

Formát obrazu a jeho vliv na dramaturgii příběhu

BcA. Lukáš Kubíček

Diplomová práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Lukáš Kubíček**
Osobní číslo: **K19414**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:
Formát obrazu a jeho vliv na dramaturgii příběhu
2. Praktická část:
Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě
uvedené ve Výrobní knize AAV.**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ ve všem formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

1) Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 2) Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním). Předložit veškeré materiály, které sloužily pro vývoj a přípravu absolventského projektu (např. fotografie z obhlídek, kamerové zkoušky, technický scénář, explikace apod.) a doplnit je rozbohem resp. úvahou – srovnáním jak by autor – kameraman postupoval při vytvoření díla, pokud by se projekt snímal černobíle nebo barevně. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložené požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV. Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o diplomové práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování diplomové práce: **Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-807-3312-077.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 2., opr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-807-3312-176.

BOORSTIN, Jon a Kristin THOMPSON. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film?*. 2., opr. vyd. Praha: Euromedia Group, 2019. Universum (Euromedia Group). ISBN 978-807-6176-195.

COSSAR, Harper. *Letterboxed: The Evolution of Widescreen Cinema*. University Press of Kentucky, 2011. ISBN 0813126517.

BELTON, John, Sheldon HALL a Steven NEALE. *Widescreen Worldwide*. Indiana University Press, 2010. ISBN 0861966945.

Vedoucí teoretické části: **MgA. Martin Štěpánek**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **MgA. Martin Štěpánek**
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2020**

Termín odevzdání diplomové práce: **21. května 2021**



L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mě požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 7. 2021

Jméno a příjmení studenta: Lukáš Kubiček

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zabývá formátem obrazu a jeho vlivem na dramaturgii příběhu. Cílem práce je zjistit, jaká jsou estetická specifika konkrétních formátů a prozkoumat jejich funkci v rámci audiovizuálních děl.

Klíčová slova: formát obrazu, dramaturgie, výrazové prostředky, vizuální estetika, rámování

ABSTRACT

This diploma thesis deals with the effects of aspect ratios on storytelling. The aim of this work is to examine and define what are the aesthetic criteria of individual formats and to analyze their function in audiovisual works.

Keywords: aspect ratio, dramaturgy, means of expression, visual aesthetics, framing

Poděkování patří zejména MgA. Martinu Štěpánkovi za jeho odborné vedení a profesionální přístup v rámci celého magisterského studia.

Další poděkování patří MgA. Kláře Obročníkové za její podporu při mém studiu. A všem, kteří byli ochotni věnovat svůj čas a pomohli ke vzniku jak praktické, tak teoretické části diplomové práce.

„Díky kritikům se malíři dozvídají, co chtěli svým dílem vyjádřit“

- Pablo Picasso

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 VÝVOJ OBRAZOVÝCH FORMÁTŮ	12
1.1 FORMÁT OBRAZU	12
1.2 ČTVERCOVÉ FORMÁTY	12
1.2.1 Standardní 1,33:1	12
1.2.2 Klasický formát 1.37:1	13
1.2.3 D. W. Griffith a experimenty s formátem	14
1.2.4 Rozšíření potenciálu čtvercového rámu ve filmu Bustera Keatona	16
1.3.1 Polyvision.....	16
1.3.2 Experimenty se 70 mm filmem na přelomu 30. let – případová studie The Big Trail (1930)	18
1.3.3 Hollywood vs. televize.....	20
1.3.4 Cinerama	21
1.3.5 CinemaScope.....	22
1.3.6 Brandové a světové mutace CinemaScopu	25
1.3.7 Techniscope.....	26
1.3.8 VistaVision.....	27
1.3.9 Ultra Panavision 70 a Super Panavision	27
1.3.10 IMAX	28
1.4 TELEVIZNÍ FORMÁT 16:9	30
1.4.1 Úprava obrazu pomocí pan and scan	31
1.4.2 Metoda shoot and protect	31
1.4.3 Televize a formáty 1,66:1 a 1,78:1.....	32
2 ESTETICKÉ VLASTNOSTI OBRAZOVÝCH FORMÁTŮ	35
2.1 ZÁKLADNÍ ROZDĚLENÍ OBJEKTIVŮ	35
2.2 ESTETIKA ČTVERCOVÝCH FORMÁTŮ	36
2.2.1 Fish Tank (2009).....	37
2.2.2 Lighthouse (2019).....	38
2.2.3 Saulův syn (2016)	38
2.2.4 Ghost Story (2017).....	39
2.3 ESTETIKA ŠIROKOUHLÝCH FORMÁTŮ (2,35:1 A ŠIRŠÍ).....	40
2.3.1 Silnější než život (1956).....	40
2.3.2 Práce s detailem.....	42
2.3.3 Vedlejší efekty při komponování	42
2.3.4 Negativní prostor.....	44
2.3.5 Napětí ve filmu Osm hrozných (2015).....	45
2.3.6 Další aspekty širokoúhlých formátů.....	46
2.4 FORMÁT 1,85:1	47
2.4.1 Charakterová studie postavy ve filmu Joker (2019)	49
2.4.2 Charakterová studie ve filmu Ona (2003).....	50

2.4.3	Anamorfotické snímání v poměru 1,85:1.....	51
3	ZMĚNA OBRAZOVÉHO FORMÁTU BĚHEM PROJEKCE.....	53
3.2	IMAX A FYZICKÝ PROŽITEK	53
3.2.1	Hunger Games: Vražedná pomsta (2013).....	54
3.2.2	Christopher Nolan	55
3.2.3	Interstellar (2014) a definice prostředí formátem obrazu	56
3.3	DEFINICE PSYCHOLOGIE A EMOCÍ POSTAV ZMĚNOU FORMÁTU	59
3.3.1	Mommy (2014) a pocit svobody	59
3.3.2	Definice noční můry ve filmu Přicházejí v noci (2017).....	61
3.3.3	Případová studie změn formátů ve filmu Waves (2019).....	62
4	TELEVIZE A VOD PLATFORMY	68
4.1	DOKUMENTÁRNÍ TVORBA.....	68
4.1.1	Španělská chřipka (2021).....	68
4.1.2	Dokumentární tvorba v prostředí Netflixu.....	69
4.1.3	Sociální dilema (2020)	69
4.2	KOMPROMIS JMÉNEM UNIVISION	70
4.2.1	Definice formátu Univision (2:1).....	71
4.2.2	Jurský park a formát 2:1	71
4.2.3	Rozmach poměru 2:1	72
4.2.4	Formát obrazu v sérii DARK (2017-2020).....	72
4.3	PŘÍSTUP K FORMÁTU V RÁMCI HRANÉ TVORBY TELEVIZE A VOD V ČESKÉM PROSTŘEDÍ.....	75
4.3.1	Česká televize.....	75
4.3.2	VOD platformy	77
	ZÁVĚR	78
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	80
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	81
	SEZNAM OBRÁZKŮ	82

ÚVOD

Problematika obrazového formátu je úzce spjata s každým vizuálním dílem. Ve fotografii nebo malířství autor nebývá omezen volbou formátu, přesto zvolený poměr má přímý vliv na celkové vnímání obrazu. V případě kinematografie a audiovize je výběr omezenější. Definuje se především, jaká bude šířka obdélníkového obrazu na základě technických a estetických konvencí.

V dnešní době můžeme vybírat z řad několika tradičních i netradičních formátů, případně vytvářet vlastní. Volba formátu bývá často determinovaná technologií projekce. Zpravidla film určený pro televizní vysílání bude mít jiný formát obrazu než film pro kinodistribuci. Současně s příchodem nových technologií dochází k rozvoji vertikálního formátu, s nímž se můžeme setkat v podobě reklamy na citylightech nebo v mobilních zařízeních. Samotné téma pak představuje vertikální film.

Distribuční hledisko je jedním z mnoha určujících kritérií. Volba výsledného formátu vyžaduje specifický přístup k tvorbě celého díla. Pro různé formáty se můžou využívat odlišné technologie. Také práce s výrazovými prostředky, zejména s kompozicí a mizanscénou, se pro jednotlivé formáty liší. Poměr stran sám o sobě má určitý význam.

Tato práce se bude zabývat zejména běžně využívanými formáty. Veškeré formáty se vyvinuly na základě rozvoje kinematografie, proto pro jejich definici a zařazení budu vycházet z historického kontextu. Analýza jednotlivých filmů bude klíčová pro konkretizaci společných estetických prvků u jednotlivých formátů. Zároveň budu věnovat pozornost snímkům, které signifikantně pracují se změnou formátu během projekce. Cílem práce bude zjistit, čím jsou tyto změny motivované a zda změněný formát dramaturgicky odpovídá příběhu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝVOJ OBRAZOVÝCH FORMÁTŮ

Současné využívání obrazových formátů jednoznačně vychází z historického vývoje kinematografie. Díky mnoha tvůrcům a vynálezům docházelo k různým modifikacím již v raných dobách filmu, a to jak z důvodu technologického, tak dramaturgického. Někteří tvůrci jako D. W. Griffith, Abel Gance nebo Buster Keaton si byli vědomi potenciálu, který formát nabízí a využívali jej jako nástroj pro vyprávění příběhu. Některé postupy se postupem času rozvinuly, transformovaly a daly vzniknout novým formátům a technologiím, které jsou běžně využívány v dnešní době.

1.1 Formát obrazu

Téměř všechny kinematografické snímky byly historicky širší než vyšší, mimo jiné z důvodu, že obdélníkový tvar je mnohem přirozenější pro lidské stereoskopické vidění než čtverec. Formát je definován jako poměr šířky a výšky obrazu. Tento poměr se vyjadřuje dvěma číslicemi oddělenými dvojtečkou, přičemž první číslo zpravidla označuje šířku obrázku a druhé jeho výšku.¹

V praxi se využívá dvojí způsob zápisu. Například poměr stran 4:3 udává, že obraz je 4 díly na šířku dlouhý a 3 díly na výšku vysoký. Dále můžeme poměr vyjádřit v decimální formě, kdy 4:3 se zapíše jako 1,33:1. Takové označení znamená, že šířka obrazu je 1,33krát delší než jeho výška. Toto vyjádření udává pouze samotný poměr nezávisle na velikosti obrazu. Rozlišení obrazu se tedy může lišit množstvím obrazových bodů, přičemž si zachová stejný poměr stran.

1.2 Čtvercové formáty

1.2.1 Standardní 1,33:1

Tento formát vznikl díky W.K.L. Dicksonovi, který pracoval jako fotograf a asistent ve firmě Thomase Edisona, jehož cílem bylo vytvořit zařízení, které by dokázalo natáčet a promítat pohyblivé fotografie. Do roku 1891 vytvořil kameru *kinetograf* a promítací přístroj *kinetoskop*.² Dickson využil 70 mm filmu Eastman Kodak, který byl rozšířený v oblasti fotografie a upravil jej pro potřeby filmu. Původní film rozřízl napůl a získal proužky o šíři

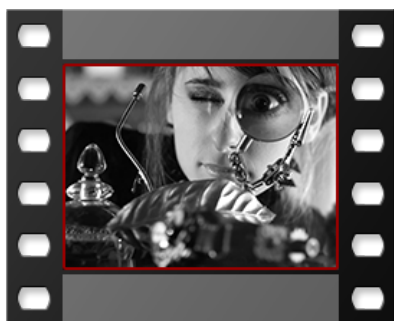
¹ RED Digital Cinema | 8K & 5K Professional Cameras [online]. Red.com, © 2004-2021 [cit. 29.12.2020]. Dostupné z: <https://www.red.com/red-101/video-aspect-ratios>

² THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007, s. 25. ISBN 9788073310912.

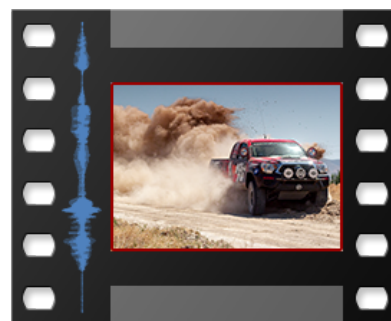
35 mm. Tento rozměr byl rychle přijat jako standard z několika důvodů. Využití 35 mm filmu bylo mnohem ekonomičtější. Nebylo nutné ořezávat 70 mm film (případně filmy jiného rozměru) na konečný formát, čímž se eliminovalo nevyužití materiálu. Zároveň film dosahoval při zvětšení vysoké kvality obrazu. Aby mohl být film při projekci konstantně posunován, byl z obou stran opatřen perforací. *Kinetoskop* tedy fungoval na principu 35 mm filmu se čtyřmi perforacemi na jedno políčko a formátem obrazu 4:3 neboli 1,33:1. Není zcela jasné, proč Dickens zvolil právě tento poměr, nejpravděpodobněji z důvodu využití celého pole filmu. Faktem však zůstává, že právě toto rozhodnutí se stalo všeobecnou normou, kterou akceptovali i ostatní tvůrci jako například bratři Lumièrové. V roce 1909 byla tato kombinace oficiálně stanovena trustem Motion Picture Patents Company jako standard pro výrobu, distribuci a uvádění filmů ve Spojených státech po celou éru němého filmu.³

1.2.2 Klasický formát 1.37:1

Firma Warner Bros. byla první, která 6. října 1927 úspěšně uvedla první zvukový film *Jazzový zpěvák*. Pro synchronizaci zvuku s obrazem využívala systém *Vitaphone*, při kterém byl zvuk zaznamenán na separátním fonografovém disku. Těsně po uvedení *Vitaphonu* představila firma Fox Film systém *Movietone*, při němž byla zvuková stopa opticky zaznamenaná přímo na film. Tento způsob záznamu měl přímý vliv na změnu obrazového formátu, jelikož na filmu musel vzniknout prostor pro zvukovou stopu, která se nacházela mezi perforací a exponovaným filmem. Výsledkem byl formát o poměru kolem 1,17:1, který je oproti 1,33:1 vyšší a blíží se téměř čtverci. V takovém formátu se natočilo několik filmů rané zvukové éry, než v roce 1932 přišla organizace The Academy of Motion Picture Arts and Sciences s návrhem, aby byl takto čtvercový formát upraven na 1,37:1.⁴ Tento stanovený



Obrázek 1 – formát 1,33:1



Obrázek 2 – formát 1,37:1

³ BELTON, John. Historical Paper: The Origins of 35mm Film as a Standard. SMPTE Journal. 1990, 99(8), 654-659. ISSN 0036-1682. Dostupné z: doi:10.5594/J02613

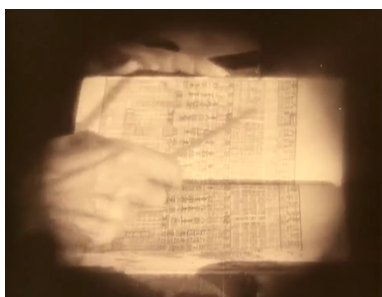
⁴ SOCIETY OF MOTION PICTURE ENGINEERS. (1930). Journal of the Society of Motion Picture Engineers. New York, N.Y., Society of Motion Picture Engineers, 924-925.

formát je poměrem velmi blízký původnímu 1,33:1, zároveň však poskytuje dostatečný prostor pro zvukovou stopu. Od roku 1932 se veškeré 35 mm studiové filmy v USA natáčely výhradně v tomto formátu. Pod pojmem *klasický formát* (anglicky *Academy ratio*) se stal standardem po celém světě a v této podobě se využíval téměř do poloviny 50. let, než začal být vytlačován nastupujícím trendem širokoúhlých formátů.⁵

1.2.3 D. W. Griffith a experimenty s formátem

David W. Griffith bývá často označován za otce filmového vyprávění. V roce 1913 prohlásil, že vynalezl techniky jako křížový střih, zatmívačky, detail a estetiku zdrženlivého herectví. Pozdější výzkumy ukázaly, že podobné techniky využívaly i jiní filmaři souběžně s ním. Byl však unikátní v jeho schopnosti různě tyto techniky kombinovat a experimentovat s nimi.⁶ Výrazové prostředky využíval s přesností, aby byly v souladu s příběhem. V melodramatu *Broken Blossoms* (1919) využil potencionálu formátu obrazu a pracoval s ním jako s dramaturgickým nástrojem.

Běžnou expresivní technikou bylo využívání irisové clony, která zakrývala cirkulárně část obrazu, čímž se kladl symbolický důraz na konkrétní prvek v centru obrazu. Takto stylizovaný záběr se nazývá iris shot. Kromě zdůraznění plnil také funkci *fade in*, *fade out* (později typické pro animované filmy) nebo úplného prolnutí. Z estetického hlediska se irisová clona využívala pro zvýšení poetického výrazu scény.⁷



Obrázek 3 – důraz pomocí irisové clony
(*Broken Blossoms*, 1919)



Obrázek 4 – poetické vyznění irisové clony
(*Broken Blossoms*, 1919)



Obrázek 5 – irisový fade out
(Tom and Jerry, epizoda 47 – Little Quacker, 1950)

⁵ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 244. ISBN 978-80-7331-217-6.

⁶ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007, s. 61-62. ISBN 9788073310912.

⁷ SULTANIK, Aaron. Camera-cut-composition: A Learning Model. New York: Cornwall Books, 1995, s. 36-37. ISBN 0-8453-4852-3.

Griffith kromě irisové clony použil ve filmu *Broken Blossoms* (1919) horizontální masku, kterou zakryl vrchní a spodní část obrazu o formátu 1,33:1 a vytvořil tak dojem širokoúhlého záběru.

Tento film poukazuje na zkaženost moderního urbanistického prostředí Londýna. Dotýká se témat jako jsou drogy, rasismus a zneužívání dětí. Cílem bylo podpořit atmosféru scény a přiblížit divákům pocit, jaký zažívá herečka v inscenované situaci. Konkrétně jde o postavu Lucy, symbol křehkosti, nevinnosti a zranitelnosti, která se stává obětí hrubého chování svého brutálního a majetnického otce. Využitím masky jsou stlačeny vertikály, mění se zorné pole a divák je nucen vnímat obraz horizontálně. Dramaturgicky dochází ke konfrontaci nevinné Lucy se zkaženým prostředím. Zároveň se zvyšuje pocit její osamělosti, nebezpečí a izolace. V první situaci prochází ulicí, kde jsou lidé. Lucy je později zbita svým otcem a prochází znovu tou samou ulicí. Forma záběru sice zůstala stejná, změnila se pouze mizanscéna. Okna na domech jsou zavřená, lidé jsou pryč a Lucy jako jediná prochází



Obrázek 6 – horizontálně maskovaný obraz ve filmu *Broken Blossoms* (1919)

Obrázek 7 – horizontálně maskovaný obraz ve filmu *Broken Blossoms* (1919)

prázdnou ulicí. Maskovaný horizontální formát, prázdná mizanscéna a předchozí divácká zkušenost společně umocňují pocit beznaděje a samoty, který Lucy sužuje.⁸

Využití horizontální masky má v tomto případě úplně jiný estetický význam než použití irisové clony. V případě *iris shotu* by Lucy byla téměř na hraně vinětace, stejně jako lidé naproti. Místo ní by byl akcent kladen na prázdnou ulici, kterou by cirkulární tvar směřoval do poetické atmosféry.

⁸ COSSAR, Harper. Letterboxed: the evolution of widescreen cinema. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, s. 34-36. ISBN 978-0-8131-2651-7.

1.2.4 Rozšíření potenciálu čtvercového rámu ve filmu Bustera Keatona

Filmy točené ve standardním nebo klasickém formátu využívaly montáže a detailu pro skladbu narativu. Pro většinu filmů Bustera Keatna je typické zobrazování situací převážně ve velkých celcích. Takový stylistický přístup umožňuje vnímat scénu komplexně bez nutnosti stříhu. Zobrazení akce v širokém záběru bez stříhu má signifikantní vliv na autenticitu. Nebezpečné situace, do kterých se postava dostává se zdají být skutečné. Keaton využívá tohoto potenciálu naplno a promyšleně aranžuje simultánně několik situací v rámci celku do hloubky, aby gag dosáhl co největšího efektu. Pro zvýšení komičnosti zašel ještě dál, kdy ve filmu *The High Sign* (1921) rozdělil standardní formát do čtyř stejných celků a



Obrázek 10 – rozdělený standardní formát
(*The High Sign*, 1921)



Obrázek 9 – vertikálně složený obraz
(*The High Sign*, 1921)



Obrázek 8 – celek situace
(*The High Sign*, 1921)

vytvořil jeden velký. Jelikož v různých záběrech probíhá více hereckých akcí najednou, divák musí rozdělit svoji pozornost. Obraz je dělený a každá jeho část se aktivně podílí na vyprávění příběhu. Přestože se jedná o velký složený záběr, divákovu pozornost vede dominantní figura, která akrobaticky proplová všemi čtyřmi prostředími a propojuje navzájem všechny akce v jeden koherentní celek⁹. V rámci této scény využívá Keaton i vertikálního přístupu, kdy staví nad sebe dvě současně probíhající situace, které kombinuje se standardním záběrem, přičemž se zpravidla jedná o celek. De facto se takto vyhýbá běžnému principu montáže a využití stříhu přes detail. Přístup vyprávění pomocí celku se dá považovat za specifický autorský rukopis Keatonovy tvorby.

1.3 Širokoúhlé formáty

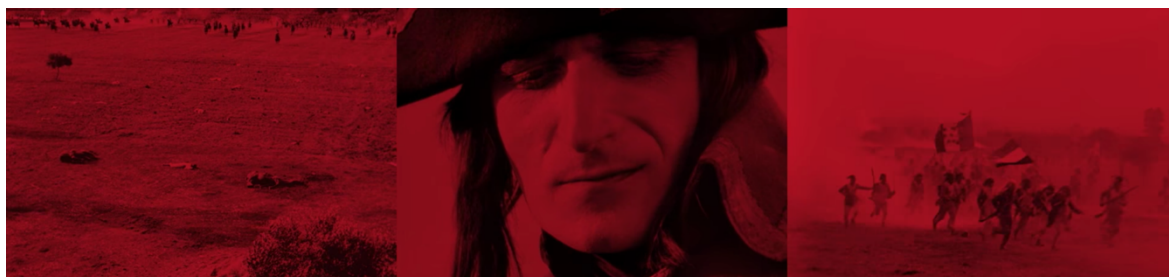
1.3.1 Polyvision

Za vynálezem této technologie stojí tvůrce Abel Gance, který ji využil ve svém výpravném velkofilmu *Napoleon* (1927). Filmový historik a restaurátor Kevin Brownlow zmiňuje, že

⁹ COSSAR, Harper. Letterboxed: the evolution of widescreen cinema. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, s. 45-46. ISBN 978-0-8131-2651-7.

standardní formát 1,33:1 byl pro Gance příliš svazující, neumožňoval totiž zachytit dostatečnou epičnost, jakou si příběh Napoleona žádal. Zároveň chtěl rozšířit emocionální a psychologické možnosti střihu a rozšířit projekci obrazu na tři plátna.¹⁰ Přestože je celý film natočený ve standardním formátu, finální sekvence byla natočena formou triptychu, tedy tři kamer umístěných vedle sebe. Vznikl tak širokouhlý obraz o poměru 4:1, který umožňoval novou estetizaci vyprávění. Prakticky se dají vyznačit tři typy kompozic. První jsou epická panoramata, která na sebe relativně plynule navazují. Druhý typ se skládá z prostředního obrazu a další dva po stranách jsou zrcadlově obrácené. V třetím případě je na každé části obrazu jiný obsah, který na sebe prostorově nenavazuje. Nezávisle na typu kompozice se v prostředním panelu odehrává nejdůležitější akce nebo se zde objevují mezititulky. Tento panel tedy představuje jakési centrum vizuální pozornosti.

