

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média (B8204)

Kamera (8204R019)

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Pohyb kamery v prostoru snímané scény

aneb

Když pohyb vypráví

Adam Mach

Vedoucí práce: prof. Mgr. Jaroslav Brabec

Oponent práce: MgA. Diviš Marek

Datum obhajoby: 18.9.2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

FILM AND TV SCHOOL

OF ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

Film, TV and photographic arts and new media (B8204)

Cinematography department (8204R019)

BACHELOR THESIS

Camera movement

-

When movement talks

Adam Mach

Thesis supervisor: prof. Mgr. Jaroslav Brabec

Reader: MgA. Diviš Marek

Date of thesis defense: 18.9.2017

Academic title granted: BcA.

Prague, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Pohyb kamery v prostoru snímané scény aneb Když pohyb vypráví

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování

Děkuji prof. Jaroslavu Brabcovi za jeho čas, trpělivost při čtení a za cenné podněty, které napomohly tvorbě této bakalářské práce.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá pohybem kamery. V první části podává základní informace o pohybu kamery a jeho vlastnostech. Rozděluje pohyby kamery z hlediska funkce a technologie. Definuje rozdíly mezi kamerou statickou a pohyblivou, zabývá se vztahem pohybu kamery a dlouhého záběru. Druhou část potom tvoří několik konkrétních ukázek použití pohybu kamery ve specifických segmentech filmů. Ukázky jsou složeny z popisu pohybu kamery, časové osy a obrázků, reprezentujících určitou část záběru pro názornější představu.

Abstract

This bachelor thesis deals with the camera movement. The first part provides basic information about camera movement and its properties. It divides camera movements in terms of function and technology. It defines the differences between the static and the dynamic camera and deals with the camera's motion and long shot relationship. The second part consists from few examples of the use of camera movement in specific film segments. These examples are accompanied by a description of the camera's motion, timeline, and pictures representing a certain part of the shot for better illustration.

OBSAH

Evidenční list	4
Úvod	8
1 Dělení pohybů rámu dle funkce	10
1.0 Birdman.....	12
2. Rozdělení pohybu rámu dle technologie	14
2.1. Hanebný Pancharti	17
3. Pohyb kamery a dlouhý záběr	19
4. Kamera statická a dynamická, vnitrozáběrová montáž	20
5. Otevřená forma	21
5.1. Oběť	22
6. Příklady pohybů kamery s reflexivní funkcí	26
6.1. Béla Tarr.....	27
6.1.1. Satanské Tango.....	28
6.1.2. Werckmeisterovy harmonie.....	33
6.1.3. Prolog.....	36
6.2. Benedek Fliegauf.....	38
6.2.1. Mléčná dráha.....	38
6.2.2. Dealer.....	40
6.3. Gaspar Noé.....	43
6.3.1. Zvrácený.....	43
6.3.2. Vejdi do prázdna.....	46
6.4. Michael Snow.....	48
6.4.1. Vlnová délka.....	48
6.4.2. Tam a zpět.....	51
6.4.3. Centrální region.....	52
6.5. Gottland.....	54
6.6. Gravitace.....	55
6.7. Zachraňte Vojína Ryana.....	59
Závěr	62
Seznam použitých zdrojů a literatury	64

Úvod

Filmová teorie měla odjakživa problém s jasným vymezením a konceptualizací pohybu kamery. Na rozdíl např. od montáže, o níž byly sepsány kvanta literatury, o pohybu kamery existuje jen velmi málo odborných textů. V roce 1977 americký filmový teoretik David Bordwell napsal: *„Pohyb kamery je v kinematografii jednou z nejproblematictějších oblastí ke kritické analýze. Ať už je vnímán jako alternativa k montáži či jako stylistický autorský prvek, je pohyb kamery obvykle považován za příliš neuchopitelný na to, aby mohl být řádně analyzován.“*¹

Ano, pohyb kamery, možná přesněji řečeno pohyblivý rám (pohyblivý rám totiž zahrnuje mimo jiné i transfokaci), je vysoce subjektivní záležitostí. Jak na straně tvůrce, tak na straně diváka. Za určitého rozmístění a pohybu herců a dalších elementů mizanscény, nemůže ani nejlépe umístěná statická kamera dopřát divákům úhel z nějž by mohli děj vnímat přesně dle režisérova záměru. Režisér např. zamýšlí kontinuální proměnu rámu, aby v průběhu času omezoval divákovo vidění na to, co má být akcentováno nebo potlačeno. Tento problém může řešit rozpohybování kamery. Proměnný úhel pohledu poskytuje mj. divákovi komplexnější pohled na scénu. Jeho vhodným použitím může dojít ke zvýšení divákova vjemu, pozornosti a celkové angažovanosti. Kromě navození pocitu „vtažení“ do děje mezi postavy, může pohyb kamery vytvářet nové kontexty a propojení, dávající divákovi před postavami v ději určitý náskok- vidí něco, co postavy zatím ne atd. S efektivitou tohoto výrazového prostředku samozřejmě souvisí znalost dalších filmových technologií, vyprávěcích postupů a jejich vliv na prožitky pozorovatele, např. volba ohniska, perspektiva zobrazení, pozice diváka v kině atd.

Pohyb kamery jako formální aspekt nemá striktně definovaná pravidla, ostatně jako žádný z uměleckých výrazových prostředků. Principiálně stejným použitím pohyblivého rámu může být docíleno naprosto odlišných výsledků ve vnímání. Jeden autor může najíždět kamerou z polocelku na polodetail postavy, aby upozornil na některý z aspektů její fyziognomie či

¹ BORDWELL, David. Camera movement and cinematic space. *Ciné-Tracts*. 1977, 1(2), 19.

kostýmu. Druhý může tutéž techniku použít v totožné velikosti záběru, aby zvýšil napětí. U obou může být výsledný efekt maximální, u obou se může minout účinkem. Záleží na kontextu díla, nastaveném vnímání diváka atd. Každý autor využívá různého pohybu rámu k vyjádření různých potřeb či pocitů. Ty jsou navíc obvykle natolik abstraktní a proměnné, že bychom jen obtížně u pravidel pohybu kamery nacházeli dogmatické závěry.

„Více než u jiných kinematografických pojmů se zdá, že analýza pohybu kamery vyjadřuje oscilaci mezi historií technologie kamerového příslušenství, detailním popisem estetických operací a rekonstrukcí divákovy vjemu z určitého pohybu. Pohyb kamery je gestem, v němž se tyto tři pojmy prolínají a krystalizují. Materiální konstrukce stativu by byla pro definici švenku podobně důležitá jako analýza panoramatických širokoúhlých velkoformátových obrazů 19. století. To celé by muselo být doplněno o schopnosti švenku vytvářet myšlenková spojení. Jakým způsobem ovlivňuje paměť a v důsledku toho vytváří určité očekávání při pohybu kamery. Zároveň bychom se také museli zamyslet nad tím, jakým způsobem může rozšiřovat filmový prostor atd.“²

² PANTENBURG, Volker. *Videographic film studies and the analysis of camera movement* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <http://www.necsus-ejms.org/videographic-film-studies-and-the-analysis-of-camera-movement/>

1. Dělení pohybů rámu dle funkce

Přesto, že se teoretici snažili rozřadit pohyby kamery podle nejrůznějších klíčů, v literatuře se stále objevuje členění na dva základní typy pohybu kamery. Motivovaný a nemotivovaný. Ve většině případů v narativní kinematografii je pohyb kamery motivován vyprávěním příběhu. Zde je evidentní silné propojení mezi příběhem a pohybem kamery. Příběh motivuje pohyb kamery a zároveň pohyb kamery podporuje příběh, čímž zintenzivňuje divákův prožitek z jeho sledování. Pokud je příběh vyprávěn filmovým režisérem, měl by využívat unikátních kinematografických nástrojů, které film odlišují od jiných médií. V rámci vyprávění je důvodů, proč hýbat či nehýbat kamerou, bezpočet. Autor jím může orientovat diváka v prostoru, vyjadřovat prostorové vztahy mezi postavami, dosahovat potřebného rytmu vyprávění filmu, upozorňovat na důležité prvky v mizanscéně, budovat napětí, zvyšovat dramatickост situace, přenášet těžiště děje, vytvářet pocit nebo náladu atd.

Filmový teoretik Jakob Isak Nielsen ve své knize *Camera Movement in Narrative Cinema - Towards a Taxonomy of Functions* přiřadil pohybu kamery 6 základních funkcí:

- 1) *Orientační. Orientace diváka v prostoru.*
- 2) *Rytmizační. Přispívání ke kinematografickému rytmu filmu.*
- 3) *Významotvorná. Obohacení záběru o sugestivní, komentující či hodnotící význam.*
- 4) *Subjektivizační. Propojení pohybu kamery s pohledem postavy nebo entity vystupující ve světě filmu.*
- 5) *Reflexivní. Výzva divákovi, aby si uvědomil samotnou rafinovanost pohybu kamery.*
- 6) *Abstraktní. Vizualizace abstraktních myšlenek a konceptů.³*

³ NIELSEN, Jakob Isak. *Camera Movement in Narrative Cinema - Towards a Taxonomy of Functions*. University of Aarhus, 2007, s. 219. ISBN 8792052258

Lutz Bacher, autor knihy *Max Ophuls in the Hollywood Studios*, definoval dva druhy pohyblivého rámu. Expresivní a rytmický. „V expresivních dlouhých záběrech kamera mění úhel, výšku nebo vzdálenost, aby poukázala na variace v dominanci charakterů nebo propojila postavy, objekty a motivy a přiřadila jim určité souvislosti.“⁴ Expresivní pohyby kamery slouží narativním funkcím. Přidávají záběru na dramatickosti, směřují divákovu pozornost, zkrátka přispívají k vyprávění příběhu. Ukázkovým příkladem expresivního pohybu kamery je snímek **Provaz** Alfreda Hitchcocka. Díky deseti záběrům spojených „neviditelným“ stříhem film působí jako by byl natočen v jednom kontinuálním záběru. „Provaz byl v podstatě předstříhán. Mobilita kamery a pohyb herců důsledně sledovaly mou praxi ze střížny. Jinými slovy jsem zachoval svá pravidla velikostí záběrů ve vztahu k emocionálnímu účinku jednotlivých epizod.“⁵

Podobně si počíná i mexický režisér, v současné době natáčející v Hollywoodu, Alejandro González Iñárritu, jenž si zakládá na dlouhých, efektních záběrech. Jeho „jednozáběrovým“ filmem je **Birdman** z roku 2014. Zde je na ukázce popsán princip jeho práce s vnitrozáběrovou montáží. Jeho sekvence používají klasické záběrování, jen stříh je nahrazen „švenkem“ (viz kapitolu Rozdělení pohybu kamery dle technologie) či pohybem ruční kamery.

⁴ BACHER, Lutz. *Ophuls in the Hollywood Studios*. New Brunswick: , 1996, s. 5. ISBN 9780813522913.

⁵ TRUFFAUT, Francois. *Hitchcock*. N.Y.: Touchstone, 1985, s. 180. ISBN 0571333702.

1.1. Birdman (2014)

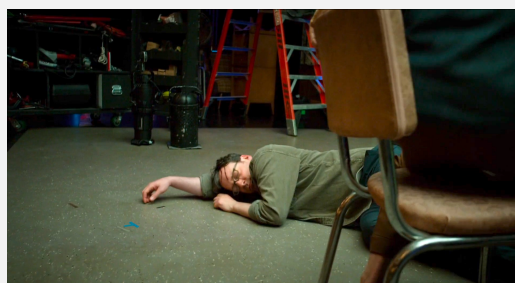
režie: Alejandro González Iñárritu, kamera: Emmanuel Lubezki

Scéna na divadelním jevišti, začátek ve filmu 00:05:54, sekvence trvá 9 vteřin.

