AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA Filmové, televizní a fotografické umění a nová média, obor Kamera, **Diplomová Magisterská práce**

Vizuální koncepce filmu

Vypracoval: Tomáš Kotas
Vedoucí práce: Mgr. Petra Dominková, Ph.D.
Oponent práce: prof. MgA. Marek Jícha
Datum obhajoby: 22.9. 2022
Přidělovaný akademický titul: MgA.
Praha, 2022

FILM AND TV SCHOOL OF ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE, Film, Television, Photography and New Media, Cinematography department master, **Master's thesis**

Visual Conception of Motion Picture

Author: **Tomáš Kotas**
Thesis supervisor: Mgr. Petra Dominková, Ph.D.
Reader: prof. MgA. Marek Jícha
Defense date: 22.9. 2022
Title assigned: MgA.
Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že diplomovou práci na téma “**Vizuální koncepce filmu”** jsem vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce s použitím uvedených pramenů a literatury.

V Praze dne 29.8.22

Poděkování

Mgr. Petra Dominková, Ph.D.
Mgr.MgA. Jakub Felcman, Ph.D.
Karolína Matušková
Jana Hojdová
Filip Marek
Nikita Kuzmenko
Benedict Spence
Albert Salas
Steve Annis
Niklas Johansson
Daniel Vojtíšek
Jan Novák
Jan Brož
Prof. Mgr. Jaroslav Brabec
Adéla Kalná

Abstrakt
Kameramanovy schopnosti se skládají z mnoha vrstev. Od uměleckých a ideologických, až po řemeslné a taktické. Rozhodl jsem se zkoumat jednu z těchto schopností, která se mi zdála být jednou z nejabstraktnějších. Vizuální koncepce a styl je velice individuální a zajímalo by mě, jestli existují průsečíky, které by mohli sloužit tvůrcům v jejich začátcích a tím zkrátit jejich tápání.

Téma této diplomové práce, které jsem si zvolil a bylo mi katedrou kamery FAMU schváleno mi umožnilo konfrontovat se s kameramany a studijními materiály, se kterými bych nikdy nevedl takhle předmětný rozhovor. Díky FAMU jsem se pustil do zpracovávání myšlenek, kterým bych jinak nebyl pravděpodobně schopen věnovat patřičnou pozornost.

Abstract (eng)
Cinematographer skills are made out of many layers. From the creative and ideological to the craftsman and tactical skills. I decided to go and explore one of those skills that seemed very abstract to me and I wanted to find its core. Visual conception appears to be very individual for each creative and I wondered if they're any spots where the paths of the cinematographer's view on visual conception cross. And if I can point those spots out to those who are just about to start their journey to continue into the world of cinematography career.

I chose these topics that have been approved by the Department of Camera at FAMU. I have gained an opportunity to speculate about information and to speak with cinematographers about specific details of their craft. Thanks to FAMU I had the opportunity to place those questions and hustle out some great educative answers. Otherwise, I probably wouldn’t dig as deep in the following pages.

Obsah

1 Úvod 1

2 Vizuální Koncepce 2

3 Filmové analýzy 3 - 9

- 3.1 Maják 3 - 5
  (režie Robert Eggers, kamera Jarin Blaschke)
- 3.2 Strom Života 5 - 6
  (režie Terrence Malick, kamera Emanuel Lubezki)
- 3.3 Sedm 6 - 8
  (režie David Fincher, kamera Darius Khondji)
- 3.4 End Of the F***ing World 8 - 9
  (režie Lucy Forbesová, Kamera Benedict Spence)

4 Rozhovory (kameramani) 9 - 41

- 4.1 Filip Marek 9 - 14
  (kameraman Profesor T, Komplex Epopeje, Bod Obnovy)
- 4.2 Nikita Kuzmenko 14 - 19
  (kameraman Pamfir, Voduyrudu, Živoucí Oheň)
- 4.3 Benedict Spence 19 - 26
  (kameraman End of the F***ing World, This is Going to Hurt)
- 4.5 Albert Salas 26 - 32
  (kameraman Poslušnost, Chemical Hearts)
- 4.4 Steve Annis 32 - 37
  (kameraman Jsem Matka, Candice se Zrcadlem)
- 4.6 Nicke Johansson 37 - 41
  (kameraman Vinterviken, Ali & Nina, When we Rise)

5 Závěr 41 - 43

"Musíte trochu žít, abyste natočili dobrý film"[1]

[1] Deakins, Roger. [přednáška] NFTS Summer Workshop. Beaconsfield, UK. Navštíveno 21/8/2019

1 Úvod

Žijeme v prostředí vyplněném obrovským množstvích vizuálních informací, v němž filmová díla mají tu moc vtáhnout diváka do jedinečného vlastního světa. Zrození takového světa vyžaduje mnohovrstevnatý proces, který lze v kontextu této práce pojmenovat jako vizuální koncepci filmu. Ačkoliv jsem se s tímto pojmem mnohokrát setkal, nikde jsem nenašel téma uchopené natolik, abych si z něj odnesl víc, než pouhou domněnku co znamená.

Tato Diplomová práce se zabývá vizuální koncepcí audiovizuálního díla v podobě celovečerních filmů, seriálů, nebo krátkých formátů jako jsou reklamy a hudební videoklipy. V následujících kapitolách se pokusím nastínit, co pojem vizuální koncepce znamená a jaká je její funkce. Za pomocí vybraných vizuálně silných snímků současné kinematografie se pokusím představit proces, který se za jejich vznikem skrývá.

Po konzultacích s prvotním vedoucím diplomové práce Mgr.MgA. Jakubem Felcmanem, Ph.D. jsme došli k jazykovému stylu textu a zvolili uvolněný přístup a subjektivní vyjadřovací styl. Díky tomu je text stylově podobný k materiálům ze kterých čerpá, zejména rozhovorům, které v práci komentuji.

První část diplomové práce je věnována vizuální koncepci filmu. Pro jasnější uchopení tématu je vysvětlen pojem koncepce, původ slova a jeho zasazení do kontextu této práce. V textu jsou dále promýšleny a analyzovány konkrétní příklady vizuální koncepce na vybraných filmových dílech, kterými jsou filmy *Maják*, *Strom života*, *Sedm* a seriál *End of the F***ing World 2.*

Nakonec vás přizvu k dialogu mezi mnou a kameramany z různých koutů světa, kteří byli ochotní se mnou sdílet jejich zkušenosti a pohled na problematiku vytváření vizuální koncepce filmu a dodržení jejích pravidel po celou dobu natáčení. Přístup k vytváření koncepce je jako u kameramanské praxe kombinací filozofie a technické strategie. V rozhovorech jsem se snažil získat všechny úhly pohledu a ve výsledku dojít k průsečíku mezi směsicí názorů ze všech koutů světa i kultur.

Cílem mojí diplomové práce je tedy vysvětlit pojem vizuální koncepce filmu, ilustrovat jeho užití v praxi a vytvoření průsečíků nasbíraných informací tak, abychom je mohli aplikovat v praxi i my kameramani a studenti filmových škol.

2 Vizuální koncepce filmu

Když si ve slovníku[2] vyhledáte slovo koncepce, dočtete se několik základních synonym jako jsou základní hledisko, pojetí, vedoucí idea, myšlenková osnova, rozvržení. Koncepce stojí na počátku každé lidské činnosti. Koncepce lze významově vztáhnout k pojmu oplodnění neboli početí. Chápat to můžeme jako jednoduchou metaforu a zarazit se můžeme nad tím, že konečně víme odkud pramení slovo antikoncepce. Bez koncepce nejsme schopni vytvořit nic dalšího, koncepce je ten krok, kterým všechno začíná. Je stavebním kamenem, první indicií, zasazeným semínkem, instrukcí pro kroky, které nás dovedou až do cíle. Proto abychom opravdu něco vytvořili, počali a zplodili je potřeba brát význam koncepce jako nutnost, nezbytnost, běžný postup a standardní součást procesu.

Koncepce je impulzem k vytváření. V kontextu této práce zkoumám význam koncepce vizuálního filmového díla, proces jejího vzniku a využití. Často se setkávám s tím, že lidé dělí filmy na vizuální a nevizuální. V této práci pojednávám o těch, které svou vizuální stránku nezneužívají, ale využívají ji pro to, aby byl filmový svět uvěřitelnější a tím divákovi bližší. Jako kameramani vytváříme koncepci neboli základ pro vizuální film, který bere svou vizuální a estetickou stránku jako nástroj pro vyprávění.

Koncepce je základním stavebním kamenem pro vytvoření filmového díla. U vytváření vizuální koncepce si potřebujeme stanovit rámec filmového projektu a pro něj začít stavět na míru koncepci, nezapomenout při tom na naší osobní interpretaci a hlavně si v přípravách filmu vytvořit prostor pro její vytváření. Pro vytvoření kvalitního díla je koncepce nezbytná. Film sice bez koncepce natočíte, ale nevytvoříte žádný zajímavý svět, nevytvoříte vlastně nic uspokojivého, budete pouze pozorovat postavy pohybující se prostorem a bude mezi vámi bezduchá propast a nekonečná vzdálenost, nikdy se k postavám a příběhu divák nepřiblíží tak, aby pochopil jejich charakter, jejich svět a film bude postrádat komplexitu a duši. Aby se do filmu ponořil musí ho obklopovat svět, který má svoje vlastní pravidla, podmaní si ho a vy se mu poddáte.

Když bezmyšlenkovitě namířím drahou kameru na herce, vznikne záznam, informace o tom, že herec stojí před kamerou, ale rozhodně jsem diváka nevzal nikam, kde ještě nebyl a nevyvolal jsem v něm zájem hlouběji zkoumat a napojovat se na ten svět, co má před sebou. Nevyvolá to v něm žádný údiv, natož obdiv. Cílem je diváka teleportovat do světa, který jsme vytvořili a tenhle svět právě existuje jenom díky koncepci, kterou jsme naplánovali, připravili a zrealizovali. Dalo by se oponovat tím, že existují autoři, jejichž díla vznikají samovolně. Autor je nechává žít vlastním životem, s minimálním, či dokonce žádným zásahem do díla. Jejich výsledek je do jisté míry náhodný nebo řekněme nahodilý. O autorech, kteří obdobnou metodou postupují a z jejich dílen tak mohou vzniknout velká díla, víme proto, že jsou ve svém přístupu konzistentní. Spoléhání se na náhodu ve své práci je rozhodnutí, tito autoři vědí co chtějí, a to je samo o sobě, koncepce. Dílo má specifický charakter díky jejich rozhodnutí určité části procesu nemanipulovat, a časem v díle vyroste jasná koncepce. Tato zdánlivá nahodilost je tedy sama o sobě určitou koncepcí.

[2] Slovník cizích slov ABZ, slovo Koncepce. navštíveno 3.7. (https://slovnik-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/koncepce)

FilmGrab: Momenty z filmu The Lighthouse (https://film-grab.com/2020/08/11/the-lighthouse/) navštíveno 22.8.22

3 Filmy

Užitečným nástrojem jak se naučit chápat vizuální koncepci filmů je určitě sledování filmů, které nás zaujali, a analyzování jejich formálního zpracování. Internet je navíc plný rozhovorů a podcastů, kde se autoři k procesu vyjadřují. Nevidíme ale bezpodmínečně do úplného zákulisí samotné produkce a natáčení. Nevíme sice co všechno vzniklo až v post-produkci, ale jsme schopni si udělat při nejmenším rámcovou představu o tom, jakou atmosféru má svět, který filmaři vytvořili a vidíme jak filmový děj, zasadili do vlastního vytvořeného světa. Je důležité uvědomit si proč. “Proč?” je často klíčovou otázkou v hledání významu nějaké filmařovi volby. Často ale uděláte nějaké rozhodnutí z čistě intuitivního důvodu. Práce Steva Annise, se kterým je v pozdější části textu rozhovor, se vlastně zužuje výhradně na intuitivní rozhodnutí. Když si dokážete i třeba jen abstraktně odpovědět na otázku proč nějaké rozhodnutí filmaři udělali, může vás odpověď posunout k dalším nápadům a ty pohromadě mohou začít stavět vizuální koncepci. Definováním koncepce si uvědomíme vztah mezi koncepcí a výsledkem a můžeme pak reverzně aplikovat podobný přístup k vlastním projektům. Kameraman Matthew Ballard si například na obhlídkách píše krátké poetické texty popisující atmosféru místa. “Chilly in the morning(discomfort) Many of the old men tuck away. A love for the sea which is being exploited. The action and stillness of the fish. Is like the breathing actually. The verite aspect. Animals fighting over dead carcus. Show the “In the light” and “darkness” of the space. The construct/reality dualities. Seagulls in the air together, collective belonging. Visually penetrate the layers (could be interesting even to start in the touristy spot) The sound of that bird."[3]

3.1 Maják (2019, Lighthouse, 110min, režisér Robert Eggers, kameraman Jarin Blaschke)

Režisér Robert Eggers a kameraman Jarin Blaschke jsou filmařské duo, které pro všechny své filmy vytvářejí jedinečné světy. Formálně je každý jejich film velice odlišný, ale všechny spojuje jistá míra obrazové poezie a fotografické inspirace. Režisér Robert Eggers si na vyprávění vizuálními metaforami opravdu zakládá, můžeme to přisuzovat i tomu, že dlouhá léta pracoval jako scénograf a dlouho chtěl pracovat jako kostýmní výtvarník.[4] To mu tehdy bohužel konzervativnější stav společnosti nedoporučoval a svým způsobem neumožnil. Práce s kostýmy a scénografický obor byl tedy hned první nejbližší a měl k němu taky blízký vztah.[5]

Jejich první film, pomocí něhož bych rád definoval vizuální koncepci je film *Maják* v hlavní roli s Robertem Pattinsonem a s Willemem Dafoem. Černobílý film *Maják* je vyprávěn v nestandardním formátu 1.2 : 1 a je průsečíkem žánrů dramatu, historického filmu, horroru a fantasy. Z rozhovoru s oběma tvůrci na *Team Deakins*[6] jsem se dozvěděl, že výraznou vizuální inspirací pro oba tvůrce byli knižní ilustrace. Hledání referencí je jeden z nejrychlejších způsobů

[3] Canton, Francisco a Martinez, Pato. Pez Suelto: Poznámky z obhlídek Matt Ballard, Litva: Solab, 2018

[4] TeamDeakins podcast EPISODE 159 Robert Eggers, Jarin Blaschke - Director & Cinematographer (https://teamdeakins.libsyn.com/robert-eggers-and-jarin-blaschke-director-cinematographer) navštíveno 13.8.22

[5] Ibidem (https://teamdeakins.libsyn.com/robert-eggers-and-jarin-blaschke-director-cinematographer) navštíveno 13.8.22

[6] Ibidem (https://teamdeakins.libsyn.com/robert-eggers-and-jarin-blaschke-director-cinematographer) navštíveno 13.8.22

komunikace mezi režisérem, kameramanem a dalšími kreativními složkami štábu a to nejen hledáním referencí z jiných filmů, ale i z historie a výtvarného umění v podobě fotografií a ilustrací. U filmů s rozpočtem jako je *Maják*, 11 miliónů dolarů[7], jsou některá kreativní rozhodnutí nejnáročnější protlačit až do úplného finále. Režisér se v nejednom rozhovoru zmínil, že se potýkal v přípravách filmu s velkými pochybnostmi ze strany producentů hlavně kvůli formálním rozhodnutím, které s kameramanem udělali. Film je natočený na černobílý materiál Kodak Eastman 5222 v takřka čtvercovém poměru 1.2:1, divácky se jedná o velice specifické nastavení a rozhodnutí vzneslo i patřičné obavy kvůli distribuci a návštěvnosti. Vytrvat v tom, jak chcete aby váš film vypadal, je dost klíčový aspekt. Rozhodně si výraznou vizuální koncepcí nic nezjednodušujete. Často se setkáte s tím, jak by šlo něco řešit jednodušeji, levněji. Určitě vás může produkce přesvědčovat o způsobu jak ušetřit peníze nebo zjednodušit realizaci. Určitě za jejich úmyslem najdete nějaké odůvodnění a je dobré se takovou konfrontací ujistit, že váš plán je, i když občas riskantní, zárukou toho, že bude fungovat.

Zvolený formát 1.2:1 slouží ve filmu pro dosažení klaustrofobního dojmu. Při komponování dvojportrétu se do záběru herci sotva vejdou, ale tím že záběrem omezíte divákovo zorné pole, nebude nikomu připadat zvláštní, že v prázdné místnosti jsou dva herci tak blízko u sebe. Jarin Blaschke komentuje v rozhovoru na Indiewire[8] tento skoro čtvercový formát jako perfektní formát na detaily tváří, ale i na detaily definující prostředí příběhu, přičemž v jiných formátech byste prostředí definovali spíše celky.

V úvodu scénáře[9] pro film *Maják* je napsané, že film bude natočený na černobílý 35mm materiál v poměru stran 1.2:1, aby si kdokoliv, komu přijde scénář do ruky, rovnou představoval příběh v základu jeho koncepce. Oba tvůrci komentují přípravu[10] *Majáku* jako dlouhý dialog dvou letitých přátel a každá estetická volba byla jejich společným rozhodnutím.

Kodak vyrábí dva typy černobílého materiálu, Double-X a Tri-X, pričemž Tri-x se vyrábí pouze ve formátu 16mm. Jarin Blaschke jednal se společností Kodak, jestli by jim nevyrobili Tri-X ve 35mm formátu, ale po několika testech a uspořádání priorit v rozpočtu se rozhodli pro Double-X. Celý tento proces testování vedl k jedné výrazné inspiraci, kterou jsou ranné fotografie, kdy byl fotografický materiál ještě ortochromatický, tedy nebyl citlivý na červené světlo. Natáčet na ortochromatický materiál bylo bohužel technologicky nedosažitelné, tak se Jarinu Blaschkemu podařilo při pátrání po možném řešení domluvit se společností Schneider aby mu vyrobili ortochromatický filtr na míru. Ten ho sice

---

[7] The Lighthouse, Box Office info, IMDB, (https://www.imdb.com/title/tt7984734/), navštíveno 30.7.22

[8] O'falt, Chris. The Visual Language of 'The Lighthouse' Is So Much More Than Black-and-White, Indiewire (https://www.indiewire.com/2020/01/the-lighthouse-best-cinematography-oscar-nominee-jarin-blaschke-robert-eggers-1202207495/) navštíveno 24.7.

[9] Eggers, Robert. Lighthouse [scénář], ScriptSlug, (https://www.scriptslug.com/assets/scripts/the-lighthouse-2019.pdf), navštíveno 24.7.22

[10] Ibidem (https://www.indiewire.com/2020/01/the-lighthouse-best-cinematography-oscar-nominee-jarin-blaschke-robert-eggers-1202207495/) navštíveno 24.7.

T H E L I G H T H O U S E

by

Robert Eggers

Max Eggers

NOTE:

This film *must* be photographed on black and white 35mm negative.

Aspect ratio: 1.19:1

Audio mix: Mono

Copyright © 2018 Eggers.

Eggers, Robert. Lighthouse [scénář], ScriptSlug, (https://www.scriptslug.com/assets/scripts/the-lighthouse-2019.pdf) navštíveno 24.7.22

FilmGrab: Momenty z filmu Strom Života (https://film-grab.com/2012/12/17/the-tree-of-life/) navštíveno 22.8.22

při už takhle celkem slabě citlivém materiálu, připravil o nějaké světlo, ale dosáhnul vizuálu, kterého potřeboval. V podcastu na *Team Deakins*[11] mluví o specifické textuře pleti a nebe, kterou zná z historických fotografií a díky ortchromatickému filtru toho mohl dosáhnout. Materiál, na který natáčeli, je sám o sobě poměrně málo citlivý, konkrétně 200 asa, Jarin Blaschke ho exponoval jako 160 asa, s ortochomatickým filtrem byl přibližně na citlivosti 100 asa a navíc zvolil vyvolávací proces pull pro nižší zrnitost a kontrast, tím se dostal na citlivost 50asa a musel tedy svítit opravdu silnými zdroji. V rámci rozpočtu, který měli na realizaci *Majáku* k dispozici si to mohli dovolit. Režisér Robert Eggers komentuje celý proces jako velice náročný: *„Natáčení na černobílý film v nastavení, které jsme zvolili není jednoduché a na některých nočních interiérových scénách jsme museli svítit tak moc, že štáb nosil sluneční brýle, bylo to asi intenzivní, ale stálo to za to."* [12]

Samotný proces vytváření vizuálního konceptu bychom mohli definovat do několika klíčových faktů. Režisér ve scénáři specifikuje některé záběry, kameraman čte scénář dokola, dokud nemá rámcovou představu o celém filmu, snaží se při čtení dostat do pozice diváka, tak jako by se na film díval. Jarin Blaschke má dobrou představivost co se týče záběrování, ale občas bojuje s jasnou představou o svícení, řekl v rozhovoru na Indiewire: „ *Ve scénáři Majáku je napsáno "…a je okouzlen tímto podivuhodným, okouzlujícím, vířícím světelným vzorem…"*[3], a když přišel režisér Robert Eggers s kameramanem Jarinem Blaschkem na obhlídky do majáku, bylo to přesně to, co se ve scénáři filmu odehrává a Jarin Blaschke si velice oddychnul.

3.2 Strom života (2011, Tree of Life, Režie Terrence Malick, kamera Emanuel Lubezki)

Film *Strom života* je jeden z nejikoničtějších snímků kameramanského světa je vítězem Zlaté palmy v Cannes. Režisér Terrence Malik a kameraman Emanuel Lubezki jsou tvůrčí duo, které jsou pro mě ikonou zásad pro natáčení. Vyjmenuji přístupy, které mě na jejich práci zaujali a jsou do jisté míry konzistentní v jejich letité spolupráci. Pokud se mluví mezi kameramany o používání širokých ohnisek, pokud znají samozřejmě alespoň trochu genezi některých tendencí v kinematografii, je jasné, že Emanuel Lubezki bude vlajkovou lodí mezi kameramany, kteří vyhledávali nastavení širokých ohnisek s minimálním zkreslením. Dojem ze záběrů s využitím těchto ohnisek bych nazval jako statickou bezprostřední blízkost nebo konstantní dynamiku. Široká ohniska prostě odhalují a násobí všechno, co před ně postavíte. Vytváří mnoho kontrastů i v měřítku a prostor nabírá výraznější perspektivu. Dle málo názoru je využití širokých ohnisek základní stavební kámen celkové koncepce spolupráce Terrence Malicka a Emanuela Lubezkiho. Na jejich způsob koncepce navazuje řada výrazných prvků. *Strom života* je poetickou vizuální baladou, při jeho sledování máte pocit jistého stavu beztíže, jako byste cestovali různými světy a téměř nezatíženě vstupovali do myslí postav. Všechno doprovází silná nostalgie, která vyvolává dojem retrospektivy až bezčasí. Tým Terrence Malicka a Emanuela Lubezkiho se vyznačuje prací v přirozeném světle. S tím souvisí jedna z nejznámějších legend o jejich práci: Kdy si nechali na filmu *To the*

---

[11] TeamDeakins podcast EPISODE 159 Robert Eggers, Jarin Blaschke - Director & Cinematographer (https://teamdeakins.libsyn.com/robert-eggers-and-jarin-blaschke-director-cinematographer) navštíveno 13.8.22

[12] O'falt, Chris. The Visual Language of 'The Lighthouse' Is So Much More Than Black-and-White, Indiewire (https://www.indiewire.com/2020/01/the-lighthouse-best-cinematography-oscar-nominee-jarin-blaschke-robert-eggers-1202207495/) navštíveno 24.7.

