrap, ktorý je zaznamenaný s okolím je celok, jeho časť od polovice je polocelok a okno niekde na prízemí je detail snímaného mrakodrapu. Tieto pravidlá nie sú všeobecným zákonom o veľkostiach záberov. Sú len akousi dohodou medzi tvorcami. Jednotlivé odlišnosti

medzi názvami nie sú vylúčené. Najpoužívanejším je rozdelenie veľkostí záberov podľa ľudskej postavy.

SCÉNA ALEBO OBRAZ

Scéna je charakterizovaná sumou záberov, alebo sústavou pohľadov v prípade pohyblivých záberov. Scéna je daná jednotou priestoru. Za jednu scénu považujeme zábery, ktoré tvoria vo výslednom diele jeden časový úsek, ktorý sa odohráva v jednom priestore. Scéna je daná aj formálnou jednotou sústavy záberov. Sústava záberov z jedného prostredia sa nazýva aj obraz. **Obrazy, alebo scény, skladajú vizuálnu časť celkového audiovizuálneho diela.**

SEKVENCIA

Sekvencia môže byť charakterizovaná sumou záberov, alebo scén, ktoré na seba nadväzujú kontinuálnou akciou. Napríklad, sekvencia môže začať scénou v exteriéri a končiť kontinuálnym záberom a lebo sériou záberov v interiéri. Sekvencia je daná časovou kontinuitou deja. Môže sa však skladať z viacerých scén a samozrejme aj záberov.

1.2 TYPY KAMEROVÝCH POHLADOV

1.2.1 OBJEKTÍVNY POHLAD KAMERY

Objektívny pohľad kamery môžeme charakterizovať ako pohľad diváka , alebo pozorovateľa na scénu. Dal by sa pripodobniť pohľadu diváka v divadle. Môžeme ho charakterizovať aj ako pohľad diváka cez okno, v našom prípade je to formát, alebo rám obrazu. Môže to byť aj pohľad diváka do priestoru príbehu.

Divák je pri objektívnom pohľade kamery objektívnym pozorovateľom, ktorý nie je účastníkom príbehu, čo sa týka jeho pohľadu. Pozerá sa na príbeh akoby z vonku.



Obrázok 1: Objektívny záber na trojicu dáva informáciu o ich vzájomnej pozícii

Objektívny pohľad kamery v pohybe však potrebuje špecifické vlastnosti, s ktorými sa divák

stotožní, akoby to bol jeho pohľad a nie pohľad subjektu filmu. O tých v inej kapitole o pohybe kamery.

1.2.2 SUBJEKTÍVNY POHĽAD

Pri subjektívnom pohľade je divák akoby priamo účastný scény. Stáva sa účastníkom deja a to tak, že „vstupuje“ svojim pohľadom do priestoru scény. Stáva sa účastníkom pohľadu „z očí do očí“. Môže nahrádzať pohľad aktéra, alebo subjektu na scéne. Pohľad kamery a tým aj divák, sa stáva účastníkom deja. **Subjektívny pohľad môže priamo definovať pohľad herca.**

Ak ukážeme herca a na to nastriháme záber bez neho, divák si tieto dva zábery spojí a to tak, že druh záber prisúdi jeho pohľadu. Divák sa priamo stotožňuje s pohľadom tohto subjektu. Subjektívne pohľady dávajú dramatický výraz do záberovej skladby príbehu. Subjektívny pohľad musí byť vždy identifikovaný s osobou, ktorá sa „pozerá“, alebo s jej pohľadom. K tomu je nutné definovať tento pohľad a to najlepšie detailom, hercovho pohľadu.



Obrázok 2: subjektívny pohľad tesne vedľa osi kamery



Obrázok 4: subjektívny pohľad ďalej od osi kamery



Obrázok 3: objektívny pohľad z trojštvrťinového uhlu

1.2.3 SUBJEKTÍVNY POHĽAD KAMERY

Ak kamera nahrádza herca a stáva sa jeho pohľadom aj v pohyboch herca, je potrebné tieto pohľady definovať, prípadne herca uviesť objektívnym pohľadom a tým dať divákovi možnosť rozpoznať subjekt, ktorý kamera nahrádza.

Subjektívny pohľad kamery sa môže stať pohľadom herca v rámci jeho pohybov a vtedy je divák schopný stotožniť sa s pohľadom subjektov – hercov. Obraz tak môže získať veľmi výraznú dramaturgiu a participáciu diváka na deji. Príliš dlhé subjektívne pohľady kamery môžu diváka zmiasť, alebo znižovať vnem príbehu, pretože nevidíme reakcie subjektu, ktorý sa pozerá a komunikácia sa môže stať príliš jednostrannou. Fragmentácia subjektívneho pohľadu kamery nemusí byť nutná, ak kamerový pohyb tvorí emóciu pohľadu subjektu. Pohyb kamery môže tak nahradiť hercov výkon. Môže to dobre fungovať so zvukom subjektu, ktorého pohľad kamera nahrádza. Napríklad pohľad opitého človeka a podobne.

Statické zábery tak môžu byť subjektívne, alebo objektívne. Ich vyhodnotenie závisí od vzájomných väzieb. Za statické zábery považujeme tie, kde sa subjekt a kamera nehýbu. Ak kamera kompozične dorovnáva pohyb subjektu v obrazovej ploche, tieto zábery považujeme taktiež za statické.

Pohyblivé zábery však veľmi často bývajú vyhodnocované ako subjektívne a prisudzujú sa subjektu, ktorý je účastný deja. Ak nie sú pohyblivé zábery prisúdené subjektu v deji, prevádzajú diváka priestorom scény a má možnosť podvedome vyhodnocovať priestorové usporiadanie. V takýchto prípadoch ich môžeme hodnotiť ako objektívne zábery. Nie sú prisúdené žiadnemu subjektu príbehu. Druhov pohybu kamery a subjektov a objektov pred kamerou je veľmi veľa ich popis v inej kapitole.

1.2.4 INDIVIDUÁLNY SUBJEKTÍVNY POHĽAD

Pohyb kamery má však svoje medze. Ak je príliš rýchly, napríklad zazvoní telefón na druhej strane miestnosti, je lepšie spraviť individuálny subjektívny pohľad ako prestrih na telefón. Ak by sme kamerou prudko v takomto prípade mávli na telefón, podobne ako zrakom, divák by to mohol považovať za neprirodzené a neodôvodnené.

DEFINÍCIA



Kamera je prístroj, ktorého záznam je fyzikálny. Kamera nie je schopná plne nahrádzať ľudský zrak, ktorý vyhodnocuje pohľady psychosenzoricky a nie fyzikálne.

Subjektívny pohľad kamery tvorí pocit, alebo náhradu psychosenzorického vnemu, s ktorým sa musí divák stotožniť a uveriť mu.

1.2.5 POHĽAD DO KAMERY

Ak v hranej scéne niektorý z účastníkov pred kamerou pozrie náhodou do kamery, poväčšine sa stráca dôveryhodnosť takejto scény, pretože divák nie je pripravený na takýto vnem. **Participácia diváka, ako účastníka scény, kedy pohľad kamery simuluje pohľad subjektu, vyžaduje prípravu a dôvod v naratívnom príbehu.**

POHĽAD DO KAMERY V ŽURNALISTIKE

Pohľad účinkujúceho do kamery sa používa väčšinou v spravodajstve a je doménou žurnalistov, ktorí odovzdávajú správu priamo divákovi. Sú to zábery jednostrannej komunikácie subjektu pred kamerou smerom k divákovi.

Ak v hranom filme sa objaví sekvencia, v ktorej je **televízny hlásateľ**, napríklad zaberieme televízor so správami, ten pozerá priamo do kamery a divák so svojej skúsenosti vyhodnotí tohto, ako hlásateľa a nevadí mu to.

VÝPOVEĎ V DOKUMENTÁRNOM FILME, SUBJEKTÍVNY POHĽAD RESPONDENTA

Ak sa však jedná o **dokumentaristickú výpoveď pred kamerou** a nie je to redaktor, pohľad do kamery neškoleného účinkujúceho je náročný. V tomto je divák veľmi tolerantný a

predkamerovú výpoveď akceptuje u respondenta mimo pohľad do kamery, akoby ju hovoril priamo jemu. V takýchto výpovediach hovoríme taktiež o **subjektívnom pohľade respondenta, ale vedľa kamery**.

POHĽAD RESPONDENTA DO KAMERY

Ak by tvorca dokumentu nútil pri predkamerovej výpovedi respondenta **pozerat' priamo do kamery**, jeho pohľad by mohol nekoordinovane prechádzať na subjekty okolo kamery a jeho sústredenie na verbálny prejav by sa mohlo znížiť a výpoveď by sa mohla stať nedôveryhodnou.

POHĽAD RESPONDENTA VEDĽA KAMERY

V spravodajstve často definuje pohľad vedľa kamery mikrofón, ktorý drží žurnalista, alebo záber cez rameno žurnalistu a tým je daná výpoveď objektívnym záberom. Ak s takéhoto záberu pomocou zoomu najazdíme na tvár subjektu, môžeme získať v jednom zábere subjektívny pohľad diváka. Dôveryhodnosť takéhoto pohľadu závisí samozrejme aj od vzdialenosti od osi kamery a rýchlosti nájazdu – zoom in.



Obrázok 5: pohľad do kamery - priamo na diváka



Obrázok 6: pohľad tesne vedľa osi kamery

1.2.6 SUBJEKTÍVNY UHOL POHĽADU KAMERY

Pohľad herca pri subjektívnom uhle pohľadu kamery je tesne vedľa kamery. Ak sa herec pozrie do kamery, divák si uvedomuje kameru, prípadne stotožní pohľad herca so svojim pohľadom a nie s nadväznosťou na druhého aktéra scény. **Tieto subjektívne uhly pohľadu majú pohľad tesne vedľa osi kamery.**

ZÁVER

Rozprávanie o kamere nemusí končiť nikdy. Máme ju radi. Vidíme v nej stále len prístroj, ktorým chceme nakrútiť film. Akceptujme však kameru, ktorú máme k dispozícii s jej technickými nedostatkami a špecifikami a využime ich pre náš tvorivý zámer, ale vedome a nie náhodou. Mnohé výrazy v tejto kapitole nie sú vysvetlené. Je predpoklad, že častejším opakovaním bude ich význam pochopený a vysvetlený v iných kapitolách, prípadne študent si informácie o nich vyhladá a pokúsi sa ich pochopiť.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: ZOZNÁMENIE



ZÁMER

Nácvik neverbálnej komunikácie prostredníctvom pohľadu subjektov systémom striedania záberov a ich vzájomnou dĺžkou.

ZADANIE

Zoznámenie sa dvojice v parku. Dve postavy, každá sedí na inej lavičke v parku, sa chcú zoznámiť. Jedna postava zbadá druhú, ktorá sedí na lavičke. Sadne si na lavičku a váhavo sa snaží nadviazať očný kontakt. Druhá postava to zbadá a reaguje na to. Situáciu je nutné upraviť do scenáru s prekvapivým koncom.

