

Vliv kamerového pohybu ve vztahu k vnitřní dynamice obrazu ve filmech Stanleyho Kubricka

Lívia Vařková

Bakalářská práce
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize
akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lívía Valková**
Osobní číslo: **K14201**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Vliv kamerového pohybu ve vztahu k vnitřní dynamice obrazu ve vybraných filmových scénách

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: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

American Cinematographer: the International Journal of Motion Picture Photography and Production Techniques. Los Angeles American Society of Cinematographers, 1920. ISSN 0002-7928.

Youtube [online]. United States of America

Nofilmschool.com

Gilles Deleuze. Film 1 / Obraz-pohyb. Národní filmový archiv, 2000 ISBN: 80-7004-098-X

Jean Epstein. Poetika obrazů. Herrmann & synové, 1997 ISBN: 978-80-23811-38-4

Stanislava Přádná, Jiří Cieslar, Zdena Škapová. Démanty všednosti
Pražská scéna, 2002, ISBN: 80-86102-17-3

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Martin Štěpánek**
Ateliér Audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **4. prosince 2017**
Termín odevzdání bakalářské práce: **9. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



MgA. Jiří Mynařík
vedoucí ateliéru

*** naskenované Prohlášení str. 1***

ABSTRAKT

V tejto bakalárskej práci sa zameriavam na kameramansko - réžijnú spoluprácu záberovania a významového pohybu s motivujúcim prvkom v obraze. V prvej, teoretickej časti popisujem zmysel a technológiu týchto postupov a tendencií .V praktickej časti analyzujem vzťah medzi vnútorným a vonkajším pohybom a jeho efekt na diváka v konkrétnych dielach Stanleyho Kubricka.

Kľúčové slová: Stanley Kubrick, pohyb, dynamika, motív, kamera, The Shining,

ABSTRACT

In this bachelor work I focus on cinematographic-directional cooperation between shooting and meaning movement with motivating element in scene. In first theoretical part I describe sense and technology of these workflow and tendencies. In practical part I analyze relationship between internal and external movement and its effect on audience in selected works of Stanley Kubrick.

Key words : Stanley Kubrick, Movement, Dynamics, Motive, Cinematography, The Shining,

Chcela by som poďakovať všetkým mojim vonkajším motivátorom, ktorí mi pomáhajú sa hýbať. Rodine, priateľom a pedagógom.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 PODSTATA POHYBU	12
1.1 FUNKCIA A STRATÉGIA	12
1.2 MIZANCSÉNA	12
1.3 ODLIŠNOSŤ POHYBU JE URČENÁ ŽÁNROM.....	13
1.4 VLYV OHNISKOVEJ VZDIALENOSTI NA POHYB.....	14
2 PRINCÍPY A TECHNIKY KAMEROVÉHO POHYBU	16
2.1 HANDHELD CAMERA - RUČNÍ KAMERA.....	16
2.2 CAMERA PANNING AND TILTING - PANORAMA	17
2.3 CAMERA DOLLY - KAMEROVÁ JAZDA	17
2.4 CAMERACRANE / TECHNOCRANE / SUPERTECHNOCRANE	18
2.5 MOTIONCONTROL.....	18
2.6 STEADICAM - STABILIZÁTOR	19
2.7 SNORRICAM	19
2.8 MULTIROTOR / DRONE / OCTOCOPTER	20
II PRAKTICKÁ ČÁST	21
3 ANALÝZA	22
3.1 THE SHINING	22
3.1.1 Úvodná scéna: 03:00	23
3.1.2 Interview / Pohovor	24
3.1.3 Closing Day / Posledný deň	26
3.1.4 A month later / O mesiac neskôr	26
3.1.5 Tuesday / Utorok.....	28
3.1.6 Thursday / Štvrtok.....	28
3.1.7 Saturday / Sobota	28
3.1.8 Monday / Pondelok	29
3.1.9 Wednesday / Streda.....	29
3.1.10 08:00 am / Osem hodín doobedu	29
3.1.11 04:00 pm / Štyri hodiny poobede	30
3.2 2001: A SPACE ODYSSEY	33
3.2.1 A dawn of men / Úsvit ľudstva	34
3.2.2 Interiéry	34
3.2.3 Mission to Jupiter / Výprava k Jupiteru	36
3.2.4 Ručná kamera.....	41
3.2.5 Modely vs. Projekcie.....	42
3.2.6 Stargate / Hviezdna brána	42
3.2.7 Záverečná scéna	44

ZÁVĚR	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	46
SEZNAM OBRÁZKŮ	49

ÚVOD

Už slovo cinematography sa od slova photography líši tým, že je dielo tvorené a písane pohybom, nie len svetlom. Napriek tomu, že na začiatku kinematografie boli filmy iba statické, kvôli vnútornému pohybu sa vždy považovali za živé a pohyblivé. V priebehu 120 rokov sa výrazne zmenilo réžisérске spektrum rozprávania fabule a jej syžetu, no taktiež schopnosť diváka vstrebávať a vnímať zaužívané stereotypy určilo smer a špecifikácie v komerčnom, ale aj autorskom filme. Je to stály boj medzi mainstreamovým publikom a tzv. cinefilom, ktorý je zvyknutý na navodenie určitej pocitovej atmosféry z pohybu a dynamiky v scéne, či už chcene a očakávané alebo naopak. Každý pohyblivý rám, formát a čas tohto motívu by mal byť obhájený a podnecujúci k hlbšiemu významovému aspektu a jeho spostredkovaniu divákovi. Vďaka plynulému prechodu k novým informáciám v obraze má pohyb od začiatku kinematografie pútavé účinky na diváka. V tejto bakalárskej práci sa neriadim žiadnym odborným špecifickým výberom, ani chronologickým vyvojom technológií, aj keď ich v niektorých prípadoch stručne zmienim. Zameriavam sa na diela, ktoré ma osobne zaujali, vonkajším a vnútorným pohybom sú významovo zaujímavé a ich konkrétnymi príkladmi v scénach sú vhodné pre objasnenie motívu a vytvorenie scény.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PODSTATA POHYBU

Ak hovoríme o filme, myslíme na vizuálne médium. Toto médium dokážeme naším okom a myslou uchopiť a spracovávať do dejovej postupnosti. Ak obrazová zložka divákovi neprekáža, podvedome ju vníma ako vyhovujúcu a prirodzenú, spĺňa hlavné požiadavky pre vnímanie filmového diela. To samozrejme nie je nemenným pravidlom a inovatívnosť v procese záberovania a celkového snímania scény vďaka technickým vymoženostiam, ale aj jeho vadám je napomáhajúca doceliť u diváka požadované emócie, často prehnané či naopak ustálené. Jazda a pohyb kamery, odborne zvaný pohyblivý rám, mení uhol, výšku a veľkosť rámovania v priebehu záberu. Každý pohyb kamerou predstavuje určitý proces v navodení vhodnej atmosféry a správnej naratívnej formy, ktorá je základom filmovej reči. Pohyb vo svojej podstate dokáže vstrebať veľa informácií, ktoré divák na prvý moment nedokáže uchopiť. V mnohých prípadoch záber až plynucím časom, vonkajším i vnútorným pohybom odhaľuje neviditeľné prepojenia a vyúsťuje do hlavnej pointy filmovej scény. Z toho vyplýva divákova schopnosť nevedome regulovať a vydedukovať autorov zámer.

1.1 Funkcia a stratégia

Dejové filmové rozprávanie je medzinárodné, no niektoré prvky rozprávania nemusia byť vo všetkých krajinách a kultúrach prijímané rovnako. Hovorím o štylistických formách, symboloch a technickej práci s kamerou. Čitateľnosť scény, trajektória kamery a akcia v nej závisí od dĺžky záberu, tým pádom je vo vzťahu k filmovému času a priestoru. Čas ovplyvňuje to, ako záberu rozumieme. Tempo, rytmus a vzájomné načasovanie akcie, ktorá nám je vo filme predstavená musí spĺňať podmienky pre jej dorozumenie s divákom a zároveň pôsobiť esteticky. Prechádza od očakávania k naplneniu našich predstáv v časovom intervale, ktorého odlišnosť je určená žánrom aj konkrétnou situáciou v scéne. Odlišnosť prijímania deja závisí od jeho podania. Vnútorným a vonkajším pohybom smerujeme divákove emócie k živosti, radosti, energii, smútku i nebezpečenstvu. [1]

1.2 Mizanscéna

Hlavným motívom pohyblivého rámu v naratívnom diele by mal byť pohybujúci sa objekt, motivátor kamery, ktorá je jeho sledovateľom a usmerňuje divákovu pozornosť na konkrétnu vec. Vďaka motivácií je koncept kamerového pohybu kľúčový. Opačný je princíp

snímania prostredia, iných hercov a objektov, než hlavného protagonistu, z dôvodu odhaľovania ďalších dôležitých predmetov a ich vzťahov voči nemu. Existuje rada pohybujúcich sa rámov nezávisle od hereckej akcie. V tejto viac experimentálnej teórii je pohyb dominantný prvok, ktorému sa podriaduje okolie. Vďaka pohybu máme možnosť vnímať obrazový a mimoobrazový priestor. Ktorýkoľvek súbor pohybových kompozícií hercov a ich akcie v priestore označujeme pojmom Mizanscéna. V pohybe sa často využívajú efekty ako zrýchlenie - timelapse alebo spomalenie pohybu - slowmotion, či úplne zastavenie záberu - stopmotion. Známym prvkom delirického zrýchleného pohybu je v trilógii Godfrey Reggia, Koyaanisqatsi: Life Out of Balance, Powaqqatsi a Naqoyqatsi, kde je dominantný hektizmus vytváraný zrýchlením vnútorného pohybu v zábere. V tomto prípade je dominantnejšia výrazna akcia, než vonkajší pohyb kamery. Opakom je významové spomalenie, využívané na emotívnejšie precítenie scény. Za také stále funkčné kliše môžeme považovať snovosť, predstavivosť, silu, lyriku či lásku ako vo filme Stvorení pre lásku, režiséra Kar-wai Wong-a. [2]

1.3 Odlišnosť pohybu je určená žánrom

Medzi najčastejšie dôvody pohybu v zábere je prerámovanie, švenk z jedného objektu na druhý, kým jeho trajektória začína v bode A a končí v bode B. Pohyb, ktorý presahuje prerámovanie a sleduje pohyb postavy sa označuje ako sledovací pohyb. Hlavným motívom, rámovaním je udržanie našej pozornosti na príslušnom predmete či postave a ešte vnímavejšie precítenie v konkrétnej situácii. Ak kamera sleduje herca zozadu, alebo s ním kráča spredu, s tvárou komponovanou centrálnie alebo aspoň prioritne voči prostrediu, divák sa viac stotožní s postavou, vníma ju bližšie a hlbšie. Tento motivovaný pohyb sa podriaduje pohybu hercov, kvôli ktorému vzniká. Podstatata záberu vychádza z konkrétnej kamerovej inscenácie, vytvorenej podľa mizanscény. [3]

Odjazdy a prerámovanie v subjektivizácii, keď je celý film točený v pohybe z pohľadu prvej osoby, je pohyb automatickou súčasťou nášho nahliadania na scénu nami samotnými. Stotožňujeme sa s hlavným protagonistom kvôli prirodzenému pohľadu na okolie ako vo filme Gaspara Noeho, Enter the void. Ten nebol prvým subjektívne snímaným filmom, a samotným Gasparom priznane inšpirovaný starším dielom Lady in the Lake, r. Robert Montgomery. Naratívne motivovaná subjektivizácia pohybu zvana Point of view - vlastnými očami, má predstavovať pohľad očami pohybujúcej sa postavy a simulovať pohľad tak, ako ho vníma náš mozog. Práve ten naše videnie stabilizuje, aby každý presun hlavné-

ho bodu videnia a pohybu medzi nimi nebol príliš roztrasený. Podstatu subjektívneho záberu využil Gaspar Noe vo filme *Enter the void* na postave hlavného Oscara. Kamera sa buď z dôvodu spomienok a významovej perspektívy alebo dejovo dodatočného rozprávania či osobného odcudzenia od umierajúcej postavy odlíši do záberu sledujúceho postavu zozadu, hlavou a ramenami vo vnútri rámu. To Gaspar vysvetlil ako jeho vlastné sny so samým sebou. Pre diváka je občasné odcudzenie od postavy dôležité pre jeho vnímanie ak je postava aspoň čiastočne viditeľná, a POV je čiastočne obmedzený. [2]

