

# Estetika versus informace v záběru

BcA. Jakub Machala

---

Diplomová práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav animace a audiovize  
akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jakub Machala**  
Osobní číslo: **K11572**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1.Teoretická část:  
Estetika vs. informace v záběru**

**2.Praktická část:  
Dokumentární film: "(a)Wake", délka minimálně  
20min., režie**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 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.

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

### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem

- 1 ks MiniDV SD/HD

- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)

- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu),
- 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě a jeden výtisk dialogové listiny.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání AV prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení).

Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R 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 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 mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

**Jan Císař: Základy dramaturgie**

**Plazewski, Jerzy: Filmová řeč**

**David J. Novotný: Chcete psát scénář?**

**J. Kališ: Problematika filmových dramatických forem I, II**

**L.V. Kulešov: Základy filmové režie**

**Bill Nichols: Úvod do dokumentárního filmu**

**Guy Gauthier: Dokumentární film, jiná kinematografie**

**Rudolf Adler: Cesta k filmovému dokumentu**

Vedoucí teoretické části:

**prof. Stanislav Párnický, ArtD.**

Ústav animace a audiovize

Vedoucí praktické části:

**Mgr. Tomáš Binter**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce:

**30. listopadu 2012**

Termín odevzdání diplomové práce:

**14. května 2013**

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



MgA. Libor Nemeškal  
*ředitel ústavu*

## 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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 17.1.2013

Jakub Machala  
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 nahlížení 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 vzdělávacímu 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). Odpirá-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 výdělků jim dosažených 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 výdělků dosažených školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Teoretická část pojednává o možnostech jak předložit divákovi důležitou informaci pro vývoj filmu a zároveň zachovat estetickou hodnotu na vysoké úrovni. V přímé konfrontaci s praktickou částí se toto budu snažit dokázat na příkladu sportovního dokumentu. Rád bych poukázal i na estetiku přímých přenosů a zvážil okolnosti, které vedou ke snižování kvality v rámci zachování informace.

Klíčová slova:

Dokument, sport, přímý přenos, film, divák, estetika, informace, kvalita, sekvenční snímání

## **ABSTRACT**

Theoretical part is about possibilities how to present to the audience information important for the development of the film and on the other hand maintain the aesthetic value. For direct confrontation of this problem I will use sport documentary movie. Also I 'd like to point out the aesthetics of live broadcasts and consider the circumstances that leads to the reduction of quality.

Keywords:

Document, sport, live broadcast, movie, audience, aesthetics, information, quality, sequential scanning

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval vedoucímu práce prof. Stanislavu Párnickému, a to nejen za vedení této práce, ale i za celých pět let na režii. Dále děkuji Mgr. Tomáši Binterovi a celé fakultě za podporu. V neposlední řadě Michalce, rodičům a všem, kteří se podíleli na realizaci mého magisterského filmu.

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>1 PROBLEMATIKA ESTETIKY VERSUS INFORMACE</b> .....	<b>11</b>
1.1 ESTETIKA VERSUS INFORMACE .....	11
1.2 OVLIVNĚNÍ REKLAMOU .....	12
1.3 ESTETIKA A INFORMACE V JEDNOTLIVÝCH ODVĚTVÍCH .....	13
1.3.1 Televizní přímý přenos, stručný vývoj až do současnosti .....	14
1.3.1.1 TV přenos u nás .....	14
1.3.2 Stylizovaný sportovní dokument .....	16
1.3.3 Sekvenční snímání v náročných filmových scénách u hraného filmu.....	17
<b>2 TECHNOLOGIE</b> .....	<b>19</b>
2.1 HISTORICKÝ VÝVOJ .....	19
2.2 TELEVIZNÍ VYSÍLÁNÍ – PŘÍMÝ PŘENOS .....	20
2.3 VYUŽITÍ V PRAKTICKÉ ČÁSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE – JAK JSEM TO ZPRACOVAL .....	23
2.4 VYUŽITÍ TECHNOLOGIE DNES.....	24
2.5 POUŽÍVANÉ KAMERY NA SLOW MOTION.....	26
2.5.1 RED Epic .....	26
2.5.2 Phantom Gold – vrchol super slow motion.....	27
<b>3 SROVNÁNÍ ŽIVÉHO PŘENOSU A ARANŽOVANÉHO ZÁBĚRU</b> .....	<b>29</b>
3.1 OD INFORMACÍ PŘES ESTETIKU K EMOCI .....	29
3.1.1 Přímé využití estetického záběru pro podpoření prožitku.....	30
<b>4 PODROBNÝ ROZBOR MÉ PRAKTICKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE</b> .....	<b>33</b>
4.1 PŘÍPRAVA.....	33
4.2 REALIZACE.....	33
4.3 POSTPRODUKCE.....	34
4.3.1 Zvuk .....	34
4.3.2 Stříhová skladba a dramaturgie .....	35
4.3.3 Barvení a obrazová stylizace .....	35
<b>5 STANOVISKA A SHRNU TÍ</b> .....	<b>37</b>
5.1 KLÍČ K OTÁZKÁM ESTETIKY A SDĚLOVÁNÍ INFORMACÍ .....	37
5.2 VYUŽITÍ ESTETIKY I INFORMACE V HRANÉ TVORBĚ .....	38
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>41</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>43</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK</b> .....	<b>45</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>46</b>



## ÚVOD

Paul Nipkow vynalezl v roce 1883 elektrický teleskop - princip mechanického rozkladu obrazu na světelné body pomocí rotujícího kotouče. O půl století později jsou zde první experimentální vysílání a od 2. listopadu 1936 začíná pravidelně vysílat stanice BBC. Tyto důležité události navždy změní vývoj kinematografie a sehrají významnou roli na poli kultury a výchovy společnosti obecně.

Televizní vysílání expanduje s takovou rychlostí, že už dvacet let na to pokrývá televizní signál celé Československo a jen o deset let později je vylepšen o kompletní škálu barev. Pro upřesnění - za vzestupem nové technologie stojí jistě možnost reklamy, také vzdělávání a v neposlední řadě i politická propaganda. Ve stejné době, kdy se z černobílé obrazovky stává barevná, má už Československá televize druhý program a rozšiřuje své vysílání na sedm dní v týdnu. To vše dává možnost většího odbytu filmů, vzniku nových žánrů a formátů a především rozšíření zpravodajství. Objevují se první televizní pořady, večerní varieté a televize plně kulturně nahradí a brzy i předčí ostatní zdroje kultury této doby.

