

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

katedra kamery

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Úloha kameramana v hraném filmu

Postavení kamery a její vliv na kvalitu filmu

Daniel Adam

Vedoucí práce: MgA. Petr Kobloušek Ph.D.

Oponent práce: prof. MgA. Jiří Macák

Datum obhajoby: 6. června 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Úloha kameramana v hraném filmu

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

Praha, dne 18. května 2017

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.

Abstrakt

Účelem této práce je prozkoumat metody a možnosti kameramana především při práci na hraném filmu. Snaží se definovat kameramanské výrazové prostředky a postupy provázející jeho tvorbu od přípravy po dokončení snímku. Zamýšlí se nad postavením kamery a jejím vlivem na kvalitu celého filmu.

Abstract

The main purpose of this thesis is to focus on methods and options of a director of photography working on a feature. It tries to define cinematographer's vehicles of expression and approaches in the course of making a fiction film from early pre-production to final post-production. It reflects the role of movie photography and its impact to the quality of an entire movie.

obsah

1. ÚVOD.....	3
1.1. co je film.....	4
1.2. kdo je kameraman.....	5
2. KAMERAMANSKÉ VÝRAZOVÉ PROSTŘEDK.Y.....	8
2.1. světlotonální řešení obrazu.....	9
2.2. barevné řešení obrazu.....	11
2.3. ostrost.....	14
2.4. kompozice a pohyb kamery	15
2.5. grading.....	18
3. ŽÁNŘ.....	19
4. VÝBĚR KAMERAMANA.....	32
5. PRÁCE KAMERAMANA NA PŘÍPRAVĚ FILMU.....	35
6. PRÁCE KAMERAMANA PŘI NATÁČENÍ.....	37
7. ZÁVĚR.....	39
8. LITERATURA.....	42
9. PODĚKOVÁNÍ.....	43

1. Úvod

“Profesionalita spočívá v přesnosti odhadu nezbytné míry pracnosti pro docílení zamýšleného účinku”

Jaromír Šofr

V roce 2016 mě oslovila AČK abych se stal součástí poroty pro její ceny. Ceny se udělují za “vynikající kameramanské dílo” v televizní tvorbě a v té do kin. Porota si odsouhlasila, že nechce hodnotit kameru jako takovou, ale soudit jak posloužila scénáři - látce. Hlasování proběhlo, některá díla byla vybrána a AČK 23.2.2017 oceněna. Ale co to znamená?

- **Lze hodnotit kameru jako samostatný prvek filmu?**
- **Slouží kamera režisérovi a scénáři k záznamu děje, nebo může sama o sobě tvořit atmosféru a vizuální zážitek?**
- **Může dobrá kamera pomoci nedobrému filmu?**
- **A naopak, když jsou skvělé všechny předpoklady pro dobrý film, může jej špatná kamera zkazit?**

Hlavně na základě shrnutí kameramanovi práce a výrazových prostředků při realizaci natáčení se chci pokusit odpovědět na výše zmíněné otázky.

1.1. Co je film

Z anglického doslovného překladu pro film- motion picture- pohyblivé obrázky by se dalo dále uvažovat o pohyblivých fotografiích. V animovaném filmu samozřejmě o kresbách atd. Samotný film byl až do nedávna opravdu sérií rychle za sebou exponovaných a poté promítaných fotografií. Filmová kamera není nic jiného než fotoaparát, který zaznamenává mnohokrát za sekundu děj před objektivem. Kdyby byl celý snímáný prostor před kamerou absolutně statický, nemělo by význam jej snímat filmovou kamerou, ale stačila by ta fotografická (pominu pohyb a životnost zrna). Co tedy odlišuje motion picture od picture, pohyblivou fotografii od fotografie, je pohyb před kamerou, potažmo pohyb kamerou. Pohyb je základní vlastnost hmoty, všechny naše představy o životě jsou vázány na představu pohybu v prostoru nebo trvání v čase. Fotografie je vnímána jako záznam okamžiku odehrávajícího se obvykle v desetinách sekundy. Film je chápán jako záznam obrazu po prakticky neomezenou dobu, ač je stejně jako fotografie, složen z jednotlivých snímků. Pro diváka je však tato úvaha absolutně nepodstatná a film může být vnímán jako obraz reality. Samo slovo obraz je však známkou toho, že se o realitu nejedná. Filmový obraz je tedy přepis reality nevyjímaje televizní přenos, nebo záznam z průmyslové kamery.

1.2. Kdo je kameraman

Veřejnosti se při zodpovídání této otázky na internetu zobrazí jako jedna z prvních odpovědí stránka internetové encyklopedie Wikipedia, kde se praví, že: (volně přeloženo z angličtiny) *“kameraman je vedoucím profesí kamerových a osvětlovacích pracovníků štábu - filmového, televizního nebo jiné třeba živé produkce a je zodpovědný za technickou a uměleckou stránku týkající se obrazu.... Kameraman zvolí kameru, formát záznamu, objektivy, filtry atd. a realizuje scénu v souladu se záměry režiséra. Vztah mezi kameramanem a režisérem se může lišit. V některých případech dá režisér kameramanovi úplnou volnost, v jiných případech malou až žádnou... Režisér obvykle sdělí kameramanovi, jak by měla scéna vypadat a dá kameramanovi volnost k dosažení tohoto efektu.”*

Asociace Českých kameramanů definuje na svých stránkách kameramana takto:

Kameraman je autorem finálního záznamu obrazové složky audiovizuálního díla. Dle rozhodnutí 1. mezinárodního kongresu kameramanů v Huelvě 2004 je kameraman právoplatným spoluautorem celého audiovizuálního díla. V rámci své dramaticko-výtvarné činnosti vybírá pro snímání vhodnou hmotnou realitu, kterou v rámci dramaturgické koncepce audiovizuálního díla povýší kvalifikovaným využitím výrazových prostředků audiovizuální fotografie na emocionálně působivou. Těmito prostředky jsou zejména: světlotónální a barevné řešení obrazu, organizace jeho hmotné náplně v daném obrazovém formátu, optická kresba, prostorovost lineární a tonální, rakurs, prostředky souvisící s pohybem, jakož i další speciálně volené postupy. V důsledku těchto tvůrčích postupů se ve výsledném audiovizuálním díle neuplatňuje pouze hmotná realita, předměty nebo osoby i jejich reakce samy o sobě, nýbrž jejich obraz vytvořený shora uvedenou aktivitou kameramana. Předpokladem realizace uměleckých záměrů a představ kameramana jsou jeho technické znalosti a organizační schopnosti. Vedle profesionálních a technicko-technologických znalostí musí mít kameraman schopnost logického myšlení se zásobou teoretických znalostí, schopnost analytického i syntetického myšlení, smysl pro formální přesnost a preciznost, kombinační smysl a hbitost myšlení, schopnost podřídit se vedoucím tvůrčím úkolům a spolupracovat na jejich splnění s dalšími tvůrčími pracovníky - zejména s režisérem. Organizační schopnosti kameramana musí být opřeny o znalosti psychologie a schopnost řídit malé skupiny podřízených pracovníků, včetně schopnosti rychlého a současně zodpovědného rozhodování v

krizových situacích za přítomnosti většího počtu lidí. Souhrn všech uvedených nároků při realizaci filmu vede k enormní psychické a nervové zátěži. Z hlediska podřízenosti odpovídá kameraman režisérovi za uměleckou hodnotu obrazové stránky audiovizuálního díla a producentovi za technickou kvalitu fotografie v zájmu další reprodukovatelnosti.

Profesi kameramana bych pro představu rád přirovnal k muzikantovi, který reprodukuje notový zápis. Notový zápis je pro tuto představu realita - scéna/obraz, která je jasně daná. Má svůj děj, postavy, prostředí, začátek a konec. Jako má hudební skladba melodii, rytmus, ladění... Muzikant zvolí aranžmá. To nejjednodušší, co může udělat je nechat notový zápis přečíst nějakému automatu (počítači, syntetizátoru). Vznikne syntetický, ale notovému zápisu stoprocentně věrný převod z not do zvuku. Stejně tak vznikne například průmyslovou kamerou, která snímá celou scénu, převod reality do obrazového signálu/záznamu. Jak u muziky, tak u videa prožije pozorovatel jasný zážitek z myšlenky skladatele/scénáristy. Když do hry vstoupí multiinstrumentalista nastane celá řada otázek. Musí zvolit náladu, kterou chce při poslechu vyvolat, nástroj a jeho ladění, může změnit tempo, někdy i rytmus. Stejně tak, až s příchodem kameramana (samozřejmě i ostatních profesí, hlavně režiséra, zvukaře, střihače... ale pro potřebu přirovnání mluvím o "zodpovědným" za obrazovou stránku) se z toho strohého záznamu reality pomocí kameramanských nástrojů jako je světlo, barva, rámování atd. může stát sourodý výsledek.

Jako nota, která je pouze ustáleným zápisem tónu a bez zkušenosti je to pouhým grafickým ornamentem, je slovo bez představy a lidské zkušenosti, co slovo znamená, jen souborem písmen. Slovy popsaný děj apeluje na čtenářovi zážitky a představivost k vizualizaci látky. Kameraman má pak za úkol tento osobní zážitek zhmotnit do jediného, pro danou situaci, jedinečného záběru nebo sekvence záběrů, které bude poté divák vnímat jako ten unikátní a jediný, na základě kterého bude vnímat celou situaci. To, že tato situace je výsledkem celé plejády profesí je nakonec stejně viděno optikou kamery a tedy nástrojem kameramana, tudíž na jeho zodpovědnosti a umu závisí obrazový dojem předkládaný divákovi.

