

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
TELEVIZNÍ A FILMOVÁ FAKULTA

# **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Praha, 2016

Jakub Křen

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**TELEVIZNÍ A FILMOVÁ FAKULTA**

Katedra Kamery

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**POHYB KAMERY JAKO VÝRAZOVÝ PROSTŘEDEK**

**Jakub Křen**

Vedoucí práce : doc. MgA. Vladimír Smutný

Oponent práce: MgA. Petr Koblovský, Ph.D.

Datum obhajoby: 5.10.2016

Přidělovaný akademický titul: Magisterský

Praha, 2016

## **Obsah:**

### **Úvod**

#### **1) Historie pohybu kamery - počátky filmu**

Bratři Lumièreové ( 1897 )

Cabiria ( 1914 )

Sunrise ( 1927 )

#### **2) Zvukový film**

Paths of Glory / Stezky slávy (1957 )

Touch of Evil / Dotyk zla ( 1958 )

Psycho - podrobněji (1960)

Soy Cuba - podrobněji ( 1964 )

#### **3) 60. léta - Nová vlna**

Banda pro sebe ( 1964 )

U konce s dechem ( 1960 )

Démanty noci ( 1964 )

#### **4) 70.léta - současnost**

Bullit ( 1968 )

Francouzská spojka ( 1971 )

Garrett Brown 1974 Steadicam - vynález

Bound for glory / Cesta ke slávě ( 1976 )

Marathon Man / Maratónec ( 1976)

The Shining / Osvícení ( 1980 )

Raging Bull / Zuřící býk ( 1980 )

Goodfellas / Mafiáni( 1990 )

Das Boot / Ponorka ( 1981 )

Festen / Rodinná oslava (1998)

Slumdog Millionaire / Milionář z chatrče ( 2008 )

Children of Men / Potomci lidí ( 2006 )

The Revenant / Zmrtvýchvstání ( 2015 )

#### **5) Jednozáběrový film**

Victoria ( 2015 )

#### **6) Rozhovor s profesionálem z oboru**

Mark Bliss AČK

#### **7) Slovníček použitého filmařského slangu**

### **Závěr**

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

<b>POHYB KAMERY JAKO VÝRAZOVÝ PROSTŘEDEK</b>
--

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

Praha, dne .....

.....  
podpis diplomanta

## **Upozornění**

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

## Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

## Úvod

Pohyb kamery patří mezi hlavní výrazové a stylistické prostředky pomocí kterých může kameraman ovlivnit obrazovou a emotivní složku filmu.

Spolu s prací se světlem, barvou a kompozicí tvoří pohyb kamery dle mého názoru základní stavební prvky kameramanského umění. Rozhodl jsem se tuto práci věnovat právě pohyblivému rámu - schopnosti rámu či kamery pohybovat se, protože je mému "kameramanskému srdci" ze všech zmíněných složek dá se říci nejbližší. Nepochybně to neznamená, že by ostatní složky neměly takovou váhu, všechny jsou propojené a navzájem se ovlivňují.

Při pohybu kamery se mění úhel, výška, velikost rámu i perspektiva v průběhu záběru. Pohybem kamery můžeme zvyšovat dramatickост scény, může být dynamický nebo odlehčující, plynulý nebo roztřesený, pomalý nebo rychlý apod. Pohybem se přibližujeme nebo oddalujeme, kroužíme k postavám či předmětům. Při přibližování ku příkladu zesilujeme vnímání herecké akce.

Při pohybu na zasvěcené scéně se pak během pohyblivého záběru budou měnit i úhly zdrojů světla. Z hlavního světla se nám může stát např. kontra světlo apod. Také kompozice záběru se vyvíjí spolu s pohybem oproti statickým záběrům, které známe především z klasické fotografie.

Tím pádem pohyb kamery úzce souvisí právě i se zbylými uměleckými kameramanskými složkami. Nutno si uvědomit, že pohyb kamery je často stěžejní, proto kameraman nebude jediný, kdo na něj má mít vliv.

Režiséři jsou různí, někteří budou mít naprosto jasno o pohybu kamery a co tím chtějí vyjádřit, již dávno před natáčením, při psaní nebo úpravě scénáře a naopak jiní se soustředí více na obsah děje, nebo samotné herectví a mohou nám nechat volné ruce v tom, jakým způsobem se rozhodneme příběh formálně kamerou odvyprávět.

Myslím, že by měla panovat jistá obrazová emocionální a výtvarná vazba nebo shoda mezi režisérem a kameramanem, díky které dokážou dopředu napláňovat jaký pohyb kamery je pro daný záběr, eventuálně scénu ideální zvolit.

V této práci se budu zabývat objevováním a experimentováním s pohybem kamery od počátku filmu až po dokonalé systémy umožňující bezchybný plynulý pohyb v současnosti.

## 1) Historie pohybu kamery - počátky filmu:

Bratři Lumièrové byli patrně první, kteří experimentovali s umístěním kamery na pohybující se objekt. Tradičně je přisuzován první pohyb kamery Lumièrovu kameramanovi jménem Alexander Promio, který roku 1897 pořídil záběr v Benátkách na Grand Canalu z pohybující se lodi. To jest nyní považováno za první pohybující se záběr s kamerou.

Protože jejich slavný " příjezd vlaku do stanice " měl u diváků velký ohlas, bylo logické, že Promio jako další krok vyzkouší umístit kameru na samotný pohybující se předmět. Jeden z diváků pak údajně popisoval své dojmy při sledování jako hypnotické a cítil nevídanou energii, která pohlcovala prostor .

Je nutno brát v úvahu, že mnohé filmy z té doby se nedochovaly a není pochyb o tom, že nápad umístit kameru na pohybující se objekty muselo mít i tenkrát více kameramanů.

Prakticky na všechny typy strojů, které byly schopny pohybu se s postupem času začla umísťovat kamera. Vlakové soupravy nebo drezíny byly v době počátků kinematografie velice populární. Filmy obsahující záběry průjezdu do tunelů byly natočeny od společností bratří Lumière , Edisona, American Mutoscope & Biograph a dalších.

První švenky (viz. slovníček film. slangu) královny Victorie roku 1897, kamery byly upevněny k pohyblivým hlavám, které umožňovaly otáčet v různých směrech. Jemnost pohybu závisela na technické kvalitě zpracování a hlavně dovednosti kamerového operátora. Existují i 360ti stupňové záběry z té doby ale většina švenků byla cca 180 stupňů nebo méně.

Hlavní užití švenků bylo převážně pro filmování krajiny s možností rozšířit rám pomocí pohybu do strany.

Pohyb kamery začal být integrován i do hrané tvorby, nejčastější pohyb byl panoramatický švenk, užívaný pro sledování pohybu aktérů ve chvílích kdy se blížili na kantnu a hrozilo, že opustí rám obrazu.

V jednozáběrovém filmu společnosti AM&B " Love in the Suburbs " ( 1900 ) kamera dramaticky sleduje pomocí švenku ženu, která prochází v rámu směrem vlevo a za ní několik nápadníků.

Další horizontální švenky, které mají za cíl přerámovat akci se nachází např. ve filmu " Velká vlaková loupež " ( 1903, režie Edwin S. Porter) natočeno společností Edison Film nebo " Indiáni a Kovbojové " ( 1904, Pathé Frères).

Jako první film, kde se v hojné míře začalo využívat pohybu kamery a de facto se zde zrodily " dolly " (viz. slovníček film. slangu) záběry, které se později staly určitým standardem pro hrané filmy je považován film **Cabiria** ( 1914 ).



Systémy pro pohyb kamerou na tomto filmu jako různé koleje, vozíky si nechal vyvinout režisér Giovanni Pastrone a později dokonce i patentovat jako princip snímání. On a jeho kameraman Segundo de Chomón připevnili kameru na různé typy pohybujících se objektů ( automobily, vlaky, lodě a dokonce i kolečkové křeslo). Jejich přínos pro kinematografii tímto dílem byl značný. Později se dokonce i začalo ve světě záběrům na jízdě říkat " cabiria shots " .

Unikátní bylo, že v Cabiria dostala často kamera volnost pohybovat se prostorem ne zcela závisle na herecké akci. Umožnilo to tvůrcům docílit efektu trojrozměrného prostoru a umocnit obří dekorace a stavby.

V roce 1916, D.W.Griffith a jeho kameraman Billy Bitzer vytvořili jeden z dalších přelomových pohybů s kamerou. Pomalou kamerovou jízdou, která najížděla a klesala kupředu na masivní Babylonské brány ve filmu Intolerance. Zřejmý důvod k tomuto záběru byl nejprve ukázat velikost celé scény v C a poté se přibližovat blíž, aby ukázali, že se uvnitř scény skutečně jedná o reálnou hereckou aktivitu, že to není jen nějaký model. O tomto způsobu přibližovací jízdy dovnitř scény hovoří vynálezce steadicamu Garret Brown jako o " 3D efektu " .

Garret Brown k tomu řekl (můj překlad) :

*" Když se kamera začne hýbat, najednou dostáváme chybějící informace o měřítku, dispozici a velikosti. Dvojrozměrný obraz nabývá iluze trojrozměrného a my jsme nesení skrze plátno do propasti, hlouběji a hlouběji do světa, který nesousedí s tím naším. "*



Když éra němého filmu dosáhla vrcholu kolem dvacátých let, filmaři z celého světa hledali nové způsoby jak pracovat s pohybem kamery jako výrazovým prostředkem filmové řeči. V sovětském svazu, Sergei Eisenstein experimentoval v oblasti střihu, v Německu, F.W. Murnau zkoušel najít nové postupy jak sdělit příběh čistě pomocí vizuality.

Murnau ve filmu *Der letzte Mann* ( Poslední člověk - 1924) , který natočil Karl Freund je tak vizuálně expresivní, že neobsahuje vlastně ani jediný vysvětlující mezititulek, jak bylo v době němého filmu zvykem. V jedné sekvenci byla kamera připevněna na bicykl, v další si Freund upásal kameru na svou hrud' aby docílil simulace subjektivního pohledu postavy opilce.

Když přijel Murnau do Hollywoodu natočit film *Sunrise* ( Východ slunce) v roce 1927, přinesl sebou svůj osobitý styl a ve spolupráci s kameramany jako Charles Rosher nebo Karl Struss se snažili odpoutat kameru ze " statičnosti ".



Karl Struss,ASC a F.W.Murnau , **Sunrise** (1927)



M.Ophuls, kamera: Ch.Matras, **La ronde**(1950)  
úvodní dlouhý dolly záběr

Francouzský režisér Abel Gance byl dalším filmařem podle kterého byl stativ pouze:

*" Sada berlí , která umožňuje jen omezené využití imaginace."*

Abel Gance natočil film *Napoleon* ( 1927 ) s kameramanem jménem Jules Kruger. Garret Brown o něm řekl:

*" Tam jsou věci, které jsou tak nadčasové na tu dobu. Připevnili kameru snad na všechny možné typy vozidel, dělali v tom filmu věci, které nikdo neopakoval snad dalších 30 let "*

## 2) Zvukový film

Dalším z průkopníků v oblasti pohybu kamery byl nepochybně Max Ophuls, německo - francouzský emigrant jenž ve 40. letech přinesl do Hollywoodu výrazné pohyby s kamerou ve filmu " Dopis od neznámé paní " . Po návratu do Evropy natáčel s kameramanem Christianem Matrasem.

Zajímavostí je úvodní skoro 9 minut dlouhý záběr ve filmu " La Ronde " ( 1950) Studiový záběr, který uvede do kontextu celý film. V tomto extra dlouhém dolly záběru byla choreografie již kombinována spolu s hudbou. Kamera se pohybuje skrze komplikovanou scénu a poté se dostane na kolotoč, který slouží také jako metafora pro " uzavřený kruh lásky " .

Filmový kritik Andrew Sarris ve své knize The American Cinema (1968) píše:

*" Když se řeklo Ophulsův pohyb, znamenalo to, že čas se nezastavuje. Stříhová montáž má tendence poskočit v čase pomocí abstraktních obrazů, ale kamera v jednom pohybu (záběru) zaznamenává neúprosně určitou pasáž času, okamžik za okamžikem. "*

Stanley Kubrick byl fanoušek Ophulse a jeho pohybů s kamerou. Ve válečném filmu " **Stezky slávy** " (Paths of Glory) mu spolu s kameramanem Georgem Krausem vzdávají hold při scéně v tanečním sálu. " Stezky slávy " jsou dodnes znatelně výrazné v pohybech kamery na dlouhých jízdách v zákopech, které byly vykopány o půl metru širší než obvykle, aby se tam dolly vešla.



Paths of Glory (1957, S.Kubrick )

Kamera couvá před generálem, který kontroluje stav v zákopech. Kolem něj postávají vystrašení vojáci před útokem, který je téměř sebevražedný. Dlouhé jízdy skrze zákopy a simulace " sledovacího záběru " , na který se později začal hojně využívat steadicam.

Vojáci na povel vybíhají v C (viz. slovníček film. slangu) ze zákopů zprava doleva a kamera na jízdě putuje s nimi. Dokonce během záběru mění rámování pomocí transfokace (viz. slovníček film. slangu) a během jízdy se přibližuje na bližší velikost a zase oddaluje. Reaguje na změny v tempu akce, např. při padnutí vojáků jízda lehce zpomaluje apod.

*" Tyto záběry jsou neskutečně silné, nutí člověka cítit tu nevyhnutelnost smrti a tlačí nás jí vstříc. "*

*Andy Romanoff, Panavision Remote Systems (2003)*

## Touch of Evil ( Dotyk zla , Orson Welles, 1958)



Úvod z " Touch of Evil " patří mezi historicky nejoblíbenější pohyb kamery. Někteří lidé ho označují za ten nejúžasnější záběr ( pohyb kamery ) v historii. Z dnešního pohledu je důležité si uvědomit skutečnost, že tento záběr byl zajisté od té doby mnohokrát překonán ve smyslu sdělování emocí nebo samozřejmě technické kvality, která byla na tu dobu dosažitelná. Podstatné je, že tento záběr je ohromný tím, že jeho hlavním smyslem bylo nést příběh.

Na začátku D (viz. slovníček film. slangu) nastavení časovače bomby, jako divák dostáváme informaci navíc, o které herci neví. Okamžitě vzbuzuje napětí. Kamera pracuje s prvním plánem, zdá se, že je méně soustředěná na popis akcí, spíše vyvolává dezorientační pocity v divákovi.

Kameraman Russell Metty, ASC a tehdy kamera operátor John Russell použili 7mi metrový jeřáb typu Chapman. Kamera putuje nahoru / dolů , dopředu / dozadu, diagonálně, soustředí se na různé akce, představuje hlavní herce ( Charlton Heston a Janet Leigh) ale několikrát opouští auto s bombou v kufru. Jedná se o jakousi formu bludiště kdy kamera není závislá na hercích. První takový příklad, kdy kamera putovala nezávisle na herecké akci byl v již zmiňovaném filmu Cabiria.

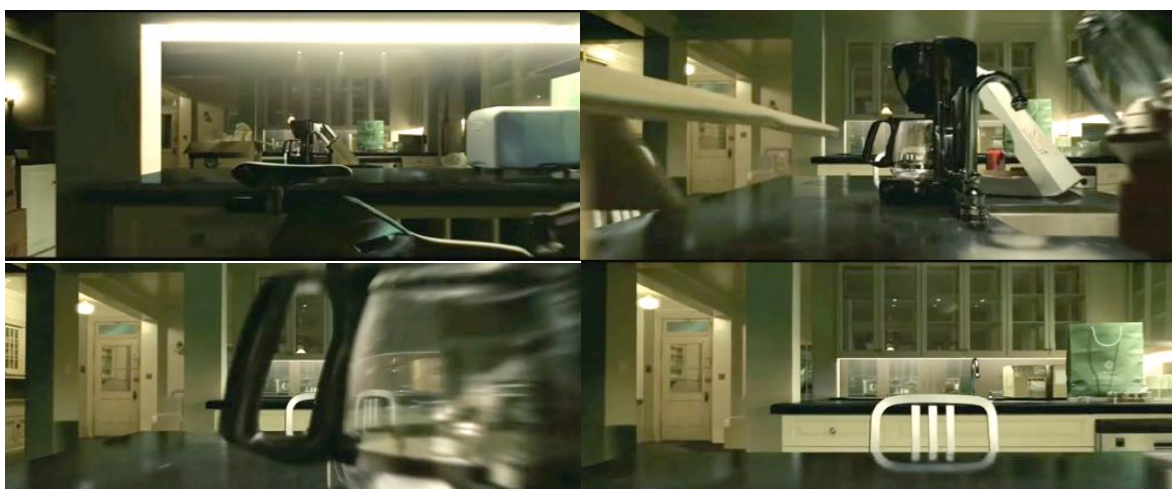
## Alfred Hitchcock - Psycho (1960) , kamera: John L. Russell - podrobněji

Už původní sekvence záběrů je velmi pozoruhodná. C města, který jde rovnou do pohybu a to pravého pomalého švenku, po střechách města Phoenix, Arizona. Ve stejném směru pohybu jsou natočeny přískoky " po ose" ,ale jsou všechny také v pravém švenku, tudíž se střihově zajímavě napojí. Aby toho nebylo málo, tak s bližšími velikostmi rámu se do toho přidává ještě transfokace. Přibližujeme se až na D okna a rolety a pod ní spolu s kamerou " vklouzneme " do interiéru pokoje laciného hotelu, kde se začíná odehrávat děj filmu a dialog postav.