V príbehu budú využité subjektívne, ale aj objektívne pohľady. Subjektívny pohľad kamery bude využitý aj ako dopredný pohyb kamery z ruky. Poslucháč sa zameria na vzdialenosť pohľadu od osi kamery a bude s ním aktívne pracovať.

Cvičenie bude mať minimálne 25 záberov a bude nakrúcané v jednom priestore. Film bude uvedený celkami priestoru, v ktorom sa bude odohrávať.

Zvuk bude pozostávať z ruchov prostredia a študent s nimi môže aktívne pracovať.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrihaný film v dĺžke maximálne 3 minúty a séria 10 fotografií na ktorých bude štúdia tváre postáv.

KONTROLNÉ OTÁZKY



1. Čo je objektívny pohľad kamery a čo subjektívny pohľad kamery
2. Čo znamená pohľad do kamery
3. Čo znamená vzdialenosť pohľadu od osi kamery
4. Čo znamená individuálny subjektívny pohľad

ODPOVEDE NA OTÁZKY



Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

2 ZÁKLADNÉ OSI A POMENOVANIE PRIESTORU VO FILMOVOM JAZYKU



RÝCHLY NÁHLAD KAPITOLY

V tejto kapitole sa hovorí o osiach, ktoré nám pomáhajú pri tvorbe záberovej sekvencie s ohľadom na základnú orientáciu kamery v reálnom priestore pri tvorbe filmového priestoru. V kapitole je definovaná suma pojmov ktoré sú nevyhnutné pre jednoznačnosť komunikácie pri realizácii filmového diela. Pre každého tvorca je nevyhnutnosťou vedieť správne a zrozumiteľne popísať svoj tvorivý vklad z titulu svojej profesie, prípadne rozumieť vyjadreniam spolupracovníkov. (Rabiger, 2004)



CIELE KAPITOLY

- Naučiť sa vnímať os kamery
- Naučiť sa správne používať orientáciu podľa filmovej osi
- Pochopiť význam veľkostí záberov
- Naučiť sa používať názvy záberových jednotiek
- Prakticky v krátkom hranom cvičení overiť si tvorbu filmového priestoru s ohľadom na orientáciu



KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY

Os kamery, filmová os, celok detail, polodetail, americký plán, inzert, odstih, nástrih, deskriptívny záber, sledujúci pohľad, nadhľad, podhľad, optické zábery

ÚVOD KAPITOLY

Pochopenie priestorových pravidiel a orientácie pri nakrúcaní je veľmi dôležité s ohľadom na priestorovú logiku vo výslednom filme. Pri nakrúcaní málo kedy realizujeme jednotlivé zábery v poradí, v akom budú vo výslednom filme. Rad záberov je pri realizácii rozdielny oproti výslednému radu vo finálnom diele. K tomu musíme mať veľmi dobrú vedomosť o veľkostiach záberov a smerových pravidlách. Popísanie jednotlivých záberov a presná komunikácia zámerov s ohľadom na dodržanie obrazového štýlu je dôležitá kvôli uveriteľnosti rozprávania filmovým jazykom.

2.1.1 OS KAMERY

DEFINÍCIA



Os kamery je pomyselná spojnica medzi hercom a kamerou.

Herec v subjektívnom uhle pohľadu môže mať pohľad aj ďalej od osi kamery a divák je schopný sa s ním stotožniť ako so subjektívnym uhlom pohľadu. **V základe sa dá povedať, že čím je pohľad herca od osi kamery ďalej, tým je dramatické vyznenie záberu nižšie**, alebo dramaturgiu pomocou uhlu pohľadu medzi aktérmi znižujeme.

Pri subjektívnom uhle pohľadu kamery sa divák priamo stotožňuje so subjektom, ktorého kamera nahrádza. Vstupuje do samotnej aktivity účinkujúcich a kamera privedie diváka priamo medzi aktérov. Tieto zábery sú veľmi často striedané zábermi z vonku akcie – objektívnymi zábermi, alebo zábermi cez rameno.

2.1.2 FILMOVÁ OS

DEFINÍCIA



Filmová os je pomyselná spojnica stanovená medzi dvomi aktérmi a určuje postavenie kamery pre všetky zábery daného obrazu /sumy záberov scény/ len z jednej strany tejto osy.

V prípade, že sa filmová os postavením kamery prekročí, účinkujúci sa nepozerajú na seba, ale pozerajú si na chrbát. V prípade dvojice je toto usporiadanie filmovej osi, ako základného pravidla orientácie vo filmovom priestore jednoducho realizovateľné a to tak, že jeden subjekt sa pozerá na ľavú stranu kamery a druhý sa pozerá na pravú stranu kamery. V prípade scén s viacerými účinkujúcimi je realizácia orientácie komplikovanejšia, ale o tom viac v inej kapitole.

2.1.3 AKTÍVNY A PASÍVNY PRIESTOR

Každý z účinkujúcich môže byť pozorovaný z pohľadu svojho protivníka a divák je schopný tieto pohľady akceptovať aj s ohľadom na kompozičnú protiváhu, ktorá predstavuje využívanie aktívneho a pasívneho priestoru. To znamená, že priestor v smere pohľadu – „pred postavou“ vyhodnocujeme ako aktívny priestor a priestor za postavou vyhodnocujeme ako pasívny priestor „za postavou“. **Práca s aktívnym a pasívnym priestorom vylučuje centrálné komponovanie dominantných prvkov.**

V modernej kompozičnej schéme neznamena, že zákonite musí byť aktívny priestor väčší /pred postavou/ ako pasívny priestor. **V základnej kompozičnej schéme je však aktívny priestor – v smere pohľadu, pred postavou, vždy väčší.**

Objektívne pohľady samozrejme do takejto zostavy patria ako pohľady, ktoré definujú subjektívne uhly pohľadu a ich priestorové rozloženie. V základe to funguje samozrejme tak, že ak je dodržané základné pravidlo filmovej osi, ktoré určuje smery **pohľadov** protichodných



Obrázok 7: Aktívny priestor na ľavej strane, mierny podhľad

účinkujúcich, je aktívny a pasívny priestor určený ich pohľadom. Pritom každý protichodný účinkujúci sa pozerá na inú stranu kamery a všetky zábery v takejto sekvencii sú snímané vo vzájomných postaveniach rozdielu maximálne do 180 stupňov, na jednej strane filmovej osi.

2.2 Uhol záberu, alebo kamerový uhol.

Záber, ako najzákladnejšia jednotka naratívneho rozprávania audiovizuálneho jazyku je charakteristický:

- **Veľkosťou záberu**
- **Uhlom pohľadu kamery**
- **Výškou pohľadu - rakurzom**
- **Časom – dĺžkou trvania v sústave záberov**

Veľkosť záberu nám hovorí aký veľký priestor kamera zaberá. Uhol pohľadu kamery predstavuje šírku uhlu pohľadu kamery, výška kamery hovorí o rakurze alebo výške pohľadu voči snímanému subjektu a čas záberu dáva dĺžku záberu počas ktorej môžeme snímaný subjekt, alebo obsah záberu sledovať. (Mascelli, 1972)

2.2.1 VEĽKOSŤ ZÁBERU

Veľkosť záberu, alebo veľkosť objektu, ktorý snímame je daný veľkosťou záberu.



DEFINÍCIA

Veľkosť záberu hovorí o tom, aký veľký priestor, alebo aký je v ploche záberu snímaný samotný objekt. Veľkosť záberu je závislá od vzdialenosti kamery od objektu v korelácii

s veľkosťou snímacieho uhlu kamery, ktorá je daná dĺžkou ohniskovej vzdialenosti objektívu kamery.

Čím dlhšie ohnisko na kamere máme, tým užší obraz zaberáme. Čím je väčšia vzdialenosť kamery od snímaného objektu tým je záber na snímaný subjekt, alebo objekt väčší.

Veľkosť záberu je daná aj pohybom subjektov, alebo objektov vo vnútri obrazovej plochy, ale aj pohybom samotnej kamery, kedy sa dá meniť veľkosť subjektov a objektov približovaním, alebo vzdďaľovaním sa od nich.

Meniť veľkosť záberu môžeme nie len strihom, ale aj pohybmi objektov a kamery.

Veľkosti záberov v základnom rozlíšení charakterizujeme väčšinou podľa veľkosti postavy, ktorú kamera zaberá.

ZOOM

Zvláštnym druhom zmeny veľkosti záberu je optická zmena ohniska pomocou nájazdu a odjazdu – transfokácie objektívu, alebo zmenou ohniskovej vzdialenosti objektívu.

Vo filme sa často deje zmena veľkosti záberu kombináciou rôznych spomenutých možností. Napríklad pohyb kamery, ktorý sleduje pohybujúci sa objekt a zároveň kamery najazďuje /zoomuje/ z veľkého celku na detail. Pomocou zoomu tak v jednom zábere opticky môžeme zmeniť veľkosť záberu.

2.2.2 JEDNOTKY VEĽKOSTÍ ZÁBEROV

Za základne jednotky veľkosti záberov sú považované názvy: extrémne veľký celok, veľký celok, celok, polocelok, plodetail, detail, veľký detail, makrodetail

K tomu sa pridávajú aj špeciálne názvy, ktoré sa historicky zaužívali: americký plán, kovbojský záber a podobne.

Toto základné rozdelenie je potreba brať ako relatívne a nemá presné určenie. Zväčša je charakteristické pre daný projekt ako dohoda samotných tvorcov, ktorí na projekte pracujú.

Presná definícia veľkostí záberov nie je úplne možná s ohľadom na množstvo formátov obrazového poľa, na ktorý sa nakrúca a hlavne formu a obsah daného diela, ktoré každé je unikátne. Názvy veľkostí záberov sú dané aj zvyklosťami dané tvorivého prostredia. Čo niekde je nazývané detailom, inde môže byť širším detailom a podobne.

Dĺžka ohniska, alebo uhol pohľadu nedeterminuje veľkosť záberu, ale vzdialenosť kamery od objektu a veľkosť uhlu ktorý kamera zaberá vo výsledku dávajú veľkosť záberu.

2.3 Záberové jednotky - veľkosti záberov a ich typy

Pri začiatku záberovania je dôležité ujasniť si základnú komunikáciu o veľkosti záberov.

Následné definovanie veľkosti záberov je v zhl'adom k ľudskej postave, ale rovnaké prirovnanie môžeme spraviť k iným objektom, ktoré snímame. Na pomenovanie a určovanie ich záberovej veľkosti používame rovnaké pojmy aké sa vzťahujú k veľkosti postavy /napríklad: celok stoličky, veľký detail stoličky a pod. (Mascelli, 1972)

2.3.1 VEĽKÝ CELOK

Veľký celok, extreme wide/long shot, je záber, ktorý ukazuje celý hrací priestor, pri postave človeka tu nahrajú rolu detaily. Funkciou veľkého celku je uvádzanie priestoru, jeho geografie, času v ktorom sa príbeh odohráva a navodenie formálnej nálady a atmosféry.