- 00:05:54 (+00:00) Sekvence začíná jako dialog u stolu. Jedné z postav spadne na hlavu divadelní lampa. Polocelek (PC)



- 00:05:55 (+00:01) Kamera švenkuje s jejím pohybem. Postava padá na jeviště. PC



- 00:05:57 (+00:03) Kamera bez motivace švenkuje do hlediště. Reakce lidí v hledišti na nehodu. Velký celek (VC)



- 00:06:00 (+00:06) Kamera švenkuje zpět na obecný chaos na jevišti. Lidé se sbíhají okolo zraněného. Celek (C)



- 00:06:03 (+00:09) Kameraman podstupuje od situace a švenkuje na hlavní postavu. Reakce hlavní postavy. PC



V případě rytmického pohybu rámu se pak kamera dle Bachera pohybuje převážně v horizontálních osách, aniž by se zastavila nebo výrazně měnila úhel či vzdálenost. Tento pohyb kamery přispívá k významům a náladám scén především díky samotnému rytmu pohybu. Rytmus je utvářen změnou prostorových vztahů objektů v popředí a pozadí scény a rychlostí této změny. Množství narativního obsahu, který tento pohyb nese, je často minimální. Bacher zdůrazňuje, že jednou z důležitých vlastností rytmického pohybu je to, že vyvolává určitý druh vizuálního potěšení. Protože náš mozek nás podvědomě nutí sledovat to, co se pohybuje. Rozdělení na rytmický a expresivní pohyb kamery je pak možné i rámci jednoho záběru, jelikož během něj může být jeden nahrazen druhým a naopak.

Podobně rozděluje kamerové pohyby i James Monaco v knize *Jak číst film*. Kamera buď sleduje subjekt, čímž zdůrazňuje centrálnost tohoto subjektu ve filmu nebo mění subjekt a tím posouvá zájem od subjektu ke kameře, od objektu k filmaři. *„Jsou to etické otázky, které určují vztahy mezi umělcem, subjektem a pozorovatelem.“*⁶

⁶ MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros nakladatelství, 2004, s. 201. ISBN 9788000014104.

2. Rozdělení pohybu rámu dle technologie

Filmaři experimentovali s pohybem kamery již od samotných počátků kinematografie. Již v roce 1896 umístil kameraman firmy bratří Lumiérů Promio svůj kinematograf na benátskou gondolu, aby ve snímku **Panorama du Gran Canal pris d'un bateau** pořídil první dynamický pohled na tak často zobrazované město. Od těchto jednoduchých počátků uplynula dlouhá cesta.

Švenk

Základním typem pohybu kamery je švenk. Toto slovo, používané ve filmařské hantýrce, pochází z německého „schwenken“- změna směru pohledu. Jedná se o rotaci kamery okolo své osy. Pokud se kamera otáčí okolo osy vertikální, jedná se o panoramu. Otáčí-li se kamera okolo osy horizontální, mění se rakurs. Ten může být buď podhledový nebo nadhledový. Je možná kombinace otáčení okolo obou os zároveň. Při běžném švenku je kamera nejčastěji umístěna na stativové hlavě, švenkovat je však možné v podstatě z jakékoliv podložky.

Kamerová jízda

Kamera umístěna na jízdě nerotuje okolo své osy, ale celá se posouvá ve směru určitého vektoru. Jízdě, přibližující se ke snímanému objektu se říká nájezd, jízda vzdalující se je odjezd. Pokud kamera paralelně sleduje snímaný objekt používá se anglický pojem „travelling“. Jízdou se obvykle rozumí kamerový vozík, který může či nemusí být umístěný na kolejích. Kvalitní vozíky umožňují i zdvih pomocí hydraulických mechanismů. Principy jízdy ovšem splňuje i snímání např. z jedoucího automobilu, vlaku či eskalátoru. Menší a kompaktnější variantou jízdy, umožňující pohyb kamery jen v řádu decimetrů je slider.

Kamerový jeřáb

Jeřáb tvoří pevná základna a rameno, na jehož konci je umístěna kamera. Základna je středem koule, kterou opisuje kamera. Je tedy možný pohyb jak v ose vertikální, tak horizontální. Pohyb však vždy limituje kruhový tvar obvodu koule, proto je nemožné vykonat pohyb po přímce. S delším

ramenem se zmenšuje zakřivení pohybu. Tento problém řeší jeřáby s výsuvným ramenem, které kompenzují vzdálenost kamery od středu koule tak, aby se kamera pohybovala po přímce. Kamerové jeřáby bývají opatřené dálkově ovládanou hlavou, umožňující švenk nezávisle na pohybu ramena. Jeřáb může být kombinován s jízdou.

Ruční kamera

Pokud „švenkr“ (operátor kamery) drží kameru v ruce, hovoříme o ruční kameře. Pohyb je možný prakticky ve všech směrech, rotace okolo všech os. Při použití ruční kamery není pohyb tak plynulý jako v případě švenku, jízdy, jeřábu či jiného stabilizačního zařízení. Je možná kombinace např. jízdy a ruční kamery, za účelem eliminování vibrace obrazu vlivem operátorových kroků.

Steadicam

Stabilizačním zařízením, využívajícím výhody jak kamerové jízdy, tak ruční kamery je steadicam. Ten zajišťuje obraz o poznání stabilnější než ruční kamera a zároveň pohyb operátora není omezen koleji ani vozíkem. Operátor se tak může volně pohybovat po prostoru. Steadicam se skládá ze speciálně vyztužené vesty, kterou si operátor oblékne a na ni je následně připevněno odpružené rameno s kamerou.

Transfokace

Plynulá změna ohniska objektivu se nazývá transfokace, neodborně zoom. Na rozdíl od jízdy zůstává při transfokaci perspektiva neměnná. Zoom, často používaný pro distanční snímání, napodobuje nájezd nebo odjezd. Mnohem více upozorňuje na autora a kameru samotnou, jelikož se jedná o způsob vidění nevlastní člověku a lidskému oku. Přiznaná transfokace ve scéně bývá tedy poměrně technicistní a často má reflexivní charakter. Filmaři nezdědka kombinují transfokaci s pohybem kamery a změnou ohniska si pomáhají k udržení potřebné kompozice. V takových případech může být transfokace nepostřehnutelná.

V současné době zažívá i filmový technologický průmysl obrovský rozvoj a téměř každý týden se objevují nové a nové nástroje, umožňující kamerám se hýbat. Velmi kvalitní mechanické i gyroskopické stabilizátory kamerových těl, drony, jeřáby, slidery a další vymoženosti jsou již cenově velmi dostupné. To spolu se zmenšujícími se rozměry a hmotností kamer a zdokonalováním postprodukčních technik vkládá do rukou filmařů nekonečné možnosti v práci s pohyblivým rámem. Tato snadná manipulace i dostupnost však čím dál častěji vítězí nad rozvahou, jak film vyprávět a k čemu tyto prostředky využít.

Japonský režisér Takeši Itaro prohlásil: „*Nesnáším, když ve filmech kamera krouží kolem herců. Pokud tři lidé sedí u stolu a baví se spolu, často kolem nich začne kamera kroužit. Nedokážu vysvětlit proč, ale přijde mi to naprosto falešné.*“⁷ Jedná se pochopitelně o subjektivní názor, který vyvrací např. prakticky celý film **Dealer** (viz příklady pohybu kamery) nebo velmi funkční použití tohoto prvku v úvodní sekvenci **Hanebných Panchartů** Quentina Tarantina. Zde kamera začíná objíždět postavy, přesně v momentě, kdy se karta rozhovoru obrací a původně běžná situace získává na závažnosti.

⁷ BORDWELL, David. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 267. ISBN 9788073312176.

2.1. Hanebný Pancharti (2009)

režie: Quentin Tarantino, kamera: Robert Richardson

Úvodní scéna, hledání Židů, záběr trvá 42 vteřin.

- 00:11:25 (+00:00) Nacista navštívil farmáře, aby zjistil, zda farmář neukrývá ve svém domě Židy. Sedí u stolu. PC



- 00:11:40 (+00:15) Na jednání farmáře začíná být něco podezřelého, hovor zvažní. Kamera se dává do pohybu, kruhová jízda. PC



- 00:11:53 (+00:28) Kamera přejíždí osu, rozhovor nabývá nový rozměr a dynamiku. PC



Ke standardním typům pohybu kamery musíme již přičíst také digitálně realizované pohyby, jakých běžná kamera není schopná dosáhnout. Např. ve filmu **Úkryt** Davida Finchera kamera prostupuje zdmi, prolétává uchem čajové konvice atd. Digitální pohyby mohou být často nerozeznatelné od klasických pohybů a výjimečná není ani jejich kombinace, např. k digitální stabilizaci obrazu atd.

Výše zmíněný Jakob Isak Nielsen se pokouší nalézt v nekonečném množství kamerových pohybů jisté vzorce a vyvodit z nich určité závěry. Uvědomuje si nedosažitelnost splnění toho úkolu i relativitu dosažených tvrzení. Zde je například jeho poznatek ke kamerové jízdě: „Klasický plynulý pohyb kamery (jízda) vyvolává v divákovi důvěru, že režisér vede jeho

pozornost pravdivě a synchronně podporuje akci."⁸ Tedy jako by kamerová jízda (zejména její plynulý pohyb) diváka přesvědčovala o tom, že to, co sleduje, je v rámci příběhu pravdou. Souvisí to s tím, že naprosto plynulý pohyb, jaký je možný jen na jízdě, musí být předem naplánovaný a možnosti improvizace v rámci jízdy jsou velmi omezené. Primárně proto, že k jízdě je potřeba položit koleje. Už tento úkon nemůže být náhodný. Někým musí být přesně definováno, kde budou koleje ležet. Jezdit po kolejích je možné jen ve dvou směrech. Přesný pohyb tedy může být divákem vnímán jako pohled vypravěče stojícího mimo děj, předkládajícího objektivní pravdu.

V protikladu Nielsen zmiňuje využití ruční kamery v „akademické“ kinematografii. Zde je ruční kamera obvykle vnímána jako svědek, účastník událostí. Jediný záběr natočený ruční kamerou v *Občanu Kaneovi* má evokovat ilegálně pořízený záznam. Autentický dojem ruční kamery není možné popřít, přesto ho nelze vnímat rigidně. Stejně tak jako je stereotypní používání ruční kamery v akčních sekvencích, je recyklované i použití ruční kamery jako reportážního prvku. Nežřídká se však setkáváme s filmy natočenými kompletně ruční kamerou (z nejrůznějších důvodů). Podobně kamerová jízda může mít tisíce významů a autor ji může záměrně a vědomě použít nepravdivě tak, aby divákovi podsunul určitou myšlenku. To nic nemění na tom, že filmař by si měl být vědom těchto standardních postupů při využívání pohybů kamery a jejich působení na divákovo podvědomí. Při netradiční aplikaci musí autor obezřetně postupovat tak, aby nedosáhl nechtěných výsledků. Je proto nezbytné nenechat se zlákat líbivostí a neustále přemýšlet, jak své myšlenky pohybem rámu artikulovat a zda vůbec. Statický obraz je stále jedním ze základních kamenů filmového vyprávění.

⁸ NIELSEN, Jakob Isak. *Camera Movement in Narrative Cinema - Towards a Taxonomy of Functions*. University of Aarhus, 2007, s. 185. ISBN 8792052258

3. Pohyb kamery a dlouhý záběr

S novými prostředky souvisí také vzájemné předhánění se autorů ve složitosti a délce záběru. Příspěvatel do časopisu *American Cinematographer* Herb A. Lightman v roce 1958 napsal: „*Plynulý pohyb kamery se stal dominantní částí současných kinematografických technik a nejlepší z Hollywoodských scénářů jsou psány tak, aby mohly být točeny v dlouhých nepřetržitých záběrech.*“⁹ Přestože v rámci současné Hollywoodské kinematografie již toto tvrzení platí jen zřídka, dlouhý záběr mrtvý není. Pro velmi dlouhé záběry má mnohem větší pochopení než komerční kinematografie, film „umělecký“ neboli artový. Podle výše zmíněného Nielsena však není dlouhý záběr pouze hlubokou formou vyjadřování, umožňující autorovi komunikovat hluboké myšlenky, názory a emoce, ale také jednou z možností, jakým může autor odlišit svůj film od ostatních. Někteří kritici dlouhého záběru, jdou ještě dál, např. australský filmový historik Barry Salt se domnívá: „*čím větší domyšlivost autora, tím delší záběr.*“¹⁰ Takové zobecnění samozřejmě musíme chápat spíše jako jízlivou poznámku, nicméně i toto potvrzuje, že délka záběru je jednou z formálních hranic, rozdělujících komerční a artovou kinematografii.

*„Stručně řečeno, dlouhý záběr nás vtahuje do děje s dramatickou silou a intimitou. Přesvědčuje publikum, díky reálnému trvání, o pravdivosti situace. Vytváří napětí a evokuje dojem naší přítomnosti ve scéně.“*¹¹

⁹ LIGHTMAN, Herb A. Dramatic Emphasis With the Mobile Camera. *American Cinematographer*. 1958, 6(39), 374.

¹⁰ SALT, Barry. *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword, 1992. S.283 ISBN 9780950906652.