V týchto prípadoch je tempo a rytmus vnútorného a vonkajšieho pohybu veľmi dôležité pre vnímanie atmosféry v scéne. Pri subjektívnych pohľadoch aj napriek našej mozgovej stabilizácii sú prešvenky živelné, podobné prirodzenému pohľadu našimi očami, v tomto prípade ešte podporené čiernymi framami pre pocit žmurkania. Tie vo filme vnímame intenzívnejšie ako v reálnom svete, pretože náš mozog opäť vyrovnáva chyby spôsobené fyzickou svalovou záťažou. V čase tzv. Bellovho fenoménu, kedy sa naša rohovka kvôli ochrane a zvlhčeniu otáča pri zatvorení mihalnicovej štrbiny a pod viečkom je viditeľné iba belmo, nezažívame krátkodobu slepotu. Mozog tento fyzický výpadok videnia upravuje spojením toho, čo sme videli pred zatvorením a po otvorení do jedného súvislého obrazu. Tým pádom kamerový efekt žmurkania na nás pôsobí nepríjemne, čo je autorov zámer. [3]

Pre tvorbu Gaspara Noe je to štandardná forma natáčania smrti a psychického stavu, ktorá podsúva divákovi pocit stotožnenia sa s protagonistom, aby danú situáciu vnímal rovnako. V rámci zobrazenia halucinogenných drog sú efektové farby a pohyb dve najexpresívnejšie kamerové výrazové prvky, ktoré pôsobia dôveryhodne až lákavo pri vnímaní scény tohto žánru a špecifikácii filmu. Vo veľkom počte filmov so snímaním POV vidíme tranfokáciu, ktorá je pre naše oko nemožná. Je to psychologický efekt intenzívnejšieho vnímania. [4]

1.4 Vplyv ohniskovej vzdialenosti na pohyb

Zmena ohniskovej vzdialenosti je považovaná za vnútorný pohyb napriek tomu, že objekt v zábere je statický. Odlišuje sa aj od vonkajšieho, pretože kamera sa nehýbe, mení sa iba ohnisko. Transfokátor / Zoom mení bod videnia smerom von zo záberu alebo dnu aj bez fyzickej zmeny polohy kamery. Dosahuje to zmenou ohniskovej vzdialenosti pomocou vnútorných šošoviek objektívu. Zmena perspektívy vytvára viacero významových nositeľov voči vlastnostiam herca a priestoru, pričom sám môže byť formálnym spracovaním vizuálne prínosný. Je účelným nositeľom dramatického napätia v scéne. [4]

Vo filme býva podceňovaný, považovaný za falošný pohyb vydávajúcí sa za pohyb kamery, pretože púta divákovu pozornosť smerom k vedomiu, že pozerá film, ktorý skresľuje realitu. Zvyčajne sa snažíme emócie navodiť neviditeľnou technikou, aby si divák nevšimol zmenené priestorové vzťahy voči objektu. Kým pri kamerovej jazde vzniká pohyb tretej dimenzie, pri transokácií je to len optický efekt, ktorý neposilňuje ilúziu hĺbky v obraze, naopak zmenou ohniskovej vzdialenosti ju ničí. Nájazdom mení len perspektívu zo širokého záberu do hlbokého fokusu, s obmedzením pozadia alebo pri odjazde presne naopak. Kombinovaný s jazdou, nepatrnou panoramou či pohybom hercov je menej pozorovateľný a sústreďujúci sa na podstatu záberu, nie jeho formu. Odlišné je vnímanie diváka a psychológia pohybu pri klasickej a optickej jazde. Viac výhodnou formou je menej výrazná kombinácia týchto dvoch techník. V horizontálnom smere pri hľadaní objektu či nájazdom do vnútra záberu a protichodne druhým von, vzniká tzv. Vertigo efekt. Tento dramatický efekt udržiava veľkosť záberu a objektu relatívne rovnakú, ale vzniká zmena perspektívy a pozadia za nimi. Predsudky nereálneho a nekreatívneho snímania, používaného iba kvôli praktickosti optiky a jej technickej vymoženosti, použitie zoomu vrámci záberu – zmeny ohniskovej vzdialenosti počas snímania, separovali po 90. rokoch výlučne na televíznu tvorbu či viac vizuálnu než významovú rovinu, podporenú hudbou v rámci videoklipu. Medzi výnimky patrili experimentálne manifesty ako Dogma 95. Napriek vymedzeniu tohto tvorivého postupu vo filmovej praxi si myslím, že sa táto forma pohybu z dôvodu novoobjavných trendov opäť vracia v súčasnom autorskom filme. [5]

2 PRINCÍPY A TECHNIKY KAMEROVÉHO POHYBU

V tejto kapitole popisujem konkrétne koncepčné a technologické možnosti pohybu kamery.

2.1 Handheld camera - Ručná kamera

Začiatok využívania ručnej kamery môžeme datovať od začiatku vývoja filmu a jeho technológií. Model Parvo L vyvinutá Julesom Debie v roku 1908 vo Francúzsku bola v ére nemého filmu najpopulárnejšia. Jej užívateľmi boli Dziga Vertov, Leni Riefenstahl a Abel Gance, ktorý v roku 1925 využil viacero variácií na uchopenie kamery vo filme Napoleon. V 20. rokoch boli vyrábané kamery ako Newman-Sinclair, Eyemo a De Vry či Bolex 16mm, ktoré boli ergonomicky vhodnejšie ale zároveň mali obmedzené využitie v profesionálnom filme kvôli krátkej metráži. Počas nástupu zvuku bola tvorba ručnou kamerou obmedzená až do roku 1937, kým na trhu nebola predstavená revolučná Arriflex 35mm. Tá bola využívaná prioritne ako dokumentárna kamera počas II. Svetovej vojny, no po nej bolo jej využitie aj v profesionálnom filme. [6]

Idea tvorcov bola zachytiť realistickú skutočnosť povojnovej Európy a tejto myšlienke sa podradzovala aj forma. S nástupom La Nouvelle Vague, Francúzskej novej vlny na čele s Godardom a Coutardom boli hranice pohybu kamery rozšírenejšie a začalo sa experimentovať aj s jazdami. Výrazný vplyv na dlhé zábery z ruky, v ktorých je viditeľné široké zorné pole, čím chvenie kamery nie je tak náchylné, malo a má využitie širokouhlých objektívov, ktoré zprítomňujú kameru voči postavám a ich emócie sú znázornené ešte intenzívnejšie. Týmto živelným snímaním je aj revolučný sovietsko – kubánsky film Ja – Kuba, z roku 1964 či slovenský film Juraja Jakubiska, Vtáčkovia, siroty a blázni. Druhý vplyv má súčasná technológia citlivých čipov a vysokej svetelnosti optiky, vďaka ktorej je možné zachytiť reálny rozsah svetelnej atmosféry v exteriéroch, špecifickej pre tvorbu Emamnuela Lubezkeho. Využitie ručnej kamery pôsobí naturalisticky, ale kvôli silnému chveniu pri úzkej optike aj zámerne nepríjemne. Minimálnym svietením, bez akéhokoľvek stabilizátora bol natočený aj jednozáberový 138 minútový film z ruky, Victoria.

2.2 Camera Panning and Tilting - Panorama

Funkčné ale stereotypné formy rakurzov v rámovaní nemusia platiť vždy. Každá pozícia kamery závisí od kontextu scény a od režisérskeho zámeru. O to výraznejšia je spojitosť medzi predmetmi alebo postavami, panoramatickým pohybom kamery okolo vertikálnej osi. Ak postavy v dialógu nerozzáberujeme jednotlivo, len horizontálne meníme rámovanie z profilu či anfasu, dôležité je tempo, akým medzi postavami rám meníme. S hereckým prežitím sa pohyb otáčacej hlavy zrýchľuje alebo spomaľuje, čo vytvára výraznejšie očakávanie na reakciu druhej postavy. Iný efekt vhodného panoramatického pohybu sa používa pri záberovaní veľkých celkov so statickým alebo menšinovým pohyblivým objektom. Ako úvod do priestoru, pomalým tempom je divák schopný vypozerovať všetky dôležité prvky v obraze. Kamera pohybujúca sa hore a dole vertikálnym švenkom zdôrazňuje kontinuálny charakter priestoru.

2.3 Camera dolly- kamerová jazda

Dynamika obrazu pomocou jazdy rozdeľuje záber na niekoľko plánov aby nepôsobil plošne. Pohybuje sa vo vzťahu k okoliu diagonálne, dopredu, dozadu, dokola, zo strany na stranu, a otvára nové možnosti práce s priestorom v obraze tak, že vždy začína v určitom bode A a končí v bode B. Vyzýva k aktuálnym zmenám v zábere vymedzením nadbytočných predmetov, sústreďujúc sa na hlavný objekt a približovaním k nemu pôsobí dramatickejšie a emotívnejšie ako klasický strih zmenou veľkosti záberu. Dodáva to efekt sústredenia divákovej pozornosti či dlhodobejšieho vypätia v scéne. Príkladom je kolóna áut vo filme už spomínaného Godarda, *Week-end*. Pri klasickom pozorovaní je pohyb umiernenější, priamy a esteticky pôsobivý. Vo filme Benedikta Fliegaufa, *Dealer*, od prvého záberu sledujeme objekty pomalými presne načasovanými jzdami, určujúcimi vnímanie na konkrétnu vec. Objekt je nehybný, ležiaci na posteli, kde hlavnú úlohu zohráva zvukový úvod do deja. Podobne centrálnym komponovaným a postavu prioritne snímaným záberom sú klasické jazdy pri pohyblivom objekte. Spojením vnútorného a vonkajšieho pohybu, paralelne idúcim jedným smerom, záber získava ešte akčnejšiu dynamiku, no pritom hlavný protagonista v ráme ostáva vždy na jednom mieste. Doslova bežíme zároveň s ním. Tento typ záberu sa využíva naprieč desaťročiami. Príkladom tohto identického záberu môže byť úvodná scéna z filmu československej novej vlny, režiséra Jána Nemca, *Démanty noci* alebo americkej súčasnej produkcie režiséra Steva McQuina a kameramana Seana Bobbitta vo filme *Shame*. Kým v prvom filme je to nebezpečný útek pred vojakmi v náročnom les-

nom teréne, kde výraznu úlohu zohrávajú stromy ako prekážajúce predmety, v tom druhom je záber na rovnom cestnom povrchu aj keď hĺbka viacerých plánov je aj v tomto zábere zachovaná. Práve tento pohyblivý rám v oboch prípadoch podporuje zúfalosť v náväznosti na dlhý čas, ktorý je tejto scéne venovaný.

2.4 Cameracrane / Technocrane / SuperTechnocrane

Technocrane je teleskopické zariadenie s pevným ramenom fungujúce na princípe páky, v súčasnosti ovládanej camera operátorom pomocou konzoly. Kamera je umiestnená na diaľkovej hlavicí a jej možnosť pohybu je univerzálna, najbežnejšie v rozmedzí 32 stôp horizontálne a 38 stôp vertikálne. Vzhľadom na počet výrobcov a typov sa rozsah pohybuje v rozmedzí od 15 do 100 stôp. [7]

V roku 2005 skupina inovátorov a technikov, Gyula Mester a Keith Edwards na čele s Horstom Burbullom získali cenu akadémie za inovatívnosť a rozvoj vo filmovej technológii. [8]

Podstatou zariadenia Technocrane je meniaci sa perspektíva pohľadu v rôznych možnostiach, teleskopickým pohybom. Plynulým hladkým prechodom je možné hýbať dopredu, dozadu, zo strany na stranu a zároveň kombinovať výšku kamery, ako pri záberoch Diving shot, Topshot a pod. Kombináciou technocrane a jazdy je systém Technodolly. Jedným z najznámejších a najvýraznejších príkladov plnohodnotného využitia Technocranu je 8 - minútová uvodná scéna filmu Roberta Altmana, The Player z roku 1992.