V dnešní době by se daly možná poslední 3 záběry spojit v jeden a vniknutí kamerou zvenku ulice / budovy skrze okno do onoho pokoje by mohlo být plynulé (technocrane apod. ) (technocrane viz. slovníček film. slangu)

Např. ve filmu Úkryt ( Panic Room, režie: David Fincher, kamera: Darius Khondji a Conrad W. Hall ), kde jeden z dlouhých záběrů skrze dům prochází klíčovou dírkou, nebo také uchem konvice v kuchyni (viz. obrázek) a napříč stropem do jiného patra atd.





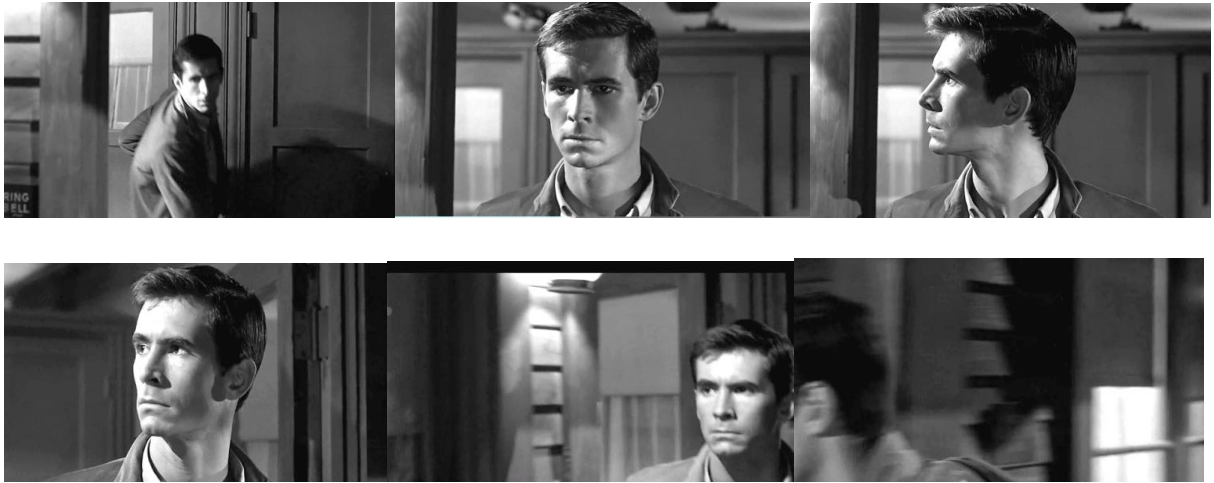
Hitchcock využívá často pohybu kamerou vpřed - přibližováním umocňuje emoce, napětí, strach. Poté co hlavní hrdinka slíbí, že odevzdá obálku z penězi do banky se stříhneme k ní domů do pokoje, zde vidíme PC hl. hrdinky a ustlanou postel, na níž leží právě obálka s penězi, ona jí věnuje pohled v PC a otáčí se do pozadí, do skříně s oblečením a v ten moment kamera relativně prudce klesá a přibližuje se až na VD obálky, tam se zastaví a posléze putuje vlevo, kde objevujeme D jejího kufru.



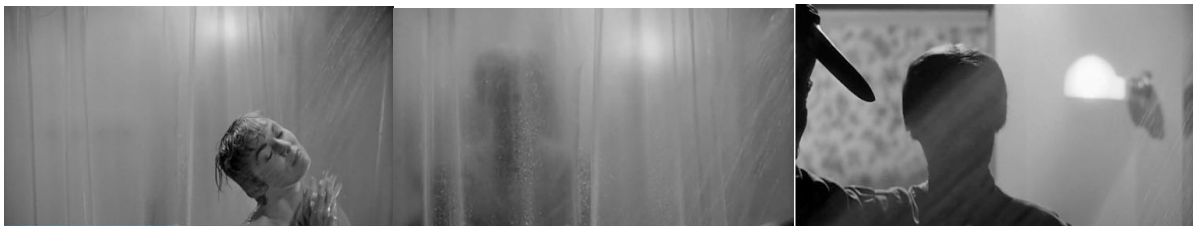
Vše je natočeno v kombinaci jízda plus jakési rameno či vozík umožňující zdvih. V tomto případě nám autor odvyprávěl úmysl postavy pomoci " objevujícího " pohybu kamery. Každému dojde, že pokud si balí kufr, tak nejde s penězi do banky, jak by měla, ale plánuje s nimi něco nekalého, útěk..

To je myslím dokonalý příklad, kdy pohyb kamery je nositelem děje, obsahu a významu. Je zajímavé, jak záběry se speciálním pohybem ve filmu Psycho vynikají a o to více si uvědomujeme, že nám něco důležitého sdělují. Většina filmu je jinak natočená " obvykle " pomocí statických záběrů a sledování hlavní herecké akce pomocí klasických švenků. Zapamatovatelné jsou jízdy autem se zadní projekcí. Sem tam se objevuje boční kamerová jízda, která ale nemá většinou takovou důležitost jako specifické záběry založené na pohybu rámu.

Další poutavý pohyb ve spojení s hereckou akcí přichází v polovině filmu ještě před slavnou " sprchovou scénou", kdy A.Perkins vyběhne ze svého motelu poté co sledoval dírkou ve zdi " svou oběť " a rozhoduje se že půjde nahoru za motel do " domu s matkou " . Přichází skrze dvoje dveře do PD čelně k objektivu a kamera čeká až na jeho prudký pohled hlavou směrem k legendárnímu strašidelnému domu na kopci. Jakmile se otočí hlavou do profilu, tak ho kamera obkrouží po křivce vlevo do 3/4 profilu a v pohybu kamery se Perkins opět prudce rozbíhá a vybíhá vlevo vedle kamery mimo záběr. Zde mi přijde sladění herecké akce a kruhového pohybu kamery s postupným vyběhnutím postavy mimo záběr, kdy jde pohyb herce a kamery proti sobě jako velmi zdařilé. (viz. obrázek níže)



Scéna ve sprše obsahuje opět pomalou jízdu vpřed do levého horního rohu, která umocňuje napětí. Záběr byl komponován tak, že tvář postavy směřuje mimo rám na spodní kantně a vlastně již jako divák očekáváme, že se ve zbylé části obrazu bude něco dít.



Celá scéna se údajně natáčela 7 dní na jednu kameru a všechny stěny v dekoraci bylo možné oddělit, aby se kamera dostala do jakýchkoli požadovaných úhlů.



Pohybově náročný záběr následuje po velmi výtvarně grafickém střihu z D odtoku vany na VD oka herečky. Voda v odtoku proudí proti směru hodin a kamera v nástřihu na oko se ale otáčí ve směru hodinových ručiček - jde proti směru předešlého záběru. Zde mi tento střih 2 pohybů proti sobě lehce připomíná další slavný Hitchcockův film *Vertigo* a v něm svázání 2 protichůdných pohybů kamery a transfokace s cílem vytvořit efekt "závratě".

V tomto případě na mě střih z vany na VD oka působil vlastně podobně. Lze říci, že i již poslední zmíněný záběr na A. Perkinse kombinuje přímé protichůdné kruhové pohyby herce a jízdy kamery, čímž vytváří, byť krátkodobý, pocit dezorientace nebo nejistoty v prostoru a tím také de facto podtrhuje zvrácenost jeho činu, ke kterému se postava Perkinse právě chystá. Tento motiv kruhové jízdy se ve filmu ještě zopakuje. Perkins se vrací na místo činu a vchází do dekorace zprava dveřmi v PC, kamera vyráží vpravo na jízdu typu " C " a herec jde vlevo. Pohyby kamery a herce jdou proti sobě a opět spolu vytváří zajímavý efekt. Ten je ještě umocněn umístěním stolní lampičky do popředí záběru. (viz. obrázek)



Tento postup je ještě opakován. Ve scéně úklidu koupelny jsou pohyby kamery pomocí malého ramene a ještě decentně opakovány, ale nevážou na sebe již tolik důležitosti, samotný pohyb již není vypravěčem příběhu ale spíše jen esteticky doplňuje kompozice a dění v obraze.

Kameraman v další scéně "úklidu po vraždě" sleduje akci umývání koupelny velmi svižně reaguje na pohyby herce ( utírání koupelny hadrem je celkem akční pohyb - obzvlášť krev po vraždě) . Kamera zde reaguje na pohyb herce, a když je herec ve spěchu a má nervózní pohyby, promítá se to i do způsobu švenkování. Z dnešního pohledu si dovedu představit takovou scénu, ve které herec prožívá nějaký stres oddělit od většiny okolních scén pomocí snímání z ruky, které myslím dodá stresu další jistou autenticitu. Myslím si, že v té době byla kamera tak velká a těžká, že se právě snažili podobný pocit divákovi vštípit pomocí svižnějšího švenkování, které právě sleduje dynamickou akci. Rozumějme, nejedná se o příliš trhavé pohyby jako z válečných zákopů, ale v kontextu obrazového stylu, který předcházela a je velmi vyklidněný, si lze myslím tohoto postupu v této konkrétní scéně povšimnout.

Film pokračuje vyšetřováním detektiva. Děj filmu se po dramatické vražedné scéně celkem uklidnil a s tím koresponduje i " vyprávění kamerou ". Následující scény, kdy detektiv zjišťuje informace v motelu a okolí jsou co se pohybu kamery týče převážně statické.

Až do chvíle druhé vraždy, kdy detektiv postupuje po schodech domu za motelem. Zde se objevuje pohyb pravděpodobně opět na jeřábu / rameni pomocí kterého kamera stoupá a couvá ve směru chůze před postupujícím detektivem do schodů. Chvíli mi to připadalo jako transfokace, ale jsou patrné změny v ostrosti a slabé roztřesení obrazu z čehož lze usuzovat, že se jedná o pohyb kamery a ne pouze změnu ohniska. Po krátkém statickém prostřihu do kolmému nadhledu / top shotu se předešlý pohyb kamery kopírující sklon schodů obrátí a detektiv zasažený nožem do tváře postupně vrávorá a padá ze schodů. Kamera je v pohybu s ním, ale tentokrát v užší velikosti záběru, pro zvýraznění dramatického momentu . Těžko soudit, zda-li to bylo rameno nebo nějaká jiná forma zavěšení kamery.



Objeví se ještě několik pohybů ramene a jízdy ale vesměs obdobné již popsaným.

Další pozoruhodné využití pohybu kamery přichází ve chvíli, kdy mladý Norman Bates vykráčí po schodech domu za motelem a mluví se svou matkou (která je samozřejmě přelud v jeho hlavě) . Kamera ho nechá projít po schodech nahoru a vstoupit do pokoje, kde začíná jejich dialog, který jako divák vnímáme pouze ve zvuku, pak ale kamera začne stoupat směrem za ním a pohyb působí " objevně " . Vidíme dveře pokoje, kde se spolu baví, ale nevidíme dovnitř. Kamera se z ničeho nic překvapivě vyhoupne do přímého nadhledu a zaujme pozici / kompozici jako tomu bylo při vraždě detektiva. Jak se obraz ustálí, tak projde Norman Bates nesoucí svou matku v náručí. V top shotu ale není patrné že je již roky mrtvá.





Tento záběr myslím patřil k těm opravdu komplikovanějším a je přínosné i v dnešní době sledovat, jakým způsobem může pohyb posilovat drama. Závažné zde je, že pro diváka cosi zůstává skryto a až v pozici, kdy nám to nebude zcela odhaleno (kdy se kamera dostane v jednom záběru do kolmému nahladu) je představena herecká akce. Pohyb kamery při komplikovanějších záběrech musí být správně koordinován i s pohybem herců a načasováním, ale tomu se budu věnovat více v rozebírání filmů současných.

Za vrchol, kdy pohyb kamery emotivně přímo působí na diváka pokládám ve filmu *Psycho* dvě jízdy ke konci filmu.

První, kdy se spolu se sestrou zavražděné jako divák přibližujeme k domu matky Normana Batese. Tento dům byl v průběhu filmu mnohokrát zachycen ale vždy jen ve statickém záběru (většinou s filtrem v horní polovině obrazu pro větší dramatickosti mraků plujících po obloze nad domem). Tentokrát, kdy herečka spěchá k domu ve snaze odhalit pravdu, je dům představen v jízdě v pohybu dopředu, ta je prostříhávána s jízdou vzad - couvající před herečkou. Postupně se opět mění velikost záběrů na bližší. Tvář herečky je pak zřetelnější a její projev více výrazný.

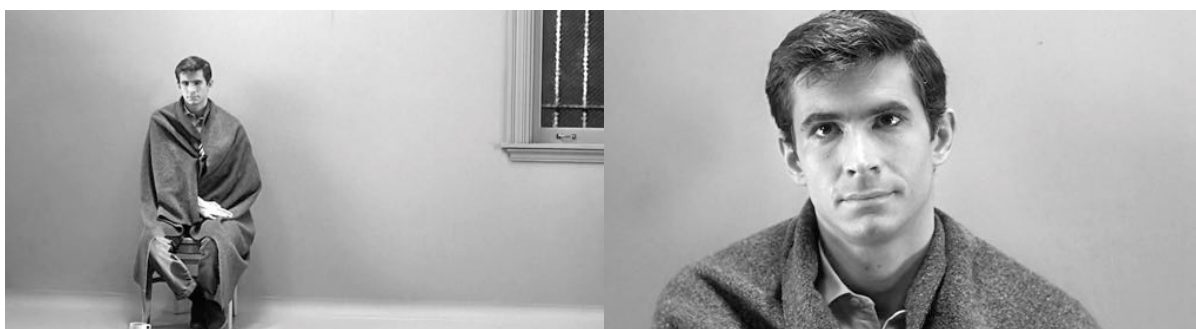


Pohled na hrůzný dům najednou funguje v jízdě úplně jinak než tomu bylo ve statických záběrech. Najednou nás doslova vtahuje dovnitř, spolu s herečkou pociťujeme úzkost a strach z toho, co bude. Zde má pohyb kamery nezpochybnitelný efekt přímo na pocity strachu u diváka.

Podobně je tomu ve scéně odhalení matky. Opět při přibližování " k nebezpečnému ", tentokrát se herečka přibližuje k matce Normana Batese. Je zopakován postup pohybu kamery na jízdě. Ve směru téměř subjektivního pohledu herečky je jízda kupředu a při pohledu na ní opět couváme. Dále při finále odzbrojení převlečeného Batese se kamera pohybovala od D na PC dynamicky vzad i vpřed (přes statický prostřih).



Ve scéně odhalení matky si během jízdy vpřed můžeme povšimnout opět práce s plány, žárovka je umístěna v popředí tak, že nese svojí grafickou výtvarnou úlohu a také předznamenává její rozhýbání v dramatickém momentu, kdy pak lítá ze strany na stranu. Pohyb světla rozhýbané žárovky v kombinaci s pohybem kamery při odzbrojování Batese je velmi funkční posilovač napínavé chvíle.



Na závěr filmu je opět věnován prostor pro kamerovou jízdu, která znovu pomáhá vyprávět příběh a posiluje intenzitu hereckého projevu. Slyšíme myšlenky Normana Batese a kamera se k němu pomalu přibližuje.

## SOY CUBA (1964) - Mikhail Kalatozov / Sergey Urusevsky - podrobněji

Tento film může sloužit jako velká inspirace všem filmařům ohledně pohybu kamery. První záběr filmu je rovnou v pohybu, nadhled z letadla / helikoptéry velký celek břehu ostrova, kamera klesá k zemi a přibližuje se blíže k palmám a letí těsně nad nimi. Tím se otevírá úvodní sekvence podobných leteckých přeletů, kde se představuje příroda a břehy Kuby. Občas využitý infračervený materiál už jen podtrhuje emotivní účín, " bílé palmy " působí nádherně.

Od začátku je jasné, že pohyb bude jeden z hlavních nositelů emotivně vizuálního sdělení pomocí kamery. Budu se věnovat některým momentům ve filmu, které mě osobně něčím konkrétním zasáhly.



Úvodní průjezd na loďce - v první části, kdy se pozvolna film a dynamika pohybu teprve rozjíždí, je působivý záběr na malé loďce, která objíždí vesnice, projíždí pod pověšeným prádlem apod. Je to hezký příklad pohybu, kdy je kamera závislá na pohybu předmětu, na kterém se vyskytuje a nemůže tedy snadno opustit tento předmět a zcela svévolně se pohybovat. V tomto případě, kdy nás kamera stále ještě vtahuje do filmu záběr funguje jak má, připlouváme spolu s loďkou a objevujeme prostředí.