¹¹ LE FANU, Mark. *Metaphysics of the "long take": some post-Bazinian reflections* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: http://pov.imv.au.dk/Issue_04/section_1/artc1A.html

4. Kamera statická a dynamická, vnitrozáběrová montáž

Rozdíly mezi pohyblivou a statickou kamerou jsou zřejmé. Kompozice i světlo statického obrazu bývají v průběhu času totožné. Pokud je záběr obohacen o kamerový pohyb, kompozice i světlo se zákonitě vždy mění vzhledem k pozici kamery. Při výraznějších pohybech je proto mnohem náročnější udržet vyváženou kompozicí a perfektní světelnou atmosféru po celou dobu trvání záběru. Na druhou stranu může pohyb i kompoziční nerovnováhu obrazu kompenzovat, dorovnávat např. pokud nějaký subjekt záběr opustí či do něj vstoupí. Pohyb kamery však přináší určité kvality, kterých nelze ve statickém záběru dosáhnout. Odhaluje další dimenze prostoru, čímž podporuje perspektivní vjem. Dosáhnout účinného prostorového zkreslení (zploštění nebo expanzi) jako ve statickém záběru je v podstatě nemožné, jelikož dimenzionální vztah popředí a pozadí se proměňuje způsobem, který je složité obelstít. Pozorovatel získává přesnější představu o prostorových vztazích. Jednotlivé plány záběru, různě vzdálené od objektivu, jsou separovány pohybem, rychlost posuvu různě vzdálených plánů je různá. Ve statické fotografii nebude prostorový vjem takový ani za použití precizní kompozice, kontrastního nasvícení a malé hloubky ostroty. V záběrech s pohyblivým rámem je také velmi praktikovaná možnost plynule variovat velikosti záběru i objekty zájmu. Tato technika bývá nazývána jako vnitrozáběrová montáž.

Pohyb kamery a vnitrozáběrová montáž přispívají kromě komplexního vjemu prostoru také ke kontinuálnímu vnímání času. Čas v takovém záběru plyne reálně, není možné jej opakovat ani zkracovat či natahovat. Objevování objektů pohybem je plynulé, nikoliv skokové, jako u statických záběrů spojených montáží. Proto je vnitrozáběrovou montáží složitější diváka šokovat (je-li to záměrem), případně mu nabízet asociativní spojení než u montáže klasické. I z těchto důvodů považuje část tvůrců snímání filmu v delších záběrech s využitím pohybu kamery bližší pravdivému a realistickému zobrazení. Jiní k němu chovají nedůvěru. *„Panorámování a snímání za pohybu se netěší oblibě u ruských mistrů levého křídla. Domnívají*

se, že takový postup připomíná divákovi kameru a boří iluzi skutečnosti,"¹² tvrdil režisér Ivor Montagu.

Dalším podstatným atributem pohyblivého rámu je rychlost jeho proměny. Krátké, rychlé pohyby na sebe obvykle strhávají pozornost a apelují na diváka- pozor, něco se děje, toto je důležité. Pomalé pohyby se pak většinou snaží být nenápadné, jejich dopad na divákovo vnímání je spíše podprahový. Mohou mít i rytmický charakter (viz kapitola Rozdělení pohybu kamery dle funkcí).

V neposlední řadě je také potřeba zmínit vliv pohybu kamery na lidský zrakový systém. Když člověk pozoruje určitý předmět a periferie sítnice zachytí něco, co by mohlo znamenat případné nebezpečí nebo určitou zajímavost, vyšle mozek impuls na přenesení pohledu na tento objekt. Neustále se proměňující části plátna či obrazovky tak přinášejí mnohem více vizuálních podnětů. Ty vyvolávají intenzivnější zrakový vjem, který způsobuje v divákově oku neustálou tenzi a nutí ho sledovat film dál. Někteří režiséři tohoto efektu zneužívají a drží diváka v napětí právě pomocí nepřetržitého pohybu rámu.

5. Otevřená forma

Pohyblivý rám je otevřenější formou než rám statický. Pokud z prostoru za „kantnou“ do statického záběru (či naopak) nevstupují určité subjekty, je forma obrazu ze své podstaty uzavřená, a to co se děje mimo rám vlastně neexistuje. Pohyblivá kamera rozpouští hranice mezi tím, co je uvnitř a vně rámu. Divák si stále mimoděk uvědomuje, co se nachází mimo právě zobrazené okénko. „*Pokud má kamera sklon věrně sledovat subjekt, forma bývá uzavřená, pokud na druhou stranu filmař umožňuje- nebo dokonce*

¹² PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, s. 90.

*podporuje- aby subjekt vyšel ze záběru a opět do něj vstoupil, forma je zjevně otevřená."*¹³

Ukázkovým příkladem otevřené formy je nejslavnější záběr filmu **Oběť** Andreje Tarkovského. Tato scéna je v podstatě velmi širokoúhlým plátnem, po němž Tarkovskij pohybuje kamerou a herci jako figurkami po šachovnici. Kamera se přesouvá v horizontálním směru postupně zleva doprava a zpět, aby postupně odhalovala další a další objevující se prvky, které rozšiřují předchozí obraz o nové vjemy a významy. Vždy, když se kamera vrátí do polohy, v níž už se jednou nacházela, objeví se ve scéně nový element. Cyklický pohyb navíc vytváří pocit zmatku. Pokud by byla zobrazena kompletní scéna bez fragmentace prostoru pohybem kamery, vypadala by podobně jako na obrázku níže a pochopitelně by byla nudnou. Tarkovskij však přesně vede divákovu pozornost a informace k pochopení situace dává postupně. Vzhledem k tomu, že ve scéně hoří dům, je velmi důležitá časová kontinuita této scény, natočené v jednom záběru. Zvuk praskajícího dřeva evokující oheň je slyšet po celou dobu trvání záběru, čímž se forma stává ještě otevřenější. Zvuk neustále divákovi připomíná, co se děje mimo právě zobrazený rám a vyvolává napětí. Zároveň potlačuje srozumitelnost dialogů, čímž zvyšuje důležitost pohybu a gest postav a dává scéně metafyzický význam.



Oběť. Pokud by nebyl ve scéně s hořícím domem prostor strukturován pohybem kamery, vypadal by záběr přibližně takto.

¹³ MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros nakladatelství, 2004, s. 201. ISBN 9788000014104.

5.1. Oběť (1986)

režie: Andrej Tarkovskij, kamera: Sven Nykvist

Scéna s hořícím domem, začátek ve filmu 02:17:11, sekvence trvá 6 minut.

- 02:17:11 (+00:00) Alexander zapálil vlastní dům, aby jej obětoval Bohu a odvrátil tragédii v podobě jaderného útoku. Pozoruje hořící dům. VC



- 02:17:35 (+00:24) Alexander utíká od domu. Jízda vpravo a švenk. VC



- 02:17:56 (+00:45) Z dálky přibíhají Alexanderovy přátelé. Jízda vpravo a švenk. VC



- 02:18:44 (+01:33) Kamera se zastavuje, lidé přibíhají k Alexanderovi. VC



- 02:19:03 (+01:52) Alexander vstává a utíká vlevo. Jízda vlevo a švenk. VC



- 02:19:10 Alexander přibíhá ke služebné. Kamera (+01:59) odhaluje, že též pozoruje hořící dům. VC



- 02:19:41 Alexandra od služebné odvedou přátelé vpravo, kde už čeká sanitka. Jízda vpravo, švenk. VC



- 02:19:57 Alexander všem utíká a zamíří k přilehlému lesu. VC (+02:46)



- 02:20:04 U lesa se otáčí a běží zpět k domu. Jízda vlevo, švenk. VC (+02:53)



- 02:20:18 Ja však lapen a přiveden zpět k sanitce. Jízda vpravo, švenk. VC (+03:07)



- 02:21:36 Sanitka odjíždí obloukem okolo služebné. Jízda vlevo, švenk. VC (+04:25)



- 02:21:47 Služebná vyráží směrem k přátelům. Kamera ji sleduje. Jízda vpravo, švenk. VC (+04:36)



- 02:21:53 Služebná vyráží nasedá na kolo. Kamera ji sleduje. Jízda vpravo, švenk. VC (+04:42)



- 02:22:03 Služebná opouští záběr, mizí za rámem. Jízda vpravo, švenk. VC (+04:52)



- 02:23:04 Kamera se sama od sebe vrátí do stejné kompozice, jakou záběr začínal. Přátelé se sbíhají před domem. Jízda vlevo, švenk. VC (+05:53)



6. Příklady pohybů kamery s reflexivní funkcí

Ve většině textů, věnujících se pohybu rámu jsou popsány především filmy a obrazy pracující s expresivním rámem, respektive pohybem motivovaným příběhem. Ten je o něco lépe analyzovatelný, jelikož jeho funkce bývá srozumitelnější. Vzorce těchto pohybů se opakují napříč kinematografií nehledě na žánr, zemi nebo období vzniku filmu. V takových případech se pohyb skrývá za samotnou motivací a pro diváka má být v podstatě neznatelný, nemá na sebe upozorňovat. Následující ukázkou jsou proto zaměřeny především na díla nebo jejich segmenty, v nichž je kamera či pohyb rámu hlavním vypravěčem. Na ty kinematografické momenty, kdy kamera není nenápadným pozorovatelem děje, ale pohyb (či jeho absence) je natolik významný, že potlačuje roli (v narativní kinematografii) herců a sám (pochopitelně vůlí autora) se ujímá role vypravěče. Na případy, kdy na sebe pohyb strhává pozornost a forma se stává obsahem. Budu se soustředit na autonomní typ pohybu kamery, který diváka překvapuje a vybízí ho k tomu, aby se ptal: „Proč to autor dělá tímto způsobem? Co se tím snaží komunikovat?“ Podle Nielsena by se tedy jednalo o pohyby kamery s funkcí primárně reflexivní.

Samozřejmě jsem si vědom, že nejsem schopen popsat všechny snímky, kde byl pohyblivý rám kamery za tímto účelem použit, spíše bych chtěl uvést několik konkrétních příkladů a na nich demonstrovat funkci tohoto radikálního vyjadřovacího prvku. Záměrně se věnuji primárně hranému filmu, ačkoliv zmíněná část z filmu *Gottland* je spíše dokumentem než hraným filmem. Do značné míry je ale postavena na konceptuálním pohybu kamery, vlastním spíše hraným filmům. Přesto, že dokumentární snímky Sergeje Loznitsy, Vitalije Manského a dalších by z hlediska pohybu rámu jistě stály za zmínění, s dalšími ukázkami z dokumentárních filmů by však práce nabyla neadekvátního rozměru a musela by brát v potaz úplně jiné aspekty filmového snímání.

6.1. Béla Tarr

Pohyb kamery je nepostradatelným filmovým nástrojem maďarského režiséra Bély Tarra. V jeho kinematografii je dějová linie filmu minimalistická, příběh by se dal odvyprávět v pár větách, a to i v případě Tarrova opus magnum, 430 minut dlouhého Satanského tanga. Tarrovi nejde o dramata konkrétních postav, jeho snímky jsou alegorií, podobenstvím, obvykle ne příliš optimistickým. I k tomu mu slouží velmi složité a důmyslně komponované choreografie kamery a postav. Ve svých filmech kombinuje kamerové jízdy, jeřáby i steadicam a kameru jen výjimečně nechává spočinout na místě. Ojedinelé není ani použití transfokátoru. Veškerý pohyb (samotné kamery i elementů v předkamerovém prostoru) se odehrává ve specifickém, pomalejším tempu. To v kombinaci s výraznou zvukovou dramaturgií a minimem střihů vytváří charakteristický rytmus. Tento nezaměnitelný formální styl vznikl ve spolupráci s kameramanem Gáborem Medvigym, jehož si Tarr záměrně vybral jako tehdy mladého, debutujícího, aby tento styl přijal za vlastní. Nicméně i filmy na kterých Tarr již pracoval s jinými kameramany vypadají a komunikují s divákem takřka totožně.