Obrázok 9: veľký celok dáva pocit nálady, času a priestorového rozloženia, niekedy oddeľuje jednotlivé scény



Obrázok 8: veľký celok robí aj prestávku v deji a prechod do inej scény, hovorí o čase, v ktorom sa bude odohrávať nasledujúca scéna

2.3.2 CELOK

Celok – fullshot, je záber, ktorý ukazuje celý hrací priestor, ale tvorí aj vzťah postavy k tomuto priestoru, rozmiestnenie scény pre detaily, uvoľnenie dramatisácie, ale hovorí aj o čase a geografii priestoru.



Obrázok 11: celok hovorí aj o priestorovej orientácii postavy



Obrázok 10: celok môže tvoriť aj dramatické uvoľnenie v rámci daja

2.3.3 POLOCELOK

Polocelok – mediumfullshot, je užší záber ako celok, ktorý „reže“ postavu pod kolenami.



Obrázok 12: Polocelok je súčasť sekvencie, komponuje postavu v priestore, ale zároveň je čiastočne čitateľný aj výraz postavy, ktorá má dostatok miesta na gesto a pohyb



Obrázok 13: umiestnenie postavy s dostatočným miestom nad hlavou, nikdy "nerežeme" v kĺboch

Polocelok sa používa priamo v strihovej sekvencii s užšími zábermi na uvoľnenie dramtizácie, postava má priestor na pohyb a výraz v gestách.

2.3.4 AMERICKÝ PLÁN

Americký plán – **Cowboy shot**, alebo **polodetail širší** je záber, kde je postava rezaná asi v



Obrázok 14: Názov vychádza z dĺžky kovbojských pištolí, je to vlastne široký polodetail, v zábere je asimetricky umiestnená postava v plošnom usporiadaní

polovici stehien a pásom. Polodetail sa využíva aj na určenie vzdialeností viacerých postáv v zábere, polodetailom sa vychádza von z vnútranej záberovej komunikácie, pre objektivizovanie dialógu a tvorí akoby pohľad diváka na hrací priestor v jeho priamej aktivite.

2.3.5 PLODETAIL

Polodetail – mediumcloseshot, záber kde je postava rezaná okolo pásu



Obrázok 16: Polodetail pracuje s výrazom subjektu, ako mimickým, tak aj gestom, či pohybom



Obrázok 15: užší polodetail, v tretinovom riešení s aktivitou do ľavej strany

2.3.6 DETAIL

Detail široký – záber, v ktorom je postava zobrazená od hrudníka smerom hore. Môžeme ho rozdeliť na: **detail širší – wideclose-up** - postava je v ňom umiestnená spolu s ramenami, **detail alebo plný detail – fullclose-up**, zaberá hlavu s časťou ramien,



Obrázok 18: detail tváre s ramenami



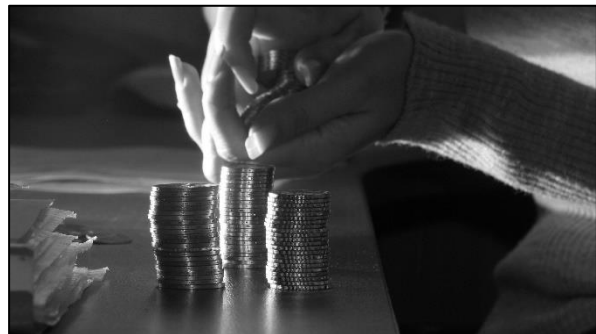
Obrázok 17: detail ruky s výrazným priestorom v pozadí

2.3.7 Detail užší

Mediumclose-up, hlava je rezaná v krku a môže byť rezané aj čelo, čo závisí od zámeru umiestnenia výšky očí v zábere.



Obrázok 20: veľký detail tváre, rezaný v čele s dostatočnou rezervou pod bradou



Obrázok 19: detail aktivity subjektu

2.3.8 VEĽKÝ DETAIL

Extremeclose-up, tvár (predmet) vyplní takmer celú obrazovú plochu, makrodetail– veľký výrez časti tváre, alebo inej časti postavy alebo predmetu.



Obrázok 22: veľký detail tváre a ruky s dôrazom na oko



Obrázok 21: detail rekvizity

Vždy je dôležité používať názvoslovie záberov tak, aby bolo komunikateľné a nedochádzalo k zámenám. Pri realizácii filmu je dôležité rozumieť týmto názvom a poznať ich, pretože je to základná komunikácia v štábe. Nesprávnym pochopením pojmov, môže dochádzať k nedorozumeniam. Pojmy veľkostí záberov strácajú alebo menia svoj význam vtedy, keď sa postava dostáva do pohybu a mení svoju veľkosť v obrazovom poli. Meniace sa veľkosti záberov strihom tvoria akúsi záberovú, strihovú choreografiu, ktorá má svoje zákonitosti.

2.3.9 SUBJEKTÍVNY POHĽAD

je zvláštnym druhom záberu, ktorý sa vzťahuje k smeru pohľadu postavy a je nakrúcaný zo záberovej perspektívy danej postavy tak, aby bol tento pohľad prisúdený danej postave /po ang. **POV – point of view**/.



Obrázok 24: pohľad subjektu definovaný detailom



Obrázok 23: subjektívny pohľad - definuje to čo vidí subjekt

2.3.10 ZÁBER S VIACERÝMI POSTAVAMI

S ohľadom na postavy, môžeme hovoriť o jenzábere, dvojzábere, trojzábere...Závisí to od toho, koľko postáv máme v obrazovom poli.



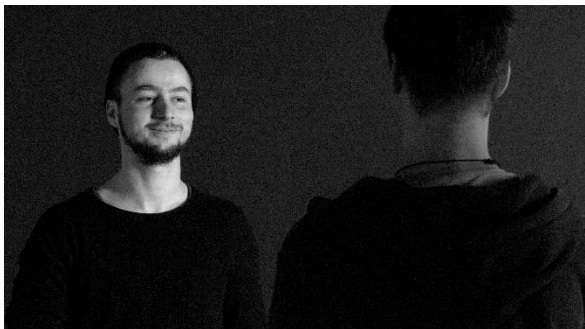
Obrázok 26: dvojzábber, alebo dvojdetail



Obrázok 25: trojzábber, alebo trojdetail

2.3.11 ZÁBER CEZ RAMENO

V základnom dialógu sa používa záber, ktorý sa nazýva záber cez rameno /over the shoulder/, k nemu prisudzujeme dva charakterové detaily, ktoré prislúchajú každej z dvoch postáv.



Obrázok 27: záber cez rameno, popredie zaberá dve tretiny



Obrázok 28: protizáver cez rameno

ZÁVER K VEĽKOSTIAM ZÁBEROV

Každá veľkosť záberu má mať svoje miesto v postavení príbehu. Postavenie záberu s danou veľkosťou na danom mieste sa riadi viacerými princípmi, ako sú logika príbehu, jeho dramatisácia, konvencia, či tvorivý zámer.

Veľkosť záberu úzko súvisí s dramatisáciou. Podľa toho, čo všetko zobrazíme v zábere, dostávame informácie o snímanej scéne, prípadne, ak pomocou veľkosti záberu jednotlivé prvky vyradíme a sústredíme sa len na niektorý dominantný prvok, dostávame tak podrobné informácie len o ňom. Veľkosť záberu je závislá od potreby tvorca zdôrazniť v danom časovom okamžiku niektorý prvok scény, alebo ukázať jej priestor v rámci sústavy prvkov, ktoré obsahuje. Zároveň však veľkosť záberu podlieha pravidlám filmového jazyku. Samotný záber a jeho veľkosť vo filme vníma divák len ako súčasť záberového sledu. Definuje veľkosti

záberov len podvedome, ako obrazový prvok, ktorý vedie jeho pozornosť. Ak divák vníma (pozoruje) jednotlivé veľkosti záberov, tvorca mu pravdepodobne neponúkol správne veľkosti a vyrušil jeho kontext vnemu.

2.4 Názvy záberových jednotiek v kontinuite

Názvy záberových jednotiek používame na vhodné vyjadrenie opisu v rámci prípravy technického scenáru a na komunikáciu v rámci štábu pri nakrúcaní.

2.4.1 SKUPINOVÉ ZÁBERY

Sú to zábery v ktorých sa nachádza viac postáv. Zábery z ohľadom na počet účinkujúcich: dvojzáber, trojzáber, skupinový záber a pod. Môžeme používať aj názvy ako je dvojdetail, trojpodetail a podobne.

2.4.2 INZERT

Je záber, ktorý je vkladajú do strihovej sekvencie v prípade sekvenčného nakrúcania. Izertom sa označuje záber, ktorý vkladáme do rozstrihnutého záberu na dve časti. Inzert sa spravidla nakrúca v inú dobu ako záber, do ktorého je vkladajú, takže pomenovanie a označenie v scenári je dôležité, aby sa pri realizácii na neho nezabudlo. Inzert často tvorí v dialógu reakciu, napríklad pohľad, protihľadného subjektu, ktorý v danom čase počúva. Môže to byť aj záber v dialógu, ktorý nie je ani na jednu z postáv, ale napríklad na hodiny v miestnosti.

2.4.3 NÁSTRIH

Je miesto v zábere vhodné na záberovú väzbu na začiatku záberu. Môžeme ním označovať miesto pri nakrúcaní, kedy postava vstupuje do záberu, alebo pomenujeme ním pohyb, gesto, ktoré by malo byť miestom začiatku záberu.



Obrázok 31: podhľad, reakcia hlavy na partnerku



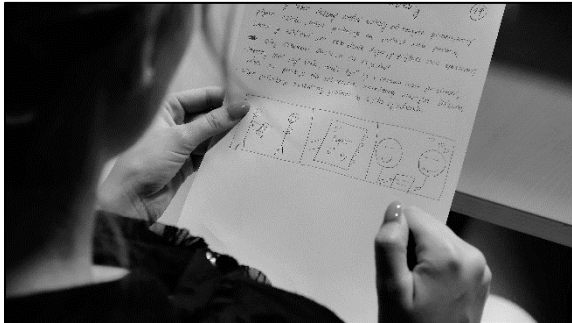
Obrázok 29: nástrih na pohyb - otočenie hlavy na partnerku, skok po ose cez dve veľkosti záberu, odstrik - dokončenie pohybu hlavou



Obrázok 30: nástrih, reakcia partnerky, odvrátenie pohľadu, on spustí ruku

2.4.4 ODSTRIH

Je miesto v zábere vhodné na záberovú väzbu na konci záberu. Miesto, kedy sa napríklad kamera sledujúca postavu zastaví v panoráme a postava tak vyjde zo záberu, alebo označíme odstrihom miesto, ktoré bude určené na koniec záberu.