Hlavní otázkou televizní tvorby je dnes estetika, tedy zvyšování kvality estetického zážitku, ať se jedná o hranou tvorbu nebo třeba o přímý přenos. Postupné zdokonalování obrazu jde ruku v ruce s vývojem filmové nebo chcete-li i televizní řeči. Diváci se stávají zkušenými kritiky a jejich lačnost po nových, stále velkolepějších dílech se nezastaví prakticky do současnosti. Jen pro připomenutí po necelých sto dvaceti letech historie kinematografii můžete jít na film ve 3D se zvukem přicházejícím skutečně ze všech stran. S ohledem na fakt, že první film byl za dob průmyslové revoluce, je rychlost, jakou se vše odehrálo, takřka neuvěřitelná.

Postupem času se přidal i přímý přenos. Věc prakticky nevídaná. Někde na světě probíhá událost, kterou chcete vidět, a vy z pohodlí vašeho domova si pouze zapnete televizor a s minimálním zpožděním vidíte vše právě se odehrávající na živo. S tímto novým formátem přichází ale čas na diskusi o estetice oproti předávané informaci divákovi. Zde se tedy střetávají dvě nesnadno slučitelné snahy. Ta první je zásadní pro přímý přenos a je to informace, kterou se snaží sdělit. Druhá je poněkud komplikovanější a nese s sebou spoustu možností definice, ale řekněme ji obecně estetika záběru. Věčná snaha učinit sportovní zápas či jinou událost esteticky atraktivní se neseťkávala s původní myšlenkou předat informaci ihned k divákovi.

Přesně touto problematikou estetiky versus informace v záběru bych se chtěl zabývat. V mé diplomové práci bych tak rád zhodnotil vývoj, porovnal směry, kterými se naše a ostatní světové televize ubíraly a snažil bych se přijít s názory na danou tematiku, a to nejen v oblasti televizní tvorby, ale i v rámci stylizovaných sportovních dokumentů a jiných přímých přenosů. Jako zkoumané vlivy budu kromě naší televizní historie používat objekt britské státní televize BBC a následně přidám několik příkladů moderního pojetí americké stanice ESPN America jako předobraz vrcholné televizní práce, která stála a nejspíše stále stojí v čele vývoje tohoto odvětví.

Dále budu sledovat inovace, následné propojení a ovlivnění těchto médií s jinými médii. Hodnocení vývoje nechám hlavně na historii a divácké úspěšnosti konkrétních pořadů. Sám se chci soustředit především na příklady z mé praktické části diplomové práce, tady sportovního dokumentu (a)Wake, který mi pomůže s obhájením názorů na dané téma.

## 1 PROBLEMATIKA ESTETIKY VERSUS INFORMACE

V problematice estetiky versus informace bych se rád věnoval důležitosti jak estetického, tak informačního obsahu záběru vytyčením oblastí, které budu srovnávat. Na jedné straně budu hodnotit nutnost sdělení a na straně druhé touhu tvůrce zanechat i estetický dojem.

Další porovnání pak najdu v televizních přenosech, zvláště pak těch zobrazujících sportovní přenosy. Ve sportovních a jiných dokumentech a ve stylizovaných scénách známých filmů, kde byly použity technologie, podtrhnu i historický vývoj.

V této části veškerá výše zmíněná odvětví audiovizuální tvorby rozepíšu a vysvětlím. Nastíním i možné porovnání se stylizovaným sportovním dokumentem, tedy s mojí praktickou částí diplomové práce.

### 1.1 Estetika versus informace

Na jedné straně je dobré vědět, že nutnost sdělení je hlavním úkolem každého záběru, a filmový nebo televizní tvůrce musí pamatovat, že pokud se mu nějaká část nebude dařit odvyprávět zřetelně a pochopitelně, divák ztratí zájem. Na straně druhé ale existuje spousta okamžiků, které vyvolávají touhu po estetickém zážitku. Někde na průsečíku těchto dvou veličin se pak pohybuje místo, kde se setkávají obě touhy. Zachycení takového místa poté vytváří správný dojem ze záběru. Pro naše potřeby můžeme takovému místu říkat „vyvážený záběr“. Takový vyvážený záběr obsahuje totiž obojí – esteticky správně zachycenou, zřetelnou a pochopitelnou informaci – a jeho výsledkem je správná emoce, kterou divák získává.

V historii audiovizuální tvorby se snažili tvůrci vždy především zaujmout. Film jako atrakce. Televize jako každodenní zábava pro celou rodinu. S rostoucí technologií a s tím spojenými vyššími nároky diváků se tvůrcům povedlo vždy něčím překvapovat. Vlak, který přijíždí do stanice, zanedlouho nahradí 3D záběr takového vlaku a emoce bude podobná. Lidé už možná nevyběhnou zděšení z kina, ale mírný strach a znepokojení, když se na vás takový kolos řítí, jistě zažijete, i kdybyste patřili k těm nejotrlejšími divákům.

Když se teď vrátím k esteticky a informačně vyváženému záběru, jeho funkčnost nastane jen za předpokladu buď využití té nejnovější technologie, nebo technologie správně zvolené pro vyvolání emoce, na niž divák čeká. Pokud by se tato myšlenka dál rozpracovala do grafu a matematických znaků, naší proměnnou by byla míra estetiky, využití technolo-

gie a samotná zobrazovaná informace. Naším koeficientem v ověření správného výsledku by pak byla míra spokojenosti s dosaženou emocí u diváka, který ale jako jediný rozhoduje o správnosti činitelů v této rovnici.

Ne vždy se tvůrcům podaří strhnout diváka natolik, aby po celou dobu trvání filmu nepřemýšlel aspoň občas nad technologií a provedením nějakého záběru. Tyto myšlenky již v minulosti podpořili oblíbené a dnes už zcela běžné filmy o filmu nenápadně napovídající průběh vzniku konkrétních záběrů. Průměrný divák dnes pozná kamerovou jízdu, asistenta zvuku s tágem v ruce, ba dokonce chápe i možnosti steadicamu<sup>1</sup> a lanovky a nenechá se jen tak nějakým přeletem omámit. Zkrátka a dobře se autoři musí moderním potřebám přizpůsobit a myslet i na to, že náročný divák je momentálně i zkušený divák s nejednou technickou znalostí.