„Naše diskuze se vždy vracely k tomu, jak Tarkovskij a Fassbinder používali dlouhé záběry, srovnávali jsme je a kladli si otázku, zda to byla nová cesta ke hře s časem, kterou dosud filmaři nevyzkoušeli. Jak lze vytvořit dojem reality v uměle stvořeném pseudosvětě? Bylo mu jasné, že v tom musí hrát hlavní roli plynulá kompozice a čas. Ale jaký by měl být pohyb kamery a jaký by měl být čas, aby vytvořil univerzální obraz, a svět přitom zůstal konkrétní? Jinými slovy: lze požit Tarkovského časování v ne-přirozeném světě, který by nebyl stvořen uměle? Bylo zjevné, že Tarr hledal spíš styl než téma či příběh... V té době právě četl román Laszlóa Krasznahorkaie Satanské Tango a setkal se s jeho autorem... Vypadalo to, že Krasznahorkai vyřešil Tarrův problém, jak zacházet s časem. Tím řešením by „věčný návrat“. Monotónní opakování, nekonečně pomalá a bezohledná samota mohou ze své jedinečnosti a konkrétní historické a sociální situace zplodit dokonce ten

nejpřízemnější, nejzuboženější a jedinečně působící svět a vytvořit něco zcela nového." ¹⁴

6.1.1. Satanské Tango

Jedním z Tarrových oblíbených motivů je prostředí rurální hospody. V Satanském tangu je ve čtvrté hodině filmu scéna, v níž se ukázkově snoubí většina z důležitých prvků Tarrovy tvorby. V putyce se nachází skupina lidí, kteří se sklenicí alkoholu v ruce očekávají příchod mesiáše a během toho se baví o všem a o ničem zároveň. Pět a půl minuty dlouhý záběr-scéna začíná jako celek lidí, kteří u stolu přepočítávají peníze. Poté co hostinský v popředí hodí v detailu uhlí do kamen začíná ho kamera sledovat. Odpoutává se od krbu a začíná se volně, umístěná na jízdě nikoliv však na kolejích, přesouvat po místnosti. Někdy je zde pohyb kamery motivován pohybem postav, obvykle však kamera klouže prostorem zcela nezávisle, aby mohla postupně odhalovat fragmenty prostoru. V rámci jednoho jetí se několikrát vystřídají všechny velikosti záběrů, od velkého detailu až po celek. Tarr vytváří v jediné scéně komplexní portrét společnosti. Jedinec pro něho není důležitý, proto detaily nepatří lidským tvářím, ale penězům přepočítávaným v dlaních a alkoholu. Skupinky pijáků jsou obvykle distančně snímané přes nějaké popředí a kamera se mezi nimi posouvá tam a zpět, aby vizualizovala zacyklení jejich životů. Tomu ještě přispívá zvuková stopa a v ní neutichající, repetitivní drmolání jednoho z alkoholiků. Aby Tarr zobecnil tento záběr a povznesl ho až na takřka alegorický, na jeho konci odjede s kamerou do širokého celku a nechá všechny postavy srovnat se do přesně komponované společné fotografie, na níž všichni přítomní upírají své zraky do kamery.

¹⁴ Svět podle Bély Tarra. KOVÁCS, András Bálint. *V oku velryby*. Praha: Casablanca, 2010, s. 20-21. ISBN 9788087292075.

Satanské Tango (1994)

režie: Béla Tarr, kamera: Gábor Medvigy

Hospoda, vnitrozáběrová montáž, začátek 03:29:00, záběr trvá 6 min a 22s.

- 03:29:00 Lidé u stolu počítají peníze. V popředí kamna. C (+00:00)



- 03:29:46 Hostinský přichází a přikládá do kamen. Detail (D) (+00:46)



- 03:30:11 Hostinský odchází, zavírá za sebou dveře, kamera ho sleduje. Jízda vlevo a vpřed. Transfokace. C (+01:11)



- 03:30:26 Do záběru vstoupí ruce přepočítávající peníze. PD (+01:26)



- 03:30:45 Lidé se rozejdou od stolu a přemístí k baru. Kamera přejíždí k baru a objevuje opilce. Jízda vlevo. PC (+01:45)



- 03:31:28 Jeden z pijáků přechází od baru zpět ke stolu. Kamera sleduje jeho lahev. Jízda vpravo, transfokace. PC -> PD
(+02:28)



- 03:31:41 Piják si sedá ke stolu. PC
(+02:41)



- 03:32:30 Kamera se bez vnější motivace přesouvá na druhý konec místnosti, aby objevila další přítomné. Jízda vlevo. PD
(+03:30)



- 03:33:50 Kamera švenkuje zpět až k původnímu stolu. Hostinský nadává alkoholikům. Jeden z nich ho bere kolem ramen. Švenk, jízda vlevo a vzad, transfokace. PC
(+04:50)



- 03:35:20 Alkoholik se usadí, hostinský zůstane stát. Kamera odjíždí na skupinový portrét. Odjezd, transfokace. VC
(+06:20)



Motiv zacyklení je ještě konkrétněji zpracován ve scéně, v níž se vracíme do stejné hospody k totožné společnosti o půl hodiny později. Zábava je již v plném proudu, muzika vyhrává a opilci tančí. Po celých zhruba deset minut harmonikář odrhuje stále dokola jako smyčku asi dvacetivteřinový motiv. Tanečníci vykonávají stále tentýž pohyb a do rytmu jim hostinský bez přestání mlátí kladívkem o pult. To celé podtrhuje pohyb kamery, která jako stroj opisuje jednu trajektorii tam a zpět. Tanečnický snímá chvíli v celku z nadhledu, aby se na vertikální ose posunula o něco níže a na horizontální přijela k bavičím se o něco blíže, zde na chvíli spočinula a zase se vrátila do původní polohy. A znovu.

Klíčem k pochopení a porozumění, předání autorova poselství (protože zde jen stěží můžeme hovořit o vyprávění) se stává pohyb jako takový, který ovšem, ač je to oxymoron, vyjadřuje stagnaci. Záběr je rozstřižen na dva. Po první pětiminutové sekvenci následuje protipohled na detail holčičky, která celou zábavu sleduje přes okno. Po tomto minutovém prostřihu se Tarr k tanečnickům vrací opět v druhé polovině desetiminutové sekvence, obsahově takřka totožné s první částí. K předání stejného množství konkrétních informací o pitce v hospodě by jiným režisérům stačil zlomek času, kterého využívá Tarr a pravděpodobně jeden široký celek, doplněný o několik polocelků či detailů. S každou další vteřinou a zopakováním pohybu kamery se však dostavuje pocit fatálnosti a nezvratnosti.

Satanské Tango (1994)

Hospoda 2, vnitrozáběrová montáž, začátek 03:47:34, záběr trvá 5 min a 3s.

- 03:47:34 Lidé tančí, baví se.
(+00:00) Nadhled. C



- 03:48:18 Lidé tančí, baví se.
(+00:44) Kamera klesá, nájezd. C



- 03:49:24 Lidé tančí, baví se.
(+01:50) Kamera stoupá, odjezd. C



- 03:50:25 Lidé tančí, baví se.
(+02:51) Kamera klesá, nájezd. C



- 03:52:06 Lidé tančí, baví se.
(+04:32) Kamera stoupá, odjezd. C



„Obrazy měly poukázat na to, odkud tento svět pochází a kam směřuje. Pozvolný pohyb neměl vyjadřovat ani metafyzickou abstrakci (jako u Tarkovského), ani abstraktní choreografii mezilidských vztahů (jako u Jancsóa), ačkoliv oba jmenovaní jsou Tarrovi blízcí. Tarr však nechtěl, aby jeho obrazy měly nějakou metafyzickou dimenzi, ať už náboženskou či historickou. Současně se musel vyhnout konkrétním faktům naturalistického zobrazení. Pokud bychom měli stručně shrnout, proč začal používat dlouhé záběry a plynulý pohyb kamery, dá se říct, že chtěl zachytit cyklický, stále se navracející proces, a současně vytvořit iluzi pohybu vpřed.“¹⁵

6.1.2 Werckmeisterovy harmonie

Pohyb samotný Tarr působivě zpracovává v úvodní sekvenci Werckmeisterových harmonií. V hospodě, ne nepodobné té ze Satanského tanga, inscenuje postava Valusky s pijáky zatmění Slunce. Valuska působí jako režisér, opilci jsou mu herci, kteří reprezentují planety, hvězdy, měsíce. V jediném, desetiminutovém záběru Valuska rozhýbává celou sluneční soustavu, měsíce krouží okolo planet a ty zas okolo Slunce. Mezi tím vším přesně proplouvá kamera, která opět kontinuálně mění velikosti záběru a vyzobává si podstatné detaily. Velmi vycizelovanou choreografií tak vzniká čistá radost ze sledování a vnímání pohybu i rytmu a zároveň jakýsi pocit metafyzična. Pochopitelně zde nejde pouze o pohyb, ale tato scéna, zdánlivě odtržená od zbytku děje, napomáhá čtení zbytku apokalyptických Werckmeisterových harmonií.

¹⁵ Svět podle Bély Tarra. KOVÁCS, András Bálint. *V oku velryby*. Praha: Casablanca, 2010, s. 24-25. ISBN 9788087292075.

Werckmeisterovy harmonie (2000)

režie: Béla Tarr, kamera: Gábor Medvigy, Rob Tregenza...

Úvod, vnitrozáběr. montáž, začátek 00:01:20, záběr trvá 10 min a 10s.

- 00:01:20
(+00:00) V kamnech hoří oheň. Hostinský ho udusí. Kamera umístěná na steadicamu sleduje hostinského a odhaluje zalidněnou hospodu. D-> C



- 00:02:12
(+00:52) Ke kameře se přiblíží muž a vyzývá Valusku, aby předvedl své umění. C -> PD



- 00:03:03
(+01:43) Kamera zůstává na místě, muži uklidí stoly a vytvoří provizorní jeviště pro Valusku. Valuska začíná představení. C



- 00:05:50
(+03:30) Valuska přivádí muže doprostřed místnosti, přiděluje jim role a udává pokyny. Kamera se přibližuje, rotuje okolo postav. C -> PC



- 00:06:58
(+05:38) Pohyb postav ustane. Valuska zapáleně hovoří o zatmění Slunce. PC -> PD



- 00:08:03
(+06:17)

Kamera odjíždí do celku, zdvihá se do nadhledu. Do kompozice se nad postavy dostává záře světelného zdroje. PC -> C



- 00:09:30
(+08:10)

Kamera se přibližuje zpět k postavám, všichni rotují a šoupou se po místnosti, kamera rotuje okolo nich. C -> PC



- 00:09:50
(+08:30)

Hostinský zarazí zábavu a vyhazuje přítomné. C



- 00:10:20
(+10:00)

Valuska se při odchodu zastavuje, aby hostinskému sdělil, že ještě není po všem. Kamera ho sleduje. PC



- 00:10:26
(+10:06)

Valuska odchází, kamera švenkuje na hostinského. PD



Prolog

V Tarrově krátkém příspěvku Prolog do povídkového filmu Vize Evropy je pohyb nositelem emoce. Do několikametrové fronty jsou seřazeni lidé. Tarr začíná od posledního z nich a v jediné, několikaminutové jízdě podél celé fronty se přesouvá k prvnímu. Jízda kamery zde vyvolává otázky- na co čekají, kolik jich ještě bude, atd. Záběr vytváří emoce a napětí, než aby předával informaci jako např. celkový záběr. Umožňuje zkoumat tváře a uvědomovat si jednotlivé charaktery, dávající dohromady evropskou společnost.

6.1.3. Prolog (2000)

režie: Béla Tarr, kamera: Roby Müller

Celý film, vnitrozáběrová montáž, záběr/film trvá 4 minuty.

- 00:00:12 Kamera na umístěná na steadicamu postupně odhaluje frontu od jejího konce. Jízda vlevo. PD



- 00:01:08 Jízda vlevo. PD



- 00:02:03 Jízda vlevo. PD



- 00:02:50 Na začátku frontu vydává dívka z okna potravinové balíčky. PC



*„Čas transcendentní, který je podle Jaromíra Blažejovského jedním z klíčových rysů tzv. spirituálních filmů zprostředkovávajících prožitky posvátného, dodává ubíjející každodennosti nadpozemský rozměr. U Tarra se transcendentní čas projevuje v dlouhých metafyzických kamerových jízdách a statických záběrech. Oba zdánlivě protikladné stylistické prostředky přitom směřují ke stejnému cíli- odvádí pozornost od kauzality a blíží se k prožitku reálného času, vnímání přítomnosti. Repetitivní bezútěšný táhlý motiv od Tarrova dvorního skladatele Mihály Víga a dynamická kamera Freda Kelemena přetvořily jednoduché motivy do mrazivého podobenství o tíživosti existence.“*¹⁶

V rozhovoru s kritikem Garry Pollardem Tarr popisuje čím jsou jeho filmy odlišné: *„Většina filmů funguje způsobem- informace, střih, informace, střih, informace, střih. Pro tyto filmy informace představuje pouze příběh. Já se do filmů snažím zahrnout čas, prostor a spoustu dalších věcí, které jsou součástí našich životů, ale nejsou přímo propojeny s vyprávěním příběhu. Všechny tyto prvky musí být propojeny jako řetěz, jenž se nakonec může stát dlouhým záběrem.“*¹⁷

¹⁶ PRÁŠIL, Janis. Čas jako duchovní kategorie: Filmy Bély Tarra a Lászla Krasznahorkaie. *Cinepur*. 2016, 22(107), 58.

