

Historický vývoj pohybu kamery ve filmu

Matěj Brothánek

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Matěj Brothánek**
Osobní číslo: **K13236**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Pohyb kamery ve filmu

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,
délka minimálně 10 min., kamera.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf, a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce

na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy 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 bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm 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.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

John Calhoun – Putting the "Move" in Movie – ASC článek

Blain Brown – Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers, Directors, and Videographers

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Art. Július Liebenberger, ArtD.

Ateliér Audiovize

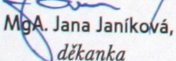
Datum zadání bakalářské práce:

1. prosince 2015


Termín odevzdání bakalářské práce:

10. května 2016

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. MgrA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka





MgrA. Pavel Hruša
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ 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 mne 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.

Ve Zlíně ..22.1. 2016.....

Matěj Brothánek 
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Abstrakt česky

Touto bakalářskou prací chci přiblížit, jak vypadal vývoj kamerového pohybu s vývojem celé kinematografie. V první části práce se věnuji teoretické části vývoje a v druhé porovnávám 2 téměř stejná díla, natočená s 50 letým odstupem a analyzuji jak se pohyb v 50. letech lišil od dnešních let, když jsou možnosti téměř neomezeny.

Klíčová slova: pohyb kamery, historie, film, 3:10 vlak do Yumy

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

In this bachelor work I want to take a closer look on history of film movement. In first part I am writting about theoretical part of movement development and in the second part I am comparing 2 almost identical films with 50 years difference.

Keywords: camera movement, history, movie, 3:10 to Yuma

Poděkování, motto a čestné prohlášení, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická, nahraná do IS/STAG jsou totožné ve znění:

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

Chtěl bych poděkovat panu Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD za pomoc při vybrání tématu a usměrňování při psaní.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 VÝVOJ POHYBŮ KAMERY	11
1.1 RANNÁ KINEMATOGRAFIE DO ROKU 1900.....	12
1.2 POHYB V LETECH 1900-1915	13
1.3 POHYB V LETECH 1915-1930	15
1.4 POHYB V LETECH 1930-1960 A ITALSKÝ NEOREALISMUS	16
1.5 1960.....	17
II PRAKTICKÁ ČÁST	17
2 ORIGINÁL X REMAKE	19
2.1 3:10 VLAK DO YUMY	19
2.1.1 Dějová linka.....	19
2.1.2 Pohyb kamery originál.....	20
2.1.3 Pohyb kamery 2007.....	28
ZÁVĚR.....	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	34
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	35

ÚVOD

Když se rodinná firma Lumière Frères, kterou tvořili dva bratři, který dnes zná celý filmový svět - Luis a Auguste Lumièrové, často nazývané jako „otcové moderního filmu - inspirovala prací Edisona a vytvořila 35 milimetrovou filmovou kameru s krokovacím mechanismem, určila na dlouhou dobu směr, kterým se bude značná část lidí ubírat, který zaujme lidi a který se bude stále inovovat. Díky inovaci se tak za 120 let událo tolik technického vývoje a pokroků, že v dnešní době již není problém udělat s kamerou téměř jakýkoliv pohyb, který by se dřív snad mohl zdát nemožný. Díky filmařům v počátcích, kteří v tehdejší době s pohybem experimentovali, používali ho aniž by věděli jestli tím u diváka docílí požadovaného efektu nebo ne, jsme v dnešní době tam, kde teď jsme. V době téměř neomezených možností.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝVOJ POHYBŮ KAMERY

Když pohnete kamerou nebo sjedete s jeřábem dolů (např. v Shawshank Redemption) a vidíte je stát na hraně střechy, musí to něco znamenat. Potřebujete přesně vědět, proč to takhle děláte, musí to být ukotvené v příběhu, dokáže to i příběh samotný posunout a prohloubit.¹

Citát anglického kameramana Rogera Deakinse v podstatě shrnuje funkci pohybu kamery u filmu. Lidi od jakživa baví koukat se na pohybující se obrázky. Proto vznikly v polovině 19. století vynálezy jako fenakistiskop² nebo zootrop³, v roce 1877 Émile Reynaud sestavil praxinoskop, který měl základ zootropu, akorát obraz přenášel skrz soustavu zrcadel na plátno. Všechny tyto vynálezy měli pozitivní odezvu od lidí, proto jejich vývoj dál pokračoval.

Pohyb kamery, jak se zmiňuje Roger Deakins, by neměl být bezmyšlenkový a vždy by měl mít účel. S pomalým odjezdem od dívky, se kterou se právě rozešel přítel, divákovi emoce podpoříme a svižnějším nájezdem na muže, kterému právě došlo jakou udělal chybu, že dívku opustil, také. Pohybem kamery může filmař směřovat divákův pohled, odhalovat věci které byly na začátku scény zakryté. Pohybem lze navodit rychlost, běs, ale i smutek. U pohybu kamery se říká to samé, jako u hudby ve filmu - pokud je dobře zvolená, neruší.

¹ Roger Deakins

² Soustava dvou kotoučů za sebou umístěných. Na prvním nepohyblivém jsou díry, přes které se kouká na druhý, pohyblivý kotouč kde jsou nakresleny fáze pohybu.