Muzikant může Smetanovu Vltavu virtuózně zahrát na klavír v Rudolfinu stejně jako na ukulele vyrobené z plechovky od oleje. Obě tyto vystoupení mají šanci zaujmout posluchače a zanechat v něm příjemný, nezapomenutelný zážitek. Kameraman může snímat na mobilní telefon nebo nejmodernější techniku a stejně by na tom nemělo záležet. Důležitá je odezva diváka a jeho fascinace z energie (emoce), kterou při pozorování zažívá.

Kameraman sportu může být skvělý švenkr a dovede v detailu nasnímat vstřelené góly hokejového zápasu, ale třeba nedokáže uspokojivě zakomponovat krajinu. Kameraman svatební zachytí všechny důležité momenty obřadu a ví, že nezklame jedinou tetičku z pátého kolena, protože se na svatebním videu uvidí.

Filmový kameraman by měl mít svůj názor a umět jej prezentovat jak verbálně, aby mohl s režisérem potažmo třeba architektem diskutovat nad filmem takříkajíc na zelené louce, tak posléze při natáčení dostát svým slovům a dokázat společnou vizi přenést na plátno. Měl by být střízlivý v hodnocení svých dovedností a možností realizace daného záběru. V neposlední řadě musí být diplomat a trochu i psycholog.

Ono samo hodnocení, jak kdo co zvládl nasnímat je ošemetné. Kritik neví jaké panovali podmínky pro natočení nebo stříh té či oné scény. Ovšem výmluvy a důvody proč jak a co bylo jsou vždy zbytečné a liché. Co se natočí již většinou nelze přetočit a asi každý kameraman zná pocit, kdy si při projekci říká co a jak by udělal jinak. To je pak další celoživotní kameramanská škola, kterou by měl každý profesionál reflektovat.

2. Kameramanské výrazové prostředky

Pro tuto kapitolu bych si vypůjčil statě z odstavce 1.2. *Kdo je kameraman*, kterou zveřejňuje Asociace Českých kameramanů: “*Kameraman je autorem finálního záznamu obrazové složky audiovizuálního díla*” dále se uvádí, že kameraman má pro dosažení své úlohy různé nástroje “*Těmito prostředky jsou zejména: světlotonální a barevné řešení obrazu, organizace jeho hmotné náplně v daném obrazovém formátu, optická kresba, prostorovost lineární a tonální, rakurs, prostředky souvisící s pohybem, jakož i další speciálně volené postupy*”. Co z mého pohledu ve výčtu jmenovitě chybí a dnes je nedílnou součástí řetězce výroby je postprodukce, tedy **grading**. Kameraman by se také měl orientovat ve **filmových žánrech**, pro případ, že chce jistá zvyklosti dodržet nebo je naopak vědomě porušovat.

2.1. Světlotonální řešení obrazu

Z principu záznamu obrazu pomocí kamery jasně vyplývá, že odezva zaznamenaná, ať už elektronicky nějakým čipem nebo pomocí filmové suroviny je závislá na světle, které se odrazí od objektů před kamerou, případně dopadá přímo skrz objektiv do kamery. Podobně jako je tomu u lidského oka. U kamery je ještě situace trochu složitější, jelikož se snažíme jakousi přesně definovanou cestou snímat a poté promítat co nejpřesnější obraz takový, jaký by v danou situaci viděl divák /kdyby byl pozorovatelem na místě kamery/, přesněji řečeno takový jaký chceme aby divák vnímal. Nemusí se tedy vždy jednat o nejpřesnější přenos reality před objektivem na filmové plátno, potažmo monitor.

V počátcích filmu bylo třeba dostatečného světelného kvanta, které by dokázalo exponovat tehdy málo citlivý film pomocí málo světelných objektivů. Nyní je situace odlišná a osvětlování kromě vlivu technického má důležitější tedy výtvarný smysl. Je jedním z nejnápadnějších kameramanských nástrojů. A myslím i tím nejdůležitějším. Romantická definice filmového kameramana by dle mého názoru mohla říkat, že to je "ten co maluje světlem". Tady se cesty kameramanů různých odvětví rozcházejí. S tenisovým kurtem si nemůžeme pohnout nevyhovuje-li nám poloha slunce, která v danou denní dobu vytváří stín tribuny na dvorci. Sportovní kameraman je odkázán na přírodu, čas konání utkání a práci architekta, co tenisový kurt projektoval. Využívá tak jen parametrů své kamery, aby dokázal zachytit daný kontrast světla a stínu, který nebude rušit diváka u televize. Dokumentární kameraman již může v exteriéru do jisté míry ovlivnit světelnou atmosféru výběrem místa nebo polohou ke slunci. Největší moc nad světlotonálním řešením bývá v rukou kameramanů hrané tvorby. Když opomenou nešvary dnešní české tvorby jako nedostatek času a financí, kameraman má ve svých rukou skoro neomezené nástroje ke svícení a dnes čím dál důležitějšímu stínění. Nová digitální technika umožňuje snímání za velmi nízkých světelných hodnot při zachování technické kvality záznamu. Tak je možné natáčet scény pouze za pomoci svíček, loučí nebo dokonce měsíčního svitu. Tento pokrok, ač se může zdát úžasný v sobě nese, z mého pohledu, hned několik úskalí. Někdy nabývám pocitu, že se z českého filmu vytrácí emoce - stylizace. Důvodem je právě absence potřeby dosvětlování a tím vytváření vlastní jedinečné atmosféry, kterou přirozené světlo nemusí zcela nahradit. Jaromír Šofr ve své knize *Teorie a praxe světlotonální koncepce filmu* nazývá dnešní dobu "dobou spěchu a vlády

názoru, že to, co neruší či neuvede diváka v omyl, je dost dobré”. Kameraman Vittorio Storaro v dokumentu BBS, *Writing with light*, drží v temné místnosti žárovku, která je jediným světelným zdrojem. Žárovku umísťuje vedle své hlavy a popisuje kolik možností má kameraman k umístění zdroje světla. Tato minutová část dokumentu jen dokazuje jak může být z pohledu laika zasvětlování jednoduché, ale také, jak jsou možnosti svícení otevřené pro profesionála.

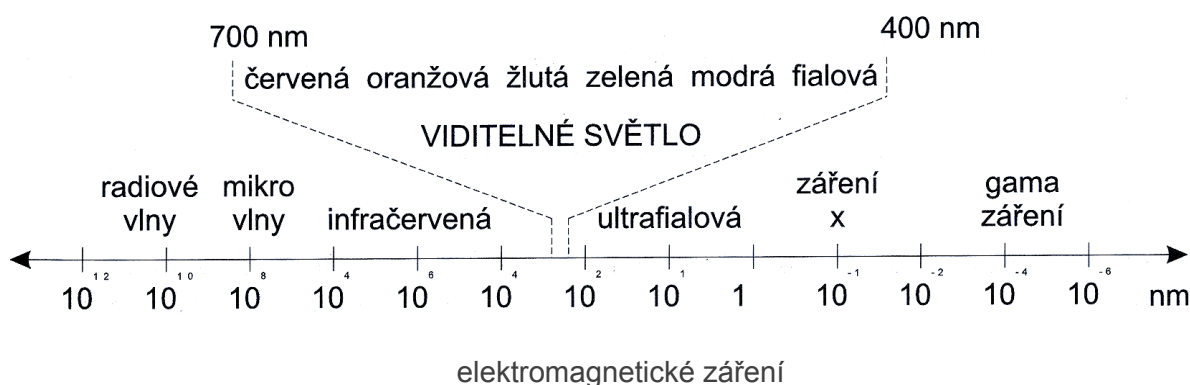


Vittorio Storaro

Kameraman musí v časovém stresu často od nuly vybudovat žádanou světelnou atmosféru. Dostát tíženého výsledku vyžaduje vysokou míru technické zdatnosti, znalosti kamery/filmové suroviny, exponometrie, světelných zdrojů. Musí se orientovat v herecké akci a hlavně chápat a shodnout se se záměrem režiséra a dodat obrazu požadovanou emoci.

2.2. Barevné řešení obrazu

Lidské oko vnímá jen viditelnou část spektra, což je pouze poměrně malý úsek z elektromagnetického spektra. Kamera teoreticky dokáže zaznamenat i spektra sousedící s viditelnou částí a to jak ultrafialové, tak infračervené záření a jak nejvíce známo z medicíny i Rentgenovo záření.



Ve většině případů je pro kameramana vliv ostatních záření, vyjma toho viditelného, nežádoucí. Ale i tato možnost snímání pro oko neviditelné části spektra se může stát speciálním autorským záměrem pro vytvoření neobvyklého obrazu. Jedná se hlavně o snímání v infračerveném spektru.



film Fort Apache, 1945, režie John Ford, kamera Archie Stout. Pro vrcholné scény v závěru filmu byla využita možnost snímání v infračerveném spektru.