Obrázok 32: nadhľad a podhľad vo vzájomnej väzbe

2.4.5 DESKRIPTÍVNY ZÁBER

Je záber, ktorý popisuje priestor, v ktorom sa scéna bude odohrávať. Takéto zábery zvýrazňujú hĺbku scény, alebo uvádzajú nám výrazné línie priestoru scény. Takéto línie pomôžu v priestorovej orientácii diváka v strihovej sekvencii.

2.4.6 SLEDUJÚCI POHĽAD

Je záber, ktorý sa viaže k subjektívnemu pohľadu postavy a väčšinou sa viaže k detailu tváre, ktorá sa pohybuje v smere pohybu sledujúceho záberu.

Napríklad postava stojí na vrchole hory a rozhliada sa po krajine – vidíme detail postavy ako sa pozerá a pohybuje hlavou z ľava do prava a na to nastrihneme panorámu krajiny, ktorá sa pohybuje z prava do ľava. Alebo, postava kráča smerom dopredu a na to nastrihneme záber, v ktorom sa kamera pohybuje smerom dopredu a preberá akoby pohľad postavy.

2.4.7 JAZDA

Kamera v pohybe či už po koľajniciach, alebo na bantamovom vozíku a podobne.

2.4.8 PODHĽAD A NADHĽAD

Predstavujú zmenu rakurzu od základnej výšky kamery. **Základná výška kamery je predstavovaná zväčša výškou očí snímaného subjektu.** To znamená, že kamera je vo výške očí. Ak z tejto výšky kameru posunieme vyššie, snímame zhora, hovoríme o nadhľade, ak je kamera nižšie ako výška očí subjektu, môžeme hovoriť o podhľade.

Podhl'adom , alebo nadhl'adom nazývame aj zábery, v ktorých nie je subjekt, ale napríklad pohľad na budovu a vertikálne línie sa zbiehajú smerom k hornej časti záberu, tak hovoríme taktiež o podhl'ade. Ak sa línie zbiehajú k spodnej časti obrazovej plochy, tak hovoríme o nadhl'ade.



Obrázok 34: podhl'ad, polodetail



Obrázok 33: detail, dramatizácia podhl'adom

Ak postava pozerá dolu a kamera je vo výške očí, nevidno subjektu do tváre. Ak je kamera v podhl'ade a je v rovnobežnom postavení k ose snímania medzi subjektom a kamerou. Každá z kombinácií má iný význam, opis záberu je takmer totožný - postava pozerá dolu, ale kamera je v rozdielnej výške.

Podhl'adom môžeme oddeliť hlavného hrdinu zo skupiny, ak ho umiestnime do popredia.

Veľmi vysoké nadhl'ady a veľmi veľké podhl'ady v širokohlom objektíve a v trojštvrтинovom postavení kamery a jazda v diagonálnej línii zväčšujú filmový priestor.

2.4.9 REAGUJÚCE ZÁBERY

Reagujúce zábery, alebo reakčné zábery môžeme nazývať tie, v ktoré sú vstrihované do monológu subjektu ako reakcia druhého subjektu, bez toho aby prerušil monológ prvého subjektu. Zväčša sa jedná o pohľad, alebo mimický výraz, ktorý tvorí neverbálnu reakciu na subjekt, ktorý vedie monológ. Reagujúce zábery sa v technickom scenári vyznačujú, nakoľko sa nakrúcajú v inom čase, ako je monológ subjektu a sú zväčša z opačnej strany. Ich rozdielnosť oproti inzertu je v tom, že popisujeme reakciu snímaného subjektu.

2.4.10 OPTICKÉ ZÁBERY

Sú to také zábery, v ktorých optická sústava kamery – objektív, má význam pre emocionálne vyjadrenie danej scény.

Širokohlé zábery, dlhoohniskové zábery, prípadne zoomovacie zábery sú zábery v ktorých objektív určuje dominantný výraz. Optická sústava je schopná významným spôsobom ovplyvniť výraz danej scény.

Nie je jedno, akým objektívom sa nakrúca ten ktorý záber. Ak **v dlhom ohnisku** ak snímame detail postavy, tak ju separujeme od pozadia, tým, že zostane neostré. Ak postavu snímame

v **štandardnom pohľade** a pozadie je konkrétnejšie, záber ma nižšiu dramatickosť a výraz postavy je viac neutrálny. S **krátkym ohniskom** – širokouhlým objektívom, viete deformovať črty tváre a pohyb postavy smerom ku kamere môže meniť dimenziu tváre. Možnosti ako využívať tvorivo optickú sústavu je mnoho a patria medzi základné vyjadrovacie prostriedky kameramana.

ZÁVER

Záber sa dá charakterizovať kombináciou viacerých hore spomenutých názvov. Dôležitá je zrozumiteľnosť v štábe pri tvorbe daného filmového diela. Terminológia v tejto kapitole je dôležitá pre správne pomenovanie tvorivých postupov pri nakrúcaní. Vedomosť o filmovej osi je zásadná pre záberové väzby a priestorovú zrozumiteľnosť filmového rozprávania.



ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: PRENASLEDOVANIE

ZÁMER

Praktické pochopenie filmovej osi. Práca s osou kamery. Overenie vedomosti o smeroch a logike kamerového priestoru.

ZADANIE

Jedna postava prenasleduje druhú. Pohybujú sa jedným smerom. Budú vystriedané všetky veľkosti záberov, zachovaná logika pohybov a smerov. Hodnotiť sa bude aj práca s pohľadom voči osi kamery a zmenami rakurzov. Príbeh je na autorovi cvičenia. Zábery budú nakrúcané zo statívu, pohyb kamery je možný len v krátkej panoráme a prípadné dorovnávacie švenky. Budú vystriedané veľkosti záberov a študenti sa budú vyhýbať nastrihávaniu polocelkov a polodetailov na ten istý subjekt. Budú hľadať logiku záberového radu.

Cvičenie sa nakrúca v exteriéri v minimálne trojčlenných skupinách. Rozdelenie profesií je záväzné a bude zaznamenané aj v titulkoch.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih finálneho diela s titulkami bude mať maximálne 4 minúty. Zvuk bude s autentickými ruchmi. Hudba je povolená len ako filmová hudba, v žiadnom prípade nie pod celý film. Hodnotiť sa bude tvorivá kvalita spracovania a príbeh.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Popíšte a vysvetlite, čo je to filmová os

2. Na čo sa používa os kamery
3. Aký je rozdiel medzi inzertom a reagujúcim záberom
4. Čo rozumiete pod odstrihom a nástrihom pri nakrúcaní záberu
5. Čo je sledujúci pohľad
6. Vysvetlite pojem optický záber

ODPOVEDE NA OTÁZKY



Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

3 OBRAZOVÝ PRIESTOR, ZVÝRAZŇOVANIE PRIESTORU, ALEBO TVORBA PRIESTORU VO FILME



RÝCHLY NÁHLAD KAPITOLY

Ak pozeráme na budovu spredu, nevieme definovať jej objem. Vieme určiť len výšku a šírku. Na tú istú budovu keď pozrieme zo strany, ukážeme aj jej tretiu dimenziu. Na tvár, keď sa pozeráme z profilu, nevieme povedať, či je oválna alebo pozdĺžna. Modelovanie tváre a tela pri transfere na plochu je dôležitá voľba uhlu, ktorý vie odprezentovať všetky tri dimenzie. Vedomosť o tvorbe priestoru v záberovej skladbe je veľmi dôležitým artefaktom pre vyjadrenie sa filmovým jazykom.



CIELE KAPITOLY

- Pochopiť rozdiel medzi reálnym priestorom a filmovým priestorom
- Naučiť sa typy perspektívy v záberovej skladbe a v zábere
- Vedieť správne čítať kompozíciu s ohľadom na priestorové vzťahy
- Tvorba záberovej perspektívy s ohľadom na obrazový štýl
- V praktickom cvičení si overiť prácu s priestorovou a plošnou kompozíciou obrazu



KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY

Perspektíva, pohyb účinkujúcich, lineárna perspektíva, vzdušná, farebná, optická, pohyb, svetlo, strihová skladba, štýl obrazu, plošný, priestorový, záber

ÚVOD KAPITOLY

Tvorba priestorovej hĺbky v zábere, alebo v scéne môže byť **svetlom, ostrosťou, líniami, koloritou, pohyb kamery a objektov, uhlom pohľadu, alebo strihom** je jedným z najväčších faktorov zobrazenia priestoru.

Pri tvorbe obrazového priestoru je dôležitá **tvorba ilúzie hĺbky ako tretieho rozmeru**, ktorý sa nenachádza na dvojdimenzionálnej zobrazovacej ploche plátna kina, alebo obrazovky monitoru.

Všetky subjekty, ktoré snímame, majú tri dimenzie. Aj list papiera má svoju hrúbku. Ľudia, nábytok, interiér, budovy, ulice všetko má svoju šírku, výšku a hĺbku. Ako náhle objekt prezentuje len jeden povrch, hovoríme o tom, že je plochý, pretože jeho hĺbku nemáme na základe čoho definovať.

Úlohou kamery je preniesť trojdimenzionálny priestor na plochu plátna, ktoré je charakterizované len šírkou a výškou. Je veľa ciest, ktoré môžu nahrádzať hĺbku na ploche plátna v kinematografickom obraze.

3.1 Niekoľko možností ako tvoriť priestor v kinematografickom obraze

3.1.1 SVETLOM – SVETLOTONÁLNOU PERSPEKTÍVOU

O svetlotonálnej perspektíve môžeme hovoriť vtedy, ak je radenie svetlých a tmavých plôch v záber je napríklad také, že **svetlé plochy umiestňujeme do pozadia a tmavé do popredia**. Človek svetlé plochy často považuje za vzdialené ak ich umiestňujeme do hornej polovice záberu. Ak sa pozeráme na otvorenú krajinu, obloha od čiary horizontu je väčšinou najsvetlejšia. Pri pohľade z interiéru do exteriéru cez okno, predmety interiéru v zábere sú tmavšie ako exteriér za oknom. Svetelná perspektíva vychádza to z empirickej skúsenosti umiestňovania svetelných plôch.

3.1.2 KAMEROU – POHYBOM KAMERY

Ako náhle kameru uvedieme do pohybu, jednotlivé rozmery predmetov v ploche záberu menia svoje rozmery a odhaľujú priestor vznikom nových rozmerov.

3.1.3 POHYBOM ÚČINKUJÚCICH VO VNÚTRI ZÁBERU

Postavy, ktoré sa pohybujú vo vnútri plochy záberu môžu určovať hĺbku a dimenziu priestoru. Človek zo svojej skúsenosti a vedomosti rozmeru postavy tieto prisudzuje rozmerom scény a pohyb mu dáva novú skúsenosť o priestore.

3.1.4 LINEÁRNOU PERSPEKTÍVOU



Obrázok 35: lineárnu perspektívu tvorí ubiehajúca línia zábradlia

Línie, ktoré sa zbiehajú v pozadí, alebo výrazné úbežníkové tvary ubiehajúce do pozadia a často v smere od spodnej časti záberu do hornej časti dávajú pozorovateľovi predstavu o hĺbke záberu.