Kamera je podle všeho z ruky a s širokým objektivem asi ultra-wide 9.8mm. Na Soy Cuba spolupracoval Urusevsky s kamerovým operátorem jménem Alexander Calzatti, pro tyto ikonické dlouhé záběry používali kameru Eclair Caméflex, kterou si spolu i různě předávali.

V průběhu tohoto úvodního "představujícího" pohybového záběru je několik momentů, kdy se se stejnou optikou mění vlastně velikost záběru z C na PD/D tím, že kamera reaguje a švenkuje na jednotlivé akce lidí z vesnice a ukazuje jejich činnosti. ( např. máchání prádla).

Je to fakticky ukázka techniky, kterou často používalo duo Kalatozov / Urusevsky, tím myslím odvyprávět kus příběhu v jednom záběru, přiblížit se kamerou na nějaký D a zpět bez nutnosti střihu. Je zřejmé, že většina scén nebo těchto dlouhých záběrů byla pečlivě připravena a nazkoušena, ale mnohdy působí zcela autenticky. Na to bude mít vliv i využití místních lidí / vesničanů nebo zkrátka neherců. Je patrné, že postavy a akce objevující se v průběhu záběru byly aranžovány tak, aby seděly na konkrétní místa v časovém vývoji i co se týče prostoru v němž se kamera pohybovala.



Pak se již stříháme na střechu hotelu Capri v Havaně a následuje ihned další pečlivě propracovaný dlouhý záběr s náročnou choreografií.



Tento záběr považuji za první ze série těch nezapomenutelných, na svou dobu revolučních ( v tomto filmu se výraz " revoluční " celkem hodí, film přeci obsahově popisuje vývoj revoluce na Kubě, samozřejmě z pohledu tehdejší propagandy... )

Raději zpět k pohybu kamery, záběr začíná na střeše hotelu Capri v hlavním městě, Havaně. Po pokojném předešlém záběru průjezdu loďky klidnou vodou mezi kubánskou vesnicí se jedná ve střihu o značný dynamický kontrast scén (záběrů) podpořený hudbou, která se tváří jako kontaktní, hrána kapelou v úvodu a nadále i průběhu záběru.

Kamera sleduje kapelu, přibližuje a oddaluje se na D/PD tváří kapelníků s nástroji a dostává se poměrně svižně do C z podhledu. Zajímavé je si povšimnout, že pro takovou změnu velikosti záběru z D na C stačí s použitím takhle širokého skla ujít třeba jen jeden metr nebo řekněme dva kroky vzad a dřepnout si k zemi a hned je působivý rakurz (viz. slovníček film. slangu) a úplná změna velikosti rámování na světě.

Kamera pokračuje pomalou a jemnou chůzí skrze kapelu a spolu se švenkem vpravo objevujeme zbytek scény na nejvyšší střeše. Stále v jednom záběru sledujeme módní přehlídku, která probíhá kolem kamery, vše je choreograficky pečlivě připravené. Kamera se jakoby zblízka " otírá " o jednotlivé postavy, aby se dostala právě na ty zmíněné bližší velikosti.

Modelky na molu se představují kameře ale až na výjimky se do kamery nedívají. Operátor kamery používá i různé diagonální náklony spojené právě s rakurzy. Záběr pokračuje kolem moderátora akce, jehož tvář kamera před sestupem po jakémsi výtahu míjí velmi těsně u objektivu.

Myslím si, že to byl jednak záměr naznačit opět bližší velikost aby vše nepůsobilo v širokých C moc "stejně" a zároveň to v tu chvíli odvádí pozornost od rychlé přípravy sestupu kamery pomocí výtahu / zařízení o 2 patra níže na úroveň bazénu, kde scéna nadále v jednom jetí pokračuje.

Je zde totiž slabě cítit určité " zavravorání " s kamerou při přestupu na onen výtah / plošinu, dovedu si v tu chvíli představit i kamerové asistenty, kteří přiskočí a provedou jakési zajištění kameramana. V ten moment bylo tedy žádoucí odvést pozornost nějakým D a míjení moderátora, který byl ještě nepochybně postsynchronizován (viz. slovníček film. slangu) ve zvuku a jeho projev je velmi výrazný zde odvedení pozornosti rozhodně napomohlo.

Kamera sestupuje na výtahu, v popředí putuje zábradlí, které tvoří první plán, což zase hezky narušuje neustálou atmosféru širokého skla v C. Dostáváme se do nadhledu nad bazén, kde bude akce pokračovat a vidíme i okolí centra Havany. Kamera se točí kolem své osy v levém švenku z ruky, lidé na spodním patře tleskají kapele, kterou jsme nechali nahoře na střeše. Kamera se točí zpět v pravém švenku ale mezitím se sestupem změnil záběr a mjííme mezipatro, kde sedí pán s doutníkem tudíž nemáme pocit, že by zpětný švenk opakoval již známou akci nebo pohled, neboť objevujeme něco nového.

Kamera na výtahu sestupuje pod uvedené mezipatro a vyráží opět do chůze mezi lidmi na úrovni bazénu, sleduje číšníka, který vstoupil do záběru a umožňuje tedy kameře, aby sledovala jeho pohyb, jak nese láhev sektu a spolu s akcí podání láhve, dovolí kameře odhalit stůl plný lidí, na který číšník láhev podává. Zde je znovu patrný princip, že i malým pohybem, s velmi širokým objektivem, dostáváme do záběru několik postav a celý stůl velmi rychle.

Celkově je velká známá výhoda širokých objektivů, že eliminují třas rukou a nechtěné výkyvy kamery, toho si byli kameramani na Soy Cuba zajisté velmi dobře vědomi. Kamera putuje skrze lidi u bazénové party až ke kraji, kde se naklání do strany u balkónu, sledujíc opět akce jak jiný pán nese ženě na balkóně drink a vykloněním ukazuje novou vertikální perspektivu kolem budovy. Vše bylo zrežírováno tak, aby pohyb kamery mohl reagovat na akce herců i neherců.

Pro klíčové fáze určitě využívali herce schopné si svoje akce načasovat. Nevím bohužel kolik jetí natočili než si byli jistí, že to mají tak jak chtěli, ale ve verzi použité ve filmu je v tuto chvíli zajímavý moment, kde kamera drcne do hlavy pána sedícího u stolu na úrovni objektivu zády ke kameře a jeho hlava se odkloní od kamery třeba 20cm jak se lekne ale v širokém skle je to velmi znatelné nicméně pro celkový pocit z tak komplikovaného záběru to nepochybně nebyl důvod k přetáčení. Ještě že v té době byl operátor kamery jediný, kdo takovou věc viděl a nikdo jiný mu nemohl do toho mluvit.

(Dovedu si představit, že v dnešní době, kdy máme na place X dalších monitorů a téměř každý má možnost sledovat průběh takového záběru mohou nastat konflikty, kdy by se kameraman třeba rozhodl po nějaké jemné kolizi s herci nebo dekorací v průběhu záběru pokračovat, ale odněkud zezadu z placu si mu do toho může nějaký rozumbrada dovolit ihned zasáhnout a nechat záběr přetočit od začátku. )

Poté se kamera vrací z vyklonění na balkóně zpět k bazénu a přichází třesnička na dortu tohoto záběru. Člověk začne mít pocit, že už ho snad nemůže nic dalšího překvapit. Vše je ve stálém pomalém a plynulém pohybu v jemné chůzi, kameraman se snižuje a zvyšuje (pravděpodobně pomocí přikleknutí za chůze) a kopíruje pohyb postav, které směr pohybu kamery ospravedlňují, přitom mívá další stůl s lidmi v popředí a pak se dostává k lehátku, kde na čas (nejspíš na povel) vstává mladá žena s kloboukem ( viz. obrázek) a jde se koupat do bazénu. Podpořeno hudbou, saxofony apod.

Žena začne plavat, záběr je v C bazénu v mírném nadhledu a divák může nabýt dojmu, že se jedná o konec záběru, avšak přijde překvapení a kamera sestupuje do bazénu za ní a dostává se i pod hladinu...

Nejprve nechali kameru několikrát protnout hladinu tak, aby rozdělila rám cca v polovině na to co je nad hladinou a pod hladinou ( efekt mnohdy ve filmech použitý např. Zachraňte vojína Ryana apod. ) a potom již zůstane kamera pod vodou a přichází krátká choreografie plavců, ve které dělají různé otočky, jedna žena přeplave těsně před kamerou a v popředí vidíme kopat její nohy jak mizí ze záběru - jakási forma stíračky (viz. slovníček film. slangu). Také hudba se mění při přechodu pod hladinu se dostává do tlumené ozvěny a tím podporuje autentičnost.

Pro kameramany je myslím pozoruhodné si po tom všem co člověk viděl během tohoto záběru nakonec představit, že kamera musela být po celou dobu ještě obsluhována ve vodotěsném obalu.

Ve filmu je několikrát zopakován princip vzestupu kamery na nějakém zařízení připomínajícím plošinu.



Kamera sledovala relativně dlouho muže vpravo skrze chudou vesnici, pomocí přebírání různých načasovaných akcí, stylem již výše popsáním v přibližování se na D tváří lidí, kteří na muže pohrdavě hleděli a opět se vzdálením do klasických " follow " (viz. slovníček film. slangu) záběrů mezi uličkami, ze kterých se provinilý muž snaží najít cestu ven. Záběr končí zdvihem kamery (viz. obrázky výše) z 2PD přes kus dřeva až do C nadhledu na domy. Je to prostě silný efekt, kdy kamera, která putovala po různých D a zákoutích vesnice spolu s mužem se najednou přes dramatické popředí dostává do zakončujícího a " vysvětlujícího " nadhledu.

Samotnou " zvedačku " (viz. slovníček film. slangu) by se samozřejmě dalo zhotovit pomocí jeřábu, jenže v kontextu s předešlou akcí a pobíháním skrze vesnici bylo nutné aby se kameraman v jednom záběru dostal na nějaký zdvižný systém díky němuž se bude pohybovat vzhůru.



Jízda v podhledu v siluetě.

Efektní jízda, kdy kamera je stále z ruky, tentokrát však ve svahu, patrně na nějakém vozíku, nebo dolly a sleduje pomalým pohybem vlevo akci muže, který přijede na koni, sestoupí a pomalu jde ve směru vlevo spolu s kamerou a " kontroluje svoji úrodu " .



Kamera na jeřábu začíná v mírném bočním podhledu na muže sekajícího třtinu, pak začne stoupat a vzdalovat se ( couvat ) až do C na třetím obrázku a poté klesá a objevujeme ženu na spodní kantně (viz. slovníček film. slangu) . Ta pak přistoupí blíže a končíme na dramatickém D její tváře. Zde je pohyb kamery opět zásadní a ještě navíc krásně pracuje s otázkou " co je mimo rám? " a překvapuje právě objevením osoby na spodní kantně. Běžně by divák mohl čekat, že po zdvihu na C se odstříhneme dál, avšak zde se kamera opět vydává v průběhu jednoho záběru až na D, který je nositelem aktuálního děje.



Na konci příběhu o zemědělci je ještě zopakován princip vzestupu kamery od PD až do C - úplného nadhledu pomocí jeřábu.



Zřejmě pak nejslavnější záběr z filmu, který představuje nejspíš i technický vrchol tvůrců je záběr průvodu nesoucího rakev. Je zde patrná jasná snaha o vzbuzení silných emocí v divákovi právě za pomoci pohybu kamery, ten má zde hlavní úlohu.



Kamera sleduje dívku v PD na ulici, slabě před ní couvá, pak vystoupá kolmo podél zdi domu, kde mívají balkóny s lidmi, kteří házejí květiny. Nahoře se zastaví a putuje vpravo mezi domy (myslím si osobně, že je tam tušit jakási římsa, že kamera neputuje prázdným prostorem nad ulicí) a pronikne do výrobní doutníků. Načež prochází dál uličkou mezi stoly, kde sleduje akci s vlajkou až do okna, kde najednou opouští budovu a pomalu se začíná vznášet prostorem spolu ve směru průvodu s rakví, který jde ulicí.

Toto je mistrovská práce Urusevskyho / Calzattiho při které použili jakousi prapůvodní verzi steadicamu (viz. slovníček film. slangu) . Měli speciální vestu z úchyty a háky na uchycení kamery a patrně i kameramana. Byla tam spousta techniků, kteří pracovali s lany a kladkami. Podle všeho co jsem zatím vypátral to byla práce především Alexandra Calzattiho.

Dlouho jsem si myslel, že po výstupu z okna nad průvod v ulici je k lankům (kterých si člověk začne všimnout od chvíle kdy si záběr pouští podruhé, přiznám se, že poprvé jsem je prostě neviděl jak jsem byl unešený) připoután i kameraman. Údajně však kameru zahákli a systémem s kladkami ji spouštěli dále nad ulicí, museli ale mít samozřejmě přesně nastavený požadovaný rakurz, aby jim udržela správnou kompozici a také zalepili páskou hledák kamery kvůli eliminování parazitního světla (viz. slovníček film. slangu) .



Jako zajímavost ještě ke scéně na střeše hotelu Capri v Havaně, budu citovat a sám překládat jistého Garyho Morrise a jeho webový článek z prosince roku 1998 pro " bright lights film journal " :

*" podle tehdejších poznámek novinářů filmaři prý uvedli, že museli vyrobit vodotěsný box z plátů materiálu typu DuPont plastic se třemi úchyty pro kameru tak, aby mohla být předávána mezi Urusevskym / Calzattim v kritických chvílích. Při prvním jetí kameru v boxu nešlo ponořit pod hladinu, takže Calzatti ji musel opatřit dutou kovovou trubkou tak, aby vzduch mohl při ponořování uniknout pryč z boxu, ale zároveň, aby žádná voda nemohla vniknout dovnitř - do prostoru s kamerou "*

### 3) 60. léta - Nová vlna

Uvolnění kamery a zvuku v 60. letech mělo za následek experimentování tvůrců a určité hledání nových směrů. Začal se zvyšovat počet různých stylů pohybu kamery. Francouzská Nová Vlna přinesla boom natáčení ruční kamerou. Na to měl samozřejmě vliv i vývoj nových a lehčích kamer.

Do té doby se často vyskytovaly záběry z ruky s nějakým tradičně konvenčním záměrem. Primárně pro subjektivní záběry.

S příchodem Nové vlny se ale některé filmy začínají točit z ruky v podstatě úplně celé a to s cílem kompletně kameru uvolnit od svazujících tradic.

Je zde cítit odkaz z dokumentárních filmů, styl snímání, který podporuje autentičnost. Minimum svícení. Filmaři jako Truffaut, Godard se soustředí na vyprávění příběhu pomocí nové formy.

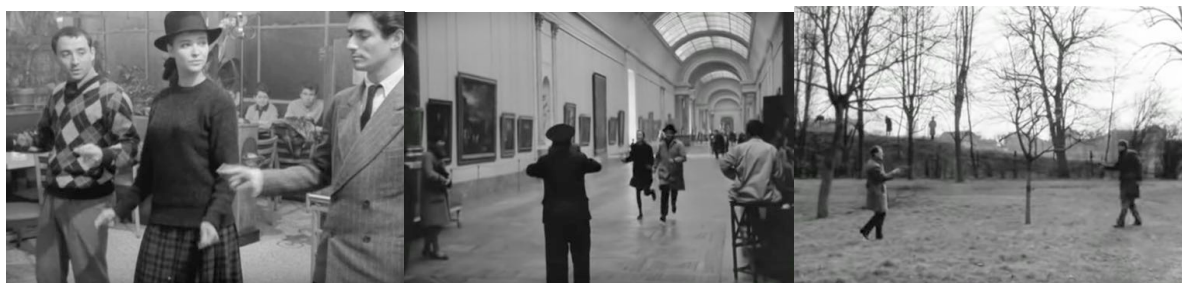
Používali lehčích filmových kamer a dostupného citlivějšího materiálu. Přenesli akci do ulic aby vytvořili nízkorozpočtové filmy, většinou černobílé, které vypadaly jinak, než filmy předtím. Vtahují diváka do děje pomocí technik převzatých z dokumentu, Cinéma vérité, Neorealismu nebo Film-noir.

Tyto techniky nebyly samozřejmě ve všech směrech dosud " vyzkoušené ", působily však velmi svěže.

Dvě kamery, které dominovaly této době pro snímání z ruky byly Arriflex IIA (1937), která byla s 5kg o půl kg lehčí než její francouzská konkurence Eclair Caméflex (1948). Dva hlavní kameramani francouzské nové vlny byli Raoul Coutard a Henri Decaë.