Ale ani při práci obvyklé, tedy v mezích viditelného světla, není technicky vzato záznam reality nijak jednoduchý. Až na Lippmannovu metodu, kterou zde nemá smysl blíže rozebírat, je veškerý záznam barev na film sekundární, to znamená náhradní a výsledná barva je skládána poměrem citlivých vrstev tří základních barev. Podobně je tomu také u záznamu elektronického. Z různých fyzikálních a technologických principů vzniká tedy jen opis předlohy co do barevné věrnosti. Z fyziologie lidského oka vyplývá, že máme nejvyšší spektrální citlivost v oblasti

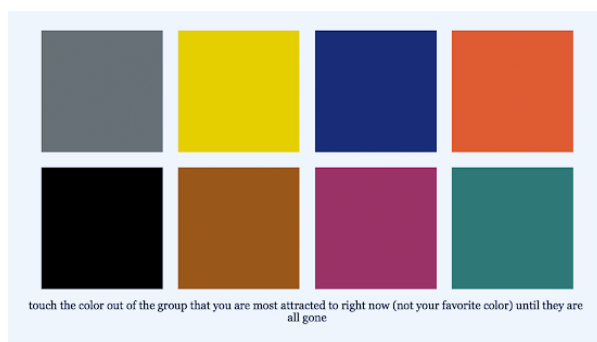
zelené barvy. Například při pohledu na jarní louku, nebo vzdálený les poznáme nepřeberné množství zelených odstínů. Převést tuto zkušenost na plátno ale nedokážeme přenést zcela přesně. Nám však většinou nejde o přesný přenos reality, ale o vyvolání dojmu zelené louky. Divák jistě již takovou podobnou louku někdy viděl a ona předloha na plátně v něm vyvolá vzpomínku, kterou si sám zasadí do kontextu obrazu /jestli nikdy takovou louku neviděl, nemá ji s čím porovnat a je tedy na jeho rozumu zda uvěří či ne/. Podobným příkladem můžou být noční záběry. Lidské oko není v nízkých světelných hladinách schopné barevného vidění. Ustálený zvyk ladění nočních scén do studené modré je tedy jen jakousi licenci. Jako malíř ví, jak bude jeho olejová barva vypadat po zaschnutí, kameraman by měl znát podání filmového negativu a také jak říká Marek Jícha “znát svůj čip” /myšleno znát hranice, výhody a slabosti své digitální kamery/.

Dalším a patrně nejslabším článkem v celém řetězci převodu reality na reprodukci je právě reprodukce sama. Opomenuli-li problematiku normalizaci specifikací projekce jak v kině, tak na obrazovky TV/internetu, jsou největším problémem samy zobrazovače. Divák doma nesleduje kalibrovanou kvalitní obrazovku, která by zobrazovala dílo tak, jak bylo finálně exportováno, stejně tak rozličné kinosály nabízejí různou kvalitu. To může samozřejmě znít jako jakási výmluva a je pravda, že běžný divák si těchto větších či menších nuancí nemusí všimnout, ale je frustrující vidět své dílo, kterému je obětováno tolik námahy zkesleno v neodpovídající kvalitě na kterou je navíc s technickým pokrokem kladen čím dál větší důraz.

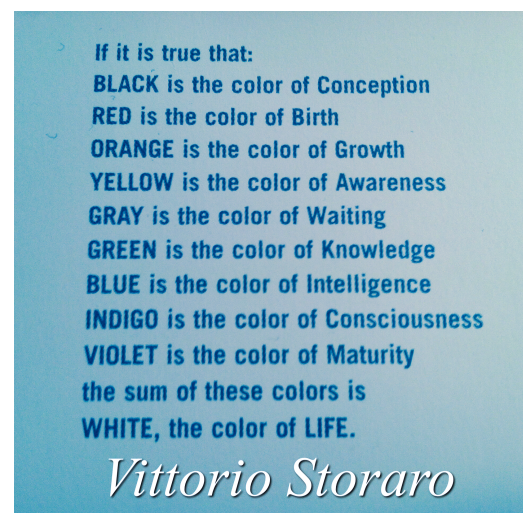
Samotná barva jako vyjadřovací prostředek je jedním z nejvýraznějších nástrojů a patří k mistrovskému zvládnutí filmového řemesla. Na barevnou koncepci se nedá nahlížet z technického pohledu. Hlavně v televizích jsou sice nastaveny jisté limity pro barevnost filmu, které se snaží kameramani více či méně úspěšně bourat, ale barva jako nástroj není myšlena v intencích právě těchto technických norem.

Jedná se spíše o působení barvy scény a světla na psychiku diváka, vědomé či podvědomé vytváření spojitostí. Člověk vnímá barvu na základě svých předchozích zkušeností a je ovlivněn jeho kulturní příslušností. Nejcitlivěji pak pozorovatel reaguje na barevné kontrasty. I kdyby kameraman celému záběru zeleného fotbalového hřiště vtiskl například modrý nádech - celkové barevné ladění do modra - divák stejně neuvěří, že je tráva červená a ze zkušenosti bude trávník vnímat jako

zelený. Ale takovýmto celkovým barevným laděním můžeme uvést diváka do nějaké speciální nálady. Můžeme tím upozornit na něco výjimečného co se stalo, děje nebo teprve stane. Co by bylo v televizním přenosu vnímáno jako chyba pracovníka barevných korekcí, může uměleckém vyjádření sloužit jako výrazový nástroj. O barvě obecně a barvě ve filmu bylo napsáno mnoho publikací. Kdysi byly jednotlivým barvám přisuzovány jednotlivé vlastnosti. Prof. Lüscher uvedl tabulku, která dlouhou dobu sloužila jako diagnostická psychologická pomůcka. Pacientovi byl podle barevného testu a následného vyhodnocení přiřazen charakter dle výkladu významu jednotlivých barev. Podobně si přiřadil význam k jednotlivým barvám i kameraman Vittorio Storaro. Další teorie byla založena na Planckově vlnovém zákonu, který vysvětluje, že čím větší vlnová délka záření, tím větší energii „s sebou nese“. Tedy větší vlnové délky by měly mít i vyšší psychologickou účinnost na člověka.



Lüscheruv test barev



Storaruv výklad barev

Je třeba dodat, že od těchto přiřazování významům jednotlivým barvám se současná věda spíše odklání.

Kromě celkového barevného ladění se s nástupem digitalizace a výkonným nástrojům postprodukce stále více uplatňuje selektivní barevná manipulace. Tady mluvíme o barevném akcentu. Kdysi bylo nutné barevnost scény před kamerou realizovat již při natáčení. Dnes je možné vše dotvářet postprodukčně a upozornit nebo potlačit jednotlivé akcenty i dodatečně. Nic se ovšem nemění na nutnosti vnímavosti a citu pro barvu, která je pro kameramana absolutně nutným předpokladem.

2.3. Ostrost

Každý objektiv má své specifické vlastnosti ovlivňující přenos předkamerové reality na plochu filmového políčka či elektronického čipu. Pokud vynecháme přesné technické konstrukční vlastnosti jako třeba funkci přenosu kontrastu nebo řešení barevných a geometrických aberací, tedy vlastnosti, které můžeme ovlivnit pouze výběrem vyhovujícího objektivu dostaneme se k zásadnímu výrazovému prostředku optického zobrazení a to je ostrost. Jak již bylo zmíněno, lidské oko je orgán velmi přizpůsobivý a nelze jej při pozorování s úspěchem využívat jak analytický nástroj, pakliže mu nemůžeme nabídnout okamžité srovnání. Divák tedy nejlépe dokáže rozpoznat změny, v celkové ostrosti, nikoliv samu ostrost jako takovou. Toho se dá využít pro obrazovou stylizaci - třeba snové části. /Je třeba dodat, že se v současnosti pro změkčení nebo devalvací ostrosti spíše využívá digitální postprodukce než manipulace v rámci optické cesty při snímání/

Ostrost je v odborné literatuře popisována převážně z pohledu technického. Ale její umělecký význam je zcela zásadní. Volba místa a hloubky ostrosti umožňuje v záběru přesně směřovat divákovu pozornost. Do největších extrémů dochází v posledních letech s rozvojem plnoformátových digitálních fotoaparátů určených pro natáčení videa ve spojení se světelnými objektivy. Někteří tvůrci se domnívají, že ta nejmenší hloubka ostrosti je známkou "filmového vzezření" a některé záběry dostávají až abstraktních podob. Důvodem může být ještě nedávná doba, kdy se na čistě televizní techniku natáčela i dramatická tvorba. Z důvodu malých čipů v takových kamerách (převážně 1/2 až 2/3 palce) bylo pro dosažení nízké hloubky ostrosti třeba delšího ohniska a nízké clony. Tento zvyk však přežil a někteří tvůrci se této berličce nepřestali držet i s přechodem na větší záznamové formáty. Naopak filmů využívajících velké hloubky ostrosti, jako tvůrčího záměru, je jen mizivé procento. Vzpomenout si můžeme na kameramana Gregga Tolanda, který mistrovsky budoval prostor v Občanu Kaneovi bez pomoci neostrosti nebo z posledních let na Café society Vittoria Storara.

2.4. Kompozice a pohyb kamery

Divák přenáší do pozorování obrazu všechny návyky, které má z pozorování skutečnosti /a jelikož je obraz převodem prostorové skutečnosti do dvourozměrné, tedy geometrické plochy/ současně všechny návyky, které má z pozorování geometrických útvarů. Tyto dva způsoby se navzájem vylučují. Čím méně divák vnímá prostor tím více si uvědomuje geometrickou - dvourozměrnou povahu obrazu, jeho plošnost. A naopak.