## 1.2 Ovlivnění reklamou

Než se dostanu k využití estetiky a informace v záběru a k jednotlivým odvětvím, které bych rád rozebral, považuji za nezbytné zastavit se alespoň krátce u reklamy. Naše generace je totiž podle mého názoru velmi zasažena reklamní estetikou. Filmy, na něž se díváme, jsou protkány reklamními pauzami a my, jako diváci, jsme ovlivněni skladbou reklam.

Tvrdí se, že svět se sám o sobě hodně zrychluje. Pravdou zůstává, že jsou to právě lidé, kteří si vymysleli čas, aby mohli říkat, že ho stále nemají. Od filozofování jsem se ale chtěl dostat ke stříhové skladbě vyprávění, konkrétně k myšlence, že zrychlování stříhové skladby vyprávění a celkové délky filmů má na starosti z jistého pohledu reklama.

V každém případě je to znovu čas, který hraje při tvorbě reklamy důležitou roli, neboť každá vteřina je drahá a tak se sdělení musí vejít do pouhých 30 vteřin nebo méně. To vede ke zrychlení ve vyprávění, zjednodušení zápletky a rychlé stříhové skladbě. Dalším neduhem, který se dá reklamě a v konečném důsledku i televizím připsat, je potom narušení dramaturgické stavby filmu reklamními pauzami. Tyto reklamní bloky vážně narušují pozornost diváka na film a celkově snižují dobu, po kterou dokážeme dávat nepřetržitě pozor.

---

<sup>1</sup> zařízení izolující kameru od otřesu při natáčení z ruky

Celkové vyznění filmu je tedy rozmělněno reklamou a dramaturgické křivky příběhu tak nefungují v závislosti na kontinuálně ubíhajícím čase a na čase filmovém.

I tak je reklama součástí velké audiovizuální rodiny a pomáhá jí v růstu a rozkvětu, hlavně co se estetiky týče. Pro reklamu, zvláště bereme-li v potaz její délku, je nedůležitější zanechat dojem. Zásadní informace se skrývá především v posledním záběru, titulku nebo sloganu. Zbytek by se dal označit za mikro film využívající filmové postupy. V závislosti na nutnosti zapůsobit v co nejkratším čase bere za hlavní složku buď estetiku, což napomáhá vývoji kinematografie ve využívání nových technologií, nebo co největší útok na svoji cílovou skupinu. Tento druhý případ nemá zásadní dopad na vývoj světového filmu v prvním plánu, ale přeci jen filmové tvůrce z té umělecké části něčemu naučil – hledání si diváka. Spojení marketingu a hraného uměleckého díla už je taky tak těsné, že zpětně rozlišit, co ovlivnilo co, takřka nelze.

### 1.3 Estetika a informace v jednotlivých odvětvích

V dnešní době má audiovizuální tvorba velmi široký rozptyl. To, co se dřív dalo shrnout do dvou základních forem – na film a následně na televizi, má dnes odnoží na stonožku. Jenom v televizní branži je více než dvacet základních formátů a subformátů a vlastně mnohem víc, pokud se nebudete snažit najít původní zdroje a nový mix televizní tvorby vezmete jako další takový nový formát.

Film ve své moderní éře v mixování nijak nezaostává za svým mladším bratrem – televizí. Již dlouhá léta kombinuje žánry tak, že psát brožurku na festival je vlastně další vědní obor a určení, do jakého žánru naprosto přesně zapadá ten či onen film, je pak na menší diplomovou práci.

Tento vývoj má prozaický důvod. Lidé – diváci tvrdí, že už viděli všechno. Vlastně mají pravdu, ale touha tvůrců znovu jim „otevřít pusu“ a nechat je jen tak užasle zírat nemá hranice. Zase se nacházejí další kombinace vytvářející nový výsledný formát nebo žánr. Pro potřeby této diplomové práce se ale především soustředíme na sportovní přenos a jeho porovnání se sportovním dokumentem, a z filmového světa pak na záběry složité nebo finančně náročné, tedy takové, při nichž se použije snímání na více kamer neboli snímání sekvenční.

### 1.3.1 Televizní přímý přenos, stručný vývoj až do současnosti

Televizní přímý přenos je živé přenesení akce přímo na televizní přijímač s minimálním časovým zpožděním. První vysílání v historii má na svědomí British Broadcasting Company, později Corporation, veřejnosti známá jako BBC. Ta zahájila svoji činnost v listopadu 1922 jako rozhlasová a později televizní společnost plnící roli veřejnosprávního média ve Velké Británii. BBC má do dnešního dne roli jednoho z nejsilnějších zpravodajských a dokumentárních kanálů.<sup>2</sup>

BBC nastavuje nové trendy a hlavně podle jejích začátků a následné produkce na vysoké úrovni se mohli dnes v celém světě vyvinout mistři přímých přenosů. Ke špičce v tomto oboru patří již dlouhé roky americká televizní tvorba. Pokud chceme konkrétní příklady, pak jedním ze světově nejproslulejších sportovních kanálů je ESPN America. Jejich sportovní přenosy jsou čisté, estetický zážitek s dostatkem informací a nechybějícími emocemi pro dotvoření celkového vyznění. Upoutávky na další programy jsou točeny za použití moderních filmových výrazových prostředků a nejedná se tedy jen o obligátní sestřih z minulých zápasů.

#### 1.3.1.1 TV přenos u nás

U nás se první přímý přenos konal v roce 1955 a jednalo se o hokejový zápas. Přenášela ho tehdy jediná o dva roky dříve vzniklá stanice Československá televize (dále též „ČST“).

ČST byla především informačním prostředkem propagandy komunistické strany. Program celkově silně ovlivňoval zákon o Československé televizi a z toho důvodu vysílání tvořili především relace vlastní tvorby, a to relace informační. Zprávy, které se vysílaly, se skládaly především z dění v zemích tehdejšího Sovětského svazu. Dalším programem mohl být záznam divadla nebo film – nejlépe však z produkce Sovětského svazu. Naštěstí ČST a posléze Česká televize (dále též „ČT“) koncepci programové nabídky postupně značně pozměnila.

Z tohoto historického vývoje vychází televizní tvorba u nás. Z poměrů, které se včas změnily, aby se televize přece jen mohla stát plnohodnotným a konkurenceschopným médiem

---

<sup>2</sup> viz [<http://cs.wikipedia.org/wiki/BBC>]

ve světě, kde na atrakce není nouze. No jen považte - internet, cestování, sociální sítě, youtube a další možnosti společenského a kulturního vyžití, které tu byly ještě před televizí, jako jsou koncerty a divadla, četba, plesy a další. Tohle vše můžete dělat namísto sledování televize. Přesto má (mimo jiné díky večerním zprávám) televize stále své diváky. Jedním z neodmyslitelných taháků televizního vysílání je už po více než půlstoletí sportovní přenos. Událost, jakou je například zápas českého národního týmu na mistrovství světa, u nás sleduje až 1,24 milionů lidí (zdroj: analýza sledovanosti ČT4 sport<sup>3</sup>). Pro zkvalitnění přenosu se používá větší počet kamer v kamerovém pokrytí.