K filmu " **Banda pro sebe (1964)** " Jean - Luc Godard řekl:

*" Tento film byl natočen jako reakce na všechno co ještě nikdo nezkusil... Ruční kamera se nepoužívá na jízdě? Tak to pojdme udělat... "*



Godard chtěl dokázat, že pro něj neexistují hranice, že vše je možné.

Svoboda byla ten základní element Nové vlny a to platilo ne jen pro kameru a její pohyb ale i pro pohyb herců.

## U konce s dechem (1960) Jean-Luc Godard , Raoul Coutard

Jeden z filmů, který mne již při projekci na FAMU velmi zaujal. Patří k těm, které definují Novou vlnu. Coutardův způsob práce s kamerou mi byl pocitově blízký. Kamera je zde dynamická, novátorská a nacházím zde spoustu význačných pohybů kamery. Na tento film používal Coutard kameru Eclair Caméflex.



Pozoruhodný záběr přichází v první části filmu. Coutard sleduje hlavní hrdiny v pomalé chůzi na ulici. Nejprve se jedná o chůzi, která je sleduje zezadu, v relativně širším záběru. Kamera reaguje na herce, pokud se zastaví, zastaví se s nimi a opět rozchází. Rám lehce "padá" do diagonály a ulice v pozadí ubíhá do prostoru. Ke konci netradiční chůze vpřed, kdy se na herce, kteří vedou nosný dialog díváme zezadu si již pomyslíme: "teď nejspíš přijde střih" Nikoliv. Herci se otáčí a vracejí se pomalu zpět, stále v jednom záběru.

Dochází až na bližší velikost 2PD, znovu se zastavují, kamera znovu jakoby kopíruje jejich pohyb a poté Belmondo vybíhá ze záběru ven a akci ještě dohrává hl.hrdinka sama v bližším záběru. Je to zajímavá ukázka formy sledovacího záběru kde se vystřídají 2 směry ve stejné ose chůze.

Nejprve následování a pak couvání před herci.



Belmondo prochází interiérem, kamera ho sleduje zepředu a couvá před ním, nechá si ho několikrát přehrát / otočit se tak, aby při všech jeho změnách pohybu se tentokrát stále držela v couvání před ním. Z tohoto záběru je zřejmé, že měl celkem dost propracovanou choreografii. Přemýšlím nad tím, do jaké míry ve filmech z Nové vlny zasahovaly náhody. Zdá se mi, že často Coutard tak nějak putuje kolem herců a nikdo neví na 100% kudy půjde. To by mi i tak nějak k tomu všemu svobodomyslnému objevování nových postupů celkem sedělo. Na konci, když opouští herec budovu, kamera přelítne přes rostlinu v popředí, čímž způsobí stíračku.



Další propracovaný dlouhý Coutardův záběr sleduje jak hl. hrdinka vchází do interiéru, kamera před ní couvá, sledujeme jak potkává dva muže a zdraví se s nimi, poté zjistíme, že kamera prostorem odcouvá natolik, že při pravém švenku z těchto mužů, se dostáváme na stejný počáteční rám (obr. 4), kde přichází policisté, pátrající po Belmondovi.. Znovu se opakuje PD policisty, znovu se opakuje záběr se dvěma muži, ve kterém hrdinka de facto zůstala a policista ji nakonec potřetí odvede k oknu - do stejného úvodního záběru, čímž se kruh uzavřel... Vidím v tom dnes významově i takové malé podobenství s klasickou policejní honičkou, kdy policie pronásleduje vždy po stejných místech, záběry se opakují. Zde však vše proběhne v jednom jetí, ale mám jako divák vlastně podobný pocit - jak policista jde po stopách pachatele - následuje ta místa kudy prošel.



Poslední z pohybů kamery, které jsem si z tohoto filmu vybral je scéna, kdy Coutard přebírá jednotlivě hlavní postavy v relativně malém pokoji. Znovu je základním principem pohybu citlivé couvání před postavou v PD. Kamera se pohybuje v prostoru dokola a vlastně není kout interiéru, který by nebyl v pozadí zabrán kamerou během tohoto záběru. Nejprve sleduje v PD ji a pak jeho. Divák má pocit, že je naprosto vtažen do děje mezi postavy, že je tam s nimi.



## Démanty noci (1964) - Jan Němec, Jaroslav Kučera

Dva mladí židovští uprchlíci utíkají z transportu smrti. Tím začíná i končí tento krásný film, který se chlubil "nejdelší jízdou" v českém filmu. Jízda byla dlouhá cca 150 metrů. Použili zde i druhou jízdu a kladku, která pomohla při stoupání kamerového vozíku na první jízdě v extrémně strmém kopci. Na přípravu tohoto speciálního záběru padla údajně až 1/3 celého rozpočtu filmu.



Mladíci prchají z vlakového transportu, ten je v úvodním záběru spíše jen tušit. Ke konci filmu se totiž bude režisér do této sekvence prostříhy ještě vracet v širší velikosti, která zabírá právě i transport. Nejprve běží po louce, která je relativně vodorovná, kamera je horizontálně s nimi. Po chvíli se ale horizont zlomí a uprchlíci začnou stoupat do prudkého kopce. Dojde k zajímavému efektu, kdy kamera nevyrovnává tento zlom (nezůstává "ve vodě" viz. slovníček film. slangu), ale vůči zemi dojde k diagonálnímu náklonu kamery, řekl bych téměř 45 stupňů.

Lze to soudit podle stromů, které vidíme v pozadí a rostou vertikálně. Kamera tím vlastně vyrobí takový "falešný rovný horizont" a neprozrazuje ihned jak moc strmý ten kopec vlastně je. Transfokace v průběhu záběru (podobně jako v úvodní sekvenci komplikovaných jízd v Kubrickově filmu "Paths of Glory") přináší další rozměr a dynamiku v již tak dramatickém záběru. Kamera v průběhu jízdy najíždí až na VD mladíků, sleduje jejich tváře, ruce, jak se sápo do kopce. Je to velmi obdivuhodná práce a řekl bych, že i dnes by to člověk nemohl vlastně natočit svým způsobem lépe.

Pokud se nad tím zamyslím, říkám si, že si lze dnes představit modernější stativovou hlavu OConnor, zajisté i plynulejší jízdu atd., ale ve finále, pro tento způsob požadovaného stylu snímání by i dnes tam seděl kameraman a měl by zoom Angeniux 25-290mm nebo něco podobného, a také by to nějak švenkoval.

Právě to rámování je zde bravurní. Herci často opustí rám protože kamera si cíleně a i v závislosti na rychlosti jízdy a pohybu herců vybírá, na koho se bude více soustředit. Při transfokaci jak dochází ke zúžení záběru je vlastně v tomto tempu nevyhnutelné se soustředit postupně na jednotlivé D z herecké akce a myslím si, že právě to tomu přidává na dramatickosti a zvyšuje prožitek. Vůbec nevadí, že herci často vypadnou ze záběru a kamera "hledá" v pohybu, kde naváže. Záběr působí jako jednotlivý ačkoliv obsahuje několik skrytých střihů od jisté chvíle. Je tam snaha o plynulý přechod do sekvence, kdy mladíci padnou na zem, uklidní se, že uprchli a pak pokračují lesem dál.

Pokračování filmu se nese v duchu Nové vlny, připomíná mi to občas Godarda a práci R.Coutarda. Je zřejmé, že inspirace se odtamtud musela šířit. Sugestivní ruční kamera, mladíci prchají v lese, velké expresivní detaily. Při prvním prostřihu snové vzpomínky na město a projíždějící tramvaj je najednou záběr ze stativu, což krásně představí kontrast Sen/skutečnost i pomocí tentokrát "nepohybu" kamery.

Kamera představuje všemožné strhy, přešvenky, diagonální, obíhá kolem herců, kteří jdou lesem, pracuje s prvním plánem, se stromy v popředí, často je "uklepaná", ale kultivovaně, s grácií, nepůsobí to prvoplánově jako dnes v mnohých filmech můžeme vidět. Dnes se často používá ve filmech dynamické hýbání kamerou tak nějak pouze na efekt, za podobným účelem pro zvýšení určité autenticity. Přejde mi, že tehdy Kučera / Ondříček ještě stále objevovali a zkoušeli, co je možné. Nebáli se, že se jim to občas v lese víc zaklepe, pokud špatně našlápnou na kořen od stromu a herec třeba úplně vypadne ze záběru. Ta dynamika ruční kamery a jisté odhodlání kameramanů: "tímto stylem to budeme vyprávět" je z toho filmu cítit a patří k němu a podtrhuje poselství, které má.

Ve filmu je spousta záběrů, pro které si lze dnes představit steadicam. Jsou to různé přímé pohyby kupředu, ve snových sekvencích jsou tam různé běhy skrze uličky a sevřené prostory. Zde běhali s kamerou často nízko nad zemí z ruky a ta "nečistota" oproti dokonalým jízdám / steadicamům tomu dodává na výrazu a nedovedu si to ani jinak představit.

V rámci experimentování s pohybem kamery bych zdůraznil další moment z filmu a tím je předávání si kamery při běhu skrze vlak v jedné ze snových sekvencí.



Zde si museli kameru podávat mezi sebou. Napočítal jsem 3 kameramany. Při přeskočení herce mezi jednotlivými vagony bylo nemožné, aby ho kameraman mohl ještě dál plynule sledovat. Museli si tím pádem kameru podávat a vždy jeden čekal schovaný na začátku vagonu. Na druhém obrázku jsem vybral snímek, kde je patrný slabý náklon kamery při předávce. Ještě bych rád uvedl, že tento záběr pro mě osobně je dost nadčasový. Zde to "kouzelné" předávání ještě symbolizuje určitou snovost té vzpomínky jednoho z hlavních hrdinů. V moderní kinematografii mi připomíná např. Černou labuť (2010 Aranofsky) a jejich dlouhé chůze/steadicamy a sledování hlavní hrdinky právě v širším PD přes záda.

#### 4) 70.léta - současnost

Koncem 60. let se filmaři opět vracejí k pokusům s upevňováním kamery na pohybující se objekty, zejména vozidla. Ve filmu **Bullitt (1968)** v legendární automobilové honičce připevnili kamery uvnitř, ale i vně vozu na boční car mount (viz. slovníček film. slangu) a kovové trubky, poprvé tak docílili efektu, kdy v prudkých přejezdech zatáčkami po ulicích San Francisca zůstává kamera stabilní vůči automobilu.

Dochází tak k hezkému efektu, kdy vše mimo automobil je dynamické a v prudkém pohybu. Zároveň má divák možnost se očima "chytnout" právě statické části vozu a tím nenabyde pocitu přemíry roztřesenosti záběru.

Vznikl tak například záběr, kdy během smyku vozu zatáčkou můžeme sledovat, jak se odstředivou silou uvolní poklice z kola a odletí pryč. Tento prvek se v automobilových honičkách v moderních dobách objevuje velice často. Někdy na mě působí už jako klišé. Ve filmu Bullitt to je však osvěžující detail, který doplňuje již tak dynamickou a nahuštěnou akční sekvenci.

**Francouzská spojka (1971)** - další film, kde se rozvíjelo užívání car mountů.

Různé typy kamerových úchytů byly vyzkoušeny uvnitř i venku na autě, které řídil ve slavné honičce Gene Hackman jako detektiv "Pepek" Doyle při pronásledování zločince. Kameraman Owen Roizman zde využil i speciální platformu, kterou připevnili ze strany spolujezdce, aby docílili unikátních úhlů pohledu kamery. Kamera byla připevněna i na přední část automobilu (viz obrázky). Ve své době byla Francouzská spojka a tato automobilová honička považována za jednu z nejpovedenějších ve filmové historii.



## 1974 - Steadicam - " malá filmová revoluce "

Garret Brown kolem roku 1974 vynalezl Steadicam, originální stabilizační systém pro ruční kameru. Funguje na bázi protizávaží a jeho zásadní výhoda je, že eliminuje kroky operátora a třas rukou, kamera je situována mimo tělo kameramana, umožňuje téměř dokonalý plynulý pohyb. Tento vynález měl na světový film revoluční dopad. Kamera se pohybuje v kruhové ose kolem kameramana, který jí pak ovládá přenášením váhy vlastního těla.

V té době, pokud člověk chtěl mít záběr ze steadicamu, musel si objednat Browna, jeho kameru a jeho samotného, aby to natočil. Byl totiž jediný, kdo s tím uměl pracovat.. Bylo nutno si ho rezervovat hodně dopředu. Proto z počátku nebylo mnoho filmů se steadicamem, poněvadž Brown mohl dělat vždy jen na jednom.

První užití steadicamu ve filmu **Bound for glory** ( Cesta ke slávě, 1976 ) režie: Hal Ashby, kamera: Haskell Wexler. Wexler si za tento film vysloužil Oscara za kameru. Brown k tomu záběru řekl (můj překlad) :

*Z počátku roku 1975 jsme začali točit Cestu ke slávě, Haskell byl DP a byl režisérem požádán o vytvoření časově náročného, extravagantního a velice nákladného super záběru, který zcela závisel na využití našeho zařízení. Měli jsme jen jeden magazín, nikdy jsem nebyl do té doby na tak velkém place. Nikdy jsem osobně neviděl jeřáb Chapman Titan, natož být vyzdvížen na plošině přes 11 metrů do výšky. Ruce se mi šíleně třáslly a Don Thorin, švenkr celého zbytku filmu, mi řekl: "Koukni, to je vtipné, ty se třeseš ale kamera se ani nehne".*

*Měl jsem dvě zkoušky a potom pauzu na oběd, během které mě Don trochu uklidnil. Potom jsme natočili tři čtyřminutová jetí ( museli jsme po každém záběru běžet do temné komory na 10 minut, abychom založili nový magazín). Jak jeřáb klesnul dolů vedle Davida Caradina, musel jsem s ním projít skrze obrovský tábor a i většinu cesty zpět, míjel jsem spoustu dětí a lidí, lanek od stanů a vozidla. Na konci jsem byl zcela otupělý únavou a nervozitou a celý štáb pak rovnou jen pokračoval v práci bez zastavení.*

*Bylo to o dvě noci později, kdy jsem poprvé viděl náš úžasný záběr a dostalo se mi ovací ( lidé opravdu povstali a tleskali ) od velké skupiny lidí při projekci denních prací. Paráda. Zůstal jsem na place ještě dalších pár týdnů udělal pár hezkých záběrů, ale štáb pokročil do nočních scén a bez follow focus ostření bylo zřejmé, že už pro nás nebudou mít další využití. "*

( Garret Brown, *The Steadicam Letter March*, 1989 )



Z Brownova svědectví o tom jak natáčeli *Bound for Glory* jsem si mimo jiné uvědomil, jak důležité bylo z dnešního pohledu následné přidání dálkového ostření na steadicam a podobné systémy. Tehdy vlastně museli pracovat s maximální hloubkou ostrosti. Záběr začínal v C tábora vysoko na jeřábu a poté sledoval herce s o něco větším odstupem, než tomu může být dnes, kdy bývá při steadicamovém sledování postav často užíváno i bližších velikostí, PD atd.



Velikost v jeho záběru byla pak převážně " Americký plán " . Původně pro tento záběr zvažovali dolly, ale Haskell Wexler rychle porozuměl Brownově vysvětlení, že jeho vynález bude výtečná alternativa. Nemusí se v záběru vyhýbat kolejím, může svobodně putovat dopředu za postavou a poté se opět vracet (couvat) před postavou ( podobně jako U konce s dechem, kdy Raoul Coutard v již zmíněném záběru sleduje z ruky hlavní hrdiny po ulici v ose tam a pak zase zpět). I když steadicam byl více dynamický, než dolly, byl stále logicky mnohem víc pod kontrolou, než klasický záběr z ruky.

Garrett Brown:

*" Myslím, že se velmi blížíme podstatě, o které doopravdy pohyblivý záběr je."*

## Marathon Man (1976) - kamera: Conrad Hall , režie: John Schlesinger



Jako jeden z prvních filmů s využitím steadicamu, (operátor - Garrett Brown) byl natočen Maratonec. Úchvatný je hned úvodní záběr filmu, který začíná rovnou v pohybu - v běhu a to s přesahem. Nejprve jako samotná plocha míhajícího se plotu, který vytváří lehce abstraktní stíračku. Do záběru se pomalu dostává Dustin Hoffman. Na svou dobu přelomový záběr, který opět působí na bázi kontrastu klidu kamery a rychlosti. Divák do té doby nebyl zvyklý na podobné záběry, tudíž si z počátku ani neuvědomuje v jaké rychlosti se s kamerou pohybujeme. Bylo nutné sladit boční rychlost pohybu kamery s hercem tak, aby vniknutí s levé kantny ve směru pohybu do záběru bylo co nejplynulejší. Pokud by např. vpadnul příliš rychle, objevující efekt by nebyl tak silně emotivní, plynoucí pro diváka z něčeho neočekávaného.