2.5 Motioncontrol

Tento robotický systém riadenia je vyvinutý pre duplicitnú organizáciu pohybu a modelovanie scény s využitím vizuálnych efektov. Podstatou je, že pomocou softwaru môže rovnako početne snímať a kombinovať ten istý pohyb voči hercovi, čím je možné to v post-produkcii spracovať do jedného záberu. [9]

Už v neskôr spomínanej Vesmírnej odysei z roku 1968 bol model scény a pohyb kamery presne riadený. Prvé rozsiahle aplikovanie kontroly pohybu bolo v roku 1977 vo filme Star Wars, kde využili prvý digitálny kamerový systém Dykstraflex, s kamerami VistaVision s vysokým rozlíšením, ktorý fungoval celkovo v siedmich osách pohybu. Na modrom plátne tak bolo možné snímať miniatúry vesmírnych lodí a planét. Tento komplexný systém vy-

našiel John Dykstra. Milo Motion Control Rig je súčasná kompaktnějšía verzia robota, riadená softwarom Flair. [10]

2.6 Steadicam - stabilizátor

Nový rozmer filmového pohybu, ktorý nahradil zdĺhavo náročnú prípravu jazdy a zároveň nie úplne vyrovnanú ručnú kameru. Tento stabilizátor kamery funguje na princípe mechanicky izolujúceho pohybu obsluhy, teda kameramana pomocou hydraulického kĺbu a vyhladzuje pohyb aj napriek nepravidelnému povrchu. Vynašiel ho kameraman a inovátor kinematografickej techniky, Garret Brown. Prvýkrát bol použitý a samým Garretom asistujúci vo filme *Bound for Glory*, za ktorý získal Haskell Wexler ako DoP, Oscara za kameru. Garret a spoločnosť Cinema Products Corporation, pod inžinierskou technickou supervíziou Johna Jurgensa boli ocenení za prínos a rozvoj steadicamu vo filmovej technológii. Od 70. tých rokov nastal tzv. Hype vo využívaní tejto ľahko mobilnej technológie. Výhoda steadicamu nespočíva len v rýchlosti prípravy, ale aj mobilite zariadenia voči jazde. Rovnako ako jazda, aj stadicam vytvára svoju vlastnú štylizáciu obrazu. Jeho plynulosť diváka nevyrušuje a dovoľuje prirodzene sledovať objekt bez obmedzenia. [11]

Komplexný koncept na plnej dĺžke metráže filmu bol využitý v prvom považovanom jednozáberovom filme ruského režiséra Alexandra Sokurova a kameramana Tilmána Büttnera, *Ruská archa*. Ten je vo vzťahu vnútornej dynamiky pohybu hercov v takom početnom množstve pohybujúcich sa v historickom priestore petrohradskej ermitáže a nepretržitej jazdy, najvýraznejšie dielo svojho druhu. [12]

2.7 SnorriCam

SnorriCam Alebo Bodycam je kamerové zariadenie namontované priamo na telo herca, šošovkou k tvári. Herec je statický, kým pozadie a perspektíva sa jeho prirodzeným pohybom, chôdzou mení. Výrobou menších kamier sa tento princíp snorricamu stal trendom, ktorý sa využíva pri výstredných scénach, často silne podporených hudbou. Z toho vyplývalo aj využitie v klipoch či televíznej produkcii. Medzi najčastejšie využívajúcich autorov patrí Darren Aronofsky spolu s Matthew Libatique, ktorí tento princíp využili v niekoľkých svojich filmoch, v najväčšom rozsahu v *Requiem for a Dream*. [13]

2.8 Multirotor / Drone / Octocopter

Octocopter alebo v menšej verzii drone, je bezpilotné multirotorové zariadenie, navrhnuté k snímaniu scény z vtáčej perspektívy na rozlične prevýšenom povrchu, či kombináciami pohybu, ktoré sú mimo zemského povrchu. [14]

V minulosti boli tieto zábery snímané z helikoptéry s prítomným kameramanom.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA

Pokúsila som sa analyzovať dva výrazne odlišné filmy režiséra Stanleyho Kubricka, z dôvodu jeho široko žánrovej tvorby a prístupu k jednotlivým špecifickým princípom snímania. Obe filmy boli inšpirované literárnou predlohou, ktorým dal Kubrick svojou vizionárskou schopnosťou a využitím nových technológií, nezameniteľný vizuál a ovplyvnil tak niekoľko generácií filmárov po sebe.

Stanley Kubrick vo svojich filmoch využíva dekonštrukčné prvky, pri ktorých dejové akcie vyzierajú skutočne a uveriteľne, ale akonáhle stratíme orientáciu a zamyslíme sa nad nimi, stanú sa hádankami a zničia zmysel pre realitu.

Juli Kearns [15]

3.1 The Shining

Réžia: Stanley Kubrick

Kamera: John Alcott, BSC

Kamera operátor: Garrett Brown, Ray Andrew

Americká verzia : 144 min.

Rok: 1980

Otázka dynamiky vo filme sa dotýka viacerých ľudí naraz. Kým celý koncept akcie vytvára režisér, pohyb kamery zosúladený s choreografiou hercov následne kameraman, ktorý je v tomto prípade závislý od cameraoperátora. Ten sa musí držať osvetľovacieho plánu, čiže synchronizácia takejto pohybovej choreografie sa týka všetkých zložiek, vrátane zvuku.

Z vizuálneho hľadiska je to zodpovednosťou kamerana, v tomto prípade Johna Alcotta, ktorý s Kubrickom pracoval na troch výrazne dejovo a vizuálne odlišných filmoch. Po dieľal sa aj na filme 2001: A Space Odyssey, kde ho SK požiadal o spoluprácu počas natáčania scény Dawn of a man, v čase, keď z dôvodu iného natáčacieho záväzku hlavný kameraman Geoffrey Unsworth musel po šiestich mesiacoch opustiť produkciu 2001: A Space Odyssey. Ich spolupráca už na pozícii hlavného kameramana pokračovala v roku 1971 na filme A Clockwork Orange, neskôr v roku 1975 na filme Barry Lyndon, za ktorý v roku 1976 získal Alcott cenu akadémie. Konceptiu snímania a svietenia tohto filmu preberali už v 60.rokoch s plánom natočiť veľkofilm Napoleon. Ten nikdy nedovŕšil preprodukciiu a ich

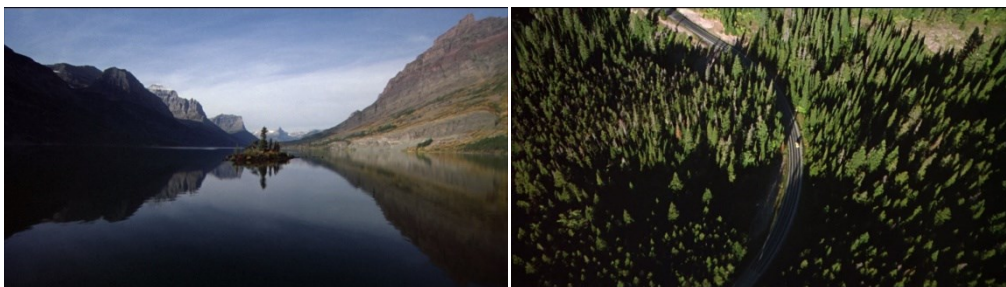
spolupráca vyvrcholila vizuálnou poémou v roku 1980 vo filme *Shinning*. Kvôli výraznej práci so svetlom je možné Alcotta považovať za svetelného kameramana s výraznými kompozíciami a farbou, prácou s naturálnym svetlom a jeho nahradením, ktoré musel vytvoriť v štúdiach či využitie praktických svetiel priamo v stavbe scény. V úzkych záberoch využíval mäkké bočné svetlo v tvári ako hlavné. Pomalé jazdy a švenky, či statické dlhé rozhovory zadefinovali Alcotta ako kameramana presne vystihujúceho dynamiku pod úrovňou dialógu, dominantnejšieho prvku a využitie ručnej kamery sa v ich spoločných filmoch nachádza príležitostne len vo vyhrotených akčných situáciach. Statické zábery na konverzujúce postavy sú často orientované do stredovej súmernej kompozície, často v protisvetle, nevyhýbajúc sa reflexom. Kubrickova inovatívnosť a schopnosť technicky napredovať umožňovala vo všetkých filmoch vytvoriť niečo novodobé. Dokázal výberom špecifických objektívov, ich svetelnosti alebo šírke ohniska podporiť motív vo filme a štylizovať charakter postáv intenzívnejšie.

3.1.1 Úvodná scéna

Titulková sekvencia filmu *Shining* nezapadá do štandardného úvodu žánru horor, ktorý bol týmto filmom redefinovaný a stanovil pre tento žánr nové hranice. Širokoúhla kamera sa ponára do horského údolia Národného parku Glacier v štáte Montana prvým záberom nízko ponad vodu jazera Saint Mary. Vnímame to viac ako začiatok dokumentu National Geographic, než temný psychologický horor. V druhom zábere odhaľujeme hlavný motív sekvencie, žltý Volkswagen Beetle smerujúci po ceste Going to the sun Rd, ktorý púta našu pozornosť na jeden bod v obraze, nakoľko sa kamera a objekt hýbe jedným smerom. Pri celkových širokozáberových jazdách si divák neuvedomuje, že sa záber stále mení a tak opisuje a zároveň mení aj náš pohľad na dominantné prostredie. Celkovo osem nájzdových záberov meniacich vo vnútri záberu svoju veľkosť i uhol podporuje odľahlosť a separovanie deja do prostredia zapadlého hotela v zasnežených horách, kde nebude nikto, kto by v krízovej situácii prišiel na pomoc. Nájzd na veľkolepú krajinu horského prostredia pôsobí rovnako tajomne až magicky desivo ako na záver celý film. Tieto zábery vznikli pomocou druhého štábu na čele s producentom Janom Harlanom a externým kameramanom Gregom McGillivrayhom. [16]

Z knihy Kubrick by Michel Ciment

SK: Pri prvej ceste Jacka do hotela bolo dôležité vytvoriť zlovestnú náladu - obrovskú izoláciu a vystihnúť nádheru vysokých hôr a úzkej cesty, ktorá by po ťažkom snehu mohla byť neprístupná. Cesty, ktoré sme natáčali kvôli postupnosti titulkovvej sekvencie prioritne Going to the Sun Rd., sú v skutočnosti počas zimy uzatvorené s výnimkou trekových vozidiel. Poslal som posádku druhej kamery do Národného parku Glacier, aby som natočil titulkové pozadie, ale uviedli že miesto nebolo zaujímavé. Keď sme videli skúšobné zábery, ktoré poslali späť, bolo jasné že miesto je dokonalé, ale štáb sa musí nahradiť. Najal som Grega McGillivrayho, ktorý je známy svojou prácou s vrtuľníkmi a niekoľko týždňov strávil natáčaním niektorých najkrajších záberov horských vrtuľníkov, ktoré som videl. [17]



Obr.1. The Shining

Obr.2. The Shining

Podivnú atmosféru dopĺňa rolujúca titulková sekvencia výraznej tyrkysovej farby, ktorá schválne nezapadá do konceptu čistej separovanej krajiny, celkovo podporená hudbou Wendy Carlos a Rachel Elkind Turre. Tieto vzdušné zábery dopĺňajú a hneď na začiatku vystihujú Kubrickov koncept kĺzavej kamery prostredím, podobnej inovatívnej technike steadicamu využívaného v prostredí hotela Overlook, ktorý dokonalo podporil napätie v tomto filme. [58]

3.1.2 Interview / Pohovor

V prvej kapitole s názvom Interview Jack vchádza do veľkej vstupnej sály recepcie v hoteli Overlook. Paralelne s ním sa vo vyše 60 sekundovom zábere kamera plynule hýbe poblíž neho. Počas rozhovorov ostáva statická bez jediného strihu. Týmto záberom je predvídateľná plynulosť pohybu kamery, ktorá bude prítomná v celom filme, hlavne v interiéri megalomanského hotela. Veľký priestor využitia steadicamu v takom rozsahu dostal Garret

Brown prvýkrát až v tomto filme. Napriek princípu neustáleho pohybu počas celého filmu, vrátane tejto kapitoly Kubrick ostáva verný aj klasickým statickým dialógovým oknám, rozzáberovaným do polocelkov a polodetailov. Určitý zlom v deji a prvá zvláštnosť, ktorá na seba púta pozornosť a zamyslenie je zmena ohniskovej vzdialenosti zo širšieho polode-tailu do detailu odrazu tváre malého Dannyho, ktorý sa rozpráva sám so sebou. Prestrih na statický celok červených výťahových dverí, z ktorých sa spomalene leje obrovské množ-stvo krvi smerom ku kamere, vytvára pocit nemožného úteku pred nebezpečenstvom a taktiež to kladie ďalšie otázky a pochybnosti. Záber bol snímaný 144 snímkami za sekundu a vo filme sa niekoľkokrát opakuje ako zmysel osvietenia a vraždy. [69]

John Alcott pre American Cinematographer, August 1980

Stanley Kubrick vyžaduje dokonalosť, ale zároveň vám poskytne všetkú pomoc, ktorú po-trebujete ak si myslí, že to čo chcete urobiť, dosiahne požadovaný výsledok. Stanley je skvelou inšpiráciou. On vás inšpiruje. Je režisérom s veľkým vizuálnym pohľadom.