Rovněž kamery zaznamenávající akci ve slow motion<sup>4</sup> jsou již tradičně na velkých zápasech přítomny. Nic zajímavého divákovi neuteče a o nic v opakovkách nepřijde. Vše je připraveno pro zaznamenání jakékoliv momentu, který by diváky zajímal. Ve chvílích, kdy hra nenabízí atraktivní akci, se divákovi zprostředkuje opakování zajímavých momentů a znovu jej tak přiměje nepřetržitě sledovat dění.

V poslední době se ale stává častěji, že nejde jen o konkrétní informaci, která u diváka vyvolává emoci (v tomto případě by se jednalo o informaci směřující k vývoji utkání – např. kdo a jak vstřelil branku), ale hlavně o emoci samotnou. Nejlépe emoci viděnou u druhých a následně přejatou do našeho vnímání. Zachycený moment vzteku sportovce nad chybou nás ovlivní a další sledování pak dokresluje drama, které nám televize předkládá. Tedy využije i informace na dokreslení příběhu, který s sebou taková sportovní událost také nese, vždyť se díváte na spletité drama ovlivněné mnoha faktory, které mohou rozhodnout, jak vámi sledovaný příběh dopadne. Tedy příběh protagonisty – vašeho oblíbeného týmu – a antagonisty, tedy soupeře. Příběh je o tom, jak se tito dva setkali. Jsou nastavená pravidla jejich světa a zápletkou je, kdo vyjde jako vítěz. Vlastně úplně jako ve filmu. Zvýšený důraz na estetiku ovšem bez omezování informační hodnoty záběru dává divákovi zážitek

---

<sup>3</sup> dostupná viz [<http://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/sledovanost-a-spokojenost/co-ct-nabidla-analyzy/>]

<sup>4</sup> Při zaznamenání akce ve slow motion, neboli zpomaleném pohybu, dochází k rychlejšímu snímání framů (resp. oken) než je běžné u klasického snímání (tedy více než 25 framů za vteřinu), v projekci je poté takto zaznamenaný pohyb pomalejší.

skutečně se blíží k filmu. Vystavění příběhu a další využití filmových postupů v přímých přenosech je tak logickým vyústěním tohoto vývoje.

### 1.3.2 Stylizovaný sportovní dokument

Oproti přímému přenosu je pak stylizovaný dokument, i když založený na podobných principech, snímáný s jediným rozdílem: jde o aranžování pohybu sportovce vůči kameře nebo naopak, podle potřeb a režijních záměrů. Ne jako při přímém přenosu, kde dochází především k aranžování kamer vůči předpokládanému pohybu sportovců.

Dokument není, uvážíme-li moje předchozí tvrzení o mixování žánrů, již pouze „*obecně něčím, co pravdivě zachycuje určité údaje, tvrzení či událost*“<sup>5</sup>. Ale stává se plnohodnotným multižánrovým dílem, které tvůrci obohacují o stylizované nebo dokonce vymyšlené sekvence pro lepší vykreslení příběhu.

Podobně jako v mé praktické diplomové části, kde jsme se snažili především představit nový sport: wakeboarding<sup>6</sup>. Pro větší atraktivitu jsme si vymysleli příběh o mladém jezdcí, který se vsadí, že zorganizuje ilegální závod na Dunaji přímo v centru Bratislavy, což by více než na dokument sedělo jako námět na hraný film. Během filmu jede do několika evropských měst vyzvednout si další jezdce, aby je přemluvil a nadchnul pro svůj plán. Zde můžeme sledovat v podstatě prvky „road movie“. Všude si zajezdí, představí krásu sportu – film je protkán mnoha sekvencemi ježdění, takže se v těchto částech blížíme k záznamu sportovní události – a nakonec plán splní a v akční sekvenci sázku vyhraje (nechybí ani krátká honička s policií).

Popisem našeho filmu chci jen odkázat na velmi blízké, až, řekl bych, překrývající se definování jednotlivých částí v rámci popisu žánrů. Navíc s podobným stylem a schématem snímání takovýchto scén napříč filmovými žánry a televizními postupy.

---

<sup>5</sup> viz [<http://cs.wikipedia.org/wiki/Dokument>]

<sup>6</sup> Wakeboarding je vodní sport kombinující vodní lyžování, snowboarding a techniky surfování.



### 1.3.3 Sekvenční snímání v náročných filmových scénách u hraného filmu

Pochopit systém pokrytí kamer při sekvenčním snímání je jeden z pilířů režie obecně. Tento způsob snímání se využívá i při natáčení náročných scén v hraném filmu. Základem je opět kamerové pokrytí nám známé z přímých přenosů. Dalším stavebním kamenem je režijní aranžování celé scény. Režisér tedy složí následnou sekvenci s využitím aranže a v případě potřeby i z kvalitního pokrytí kamer, které akci zachytí v dostatečném počtu zajímavých rakursů<sup>7</sup> a momentech těžko opakovatelných. Dobré by bylo připomenout, že se při hraných filmech jedná převážně o scény s velkou finanční investicí.

Příkladem může být akční scéna z filmu Transformers 3 – viz obrázek.



Obrázek 1 Ukázka sekvenční snímání v náročné filmové scéně<sup>8</sup>

Tento film je klasická akční žánrovka. Zde můžeme vidět, jak se při natáčení exteriéru nejprve celá scéna připravila a celý obraz s využitím přesné režijní aranže je následně odsnímán. Nastavení pokrytí kamer je v přesném rozdělení a od každé z nich se čeká zaznamenání jednoho, nebo více předem určených momentů, z nichž se ve stříhu skládá celá sekvence. Jak je z obrázku patrné velmi těžko by se tato scéna řešila klasickým záběrováním,

<sup>7</sup> Rakurs je sklon/úhel kamery vůči snímanému objektu.

<sup>8</sup> zdroj: [<http://www.youtube.com/watch?v=-najArQDbpI>] – print screen v čase 0:20

proto je celá natočená v kuse, tedy v sekvenci, a investice do více kamer snímajících scénu najednou se produkcí nesmírně vyplatí. A to se nebavíme o dokonalé iluzi kontinuálního pohybu a přesné návaznosti záběrů, kterých se bez sekvence dosahuje poněkud hůře a snadněji může dojít k chybám ve skriptu a podobně.