Kompozice

Organizaci hmoty před objektivem a její uspořádání, co se týká polohy nebo práci s perspektivou, nazýváme kompozicí. Divák vidí záběr ve kterém je zachycen určitý obraz. Předpokládáme, že je obraz zaměřen na jistou část, například herce. Kromě herce ale vidíme i celou řadu jiných předmětů. Umístěním důležitých částí do určitých poloh vůči těm nedůležitým nebo vůči rámování obrazu, můžeme na tyto významné části upozornit, potlačit je, případně jim přiřadit určitý význam. Asi nejznámější snahou o definování ideální kompozice obrazu je pravidlo zlatého řezu. O kompozici toho jistě v odborné literatuře bylo a ještě bude napsáno mnoho. Já si ale dovoluji nabídnout názor, že je kompozice věcí citu a stejně jako u vnímání barev i otázkou kulturní a zeměpisné příslušnosti. V současné době hraje roli možná i věk diváka a to v důsledku rozmachu chytrých telefonů a tabletů, které do jisté míry mladším lidem nahrazují jak počítač, tak televizi nebo kino. Většinu takových zařízení používají jejich uživatelé převážně na výšku a to také při pořizování videí a fotografií. Vznikají také první pořady, krátké filmy a videoklipy, komponované na výšku, právě proto aby oslovili tuto mladou “mobilní” generaci.



Logo festivalu vertikálních filmů Vertifilms

Pohyb kamery

Jak již bylo řečeno pohybem v obraze se audiovizuální dílo odlišuje od jiných obrazových druhů umění. Kromě pohybu před kamerou se jedná i pohyb kamery. / pro přesnost je třeba uvést, že k definování pohybu je nutný nějaký vztažný bod vůči kterému se pohyb děje. Takže i statická kamera, vůči Zemi se pohybuje například vzhledem k Slunci/ Zase se nabízí srovnání s lidským vnímáním a pozorováním, kdy lidské oko, potažmo celé tělo má stejně jako kamera možnost pohybu. Volba pohybu kamery je citlivým výrazovým prostředkem, který ne náhodou podléhá módě až by se mohlo v některých situacích zdát, že čím více pohybu, tím lépe. Hlavně u televizní a seriálové tvorby si můžeme všimnout, že kamera je stále v pohybu, jako by snad pohyb kamery mohl nahradit strnulost scénáře a hereckých výkonů. Natáčení hudebních koncertů je, jak se zdá v České republice, bez trvalého pohybu kamer zcela vyloučeno. Tato nestřídmost zacházení se samoučelným, bezdůvodným pohybem tak postrádá smysl a stává se berličkou bezradných tvůrců k pocitu profesionality.

Základní pohyby kamery rozlišujeme na:

- statickou kameru
- švenk
- ruční kamera
- jízda
- jeřáb
- letecké a speciální záběry

Pohyby kamery můžeme rozdělit do dvou základních skupin podle jejich cíle. Pohyb motivovaný a nemotivovaný.

Pohyb kamery motivovaný

Lze říci, že tento druh pohybu je vždy uvozen pohybem na scéně, samozřejmě nejčastěji herce. Naše pozornost je „chycena“ pohybujícím se předmětem a naše pozornost se tedy rychle na tento objekt přenesse. Řada, i těch nesložitějších, pohybů ve filmu spadá do této kategorie. Vzhledem k jasnému záměru, sledování

pohyblivého objektu, jsou všechny druhy pohybových prostředků (švenk, jízda, jeřáb) perfektně provázány a řada diváku samotný pohyb kamery vůbec nevnímá.

Pohyb kamery nemotivovaný

Analogicky k pohybu motivovaném můžeme ve filmové tvorbě nalézt druhy pohybů nemotivované. Kamera se na první pohled bezdůvodně pohybuje prostorem scény. Na plátně není vymezen hlavní motiv poutající divákovu pozornost, přesto je změněn úhel pohledu a perspektiva. Můžeme je přirovnat k rozhlížení, „skenování neznámého prostoru“, pokud přistoupíme na myšlenku umístění kamery do prostoru scény coby nezávislého pozorovatele.

2.5. Grading

Po dokončení natáčení a stříhu dochází k poslední úpravě, obrazovým korekcím - gradingu. Do nedávna, kdy byla filmová distribuce realizována klasickým procesem filmové kopie a součástí filmového řetězce nebyla digitalizace, byly možnosti obrazových korekci omezené, případně časově, technologicky i finančně náročné. Dnes je situace razantně odlišná. Veškeré standardní filmy jsou bez ohledu na médium záznamu zpracovávány v digitální podobě na výkonných kolorovacích pracovištích. Tady bych rád podotkl, že se tímto pokrokem změnila požadavky k technickému přístupu snímání. Záznam obrazu se o něco přiblížil placovému snímání zvuku, kde je nejdůležitějším parametrem kvalita a plnost signálu. Oproti filmu, kde byl využíván tvar a průběh senzimetrické charakteristiky je dnes hlavním požadavkem umístit jasový rozsah scény do expozičního rozmezí dané kamery. Při gradingu je pak možná jak celková tak selektivní manipulace veškerých parametrů obrazu. Je třeba zdůraznit nutnost kameramanovy představy o výsledném obrazu. Možnosti dnešních postprodukčních pracovišť jsou při dostatku času a financí takřka neomezené.

3. Žánr

Práce kameramana velkým dílem ovlivňuje výsledný dojem z filmu. Má k tomu mnoho prostředků. A některé z těchto prostředků či postupů jsou typické pro filmy určitého žánru. V této kapitole se pokusím definovat základní principy dramaturgie kamery v jednotlivých žánrech. Hlavním problémem při takovémto kategorizování žánrů je současná multižánrovost. Málokterý film je poplatný pouze jednomu žánru, často to jsou dva až tři, které se mísí. Toto míšení žánrů může filmu dodat osobitost a osvěžit jeho stavbu.

Existence žánrové tvorby je na jednu stranu kritizována pro přílišný schematismus, na druhou stranu ceněna pro schopnost navázat prostřednictvím zažitých stereotypů rychlejší a snadnější kontakt mezi filmovým tvůrcem a divákem. Rozeznáváme tyto základní filmové žánry: komedie, muzikál, pohádka, drama, melodrama, kriminální film, detektivka, western, akční film, dobrodružný film, katastrofický film, thriller, horor, sci-fi, fantasy, historický film, retrofilm, válečný film, životopisný film. V 60. letech dochází k razantnímu nastartování proměny žánrů, jejich dalšímu větvení a vzájemnému míšení. Díky těmto procesům postupně vznikají různorodé vedlejší či hybridní útvary a subžánry

Veselohra

Veselohra patří mezi „lehké“ žánry. Jejím cílem je pobavit diváka prostřednictvím obsaženého humoru. Humor může být verbální (slovní) i neverbální (komická akce – pohybové gagy, mimika, gesta). Základním předpokladem pro dosažení komického efektu je odstup diváka od postavy.

Krásným příkladem veselohry, ovšem popírajícím jakýsi kamerový schematizmus je *Limonádová Joe aneb koňská opera*, kamera Vladimír Novotný. Kde je využito výrazného barevného ladění některých scén a postupů, které by náleželi k jiným žánrům.



Limonádový Joe aneb Koňská opera, 1964, režie Oldřich Lipský, kamera Vladimír Novotný

Drama

Drama spadá mezi „vážné“ žánrové látky. Cílem dramatu je vyvolat v divákovi napětí, dojetí, resp. v obecném slova smyslu pocit souznění s osudy a prožíváním hlavních postav. Má tendenci pojít se s dalšími „vážnými“ žánry – historickým filmem, životopisným filmem, válečným filmem.

Českým filmem, který podle mého názoru nejlépe odpovídal žánru drama bylo v roce 2016 stejnojmenné zpracování povídky Karla Jaromíra Erbena, Polednice. Kamera Alexandr Šurkala. Podotýkám, že byl film natočený na 35mm materiál.



Polednice, 2016, režie Jiří Sádek, kamera Alexander Šurkala

Historický film, retrofilm, životopisný film

Za *retrofilm* považujeme snímek, jehož děj je zasazen do období, kdy již existoval filmový záznam (zejména 30., 40., 50., 60. a 70. léta 20.století, v současné době také léta 80.). Naproti tomu *historický film* čerpá ze vzdálenějších dějinných období (např. starý Egypt, antické Řecko a Řím, středověk, renesance, baroko, viktoriánská Anglie atp.). *Retrofilm* se soustřeďuje spíše na postžení esence doby než na faktografické detaily. Pokud tomu tak není, spíše než o *historickém filmu* hovoříme o dobové rekonstrukci či filmu s dokumentárními prvky. *Životopisný film* mapuje více či méně realistickým způsobem život či období života výrazné osobnosti.

Velice záleží na vnímání filmu jako takového. Hraný film může být vnímán jako umění nebo třeba zábava. I životopisný film je dramatizace života významné osobnosti. Ale stále jde o dramatizaci - nejedná se tedy o výukový materiál, ač je na něj tak někdy chybně nazíráno. Balancování mezi historickou skutečností (což je samo o sobě pochybné) a pocitem z filmu otevírá časté diskuze a někdy i soudní žaloby na tvůrce takového filmu. Divák může klamat název filmu podle skutečné osobnosti. Osobnost mohla být skutečná, skutečné historické prameny mohou psát nepravdivé informace a film může být obrazem historických pramenů.

Ač oceněn dvanácti Českými lvi, historici se na příběh Jana Masaryka nedívají s velkým nadšením.