³ Točící se ovál, z jehož vnější strany se dírami koukáme dovnitř, kde jsou nakresleny fáze pohybu

1.1 Ranná kinematografie do roku 1900

V ranných počátcích kinematografie se s pohybem moc nepočítalo. První kamery byly na stativu uchyceny relativně nahrubo, žádné rychloupínací destičky, které známe dnes, samozřejmě nebyly a se stativovými hlavami které v té době byly nešlo moc plynule švenkovat. Jejich primární snaha byl, aby to na daný záběr dokázali zafixovat a kamera se ani nehla. To bylo navíc důležité v případech trikových efektů, kdy se dělal třeba dvojexpozice nebo podobně.

První pohyby kamery, které se v dějinách kinematografie odehráli, se stali díky kameramanovi bratří Lumiérů - Alexandru Promiovi. Původem Ital, který se usídlil ve Francii a díky tomu uviděl prezentaci kinematografu. Stal se šéfem jednotky a měl za úkol vzdělávat nové kameramany. Natáčel pro Lumiéry krátké pohlednice z různých zemí, Promio natáčel v Benátkách. A tam právě vytvořil pohyb kamery, a to tak, že připevnil kameru ke gondole a proplouval městem. Film se jmenoval *le Grand Canal á Venise (1897)*. Tím vnuknul nápad ostatním filmařům na vytvoření tzv. phantom rides. Kamera se připevnila na přední část lokomotivy a natáčel se průjezd krajinou, tunely. Prvním z těchto filmů měl opět na svědomí Alexandr Promio, nese název *Opuštění jeruzalému vlakem (1897)*. Lidé, kteří poprvé měli šanci vidět v malém kině něco tak ohromujícího s unikátní perspektivou, byli příjemně potěšeni.

V roce 1897, Robert W. Paul, průkopník britského filmu, který vytvářel anglickou kopii Lumiérovic kinematografu i pro George Méliése měl také první švenkovací hlavu, takže mohl bez přerušení a v jednom záběru natočit s plynulým pohybem kamery procesí diamantového výročí královny Viktorie.

Vcelku vzato, filmy do roku 1900 se točili převážně se statickou kamerou, a i když stativová hlava umožňující plynulé švenkování již byla filmařům k dispozici, využívali ji jen zřídka. Když už ji využili, tak na dokončování záběru, nesnažili se pohybem dělat umění.

1.2 Pohyb v letech 1900-1915

První známka jiného přístupu k pohybu kamery než jen k dokomponování postavy v záběru se objevila v produkci Biograph studio ve filmu *Love in the Suburbs (1900)*. V tomto jednozáběrovém filmu kamera švenkuje se ženou, která jde a sledují ji dva muži. Tím, že kamera ve švenku pokračuje, i když se chvíli zdá, že dekomponuje, najednou vidíme postavu policisty, což mění naraci filmu. Toto využití švenku, kde se švenke ještě víc a objeví se něco, co změní dosavadní průběh filmu se začalo více využívat v roce 1904. Opět ve filmu Biograph studio *The Lost Child, Porterovým Stolen by Gypsies (1904)* a *Maniac Chase (1905)*

V akčních scénách odehrávajících se v exteriérech amerického západu, kdy nebylo přesně dané, jak se kdy jaký herec bude pohybovat při potyčce (resp. bylo to přesně dané, ale užší záběry se nedali přesně vypočítat) bylo vyžadováno od kameramanů, aby byli schopni plynule dokomponovávat.

V roce 1910 přichází na plátno první náznak jízdy. Ve filmu *An Old Soldier (1910)* společnosti Hepwix jsou dlouhé dialogové scény a kamera se pomalu a o kousíček, téměř nezřetelně, pohybuje dopředu a dozadu. Zdá se, že tam byla snaha o jakousi dramaturgii pohybu, protože jízda občas koreluje s dramatičností dialogu na place.

Ovšem historici označují za jako prvního, kdo v celovečerním filmu použil kameru na jízdě pro vyjádření pocitů, italského filmového průkopníka, Giovanni Pastroneho ve filmu *Cabiria (1914)*. Pastrone si nechal patentovat carello (italsky jízda) roku 1912.

Cabiria se sice uvádí spolu s rokem 1914, ale byla natočena již o rok dříve. Film obsahuje velké množství pomalých diagonálních jízd z velkého celku do ne moc užšího záběru. V Americe se pár let říkalo těmto pohybům „Cabiria Movement“.

O rok dříve se ve Spojených státech natočil film *The Passer-by (Oscar Apfel, 1912)*, ve kterém byla kamera na jízdě. Začala na celku a pomalu se přibližovala na polodetail muže u stolu. Tam se záběr prolnul s flashbackem a v závěru, kdy vzpomínka skončila, kamera zase odjížděla.

Ve filmu společnosti Heptworth *At the Foot Of the Scaffold (1913)* jede kamera bokem z jednoho pokoje do druhého, v podstatě „skrz zed“ a u toho sleduje herce, který jde dveřmi do místnosti.

Kinematograf Lumiérů prezentoval život jako přehlídku pozorovanou člověkem z chodníku, kdežtože Pastroneho jízda se přidala do přehlídky a podívala se zpět na chodník.⁴

V roce 1912 se také rozrostlo používání tzv. paralelního sledovacího záběru (*parallel tracking shot*). Kamera byla připevněna na autě či vlaku a natáčela hereckou akci odehrávající se na jiném pohybujícím objektu při udržování konstantní vzdálenosti. Například Griffith ve filmu *Girl And Her Trust* použil kameru připevňenou speciálním systémem na autě a sledoval vlak jedoucí vedle, Schnedler-Sørsen z Dánska točil trolejbus z vlaku a podobně.