Wonder postavit dům, ve kterém měli stanovené přesně časy, kdy v jaké místnosti mohou natáčet a kdy v kolik hodin kde bude jaká atmosféra. Díky Malickově svobodném způsobu střihové skladby se nemuseli filmaři tak moc trápit návaznostmi, a díky dlouhým záběrům se nemuseli ani strachovat, aby jim světlo příliš neuteklo. Vzpomínám si na film ze zákulisí[13] právě z jednoho z jejich natáčení, kde Emanuel Lubezki běží po louce v západu slunce a pokřikuje na celý štáb: *,,Pojďte, pojďte, tohle musíme stihnout*." Všichni s plnými rukami techniky klusají za ním. Mám pocit, že to zažívám skoro každé natáčení, nahánění západů slunce je takový kameramanský úděl. Krásný úděl. Díky natáčení v přirozeném světle dosáhnete velké svobody v pohybu kamery a herci se mohou cítit mnohem uvolněněji, když je neobklopíte dvanácti odrazkami. Na druhou stranu vás tyto podmínky omezí časově, přirozené světlo je nestálé a některé lokace mohou být opravdu světelně proměnlivé. Při práci s přirozeným světlem musíte být extrémně pragmatičtí ve výběru lokace a výběru tónování scénografie, protože to je v tomto případě jediné, co může ovlivnit kontrast a světelné poměry. Filmaři se většinu filmu flarům, protože pokud se objeví, jsou nástrojem přítomností nějaké vyšší moci. Pracuje pouze s pevnými ohnisky a s velice krátkými ohniskovými vzdálenostmi. Využívají často proostřený obraz v kombinaci s přesnou expozicí a přirozenou úrovní černé.

Pro film *Strom Života* je fascinující volba materiálu pro scény natáčené v západu a východu slunce. Emanuel Lubezki zvolil kombinaci *Kodaku 200T* a Kodaku *500T*, která je vyvážená na spektrum žlutého žárovkového světla a v klasickém denním světle bude obraz výrazně studený. Lubezki preferoval[14] barevné spektrum tungstenového materiálu v podmínkách barevně teplých západů a východů a pak zpětné dorovnání v postprodukci číslováním nebo gradingem. Jedním z pravidel bylo taky vyhnutí se bílé barvě a základním respektive primárním barvám ve scénografii, díky tomu dosáhli pastelové palety, která nepřekřikovala pleťové tóny, zocelovala vytvořený svět a doplňovala nostalgii příběhu. Lubezki se obecně snaží mezi divákem a hercem mazat jakékoliv hranice a co nejvíce nás k hercům přiblížit, proto nepoužívá ani téměř žádné filtry, pracuje tak aby obraz měl co nejjemnější texturu, přibližuje se k hercům do extrémní blízkosti.

Někteří herci se kterými jsem v minulosti pracoval mi řekli, že je paradoxně jednodušší nevnímat kameru kterou máte "nalepenou na obličeji" protože je v tak bezprostřední vzdálenosti, že na ní očima skoro nedoostříte. Geniální.

3.3 Sedm (1995, Se7en, režisér David Fincher, kameraman Darius Khondji)

Kameraman Darius Khondji pojednává v knize *Conversation with Darius Khondji* o procesu příprav legendárního krimi thrilleru *Sedm* od režiséra Davida Finchera. Darius Khondji se zmiňuje o tom, jaký měl strach od první chvíle, kdy mu David Fincher začal vyprávět příběh filmu. Khondji v knize popisuje pocit, že poslouchá sériového vraha, a taková bude i atmosféra filmu, které musí dosáhnout. Nikdy nevíte, kdy přijde první nápad pro vaší koncepci, někdy je to při prvním telefonátu s režisérem, někdy je to při třetím čtení scénáře a jindy až když začnete objíždět lokace. Někdy musíte vědět co dělat proto, aby se

---

[13] FRESH movie trailers. Terrence Malick's To The Wonder [Making Of], min 6:44, Youtube (www.youtube.com/watch?v=in3-CQWEn4o) navštíveno 25.7.22

[14] B, Benjamin. Emmanuel Lubezki, ASC, AMC creates emotionally resonant imagery for Terrence Malick's *The Tree of Life, The ASC Magazine* (https://theasc.com/ac_magazine/August2011/TheTreeofLife/page1.html) navštíveno 12.8.22

FilmGrab: Momenty z filmu Se7en. Navštíveno 22.8.22 (https://film-grab.com/2013/09/09/seven/)

Frank, Robert. Série Americans, Metropolitan Museum of Art, (https://www.metmuseum.org/art/collection/search/265012) navštíveno 22.8.22

FilmGrab: Momenty z filmu Se7en. Navštíveno 22.8.22 (https://film-grab.com/2013/09/09/seven/)

koncepce začala tvarovat a nečekat na zázračný moment. Na začátku spolupráce Dariuse Khonjiho a Davida Finchera spočívali jejich přípravy ve sledování filmů jako jsou *All That Jazz* nebo *French Connection nebo Silence of the Lambs.* Sdíleli spolu názory na filmy a hledali v nich fragmenty, které by je mohli inspirovat.[15] Estetika filmu *Sedm* je opravdovou ódou na realismus. Darius Khondji to přisuzuje z velké části oblibě ve fotografii režiséra Davida Finchera. Konkrétně referuje k práci fotografa Williama Egglestona a Fincherovu znalost módní fotografie. Opravdu se jim podařilo ve filmu najít rovnováhu mezi silným obrazovým vyprávěním a výraznou poetickou estetickou vyhraněností některých momentů, které působili velice současně. Darius Khondji referuje[16] k filmařům jako je Francis Coppola nebo Bernardo Bertolucci a podle jejich vzoru se v přípravách filmu *Sedm* scházeli nejen s režisérem, ale i se scénografem a producentem, aby spolu konzultovali výtvarné zpracování filmu a taktizovali, jak dosáhnout toho pravého estetického výsledku co chtějí. Fotografické reference jsou pro film Sedm velkou inspirací, kromě Williama Egglestona byla velikou inspirací tvorba Roberta Franka a konkrétně jeho kniha *The Americans* je jednou hlavních obrazových referencí tvůrců.[17] Darius Khondji referuje například ke světelným poměrům přesvětlených exteriérů v pozadí a podexponovaných interiérů, což vzešlo jako idea z fotografické předlohy Roberta Franka a perfektně to ladí k žánru. Výrazná inspirace práce s tmavými, ale lesklými povrchy v interiéru, kde světlo vytvářelo perspektivu pomocí lesků ne odrazů, světlo působilo přirozeněji, ale stále tajemně a kontrastně. Dalo by se říct, že díky vytvoření koncepce plné takhle přesných referencí dokázali posunout tehdejší míru realismu ve filmu na další úroveň a určitě se dá říct, že se stali velkou inspirací pro další generace. Klíčovou ingrediencí, kterou chtěl kameraman a režisér dosáhnout byla takzvaná[18] černá indická tuž, bavíme se o úrovni černé v obraze. Pro dosažení takového vizuálu je potřeba pracovat specificky se svícením, scénografií a v tomto případě i se speciálním procesem vyvolávání bleach bypass, kterým zároveň dosáhnete výrazné desaturace v obraze. David Fincher byl v průběhu realizace filmu *Sedm* velice nekompromisní, část producentů se obávala, že bude film příliš tmavý, svícení bylo celkem riskantně kontrastní, denní práce vycházeli velice tmavé, ale režisér Fincher trval na tom, aby vše zůstalo takové, jak to natočili. V polovině natáčení se z natočeného materiálu sestříhal klip nebo by se dalo říct trailer a promítnul se v Las Vegas. Všichni distributoři tehdejší doby projevili o film takový zájem, že producentům nezbylo nic jiného než dát po zbytek natáčení filmařům ještě větší svobodu.

Ve filmu jsme svědky příběhu dvou detektivů, kteří jsou na stopě sériového vraha, jehož vraždy jsou inspirovány sedmi hlavními hříchy. Každá scéna, která ukazuje jeden z nich působí skoro jako umělecká instalace a to svojí kompozicí, scénografií, aranžmá a hlavně světelnou atmosférou. Darius Khonji v knize konverzace s Dariusem Khonjim referuje[19] k výrazným inspiracím z fotografií Joel-Petera Witkina a maleb od Eduarda Muncha. Tmavá atmosféra filmu měla

---

[15] Mintzer, Jordan. Conversations with Darius Khondji, Francie: Synecdoche, 2018. s. 100-118

[16] Ibidem, s. 103

[17] Ibidem, s. 104

[18] Ibidem, s. 104

[19] Ibidem s. 105

i svoje úskalí, jednou z nejtěžších scén na realizaci byla dlouhá honička v temných chodbách, jelikož tvůrci nechtěli ztratit atmosféru, museli jednu scénu přetáčet, protože nebylo vidět do tváře Morganu Freemanovi.[20] Pro závěrečnou scénu filmu si filmaři zvolili koncepci, která porušovala velké množství návazností, ale dosáhli díky této svobodě silné, těžké atmosféry, která nás doprovází v průběhu celého filmu. Slunce bylo vždy za zády herců, exponovali pro světlé tóny ve scéně a při kopírování bylo všechno tlačeno v expozici dolů. Už jsem se zmínil o konceptu svícení filmu *Sedm*, Darius Khonji se zmiňuje [21] o kombinování světel kinoflo a china ballů, referuje k této kombinaci jako ke klíčovému prvku filmu a světlo kinoflo bylo v té době světlem budoucnost v kontrastu s china bally, které jsou světly minulosti a současnosti. Jejich kombinace vytvořila bezčasí, i když velice nadčasový vizuální koncept a barevné kontrasty, kterými se kinematografie inspiruje dodnes. Vizuální zpracování filmu *Sedm* je pro mě legendární a velkou inspirací.

3.4 End of the F***ing World 2 (2019, režie Lucy Forbesová, kamera Benedict Spence)

Druhá série seriálu pro internetovou televizi *Netflix*, který vznikl pod rukami kameramana Benedicta Spence je komediálním dramatem s thrillerovými momenty s přirozeně působícím, ale stále podmanivým vizuálem. Měl jsem tu možnost se o druhé sérii bavit přímo s Benedictem, a sdílel se mnou několik důležitých koncepčních pravidel, které si u natáčení seriálu musíte definovat. “Je to důležité proto abyste se nevzdálili příliš koncepci, kterou zavedl kameraman před vámi, ale taky proto aby kameraman, který přijde po vás, se měl čeho chytnout a věděl, co bylo vaším záměrem.” Řekl v našem rozhovoru Benedict Spence. V případě první série seriálu *End of the F***ing Wold, šlo o prostřídání tří kameramanů. PRvní sérii* natočil kameraman Justin Brown a z jeho koncepce vycházel při plánování i Benedict Spence, na něj pak navázal kameraman Ben Fordesman posledními díly druhé série.. *End of the F***ing Wold* má několik základních referencí. Hlavní referencí je minimalistický komix nesoucí stejný název a kromě toho také několik filmů. Jmenovitě filmy *No Country for Old Men*, *Fargo*, *True Grit* a obecně tvorba bratrů Coenových a režiséra Wese Andersona. Bennedict Spence vypracoval takzvaný “Rule-book”, ve kterém specificky popisuje pravidla seriálu. První pravidlo je centrální kompozice při pohledech a protipohledech na herce. Další pravidlo je takzvaný “zero-tilt”, tedy nekoukejme na herce z pohledu nebo nadhledu, pouze pokud potřebujeme ukázat specifickou perspektivu. Netočit atmosférické záběry pokud v nich není žádná akce. Nepohybujte s kamerou při dialogu, to neplatí pro mluvení při chůzi samozřejmě. Definovaná šířka portrétů termínem “bradavky a nahoru” a ne užší záběr, pokud nejde o nějaký opravdu důležitý moment. Pokud si lokace nežádá jinak, je důležité držet 3 objektivy 35mm, 50mm, 65mm. Výjimkou v použití objektivu může být celek a limity nastavené lokací nebo takzvané POV, záběr pohledu první osoby. Při použití zoomu je důležité začínat a končit na jednom z používaných ohnisek. Pomalu zoomujeme na postavy pokud je herec sám se svými myšlenkami, má flash back nebo je ve scéně plánovaný VoiceOver. Používat polarizační filtr, když nám to umožní množství světla v temnějších scénách pro jemnější tóny pleti a kontrast v nich. Může se to zdát až přehnaně specifické, ale ve vizuální bibli, jejíž obsah tady popisuji, je i přesně definovaný měkčící filtr, který používal od první série kameraman

[20] Mintzer, Jordan. Conversations with Darius Khondji, Francie: Synecdoche, 2018. s. 105

[21] Ibidem, s. 106

Spence, Benedict. Momenty ze seriálu End of the F***ing World. Pořízeno 16.8.22

Marek, Filip. Vybrané momenty z portfolia Filipem Markem. Pořízeno 12.8.22

Justin Brown. Je v ní specifikovaná i úroveň expozice, která je celkem přesně provázaná s přípravou barevné korekce na míru takzvané LUT-ky(Look Up Table) spolu s koloristou Tobym Tomkinsem. Benedict pak celý obraz o jednu stopu podexponovala a tím dosáhl temnějšího obrazu s tím, že neztrácel detaily ve stínech. V celém filmu používal Benedict Spence korekční filtry do kamery, než aby měnil barevnou teplotu přímo v kameře. Z testů, které dělal před natáčením mu vyšel barevný charakter a barevná reprodukce tímto způsobem lepší. Jako každý kameraman a režisér dobře ví, že modrá hodinka je perfektní nástroj pro vyjádření nejen části dne ale i specificky intimní atmosféry. Benedict Spence s modrými hodinkami v seriálu pracuje celkem často, vzhledem k tomu že jako nic v životě, tak i modré hodinky netrvají věčně, specifikuje Benedict Spence ve vizuální bibli i přesný koktejl filtrů ND 1.2 + full CTB. Ten dával na okna v pozadí, když natáčeli v interiéru a potřebovali v exteriéru udržet atmosféru modré hodinky. Benedict Spence vyjádřil ve vizuální bibli jednoznačnou averzi ke svíceným nočním scénám, seriál má velice naturalistický charakter svícení. Pouze v několika případech byl donucen svítit nemotivovanými zdroji, a to jsou scény v nočních exteriérech bez základu v pouličním osvětlení. Tak ve vizuální bibli vydefinoval nejopatrnější cestu, jak k takové situaci přistoupit a uklidnil se referencemi z jeho oblíbených filmů od Rodgera Deakinse. Top-shoty jsou ve filmu využívány pro jasnou symbolikou bezmoci nebo jako komediální prvek. Záběry uvádějící scény nebo uzavírání scén jsou často komponovány skrze rámy dveří, oken nebo skrze průhledy, které nabízí dispozice lokace. Záběry na jedoucí auto jsou vždy středová kompozice z výšky a v celé sérii se setkáváte s výraznou kombinací denního a žlutého interiérového světla. Čisté záběry bez popředí jsou často využívány při natáčení interakce dvou postav. A hlavně pravidlo, pokud nemusíte, nesviťte, říká Benedict v rámci pravidel Vizuální “bible”, kterou mi ukázal. Maximálně použijte lehký negativ pro vytvoření jemného poměru ve tváři. Tohle je v podstatě výpis pravidel, se kterými pracoval Benedict Spence při jeho práci na druhé sérii *End of the F***ing World*. Pro představu toho, jak může vypadat seznam pravidel pro udržení vizuální koncepce si myslím, že je to ideální. Specifikace je velice jednoduchá a to je dle mého názoru klíč k úspěchu.

4 Rozhovory

4.1 Filip Marek

Filip Marek je českým kameramanem s velice silným portfoliem v komerčních projektech a videoklipech. Má za sebou práci na mnoha krátkých filmech, které měly premiéru v různých koutech světa a pracoval na několika vizuálně výrazných sériích jako je například Profesor T. Nedávno úspěšně zakončil natáčení svého celovečerního debutu s režisérem Robertem Hlozem s názvem Bod Obnovy a o jeho proces příprav se budeme v rozhovoru hodně opírat. Filip na mě působí velice systematicky a je mi velkou inspirací v jeho konzistenci práce i přípravy. Má veliký přehled jak o dění na světové scéně tak velice aktuální přehled o technologickém vývoji světa filmu.

> **T: Nad čím přemýšlíš když si čteš scénář? Případně nad čím přemýšlíš když ho čteš znovu?**
>
> F: Obecně se říká, že na první čtení je potřeba se od vizuality oprostit a snažit se jít hodně po ději, aby se člověk dostal k

podstatě. Ja mám pocit, že naopak to první čtení je spouštěč fantazie, intuice, takže se snažím o opak a na první čtení se film snažím neustále představovat hlavně vizuálně. To první čtení má v sobě něco magickýho. Určitě je to spíš takový obecný myšlenkový proud. Jak vypadají herci, jak lokace, jaký mají kostým, jaký je světlo. Jaká je tam denní doba, jestli sedí k tomu ději a pocitu, který z toho mám.

První intuice je podle mě hrozně důležitá. Vím, že v Bodu Obnovy bylo několik scén, který jsem viděl v určitým světle hned na první přečtení. Samozřejmě jsme to konzultovali s Robertem, bylo občas složitý to obhájit nějak racionálně, byl to spíš pocit, ale zjistili jsme, že k tomu sedí nejlíp a pak jsme to tak i natočili. Rozhodně si na první čtení nepředstavuju záběry. To přijde až později.

Často další čtení přichází po obecné konzultaci s režisérem. K té diskuzi se dostanu v další otázce, ale obecně další čtení už je mnohem pomalejší a víc strukturovaný. Beru si většinou scénu po scéně a snažím se ji představit - Jak by ta scéna působila kdyby byla natočená takhle? Pak si to přečtu znova a snažím se představit například úplný opak. Opak myslím, třeba přes koho scénu sledujeme, nebo kolik záběrů ve scéně je. Často si říkám, nešlo by to třeba udělat úplně jinak? Naopak jít totálně proti intuici. Je tam tisíce otázek, na světlo, jaký bude? Má odrážet stav do které chceme diváka dostat, nebo to bude moc čitelný a diváka z děje vytrhne? Proto se začíná vizualita vytvářet právě tady. Otázky a odpovědi pro mě zásadně formují jak bude film vypadat.

Filip naráží na hodně speciální otázku na kterou není úplně možné najít jednoznačnou odpověď, jak moc by měla atmosféra, kterou jako kameramani vytvoříme, vypovídat o stavu postavy. Může se totiž stát, že atmosféra bude tak přesná a silná, že může přehlušit herectví, a to je podle mě největší možná chyba. Jako všechno ve filmu, i v životě, je to o hledání rovnováhy a často je mnohem užitečnější zůstat v pozadí a ovlivňovat náladu filmu spíše podprahově.

T: Co je pro vás nejdůležitější věc když se potkáváte s režisérem?

F: Samozřejmě vyjma osobní roviny mě hlavně zajímá jaký má k látce vztah, proč ji psal nebo pokud ji nepsal proč ji chce vlastně dělat. Jaký tón si představuje že film má. Hrozně často mám pocit, že to udává jak budeme film vyprávět, jaký prostředky budeme používat. Jak moc na sebe budou upozorňovat a jak výrazná stylizace to teda bude.

Hlavně mě pak zajímá jestli jsem film viděl vyprávěný podobně a naše vize se shodují. A když ne tak, jestli je možná i nějaká otevřená diskuze.

Marek, Filip. Never Sol - Leon, Videoklip, VIMEO, min 2:24 (https://vimeo.com/468889681) navštíveno 21.8.22

Je opravdu nejdůležitější být s režisérem takzvaně na jedné lodi. Jinak to může být nejen neuspokojivý výsledek, ale i neuspokojivá životní zkušenost. Trauma není filmu cizí výraz. V jednom z rozhovorů popisuje kameraman Nikita Kuzmenko jak pokud si s režisérem neporozumějí na lidské úrovni, úplně se uzavře jak kdyby musel zadržet dech a počkat až to přejde.

T: Jakým způsobem začnete vytvářet vizuální koncepci? Kde to většinou začne?

F: Asi tak obecně se začneme bavit o světě který vytváříme, o tématu které chceme říct. Jaký typ filmu vlastně děláme, klidně ho nálepkujeme žánrový, autorský, socialní drama. Cokoliv nás napadne. Pomůže nám to pojmenovat celý styl. V ideálním světe je přítomný i architekt, který je hrozně důležitý článek při vytváření vizuálního stylu. Bavíme se o postavách, o barvách, jak vypadají lokace. Kdy a kde se film má odehrávat. Jaká je míra stylizace. Často se podíváme na různé reference, z jiných projektů.

Každý film dává váhu na trochu jiné prostředky. A tam je potřeba si být dobře vědom rozpočtu a možností. U nás začalo všechno primárně u výběru lokací a celého scoutování. Projezdili jsme toho hrozně moc a po každý lokaci, jsme o trochu víc věděli, jaký náš film chceme mít, nebo jaký ho nechceme. To bylo častěji. Lokace nám tedy fungovaly jako reference pro barvy, materiály, velikost prostředí. Postupně odpadávaly ty co se nám do světa nehodily a postupně se tak ten styl obrušoval. Věděli jsme, jaký materiály chceme používat například na zdi, proto se nám začali vyjevovat barvy. A takhle to šlo víceméně se vším.