Masaryk, 2016, režie Julius Ševčík, kamera Martin Štrba

Thriller

Lze ho označit za intenzivnější, temnější variantu dramatu, často se pojí s žánrem krimi nebo s akčním filmem. Hlavním cílem thrilleru je vyvolat u diváka pocit napětí či strachu. Zápletka většinou pojednává o negativních či přímo patologických společenských jevech. Pro 70. léta je typický politický thriller vyjadřující paranoidní strach z neprůhledných společenských struktur.

V současné české kinematografii se převážně jedná o dramtizaci příběhů z nedávné historie. Například série Gangsterka. Jména hlavních hrdinů jsou lehce pozměněna, ale divák si přesto spojuje zážitek se známými příběhy reálného světa.



Gangsterka, 2015, režie Jan Pachel, kamera Marek Janda

Horor

Cílem hororu je vyvolat v divákovi pocit strachu na základě jeho ztotožnění se s postavami, které se ocitají v situacích extrémního ohrožení. Může existovat i jeho komediální varianta, kde je více než na vyvolání strachu kladen důraz na ponuru, bizarní stylizaci coby zdroj humoru. Zlo má v hororu podobu monstra, jehož původ je většinou mysteriózní, mimozemský nebo je důsledkem závažné lidské chyby (např. nepovedeného vědeckého experimentu). Z psychologického hlediska lze hororové monstrum chápat jako transformaci skrytých či potlačovaných lidských fóbí, tužeb a představ. Největší rozvoj prodělal horor ve 30./40. a 70./80. letech. Velmi populární je také v současnosti.

Podle povahy zápletky či původu monstra dělíme žánr na *sci-fi horor*, *psychologický horor* – roli monstra zastupuje psychopat, *klasický horor* – na mysteriózní bázi, *zombie horor*, *splatter* – vyvražďovací horor a *hororovou komedii*.

Český čistě hororový film se v kinech objevuje jen zřídka. Snad je to producentskou obavou z finanční náročnosti vizuálních triků nebo nasycením trhu zahraniční kinematografií. Setkáme se spíše s filmy dotýkajícími se žánru jako je *Choking hazard*, *T.M.A.*, které se nestaly nijak úspěšnými nebo naopak s úžasným Jirešovým zpracováním *Nezvalovi knihy Valerie a týden divů*. Nelze zapomenout na temného *Spalovače mrtvol*.



Valerie a týden divů, 1970, režie Jaromil Jireš, kamera Jan Čuřík

Akční film

Kořeny akčního filmu tkví v žánru westernu. Obměňuje se prostředí, doba a ikonografie starého západu, ale zůstává mýtus hrdiny, jenž bere spravedlnost do svých rukou a čelí protivníkovi prostřednictvím vlastních sil a schopností. Akční film je typickým maskulinním žánrem. Vyprávění má rychlý spád, důraz je kladen na atraktivní honičky, souboje a prezentaci násilných či destruktivních scén (přestřelky, havárie, exploze atp.). Žánr prodělal výrazný rozvoj zejména v 80. a 90. letech. Spadá sem také subžánr *bojového filmu*, kde se akce soustředí výhradně na prezentaci asijských bojových technik.

Akční film není v české tvorbě také nijak výjimečně zastoupen. Opět se střetáváme na pomezí různých žánru. Jako například Renčův film *Na vlastní nebezpečí*, který je na pomezí filmu dobrodružného.



Na vlastní nebezpečí, 2007, režie Filip Renč, kamera Petr Hojda

Dobrodružný film

Zápletka dobrodružného filmu je dynamická, na rozdíl od akčního filmu je ovšem umístěna do exotického prostředí a nasává atributy komedie, melodramatu či historického filmu. Přítomny mohou být také mysteriózní motivy.

Detektivka

Hlavní postavou je detektiv, zápletka je uvozena zločinem, její osu tvoří pátrání a zakončena je odhalením pachatele a způsobu provedení jeho zločinu. Často se jedná o adaptace děl z pera slavných autorů detektivní beletrie. Detektivka – coby dnes již trochu archaický žánr – v některých případech absorbuje prvky historického filmu nebo retrofilmu.

Detektivní filmová tvorba je u nás nejvýrazněji zastoupena v podobě seriálů. A to přes kontroverzní seriál 30 případů majora Zemana, oblíbenou sérii Hříšní lidé města pražského po současná díla jako Rapl nebo Pustina. Detektivní žánr je oblíben hlavně v televizní tvorbě a to po celém západním světě. Kriminální žánr může nabídnout každému divákovi své kouzlo od napětí po osobní vztahy. Asi proto je zárukou sledovanosti a zaujímá výraznou část vysílacích časů všech televizí. Tomu také bohužel odpovídá kvalita jak dějová, tak umělecká a technická.



Hříšní lidé města pražského, 1968-9, režie Jiří Sequens st., kamera Miloslav Harvan

Kriminální film (krimi)

Kriminální film se na rozdíl od detektivky může odehrávat přímo ve zločineckém podsvětí. Hlavními postavami mohou být zločinci, přičemž jsou vykresleni v lepším světle (například jsou zohledněny důvody jejich kriminální činnosti) a do jisté míry morálně očištěni. Zločinci a jejich činy mohou také nabývat zidealizovaných romantických poloh.

Špionážní film – subžánr kriminálního filmu tematizující boje na „neviditelné frontě“ mezi soupeřícími mocnostmi. Postavami jsou špioni – tajní agenti, pojí se s žánrem thrilleru, akčního filmu či retrofilmu, může se vyskytovat také v komediální nebo parodické formě. Zvláštní oddíl tvoří 21 snímků s postavou britského tajného agenta Jamese Bonda. Tzv. *bondovky* mají velmi specifické atributy, pojí se v nich prvky špionážního filmu, akčního a dobrodružného filmu, romantického filmu a komiksově laděné nadsázky do jedinečného subžánrového tvaru.

Film noir – stále se vedou spory, zda tento útvar neuznat za plnohodnotný žánr, neboť nese specifické obsahové i formální atributy. Hlavní postavou je často soukromý detektiv, jenž se pohybuje napříč celým společenským spektrem včetně zločineckého podsvětí. Vedle faktického vyústění zápletky je kladen důraz na atmosféru. Na její pečlivé vykreslení je vázána formální stránka – typické je tvrdé kontrastní svícení, statická kamera a pomalé tempo vyprávění. Prostředím je výhradně město (zejména kalifornské Los Angeles), za jehož honosným zevnějškem se skrývá temná stránka. Film noir využívá dějová schémata detektivky či kriminálního filmu k alegorickému vykreslení neuspokojivého stavu okolního světa.

Hudební film

Spojení „hudební film“ se používá pro označení nadřazené kategorie, jež v sobě zahrnuje snímky akcentující nebo tematizující hudbu či tanec. Spadají sem *muzikál*, *rocková opera*, *taneční film* a ostatní snímky splňující výše zmíněnou podmínku. Jako plnohodnotný žánr je přitom chápán pouze muzikál, v méně případech pak rocková opera. Muzikál je typický zejména pro 50. léta, rocková opera pak pro 70. léta.

Muzikál – děj obsahuje izolovaná hudební čísla se zpěvem a tancem. *Rocková opera* – příběh je nesen výhradně prostřednictvím hudby a písňových textů. *Taneční film* neobsahuje pěvecké, ale taneční výstupy.

Hudební film je zvláštní disciplínou, která si může diváka hudebním žánrem nebo interpretem přilákat, stejně tak i odradit. Český film má navíc slabinu v našem jazyce, který velmi omezuje případnou zahraniční distribuci.

Prvním barevným českým hudebním filmem byly *Starci na Chmelu* 1964



Starci na chmelu, 1964, režie Ladislav Rychman, kamera Jan Stallich

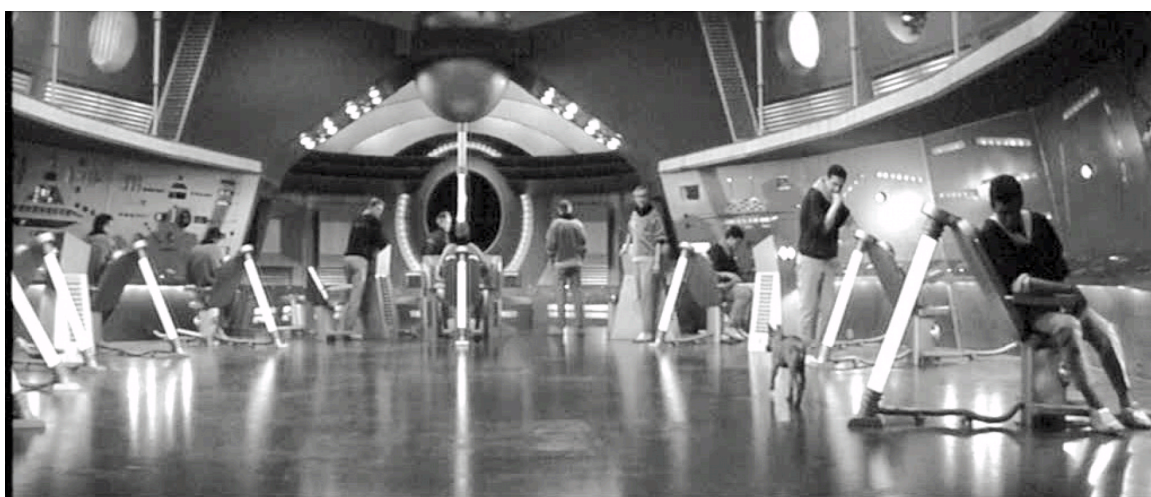
Katastrofický film

Námětem katastrofického filmu jsou náhlé zásahy různorodých přírodních sil, které způsobují krajní devastaci – povodeň, zemětřesení, výbuch sopky atp. Druhou možností jsou neočekávané havárie nebo poškození lidských výtvarů – letadlo, mrakodrap, loď atd.. Žánr byl velmi populární v 70. letech. Svou renesanci zažil v druhé polovině 90. let, kdy nové trikové postupy umožnily akcentovat téma hrozby z vesmírného prostoru v podobě dopadu komety či asteroidu a hrozby v podobě extrémních klimatických jevů jako je tornádo nebo hurikán.