1.3 Pohyb v letech 1915-1930

Filmy německého expresionismu *The Last Laugh (Der Letzte Mann, 1924)* a *Variety (1925)* od Friedricha Wilhelma Murnaua se staly známými díky svými plynulými a dynamickými pohyby. První záběr z *The Last Laugh* je z výtahu, nasměrovaný směrem ven k hale a snímá jí skrze mříže a u toho klesá. Jak dopadne do stanice, poslíček otevře mříž a před kamerou projde slečna. Na to navazuje jízda k dveřím ven.

Kamery se postupně začaly zmenšovat a kolem roku 1926 se začali vyrábět nové stativové hlavy, které umožňovali lepší a plynulejší ovládání. Co se týče pohybu, začalo se také více experimentovat. Například Harold Lloyd ve svém filmu *For Heaven Sake (1926)* využil vysokozdvýžný vozík, na jehož zvedák namontoval stativovou hlavu a následně mohl jezdit dopředu/dozadu a nahoru/dolů. Ještě více známý je jeho film *The Kid Brother (1927)*, ve kterém kamera vystoupá přes 6 metrů do výšky aby udržela Harolda v záběru, když leze po borovici.

V roce 1925 Abel Gance při natáčení filmu *Napoleon* používal řadu inovativních kamerových postupů. Například připnul kameru přes postroj na lidskou hrud', na sáňky, na houpačku nebo obalil ruční kameru velkou houbou aby ji mohl při bojové scéně herec praštit.

⁴ Robert Gerst - Make film history, str. 48

První opravdový kamerový jeřáb se sestrojil pod vedením Paula Fejöse pro Universal Studios a jejich produkci muzikálu Broadway v roce 1929. Jeřáb měl nahoře místo pro dvě kamery se stativy a rameno bylo dlouhé skoro 8 metrů. V muzikálu byl využit velmi zdatně a pokrýval dlouhé scény, ovšem ne dialogové.

S nástupem zvuku se bohužel musel na chvíli omezit kamerový pohyb, protože kamery byly uzavřeny ve zvukotěsných kabinách, tzv. Ice boxech, a tam moc místa na švenkování nebylo. Pár výjimek, kde se mohlo švenkovat dle libosti, se přeci jen natočilo, např. *The Singing Fool (1928)*, *Hearts Of Dixie (1929)* nebo *Chinatown Nights (1929)*, a to díky tomu, že zvuk byl u těchto filmů dodán postprodukčně.

Kolem roku 1930 si začali režiséři uvědomovat, že mohou v dialogových scénách nějaké střihy nahradit kamerovým pohybem. Ve filmu je tak možné přejít z celku na detail beze střihu, se kterým by se mohlo vytratit kouzlo či emoce okamžiku.

1.4 Pohyb v letech 1930 - 1960 a italský neorealismus

V období druhé světové války se díky lehkým kamerám a celkově období, začala hojně užívat ruční kamera. Jak ve válečných dokumentech, kde moc na výběr nebylo, tak v Itálii, kde byl v té době styl zvaný neorealismus. Italský neorealismus se vyznačoval především tím, že bylo vše točené v exteriérech nebo reálech, převážně hráli neherci a byli zachycováni v hrubých kompozicích. Ačkoliv to tak vypadá, jen pár filmů vše naplno splňuje. Většina filmů se točila v dobře osvětlených ateliérech, případně se dodělával zvuk. Za prvního neorealistickeho tvurce se považuje režisér Roberto Rosellini se svým filmem *Desiderio*, ve kterém využíval ruční kamery aby jej diváci nebrali jako režiséra ale spíš jako diváka. Bohužel byl donucet přestat pracovat na tomto filmu ještě před jeho dokončením.

Režiséři začali naplno využívat potenciál jízdy a jeřábu, důkazem je film Orsona Wellse *Touch of Evil (1958)*. Jako úvodní záběr filmu je téměř tři a půl minuty dlouhý záběr z jeřábu, pravděpodobně na kolečkách, který začíná na detailu bomby, náseledně se záběr rozšíří a kamera jede za hercem, který bombu instaluje na auto. On odchází, pár nastupuje do auta a kamera se zvedá vysoko nahoru nad budovy, jak auto vyjede tak klesá na

jeho úroveň a celou dobu jede s ním. Neskutečný záběr ve své složitosti i na dnešní dobu a v 50. letech je obzvlášť průkopnický.

V 30. letech se začala vyrábět jízda, která měla gumová kola a uměla zatáčet.

1.5 1960

Kolem roku 1960 se zpopularizoval objektiv se schopností transfokace. V tomto období se používal převážně pro šok efekt, kdy se najednou zazoomovalo z celku na detail. Pomalá změna transfokace je známá z filmu *A Hard Days Night* a dalších, režiséři se tak v té době snažili dynamizovat sekvence.