¹⁷ *Béla Tarr: Gary Pollard interviews the great Hungarian director Bela Tarr for RTHK's The Works*. [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HPpJoTmIeuc>

6.2. Benedek Fliegauf

Na Bélu Tarra navazuje v maďarské kinematografii i Benedek Fliegauf. Jeho vizuální styl není tak snadno identifikovatelný jako Tarrův, každý Fliegaufův snímek vypadá odlišně, přesto je vždy formálně vytríbený. Z hlediska pohybu rámu jsou neoriginálnější jeho filmy Dealer a Mléčná dráha. Mléčná dráha nese oficiální podtitul ambientní film. Režisér tím otevřeně přiznal inspiraci v ambientní hudbě a mimoděk v podstatě založil nový filmový žánr. Předpoklady pro tvorbu a poslech ambientní hudby jsou dva. Jednak, že zvuky v našem okolí se mohou za určitých podmínek stát hudbou a zároveň, že hudba může vytvářet prostředí, mající vliv na posluchačovo emocionální naladění. Jeden z nejvýznamnějších skladatelů ambientní hudby Brian Eno v poznámkách ke svému albu Music for Airports (1978) napsal: „*Ambientní hudba musí být schopna přizpůsobit se na se na mnoha úrovních sluchových vjemů posluchači bez použití jakéhokoliv nátlaku – musí být stejně tak ignorovatelná jako zajímavá.*“¹⁸ A podobně tak Fliegaufova Mléčná dráha.

6.2.1 Mléčná dráha

Deset přibližně sedmiminutových, absolutně statických záběrů obsahově spojuje jen časový úsek jednoho dne. Všechny záběry jsou široké, kamera si drží distanc a postavy vidíme pouze ve velkých celcích- stávají se tedy spíše modely než postavami. Kapitoly obsahují jen minimalistický narativ, nemají začátek ani konec a nechávají prostor k divákově interpretaci. Absentuje zde mluvené slovo, zvuková složka má ovšem minimálně stejnou váhu jako obrazová. Nejde zde totiž o čtení filmu v klasickém slova smyslu, ale o navození určité rovnováhy a stavu mysli. Poslední záběr zobrazuje v siluetě postavy cvičící jógu nad nočním městem. A jakoby i Mléčná dráha byla druhem fyzicky-duševního cvičení. Vyžaduje proto imerzivní sledování a z malé obrazovky a slabého zvukového aparátu bude potřebný vjem sotva poloviční. Fliegauf mistrně pracuje s rytmem, a to jak zvukovým, kdy využívá

¹⁸ Ambientní hudba. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-09-03]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Ambientn%C3%AD_hudba

procesovaných atmosférických zvuků (šumění větru, šplouchání vody, praskání ohně), čímž dosahuje až meditativního rozměru, tak i obrazovým. Rytmus všech širokoúhlých obrazů určuje plošná kompozice s velmi výraznou horizontálou. Díky tomu *Mléčná dráha* i přes značnou různorodost prostředí působí kompaktně.

*„Flieg auf si byl evidentně vědom, že manévrovacím polem pro něho bude jakýsi pohyb uvnitř nehybnosti, tedy důsledná práce s tím, co v obraze zůstává, co do něj vstupuje a co z něj mizí.“*¹⁹

Absence pohybu kamery i jakéhokoliv detailu v *Mléčné dráze* je zde tedy gestem. Gestem, které nutí diváka zvyklého ve filmech na neustálý pohyb, sledovat takřka nehybné fotografie. V důsledku toho lidský mozek, při správném divákově naladění, vykonává zcela jiné procesy než při běžném odpočinkovém sledování filmu. Analytické myšlení je potlačeno a dostavuje se transcendentní zážitek.

*„Když se natáhne délka obyčejného záběru, začne se divák nudit, ale pokud se natáhne o něco víc, probudí to v něm zvědavost, a pokud ještě víc, vynoří se zcela nový rozměr pozornosti.“*²⁰



¹⁹ Maďarské tango s ďáblem. STUHLÝ, Aleš. *V oku velryby*. Praha: Casablanca, 2010, s. 82. ISBN 9788087292075.

²⁰ DYER, Geoff. *Zóna*. Praha: Paseka, 2015, s. 19. ISBN 9788074325885.

6.2.2. Dealer

Z hlediska vyprávění pohybem, je Dealer přesným opakem Mléčné dráhy. Kromě několika dynamických pasáží jízdy na kole se zde kamera téměř nezastaví. Vykonává neustálý pomalý, plíživý pohyb, kterým obtáčí hrdiny i předměty ve scéně. Podobně jako Mléčná dráha je i Dealer rámován časoprostorem jednoho dne, během něhož divák sleduje mladého překupníka s drogami a jeho peripetie.

Oproti nenarativní Mléčné dráze je Dealer plný mikro-příběhů lidí, které musí obchodník během své práce navštívit. Životy všech postav jsou nějakým způsobem ovlivněny drogami, většina z nich je závislých. Fliegauf jejich svět nahlíží nekompromisně, bez naděje na lepší budoucnost a bezvýchodnost jejich situace zobrazuje právě pohybem kamery. Cyklický rytmus jejich životů zdůrazňuje onen krouživý pohyb na jízdě, která se ovíjí kolem hrdinů jako had. Scéna obvykle začíná v širším, krouživém záběru. Postupně se kamera, pomocí objektivů s delšími ohnisky, dostává k postavám blíže (většinou stříhem). Při použití dlouhého skla je nepříjemný pohyb ještě markantnější. Vzniká větší tenze kvůli vztahu popředí a pozadí. Zatímco popředí zůstává téměř neměnné (velikost záběru je konstantní a mírně se mění úhel), neostré pozadí ubíhá za tvářemi postav zřetelně rychleji v opačném směru vůči pohybu kamery a pocit svírání nebo škrcení se stává ještě intenzivnějším.

Varovným poselstvím snímku je nemožnost vymanění se ze života roztočeného drogového kolotoče. Ač o něčem takovém ve filmu nepadne ani slovo, je to právě ten stereotypní pohyb kamery a opakující se motivy ve zvukové složce, které téma spoluutvářejí a napomáhají divákovi ve čtení filmu. Forma se zde částečně stává obsahem i tématem. Fliegauf vytváří pomalým pohybem, neutichajícím zvukem meluzíny a pomalou kadencí replik až surrealistický obraz nehostinného světa, který se točí a točí, aniž by bylo možné jej opustit.

„Dealer, to je démonologická kamera odpoutaná od dramaturgických zákonitostí, od mainstreamových klišé i běžných „artových“ pravidel- spirálovité ovíjení kolem postav jako výraz dusivé existence, v soustředěných kruzích vyjevovaná, hmatatelná marnost ústící v sebevraždu.“²¹

Vlastnosti obrazu i atmosféra Fliegaufových filmů vyplynuly přirozeně: *„Mám velmi rád symetrické formy. Vždy mě velmi vzrušuje dílo, které je perfektně vyvážené... Když jsme byli dětmi, hráli jsme hru, při níž jsme roztáhli ruce, a tak dlouho jsme se točili dokola, až se nám točil celý svět. Taky si pamatuju, že ve škole se rozšířil taková bláznivost. Museli jste si dvacekrát dřepnout a při tom rychle dýchat. Pak jste se hluboko nadechli, někdo vás prudce sevřel v náručí a vy jste omdleli. Je zvláštní, že lidé vyhledávají takové zážitky a snaží se dosáhnout stavů přesahujících naše zkušenosti s realitou.“²²* A právě velmi podobné zkušenosti divákovi Benedek Fliegauf ve svých filmech dopřává.

²¹ Maďarské tango s ďáblem. STUHLÝ, Aleš. *V oku velryby*. Praha: Casablanca, 2010, s. 82. ISBN 9788087292075.

²² *Csillogas - Benedek Fliegauf Interview* [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ttre3SI300Q&t=146s>

Dealer (2004)

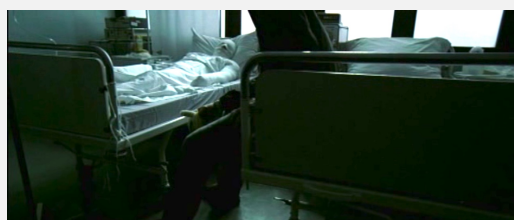
režie: Benedek Fliegauf, kamera: Péter Szatmári

Nemocnice, kruhové jízdy, začátek 00:14:05, oba záběry trvají 3 min a 29s.

- 00:14:09 Dealer sedí na posteli u popáleného klienta. Kamera je objíždí na kruhové jízdě. Jízda vlevo. C (+00:00)



- 00:15:17 Klient od dealera žádá dávku drogy. Jízda vlevo. C (+01:08)



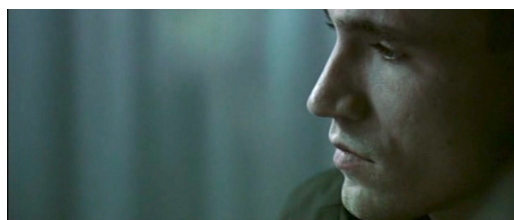
- 00:16:31 Klient se ptá kolik bude potřeba na poslední dávku. Jízda vlevo. C (+02:22)



- 00:16:55 Protipohled na dealera. Půl gramu bude stačit. Jízda vlevo, švenk. PD (+02:46)



- 00:17:17 Jízda vlevo, švenk. PD (+03:08)



- 00:17:40 Jízda vlevo, švenk. PD (+03:31)



6.3. Gaspar Noé

„Více si užívám vymyšlení obrazového řešení než režírování herců,“²³ Gaspar Noé.

6.3.1. Zvrácený

Klíčem k pochopení Zvráceného a v něm použitých výrazových prostředků je čas. Gaspar Noé dělá všechno pro to, aby divák vnímal jako vypravěče filmu právě čas. Proto za sebe staví scény v obráceném pořadí (začíná poslední a končí první scénou), proto v je v prvním obraze vyřčena věta: „Čas zničí vše.“ (tato fráze se objevuje jako titulek i po skončení filmu), proto jedna z postav čte knihu s jediným čitelným nápisem TIME, a proto se kamera hýbe určitým způsobem. I z těchto důvodů by možná vhodnější překlad do češtiny zněl Nezvratný či Převrácený.

Všechny scény jsou řešeny v jednom záběru. V úvodních obrazech kamera těkavě obíhá kolem herců, nikde nespočine déle na jednom místě. Celkovou představu o prostoru si divák skládá v mysli z fragmentů, které mu Noé předloží. V dialogových scénách se kamera chvíli soustředí na obličej, poté se otočí vzhůru nohama, švenkne na světelný zdroj vedle postavy, pak se vrátí v netradiční kompozici pouze k ústům řečníka, aby se zas mohla vzdálit a spočinout na cigaretě v popelníku či třeba s rotací vyletět oknem. To vše za kontinuálně probíhajícího dialogu. V sekvenci v nočním gay klubu je snímání ještě radikálnější. Hlavní hrdina Marcus sem přišel najít zloducha, který mu před chvílí znásilnil ženu. Kamera Marcuse chvíli snímá z nadhledu, chvíli z podhledu, chvíli vzhůru nohama, chvíli je obraz otočen pouze o 90 stupňů. Občas ho opustí, aby mohla ukázat divákovi několik detailů genitálií souložících gayů. Pravidlem snímání je nemít pravidla. Nakonec divákovi, nyní už bez různých veletočů, naturalisticky zobrazí bitku, vrcholící brutálním rozbitím hlavy hasicím přístrojem. Protože čas je neúprosný, nezvratný a není

²³ Gaspar Noe on "Enter the Void" [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XLelmseZnto>

před ním úniku. To čas vybírá, co budeme sledovat. Tento princip je ještě patrnější v několikaminutovém záběru brutálního znásilnění ženy v podchodě pod silnicí.