Vyřazovací metoda je perfektní způsob jak najít dobrou harmonii všech prostředí a referencí, vždycky se stane, že nás napadnou reference pro jednotlivé části filmu, které nemusejí bezprostředně komunikovat spolu navzájem. Díky tomu, že si je vyskládáme vedle sebe, můžeme vypíchnout průsečíky jejich charakteristik, jednoduše co je spojuje nebo naopak a tím si zúžit škálu možností. To pak vede ke koncepci, podle které budeme vyrábět film.

T: Děláš si někdy nějaké shrnutí scénáře?

F: Na Bodu obnovy jsme si udělali takovou prep bibli. Dalo by se říct že to bylo takové celkové shrnutí. “bible” byla rozdělená podle obrazů. Všechny scény jsme měli vymyšlené a rozzáběrované dopředu. Tudíž obsahovala půdorys scény, reference svícení, art department, kostým. Cokoliv nás napadlo, a je potřeba na to pak myslet za půl roku na place, jsme tam napsali. Nejdůležitější byly “pitfalls”. To byly úplně jednoduché poznámky, indicie, jak nechceme aby scéna působila. Na co je důležité si dát pozor na place. Často stres a nedostatek času, může scénu posunout určitým směrem. Díky pitfalls jsme pak vždycky věděli jestli jsme na správném místě.

T: Jaké jsou vaše nejčastější kreativní i praktické nástroje pro vytvoření a budování vizuálního konceptu?

F: Těžký shrnout, ale je to víceméně všechno. Ale u nás v Čechách bych začal podle důležitosti - lokace, art deparment, kostým, výběr herců, jejich make up, svícení, práce s barvou, film x digitál, výběr skel, grading, pak celé DI.

T: Jakým způsobem může ovlivnit koncept natáčení?

F: Tohle je samozřejmě nejzásadnější. Tady je podle mě potřeba být trochu praktik, člověk během prvních dní natáčení pozná, kde ten styl přesně sedí. Jestli je vůbec reálné to natočit tak jak si to člověk vymyslel, nebo je potřeba se trochu adaptovat. Pro nás byli hrozně důležité dailies, které jsme udělali každy den prvních pár dní. Člověk hned vidí, co funguje a co ne a může se adaptovat. Postupem času se ten styl stane automatickým a na place se děje už spousta věcí sama od sebe. Už víte, kde má ta kamera být, jaké sklo tam má být. Jaké světlo tam má být, aby to sedělo do scény, ale zároveň stylově do celého filmu. Postupně se celý koncept tak nějak vyjasňuje. V postprodukci už třeba vůbec nic nehledáme protože víme jak to má přesně vypadat.

Koncept teda může ovlivnit natáčení naprosto zásadně, nebo naopak vůbec. Je asi důležitý myslet na to, co je podstatný, jestli je zásadní výrazný styl vyprávění, nebo například herecká akce a děj, a proto je možná důležitý umět trochu uhnout a nechat jednu věc vyznít víc. V ideálním světě je to naprosto v souznění, ale tady v Čechách je to boj.

Filip se už po několikáté zmínil o podmínkách natáčení v Čechách, jednou z důležitých faktorů, které bychom měli znát pro realizaci různých nápadů a koncepcí je i znalost prostředí ve kterém realizujeme. Neděláme si pak nedosažitelné cíle.

T: Jakou roli hraje ve vytváření koncepce například rozpočet?

F: V ideálním světě žádnou, ale realisticky je to jedna z hodně důležitých součástí. Fantazírovat nad něčím, co nejde natočit, je super, ale trochu nepraktický. Určitě je to ale důležitá součást procesu! Mě třeba vždycky hodně zajímala jaká je vůbec škála toho, co si art department může dovolit, je možný stavět dekoraci? A jak moc? Je možný malovat? Kde všude? Vycházím zase z Bodu Obnovy, kde hrál art department hodně důležitou roli.

Například pokud chceme, aby se kamera pohybovala určitým způsobem, na který víme, že nemáme peníze, je nesmysl takový styl zvolit. Proto je potřeba dobře vědět co je reálné a co

ne. Dalo by se teda říct, že budget taky určuje styl, divák o tom ideálně ale neví.

T: Co jsou vaše hlavní otázky při střetnutí se s režisérem a produkcí?

F: Tady je těžký nedat klasickou odpověď, každý asi trochu hledá nějaký napojení. Snažíme se zjistit jaký k tomu má produkce přístup a jestli rozumí tomu našemu. Jestli se shoduje s budgetem a pokud ne, kde můžu něco ubrat, aby to třeba nikdo nepoznal. Zajímá nás samozřejmě rozpočet, kolik dní budeme natáčet. Kolik dní si můžeme dovolit specifickou techniku, steadicam, crane, cable cam. Důležitá věc, na co nesmí člověk zapomenout, je v jaké době vlastně natáčení je, je to zima nebo léto? My jsme třeba točili skoro celý film v zimě. To znamená, že na většině lokací přetáhneme každý natáčecí den do tmy a je potřeba myslet na to, že scény je například potřeba dosvítit na den. To se nám dělo velice často. Samozřejmě to ovlivňuje rozpočet.

Důležitou součástí preprodukce je neustálé ověřování si hranic rozpočtu a možností projektu obecně, chceme si udělat obrázek o rozměrech prostoru který budeme mít k dispozici.

T: Převážně se chceme bavit o filmech, ale při práci na krátkých formátech jako jsou videoklipy a reklamy se vizuální koncepce řeší taky, z čeho vycházíte? Současné trendy nebo je to vždycky proces hledání s režisérem?

F: Přijde mi že, reklama je od začátku jasně posazená v určitým tónu. Je tam jasnější vyznění, klient, pro kterého je, co je produkt.
Styl, který zvolíme, je často už v treatmentu. Co se podle mě častěji hledá je, jak ten styl nejlíp odvyprávět. Dává mi větší smysl bavit se o reklamách, který můžou mít nějakou hodnotu, kde je aspoň co hledat. Většinou to začne hledáním referencí, jak už to někdo udělal a jak to můžu zase trochu posunout. Pak se ideálně udělají testy, poslední dobou se často hledá netradiční úhel pohledu nebo zajímavý pohyb, který ještě nikdy neudělal. Trochu se z toho vytrácí ta podstata a často se zapomíná na vyznění. Proto poslední dobou rád dělám trochu krok stranou a snažím se svojí práci trochu zpomalit. Pohyb kamery, udělat všechno trochu jemnější, než jaký je teď trend. Často hledám nějakou chybu.

Je důležité mít přehled o současných trendech a vývoji vizuálního jazyka ve všech oblastech kameramanské tvorby. Nejen proto, abychom věděli co následovat , ale často i vůči čemu se chceme vymezit. Je důležité zůstat sám sebou i ve tvorbě. Ale pokud se věnujete dostatečně přípravě, musíte zákonitě projekt nějak ovlivnit vlastním pohledem na věc.

T: Když děláte testy, na co se převážně zaměřujete? Co jsou podle vás klíčové kroky testování?

F: My jsme převážně testovali lokace. Během scoutu a technických jsme s sebou vždycky měli moje Komodo, na který jsme si natočili jednoduchý test. Zjistili jsme pak, jestli nám například prostor sedí do našeho konceptu a pokud ne, co je potřeba udělat, aby seděl. Například jsme si ze scoutu vybrali dřevěnou kancelář pro jednoho z hlavních protagonistů. Primárně kvůli dřevěnému obložení. Z testu jsme pak ale zjistili, že to vůbec není náš svět a musíme to celé přemalovat.

Jednou z nejcennější věcí je možnost říct “zjistili jsme” před samotnou produkcí. Čím více toho zjistíte před natáčením, tím k autentičtějšímu a vaší vizi věrnějšímu výsledku se dostanete. Například tady zjistili něco, s čím by se při natáčení nebo ve střižně nedalo už vůbec nic dělat. Je důležité využívat výhody současnosti, jako je možnost si přetočit nějaké scény digitálně, ať už na kameru nebo telefon a zjistit hromadu věcí, které je čas změnit. Díky vývoji se tempo natáčení se často u projektů zvětšuje a možnost přetáčení a oprav často mizí, vývoj má jak stinné, tak kladné stránky a než se hroutit z těch stinných, musíme využívat těch kladných.

F: Díky testům, jsem byl schopen vytvořit LUTku, kterou jsme pak použili během natáčení a teď i v postprodukci na gradingu.

T: Na co by podle vás měli tvůrci myslet při tvorbě konceptu?

F: Je to klišé, ale neměli by zapomenout co je podstatou jejich projektu a aby jejich koncept nebyl důležitější než samotný film. Není nic horšího, než když se sám film utápí ve svojí chytrosti a chybí mu duše. Pokud to není celý koncept.

Určitě nevěřím na to, že dobrá kamera není vidět!

4.2 Nikita Kuzmenko

Nikita Kuzmenko je kameraman pocházející z Ukrajiny, kde studoval kameru na univerzitě v Kyjevě, poté studoval v Polsku a nakonec absolvoval workshopy v Los Angeles v USA, kde často natáčí. Nikita má dlouholeté zkušenosti a výrazné portfolio jako kameraman komerčních projektů a má za sebou čtyři celovečerní filmy. Pracuje po celém světě a mně se ho podařilo zastihnout při natáčení reklamy v Mexiku. Jeho výroky k vizuální koncepci jsou praktické i hodně intuitivní a lidské, pokora je mu vlastní a v rozhovoru se potkáme s velkou mírou sebereflexe. Stále se cítí na začátku svojí kariéry, ale to je pravděpodobně úděl většiny úspěšných kameramanů.

N: S tím, co se děje v mé zemi, v poslední době hodně přehodnocuju své pojetí toho, kdo jsem jako umělec, co dělám, a co chci dělat pro své filmy. Takže když jsi mi napsal, o čem si chceš povídat, řekl jsem si, super, nad tím teď taky přemýšlím.

SCENE 1-7. střecha cetin, horní místnost, horní ochoz (blue hour do noci)

GRIP:
DRONE / DOLLY / RONIN 2 / CRANE

OVERVIEW

em na plošine, dron negativní, slyší výstřel
střih do místnosti, třetí oběť padne. červené hodinky, čtvrté odtikává čas.
Em jde dovnitř, jde po schodech, vchází do chodby ke dverim před dveřmi se zastaví, dron opakuje ze tam nikdo neni, nevidí ani ji. mistnost je stíněná. Em kontroluje svoje hodinky. ozve se dalsi vystrel, em proti rozkazu vykopne/otevre dvere, nachyta Zimu.
zima přebírá kontrolu, nelze ho zabít, couvá ven k ochozu
koncime na detailu hodinek - střihem nas to dostane do dalsi sceny? Opravdu?

DO

- Dostat do scény radost z objevování principu času.
- Drzet hypnotický tempo, ktery bude napinavy ale zaroven nedočkavý touhou dozvedet se o čem to odpocitavani casu vlastne je.
- Chci aby divak dokonale rozumel Emine dilematu - jit zachranit dalsi obet i přes přímý rozkaz, no matter the cost!!!! Ziskat k ni empatii.
- nad nimi svítí neon? Co na něm je? Reklama? Udelat jako CGI do jednoho bočního záběru. Zamyslet se nad barvou neonu!!!!!
- někde by tam mohl vycházet kouř z nějakého výduchu! Například jako popředí do záběru 10.

PITFALLS

- moment, kdy vidíme, že Em je na obří prazdne strese sama bude působit divne a nepřirozeně

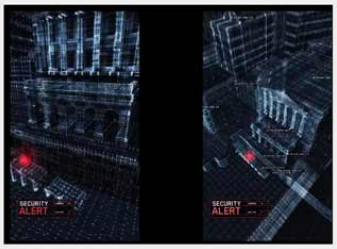
OTAZKY

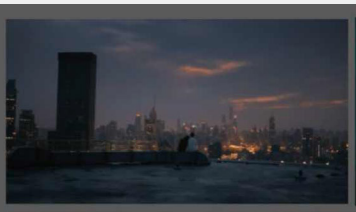
- natáčí Zima scénu na kameru?
- ma v místnosti zajímavý reflektor, který ukáže, že jsme v jiném světě?

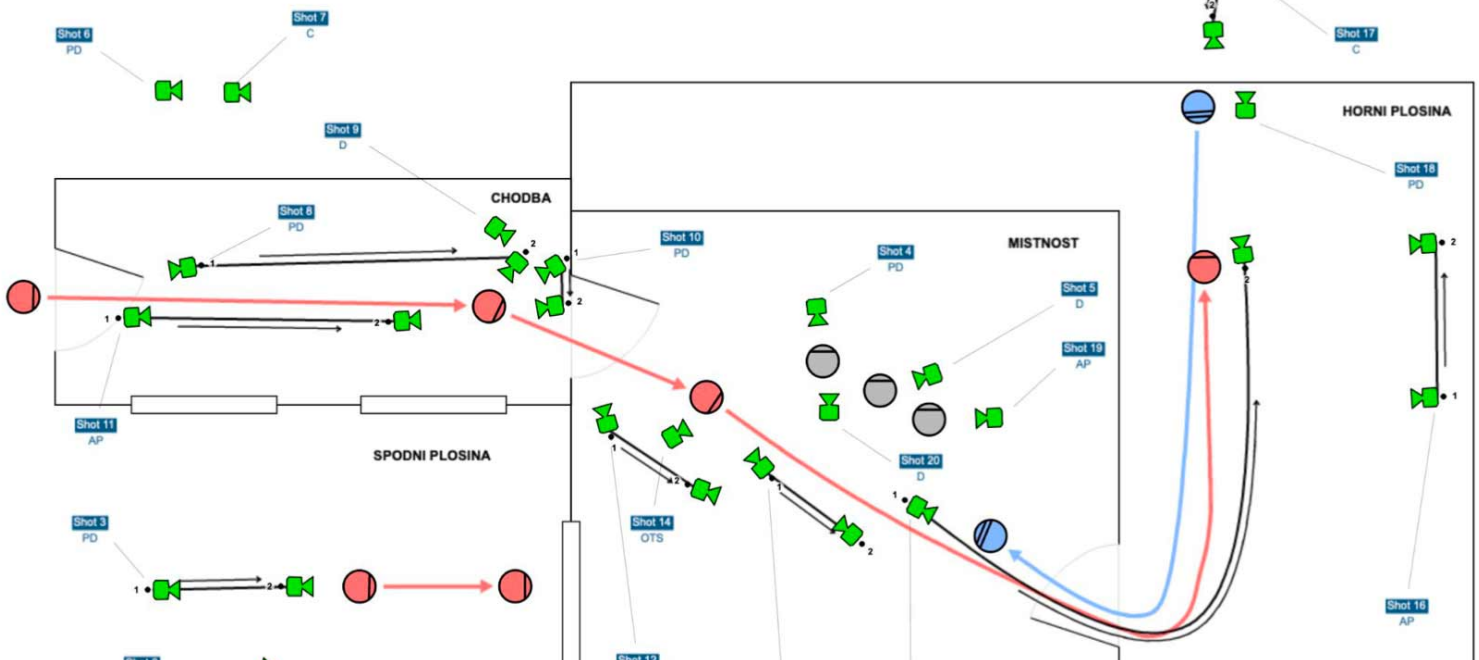
Nafotit mrtvé tělo Jana Zimy na plošině pro vyšetřování!

SHOTS

1. C - Dron sleduje z top shotu hřbitov posetý svíčkami - poté se kamera zvedne a objeví celý dům s plošinou, po chvíli se kamera zmeni do termovize, proskene patra domu
2. PD - EM komunikuje se systémem, ten ji neguje pritomnost postav - slyšíme vystrel - em je přemlouvá ze tam nekdo musi byt
3. PD tracking em se rozjede k plech dveřím.
4. PD - Vidíme jak dopadne tělo jednoho ze zabitých - vidíme červenou krabicku
5. D - Detail zelene krabičky
6. PD - Em stoupá po schodech
7. C - vidime velké schodiště
8. PD - EM jde pomalu proti dveřím, kamera svenkne na okna zalepena folii
9. D - Em natahuje ruku po klice, zarazí se
10. PD - Em řeší situaci s operatorem ozve se dalsi vystrel
11. AP - Kamera prudce letí přes chodbu k Em, vykopne dveře (ne realne)
12. PC - kamera vevnitř, dveře se rozleti, svenk pres místnost, objevíme zimu
13. PD - Protipohled na Em, jde proti němu
14. OTS - přes Em na ležití těla, ta jde proti Zimovi
15. PD - Zima začíná couvat a vyjde ven
16. PC - profilovy záběr na obě postavy proti sobě - nad nimi zari velky neon/led televize
17. C ZIMA skočí. Jeřáb přes zábradlí na zimovy záda. najezd na sokovanou Em
18. PD - pohled dolů z věže na plošinu na rozpláclé mrtvé tělo
19. AP - PD EM pribiha k mrtvým, kontroluje krabičky
20. D - Emina krabička zelená







Marek, Filip. Vizuální “bible” k filmu Bod Obnovy, 2022

T: Nedávno jsi měl film promítaný na českém festivalu, je to tak?

N: Ano, přesně tak, v Karlových Varech. Ten film se jmenuje *Pamfir*. Nemohl jsem bohužel dorazit, byl jsem ve Spojených státech. Natočil jsem *Pamfír* a hned po něm jsem natočil další film. Třeba tak za půl roku a byli to úplně jiní režiséři. *Pamfír* měl hodně vizuálních pravidel a konceptů. Režisér měl originální nápad, vytvářel koncept několik let a jeho vizuální přístup byl naprosto rozdílný od filmu, na kterém jsem pracoval hned potom.

Poznej svého režiséra by mělo být jedno z kameramanských přikázání, prakticky každý rozhovor, článek nebo kniha zmiňující se o tématu vztahu, spolupráce a práci na konceptu režiséra a kameramana vypichuje právě tohle pravidlo. Znát to, s kým pracujete nebo pracovat budete, ať už proto, abyste věděli, jestli chcete na projektu pracovat nebo jak budete na projektu pracovat.

T: Čím byl režisér Pamfiru tak specifický?

N: Pamfir má něco jako vizuální bibli. Řekněme, že režisér chtěl natočit hrdinu jen z úrovně jeho očí. Napřímo. Takže jsme nikdy neměli podhled, nadhled, nic takového. Pouze přímo, kamera v úrovni očí a pouze středovou kompozici, nikdy zleva nebo zprava, žádný posun perspektivy pouze přímočaře. A točili jsme minutové záběry, jednu scénu, jeden záběr. Spousta pravidel, která nakonec fungují opravdu dobře.

T: Nekomplikovalo vám to natáčení? Stálo to za to?

N: Cítíte tu sílu vizuálu, cítíte za tím ten názor. Něco za tím je. U dalšího filmu, na kterém jsem pracoval, jsem se snažil udělat to samé, protože se mi ta pravidla strašně líbila. Ale pak mám pocit, že ten můj tlak na vytváření pravidel toho režiséra trochu devastoval. On mi pořád říkal "Hele, já ti nevím. Možná to udělejme jednodušší, co říkáš?". Měl jsem pocit že nebyl připravený se posunout na nějakou další úroveň filmařiny. Ale vlastně asi jen dělal dobrý film.

T: Jak důležitá je pro tebe v tomto ohledu preprodukce?

N: Preprodukce hodně pomáhá najít si koncept, ujasnit si věci. Taky máš vzdělání z filmové školy, takže to znáš. Snažím se dodržovat pravidla, která jsem studoval, a to je můj přístup. Vždycky se rád snažím některé věci systematizovat, být nejdřív technický, a pak tu systemizaci bořit. Je dobré s tou systematizací začít, nabudí vás to a pak některé části stejně rozbijete. Nakonec to většinou všechno nefunguje, to se stává pořád, jen je dobré být na to připravený a mít základ se kterým se dá hýbat.

Systematicky se takzvaně “dát do práce” vám pomůže vytvořit minimálně něco co můžete později zpochybnit, změnit, zrušit. Je důležité něčím proces vytváření vizuální koncepce odstartovat, hlavně nemít prázdné ruce a začít proces. Je dobré mít na čem stavět.

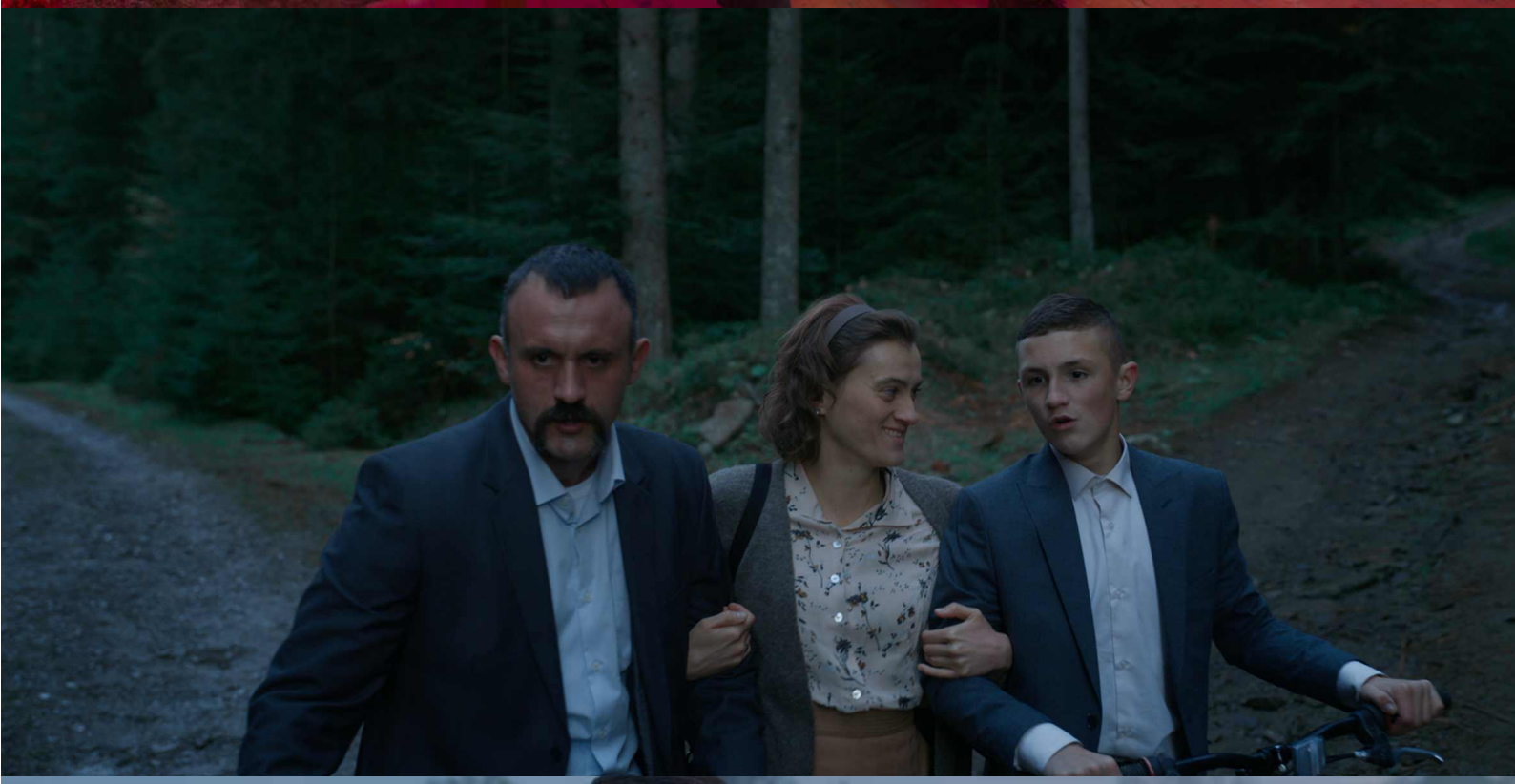
> **T: Říkal jsi, že ten druhý film byl science fiction, což je často vyrazně stylizovaný vizuální žánr, ale režisér nechtěl tlačit na zajímavý vizuál?**
>
> N: V tom druhém filmu se snažím analyzovat, co se stalo, právě teď jsem před pár dny viděl finální sestřih a snažím se pochopit, co se stalo. Myslím, že jsem se snažil překonat něco, co už existovalo v jeho hlavě. Něco, čeho nebyl připraven se vzdát, a přenést to na jinou úroveň. Jako je to prostě hezký příběh, herci hrají dobře, ale mám pocit, že ten přístup, který jsem měl, byl trochu nevhodný. Protože jsem se snažil tlačit na pilu a nakonec to nevyšlo, protože jsem se snažil nahlédnout do sebe, ale ne do režisérovy hlavy. Byla to moje chyba, protože jsem byl na začátku filmu egoistický.