Ng See-Yuen, režisér z Hong Kongu točící převážně artově-válečné filmy prohlašuje, že našel využití rytmického zoom-outu na zesílení emocí v bojových scénách: „*Když přijde na pěsti, 50mm objektiv ztrácí účinek.*“

Mnoho režisérů v té době začalo pokrývat scény dlouhými záběry, kde se průběžně zoomovalo a švenkovalo. Záběr obvykle začal na nejširším ohniku a pak se postupně zoomovalo na herce, kteří rozehrávali scénu, až do nejužšího ohniska pro moment nejvyššího dramatu. Takovéto zoomování je typickým znakem filmů z let 1960-1970. Pracovali s tím jak nováčci jako Aleksander Petrović (*I Even Met Happy Gypsies, 1967*) a Robert Altman (*MASH, 1970*), tak veteráni jako Visconti, Fellini, Bergman, Rossellini,...

Film Michalangela Antonioniho *The Passenger (1975)* zase proslul kamerovou jízdou. Předposlední záběr filmu trvá totiž skoro 6 a půl minuty a začíná jízdou ven z pokoje skrze mřížve ven na ulici, tam se otočí zpět k budově a s policisty je nájezd zpět k mřížím bytu.

Robert Altman ve filmu *The Player (1992)* vytvořil na začátek 8 minutový záběr v jízdě, který byl na tehdejší dobu velmi dobře propracován.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 ORIGINAL VS REMAKE

V této části bakalářské práce budu porovnávat 2 filmy, které jsou žánrově i příběhově stejné, jen byly natočeny s několikaletým odstupem. Remake česky znamená předělání, přepracování a charakteristické pro něj je, že nevychází z původní předlohy, ale napodobuje předchozí zpracování. Ve filmu se často bere původní dějová linka i hlavní postavy, může ale dojít i k situaci, kdy se pojem remake použije jen z marketingových důvodů a s originálem nemá skoro nic společného.

2.1 3:10 vlak do Yumy

Tento western, originálním názvem *3:10 to Yuma*, původně natočený v roce 1957 režisérem Delmerem Davesem byl založený na založený na krátké povídce z roku 1953 od amerického spisovatele Elmorea Leonarda. V roce 2007 se film dočkal stejnojmenného remaku od režiséra Jamese Mangolda.

2.1.1 Dějová zápletka

Oba filmy, vzhledem k tomu že jde o remake, mají totožnou hlavní zápletku, tak prvně popíši originál a později doplním změny z remaku.

Film začíná scénou, kdy farmář Dan Evans (Van Helfin) vidí se svými dvěma syny přepadení dostavníku obávaným zločincem Benem Wadem (Glenn Ford). Dojde tam k zastřelení 2 lidí a když Ben spatří Evanse a syny, zabaví jim koně aby nemohli za šerifem, a tak musí dobytek zahnat i bez nich. Když se dostanou domů, vyjde najevo jejich hlavní problém. Není voda a nemají peníze aby si pronajali vodu z potoka. Děti a žena nevidí svého otce a muže jako hrdinu, což si Dan uvědomuje. Rozhodne se zajet do města pro půjčku \$200, díky čemuž by si mohl zajistit vodu na půlroku dopředu. Mezitím se do města dostal Ben Wade i se svými kumpány, kteří v hospodě zapíjí smrt svého kolegy a nahlásí šerifovy a jeho lidem, že nedaleko odsud někdo přepadl dostavník. Šerif se vydá na místo kde potká Evanse, jenž je na cestě do města. Ten, jakožto svědek události hned popíše bandity a šerifovi dojde, že jej obelstili. Vydají se do města, kde v hospodě zbyl jen Wade se servírkou - Wade má velkou slabost na ženy. Evans dojde k Benovi a tahá z něj peníze, tím získává čas na to, aby šerifovi muži zaujmuli pozice a mohli zatknout Bena. Následně se řeší, kdo ho odveze na vlak, shánějí se ještě dva dobrovolníci. Evans se snaží získat půjčku, kvůli které vůbec do města přijel, ale bezúspěšně, je sucho a nikdo nesplácí. Vyhlásí se, že kdo pojede jako doprovod s Wadem, dostane \$200, tak se Evans přihlásí. Jenže

tuší, že Wadovi komplici je budou chtít zastavit a osvobodit ho, tak uspořádají lest a Evans si Wada odvede na hodinu domů, tam mu dá najíst, on mezitím zaflirtuje s jeho manželkou a alkoholický komplic který hlídá venku dům, začne střílet protože je bez alkoholu nervózní. Tím upoutá pozornost Wadových kompliců. Pak se vydají na cestu do města, odkud jede vlak do Yummy. Tam si pronajmou poslední volný pokoj v hotelu, kde zůstane Wade s Evansem osamotě. Tam se jej taky Wade snaží zvykat, aby jej pustil a rančer se snaží pochopit jeho motivace v zabíjení. Ke konci se do města dostanou Wadovi komplicové, zabijí alkoholického společníka Evanse a najednou se od něj všichni distancují a vzdávají se. I objednavatel mu říká, aby to vzdal, ale Evans se nenechá, protože už kvůli tomu zemřeli nevinní lidé. Když přijede vlak, podaří se mu dojít až k němu a s Wadem do něj naskočit, Wade naskočí dobrovolně, jelikož mu předtím Evans zachránil život a film tím končí.

Film z roku 2007 se liší až na malé drobnosti především v závěru, kdy se Evansovi sice podaří dostat Wada do vlaku, ale jak je otočený zády k bojišti, zabijí ho. Wadovi ale natolik přirostl k srdci, že on povraždí všechny své komplice a nastoupí do vlaku dobrovolně. Používá také mnohem více křížového střihu a více elyps.

