

## OPORY 1

### KAMERA

Natočte krátký postup práce, výrobu nějakého předmětu anebo činnosti a proved'te to v deseti krátkých němých záběrech. Důležité je, abychom se dozvěděli kde, kdo a co vytvořil. Důležité je udržet kontinuitu času.

### POHYB

Úkolem je natočit 10 jednoduchých záběrů digitální kamerou, která je zafixována na stativu. Není povoleno panorámovat do stran, švenkovat nahoru dolů či zoomovat. Záběry musí být statické. Každý záběr má 6 – 10 sekund a jsou stříženy za sebou přímo v kameře. Celá natočená sekvence se dodatečně stříhově nezpracovává. Není povoleno natáčet lidi. Rovněž není povolena příprava scénářem. Musí jít o bezprostřední nasnímaní pohybů nacházejících se někde v exteriéru. Analýza výsledku probíhá přímou projekcí nasnímaných záběrů kamerou, kde se ukazuje, že vznikl zajímavý a velice živý film. To poukazuje na bystrost režiséra a kameramana. Bez přípravy, bez scénáře, bez stříhu je film plný dramatických atmosfér, které samy vytvoří zajímavý příběh a tím i kvalitní film. Jde o trénink vyhledávání a začleňování pohybu do struktury filmového vyprávění.

### RÁM

Úkolem je natočit jednu scénu s jednou postavou (např. u snídaně) s chybějící rekvizitou. Musí být jasné, že rekvizita je součástí příběhu, ale nesmí být použita v záběrech. Například: Rybář loví na břehu řeky ryby, ale my nemáme při natáčení rybářský prut. Jiný příklad: Cyklista zastaví na rušné křižovatce na červenou, čeká až padne zelená a pak odjíždí. Nemáme ale k dispozici kolo. Scéna má maximálně 6 záběrů.

## OPORY 2

### VYPRAVĚČ

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.

## KOMPOZICE

Trénink vybalancovaných a nevybalancovaných kompozic - 12. statických záběrů

Vybalancované

- 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

- Kompozice gotického stylu - postava v parku nasnímaná symbolicky
- Kompozice renesančního stylu - postava v parku nasnímaná realisticky
- Kompozice barokní - postava v parku nasnímaná expresivně

## VELIKOSTI ZÁBĚRŮ

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