Pozadí za plotem central parku, kde je otevřená vodní plocha a budovy ve velké dálce, nám v prvních vteřinách, před vniknutím herce do záběru, neposkytuje dostatečnou informaci o situaci v jaké se kamera nachází, tím mám na mysli její pohyb a hlavně rychlost. Zrak diváka je z počátku automaticky soustředěn spíše na budovy v pozadí, podobně, jako když jede člověk ve vlaku nebo autě a míhá se mu popředí, které oko není schopno v té rychlosti registrovat do detailů. Zde tohoto principu, kdy má člověk tendenci zrak upnout spíše do dále, ve chvíli kdy popředí je rozmazané a nelze se ho chytit, moc pěkně využili. Nečekané objevení běžícího herce pak působí překvapivě a efektivně. Kamera sleduje Hoffmana z profilu v blízkém PD.

Tento způsob snímání běhu postavy byl opět nadčasový a nastavil myslím trend, který se dodnes využívá. Při běhu herce je pro kameramana téměř nemožný úkol zachytit emoce ve tváři bez dostatečné stabilizace.

Budu-li uvažovat i využití extrémně širokého objektivu a představím si, jak s kamerou člověk běží vedle herce v takové rychlosti, je v podstatě nemožné zachytit hercovu emoci ve tváři v klidu. Divák potřebuje určitý čas, aby mohl za běhu emoci z tváře herce vyčíst. Pokud by nebylo užito steadicamu, záběr by mohl fungovat i z ruky jako dramatický, dynamický a roztřesený (viz. Anthony Dod Mantle - běhy ve slumu, Milionář z chatrče) , ale v tomto případě je síla záběru jednoznačně spojena s plynulostí pohybu kamery a expresí projevu aktéra. Po představení hlavního hrdiny v PD z boku kamera ještě za běhu na steadicamu švenkuje dolů na PD jeho běžících nohou. Záběr tím získává ještě další překvapivý prvek. V Maratonci je steadicam použit i v průběhu filmu, převážně opět při akcích v běhu.

## **The Shining (1980) kamera: John Alcott , režie: Stanley Kubrick**

Kubrick si žádal " nekonečné záběry" a to byla příležitost pro Browna představit steadicam světu. Jeho zařízení dokonale naplnilo představy tvůrců. Dosáhl zde perfektního kontrolovaného plutí kamery prostorem. Slavný záběr, jak malý Danny projíždí chodbami a prostorem tajemného hotelu je dnes legendou. Byl to jeden z filmů, které steadicam definovali pro širší okruh filmařů po celém světě a stal se z něj plně kreativní nástroj. Brown říká, že Kubrick byl první člověk, který zcela pochopil co steadicam umožňuje.

Že kromě nějakých malých " triků " a speciálních záběrů, může vytvořit svůj vlastní svět. Jedna z velkých inovací Kubricka patrná v tomto záběru byla, že našel vzorec jak pracovat se změnami zvuku, které jsou přímo vázány na pocity z jízdy pomocí steadicamu. Jak malý Danny projíždí na tříkolce po chodbách hotelu, mění se pod ním různé povrchy. Dřevěná podlaha nebo linoleum jsou hlasité a naopak koberce jsou velmi tiché.



Tento záběr natočil opět sám Garrett Brown, použili kolečkové křeslo (použité i na Kubrickově *Mechanickém pomeranči* ) na kterém brown seděl s připevněným steadicamem k tělu. Křeslo mělo důvod právě v přejezdech mezi různými povrchy, které pomohlo eliminovat a zároveň docílit i relativně vysoké rychlosti pohybu kamery. Pro Browna byla čest pracovat s Kubrickem. Shining byl film, kde bylo možné představit techniku, kterou nešlo najít nikde jinde. Kubrick vyžadoval často několik jetí, takže se Brown naučil jak pracovat s jeho vynálezem díky velkému počtu opakování. První den prý natočili kolem 30 jetí záběru v hale.

Na rozdíl od mnoha hororů, kde se pracuje s jasně definovaným prostorem a snahou vyvolat pocity stísnění i klaustrofobickými prostory, zde nás tvůrci berou pomocí steadicamu na cestu do obřích prostor hotelu značně zajímavou " otevřenou " formou. Kubrickovi šlo především o vyprávění příběhu. Byl nadšen z možnosti využití nízké pozice kamery v pohybu, protože celý film je tak trochu vyprávěn z pohledu dítěte Dannyho.

Brown nejprve zkoušel sledovat Dannyho se steadicamem pomocí chůze / běhu, ale prý se unavil asi za tři minuty. Nikdy předtím prý nezkoušel běhat za dítětem na tříkolce. Dítě na tom umí být až překvapivě rychlé. Protože to kolečkové křeslo mělo gumová kola, nebyla slyšet, při "pronásledování" Dannyho chodbami. To umožnilo využití právě té nezapomenutelné práce se změnami ve zvuku, které ve spojitosti s plynulým pohybem steadicamu jdou ruku v ruce a fungují bizarně.

Existuje originální záznam z části "filmu o filmu" Shining, je tam kus ze scény, kdy malý Danny prchá v hotelu. Je zřetelně vidět jak vypadalo celé nastavení kolem vozíku Browna. Měl steadicam Model II upevněný přímo na to kolečkové křeslo pomocí "Garfield Mountu" (viz. slovníček film. slangu), ne na vlastní tělo, jak jsem se původně domníval. Umožnilo to dostat kameru asi pouze 30-40 centimetrů nad podlahu.

Měl tak pohodlný výhled na monitor a vyváženou kameru si potom už krásně jistil. Ze záznamu je ještě vidět, že akce byla opravdu velmi rychlá. Minimálně dva asistenti se starali o grip kolem Browna. Dále je pozoruhodné, že Kubrick v chodbách používal megafon během záběru, aby malému Dannymu přesně časoval akce.

Je velmi inspirativní i z dnešního hlediska takový záznam shlédnout s vědomím, že to byl start nové éry, využití tohoto plynulého pohybu kamery pod vedením tak velkého filmaře, jakým byl Stanley Kubrick.





Z mého pohledu vrchol na tomto filmovém díle je steadicamová honička mezi Dannym a Jackem Nicholsonem v bludišti u hotelu. Na spodním obrázku vlevo, který pochází z originálního záznamu " making of " je v popředí vidět Kubrick, který si sám pouští již na place filmovou hudbu z magnetofonu. Vazba mezi hudbou a steadicamem není neočekávaná a v mnoha dalších filmech se to potvrzuje.

Potom režíruje Dannyho:

*" Nedívej se na ruce, Danny, pomalu, víc strachu, běž Danny ! "*



Pak se už rozbíhá Danny, za ním Brown se steadicamem a následuje ho Kubrick. Běhy skrze zamrzlé bludiště mají neopakovatelnou atmosféru a kromě Alcottova precizního svícení ( např. v hotelu měl všechna praktická světla na dimmerech (viz. slovníček film. slangu) ) zde pohyb kamery na steadicamu definuje tento nadčasový vynález jako charakteristický umělecký prostředek.

V rychlém běhu labyrintem graficky ubíhají přímé linie bludiště do pozadí. Vizualně velmi působivé, umocňuje to pocit závratí. Na tom se podílí samozřejmě i široké sklo, které se nejčastěji na steadicamech používá kvůli eliminování vibrací nebo nechtěných zásahů do stabilizace. Vytvořili zde náladu strachu, pohled přes záda chlapce je prostřihán s PD nelítostného Nicholsona v prudkém couvání s mírného podhledu. Mírný rakurs zespodu mu ještě přidává na hrůzostrašnosti. Jsou to fakticky přímé protipohledy. Jeden simuluje subjektivní pohled lovce.

Efektní jsou i změny směru, když chlapec při běhu udělá chybu, nebo se rozhodne vyrazit jiným směrem do jiné části bludiště, kamera reaguje. Určitý princip sledování, který divák začne vnímat pomocí repetice jako stálý se tím naruší. Repetice plynulého pohybu steadicamu zde totiž i v tom všem děsu po chvíli vytvoří paradoxně určitý režim, ve kterém se divák " usadí " .

Celé je to vlastně v *Shining* založené na kontrastu mezi extra plynulým nebo spíš klidně plynoucím pohybem kamery a děsivým dějem kolem. Proto Kubrick pracuje právě s momenty, které pak v bludišti naruší ten opakovaný princip. Tím je náhlá změna směru, nebo zaváhání postavy při běhu apod.

**Raging Bull ( Zuřící býk, 1980) DP: Michael Chapman  
režie: Martin Scorsese**



Steadicam záběr vstupu boxera Jakea Lamotty ( Robert De Niro ) do ringu. Přijde mi, že Scorsese využívá plynulého pohybu kamery oproti právě například Kubrickovi, jiným režijním způsobem. Zatímco Kubrick ve filmu *Shining* pracuje naplno s emocemi strachu, které vychází z pohybu kamery a vizuality prostoru kolem, Scorsese si začíná úplně jinak hrát s choreografií záběru v čase. Dle mého soudu právě steadicamy u Scorseseho pokládají základ moderním, extra dlouhým záběrům ba dokonce dnešním celým jednozáběrovým filmům. Ty jsou totiž především závislé na propracování dokonalé choreografie hereckých akcí v průběhu času a s tím spojené i choreografie kamery. ( viz. film *Victoria 2015, Children of Men, Revenant, ..* )

V tomto případě začíná pohyb v boxerské šatně. De Niro trénuje poslední úder v PD z boku s trenérem ( Joe Pesci ) a kamera je nejprve téměř bez hnutí. Postavy spolu vedou dialog a my / jako diváci / netušíme, že se kamera rozejde do dlouhého záběru, který vede až k ringu. Jakmile boxer De Niro skončí svoje poslední úder, kamera se rozchází vzad ze šatny do chodby a ustupuje před herci nejprve táhlou chodbou ( viz. obrázek).

Garrett Brown, který záběr odvedl, se nechal slyšet, že záběry, kde se vyskytuje stoupání a klesání po schodech se steadicamem, patří k těm náročným.

Kamera se po průchodu první chodbou dostává nejprve na schody, které vedou nahoru, v tu chvíli musel Brown se steadicamem stoupat pozadu a kameru naklonit do rakursu směrem dolů na herce, kteří byli pod ním a udržet je v kompozici (resp. rámu). Poté se herci vůči kameře přehrají, změni směr a kamera je sleduje zezadu, dostáváme se do velkého sálu s ringem, plného lidí.

To je ten "wow efekt", kterého Scorsese využívá.

Pracuje se stupňováním překvapení ve vývoji takového záběru.

Z klidného PD v šatně, který byl téměř bez pohybu jsme se ocitli po dynamické chůzi chodbami najednou v sále plném lidí a sestupujeme spolu s boxerem a jeho trenéry skrze davy diváků dolů k ringu. Kamera musela ještě krátce vystoupat po schodech, před začátkem sestupování.

V tu chvíli to byl opět náročný moment pro operátora, protože stoupal po schodech a kameru musel tlačit do rakursu směrem vzhůru na herce, které měl před sebou. Podle mě ale to předešlé couvání v úzké chodbě po schodech před herci muselo být ještě komplikovanější. Jestliže člověk s kamerou v takové dynamice couvá nebo ustupuje před herci, cítí myslím ještě větší tlak, protože v tu chvíli ovlivňuje přímo hereckou akci, nesmí příliš zabrzdit nebo zrychlit. Při sledování zezadu byť po schodech nahoru za herci už musel Brown vědět, že ta nejužší místa, kde hrozí nějaká kolize má za sebou. S kamerou sestupuje skrze davy lidí, kteří jsou režírováni tak, aby se v určitých momentech přiblížili kameře do popředí a odehráli tam takové malé herecké "vsuvky".

Komparzisté utvořili pro steadicam uličku až k ringu. Na pomezí ringu se kamera odděluje od sledování hlavního hrdiny, což zapůsobí zvláště. Na chvíli opouštíme hlavní postavu, která nese význam záběru. Avšak divák je odměněn, poněvadž kamera, která se vydává kolem ringu vpravo, zatímco De Niro obchází ring vlevo, vstupuje na jeřáb a jde do finálního zdvihu na C.

Kamera pomalu stoupá v C ringu a De Niro vstupuje z opačné strany - vrací se nám hlavní hrdina záběru, kterého jsme jen na chvíli opustili.

Scorsese si byl jistě dobře vědom síly, jakou má vyprávění v jednom záběru, kdy postupně s kamerou jako divák, objevujeme prostory zaplněné lidmi. Podobný princip zopakoval i v následujícím filmu.

## Goodfellas (Mafiáni - 1990) DP - Michael Ballhaus, režie: Martin Scorsese

Legendární steadicam záběr vstupu do nočního klubu " Copacabana " .  
operátorem byl: **Larry McConkey**



Zajímavé srovnání - o 10 let později Scorsese ve svém dalším veleúspěšném snímku *Mafiáni* natočil oceňovaný dlouhý steadicamový záběr. V jeho práci je vidět podobnost s předešlým Zuřicím býkem, ale také můžeme sledovat určitý vývoj v aranžování scény, který spadá zejména pod režijní vedení akce režisérem. V tomto případě, po cestě do klubu je hlavní hrdina Ray Liotta mnohem více v interakci s ostatními osobami, které cestou potkává.

Záběr začíná na D předání klíčků od auta, pak plynule přecházíme s herci v jejich PD zezadu ulici ke vstupu do klubu, kamera vklouzne do úzkých chodeb vedoucích do rušné kuchyně. Stále sleduje herce zezadu a ti nás provází až do zaplněného sálu klubu, kde je Liotta přivítán ostatními mafiány. V tu chvíli dává manažer klubu pokyn číšníkům ať přinesou pro Raye a přítelkyni jejich stůl. Číšníci nesou stůl a kamera najednou švenkuje vlevo a přebírá stůl v pohybu jako další objekt, který bude nadále sledovat. Kamera putuje za číšníkem, který položí stůl na své místo a následně jej prostře, včetně malé svítící lampičky. Následně pár, který jsme sledovali přichází a zaujme místo u stolu, akce pohybu kamery se v tu chvíli uklidní a jen reaguje švenkem na gesto od Liotty, který pozdraví kamarády u vedlejšího stolu. Kamera na ně švenkne na půl vteřiny a oni ( asi na povel režie) pozdvihnou sklenice a páru připijí na zdraví. Tento záběr rozhodně patří mezi ty zdařilé, delší steadicamy s pozvolným vývojem a interakcí herce, ze kterých později zaručeně těžila řada filmařů.

Larry McConkey k tomuto záběru řekl (můj překlad) :

*" Během toho záběru byla spousta míst, kde jsem cítil, že záběr přestává fungovat, tak jsme vždy přidali další postavu, se kterou se mohl Ray dostat do interakce... "*



## DAS BOOT - DP: Jost Vacano , režie: Wolfgang Petersen

V interview o ARRIFLEX kamerách, srpen 2004 pro ARRI ( viz. " internetové odkazy" ) vypráví o filmu hlavní kameraman Jost Vacano spolu s kolegou Franzem Rathem přímo v Bavaria Studios Munich, kde se film točil. V podstatě zde chválí ( a také prodávají ) v té době novou ARRI 235.

Překládám některá jejich vyjádření:

Jost Vacano ASC

*" Ano, byl a stále je to můj nejoblíbenější film. Je to již 20 let. Kamera se stává samozřejmě i zrakem diváků. Co vidí objektiv, vidí i diváci a oni by se měli cítit součástí scény. Proto jsem používal kameru typu ARRI II C, což byla jediná kamera v té době, která byla tak lehká. Pochopitelně to byla nezvuková kamera, ale tento film byl stejně natáčen bez synchronního zvuku, neboť to bylo nemožné, v uzavřeném kovovém prostředí získat použitelný synchronní zvuk."*

Franz Rath :

*" Ty jsi vlastně pak dal lidem z ARRI inspiraci vytvořit malou 35mm kameru použitelnou pro natáčení z ruky. Protože použití ARRI II C tady v ponorce, bylo extrémně obtížné kvůli fixnímu hledáčku, který nebylo možno polohovat."*

Jost Vacano:

*" Ano, hledáček byl stále vodorovně, musel jsem být stále přímo za kamerou v optické ose hledáku, to znamená, že pokud jsem chtěl docílit například velmi výrazného pohledu, musel jsem si opravdu sednout na kolena. Když to udělám teď, po 20ti letech, tak skoro nemůžu chodit... Co bych si býval tehdy samozřejmě přál bylo, mít kameru nízko a dívat se do vyklopeného hledáku shora. To ale u ARRIFLEX 35 II C nebylo možné. Tak jsem se vydal ke svým přátelům v ARRI a řekl jim, drazí přátelé, potřebuju od vás novou kameru."*

*Prosím, můžete nějak nakombinovat ARRI III C nebo ARRI X-RAY kameru, (měli takovou medicínskou kameru) dát na to PL mount oproti původnímu karuselu a prostě to skloubit se systémem hledáčku z ARRI III ?  
Po cca 20 letech tu teď máme ARRI 235...*



*Vzpomínám teď na ty záběry tady, kdy jsem skrze tuhle díru nejen procházel, ale také probíhal. Dokážete si představit, aby jste mohli natočit záběry jako tyhle, musíte mít opravdu malou a lehkou kameru, která vám pasuje skutečně blízko k vašemu tělu. Mít ji schovanou pod rukou, dívat se do hledáku, nic nevyčnívá okolo mého těla, abych o něco nezavadil. "*

*Josp Vacano*



Jost Vacano a upravená ARRI II C z ruky při natáčení " DAS BOOT "

Das Boot a způsob snímání uvnitř ponorky si rozhodně zaslouží pozornost ohledně práce s pohybem kamery. Již samotná podstata této " lokace " okamžitě nasadila na kameramana spoustu omezení spjatých se stísněnými prostory. Způsob práce s ruční kamerou je tu dle mého názoru znamenitý. Některé pohyby uvnitř ponorky vypadají jako steadicam, ale jak je z interview s Jostem zřejmé, byl rád, že se tam vešel s upravenou ARRI II C.