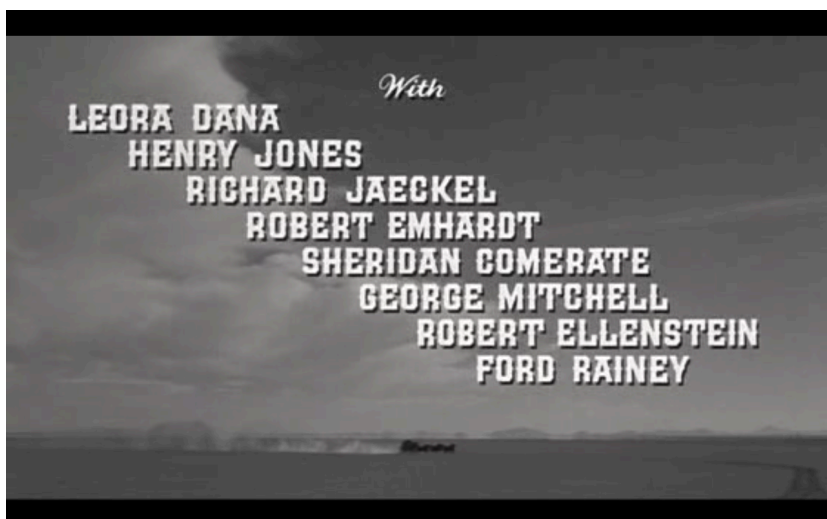
2.1.2 Pohyb kamery 1957

V roce 1957 již byly všechny regulérní prostředky pro pohyb kamery vynalezeny. Jízda před 45 lety, jeřáb před 28 lety a ruční kamera. Delmer Daves byl ze svých předchozích filmů proslulý svojí schopností vytvářet krásné celkové záběry a záběry z jeřábu (*Drum Beat, Jubal, The Last Wagon, Cowboy*). Využívání jeřábu rozhodně nešetří.

Film začíná velkým celkem a kamerou na jeřábu, kdy kamera začíná tím, že švenkuje ze země nahoru (A1) a až srovná horizont, švenk plynule přechází v pohyb jeřábu a kamera se zvedá (A2) a následně opět jede zpět k zemi, když kolem projede dostavník, který je v záběru celou dobu, je kamera v jeho úrovni (A3). Tento záběr slouží jako podklad pro titulky, jeřáb zde nemá žádnou funkci, snad kromě té, že dělá dlouhý záběr o něco stravitelnější.



(A1)



(A2)



(A3)

V následujících pár záběrech se využívá švenku, které díky tomu že mají všechny stejný směr, na sebe krásně navazují. S dalším záběrem z kamerového jeřábu se ale již dostáváme do otázky, jestli všechny jeho pohyby mají smysl. Zde si myslím, že ne. Kamera sleduje dostavník, a když se přibližuje (A4), kamera se zvedá a drží si ho v lehkém nadhledu (A5). Samo o sobě by to mělo smysl, protože nám tím mohli chtít říct, že je osud dostavníku v submisivní pozic vůči zlodějům, ale to by nesměl následovat záběr, který je z pohledu a říká nám opak (A6.)



(A4)



(A5)



(A6)

O pár záběrů později sledujeme, jak krásně se dá švenkem vyprávět. Jedná se o první užší záběr na bandity, a švenkuje se po celé bandě až se zastaví na Benu Wadovi (který je ten nejobávanější) a tím jeho nebezpečnost podtrhne. Další ukázka funkčního švenku je zase o pár záběrů dál. Kamera švenkuje s Evansem a jeho hochy, když běží za dobytkem (A7) až se přešvenkne a uvidíme Butterfielda, kterému dostavník patří a potřebuje pomoc (A8).



(A7)



(A8)

Další jeřábový záběr na jednu stranu ničemu nevadí, na druhou stranu nemá žádný moc velký význam. Kamera sjíždí z nadhledu celkového záběru Evansova domku (A9) na polodetail jeho manželky, která povyběhla z domu (A10). Můžeme záběr chápat tak, že nám chce představit prostředí, ale na střeše domu toho moc co pozorovat není, takže by stejnou funkci odvedl statický záběr zepředu, do kterého by manželka doběhla. Takže z větší části to byla spíš hra na efekt.



(A9)

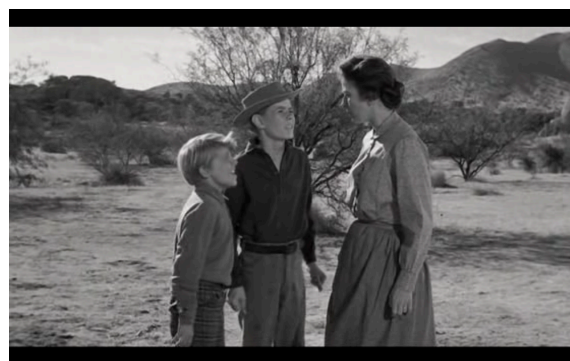


(A10)

Další případ funkčního pohybu kamery najdeme jen o pár záběrů později. Manželka se rozejde, kamera se rozejde (A11) a dojde ke klukům (A12), tam se dozví koho potkali a jízda se zase rozejde (A13) s její chůzí a objeví Dana, kde se kamera zastaví když ona zastaví (A14). V tomto postupném objevování je kouzlo pohybu, které nám říká, na co se máme zrovna jako diváci, soustředit.