Ruční kamera zezadu snímá Marcusovu ženu, mířící do podchodu. V podchodu žena potkává násilníka, který na ní vytáhne nůž a přinutí ji lehnout si na zem. Až do této chvíli je záběr klasickým realistickým sledováním celé situace. Pohyb kamery reaguje na pohyb postav, kamera je ruční. Když si však žena lehne na zem, lehne si s ní i kamera (je doslova položena na zem) a stává se naprosto statickou po celou dobu znásilnění. Noé opět donutí diváky sledovat celé zvěrstvo, aby pocítili zdánlivou nekonečnost celé situace, uvědomili si čas a jeho subjektivitu a objektivitu zároveň. Protože čas nemůže uhnout pohledem a musí přijímat události v plné délce jejich trvání. *„Měl jsem pocit, že během znásilnění by se kamera neměla hýbat, jinak bych scénu zobrazil jako nějaký „gangbang“ namísto znásilnění. Kdyby kamera byla vzrušená, tak jako byl vzrušený násilník, pak bychom vlastně vnímali scénu podobně jako on. Když je kamera paralyzovaná, mnohem víc prožíváme obraz s šokovanou, znásilněnou ženou.“*²⁴ Gaspar Noé

Následující obrazy jsou řešeny poměrně klasicky. Sice každý obraz sestává z jediného záběru, pohyb kamery je už však motivován postavami a jejich pohybem po scéně. Nebýt přechodů mezi scénami, které jsou často řešené tak, že v končícím obraze kamera švenkuje na strop, na světelné zdroje a v následujícím zase švenkuje ze stropu, skoro bychom na předchozí principy zapomněli. Jako explikační ještě funguje poslední záběr, který může být vnímán stejně dobře jako obraz minulosti i budoucnosti. Kamera na jeřábu se zvedá od ženy ležící na dece v parku. Vedle ní je spuštěné zařízení pro kropení trávníku, rotující ve směru hodinových ručiček. Kamera se dostane přímo nad něj a začne se otáčet okolo vlastní osy se stupňující se frekvencí. Otáčí se stejným směrem jako kropička, jenže v důsledku toho země začíná rotovat proti směru hodinových ručiček.

²⁴ *The Modern School of Film Podcast : Gaspar Noé* [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XLelmseZnto>

Zvrácený (2002)

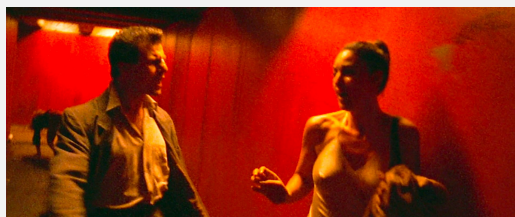
režie: Gaspar Noé, kamera: Benoit Debie

Podchod, vnitrozáběrová montáž, začátek 00:40:59, záběry trvá 12 minut.

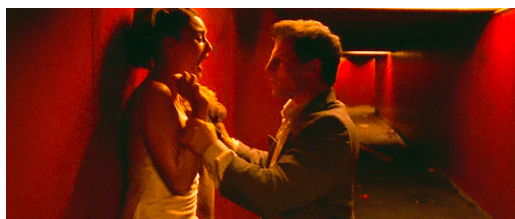
- 00:42:30 (+01:31) Manželka vychází z domu a vchází do podchodu. Ruční kamera, sleduje jí zezadu. PC



- 00:42:55 (+01:56) Objevuje se násilník a napadá manželku. PC



- 00:43:05 (+03:06) Násilník tlačí manželku na zeď. PC



- 00:44:43 (+03:30) Násilník vytahuje na manželku nůž a povaluje ji na zem. Kamera je položena na zem. C



- 00:53:22 (+12:37) Žena je znásilněna a brutálně zbita. Kamera nečinně přihlíží. C



- 00:53:50 (+13:15) Kamera je zvednuta, přibíhá k násilníkovi, který manželce zasadí ještě pár ran pěstí. PD





6.3.2 Vejdi do prázdna

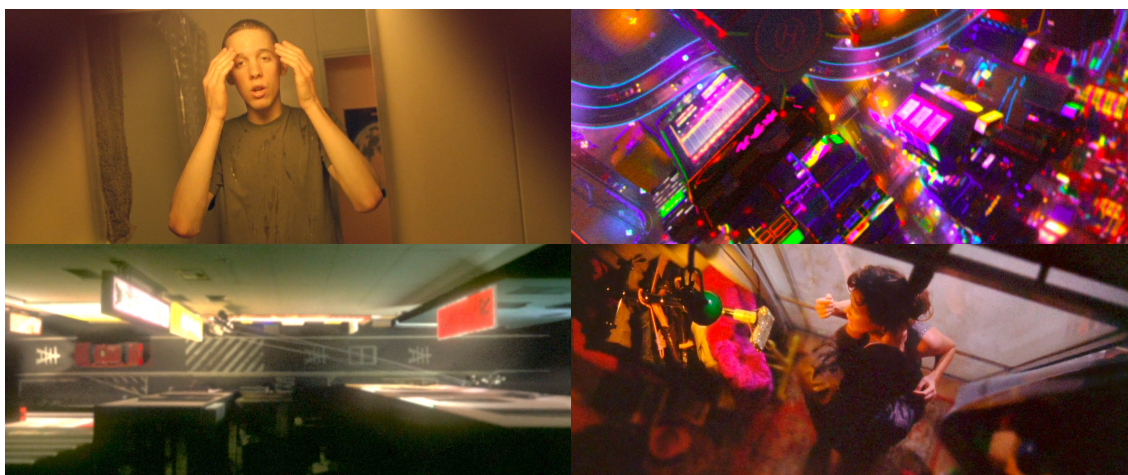
Snímek *Vejdi do prázdna* ruší většinu zaběhnutých narativních konvencí. Je totiž mnohem méně příběhem než stavem mysli, dokonce méně než postavou. Oscar je americký mladík začínající kariéru drogového dealera v Tokiu. *Vejdi do prázdna* vytváří vlastní sborník a pravidla kinematografického jazyka. Celé dvě a půl hodiny jsou vyprávěny subjektivním pohledem Oscara, dokonce i po jeho smrti. První segment filmu tvoří jediný záběr. Svět pozorujeme očima hlavního hrdiny, mrkáme s ním, vidíme se (jeho) v zrcadle- to je také jediný moment, kdy máme šanci zjistit jak Oscar vypadá. Dokonce s ním zažíváme halucinogenní trip jeho mysli po požití drogy DMT. Postavy, které s ním komunikují, se dívají přímo na něj, tedy do kamery. Záměrem je, aby divák splynul s postavou, podobně jako v počítačové akční hře.

Po půl hodině je ovšem Oscar zastřelen. Subjektivní pohled zde však nekončí, Oscarova mysl se odpoutává od jeho těla (podobně jako se uživatel DMT může vidět zvenčí po požití drogy) a volně putuje prostorem. Bez jediného zastavení, za neustálé plavby a rotace prostorem plynule prostupuje zdmi a pozoruje konání ostatních postav v různých časových rovinách. Většina záběrů je zde z nadhledu, Oscarovo vědomí působí jako božské oko, které chvíli spočine na jednom místě, aby se zas skrz stěny tokijských budov přesunulo k jiné události. Postavy zde fungují jako figurky, tentokrát již spíše jako v počítačové strategické hře. Není možné žádné napojení na charakter, důležité je jen ono Oscarovo vědomí a jeho vnímání času a prostoru, které již nemá žádná fyzikální pravidla. Jeho mysl dokonce proplouvá ženským

tělem, aby se dostala do vagíny během soulože a byla svědkem svého vlastního znovuzrození.

Kamera je umístěna na jeřábu, interiérové scény jsou natáčeny v rozsáhlých ateliérech s místnostmi bez stropů, aby kamera mohla volně přelétat z jedné místnosti do druhé. Pohyb zde hraje nesmírně důležitou roli. Nejen přelety nad městem, ale i nekonečná rotace kamery, neustálá fluktuace v několika osách, stroboskopické světlené efekty, pocitová absence stříhu a retrospektivní obrazy, vracející se až do hrdinova dětství vytváří dojem nekonečnosti a cykličnosti lidského života.

„Když jsem začal film připravovat, nebylo mou největší starostí to, kdo bude ve filmu hrát, ale to, kdo bude mým jeřábníkem. Nejsložitější bylo najít někoho šikovného, schopného zkonstruovat nový jeřáb a ten pak ovládat tak, aby kamera mohla létat a prostupovat zdmi. Jevilo se to jako neřešitelný technický problém. Vyrobili jsme několik prototypů. Původním záměrem bylo natáčet v reálech, to se však ukázalo jako nemožné, a tak jsme skončili v ateliérech s obrovskými jeřáby, jejichž pohyby byly občas omezeny. Měl jsem noční můry o tom, jak se jeřáb někde zasekne. Naštěstí jsme měli k dispozici geniálního japonského jeřábníka. Je zázrak, že jsme film vůbec dokončili, každá scéna s sebou přinášela nové technické obtíže.“²⁵



²⁵ Interview Gaspar Noé [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <http://buf.com/films/enter-the-void/>

6.4. Michael Snow

Pohybu jakožto vypravěči se věnovala i spousta děl v nenarativní kinematografii. Málokdo ovšem pracuje s pohybem kamery a zkoumá ho tak důsledně jako všestranný umělec Michael Snow. Uvádím ho zde i proto, že jeho zmiňovaná díla jsou určena primárně pro sledování na plátně kina, nikoliv v galerii, jako je to tomu u většiny reflexivních audiovizuálních děl, zabývajících se pohybem.

6.4.1. Vlnová délka

Snowův snímek *Vlnová délka* (1967) sestává z několika záběrů, natočených v různé denní doby, přes odlišné optické i barevné filtry, v rozdílných expozicích a co je důležité, pomocí různých ohniskových vzdáleností objektivu. Všechny tyto záběry jsou ovšem natočeny z jediné pozice kamery a jejich posloupnost je díky, přes rok dlouhým Snowovým přípravám, pečlivě promyšlena. Záběry seřazené do pětáctyřicetiminutové sekvence vytváří dojem jedné kontinuální transfokace. Film začíná jako celek prázdného ateliéru a objektiv kontinuálně zoomuje na fotografii moře, umístěnou na protilehlé stěny místnosti. Snow zde zkoumá jednak pohyb a jeho vliv na divákovu vnímání a zároveň také vztah pohybu a času. Pohyb, leč nepatrný, vyvolává v divákovi zvědavost (kam až ta transfokace může vést) a potřebu plátno sledovat. Pomalost pohybu navíc apeluje na zkoumání rámu obrazu. Prvních několik minut se divák sám sebe ptá: „Skutečně se ten obraz zvětšuje?“ Velmi specifický je také vztah pohybu a času a jejich vzájemná disproporce. Ačkoliv změna ohniskové vzdálenosti probíhá kontinuálně, čas je rozčleněn na několik výseků a k časovým posunům dochází skokově. Za tři čtvrtě hodiny se několikrát vystřídá den i noc. Pohyb přesto udržuje kontinuální vjem.

V roce 1969 Michael Snow napsal: *"Po dokončení filmu Vlnová délka, který je kompletně jedním pohybem kamery (zoomem), jsem si uvědomil, že pohyb kamery, jakožto samostatný vyjadřovací prostředek, je naprosto*

neprobádaný." O tom, zda bychom zoom mohli považovat za pohyb kamery můžeme pochopitelně spekulovat."²⁶

„Chtěl jsem vytvořit jakousi sumarizaci svého nervového systému, nábožensky laděných domněnek a estetických idejí. Zamýšlel jsem jakýsi časový monument, ve kterém by byla stejně oslavena krása i chmura, zamýšlel jsem udělat jakousi definitivní výpověď o čistě filmovém prostoru a čase, balancující mezi 'iluzí' a 'skutečností', a to vše se zřetelem k vidění. Prostor začíná na oku kamery (resp. diváka), je ve vzduchu, pak na plátně a pak uvnitř plátna (v mysli). Film je plynulou pětáctyřicetiminutovou transfokací jdoucí z nejširšího záběru až k úplně neužšímu na konci. Film byl natáčen pevně fixovanou kamerou umístěnou na jednom konci osmdesát stop dlouhého podkroví a zaměřenou na protější konec, na řadu oken a ulici. Toto prostředí a akce, která se tu odehrává, jsou jakýmsi kosmickými ekvivalenty. Prostor (stejně jako transfokace) je narušen čtyřmi lidskými událostmi včetně smrti. V těchto případech se vždy objeví synchronní zvuk, hudba a mluvené slovo, objevují se zároveň s elektronickým zvukem generátoru produkujícího sinusoidu, která jde od nejnižších frekvencí (50 Hz) do nejvyšších (12 kHz) v průběhu celých pětáctyřiceti minut. Je to jakési totální glissando, zatímco film je spíše crescendo a rozprostrané spektrum umožňující využít darů prorocství i paměti, jak nám to může poskytnout pouze film a hudba“²⁷

²⁶ PANTENBURG, Volker. *Videographic film studies and the analysis of camera movement* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <http://www.necsus-ejms.org/videographic-film-studies-and-the-analysis-of-camera-movement/>

²⁷ ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Nakladatelství AMU, 2013, s. 36 ISBN 9788073312831

Vlnová délka (2002)

režie: Michael Snow, kamera: Michael Snow

Celý film, záběr trvá 42 minut a 50 vteřin.