Rozdílnost s televizním přenosem, nebo scénou ze stylizovaného sportovního dokumentu se tak stírá. Unifikace postupů k zachycení akce se zdá být tím nejlepším řešením pro zobrazení reality, ať už té skutečné, nebo té filmové. Základem tedy je opět tradiční spojení. Moderní doba už je taková. Pokud chcete něco vylepšit, prakticky „jen“ spojíte prvky a postupy ze spřízněných odvětví. Využijete známé a objevené k objevení nového pohledu. Vše eskaluje v přenesení informace a estetického zážitku, jehož míru a poměr určuje autor ve spojení s vnímáním diváka. Divák totiž jediný rozhoduje o smyslu a osudu každého jednotlivého záběru.

Také díky své zkušenosti a zralosti je dnešní divák přeci jen významnou složkou v audiovizuálním průmyslu a tudíž se s jeho vnímáním jako s významným faktorem musí dopředu počítat.

## 2 TECHNOLOGIE

Podrobný popis technologických možností dneška by představoval sám o sobě velmi rozsáhlé téma. Pro účely této diplomové práce se proto budu zabývat především těmi technologickými aspekty, se kterými mám osobní zkušenost při tvorbě dokumentu o sportu. Zároveň bych se chtěl věnovat krátké prezentaci několika kamer – s přihlédnutím hlavně na frame rate<sup>9</sup> a slow motion pro dokonalejší vykreslení náročnosti zobrazovaného úsilí.

### 2.1 Historický vývoj

Pro film na jeho začátcích byla technologie vždy limitující aspekt. Sledováním historie se nám snadno vyjeví obraz zdánlivě jednoduchého postupu. Od promítání obrazu svíčkou na stěnu, přes velké složité kamery bez snímání kontaktního zvuku, až po možnost sekvence na víc než dvacet kamer se zvukem kontaktním, který pokrývá celý fotbalový stadion.

Již v roce 1824 popsal britský doktor Peter Roget sérii statických obrázků poskládaných za sebe tak, že tvoří iluzi pohybu jako tzv. „Persistence of Vision“. Z dnešního pohledu se popisem této iluze dává jakýsi první krok ve vývoji kinematografie a dá se říct, že tak mluvíme i o jednom z prvních odborných textů, který směřoval přímo k filmovému umění.

Když se budeme bavit o umění televizním, filmovém, nebo chcete-li o umění zobrazení iluze pohybu, od které se dá film a vlastně veškerá audiovizuální tvorba odvodit, začneme ale v Římě v 17. století. Byla to totiž právě italská metropole, kde byla Athanasiem Kircherem poprvé konstruována kouzelná lucerna, tedy laterna magica.

Poté je dobré zmínit mimo Persistence of Vision také vynálezy Fantaskopu a stroboskopického přístroje a následně v roce 1839 samotné zrození fotografie, odvozené od nekomerční daguerrotypie<sup>10</sup>. A když už budeme v konkrétním vyjmenovávání, nesmíme zapomenout ani na rok 1869 a vylepšení a následné rozšíření celuloidu Johnem Wesley Hyattem.

---

<sup>9</sup> „Frame rate je počet snímků za vteřinu (fps, frames per second) a dnešním standardem je 25 fps (PAL) nebo 29,97 fps (NTSC). Minimum pro dosažení iluze plynulého pohybu je alespoň 10 snímků za sekundu.“ – viz [[http://www.fotoroman.cz/glossary2/1\\_video.htm](http://www.fotoroman.cz/glossary2/1_video.htm)]

<sup>10</sup> Daguerrotypie je druh fotografování na měděné nebo stříbrné destičky.

Při vyjmenovávání vynálezců a dat ale nesmíme skončit dřív než rokem 1879 a vynálezem zdánlivě tolik nesouvisejícím s filmovým promítáním, ale opak je pravdou. Toho roku totiž Thomas Alva Edison uskutečnil veřejnou výstavu první žárovky, která se později stane nenahraditelným zdrojem světla pro jakékoliv filmové promítání.

Pro naše potřeby ale zmiňme, že televizní vysílání nejvíc ovlivní Paul Nipkow v roce 1883 patentováním elektrického teleskopu. Tento princip mechanického rozkladu obrazu na světelné body pomocí rotujícího kotouče bude základem televizního vysílání. Od tohoto vynálezu se nejvíce odvodí veškeré pokusy o vysílání pohyblivého obrazu se zvukem z jednoho místa (vysílač) na místo druhé (přijímač). To později umožní i nové odvětví – přímý přenos.

## 2.2 Televizní vysílání – přímý přenos

Pokud je televizní vysílání soustava telekomunikačních zařízení pro vysílání a přijímání rychlého sledu obrázků a zvuku na dálku<sup>11</sup>, pak by přímý přenos měl být pokládán za jeden z vrcholů takového druhu vysílání. Samotný přímý přenos má největší hodnotu v aktuálním přenosu informací. Pocit, že člověk vidí realitu. Pocit, že právě to, co sleduje, zobrazuje mnohdy historický okamžik. Ať už se budeme bavit o přistání na měsíci, nebo o finále mistrovství světa v hokeji, stále mluvíme o stejném zážitku, a to o zážitku být přítomen právě se odehrávající zajímavé akci. V tom má stále televize velkou výhodu nad filmem. Aktuálnost hraného filmu může být jen omezená.