Sci-fi

Science fiction se – s výjimkou chudých 60. let – vyskytuje velmi kontinuálně, neboť v sobě zahrnuje alegorickou reflexi soudobého společenského klimatu. V 50. letech sci-fi reflektovala sovětskou hrozbu, v 70. letech měla optimistická sci-fi přesahující do fantasy únikově - zábavnou funkci. Spolu se vzrůstající jadernou hrozbou nastupuje v 80. letech temná sci-fi, jež se v jemnější, civilnější formě vyskytuje po 90. léta až do současnosti, přičemž absorbuje nová témata jako virtuální realita, klonování atp.

Ani v tomto odvětví česká kinematografie nedisponuje zrovna přehrší titulů. Určitě ale stojí za zmínku *Ikárie XB 1*.



Ikárie XB 1, 1963, režie Jindřich Polák, kamera Jan Kalíš

Rodinný film, dětský film

Nejde o samostatné žánry, ale o nadřazené kategorie definované na základě cílových diváckých skupin. Rodinný film je vhodný pro celou rodinu (například může místy obsahovat motivy či humor určený dospělému divákovi), dětský film je zacílen výhradně na dětské publikum. Například sérii filmů o Harry Potterovi lze označit za dobrodružný rodinný film s fantastickými motivy.

Do kategorie dětského filmu můžeme řadit *pohádku* považovanou za samostatný žánr. Velké procento současných pohádek tvoří animované snímky.

Pohádka je žánr, kde člověk poprvé získává zkušenost z převodu reality do komponovaného obrazu. Můžeme vidět rodiče, kteří pouští svým sotva chodícím dětem různé dětské filmy, aby zaměstnali jejich pozornost sledováním třeba jen barevných postaviček, vydávajících prapodivné zvuky (viz Teletubbies).

Nicméně právě v raném věku se přes stále větší sledovanost takové zábavy utváří vkus a nároky na sledování obsahu. Pohádky a dětské filmy nejsou naštěstí vždy jen tím nejjednodušším nebo nejláznivějším způsobem, jak odvyprávět příběh dobra a zla, ale často může být skrze ně mladému divákovi nabídnut i pohled výtvarného přístupu k vyprávění filmu. Vznikají tak divácky velmi úspěšné pohádkové filmy, které mají početnou diváckou základnu i mimo dětské publikum. Příkladem je *Anděl Páně II*, který se stal filmem s největší návštěvností loňského roku.



Anděl páně II, 2016, režie Jiří Strach, kamera Martin Šec

Fantasy

Žánr fantasy je na rozdíl od pohádky určen dospělejším publiku. Obsahuje alegorické přesahy, často vychází z mytologických inspirací a jeho vnitřní svět je prokreslenější a komplexnější. Od sci-fi se liší přítomností vědecky nevysvětlitelných nadpřirozených bytostí a jevů a zasazením do prostoru fiktivní krajiny, jež má svou svébytnou podobu a historii.

Nová adaptace

Pojem „adaptace“ není označením žánru, ale povahy díla z hlediska jeho původu. Zdroj adaptace přitom může nabývat různých žánrových podob. V současné době se objevují nové typy adaptací, resp. adaptace nových médií – počítačových her a komiksů. Počítačovou hru nelze považovat za žánr, sama – obdobně jako kniha či film – absorbuje různé žánry, tudíž ani její adaptace není automaticky svébytným žánrem. Ovšem komiks vykazuje obsahová a formální specifika, která lze přirovnat k žánrovým – typizovanou hlavní postavu (super hrdina se zvláštními schopnostmi), prostředí (velkoměsto) a zápletku (boj proti padouchovi, problémy hrdiny ve vztahové oblasti). Po formální stránce vládne v oblasti komiksových adaptací trend co nejvíce se přiblížit – z hlediska barevnosti, kompozice atp. – vizuální podobě předlohy. Proto je otázkou, zda není možné považovat komiksovou adaptaci za svébytný žánrový či spíše subžánrový útvar.

4. Výběr kameramana

Nyní, v roce 2017, je v České republice hned několik škol zaměřených na výuku v oblasti audiovizu. Již dlouhou tradici má Střední průmyslová škola sdělovací techniky v Panské, následuje škola Michael, střední škola ve Skalsku, vysoká škola Famu, soukromá akademie Famo, Filmová škola ve Zlíně a další. Již z tohoto výčtu je jasné že ročně je rekrutováno ohromné množství absolventů méně či více kvalitně připravených pro budoucí praxi. V posledních letech se do České republiky také stěhuje čím dál víc kameramanů ze zahraničí. Hlavně ze Slovenska nebo Polska. Český trh kameramanů je tedy i přes stále vzrůstající poptávku po videoprodukcí dostatečně saturován až přesycen. Přestože stále vznikají nové pozice, například v internetových televizích a poptávka po propagačních spotech různých kvalit a zadání stoupá, tak také paradoxně klesají požadavky na zručnost a znalosti kameramanské profese. Novodobá technika umožňuje dosáhnout uspokojivých výsledků i méně zručným amatérům, kteří "v natáčení" vidí ideální příležitost, jak si vydělat. Odvážím se tvrdit, že je nyní doba, kdy víc záleží na financích a kvantitě než na vysoké kvalitě.

Z mého osobního pohledu má absolvent školy zaměřené na kameru jen málo možností jak se na nelítostném trhu prosadit:

- **najít si ve škole svého režiséra**, který bude spokojený s Vaší prací a natolik sebevědomý, že si Vás prosadí i v mimoškolním, profesionálním životě. Bohužel se čím dál častěji setkávám s tím, že začínající režisér má jen málo šancí, aby se prosadil a tak se s vidinou práce v oboru vzdá odpovídajícího ohodnocení i svého kameramana. Produkce dá důvěru režisérovi a kameramana mu přidělí pod záminkou jakési záruky kvality.

- **úspěch školního nebo jiného nekomerčního filmu na filmovém festivalu**, kde si Vás všimne producent nebo profesionální režisér a nabídne Vám spolupráci. O této variantě se obecně mluví jako možné, ale osobně jsem nikdy neslyšel o nikom, kdo by o něčem takovém slyšel třeba jen z doslechu.

- **začít kariéru jako asistent kamery, ostříč, švenkr...** Tento vývoj je asi nejpřirozenější pro většinu mladých kameramanů. Na filmové škole se asi každý posluchač ocitne během svého studia v roli zakladače nebo ostříče. Přestože jsou

někdy tyto funkce vnímány ostatními členy štábu jako ne až tak důležité jsou to profese velmi zodpovědné a vyžadují mnoho citu, umu a technických znalostí. Ale jen malé procento zájemců o kameramanské řemeslo může tyto funkce vykonávat i profesionálně. Ovšem i přes to všechno je dnes ona cesta z ostříče na švenkra velmi těžká. Když jste ve veřejném povědomí zaškatulkovaný jako ostříč, vyžaduje postup na pozici švenkra mnoho času, odmítání práce a přesvědčování okolí, že nechcete ve své budoucnosti ostřit, ale pokračovat ve svém postupu dál. Dalším paradoxem doby je finanční hodnocení jednotlivých profesí. Pozice ostříče bývá lépe ohodnocena než pozice švenkra a při švenkování vás čekají další roky práce než se naskytne možnost stát se hlavním kameramanem.

- **sebeprosazování** je činnost, která je vlastní mladým moderním sebevědomým tvůrcům. Internet je plný videí s ukázkami vlastní práce, webových stránek s namotivovaným textem, že ten či onen zvládne vše kvalitněji, filmověji, rychleji a také často i levněji. Tuto situaci znám jen jako nezúčastněný pozorovatel, ale z prací těchto filmařů jako jsou různé nezávislé videoklipy a korporátní videa tuším, že takový start kariéry moc úspěchů neskýtá.

- **protekcce** může pocházet z příbuzenského vztahu nebo například příslušnosti k nějaké menšině, víře, zájmové skupině, politické straně... Ale touto možností se asi nemá větší smysl zabývat.