3.1.5 VZDUŠNOU PERSPEKTÍVOU

Vzdušnú perspektívu môže tvoriť hmota vzduchu, ktorá sa rozkladá medzi popredím a vzdialeným pozadím. Táto hmota potom výrazne zosvetľuje pozadie a para tvorí filter, ktorý prepúšťa hlavne modrú časť spektra. Táto perspektíva sa uplatní hlavne pri záberoch v otvorenej krajine.

3.1.6 FAREBNOU PERSPEKTÍVOU

Farebná perspektíva vychádza empiricky so vzdušnej perspektívy, prípadne so skúsenosti o vneme oblohy v otvorenej krajine. Divák umiestňuje studené predmety do hĺbky a teplé predmety do popredia.

3.1.7 OPTICKY

Optickú perspektívu môžeme dosiahnuť napríklad použitím širokouhlých objektívov. Naopak dlhoohniskovými objektívmi môžeme túto perspektívu potlačiť. V širokom uhle záberu sa dimenzie priestoru v spojení s pohybom rozmery priestoru v ploche záberu menia rýchlejšie.

3.1.8 STRIHOVOU SKLADBOU

V rámci strihovej skladby môžeme odhaľovať dimenzie priestoru v kinematografickej ploche. Zmeny veľkostí záberu a rozdielne uhly pohľadu kamery vo vzájomných nadväznostiach vytvárajú u diváka predstavu o priestore. Samozrejme, ak tento priestor v záberoch priznávame jednoznačnými znakmi, ktoré jednotlivé zábery navzájom spájajú. Strihovou skladbou takto môžeme z reálneho priestoru vytvoriť úplne nový priestor, ktorý nezodpovedá vo filme svojou dimenziou a rozložením priestoru, v ktorom sme zábery realizovali. Takýto priestor nazývame **filmový priestor**. (Mascelli, 1972)

3.2 Priestor a obrazový štýl

Pri vytváraní iluzívneho priestoru v ploche kinematografického obrazu je dôležité vytvoriť u diváka skúsenosť o vneme daného priestoru. Ak chaoticky využijeme v rámci strihovej nadväznosti veľké množstvo rozličných priestorových zvýraznení bez zvoleného štýlu, divák môže byť odpútaný od vnemu príbehu. Priestor a jeho určenie vo filme si vyžaduje svoj štýl a zámer. Kameramani často svoj zámer o forme priestoru riešia intuitívne a to tak, že v rámci jedného projektu používajú len kombináciu niektorých z hore uvedených priestorových zvýraznení.

3.2.1 PLOŠNÝ ZÁBER, ALEBO ZÁBER V KTOROM JE POTLAČENÉ VYJADRENIE PRIESTORU

Plošné zobrazenie ako spôsob vyjadrenia a narácie znamená, že v zábere nijakým z horeuvedených spôsobov nezvýrazňujeme priestor, ale naopak, ho potláčame. Napríklad pri farebnej perspektíve studené predmety kladieme do popredia a teplé do pozadia a podobne.

Separácia alebo potlačenie zvýraznenia priestoru môže spôsobovať u diváka určitý druh napätia. Potláčanie orientácie vo filmovom priestore by malo byť dočasné. Forma striedania zvýrazňovania priestoru a jeho potláčania v záberovej väzbe, môže vzbudiť u diváka záujem a vtiahnuť ho do príbehu. Toto striedanie môže fungovať ako **väzobný princíp opacity – záberovej rozdielnosti**. Práca s týmto princípom vyžaduje detailnú prípravu pred nakrúcaním. (Wilson, 1983)

ZÁVER

Zámerom tejto kapitoly je naučiť sa pracovať s kamerou v reálnom priestore tak, aby sme sa nemuseli viazať na reál a jeho priestorové rozloženie, ale aby sme vedeli vytvárať filmový priestor, ktorý je pre diváka logický. K tomu pomáha základné orientačné pravidlo ako je filmová os, umiestňovanie kamery voči subjektu, k čomu slúži os kamery. Veľkosti záberov a ich radenie vo filmovom logickom rade pomáhajú v priestorovej orientácii a tým aj logike záberového rozprávania.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: SCHODY



ZÁMER

Zámerom cvičenia je nácvik tvorby filmového priestoru a logike smerov pohybu postavy.

POPIS CVIČENIA

Poslucháč nakrúti krátky príbeh, ktorý sa bude odohrávať na schodisku. Postava bude kráčať hore schodmi, ale nakrúcaná bude len medzi jedným poschodím. Vo výslednom filme postava vystúpi minimálne tri poschodia. Poslucháč záberový rad vystavia tak, že vystrieda čo najviac záberov v rôznych veľkostiach a rakurzoch. Vyjadri postupnú únavu postavy s každým pribúdajúcim poschodím.

Film bude obsahovať minimálne 25 záberov. Vo zvuku budú použité autentické ruchy. Hudba je prípustná len pri titulkoch.

K cvičeniu sa pedagógovi predkladá aj technický scenár, kde bude poslucháč pracovať s terminológiou potrebnou k opisu svojich zámerov.

Scenáristickým a dramatickým nápadom sa v zmenách popisu nebráni, akýkoľvek nápad na spestrenie príbehu je prípustný. Jedná sa však vždy len o príbeh s jednou postavou..

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih záberov do výsledného filmu obstaraného titulkami a zvukom, podrobný technický scenár. Film nebude mať viac ako 3. minúty.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Čo je to filmová os
2. Čo je to os kamery
3. Čo je kovbojský záber
4. Popíšte reaktívny záber
5. Čo je deskriptívny záber
6. Pomenujte druhy vyjadrenia priestoru vo filme



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

4 VÝŠKA KAMERY A UHOL ZÁBERU VO VZŤAHU K SNÍMANÉMU SUBJEKTU

RÝCHLY NÁHLAD KAPITOLY



V tejto kapitole sú základné pojmy a ich významy pre tvorbu záberu a záberovej sekvencie. Postavenie kamery by nemalo byť náhodné pri tvorbe záberu, ale jej umiestnenie má množstvo významov, ktoré je potrebné pochopiť. Podhľad a nadhľad úzko súvisia s voľbou uhlu pohľadu – šírkou, ktorou kamera zaberá scénu. Záber pritom zapadá do záberového radu a jeho koniec a začiatok má vplyv na ostatné zábery. To ako záber začína a ako končí má pri nakrúcaní na starosti kameraman spolu s režisérom. Pojmy tejto kapitoly slúžia práve k tejto komunikácii. Záber vyjadruje samozrejme dominantný obsah pre ktorý je zaradený do filmu, ale do neho vstupujú aj sekundárne prvky, ktoré záberový obsah, alebo kontext umocňujú, alebo potláčajú a to vedome, alebo nevedome. Nevedomé záberové kontexty môžu pokaziť dominantné význam záberu, pre ktorý bol určený.

CIELE KAPITOLY



- Naučiť sa vnímať výšku kamery ako vyjadrovací prvok pre filmový jazyk
- Pochopiť význam nadhľadu a podhľadu
- Vedieť čo je kolmé a rovné v zábere
- Naučiť sa vnímať výšku postavy voči kamere
- Porozumieť tvorbe filmového priestoru s ohľadom na uhol záberu a výšku kamery
- Rozumieť radeniu záberov s ohľadom na výšku a uhol záberu
- Naučiť sa významy pohľadov na subjekty a objekty
- Rozmýšľať nad kontextom záberu k filmovému dielu

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Výška kamery, rakurz, uhol záberu, vertikála, horizontála, objektív, výška postavy, trojštvrťinový uhol záberu, protizáber, kompozičná väzba, dvojité uhol, uhol pohľadu kamery, kontrastujúci záber, výraz subjektu, krivá kamera, dvojité uhol, pravouhlý záber, reakčný záber, regresívna, progresívna sekvencia, širokouhlý objektív, normálny uhol pohľadu, dlhé ohnisko, záberová aktivita

ÚVOD KAPITOLY

Filmový priestor je nová jednotka, ktorá vznikne ako obraz reálneho priestoru. Ten je prietom reálneho priestorového usporiadania do plochy obrazu pomocou optickej sústavy. Filmový priestor zodpovedá systému audiovizuálneho jazyku, ktorý vzniká vzájomným prepojením obrazových jednotiek, záberov, formou kompozičných väzieb. K tomu,

aby tieto väzby boli divákovi, pozorovateľovi prijaté ako obraz reality, je dôležité akceptovať vzájomné väzobné usporiadanie a to tak, aby divák vnímal nie jednotky naratívneho rozprávania - zábery, ale scény, sekvencie a filmové dielo, ako kompaktný celok.

4.1 Výška kamery

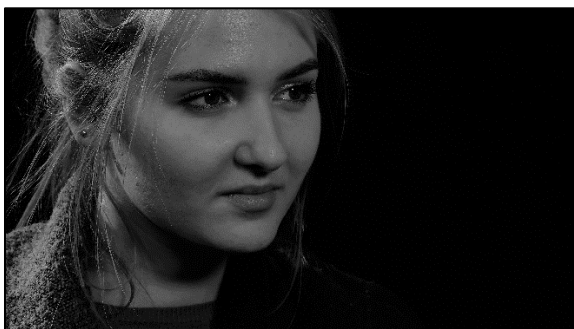
Výška kamery pri tvorbe záberu je jedným zo základných vyjadrení v rámci audiovizuálneho jazyku. Nie je jedno odkiaľ sa kamera na objekt, alebo subjekt pozerá. Výška kamery dáva významnú obsahovú hodnotu záberu v neverbálnej komunikácii filmovým jazykom.

4.1.1 ZÁKLADNÁ VÝŠKA KAMERY

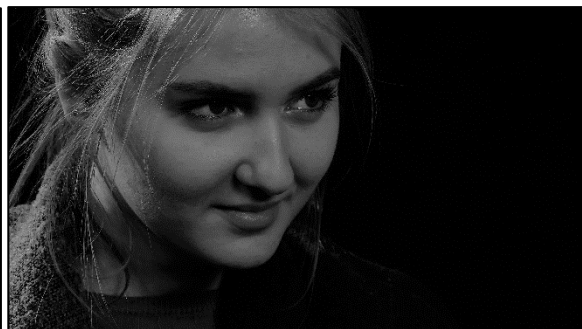
Za základnú výšku kamery pokladáme tú, kde je os kamery v pravom uhle k vertikálnej ose záberu. Základná výška – pohľad z výšky očí subjektu, ktorý je pred kamerou, alebo pohľad z výšky očí subjektu, ktorý kamera nahrádza - pozorovateľ a pozorovaný. Základná výška kamery je **neutrálna výška**, ktorá nevkladá do rozprávania výraz výšky kamery voči subjektu. Pohľady z výšky očí sú významné hlavne pri subjektívnych uhloch pohľadu, kedy kamera nahrádza subjekt herca a jeho pohľad.