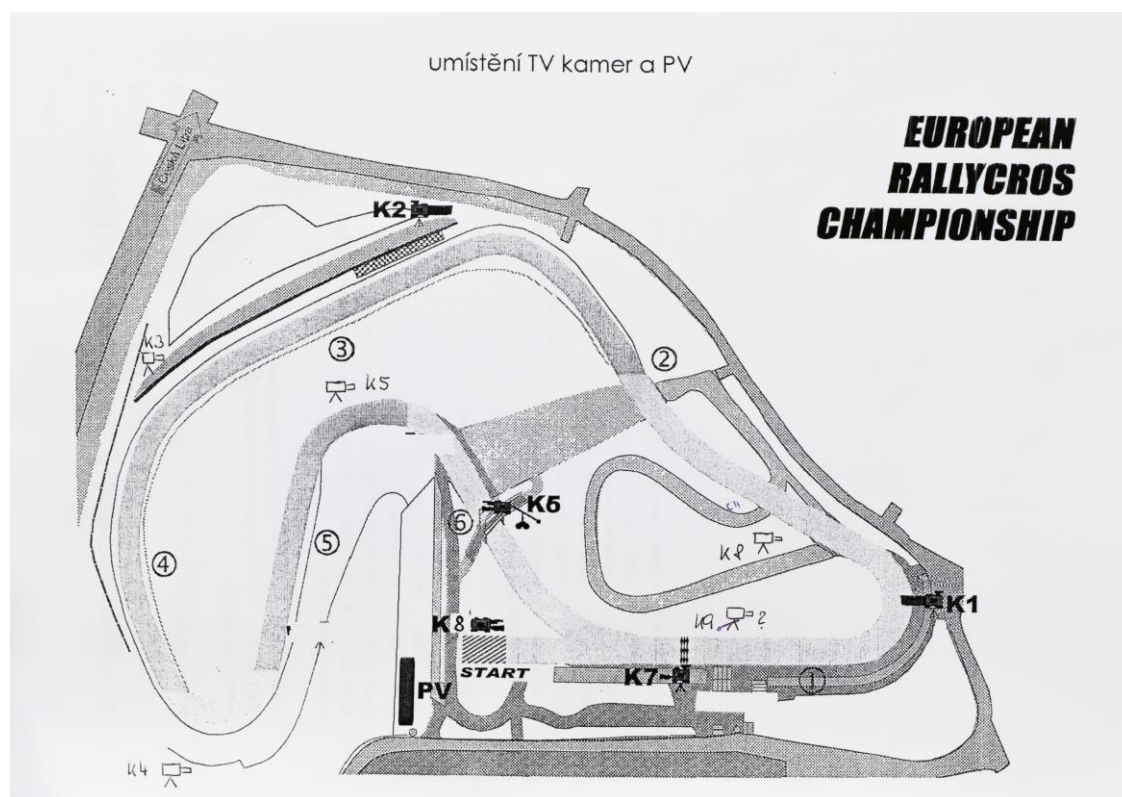
Problém ale vyvstává ve chvílích estetického hodnocení takového přenosu. Jak vlastně zobrazit právě probíhající akci tak, aby člověk zaznamenal jasně a srozumitelně danou informaci a zároveň předal i jistý estetický zážitek? V dnešní době se hledá odpověď hlavně v počtu kamer sekvenčního snímání<sup>12</sup>. Celkovým zvýšením počtu kamer se stává přenos např. sportovního utkání jistě zajímavějším. Opakované záběry za použití slow motion, přiblížení, zastavení či jiné stylizace zvedají výtvarnou i estetickou hodnotu na úroveň blí-

---

<sup>11</sup> viz [[http://cs.wikipedia.org/wiki/Televizn%C3%AD\\_vys%C3%ADl%C3%A1n%C3%AD](http://cs.wikipedia.org/wiki/Televizn%C3%AD_vys%C3%ADl%C3%A1n%C3%AD)]

<sup>12</sup> Sekvenční snímání je druh záznamu akce probíhající v reálném čase, při které je použita víc než jedna kamera.

žící se sekvenčnímu snímání hraného díla. Vše, co se stane zajímavého na hrací ploše, je díky důmyslnému a léty ověřenému systému pokrytí kamer zaznamenáno<sup>13</sup>.



Obrázek 2 Plánek kamerového pokrytí<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Pokrytí kamer je termín užívající se pro schéma, které je připravené před přenosem a podle kterého se jasně určuje počet a hlavně umístění všech kamer.

<sup>14</sup> obrázek zapůjčen s laskavým svolením režiséra Tomáše Bintera

**ČESKÁ TELEVIZE**

Město *SOSNOVÁ* Ulice \_\_\_\_\_ Objekt *AUTOSROVN*

Název pořadu: *ME RALLYCROS*

dat. přenosu: *4.6.2006* dat. příjezdu: *3.6.06* dat. odjezdu: *4.6.06*

instalace od: *3.6.06 13<sup>00</sup> hod.* dat. průzkumu: *22.5.2006*

kamera	délka kabelu (m)	umístění kamery	reportérské stanoviště (délka kabelu)
1	500	V PRAVO DISTRIBUČNÍ ČELNĚ PROTI STAVU	NA NADZEMNÍ LÁVCE
2	600	NAPROTI SLoupčův VN	150m
3	500	NA KONCI ŠOTOLINOVÉ ROVINKY	monitory
4	190	V ZATÁČCE ZA VOZEVŮ ČT	MON. STANOVISŤE
5	200	V ZATÁČCE PŘED VOZEVŮ ČT	
6	150	ZA NADZEMNÍ LÁVCOU - SWISS	zvukové kabely (délka, umístění)
7	250	V CÍLI NA VĚŽI	
8	RADIOKAM.	2 STANOVISŤE, START + ZA 1. ZATÁČKOU	
			ozvučení
			-

Poznámka: *2x PŘECHODY*

Síťové připojení:

Dodavatel elektrické energie:	délka síťového přívodu: <i>300m, POŽADAVEK AGREG.</i>
	max. odběr kW:
	odběr osv. techniky kW:
	datum a čas připojení: <i>3.6.13<sup>00</sup></i>
	agregát ano <input checked="" type="checkbox"/> ne <input type="checkbox"/>

Poznámka: *ČERVENKA - SEŽAB V CÍLI Z MOŽNÁ SAKO 9 KAMERA*  
*EXTERNÍ RADIOKAMERA + CÍP DO AVŮA*  
*PV 24 - 3x CÍP*

Vozy techniky ČT (přenosové vozy, osvětlovači, swiss apod.):

Produkce: *HARTIK BÉWO*

Připomínky ČT: <i>POŘADATEL ZAJISTÍ PŘEVĚS NA SÍŤOVÝ KABEL A VYČISTÍ KANÁL PODKOPU, VE KTERÉM BUDE LANKO NA PROTAŽENÍ KABELU 4.6. POŽADAVEK KAMIER V 10<sup>00</sup> HOD.</i>	Připomínky Telecom:
	Ubytování:

Jméno a podpis pracovníka: *JOHANA URZBYČI*

Zhodnocení kvality průzkumu dispečerem PT: 1-výborné 2-chvalitebné 3-dostačující 4-krácení výkonostního o 2%

Plánky viz. strana 2.