Například v Americe je častý systém, kdy je kameraman specializován na daný žánr či téma, které dokonale ovládá a celý život pracuje v podobném duchu. Oproti tomu evropští filmaři se snaží být univerzální, což může být často na škodu, jelikož nemusejí mít dokonale zvládnuté filmové postupy pro daný žánr. České republika vyprodukuje ročně průměrně 50 celovečerních hraných filmů. Valnou většinu z nich natočí tvůrci, kteří spolupracují na základě dřívější osobní nebo profesní známosti. Výběrová řízení nebo "veřejné" soutěže se v Čechách konají jen u zakázek zahraničních a to většinou na 2. kameramana nebo švenkra, kde mohu uspět zase pouze kameramani, kteří mají co ukázat, to znamená ti, kteří se již jako hlavní kameramani prosadili. Výběr kameramana spočívá na režisérovi filmu, který samozřejmě volí svého nejbližšího spolupracovníka podle jeho předchozích tvůrčích počinů, ale také osobních sympatií. Historie světové, ale i české kinematografie je protkána řadou příkladů, kdy se z kameramana a režiséra stanou nerozluční profesní partneři. Například Ingmar Bergman a Sven Nykvist, v Čechách Jiří Menzel a

Jaromír Šofr, Miloš Forman a Miroslav Ondříček, Bohdan Sláma s Divišem Markem a další. Je zcela zřejmé, že takový dlouholetý vztah usnadňuje komunikaci a soulad představy s realizací. V české historii ale nalezneme i případy, kdy je kameraman tím výraznějším z tvůrčí dvojice. V tomto smyslu se hovoří například o filmu *Postel* Oskara Reifa, kamera Igor Luther, nebo o filmu *Vendeta* režie Miroslav Ondruš, kamera Martin Štrba. U mnoha kameramanů se průběhem času objeví i režisérské ambice a vzdají se své profese s někdy větším, jindy s menším úspěchem. Například Jaroslav Brabec, Ivan Vojnár, F.A. Brabec..

5. Práce kameramana na přípravě filmu

Jedním z nejdůležitějších mezníků je 1. čtení literárního scénáře, kdy si každý vytvoří prvotní unikátní představu o tom, jak by daný text mohl vypadat obrazově, náladově. Následně začne kameraman detailněji pracovat s tím, jak by chtěl jednotlivé obrazy vizuálně ztvárnit. Vytváří si představu o náladě, o možných záběrech, o atmosféře a světle. Kameraman by měl být i dramaturgem – měl by o jednotlivých scénách i o celém filmu uvažovat z hlediska fungování příběhu. Do procesu vstupují další lidé, zejména architekt, výtvarník, kostýmní výtvarník, kteří přinášejí svoje vstupy z hlediska scény, kostýmů a výtvarného řešení. S těmito lidmi musí kameraman velice úzce spolupracovat. Primární jsou technické parametry (velikost stavby v ateliéru, nevhodné kostýmy pro kameru). Každý ze zúčastněných by měl vnést do diskuze svůj pohled na věc. Na základě vyhledaných lokací od lokačního jede režisér s kameramanem, zvukařem, produkčním a architektem na 1. obhlídky lokací, které si již předem vybraly dle fotografií. Kameraman by měl mít zásadní slovo při výběru lokací. Vize a finanční možnosti jsou v častém rozporu protože, aby bylo možné mít výsledné dílo co nejdokonalejší, byl by potřebný obrovský rozpočet. Velmi často, zejména v našich středoevropských podmínkách, jsou však tvůrci nuceni pracovat s rozpočtem menším – tudíž musí přijít na principy, jak film natočit tak, aby byl dobrý i s menším rozpočtem. Výsledkem by tedy měl být konsenzus ohledně nálad, atmosfér, lokací a vyznění jednotlivých scén – na základě těchto údajů pak kameraman může přemýšlet o zasvěcení. Režisér by zase měl mít poznámky o dohodnutých principech ohledně záběrování – tyto informace aplikuje při tvorbě záběrů při psaní technického scénáře. Jednotlivé aspekty mizanscény, se kterými musí kameraman pracovat a počítat, jsou prostředí, kostýmy a masky, osvětlování, pohyb, prostor a čas. Tyto prvky musí fungovat v rámci vyprávěného příběhu, ale také se musí vzájemně doplňovat. Kostým musí být vhodný pro postavu a její charakter, ale také musí korespondovat s vybraným prostředím a jeho barevností v rámci dosažení kýženého efektu. Stejně tak masky zdůrazňují výraz hercovi tváře, případně prvky těla, které hrají nějakou roli, se musí odvíjet od charakteru postavy. Prostor velmi ovlivňuje divákův vjem z obrazu, stejně tak vhodné umístění a množství rekvizit. Dalším prvkem je umístění věcí, rekvizit a figur v prostoru v rovině i v hloubce. Barevnost jednotlivých prvků a kontrasty velmi dobře působí. Je dobré vytvářet harmonické kontrasty mezi popředím a pozadím, ať už barevností prostředí a kostýmů či teplotou světel. Kameraman je limitován

rozpočtem, který je na techniku z celkových financí vyčleněn. Vzhledem k velkým pořizovacím nákladům na techniku se téměř vždy na jednotlivé projekty půjčuje. Průměrná cena je 1% pořizovací ceny na natáčecí den. Výhodou velkých projektů je, že na celém natáčení jsou k dispozici téměř všechny základní technické prostředky – steadicam, jeřáb, jízda, aj. Vyplatí se to např. z hlediska hromadných slev. Dalo by se říct, že čím menší projekt, tím důkladněji musí být připraven z hlediska používání technických prostředků, aby se půjčily jen na dobu nezbytně nutnou.

Výběr techniky

Dle daného žánru a formátu je na kameramanovi výběr vhodné kamerové, pohybové a světelné techniky. Zásadním parametrem bývá rozpočet. Opomene-li finanční stránku odvíjí se výběr od zvoleného média. Přestože dnes převládá natáčení na digitální kameru, je řada tvůrců, kteří se stále snaží prosadit snímání na film. Při volbě celuloidu je na výběr mezi 16mm, 35mm a 70mm potažmo 65mm filmem. Jediným výrobcem je pak firma KODAK. U digitálních kamer se nabízí mnohem víc možností. Obvykle se volí technika, kterou kameraman již zná z předchozího natáčení nebo testů které před realizací uskuteční. Další testování podniká při výběru objektivů. U objektivu začíná výběr u formátu natáčení. Tedy zda se jedná o klasické sférické objektivy nebo formát anamorfotický - cinemascope. Obnáší-li natáčení trikové záběry, bývá před natáčením přizván supervizor z trikového studia pro konzultování nebo testování daných triků. Při natáčení na digitální techniku si kameraman může v rámci testování celého obrazového řetězce vymodelovat takzvaný Lookup table (LUT). Jedná se předem dané barevné profily, které slouží k hrubé představě o výsledném obraze. Stejně jako u filmu je prvotní digitální záznam pro pozorování nevhodný. Obraz postrádá kontrast, ostrost a správné barevné podání. Výběr světelné techniky se zpravidla provádí s vrchním osvětlovačem na základě obhlídek nebo dispozic ateliéru. Kameraman si také vybírá své nejbližší spolupracovníky jako je švenkr, asistent kamery, ostříč, grip.

6. Práce kameramana při natáčení

Dovolím si opět použít analogii z hudebního prostředí, kde kameramana připodobňuji k muzikantovi. Představme si první nahrávání zcela nové skladby. Muzikant zná notový zápis, stejně jako zná kameraman scénář, po zkouškách s kapelníkem si v hlavě přehrává jak by měla daná skladba znít, podobně jako kameraman má obrazovou představu o vyznění scény dle pokynů režiséra. Hudebník má vybraný nástroj a zvukovou aparaturu, jako kameraman filmovou techniku. Ale až dlouho po zaznění prvních tónů se ukáže na kolik muzikant naplnil představy producenta, zvukaře a kapelníka. Stejně tak kameraman bude při každém novém záběru znovu a znovu konfrontován s realitou, kterou musí převést do filmového obrazu.

Opustím hudební analogii a vrátím se do fáze příprav filmu. Je-li kameraman schopen sdílet režisérovi obrazové vize měl by si z obhlídek a následných setkání nad scénářem naplánovat vše potřebné pro realizaci filmu. Při samotném natáčení není již obvykle čas na rozmyšlení obrazových a technických řešení.

Kameraman by měl v dostatečném předstihu informovat všechny složky náležící k jeho profesi o následných scénách. S předstihem, často již na obhlídkách, plánuje použití a umístění gripové a speciální osvětlovací techniky. Tato technika má zvýšené časové nároky na instalaci a natáčení nesmí být z takových důvodů zdržováno. S režisérem se domluví na přesnou hereckou akci a první postavení kamery (ideálně se uskuteční pochodová zkouška). Je-li to třeba vysvětlí hlavnímu osvětlovači světelnou koncepci a úkoluje asistenty kamery správným osazením a nastavením kamery. Je-li scéna a veškerá technika připravena, kameraman svolí k herecké zkoušce. Bez ohledu na to, zda si kameraman ovládá kameru sám nebo má svého švenkra, následuje po první zkoušce porada s režisérem. Zde případně nastávají poslední úpravy světelné, kamerové, kostimerské, textové atd. Může následovat další zkoušení a poté různé množství ostrých klapek do té doby než se podaří nasnímat záběr podle tvůrčích představ.

Tento chronologický a čistě technický soupis kameramanských povinností neukazuje složitou a čistě individuálně odvedenou roli kameramana jako vedoucího značné části filmového štábu.

Kameraman musí vydávat plno příkazů a úkolovat mnoho lidí. Je v nejužším kontaktu s režisérem, ale i producentem a zbytkem štábu. Ač chce či ne, buduje tím lidskou atmosféru, které bude součástí a je při tvorbě filmu velmi důležitá. Kameraman tráví po dobu natáčení víc času na place než se svou rodinou a právě tyto pracovní vztahy mají nemalý vliv na jeho náladu, profesní úspěch a vnímání natáčení.