4.1.2 PODHLĎAD, NADHLĎAD A ICH VZÁJOMNÁ MIERA

V momente, kedy vo filme použijete nadhľad, alebo podhľad záber preberá aktivitu výrazu a záujem diváka. V prípade detailu tváre aj malé zníženie alebo zvýšenie kamery od základnej výšky tvorí formu dramatického výrazu. Jemný nadhľad niekedy môžete spraviť miernym zdvihnutím , alebo sklopením brady a výraz subjektu dostáva iný výraz. Sekundárny výraz podhľadom a nadhľadom je na miere vkusu, spôsobe rozprávania a režijného poňatia témy.



Obrázok 37: základná výška kamery vo výške očí v trojštvrťinovom zábere



Obrázok 36: mierny nadhľad sklopením brady - zmena výrazu

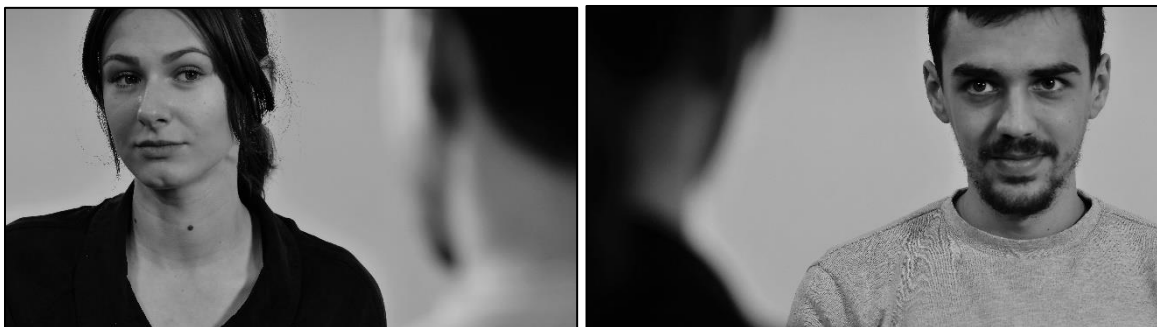
Ak zaradíme do sekvencie výrazný podhľad, alebo nadhľad, musíme si uvedomiť, že divák potrebuje čas na čitateľnosť priestorovej dimenzie. **Tvár, ale aj priestor vyzerá úplne inak pri výraznej zmene rakuru oproti základnej výške kamery.**

4.1.3 VERTIKÁLNA A HORIZONTÁLNA OS ZÁBERU

Subjektívne hodnotenie horizontály a vertikály je jednou zo základných fyzikálnych vlastností človeka. Vertikálnu zvislosť potrebuje každý človek k tomu, aby sa mohol pohybovať vzpriamenej polohe a „nepadal“. K zaisteniu vertikálnej a horizontálnej roviny sa používa vodováha. Každý záber by mal byť takto „vyrovnaný“. **Vertikála a horizontála z podhľadu a nadhľadu**, nesmie ovplyvňovať zvislosť a kolmosť, ktoré sú dôležité pre divákov vnem. To znamená, že horizontálne a vertikálne línie kontrolujeme aj pri podhľade a aj pri nadhľade. (Szomolányi, 2016)

4.1.4 ROZDIEL MEDZI VÝŠKOU DVOCH AKTÉROV,

Výška rakuru opticky zvýrazňuje výšku postavy. Ak je postava snímaná z veľkého podhľadu, pôsobí mohutnejšie a naopak. Usporiadanie výrazu výšky dvoch postáv do akceptovateľnej úrovne, nemá nič spoločné s realitou. Ak snímame muža a ženu v dialógu a stoja pri sebe, rozdiel v ich výške môže v reálnom priestorovom usporiadaní spôsobovať veľký rozdiel v nadhľade a podhľade a tým je možná nechcená zmena vo výraze dialógu. Rozdiel vo výške dvoch aktérov, aj keď je v skutočnosti veľký, v detaile sa úpravou scény alebo výškou subjektov znižuje. Skrátka, žena je len o máličko nižšia ako muž, ak máme zachovať neutrálny výraz scény s ohľadom na výšku.



Obrázok 38: zmazanie rozdielov výšky je možné úpravou výšky brady a výškou kamery, rozdiel je potom vidno na výške ucha v popredí

4.1.5 VÝŠKA POSTAVY A OBJEKTÍVNY POHĽAD

Objektívne pohľady na postavu by mali zodpovedať v základnom usporiadaní výške priemernej postavy, aby sme napríklad mohli získať informáciu o výške postavy. Ak komponujeme záber, ktorý má funkciu aj v informácii o výške postavy subjektu je dôležité myslieť na to, aká bude v tomto prípade základná výška. Ak by sme dali kameru do výšky očí a nie sme v dostatočnej vzdialenosti, proporcie postavy deformujeme. Veľkosť postavy divák vie na zábere vyhodnotiť len podľa prirovnania. Vo filme môžeme aj z malých ľudí spraviť vysokých. Svedčia o tom aj filmy s akčnými hrdinami, ktorých diváci často vyhodnocujú ako vysokých a pri tom sú strednej postavy.

4.1.6 ZBIEHAVOSŤ LÍNIÍ PRI NADHLĀDE, ALEBO PODHLĀDE

Pri širších uhloch záberu na postavu /pri používaní širokohlého objektívu/ je potrebné akceptovať zbiehavosť línií na pozadí. Hlavne pri nakrúcaní v reáloch, kde sú stiesnené podmienky. Ak kameru dáme do nadhľadu, alebo podhľadu v širokohlom objektíve, musíme si byť vedomí toho, že postava takto môže získať falošné rozmery, vertikálne línie v scéne, ktoré sú pri okraji kompozície sa môžu prehýbať. Ak pri podhľade alebo nadhľade použijeme širokohlý objektív a začneme pohybovať kamerou línie začnú meniť svoj ohyb, alebo nereálne začnú v kompozícii pracovať.

4.2 Uhol záberu

Uhol záberu predstavuje priestor, ktorý sme schopní zaznamenať objektívom kamery. Uhol záberu koreluje so vzdialenosťou objektu, alebo subjektu od kamery. Snímaný objekt môže byť rovnako veľký pri rôznom uhle záberu, ak zmeníme vzdialenosť kamery od objektu. Význam vo výsledku však je rozdielny. Práca s uhlom záberu je v priamom kontexte s výškou kamery.

4.2.1 TROJŠTVRTINOVÝ UHOL POHĽADU

Trojštvrtinový uhol pohľadu na postavu, je 45° uhol pohľadu na subjekt od osi kamery /os medzi subjektom a kamerou/. Tento uhol sa využíva veľmi často v rôznych veľkostiach záberov. Pomocou tohto pohľadu vieme lepšie definovať priestor a postavenie subjektu v priestorových vzťahoch.



Obrázok 39: polovičný záber, trojštvrtinový záber cez rameno, trojštvrtinový mierny podhľad - dvojpolodetail širší - robí mohutnejšiu postavu v popredí

4.2.2 POLOVIČNÝ, ALEBO PRAVOUHÝ UHOL POHĽADU, PRAVOUHÝ ZÁBER

Polovičný, alebo pravouhlý uhol pohľadu je pohľad kamery, ktorý je kolmý na filmovú os. Čiže os kamery je v pravom uhle k filmovej osi. V tomto pohľade často snímame zábery v profile.

4.2.3 DVOJITÝ UHOL, DVOJUHLOVÝ ZÁBER

Dvojitým uhlom pohľadu môžeme nazývať pohľad, ktorý má dvakrát umocnenú perspektívu. Napríklad kamera je v podhľade a zároveň trojštvrtinovom uhle pohľadu voči postavu. Dvojuhlový podhľad alebo nadhľad je vtedy, ak sa kamera pozerá na objekt, ktorý má výrazné perspektívne línie z podhľadu. Jedná sa o dvojité zvýraznenie priestoru. Neukazujeme

objekt len spredu, ale napríklad z trojštvrťinového uhlu a z podhľadu. Zvýrazňujú sa tým diagonálne línie a vzťah subjektu k priestoru v dynamickom rozložení. **Toto kompozičné podanie zvyšuje dramtizáciu a je potreba s ním pracovať opatrne.** (Mascelli, 1972)

4.2.4 UHOL POHĽADU KAMERY

Uhol pohľadu kamery je definovaný veľkosťou priestoru, ktorý zaberá objektiv kamery. Umiestnenie pohľadu kamery definovanú **uhlom pohľadu kamery, alebo uhlom záberu,** dáva možnosť sledovať predkamerovú realitu pretransformovanú do filmového priestoru.

4.2.5 KRIVÁ KAMERA, ALEBO KRIVÝ UHOL SNÍMANIA

Naklonený obraz, miera naklopenia krivej kamery je daná vnemom subjektu. Ak vnem subjektu vyhodnocuje naklopenie ako vodorovné, alebo zvislé, to znamená, že obraz je naklonený veľmi málo, dostáva sa divák do stavu porušenia jeho základnej fyziologickej potreby, a to je stáť rovno, alebo udržiavať vlastnú stabilitu. Toto sa týka väčšinou základného vyrovnania kamery a považuje sa to za chybu. **Krivá kamera, ak má vyjadrovať určitý pocit, alebo spôsob dramtizácie, musí byť obraz zvislých a horizontálnych línií naklonený tak, aby boli tieto pre neho naozaj krivé.**

4.2.6 KRIVÝ DETAIL

Vo filme sa často, a to hlavne v detailoch tváre využíva krivý detail, kedy subjekt naklopí hlavu do strany. Väčšinou tento je viazaný s protizáberom na druhý subjekt, ktorý hlavu naklopí na opačnú stranu, ktorá je taktiež blízka naklopeniu diagonálnej línií. **Takáto kombinácia tvorí záberovú kompozičnú protiváhu.**



Obrázok 40: zvýšenie kompozičnej protiváhy pomocou krivého detailu

Význam uhlov pohľadu kamery, alebo postavení kamery voči subjektu je závislý od kombinácii záberových skupín, ktoré tvoria scénu. Jedná sa tu o rozprávanie príbehu audiovizuálnym jazykom, ktorý pôsobí dramtizáciu, alebo záujem diváka vnímať túto dramtizáciu.

4.3 Záberové striedanie od záberu k záberu, kompozičný rytmus.

4.3.1 KONTRASTUJÚCE ZÁBERY

Kontrastujúce zábery v rozdielnej záberovej veľkosti. Veľké celky môžu byť kontrastované detailmi, pohľady sú striedané nadhľadmi, uhly pohľadu striedané protichodnými zábermi, alebo prípadné kombinácie, ktoré tvoria kompozičnú záberovú protiváhu.

4.3.2 OPAKUJÚCE SA VEĽKOSTI ZÁBEROV

Opakujúce sa zábery reprezentujú síce kompozičnú opacitu ale zhodné veľkosti záberov. To znamená, že v záberovej sekvencii striedame identické pohľady na subjekty, ale záberovú rozdielnosť robíme len kompozičnou protiváhou. Dva subjekty sú nakrúcané napríklad tak, že každý je v následnom zábere v opačnej tretine.