Povedal, že chce mať iný prístup ako pri predchádzajúcich filmoch. Uviedol, že chce pou-žívať Steadicam rozsiahle a veľmi voľne bez toho, aby mal v scéne akékoľvek osvetľovacie zariadenie. Inými slovami navrhol, aby sme nechali praktické osvetlenie bez použitia akýchkoľvek skutočných štúdiových svetiel. Nebolo to ľahké. V skutočnosti to bolo celkom znepokojujúce, pretože zatiaľ čo som mal vízie toho ako to môže fungovať, nebol som si istý, či by to skutočne šlo v praxi. Aj keď môžete predurčiť niektoré svetelné súpravy a mo-dely svietenia, nemôžete povedať čo sa skutočne stane, keď dostanete hercov na svoje pozí-cie. Film The Shining nemal take svetelné špecifiká ako pri natáčaní Barry Lyndon. Kub-rickova podmienka využitia steadicamu v čo najväčšom počte záberov viedla k riešeniu zapojenia svetiel ako súčasť stavby bez zmeny polohy. Tento plán umiestnenia svetiel bol nevyhnutný pre slobodný pohyb hercov. Náš pracovný vzťah so Stanleyom je blízky, pretože myslíme vizuálne veľmi podobne. Naozaj často vidíme záber jednými očami.

Rozpočet filmu bol tak veľký, že bolo možné dosiahnuť tieto technické vymoženosti a pred natáčaním to vyskúšať. To čo sme urobili na začiatku bolo, že sme všetky stavby/sets pred ich ozajstnou realizáciou mali postavené ako kartónové modely.

Moji dvaja gafferí a armáda elektrikárov začali svoju prácu asi štyri mesiace pred začiat-kom natáčania, pretože tam bolo veľmi veľa práce s vnútornými rozvodmi. Urobili obrov-ské množstvo práce na kabeláži nezbytnej pre stavbu a ja som to mohol skontrolovať aspoň raz týždenne, aby som sa ubezpečil, je všetko v poriadku. Osvetlenie bolo prioritne z ob-rovských nástenných lustrov a bielych difúzných okien. Bolo nevyhnutné vylúčiť podlahové

svetlá a nahradit' ich konvenčným osvetlením nad hlavou z dôvodu rozsiahlého používania steadicamu. Intenzitu svetiel som mohol kontrolovať diaľkovým ovládaním počas pohybu.

Ak sa steadicam pohyboval, jednoducho som to zahlásil do control room.

Napríklad v hlavnom salóniku a v tanečnom sále existovalo 25 svetelných lustrov, ktoré obsahovali lampy FEP s výkonom 1000 W a 240 voltov (rovnaké žiarovky používané v Lowel-Lights). Každých päť svietidiel bolo pripojených k 5 kilowattovým stmievačom, takže som mohol nastaviť každý luster na akúkoľvek intenzitu, akú som si prial a to všetko bolo vykonané z centrálnej ovládacej miestnosti. Servisné chodby, ktoré boli mimo hotelovej lobby a hlavného salóniku boli osvetlené žiarivkami. [32]

3.1.3 Closing Day / Posledný deň

Príchod celej rodiny do hotela Owerlook vidíme opäť z výšky, sledovaním žltého volkswagenu ako pri úvodnej scéne. Možnosť obhliadky hotelu má divák podobnú ako hlavné postavy. Kamera horizontálne prechádza veľkou sálou, v pozadí s dominantnou skupinou a v popredí so stále prítomným pomocným personálom hotela. Jazda sa na konci chodby zastaví a zmenou trajektórie skupina kráča smerom k statickej kamere. Po tejto obhliadke hotela sme opäť konfrontovaní s problémom malého Dannyho, ktorý vidí nereálne postavy. Extrémne rýchlym zoomom z polodetailu na detail sa dostávame do Dannyho hlavy, ktorý opäť vidí dvojčičky stát' na druhej strane miestnosti. Nahnutá realita týchto tzv. vizií či flashbackov, ktoré Danny vidí je ešte silnejšia tým, že dvojčičky z miestnosti prirodzene odídu.

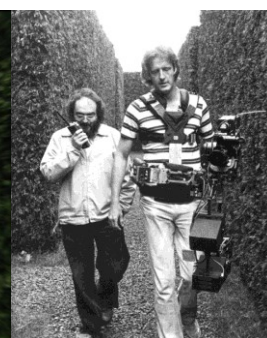
3.1.4 A month later / O mesiac neskôr

Sekvencia je otvorená veľkým statickým celkom na hotel počas rána, kedy je už rodina na mieste sama. Kým vo väčšine hororov je strach nadobudnutý klaustrofobickým prostredím, v Shining to je presne opačne. Chodby sa vďaka plynulej jazde bez strihu a steadicamu na vozíku stali nekonečne dlhé. Hotel schválne pripomína bludisko. Priestor bol rozľahlý, vyhovujúci k pohybu ktorýmkoľvek smerom, pričom nebol znemožnený sviatením scény a nevyhovujúcim tieňom. Danny na trojkolke je vždy komponovaný symetricky do stredu záberu a sledovanie pôsobí ako počítačová hra. Tento dlhý záber patrí medzi jeden z tých najťažších a technologicky najinovatívnejších záberov vo filme.

Obr.3. *The Shining*Obr.4. *G. Brown na vozíku*

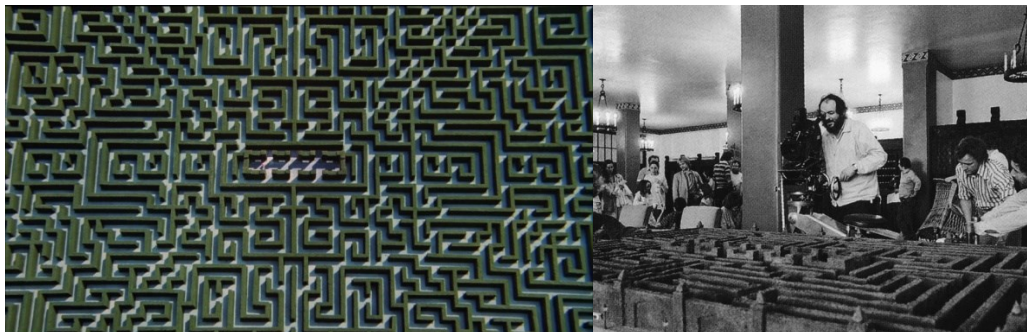
Garret nedokázal pri behu dostať kameru dostatočne nízko k zemi a tempo Dannyho na trojkolke bolo oveľa rýchlejšie než Garret s 27kg steadicamom mohol zvládnuť. Počas snímania tejto scény bol steadicam umiestnený pomocou špeciálneho držiaka na invalidnom vozíku, kde Garret držal otočený steadicam s Arriflex 35 BL, 18mm objektívom Cooke. Závažie bolo hore a kamera z dôvodu čo najnižšej schopnosti snímania dole. Významová paralela izolovanosti v hoteli sa spája s izolovanosťou a dezorientáciou aj v scénach z bludiska, kde nie je jasný koniec. [20]

GB: Bludisko v reáli nebolo také veľké ako sa vo filme zdá. Využitím extrémne širokého skla Kinoptik tegea 9.8, f 1.8 a naklánaním kamery, porast pôsobil neskutočne. Na filme merial približne 12 stop, kým v reáli mal tak 8 stôp. [21]

Obr. 5. *The Shining*Obr. 6. *G. Brown a S. Kubrick*

Jediný efektový záber vo filme, topshot na bludisko, bol vytvorený tak, že centrum bludiska bolo vybudované v reálnej životnej veľkosti a prechádzka Wendy a Dannyho bola snímaná zoomovaním z najvyššieho poschodia vedľajšieho štúdiového bloku z identického

uhla a šířky ako aj architektonický model bludiska, na ktorý sa Jack pozerá v miestnosti hotela Owerlook. [22]



Obr. 7. The Shining

Obr. 8. S. Kubrick

Z tejto scény je pochopiteľné, že Danny a Wendy sa stávajú iba malými figúrkami šialeného Jacka.

3.1.5 Tuesday / Utorok

Po Dannovom neúspešnom otvorení dverí do izby č.237 ho kamera ďalej nesleduje, ostáva stáť na mieste, Danny ochádza od kamery preč a zároveň aj od nevyriešeného problému tejto izby. Nájazd z VC na Jacka, ktorý je sústredený na písanie knihy je podporené zvukom písacieho stroja. Po negatívnom rozhovore Jacka s Wendy sa po jej odchode vzdialuje aj kamera.

3.1.6 Thursday / Štvrtok

Paralelná jazda na bežiacu Wendy a Dannyho v zasneženej krajine znázorňuje, že ich psychický stav nieje taký hrôzostrašný ako Jackov. V ďalšom zábere sa už Jack pozerá smerom k oknu so šialeným výrazom v tvári, ktorá je snímana zoomovaním do detailu.

3.1.7 Saturday / Sobota

Úvodné statické veľké celky podporujú osamotenie. Bicyklujúci Danny sa od nás vzdialuje do veľkého celku akoby sa nič nedialo a on sa stále bicykloval na svojej trojkolke, aj keď jeho odjazd zo záberu a výstredná hudba predvída niečo zlé. V ďalšom zábere sme opäť blízko pri ňom, ale z technického zázemia sa Danny presunul do užšej izbovej chodby,

kde za rohom vidí dvojičky. So zastavením Dannyho sa zastavuje aj kamera. Dannyho vydesená reakcia je v úzkom statickom detaile, kým zábery dvojíčiek sú každým ďalším záberom, strihom po ose bližšie a užšie.

3.1.8 Monday / Pondelok

Pomalý rozhovor otca Jacka a Dannyho je prestrihávaný dvoma statickými zábermi, pričom v hlavnom anfase na Jacka, ktorý ma na kolenách posadeného Dannyho, prebehne skoro celý rozhovor. Divák je sústredený na ich pomalé a tiché vety, plné klamu a napätia.