- 00:02:04
(+02:04) Kontinuální transfokace, občasný pohyb lidí před kamerou, změna efektových filtrů.



- 00:19:19
(+19:19) Kontinuální transfokace, občasný pohyb lidí před kamerou, změna efektových filtrů.



- 00:28:50
(+28:50) Kontinuální transfokace, občasný pohyb lidí před kamerou, změna efektových filtrů.



- 00:38:07
(+38:07) Kontinuální transfokace, občasný pohyb lidí před kamerou, změna efektových filtrů.



6.4.2. Tam a zpět

Snímkem, který zkoumá pohyb kamery v pravém slova smyslu je <—> (Tam a zpět) z roku 1969. Ačkoliv se v něm stejně jako ve Vlnové délce objevují lidé, jejich konání je zcela náhodné a jsou zaznamenáni zkrátka proto, že v moment snímání byli přítomni před kamerou. V Tam a zpět Snow pracuje s motivem do nekonečna opakovaného švenku. Kamera, umístěná ve školní třídě neustále panoramuje z jedné strany na druhou. Snow používá podobné principy jako u Vlnové délky. Záběry jsou natáčeny v různé denní doby, občas je nekonečný repetitivní pohyb narušen stříhem, který působí jako skokový či upravuje rytmus švenkování. Rytmus pohybu má různé fáze, obecně se však od pomalého klidného pohybu postupně zrychluje a končí strhy tam a zpět a tam a zpět tak rychlými, že by jich lidská ruka ovládající kameru nebyla schopna. Zběsilé pohyby mohl vytvářet nějaký stroj či jich mohlo být dosaženo podtáčením obrazu nebo nějakou jinou obrazovou manipulací. V kombinaci se zvukem motoru kamery a „cvaknutí“ při každém dosažení maximálního rozsahu v ose otáčení vytváří film až hypnotický zážitek. Není zde jiného vypravěče než pohybu a rytmu. Tyto veličiny vytváří očekávání a napětí, zároveň divák také touží identifikovat původce pohybu a fascinuje ho jeho geometrická přesnost. Důležitý zde není obsah záběru, ale švenk samotný.



6.4.3. Centrální region

Své principy dotáhl nejdále Michael Snow ve více než tříhodinovém snímku *Centrální region* (1971). K jeho natočení si sestrojil velmi složitou konstrukci umožňující kameře se pohybovat téměř jako by se nacházela ve stavu beztlíže. Pět dní Snow natáčel na útesu nad mořem v opuštěné kanadské přírodě. Tématem, dle jeho vlastních slov je planetární pohyb. „*Pohyby, které jsem chtěl vytvořit, byly vztažené k samotnému tématu. Chtěl jsem umožnit kameře vytvářet krouživý pohyb.*”²⁸ Vertikální švenkování bylo do té doby vždy omezeno stativem či jiným zařízením držícím kameru. Snowův mechanismus tento pohyb umožňoval, stejně tak jako rotaci kolem osy objektivu. Na rozdíl od *Wavelength* i *Back and Forth* je pohyb v *La région centrale* kontinuální a nekonečný. Dochází zde k naprostému osvobození kamery od subjektu i kameramana.



²⁸ PANTENBURG, Volker. *Videographic film studies and the analysis of camera movement* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <http://www.necsus-ejms.org/videographic-film-studies-and-the-analysis-of-camera-movement/>



Centrální region. Michael Snow a jím zkonstruované zařízení pro pohyb kamery.

Snowovy filmy jsou typickými příklady strukturálního filmu. Ten definoval historik filmové avant-gardy Paul Adams Sitney jako kinematografii myslí, spíše než oka. Protože se tato poznámka může jevit v rozporu s podstatou a důležitostí vizuálního vjemu ve Vlnové délky, je důležité toto objasnit. Sitney má na mysli, že strukturální film zdůrazňuje formu nad obsahem a důležitější je divákův analytický přístup spíše než emocionální. Zjednodušeně řečeno, záměrem strukturálního filmu není šokovat publikum spektakulárními obrazy, ale provokovat intelektuální analýzu. V případě Snowa se tato analýza ovšem velmi často týká samotného zraku.

„Pojmenované, přesně rozvržené události: jako třeba odjezd autobusu, koncert, Vánoce, zatmění Slunce atp., to není to, co mne zajímá. Subudálosti: nikoli „co je“ nikoli „co není“, ale to, co se stane mezitím. V tomhle případě: „Nic.“²⁹

²⁹ ²⁹ ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Nakladatelství AMU, 2013, s. 39 ISBN 9788073312831

6.5. Gottland

V českém prostředí následuje stopu Michaela Snowa a jeho nekonečných pohybů dokumentarista Lukáš Kokeš. První částí komponovaného povídkového filmu *Gottland* je půlhodinová sekvence, odehrávající se v kontinuálním švenku zleva doprava. Desítky záběrů a fotografií jsou složeny v jedinou digitální kompozici. Postupně se objevují zlínské exteriéry, Baťova fabrika a její zaměstnanci, obchodní dům s obuví, montážní hala automobilů Škoda a několikaproudá dálnice. Kokeš s kameramanem Prokopem Součkem využívají rámu v rámu, aby došlo k bezešvému propojení jednotlivých obrazů a dojmu přirozených stíraček. Na rozdíl od strukturálních filmů zde však o obsah jde primárně. Na pozadí panorámy zní krátké výpovědi několika pracovníků, většinou hovořících o pokroku, nezastavitelnosti výroby a neustálém pohybu vpřed. Se slovy vypravěče: „Tomáš Baťa spouští první československý běžící pás, po kterém k nám přijíždí moderní doba,“ začíná onen nekonečný pohyb směrem vpřed (v našem kulturním prostředí zleva doprava). To symbolizuje samotný pohyb pásu ve fabrice a zároveň globální pokrok- předposledním záběrem v tomto digitálním leporelu je švenk přes číslici 21, kterou nelze číst jinak než jako dataci. Film končí záběrem na nápis: „Pohyb je život, nehybnost smrt“.



6.6. Gravitace

V současné době má pohyb kamery již jen velmi malá omezení. Ukázkovým příkladem spojení lidské imaginace a moderních technologií je Gravitace. Snímek Alfonsa Cuaróna opět vypráví pohybem, tentokrát ovšem z jiných pohnutek než výše zmíněné filmy. Gravitace se kromě pár závěrečných minut odehrává celá v kosmu, zhruba 600km nad povrchem Země. Divák sleduje boj o přežití dvou kosmonautů, jimž exploduje raketoplán a oni jsou nuceni se pohybovat prázdným vesmírem ve stavu beztlíže. A právě podobné pocity a stavy se autoři snaží v divákovi při sledování Gravitace vyvolat.

Podobně jako postavy nekontrolovaně poletují vesmírem, kamera v dlouhých záběrech rotuje okolo všech svých os. Chvíli objektivně sleduje postavy, poté se beze stříhu dostane až ke sklu jejich skafandru, aby s nimi mohla šíleně rotovat černým prostorem, a nakonec se v rámci jednoho záběru transformovala v subjektivní pohled postavy. Takových vizuálních atrakcí je film plný a divák se snaží neustále ohromovat něčím, do doby Gravitace neviděným. Velmi dynamické pasáže se střídají se scénami úplného ticha a pomalého pohybu. Ty však netrvají dlouho a záhy děj opět přechází ve zběsilou akci. Motivace postav jsou potlačeny na minimum a sledujeme spíše pudový boj o přežití, měnící se v pracovní postup plný zdánlivě neřešitelných překážek. Jde zde skutečně o maximálně imerzivní vjem ze sledování, který je v ideálním případě umocněný stereoskopickou projekcí a vytváří zážitek podobný spíše tomu z horské dráhy než klasické kinematografie. Nicméně se jedná o zážitek působivý, demonstrující sílu a možnosti současné digitální kinematografie.

Kameraman Gravitace Emanuel Lubezki, který snímal mimo jiné i zmíněného Birdmana, věří, že vnitrozáběrová montáž vtahuje diváky do děje mnohem více než standardní vyprávění: *„Hlavní výhodou záběru-sequence je jeho imerzivnost. Takový záběr mi připadá mnohem opravdovější, intimnější a bezprostřednější. Čím méně stříhů, tím více jste*

*v ději napojení na postavy. Je to jako byste s nimi cítili to, čím si procházejí v reálném čase."*³⁰

Obraz *Gravitace* je z většiny digitální kompozicí, reálně nasnímané jsou pouze tváře postav a některé rekvizity. Celý proces výroby je nesmírně komplexní a samotnému natáčení přecházely roky příprav umožňující co nejuvěrnější vstup do stavu beztíže. Podobně jako Michael Snow při realizaci Centrálního regionu i Cuarón s kameramanem Lubezkim si nechali postavit zařízení, umožňující se kameře pohybovat takřka ve všech osách. Tentokrát se však jednalo o přesného motion control robota. Protože z pochopitelných důvodů nebylo možné rotovat herci před kamerou, musela kamera prudce rotovat okolo herců a následně být nahrazeno pozadí, aby vznikl efekt výsledného meziplanetárního pohybu. To samozřejmě způsobilo, že světlo na tvářích herců zůstávalo konstantní, a tak musel tak být stvořen LED box. Krychle s hranou asi 6 metrů, do níž byli umístěni jak herci, tak bot s kamerou. Díky stmívatelnosti a možnosti barevné modulace led diod, mohl být LED box namapován zdrojovým videem tak, aby vrhal na herce světlo vyzářené Sluncem, odražené od Země, Měsíce či vesmírné lodi.

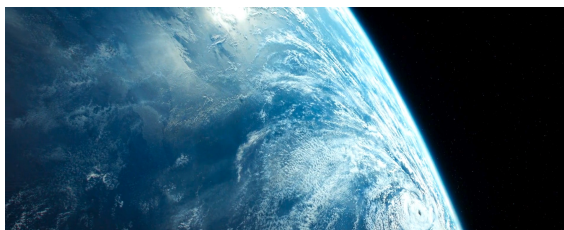
³⁰ B, Benjamin. *Facing the Void* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: https://theasc.com/ac_magazine/November2013/Gravity/page2.html

Gravitace (2013)

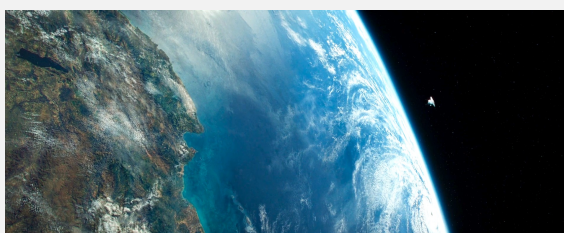
režie: Alfonso Cuarón, kamera: Emanuel Lubezki

Úvodní scéna, vnitrozáběrová montáž, začátek 00:00:42, záběr trvá 12 minut a 27 vteřin.

- 00:00:42 Zeměkoule, nadhled.
(+00:00) VC



- 00:01:43 Z dálky se blíží
(+01:01) neznámý předmět. VC.



- 00:02:50 Předmět se přibližuje,
(+02:08) rozpoznáváme raketoplán. K němu je přivázaný kosmonaut. VC.



- 00:03:50 Kamera krouží okolo
(+03:08) raketoplánu a kosmonauta, občas snímá celek raketoplánu, občas detail kosmonauta.