Nikita Kuzmenko natočil 4 celovečerní filmy a je příkladem toho, že chyby a následná sebereflexe je důležitou součástí procesu, pokud přestaneme experimentovat s koncepcemi i přístupem, nebudeme rozvíjet kreativitu a nenajdeme ten správný přístup.

> **T: Jak se s tím vypořádal režisér?**
>
> N: Řekl: "Nechci udělat přehnaně energický vizuální film. Chci najít krásu v jednoduchosti, v jednoduchém příběhu, v jednoduché práci s kamerou." Mám pocit, že bych se měl víc soustředit na to, co je režisérova představa. Když pracujete se skutečnými lidmi, skutečnými režiséry se skutečnými postoji a osobními příběhy, musíte se podívat hluboko do jejich nitra a snažit se pochopit i jejich osobnost. Mám pocit, že osobnost režiséra vám hodně napoví o tom, jak k tomu filmu bude přistupovat. Režisér toho sci-fi filmu je super milý. Tenhle člověk v tomhle světě je prostě zlatíčko. Víte, jeho film se stal opravdu milým a jednoduchým, ale opravdu dojemným a osobním, víte, co tím myslím?

Základ pro vaší koncepci se může skrývat opravdu kdekoliv a nemusí to být ve vaší přestavivosti, může to být samotné režisérovo já. Příklad, který udává třeba právě Nikita naznačuje, že podle toho, jak moc je téma filmu blízké režisérovi může být jasné, že by film měl být podobný i režisérově charakteru. Milý skromný režisér nebude dělat cynický, výbuchů plný akční film plný prudkých nájezdů a dynamických dronů, pravděpodobně blude hledat blízkost a nebude se bát se na chvíli zastavit a nechá diváka prožít moment.

> **T: Existují nějaké klíčové kroky, kterými se řídíš, když začínáš s projektem? Nějaké klíčové otázky v dialogu s režisérem?**



Kuzmenko, Nikita. Pamfir: Oficiální web Mezinárodního Festivalu Karlovy Vary, KVIFF, (https://www.kviff.com/en/programme/film/59/37956-pamfir), vyhledáno 24.7.22

N: Osmdesát procent mého portfolia tvoří jeden režisér - Tanu Muiño. S Tanu spolupracuji už mnoho let a máme mnoho věcí společných, hlavně co se týče vkusu. Ten vizuální koncept pro naše projekty v podstatě vytváříme tím, že spolu tak dlouho pracujeme. Je skvělé mít takovou tvůrčí chemii se svým režisérem.

T: Takže jste takový koncept sami o sobě?

N: Myslím, že většina rozhodnutí vychází z vkusu. Při práci na reklamách se většinou řídím svou intuicí a vnitřní svobodou, není vždycky čas si všechno položit na papír. Intuice je pro tuto práci nezbytná.

T: Takže říkáš, že v reklamách je to spíš otázka vkusu. A ve filmu je to spíš věc názoru?

N: Jo, tak nějak, a filmy vycházejí ze života. Jsou osobní. Každý film má svůj vlastní malý život, jako malý svět, kterým si projdete. Vždycky mají něco, co se mě opravdu dotýká. *Pamfir* má opravdu skvělý příběh o muži, který odchází do jiné země, aby měl peníze pro svou rodinu, a navíc je z hor. To je moje osobní zkušenost. V životě jsem byl pryč od svých dvaceti let. Odcházej jsem z Ukrajiny, emigroval v podstatě na pár let do Polska, takže chápu ten příběh, tu strukturu toho člověka, chápu to všechno. Ten sci-fi film je o člověku, který je posledním člověkem na světě. V životě jsem hodně zažil samotu, takže jsem si v tom taky našel spojení. Musíte mít na ten příběh úhel pohledu ze svého osobního života. Prožít něco.

T: Rodger Deakins kdysi dávno na jedné přenášce v rámci workshopu na NFTS v Beaconsfieldu řekl: "Musíte trochu žít, abyste natočili dobrý film"[22]. Je nějaká konkrétní věc, kterou děláte, když začínáte proces budování vizuálu pro film?

N: Když čtu scénář, naskakují mi obrázky v hlavě, rodí se nějaká představa o atmosféře. Pak si vytisknu scénář a vlevo mám text a vpravo stejné množství stránek. Takže se vždycky snažím zaznamenat všechno, co mám v hlavě, když čtu scénář. Takže nakonec mám knihu, kde mám scénář a naproti mám všechny své poznámky. Hodně často si dělám storyboardy k filmům a rád si udělám blocking scény a pak ji různě měním, když jsem s režisérem, ale máme se od čeho odrazit.

Tady je opět přikladně vidět jak Nikita připravuje poklady taky proto, aby se mohli měnit. Jsem si jistý, že flexibilita je motiv se kterým se v této diplomové práci ještě setkáme.

[22] Deakins, Roger. [přednáška] NFTS Summer Workshop. Beaconsfield, UK. Navštíveno 21/8/2019

T: Zmínil jsi vizuální bibli? Mohl bys říct, co to je?

N: Podle mých zkušeností vychází hodně z režiséra, z vizuální koncepce, kterou má v on hlavě. A my ho pak v přípravě vylepšujeme, věci se mění. Ale celkově se snažím, aby to nebylo víc než pět pravidel. Člověk by měl mít z těch pravidel pocit, že dohromady vytvářejí pěkný jasný koncept a ne chaos.

T: Děláte nějaké kamerové zkoušky?

N: Dělám hodně testů. Testy svícení než začnu natáčet film. Snažíme se v podstatě dělat to, co budeme mít v den natáčení, abychom mohli vybrat objektivy a všechno ostatní. Můžeme si vybrat kompozici, můžeme najít cit pro konkrétní věc. Hlavně s hercem, najít správný úhel, možná správný objektiv. Snažím se fungovat podle pěti pravidel, ale někdy stačí i tři. Může to být volba objektivu, může to být volba kompozice při komponování a pohybu kamery, ale nikdy jsem nedělal žádný film, který by měl nějaké intenzivní pohyby kamery bez motivace. Ale dělal jsem jen čtyři filmy, takže uvidíme co přijde dál. Mám pocit, že se pořád učím jak najít koncept.

Příprava koncepce je vlastně neustálý proces učení se a zjišťování toho co se nám líbí bebo zapadá do nálady. Důležité je generovat podklady a od nich se vyvíjet dál.

T: Vzpomínáte si přesně na pět pravidel, která jste měl v *Pamfiru*?

N: První z nich bylo, že hlavní herec má být vždycky uprostřed kompozice a že máme vždycky vidět jeho tvář. Měli bychom se na něj dívat z úrovně jeho očí, vždy by měl být v podstatě uprostřed. Dalším pravidlem bylo, že jsme měli nějaké barevné koncepty. Tam jsme rozdělili energii, která se ve filmu odehrává. Začátek filmu je teplejší a má více teplých tónů v celkovém designu scény, osvětlení, ve všem. V druhé části, emocionálně intenzivní, melancholická část, a vrchol ve filmu má zelenou barvu, což symbolizovalo strach. Je to temná část filmu. Antagonistova barva je zelená a je to o něčem, co v nás vyvolává strach. To je jediné slovo, kterým to mohu popsat. V první části máme více slunečných scén, takový hřejivý rodinný pocit. Nakonec se posledních 40 minut filmu odehrává v modré hodince. Koncept barev byl pro režiséra opravdu důležitý. Dalším pravidlem byla jedna scéna, jeden záběr. Takže celý film máme 100 scén, takže nakonec máme 100 záběrů. Nikdy jsme nestříhali, všechno se dělalo v pohybu kamery, kamera v pohybu začínáme na celku končíte v close-upu. Někdy to byla jízda, která se rozhlížela doleva a doprava.

T: Kolik natáčecích dnů jste měli?

N: Měli jsme 34 natáčecích dnů. A jeden další na detaily nebo podobně. Víte, dávat věci na papír je tak snadné, můžete si napsat, co chcete, můžete o něčem snít, ale dát to do reálné produkce, aby to fungovalo v reálné produkci, to je něco úplně jiného. A k tomu je potřeba spousta energie. 100 lidí na place, musíte být taková jedna velká rodina a více méně všichni by měli vědět, o co vám jde.

T: Takže vytvoříte bibli, vytvoříte koncept, máte nápady, ale pak to dotáhnout až do konce skrz produkci a držet se toho a neporušovat pravidla je nejtěžší?
N: To je nejtěžší. Uděláte jistá rozhodnutí, máte svoje pravidla a plány, na lokaci si najdete směr, kterým chcete točit. A pak to nefunguje to, nemá to tu energii, kterou jste plánovali. A to je moment, kdy se do toho vloží režisér, kdy se do toho vloží vaši scénografové, kdy se do toho mohou vložit vaši producenti. Takže pokud připravíte koncept a oni pochopí, co děláte, budou se snažit vám pomoci to vymyslet, protože by to měla být týmová práce na naplnění konceptu.

Často se mi stává, že mi zavolá režisér nebo producent a se slovy “řekli jsme si, že by jsi se nám na tento projekt hodil” mě na projekt osloví. Je to vždy určitě kombinace priorit, ale vyberou si mě na základě mého přístupu a vizuálního stylu předchozích projektů. Skládání filmového štábu je důležité z důvodu, který Nikita zmiňuje. Spousta rozhodnutí jsou u filmu kombinací názorů a výsledkem práce všech filmových složek. Pokud mají společný přistup a vkus a cíl, bude to silný tým, co vám pomůže koncepci držet.

T: To tě naučilo natáčení celovečerních filmů?

N: Už ti nikdy nebude dvacet nebo dvaatřicet, pořád rosteš a měníš se jako člověk i jako kameraman, musíš jako kameraman dospět, aby ses tyhle věci naučil a analyzoval je.

T: Je nějaká nejlepší rada, kterou jsi dostal?

N: Vittorio Storaro vždycky opakuje: "Stal jsem se tím, kým jsem, protože jsem řekl ne". Myslím, že uvnitř sebe se snažím říkat ne, a tak si vybírám to, co je pro mou kariéru opravdu dobré. Pokud jde také o rozhodnutí při natáčení filmu, musíte říkat ne, abyste věděli, jak chcete, aby ten film vypadal.

4.3 Benedict Spence
Benedict Spence je dop žijící v Londýně se kterým jsem měl možnost se osobně potkat na akci jedné Londýnské postprodukce. Jeho přátelský a sdílný charakter nezklamal a odráží i sdílnost v našem rozhovoru. Pracoval na seriálech The End of the F****g World, This is Going to Hurt a nedávno na seriálu Great Expectations, o kterém se v rozhovoru budeme taky zmiňovat.

T: Krátce jsme se potkali v Londýně, hned potom co jsi dokončil druhou sérii The End of the F**g World. Chtěl jsem se zeptat, jaký byl tvůj postup při práci právě na toto seriálu?**

B: Mám pro ten seriál takzvaný Rule-book. Pro předávání natáčení kameramanům mezi jednotlivými bloky jsem vytvořil Vizuální Bibli. Můžu ti to poslat.

T: To by bylo super, kdybych se o to mohl podělit v diplomové práci.

B: Můžeš to sdílet, ale ne úplně kompletně, jestli to dává smysl.

T: Když k tobě přijde nějaký projekt, například tahle série, jsou tam nějaké klíčové otázky na začátku procesu?

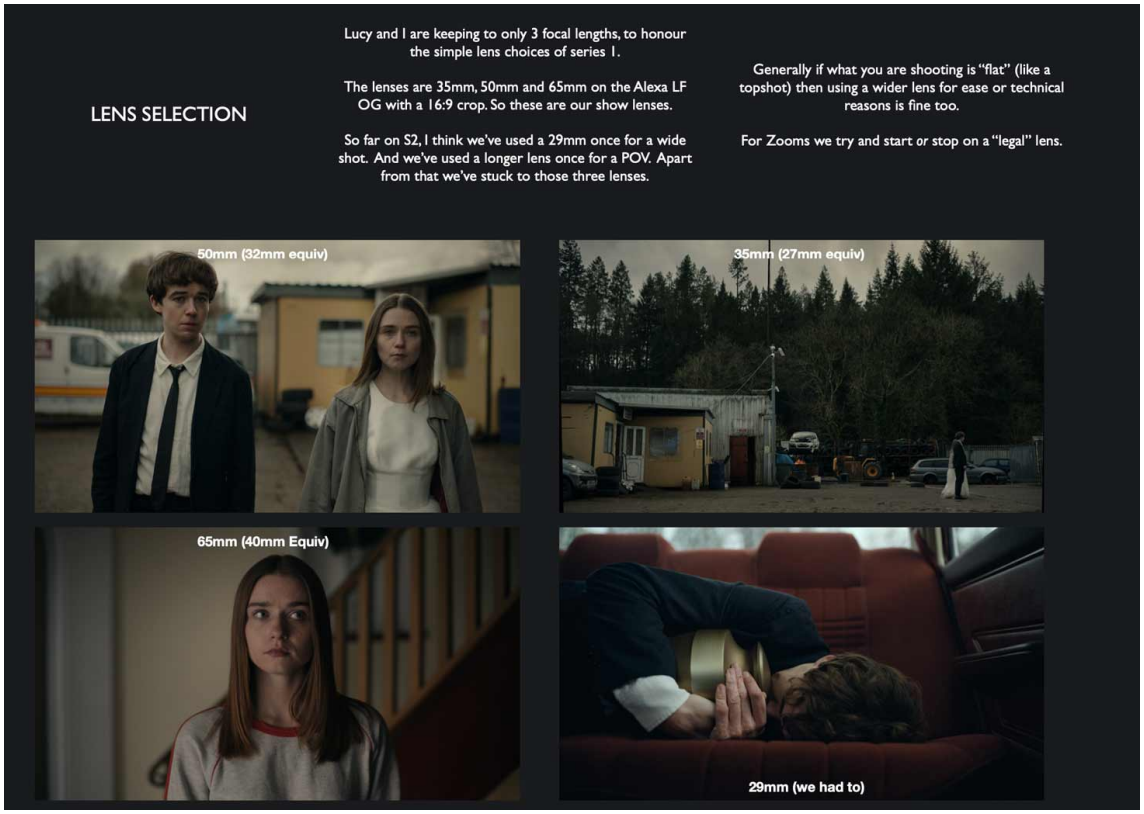
B: Ano, jsou tam logistické otázky, jestli jsem k dispozici? Chci tu práci? Jak je to placené? Víte, za spoustu práce se v tom procesu příprav vůbec neplatí. A pak je tu samozřejmě to, jestli se s tím projektem člověk propojuje? Je to dobrý scénář? Všechno začíná u scénáře. A pokud není dobrý scénář, pak nebude dobrý ani seriál. Neexistuje způsob, jak ze špatného scénáře udělat dobrý. Je jedno jak dobré máte svícení nebo cokoli jiného. Špatný scénář udělá něco špatného. Chci se tomu věnovat? Je to něco, co člověk chce?

Vybírat si projekty podle toho, jak vám sedí je dobré taky pro to, abyste si nechávali prostor pro projekty které vám opravdu sednou. Několikrát se mi stalo, že jsme pokorně bral práci, která ke mně přicházela, ale pak když mě oslovili s projektem, který jsem opravdu chtěl dělat, stalo se, že jsem neměl čas. Je to o hledání rovnováhy.

T: Kde pro vás začíná proces vytváření vizuálního konceptu?

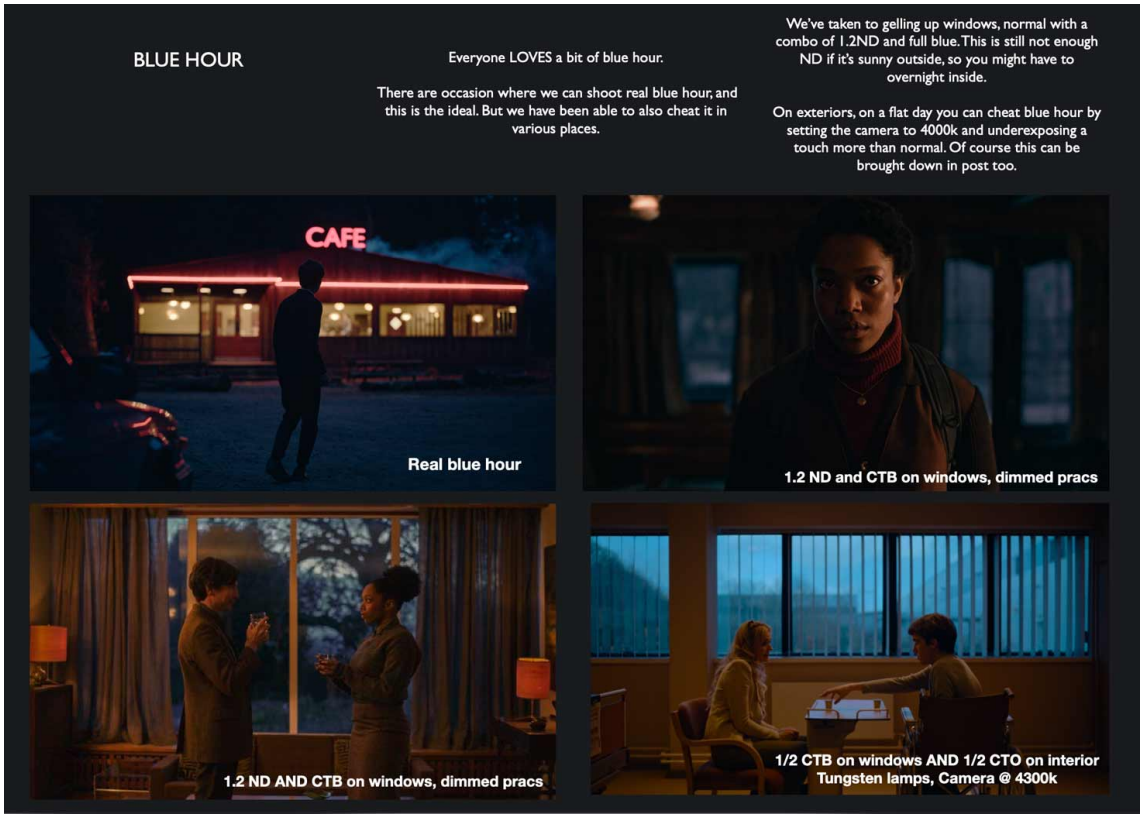
B: Najme se režisér a osloví se řada různých kameramanů. Režisér řekne, líbí se mi jeho práce, pozvěme ho na schůzku. A ta schůzka je obvykle s producentem a režisérem, je to jako konkurz. Dostanete scénář, možná vám řeknou nějaké podrobnosti o obsazení nebo o tónu filmu a pak se máte šanci zúčastnit konkurzu. Přinesete nějaké vizuální reference a sepíšete vaší představu o tom, jak by mohla série vypadat. A to je vlastně takový začátek vytváření vizuálního konceptu.

Přečtete si scénář, dostanete z něj nějaký pocit a ponoříte se do své složky s referencemi, kde máte spoustu referencí a řeknete si, nevypadá to třeba trochu jako tenhle seriál, nebo to vypadá trochu jako tenhle obrázek, který mám v hlavě. Víte, pokud nejste úžasný malíř, neexistuje způsob, jak to skutečně dostat z mozku na kus papíru jinak než podle referencí. Takže nejlepší je najít si nějaké obrázky, které vypadají jako to, na co



Stránky z Vizuální bible od Benedicta Spece (není veřejně přístupné, mohu použít zvolené stránky)

Spence, Benedict. Momenty ze seriálu End of the F***ing World. Pořízeno 16.8.22



Stránky z Vizuální bible od Benedicta Spece (není veřejně přístupné, mohu použít zvolené stránky)

si myslíte. Mám systém složek v počítači kam si ukládám všechno, co se mi líbí, a z toho čerpám, když potřebuju vytvářet koncept. A pak vytvořím něco, co bude vypadat trochu jako to, co si představuji pro tuto sérii. Může to být fotografie, může to být film, může to být reklama, hudba, video, cokoli. Ta schůzka slouží ke dvěma účelům. Jednak pro režiséra a producenty, aby zjistili, jestli se jim líbí, co můžete nabídnout po kreativní stránce, ale také jestli se jim líbím i já. Je to zkouška charakteru, stejně jako zkouška kreativity. Takže to je začátek vymýšlení vizuálního konceptu.

T: Takže tam musí tam být něco jako chemie mezi všemi zúčastněnými.