V porovnání s předchozími scénami ve filmu, které jsou také relativně epické (co se do počtu lidí na scéně týče), působí panoramatické záběry opravdu grandiózně a otevřeně. Druhý případ kompozice má za následek, že postava je determinovaná jejím okolím. V posledním případě dochází k situaci, kdy se tři rozdílné záběry v kontextu doplňují a současně fungují jako samostatný narativní prvek.¹¹



Obrázek 11 – triptych závěrečné části filmu *Napoleon* (1927)

I přes množství panoramatických a epických záběrů využívá Gance detailu na tvář Napoleona, který mu v takovém epickém příběhu přidává na jedinečnosti a přibližuje jej divákovi. Zároveň vytvořil kompozice, které se později staly estetickým standardem při širokouhlém snímání, přičemž by kolikrát vyžadovaly využití půleného dioptru nebo jiných technik pro dosažení podobného výsledku.

¹⁰ BROWNLOW, Kevin. *Napoleon: Abel Gance's Classic Film*. Ilustrované vydání. London: J. Cape, 1983, s. 132. ISBN 9780224020220.

¹¹ COSSAR, Harper. *Letterboxed: the evolution of widescreen cinema*. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, s. 56-57. ISBN 978-0-8131-2651-7.



Obrázek 12 – rozmístění prvků do více plánů v rámci triptychu ve filmu *Napoleon* (1927)

Vzhledem k nákladnosti a nepřesnosti Polyvisionu, byla tato technologie využita pouze pro natočení závěrečné scény filmu *Napoleon* (1927).

1.3.2 Experimenty se 70 mm filmem na přelomu 30. let – případová studie *The Big Trail* (1930)

Po roce 1929 filmy běžně vznikaly ve více verzích, jelikož s nástupem zvuku vznikl problém jazykové bariéry, která snímky limitovala v celosvětové distribuci. Výrobou filmů v různých jazykových mutacích se studia snažila udržet si odbyt na zahraničních trzích.¹² Mezi lety 1927-1932 studia jako MGM, Fox Film nebo Warner Bros. vyvíjela technologie, které by umožnily výrobu širokoúhlého filmu. Společnosti Fox Film či United Artists se potřebovaly od konkurenčních společností odlišit a experimentovaly tak s formátem obrazu, filmovým materiálem a dalšími technologiemi. Tyto okolnosti daly vzniknout filmu *The Big Trail* (1930), který byl natočen celkem v šesti verzích. Kromě čtyř jazykových mutací byl simultánně natočen ve dvou odlišných formátech obrazu, konkrétně v poměru 2,10:1 na 70 mm film a v poměru 1,20:1 na 35 mm film.¹³ Verze snímaná na 70 mm film technologií Grandeur společnosti Fox Film byla považovaná za primární. 35 mm verze měla sloužit jako pojistka pro snížení experimentálního rizika, neboť drtivá většina kin nebyla v roce 1930 vybavena technikou pro promítání 70 mm filmu.¹⁴ Na základě komparace obou verzí lze vypořadovat rané estetické rozdíly, které souvisí s poměrem obrazového rámu a jeho vlivem na dramaturgii a zpracování filmu.

¹² THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007, s. 218. ISBN 9788073310912.

¹³ The Big Trail. IMDb [online]. c1990-2020 [cit. 2020-12-31]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0020691/>

¹⁴ COSSAR, Harper. Letterboxed: the evolution of widescreen cinema. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, s. 61-62. ISBN 978-0-8131-2651-7.

Základní rozdíl obou verzí se projevuje v montáži. Širokouhlá verze obsahuje méně střihů, zejména odehrává-li se akce v horizontální rovině. Dialogy dvou postav bývají často



Obrázek 13 – 70 mm verze filmu *The Big Trail* (1930)

ponechány v širším záběru, typický *2 shot* (dvě postavy v obraze), kdežto v užší verzi jsou tytéž dialogy rozstříhané na detaily (jedna postava v záběru) nebo kamera mezi postavami překomponovává. Kromě dialogů se liší i expozice scén, kdy v 35 mm verzi scénu uvádí establishový záběr¹⁵ a následně se stříhá do bližšího záběru. Tatáž scéna není v širokouhlé verzi střižena vůbec. Střih na detail má ve formátu 1,20:1 za následek ztrátu atmosféry v pozadí (čas 00:05:11). Tato eliminace může ovlivňovat vnímání situace, jelikož okolní prostředí hraje klíčovou roli pro determinaci postav.



Obrázek 15 – detail postavy v 35 mm verzi filmu *The Big Trail* (1930)



Obrázek 14 – protizáběr detailu 35 mm verze filmu *The Big Trail* (1930)

Například žena veřejně obviňuje muže z vraždy. Široká verze ukazuje celou situaci dialogu tří postav bez střihu. Ve standardní verzi je třetí postava úplně vypuštěna (replika zazní

¹⁵ záběr, který poskytuje komplexní přehled o mizanscéně

pouze ve zvuku) a střihá se mezi detaily. Přestože se jedná o střihy navíc, využívají klasického principu montáže a zdůrazňují reakce postav. Absence prostředí ubírá na celkové atmosféře scény, neboť konfrontace postavy s okolím není dostatečně vizuálně zřetelná. V 70 mm verzi jsou postavy izolované davem, který celou situaci sleduje, respektive se jí účastní. Kromě výrazů hlavních postav jsou zřetelné i reakce okolí. S tím také souvisí redukce detailních záběrů. U standardní verze probíhá dialog de facto pouze mezi dvěma postavami, přičemž reakce ostatních jsou méně čitelné z důvodu použitého formátu, velikosti záběru a malé hloubky ostroty.

Další rozdíl se týká samotné délky akce na plátně. V širokoúhlém formátu vstupují pohyblivé prvky do scény z boční strany rámu. Tytéž prvky přichází v případě užšího formátu do obrazu později nebo jsou střižené už jako objevené. Estetika obrazu se místy liší rozdílnou kompozicí, kdy vyvážené kompozice širokého formátu jsou v 35 mm verzi řešeny dekompozicí.

Širokoúhlý formát stylisticky vede k více horizontálnímu řešení kompozice, zejména v případě snímání přírody vytváří dojem nekonečné scenerie. Klasický formát svými proporcemi vyžaduje spíše vertikální řešení scény, v rámci exteriéru se může jednat o snímání scenerie města s vysokými budovami, které tento formát lépe zachytí. V případě *The Big Trail (1930)* byl poměr 1,20:1 limitující, jelikož nedokázal dostatečně vykreslit dramaturgii složité zápletky pomocí rozsáhlé akce v pozadí, která hrála v rámci filmu významnou roli, současně s intimním příběhem odehrávajícím se v předním plánu.¹⁶

Navzdory veškerým inovacím v oblasti širokoúhlého filmu zapříčinila standardizace klasického formátu v roce 1932 ústup od této technologie. Poměr 1,37:1 vydržel jako dominantní formát pro výrobu filmů až do 50. let, kdy došlo k znovuobjevení širokoúhlé tendence.

1.3.3 Hollywood vs. televize

Situace po druhé světové válce transformovala způsob životního stylu a konzumace zábavy do nové podoby, která měla přímý vliv na pokles návštěvnosti kin z několika faktorů. Lidé se více stěhovali do předměstských částí. Kina se do té doby nacházela převážně v centrech. Více času věnovali třeba volnočasovým aktivitám nebo sledování televize, která se stávala

¹⁶ GREAT CINEMATOGRAPHERS: Arthur Edeson. INTERNET ENCYCLOPEDIA OF CINEMATOGRAPHERS [online]. Rotterdam, Netherlands: Albert Steeman Productions, c1998-2021 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <http://www.cinematographers.nl/GreatDoPh/edeson.htm>

velmi dostupnou komoditou. V roce 1954 vlastnilo televizní přijímač v USA zhruba 32 milionů domácností a koncem 50. let téměř 52 milionů, tedy 90 %. Televize změnila jak konzumní zvyky, tak programy kin. Z těch úplně vymizely týdeníky a zároveň začala klesat popularita animovaných filmů promítaných na plátně. V polovině 60. let většina velkých studií přestala vyrábět animované filmy do kin a staly se součástí programového vysílání televize.¹⁷

S nižší návštěvností klesaly zisky nejen kinařům, ale i samotným studiím, která se proto snažila získat diváky zpět. Televizní obrazovky byly malé, černobílé s formátem obrazu v poměru 4:3. Filmový průmysl se snažil odlišit a nabídnout lidem jedinečný filmový zážitek, který byl pouze v kině. Došlo tak k mnoha technologickým i obsahovým inovacím. Projekce byly obohaceny o vícekanálový zvuk. Běžně se využívalo barevného materiálu, primárně systému Technicolor, který byl později nahrazen jednopásovým třívrstevným filmem Eastman Color. Zásadní změnou bylo rozšíření obrazového formátu. Počátkem 50. let tak dochází k určité renesanci širokoúhlého obrazu, s nímž se experimentovalo o dvě dekády dříve.

1.3.4 Cinerama

30. září 1952 měl premiéru dokumentární film *This Is Cinerama (1952)*, představující novou technologii Cinerama, která započala éru širokoúhlého filmu. Tento systém fungoval na principu tří vertikálně otočených 35 mm kamer, které simultánně snímaly scénu skrze 27 mm objektiv. Výsledkem byl obraz v poměru 2,59:1 se zorným úhlem 146°, který byl opět promítán skrze tři projektory na zakřivené plátno.¹⁸ Tímto procesem byly de facto



Obrázek 16 – formát Cinerama ve filmu *Jak byl dobyt Divoký západ (1962)*

¹⁷ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007, s. 336, 341. ISBN 9788073310912.

¹⁸ The American WideScreen Museum: Cinerama Specification Sheet [online]. The American WideScreen Museum, 2002 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/cinerama_specs.htm

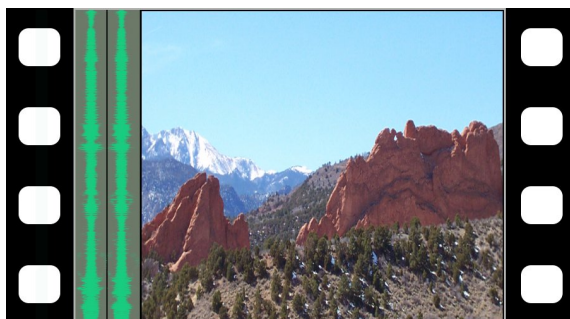
natočené pouze dva hrané celovečerní snímky, *Jak byl dobyt Divoký západ* (1962) a *The Wonderful World of the Brothers Grimm* (1962), a to z několika důvodů. Barevný proces na tři kamery byl vysoce nákladný jak na výrobu, tak na promítání. Využití 27 mm objektivů mělo za následek deformaci perspektivy, což způsobovalo problém při snímání postav z blízka. Dialogy dvou postav jsou často řešeny středovou kompozicí, aby nedocházelo vlivem deformace k rušivým skokům ve střihu. Ve filmu *Jak byl dobyt Divoký západ* (1962) se postavy při využití Cineramy prakticky nenachází v bližší velikosti, než je polodetail. Pro konkrétní užší záběry a scénu plavby po řece bylo využito technologie UltraPanavision 70.¹⁹ Většina filmů natočených klasickým způsobem Cineramy jsou převážně dokumentárního charakteru a mají spíše funkci audiovizuální atrakce.

1.3.5 CinemaScope



Obrázek 18 – poměr formátu Cinemascope Obrázek 17 – srovnání 2,39:1 s 16:9 a 4:3

Francouzský astronom a vynálezce Henri Chrétien nechal v roce 1926 patentovat Hypergonar, což byla anamorfotická předsádka upravená pro potřeby filmu. Chrétien se osobně zúčastnil premiéry *Napoleona* (1927). Byl si vědom nedostatků, které souvisely s technologií Polyvisionu a věřil, že Hypergonar může být řešením pro širokoúhlý obraz. Ve Francii tak vzniklo několik filmů natočených pomocí této předsádky.



Obrázek 19 – anamorfoticky zaznamenaný obraz



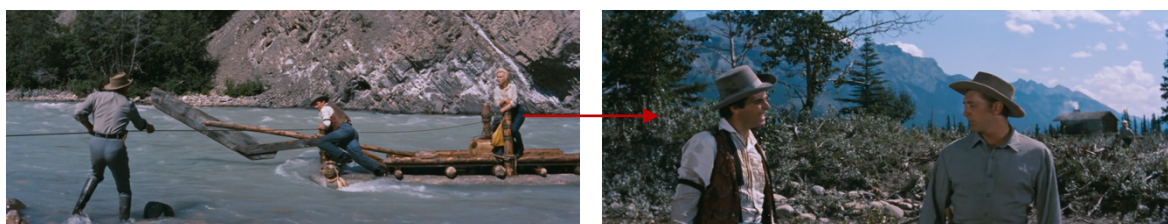
Obrázek 20 – správně roztažený anamorfotický obraz

¹⁹ How the West Was Won (1962). ShotOnWhat? [online]. 15.6.2019 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://shotonwhat.com/how-the-west-was-won-1962>

Po uvedení Cineramy představil 18. prosince 1952 v Paříži Chrétien Hypergonar managementu společnosti 20th Century Fox, která jej následně odkoupila a nazvala tento proces anamorfotického obrazu CinemaScope.²⁰ Tento systém se velmi rychle rozšířil, jelikož v porovnání s ostatními byl poměrně laciný a technicky jednoduchý pro natáčení a promítání. CinemaScope umožnil vytvořit širokoúhlý obraz při použití běžné kamery s 35 mm filmem tím, že umístěním předsádky před objektiv došlo k stlačení – anamorfóze obrazu v poměru 2:1 nižš, který se zaznamenal jako deformovaný. Film bylo možné promítat v běžných kinech na 35 mm promítacím přístroji, opět vybaveným předsádkou, která při projekci roztáhla obraz zpět na výsledný formát. Zpočátku byl standardem formát 2,55:1 s magnetickým záznamem zvuku, později byl definován poměr 2,35:1 s optickým záznamem zvuku. Takto definovaný formát vydržel téměř do 70. let, kdy došlo k jeho úpravě na poměr 2,39:1 (často zmiňované i jako 2,40:1).²¹

S nástupem CinemaScopu se opět měnily vizuální vlastnosti obrazu. Širokoúhlý formát zdůrazňuje oproti klasickému formátu horizontální kompozice, čehož se dříve využívalo pro snímání epických příběhů, zejména v konfrontaci s velkými scenériemi. První film uvedený v CinemaScope byl historický epos *Roucho (1953)*. Historické filmy a westerny zůstávaly stále populární, avšak širokoúhlá tendence pronikla i do jiných žánrů jako muzikál nebo melodrama, které vyžadovaly nový přístup.²² Někteří tvůrci vycházeli z principů prvních širokoúhlých filmů, jiní zkoušeli nové postupy a formovali tak novou obrazovou estetiku.

Například v dobrodružném westernu *Řeka do nenávratna (1954)* se nevyskytují velké detaily. Dialogové scény se odehrávají v širších záběrech s minimem stříhů, přičemž vztahy určuje rozmístění postav na scéně (nedochází k akcentování pomocí detailů). Scény jsou



Obrázek 21 – příklad dlouhého kontinuálního záběru ve filmu *Řeka do nenávratna (1954)*

²⁰ DORANGE, Alain. Henri Chretien and his "Cinerama" at the Expo 1937, Paris. In70mm.com [online]. Malaysia, 2012, 15.6.2019 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.in70mm.com/news/2012/cretien/index.htm>

²¹ P. PYTLAK, John. Of Apertures and Aspect Ratios [online]. The American WideScreen Museum, c1997-2000 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/apertures.htm>

²² BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 246. ISBN 978-80-7331-217-6.

řešené dlouhými záběry s vnitrozáběrovou montáží. Podobně jako ve filmech Bustera Keatona se v jediném záběru odehraje více dílčích akcí, které přidávají dané situaci na věrohodnosti. Šířka rámu současně vybízí ke geometrické segmentaci obrazu, čímž lze ovlivnit definici prostoru a postav v něm, vyváženost záběru a zejména využití negativního prostoru. Rané širokoúhlé filmy se také vyznačují nižším rakurzem kamery.

Znatelně odlišný přístup k CinemaScopu uplatnil režisér Nicholas Ray v romantickém dramatu *Rebel bez příčiny* (1955), kde se hned na začátku filmu v prostředí policejní stanice projevuje množství nových principů. Film využívá konvenčního způsobu montáže netypického pro tento formát, kdy je rozhovor řešený formou záběru a protizáběru skrze detaily. Rozmístění postav v mizanscéně představuje názorný příklad využití dramaturgického potencionálu širokoúhlého filmu pro originální expozici charakterů a vztahů postav. Všechny postavy jsou v rámci širokého formátu vzájemně propojené, nicméně kvůli skleněným bariérám se navzájem neslyší, což samo o sobě působí konfliktně. Zároveň vizuální konexe předurčuje tyto jednotlivce ke společnému vývoji v rámci příběhu. Velký detail byl především záležitostí klasického formátu a jeho využití bylo v širokém formátu výrazně potlačeno. Nově dochází k jeho aplikaci, a to expresivní formou, kdy z velkého detailu tváře kamera současně s odchodem postavy rychle najíždí na zapomenutou peněženku. Dochází tak k zdůraznění vzniklé skutečnosti a asociace rekvizity s postavou. Na pozadí romantického žánru se detailu využívá i pro prezentaci intimnějších témat, případně emočně vypjatých situací. Například ve scéně, kdy Judy projevuje k Jimovi své city, lze pozorovat estetickou transformaci detailu pro široký formát. Situace začíná téměř americkým záběrem²³, komponovaným principem zlatého řezu. S rostoucím napětím konverzace jsou záběry bližší, přičemž samotné vyvrcholení situace se odehrává ve dvojdetailu. Postavy leží téměř souběžně s horizontálou, čímž vyplní celý obraz a společně se světelným řešením scény vytváří romantickou atmosféru.



Obrázek 22 – horizontálně řešená kompozice postav v rámci 2,39:1 ve filmu *Rebel bez příčiny* (1955)



Obrázek 23 – následný detail v poměru 2,39:1 ve filmu *Rebel bez příčiny* (1955)

²³ postavy snímány po kolena

Využití detailu v rámci emočně vypjaté situace je patrné v závěru filmu, kdy policie zastřelí mladého kluka Johna, který měl u sebe zbraň, z níž mu Jim vytáhl nábojnici. Jeho zastřelení



Obrázek 24 – širší záběr v rámci emočně vypjaté situace (*Rebel bez příčiny*, 1955)



Obrázek 25 – následný stříh na detail tváře ve filmu *Rebel bez příčiny* (1955)

tedy bylo naprosto zbytečné. Do záběru se dostává žena, která oplakává Johna. Jejím vstoupením do předního plánu se na ni přesouvá pozornost. V rámci širokoúhlého formátu jsou vidět všechny postavy na scéně zároveň, prakticky by situace mohla zůstat nestřížená, přesto dochází ke stříhu na detail ženy, který zdůrazňuje její utrpení.

Další specifikum spočívá v laterálním blockingu, kdy dialog více postav se řeší lineárním rozestavením postav v mizanscéně tak, aby všechny současně vyplnily horizontální obraz. Tento film kombinuje tuto techniku zároveň s principem hloubkové kompozice, která byla typická pro standardní a klasický formát.

Nástupem CinemaScopu se tak formulovaly nové estetické principy širokoúhlého formátu, které jsou využívány v kinematografii dodnes.

1.3.6 Brandové a světové mutace CinemaScopu

CinemaScope byl výhradní záležitostí studia 20th Century Fox. V reakci na jeho popularitu začaly další společnosti vytvářet vlastní anamorfotické technologie a vznikla řada dalších obchodních názvů, načež ve většině případů došlo pouze k úpravě a přejmenování již používaných objektivů. Princip vzniku obrazu zůstával totožný jako u CinemaScopu, tedy 2x anamorfoticky stlačený obraz, zaznamenaný na políčko 35 milimetrového filmu o čtyřech perforacích a následnou projekcí pomocí zpětného roztažení v poměru 2,35:1.

Tyto alternativní obchodní názvy vznikaly jak v USA, tak po celém světě. Mezi nejznámější



Obrázek 27 – logo mutace ShawScope

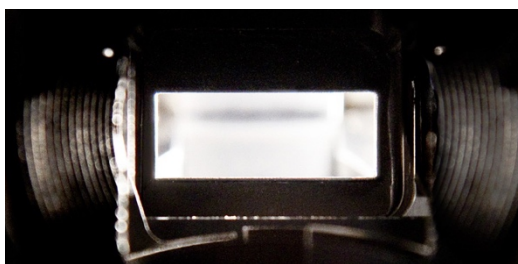


Obrázek 26 – logo mutace TohoScope

lze zařadit WarnerScope (USA), Elite Scope (Rusko), Ultrascope (Německo), ShawScope (Hong Kong), TohoScope (Japonsko) nebo Cineovision (Japonsko) – mimo jiné objektivy použité pro anamorfotické scény v německém seriálu *Dark* (2020).

1.3.7 Techniscope

Jedná se o systém, který byl vyvinut společností Technicolor Corporation v Itálii v 60. letech. Pomocí této technologie také vzniká širokouhlý obraz v poměru 2,39:1, ovšem



Obrázek 28 – okenička dvou perforační kamery



Obrázek 29 – záběr z filmu *Shame* (2011), natočeným sféricky technologií Techniscope

záznam nevyužívá anamorfotického procesu. Základní rozdíl oproti CinemaScopu spočívá v posunu filmu o 2 perforace a využití sférické optiky. Kombinace těchto dvou aspektů přináší několik výhod. Posunem o dvě perforace se ušetří polovina filmového materiálu. Využitím sférických objektivů se redukovaly limity a vady anamorfotických objektivů jako snížená ostrost, aberace a jiné. Pro vytvoření standardní filmové distribuční kopie o 4 perforacích se obraz zaznamenaný na 2 perforovaný film opticky zvětšil pomocí dvojité anamorfózy, čímž byl při projekci správně roztažen jako v případě klasického anamorfotického filmu.²⁴ Na obrázku výše lze vidět tvar okeničky a charakter filmu natočený touto technologií.

²⁴ 2 PERFORATION CAMERA CONVERSIONS [online]. Melbourne: The Aranda Group [cit. 2021-7-5]. Dostupné z: <http://www.2perf.arandafilm.com.au/>

1.3.8 VistaVision

Formát 1,85:1 vznikl především díky systému VistaVision společnosti Paramount, která využila jiné strategie pro vývoj širokoúhlého filmu. Tato technologie sloužila jako alternativní řešení konkurenčního CinemaScopu a nevycházela z principu anamorfózy obrazu. Změna spočívala ve změně orientace filmu při průchodu kamerou. Tím, že materiál



Obrázek 30 – propagační materiál k VistaVision



Obrázek 31 – obraz zaznamenaný při horizontálním průběhu filmu

procházel horizontálně, umožnil osvit větší plochy filmu (konkrétně políčko o osmi perforacích proti standardním čtyřem) a zároveň poskytoval kvalitnější obraz než při vertikálním průběhu. VistaVision byl prezentován jako flexibilní technologie, umožňující natáčet a následně promítat v různých formátech od 1,33:1 do 2:1. Paramount uvedl, že na základě několika testů vyhodnotil poměr 1,85:1 jako ideální střed, jelikož tento formát nabízí větší výšku rámu a umožňuje tak lepší proporční komponování herců na scéně. V hledáčku kamer byly vyznačené okraje více formátů, aby kameraman věděl, jak bude kompozice vypadat při projekci v konkrétním poměru.²⁵ Přestože tento systém upadl na začátku 60. let, formát 1,85:1 se velmi rychle ujal jako další populární standard. Například režisér Alfred Hitchcock točil filmy výhradě v tomto novém formátu.