Velmi zajímavá sekvence, která obsahuje záběr, jenž skutečně působí jako steadicam, je hned z počátku filmu. ( avšak steadicam to není, protože Garrett Brown byl vytížen na jiných filmech viz. *Shining, Rocky, Zuřící býk* atd.)



Jedná se o sekvenci, kdy se námořníci večer před vyplutím baví a popíjejí. Jakmile je odstartována volná zábava a všichni se baví naplno, přichází skvostný záběr. Kamera velmi dynamicky pluje a bloudí prostorem, obíhá dokola kolem ženy tancující na stole, vše je ve výrazně živém pojetí, jak hereckých akcí, tak způsobu snímání.

Kamera je ale současně neskutečně stabilní, dařilo se mu takřka naprosto eliminovat vliv chůze na narušení plynulosti záběru. Údajně používal jisté gyroskopy připevněné k upravené ARRI II C. Dokonce oproti steadicamu dokázal reagovat na všechny plánované akce s naprostou přesností, která si pro jednotlivé akce jemným, ale prudkým švenkováním " došla " vždy v čas., bez zpoždění. Steadicamu přeci jen někdy trochu trvá, kvůli váze, než zareaguje. Zde byl kameraman v akcích všude v čas a přitom má záběr stále atributy steadicamu. Krásná práce ruční kamery.

Poněvadž převážná část filmu se odehrávala v ponorce, je vidět, že si dali záležet na všech zbylých sekvencích, které se odehrály mimo ponorku.



Na obrázcích dlouhá jízda, která sleduje příchod kapitána doky. Záběr měl velmi propracovanou scénu, spousta akcí se odehrávala na pozadí. Díky postavení kamery na jízdě, kdy vidíme volný prostor za herci, kde jsou ponorky a pak zcela vzadu denní světlo, má záběr prostorovou hloubku. Vystřídali zde několik jízd, všechny spojovala propracovanost akcí.

Různé ohnivé sváření a opravy lodí v pozadí i popředí pak fungovaly jako jednotící prvky. Jízdy byly odvedeny stále v podobném rytmu a rychlosti, která zároveň evokovala odhodlanost důstojníků " jen se už nalodit a vyrazit " . Dynamika jejich chůze byla podnětem k rychlosti kamerové jízdy.



Další zajímavostí bylo, že při natáčení použili také modul prostoru kolem periskopu, který bylo možno naklánět až do úhlu 45 stupňů. Tím docílili náklonu scény uvnitř a simulovali tím velké vlny. Pracovali též s modelem ponorky v menším měřítku, který je dosud k vidění ve studiích Bavaria.



Kde ale v tomto filmu hraje pohyb kamery zásadní roli, je samozřejmě vnitřek ponorky. Pohyb kamery zde není samoučelný, reaguje na vzniklé situace uvnitř lodi. Drama v ponorce může být nejprve v šíleném spěchu, kdy se námořníci musejí dostat na svá místa, následně ještě větší drama může být naprosto pomalé, klidné klesání a čekání, jestli stroj vydrží velké hloubky, nebo se rozpadne vlivem obrovského tlaku.

Tvůrci museli pečlivě nastudovat postupy námořníků a při vyhlášení alarmu kamera s nimi běhala skrze značně úzké prostory za herci, kteří proskakovali napříč kruhovými otvory. Kamera herce a předměty mívá někdy opravdu těsně. Přímé běhy s herci napříč ponorkou jsou patrně ty nejvíc zapamatovatelné záběry, co se dynamiky pohybu kamery týče. Na ty právě využil zmíněnou upravenou ARRI II C s hledákem z III C a gyroscopy.



Poslední záběr filmu je zdvih na jeřábu, kde kamera ustupuje vzad od smrtelně raněného kapitána, a stoupá na C poničeného přístavu. Je to klasický princip, který se často používá k uzavření filmu. Funguje jak má.



**Festen ( Rodinná oslava, 1998 ) DP: Anthony Dod Mantle**  
**režie: Thomas Vinterberg**

Tento britský kameraman mě ve všech svých filmech vždy zaujal svojí osobitostí, vlastním stylem a rukopisem, na který má často vliv pohyb kamery.

A. Dod Mantle přitom začínal převážně na dokumentárních projektech. Občas prý natočil nějakou reklamu, ale trvalo dlouho, než se stal uznávaným filmařem. Vše nabralo správný směr nahoru poté, co se dal dohromady s Vinterbegem a Trierem. Natočil právě film *Festen*, jenž byl prvním filmem který ctil pravidla hnutí Dogme 95.

Protože jedním ze základních pravidel Dogme 95 bylo, že kamera musí být držena v ruce, je pochopitelné, že pohyb kamery u jejich filmů odehrával důležitou úlohu. V tomto konkrétním filmu tvůrci zcela záměrně a úspěšně bořili mnohé filmařské " zajeté " principy.

Anthony Dod Mantle o filmu *Festen* ( můj překlad ) :

*" Byl jsem zaměřený více na děj, než na pravidla Dogme 95. Asi týden před natáčením jsem měl pocit, že jsme na stopě něčemu významnému. Potom při natáčení jsem se cítil úplně jako jeden z herců, když jsem musel zachytit bleskové situace. Co jsem potřeboval udělat bylo vytvořit emocionální prostor, ale s rezervovaným místem pro neočekávané...*

*Na tomto filmu jsem v podstatě řekl hercům ať jdou kam se jim zlíbí, což pro ně bylo velmi zmatečné. Byli to velmi zkušení herci, zvyklí, že vstoupí do místnosti a dobře ví, kde bude kamera. Musel sem je škádlit a lhát jim, že budu na nějakém místě a pak se objevit jinde. Záměrně jsem se stavěl do téměř nemožných situací, abychom zjistili, jaká energie z toho pak může vzejít. To byl skutečně jeden ze zásadních elementů přístupu, jaký jsme zvolili. Vytvářelo to energické prvky ve snímání, které vedly k situacím, které by za normálních okolností nikdy nenastaly. "*

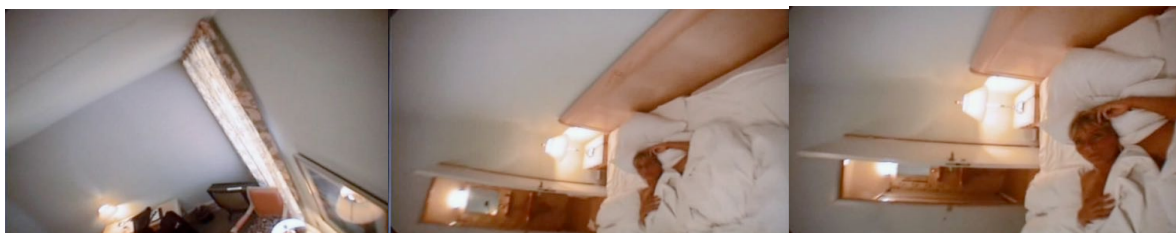
( z článku Liselotte Michelsen & Morten Piił, Exposure magazine 2003 )





Ve filmu Anthony Dod Mantle také již představuje jednu ze svých dalších předností a tou je využití neskutečného množství všemožných úhlů kamery. Používá výrazné nadhledy, podhledy, široká skla. Pracuje s lehkými kamerami, umísťuje je na netradiční místa. Pracuje často s nakloněnou kompozicí záběru.

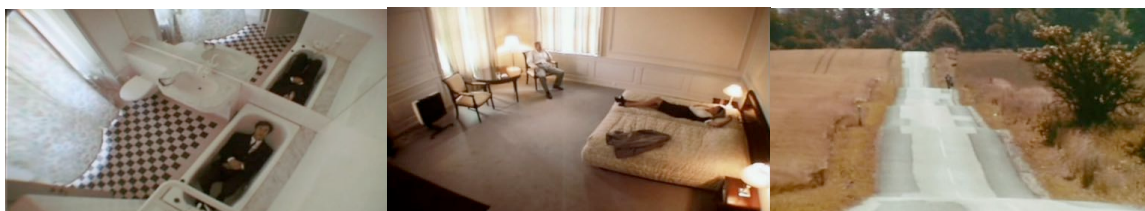
Připevnil třeba malou kameru na tyč nebo formu monopodu (a supluje tím záběr z " jeřábu ", kdy s širokým objektivem začne plynulý pohyb u stropu místnosti, pomalu jde kupředu a poté končí na PD ženy, která leží v posteli, ale záběr komponuje o 90 stupňů otočený, žena leží vertikálně. (na obrázku)



Ve filmu Festen byly využity malé digitální kamery. Hledal něco, co může suplovat styl snímání pomocí 16mm kamery ve smyslu rychlé reakce, změny pozice, zvýšené dynamiky a možnosti postavení netradičních úhlů kamery. Zároveň s dostatečnou citlivostí - v podstatě vůbec nesvítíli.

Přestože ve srovnání s dnešními digitálními kamerami je vývojový skok obrovský, svým způsobem ta " degradovanost " obrazu oproti dnešku se tak nějak ke stylu tohoto filmu hodí, nedokážu si představit tento film točený na Alexu XT, Mini, M nebo něco podobného, ztratilo by to myslím tu zmíněnou energii. Ten " look " starého videa z dnešního pohledu filmu dodává určitý specifický výraz. Jak není vše " dokonalé " a podání barev není perfektně vyladěné, připomíná mi to vlastně stylově 16mm.

Anthony Dod Mantle potřeboval mít naprostou svobodu při práci a menší digitální kamery mu ji zde přinesly. Experimentuje s pohyby, transfokací, strhy, dodává tím ve filmu neopakovatelnou atmosféru. Zároveň stále ctí výtvarnost a poetiku obrazu. V kompozicích i pohybech a při hledání správně zvolených úhlů v nestrojeném osvětlení.



**Slumdog Millionaire (Milionář z chatrče, 2008) DP: Anthony Dod Mantle**  
**režie: Danny Boyle**

10 let od předešlého úspěšného filmu *Festen* můžeme u Anthony Dod Mantlea sledovat, kam se jeho styl snímání vyvinul. Konečně někdo i v dnešní době natočil celkově velmi pozitivní film za který si Dod Mantle potom odnesl Oscara za kameru v roce 2009. Film má rychlé tempo, opět se zde využívá převážně ruční kamery a všemožných úhlů. Oproti *Festen* je znát ale již veliký skok v digitálních kamerách a jejich obrazové kvalitě, řekl bych znatelnější, než zažijeme 10 let od tohoto filmu, tedy v roce 2018.

Pokud do té doby nepřijde něco naprosto převratného, očekávám, že úroveň kvality digitální kamery na které jsme dnes (ALEXA 65 apod.) neposkočí příliš kupředu. Neočekávám až takový pokrok ve výrazu digitálního obrazu, jaký spatřuji zpětně zde, mezi filmy *Festen* a *Slumdog Millionaire*.

I když film byl natáčen hybridní formou 35mm + digitál, zmiňuji to protože zásadní rozhodnutí při natáčení tohoto filmu bylo, zvolit správné vybavení pro dynamické scény a to byla digitální kamera. Přestože film je ve výsledku plný pozitivních emocí a divák odchází po happy endu až překvapivě dobře naladěný, je patrné, že si tvůrci byli vědomi nutnosti poněkud odlehčit, pro nás Evropany, šokující prostředí slumů v Bombaji.

Část filmu je vyprávěna z pohledu dítěte, kameraman musel být schopen snímat dynamické sekvence běhu dětí skrze slumy, různé malé uličky apod. Být schopen se dostat na střechy pro využití netradičních úhlů kamery shora. Logicky nebylo možné takový způsob snímání zvládnout s velkou kamerou a současně by přitahovali na sebe ještě více pozornosti.



Musím říci, že A.D.Mantle a jeho dynamická kamera mě fascinují. Honičky s dětmi ve slumu v první části filmu jsou plné energie, pracuje s nakloněnou kamerou / kompozicí a to prakticky neustále. Používá tak výrazné rakursy a tolik netradičních pohledů při nespočtu odlišných úhlů. Z jeho práce je cítit obrovská míra kreativity. Vše je v pohybu, spousta strhů a stíraček a prudkých pohybů, průhledů, přesto nic nepůsobí samoučelně či nepromyšleně.

V každém jeho záběru je cítit záměr. I jeho předešlá průprava jako dokumentárního kameramana v jeho případě asi pomáhá. Umí jasně těžit ze situací, které kolem vznikají a s výtvarným citem je zabrat tak, že běžnou realitu povznese na uměleckou úroveň.

Na tomto filmu už měl samozřejmě za sebou mnoho let spolupráce s Trierem / Vinterbergem a dalšími, kde si mohl pečlivě kultivovat svůj originální kameramanský rukopis. Pokud snad vůbec někde Anthony Dod Mantle jaksi pokulhává za některými kameramanskými velikány ( oproti třeba takovému Darius Khondji - ve svícení), pak to ale nadobro dohání mírou imaginace při práci s pohybem kamery a jejím nejrůznějším postavením.

S ohledem na podmínky, kde se film točil bylo nutno pracovat rychle a efektivně. Množství variací záběrů, které je schopen A.D.Mantle na místě vymyslet a realizovat je dle mého soudu velice obdivuhodné.

*" Natáčet na jednom z nejhustěji zalidněných měst světa byla velká výzva. Plán byl natáčet v srdci města v nechvalně známém, navíc minimálně prozkoumaném slumu, zachytit energii lidí a jejich potřeby v každodenním životním běhu. Danny Boyle byl také rozhodnutý nepoužívat velké 35mm kamery ve slumu. Chtěli jsme použít menší, více flexibilní digitální kamery, které nám umožní natáčet rychle a s minimálním zásahem do přirozené okolní atmosféry.*

*Musel jsem najít kamerový systém, který bude pro mne dostatečně ergonomický, abych mohl s malými dětmi nepředvídatelně běhat skrze slum a zároveň, zachytit co nejvíc detailů ve stínech a světlých tónech. Potřebovali jsme digitální kameru s dostatečným dynamickým rozsahem, aby udržela v expozici světlé tóny a zároveň něco velice malého, abychom mohli vstoupit do dětského světa i výškově na úrovni dětí. Slumdog Millionaire potřeboval kompletně specifický a taktický přístup. "*

*Anthony Dod Mantle*

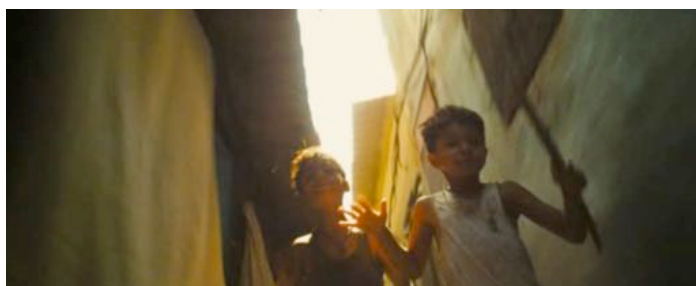
*" Začali jsme nejprve používat klasické typy filmových kamer, ale mně se to nelíbilo. Toužil jsem se opravdu cítit součástí města, nechtěl jsem ho pozorovat, rozebírat. Potřeboval jsem být vhozen přímo do centra chaosu, jak nejvíc to jen bylo možné. "*

*Danny Boyle*

Tehdy našli ideální kombinaci od inovativní společnosti Silicon Imaging.

Kamera SI-2K nabízela přes 11 clon dynamického rozsahu a " filmový look " tudíž materiál z ní šel snadno prostříhávat se záběry točené na 35mm film.