B: Přesně tak. Nechcete, aby režisér nenáviděl toho, s kým bude pracovat dalších šest měsíců. V přípravách si pak normálně sdílíme reference nebo mluvíme o věcech, které se nám líbí. Často s režisérem jen otáčíte stránky scénáře a projdeme to stránku po stránce a řekneme si, co je tady důležité. Kde jsou tady postavy, jaká je denní doba. Začnete si tak nějak vytvářet představu o tom, co chce režisér a co chcete vy. To je hodně důležité. Často je to rozšíření toho, co byly ty počáteční myšlenky se kterými jste přišel na začátku.

Asi je v životě všeobecně jasné, že mít dobré vztahy je důležité a v přípravě filmu tomu není jinak, často je ale ještě důležité být sám sebou. Filmoví producenti i režiséři potřebují pochopit, jestli jste pro projekt ten správný člověk.

Může se to zdát jako ne až tak důležitá věc, ale já to považuji za jednu z nejpřínosnějších momentů vytváření jazyka pro daný film s režisérem. Když jen otáčíme stránky scénáře a bavíme se o tom, jak by to mělo působit, často na to není čas, je dobré na tohle v preprodukci myslet a věnovat hodně času dialogu.

T: Takže je nejdůležitější mít vyhrazený čas na přípravu?

B: Záleží na tom, kolik máte peněz a času. Dělal jsem seriál pro BBC a každá série se natáčela pět nebo šest týdnů a dostával jsem zaplaceno za tři dny příprav. Takže jsem dostal zaplacené tři dny příprav na veškerou organizaci, veškerou tvůrčí práci, všechno, abych mohl natáčet pět týdnů. Takže to není žádný čas na tvůrčí diskuse nebo něco podobného. O tom je spousta práce, prostě s tím musíte jít a v ten den to dohnat. A na tom není nic špatného. Ani u větších zakázek nemáte týdny a týdny na to, abyste listovali scénáři a přemýšleli o světle, váš čas je vždycky omezený. Jde o to naučit se, jak s časem efektivně nakládat. Na velkých zakázkách s velkým rozpočtem máte na setu velmi málo času. Když přijdete ráno na plac v den natáčení, stane se to, že se zapnou stopky. A pak to pokračuje deset hodin, a pokud za těch deset hodin nestihnete udělat všechno, co potřebujete, máte problém. Takže vám nepomůže ani všechna úžasná vizuální koncepce na světě. Takže myslím,

že to, co chci říct, je, že vizuální koncept musí také pracovat s rozpočtem a logistickými omezeními toho, co máte k dispozici.

Vizuální koncept musí být vždycky jednoduchý. *The End of the F****g World* mají několik jednoduchých pravidel, které nestojí čas. Jako DOP musíte mít jednu tvůrčí čepici a druhou čepici logistickou.

Vizuální koncept musí být jednoduchý. Na začátku příprav je třeba si vyskládat větší množství referencí a postupně jejich využití zužovat na pár základních specifických pravidel jako o tom mluví Benedict Spence.

Kameramanova práce je o hledání rovnováhy, vždy řešíte nejen kreativní přístup, ale i koncept způsobu realizace, často budete vědět, kolik toho musíte natočit, a že nebude čas mít na přípravu každého záběru hodinu nebo víc. Volba kamery, objektivů, světel a náročnost svícení, pohybové techniky, způsob jak si kameru sestavíte, plán kdy budete jaké záběry natáčet, je součástí přípravy, která vede k tomu, abyste byli schopní realizovat koncepci tak, jak jste si to i naplánovali.

T: Měli jste všechny přípravné dny na The End of the F**g World zaplacené?**

B: Ne, vždycky odvedeš víc práce, než máš zaplaceno. Ale má to určitý limit. Já, myslím, že jsem měl možná dva týdny příprav na The End of the F****g World. Už si to nepamatuju, ale myslím, že asi dva týdny, ale nikdy to není dost. Nikdy není dost času na mluvení. Nikdy není dost času na plánování. Nikdy není dost času na place. Samozřejmě je spousta času, kdy o tom mluvíš, kdy nejsi placený a přemýšlíš o tom celý den.

T: Přeroste vám to někdy přes hlavu?

B: Je snadné se zahltit, dokonce i jako zkušenější kameramani se snadno zahltíte všemi těmi produkčními starostmi, logistickými věcmi, vším možným. Všichni chtějí nějaké odpovědi a seznamy vybavení a cokoli. Je snadné se tím nechat unést a nedokázat být kreativní.

T: Pracoval jsi před natáčením na přípravách barevné postprodukce?

B: Jasně s Tobym Tomkinsem z Cheatu. Na začátku máte trochu času s koloristou skoro na každé větší sérii nebo filmu, abyste udělali jeden nebo dva testy, a pak uděláte jakousi LUTku na základě toho, jak si přibližně myslíte, že to bude vypadat. Ale je někdy lepší mít něco ne příliš dokonalého a pak vědět, že to později vylepšíte. Monitoring nikdy nevypadá tak, jak ho dokáže vytvořit v gradingu. Strávíme s Tobym nějaký čas, barvíme záběry z testů, a pak je to velmi užitečná věc na place. Na některých filmech a seriálech mají několik LUTek na

různé atmosféry, já rád pracuji jednoduše, s jednou látkou maximálně dvěma.

Váš kolorista může být velkou oporou vaší koncepce, pomůže vám nastavit vzhled filmu dopředu tak, aby si jak režisér, střihač i producent udělali představu o tom, jak by mohla vypadat finální barevná postprodukce. Občas se stane, že si režisér i producent zvyknou na barevné korekce, na které se koukají ve střižně a je pak komplikované je přesvědčit o některých výrazných úpravách v gradingu později. Proto je dobré nastavit si barevné spektrum maličko dopředu.

T: Co se týče testování. Co hledáš? Podaří se ti udělat test s nějakými komparzisty nebo rovnou s herci?

B: Například u *This is Gonna Hurt* jsme nejprve provedli nějaké testy objektivů v půjčovně. Jestli to budou anamorfy nebo sférická skla. Takže jsem měl prostě objektivy a filtry a pak jsme něco natočili. A pak jsme to vzali k Tobymu do gradingu. Točili jsme na Alexu LF. Se Supreme primes, vysoké ISO, základní osvětlení denním světlem, opravdu základní věci, hlavně to bylo o objektivech.

T: To jste byli v půjčovně, že? Na lokaci jste netestovali?

B: Ne, jen v půjčovně a na další test o týden později jsme měli Bena, který hraje hlavní roli. Byl v kostýmu a byl na lokaci, kterou jsme postavili. Takže jsme měli správné lidi ve správném prostoru, testovali jsme vyšší úhel závěrky, který jsme nakonec nezvolili, měli jsme jinou citlivost, 2000asa, na které jsme se dohodli. Natočili jsme to, a pak jsme to odnesli znova Tobymu. Taky pak jsme trochu chodili po chodbě, abychom zjistili, jak rychle můžeme jít. Dívali jsme se z okna, obecné věci, které jsme mohli různě gradovat a měli různé atmosféry, co nejbližší světelným podmínkám samotného natáčení. Také to slouží k tomu, abychom se seznámili s herci. Takže teď jsem velkým zastáncem toho, aby se takové věci dělají. Je to nakonec hlavně test kostýmů, účesů a make-upu spíše než kamery a osvětlení, ale to vše je součástí koncepce. Když se chystáte začít natáčet pět nebo šest měsíců, chcete, aby všichni postupovali s jistotou. A když jsme to natočili a vidíme, že koncept funguje, výběr objektivů funguje, všichni jsou spokojení, všem se to líbí. A to znamená, že prostě jdete dopředu s plnou důvěrou. A problémy tím dost minimalizují.

Držet celý svůj tým v obraze o tom, jak by měl film vypadat je důležité už jen pro to, aby štáb chápal a respektoval co a proč děláte. Budete po nich určitě chtít nějakou důslednost na detail a pokud budou tyto cíle znát půjdou jim naproti a vy budete moci v klidu natáčet bez obavy, že vám něco někde uteče.

T: Vytváříš si někdy určitou knihu pravidel pro každý záběr pro případ, že by něco muselo proběhnout jinak? Máte pořád něco, čeho se držíte?

B: Rozhodně. Třeba posledních pár projektů, které jsem dělal, bylo s Lucy Forbesovou. Ona i já máme rádi explicitní pravidla. První účel knihy pravidel je, že to dává pořadu styl a vzhled. Ale taky to znamená, že když jste pod tlakem, když je třeba čtvrt na sedm večer a musíte udělat víc záběrů, vždycky můžete jít a říct si, sakra, jak to uděláme? Řekneš si, tak prostě dodržuj pravidla. A jo, opravdu to funguje. Je to tak jednoduchý. Jakmile možnosti voleb zúžíte a zavedete nějaká omezení, tak je najednou jasno. Dává to smysl?

Dalo by se říct, že má Benedict Spence velmi přesnou metodologii, ale jak sám zmiňuje je to opět iniciováno i spoluprací s režisérkou Lucy Forbesovou, která tuto metodologii vyžaduje.

T: Jo, to dává smysl. Teď trochu víc technicky. Pracuješ s konkrétním set-upem světel které si vybereš přímo na projekt?

B: Myslíš, jestli je to součástí mých pravidel nebo tak nějak, jak vybírat světla?

T: Jestli se v tom trochu omezíš na užší výběr nebo tak?

B: Teď jsem točil seriál *Great Expectations*, který je založený na knize Charlese Dickense a tam je například hodně plamenů a ohně. Takže jsem dělal spoustu testů, jak tu barvu technicky zachovat. Testoval jsem spoustu různých světel a filtrů, aby dávaly barvu co nejbližší plameni. Nejlepší byla titan tube. Provedl jsem spoustu měření CRI. Díval jsem se kolik červené vydává svíčka, zkoušel jsem filtrovat různá světla. Většina LED zdrojů, jako je sky panel nebo cokoli jiného, když je vyženete na extrémní barevnou teplotu, řekněme 2000 nebo 2500 Kelvinů, když se dostanete až na spodní hranici, všechny modré LED diody se vypnou a zůstanou zapnuté jen oranžové a červené. Vytvářejí velmi teplé světlo a tím se odpovídajícím způsobem sníží CRI barevného podání. Takže barva, kterou produkuje, je horší. Tak jsem například zkusil světla filtrovat, abyste mohli udržet nastavení barevné teploty výš. Takže většina LED diod svítí, ale vy je oteplujete, čímž se blíží světlu svíčky. Každopádně jsem provedl spoustu a spoustu těchto testů a vlastně úplně nejlepší byly trubice Titan, což jsou zároveň velice jednoduchý světla. Takže to bylo geniální. Ale pak jsme navíc skončili u filtrování kamery tak, že jsme použili modré filtry na kameře, což opravdu pomohlo.

Testování je perfektním příkladem toho, jak důležité je zpochybňovat první návrh koncepce, a jak moc je důležité hledat odpověď otázky které si položil na začátku. Například můžete po kamerových zkouškách zjistit, že barevné akcenty, které jste si pečlivě promysleli, prostě nepůsobí dobře na kameře v dekoraci s pohybujícím se hercem, často je odpovědí jen to, že se vám to prostě nelíbí. To odlišuje dobré a průměrné filmaře, jde hodně i o váš vkus.

T: Modré filtry na kameře?

B: Takže v podstatě všechny videokamery, jejich snímač vidí nejlépe v asi 5000 Kelvinech. A tak když ho nakrmíte teplým světlem, například světlem svíčky, světlem o teplotě 2000 Kelvinů, opravdu modrý kanál vyhladovíte. Takže modrý kanál nemá s čím pracovat. Pokud uvažujete o hodnotách RGB, tak modrý kanál opravdu podexponujete. Jednou z referencí, když jsem začínal s *Great Expectations* byl film *Favoritka*. *Favoritka* má úžasnou práci se svíčkami. Ale *Favoritka* byla natočená na film. A u filmu můžete mít tungstenové vyvážení filmu, ale to je něco, co u videokamery nemůžete mít. Nic takového jako tungstenové vyvážení videokamery neexistuje. I když ji můžete vyvážit, ale to co děláte je, že měníte metadata ne pravdivou citlivost sensoru na spektrum. A jednou z věcí, kterou jsme se s Tobym zabývali, bylo filtrování. Takže používáte svíčky, takže použijete 2000 Kelvinová světla, ale použijete filtr 80. A tím se ze světla 2000 Kelvinů, tedy ze svíček stane mnohem chladnější světlo. Ale to otevírá všechny tyto modré kanály pro kameru. A i když to nechceme chladné, tak to všechno otevíráte a pak té barevnosti pomůžete v postprodukci.

T: Ale musíš víc svítit, že?

B: Musíš víc svítit, ale záleží jak chceš, aby to vypadalo. Někde mi ty svíčky stačily. Měli titan tubes a na denní scény hmi a tím jme měli omezený setup technicky.

Benedict Spence je pečlivý co se týče hledání nástrojů, které přesně slouží jeho záměru a vedou i k co nejkvalitnější technické úrovni. Ideologie musí s kvalitou jít ruku v ruce, technická dokonalost je taky součástí koncepce. Textura by měla rozhodně vycházet z toho, jakou si zvolíte kameru, na jaké budete natáčet médium, jak moc ostré objektivy použijete, čím budete filtrovat, a jakým světlem budete svítit.

T: Protože když se bavíme o vizuálním pojetí, tak se samozřejmě nejvíc bavíme o filmech a seriálech a všech těch věcech, které mají skutečné příběhy, ale pracuješ i na reklamách a videoklipech. Mohl bys říct něco o procesu v reklamách a krátkých filmech?

B: Takže, víte, když dělám reklamu, myslím, že důležitá věc, kterou je třeba pochopit je, že bez ohledu na to, jak tvrdě pracujete, je to pořád, reklama na nějakou firmu nebo cokoli jiného. Takže někdy dostanete dobrou značku a dobrý nápad a jdete s ním, a to je skvělé, ale ve spoustě případů je počáteční koncept celé věci jen něco prodat. Když máte nezajímavou značku a natočíte to fantasticky nikdo si toho nevšimne. Ale pak to může být hodně cool značka a průměrný vizuální koncept a

lidi o tobě řeknou, že jsi naprostý génius a z portfolia už vám to nikdo nevezme.

T: Ale takových reklam vůbec není tolik.

B: Vzpomínám si na jednoho DOP, kterého nebudu jmenovat, před mnoha lety. Mluvil jsem s ním možná před patnácti lety. Udělal videoklip a ten se dostal na první místo v hitparádě, tehdy to byla velká věc. A všichni si říkali, to je skvělý. A on mi řekl, kdybych věděl, že to bude populární, snažil bych se víc. Takže víte, jeho názor byl, že neodvedl moc dobrou práci, ale lidi to i tak hodně ocenili.

4.4 Albert Salas

Albert Salas má za sebou zkušenosti z velko- i málo-rozpočtových filmů a neuvěřitelně specifické portfolio krátkých filmu a promo filmů. Jeho Debut Poslušnost s rozpočtem okolo 210 tisíc dolarů vyhrál hlavní cenu za kameru na polském festivalu Cameraimage a další film, na kterém pracoval, byl film hollywoodského rozměru s velkým rozpočtem. Tím chci říct, že má Albert Salas široký záběr zkušeností v různých nastavení produkcí a v našem rozhovoru jsme se snažili o jistou míru srovnání kreativního procesu v jednom i druhém.

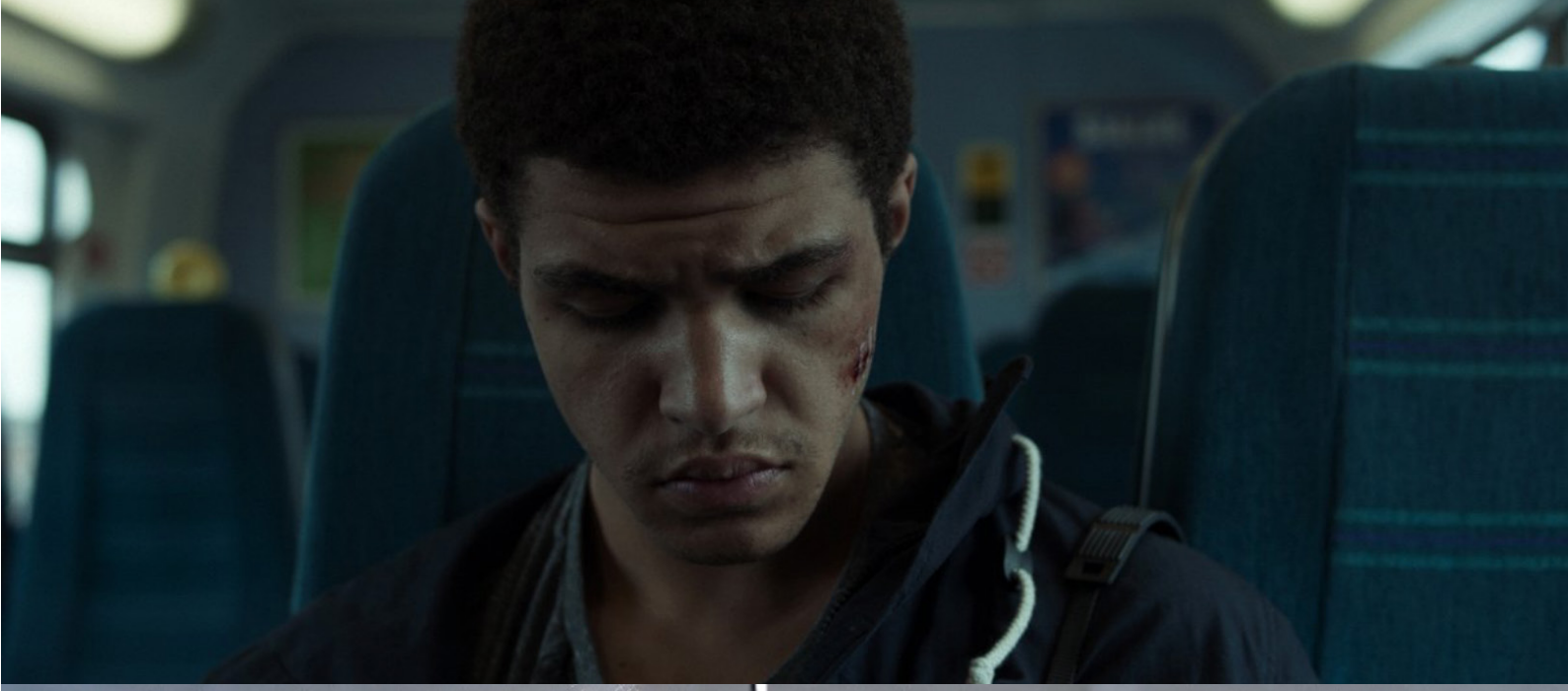
T: Obvykle nastane okamžik, kdy si kameraman začne v hlavě vytvářet představu o tom, jak by film mohl vypadat a působit. Někdo to má už při prvním čtení scénáře, někdo si ho musí přečíst mnohokrát. Jak to začíná u vás?

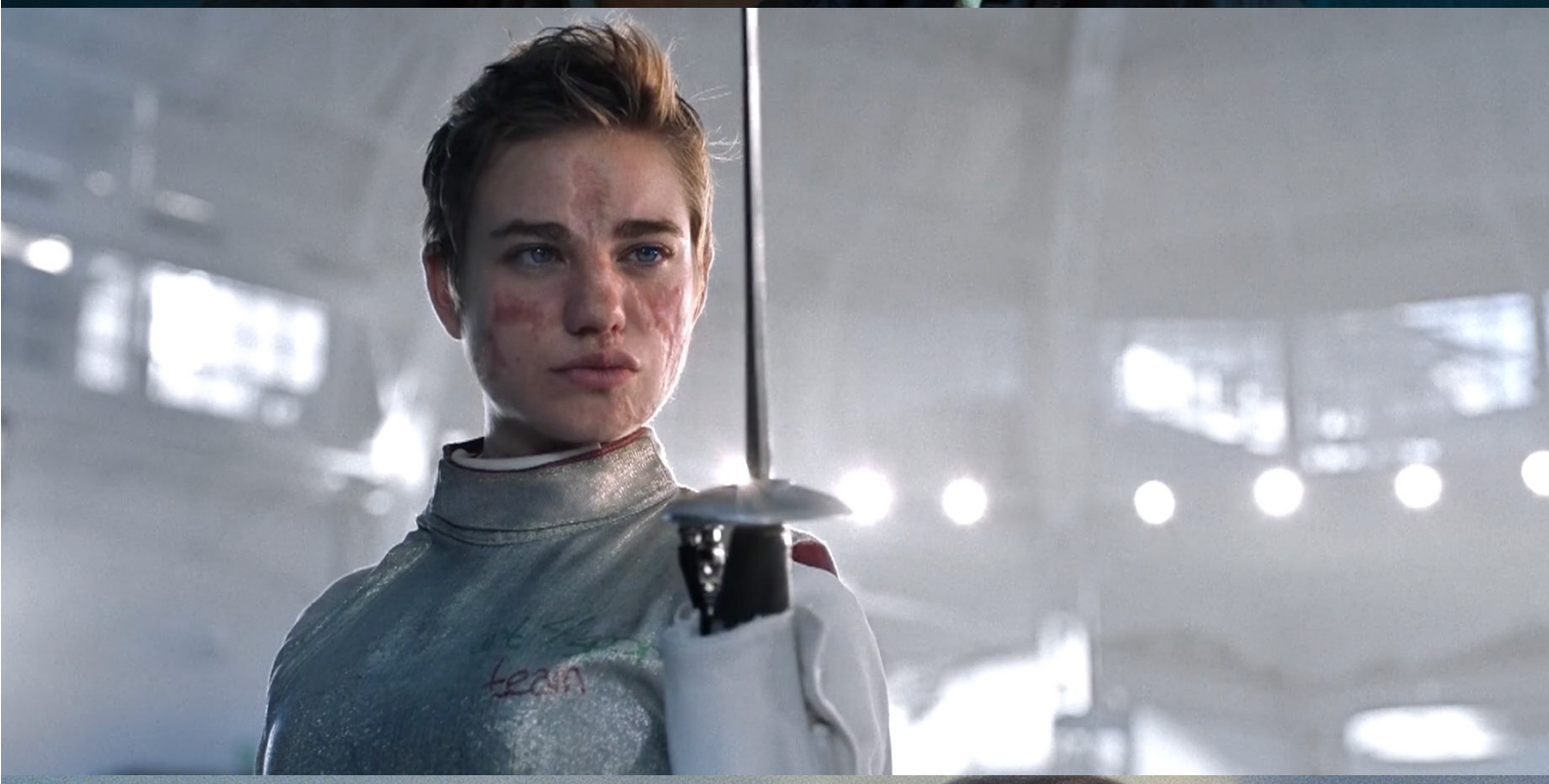
A: Obvykle nejprve s názvem. Název si přečtete dřív než scénář a to je první dojem. A pak, když ho začnu číst, začnu tak nějak vidět scény z jiných filmů. Je to jako číst knihu. Používáte své instinkty a prostě hned vidíte věci jasně. Možná to nezapadá do kontextu zbytku příběhu, protože jsem ho ještě ani nedočetl, ale snažím se udělat si nějaké poznámky.