1.3.9 Ultra Panavision 70 a Super Panavision

Ke konci 50. let docházelo ke kombinaci různých technologií. Technologie CinemaScopu trpěla různými optickými vadami jako hranová neostrost, halace či distorze, které byly problémové zejména při snímání detailu tváře. Firma Panavision vylepšila vlastnosti anamorfotických objektivů a získala tím vedoucí místo na trhu. Společně se společností MGM vyvinula systém MGM 65, později známý pod pojmem Ultra Panavision 70, který umožnil natáčení na 65 mm film. Použitím anamorfotického objektivu vznikl extrémně

²⁵ RYDER, Loren. A Statement from Paramount about VistaVision. The American WideScreen Museum [online]. The American WideScreen Museum, c1995-2015 [cit. 2021-01-05]. Dostupné z: <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/vistavision.htm>

široký formát obrazu s poměrem 2,76:1. V případě sférických objektivů se jednalo o poměr 2.20:1, což byl systém nazvaný Super Panavision, který byl nakonec využíván častěji.²⁶

Sekvence z filmu *Jak byl dobyt Divoký západ (1962)* natočené systémem Ultra Panavision 70 dokazovaly, že tato technologie je pro výrobu a prezentaci narativního filmu v systému Cinerama dostačující. Upustilo se tak od nákladného natáčení pomocí tří kamer a přešlo se na Ultra nebo Super Panavision 70. Tyto technologie dosahovaly podobného formátu obrazu, avšak ztratily charakter 146° zorného úhlu. Zároveň bylo nutné používat speciální optiku pro projekci na zakřivené plátno. Přestože byly filmy točené těmito systémy, stále se propagovaly jako *Presented in Cinerama*. Podobný princip terminologie uplatňovala různá studia i při práci se CinemaScope. MGM inzerovala filmy jako *Presented in CinemaScope*, přičemž byly natočené objektivy Panavision.²⁷ Podobný odkaz lze nalézt ve filmu *La La Land (2016)*, který začíná titulkem *Presented in CinemaScope* a fakticky byl natočen technologií Panavision v poměru 2,55:1. V Ultra Panavision bylo do 70. let natočeno celkem deset filmů. Tento systém znovu použil až Quentin Tarantino v roce 2015 pro film *Osm hrozných*.

1.3.10 IMAX

Společnost IMAX se výrazně dostala do povědomí roku 1970, kdy na Expu 70 v Osace představila první film natočený touto technologií. Jedná se o systém, který je schopen zaznamenat a promítat obraz v extrémně vysokém rozlišení. Podobně jako Ultra Panavision využívá pro záznam 65 mm film, který však neprochází kamerou klasicky vertikálně. Principiálně tak vychází z horizontálního průběhu a snímání sférickými objektivy jako v případě technologie VistaVision. Takto orientovaný film se exponuje v rozsahu patnácti perforací na jedno políčko. Distribuční kopie mají rozměr filmu 70 mm o výsledném formátu obrazu 1,43:1. V případě digitálního procesu Digital IMAX je výsledný formát užší v poměru 1,90:1.²⁸

²⁶ History: THE PANAVISION STORY. Panavision [online]. [cit. 2021-01-04]. Dostupné z: <https://www.panavision.com/history>

²⁷ History: CINERAMA. The American WideScreen Museum [online]. The American WideScreen Museum, c1996-2010 [cit. 2021-01-04]. Dostupné z: <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/winger6.htm>

²⁸ IMAX. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2012 [cit. 2021-01-05]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/IMAX>

IMAX se snaží dosáhnout jedinečného filmového zážitku pomocí kombinace několika faktorů. Filmy s vysokým rozlišením se promítají na zakřivené plátno, které zabírá celou čelní plochu před hledištěm. Kina jsou vybavená kvalitní zvukovou technikou, která se vyznačuje schopností reprodukce od jemných zvukových nuancí až po obrovské basy, které jsou fyzicky cítit. V kombinaci s projekcí tak dochází k imitaci pocitu vlastní zkušenosti z prezentované situace neboli IMAX Experience®.²⁹ Tím, že se IMAX prezentuje jako technologie nabízející jedinečný zážitek, využívá se především pro natáčení akčních scén nebo situací, které mají zprostředkovat fyzický prožitek. Samotná velikost formátu 1,43:1 nabízí větší vertikální prostor pro komponování dynamické akce, kterou lze v takovém



Obrázek 32 – porovnání filmového a digitálního IMAX

formátu sledovat komplexně. Tímto systémem se většinou natáčí pouze konkrétní sekvence a zbytek filmu se zpravidla točí levnější technologií, kdy se využívá i jiný formát obrazu. Kombinování má za následek změnu velikosti obrazového rámu během projekce. Problém nastává zejména ve chvíli, kdy snímek není promítán na originální IMAX plátno, které má specifický rozměr. Pro distribuci do klasických kin dochází k ořezávání obrazu, aby IMAX scény vyplnily rozměr klasického plátna, což zároveň snižuje benefity potenciálu, který

²⁹ THE IMAX DIFFERENCE. IMAX [online]. Ontario, Kanada: IMAX Corporation [cit. 2021-01-05]. Dostupné z: <https://www.imax.com/content/imax-difference>

IMAX nabízí. Mimo kina dochází také k úpravám obrazu při distribuci pro Blu-Ray a DVD nosiče. Například film *Interstellar* (2014) má stejný formát na disku jako při kinoprojekci, ale scény IMAX jsou oříznuté na formát televizní obrazovky, tedy 16:9.³⁰

1.4 Televizní formát 16:9

Tento formát byl navržen na počátku 80. let Kernsem H. Powersem, zaměstnancem firmy SMPTE, který hledal optimální formát pro prezentaci filmů natočených v různých poměrech. Vycházel ze standardně využívaných formátů, kdy porovnáním dvou největších extrémů, tedy 1,33:1 a 2,35:1, došel k závěru, že poměr 16:9 (1,77:1) představuje ideální řešení. Šířka tohoto rámu se odvíjí od délky anamorfotického obrazu a výška od standardního 4:3. V roce 1990 došlo Mezinárodní komunikační unií ke standardizaci 16:9 jako nového formátu pro televizní vysílání. O tři roky později byl Evropskou Unií schválen Akceptační plán, který měl zajistit zrychlený rozvoj trhu pro implementaci tohoto formátu v rámci poskytování televizních služeb.³¹

Skutečnost, že formát vznikl jako určitý kompromis, vyžaduje v průběhu technologického řetězce množství korekcí, které mohou mít negativní vliv na kvalitu prezentace. Není-li film natočen primárně v 16:9, dochází k různým metodickým úpravám obrazového formátu. Pro převod standardního nebo klasického formátu v poměru 4:3 na 16:9 existují v podstatě dvě metody. První spočívá v principu *pillarboxing*, kdy se obraz v původním poměru vycentruje a vertikálně vyplní obrazovku, přičemž prázdné místo po obou stranách vyplní černé pruhy. Alternativním řešením je *upscaling*, při němž se vyplní obrazovka vertikálně i horizontálně za cenu ztráty 25 % výšky obrazu. Poslední metoda roztáhne neproporčně obraz přes celou plochu, což má devastující následek na kvalitu obrazu (deformuje se). Ke konverzi dochází i v opačném případě. Formát 16:9 při převodu na 4:3 obvykle vyplní horizontální rovinu obrazovky a zbytek výšky opět doplní černé pruhy – *letterboxing*. Vyplní-li opět obraz proporčně celý formát, dojde tentokrát k postrannímu ořezu. Metoda deformovaného roztažení při televizním vysílání už není dnes prakticky možná, neboť tato zařízení přijímají pouze analogový signál. Pro zachycení

³⁰ *Interstellar* Blu-ray. Blu-ray.com [online]. © 2002-2021 [cit. 2021-01-06]. Dostupné z: <https://www.blu-ray.com/movies/Interstellar-Blu-ray/77552/>

³¹ SMPTE TUTORIAL: Searching for the Perfect Aspect Ratio. In: SMPTE Journal. 8. vydání. SMPTE, 1996, s. 460-478. ISSN 0036-1682. Dostupné z: doi:10.5594/J09548

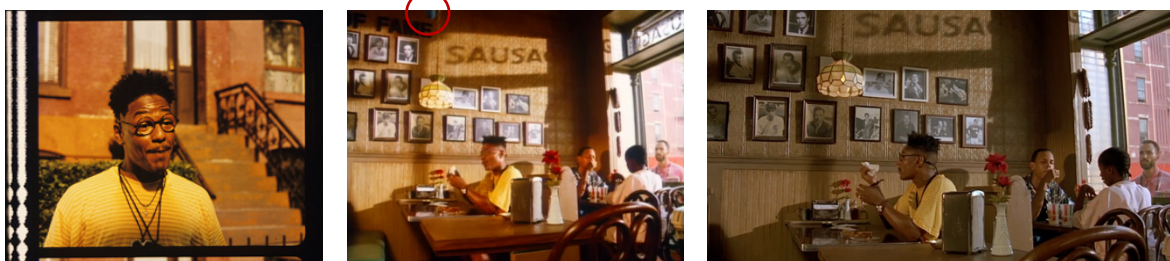
vysílání musí být zařízení připojené k digitálnímu set-top-boxu či satelitnímu přijímači, které mají implementované funkce pro správnou konverzi obrazu.³²

1.4.1 Úprava obrazu pomocí pan and scan

Problém při konverzi obrazu se nejvíce projevuje u filmových formátů, zejména širokoúhlých, které svojí délkou výrazně překračují hranice 16:9 a 4:3. Pro vznik televizních verzí tak dochází k zásahu do originálního formátu, aby vyplnil celou plochu obrazovky. Při metodě *pan and scan* se vybírá část obrazu, ve které se odehrává dominantní akce. Pokud se centrum pozornosti mění pohybem v horizontální rovině scény, dochází k imitaci panorámování obrazu sledováním této akce, která bude následně vyříznuta a kopírována pro výslednou verzi. Širokoúhlé verze dialogových záběrů bývají natvrdo rozstříhané na dva separátní záběry – *cut and scan*, čímž se eliminuje „překomponování“ z postavy na postavu. V některých případech nedocházelo ani k jednomu přístupu, nýbrž k všeobecnému centrálnímu ořezu obrazu bez ohledu na obsah a kompozici scény.³³

1.4.2 Metoda shoot and protect

Během přechodu na nový standard vydala International Telecommunication Union doporučení pro bezpečný způsob komponování prvků v rámci 16:9 a 4:3 ve scéně tak, aby nedošlo při konverzi ke ztrátám důležitých částí obrazu. Podobná metoda *shoot and protect* se používala i pro kinematografické snímky, kdy byla scéna komponována s ohledem na projekci v různých poměrech. Při natáčení formou *open matte* se obraz vykreslil přes rozměr celého políčka na filmové surovině a následně se při projekci upravil pomocí masky na výsledný formát. Například film *Do The Right Thing (1989)* má poměr pro kinoprojekci



Obrázek 33 – verze *Do The Right Thing (1989)* na filmu; pro TV a kinoprojekci 1,85:1, avšak na distribuční kopii lze vidět zaznamenaný obraz v poměru okolo 1,19:1, který

³² TRPÁK, Karel. Obrazový formát 16:9. Česká televize [online]. Česká televize, 3. 10. 2017 [cit. 2021-01-07]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/technika/obraz/obrazovy-format-16-9/>

³³ BORDWELL, David. Filling the box: The Never-Ending Pan & Scan Story. David Bordwell's website on cinema [online]. January 25, 2015 [cit. 2021-01-07]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2015/01/25/filling-the-box-the-never-ending-pan-scan-story/>

se vyznačuje větším vertikálním prostorem. Film byl tedy komponován na formát 1,85:1 s ohledem na budoucí uvedení v TV třeba ve 4:3, kdy ponecháním více místa nad hlavou se předešlo nežádoucímu ořezu při konverzi. Metoda plnohodnotného snímkového natáčení s následným maskováním měla zásadní úskalí. Při špatném orámování obrazu nebo nedbalou konverzí pro televizní formáty může dojít k odhalení produkčních elementů v podobě končící dekorace, značek na podlaze a jiných, zvláště pokud byl film točen na plný formát materiálu bez ohledu na následující televizní zpracování.³⁴

Nedbalým zásahem do původního obrazového formátu dochází k rozpadu vyprávění příběhu obrazem, tak jak jej tvůrci zamýšleli. Vystříhnutí části obrazu může potlačit funkce ostatních prvků, jako význam rekvizit nebo reakce epizodních postav. Zároveň lze přidanou montáží manipulovat vyprávění, kdy v případě rozstříhání dialogu na jednotlivé detaily může dojít k výraznému akcentu konkrétních postav a současně ke ztrátě akce v druhém plánu. Ačkoliv se dnes filmy v televizi nebo na VOD platformách prezentují převážně v původních formátech obrazu, stále se objevují verze upravené tímto způsobem. Přizpůsobení formátu se v dnešní době týká především filmů kombinujících běžné snímací technologie se systémem IMAX. Pro distribuci na Blu-Ray disky se zpravidla IMAX sekvence oříznou na standardní poměr televizní obrazovky, tedy 16:9. Podobná situace nastává při formátu 1,85:1, který je velmi blízko 16:9, tudíž se často upraví pro účely televizního vysílání tak, aby obraz vyplnil celou plochu.

1.4.3 Televize a formáty 1,66:1 a 1,78:1

Digitální médium má oproti filmové surovině enormní výhodu v jejím opakovaném použití. To s sebou přináší i negativní vlivy, zejména plýtvání materiálem. Při práci s filmovou surovinou bývá snahou pracovat s materiálem co nejúsporněji a využít pro záznam pouze potřebné množství místa v rámci zvoleného formátu. V případě širokoúhlého filmu lze poukázat třeba na technologii Techniscope, která svým principem výrazně snižuje množství potřebného materiálu pro záznam ve formátu 2,39:1. Předchozí kapitola poukazovala na problematiku obrazového rámu v kontextu uvádění kinofilmů v televizi. V této souvislosti je na místě zmínit formáty 1,66:1 a 1,78:1.

³⁴ BORDWELL, David. Filling the box: The Never-Ending Pan & Scan Story. David Bordwell's website on cinema [online]. January 25, 2015 [cit. 2021-01-07]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2015/01/25/filling-the-box-the-never-ending-pan-scan-story/>

Formát 1,66:1

Film *Shane* (1953) byl prvním snímkem, který byl prezentován jako širokoúhlý zamaskováním vrchní a spodní části akademického 35 mm obrazu. Snímek byl promítán v poměru 1,66:1 za cenu zhoršení kvality obrazu vlivem zvětšení při projekci. Brzký rozmach CinemaScopu a VistaVisionu znamenal upozadění tohoto formátu v Americe. Naopak v Evropě se tento formát stal standardem pro promítání filmů v kině po další dekádě. V důsledcích 2. světové války bylo toto přijetí spíše ekonomickým než uměleckým rozhodnutím.³⁵ Mezi evropské filmy natočené tímto přístupem lze zařadit například první tři bondovky.

Mimo 35 mm film, se jedná o velmi příznačný poměr pro natáčení na Super 16 mm film, pro nějž představuje 1,66:1 nativní rozměr. Svými proporcemi se stal určitým kompromisem mezi televizí a kinem. Pro televizní účely bylo možné akceptovatelně oříznout obraz na 4:3 případně 16:9. Pro distribuci v kinech na 1,85:1. *Sex and the City* (1998-2004) je příkladem světově proslulého seriálu natočeného na Super 16.³⁶

Formát 1,78:1

U formátu 1,78:1 se prakticky jedná o současný televizní formát 16:9. V rámci produkce na filmový materiál má tento poměr signifikantní význam při používání 3 perforačního mechanismu. Při kombinaci Super 35 mm filmu a 3 perforační kamery dojde k ideální expozici filmového pole pro formáty 1,78:1 nebo 1,85:1, čímž se eliminuje až 25 % množství nevyužitého materiálu v porovnání s klasickým 4 perforačním posunem filmu. Pro uvedení v kině musel být materiál následně přepokopán na film s využitím standardního 4 perforačního strhu. Pro televizní produkci tento krok odpadal, jelikož materiál byl skenován a následně převeden do digitální podoby. Tento přístup byl hojně využíván pro produkci televizních filmů a pořadů. Mezi světově známé televizní pořady, které vznikly tímto procesem patří *Ztraceni* (2004-2010).

Shrnutí

Pro potřeby natáčení snímku na filmový materiál s následnou distribucí v televizi bylo možné volit z několika možností. Pro formát 1,66:1 zvolit klasickou 35 mm kameru

³⁵ HART, Martin. Early Evolution from Academy to Wide Screen Ratios. The American WideScreen Museum [online]. The American WideScreen Museum, ©1995-2015 [cit. 2021-7-5]. Dostupné z: <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/evolution.htm>

³⁶ The Beauty of 16: An Introduction to a Format. Arnold & Richter Cine Technik, 2 s. K5.40057.0.

s 4 perforačním mechanismem a následně obraz maskovat nebo zvolit Super 16 mm s nativním formátem 1,66:1 a pro poměr 1,78:1 použít 3 perforační kameru se Super 35 mm filmem. Velmi často se lze setkat se situací, kdy film je produkován do kin s následným uvedením v televizi, přičemž na plátně se promítá v jiném obrazovém poměru než v televizi. Pro tyto případy mají některé filmové kamery v hledáčku více standardizovaných obrazových rámečků, aby mohl mít kameraman přesnější představu o tom, jaký bude vizuální rozdíl mezi verzí pro kino a televizi. Případně může reagovat na tato dvě kritéria a upravit rámování obrazu tak, aby byl výsledný obraz adekvátní pro obě cílová média.

2 ESTETICKÉ VLASTNOSTI OBRAZOVÝCH FORMÁTŮ

Volba obrazového formátu představuje jedno z několika zásadních rozhodnutí v přípravné fázi, od kterého se odvíjí další technologické požadavky na produkci filmu. Zároveň má vliv na estetické zpracování. K rozhodování nad poměrem obrazu se většinou také váže otázka ohledně výběru optiky. Předmětem této kapitoly bude hlubší analýza běžně využívaných formátů s cílem definovat jejich charakteristické prvky ve vztahu k dramaturgii díla.

2.1 Základní rozdělení objektivů

Principiálně se při rozmyšlení nad formátem a optikou vychází ze dvou typů objektivů, a to sférických nebo anamorfotických. Každá kategorie se vyznačuje specifickými vlastnostmi, z nichž se vybírá s ohledem na dramaturgii, technologický proces, finanční možnosti a jiné.

Konstrukce sférických objektivů je založena na kombinaci spojných a rozptylných čoček kulovitého tvaru. Při průchodu světelného paprsku takovou soustavou dojde při koncové refrakci k zobrazení světelného bodu na snímáči v podobě symetrické kulové plošky neboli rozptylového kroužku. Pravidelný tvar má za následek přirozené vykreslení obrazu a mimo jiné cirkulárního tvaru *bokehu*. Obecně se tyto objektivy vyznačují lepšími optickými vlastnostmi, kdy v porovnání s anamorfotickými dochází k technicky kvalitnějšímu zobrazení. Vzhledem k jednodušší konstrukci lze snáz dosáhnout vyšší světelnosti, přesnější ostrosti včetně nejbližší možné zaostřovací vzdálenosti, nižší distorze a celkově lepší korekci optických vad.

Anamorfotické objektivy se liší hlavně implementací cylindrické čočky v přední části soustavy, čímž dochází k horizontálnímu stlačení obrazu, který musí být následně postprodukčně nebo při projekci roztažen. Tím, že jsou tyto objektivy konstrukčně složitější, trpí (zejména ty starší) mnoha optickými vadami, které však vytváří jedinečný charakter, jehož se využívá pro stylizaci obrazu. Paprsky prochází přes více optických členů, lámou se o více ploch, čímž vznikají typické horizontální odlesky. Tento fakt má zároveň negativní vliv na světelnost objektivu a halaci. Průchod paprsku válcovou čočkou má za následek oválný tvar rozptylového kroužku, čímž se mění charakter *bokehu*, jenž představuje velmi výrazný prvek pro estetizaci obrazu. Zejména při plně otevřené cloně vytváří vizuálně specifický efekt, často využívaný pro tvorbu atmosféry. Mezi další vlastnosti patří zvýšená vinětace, větší zkreslení a neostrost krajů. Hloubka ostrosti se na první pohled zdá být menší, přestože se technicky shoduje s hloubkou objektivů sférických. Tento dojem vzniká kvůli

horizontální kompresi obrazu, která bývá v poměru 2:1 nebo 1,3:1. Prakticky to znamená, že ekvivalentem šířky 50 mm 2x anamorfotického objektivu je 25 mm sférický objektiv.³⁷



Obrázek 35 – bokeh anamorfotického objektivu ve filmu *Moonlight* (2016)



Obrázek 34 – charakteristika impresionistické malby obrazu *Banks of the Seine, Vétheuil, 1880*

Výběr anamorfotické optiky do určité míry definuje využití širokoúhlých formátů, v dnešní době převážně 2,39:1, zároveň jsou vybírané pro výraznou stylizaci obrazu, která se často stává pouze efektem bez dramaturgického opodstatnění. Sférické objektivy představují volbu i pro vyšší formáty jako 4:3, 16:9 nebo 1,85:1. Maskováním lze samozřejmě dosáhnout ořezu na velmi široký formát, což je vcelku běžné. Naopak princip maskování anamorfotického obrazu se děje zřídka.

2.2 Estetika čtvercových formátů

Větší výška rámu vede k více vertikálnímu řešení obrazu. Filmy Bustera Keatona jsou názorným příkladem při využívání tohoto potencionálu, kdy se akce simultánně odehrává v různých výškách záběru. Obraz se taky často stylizuje na základě geometrické symetrie. Dramaturgicky významný princip spočívá ve využití hloubkové kompozice, která byla navíc v některých případech umocněna velkou hloubkou ostrosti (například ve filmech Orsona Wellse). Takto řešené scény vytváří bližší vztah mezi obrazem a divákem, který tak získává realističtější zkušenost z dané situace a může se tak aktivně zapojit do sledování akce.³⁸

Zároveň jsou tyto formáty ideální pro rámování lidského těla. Jelikož nohy nejsou dostatečně expresivní, jejich vypuštěním a vyplněním rámu horní částí těla lze lépe akcentovat gestikulace rukou a výrazy postav. Tvář je zásadním nositelem výrazu, pomocí něhož lze přenášet emoce na diváka. Čtvercové formáty zároveň umožňují proporčně vyváženější

³⁷ UNDERSTANDING ANAMORPHIC LENSES. RED Digital Cinema | 8K & 5K Professional Cameras [online]. Red.com, © 2004-2021 [cit. 2021-01-09]. Dostupné z: <https://www.red.com/red-101/anamorphic-lenses>

³⁸ BAZIN, André. What Is Cinema: Volume I. Reprint. University of California Press, 2005, s. 35-36. ISBN 9780520242272.

komponování portrétu, který dosahuje velké míry intimity. S tím tak souvisí vyšší četnost využívání detailu a následně konvenční způsob montáže.

Přestože byly tyto formáty dominantou hlavně rané doby kinematografie a následné éry televizní, pro své specifické vlastnosti se využívají dodnes, přičemž se některé atributy postupem času transformovaly do nových významových podob.