(A11)



(A12)



(A13)

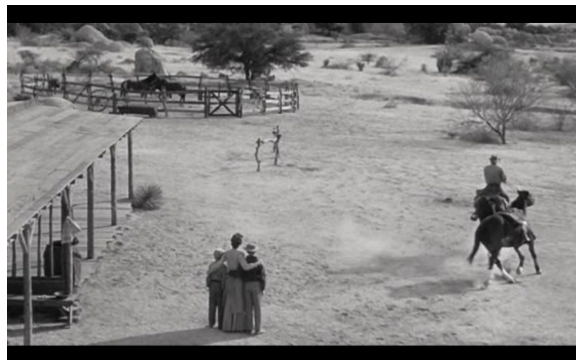


(A14)

Krásně a efektivně je použit jeřáb ve scéně, kdy Daniel odjíždí do města pro půjčku. Je na koni, kamera na jeřábu snímá scénu z nadhledu (A15), jak odjíždí tak kamera dosedá na zem na úroveň jeho rodiny (A16). Tady jeřáb funguje a má své odpodstatnění, rodina se s ním rozloučila on odjíždí do neznáma, kamera pak zůstává s rodinou, která neví, jestli dobře pochodí, nebo jestli se mu nic nestane, když se v okolí potuluje Ben Wade. Kdyby byl pohyb obrácený, tak by divák na rodinu zapomněl a už by si příběh vztahoval jen na Dana, ale v tomto případě se kamerovým pohybem divákovi řeklo, že i když jede pryč, rodina bude mít stále v příběhu svoji roli. Což taky má.



(A15)



(A16)

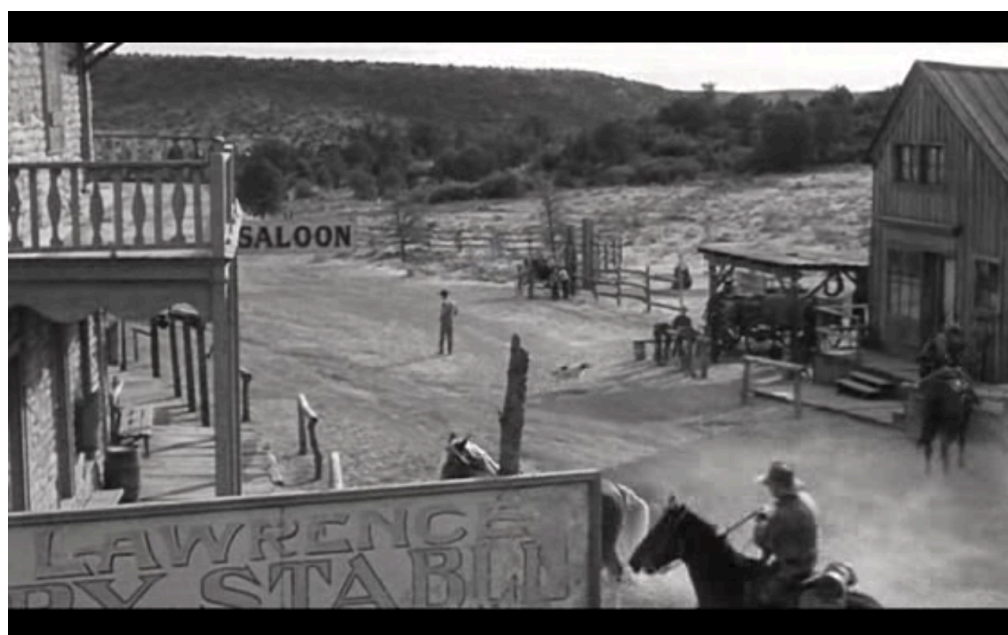
Následující záběr je z jeřábu, který je sice efektní s přejezdem přes strom, ale postrádá jakoukoliv hlubší myšlenku. Kamera sjíždí dolů, sleduje lidi na koních (A17) a točí se s nimi doleva (A18), kde se ale dostává do prazvláštní a prázdné kompozice s podivnou cedulí v popředí, která zakryje většinu aktérů i s koňmi (A19).



(A17)



(A18)



(A19)

Stejně podivný záběr je zhruba v půlce filmu, kdy vedou Bena Wadea po schodech v hotelu. Kamera s nimi stoupá vzhůru (A20). To je v pořádku, je to funkční, drží je ve stejném úhlu pohledu, nejde ani moc do podhledu jako nadhledu. Jenže v průběhu stoupaní kamery se do záběru dostane lustr (A21). V tomto momentu většina lidí, kterým jsem ukázkou pouštěl, ještě nic nenamítala. Ostatně napoprvé jsem s tím také neměl problém. Myslel jsem si jako ostatní, že se prostě jen lustr mine v prvním plánu, že pohyb bude pokračovat. Jenže omyl, to se nestane. V momentě, kdy se do záběru dostane lustr, tak se kamera zastaví a už výš nejede (A22). A to způsobí, že i když je lustr děravý a je přes něj vidět, dřevěné pevné části zakrývají všechny postavy. Když se kamera zastavila a postavy nebyly vidět, to už většina mého vzorku lidí, kterýchžto průměr sem celou dobu píše se shodla na nechápavé reakci. A v následujícím záběru ani není bohužel vidět, lépe by to spojilo záběry (A23).