3.1.9 Wednesday / Streda

Nadhľad na centrálne posadeného Dannyho na vzorovanom koberci, ktorý sa taktiež podobá bludisku je snímaný odjazdom, kým sa do záberu prikotúľa loptička. Týmto nevysvetliteľným elementom sa kamera zastavuje a Danny pomaly kráča k otvoreným dverám izby č. 237. Nasleduje POV záber z Dannyho pohľadu, širokým sklom a ručnou kameru sa bližime do dverí pomalou chôdzou a v tej chvíli sa my sami stávame postavou Dannyho, ktorý chce zistiť čo tajomná miestnosť skrýva. V tejto časti filmu je divák najviac konfrontovaný s ilúziou a snom tohoto filmu. Vo veľkom celku sa Jack približuje ku kamere, ktorá je vedľa dverí do spoločenskej sály, z ktorej je počuť hudbu. S Jackovou blízkosťou sa kamera cez čiernu stieračku do steny presúva aj v čase a tak sa Jack prechodom cez dvere ocitne niekoľko desaťročí dozadu.

3.1.10 08:00 am / Osem hodín doobedu

Rozhovor vedie Jack s Wendy počas chôdze, kým Jack kráča dopredu a Wendy dozadu. Kamera ustupuje pred Jackom a sleduje Wendy s opodstatnením, že Jack je v tejto scéne a v celom hoteli ten dominantný napriek tomu, že je snímaný z nadhľadu.



Obr. 9. *The Shining*



Obr. 10. *Jazda po schodišti*

Po páde zo schodov ho Wendy ťahá po zemi. Kamera v jazde nízko ponad dlažbu sníma Jackovu tvár a posúva sa zároveň s ním, čiže vnútorný a vonkajší pohyb je identický a smeruje jedným smerom.

3.1.11 04:00 pm / Štyri hodiny poobede

Finálna scéna, ktorá je vyvrcholením filmu sa odohráva v bludisku, na ktorého zasneženie bolo potrebných 9 ton umelého snehu, vyrobeného zo soli a polystyrénu. Umelá hmľa pomohla skrývať skutočnosť, že sa hercom neparilo z úst a taktiež sa divák ešte rýchlejšie dezorientoval v bludisku, ktorého veľkosť bola v skutočnosti len niečo málo než 1/4 modelu. [23]

John Alcott pre American Cinematographer, August 1980

Bludisko bolo osvetlené typom svetiel, ktoré sa používajú na osvetľovanie v záhradných centrách. Boli to 1500-wattové svetla firmy Thorn. Táto sekvencia bola osvetlená výlučne týmito svetlami. V podstate som sa pokúsil umiestniť svetlá tak, aby bolo všetko v obraze vždy viditeľné. Samozrejme sneh pridával veľa jasú. Zvyčajne som expozíciu držal na T / 5,6, dokonca niekedy aj T / 8. V hotelovej interiérovej časti sme potrebovali hĺbku ostrosti a mali sme toľko svetla, ktoré prechádzalo oknami, že som mohol väčšinu času pracovať s clonou T / 2,8 až T / 4 a to nám dalo dostatočnú hĺbku. Ako som už povedal, tento film je skvelou ukázkou steadicamu v takom rozsahu, pretože príbeh sa odohráva vo veľmi veľkom hoteli a toto bolo najlepšie riešenie ako to divákovi vysvetliť. Nevieť ako by sme to urobili výstižnejšie inak. Vonkajšia stavba vrátane zadnej fasády hotela a priláhlého bludiskaa boli postavené na zázemí v spoločnosti EMI Studios v Borehamwood. Svetlá na parkovisku boli obyčajné armatúry typu streetlight s 2000-wattovými kremennými žiarovkami. Boli príliš jasné pre kameru a teplota bola príliš intenzívna. Chcel som, aby to vyzeralo divne a tajomne, ale zároveň areál nebol osvetlený neznámym zdrojom. Takže som si predstavoval, že hotel bude mať svetlomet ako väčšina hotelov (najmä v lyžiarskych strediskách) - súčasne to osvetľuje, ale neznamená to, že to vyzerá príliš pekne. Využíval som tiež dym na nočné exteriéry, čo znova prinieslo tajomnejší zhlľad a zmäkčilo svetlá tak, aby neboli tak kontrastné. Výsledkom bol druh žiaru, ktorý bol v súlade so samotným filmom a najmä so vzťahom hotela. Natáčali sme na kamery Arriflex 35BL. Jedna bola používaná výlučne ako hlavná kamera a druhá bola určená Garrettovi na Steadicam. Jediný čas, kedy použil

Arriflex IIC, boli bežiacie zábery v bludisku. Bolo náročné bežať v zmesi soli a polystyrénu o hĺbke kolien a lahšia Arri IIC mu to uľahčila. [32]



Obr. 11. The Shining



Obr. 12. G. Brown v bludisku

Kombinácia sledujúcich záberov bežiaceho Jacka a Dannyho boli snímané zo steadicamu v behu z viacerých strán a uhlov. Ešte dynamickejším je záber nízko nad zemou sledujúci Dannyho nohy, kým jeho beh rozvíruje sneh do vzduchu tesne pred kamerou.

Garrett Brown: V nočnej zasneženej scéne boli exteriérové svetlá zapnuté osem hodín denne a hustá atmosféra s olejovým dymom vytvárala z bludiska neprijemne miesto na prácu. Bolo to horúce a ťažké miesto pre dýchanie. Rýchlosť záberov sa zvýšila, pretože všetko sa teraz dialo takmer pri behu. Na zmiernenie záťaže sme prešli na Arri IIC.

Na špeciálny záber Dannyho bežiacich nožičiek, ktoré si vyžadovali výšku štyroch centimetrov, sme vytvorili kópiu môjho najstaršieho "Steadicamu": žiadna rukoväť, len kamera a batéria spojená so závažím. Na začiatku sme nosili plynové masky, zistil som však, že som nemohol získať dostatok vzduchu na to, aby som mal silu dostať sa z jedného konca labyrintu na druhý. Nikdy sme nezmerali lineárnu vzdialenosť od vchodu do centra, ale som si istý, že to bola pekne dlhá cesta. Toto bol jediný čas, kedy som musel zastaviť natáčanie, kým som nabral energiu na pokračovanie.

Okrem celej náročnosti scény sme si všetci vážne uvedomili nebezpečenstvo požiaru a ako ťažko by sme sa dostali z bludiska, ak by teplo zo svetiel podpálilo stavbu.

Ozajstný dym a horiaci polystyrén - skutočná nočná mora!

Zábery však vyzerali senzačne a sekvencia je úžasná, takže ako sa hovorí, stalo to za to.

V scéně kde sa Danny vracia v jeho vlastných stopách, aby oklamal Jacka, som sa musel pohybovať pred ním aj ja v jeho stopách. Aby som tam nevytvoril väčšie stopy, musel som nosiť špeciálne podrážky s Dannyho topánkami pribitými na dno. [32]

POV na zem a stopy v snehu bol prestrihávaný medzi Jacka aj Dannyho, čiže si divák nikdy nieje istý, koho pohľadom vidí. Tieto zábery predlžovali scénu, až kým Danny ako víťaz vyšiel z bludiska prvý. Na záver kamera zastavuje a v širokom tmavom celku, silueta Jacka padá na zem. Po portréte umrznutého Jacka v dennom svetle kamera na záver opäť pláve po hotelovej chodbe až na detail fotografie z roku 1921.

3.2 2001: A Space Odyssey

Réžia: Stanley Kubrick

Kamera: Geoffrey Unsworth, BSC

VFX: Douglas Trumbull

149 minút

Rok: 1968

Inovátorsky pohľad a veľkoleposť filmu Vesmírna odysea sa Kubrickovi nedá uprieť, ale on sám bol pravdepodobne ovplyvnený filmami, ktoré vznikli niekoľko rokov predtým. Jeden z nich vznikol už v roku 1958 s názvom Doroga k zvezdam na druhej strane sveta, v Sovietskom zväze, ktorý viedol s Amerikou studenú vojnu. Dalším bol film sponzorovaný Kanadskou národnou filmovou radou, a ktorý využívala aj NASA pre svoje vzdelávacie účely, s názvom Universe. [24], [25]

V roku 1964 sa New Yorku konal medzinárodný veľtrh Expo 64/65. Práve tam boli Stanley Kubrick a Arthur C. Clarke v čase preprodukcie oboznámení a inšpirovaní experimentálnym filmom To the Moon and Beyond, ktorý vykresľoval cestu do vesmíru a bol natočený pomocou novej technológie 50. rokov, Cinerama 360. Princíp tejto technológie sa rozvíjal rýchlo a v čase tvorby 2001 sa pôvodný koncept snímania troma kamerami zjednodušil na snímanie jednou kamerou. Snímalo sa na Super Panavision 70 mm film (využívaných 65mm) v kombinácii so sférickým objektívom Fysh eye pri 18 snímkoch za sekundu, ktorý bol premietaný na tzv. Widescreen, v pomere 2.20:1. Na filme pracovalo niekoľko výskumníkov a animátorov spoločnosti Graphic films Corporation pracujúcich pre NASA a ďalšie letecké spoločnosti. V tíme bol aj Douglas Trumbull, s ktorým Stanley Kubrick nadviazal intenzívnu spoluprácu na návrhoch a storyboardoch pre 2001 a DT sa stal hlavným supervízorom špeciálnych efektov na tomto filme. [26], [27], [28]

Film narúša klasickú dejovú štruktúru a zároveň otvára novú kapitolu dejín kinematografie. Filmová forma nezapadá do konkrétneho žánru a je narozmedzí Sci-fi, dokumentu a drámy, ktorá podáva viac otázok ako odpovedí. Časti na seba nenaväzujú vzhľadom na rozdiel niekoľko miliónov rokov ľudskej evolúcie, kde je podstatou zmysel našej existencie. Vo filme su vyobrazené odlišné svety, z čoho vzniká obmedzená uchopiteľnosť a pochopiteľnosť diela. Vizuál týchto odlišných svetov musel byť premyslený do každého detailu, čo predstavovalo vymyslieť oporný koncept snímania, svietenia a s ním aj efekty, ktoré by

pôsobili realisticky. Skĺbením vedeckého a umeleckého pohľadu vzniklo dielo, v ktorom z vizuálneho hľadiska je podstatná geometria, súmernosť, v interiéroch lode stredová kompozícia a presná choreografia hercov. Plynulý pohyb kamery, ktorý podporuje fenomén času a priestoru, využívaný v interiéroch lode ale aj mimo nej, bol vo viacerých prípadoch prvýkrát presne naprogramovaný, aby sa zábery mohli opakovať alebo spájať, čo znamenalo prvé využitie motioncontrol systému. Celý film vznikol vďaka podpore experimentov a technologických novinek, ktorých objav bol podmienený práve skúmaním a riešením veľkého tímu.

3.2.1 A dawn of men / Úsvit ľudstva

Film začína rovnako ako deň, východom slnka. Prológ, celá úvodná scéna je poskladaná zo statických či jemne vyrovnávajúcich záberov na dominantnú krajinu a spolužitie tapírov s ľudoopmi, pričom je v sekvencii len jeden vertikálny prešvenk. V scéne je prioritný vnútorný pohyb, choreografia pohybu a správanie opíc, ktoré svojou realistickou formou pôsobia dokumentárne. Prirodzená akcia a správanie týchto zvierat púta naše vnímanie natoľko, že sa stávame len pozorovateľmi s odstupom, ktorý statická kamera ešte podporuje. Akýkoľvek pohyb by bol zbytočný, odpútavajúci pozornosť od pomalého plynutia predľudského času, ktorý je v porovnaní s tým ľudským skoro statický. Významnú úlohu v celom filme zohráva dĺžka záberov. Vzdialená periféria krajiny je snímaná pomocou použitia prednej projekcie, odrazenej polopriepustným zrkadlom. Aj to bol dôvod statických záberov. Scéna bola kvôli projekčnému plátnu vo veľkosti 40x 90 stôp, postavená na veľkej rotačnej plošine pokrývajúcej väčšinu podlahy. [29]

3.2.2 Interiéry

Koncept statickej kamery sa presunom času z ďalekej minulosti do ďalekej budúcnosti zmenil vzhľadom na všadeprítomnú rotáciu a mimozemský pohyb. Bolo nutné vymyslieť technologické kamerové postupy tak, aby pohyby a uhly kamier naozaj predstavovali život mimo gravitácie. Pohyb sa stal kľúčový, no vo viacerých prípadoch je pozornosť upriamená na motivátorov, hercov či planéty. Výsledok nevnímavosti a faktu, že je všetko zinscenované a vytvorené pomocou manuálnych efektov, ktoré človek v prvom momente nezachytí, určilo kvalitu diela, prevyšujúcu vnímanie diváka. Dôležité bolo, aby zábery kombináciou prvého riadeného pohybu kamery - motion control a rakurzov kamery, vytvorili dojem iného priestoru a zmietli diváka. Plynulosť a optický klam bol závislý na scéne, kto-

rá bola postavená ako interiér lode. Rovnako ako v úvodnej sekvencii, Kubrick naďalej počas takmer celej metráže filmu ostáva verný dlhým záberom.