2.2.1 Fish Tank (2009)

Ve snímku *Fish Tank (2009)* představuje formát 1,33:1 výrazný dramaturgický prvek při prezentaci sociálně realistického příběhu. Samotný název metaforicky reflektuje bezvýchodnost a stagnaci postav v rámci jejich vlastního mikrosvěta, který nejsou schopné opustit. Šestnáctiletá protagonistka filmu Mia žije v malém bytě ve vyhroceném vztahu s její matkou a mladší sestrou. Celý příběh je vykreslen na pozadí malého prostoru, špinavé domácnosti, úzkých přeplněných chodbách plných krabic, balkónů s věšáky na prádlo apod. Jediným místem úniku pro Miu představuje prázdný opuštěný byt, do kterého chodí cvičit tanec, zároveň z něj pohlíží na celé sídliště, které představuje komplexnější mikrosvět, tedy nejedná se pouze o její život, ale i ostatní rodiny jsou obětí tohoto alegorického vězení.³⁹ To je akcentované kompozicemi symetrických domů připomínajících klece. Vizualní vyprávění se odehrává observační, ale výraznou naturální formou užitím ruční kamery. Záběry jsou drženy převážně ve velikosti polodetailu až detailu. Čtvercový formát umožňuje svými proporcemi sledovat postavu velmi zblízka při zachování intimního charakteru. Soustředění se tak omezuje primárně na vnímání problému hlavní postavy. Navíc životní prostor se dále redukuje na minimum a více se vykresluje uzavřenost v rámci vlastního mikrosvěta, ze kterého se Mia snaží zoufale uniknout. Tento motiv lze pozorovat v situaci, kdy Mia vidí matku tancovat skrz čtvercový tvar servírovacího okénka v kuchyni, což vytváří kontrast k obrazům rapových tanečnic, kterými se Mia inspiruje v televizi (paradoxně čtvercového formátu).



Obrázek 36 – využití čtvercového formátu ve filmu *Fish Tank (2009)*

³⁹ HANSON, Lance. *Writing Visual Culture: Edgelands Aesthetics: Exploring the Liminal in Andrea Arnold's Fish Tank (2009)*. 6. Hertfordshire: University of Hertfordshire, 2015. ISSN 2049-7180.

2.2.2 Lighthouse (2019)

Příkladem dalšího současného snímku, ve kterém plní čtvercový rám klíčovou dramaturgickou funkci je *Lighthouse (2019)*, sledující příběh dvou mužů, kteří se mají po čtyři týdny starat o údržbu majáku na pustém ostrově. Na pozadí tohoto příběhu se tematizují otázky mytologie, lži a šílenství. Vizuální koncepce vychází z tendence německého expresionismu. Inspirací pro volbu obrazového formátu byl film *M (1931)*, natočený v poměru 1,19:1. Podle kameramana Jarina Blaschkeho představoval tento formát v kombinaci se středně širokými sférickými objektivy efektivní řešení pro snímání portrétu a zároveň byl ideální rovnováhou mezi postavou a prostředím. Jednak umožňuje v exteriéru dobře komponovat vysoký maják, jednak sekundárně vytvářet dojem stísněného prostoru v interiéru. Obě postavy jsou často snímány ve velkých detailech. V situaci, kdy propadají šílenství dochází vlivem rámu k ještě intenzivnější izolaci, neboť uvnitř malého prostoru jsou obě postavy postupně stlačovány krajem formátu blíže k sobě. Z důvodu zajištění dokonalé simulace klaustrofobického efektu byla dekorace postavena s ohledem na formát obrazu. Například stropy v horním patře budovy mají zkosený tvar, čímž při



Obrázek 37 – příklady využití formátu 4:3 ve filmu *Lighthouse (2019)*

podhledovém rakurzu stále vytváří stísněný dojem. Jídelní stůl zase musel být dostatečně malý, aby umožnil sevřenou kompozici dvou postav v rámci formátu na 50 mm objektiv.⁴⁰

2.2.3 Saulův syn (2016)

Saulův syn (2016) hned úvodním záběrem definuje styl vizuálního zpracování. Film začíná rozostřeným záběrem, v němž z dálky přichází hlavní postava do velkého ostrého detailu, ve kterém se prakticky odehrává celý film. Formát obrazu má poměr 1,37:1 se zaoblenými rohy. Úzký rám společně s extrémně nízkou hloubkou ostrosti omezuje vnímání okolní

⁴⁰ BUDER, Emily. Exploring the Stunning Black and White Cinematography of 'The Lighthouse'. No Film School [online]. NONETWORK, LLC., 5.11.2019 [cit. 2021-01-10]. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/lighthouse-rob-eggert-blaschke-interview>

situace. Divák tak získává minimální množství informací, čímž se postava Saula dostává do centra příběhu, na který je nahlíženo skrze jeho perspektivu. Pokud mluví jiná postava mimo rám nebo ostrost, kamera na něho nepřekomponovává ani nepřeostrňuje, pozornost se udržuje



Obrázek 38 – portrét protagonisty ve filmu *Saulův syn* (2016) v rámci formátu 4:3 na Saulovi. Odehrává-li se ve scénách mnoho akce na pozadí, má využití ruční kamery a dlouhých záběrů v kombinaci s úzkým rámem za následek vznik očividného chaosu, který byl ve skutečnosti všudypřítomný. Ve filmu se neobjevují velké establishe, informativní záběry na cedule ani davové scény zobrazené ve velkých celcích. Formát tedy představuje výřez reality Saulova života, skrze nějž se odhalují poměry v koncentračním táboře.⁴¹

Zaoblené kraje formátu jsou typické pro film zaznamenaný formou *open matte* přímo na surovinu. Pokud obraz není následně maskován, dochází při projekci k zobrazení těchto rohů. S tímto jevem se lze setkat při digitálních verzích starších filmů, kdy byl materiál naskenován bez následné úpravy na výsledný formát. Více charakteristické jsou tyto zaoblené kraje pro projekci běžných diapozitivů.

2.2.4 Ghost Story (2017)

Skutečnost, že úzké formáty dominovaly kinematografii do 50. let, má s odstupem času následek dobové determinace. Výběr takového formátu pomáhá snímek zařadit do konkrétního období nebo akcentovat určitý odstup času. Z těchto dvou předpokladů vychází film *Ghost Story* (2017), který využívá formát 1,33:1 se zaoblenými kraji. Stylizačním záměrem bylo kromě klaustrofobického pocitu evokovat dojem vyprávění příběhu skrze starou fotografii.⁴² V případě Saulova syna se jedná o dobové zařazení, přičemž zaoblené

⁴¹ MURPHY, Mekado. ANATOMY OF A SCENE: Laszlo Nemes Narrates a Scene From 'Son of Saul'. The New York Times [online]. The New York Times Company, 21.1.2016 [cit. 2021-01-10]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/01/22/movies/laszlo-nemes-narrates-a-scene-from-son-of-saul.html>

⁴² ROBINSON, Tasha. A Ghost Story director David Lowery on how technology fixed his lonely ghost. THE VERGE [online]. Vox Media, 14. 7. 2017 [cit. 2021-01-10]. Dostupné z:

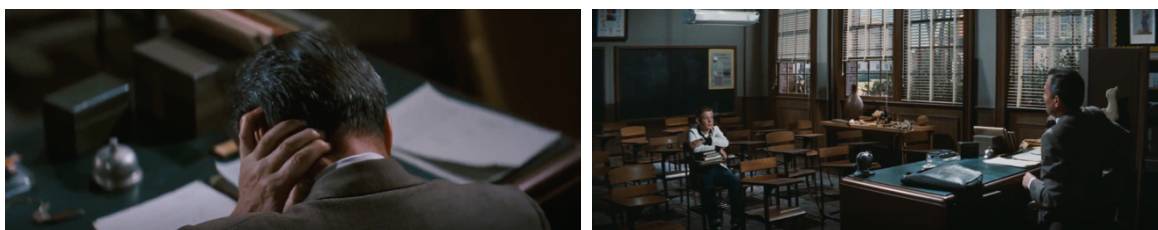
okraje můžou být chápané taky jako metafora fotografie a zároveň jako syrová realita bez jakéhokoliv zkreslení, přesně tak, jak byla zaznamenána na filmovou surovinu.

2.3 Estetika širokoúhlých formátů (2,35:1 a širší)

Širokoúhlé formáty se vyznačují nižší výškou, zato větší délkou, která vybízí k horizontálnímu řešení obrazu, typickému pro zobrazení epických příběhů na pozadí přírodních scenérií. Široký rám umožňuje lépe exponovat vztahy postav v rámci prostorového řešení scény, zejména využitím negativního prostoru. Postavy lze snadno zasadit do kontextu akce, která se odehrává v dalších plánech. Zároveň dovoluje simultánní kompozici dvou detailů. Dialogové scény se můžou odehrát v jediném záběru bez nutnosti střihu. Využití se také odvíjí od stylizace obrazu anamorfotickými objektivy, zejména vlastnostmi bokehu, odlesků a distorze. *Rebel bez příčiny (1955)* byl příkladem transformace využití tohoto formátu pro jiný žánr, včetně aplikace klasických principů vyprávění.

2.3.1 Silnější než život (1956)

Nicholas Ray v následujícím snímku *Silnější než život (1956)* využívá širokoúhlý rám pro vystihnoutí psychického rozpoložení postavy. Jedná se o žánr domácího dramatu, který sleduje principy fungování moderní rodiny v konfrontaci s problémy, stresem a utrpením, které vytváří. Hlavní postava Eda se snaží vyniknout ve všech aspektech koncepce ideálního života typického pro 50. léta. Aby zvládl naplnit potřeby vysokých životních nároků, přivydělává si po nocích jako taxikář, přičemž postupný stres eskaluje v život ohrožující zdravotní stav, pro jehož léčbu užívá experimentální medikamenty, na kterých se stává závislý a brzy nepřítel v chování vůči své rodině. Edovo zneužívání léků rychle přechází do násilné psychózy.



Obrázek 39 – negativní prostor v návazných záběrech ve filmu *Silnější než život (1956)*

Film začíná sekvencí zobrazující děti v širokých symetrických záběrech, jak energicky opouští školní budovu. Utvrzuje se tak skutečnost, že Edův život je z širší perspektivy

normální. Následně scéna začíná velkým detailem na stůl s hodinkami, z něhož kamera rychle přejede na velký detail Eda, který se nervózně škrábe na zátylku. Další detail ukazuje



Obrázek 40 – využití širokoúhlého formátu pro definici vztahů ve filmu
Silnější než život (1956)

jeho úzkostlivý výraz. Tyto blízké záběry mají přiblížit divákovi bolest a utrpení, kterou právě zažívá. Z těchto velkých detailů se stříhá naopak do širokého 2 shotu, kdy se Ed a jeho student nachází ve výrazné vzdálenosti, čímž dochází ke vztahové distanci. Dialog dále pokračuje protipohledy individuálních detailů postav s centrální kompozicí, díky níž dochází k umocnění osamělosti postav negativním prostorem. Tento středový přístup se prolíná celým filmem a má tendenci ukazovat Eda jako odděleného od svých studentů, manželky a dítěte, aby ilustroval jeho izolaci a rozpadající se duševní stav.⁴³ Kontrastem se tak stává scéna, kdy Ed vyhroceně doučuje svého syna, přičemž se stříhá mezi centrálními detaily nebo širokým celkem. Jakmile matka přináší synovi sklenici s mlékem na uklidnění, oba jsou komponováni ve dvojdetailu, který zdůrazňuje pocit bezpečí v přítomnosti matky. Pokračování akce za stolem při večeři pak striktně zabírá matku se synem ve 2 shotu proti samotnému Edovi v detailu. Tento příklad ukazuje, jak lze využít vlastnosti rámu pro konkretizaci vztahových vazeb, tedy matka se synem vytváří spojenectví vůči otci.

⁴³ COSSAR, Harper. Letterboxed: the evolution of widescreen cinema. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, s. 123-133. ISBN 978-0-8131-2651-7.

2.3.2 Práce s detailem

Využití detailu obecně působí jako silný akcent důležitého prvku na scéně, v případě obličeje zdůrazňuje výraz a emoční rozpoložení postavy. Zasazením postavy do prvního plánu se akcentují zmíněné atributy portrétu, přičemž v kombinaci s postavami nebo akcí v druhém plánu lze vytvářet různé kontextové asociace. Například významnost postavy vůči skupině, konfrontace názorů většiny proti vůdci. Obráceně lze vytvářet například význam předmětu



Obrázek 41 – práce s detailem v prvním plánu ve filmu *Sanjuro* (1962)

vůči prostředí. Zobrazením klíčových prvků v různých plánech lze vytvářet napětí nebo originálně exponovat další vývoj narativu, zejména zatajením částí syžetu. Zásadní roli zde představuje práce s ostroťmi, pomocí níž lze definovat, kdo dostane omezené informace, případně kdo bude hybatelem dalšího děje. To, že široký rám umožňuje současně zachytit několik elementů scény v různé hloubce a šířce, vede ve specifických případech k využití vlastností půleného dioptru, který dokáže takové prvky zobrazit simultánně ostré. Podobný princip takové asociace postavy vůči prostředí byl patrný již v triptychu Abela Gance.

2.3.3 Vedlejší efekty při komponování

Přestože širokoúhlé formáty jsou historicky úzce spojené s využitím anamorfotické optiky, nejedná se o stanovené pravidlo. V současné době kamery disponují možností záznamu ve vysokém rozlišení, což umožňuje využít sférickou optiku například pro natáčení v poměru 2,39:1, aniž by při následném ořezu došlo ke zhoršení kvality obrazu v podobě nižšího rozlišení a vyšší zrnitosti. Přestože se vlastnosti anamorfotických a sférických objektivů liší, některé charakteristické rysy rámu zůstávají podobné. Analýza scény ze filmu *Mad Max: Zběsilá cesta* (2015) představuje způsob, jakým se vyvarovat vedlejšího efektu při řešení scény klasickým způsobem montáže.

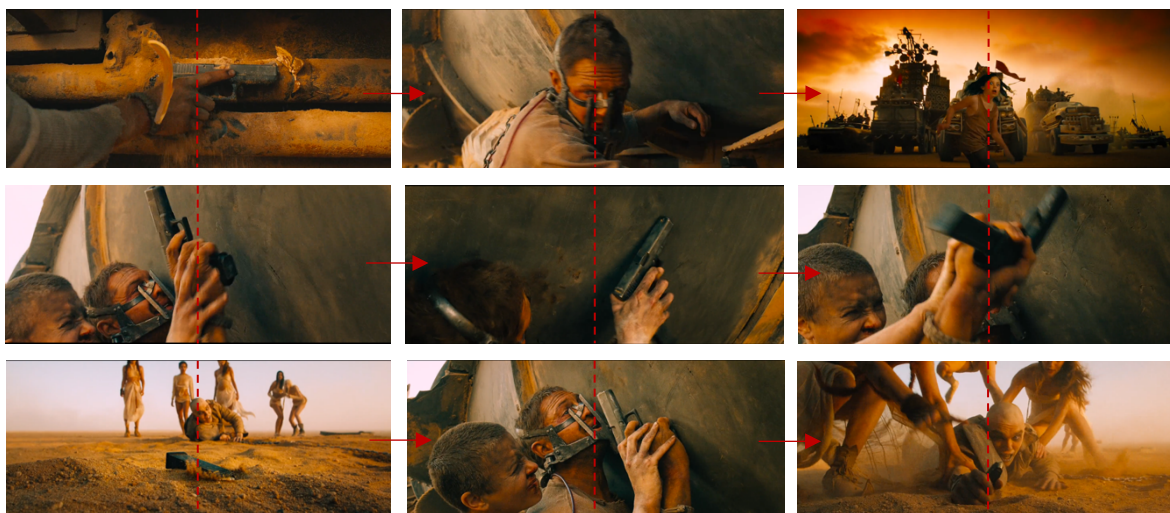
Čtvercové formáty jsou proporčně vhodnější pro snímání portrétu. Tvář dobře vyplní prostor obrazu a střih působí přirozeně. V případě širokoúhlého formátu vzniká problém zejména při komponování detailu postav, které jsou umístěny výrazně mimo střed záběru. Jsou-li protizáběry komponované v rámci jedné strany osy, přirozeně se pohledy vážou. Nicméně při velké šíři obrazu zůstává mezi nimi prázdné místo, které vzniká vlivem střihů. Tento vedlejší jev může narušovat pozornost, jelikož tato montáž směřuje optický střed zájmu mezi postavy. Není-li takové odloučení záměrem, lze tento problém vyřešit například vyplněním zadního plánu dramaturgicky významným prvkem nebo více centralizovanou kompozicí postav.⁴⁴



Obrázek 42 – středové řešení protizáběrů ve filmu *Mad Max: Zběsilá cesta* (2015)

Tento přístup představuje klíčovou roli zejména při aranžmá akčních scén, kde jednotlivé záběry trvají i zlomky sekund. V tak krátkém časovém intervalu nemá divák dostatek času záběr kompletně přečíst. Diametrálně vzdáleným rozložením prvků by došlo k tříštění orientace a neplynulé vazbě montáže. Jejich směrování blíže do centra obrazu v rámci širokoúhlého formátu (kompozicí, pohybem, světlem) slouží jako vodící a propojující prvek pro divákovo oko.

⁴⁴ BORDWELL, David. Off-center: MAD MAX's headroom. David Bordwell's website on cinema [online]. 1.3.2016 [cit. 2021-01-13]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2016/02/10/off-center-mad-maxs-headroom/>



Obrázek 43 – středové centrum pozornosti akční scény ve filmu *Mad Max: Zběsilá cesta (2015)*

2.3.4 Negativní prostor

Využití širokoúhlého formátu pro jeho negativní prostor lze dobře pozorovat ve filmu *The War Zone (1999)*. Příběh sleduje vztahy v nefunkční rodině, která je poznamenána incestním poměrem mezi otcem a dcerou, což těžce nese syn, který tuto skutečnost odhalí. Podobně jako v případě *Lighthousu (2018)* se děj odehrává na poměrně malé ploše, převážně uvnitř stísněného domu na venkově. Rodina sice žije uzavřena uvnitř svého mikrosvěta, nicméně využití formátu 2,39:1 má v tomto snímku zcela odlišný význam. Primárně se snaží vykreslit odloučení mezi jednotlivci a udržet vztahy v neustálém napětí. Šířka rámu v kombinaci s prostorovým řešením umožňuje púlit hereckou akci, která probíhá současně v různých prostředích. Například rodiče se hádají ohledně dcery v obývacím pokoji, přičemž syn vnímá



Obrázek 44 – odloučení v rámci formátu 2,39:1 ve filmu *The War Zone (1999)*

celou tuto situaci z jiné místnosti.⁴⁵ Tyto průhledy mají v tomto filmu významnou funkci. Pomocí nich se definují vztahové vazby, postavy získávají nové informace v různých kontextech, čímž se přímo podílí na dalším vývoji děje.

⁴⁵ SPOTLIGHTS: Aspect Ratio in Cinema: Explained by Seamus McGarvey. Cooke Optics TV [online]. United Kingdom: Cooke Optics TV Limited, 21. 3. 2019 [cit. 2021-01-19]. Dostupné z: <https://cookeoptics.tv/video/aspect-ratio-in-cinema-explained-by-seamus-mcgarvey-spotlight/>

2.3.5 Napětí ve filmu *Osm hrozných* (2015)

Konstrukce napětí představuje esenciální součást filmu *Osm hrozných* (2015), jenž byl natočen ve formátu Ultra Panavision, tedy 2,76:1. Dlouhé dialogy patří mezi jedny z hlavních charakteristických rysů Tarrantinova stylu. V prostředí Haberdashery (galanterie)



Obrázek 45 – aranžmá scény do více plánů ve filmu *Osm hrozných* (2015)

postupně dochází k vzájemné konfrontaci jednotlivých postav. Přestože ve filmu převažuje množství dialogů, Tarrantino využil potenciálu formátu pro intenzivní gradování napětí. Jednotlivé postavy aranžuje do různých plánů, přičemž velká šířka rámu umožňuje snímat většinu postav zároveň. V uzavřeném prostředí navíc vzniká iluze, že divák vnímá veškeré ohraničení prostoru a má tak neustálý přehled o všech zúčastněných na scéně. Pakliže některá z postav najednou zmizí z jejího definovaného místa, zvyšuje se napětí. Protože je vyprávění založené zejména na dialozích, představují portréty postav důležitý prvek pro odčítání příběhu.

Tento formát poskytuje dostatečný prostor pro snímání více portrétů najednou. Jeho rozdělením na dvě poloviny prakticky vzniknou dva rámy v poměru 4:3, které jsou



Obrázek 46 - rozdělení formátu 2,76:1 na dvě poloviny o formátech 4:3 ve filmu *Osm hrozných* (2015)

proporčně vhodné k zobrazení lidské tváře. Současné komponování více postav, které jsou ve vzájemném rozporu, umožňuje zvyšovat intenzitu napětí, neboť jejich interakcí napříč plány dochází k definování vztahů, pozic a emocí v rámci jednoho časoprostoru. V bodě propuknutí násilí dojde vlivem vysoké intenzity napětí a nahromaděného malého prostoru ke zvýšení pocitu brutality.⁴⁶ Přestože byl formát Ultra Panavision typický zejména pro grandiózní epické příběhy, dochází v tomto případě k jeho estetické transformaci.

2.3.6 Další aspekty širokoúhlých formátů

Volba obrazového formátu ovlivňuje i další filmové aspekty. Čtvercovější formáty pro svoji výšku vyžadují vyšší řešení scény. Opačný přístup se uplatňoval ve 30. letech (kdy se experimentovalo s širokým formátem) a rané éře CinemaScopu, kdy byla tendence stavět kameru spíše do nižšího postavení. Rozmístění prvků v mizascéně se řešilo více laterálně, aby došlo k vyplnění celé horizontály obrazu, což vedlo k nižším konstrukcím dekorací v preprodukčním procesu a možnosti efektivnějšího umístění světelných konstrukcí blíže k hraně rámu.⁴⁷

V případě scénografie lze kreativně využít poměru obrazového rámu a pracovat s ním při návrhu jednotlivých prvků, které budou následně implementované do mizanscény v podobě textilií, ornamentů, vzorů, architektury apod. Dekorace vytvořená s ohledem na formát podporuje přesnost vizuálního zpracování a také může napomáhat dramaturgickému vyprávění. Ve snímku *Zlý čas v El Royale (2018)* bylo k setdesignu přistupováno s tímto ohledem. Film byl natočen v poměru 2,39:1, který může být vidět například v texturách na zdech, vitrínách, oknech nebo drobných ornamentech. Při snímání postav skrze elementy dekorace, které vytváří vnitřní rám, dochází k zdůraznění horizontály a k proporčně dokonalým pruhledům, zejména jedná-li se o pohyblivé záběry.

⁴⁶ TAPLEY, Kristopher. Robert Richardson on the Ultra Panavision Experience of 'The Hateful Eight'. Variety [online]. Variety Media, LLC, Dec 8, 2015 [cit. 2021-01-19]. Dostupné z: <https://variety.com/2015/artisans/in-contention/robert-richardson-hateful-eight-dp-1201655879/>

⁴⁷ COSSAR, Harper. Letterboxed: the evolution of widescreen cinema. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, s. 82. ISBN 978-0-8131-2651-7.



Obrázek 47 – využití poměru obrazového rámu pro scénografické řešení mizanscény ve filmu *Zlý čas v El Royale* (2018)

2.4 Formát 1,85:1

Tento poměr představuje určitý střed mezi čtvercovými a velmi širokými formáty. Svoji délkou umožňuje vytvářet široké záběry a zároveň zvýšená vertikála poskytuje dostatek prostoru pro zachycení vysokých elementů ve scéně. Podobně jako čtvercovější formáty je proporčně vhodný pro snímání portrétu, přičemž současně poskytuje dostatek prostoru pro zachycení atmosféry prostředí, které může mít klíčovou roli pro formování příběhu. Rozdělením poměru 2,39:1 napůl stále vzniknou dva rámy o čtvercovějším tvaru s delší stranou v horizontální rovině. V případě 1,85:1 a 16:9 by u rámu převažovala vertikální hrana, z čehož mimo jiné vyplývá, že tyto formáty jsou proporčně vhodné pro snímání detailu tváře jedné postavy.