(A20)



(A21)



(A22)



(A23)

Zajímavě řešená je scéna v baru, kde barmanka nalévá whisky společníkům Wadea. Kamera je na jízdě a udržuje barmanku stále stejně vzdálenou od kamery, to znamená že jezdí dopředu a dozadu jak ona chodí. Pohyb kamery je zde funkční.

Jeden z posledních funkčních jeřábů ve filmu je v momentě, kdy s Wadeem dorazí do města odkud jede vlak do Yumy. Alkoholický spojenec Daniela se jde rozhlédnout po okolí. Záběr začíná v úrovni země, kdy spojenec jede na kameru (A23), kamera se zvedá a snímá ho téměř z absolutního nadhledu, spojenec udělá lehký oblouk a popojde (A24). Jak je záběr z velkého nadhledu a není nic moc vidět, jen hlína na zemi, o to víc je pro diváka překvapení co uvidí když kamera začne švenkovat nahoru a ukáže prostor (A25). Zde je další krásný příklad toho, kdy kamerový pohyb udává divákovi to, na co se má koukat a soustředit. Tím, že točili zem, obraz zploštili a diváka v tu chvíli ničím nerozptylovali.



(A23)



(A24)

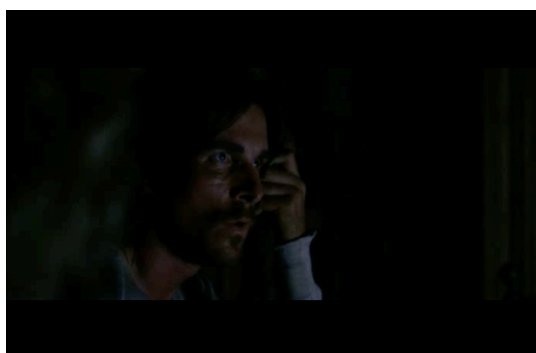


(A25)

Pokud bych měl nějak shrnout kamerové pohyby v původním filmu, ve velkém množství se tam švenkovalo, byla tam v pár místech užita funkční ruční kamera, občas jízda a hlavně se využívalo jeřábu. A to dost. Ptal jsem se lidí, jaký mají názor na funkčnost jeřábů ve vybraných scénách, a shodli se na tom že tam jsou ve velké míře záběry z jeřábu které by nemuseli být.

2.1.3 Pohyb kamery 2007

Těch 50 let, co dělí tyto dva filmy od sebe, je dost znát. Je znát vývoj filmové řeči, větší práce s mizanscénou, umírněnost kamerových pohybů, protože to už není takový boom jako tehdy. Je zde znát větší práce s kamerou. Často se zde přeastřuje v rámci 2 postav, více se hraje s více plány obrazu, hloubkou ostrosti (která je občas tak malá, že mi to i dost vadilo). Jak v předchozí verzi filmu převládali záběry z jeřábu, zde převládají záběry z ruky nebo jízda, vše samozřejmě záleží na dramatickosti situace. Třeba hned na začátku filmu. Kamera se lehce chvěje a tím nám dává najevo pocit nejistoty, něco se děje. To se nám v zápětí potvrdí, když je záběr na Dana jak sedí opřený s puškou na posteli a kouká z okna (B1). A v tom samém záběru přijde do obrazu jeho syn, osloví ho, Dan se na něj otočí a bum - přeastření (B2). Už v prvních pár záběrech se potvrzuje, co jsem napsal a co nás, jako diváky, doprovází celým filmem.



(B1)



(B2)

Zde je obdobná situace jako u originálu, Danova manželka stojí u domu (B3) a pak se rozejde (B4). V tomto filmu je samozřejmě trochu jiná situace, hoří jí stáj a má tam dítě a manžela, ale taky se něco děje její rodině, stejně jako v originále (viz. str. 22; A9, A10), kde k tomu byl použit masivní záběr z jeřábu. Tady to funguje taky.



(B3)



(B4)

Velké celky, které se v originále natáčeli převážně s pomocí jeřábu, v novějším zpracování fungují i staticky (B5)



(B5)

Krásný příklad motivovaného pohybu kamery je v této scéně. Daniel se svými syny jede po cestě, jede z prava do leva, na něco se kouká (B6). Následuje střih, kamera se pohybuje z prava do leva, trošku se houpe a simuluje jízdu na koni, vidíme, na co se koukal (B7). Je to jako subjektivní pohled Dana. Následuje záběr jak Daniel dojde ke kameře a vidíme v záběru i jeho dva syny, přičemž jeden je v popředí (B8).