Trikové sekvencie

Vnútorňý pohyb rekvizít vznikal pomocou manuálnych efektov, ktoré pôsobili na filme realisticky. Scéna s lietajúcim perom v lietadle je vytvorená pomocou kruhovej plošiny s transparentným sklom, obklopená oceľovou konštrukciou, ktorá pomáhala k otáčaniu skla, na ktorom bolo pero zachytené obojstrannou páskou. Stevardka v momente chytenia pera v priestore, naučeným pohybom odlepila pero zo skla a v ďalšom zábere vložila Mr. Floydovi do vrecka. V širšom zábere bolo pero zavesené na tenkých nylonových nitiach. Tento pomalý neobvyklý vnútorňý pohyb v statickom zábere docielil, že objekt sledujeme s dôveryhodnosťou. [30]

Stavba

Stavba scény v tomto prípade musela naharadiť to, čo človek nedokáže. V scéne palubného interiéru lode Aries, stevardka obsluhujúca posádku je zobrazená pri beztiažovej chodži tak, že sa otočí o 180 stupňov. Tento efekt bol umožnený pomocou rotačnej stavby interiéru, s výnimkou plochy, po ktorej stevardka kráča. Suché zipsy znemožňovali plynulú chôdzu, čo pôsobilo náročnejšie. Kamera bola pripevnená uprostred otočnej bubnovej konštrukcie a falošným krokom stevardky sa scéna s kamerou začala otáčať. V nasledujúcom zábere je stavba aj choreografia hercov nemenná, celý efekt funguje na princípe predchádzajúceho záberu, v ktorom sme už získali informáciu, že stevardka sa dostáva do pozície dole hlavou a dôležitý je už len uhol a smer pohybu kamery. Kamera sa opäť otáča o 180 stupňov a naše videnie sa prispôbuje miestnosti, ktorá je opačne.



Obr. 13. 2001: A Space Odyssey

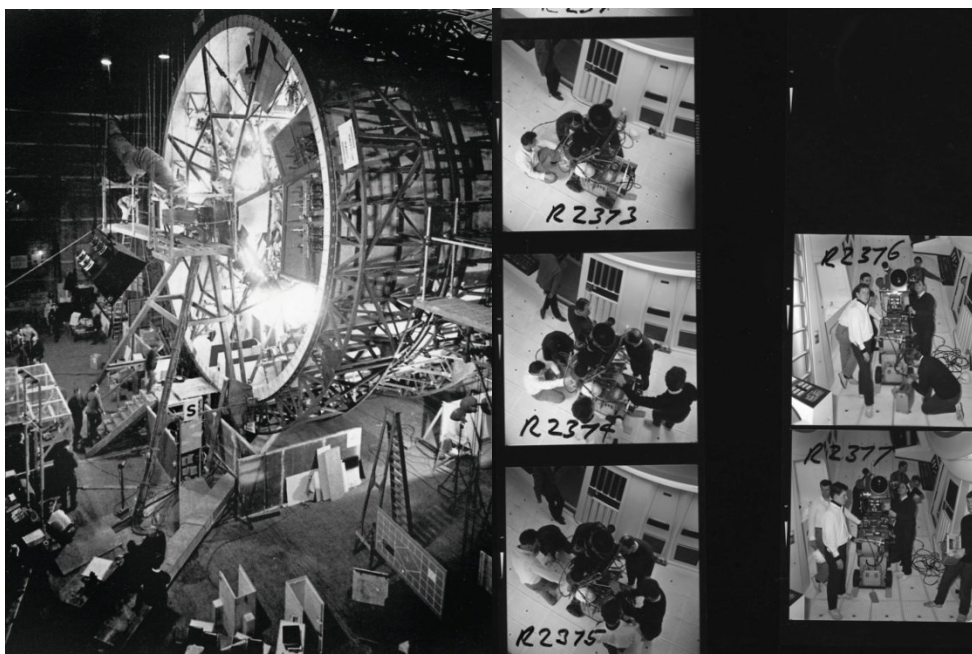


Obr. 14. 2001: A Space Odyssey

3.2.3 Mission to Jupiter / Výprava k Jupiteru

Podobným princípom ilúzie fungujú aj scény z hlavnej časti lode Discovery One. Pre jej natáčanie bola postavená centrifuga, 27 ton vážiaca stavba rotujúceho kola, s priemerom 12 metrov a rýchlosťou 5km/h, na ktorej vnútornej strane bola postavená scéna. [28]

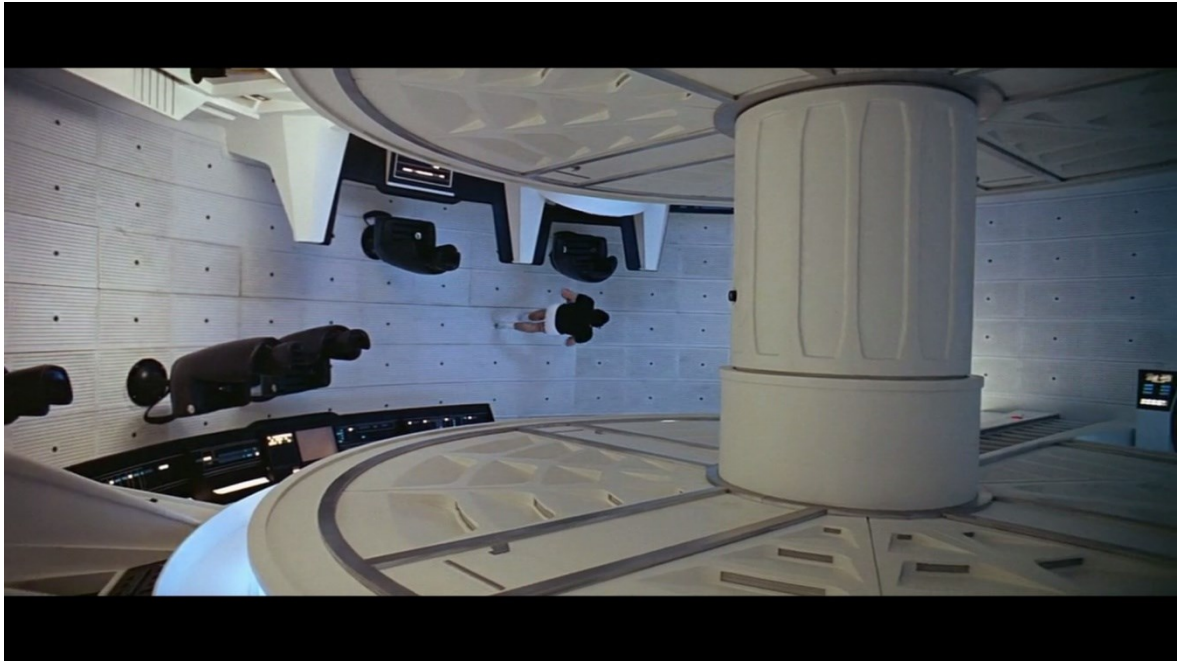
Otáčala sa jedným smerom, čiže herec mohol kráčať paralelne s centrifugou a stále sa udržiaval na jej dne. Osvetlenie bolo súčasťou stavby, čo bolo pre štáb nebezpečné ale zároveň pre snímání scény najefektívnejšie a najpraktickejšie. Externé svetlá sa využívali iba v kritických úzkych záberoch pre doplnenie či vyrovnanie.



Obr. 15. Centrifuga

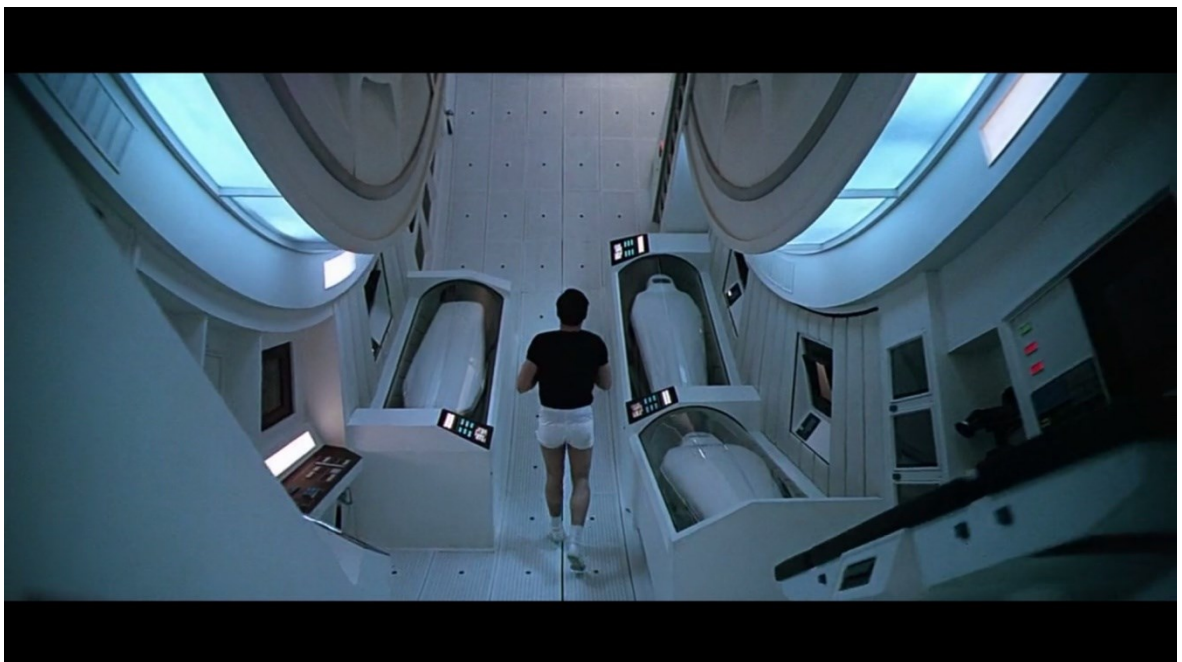
Obr. 16. Kamerový štáb

V tomto zábere je kamera súčasťou podlahy vnútornej steny centrifugy, čiže voči hercovi musela opísať 360 stupňový otočný posun zároveň s celou scénou. Tak sa dostala hore a Frank sa k Davidovi pritočil do dolnej časti stavby. Tým, že je kamera takmer statická voči scéne, máme pocit, že sa hýbe herec nie kamera, pričom to vyzerá ako vnútorný pohyb no v podstate je to pohyb vonkajší. Herec prechádza os kamery a kamera švenkuje z jednej strany na druhú. Kamera bola namontovaná na špeciálne vyrobenú 360 stupňovú výklopnú plošinu, ktorá bola pripevnená k podlahe centrifúgy a operátor kamery sedel na sedadle, ktoré ho stále držalo vzpriamené ako na ruskom kolese. [30]



Obr. 17. 2001: A Space Odyssey

V ďalšom zábere bola kamera upevnená na vnútornej strane, nezávisle od pohyblivej scény. Kamera bola namontovaná na malom vozíku s bantamovými kolesami, ktorý bol ťahaný pred hercom alebo tlačný za ním.