Obrázek 48 – kompozice různě vysokých postav ve filmech *Jurský park* (1993) a *Avengers* (2012)

Volba tohoto formátu se může odvíjet jak od fyzických, tak i dramaturgických kritérií. Ve filmu *Jurský park* (1993) se využívá vertikálního potencionálu pro zachycení malých lidských postav společně s vysokými dinosaury v jednom záběru. Na základě podobného důvodu byl v poměru 1,85:1 natočen snímek *Avengers* (2012), kde tento formát umožnil

současně komponovat všechny superhrdiny diametrálně odlišných velikostí.⁴⁸ *Muži v černém* (1997) je příkladem filmu, kde samotné prostředí vytváří dramaturgicky významný prvek. Agenti K a J dohlížejí na dodržování pořádku mimozemšťanů žijících na Zemi, zejména v oblasti New Yorku. Jsou tedy přímo zodpovědní za bezpečnost města a celé společnosti. Ve scéně, kde agenti provádí kontrolu mimozemšťana, lze pozorovat benefity tohoto formátu pro jeho dramaturgické využití. Mimozemský obyvatel chce opustit město (respektive Zemi) z důvodu blížící se katastrofy. Dle registrace má zákaz pohybu mimo New York. V době řešení přestupku se postavy nacházejí v zelené krajině a dominanty města se tyčí v pozadí. Současně dochází k akci, ve které rodící partnerka mimozemšťana obmotá druhého agenta chapadly a hází s ním do různých výšek. Všechny tyto události jsou obsahem jedné kompozice. Další dva filmy této série vykreslují postavy i prostředí podobným principem za použití stejného obrazového poměru.



Obrázek 50 – vertikální řešení scény ve filmu *Muži v černém* (1997)



Obrázek 49 – horizontálně řešená kompozice ve filmu *Spider-man* (2002)

Fakt, že volba rámu záleží na mnoha faktorech a je velmi často subjektivní záležitostí, dokazuje trilogie filmů *Spider-Man* (2002-2007). První snímek byl natočen v poměru 1,85:1. Podobně jako v *Mužích v černém* (1997-2013) představuje New York nedílnou součást příběhu. Dalším důvodem bylo vnímání Spider-mana z hlediska vertikálních atributů, neboť charakteristika jeho postavy neustále souvisí se směřováním vzhůru, ať už fyzicky či dramaturgicky. Nicméně pro druhý film byl zvolen užší formát obrazu 2,39:1, který nabízel více horizontálního prostoru pro současnou kompozici Doktora Octopuse s jeho širokými robotickými pažemi a Spider-Mana do jednoho záběru.⁴⁹ Výše zmíněná kritéria se týkala snímků zpracovávajících především sci-fi tematiku.

⁴⁸ WITMER, Jon D. The Avengers. American Cinematographer. American Society of Cinematographers, 2012, 93(6), 2. ISSN 0002-7928.

⁴⁹ RAIMI, Sam. Spider-Man Trilogy Limited Edition Collection [Blu-Ray]. Sony Pictures, 2017.

2.4.1 Charakterová studie postavy ve filmu *Joker* (2019)

Sofistikovanější přístup využití formátu pro jeho dramaturgický význam lze pozorovat například ve filmu *Joker* (2019). V podstatě se jedná o hloubkovou studii psychologie osobnosti konkrétní postavy. Pro konstrukci Arturovy osobnosti se využívá značného množství detailů. Proporce tohoto formátu umožňuje esteticky snímat portrét tváře z bezprostřední vzdálenosti, aniž by docházelo k drastickým ořezům citlivých míst obličeje. Tyto velké detaily pomáhají odčítat komplexně drobné nuance v mimickém projevu a interpretovat tak související emoční rozpoložení postavy. Divákovi se tak postava psychologicky přibližuje, umožňuje mu s ní soucítit a přesněji sledovat transformaci chaoticky šílené osobnosti v průběhu času. Ta je konfrontována s okolním prostředím střídáním intimních detailů s širokými záběry. Město Gotham hraje v Arturově životě významnou roli a v zásadě jej lze samo o sobě vnímat jako postavu. Představuje Arturův svět, který je však vždy nad ním. Stylisticky se zakládá na vysokých budovách, drsných a špinavých ulicích plných odpadků apod. V úvodní sekvenci filmu dochází k zasazení této postavy do kontextu tohoto světa. Široké scénérie monumentálního města jsou kombinované s velkými detaily Artura snímané z dálky. Joker je tak neustále konfrontován s okolním světem, který ho ignoruje a ponižuje, v podstatě se nachází na úplném dně společnosti.

Tato společnost je prakticky nefunkční, úřady jsou zkorumpované a město se ocitá na pokraji zhroutilí. Lidé žijí v konstantním vypětí a osamocení. Joker vnímá útlak zejména z nejvyšší části společnosti, paradoxně on započne revoltu z nízkého postavení, která uvede město v absolutní chaos. Dramaturgicky byl Arturův domov zasazen na kopec tohoto světa, aby došlo k většímu zdůraznění tíhy a bolesti, se kterou se každodenně potýká. Při středové kompozici dochází k významné determinaci postavy okolním prostředím. Výška tohoto rámu tak poskytuje více prostoru pro zakomponování města, které se neustále nachází nad Arturem. V případě záběru na schodech dochází k sekundární izolaci prostřednictvím vnitřního rámu, který oboustranně svírá postavu.



Obrázek 51 – determinace postavy prostředím v rámci formátu 1,85:1 ve filmu *Joker* (2019)

Dramaturgicky opačné vyznění má scéna, kdy Joker prošel charakterovou transformací a chystá se konfrontovat společnost. Stále platí pravidla pro definování postavy z hlediska



Obrázek 52 – Artur po charakterové změně ve filmu *Joker* (2019)



Obrázek 53 – zachycení detailu tváře v poměru 1,85:1 ve filmu *Joker* (2019)

středové kompozice. Sekvence taktéž začíná z podhledu (podobně jako první končila) s tím rozdílem, že významný prostor dostává obloha, která byla předtím redukována na minimum. Joker prvně vycházel schody zády ke kameře, což mělo zcizující efekt. Tentokrát schází obličejem ke kameře, přičemž snímání z podhledu jej nyní činí dominantním. Vzniká tak pocit většího sebevědomí a svobody. Proporčně rám tedy umožňuje postavu významně konfrontovat s prostředím. Zároveň poskytuje dostatek prostoru pro dynamickou hereckou akci jak v širokých, tak blízkých záběrech, což vede k vyšší míře bezprostřednosti.

Za podobné charakterové studie natočené v tomto formátu lze považovat také filmy *Ztraceno v překlada* (2003) nebo *Ona* (2013).

2.4.2 Charakterová studie ve filmu *Ona* (2003)

Osamocení představuje zásadní téma ve snímku *Ona* (2003). Futuristické Los Angeles vykresluje princip moderního města, kde vše je ideální a harmonické. Nicméně přes tento fakt se postavy nachází v osamocení a postrádají smysl života. Příběh se soustředí na každodenní život postavy Theodora v kontextu této utopistické společnosti. Dočasné řešení úniku od reality spočívá v operačním systému Samantha, do kterého se postava zamiluje. Tento vztah je však od počátku předurčen k zániku. Jelikož se jedná o studii psychologické transformace, důraz se klade zejména na tvář hlavní postavy, neboť slouží jako průvodce při konstrukci celého vztahu. Navíc operační systém není vidět, takže při rozhovorech se Samanthou lze vidět pouze jednu postavu. Hlavním problémem postavy zůstává izolace, ne však mezi jednotlivci, ale mezi ním a celou společností. Primární potřeba Theodora spočívá ve znovunalezení konexe s okolním světem. Společně s dalšími výrazovými prostředky rám 1,85:1 dramaturgicky podporuje vyprávění z několika hledisek. Zvýšená vertikála opět umožňuje zasadit postavu do prostředí vysokého moderního města a různými způsoby ji

konfrontovat. Například široké záběry definují vztah mezi Theodorem a městem, jehož je součástí, ale nenašel v něm smysl života a satisfakci. Naopak velké detaily často zdůrazňují separaci od okolního světa a fokusují se na pocity postavy v rámci své vlastní reality.



Obrázek 54 – determinace postavy prostředím ve filmu *Ona* (2003)



Obrázek 55 – detail tváře s výrazným bokehem ve filmu *Ona* (2003)

Míru izolace také pomáhá definovat bokeh. Pro formát 1,85:1 se typicky využívá sférické optiky. Tento snímek byl natočen několika sférickými objektivy, například Zeiss Super Speed, jenž se vyznačují vysokou světelností a blízkou zaostřovací vzdáleností. Kameraman Hoyte Van Hoytema mohl esteticky snímat intimní portrét z bezprostřední vzdálenosti v tmavých světelných podmínkách, přičemž vlivem nízké clony došlo k výraznému rozostření (vniku velkých rozptylových kroužků) světla metropole v pozadí. Postava je tak separována do své vlastní reality, avšak stále zůstává obklopena přítomností světa, který popírá.

2.4.3 Anamorfotické snímání v poměru 1,85:1

V ojedinělých případech se lze také setkat s variantou, kdy snímky točené anamorfotickou optikou jsou prezentované v užším formátu jako 1,85:1 nebo 1,78:1. Druhá varianta je typická spíše pro reklamní tvorbu, kdy ve spotu hraje významnou roli atmosféra a těží se z využití anamorfotických objektivů pro jejich efektovou charakteristiku. Tyto anamorfoticky natočené reklamy se vysílají buď upravené na 16:9 nebo s černými pruhy.

Filmy natočené tímto stylem tvoří v kinematografii převážnou menšinu. Mezi ně patří například snímek *Promised Land* (2012) nebo některé sekvence z filmu *Babel* (2006).

Motivace pro využití anamorfotické optiky v kombinaci s poměrem 1,85:1 byla ve filmu *Babel* (2007) následující. Touto stylistikou jsou zpracované scény, odehrávající se v Japonsku, jenž mají vizuálně vytvářet protiklad k pasážím z Maroka. Charakteristika anamorfotických Panavision C-Series objektivů splňovala představu režiséra i kameramana, kteří chtěli vykreslit Japonsko v nižším kontrastu a mělčí ostrosti, jež měla být interpretací



Obrázek 56 – charakteristika sférické optiky v poměru 1,85:1 ve filmu *Babel* (2007)



Obrázek 57 - charakteristika anamorfotické optiky ve formátu 1,85:1 ve filmu *Babel* (2007)

pocitu hluchoty protagonistky a její separace od společnosti. Sférické objektivy by také dokázaly docílit jemné hloubky ostrosti, avšak charakter bokehů těchto anamorfotických objektivů působí více impresionisticky a abstraktně, což bylo důležité pro dramaturgické podpoření příběhu. Rozhodnutím pro formát 1,85:1 byl argument A. G. Iñárrita, že chce více zdůraznit sounáležitost s akcí na daném místě.⁵⁰

⁵⁰ BOSLEY, Rachael K. A shot fired in Africa echoes around the world in *Babel*, photographed by Rodrigo Prieto, ASC, AMC. The American Society of Cinematographers [online]. American Society of Cinematographers, 2006(11), 2 [cit. 2021-7-5]. Dostupné z: https://theasc.com/ac_magazine/November2006/Babel/page1.html

3 ZMĚNA OBRAZOVÉHO FORMÁTU BĚHEM PROJEKCE

Kapitola se zaměřuje na analýzu snímků, které využívají několika různých formátů v rámci jednoho díla. Změna obrazového rámu může vycházet jak z dramaturgického, tak z čistě technického hlediska, případně z obou.

3.1 Grandhotel Budapešť (2014) a definice času

Film byl celkově natočen ve třech odlišných formátech. Vyprávění se taktéž odehrává ve třech různých časových periodách, do nichž se film dostává skrze flashbaky. Jelikož dochází ke střídání těchto období, změna formátu v této souvislosti slouží jako determinant pro časové zařazení. Období 80. let minulého století je v poměru 1,85:1. Flashback do doby 60. let je natočen v anamorfotickém formátu 2,39:1 a hlavní dějové sekvence odehrávající se ve 30. letech jsou prezentované v poměru 1,37:1. Paradoxně jsou tak jednotlivá období natočená ve formátech, které jsou z historického hlediska pro ně typické.



Obrázek 58 – stylizované kompozice v rámci formátu 1,37:1 ve filmu *Grandhotel Budapešť (2014)*

Všeobecně se filmy Wese Andersona vyznačují výraznou stylizací. Kromě definice času lze pozorovat a srovnávat odlišnost přístupu ke konkrétním formátům. Například v případě 1,37:1 dochází k velmi promyšleným kompozicím s důkladným rozmístěním postav, které často působí komicky nebo často překračují hranici rámu, čímž využívají potenciálu mimoobrazového prostoru a pocitově rám rozšiřují.

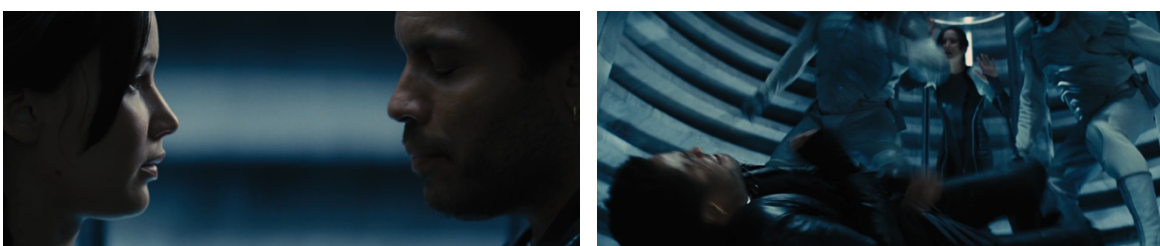
3.2 IMAX a fyzický prožitek

Jak již bylo zmíněno v kapitole 1.3.10 s IMAX se vážou určitá specifika. Jedná se o technologii vysoké kvality, avšak velmi finančně nákladnou s vlastní definicí obrazového poměru, který není v běžném kině standardizován. Z produkčních a estetických důvodů se

tak touto technologií točí zejména akční scény, které mají vyvolat pocit vlastní zkušenosti a zprostředkovat fyzický prožitek. Ostatní sekvence bývají ve filmech obvykle točené v běžných kinematografických formátech. Tato kombinace má pochopitelně za následek změnu obrazového formátu v rámci projekce. Z výše uvedeného lze usoudit, že změna může být čistě technického charakteru, jak tomu v některých případech bývá. Zároveň existují snímky, které s touto transformací pracují v souladu s dramaturgií díla, čímž se změna zdá být neviditelná a účelná.

3.2.1 Hunger Games: Vražedná pomsta (2013)

Příkladem dramaturgicky opodstatněné změny rámu z 2,39:1 na IMAX je přechod scén ve filmu *Hunger Games: Vražedná pomsta (2013)*. Hlavní hrdinka Katniss se loučí se svým kostýmním návrhářem Cinnou, který jí byl vždy velkou oporou. Situace velmi intimního charakteru se odehrává v poměru 2,39:1, kdy lze obě postavy vidět blízko sebe v detailu. Po rozloučení nastupuje Katniss do platformy, která ji má vyvézt do bojové arény. Jakmile se



Obrázek 60 – intimní scéna s dramatickým zvratem v rámci formátu 2,39:1 ve filmu *Hunger Games: Vražedná pomsta (2013)*.

platforma uzavře, dochází ke zvratu scény. Přibíhají strážci a zbijí Cinnu k smrti. V tu samou chvíli se platforma rozjíždí. Katniss tak bezmocně sleduje lynč svého přítele a současně se blíží k nevyhnutelnému boji. S výjezdem se postupně začíná měnit i rám obrazu do formátu



Obrázek 59 – změna formátu obrazu z 2,39:1 na IMAX ve filmu *Hunger Games: Vražedná pomsta (2013)*

IMAX, přičemž změna se zastaví ve chvíli, kdy se Katniss ocitne v aréně. Intimní situace s tragickým koncem tak plynule přechází do nové, akční situace, kde musí Katniss čelit kruté

realitě na vlastní kůži s vědomím předchozí zkušenosti. Změna technologie a formátu v tomto případě dramaturgicky koresponduje s vyprávěním filmu.

Za povšimnutí stojí skutečnost, že Blu-Ray verze využívá principu zmíněného v kapitole 1.4, kdy se IMAX scény standardně upraví do formátu 16:9 pro běžné obrazovky. Nicméně VOD platforma Netflix ponechává tuto sekvenci v jednom formátu, tedy 2,39:1. V případě klasické televize by se jednalo o běžnou praxi, avšak Netflix v několika snímcích své původní tvorby pracuje se změnou formátu v rámci jednoho díla.

3.2.2 Christopher Nolan

Režisér Christopher Nolan patří k předním světovým režisérům, kteří preferují natáčení na klasickou filmovou surovinu a vidí velký potenciál v technologii IMAX. Její využití představuje jeden z charakteristických rysů Nolanovy tvorby.

Z hlediska změny formátu lze ve snímku *Temný rytíř povstal* (2012) pozorovat podobný princip jako u *Hunger Games: Vražedná pomsta* (2013). Příkladem může být scéna, ve které se Batman náhle ocitne v pasti antagonisty Banea a následně dojde k boji mezi oběma postavami, v němž protagonista prohrává. Změna přichází opět v rámci jednoho záběru, konkrétně v okamžiku, kdy Batman projde bránou a zavřou se za ním mříže. Změna formátu iniciuje, že se schyluje k výraznému souboji.

Ve filmu se objevuje hned několik IMAX scén. Obecně se většina akčních sekvencí odehrává v tomto formátu, avšak ne vždy je změna důkladně skryta a dramaturgické opodstatnění vychází převážně z nově vyvolaného konfliktu. Alternativně ve vězení, kdy jedna z postav vypráví o událostech z minulosti, dochází repetitivně ke střídání několika po sobě jdoucích záběrů ve formátu 2,39:1 a IMAX. Vyšší rám poskytuje více horizontálního prostoru, tudíž z estetického hlediska i více svobody. Naopak širokoúhlý rám působí více



Obrázek 61 – střídání formátů 2,39:1 a IMAX při rozhovoru ve filmu *Temný rytíř povstal* (2012)

stísněně a podporuje bezvýchodnost situace. Kombinace uzavřeného prostředí vězeňské cely v poměru 2,39:1 s otevřenými scenériemi tematizujících svobodu v IMAX vytváří vzájemný

kontrast. Důležité je zmínit, že ačkoliv tato kombinace má určité dramaturgické opodstatnění, může tento princip být pro diváka rušivý a působit problémy při kinoprojekci.

3.2.3 *Interstellar* (2014) a definice prostředí formátem obrazu

Ve filmu *Interstellar* (2014) dochází taktéž ke kombinaci dvou obrazových formátů, a to 2,39:1 a IMAX, přičemž důvod změny taktéž nezůstává pouze na technické úrovni. Důvodů pro tyto změny může být hned několik. IMAX se pro svou charakteristiku využívá pro akční scény. Dále dochází k separaci jednotlivých prostředí, a to jak z hlediska jednotlivých scén, tak i příběhové struktury. Na začátku film ukazuje hlavní postavu Coopera v prostředí jeho domova na Zemi, které je snímáno anamorfoticky v širokoúhlém formátu. Využitím anamorfotických objektivů dochází k výrazné halaci, distorzi, vzniku specifických odlesků (flare) a zmenšení hloubky ostrosti, což v kombinaci s formátem 2,39:1 podporuje emoční vyznění situace. Tato se jeví jako nestabilní, plná nejistoty neboli klid před bouří, která fakticky později přijde. Cooper se z okna dívá do dálky, v podstatě na jiný svět, který se odehrává mimo jeho domov a pomalu se blíží k záhubě. Příběh odehrávající se kolem domova hlavní postavy s rodinou, byť v exteriéru, stále drží tento formát. Například v úvodní části se dozvídáme, že farmář Cooper je bývalý inženýr a pilot NASA, takže



Obrázek 62 – změna formátu z 2,39:1 na IMAX ve filmu *Interstellar* (2014)

pěstování kukuřice naplňuje společensky významnou úlohu, ale neuspokojuje životní potřeby postavy.⁵¹ Kompozice v záběru doslova uvězní postavy mezi lány kukuřice. Následně nad nimi proletí dron a další sekvence se odehrává ve formátu IMAX. Motivací pro změnu je dynamická akce a asociace s Cooperovým bývalým povoláním, které jej skutečně naplňuje. Kromě formátu se také mění i barevné podání, přičemž se jedná o časově kontinuální situaci.

⁵¹ STASUKEVICH, Iain. Hoyte van Hoytema, FSF, NSC, combines Imax, VistaVision and 35mm anamorphic for *Interstellar*. *American Cinematographer* [online]. American Society of Cinematographers, 2014, 95(12) [cit. 2021-03-15]. ISSN 0002-7928. Dostupné z: https://theasc.com/ac_magazine/December2014/Interstellar/page1.html

Při návratu domů jsou postavy svědky magnetické anomálie, kdy jejich stroje, nad kterými mají za normálních okolností kontrolu, bezdůvodně nepracují a obklopují jejich dům. Tato



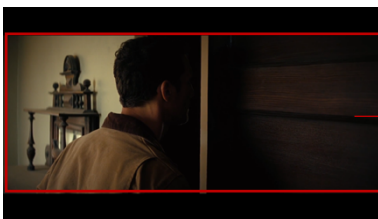
Obrázek 63 – záběr ve formátu 2,39:1 před bouří (*Interstellar*, 2014)



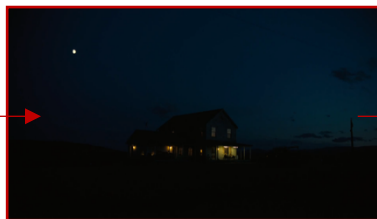
Obrázek 64 – záběr ve formátu IMAX po bouři (*Interstellar*, 2014)

nejasná situace je natočena v poměru 2,39:1, tak jako následující sekvence, často intimního charakteru, které se zabývají Cooperovou minulostí a jeho životním posláním až do chvíle, kdy přijde bouře. V tu chvíli se opět mění formát obrazu na IMAX. Prvotním důvodem může být opět nástup dramatické akce. Z dramaturgického hlediska jde o zásah vyšší moci do jejich života. Postavy jsou vystaveny přírodnímu živlu, nad kterým kontrolu nemají a musí mu na vlastní kůži čelit. Návrat k formátu 2,39:1 přichází v momentě, kdy se dostanou zpět do svého domu. Po bouři následují dva exteriérové záběry na dům ve formátu IMAX, které ukazují důsledek předchozí akce. Mezi *obrázky 63* a *64* lze pozorovat přístup před zasažením přírodní katastrofou a po ní.