Kamera natáčela v Uncompressed RAW ve 2K



*" Udělal jsem už pár zvláštních věcí, ale tahle byla ze všech nejšilenější. Bylo to pro mne naprosto neznámé prostředí a k tomu úplně neznámá technologie, což bylo ale zároveň vzrušující. Nainstalování gyroskopu zespodu k ruční kameře mi umožnilo s ní pracovat velice netradičním způsobem, někde mezi ručním snímáním a dokonalým steadicamem. Mohl jsem dělat prudké pohyby, házet s kamerou různým způsobem, trhat s ní nahoru / dolů a zase pak přibrzdit pohyb těsně předtím, než gyro zabralo a vytvořit nečekané zastavení do statického záběru..*

*Kamera snesla oblasti světých tónů neskutečně dobře, natáčel jsem na RED kamery a zjistil jsem, že si musím hlídat přeexpozice ve Skandinávii víc, než tady v Indii s SI-2K. Díky nízké váze mi kamera prokazatelně umožnila ji ovládat víc intuitivně a emocionálně bez zaváhání, než by tomu bylo s klasickou kamerou na filmový materiál. "*

*( Anthony Dod Mantle, z webu Silicon Imaging, 2009 )*



**Children of Men ( Potomci lidí, 2006) DP: Emmanuel Lubezki**  
**Režie: Alfonso Cuarón**

Jedním z nejlepších kameramanů současnosti je nepochybně E. Lubezki. Získání třech Oskarů v řadě za sebou myslím mluví za vše. No a já jsem přesvědčen, že pohyb kamery jako jeden z jeho výrazových prostředků na to měl nemalý vliv.

V roce 2006 natočil film Potomci lidí, který obsahuje myslím několik revolučních záběrů. Jedním z legendárních je scéna v automobilu, kde se kamera pohybuje mezi předními a zadními sedadly naprosto neomezeně a má možnost se otáčet 360 stupňů kolem své osy. (video viz. internetové odkazy).

V té době mi přišla tato scéna neuvěřitelná a dosud mě udivuje. Scénu připravovali 10 dní a zbývaly jim pouhé 2 dny na natočení, potom jim už končila lokace. Mohli udělat jen 2 záběry za den a ten ve filmu použitý, je poslední jetí z dvanáctého natáčecího dne. Dokonce ten výsledný použitý záběr je obestřen netradiční příhodou. V polovině záběru dochází k průstřelu čelního skla a je zasažena spolujezdkyně do krku. Kapsle z krví, která v tu chvíli vystříkne ale trefila objektiv kamery. V tu chvíli režisér Cuarón zakřičel: " Stop! ", ale nikdo ho neslyšel, protože zrovna došlo k plánovanému výbuchu během scény. Díky tomu všichni záběr dokončili a nakonec zjistil, že ta skvrna na objektivu mu funguje skvěle.





Záběr byl opravdu velmi komplikovaný a technický náročný. Museli hodně zkoušet choreografii všech elementů, které musely do sebe zapadnout. Dnes již existuje mnoho dlouhých choreograficky náročných záběrů, ale případě tohoto filmu se nejedná o exhibici. Scéna v autě díky této náročnosti a pro diváka " nepochopitelnosti " pohybu kamery získává nový rozměr.



Z auta museli odstranit střechu, a po instalaci zařízení " Doggicam " (viz. slovníček film. slangu) byla kamera ovládána operátorem, který jel s nimi na voze. Čelní sklo bylo také pohyblivé během záběru, a tak se kamera mohla dostat na C všech postav ve voze v úhlu zepředu z palubní desky. Kamera během záběru putuje 360 stupňů dokola, do toho jsou časovány různé náročné akce uvnitř i mimo automobil. Výbuchy, davová scéna vně vozu atd.

Kromě extra technické náročnosti scény ve voze ale tento film oplývá nádhernými záběry z ruky. Pro všechny dlouhé záběry ( jsou až kolem 6min ) s velice komplikovanou akcí zvolili Lubezki a Cuaron většinou " handheld rig " (viz. slovníček film. slangu) a nikoliv steadicam. Podle fotografie, kterou jsem našel ,točili z ruky převážně na ARRI (ZEISS) Master Prime 18 a 21 mm. Mírná roztřesenost přidávala na autenticitě. Prostředí futuristického Londýna 2027 bylo v podstatě válečné, takže občasné roztřesená kamera podporuje v tomto případě drama. Byl to fakticky styl snímání zvolený pro celý film. Považuji to za naprosto ukázkovou práci v pohybu ruční kamery.

Vrcholem filmu je z mého pohledu šestiminutový záběr z ruky, který je rozprostřen na rozlehlé lokaci. Kamera sleduje hlavní postavu, ale cíleně během celé scény reaguje a odkazuje na připravené doprovodné akce kolem. Kamera pracuje s rytmem pohybu, nechává hlavního herce vystoupit z obrazu a opět do něj dojít. Záběr je nutno vidět, těch akcí kolem je nepopsatelně mnoho. (viz. internetové odkazy - Potomci lidí)



Co mě zde velice zaujalo byl vývoj záběru. Hlavní postava se přibližuje k budově, ve které se nachází rukojmí ( žena s novorozencem - film sleduje téma vymírání lidského druhu a ona má zázrakem jediné dítě..). Hlavní hrdina prostupuje budovou po schodech nahoru, jak k budově přicházel, byl před jejím vchodem na ulici ještě prázdný prostor. V tu chvíli se s tímto prostorem divák seznámí, uloží si ho v paměti a dál sleduje hl. postavu do domu.

V budově kamera citlivě sleduje hl. hrdinu a reaguje na jeho pohyb. Zpomaluje a zrychluje spolu s ním, simuluje nám jeho pohled ať už ho vidíme přes záda v PD nebo postavu opustí a rozhlíží se sama, on se do pohledu opět vrátí.

Na konci záběru hrdina nachází ženu s dítětem ve vrchním patře.

Rozuzlení záběru je překvapivé - vyklonění kamery skrze díru ve zdi, kde vidíme ulici (kterou jsme zaznamenali před cca dvěma minutami ) . Na ulici kudy jsme spolu s hrdinou vcházeli do budovy ale došlo mezitím ke změně stavu. Najeli tam tanky, které míří na budovu a ulice je plná vojáků. To je úchvatný efekt, který pracoval s jednoduše časem v průběhu záběru a působí na diváka výrazně přesvědčivě. Naštěstí samozřejmě díky tomu, že se povede ženu s jediným novorozencem zachránit, celý vojenský konflikt se tím zarazí...

Z technického hlediska kolem zručnosti operátora je zajímavé si povšimnout například ladnosti s jakou zdolával schody v budově při stoupání před hercem, precizní rámování a souhru v ladnosti kruhových pohybů kolem postavy i dynamických běhů vpřed / vzad.

Záběr obsahuje prudké strhy ( á la " *Zachraňte vojína Ryana*" ) tam, kde se víc střílí a zároveň je kamera velmi citlivě vedená při objevování prostor spolu s hercem, kde jsou subjektivní pohled herce a kamery spolu provázány.

**THE REVENANT ( Zmrtvýchvstání, 2015) DP: Emanuel Lubezki**  
**režie: Alejandro Gonzáles Iñárritu**



**Emmanuel Lubezki, AMC ASC**

**P. Scott Sakamoto, SOC**

Revenant je bezpochyby jedním z hodně diskutovaných filmů posledního roku. Obrazové zpracování filmu na tom má zásadní úlohu. Troufám si tvrdit, že jestli je tento film něčím opravdu výjimečný, není to obsah ale forma.

Lubezki natáčel v odlehlých místech v Britské Kolumbii v Kanadě, v extrémních podmínkách, kde příroda byla tou hlavní výtvarnou inspirací. Pohyb kamery má pro tento film spolu se zvolením požadované optiky stěžejní úlohu. Lubezki říká, že s režisérem Alejandrem poslouchali ve fázi příprav hudbu, aby si navodili správný rytmus a cítění rytmizace pohybu, ve kterém chtěli příběh kamerou odvyprávět. Klasiku, pop, jazz, Kubánskou hudbu, konkrétně : Bach, John Coltrane, Tom Waits, Pink Floyd, Led Zeppelin.. Nejvíce ale amerického skladatele jménem John Luther Adams. Jeho dílo bylo totiž také inspirováno přírodou a krajinami na Aljašce. Jeho hudba má podle Lubezkiho silnou atmosféru, člověk má pocit, že jde na dlouhou cestu krajinou a je to velice blízko pocitům, které chtěli tvůrci vyjádřit vizuálně.

Tvůrcům se povedlo definovat si obrazový styl pro vyprávění, který je provázaný s pohybem kamery. Film byl natáčen z ruky, steadicamu a teleskopických jeřábů. Dolly byla využita minimálně a neměli klasickou dolly. Plynulost a ladnost pohybu, na které se tvůrci domluvili, byla dodržována jak z ruky (Lubezki), tak při steadicamu / jeřábu, kde komponoval záběry Scott Sakamoto.



Lubezki původně plánoval natáčet denní scény na film a do digitálu jít se soumrakem, tak si natáčel testy v Kalifornii. Ve chvíli, kdy se ale přesunuli v roce 2014 do Kanady více na sever, zjistil, že slunce je mnohem níže nad obzorem a jsou delší intervaly tmy, na filmovém materiálu to nevypadalo, jak by si přál.



Kamery ARRI Alexa M a XT překonávaly klasické filmové kamery. Na digitálních kamerách prý bylo cítit rozdíly v náladách a atmosférách přírody, které se na film nepřenesly, na film to prý vypadalo pořád stejně. Zrno bylo pro jeho záměr další problém, Lubezki chtěl divákovi přinést co nejvěrohodnější zážitek, aby měl divák pocit, že je součástí děje. Také proto používal široká skla a velkou hloubku ostrosti. To velice oceňuji v době, kdy v reklamní tvorbě a všude kolem se často točí "wide open / na plnou díru", ale obraz se pak stává někdy až moc abstraktním. Lubezki pracoval u Revenanta jinak. Když měl pocit, že pozadí je moc konkrétní při objektivu 12mm nebo 14mm a on zrovna zabíral D nebo PD hlavního herce, použili dioptr, který obraz mimo střed deformoval a zároveň i zneostřoval. Filmové zrno oproti digitální kameře vytvoří prý "neviditelný filtr" mezi divákem a realitou, kterou se snaží Lubezki kamerou přenést a ten je pro něj nepatřičný. To platí zejména ve velkých celcích, kde používal ALEXU 65 ve snaze přenést co nejjemnější detaily scény.



Film byl natáčen v přirozeném světle, téměř zcela bez dosvícování. Obecně stavěli scény tak, že slunce bylo využito jako protisvětlo.

Netradiční a zapamatovatelný unikátní princip práce s pohybem kamery, jak z ruky, tak při steadicamu nebo na jeřábu byl přibližování se "na dotyk" k hercům. Pracuje zde s pozvolným přiblížením při použití širokého objektivu 12mm, 14mm, 16mm na D tváří, kdy zasahuje herci do jeho řekněme "komfortní zóny". Kamera se často dotýkala kompendiem apod. Leonarda Di Capria, toho ale tvůrci chválí, že nepatří mezi ty, které by taková věc rozhodila.

Emmanuel "Chivo" Lubezki k pohybu kamery (můj překlad):  
([britishcinematographer.co.uk](http://britishcinematographer.co.uk))



*Velice záleželo na scéně a konkrétní emoci, která se odehrávala v tu chvíli. V zásadě jsme věděli co chceme během fáze zkoušení, ale stále zde byl určitý prostor pro improvizaci. Chtěli jsme být souznění s herci a světlem a tím, co se odehrávalo. Alejandro má rád kameru, která se chová lehce náhodně, jako když něco minete, nebo dorazíte o něco později - dává to divákům pocit nahodilosti akcí a zvyšuje to jejich věrohodnost. Je to docela jiný přístup oproti stylu ve filmech Terry Malicka, kde kamera je víc lyrická, uvědomělá a popisná. Abych nastínil co chci a důvod, bral jsem kameru do ruky téměř pro každý záběr a z toho jsme pak vycházeli. Asi třetina filmu je natočená z ruky nebo steadicamu a zbytek je jeřáb nebo dolly.*

*Tento film byl natáčen ještě před vydáním Alexy Mini. Jelikož jsem sám natáčel a hodně z ruky, v té době byla nejlepší volbou Alexa M. Mohl jsem mít tu lehčí část kamery, pohybovat se svobodně a dostávat se blíž k hercům.*

*Scott Sakamoto používal Alexu XT na steadicamu.*

Další aspekty, které tvoří tento film výjimečným bylo dálkové ostření a ovládání clony. Jelikož kamera je téměř pořád v pohybu a pozvolna se přibližuje a oddaluje k hercům, ostřič John Connor prokázal svoje kvality. Herci se pohybují ve vzdálenostech menších než 30cm od objektivu. Ovládání clony měl pak na starost DIT Arthur To, který při některých záběrech údajně clonil z T22 na T1.4 což byl úplný rozsah clony objektivu.



Steadicamista Scott Sakamoto má na svědomí kouzelné steadicamové záběry v tomto filmu a opravdu se vcítil do stylu Lubezkiho a krásně se při použití A kamery (B vůbec nebyla) doplňují. Opět se zde objevuje pozvolné přibližování / oddalování na VD tváře při extrémně širokých objektivních.

Scott Sakamoto k filmu říká:  
(Society of camera operators)



*Chivo ( Lubezki) a Alejandro mě vysvětlili, že styl bude podobný jako v jejich předešlém filmu Birdman, kde každá scéna byla pečlivě připravena, nazkoušena s choreografií za účelem propojení filmu s minimem střihů. (pozn. Revenant ale ambice na jednozáběrový film jako Birdman neměl ) Kamera měla být velmi intimní, často na minimální ostrosti, za účelem přenesení emocí a zoufalství postav. Točili jsme na jednu kameru, jak má Alejandro ve zvyku a žádná tradiční dolly nebyla součástí naší výbavy. Naposledy ještě na škole jsem točil film, kde nebyla dolly součástí výbavy, takže jsem tušil, že to bude fyzicky náročná zkušenost.*

*Revenant ukazuje odlišnou filmovou obrazovou řeč, než jsem byl zvyklý. Používali jsme široké objektivy od 12mm po 21mm pro ekvivalent při 65mm čipu. Pohyb byl v širokých sklech pomalý a přesný. Tyto pomalé pohyby mohly jít od extrémního detailu až po perfektně komponovaný široký nádherný " vista " a pak zpět na velký detail. Natáčení s tak širokými skly ukazuje zajímavou perspektivu a umožňuje divákovi se cítit jako součást postavy. Mate k dispozici jejich panoramatický POV (subjektivní pohled).*

*Film byl natáčen chronologicky, to je součást režisérova stylu, aby udržel vnitřní přirozený rytmus. Umožňuje to hercům přirozeně se v průběhu měnit (stárnout) spolu s vývojem příběhu. Základním vybavením, které jsme na Revenant použili byly teleskopické jeřáby, Steadicam a ruční kamera. Vzali jsme Alexu M do batohu na ruční práci. Revenant je vlastně natáčen z perspektivy jedné kamery ve třech módech - (ruční ,steadicam, jeřáb), což umožnilo plynulý rytmus filmové řeči.*

## 5) Victoria (2015) DP: Sturla Brandth Grøvlen režie: Sebastian Schipper

Film, který mi naprosto vyrazil dech. Německý film Victoria podle mého názoru představuje jediný "opravdový" jednozáběrový film se vším všudy. Ano, je tu film "Ruská archa" natočený v jednom záběru na steadicam a existují filmy, které se tváří jako jednozáběrové se skrytými střihy. Victoria nese opravdové filmové poselství a pracuje s příběhem a emocemi, to vše umocňuje pocit napětí a naléhavosti, který pramení v neúprosnosti jednoho kontinuálního záběru.

Film byl natočen na 3 pokusy. Scénář obsahoval pouze 12 stran tudíž herci měli mnoho prostoru pro improvizaci. Film byl natočen v malém štábu s malým počtem herců v Berlíně mezi 4:30 - 7:00 ráno. Film byl oceňen na festivalu v Berlíně a dalších.

Dánský kameraman Sturla Grovlen natočil z ruky celých 140 minut filmu na kameru EOS C300 a objektiv Zeiss CP 28mm a získal Stříbrného medvěda za kameru.

Kamera je velmi citlivá a jedná se o hrdinský kameramanský výkon, Sturla si to celé odostřil sám. 140 minut bez citelné chyby, která by vedla k zastavení natáčení. Sice je cítit, že hodně dialogů je improvizovaných, ale o to víc to přidává na důvěryhodnosti filmu. Kamera je občas více roztřesená, než tomu je ve srovnání u velkých produkcí jako *Potomci lidí*, *Revenant*. Divák ale tento "špinavý" dokumentární styl velice rychle přijímá, také díky výborným hereckým výkonům a pak se z něj začne stávat výhoda.