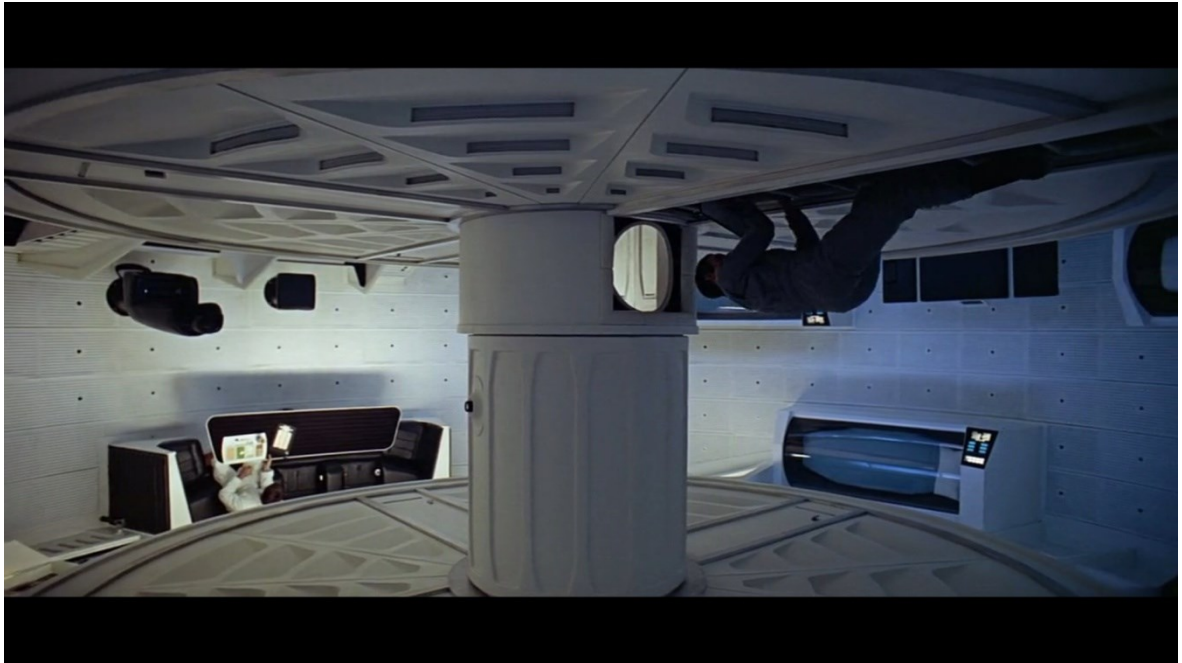
Obr. 18. 2001: A Space Odyssey

Astronaut bežal prirodzene po spodnej časti konštrukcie, ktorá sa celá otáčala a kamera ho sledovala v jednotnom diaľkovom rozmedzí. V zábere je postava situovaná do stredu kompozície a poloha postavy a kamery sa zdá byť nemenná, no reálne sa hýbe aj scéna aj herec aj kamera. V nasledujúcom zábere kamera opäť pôsobí staticky, sníma z pohľadu s centrálnou komponovaným bežcom.



Obr. 19. 2001: A Space Odyssey

V scéne, kde astronaut A - Frank vchádza do lode po rebríku, je astronaut B - David na opačnej strane lode posadený dole hlavou. B požíva stravu a sedí za stolom, pričom A sa prirodzene kvôli gravitácii musí pohybovať na prízemí lode. B mal pod kostýmom skryté popruhy, čiže vydržal byť posadený dole hlavou, kým sa celá centrifuga nepritočila k A, ktorý chôdzu simuloval. [30]

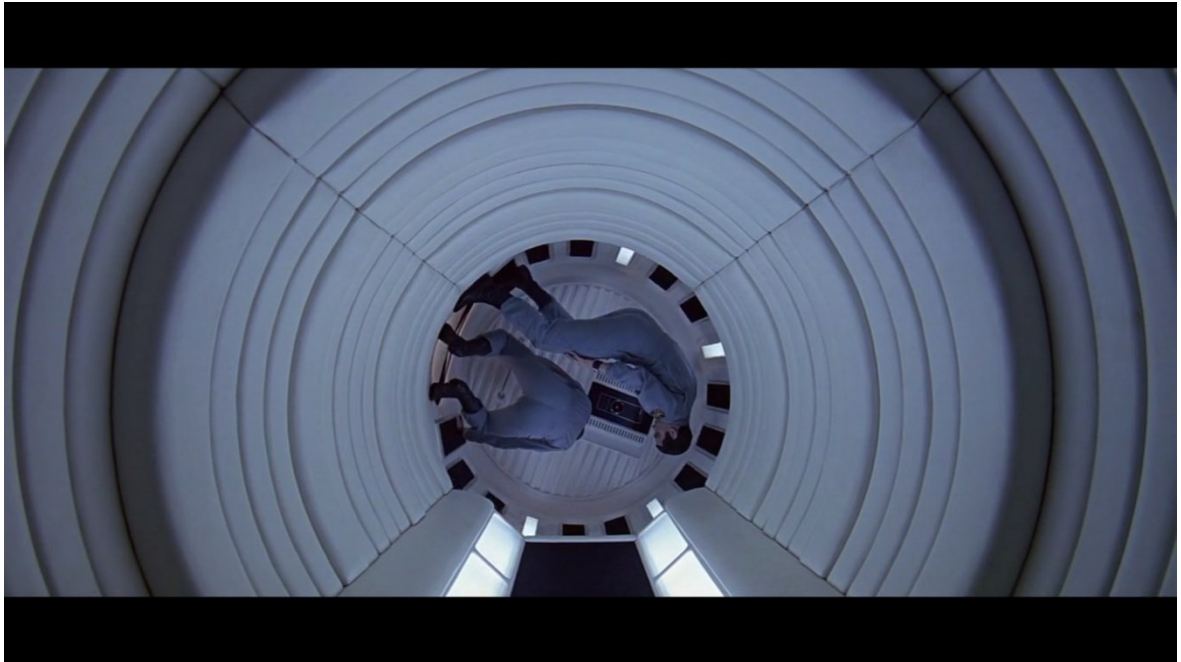


Obr. 20. 2001: A Space Odyssey

Pre predstavivosť je lepšie záber otočiť vertikálne ako bola scéna postavená. Uhol kamery umožnil na stavbu pozerat' neprirodzene, čo podporilo efekt dezorientácie.



V tomto zábere sa kamera spolu s prednou časťou scény otáča o celých 360 stupňov. Astronauti stoja na jednom mieste vo vertikálnej polohe, až kým nezlezú do spodného východu.



Obr. 21. 2001: A Space Odyssey

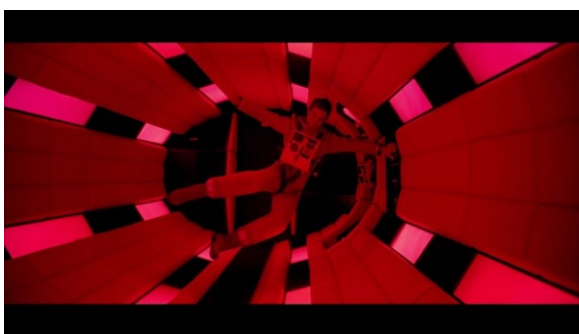
Na princípe ilúzie funguje aj scéna, v ktorej sa David dostáva do lode Discovery One cez manuálny únikový východ. Prechodová kabína, ktorú vnímame ako horizontálny priestor lode je vertikálny set, vysoká, úzka stavba, kde kamera leží na dne stavby a celú scénu sníma z podhľadu. Beztiažove lietanie je nahradené pádom z hora tak, že herec je na závesnom systéme, ktorý je z podhľadu neviditeľný. Scéna má extrémne rýchle tempo, zábery sú tak krátke, že si divák neuvedomí, že by astronaut bol prichytený. Pomocou hmly a červeno - čierneho interiéru je viditeľnosť v lodi pre diváka ešte slabšia. Všetka pozornosť je upriamená na chaotický pohyb Davida, ktorý sa snaží zachytiť páku núdzového uzáveru. Detailnejší záber na páku, pôsobí statickejšie než zábery predchádzajúce, pretože vo vnútri záberu je dynamika menšia a čas záberu je dlhší. Pohyb z opačnej strany ako protizáber na druhú stranu kabíny bol odrazový skok Davida z plošiny, čo vyzeralo akoby stúpал späť smerom k poklopu. Presné načasovanie pohybov, rýchle tempo a strih dezorientovali diváka, čiže scéna pôsobí ako horizontálny priestor medzi exteriérom a interiérom. [30]



Obr.22. 2001: A Space Odyssey



Obr.23. 2001: A Space Odyssey



Obr. 24. 2001: A Space Odyssey



Obr. 25. 2001: A Space Odyssey

3.2.4 Ručná kamera

Ručná kamera je vo filme využitá minimálne, konkrétne len v dvoch krátkych scénach.

V prvej situácii veľká posádka astronautov prichádza k monolithu, cudziemu objektu z minulosti. V druhej z nich je to situácia intímnejšia, vrcholiaca v deji, keď sa David musel dostať do lode manuálne bez pomoci počítača. Zlyhanie systému HAL 9000 Davida nahnevá a ten sa presúva do centrálnej časti pamäte počítača, aby ho vypol. Kamera sníma celú akciu z ruky, chôdza je z pohľadu Davida, v ktorej je on dominantný, pretože ako človek zvíťazí nad strojom.



Obr. 26. 2001: A Space Odyssey



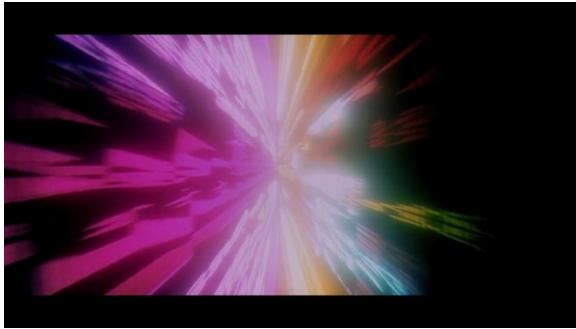
Obr. 27. 2001: A Space Odyssey

3.2.5 Modely vs. Projekcie

Základná konštrukcia modelov bola z dreva, sklolaminátu, plexiskla, ocele, mosadze a hliníka. Podrobné detaily boli vytvorené zo špeciálne tepelne tvarovaných plastových plášťov, flexibilných kovových fólií rôznych textúr a hrúbok, drôtov, hadičiek a tisícov drobných častí starostlivo vybraných zo stoviek všetkých možných druhov plastových modelov. Návrhy lodných súprav v 2001 boli inšpirované modelmi z medzinárodnej modelovej výstavy v Nemecku. Každá miniatúrna časť modelu musela byť presná, takže snímanie nebolo žiadnym spôsobom obmedzené a počas natáčania boli kamery blízko bez straty detailov alebo dôveryhodnosti. Všetky pohyblivé časti na modeloch boli poháňané motorom. Let kosmickej lode Discovery bol natáčaný tak, že loď bola mechanicky spojená s kamerou. Ako prvý sa natočil neosvetlený model po presnej dráhe, s pozadím hviezd pre tieň na hviezdach a potom po pretočení filmu na začiatok bol druhýkrát naexponovaný nasvietený model. V čo najväčšej miere sa priamo v zábere kombinovali modely a projekcie pozadia spolu, aby nedochádzalo k opakovateľnej degradácii obrazu prostredníctvom zdvojovania a duplikovania záberov. V záberoch, v ktorých model nenechal perspektívu, neboli snímané modely ale iba ich fotografické dvojrozmerné kópie. Obraz modelu bol vyrezaný z fotografickej tlače, nalepený na sklo a natočený na animačnom stole. Film bol opätovne navinutý kvôli snímaniu hviezdneho pozadia so siluetou fotografie modelu. Zábery, v ktorých sa kozmická loď pohybovala a menila perspektívu bol natáčaný priamo model. Pri väčšine záberov bol model nehybný a kamera bola vedená pozdĺž modelu na špeciálnom držiaku, ktorého motor bol spojený s motorom kamery, čo umožnilo záber opakovať v presne rovnakej rýchlosti. Takýmto snímaním modelov a fotografií planét vznikol klam vnútorného pohybu vesmírnych lodí, pričom modely boli statické, snímané pohybujúcou sa kamerou. [30]

3.2.6 Stargate / Hviezdna brána

Hviezdna brána je najdynamickejšia časť filmu. Znázorňuje presun miliónmi rokov vo vnútri monolithu. Farebné efekty pôsobia doslova ako vesmírny tunel, či trip na silných drogách a strácajú akýkoľvek náznak reality. Čas je znázornený psychadelickým efektom, ktorý vznikol vzájomným pohybom kamery a premietanou sústavou farebných pasov a svetiel skrz štrbinu. Náš pohľad je upriamený do stredu, kde sa tieto pruhy spájajú a vytvárajú dojem cesty.