U konkrétních scén, které považuji za silné, si dělám poznámky nebo si napíšu název filmu a scénu, kterou mi připomíná. Celým tímto procesem procházím, dokud nedokončím scénář, a pak se okamžitě vrhnu na hledání obrázků, které by mohly představovat to, co vidím ve scénáři.

Někdy je trochu složitější najít přesné odkazy a obrázky, protože chci být konkrétnější a chci si vytvořit mood board, který mi pomůže představit si různé části filmu. Snažím se nevkládat příliš mnoho obrázků, někdy je lepší najít jen jeden, který přesně reprezentuje to, co máte v hlavě, než být příliš horlivý a vkládat jich hodně.

Po prvním čtení vedu rozhovor s režisérem, protože režisér obvykle vede rozhovory s různými DP. Pokud má zájem, přečtu si scénář znovu a jdu hlouběji do konceptu.





Salas, Albert. Vybrané momenty z projektů Albertem Salasem. Pořízeno 16.8.22

Rozebrat si scénář do emočních mostů je klíčový moment pro uvědomění si kde můžeme ve filmu stylově přitlačit a kde naopak odlehčit, i když si koncepci stanovíme, můžeme stále pracovat s tím jak intenzivně jí aplikujeme na jednotlivé momenty v práci.

T: Je něco konkrétního, jako nové kroky, které podniknete při druhém čtení, nebo je to jen více poznámek, více odkazů? Děláte nějaký break down?

A: Ano. Rád dělám rozdělení podle lokací. Také pokud je v postavě psychologický vývoj, například něčí domov je místo, kam se naše postava neustále vrací, jako by žila svůj každodenní život, pak napíšu: v této části filmu by měl byt vypadat takto a já tam dám nějaké reference. Pak v druhé části příběhu, kde má postava problémy, trable a tak, si myslím, že by tam mělo být jiné osvětlení, tak si to zase napíšu.

Scénář si můžete rozdělit i do lokací na kterých se příběh odehrává, tím si vytvořit pomyslnou mapu světa, ve kterém se postava pohybuje a přestavit si vizuální souvislosti mezi jednotlivými prostředími. Je to perfektní nástroj pro orientaci v příběhu a pro případné plánování vizuálních změn a kontrastů ve filmu.

Takže je tu byt, do kterého se postava vrací. Půlku filmu tam sedí, je tam určitá atmosféra, kterou si v tom bytě představujete. Pak se konečně začne cítit například šťastný, a tak se atmosféra na tom místě změní? Tak jste to myslel?

Ano. Například na začátku příběhu chceme, aby vše bylo velmi neutrální a za denního světla. Pak se hlavní hrdina dostane do problémů a my stáhneme žaluzie a stáhneme úroveň a charakter světla. Pak do toho začneme přidávat třeba nějaké barvy. Je to prostor týkající se nějakého psychologického stavu a je třeba to udělat ne příliš okatě.

Také si myslím, že když děláte tyto velké mood boardy, hlavním cílem na konci na ně zapomenout. Někdy to asi dělám jen proto, abych prezentoval nápady, ale v hloubi duše si myslím, že to dělám jen pro sebe. A pak to prostě úplně zahodím. Většinou je to pro mě jen jako takové cvičení, abych se připravil na samotné natáčení.

Je to něco jako rčení, že nezáleží na cíli, ale na procesu, na cestě. Takže je to stejné. Jako když cestujete na výlet a řeknete si: Chci jet do Indie do chrámu. Vydáte se na měsíční cestu, ale smyslem cesty není dostat se do chrámu. Důvodem je zážitek z cesty.

Konečným cílem tedy není mít hotovou nástěnku s referencemi. Je to jen cvičení v přemýšlení o věcech, někdy ji představíte režisérovi, někdy ji ani nepředstavíte. Ale je dobré zkusit si dát

celý projekt na papír a rozdělit ho na kousky. Myslím, že takhle nějak to dělám rád.

Hledání referencí pro světlo, barvy, náladu, kontrast, ostrost, texturu, kompozici. Dekonstrukce projektu, rozkládání projektu na jednotlivé scény, nálady není jednoznačně něco co slouží k prezentaci někomu dalšímu, je dobré navázat s projektem svůj vlastní vztah, seznámit se s ním co nejlépe a ty nejlepší úmysly sdílet s režisérem, případně s širším okolím štábu.

Začnete s režisérem dávat dohromady nějaké reference, nebo je to prostě u každého režiséra, se kterým pracujete, jiné?

Myslím, že u každého režiséra je to jiné. A taky si myslím, že když si to přečtete dvakrát, tak začnete rozpracovávat víc scénu po scéně. Ale také třeba o víkendu před začátkem natáčení můžete změnit celou myšlenku toho, co jste plánovali udělat, jen proto, že máte pocit, že to musí být jinak.

Skoro v každém rozhovoru se opakuje, jak moc je důležité dát na svoje pocity, instinkt a vkus. Integrita každého kameramana je nekončící koncepcí jich samotných jako umělců.

Takže si nemyslím, že existuje nějaké správné pravidlo. Proto říkám, že nezáleží na tom, jaký je na konci cíl, důležitý je celý proces. V sobotu večer se podíváte na krásný film a v pondělí začnete natáčet. V neděli ráno se probudíte a říkáte si: Miluju ty dvojportréty a způsob, jak byl ten film natočený. Možná ten přístup, který jsem vymyslel pro můj film je úplně špatný. Musím to zjednodušit.

Někdy dokonce měním plány, když sedím v taxíku cestou na natáčení. Prostě sedím a poslouchám hudbu a pak si říkám, asi všechno změním.

Je pro mě velkým překvapením jak se Albert Salas bez jakéhokoliv pozastavení zmiňuje o měnění věcí na poslední chvíli. Skoro bych řekl, že je to neprofesionální přístup, ale očividně je to kreativní proces a vývoj který k práci patří a je dobré nechat nápadům volný průběh. Mně se to stává pořád a přisuzoval jsem to nedostatku zkušeností nebo nedostatečné praxi. Pravda může být opravdu jinde, možná je to jen specifický přístup.

T: Vidím, že to bereš jako součást procesu. Měnit věci na poslední chvíli.

A: Jsou režiséři, kteří přijdou na plac a všechno je jinak. Takže se přesuneme k další scéně nebo do další místnosti a za pár hodin se vrátíme nazpět. Náš department pak musí celý prostor předělat a změnit svícení. Takže je to neustálý proces změn. Myslím, že skutečný úspěch spočívá v tom, že dokážete ustoupit a věci rychle změnit.

Někdy na natáčení jdete za režisérem a řeknete “Mám problém, nelíbí se mi, jak jsem to natočil. Nic jsem neřekl, protože jsem pořád doufal, že s herci a jejich akcí to bude všechno vypadat lépe. Ale abych byl upřímný, nejsem spokojený. Možná bychom mohli nejdřív udělat úzké záběry a já to promyslím. Myslím že je skvělé mít svobodu měnit věci na poslední chvíli.

Kdysi jsem dostal jednu z nejlepších rad od producentky Julie Žáčkové. Ptala na jeden projekt, který jsem připravoval, a já jí vyprávěl jaká všechna úskalí a omezení to má, jak si moc nerozumíme s produkcí a tak dále. Julie mi řekla: “A s režisérem jste spolu v pohodě? Tak když půjde do tuhého, držte při sobě, spolu to zvládnete.” Uvědomil jsem si, jak moc jsme tam s režisérem opravdu spolu, jak moc je to náš společný úkol, a jak je skvělé mít spolupráce, kde se tak opravdu cítíte. Nebojíte se pak nejen že uděláte chybu, ale když jí uděláte, nebojíte se jí v klidu napravit. I to je součástí natáčení.

T: A jsou tomu režiséři obvykle přístupní?

A: Někteří jsou a někteří jsou takoví, že se jim to líbí takže jim to nevadí. Takže chtějí jít dál. Někteří režiséři jsou s vámi opravdu na jedné lodi. Jiným je to prostě jedno, Takže někdy se s tím prostě musíte smířit a život jde dál.

T: Byla nějaká konkrétní spolupráce, kdy měl režisér tak přesnou představu o vzhledu, že jste nemohl na poslední chvíli nic měnit?

B: Mám rád, když jsou režiséři velmi přísní a říkají: "Dobře, tohle je fakt na hovno, musíme to změnit."

Vzpomínám si, že jsem dělal na projektu v Číně a vzpomínám si, že tam byla scéna, kde stará paní vařila. Chtěli jsme, aby to bylo hodně autentické, všechno čínské v malém domě, velmi chudé poměry a tak.

Když režisér dorazil na plac s hodinovým zpožděním, řekl: Co to je? To je reklama na Ikeu nebo co to je? Já na to: Já nevím, myslím, že to vypadá nádherně. A on na to: Ne, mělo by to vypadat opravdově. Jsme v Šanghaji. Jsme v malé uličce. Mělo by to působit trochu trochu autenticky a teď je všechno příliš krásné. Tohle nebude fungovat.

Režisér byl dokonce tak nespokojený s kostýmem talentů, že doslova vyšel na ulici a zastavil starou paní, která šla kolem. Řekl jí: Poslyšte, natáčíme reklamu, zaplatíme vám peníze. Potřebuju jen vaše oblečení. Použijeme oblečení, které máte právě teď na sobě. Tak jsme je oblékli naší herečce. Natočili jsme scénu a upřímně, pak už to dávalo smysl. Mám rád režiséry, kteří dělají takhle silná rozhodnutí a nestarají se o to, co si lidé myslí.

Mnoho režisérů tyto věci nedělá, protože se bojí, co si o nich bude myslet klient a agentura. Bojí se, že je lidé budou považovat za příliš komplikované, a tak nedělají silná rozhodnutí. Ale Jovan Todorovič se vždycky krásně zblázní a začne dělat šílené věci a výsledkem je pak velmi dobrá práce.

Do poslední chvíle musíte bojovat o udržení stylu který jste koncipovali, u některých projektů totiž nemáte kontrolu nad tím jak to přesně bude vypadat až do momentu kdy přijdete na natáčení, je to často opravdu náročný úkol, ale je důležité do poslední chvíle hledat východisko.

T: Stanovujete si pro film nějaká pravidla? Třeba že budu používat jen tyhle tři objektivy nebo podobně?

A: Myslím, že jsem se ještě nedostal na takovou úroveň řemesla. Myslím, že ideální by bylo dělat to jako Picasso. Picasso je kubistický a vlastně surrealistický malíř, který v podstatě používal jen čáry, trojúhelníky, čtverce, ale než své kresby zjednodušil jen na to, byl téměř dokonalý jako fotografie. Takže si myslím, že klíčem je, když to zjednodušíte.

Proces vytváření koncepce spočívá v tom rozdat si reference a nápady a ty pak zkoušet a selektovat dokud jejich množství nezredukujeme jen na několik pravidel, které bychom měli dodržovat. Stejně tak to funguje i s námi jako osobnostmi, neměli bychom se bát rozmanitosti nástrojů a stylů, kterým se věnujeme, komplikovanosti přístupů podle kterých postupujeme a časem zjednodušit i svůj přístup.

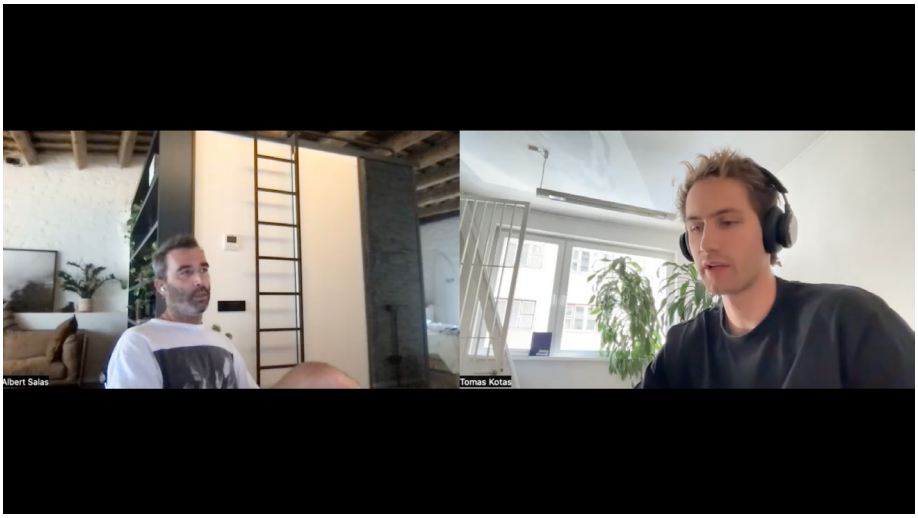
A: Za svou kariéru jsem nenatočil mnoho celovečerních filmů a stále se mám co učit. Ale myslím, že zjednodušení je cílem. Trochu jsem to udělal ve filmu *Poslušnost*. Všechno jsme točili na 21mm a 35mm. Objektivy jsme měnili jen velmi málo, a to je něco, o co se snažím hodně. Je to něco, co je podle mě součástí procesu, myslím, že jak člověk stárne, je ve zjednodušování lepší. Stále se snažím najít svůj styl. Když začínáte, chcete všude rozmístit světla. Protože chcete využít to co vám nabízí rozpočet. Když pak začnete být zkušenější, je to naopak. Snažíte se používat co nejméně světla, jen abyste zachovali to nejnutnější.

Proto existují kameramani, kteří používají pouze jeden zdroj světla přes okno. Jiní lidé rádi používají mnoho malých lampiček, nebo jsou jiní lidé, kterým je to prostě jedno. Prostě se jen dívají na obrázek a hodnotí jestli se jim to líbí nebo ne, což je naprosto v pořádku.

T: Který z těchto lidí jste vy?

A: Nemám ani ponětí, kdo jsem, co dělám a proč to dělám. Jedno ráno se třeba probudím a řeknu si, že budu dělat všechno single source, a druhý den se probudím a řeknu si, že

Salas, Albert. Z natáčení snímku *Poslušnost*, fotografie z kameramanova archivu. Pořízeno 13.8.17



Salas, Albert. Moment z osobního rozhovoru, nahráno on-line z Prahy, 17.8.22

na to kašlu, že budu pracovat jen na obrázku podle toho co se mi líbí. Nemám zatím žádné pravidlo, kterým bych se řídil.

T: Jste spokojený s výsledkem svojí práce?

A: Je opravdu těžké vidět svou práci a hodnotit jí kladně. Myslím, že právě to mě neustále nutí k tomu, abych se zlepšoval, protože se mi nelíbí nic, co dělám.

T: Co se týče práce s barevnými korekcemi, připravuješ někdy LUTky před natáčením nebo jaký tvůj způsob práce s koloristou?

A: První film, který jsem dělal, měl rozpočet dvěstě deset tisíc dolarů a proto jsem měl s koloristou velkou svobodu. Připravili jsme si jednu základní látku pro natáčení, ale hodně jsme to ladili po natáčení. Další film byla veliká hollywoodská produkce, točili jsme na 35mm, poprvé jsem pracoval s kolonistou Walterem Volpato, je to genius ale má naprosto jiný přístup než kdokoliv, s kým jsem měl možnost pracovat. V přípravách mi říkal, jak připraví look a ten po natáčení upravíme tak, aby ve střižně měli co nepřesnější obrázek. Nevěnoval jsem tomu příliš mnoho pozornosti, ale když jsme šli už do gradingu, začal jsem mu posílat náhledy přebarvených screenshotů z filmu. Walter to moc nechápal, začal mi psát jak to vypadá úplně jinak než ten vizuál který jsme si nastavili předtím a byl z toho celkem problém. Je opravdu důležité znát způsob práce na jednotlivých produkcích, chápat jejich principy, různé rozpočty se liší i tím jak moc můžete věci měnit později v procesu, na větších produkcích je důležitější si jasně uvědomit, co jdete dělat dopředu. Na dalším projektu se budu snažit mít koloristu se kterým budu mít větší svobodu a budeme víc přátelé než jen kolegové. Zároveň budu mít jasnější představu o tom čeho chci dosáhnout dopředu.

Neexistuje téměř žádný projekt, který by byl jako ten druhý, proto taky vytváříme koncepce speciálně pro každý z nich. S tím, že je každý projekt jiný, musíme počítat a držet si prostor pro přizpůsobení se, zkušenosti s různými projekty náš připraví na širší a širší spektrum práce. To se netýká pouze kreativního vlivu na naší práci, ale i nastavení dané rozpočtem a celkovým rozměrem projektu.

T: Co byste poradil filmařům na začátku kariéry?

A: Příprava je klíč k úspěchu. Když jste na place, nejdůležitější je herecký výkon. Mně se na hraných filmech líbí právě to, že každý záběr nemusí být sexy, neuvěřitelný a krásný. Důležité je, že sledujete příběh a cítíte se jím přitahováni.

Takže bych řekl: Nebuď idiot. Vždy mějte na paměti, že na prvním místě je příběh a teprve potom svícení. Zároveň se držte svých představ, ale zároveň buďte připraveni je změnit. Je

to rovnováha, kterou musíte najít. A pak také obecně, pro jakoukoli kariéru kameramana platí, že pokud v ní chcete opravdu uspět, musíte být připraveni nechat všeho za sebou, protože tato kariéra je velmi náročná.

Trávíte tolik času mimo domov. Trávíte tolik času sledováním filmů a nejrůznějšími věcmi, že vám nakonec zbývá jen velmi málo místa na cokoli jiného. Musíte být připraveni změnit své návyky a zapomenout na ně. Váš úspěch se bude rovnat úrovni věcí, které jste ochotni opustit. Pokud jste tedy připraveni všeho zanechat bez hranic, ani váš úspěch nebude mít hranice. Mám spoustu přátel, kteří se věnují stejné profesi jako já, a pak mi najednou pošlou fotku, jak si užívají na pláži s přáteli, a já si říkám, no, to je krásné. Já to ale neudělám. Protože chystám projekt a musím ho připravit pořádně do detailů. Na detailech záleží ty ve výsledku dělají ten rozdíl.

Je těžké si připustit, že pro úspěch je třeba něco obětovat, pro úspěšnou kariéru kameramana je to, v tom lepším případě, čas. Když připravujete film trávíte s režisérem spoustu času, může to být komplikované, vaše přátelské i partnerské vztahy budou často velmi omezované a naši partneři musí mít velké pochopení a trpělivost. Vašimi primárními blízkými vztahy jsou pak lidé se kterými pracujete, je tedy důležité vybírat si je pečlivě a starat se o ně. Při připravování filmu se často pro projekt zapálíte natolik, že vás naprosto pohltí a nebudete schopni se věnovat naplno ničemu jinému, to samozřejmě přináší svoje oběti.

A: Já vždycky žádám, abych přijel alespoň tři dny před technickými obhlídkami, chci vidět režiséra a některé lokace. Chci vidět kousek města a poznat kulturu. Nasát atmosféru chce čas.

Takže moje tři rady pro budoucí filmaře: buďte připraveni, neustupujte příliš a držte se svých nápadů. A pak obecně bych všem poradil, aby byli schopni hodit všechno za hlavu.

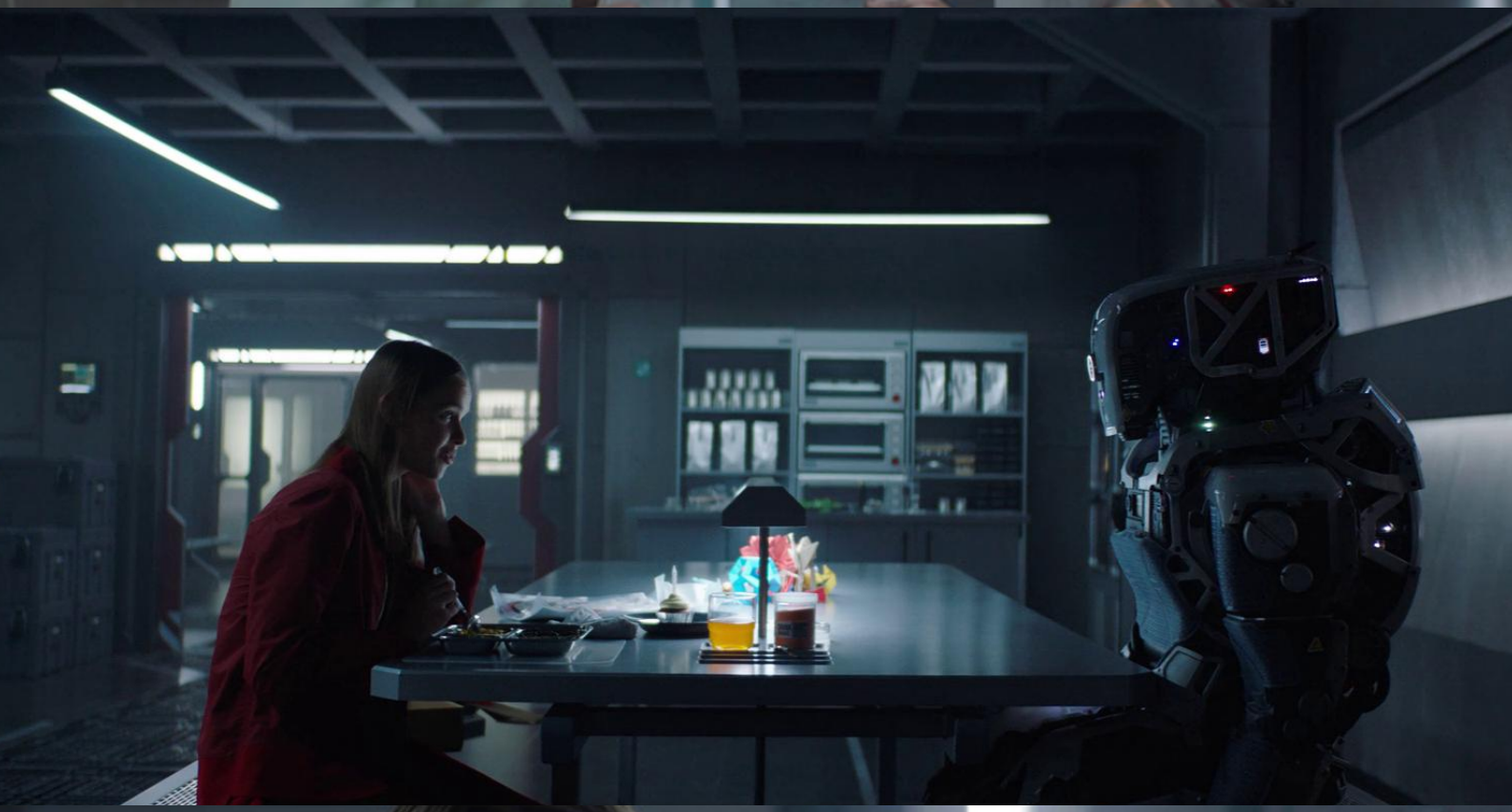
Můžete to vidět na životech jiných umělců. Například klavírista se ráno probudí a první co, tak začne hrát na klavír. Poslední věc, kterou dělají, než jdou spát, je hra na klavír. A když se pak zeptáte hudebníka, co je na prvním místě, jestli nástroj, nebo přítel či přítelkyně, všichni řeknou, že nástroj.