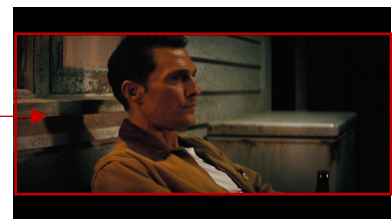
Fakt, že širokoúhlý formát souvisí se situacemi, které zpracovávají témata rodiny a naplnění smyslu života hlavní postavy, dokazuje například scéna, kde Cooper musí zvážit zásadní rozhodnutí. Buď zůstane se svou rodinou na Zemi a bude žít jako farmář, dokud svět nezanikne, nebo se vydá do vesmíru s cílem najít novou obyvatelnou planetu pro lidstvo. V záběru (*obrázek 65*) chce své rozhodnutí vysvětlit dceři, která ho ironicky posílá pryč. Následuje establishový záběr domu ve formátu IMAX, v němž říká otec Cooperovi: „*This world was never enough for you, was it, Coop?*“. Tato kombinace vysokého formátu,



Obrázek 67 – Cooper v prostředí domova ve formátu 2,39:1 (*Interstellar*, 2014)



Obrázek 66 – establish na dům v IMAX (*Interstellar*, 2014)



Obrázek 65 – Cooper doma na verandě v poměru 2,39:1 (*Interstellar*, 2014)

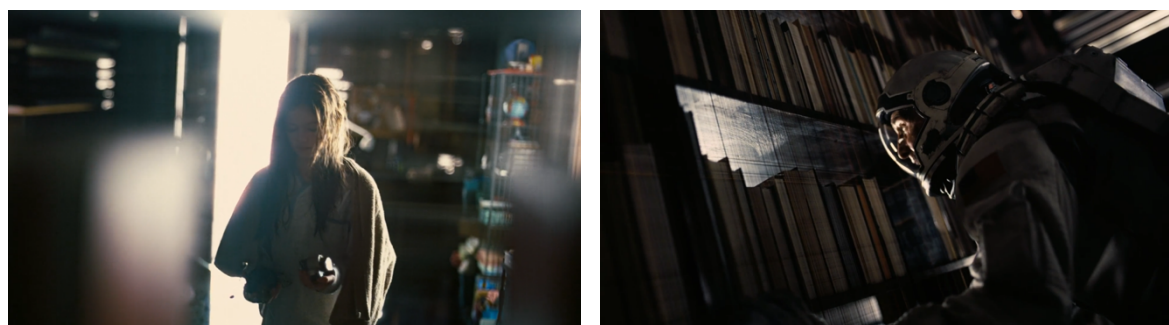
kompozice domu s výraznou oblohou, předchozí situace a dialogu signifikantně zdůrazňuje vztah mezi Cooperem a těmito světy – domovem, Zemí a vesmírem. Pokračování intimního dialogu se odehrává v bližších záběrech v ten samý čas na stejném místě, pouze s poměrem 2,39:1. Cooper pokračuje slovy: „*What, because heading out there is what I feel born to do and it excites me,*“ což podporuje tezi o jeho nenaplněném životě a uvěznění na Zemi.

Domov představuje z hlediska dramaturgie významné téma. Na planetě Zemi se jedná o fyzický dům a Cooperovu rodinu žijící v něm. Metaforickou paralelou k tomuto domu ve vesmíru je kosmická loď, která nově plní tuto funkci, navíc umožňuje spojení s Cooperovým starým domovem – rodinou. I vizuálním zpracováním se obě tato prostředí podobají. Využitím anamorfotické optiky, formátu 2,39:1 a výrazným svícením se vytváří pocit nejistoty a klaustrofobie uvnitř těchto prostorů.⁵² Za okny těchto prostředí se nachází



Obrázek 69 – střídání formátů 2,39:1 a IMAX při opuštění domova a Země
(*Interstellar*, 2014)

neznámo, kterému musí čelit. V případě Země se jedná o přírodní nástrahy Země. Ve vesmíru lze tuto metaforu pozorovat na jednotlivých planetách, jejichž přesná charakteristika není postavám známa. Jakmile dochází k opuštění tohoto domácího prostředí, mění se formát obrazu na IMAX. Opakování tohoto motivu lze vidět na záběrech níže, kde v jednom případě opouští Cooper svoji farmu a následně planetu Zemi, přičemž záběry uvnitř lodě jsou opět v 2,39:1.



Obrázek 68 – pohled do domova z páté dimenze ve formátu IMAX (*Interstellar*, 2014)

⁵² STASUKEVICH, Iain. Hoyte van Hoytema, FSF, NSC, combines Imax, VistaVision and 35 mm anamorphic for *Interstellar*. *American Cinematographer* [online]. American Society of Cinematographers, 2014, 95(12) [cit. 2021-03-15]. ISSN 0002-7928. Dostupné z: https://theasc.com/ac_magazine/December2014/Interstellar/page2.html

Ještě zajímavější funkci plní změna obrazu v pátém aktu filmu, kdy se Cooper ocitá v páté dimenzi a snaží se komunikovat s postavami v minulosti a dochází ke kombinaci časoprostorových situací. Cooperovo prostředí páté dimenze se odehrává ve formátu IMAX, tak stejně i jeho pohled do událostí z minulosti, kde například vidí jeho malou dceru nebo sebe. Naopak minulost dcery a její pohled na podněty otce z třetí dimenze, kterým zatím nerozumí, jsou prezentované v 2,39:1. Stejně tak se tento poměr využívá ve chvíli, kdy se dcera Murph ve středním věku opět nachází v jejím pokoji a snaží se porozumět signálům z minulosti. Všechny tyto události jsou kombinovaně střihané mezi sebou v rámci jedné sekvence. Formát obrazu z hlediska kauzality definuje časoprostor a perspektivu postavy.

Výše uvedená analýza poukazuje několika příklady na skutečnost, že změna obrazového formátu při kombinaci standardních kinematografických formátů s IMAX nemusí zůstat pouze na technické úrovni, ale naopak může plnit významnou funkci v rámci dramaturgie příběhu.



Obrázek 70 – střídání formátů a časoprostor ve filmu *Interstellar* (2014)

3.3 Definice psychologie a emocí postav změnou formátu

Některé filmy využívají charakteristik jednotlivých formátů, které mezi sebou mixují za účelem reflexe emočního nebo psychologického rozpoložení postavy.

3.3.1 Mommy (2014) a pocit svobody

Skutečnost, že změna obrazového poměru v rámci díla je důležitým dramaturgickým prvkem, dokazuje režisér Xavier Dolan vzkazem adresovaným streamovací službě Netflix, ve kterém upozorňuje na nerespektování jeho tvůrčího záměru. Film *Mommy* (2014) byl natočen v poměrech 1:1 a 1,85:1, avšak služba Netflix jej prezentovala pouze v 1:1.⁵³

Film vypráví příběh ovdovělé matky Diane, která se snaží sama vychovávat svého problémového syna Steva, který trpí diagnózou ADHD s násilnickými sklony. Převážnou

⁵³ WONG, Jessica. Xavier Dolan blasts Netflix for altered aspect ratio of his film mommy. CBC News [online]. 5.1.2016 [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://www.cbc.ca/news/entertainment/xavier-dolan-mommy-netflix-1.3388973>

většinu času se film odehrává v poměru 1:1, formátu vhodném pro snímání portrétu. Obecně jsou záběry řešené detailem jedné postavy. Více postav najednou se objevuje v minimu záběrů, což má za následek silnější působení vyprávěné situace. Čtvercový formát podporuje pocit izolace uvnitř vlastního mikrosvěta, který obě postavy sdílí. Z estetického hlediska vnímá režisér tento formát jako skromný a privátní, což jej dělá vhodným pro hloubkové vykreslení životů těchto postav.⁵⁴

V rámci vývoje příběhu naváží obě postavy vztah se sousedkou Kylou, která dokáže Steva částečně usměrnit. Postupná změna formátu přichází v okamžiku, kdy všechny tři postavy najdou společnou cestu a společně prožívají okamžik emoční změny, svobody. Formát se



Obrázek 71 – dramaturgicky významná změna formátu ve filmu *Mommy* (2014) rozšiřuje na 1,85:1 v záběru na Steva, který rukama roztahuje strany obrazu a nabývá pocitu svobody. Následně Steve v této sekvenci říká: „*Jsem volnej!*“.

Takto otevřený rám vydrží pouze do následující scény, v níž matka přebírá úřední dopis, který vyčísluje výši škody újmy na zdraví během požáru, jenž Steve založil na začátku příběhu. Předchozí děj mimo jiné zobrazoval čím dál problematičtější finanční situaci Diane. Během čtení dopisu a odhalování sum vyčíslených škod se postupně rám zužuje zpět na původní 1:1. Ke změně dochází ještě ve chvíli, kdy Diane už není dále schopna čelit následkům chování syna a odváží ho do nápravného zařízení. Během cesty dojde k prolnutí reality a její představy o tom, jaký by mohl být jejich život, kdyby Steve netrpěl ADHD. S nástupem iluze se znovu rozšiřuje rám a celá sekvence se odehrává v pozitivní atmosféře a volném formátu. Jakmile postupně vyprchává opojení z iluze dokonalé budoucnosti, začíná být obraz více neostrý, a nakonec se rám postupně zužuje zpět na 1:1, přičemž se zastavením změny dochází ke střihu do reality.

⁵⁴ O'FALT, Chris. Why Xavier DOLAN'S 'Mommy' was shot as a perfect square. The Hollywood Reporter [online]. The Hollywood Reporter, LLC., 9.1.2015 [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/why-xavier-dolans-mommy-was-756857>

3.3.2 Definice noční můry ve filmu *Přicházejí v noci* (2017)

Jedná se o hororový film, který ctí charakteristiky žánru, ale zároveň buduje strach na základě psychologie, pomocí níž vytváří temnou a nejistou atmosféru v průběhu celého filmu. Konkrétně se zabývá pocitem beznaděje, podezření, izolace a paranoie.

Zpočátku film prezentuje objektivní události v poměru 2,39:1. Po expozici filmu přichází první změna rámu na 2,75:1. Postava Travise začíná usínat a současně se pomalu začíná snižovat vertikální výška. Odehraje se první hororová scéna, z níž je probuzen svojí matkou. V tom okamžiku se mění formát zpět na 2,39:1. Dramaturgicky opět dochází k oddělení dvou časoprostorových rovin, 2,39:1 definuje realitu a druhý formát noční můry, které

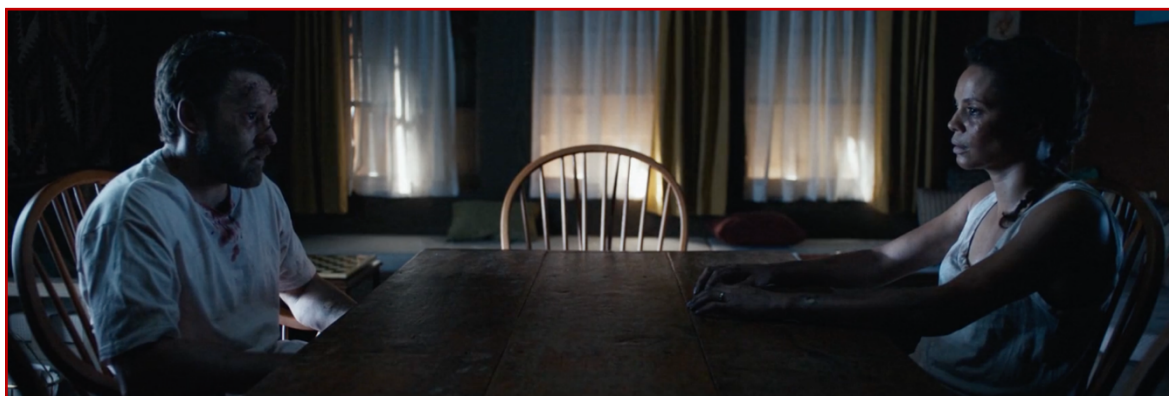


Obrázek 72 – postupné snižování rámu s nástupem noční můry ve filmu *Přicházejí v noci* (2017)

postava zažívá. Tvůrci při změně formátu využívali technologicky odlišné objektivy. Události, které se mají odehrávat v realitě byly natočené sférickými objektivy. Naopak pro snové sekvence bylo využito anamorfotických objektivů. Ačkoliv se mění optické vlastnosti, ostatní estetika vizuálního zpracování zůstává stejná. Postupné stlačování rámu a změna optiky měla mít za následek interpretaci prožitku, jaký zažívá postava při nočních můrách. Ve sníženém formátu dochází k zvýšení pocitu paranoie a izolace od ostatních postav.⁵⁵ Ty čím dál více trvají na vlastní interpretaci předchozích událostí. Tento princip se během filmu několikrát opakuje. Dramaturgicky nejvýznamnější změna nastává při vyvrcholení snímku, kdy se rám velmi pomalu snižuje z 2,39:1 až na 3,00:1, ve kterém se odehrává zbytek celého filmu. Paralelně se se snižováním začíná proměňovat realita a stává se z ní Travisova noční můra. Změna do poměru 3,00 nabízí prostor pro několik interpretací, například že postava nyní čelí své noční můře, která se stala realitou. Paranoia s pocitem nejistoty, strachu a zmatení z představ byla na postavě několikrát exponována, proto výsledný formát působí podprahově znepokojivě i pro diváka a zároveň odráží pocit, který zažíval Travis. Kromě

⁵⁵ ROBINSON, Tasha. Why the director of *It Comes at Night* hopes audiences “don’t catch on” to his technological tricks. THE VERGE [online]. Vox Media, 8.6.2017, 2017 [cit. 2021-03-29]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2017/6/8/15762548/it-comes-at-night-director-trey-edward-shults-krisha-interview-horror>

rámu se v závěru mění i styl filmového jazyka. Z vizuálního hlediska je snímání více ruční, dochází k mixování optik různého charakteru, mění se i styl svícení.



Obrázek 73 – poslední záběr filmu *Přicházejí v noci* (2017) v poměru 3,00:1

3.3.3 Případová studie změn formátů ve filmu *Waves* (2019)

Tento film je solitérním příkladem, jak lze efektivně využívat formát obrazu pro podporu definice emočního rozpoložení postavy. Samotný název filmu metaforicky odráží princip, jakým film zpracovává několik témat, zejména úskalí rodinných vztahů na jejichž pozadí pracuje s motivy dospívání, dobra a zla, nenávisti a lásky, vykoupení a odpuštění a dalšími. Konkrétně film sleduje afroamerickou rodinu z předměstí Floridy, přičemž střed pozornosti se upíná zejména na život mladého Tylera, který je úspěšným studentským atletem a žije na hraně dvou extrémů. Na jedné straně se snaží posouvat své limity ve sportu, na straně druhé holduje velkým večírkům plným alkoholu a drog. Úvodní scéna se odehrává ve formátu 1,85:1 a exponuje tento Tylerův nespoutaný styl života, jeho sportovní úspěchy, vztah s přítelkyní Alexou a nekonfliktní vztahy v rámci rodiny.

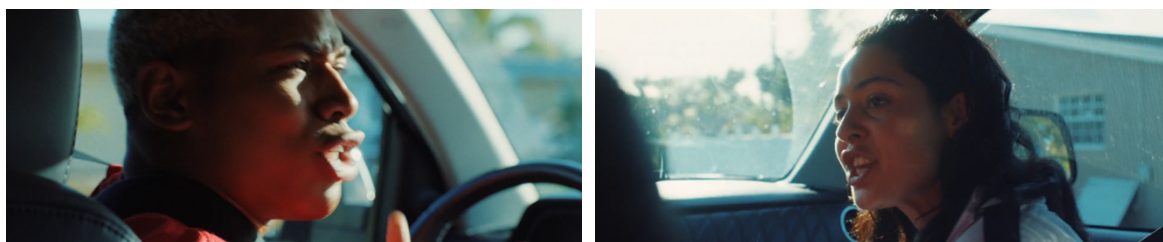


Obrázek 74 – expozice Tylerova nespoutaného života ve formátu 1,85:1 (*Waves*, 2019) Otec klade na Tylera vysoké fyzické nároky, avšak vždy se ujišťuje, že je syn v pořádku. Vzápětí se začínají postupně vykreslovat Tylerovy osobní problémy. Z neznámého důvodu bere otci tajně léky na bolest, podstupuje zdravotní vyšetření a následně mu Alexa oznamuje, že pravděpodobně může být těhotná. Na základě vyšetření je Tylerovi diagnostikován pátý

stupeň SLAP léze ramene, načež mu lékař doporučí podstoupit operaci a mezitím přerušit veškerou náročnou fyzickou aktivitu. V důsledku těchto skutečností se Tylerův život začíná komplikovat a s tím současně dojde ke změně rámu na 2,40:1.



Obrázek 75 – změna formátu z 1,85:1 na 2,40:1 po sdělení diagnózy (*Waves, 2019*)
Zdravotní komplikace skrývá před svým týmem i otcem, se kterým se vztah začíná vyostřovat. Tyler navzdory doporučení dál zápasí, načež si nenávratně poraní rameno a musí předčasně ukončit sezónu a v podstatě celou kariéru. Další otřes přichází ve chvíli, kdy mu Alexa potvrzuje její těhotenství. Při návratu z kliniky Tylerovi sděluje, že se rozhodla potrat nepodstoupit. Dochází k velmi vyhocené hádce, při níž se prakticky pár rozejde.



Obrázek 76 – spor mezi Tylerem a Alexou ve formátu 2,40:1 (*Waves, 2019*)
V nadcházející scéně se Tyler snaží opět cvičit, ale zranění mu to neumožňuje. Jeho život nabírá čím dál větší spád. Snaží se popírat tíhu problémů, které na něj působí z několika stran. Propadá stále většímu užívání drog a alkoholu. S tímto dočasným řešením a zavíráním očí před problémy se mění také formát obrazu z 2,40:1 na 2,66:1.



Obrázek 77 – Tyler pod vlivem omamných ve formátu 2,66:1 (*Waves, 2019*)
V podvečer školního plesu vidí na Instagramu fotografii Alexy s jiným klukem a rozhodne se s ní ještě jednou setkat osobně, avšak při odchodu z domu je konfrontován matkou a otcem, kteří ho nechtějí pustit opilého za volant. Vzejde tak další vyhocená hádka,

tentokrát mezi rodiči a synem, jenž končí udeřením otce a odchodem Tylera z domu. Ten pod vlivem omamných látek jede na house party, kde osobně spatří Alexu s jiným klukem. S postupným kolapsem Tylerova života opět dochází k další změně rámu na 3.00:1.



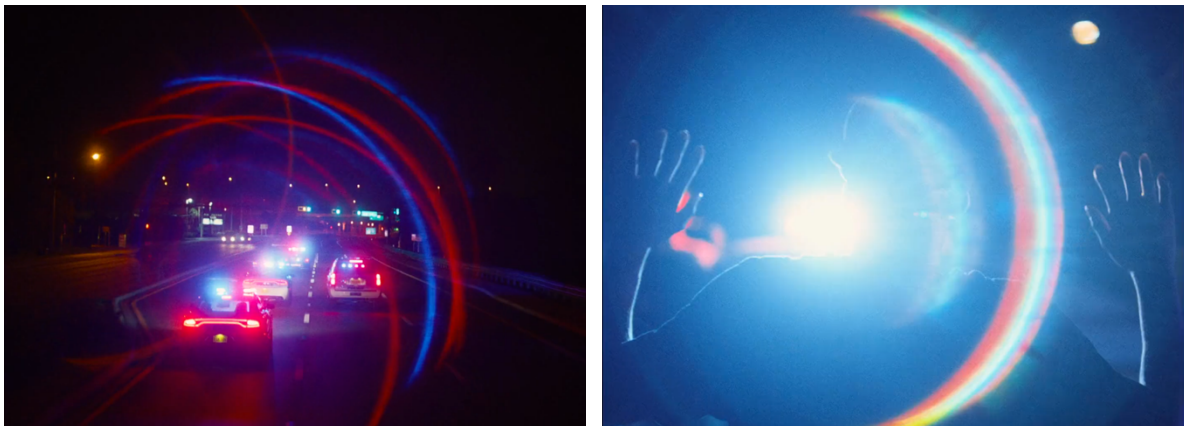
Obrázek 79 – konfrontace ve formátu 3,00:1 (*Waves*, 2019)

V tomto úzkém formátu se odehraje zásadní konfrontace, během které Taylor podezívá Alexu, že ho podvedla s novým klukem. Ta mu oznamuje, že se jedná o homosexuálního kamaráda a poukazuje na Tylerovu sebestřednost. Znovu se stupňuje intenzita jeho zoufalství, až rozepře vyústí ve fyzické napadení Alexy, která padne k zemi a zůstane nehybně ležet. Následuje poslední zmenšení formátu na 1,33:1.



Obrázek 78 – bezvýchodná situace po napadení Alexy ve formátu 1,33:1 (*Waves*, 2019)

Po napadení se Tyler vzpamatovává a uvědomuje si následky svého činu. Po chvíli ho objeví ostatní účastníci house party, načež znovu zpanikaří a dává se na útěk. Vzápětí je pronásledován policií a dopaden. Vizuální zpracování této sekvence je pojato velmi expresivně. Kamera má výrazný ruční charakter, záběry se vyznačují výraznou halací a nadměrným množstvím světelných reflexů. Tyto estetické prvky pomáhají vykreslit emoční zoufalství postavy a společně s čtvercovým rámem umocňují bezvýchodnost situace.



Obrázek 81 – útěk Tylera před policií a následné zatčení ve formátu 1,33:1 (*Waves*, 2019)

V této sekvenci v podstatě končí sledování Tylerova příběhu jeho zatčením a pozornost se plynule přesouvá na život jeho sestry Emily, která doteď zůstávala spíše v pozadí. V kritickém okamžiku napadení Alexy byla na party také přítomna, čímž se jí přímo dotkly konsekvence bratrova jednání. Zděšený otec se jí ptá, zda Tyler má nějaký podíl viny na předchozích událostech. Po naléhání nakonec přiznává, že ano. V záběru lze pozorovat podobné estetické využití čtvercového rámu pro vzájemné vyjádření zoufalství dvou postav dané situace jako například v již zmíněném filmu *The Lighthouse* (2019).



Obrázek 80 – plynulé přenesení pozornosti na Emily ve formátu 1,33:1 (*Waves*, 2019)

Vyprávění snímku pokračuje sledováním životních událostí Emily, která se postupem času vyrovnává s činy svého bratra a sama se sebou. Postupně se začíná mít ráda a otevírá se světu a lásce. V rámci celého charakterového vývoje se uplatňuje stejný princip pro práci s filmovým rámem, tentokrát reverzním způsobem. Fáze největší emoční uzavřenosti Emily se odehrává ve čtvercovém formátu až do chvíle, než je oslovena bývalým Tylerovým spoluhráčem Lukem, který ji pozve na rande. Jakmile se po schůzce sblíží, rozšíří se i rám na formát 2,66:1. Z porovnání lze vypočítat uplatnění odlišného způsobu záběrování pro konkrétní formát během racionálně podobné situace, avšak v dramaturgicky jiném významu.

V průběhu rande v 1,33:1 se střihá zásadně mezi detaily postav. Naopak při širším 2,66:1 se při dalších aktivitách objevují obě postavy v jednom záběru, jsou si emocionálně bližší.



Obrázek 82 – změna z 1,33:1 na 2,66:1 po sblížení Emily s Lukem (*Waves*, 2019)

Ve formátu 2,66:1 se odehraje většina událostí, během nichž Emily zažije zásadní životní okamžiky, které mají vliv na pozitivní progresi jejího charakteru. Mezi zásadní lze považovat vyrovnání s pocitem viny za činy bratra po intimním rozhovoru s otcem a nalezení opory v novém vztahu s Lukem. Poslední změna přichází po jejím rozhodnutí pomoci Lukovi s nalezením odvahy navštívit jeho nemocného otce. Vydávají se tak na společnou jízdu a rám se plynule otevírá na formát, jakým film začal, tedy 1,85:1,



Obrázek 83 – postupné vertikální rozšíření rámu z 2,66:1 na 1,85:1 (*Waves*, 2019)

symbolizující uzdravení, nalezení lásky, svobody a sebe sama.⁵⁶ Transformaci charakteru lze vyčíst i z dalšího vizuálního zpracování. Sekvence po rozšíření rámu vychází ze stejné stylizace jako ta úvodní. Odehrává se v autě, ve stejné světelné atmosféře v kruhovém pohybu kamery, který snímá totožnou hereckou akci, pouze s jinými postavami.