Obr. 28. 2001: A Space Odyssey



Obr. 29. 2001: A Space Odyssey

DT: Bol to trochu risk. Museli sme prebádať teritórium, v ktorom nik z nás nikdy nebol, venovať čas výskumu a vývoju, a vytvoriť nejaký prelom.

DT: Scenár potreboval znázorniť niečo ako tranzit do inej dymenzie, čo bolo kompletne abstraktné, čo na plátne nikto nikdy predtým nevyskúšal a nič, čo by sa dalo docieľiť v kamere v reálnom svete. Dlhو sme pracovali na zachytení konceptu prechodu z jednej dymenzie do druhej. Nemôžeš prechádzať koridorom, nemôžeš filmovať miniatúry, a tak som si spomenul na jedného experimentálneho filmára, ktorý využíval dlhú expozíciu, zvanú aj streakphotography alebo slitscan. Pri otvorenej clone pohyboval pred kamerou rôznymi predmetmi aby nasnímal farebné bloky a objekty neobvyklým spôsobom. Napadlo ma, že keď vezmete to čo natočíme ako dvojrozmerné a preniesieme to do trojrozmerného priestoru, môžeme vytvoriť plynulú expozíciu, ako pri snímaní áut, kde reflektory vytvoria svetelné záblesky. To bol nápad vytvoriť sekvenciu hviezdnych brán.

DT: Uzávierka ostala otvorená celý čas, hýbala sa kamera a ja som pohyboval svetlami za štrbinou. Musel som to urobiť dvakrát, raz pre ľavú stranu a druhýkrát pre pravú stranu. Kamera bola na trati, asi 15 stôp od skla, za ktorým boli obrazy a svetlá. Celá miestnosť bola zatemnená. Svetelnosť bola f 1.8, pričom kamera sama zaostrovala na štrbinu v rôznej vzdialenosti. [31]

Rýchla jazda hviezdou bránou je prestrihávaná zábermi Davida. Zo začiatku dráhy detail tváre lomcuje, dĺžkou záberu sa aj intenzita pohybu kamery zvyšuje, až kým konkrétne časti Davidovej tváre nie sú úplne rozostrené. V prechode bránou sa tvár v ďalších záberoch stáva nehybnou bez akejkoľvek mimiky a pohybu kamery. Statické prestrihy putovaním farebnou dráhou sú extrémne krátke. Zastavenie prirodzeného pohybu predstavuje

nekonečnost času, ktorý táto dimenzia obsahuje. Nasledujúca farebná scéna je poskládaná z leteckých záberov, širokých celkov na krajinu, ktorej nereálnosť je vytvorená invertnosťou a prekladaním farebných filtrov v procese vytvárania duplicitných negatívov YCM. [29]

3.2.7 Záverečná scéna

Vo finálnej scéne, opäť ako na začiatku, sú zábery prevažne statické, čo vytvára vizuálnu a koncepcnú slučku v deji. David sa preletom cez inú dimenziu presúva v čase a objavuje svoju vlastnú staršiu podobu. Jeho pohľad je nahradený prešvenkami a plynulou jazdou odhaľujúcou nasledujúci záber samého seba. Máme pocit, že sa v miestnosti náchadza mladší aj starší David, no týmto strihom sa aj my strácame v mimozemskom čase a ostávame len pri stále viac starnúcom Davidovi, ktorý je spojením s monolithom nahradený prenatalnou podobou vo vývoji človeka.



Obr. 30. 2001: A Space Odyssey

ZÁVĚR

Motív plynulého pohybu je v týchto filmoch zreteľný a svojou technológiou a využitím aj prelomový. Kubrick sa vždy snažil svoje filmy vytvoriť revolučnými, nie len obsahom ale aj formou. Či už je to využitím vonkajšieho pohybu pomocou steadicamu a jázd, či stavbou scény, ktorá vytvorila klam pohybu kamery. Obe boli na tú dobu inovátorske, podporujúce dojem exkluzivity, ktorá predým nebola a ktorú teraz považujeme za samozrejmu. V dnešnej dobe by sa tieto filmy stratili medzi tuctom dobrých filmov, ale ich výrazná kvalita nespočívala len vo výbornom réžijnom postupe, ale aj v kontexte doby, s jej možnosťami využitia technológií, ktoré boli v tom čase nepredstaviteľné. Možnosti sa každým rokom posúvajú, technológie sú presnejšie, herecké výkony sú prirodzené a vizuálne efekty došli do štádia, kedy nič nie je nemožné. Stabilizátory ako steadicam, ronin, flycam používajú takmer všetci nadšenci videa a preto to už nebúra kinematografické stereotypy ako kedysi. Vesmír poznáme z televízie aj internetu a cestu za poznaním a stretom s inou civilizáciou si v kine môžeme pozrieť každý rok v novej forme od iného autora. Z osobného hľadiska som si uvedomila aká je dynamika vo filme dôležitá a to je jeden z dôvodov, prečo študentské filmy pôsobia tak amatérsky. Presná mizanscéna, scénografia, rakurzy a celkový pohyb kamery vytvára filmový pocit. Divák vyžaduje niečo extra, niečo čo on sám s mobilom, či osobnou kamerou nie je schopný vytvoriť v takej miere. To je zásadná vec, ktorá robí z filmu umelecké dielo. Voči našim stále náročnejším vizuálnym predstavám manifestujú mnohí režiséri so svojimi menej mainstreamovými autorskými počínmi, čo je tiež na zamyslenie, či naša túžba po stále nových vizuálnych riešeniach, nie je zbytočná a prehnaná a kam až sa kvalita zobrazovania príbehu môže ešte posunúť.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIČ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

[2] Steve Rose. Gaspar Noé: 'What's the problem?'. The Guardian [online]. UK: UK main office, 2010 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2010/sep/16/gaspar-noe-enter-the-void>

[3] RENÁTA ZELNÁ. Vysvetlili, prečo sa vám pri žmurkaní nezatmí pred očami Čítajte viac: <https://tech.sme.sk/c/20441663/vysvetlili-preco-sa-vam-pri-zmurkani-nezatmi-pred-ocami.html#ixzz54NmPaDVy>. Sme.sk[online]. Bratislava: Sme, 2017 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://tech.sme.sk/c/20441663/vysvetlili-preco-sa-vam-pri-zmurkani-nezatmi-pred-ocami.html>

[4] BROWN, Blain. Cinematography: theory and practice : imagemaking for cinematographers and directors. 2nd ed. Boston: Elsevier/Focal Press, c2012. ISBN 978-0240812090.

[5] Dolly zoom. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Dolly_zoom

[6] Hand-held_camera. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Hand-held_camera

[7] Supertechno [online]. [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://www.supertechno.com/>

[8] Technocrane. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Technocrane>

[9] Motioncontrol. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_control

[10] Dykstraflex. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dykstraflex>

[11] Steadicam. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Steadicam>

[12] ACTION MAN INNOVATOR / GARRETT BROWN. Britishcinematographer [online]. UK: Britishcinematographer [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://britishcinematographer.co.uk/garrett-brown/>

- [13] Snorricam. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/SnorriCam>
- [14] Multitrotor. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Multitrotor>
- [15] Shining. Idyllopress [online]. USA [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: http://idyllopress.com/idyllopress/film/shining_opening.htm
- [16] The Shining. Artofthetitle.com [online]. USA [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://www.artofthetitle.com/title/the-shining/>
- [17] CIMENT, Michel, Translated from THE FRENCH BY GILBERT ADAIR a ADDITIONAL MATERIAL TRANSLATED BY ROBERT BONONNO. Kubrick: the definitive edition. Definitive ed. New York: Faber and Faber, 2001. ISBN 9780571211081
- [18] Criterion [online]. [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://www.criterion.com/current/posts/4364-smooth-talk-a-conversation-with-steadicam-inventor-garrett-brown>
- [19] [online]. [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://vimeo.com/66584974>
- [20] The Steadicam and "The Shining" - GARRETT BROWN [online]. American Cinematographer [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://www.visual-memory.co.uk/sk/ac/page2.htm>
- [21] Crafting "The Shining" documentary [online]. [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=en6kln-Bh2g&t=625s>
- [22] Crafting "The Shining" documentary [online]. [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=en6kln-Bh2g&t=625s>
- [23] ADAM SAVAGE. My Shining Maze Build Notes. Tested [online]. 2015 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://www.tested.com/art/makers/504037-my-shining-maze-build/>
- [24] Doroga k zvezdam. IMDB [online]. [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0052138/>
- [25] Universe_(1960_film). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Universe_\(1960_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Universe_(1960_film))
- [26] To_the_Moon_and_Beyond. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/To_the_Moon_and_Beyond
- [27] Cinerama. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cinerama>
- [28] 2001:_A_Space_Odyssey_(film). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-]

[29] 2001: A Space Odyssey': Kubrick's Pioneering Achievement As One of the Most Significant Films Ever Made. Cinephiliabeyond.

[30] D. DEMET, George. Creating Special Effects for "2001: A Space Odyssey" by Douglas Trumbull. *American Cinematographer*. 1999. Dostupné z <http://www.visual-memory.co.uk/sk/2001a/page3.html>

[31] Academy Award Winner / Special Effects Pioneer Douglas Trumbull talks with TV STORE ONLINE about creating the stargate sequence for Stanley Kubrick's Science Fiction masterpiece 2001: A Space Odyssey. TVStoreOnline Blog. 2013. Dostupné z <http://blog.tvstoreonline.com/2013/07/academy-award-winner-special-effects.html>

[32] Behind the cameras on "THE SHINING" A STANLEY KUBRICK FILM. *American Cinematographer*. 1980, (8, August), Dostupné z <https://imgur.com/a/HWeZF>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1. The Shining
Screenshot z filmu

Obr.2. The Shining
Screenshot z filmu

Obr.3. The Shining
Screenshot z filmu

Obr.4. G. Brown na vozíku
<http://blog.tvstoreonline.com/2014/12/steadicam-pioneer-on-working-with-with.html>

Obr.5. The Shining
Screenshot z filmu

Obr.6. G. Brown a S. Kubrick
<https://mdkq.wordpress.com/2013/05/01/great-inventions-by-garrett-brown-the-inventor-of-the-steadicam/>

Obr.7. The Shining
Screenshot z filmu

Obr.8. S. Kubrick
https://www.reddit.com/r/Moviesinthemaking/comments/62pwka/stanley_kubrick_lines_up_a_shot_of_the_hedge_maze/

Obr.9. The Shining
Screenshot z filmu

Obr.10. Jazda po schodišti
<https://kottke.org/tags/word.php?word=Stanley%20Kubrick>

Obr.11. The Shining
Screenshot z filmu

Obr.12. G. Brown v bludisku
<http://www.tested.com/art/movies/457145-shining-and-steadicam/>

Obr.13. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.14. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.15. Centrifuga
<https://imgur.com/a/DzXMR/layout/blog>

Obr.16. Kamerový štáb
<https://imgur.com/a/DzXMR/layout/blog>

Obr.17. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.18. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.19. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.20. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.21. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.22. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.23. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.24. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.25. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.26. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.27. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.28. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.29. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu

Obr.30. 2001: A Space Odyssey
Screenshot z filmu