T: Ale nikdy to neřeknou svému příteli nebo svojí přítelkyni.

A: To je pravda, jim to říct nikdy nemůžeš.

4.5 Steven Annis

Steve Annis je anglický kameraman s velice specifickým charakterem, podařilo se mi ho na chvíli zastihnout po jedné z nočních směn při natáčení hollywoodského filmu v Praze. Jestli se někdo naprosto spoléhá na svůj instinkt a celoživotní zkušenosti, je to právě Steve. Má moc rád filmy a viděl jich stovky, má velice dobrý přehled o jejich kontextu k době a dokáže ocenit film který má krásný příběh, ale jak sám řekl, vypadá “naprosto strašně”. Velkou zásluhu na



Annis, Steven. Momenty z filmu I am Mother. Pořízeno 16.8.22

jeho sebevědomém reaktivním přístupu má letitá praxe v natáčení videoklipů například s Vincentem Haycockem, odvaha pouštět se do nečekaných situací, a důvěra ve vlastní instinkt a vkus. Dalo by se říct, že on sám je takovou vizuální koncepcí.

T: Existuje nějaký konkrétní moment kdy začnete pracovat na vizuálu? Děláte nějaké rozbory scénáře, existuje nějaká věc, která vám pomáhá přijít na určité nápady?

S: Mám trochu jiný přístup. Vycházím z toho s kým pracuji. Nejdříve se zamyslíte nad tím, kdo je režisér. Jakou má za sebou režisér filmovou historii? Jaký byl styl jeho předchozích filmů, s jakými kameramany pracoval? Jaký je styl jeho hudby, videoklipů a reklam, pokud už nějaké natočil. Takže to je úplně první věc, která vám opravdu napoví, jakým směrem se vydat. Důležitá věc pro mě je taky to, kdo je scénograf. To je nesmírně důležité. Práci, na které teď dělám, bych asi nevzal, kdyby scénograf nebyl tak výborný.

T: Na čem pracujete právě teď?

S: Režisér je velké hollywoodské jméno. Jeho poslední dva filmy se mi opravdu, ale opravdu líbily, jsou vizuálně úžasné, a jeho scénograf je velmi známý v reklamách a má neuvěřitelný vkus. Zavolali jsme si a on mi poslal složku mood boardů a referencí. Mluvil s režisérem a bavil se o filmech, jako je *Hlad*, což je film Ridleyho Scotta z roku 1983, mluvil jsem o hororu *Jákobův žebřík*, o filmech Tonyho Scotta z poloviny osmdesátých let, o filmech Adriana Lynea z poloviny osmdesátých let, o filmech Allena Parkera jako *Birdie*. Takže to je velmi snadný odkaz na to, jak chce pokračovat v koncepci dál. Vlastně to není nic těžkého, pokud se zajímáte o film. Pokud jste sledovali filmy napříč všemi desetiletími, okamžitě poznáte, jak chce režisér k věci přistoupit.

Otázka “kdo je režisér?” je klíčová. Steve Annis je další z kameramanů, co si tuto otázku pokládají na začátku vytváření vizuální koncepce. Nejednou jsem setkal s názorem, že kameraman slouží režisérově vizi a hlavně slouží příběhu, to je všechno pravda, ale neznamená to že je kameraman někde dál v potravinovém řetězci. Je to psychoanalytický nástroj k co nejlepšímu výsledku. Když se potká kameraman s obrovskou vizí s režisérem, který s ním nesouzní a s příběhem kterému tato vize nesedí, nevznikne z toho dobrý film a kameraman nebude nedosáhne úspěchu. Je to týmový sport, týmová práce, ale i tak můžete být opravdu kvalitní hráči, jednotlivci.

T: Liší se vaše nastavení mezi jednotlivými projekty hodně? Třeba po technické stránce. Nebo se řídíte instinktem?

S: To byla vždycky moje filozofie. Vyrostl jsem díky práci na videoklipech a videoklipy jsou pro mě známkou dobrého režiséra a kameramana. Pokud pracujete v opravdu napjatém časovém presu, bez peněz a dokážete vytvořit něco dobrého, pak si myslím, že je to skutečný ukazatel toho, kdo jste jako

člověk, umělec, nebo jak to nazvat. Je to trénink instinktu, je jedno jak to natočíte, pokud máte dobrý instinkt, měli byste být schopni udělat něco dobrého kdykoliv a kdekoliv.

T: To, na čem pracujete, je film. Není to seriál. Pracoval jste už na seriálech, nebo máte rád jen celovečerní filmy?

S: Natočil jsem jeden pilotní díl pro seriál. Byla to velká show. Byl to rozpočet okolo 35 milionů dolarů, velké sci-fi, epické. A i do toho jsem si vzal svou filozofii, řídit se instinktem.

Pokud natáčíte scénu v noci, musíte tam být v noci na technické obhlídce, můžete si udělat jakousi představu a z té pak vycházíte. Se svým osvětlovačem a s režisérem si promluvíte o tom, co chcete. Můžete si říct: "Dobře, tak tohle vezmeme do náklaďáku". Ale až když tam dorazíte a všechno je na místě, valí se mlha a zapnou se dešťostroje. Teprve v tu chvíli na to můžete opravdu přijít až na místě. Často si režisér rozmyslí co chtěl. Divili byste se, jak často něco naplánujete a režisér v tu chvíli řekne: "No, já to vlastně chci udělat jinak." To se pak stává, že si to rozmyslíte jak moc plánujete. Takže jsem rád, že jsem schopen na to reagovat.

Steve Annis má opravdu nekompromisní přístup, ve kterém opravdu popírá velkou část přípravy, dalo by se říct, že to co se za léta praxe naučil formuje jeho integritu natolik, že samotný umělecký a kreativní instinkt považuje za vizuální koncepci.

T: Rádi byste si zachovali flexibilitu?

S: Ano, nejlepší světlo nastavíte až pět minut před záběrem. Je velmi obtížné zůstat v klidu, to přichází ale se zkušenostmi.

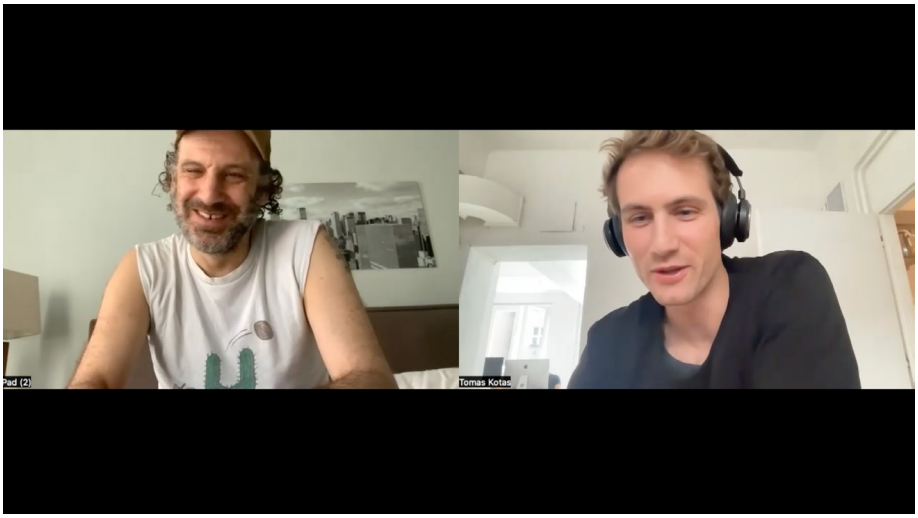
T: Setkali jste se s režisérem, který by za vámi přišel a řekl: tady je Vizuální "bible", tady jsou vizuální myšlenky?

S: Není to tak dávno, co jsme natáčeli s Willemem Dafoem v Kolíně nad Rýnem, a režisér trval na tom, že bude dva týdny připravovat storyboardy, prohlížet si scénu a kulisy v dekoraci, věděl, co chce.

Postavili jsme obrovskou scénu, obrovský podkrovní byt, a všechno bylo naplánované, měli jsme storyboardy a pak se objevil Willem. A on řekl: "Chci natočit první scénu támhle." A protože jsem měl svojí reaktivní povahu, byl jsem vlastně rád. A protože jsem měl dobrého osvětlovače, měli jsme všechna světla na pohyblivých stativech, mohli jsme reagovat na jakoukoli část téhle scény.

Režisér byl zpočátku trochu rozladěný, ale po chvíli si tento způsob práce zamiloval. Některé scény, byly naplánované a většinou jsme se jich drželi. Je fascinující sledovat herce při

Annis, Steve. Z natáčení snímku *I am Mother*, fotografie z kameramanova archivu. Pořízeno 16.8.18



Annis, Steve. Moment z osobního rozhovoru, nahráno on-line z Prahy, 16.8.22

zkouškách a režiséry, jak se snaží herce při zkouškách přemluvit, a já tam jen tak klidně sedím. Herci sedí pohromadě a v určitém okamžiku se zvednou a začnou chodit. V tu chvíli si říkáte: "Bože, už je to tady." Protože v tu chvíli se změní osvětlení, oni se přesunou do jiné části scény a vy si říkáte: "Dobře, tak teď to musím udělat tak, aby to vypadalo dobře."

Při přístupu jaký má Steve Annis, je důležité mít opravdu kvalitní tým, který chápe jak pracujete a dokáže nabídnout řešení, které vám pomohou dosáhnout co nejlepšího výsledku. V případě Steva Annise je koncepcí z velké části to, že se jí co nejvíce vyhýbá, má rámcovou představu, ale hlavně zůstává flexibilní.

T: Chtěl jsem se vás zeptat na film sci-fi které jste natáčel "Já, matka", celé to bylo natáčené v dekoraci ve spoustou ledových světel v obraze.

S: Když jste točili film v osmdesátých nebo sedmdesátých letech, nebo dokonce v devadesátých letech, museli jste opravdu plánovat a udělat jakoukoliv změnu na natáčení a být reaktivní by bylo velmi obtížné. Světla, které máme teď, jsou prostě RGB. Můžete doslova okamžitě změnit barevný kontext scény, jen kliknete na iPadu. Mít takový luxus je opravdu vzácné a cenné. A je to něco, co byste před pěti lety, před vynálezem spypanelu a astera trubic nemohli udělat, tato dvě zařízení jsou neuvěřitelná a umožňují nám všem dělat úžasné věci v daném okamžiku. Takže jsme toho hodně vymýšleli na place, měli jsme všechny LEDky ve scéně RGB a mohli libovolně měnit.

T: Když jste natočili pilotní díl seriálu a po vás ho převezme jiný režisér, sepíšete si pravidla? Protože já osobně mám přesně z této situace tolik knih pravidel.

S: Vzpomínám si, jak mi nabídli spolupráci na seriálu *Euforie* a režisér chtěl, abych natočil 2., 4., 5. díl. A já jsem se zeptal: "A co pilotní díl?" A on na to: "Ten dostane můj kamarád kameraman" A já na to: "Jestli mě opravdu chceš, tak mě nech točit ten pilot." A on řekl: "Já prostě nemůžu." Na to jsem odpověděl, že na seriálu nebudu spolupracovat.

A lituji toho. Lituji, že jsem nepracoval na první sérii *Euforie*, ale ten kameraman určuje vzhled a já bych ho musel následovat. A to já v sobě prostě nemám. Možná kdybych byl hodně na mizině, tak bych to udělal, ale naštěstí nejsem.

V průběhu kariéry se stane, že uděláte i špatná rozhodnutí a nebude jich pravděpodobně málo, je důležité se z nich poučit nebo se díky nim naučit něco o sobě. Steve Annis mluví o svém přístupu, jaký je on sám člověk. Je dobré vědět kým jste a otisknout to do svojí práce. To je perfektní způsob, jak být konzistentní ve svém stylu a přístupu. Pilotní díl každého seriálu je udavačem jeho vizuální stylu a konceptu, kameramani často specifikují nastavená pravidla, a ty slouží kameramanovi, který nastoupí po nich k udržení nastavené vizuální koncepce.

T: Přišel jsi z videoklipů a reklam, pracoval jsi stejným způsobem i na videoklipech?

S: První skutečnou výzvou pro mě bylo natáčení videoklipu pro Calvina Harrise v Las Vegas. Čtyři dny jsme jen tak pobíhali po Vegas se skvělým filmovým štábem, malým, ale skvělým. Prostě herec, který dělal praštěné věci, a já ho u toho natáčel a fungovalo to.

Pak jsem dělal další videa pro režiséra Vincenta Heycocka a při tom natáčení se člověk prostě učí. Je to něco jako dokumentární film, ale ve velmi stylizované podobě, a vy se prostě naučíte, jak se přizpůsobit a naučíte se komunikovat myšlenky: "Pojďme se sem vrátit za pár hodin, až bude trochu hezčí světlo?" S Vincem jsem pracoval asi pět let a cestovali jsme spolu po světě, natáčeli jsme videoklipy pět let. Vlastně jsme jen tak vymýšleli kraviny a přitom si rozuměli a byli čím dál kreativnější. Pak jsem začal pracovat s dalšími režiséry, kteří to zřejmě viděli, a měli podobnou filozofii. Takže ta filozofie přitáhla i další režiséry. Kdybych dělal high concept, hip-hopová videa a ateliéry s předním světlem, tak by mě zase přitahovali takový režiséři.

Jeden z mých nejoblíbenějších klipů byl pro zpěváka jménem James Vincent MC. Den před natáčením jsme neměli lokaci. Tak jsme se prostě vrátili do hotelu, viděli jsme kemp, byl tam přívěs, zaklepali jsme na dveře, nakoukli dovnitř a řekli: "Můžeme tady natáčet?" Oni řekli: "Samozřejmě, že můžete." Druhý den jsme začali natáčet. A já jsem měl auto se čtyřmi čtyřkilowattovými světly a prostě jsme je odpálili přes okna a točili. To je pro mě ten nejlepší druh filmařiny.

Existují i další drobné triky, mít dobrou kameru a fajn objektivy vám udělá dobrý základ. To opravdu pomáhá.

Ale teda viděl jsem spoustu filmů, které vypadají strašně, ale jsou neuvěřitelné. Většina filmů Stephena Soderbergha vypadá příšerně, ale jsou nádherné.

Známkou každého dobrého filmaře je láska k příběhu. I kameraman, jehož život je od podstaty vizuální, umí ocenit krásu filmů, které nemají zas tak dobrou vizuální stránku.

T: Zdá se, že je pro vás velmi důležité mít šikovný tým složený z dobrých lidí. Děláte s lidmi pohovory? Ptáte se na konkrétní lidi, nebo si berete své lidi s sebou po světě?

S: Je pro mě důležité přinášet něco zemi ve které pracuji. Takže když dělám nějakou práci, najmu si místního osvětlovače, najmu si místního ostřiče, najmu si místního gripáka, pokud jsou to kvalitní lidi, nevidím důvod, proč ne. Podívám se na jejich životopis a vidím na čem pracovali. S

jakými kameramany pracovali, jestli s nimi ten kameraman pracoval znovu. Když se podíváte na životopis ostřiče a je tam jméno kameramana dvakrát nebo třikrát, a vy máte toho kameramana rádi, pak okamžitě poznáte, jestli je dobrý ostřič, nebo ne. Samozřejmě s nimi zavolám, popovídám si jim třeba deset minut a pak okamžitě víte, jestli si rozumíte. Je to prostě o tom, naučit se to řešit, a cestovat, a naučit se, kde jsou nástrahy a být politicky zdatný v komunikaci a boji o svoje požadavky.

T: Připravujete si někdy LUTky nebo něco, co vám pomůže mít jasnější představu o gradingu už na natáčení?

S: Nebyl jsem v žádném gradingu snad pět nebo šest let.

Je to zbytečné. Nechci to říct arogantně, ale pokud si nastavíte opravdu jedinečný vzhled a jedinečný styl a použijete kameru až na hranice jejích možností, jen málo co vám to může vzít. Když jsem před mnoha lety dělal jen hudební klipy, chodil jsem hodně do gradingu, ale pak začnete dělat reklamy a uvědomíte si, že máte okolo sebe spoustu výkonných producentů a klienta. A to, co říkáte, je tak trochu bezvýznamné, protože oni mají svůj názor.

Když to chtějí mít jasnější, tak to budou mít jasnější. Zaplatili si za tu práci. Takže jsem si velmi rychle uvědomil, že je to naprosto zbytečné. Obecně mám ke koloristovi respekt.

Dalo by se říct, že jak to sám Steve Annis nazývá, arogance se kterou pracuje, vede k tomu, že se mu producenti, se kterými pracuje, ani nesnaží nabídnout nikoho, kdo by nebyl dost kvalitní. Dalo by se říct, že má opravdu jasně danou laťku svojí práce, a díky tomu pracuje s velice kvalitními lidmi a dá jim prostor se projevit. Jistá forma nekontrolovanosti může být svobodná pro spolupráci.

S: Projekty, které dělám, jsou většinou u režisérů s dobrým vkusem, takže často máte i dobrého koloristu. Zároveň dobrý kolorista nevezme práci od kameramana, u kterého si není jistý určitou kvalitou, je to dobrá dvojsečná zbraň. Selektuje se to navzájem.

4.6 Niklas Johansson

Je důležité vědět co chcete a k tomu si nastavit ten správný koncept svojí práce. Niklas Johansson je skandinávský kameraman s portfoliem přesně odpovídajícím jeho původu, jeho citlivá práce s přirozeností prostředí je pro něj velice příznačnou. Jeho bratr je významný režisér a jeho přístup se tvaroval převážně v letité spolupráci s ním. Je důležité mít na začátku svojí kariéry okolo sebe lidi, kteří jsou otevření spekulacím a experimentování. Filmy by měly vznikat přesně tak – sdíleným nadšením.

T: Kameramani a filmaři mají před natáčením vlastní postup. Někdo si vytvoří knihu pravidel, někdo něco jako vizuální bibli a někdo se řídí instinktem. Jaký proces používáte vy?

N: Včera jsem o tom mluvil se svou přítelkyní, protože ona je také kameramanka. Ona například vytváří Bibli a pro každou scénu plánuje barvy a přesný vizuál. Díky takovému plánování je scénografie skvěle vystavěná, stačí si na každou stránku napsat vizuální představu pro každou scénu. Myslím, že něco takového začnu dělat taky. Je to náročné na přípravu, protože když máte film, který má 120 scén, musíte napsat 120 stránek nápadů. Ale ona to dělá tak, že si připraví soubor PDF, kde má pro každou scénu jen jednu referenci. Máte tam jakoby vizuální scénář, a to vám velmi usnadní práci na place. Vidíte, že tahle scéna je před nějakou jinou, a to vám pomáhá s návazností. A také si může každý den udělat pár screenshotů, a po natáčení nahradit referenci. A postupně vidí, jak se to skládá a vyvíjí.

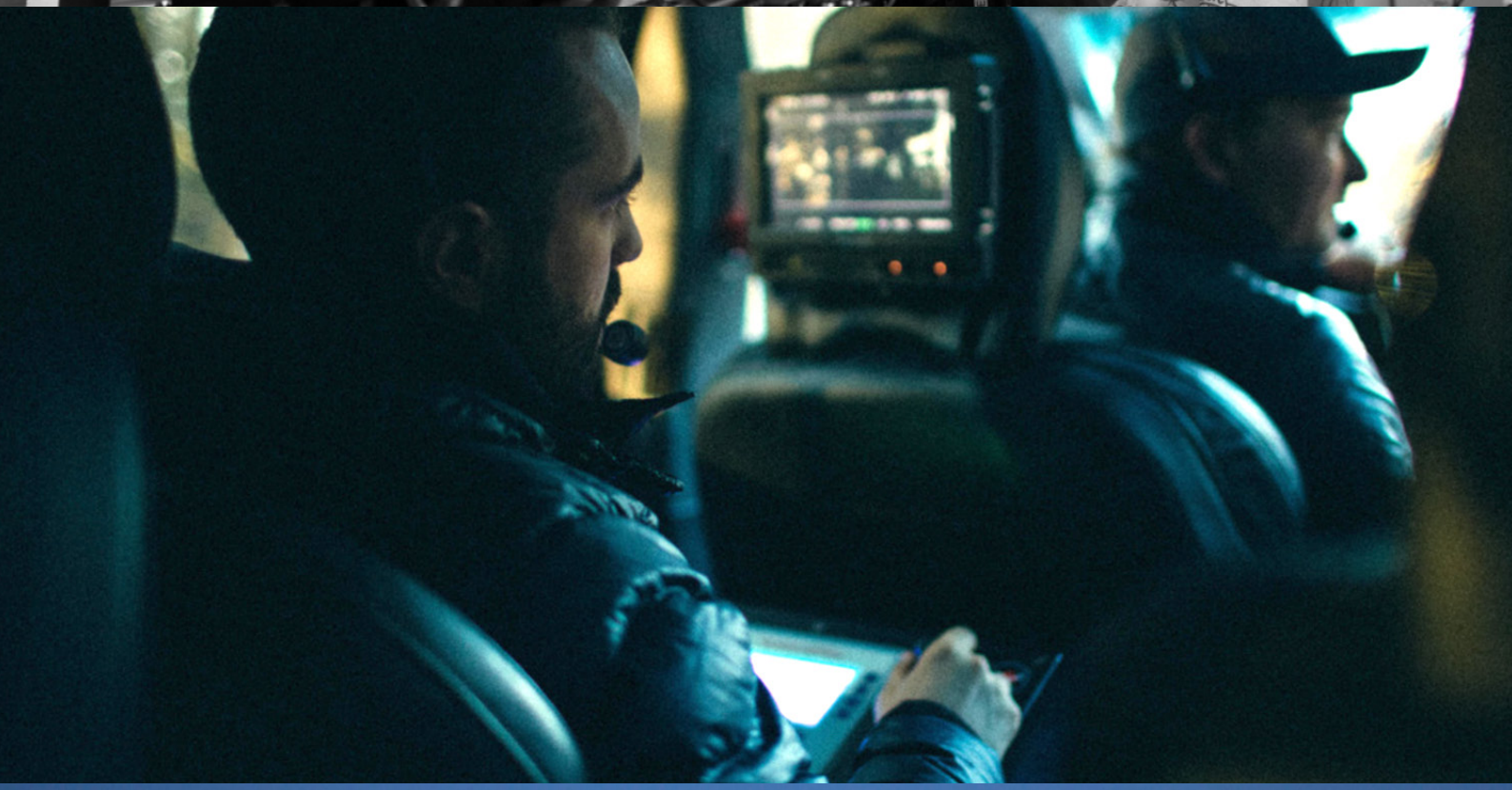
Refence a její nahrazování je technika, jak můžete v průběhu realizace filmu mít přehled o tom jak se váš zvolený vizuální jazyk postupně vyvíjí. Například na dokumentech, nebo při dlouhém natáčení rozděleném do bloků, můžete zjistit pomocí screenshotů, jaké kompozice a atmosféry se vám potkávají, může to být ukazatelem pro další vývoj vašeho projektu, nebo návodem pro kameramana, který by po vás například přebíral nějaké díly seriálu.