4.3.3 VÝZNAM DETAILU V ZÁBEROVEJ SKLADBE

Význam detailu v jeho emocionálnom pôsobení vzniká vtedy, ak je jeho účinok dostatočne pripravený inými veľkosťami záberov. Jeho význam a emocionálny dôraz narastá vo vhodnej kombinácii napríklad s celkom. Funkciou detailu je odseparovať všetko zbytočné a jasne zdôrazniť to čo zaberá, napríklad výraz tváre subjektu. V detaile sú odseparované všetky rušivé prvky. Jeho dramatický výraz rastie v kombinácii s inými zábermi a veľkosťami záberov.



Obrázok 46: subjektívny detail tváre



Obrázok 45: objektívny detail tváre



Obrázok 44: subjektívny detail tváre, pohľad na kraj dolnej časti objektívu



Obrázok 41: pravouhlý celok na uvoľnenie dramatisácie



Obrázok 42: znovu subjektívny detail



Obrázok 43: objektívny polodetail cez rameno

4.3.4 OBJEKTÍVNY, ALEBO SUBJEKTÍVNY DETAIL TVÁRE

Detail subjektu môže byť objektívny a subjektívny. Ak snímame napríklad detail tváre cez neostrý fragment „protihráča“ je detail s pohľadom diváka objektívnym pohľadom.

Rada detailov strihaných na seba vyžaduje emocionálne uvoľnenie, alebo odľahčenie využitím niektorej zo širších veľkostí, ako je celok, alebo polocelok, ktoré nám dávajú výraz geometrie priestoru, čo je napríklad objektívna vzdialenosť dvoch protihráčov v dialógu. Prílišný tlak na výraz tváre v detaile pomocou mimiky môže byť prehnaný. V detaile je vnímaný divákom dôsledne každý pohyb. Všetko ostatné je odseparované, len výraz.

4.3.5 VÝRAZ SUBJEKTU V DETAILE

Výraz subjektu v detaile má špecifickú funkciu a málo kedy zodpovedá realite. Niekedy stačí len pohľad herca, v ktorom nič nerobí len sa pozerá a divák si je schopný na základe záberovej výstavby potrebnú emóciu sám vyvolať a vnímať ju. Výraz filmového jazyku je úžasný v tom, že divák neustále hľadá pripodobňovanie a konfrontovanie videného a počutého. Jemné narušenie tejto štruktúry chybným výrazom, alebo nevhodným pohybom odvádza diváka od emocionálneho vnemu do vnemu racionálneho. Autor stráca komunikáciu. Niečo ako gramatická chyba v texte pri čítaní zaujímavého románu.

4.3.6 RYTMUS KOMPOZIČNÝCH VÄZIEB

Rytmus kompozičných väzieb pri detailoch predstavuje vedenie pohľadu diváka do emocionálneho sveta cez detail, je vrcholom tvorivého emocionálneho výrazu. Citlivosť vnemu k tomuto výrazu je daná konštrukciou práve zdanlivo popisujúcich záberov ako je celok, polocelok, prípadne polodetail. Objektívne pozorovanie scény divákom pripravuje emocionálny vnem detailu. Pohľad z vonku a pohľad z vnútra scény. Nápaditosť podania príbehu cez kombináciu veľkostí záberov je práve onen talent režiséra a jeho spolutvorcov. Veľkosti záberov sú ako stupnica nôt. Ich správne usporiadanie tvorí kompozíciu, tu hovoríme o audiovizuálnej obrazovej kompozícii.

4.3.7 DOMINANTNÁ POSTAVA V ZÁBERE

Postavu v zábere robíme dominantnou vtedy, ak jej silueta je oddelená od oklia. Dominantná postava, alebo hlavná postava býva vždy oddelená od skupiny a to tak, že má dostatočný priestor a v perspektíve plochy záberu sa nedotýka postáv, ktoré majú menšiu úlohu, alebo len vyplňujú priestor. Hlavná postava potrebuje kompozičný priestor na hranie a nemala by byť rušená inými postavami.

4.3.8 REAKČNÉ ZÁBERY, ALEBO REAGUJÚCE ZÁBERY

Reakčné kamerové pohľady, zábery sú tie, ktoré vyvolávajú potrebu aktivity nasledujúceho záberu. Záber vyvoláva otázku a nasledujúci pohľad dáva odpoveď. Pohyb jedného subjektu vyvolá pohyb druhého subjektu v nasledujúcom zábere.

4.3.9 KONTRASTNÉ UHLY POHĽADOV, POHĽAD A PROTIPOHĽAD

Kontrastné uhly pohľadov je pohľad a protipohľad. Je to najefektívnejšia tvorba záberovej dramatisácie. Uhol pohľadu je volený s estetickým a dramatickým zámerom v danom momente. Estetický zámer dáva čitateľnosť záberu, dramatický zámer uhlu pohľadu kamery tvorí vzťah k obsahu príbehu. Dramatický neznamená maximálny výraz a emocionálny prienik do vnemu diváka. O tom jeden samotný záber nie je, ale je to záberový kontext. Pohľad na jeden subjekt vytvára kontext na protipohľad.

Každá dramatisácia v emocionálnom výraze jedného , alebo viacerých záberov, musí byť pripravená sériou regresívnych záberov. K emocionálnemu výrazu celej sekvencie pozostávajúcej z každého záberu v dramatisujúcej podobe v kompozícii a výrazu subjektu sa divák vo svojom vneme stáva pasívnym. Je možné si predstaviť akúsi záberovú sínusoidu, ktorá však nemá pravidelné striedanie amplitúdy zhora na dol, ale rozdielne stúpania a klesania. Zámerom je, aby bol obsah pre diváka čitateľný a udržiaval ho v pozornosti k obrazovej výtvarnej fikcii.

4.3.10 KONTEXT ZÁBERU

Pocit a prenos pocitu na diváka by mal byť zámerom autora. Čo je zobrazované v danom momente filmu, v danom zábere je dôležité pre kontext celého filmu. Každý záber a každý pohyb , či vývoj v zábere má význam v kontexte filmu. Akonáhle dávame do filmu záber, ktorý je síce „krásny“ ale nemá kontext s filmom je zbytočný. Kontext záberu je niečo , čo by sme mali vedieť ešte predtým, ako ho budeme nakrúcať. Takzvané zábery bez kontextu so zámerom, že v strižni uvidíme, môžu rozbiť príbeh.

4.3.11 ZMENA UHLU POHĽADU – ZMENA OHNISKOVEJ VZDIALENOSTI VO VZŤAHU K ZMENE POSTAVENIA KAMERY.

Ak zostávame na tom istom mieste a vymeníme ohniskovú vzdialenosť objektívu, to znamená, že meníme uhol pohľadu technicky a táto zmena nemusí byť divákovi prijatá adekvátne v emocionálnej rovine vnemu. Pri zmene uhlu pohľadu kamery by mala byť aj zmena postavenia kamery. Má to vplyv na zmenu perspektívy záberu za subjektom a zmenu štruktúry pozadia. Ak zmeníme postavenie kamery a pohľad na subjekt je dostatočne rozdielny, nie je potrebné vždy meniť uhol záberu. Pri rovnakom uhle kamery meníme veľkosť záberu vzdialenosťou kamery od subjektu. Zmeniť postavenie kamery s rovnakým objektívom je prirodzenejšie ako zmena objektívu z rovnakého postavenia kamery.

4.3.12 NÁSLEDNÉ ZÁBERY Z OSI KAMERY PRI ROZDIELNOM UHLE

Nakrúcanie záberovej sekvencie z jedného miesta je neadekvátne a predstavuje lenivosť kameramana a často aj nepochopenie takejto sekvencie divákom. Aj keď zmeníme uhol záberu, zhodné prvky kompozície akoby „poskočili“. Je možné takto nadviazať na ďalší záber, ale uhol pohľadu musí byť čo sa týka jeho šírky, rozdielny minimálne štvornásobne. Vo výraze tak tvoríme dramatický akcent. Ak to používame často bez adekvátneho dramatického súvisu, divák to vyhodnocuje ako technickú chybu, alebo ak chceme a hovoríme o jazyku filmu tak gramatickú chybu.

Efektívne použitie záberov v osi snímania je, ak striedame veľký celok a detail, alebo naopak a to hlavne vo väzbe záberov na jeden a ten istý subjekt. Ten takto jednoznačne vieme odseparovať zo skupiny subjektov. To je len jeden z príkladov. /napríklad: detail zozadu, celok subjektov, detail spredu na subjekt/

4.3.13 CENTRÁLNY ZOOM, ALEBO VYUŽITIE ZOOMU Z OSI KAMERY

Využívanie zoomu k takejto sekvencii má taktiež isté obmedzenia. Výrazná zmena ohniskovej vzdialenosti pomocou nájazdu zoomom má výrazný technický aspekt. Človek sa vie pozerat' alebo predstaviť si svojim zrakom širokouhlý pohľad, úzky pohľad, ale nevie spracovať výraznú zmenu perspektívy pri nájazde po ose kamery. Jeho sústredenie sa na referenčné body čítania kompozície je pri pozvoľnej zmene perspektívy oslabené. A to sa deje pri centrálnom nájazde, alebo odjazde zoomom.

Použitie zoomu je čitateľné v spojení s pohybom kamery do strany, ako dva spojené pohyby, z ktorých sa stáva jeden. Zoom mení veľkosť záberu v doprednom pohybe a jazda kamery do strany mení perspektívu, alebo rozloženie prvkov kompozície.

4.3.14 IDENTICKÝ UHOL POHĽADU PRI NÁSLEDNÝCH ZÁBEROCH

Pri rovnakom uhle pohľadu musí byť zmena postavenia kamery dostatočne výrazná, aby objekty neposkočili a zábery sa plynulo spojili. Rozdiel v zmene postavenia kamery by mal byť vzhľadom k snímaným subjektom viac ako 90 stupňov a v spojení s kompozičnou protiváhou.

4.4 Uhol záberu a optická sústava

Zmena dĺžky ohniska objektívu – zmena uhlu pohľadu kamery predstavuje zmenu veľkosti záberu samozrejme pri zachovaní vzdialenosti od subjektu. Pre detaily využívame dlhé ohnisko, aby sme odseparovali prípadnú neostrosťou štruktúru pozadia a dali maximálny dôraz na ostré jadro záberu, napríklad detail tváre. Pri dlhom ohnisku taktiež potláčame priestorové dimenzie. Pri širokouhlom objektíve zvýrazňujeme priestor. Optická sústava kamery je dôležitý prvok audiovizuálnej komunikácie, ktorý je potreba využívať s vedomosťou optických vlastností

objektívu. V tejto kapitole však hovoríme o významoch pri využívaní uhlov pohľadu objektívov s ohľadom na dĺžku ohniska objektívu a tým aj na uhol záberu.