Režisér filmu Trey Edward Shults považuje poměru rámu a jeho transformaci za jeden z dalších významných nástrojů, které lze dramaturgicky využít pro filmové vyprávění. Změna rámu ve filmu *Waves* (2019) má v zásadě za cíl přiblížit divákovi stav emočního a duševního rozpoložení, v němž se konkrétní postava v dané situaci nachází. S postupným kolapsem Tylerova života se metaforicky hrouť i rám, jenž má interpretovat pocit vrůstajícího psychického útlaku. Ve zkratce se otevřený rám, vykreslující svobodný život,

⁵⁶ Shults, T. E. (režisér). [13.11.2019] Trey Edward Shults talks WAVES, aspect ratios, and interacting with audiences [video]. [cit. 8.4.2021], Dostupné z <https://youtu.be/4r0jYMOm81M>

mění až na čtvercový, v němž je pozornost soustředěna zejména na portrét postavy, zdůrazňující její emocionální výraz. V případě Emily se jedná o opačný princip. Čím více nachází sebe sama a otevírá se světu, rozšiřuje se i rám obrazu.⁵⁷

Jak již bylo zmíněno v této práci, s poměrem rámu často souvisí i volba optiky. Vlastnosti objektivů mohou být pro svoji odlišnou charakteristiku využité k různé estetizaci obrazu.



Obrázek 84 – komparace podobné obrazové stylizace, avšak s narativně odlišným významem (*Waves*, 2019)

Tento film představuje jeden z příkladů, kde dochází ke kombinaci sférických a anamorfotických objektivů skrze různé formáty. Anamorfotické objektivy použité při snímání tohoto filmu se vyznačují více impresionistickou charakteristikou než objektivy sférické a mají za úkol přiblížit duševní stav postavy divákovi. K jejich využití dochází zejména v sekvencích, kdy Tyler přichází do styku s látkami ovlivňujícími vnímání, konkrétně léky na bolest, alkohol a drogy. Opodstatnění pro toto využití v rámci příběhu Emily vychází z motivu lásky.⁵⁸ Na základě těchto specifických kritérií dochází ve filmu k situacím, ve kterých scéna natočená v úzkém formátu nemusí být výhradně anamorfotického charakteru.

⁵⁷ JOHNSTON, Nick. Interview: Trey Edward Shults on 'Waves', healing, and that Kanye biopic. VANYALAND [online]. 25.11.2019 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://vanyaland.com/2019/11/25/interview-trey-edward-shults-on-waves-healing-and-that-kanye-biopic/>

⁵⁸ B, Benjamin. Making Waves: A Conversation with Director Trey Edward Shults. American Cinematographer [online]. American Society of Cinematographers, 26.12.2019 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://ascmag.com/blog/the-film-book/waves-a-conversation-with-director-trey-edward-shults>

4 TELEVIZE A VOD PLATFORMY

Prozatím byly předmětem výzkumu převážně hrané filmy, které byly točené za účelem promítání v kině. V současné době dochází k transformaci způsobu konzumace audiovizuálního obsahu. Vedle klasického televizního vysílání se do popředí dostávají streamovací platformy jako jsou Netflix, HGO Go, Prime Video a mnoho dalších. Kromě převzatých pořadů nabízí tyto služby snímky z vlastní produkce, které se mnohdy vyznačují velmi kvalitním zpracováním, a to jak z hlediska vizuálního, tak obsahového. Stává se tak čím dál více realitou, že velkofilmy hollywoodského charakteru, produkované těmito společnostmi, se vůbec nedostanou na filmová plátna nebo pouze v limitovaném objemu. Příkladem může být film *Irčan (2019)* režiséra Martina Scorseseho produkovaný společností Netflix. Snímek byl v omezené míře uveden v kinech ze dvou důvodů. Sám režisér o to žádal, a navíc snímek musel splnit kritéria pro možnost zařazení do soutěže o ceny americké Akademie filmového umění Oscar.⁵⁹

Přestože tyto společnosti vytváří kvalitní obsah, jejich uvádění se odehrává zejména v online prostředí, kde každý divák konzumuje tento obsah individuálně. Tento fakt má přímou souvislost s médiem, skrze který obsah sleduje. Ať se jedná o obrazovku nebo domácí projekci skrze projektor, principiálně se cílová média online platformou ztotožňují s cílovými zařízeními pro konzumaci obsahu televizního vysílání. Zde však dochází k zásadnímu rozporu paradigmatu televize a streamovacích služeb při práci s formátem obrazu. Například drtivá většina původní hrané tvorby České televize je zpracována ve formátu 16:9. Stejný poměr obrazu mají hrané televizní filmy i seriály, a to i přes obsahovou a žánrovou různorodost pořadů. Přesto se lze se změnou obrazového formátu u televizních pořadů setkat, zejména u dokumentů zpracovávajících historické téma.

4.1 Dokumentární tvorba

4.1.1 Španělská chřipka (2021)

Příkladem může být dokument *Španělská chřipka (2021)*, který obsahuje klasické rysy televizního dokumentu – tedy výpovědi respondentů, archivní záběry, hrané a ilustrační pasáže. Ke změně poměru stran dochází při prezentaci historických záběrů, které byly

⁵⁹ WHITTEN, Sarah. Netflix is leaving millions on the table by not giving ‘The Irishman’ a wide theatrical release. CNBC [online]. CNBC LLC., 7.11.2019 [cit. 2021-04-11]. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2019/11/07/why-netflix-isnt-giving-scorseses-the-irishman-a-wider-release.html>

původně natočené v odlišném formátu, zpravidla čtvercovějším. Výpovědi a hrané rekonstrukce historických událostí se však odehrávají v poměru 16:9.



Obrázek 85 – střídání formátů 16:9 a 4:3 v dokumentu *Španělská chřipka* (2021)

4.1.2 Dokumentární tvorba v prostředí Netflixu

V případě dokumentární tvorby Netflixu je situace jiná. Přestože původní dokumenty obou společností často sdílí formální prvky žánru, práce s poměrem obrazu se v případě Netflixu liší. Nedrží se vždy striktně televizního standardu 16:9, ale ke každému snímku je přístup individuálnější. Na tuto skutečnost poukazuje následující výběr několika příklady. Přírodovědecký film *David Attenborough: Život na naší planetě* (2020) je celý natočen ve formátu 16:9. Životopisnou dokumentární sérii *V Billově mozku: dekódování Billa Gatese* (2019) prezentuje platforma v poměru 19:10, krimi sérii *Já jsem vrah* (2020) v 2:1 a mysteriózní krimi *Na místě činu: Zmizení v hotelu Cecil* (2021) v poměru 2,39:1. Předmětem výběru jsou výhradně původní dokumenty Netflixu.

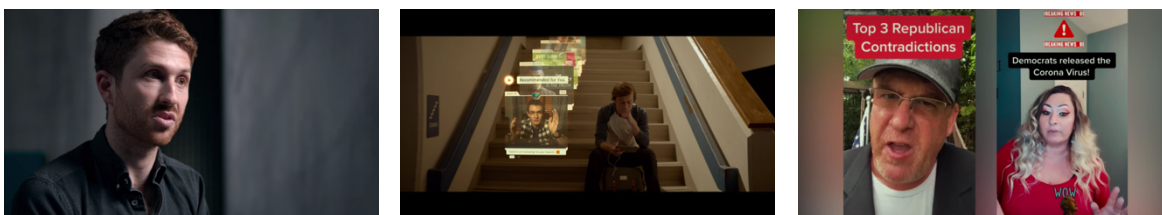


Obrázek 86 – různé formáty původních dokumentů streamovací platformy Netflix (*David Attenborough: Život na naší planetě* (2020), *V Billově mozku: dekódování Billa Gatese* (2019), *Já jsem vrah* (2020), *Na místě činu: Zmizení v hotelu Cecil* (2021))

4.1.3 Sociální dilema (2020)

Sofistikovaný přístup se uplatňuje v dokumentárním filmu *Sociální dilema* (2020), kde dochází ke kombinaci několika poměrů na základě dramaturgie. Výpovědní sekvence jednotlivých osob jsou prezentované v 16:9. Tento formát je zvolen i pro doprovodné animace a archivní záběry. Individuální audiovizuální příspěvky ze sociálních sítí mají zachovaný svůj původní vertikální formát, nicméně jsou umístěné na pozadí, které vyplňuje

totožný rám jako při archivních záběrech. Paralelní linku dokumentu dotváří fiktivní příběh. Tyto hrané sekvence byly snímány anamorfotickými objektivy a odehrávají se ve formátu



Obrázek 87 – výpovědi respondentů v 16:9, fiktivní příběh ve formátu 2,39:1 a příspěvky ze sociálních sítí ve vertikálním formátu na pozadí v 16:9 (*Sociální dilema, 2020*)

2,39:1. V závěru dochází tematicky k splynutí fiktivního příběhu s realitou. Vzniká paralelní obrazová montáž, při níž se za sebou kombinují záběry s podobným obsahem, avšak odlišného kontextu.



Obrázek 88 – paralelní obrazová montáž kombinující formáty 2,39:1 a 16:9 (*Sociální dilema, 2020*)

Z výše uvedeného vyplývá patrný rozdíl mezi televizí a VOD službou při využívání formátu obrazu jako dramaturgického nástroje v rámci dokumentárních filmů.

4.2 Kompromis jménem Univision

V předchozích kapitolách byly popsány charakteristiky jednotlivých formátů a příklady využití z hlediska dramaturgie. Volba rámu tedy může být důležitým estetickým nástrojem pro vyprávění příběhu. Při kinoprojekci se filmy zpravidla promítají v poměru, který autoři zvolili. Mění-li film poměr stran během projekce, změna je viditelná i na plátně. Zásadní problém vzniká ve chvíli, kdy se film určený primárně pro kinodistribuci upravuje pro potřeby televizního vysílání. Úskalí této manipulace byla podrobněji popsána v kapitole 1.4.1. Italský kameraman Vittorio Storaro ve svém dokumentu uvádí, že jakýkoliv snímek bez ohledu na jeho velikost či úspěšnost, bude mít po velmi krátkém životě na filmovém plátně mnohem delší životnost na obrazovce. V publikaci také zmiňuje, že televizní formát 16:9 byl zvolen jako kompromis mezi širokými a úzkými formáty, avšak bez jakékoliv

konzultace s filmovými tvůrci, tudíž výsledný formát nepředstavuje ideální řešení této problematiky.⁶⁰

4.2.1 Definice formátu Univision (2:1)

Při návštěvě galerie v Miláně viděl Storaro obraz Leonarda da Vinciho Poslední večeře a dle jeho slov byl uchvácen dokonalou proporcí obrazu. Zejména tím jak v rámci formátu 2:1 dokonale působí perspektivní vyváženost středové postavy vůči okolnímu prostředí. Na základě tohoto poznání přišel s definicí ideálního formátu Univision s poměrem stran 2:1. Tento formát vnímá jako kompromis mezi veškerými formáty, neboť 2:1 umožňuje využívat estetiky jak vysokých, tak úzkých ráků. Tento formát se vyznačuje ideálními proporcemi i pro prezentaci snímků skrze různá média. Unifikací lze eliminovat negativní dopady manipulace s formáty napříč různými médii a zachovat tak respekt jak k tvůrcům, tak i k divákům, kteří můžou sledovat film v originálním formátu.⁶¹ Není tedy zvláštností, že filmografie Vittoria Storara obsahuje velké množství filmů natočených právě ve 2:1, mezi nimi například *Café Societety* (2016) nebo *Kolo zářaků* (2017).

4.2.2 Jurský park a formát 2:1

S postupem času se formát 2:1 začíná objevovat v kinematografii čím dál častěji. Zajímavý přístup lze pozorovat v rámci franšizy Jurassic Park. První tři filmy ze ságy byly natočené v poměru 1,85:1. V roce 2015 vznikl v rámci této značky a stejného studia snímek *Jurassic World* v poměru 2:1. Všechny výše zmíněné filmy zpracovávají stejnou tematiku, tudíž hlavní obsah vizuální stránky představují velké přírodní scenerie a vysocí ještěři, jenž jsou zobrazení společně s lidskými protagonisty. Výkonný producent Steven Spielberg preferoval 1,85:1 pro jeho výšku, avšak režisér Colin Trevorrow vnímal tento formát blízký televiznímu 16:9. Hlavní důvody pro zvolení univerzálního formátu se ztotožňují se stanovisky Vittoria Storara. Podle režiséra *Jurassic World* (2015) se jedná o formát, který leží uprostřed mezi 2,35:1 a 1,85:1. Nabízí dostatek vertikálního prostoru pro zakomponování lidí a dinosaurů do jednoho záběru, aniž by přišel o estetický rozměr širokouhlého ráku. Navíc je proporčně velmi blízko velikosti ráku digitálního IMAX, který

⁶⁰ STORARO, Vittorio, STORARO, Fabrizio, Univision - 2:1, s. 2.

⁶¹ STORARO, Vittorio. Vittorio Storaro about Univision and new digital formats [video online]. In: . Associação de Imagem Cinema e Televisão Portuguesa, 2020, 29.11.2017 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://vimeo.com/247887689>

se hodí pro zobrazování akčních scén.⁶² Paradoxem zůstává, že jiní tvůrci následujícího filmu *Jurassic World: Fallen Kingdom* (2018) se uchýlili ke zvolení ještě užšího formátu 2,39:1, avšak plánovaný *Jurassic World: Dominion* (2022) v režii opět Colina Trevorrowa se vrací k 2:1.



Obrázek 89 – film *Jurský park* (1993) v 1,85:1, film *Jurassic World* (2015) v 2:1 a *Jurassic World: Fallen Kingdom* (2018) ve formátu 2,39:1

4.2.3 Rozmach poměru 2:1

Ačkoliv by měl formát 2:1 podle Storara představovat ideál pro všechna média, filmy určené ke kinodistribuci se v něm objevují, ale stále zřídka. Mnohem větší rozmach zažívá v prostředí VOD platform. Zejména streamovací služba Netflix začala produkovat značnou část své původní hrané tvorby právě ve 2:1. Jedním z prvních pořadů, který uvedl tento formát do povědomí byl *House of Cards* (2013) režírovaný Davidem Fincherem, případně seriál *Stranger Things* (2016), ke kterému kameraman Tim Ives uvedl, že pro natáčení zamýšlel zvolit více filmový přístup, než je typický pro klasické televizní pořady. Formát 2:1 se pro svoji sníženou výšku vzdaluje od stereotypního televizního formátu. Záměrem bylo navodit pocit, že divák sleduje speciální show, nikoliv běžný televizní pořad.⁶³

V současné době není Netflix jedinou platformou, která produkuje obsah ve 2:1. K tvorbě některých pořadů s využitím tohoto formátu přistoupily i ostatní služby jako HBO s úspěšnou minisérií *Černobyl* (2019) nebo Amazon Prime se seriálem *Transparent* (2014).

4.2.4 Formát obrazu v sérii DARK (2017-2020)

Jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách, pro streamovací službu Netflix je příznačný různorodý přístup při práci s obrazovým formátem. Původní německý seriál Netflixu *Dark*

⁶² DEVISING A NEW ASPECT RATIO FOR THE DINOSAURS OF JURASSIC WORLD. Panavision [online]. [cit. 2021-7-3]. Dostupné z: <https://www.panavision.com/devising-new-aspect-ratio-dinosaurs-jurassic-world>

⁶³ GROBAR, Matt. 'Stranger Things' Cinematographer Tim Ives On Shooting The Upside Down. Deadline [online]. 26.8.2017 [cit. 2021-7-3]. Dostupné z: <https://deadline.com/2017/08/stranger-things-tim-ives-duffer-brothers-cinematography-emmys-interview-1202141889/>

lze vnímat jako vzorový příklad v rámci využívání potencionálu poměru 2:1 a následně změnou na formát jiný.

Jedná se o mysteriózní sci-fi thriller, který zkoumá existencionální důsledky času a jeho vliv na lidskou přirozenost. Příběh se odehrává ve fiktivním městě Winden, v němž sleduje osudy



Obrázek 91 – portrét ve formátu 2:1
(*Dark*, 2017)



Obrázek 90 – imitace odlesků anamorfotické optiky (*Dark*, 2019)

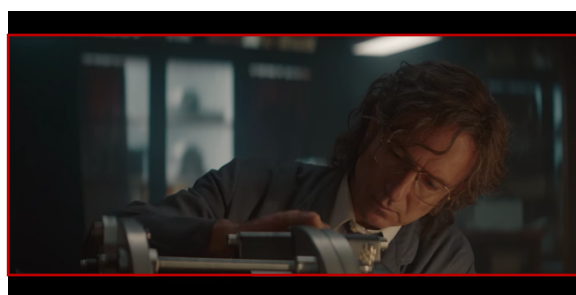
čtyř rodin, které se snaží odhalit pravdy a příčiny událostí ve spojitosti s cestováním v čase. Samotný název seriálu předurčuje temný styl vizuálního zpracování. Na poli tří sérií dochází k důkladnému budování spleťtých vztahů plných lží, podvodů a zvrátů v důsledku času. Pozornost se ve velké míře upírá k jednotlivým postavám a jejich emočnímu rozpoložení. Zároveň dochází opakovaně k zdůraznění společenské zkaženosti celého města, tedy celé komunity. Značná část příběhu se odehrává v lese mezi městem a jadernou elektrárnou, která také zastává narativně důležitou roli. Portréty zde představují výrazný nástroj pro odčítání tohoto komplexního příběhu. V rámci formátu 2:1 preferoval kameraman Nikolaus Summerer 65 mm objektiv pro snímání portrétu, neboť podle něj tato kombinace umožnila nejlépe evokovat pocit středofórmátové fotografie. Zároveň formát umožňuje vystavět temnou atmosféru okolního prostředí Windenu (zejména lesa), v němž se postavy nachází. Pro podporu estetiky širokoúhlého formátu vytvořili tvůrci speciální filtry, které měnily charakter světelným zdrojům a transformovaly flary sférických objektivů do částečné podoby odlesků objektivů anamorfotických.⁶⁴

Změna obrazového poměru

Klíčovými postavami seriálu jsou Jonas a jeho zpočátku potencionální přítelkyně Martha. V prvních dvou sériích se cestování v čase odehrává zejména ve světě protagonisty Jonase. Třetí série odhaluje druhý paralelní svět, ve kterém Jonas neexistuje, jeho postavu nahrazuje dívka Martha, která sice byla přítomna v Jonasově světě, nicméně druhý svět je její a nemá

⁶⁴ CAIATI, Riccarda. "The Art of Dark": a short documentary. ARRI Rental Group [online]. 13.8.2020 [cit. 2021-7-4]. Dostupné z: <https://www.arrirental.com/en/about/overview/news/-the-art-of-dark-a-short-documentary-211446>

s Marthou z Jonasova světa nic společného. Tyto dva světy se odlišují pozoruhodným vizuálním zpracováním, kdy druhý svět, tedy svět Marthy, je stranově převrácen – a to včetně postav, dekorací nebo kostýmů, avšak poměr stran obrazu zůstává pro oba světy stejný. Zásadní zlom přichází ve třetí sérii, když postavy odhalí existenci třetího – původního světa. Ten je světem hodináře H.G. Tannhause, který v něm vytvořil zařízení pro cestování v čase z důvodu záchrany svého syna a nevlastní dcery, jenže spuštěním stroje času nechtěně vznikly dva paralelní světy. Do původního světa cestují Jonas a Martha, aby oni zvrátili tragickou událost Tannhausova syna, čímž zapříčiní zánik jejich dvou problémových světů, včetně sebe samých.



Obrázek 92 – definice časoprostoru použitím formátů 2:1 a 2,39:1 (*Dark*, 2020)

Tento třetí svět se od dvou předchozích vizuálně liší několika aspekty. Upouští se od temné desaturované stylizace, kdy najednou převládají teplé barvy s výrazným kontrastem. Zásadní změna spočívá ve změně obrazového poměru z 2:1 na 2,39:1 s využitím anamorfotické optiky, jenž zásadně mění charakter obrazového podání. Sekvence s hodinářem se objevují



Obrázek 93 – střídání formátů v závěrečné sekvenci poslední epizody seriálu *Dark* (2020) v seriálu víckrát, avšak ne vždy ve stejném obrazovém poměru. Odlišný poměr tak dramaturgicky definuje dimenzi, v jaké se zrovna příběh odehrává. Nejvíce patrný je tento princip v úplném závěru celého pořadu, kdy dochází k rozpadu paralelních světů. Jednotlivé postavy postupně zanikají ve svých světech a Jonas s Marthou ve světě původním. Tím, jak seriál ukazuje tento zánik napříč různými světy, dochází také ke střídání obrazového poměru. Výše uvedený příklad ukazuje, jak se dá pracovat s formátem obrazu jako s dramaturgickým nástrojem a potvrzuje stanovisko, které Netflix uvádí na svých stránkách pro partnery, že

volba poměru stran obrazového rámu představuje zásadní kreativní rozhodnutí, které musí být předem konzultováno.⁶⁵

4.3 Přístup k formátu v rámci hrané tvorby televize a VOD v českém prostředí

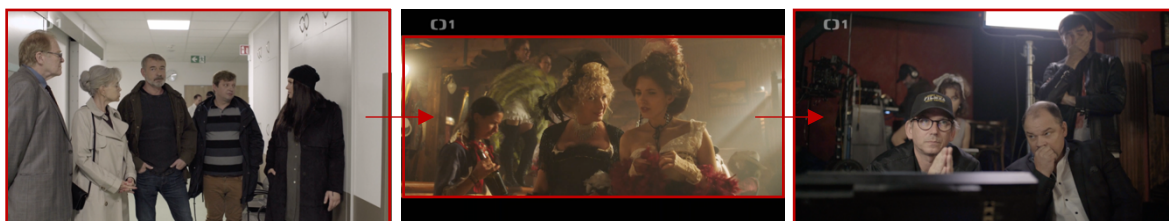
Jedná se o velmi sofistikované téma, které by si zasloužilo další samostatnou práci, která by rozšířila pohled na tuto problematiku. Cílem této podkapitoly je poukázat aspoň na částečnou změnu uvažování o rámu v rámci hrané tvorby televize a českých VOD platforem.

4.3.1 Česká televize

V kapitole 4.1.1 byl zmíněn přístup České televize ohledně formátu v kontextu s dokumentární tvorbou. V případě původní hrané tvorby převažuje mnohem konzervativnější přístup. Drtivá většina televizní produkce se standardně natáčí v poměru 16:9, bez ohledu na žánr nebo typ pořadu, případně i druh média, jelikož v současné době Česká televize připravuje novou internetovou platformu. Volba jiného formátu pro snímání není v televizi typickou záležitostí, natož změna poměru během trvání pořadu.

Hlava medúzy (2021)

Existují však ojedinělé výjimky, kde se lze s tímto fenoménem setkat. Příkladem může být původní televizní seriál České televize *Hlava medúzy (2021)*, konkrétně díl 7. Úvodní scéna se v odehrává ve standardním televizním poměru 16:9. Kriminalisté řeší v nemocnici konsekvence z předchozí epizody. Otevírací montáž následující scény je prezentována v širokoúhlém formátu 2,39:1. Narativně se totiž jedná o fiktivní film, vycházející z formálního stylu filmů spaghetti western, pro které byl tento stranový poměr příznačný. Vzápětí protagonistka filmu špatně vysloví repliku a následuje záběr odhalující režiséra a celý štáb. Tento záběr má zpět poměr stran 16:9, neboť děj je zpět zasazen do reálného světa v rámci seriálu. Dalo by se polemizovat, zda dramaturgické opodstatnění pro tuto změnu



Obrázek 94 – změna formátu z 16:9 na 2,39:1 v seriálu *Hlava medúzy (2021)*

⁶⁵ Cameras and Image Capture. Netflix: Partner Help Center [online]. [cit. 2021-7-4]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360000579527-Cameras-and-Image-Capture>

rámu není příliš prvoplánové, každopádně to nemění skutečnost, že takový přístup k transformaci formátu byl v prostředí České televize schválen.