(B6)



(B7)

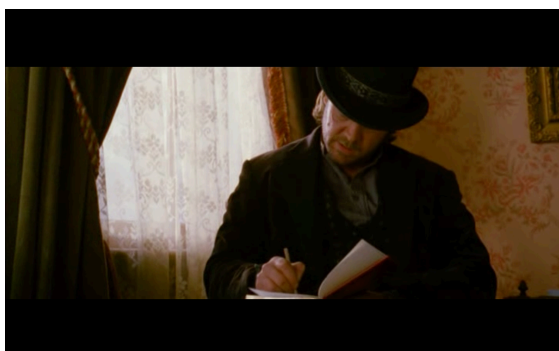


(B8)

Tento film krásně využívá nájezdů na postavy v dramatických scénách. Pravděpodobně je to nejvíce znát, když je zavřený Daniel a Ben v hotelovém pokoji a Ben Danielovi promlouvá do duše o Bibli a jeho dětství. Výrazný dramatický moment, chvíli předtím tam byli nastříháváni Benovi příslušníci, kteří obkličují hotel. Oni dva tam sedí, naproti sobě v křesle (B9). Dan tiskne hodinky, protože ví, že za chvíli už ho bude muset odvést z pokoje na vlak a je na to sám. Na poznámku Bena že tím čas nezastaví hodinky odhodí. Dramatičnost sílí. A tomto momentě mu Ben začne povídat o Bibli a svém dětství, pomalý nájezd na Bena (B10). Stříh na Dana. Nájezd na Dana (B11). Tyto zvolené nájezdy v takovéto situaci jsou neskutečně funkční. A pohyb nejvíc umocní tím, že ho ve vhodné chvíli přeruší, tady to následuje po té, co Ben domluví, že už se jeho matka nikdy nevrátila, podívá se na Dana a stop pohybu. Následný záběr na Dana je už také statický. Toto je jedna z nejlépe dramaticky vystavených scén ve filmu a vhodně doplněná o funkční kamerový pohyb.



(B9)



(B10)



(B11)

Ve filmu je jeden záběr, kdy je kamera na „čele“ koně a projíždí tunelem, kde se staví železnice a mám dojem, jestli to není odkaz na „phantom rides“ z brzkých počátků kinematografie (viz. str. 12).

Ve srovnání s původním filmem je si myslím výrazný posun, co se týče filmové řeči a práce s kamerou obecně.

ZÁVĚR

Jsem rád, že se film díky zásluze tolika desítek a stovek klíčových osobností dostal tam, kde nyní je. Žijeme téměř v neomezených možnostech. Dříve jste byli rádi, že jste se dostali do kina kde byli alespoň trošku pohodlné sedačky a u toho kvůli nestabilitě filmové suroviny neshořela promítačka nebo celé kino. Dnes si můžete zajít do artového kina, který kvalitou sedaček se blízko přibližuje kinům z počátků kinematografie, do multikina s několika sály, kde je pohodlý jedním z hlavních výhod. Můžete jít do 4DX kina nebo IMAXU, každý den si můžete vybrat z několika filmů co se promítají. A to jen díky tomu, že zde bylo několik lidí, kteří se nebáli experimentovat. A díky tomu můžeme zažívat třeba ve 4DX kině epické jízdy kamery, při kterých se nás bude sedačka snažit vyhodit ze svého sedla. Díky tomu, že zde byl Pastrone a další, kteří přišli na to, že jízda může mít i význam ve vývoji dramatičnosti ve scéně.

V druhé části mi práce, kde porovnávám originální film s remakem je vidět, že jsme se tak nějak trošku usměrnili a nepoužívá se už jeřáb na každý druhý záběr jako v originálním filmu z roku 1957. Což se ale nedá vzít jako obecné pravidlo. V nespočtu filmech novodobé produkce se používá pohybů kamery opravdu jen na efekt. Dost se rozšířil steadicam ve formě - dva lidi jdou po ulici, vedou dialog a kamera jde celou dobu před nimi. Takovéto zpracování má ve finále dvě výhody. Z produkčního hlediska to velmi šetří čas. Kamera se nasadí na steadicam a může se chodit. Žádné složité a zdlouhavé přesouvání kamery. A pro diváka je to vizuálně atraktivní, protože se obrázek hýbe a mění se pozadí.

Obecně by šlo říct, že v momentě kdy se pohybové výrazové prostředky začali masivněji rozšiřovat do filmových produkcí a zažívali takzvaný boom, využívali se nadměrně a nikomu to v podstatě moc nevadilo. Diváci na to nebyli zvyknutí a bylo to pro ně něco nového, takže je na to bavilo koukat i když to děj nikam moc neposouvalo nebo nepodporovalo. Jak se to zaběhlo, postupně se tomu začal přidávat větší význam, prostředky se začali omezovat a až zase v 90. letech a později se začalo těchto výrazových prostředků nadužívat.

Díky vypracování této bakalářské práce jsem si uvědomil, jak je pohyb kamery ve filmu důležitý a jak může být otravný zároveň. Díky rozšíření svých teoretických znalostí této problematiky se moje praktické zkušenosti dost ovlivnily a rozhodně už nebudu pohybů kamery zbytečně nadužívat jen tak, pro efekt.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

SALT, Barry, *Film style and technology : history and analysis*, rok: 2009

ISBN: 9780950906652

BROWN, Blain. *Cinematography: theory and practice : image making for cinematographers and directors*. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2012, xiv, 365s

ISBN: 978-0-240-81209-0

BORDWELL, David. *On the history of film style*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1997, x, 322 s.

ISBN: 0-674-63428-4

ROBERT, Gerst. *Make film history: rewrite, reshoot, and recut the world's greatest films*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2012, viii, 238 s

ISBN 978-1-61593-122-4

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl.

ISBN 978-80-7331-207-7

Internet

avmania.cz

cinecollage.net

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázky v kapitole 2.1.2 jsou z filmu *3:10 to Yuma* (Delmer Daves, 1957)

Obrázky v kapitole 2.1.3 jsou z filmu *3:10 to Yuma* (James Mangold, 2007)