Je neuvěřitelné co se tvůrcům podařilo dokázat. Kontinuita času pracuje i se svítáním. Film začíná v úplné tmě a s postupným vývojem příběhu se objevuje měkké ranní světlo, které vrcholí posledním záběrem již dá se říci v plném světle. (viz. obrázek vpravo dole)



Sturla Groven:

*" Natočili jsme tři jetí, ale režisér dal jasně najevo, že pouze jedno bude použito pro výsledný film, že je nebudeme kombinovat a pokud by to nevyšlo, tak budeme stříhat, ale přiznáme se pak k tomu. Film musí působit čestně. Použili jsme poslední jetí. Ironicky, technicky to pro mě nebylo to nejlepší, ale bez debat to byl nejlepší film. Každé jetí mělo malé nedostatky, kterých si ale divák nevšimne. Maličkosti jako zarazit se při otevírání dveří, mikrofon vytvořil stín, který v předešlém jetí nebyl. Jedno HMI světlo mělo být zapnuté než se dostaneme na danou lokaci, ale výbojka odešla. I na další lokaci odešla výbojka a museli jsme ji vyměnit za slabší. Nikdo mimo mě si toho nevšimnul.*

*Dvě situace při natáčení málem přerušily celý film. Nejprve jsme točili scénu na ulici při které má jedna z postav záchvat paniky a šli kolem dva podnapilí Rusové. Mysleli si, že je to doopravdy a chtěli pomoci, naštěstí Sebastian (režisér) je zvládnul odklonit a mohli jsme pokračovat. Další kritický moment byl po vykradení banky, měli jsme naplánovanou cestu autem, ale omylem jsme jeli špatně a vyrazili jsme přímo k našemu základovému stanu, kde čekal štáb na další scénu. Naštěstí jsem si toho všiml periferně koutkem oka a zabral jsem okamžitě herce, co ležel v autě na zemi tak, aby nebylo vidět ven z vozu a projeli jsme štábem. Ten chaos paradoxně přidal scéně na dramatickosti, ale bylo opravdu blízko k totálnímu selhání. "*

Celý film byl natočen z ruky, bez užití jakéhokoliv podpůrného systému připojenému k tělu. Kamera C300 byla instalována do klece redrock a vážila pouze 5.5Kg. Bylo přidáno vytápění hledáčku proti zamlžení, onboard a ručový mikrofon.



## 6) Rozhovor na téma: Pohyb kamery s profesionálem - Mark Bliss AČK

Mark je jedním z našich kameramanů, kterého velice respektuji.

Jeho výtvarný styl a pohyb kamery jsou mi pocitově blízké. Blízké tomu, jak cítím že to má " správně " být. Po kameramanské spolupráci na jednom projektu jsem ho požádal o rozhovor na téma " pohyb kamery " .

Postřehy z profesionální praxe od někoho zkušenějšího jsou vždy přínosné. Proto si zde dovolím prezentovat některé části z naší rozpravy na toto téma.

Pro lepší orientaci v textu - zkratky MB - Mark Bliss a za sebe JK.

JK :

Tak mi prozrad' o pohybu kamery, jak jsi o něm na začátku uvažoval a jak se to pak vyvíjelo ?

MB:

Ono je to obráceně, já si myslím, že čím si starší profesí jako kameraman, tak tím o tom přemýšlíš daleko víc. Ta kamera samozřejmě musí mít nějaký podnět k tomu pohybu, nějaký důvod proč se hýbe. Může to být posun v příběhu, nebo supluješ něčí pohled. Ten pohyb kamery by měl mít nějaký smysl a když je správně udělaný, tak tě provází příběhem, kamera tě vede.

Jsou filmy, které nemají téměř žádný pohyb a jsou výtečné, je to spíš o umění " jak to všechno dát dohromady " a samozřejmě i stylově.

Řekneš si: " Dobře, budeme to celé dělat z ruky. " Ale musí to mít nějaký důvod. Musí to být nějakým způsobem ospravedlnitelné. Ty tomu někdy nemusíš jako kameraman úplně věřit, nebo si za tím tolik stát, ale pokud režisér si to umí obhájit, proč to chce dělat, může v tom vidět ještě další význam na vyšší úrovni. I pokud je to kameramanovi třeba proti srsti.

Za tím pohybem by měla stát nějaká logika. Hýbat jen tak z legrace kamerou může znamenat, že vlastně nemáš co říct, tak s ní chceš hýbat.

Myslím, že pohyb kamery funguje na více úrovních. Můžeš vytvářet napětí.

Tím co neukazuješ můžeš navyšovat nějakou dramatickou atmosféru. Kamera by měla fungovat samozřejmě nejvíc po dramatické stránce. Výběrem objektivu, výšky, pohybu kamery máš obrovskou sílu příběh posouvat velice jednoduchými způsoby.

Máš například něco v záběru, co divák nevidí, herec má nějakou repliku a divák vlastně neví přesně, o čem se mluví, ale pak to najednou pohybem přivedeš do toho záběru a to ti dá tu informaci a je jasno, k tomu případně přidáš přeastření atd.

Potom můžeš třeba zopakovat divákovi stejný pohyb. A proč? Buď chceš ukázat něco co tam není, že je něco jinak, nebo to je úplně stejně a nebo tam zase najdeš něco nového. Vždy se to ale musí odrážet od toho scénáře. Záleží na tom, jak se s režisérem domluvíte na výtvarném pojetí.

Pokud budete točit akční film, tak ten pohyb kamery je daný tím, že sleduješ scénu, která se odvíjí v autě, na motorce, v letadle a všechno je ve velké rychlosti, tudíž i ta kamera musí cestovat.

Pak si s tím taky můžeš hrát a připravovat dlouhé záběry s náročnou choreografií jako *Provaz*, *Children of Men*, *Revenant*, *Amores Perros*,...

JK :

Jakou máš zkušenost s tím vytvářením choreografie pro ty dlouhé záběry?

MB:

Musíš s režisérem mít absolutní souznění v tom, že " takhle se to bude dělat ". Nesmí být pochybnosti z jeho strany. Z tvojí strany být může, ale pokud řekne, že to chce udělat jako jednozáběrovku, tak musíš přijít na to, jak to udělat, aby to fungovalo. Pochopitelně je to náročné na herce, na koordinaci, na všechno. Z technického hlediska pokud je to v jednom místě nebo na jedné lokaci, je téměř nemožné mít zasvícené vše stejně, potom se tam různě berou lampy, přidávají, odkrývají. Otevíráš a zavíráš clonu apod.

Jednou jsme měli točit jednozáběrový hudební klip těsně před východem slunce. V tom nejkrásnějším ranním měkkém světle. Steadicamista, který se dušoval jak to zvládne, protože chodí do posilovny a každý týden ujede 120 kilometrů na kole pak ale najednou odpadl, asi ve třech čtvrtinách záběru. Šel jsem s ním, měl jsem monitor v ruce a koukám, obraz se začal naklánět, tak říkám: " Drž to rovně, drž to rovně! " a najednou upadl i s tím steadicamem, klepaly se mu nohy a vůbec už nemohl, byl úplně odrovnanej a nezvládl to.

Než jsme sehnali dalšího steadicamistu, tak bylo 11 dopoledne, sluníčko bylo nahoře a šilo to do nás a potřebovali jsme stín a pod stromy apod. Měli jsme pak clony, které se měnily v rozmezí cca T2 - T11 . Ty jednozáběrovky jsou zkrátka velmi náročné na koordinaci, choreografii.

U filmu zase pracuješ s rytmem a v tempu, které můžeš různě upravovat, jít po dramatické křivce. K tomu jsou ale různá nářadí. Jestli to uděláš z ruky, ze steadicamu, z dolly nebo jeřábu už je v podstatě jedno. Pak je to samozřejmě taky o rozpočtu a o čase.



JK:

Jak je to s reagováním kameramana, jaký je rozdíl v reakci s pohledem do hledáčku a na onboard monitory? Na co všechno přitom kameraman myslí?

MB:

Když jsem točil na 35mm film tak jsem se vždy díval pravým okem do hledáku a levým jsem ještě rejdlil po tom, co se děje vedle. Speciálně pokud seš na delším skle, tak ty máš ideální možnost odvyprávět příběh tím, co tomu divákovi ukážeš a nebo ne. Ve který moment se tam dostaneš. Herečka má například v ruce fotku, ty vidíš, že začíná nasazovat na pláč a tak z té fotky pomalu vyjedeš na její tvář a když to správně trefíš, tak to je ono.

Používáš kameru k tomu, aby vyprávěla příběh a to je to nejlepší, když to všechno funguje tímto způsobem. Já jsem to dělal hrozně rád z ruky, protože v tom je ta volnost pohybu, že můžeš hledat ten záběr a pokud umíš komponovat, tak je to nádhera. Jsi schopen projít prostor a může to být koordinované, naplánované. Nesmí to být zase mechanické.

Mě to vždycky bavilo hodně, mít to v ruce a "hledat to". Samozřejmě bys tam mohl dát široké sklo a mít tam všechno. Ale emoce to má úplně jinde, pokud vše divák skrze tebe objevuje. Ty mu to tam vlastně servíruješ a když jsi dobrý a umíš to, tak dáváš jeden chod za druhým jeden lepší než druhý.

JK:

Jaké máme v dnešní době vlastně možnosti k pohybu kamery?

MB:

Máme takové ty klasické dolly, které jsou ten nejklasičtější způsob pohybu kamery. Svým způsobem i nejlepší. Mně třeba u steadicamu vadí ten pohyb, který v tom cítíš, ty dojezdy apod. Těch dobrých steadicamistů je velmi málo. Steadicam je dobrý, ale už to nejsi ty. Ty mu musíš říct co chceš a já se pak u toho občas kroutím, protože bych s tím třeba švenknul jinak. Proto mě víc baví MOVI (3osý stabilizovaný systém - dnešní alternativa steadicamu), protože si to můžu dělat já sám jak to cítím.

U té klasické jízdy je to jednoduché pro všechny, pro herce, pro ostříče. Můžeš si vlastně postavit libovolnou jízdu. Dokola, půlkulaté, rovné, nahoru, dolů, atd.. Dá se to spojit se spoustou věcí, pak máme motion control, to je už zase jiná úroveň. Na dolly máš pro film asi to nejlepší co můžeš mít, pokud to ten prostor umožňuje. Když jsi v bytě tak to na široká skla třeba nejde, protože by sis viděl koleje. To, že máš totální kontrolu nad pohybem kamery, kompozičně to nebude skákat, nebude to vachrlaté, nebude to dojíždět a plavat jako u steadicamu, tak samozřejmě to je nejlepší.

Nad tím už je o krok dál Technocrane, protože ten vlastně dovoluje to samé, ty můžeš jezdit prostorem, ale nemáš tam ty koleje a můžeš to využívat i tím, že jdeš nahoru / dolů. Můžeš začít záběr uvnitř domu, díváš se do místnosti, rameno se stáhne, vyjde z domu, tam je na kolejích a najednou můžeš dál měnit pozici. Technocrane je vlastně jízda u které máš velkou výhodu té výšky.

Pohyb kamery by měl mít vždy začátek a konec z nějakého důvodu. U technocrane máš tu výhodu, že si můžeš začátek a konec měnit a nezpomaluješ produkci. Pokud si postavíš špatně jízdu a zjistíš pak na konci, že to nefunguje, tak si říkáš: " Mám to přestavět, nebo mám dát jiné sklo.."

Pak máme drony, které mají ekonomickou výhodu, než létat s helikoptérou. Mnohokrát jsem létal s helikoptérou, ale nakonec jsem z toho často neměl dobrý pocit. Takový ten tlak, že to stojí spoustu peněz byl znát. A také s filmem měl člověk např. jen čtyři a půl minuty filmu nebo jednu kazetu, takže jsi tam někde odlétl, něco natočil, musel jsi přistát, otevřít to, pokud jsi to měl na špičce helikoptéry, přeložit a točit znovu. Pokud jsi to měl na boku, tak se to dalo i za letu.

Pohyb kamery, pokud je správně napojený na příběh a scénář, tak si ho ani vlastně ani nemáš všimnout. Dnes se to ale zneužívá, kamera se hýbe úplně bezdůvodně. Dokonce: " Protože je to velká produkce, tak by tam neměly být staťáky..." Jednou mi producent řekl že: " Platil za celého herce a nechce tam mít napůl nasvícené obličejy.. " Tak to jsem šel opravdu do kolen...

V současné době, kdy máš všude monitory a díváš se na ten obraz skoro tak, jak bude vypadat v konečné fázi, tak ti do toho mluví spoustu lidí, co by do toho vůbec mluvit neměli. Jako kameraman máš nějaký výtvarný záměr po dohodě s režisérem, architektem, maskérem, ty víš, čeho chceš docílit. Největší oříšek je, že na dvojrozměrné médium se snažíš zachytit trojrozměrnou situaci a chceš, aby co nejvíc zůstala zachována ta plasticita. Vytvořit tu iluzi prostoru a k tomu nám právě pomůže i pohyb kamery.

## **Závěr**

Zhotovením této práce jsem si vytvořil kompletní historický přehled v souvislostech o pohybu kamery - uměleckému výrazovému prostředku, který považuji za významný. Bylo pro mne přínosné se vracet v čase a z různých zdrojů čerpat informace o filmových velikánech, kteří o stejném tématu přemýšleli desítky let před námi. Zejména mne pak zaujaly osobní výpovědi tvůrců, ze kterých se může začínající kameraman hodně přiučit.

Snažil jsem se psát tuto práci se zaujetím k filmu a kameramanskému řemeslu. Vážím si toho, že zakončuji své magisterské studium diplomovou prací na téma, které mi vždy bylo skutečně nejbližší.

## 7) Slovníček filmařského slangu

**VD** - velký detail, **D** - detail, **PD** - polodetail, **PC** - polocelek

**C** - celek, **VC** - velký celek

**švenk** - pohyb kamerou - horizontální / vertikální apod. , např. ze stativu

**dolly** - vozík pro kamerovou jízdu

**transfokace** - změna ohniskové vzdálenosti / zoom

**technocrane** - teleskopický kamerový jeřáb

**rakurz** - určitý úhel kamery (např. nadhled / podhled )

**postsynchron** - zvuk zhotovený až po natáčení - ve studiu

**stíračka** - prudký pohyb kamerou nebo prudký pohyb předmětu uvnitř záběru, který vyvolá dojem setření - používá se často ve střihu

**follow** - sledovat, sledovací záběr

**zvedačka** - kamerový zdvih, např. na jeřábu

**kantna** - okraj filmového rámu

**steadicam** - zařízení pro plynulý pohyb ruční kamery

**parazitní světlo** - nežádoucí světlo - pronikalo např. odkrytým hledáčkem a způsobovalo nechtěné ozáření filmového materiálu

**kamera " ve vodě "** - kamera je vyrovnaná, zejména horizontálně

**car mount** - upevnění kamery na automobil

**garfield mount** - kamerový úchyt používaný na dolly, automobily apod.

**dimmetry** - stmívače - ovládání světelných zdrojů

**Doggicam** - speciální robotická kamera

**handheld rig** - úchyty pro natáčení z ruky



## **Zdroje:**

Making Pictures: A Century of European Cinematography, Imago, 2003

Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu, David Bordwell, Kristin Thompsonová, vydalo nakladatelství AMU, 2011

Československá Nová vlna, Petr Hames, KMa s.r.o., 2008, 1. vydání

Sculpting in Time, Andrei Tarkovsky, Faber - London, 1989

## **Internetové zdroje a odkazy**

<http://filmmakeriq.com/2011/04/25-great-tracking-shots/>

<http://www.filmcomment.com/article/game-changers-camera-movement/>

<http://www.theasc.com>

<http://tiffen.com/steadicam/history-of-steadicam/>

<http://www.steadishots.org>

<http://www.garrettbrown.com>

<http://soc.org/>

<https://vimeo.com/29180373>

[http://cpn.canon-europe.com/content/Anthony\\_Dod\\_Mantle.do](http://cpn.canon-europe.com/content/Anthony_Dod_Mantle.do)

<http://www.cinematographers.nl/PaginasDoPh/dod%20mantle.htm>

<http://io9.gizmodo.com/this-iconic-scene-from-children-of-men-was-actually-an-840211730>

<https://britishcinematographer.co.uk/emmanuel-lubezki-amc-asc-the-revenant/>

<http://www.creativeplanetnetwork.com/news/shoot/revenant-inside-film-s-cold-wet-dirty-determined-production/612126>

## **The Revenant - making of**

<https://www.youtube.com/watch?v=toFJOZ08cxl>

<https://www.youtube.com/watch?v=pJfTfsXFbLk>

## **Children of Men**

<https://www.youtube.com/watch?v=QfBSncUspBk>

<https://www.youtube.com/watch?v=twcKoAQ7Hlg>

## **Victoria**

[http://cpn.canon-europe.com/content/education/technical/filming\\_victoria\\_movie\\_in\\_one\\_take.do](http://cpn.canon-europe.com/content/education/technical/filming_victoria_movie_in_one_take.do)

<http://www.indiewire.com/2016/02/no-one-believed-sebastian-schipper-could-make-victoria-in-one-take-175106/>

## **Victoria - Making of**

[https://www.youtube.com/watch?v=C\\_VjtxZYBCI](https://www.youtube.com/watch?v=C_VjtxZYBCI)