Obrázek 3 Rozpis kamerového pokrytí<sup>15</sup>

<sup>15</sup> obrázek zapůjčen s laskavým svolením režiséra Tomáše Bintera

Dalším významným krokem ve zkvalitnění těchto přenosů je využití zvuku. Na fotbalovém přenosu je, stejně jako kamerové pokrytí, použito i nespočet mikrofonů, které zvukař využije pro navození celkové atmosféry. V dnešní době se používá i střih ve zvuku, tedy možnost, kdy v záběru vnímáme vůči okolí zvýšenou hladinu ruchů a atmosféry z dané části stadionu. Prakticky dochází k „mixáži zvuku“ přímo v přímém přenosu paralelně se střihem.

### 2.3 Využití v praktické části diplomové práce – jak jsem to zpracoval

V mé praktické části diplomové práce jsem se snažil využít těchto poznatků a spojit je. Šlo totiž o sekvenční snímání právě probíhající akce, ale s možností režijního zásahu, který je, na rozdíl od sportovního přímého přenosu, u stylizovaných sportovních dokumentů možný.

Můj postup, bavíme-li se o aranžovaných částech jako skoky, příjezdy apod., byl stejný, jako při práci na sportovních přenosech. Společně s kameramanem jsme si na dané lokaci vysvětlili záměr, určili hlavní směr snímání a vytvořili (podle technických možností, s čímž souvisí i omezený počet kamer) pokrytí na daný skok nebo část vodní plochy. Výhodou snímání wakeboardingu je stále se opakujícího pohybu, který je i při rozličné škále skoků omezený délkou tažného lana. Logicky se vám tedy nemůže stát, že jezdec vyskočí ještě výš, než tomu bylo při maximálním propnutí lana. Toto usnadňovalo i práci zvukaře, která by v omezeném počtu skoků často znamenala nemožnost zaznamenání kontaktního zvuku, ale při opakovaných jetích a přesouvání kamer bylo dost času přesunout i zvuk a najít zvukově zajímavý úhel i z více směrů.

S těmito informacemi a konzultací s profesionálními jezdci, kteří neměli problém opakovat jednotlivé triky stále dokola při takřka totožném pohybu, se nám povedlo vytvářet dojem kvalitního sekvenčního snímání i na místech, kde počet kamer nebyl větší než dvě.

Při střihové skladbě, zvláště pak těchto zábavných „skokových“ částí, jsme využili moderní skladby videoklipu. Důraz je kladen na emoci a na „wow-efekt“ – tedy efekt, který vzniká u diváka vidícího nebezpečné nebo do té doby nevidané okamžiky. Každá tato část má i svou odbočku, vtíp nebo odlehčení. Pro potřeby dokumentu jsme využívali hlavně zábavných momentů, znatelně aranžovaných záběrů nebo prostého komentáře mimo obraz, který tak trochu naboural vážnost celé situace.

Pro lepší pochopení a udržení narace v dokumentu byl komentář hlavních aktérů nezbytný. Bereme-li v potaz, že jejich herecké výstupy jsou limitované a na jejich projevu se nedá stavět příběh, bylo lepší nechat vše odvyprávět obrazem, potažmo jej doplnit o vysvětlující komentář. Zároveň jsme se ale snažili filmový čas „mluvících hlav“ zkracovat na minimum. K tomu jsme měli připravené uzlové body ve scénáři, takže i výpovědi měli jezdcí nepatrně stylizované, aby se dalo mezi nimi stříhat, aniž by docházelo k narušení srozumitelnosti jejich sdělení. Tyto části měli za úkol hlavně držet příběh, a tedy i diváka v napětí a očekávání dalšího vývoje.

## 2.4 Využití technologie dnes

Technologie záznamu se každým dnem posouvá dál. Přenosové vozy jsou schopné vysílat obraz v HD rozlišení do celého světa.



Obrázek 4: Interiér přenosového vozu<sup>16</sup>

Kamery a softwary schopné modifikovat obraz do nejrůznějších stylizací jsou dnes základem moderního přenosu. Reálný čas jakoby neexistoval – opakované záběry (podobně jako zvětšování části obrazu, elektronická tužka a zastavování akce, nebo jeho jiné stylizace) se

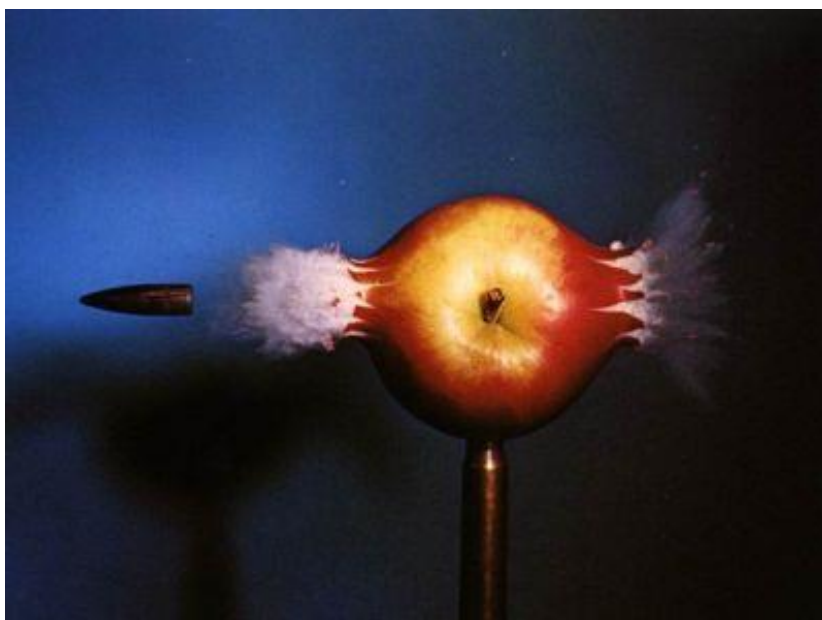
---

<sup>16</sup> zdroj: [ <http://www.digizone.cz/texty/prenosovy-hdtv-vuz-ceske-televize/> ]



s ním v průběhu přímého přenosu prolínají a tvoří novou realitu. Realitu vedoucí pouze k jedinému, k vyvolání emoce.

Pojďme se tedy bavit o asi nejmarkantnější stylizaci obrazu – jeho samotném zpomalení. Používá se hlavně pro zaznamenání akce, která je v reálném čase těžko postřehnutelná pouhým okem. Snadno se dosáhne zajímavého a esteticky hodnotného záběru a navíc se divákovi nabídne informace, co že se to přesně stalo, velmi srozumitelně. Je všeobecně známo, že tomuto způsobu snímání se říká slow motion. Jak jsem již popsal dříve, je slow motion efekt zpomalení času v záběru za použití více snímků za vteřinu. Za vynálezce se považuje August Musger, rakouský kněz.