T: Něco podobného jsme používali, když jsem pracoval na svém magisterském filmu. Měli jsme dokument s obrázky referenčních záběrů, tam jsme mohli sdílet své nápady a poznámky k nim.

N: Tento systém je dobrý. Rád používám program Microsoft OneNote. Používal jsem ho asi u čtyř filmů, které jsem natáčel. V podstatě umožňuje napsat ke každé scéně jen jednu krátkou poznámku. Je to skvělý program.

T: Jo, slyšel jsem o tom. Je to jako hřiště bez hranic.

N: Proces hodně závisí na režisérovi a na tom, jak chce pracovat. Například teď jsem pracoval s režisérem ve Vancouveru a ten nechtěl žádné plány. Sešli jsme se asi měsíc předtím, než jsme měli natočit první díl seriálu, který měl 90 minut, ale nic jsme s ním neprobírali. Technické obhlídky jsme pak udělali za dva dny. A režisér si byl prostě jistý, že to vyjde, a nechtěl žádný plán. Jen jsem mu předložil své nápady ohledně úhlů a čehokoli dalšího, poslal jsem mu pár záběrů, a pak jsme se oba shodli asi na pěti, šesti záběrech. To byl jeho styl, nechtěl plánovat. Ale na druhou stranu jsem taky pracoval se svým bratrem na krátkých filmech a on byl pravý opak. Chtěl všechno plánovat, jaké fléry budou v jaké scéně a podobně. Takže opravdu záleží i na režisérovi.



Johansson, Niklas. Momenty z natáčení z archivu Nicka Johanssona. Pořízeno 17.8.22

Najít si svoje nástroje je důležité, Nick používá různé programy pro komunikaci s režisérem a zbytkem štábu. V dnešní době, kdy jsme schopní komunikovat všechno možné na dálku, je téměř nezbytné mít pro takovou komunikaci nějaké nastavení. Poté co nás všechny zasáhla vlna pandemie, museli jsme si najít způsob komunikace a sdílení referencí. Softwarové společnosti se začali rychle adaptovat a od sdílení obrazovek jsme se dostali k virtuálním poznámkovým tabulím, které jsou pro vytváření koncepce užitečným nástrojem.

T: **Jak to probíhá, když se poprvé setkáte s režisérem?**

N: Když se poprvé setkám s režisérem, obvykle s ním o scénáři nemluvím. Dělal jsem například něco pro Netflix a režisér se mi líbil, ale nerozuměli jsme si a měli jsme odlišný styl. A já jsem chtěl náladu filmu nastavit úplně jinak, chtěl jsem ji udělat špinavější, ale neshodli jsme se a na filmu je to trochu cítit. A proto, když se poprvé sejdu s režisérem, rád si s ním promluvím o tom, jaký styl se mi líbí a tak, abychom oba zjistili, co nám bude vyhovovat, a mohli se rozhodnout, jestli spolu chceme pracovat, nebo ne. Je velmi důležité mít stejnou vizi, protože spolu trávíte spoustu času a nechcete pracovat s někým, koho nemáte rádi, a být pořád potichu. Chceš mít takového jakoby nejlepšího přítele na pár měsíců, abyste si mohli povídat o čemkoli, jak o životě tak o filmu. A také, když si s někým nesednete, máte tendenci se chránit tím, že nejste upřímní, a prostě řeknete, že se vám líbí některé věci, které vám třeba nejsou příjemné nebo přirozené. A takové pracovní prostředí nechci.

T: Před pár dny jsem mluvil s Nikitou Kuzmenkem a on se zmínil, že pracoval s jedním režisérem a neměli dobrou chemii. Říkal, že kdykoli se to stane, člověk se tak nějak uzavře do malé ulity, zadrží dech a čeká, až všechno skončí. Pokusíme se být trochu pragmatičtější. Mohl byste zkusit poukázat na některé postupy které využíváte?

N: Obvykle si nejdřív přečtu scénář, třeba několikrát. Jsem v tom špatný, ale snažím se ho přečíst alespoň třikrát, abych mu opravdu porozuměl, a udělám si nějaké poznámky a scénář trochu rozeberu. Pak se rád setkám s režisérem a vyslechnu si, co chce dělat a jakou má vizi. A když znáte jejich pohled na věc, můžete začít plánovat vizuální stránku. A pak také mluvíte se scénografy, o barvách, kostýmech a podobně. Je prostě velmi důležité mluvit se všemi, protože když to neuděláte, bude z toho zmatek a nakonec budete pořád jenom pracovat, předělávat a budete strašně unavený. Až si se všemi promluvíte, můžete začít scénář opravdu rozebírat, protože když to uděláte předtím, uvidíte to jen svým pohledem. Pak si myslím, že je důležité opravdu strávit čas na lokaci, protože je velkou součástí snímku, a zatímco trávíte čas na lokaci, můžete přijít s nějakými nápady na záběry. A pak si prostě začnu psát nějaké odkazy na záběry do OneNote.

Také používám aplikaci, která se jmenuje Camera list, což je taková francouzská aplikace, která dělá seznamy kamer, objektivů, filtrů a podobně. V podstatě máte v aplikaci všechny objektivy a nástroje a můžete zkusit zadat třeba zoom pro super35 se clonou dva. A potom vám to dá možnosti, takže vidíte, jaký kamery a další nástroje v těchto parametrech existují.

Pro vytvoření koncepce musíme znát i možnosti které nemáme jen k dispozici, ale které vlastně vůbec existují. Vývoj jde stále kupředu a občas nemáme kapacitu vědět o všem, co filmový technologové vytvořili. Díky nástrojům, které Niklas zmiňuje, můžeme tomu, že nám něco unikne, snadno předejít. Existují totiž nástroje které nám mohou opravdu zjednodušit život a urychlit práci.

T: Jaké jsou vaše další kroky?

N: Pak pořídím fotografie na lokaci, vytisknu všechna místa, udělám tři až čtyři záběry z různých úhlů a ty si pověsím na zeď v kanceláři. A o záběrech, které jsem udělal, také diskutuji se štábem, protože film je skupinový projekt, ne one man show.

Pak také koukám na rozpočet projektu, a na základě toho se rozhodujeme, jakou kameru a objektivy použijeme. Abych byl upřímný, nejsem velký plánovač, protože někdy prostě musíte věci upravit na place podle toho, jak se herci pohybují a podobně. Takže je fajn mít s sebou v nějaké dodávce všechny druhy nástrojů, více méně, protože třeba budete muset na place změnit svou vizi. Protože jste si mysleli, že nějaká scéna bude rychlá a energická, ale ve skutečnosti je pomalá a kamera bude plynout, místo toho, aby byla z ruky. Také používám interkomy do uší, je to příjemné, protože můžu komunikovat o záběrech v klidu. Používám švédskou značku Ear Tech a mám je moc rád. Jsou ale poměrně drahé.

Posledních deset let pracuji se stejným ostřičem, jmenuje se Daniel. Je to takový milý, vtipný chlapík, velmi zádumčivý, jsme svým způsobem velmi rozdílní. Kdybych byl stejný člověk jako on, nebo naopak, myslím, že bychom spolu nikdy nemohli pracovat, ale vycházíme spolu velmi dobře, a je velmi důležitou součástí mé práce. Známe se tak dobře, že nemusíme o věcech moc mluvit. Prostě víme, co ten druhý chce.

Snahou o zmírnění často velice intenzivního tlaku na natáčení docílíte lepší přehlednosti a budete moci lépe dbát na dodržení koncepce. Například pomocí používání interkomů neboli sluchátek skrze které můžete komunikovat v klidu s režisérem, ostřičem nebo gafferem, můžete plynule ovlivňovat všechny nástroje na natáčení v souladu s vaší představou.

Johansson, Nick. Vybrané momenty z projektů Nickem Johanssonem. Pořízeno 16.8.22

T: Chtěl jsem se vás zeptat na barvy, pokud jde o grading. Máte nějaký postup přípravy?

N: No, to je něco, co probírám s režisérem pokaždé, když máme začít nový projekt. Opravdu záleží na typu projektu, protože když například natáčíte reklamu, nechci používat speciální korekce na place, protože pak ma agentura a klient jasnou představu a já pak nemůžu nic měnit. Mám svůj styl, který se mi líbí, ale i režiséři mají svou vlastní vizi. Například za pár týdnů začnu nový projekt, kde chce režisér použít hodně barev, k čemuž jsem trochu skeptický, ale uvidíme, jak to bude probíhat.

5 Závěr

V diplomové práci o hledání vizuální koncepce filmu jsem došel k několika závěrům. Zaprvé jsem si uvědomil, jak velmi jednoduché je moment vytváření vizuální koncepce minout. Výroba filmu je komplikovaný proces, který nás výrazně zaměstnává povinnostmi. Je jednoduché se přehltit, je to časově náročné, proto musíme dbát na plánování přípravy a najít čas pro přípravu koncepce. A všechny mé poznatky vedly jediným směrem: klíčová je flexibilita. Je důležité udržet si mysl otevřenou, abychom mohli případně měnit naše naplánované záběry a přitom se nevzdálili nastavené koncepci. Musíme zůstat flexibilní, ale věrní svojí původní vizi. Zkoumáním tématu a vedením dialogů s kameramany jsem došel také k překvapivému závěru, že primárním prvkem při vytváření vizuální koncepce nejsou nástroje a přesné postupy, v první řadě je to intuice a rozvádění dialogů, nástroje jsou až výsledkem hledání, podle nichž bude kameraman potom svůj film realizovat.

Očekával jsem vysokou míru řemeslné pragmatičnosti a skoro až mechanické přípravy, ale ze zjištěných faktů vyplynulo, že jsou kameramani umělci stejně tak jako řemeslníci: jsou to kreativní intuicí se řídící tvůrci. Nejde definovat každý krok, ani specifikovat čím přesně dosáhli kameramani kýženého výsledku. Na cestě je mnoho nevyřčeného, co musí každý objevit sám, jen se musí snažit. Zajímavé je už jenom, jak moc rozhodnutí je založených na principu, jestli se vám tohle vizuální řešení líbí nebo ne, jestli máte pocit, že to vizuální řešení funguje pro daný film nebo je mu to cizí. Instinkt a vkus jsou dvě nestabilní ingredience kameramanské tvorby na cestě ke koncepci, které nelze naučit. Dají se trénovat, ale ne naučit. Zjistil jsem ale, že je důležité svojí mysl trénovat a vychovávat k tomu, aby toho byla schopná. Ať už obecně v naší tvorbě nebo pro konkrétní projekt. Můžeme hledat patřičně vzorky fragmentů, ze kterých se bude výsledná koncepce skládat v podobě obrazových referencí, skic, poznámek, nebo klidně jen trávením času na lokaci, kde budeme natáčet. Čím více kreativního času strávíme s projektem, tím lépe se nám bude na projekt tvořit koncepce a názor, a tím lépe budeme na projekt reagovat, když budeme potřebovat.

Ve vedených rozhovorech jsem též zjistil, že každý kameraman má svůj vlastní přístup, stejně tak jako svojí osobnost, která vše výrazně ovlivňuje. Proto jsem hledal průsečíky, kde se jejich přístup a názor na přípravu protíná, a chtěl bych vypíchnout body, které jsou pro mě důležité. Všechny následující body byste

měli zahrnout do plánu příprav a realizace a bez výjimky jimi projít. Je až moc snadné se některým krokům vyhnout, ale je důležité je brát jako běžnou součást natáčení, jako třeba to, že na natáčení musí být kamera a objektiv.

Každý kameramanův proces je nevyhnutelně spjatý s flexibilitou. Je třeba zůstat otevřený novým nápadům a situacím nejen ze strany režiséra, ale i nás, kameramanů samotných. Perfektně se připravíte, ale záběry se budou měnit, a nebudete to moci ovlivnit jinak, než tím, že se jim se jim přizpůsobíte. Zůstaňte kreativní, držte se pravidel, které jste si nastavili, a snažte se je aplikovat na nově vzniklé situace. Mohou to být změny záběru kvůli herecké akci, změna počasí a přesun na jinou část lokace, nebo směr natáčení. Zjistíte, že to působí jinak než jste chtěli, a musíte to změnit, všechno nejde naplánovat.

Každý proces příprav a natáčení, který jsem analyzoval, začínal na jednom zásadním zjištění. Poznejte svého režiséra jak dobře jen můžete, jeho osobnost se bude bez pochyby odrážet i v jeho práci, v jeho filmu. Hledejte, v čem se potkáváte, a diskutujte, nejen o filmu. Vztah režiséra a kameramana se často odráží na výsledném díle, a není náhodou, že kameramansko-režisérská dua jsou pojmem v kinematografii.

Najděte si čas na přípravu, listujte s režisérem ve scénáři. Zdá se to možná nepravděpodobné, ale největší chybou mladých tvůrců je to, že tuto fázi přeskočí. Dejte si dost času na přípravu a hlavně v ní neotálejte, zkuste držet tempo a plánovat konzistentně, skoro jako kdybyste natáčeli. Produkujte podněty k dialogu a pak z nich vybírejte jen to, co se vám oběma hodí.

Najděte si svůj ideální způsob čtení scénářů. Někdo dostává vizuální nápady hned na prvním čtení, někdo potřebuje párkrát scénář přečíst, aby chápal kontext, a nápady sepisuje až později.

Budujte vztahy s režisérem, ale i s dalšími členy štábu - čím více budou znát vás, tím lépe budou znát i váš styl a nástroje, které používáte pro dosažení vaší vize. Budou vám velkou oporou ve vašem procesu. Součástí natáčení a výroby filmu je spousta lidského kontaktu a je tedy důležité být obklopen lidmi, okolo kterých se cítíte komfortně.

Důležitou součástí příprav jsou testy a herecké zkoušky. V první fázi můžete zjistit, jaké chcete používat objektivy, ohniska, filtry nebo třeba i kameru. Pokud máte možnost, určitě vyzkoušejte i kostýmy na reálné lokaci, kde budete natáčet, v ideálním případě i s hercem. Vidíte, jak k sobě všechno ladí, nebo naopak. Zároveň je dobré potkat se s hercem dřív, než na samotném natáčení a pokud může být přítomen i režisér, je skvělé, že můžete rovnou udělat nějakou hereckou zkoušku a vidět, jak herec funguje při použití různých testovaných objektivů a jestli není třeba ještě něco změnit. S tím úzce souvisí test světelné atmosféry. Můžete si před natáčením otestovat charaktery a spektra různých zdrojů, vybrat co vám nejvíce vyhovuje, a pak je hlavně důležité to zkusit aplikovat na herce a lokaci, na které budete natáčet. Většina scénářů je něčím specifická, například můžete mít informaci o tom, že bude ve filmu hodně statických záběrů, nebo že budete hodně běhat po chodbách s ruční kamerou. V rámci testů je dobré si vyzkoušet i jak to vše funguje. Můžete zjistit, jak rychle dokážete chodit, nebo jaký objektiv chcete použít pro dlouhý statický záběr.

Nedílnou součástí příprav je také sdílení referencí. Může to být ve formě filmů, screenshotů z filmů, fotografií, obrazů, grafik, koláží. Vytvořte si složky s referencemi, ve kterých budete moci hledat, až se budete připravovat na projekt nebo na první posezení s režisérem nad scénářem. Často budete hledat další reference a režisér vám jich určitě nabídne taky spoustu, ale je opravdu dobré mít složku plnou věcí co nás zaujaly, jsou totiž definicí našeho vkusu. Potom hledáte, co nejvíce pasuje k projektu. Reference je nejrychlejší forma komunikace.

Mějte nakoukané filmy, je důležité vědět o čem je řeč, když k něčemu režisér referuje, a sami můžete referovat ke svojí databázi v paměti.

Vytvořte si vizuální bibli, například v Google prezentacích, tak může kdokoliv, komu dáte přístup, připisovat poznámky, nebo přidávat reference. Vizuální “bible” je dokument, kde máte rozepsané jednotlivé scény a lokace, k nim přiřazené reference a poznámky o tom, jak chcete nebo naopak nechcete, aby scéna vypadala.

Z vizuální “bible” může vzniknout takzvaný Rule-book, což je například zjednodušená PDF prezentace, ve které jsou specifikovaná pravidla, podle kterých se kameraman řídí při natáčení pokračování snímku. Rule-book slouží například pro případ, že se něco změní a potřebujeme si připomenout, podle čeho postupovat, abychom udrželi styl filmu nebo seriálu. Často se to také využívá pro předávání seriálů mezi jednotlivými kameramany, aby zůstal styl seriálu co nejkonzistentnější.

Na každé lokaci je dobré si nafotit záběry, které nás zaujaly, aniž bychom měli jednoznačně naplánovaný záběr nebo scénu pro tento konkrétní úhel. Může se stát, že se věci budou dát měnit a bude se vám to hodit.

V průběhu natáčení se vás bude někdo snažit stále přesvědčit o kompromisech. Stůjte si za svým, pokud necítíte, že to, co vám někdo nabízí, neposune váš film někam dál, a vy nestojíte svým názorem jednoznačně v cestě k dokončení projektu. Buďte nekompromisní, a nebojte se říkat ne.

Koncepce by nás měla vysvobozovat, ne svazovat.

Zdroje:

ABZ [Slovník cizích slov]: Slovo Koncepce. (https://slovnik-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/koncepce), navštíveno 3.7.22

Annis, Steve. Fotografie z kameramanova archivu. Pořízeno 15.8.17

Deakins, Roger. [přednáška] NFTS Summer Workshop. Beaconsfield, UK. Navštíveno 21.8.2019

FilmGrab: Momenty z filmu The Lighthouse (https://film-grab.com/2020/08/11/the-lighthouse/) navštíveno 22.8.22

FilmGrab: Momenty z filmu Se7en (https://film-grab.com/2013/09/09/seven/) navštíveno 22.8.22

FilmGrab: Momenty z filmu Strom Života (https://film-grab.com/2012/12/17/the-tree-of-life/) navštíveno 22.8.22

FRESH movie trailers: Terrence Malick's To The Wonder [Making Of], min 6:44, Youtube. (www.youtube.com/watch?v=in3-CQWEn4o) navštíveno 25.7.22

IMDB: The Lighthouse, Box Office info. (https://www.imdb.com/title/tt7984734/) navštíveno 30.7.22

Johannson, Nick. Fotografie z kameramanova archivu. Pořízeno 17.8.17

KVIFF, Pamfir: Oficiální web Mezinárodního Festivalu Karlovy Vary (https://www.kviff.com/en/programme/film/59/37956-pamfir), vyhledáno 24.7.22

TeamDeakins podcast: Episode 159 - Robert Eggers & Jarin Blaschke - Director & Cinematographer (https://teamdeakins.libsyn.com/robert-eggers-and-jarin-blaschke-director-cinematographer) vyhledáno 13.8.22

Canton, Francisco a Martinez, Pato. Pez Suelto: Poznámky z obhlídek Matt Ballard, Litva: Solab, 2018

Eggers, Robert. Lighthouse [scénář], ScriptSlug, (https://www.scriptslug.com/assets/scripts/the-lighthouse-2019.pdf) navštíveno 24.7.22

Frank, Robert. Série Americans, Metropolitan Museum of Art, (https://www.metmuseum.org/art/collection/search/265012) navštíveno 22.8.22

Marek, Filip. Fotografie z kameramanova archivu. Pořízeno 13.8.17

Marek, Filip. Never Sol - Leon, Videoklip, VIMEO, min 2:24 (https://vimeo.com/468889681) navštíveno 21.8.22

Marek, Filip. Vizuální “bible” k filmu Bod Obnovy, 2022.

Mintzer, Jordan. Conversations with Darius Khondji, David Frenkel, Francie, Synecdoche, 2018

Munch, Eduard. Vampire II z r.1895, Munch Museum, NY 2009 (https://www.nga.gov/features/slideshows/edvard-munch-master-prints.html#slide_7) navštíveno 22.8.22

O’falt, Chris. The Visual Language of ‘The Lighthouse’ Is So Much More Than Black-and-White, Indiewire (https://www.indiewire.com/2020/01/the-lighthouse-best-cinematography-oscar-nominee-jarin-blaschke-robert-eggers-1202207495/) navštíveno 24.7.

Roig, Albert. An Orthochromatic Autumn - technical post, 28/10/19 (carmencitafilmlab.com/blog/an-orthochromatic-autumn/), navštíveno 12.8.22

Salas, Albert. Fotografie z kameramanova archivu. Pořízeno 13.8.17

Spence, Benedict. Vizuální “bible” k seriálu End of the F***ing World, 2019.

Rozhovory:

Marek, Filip. Osobní rozhovor, nahráno v Praze, 3.8.22

Kuzmenko, Nikita. Osobní rozhovor, nahráno on-line z Prahy, 27.8.22

Annis, Steve. Osobní rozhovor, nahráno on-line z Prahy, 16.8.22

Spence, Benedict. Osobní rozhovor, nahráno on-line z Prahy, 14.8.22

Johansson, Niklas. Osobní rozhovor, nahráno on-line z Prahy, 1.8.22

Salas, Albert. Osobní rozhovor, nahráno on-line z Prahy, 17.8.22