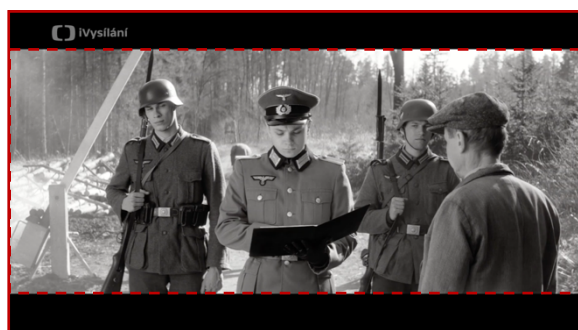
Jako další významný krok vpřed z hlediska respektování záměrů tvůrců lze považovat uvádění převzatých a koprodukčních pořadů v jejich originálním stranovém poměru. Například převzatý islandský seriál *Vraždy ve Vallhale* (2020), natočený koprodukcí RÚV a Netflixu byl uveden na ČT2 v původním formátu 2:1.

Další pokrokové přístupy k obrazovému rámu

V případě koprodukce se situace poměrně liší. Na výrobě díla spolupracuje více subjektů, které si mohou nárokovat vlastní požadavky na vizuální zpracování. Obecný problém



Obrázek 96 – převzatý seriál *Vraždy ve Vallhale* (2020) uvedený ve vysílání České televize v původním formátu 2:1



Obrázek 95 – koprodukční film *Krajina ve stínu* (2020) uvedený ve vysílání České televize v původním formátu 2,39:1

přetrvává v situaci, kdy je koprodukční dílo vytvářené pro distribuci v kině s následným uvedením v televizi, obzvláště pokud se jedná o dílo širokoúhlého charakteru. Nejsou-li smluvně přesně definovány technické podmínky pro uvádění v televizi, může se stát, že filmový rám bude negativně upraven pro potřeby televizního vysílání. Fakt, že tento problém stále přetrvává, dokazuje výpověď kameramana Marka Diviše k filmu *Krajina ve stínu* (2020), který byl natočený černobíle v poměru 2,39:1 anamorfotickými objektivy. Marek Diviš se před uvedením filmu v televizi potýkal přesně s výše zmíněným problémem. *Krajina ve stínu* byla nakonec uvedena také v původním obrazovém formátu.⁶⁶

Výše zmíněné příklady ukazují na určitou pozitivní změnu v souvislosti s vnímáním rámu jako podstatného dramaturgického nástroje. V případě *Hlavy medúzy* (2021) nebo *Krajiny ve stínu* (2020) je širokoúhlý formát pro kinematografii typický. *Vraždy ve Vallhale* (2020) se uvedením ve 2:1 dotýkají otázky, zda by se tento formát mohl časem uchytit i v českém prostředí, aspoň na poli VOD platform. Zajímavostí je, že v současné době Česká televize

⁶⁶ DIVIŠ, Marek. Workshop: Proces vzniku černobílého AV díla. 15.4.2021. Fakulta multimediálních komunikací – Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

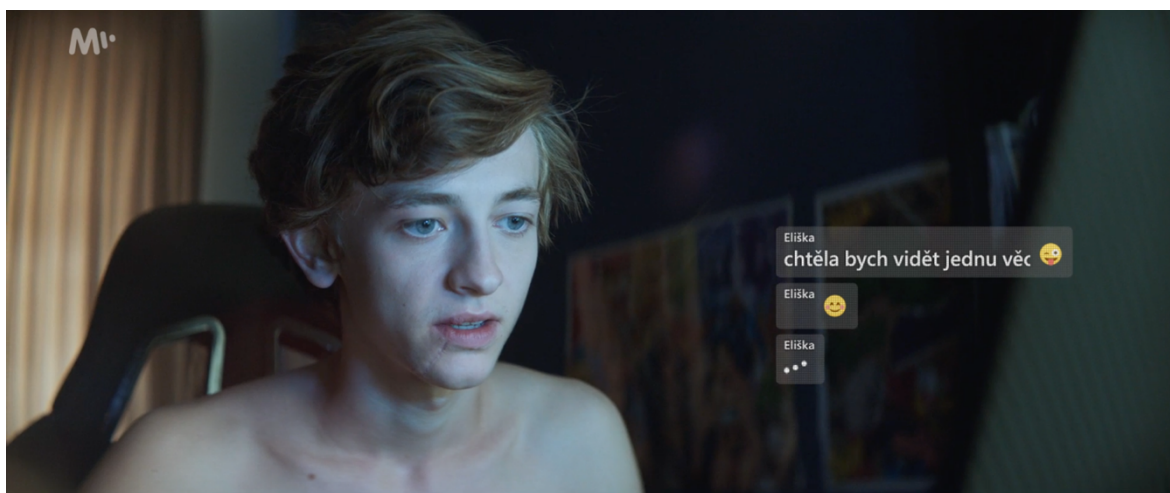
připravuje koprodukční snímek Jana Budaře s názvem *Princ Mamánek (2022)*, který by měl být produkován v univerzálním obrazovém poměru 2:1.

4.3.2 VOD platformy

VOD platformy jako Stream.cz nebo MALL.TV, které produkují v Česku vlastní hraný obsah, zpravidla volí pro své pořady televizní formát 16:9. V porovnání s mezinárodními službami jako Netflix, HBO GO nebo Amazon Prime se stále jedná o výrazný rozdíl. Tato velká produkční studia samozřejmě disponují diametrálně odlišným kapitálem, avšak volba rámu a následná estetika obrazu nemá zrovna v tomto ohledu přímou spojitost s financováním filmu. České VOD služby cílí na stejné koncové médium jako platformy mezinárodní, které pracují s různými formáty na základě dramaturgie.

#martyisdead (2019)

Oceňovaným českým internetovým počinem, který na sebe výrazně upoutal pozornost i v zahraničí, je osmidílný seriál o kyberšikaně z produkce MALL.TV *#martyisdead (2019)*. Dokázal se vymanit z typické seriálové tvorby a zacílit i na generaci diváků, kteří se pohybují spíše v online prostředí. Kromě obsahové stránky se od převážné většiny seriálové tvorby liší také využitím anamorfotické optiky a širokoúhlým formátem obrazu v poměru 2,39:1.



Obrázek 97 – záběr ze seriálu *#martyisdead (2019)* v poměru 2,39:1

ZÁVĚR

V diplomové práci byly definovány konkrétní estetická specifika vybraných formátů. Výzkum byl veden jak z hlediska historického, tak praktického, kdy předmětem zkoumání byly různorodé snímky, které originálně využívají rámu jako dramaturgického nástroje. Na těchto příkladech byly pojmenované jednotlivé fenomény, jež mohou být přisuzované konkrétním formátům.

Čtvercové formáty jsou pro svůj tvar ideální pro zachycení portrétu, který zastává důležitou funkci nositele výrazu. Poměr také podporuje vykreslení izolace postav v rámci jejich mikrosvěta, ze kterého není úniku, nicméně nemusí jít nutně o postihnutí absolutního duševního rozpoložení. Jelikož se jedná o formát příznačný pro ranou éru filmu, může jeho užití působit jako časoprostorový determinant. Výška také předurčuje k více vertikálnímu řešení scény.

Epičnost a grandiozita neodmyslitelně patří k velmi širokoúhlým formátům jako je CinemaScope, ale i ten prošel výrazným vývojem. Tvůrci jako Nicholas Ray jej pomocí aplikací nových vyprávěcích postupů začali využívat i pro prezentaci intimnějších témat. Svým rozměrem tíhne k horizontálnímu řešení kompozice. Hlavní výhoda spočívá ve snímání detailu dvou postav najednou, kdy není nutné stříhat. Současné horizontální rozmístění více postav v rámci mizanscény také umožňuje originálně budovat napětí. Formát dává prostor pro sofistikované využití negativního prostoru, díky němuž lze determinovat postavy vůči prostředí a vytvářet hororové atmosféry. Kombinace snížené vertikály s charakteristikou anamorfotických objektivů se využívá pro reflexi duševního stavu postav. Zároveň postupným snižováním rámu lze evokovat zvyšující se tlak, kterému postavy čelí.

Mezi těmito dvěma extrémami stojí středně široký formát 1,85:1. Relativně vysoká vertikála umožňuje podobně jako čtvercový formát zachytit výraz tváře. Snímky *Joker (2019)* nebo *Ona (2003)* ukazují, že se jedná o formát vhodný pro charakterové studie, zejména kde stojí jedinec vůči společnosti. Dále je adekvátní pro zobrazení akčních scén, kde mohou nadpřirozené bytosti dosahovat vysokých rozměrů.

Výrazné téma představuje změna formátu v rámci projekce. Změna může být motivována jak z technologického, tak z dramaturgického hlediska. Snímek *Insterstellar (2014)* dokazuje, že i využití formátu IMAX nemusí zůstat u prvoplánového využití pro akční scény a lze s ním pracovat kreativně v rámci dramaturgie. Detailní případová studie filmu *Waves (2020)* naznačuje, jak pomocí změny formátu a souvisejících estetizací lze reflektovat

emoční rozpoložení postav. Změna formátu také může sloužit jako určující parametr času a prostoru.

Podle italského kameramana Vittoria Storara by mohl být ideálním východiskem z formátové džungle jím definovaný poměr Univision. V současné době vzniká minoritní část kinematografické tvorby v tomto formátu, avšak výrazný rozmach zažívá zejména na poli mezinárodních streamovacích platforem jako Netflix, HBO nebo Amazon Prime. V Českém prostředí se tento formát stále nachází v šedé zóně. Možná je jen otázkou času, než se dočká obliby také u českých tvůrců.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007, ISBN 9788073310912

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

BELTON, John. Historical Paper: The Origins of 35mm Film as a Standard. SMPTE Journal. 1990, ISSN 0036-1682. Dostupné z: doi:10.5594/J02613

SOCIETY OF MOTION PICTURE ENGINEERS. (1930). Journal of the Society of Motion Picture Engineers. New York, N.Y., Society of Motion Picture Engineers

SULTANIK, Aaron. Camera-cut-composition: A Learning Model. New York: Cornwall Books, 1995, ISBN 0-8453-4852-3

COSSAR, Harper. Letterboxed: the evolution of widescreen cinema. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, ISBN 978-0-8131-2651-7

SMPTE TUTORIAL: Searching for the Perfect Aspect Ratio. In: SMPTE Journal. 8. vydání. SMPTE, 1996, ISSN 0036-1682. Dostupné z: doi:10.5594/J09548

BAZIN, André. What Is Cinema: Volume I. Reprint. University of California Press, 2005, ISBN 9780520242272

HANSON, Lance. Writing Visual Culture: Edgelands Aesthetics: Exploring the Liminal in Andrea Arnold's Fishtank (2009). 6. Hertfordshire: University of Hertfordshire, 2015. ISSN 2049-7180

WITMER, Jon D. The Avengers. American Cinematographer. American Society of Cinematographers, 2012, (6) ISSN 0002-7928

STORARO, Vittorio, STORARO, Fabrizio, Univision

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

VOD Video on Demand (video na vyžádání)

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – formát 1,33:1[online]. [cit. 2021-7-25]. Dostupné z: https://www.red.com/red-101/video-aspect-ratios	13
Obrázek 2 – formát 1,37:1[online]. [cit. 2021-7-25]. Dostupné z: https://www.red.com/red-101/video-aspect-ratios	13
Obrázek 3 – důraz pomocí irisové clony (<i>Broken Blossoms, 1919</i>).....	14
Obrázek 4 – poetické vyznění irisové clony (<i>Broken Blossoms, 1919</i>).....	14
Obrázek 5 – irisový fade out (Tom and Jerry, epizoda 47 – Little Quacker, 1950).....	14
Obrázek 6 – horizontálně maskovaný obraz ve filmu <i>Broken Blossoms (1919)</i>	15
Obrázek 7 – horizontálně maskovaný obraz ve filmu <i>Broken Blossoms (1919)</i>	15
Obrázek 10 – celek situace (<i>The High Sign, 1921</i>).....	16
Obrázek 9 – vertikálně složený obraz (<i>The High Sign, 1921</i>).....	16
Obrázek 8 – rozdělený standardní formát (<i>The High Sign, 1921</i>).....	16
Obrázek 11 – triptych závěrečné části filmu <i>Napoleon (1927)</i>	17
Obrázek 12 – rozmístění prvků do více plánů v rámci triptychu ve filmu <i>Napoleon (1927)</i>	18
Obrázek 13 – 70 mm verze filmu <i>The Big Trail (1930)</i>	19
Obrázek 15 – protizáběr detailu 35 mm verze filmu <i>The Big Trail (1930)</i>	19
Obrázek 14 – detail postavy v 35 mm verzi filmu <i>The Big Trail (1930)</i>	19
Obrázek 16 – formát Cinerama ve filmu <i>Jak byl dobyt Divoký západ (1962)</i>	21
Obrázek 18 – srovnání 2,39:1 s 16:9 a 4:3 [online]. [cit. 2021-7-25]. Dostupné z: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-anamorphic-lens-definition/	22
Obrázek 17 – poměr formátu Cinemascope [online]. [cit. 2021-7-25]. Dostupné z: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-anamorphic-lens-definition/	22
Obrázek 19 – anamorfoticky zaznamenaný obraz [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: https://gearupcamera.com/tag/lens/	22
Obrázek 20 – správně roztažený anamorfotický obraz [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: https://gearupcamera.com/tag/lens/	22
Obrázek 21 – příklad dlouhého kontinuálního záběru ve filmu <i>Řeka do nenávratna (1954)</i>	23
Obrázek 22 – horizontálně řešená kompozice postav v rámci 2,39:1 ve filmu <i>Rebel bez příčiny (1955)</i>	24
Obrázek 23 – následný detail v poměru 2,39:1 ve filmu <i>Rebel bez příčiny (1955)</i>	24
Obrázek 24 – širší záběr v rámci emočně vypjaté situace (<i>Rebel bez příčiny, 1955</i>).....	25
Obrázek 25 – následný střih na detail tváře ve filmu <i>Rebel bez příčiny (1955)</i>	25
Obrázek 27 – logo mutace TohoScope [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: https://unistyleinc.com/techniques/387	26

Obrázek 26 – logo mutace ShawScope [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: https://www.davidbordwell.net/essays/shaw.php	26
Obrázek 28 – okenička dvou perforační kamery [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: http://www.infamouspro.com/2perf35.html	26
Obrázek 29 – záběr z filmu <i>Shame (2011)</i> , natočeným sféricky technologií Techniscope. 26	
Obrázek 30 – propagační materiál k VistaVision [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vistavision/	27
Obrázek 31 – obraz zaznamenaný při horizontálním průběhu filmu [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/wingvv5.htm	27
Obrázek 32 – porovnání filmového a digitálního IMAX [online]. [cit. 2021-7-28]. Dostupné z: https://imaxmelbourne.com.au/about_imax/imax-1570-film/	29
Obrázek 33 – verze <i>Do The Right Thing (1989)</i> na filmu; pro TV a kinoprojekci	31
Obrázek 35 – charakteristika impresionistické malby obrazu <i>Banks of the Seine, Vétheuil, 1880</i>	36
Obrázek 34 – bokeh anamorfotického objektivu ve filmu <i>Moonlight (2016)</i>	36
Obrázek 36 – využití čtvercového formátu ve filmu <i>Fish Tank (2019)</i>	37
Obrázek 37 – příklady využití formátu 4:3 ve filmu <i>Lighthouse (2019)</i>	38
Obrázek 38 – portrét protagonisty ve filmu <i>Saulův syn (2016)</i> v rámci formátu 4:3	39
Obrázek 39 – negativní prostor v návazných záběrech ve filmu <i>Silnější než život (1956)</i> ..	40
Obrázek 40 – využití širokoúhlého formátu pro definici vztahů ve filmu <i>Silnější než život (1956)</i>	41
Obrázek 41 – práce s detailem v prvním plánu ve filmu <i>Sanjuro (1962)</i>	42
Obrázek 42 – středové řešení protizáběrů ve filmu <i>Mad Max: Zběsilá cesta (2015)</i>	43
Obrázek 43 – středové centrum pozornosti akční scény ve filmu <i>Mad Max: Zběsilá cesta (2015)</i>	44
Obrázek 44 – odloučení v rámci formátu 2,39:1 ve filmu <i>The War Zone (1999)</i>	44
Obrázek 45 – aranžmá scény do více plánů ve filmu <i>Osm hrozných (2015)</i>	45
Obrázek 46 - rozdělení formátu 2,76:1 na dvě poloviny o formátech 4:3 ve filmu <i>Osm hrozných (2015)</i>	45
Obrázek 47 – využití poměru obrazového rámu pro scénografické řešení mizanscény ve filmu <i>Zlý čas v El Royale (2018)</i>	47
Obrázek 48 – kompozice různě vysokých postav ve filmech <i>Jurský park (1993)</i> a <i>Avengers (2012)</i>	47
Obrázek 49 – horizontálně řešená kompozice ve filmu <i>Spider-man (2002)</i>	48
Obrázek 50 – vertikální řešení scény ve filmu <i>Muži v černém (1997)</i>	48
Obrázek 51 – determinace postavy prostředím v rámci formátu 1,85:1 ve filmu <i>Joker (2019)</i>	49
Obrázek 52 – Artur po charakterové změně ve filmu <i>Joker (2019)</i>	50
Obrázek 53 – zachycení detailu tváře v poměru 1,85:1 ve filmu <i>Joker (2019)</i>	50

Obrázek 54 – determinace postavy prostředím ve filmu <i>Ona (2003)</i>	51
Obrázek 55 – detail tváře s výrazným bokehem ve filmu <i>Ona (2003)</i>	51
Obrázek 56 – charakteristika sférické optiky v poměru 1,85:1 ve filmu <i>Babel (2007)</i>	52
Obrázek 57 - charakteristika anamorfotické optiky ve formátu 1,85:1 ve filmu <i>Babel (2007)</i>	52
Obrázek 58 – stylizované kompozice v rámci formátu 1,37:1 ve filmu <i>Grandhotel Budapešť (2014)</i>	53
Obrázek 59 – změna formátu obrazu z 2,39:1 na IMAX ve filmu <i>Hunger Games: Vražedná pomsta (2013)</i>	54
Obrázek 60 – intimní scéna s dramatickým zvratem v rámci formátu 2,39:1 ve filmu <i>Hunger Games: Vražedná pomsta (2013)</i>	54
Obrázek 61 – střídání formátů 2,39:1 a IMAX při rozhovoru ve filmu <i>Temný rytíř povstal (2012)</i>	55
Obrázek 62 – změna formátu z 2,39:1 na IMAX ve filmu <i>Interstellar (2014)</i>	56
Obrázek 63 – záběr ve formátu 2,39:1 před bouří (<i>Interstellar, 2014</i>)	57
Obrázek 64 – záběr ve formátu IMAX po bouři (<i>Interstellar, 2014</i>).....	57
Obrázek 67 – Cooper doma na verandě v poměru 2,39:1 (<i>Interstellar, 2014</i>).....	57
Obrázek 66 – establish na dům v IMAX (<i>Interstellar, 2014</i>).....	57
Obrázek 65 – Cooper v prostředí domova ve formátu 2,39:1 (<i>Interstellar, 2014</i>).....	57
Obrázek 68 – pohled do domova z páté dimenze ve formátu IMAX (<i>Interstellar, 2014</i>) ..	58
Obrázek 69 – střídání formátů 2,39:1 a IMAX při opouštění domova a Země (<i>Interstellar, 2014</i>)	58
Obrázek 70 – střídání formátů a časoprostor ve filmu <i>Interstellar (2014)</i>	59
Obrázek 71 – dramaturgicky významná změna formátu ve filmu <i>Mommy (2014)</i>	60
Obrázek 72 – postupné snižování rámu s nástupem noční můry ve filmu <i>Přicházejí v noci (2017)</i>	61
Obrázek 73 – poslední záběr filmu <i>Přicházejí v noci (2017)</i> v poměru 3,00:1	62
Obrázek 74 – expozice Tylerova nespoutaného života ve formátu 1,85:1 (<i>Waves, 2019</i>)..	62
Obrázek 75 – změna formátu z 1,85:1 na 2,40:1 po sdělení diagnózy (<i>Waves, 2019</i>)	63
Obrázek 76 – spor mezi Tylerem a Alexou ve formátu 2,40:1 (<i>Waves, 2019</i>)	63
Obrázek 77 – Tyler pod vlivem omamných ve formátu 2,66:1 (<i>Waves, 2019</i>).....	63
Obrázek 78 – bezvýchodná situace po napadení Alexy ve formátu 1,33:1 (<i>Waves, 2019</i>)..	64
Obrázek 79 – konfrontace ve formátu 3,00:1 (<i>Waves, 2019</i>)	64
Obrázek 80 – plynulé přenesení pozornosti na Emily ve formátu 1,33:1 (<i>Waves, 2019</i>) ...	65
Obrázek 81 – útěk Tylera před policií a následné zatčení ve formátu 1,33:1 (<i>Waves, 2019</i>)	65
Obrázek 82 – změna z 1,33:1 na 2,66:1 po sblížení Emily s Lukem (<i>Waves, 2019</i>)	66
Obrázek 83 – postupné vertikální rozšíření rámu z 2,66:1 na 1,85:1 (<i>Waves, 2019</i>)	66

Obrázek 84 – komparace podobné obrazové stylizace, avšak s narativně odlišným významem (<i>Waves</i> , 2019).....	67
Obrázek 85 – střídání formátů 16:9 a 4:3 v dokumentu <i>Španělská chřipka</i> (2021).....	69
Obrázek 86 – různé formáty původních dokumentů streamovací platformy Netflix (<i>David Attenborough: Život na naší planetě</i> (2020), <i>V Billově mozku: dekódování Billa Gatese</i> (2019), <i>Já jsem vrah</i> (2020), <i>Na místě činu: Zmizení v hotelu Cecil</i> (2021))	69
Obrázek 87 – výpovědi respondentů v 16:9, fiktivní příběh ve formátu 2,39:1 a příspěvky ze sociálních sítí ve vertikálním formátu na pozadí v 16:9 (<i>Sociální dilema</i> , 2020)	70
Obrázek 88 – paralelní obrazová montáž kombinující formáty 2,39:1 a 16:9 (<i>Sociální dilema</i> , 2020)	70
Obrázek 89 – film <i>Jurský park</i> (1993) v 1,85:1, film <i>Jurassic World</i> (2015) v 2:1 a <i>Jurassic World: Fallen Kingdom</i> (2018) ve formátu 2,39:1	72
Obrázek 90 – imitace odlesků anamorfotické optiky (<i>Dark</i> , 2019)	73
Obrázek 91 – portrét ve formátu 2:1 (<i>Dark</i> , 2017).....	73
Obrázek 92 – definice časoprostoru použitím formátů 2:1 a 2,39:1 (<i>Dark</i> , 2020).....	74
Obrázek 93 – střídání formátů v závěrečné sekvenci poslední epizody seriálu <i>Dark</i> (2020)	74
Obrázek 94 – změna formátu z 16:9 na 2,39:1 v seriálu <i>Hlava medúzy</i> (2021).....	75
Obrázek 95 – koprodukční film <i>Krajina ve stínu</i> (2020) uvedený ve vysílání České televize v původním formátu 2,39:1	76
Obrázek 96 – převzatý seriál <i>Vraždy ve Vallhale</i> (2020) uvedený ve vysílání České televize v původním formátu 2:1	76
Obrázek 97 – záběr ze seriálu <i>#martyisdead</i> (2019) v poměru 2,39:1	77