7. Závěr

Film je syntetickým druhem umění, složeným z několika uměleckých, ale i technických profesí a činností (dramatické umění, výtvarné, hudební umění apod.). Jen opravdu výjimečně je film dílem pouze jednoho člověka. Většinou se jedná o kolektivní výtvar řady lidí z nejrůznějších oborů, kteří vstupují v určité fázi do procesu natáčení. Filmový štáb má pevnou hierarchii, jež je nesmírně důležitá kvůli plynulé realizaci, ale i komunikaci mezi jednotlivými složkami a štáby. Natáčení je poměrně zdlouhavý a technicky náročný proces, takže přesná synchronizace a sdílení jednotné představy jsou pro vznik kvalitního filmového díla nezbytné. Každý člověk prožívá emoce, které jsou pro něj jedinečné a často neopakovatelné. Lidské vyjadřovací možnosti však nejsou schopny popsat emoci jinak než slovně. Jak bylo řečeno, slovo lze chápat jako skupinu hlásek tvořící ustálený celek, mající svůj ustálený význam založený na předchozí zkušenosti. Přenos režisérovi představy co do vize obrazového ztvárnění scénáře je zcela závislý na kameramanově pochopení. Jedná se o unikátní spolupráci tvůrců filmu na jednom uměleckém díle skrze převážně verbální komunikaci více umělců. Jako je režisér zcela odkázán na shodu svých představ s kameramanovým pochopením, kameraman by měl být schopen rozklíčovat a pochopit režisérovy vize pro vyprávění scénáře a dle této představy realizovat na základě obrazových vyjadřovacích prostředků danou scénu. Kameramanské ztvárnění obrazu nemusí být vždy výsledkem vytříbených postupů a velkého množství nejnovější techniky. Má-li režisér dobrý příběh může být třeba i prosté až dokumentární snímání správnou cestou. Vzpomeňme filmařský manifest *Dogma 95*, který si v desateru bodů nazvaném *Slib čistoty* definoval mantinely, kterými chtěl docílit *návrat k jednoduchosti filmu, zbavení se produkčních úprav a soustředění se na postavy a příběh*.

Často se objevují kritické názory typu "dnes může být kameraman /fotograf/ každý, tak bych to také uměl. Stačí digitální foťák a nepozná se rozdíl" nebo "takový film si klidně natočím a ustříhám doma, a líp". Ale jestli to je tak jednoduché, proč ty krásné fotografie a skvělé filmy nenaplnují náš hlad po umění? I Lars von Trier, jeden ze zakladatelů *Dogma 95* si dělal na svém celovečerním filmu kameru pouze jednou (*Idioti 1998*) a kdykoliv poté i předtím měl za kamerou profesionála. Předchozí kapitoly zabývající se kameramanskými výrazovými prostředky byly uvedeny právě

pro demonstraci objemu nutných dovedností, které by měly kameramanovi umožnit uskutečnit režisérovu představu. Jde, jak z názvu vyplývá, o prostředky nikoliv definované postupy. Záleží tedy jen na přístupu, umu a množství energie, kterou kameraman, potažmo režisér a celý štáb filmu věnují.

Česká pohostinství jsou plná odborníků na sport a politiku. Odbornost značně stoupá s promilemi alkoholu v krvi. Odbornost filmovou bych v tomto smyslu zařadil hned za odbornost veřejnosti v oblasti meteorologie. Češi filmy sledují a tvůrci tak mají, když chtějí, možnost velice rychlé zpětné vazby. Nedovolil bych si žádnému filmaři vnucovat názor veřejnosti a popírat jeho tvůrčí svobodu, stejně jako si nepřejí, aby politik konal dle přání hospodských stolů, ale názory typu komentáře od příspěvatele *marcello* z časopisu *Cinepur* (12.1.2007) vede k zamyšlení.

Jak mohou současní kameramani obohacovat filmovou řeč? Tlačeni ze všech stran ztřeštěnými nároky klientů - reklamních agentur - na kterých jsou životně závislí? Když pak má mladý kameraman možnost točit hraný film použije zažitá klišé a výtvarnou stránku ze své reklamní praxi. Zkrátka nemá na čem „vyrůst“. Dnes není možné aby vyrostli noví „Nykvistové“. Řemeslná stránka se sice vylepšuje a cizeluje - ale je to už jen forma - dekadence - tedy úpadek - skvěle nasvícené naaranžované záběry, tisíce druhů jízd a pohybů kamery, záběry za pomoci steadicamů. Ale k čemu to všechno je, když obsah pokulhává někde vzadu za formou. A co všestranný tlak té odpornej digitalizace a HDV? Kamery za několik milionů - bez dynamiky, přirozených barev, hloubky prostoru? Devalvace výtvarné stánky do efektních záběrů.

Nabízí se mi tedy odpověď na otázky z úvodu mé diplomové práce: *Může dobrá kamera pomoci nedobrému filmu? A naopak, když jsou skvělé všechny předpoklady pro dobrý film, může jej špatná kamera zkazit?* odpovídám, NE. Jsou to spojitě nádoby. Obraz filmu by nevznikl, aniž by se daný film natáčel. Jeli dobrý obraz - jako důsledek natáčení filmu - nemůže být ani film nedobrý. A jak by mohla být kritizována kamera za to, že kazí film když film divák vnímá právě skrz obraz a zvuk. Může být dobrý a špatný scénář. A ze špatného scénáře nemůže vzniknout dobrý film.

Slouží kamera režisérovi a scénáři k záznamu děje nebo může sama o sobě tvořit atmosféru a vizuální zážitek? Ano, kamera by měla stavět na režisérovy potřebách a ten má tyto potřeby na základě zpracování scénáře. Při sledování jakéhokoli obrazu panuje nějaká atmosféra a vznikne různě dlouho trvající vizuální zážitek. Otázkou jen zůstává jestli takový, jaký byl zamýšlen. Postrádá ovšem smysl úvaha o tom co bylo filmem myšleno. Kdyby měl film říkat něco jiného než říká, jednalo by se z logiky věci o jiný film.

Lze hodnotit kameru jako samostatný prvek filmu? Tady se nabízí otázka samotného smyslu pro hodnocení jednotlivých filmových profesí. Můžeme najít analogickou podobnost k vyhlašování nejlepších hráčů na různých postech například hokejového turnaje. Ať skončí hráčův tým na jakékoli pozici v turnaji, mají všichni hráči šanci stát se například nejlepším obráncem turnaje. Jednotlivý hráč by bez zbytku týmu nebo bez turnaje neměl být za co vyhlášen. Turnaj i ostatní hráči ovlivnili jeho výkon, stejně jako on ovlivnil hru všech se kterými se na ledě střetl. Má-li tedy v nějaké kolektivní činnosti smysl oceňovat jednotlivé unikátní součásti celku dá se kamera na filmu hodnotit samostatně. Přínos tohoto hodnocení ale značně pokulhá v uvědomování si filmu jako celku.

8. Literatura

David Bordwell, On the history of film style (1997)

Ján Šmok, Problematika fotografického a filmového obrazu

Jaromír Šofr, Teorie a praxe světlotonální koncepce filmu, (AMU, ISBN 978-80-7331-274-9)

Sven Nykvist, Úcta ke světlu (PASEKA ISBN: 80-7185-268-6)

Vittorio Storaro, Writing with Light, Colors, and the Elements (2010)

Ray Zone, Writer of Light, Cinematography of Vittorio Storaro, ASC, AIC (ISBN 0-935578-18-8)

Dennis Schaefer, Larry Salvato, Masters of Light (ISBN 0-520-05336-2)

Definition magazine, (www.definitionmagazine.com)

American Cinematographer, (www.theasc.com)

AČK, (www.ceskam.cz)

Wikipedia, (<https://en.wikipedia.org/wiki/Cinematographer>)

Brigita Ptáčková, Žánr ve filmu: Sborník příspěvků z VI. Česko-slovenské filmologické konference konané v Olomouci 14.-16. 11. 2002. Národní filmový archiv, Praha, 2004.

9. Poděkování

Má volba cesty za poznáváním světa skrze kameru začala již v útlém věku, kdy mě táta bral na televizní natáčení. Už jako malý jsem si hrál na kameramana a táta mě pomalu učil jak to vlastně funguje. Po dokončení střední školy v Panské, zaměřené na audiovizí, jsem si udělal malou odbočku na ČVUT, kde jsem po pár semestrech zjistil, že je pro mne tato cesta slepá. Začal jsem pracovat jako kameraman a toužil se dostat na FAMU. To se tuším na šestý pokus podařilo.

Chtěl bych touto formou poděkovat hlavně rodičům za to, že mě k této profesi přivedli, měli se mnou trpělivost a podporovali mě, i když to ne vždy mohlo vypadat jako dobrý nápad. Kantorům na střední škole, že mě neodradili při výuce filmové a televizní teorie. Profesorům na ČVUT, že mě odradili od dalšího studia.

Na závěr bych chtěl poděkovat profesorskému sboru Katedry kamery za vše, co jsem na FAMU mohl během předchozích šesti let poznat. Děkuji za mnoho odpovědí na otázky, ale i za otázky, které ve mě studium vyvolávalo. Děkuji všem profesorům za trpělivost, snahu a pochopení.

Jmenovitě děkuji těm, kteří mi pomohli abych mohl sepsat touto prací.

Jaroslav Brabec, Jiří Macák, Petr Kobloucký, Vladimír Smutný, Marek Jícha, Robert Sedláček, Jiří Macháně, Josef Pecák, Jiří Myslík, Viktor Růžička, Pavel Berkovič, Jiří Chod, Jan Strnad, Vít Karas...