4.4.1 ŠTANDARDNÝ OBJEKTÍV, ALEBO ZÁKLADNÁ OHNISKOVÁ VZDIALENOSŤ

Základná ohnisková vzdialenosť je taká dĺžka ohniska, ktorá uhlom zodpovedá pozorovaciemu uhlu pohľadu človeka. Tento pohľad používame hlavne vtedy, ak chceme priestor čo najviac priblížiť v jeho reálnej podobe. **Štandardný uhol pohľadu**, ktorý zodpovedá približne pohľadu očí /približne 45 stupňov od osi kamery/ sa využíva hlavne na polodetaily, objektívne zábery na scénu, polodetailné zábery cez rameno na subjekt, ktorý nepotrebujeme v danom momente zdôrazňovať. Využívanie základného objektívu – štandardného uhlu pohľadu, je jedným z najbežnejších objektívov.

4.4.2 ŠIROKOUHLÝ OBJEKTÍV

Širokouhlým objektívom, zdôrazňujeme priestor a vzdialenosti medzi jednotlivými objektmi scény. Dostávame pocit väčšej scény, ako v skutočnosti je. **Využívanie širokouhlého objektívu** je bežné napríklad v interiéroch, kde nemáme dostatok miesta spraviť celok, prípadne na zvýrazňovanie perspektívy z podhľadu, alebo nadhľadu. Pri extrémne širokých uhloch dochádza k neprirodzenému skresleniu scény, kde vertikálne línie po stranách kompozície sa môžu prehýbať. Tvár, ktorá sa približuje ku kamere do detailu zmení svoje rozmery vo výraznom skreslení. V širokouhlom objektíve sa objekty pohybujúce sa ku kamere približujú rýchlejšie. Pohyb v širokouhlom objektíve si treba starostlivo zvážiť a **extrémne široké objektívy** využívať s vedomím tvorivého viditeľného efektu.

4.4.3 DLOHOHNISKOVÝ OBJEKTÍV

Dlohoohniskové objektívy, alebo ľudovo povedané dlhé skolo, sú objektívy, ktoré majú ohniskovú vzdialenosť väčšiu ako základná dĺžka ohniska. To znamená, že u to objektívy, ktoré majú uhol záberu od osi kamery menší ako 45 stupňov. Ich základnou vlastnosťou je, že komprimujú priestor v ose kamery. Definovanie vzdialenosti medzi dvoma subjektmi je ťažšie. Pri úzkych uhloch snímania sa pracuje s malou hĺbkou ostrosti, alebo s priestorovou neostrosťou. Hĺbka ostrosti je priestor v obrazovom poli, v ktorom považujeme predmety za

ostré. Dlhohnikové objektívy sa preto používajú na detaily tváre, ktoré potrebujeme odseparovať od pozadia.



Obrázok 47: úprava neostrosti popredia vzdialenosťou subjektu popredia od kamery



Obrázok 48: subjekt v popredí je bližšie k postave, rovnaký pohľad rozdielne vyjadrenie pohybom popredia

4.5 Tvorba záberovej aktivity

Tvorba záberovej aktivity je tvorba interakcie medzi subjektmi v priestore scény pomocou radenia záberov. Uhol záberu dáva vždy kontext nasledujúcemu záberu s odozvou na komunikačný výraz záberového radu. Uhly pohľadov na snímanú scénu by mali mať pri aktívnom rozprávaní formálny systém, ktorý predstavuje určitú dramatizujúcu aktivitu. K tomu aby sekvencia pútala divákovu pozornosť a autor bol schopný komunikovať s divákom prostredníctvom obrazu a zvuku je potreba. Je často veľmi ťažké popísať, kde jeden druh záberu začína a iný končí. Je dôležité definovať zmenu oboch záberov v ich veľkostiach, uhloch, umiestnení a prisúdiť im progresivitu, alebo regresivitu. V skutočnosti sa progresívne a regresívne skupiny záberov vo filme striedajú s ohľadom na vývoj deja. Zaisťujeme tým systematickú komunikáciu pomocou filmového jazyku s divákom.

4.5.1 KINEMATOGRAFICKÉ VÄZBY A ZÁBEROVÁ KONTINUITA

Kontrastujúce uhly pohľadov kamery a záberová rozdielnosť v progresívnej záberovej kombinácii predstavuje sústavu záberov, ktoré tvoria dramatické rozprávanie pomocou dynamickej kompozície sústavy záberov.

Podobné uhly záberov v regresívnej záberovej kombinácii, predstavujú znížený výraz v dramatizácii obrazovej kompozície v dynamických vzťahoch medzi zábermi. Túto dramatizáciu, alebo vývoj deja môže prebrať dialóg, ako dominantný vyjadrovací prvok v danom priestore diela. Striedanie progresívnej a regresívnej kompozičnej schémy predstavuje aktívnu prácu autorov v záberovom systéme.

4.5.2 AKTÍVNY VÝVOJ DRAMATIZÁCIE POMOCOU UHLOV POHĽADU KAMERY – PROGRESÍVNE ZÁBEROVANIE

Progresívny záberový uhol, alebo záberová progresivita, predstavuje aktívny vývoj dramatizácie deja pomocou uhlov pohľadu kamery. Progresívne striedanie uhlov záberu prináša

dramatický výraz vo verbálnej, alebo obrazovej podobe. Štvornásobná zmena uhlu pohľadu medzi dvoma zábermi, znamená dramatickú progresivitu, alebo vývoj v rámci záberového výrazu. Veľký rozdiel vo výške kamery pri následných záberoch, prípadne rozdielne komponovanie objektov po sebe idúcich záberov znamená výraznú záberovú aktivitu v dramatinácii.

Výber uhlu pohľadu kamery a priestoru, ktorý tento uhol zaberá je závislý od samotnej podstaty textu, alebo v záberovej sekvencii je daná samotným dramatinujúcim, alebo informujúcim textom. Neznamená to však automaticky, že ak pri záberovej sekvencii využijeme všetky možné rakurzy a dramatické striedania veľkostí záberov, že sekvencia získá na dramatickosti.

Ak v strihovej skladbe prekročíme istú mieru a prijateľnosť vnímania, pozorovateľ sa odpúta od vnemu deja a začne vnímať strihovú skladbu v jej záberovej štruktúre. Pritom hlavným zámerom by mal byť vnem podania sekvencie ako jedného záberu bez subjektívneho vnemu strihu.

4.5.3 PASÍVNY VÝVOJ DRAMATIZÁCIE POMOCOU UHLOV POHĽADU KAMERY – REGRESÍVNE ZÁBEROVANIE

Regresívny záberový rad, alebo záberová regresivita, predstavuje pasívny vývoj dramatinácie záberovým radom. Znamená to radenie podobných záberov. Rozdielnosť v takejto sekvencii predstavuje len **kompozičná protiváha**. Veľkosti záberov a uhly pohľadov sú navzájom buď rovnaké, prípadne ich rozdiel je maximálne len o jednu veľkosť. Polovičná zmena uhlu pohľadu medzi zábermi je vyhodnocovaná ešte ako regresívna, alebo ľahká s ohľadom na záberovú dramatináciu. Takáto zmena nepredstavuje radikálnu dramatickú záberovú zmenu.

Regresívna forma radenia záberov predstavuje opakujúce sa uhly pohľadu na tie isté subjekty v rovnakých vzdialenostiach a s rovnakou výškou kamery so striedaním záberov cez rameno, objektívnych pohľadov, subjektívnych predných, alebo zadných pohľadov predstavujú v sekvencii minimálny záberový vývoj, alebo dramatináciu. Tá je prenechaná inému výrazovému prostriedku, prípadne sa jedná o sériu záberov, ktoré pripravujú následnú dramatickú situáciu. Často takéto radenie záberov sa používa v dialógovej scéne, kde hrá hlavnú rolu hovorené slovo.

Séria opakujúcich sa záberov môže znamenať toto: „Nerob zmeny záberov, daj im vždy rovnakú veľkosť, nemeň výrazne kamerové uhly a zachovávaj ich vždy podobné aj ako protizábery. Dávaj kameru vždy do rovnakej vzdialenosti od subjektu. Umiestňuj subjekt do rovnakej pozície ako bol protisubjekt v predchádzajúcom zábere – hlavne pri záberoch cez rameno, alebo pri subjektívnych pohľadoch na detail tváre.“

ZÁVER

Pohľad kamery na scénu, alebo tvorba záberového radu s jasnou formálnou koncepciou uhlov pohľadov so systematickým stanovovaním výšky záberov a uhlov pohľadu dáva čitateľnosť audiovizuálneho diela. Filmový priestor tvorí priestor príbehu, ktorý rozprávame a divák sa v ňom musí bez problémov orientovať, aby mu uveril. Reakcia jedného záberu na druhý predstavuje priestorovú komunikáciu s divákom. Či je pohľad na subjekt vo výške očí, alebo o kúsok vyššie má svoj význam. Ak sa na scénu pozeráme zhora a v ďalšom zábere z opačnej strany zdola a následne z tej istej strany zaberáme detail subjektu, je rozprávanie pomocou záberov. Takéto rozprávanie je závislé od obsahu, ktorý s divákom komunikujeme. Predvídavosť toho, kde sa divák v deji filmu v danom momente potrebuje pozrieť vyžaduje skúsenosť, ale aj talent tvorcov.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: NOSTALGIA



ZÁMER

Pomocou záberovej skladby s dôrazom na uhly pohľadu a výšku kamery sa poslucháč pokúsi v krátkom filme vyjadriť pocit nostalgie. Bude hľadať kontext záberov, ktoré budú charakterizovať náladu. Prepájanie deja bude len jednou osobou. Iné postavy môžu byť len v snovej, alebo retrospektívnej podobe.

ZADANIE

Film bude mať maximálne 4 minúty, bude nakrúcaný zo statívu. Poslucháč využije optické vyjadrenia s vystriedaním rôznych uhlov pohľadu. Dôležité budú kombinácie nadhľadov a podhľadov, ktoré sa uplatnia aj pri detailoch tváre. Vítané je aj využívanie regresívneho postupu s progresívnym striedaním záberových sekvencií, ktoré sú vo filme čitateľné.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih záberov do uceleného filmu. Prípadná hudba bude komponovaná, alebo štylizovaná. Dominantnými budú komponované ruchy. Cvičenie bude farebné a farba bude hrať aktívnu úlohu. Hodnotiť sa bude kvalita umeleckého spracovania s dôrazom na vyjadrenie pocitu nostalgie.

KONTROLNÉ OTÁZKY



1. Čo je to výška kamery a čo ovplyvňuje a aký má výraz
2. Čo znamená vertikála a horizontála pre záber a kedy a ako používame krivé zábery

3. Popíšte kompozičný rytmus
4. Čo znamená regresívne a progresívne záberovanie
5. Aké významy má pre záber širokouhlý objektív a čo sa považuje za štandardný uhol pohľadu
6. Čo znamená trojštvrťinový uhol pohľadu
7. Ak máme dve postavy, ako sa dá významovo nárábať s výškou kamery



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.