- 00:05:14 Kamera stále pluje
(+04:32) vzduchem a dostává se ke kosmonautce opravující dalekohled. PC



- 00:06:22 Ke kosmonautce se při opravě připojuje kosmonaut. PC (+05:40)



- 00:06:30 Kosmonautce uletí šroub a letí ke kameře. Kosmonaut ho chytí. D (+05:48)



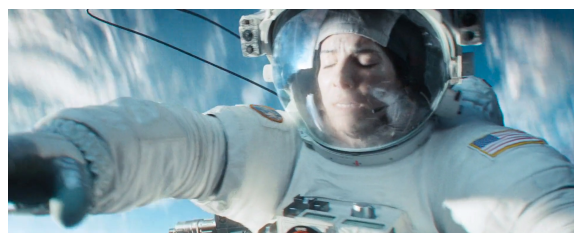
- 00:11:50 Z vysílačky dostávají kosmonauti zprávu o rychle se blížících předmětech. Ukončují práci, kosmonaut odlétá. PC -> C (+11:08)



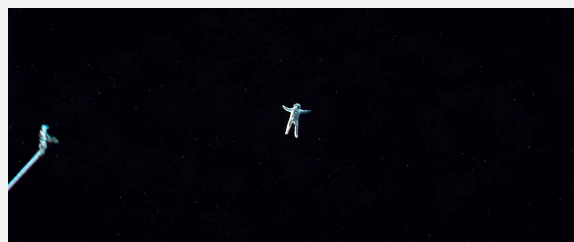
- 00:12:29 Předměty naráží do vesmírné lodi. Kosmonautka je s ní spojena. Rotuje vesmírem a kamera s ní. C -> PC (+11:46)



- 00:12:53 Během rotace se kamera přiblíží ke kosmonautce. Kamera stále rotuje s kosmonautkou. PD (+11:18)



- 00:13:02 Kosmonautka se odpojuje od raketoplánu a je vymrštěna do kosmu. Kamera zůstává na místě, kosmonautka mizí v dáli. PC -> VC (+12:20)



6.7. Zachraňte Vojína Ryana

Jedním z režisérů klasické narativní kinematografie, využívajícím primárně motivované pohyby kamery je Steven Spielberg. Ten je proslulý svými složitými vnitrozáběrovými montážemi, které jsou ovšem tak pečlivě promyšlené, že jejich složitou choreografií ve většině případů divák ani nevnímá. Lehce odlišný způsob natáčení Spielberg zvolil při snímání slavné sekvence vylodění v Normandii ve filmu Zachraňte Vojína Ryana. Režisér se snaží o dosažení maximální autenticity boje druhé světové války. Divák má mít ze scény dojem co nejpodobnější tomu, jaký měli samotní vojáci. K tomu slouží těkavá ruční kamera a její rychlé pohyby.

Spielberg vychází z původních záznamů a napodobuje styl dokumentárních válečných kameramanů. Ti se při bojích často krčili k zemi nebo schovávali za překážky, aby minimalizovali šanci zasažení kulkou. I proto je většina záběrů v této sekvenci snímána téměř z úrovně země či přes nějaké popředí. Jako kdyby se kameraman plazil a skrýval spolu s vojáky. Střídání ohnisek objektivů nemá jasný řád, dominují však teleobjektivy. Občas záběr působí jako by kamera byla zapnutá omylem, komponování také nemá jasná pravidla a občas divák neví, na co se v záběru soustředit. Vše je zcela záměrné a orientace diváka je udržena i přes zdánlivý chaos ve scéně. Ve čtyřicetiminutové dlouhé sekvenci je totiž pouze 200 záběrů, což znamená cca 7 vteřin na záběr. To je na tak dynamickou sekvenci hodně. Spielberg i zde totiž používá takřka neviditelnou vnitrozáběrovou montáž, čímž dosahuje časové kontinuity a zvyšuje realističnost boje. Střihy jsou někde nahrazeny rychlými strhy, pohybem kamery se mění velikosti záběrů i rakurs. Švenky jsou motivovány jak pohybem postav, tak zvukem. Kamera se snaží „pochytat“ vše co se děje okolo ní. Ke zvýšení dynamiky pohybu byl nestandardně nastaven sektor kamery. Snížením doby expozice filmového políčka se snižuje pohybová neostrost a dostavuje se stroboskopický efekt. Vzduchem létající kapky vody, kusy zeminy i části lidských těl se stávají ostřejšími a realističtějšími. Přesto, že má scéna evokovat chaos, její realizace je naprosto koherentní.

Zachraňte vojína Ryana (1998)

režie: Steven Spielberg, kamera: Janusz Kamiński

Scéna vylodění, vnitrozáběrová montáž, začátek 00:13:51, sekvence trvá 61 vteřin.

- 00:13:51 Nacistický bunkr nad pláží, pod ním leží spojenečtí vojáci. Kamera přibíhá k vojákům. C (+00:00)



- 00:13:54 Mezi vojáky kamera nachází hlavního hrdinu. PD (+00:03)



- 00:13:57 Hlavní hrdina do záběru vtahuje dalšího vojáka. Dvoj-PD (+00:06)



- 00:14:07 Švenk na řadu kryjících se vojáků. Over the shoulder. (+00:16)



- 00:14:16 Mírný švenk a přestření na vzdáleného vojáka. Over the shoulder. (+00:25)



- 00:14:20 Strh zpět k hlavnímu hrdinovi a kumpánovi. (+00:29) Dvoj-PD



- 00:14:29 Kamera se zvedne a přebíhá k řadě vojáků. (+00:38) Americký plán.



- 00:14:34 Voják se kutálí směrem k hlavnímu hrdinovi. (+00:43) Kamera se ho chytá. D



- 00:14:42 Kutálející se voják nás přivádí zpět k hlavnímu hrdinovi. Jeho kumpán mezitím přišel o obličej. Dvoj-PD (+00:51)



- 00:14:50 Kamera se přesouvá na druhou stranu, hrdina telefonuje o pomoc. PC (+00:59)



Závěr

Jednou z krás, která dělá film filmem, je nespočet možností, jakými lze vyprávět příběh. Neexistují přesně definovaná pravidla pro to, jak psát, obsazovat herce, záběrovat scénu, postupovat ve střížně atd. Každý aspekt filmu je otevřený interpretaci a pro pohyb kamery to platí dvojnásob.

Tato bakalářská práce potvrzuje tvrzení z jejího úvodu o tom, že pohyb kamery a rámu je velmi obtížně analyzovatelný. Přesto, že se v ukázkách objevují podobné příklady pohybu kamery a kombinace velikostí záběrů, jejich dopady na divákovu vnímání jsou zcela odlišné. Určité typy pohybů kamery se při podobných situacích ve filmech napříč žánry opakují, to je však nejčastěji způsobeno nedostatkem vynalézavosti autorů a stereotypy ve vyprávění.

Každý film je jedinečný a každý si zaslouží individuální přístup. Každé rozhodnutí, které režisér učiní, posouvá vyprávění příběhu určitým směrem a pohyb kamery je jen jedním z nástrojů tohoto procesu. Záměrně zmiňuji režiséra, protože pohyb rámu je primárně jeho vyjadřovacím prostředkem. Australský filmový teoretik Barry Salt reflektuje pohyb kamery skrze vztah režiséra a kameramana takto: *„Pohyb kamery se uskutečňuje pouze po schválení režisérem. Je to právě režisér, kdo používá pohyb jako výrazový prostředek k vyjádření svého záměru. Proto doufám, že se brzy dočkáme konce praxe kritiků popisovat „kameramanovy plynulé a komplexní pohyby kamery.“*³¹ Důkazem pro toto tvrzení může být i výše zmiňovaný režisér Béla Tarr, jehož Werckmeisterovy harmonie snímalo postupně hned 7 kameramanů. Snímek je přesto, nejen z hlediska pohybu rámu, velmi kompaktní. Z praxe však víme, že toto Saltovo prohlášení je pravdou pouze částečně. V dokumentárním filmu pak spíše výjimečně. Také pokud v hraném filmu kameraman reaguje spontánně na akce herců ve scéně, nemůže být pohyb rámu stoprocentně v rukou režiséra. V žádném případě by ovšem pohyb kamery nemohl být realizován bez přispění dalších filmařských profesí. I nejtvrdohlavější autoři musí vnímat film jako kolektivní umění a k provádění

³¹ SALT, Barry. *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword, 1992. S.283 ISBN 9780950906652.

precizních kamerových pohybů spolupracovat s kameramany, švenkry, gripem atd. V ideálním případě se pochopitelně pohyby kamery rodí již v přípravách, při společných diskuzích režiséra a kameramana nad scénářem.

Ať už se kamera nachází na stativu, na jízdě, na steadicamu či v ruce kameramana, nejdůležitějším zůstává jediné- vyprávět příběh. Může se to jevit jako klišé, ale je třeba mít neustále na paměti, že pohyb kamery by neměl být samoúčelný. Měl by být prostředkem, který zintenzivňuje divákův prožitek z vnímání filmu a napomáhá mu v jeho sledování.

Seznam použitých zdrojů a literatury

Filmy

Birdman (režie Alejandro González Iñárritu, USA, 2014)

Hanebný Pancharti (režie Quentin Tarantino, USA, Německo, 2009)

Oběť (režie Andrej Tarkovskij, Švédsko, Francie, Velká Británie, 1986)

Satanské Tango (režie Béla Tarr, Maďarsko, Německo, Švýcarsko, 1994)

Werckmeisterovy harmonie (režie Béla Tarr, Maďarsko, Itálie, Německo, Francie 2000)

Vizije Evropy (režie Béla Tarr a další, Maďarsko a další, 2004)

Mléčná dráha (režie Benedek Fliegauf, Maďarsko, 2007)

Dealer (režie Benedek Fliegauf, Maďarsko, 2004)

Zvrácený (režie Gaspar Noé, Francie 2002)

Vejdi do prázdna (režie Gaspar Noé, Francie, Německo, Itálie, Kanada 2009)

Vlnová délka (režie Michael Snow, Kanada, USA, 1967)

Tam a zpět (režie Michael Snow, Kanada, 1969)

Centrální region (režie Michael Snow, Kanada, 1971)

Gottland (režie Lukáš Kokeš a další, Česko, 2014)

Gravitace (režie Alfonso Cuarón, USA, Velká Británie, 2013)

Zachraňte Vojína Ryana (režie Steven Spielberg, USA, 1998)

Literatura

NIELSEN, Jakob Isak. *Camera Movement in Narrative Cinema - Towards a Taxonomy of Functions*. University of Aarhus, 2007, s. 219. ISBN 8792052258

BOHÁČKOVÁ, Kamila, ed. *Béla Tarr: V oku velryby*. Praha: AČFK ve spolupráci s nakl. Casablanca, 2010. Iniciály (AČFK: Casablanca): Casablanca). ISBN 978-80-87292-07-5

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6

PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Nakladatelství AMU, 2013. ISBN 9788073312831

DYER, Geoff. *Zóna*. Praha: Paseka, 2015, s. 19. ISBN 9788074325885

BORDWELL, David. Camera movement and cinematic space. *Ciné-Tracts*. 1977

TRUFFAUT, Francois. *Hitchcock*. N.Y.: Touchstone, 1985, s. 180. ISBN 0571333702

BACHER, Lutz. *Ophuls in the Hollywood Studios*. New Brunswick:, 1996, ISBN 9780813522913.

LIGHTMAN, Herb A. Dramatic Emphasis With the Mobile Camera. *American Cinematographer*. 1958

SALT, Barry. *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword, 1992. S.283 ISBN 9780950906652.

Cinepur: Čas a trvání. 2016, 22(107).

Alternativní zdroje, webové stránky

<http://filmslie.com/michael-snows-wavelength-vision-perception/>

PANTENBURG, Volker. *Videographic film studies and the analysis of camera movement* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <http://www.necsus-ejms.org/videographic-film-studies-and-the-analysis-of-camera-movement>

LE FANU, Mark. *Metaphysics of the "long take": some post-Bazinian reflections* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: http://pov.imv.au.dk/Issue_04/section_1/artc1A.html

Béla Tarr: Gary Pollard interviews the great Hungarian director Bela Tarr for RTHK's The Works. [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HPpJoTmIeuc>

Csillogas - Benedek Fliegauf Interview [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ttre3SI300Q&t=146s>

Gaspar Noe on "Enter the Void" [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XLelmseZnto>

The Modern School of Film Podcast : Gaspar Noé [online]. In: . [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XLelmseZnto>

Interview Gaspar Noé [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: <http://buf.com/films/enter-the-void/>

B, Benjamin. *Facing the Void* [online]. [cit. 2017-09-02]. Dostupné z: https://theasc.com/ac_magazine/November2013/Gravity/page2.html

<http://www.odbornecasopisy.cz/svetlo/casopis/tema/zrak-a-videni--16756>