Obrázek 5: Ukázka zachycení slow motion<sup>17</sup>

Pravdou zůstává, že tato forma stylizace převládá jak u filmů nebo sportovních dokumentů, tak i v opakovačkách sportovních přenosů. Jde totiž, jak jsem už popisoval, o možnost vidět nevídané.

---

<sup>17</sup> zdroj: [<http://blog.gaborit-d.com/le-slow-motion-dans-tous-ses-etats-photos-et-videos/>]

## 2.5 Používané kamery na slow motion

Když se bavíme o zpomalení obrazu, měli bychom si ujasnit i technické možnosti. Počet obrázků, tedy „framů“, se odvozuje od možností kamery, intenzity světla a okolních podmínek.

Mezi kamery používané na slow motion patří RED One, RED Scarlet, RED Epic a Phantom Gold. Ta poslední jmenovaná se dá označit za kameru snímající takzvaný „Super slow motion“. Všechny výše zmiňované kamery jsou používány při tvorbě profesionálních audiovizuálních děl a neodmyslitelně patří k požadavkům na kvalitní zpomalený obraz. Vzhledem k tomu, že kameru RED One (která je oproti dalším jmenovaným starším modelem) ani kameru RED Scarlet jsme při natáčení praktické části mé diplomové práce – tedy filmu (a)Wake – nepoužívali, nebudu se jejich specifikaci věnovat a dále popíšu pouze kamery RED Epic a Phantom Gold.

### 2.5.1 RED Epic

Kamera RED Epic je zástupce nové generace digitálního snímání. V plném rozlišení 4K, tedy v podstatě dvojnásobek HD rozlišení, je tato kamera schopna zachytit až 120 snímků za vteřinu. Logicky při snižování rozlišení a za dobrých světelných podmínek je možnost „frame rate“ zvýšit až k 300 snímkům za vteřinu. Epic také umožňuje křížením elitní fotografie s bezkonkurenčním obrazem vše zaznamenat ve formátu o velikosti DSLR, a to nemluvím o jeho značně vysokém dynamickém rozsahu.

Z vlastních zkušeností, protože na tuto kameru se jako na hlavní natáčel náš sportovní dokument, mohu potvrdit, že za slunného dne (ateliér vynechme, protože tam je možnost svícení nesrovnatelná s reálem) při snížení na 2K a správně zvolené optice a expozice byla tato kamera schopna natočit pohyb až 300 framy za vteřinu. Kvalita obrazu se tím nijak zásadně nekazila a výsledný obraz by byl důstojně zařaditelný mezi profesionální záběry.



Obrázek 6: Kamera RED Epic<sup>18</sup>

### 2.5.2 Phantom Gold – vrchol super slow motion

Skutečným vrcholem pro zaznamenávání zpomaleného záběru je kamera Phantom Gold. Kamera používaná hlavně v ateliérech – kvůli náročnosti na světlo – se schopností snímání kolem 1000 FPS. Podrobné popsání její technické specifikace by znamenalo dlouhé čtení, ovšem dá se to shrnout do dvou vět. Ta první a asi nejdůležitější je, že kamera s tak vysokým objemem dat je neskutečně náročná na světlo. Každá expoziční clona dolů snižuje rapidně počet framů za vteřinu. Druhou větou nejlépe charakterizující práci s ní je ta, která vysvětluje, že objem dat je tak vysoký, že se ukládá pouze 20 vteřin záznamu. Jako režisér navíc musíte po jednom zhlédnutí označit, které záběry skutečně chcete, a mají se tedy uložit. Každé uložené jetí (tím myslím celý technický záběr v natáčeném obraze) bere místo na kartě. Pokud s touto kamerou natáčíte v exteriéru jako my, není mnoho možností, kde si kartu jednoduše stáhnout a točit dál. Zvláště obtížné je to pak na lodi, ze které jsme natáčeli

---

<sup>18</sup> zdroj: [<http://www.red.com/products/epic>]

asi dva kilometry od břehu, neboť v takovou chvíli je nezbytné si velmi dobře rozmyslet, který záběr opravdu potřebujete.



Obrázek 7: Natáčení na kameru Phantom Gold<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> zdroj: [<http://www.tomguilmette.com/wp/feed>]

### 3 SROVNÁNÍ ŽIVÉHO PŘENOSU A ARANŽOVANÉHO ZÁBĚRU

Při hledání východisek a možností ve srovnání živého přenosu a aranžovaného záběru je nutné rovněž posuzovat, kam se televizní tvorba a její vnímání u diváků posunulo, a dále je také nezbytné uvést způsoby, jakými se moderní technologie začlenila do našeho života, neboť si bez jejího využití nedokážeme přenos, nebo vlastně jakékoliv audiovizuální dílo, ani představit.

Tímto se dostávám k emoci. Dalo by se říct, že je to základní jednotka ve vnímání uměleckého díla obecně. Také se dá její vyvolání v divákovi při zhlédnutí audiovizuálního díla považovat za základní stavební kámen úspěchu. K tomu napomáhá nejmodernější technika a vývoj. V minulosti nebylo možné sekvenční snímání na takový počet kamer jako dnes, o zpomalení a jiné stylizaci ani nemluvě. Díky tomu se zájem tvůrců postupně přesouval z pouhého sdělení informace k estetické stránce a k divákovi a jeho emoci. Ať už sledujeme živé vysílání, nebo hraný film, vždy posuzujeme jako diváci jedině, a to jestli jsme se dostali ke kýžené emoci.

#### 3.1 Od informací přes estetiku k emoci

Hledání východisek a možností ve srovnání živého přenosu a aranžovaného záběru se v minulosti zabývalo hodně odborníků hlavně z oblasti televizní tvorby. Já vidím základní rozdíl ve chvíli, kdy dochází k esteticky zajímavému okamžiku. Tedy zatímco při aranžovaném záběru je každé jednotlivé jetí hledáno při přípravě, v přímém přenosu je hledáno přímo v akci. Takže v přímém přenosu častěji dochází k „náhodnému“ zaznamenání (pozn.: vše je samozřejmě podpořeno kvalitním kamerovým pokrytím, takže náhoda je zde míněna v tom, co zajímavého a nečekaného se odehrává a je následně zaznamenáno). Při sekvenčním snímání například seriálu by totiž zajímavý záběr „náhodou“ zaznamenaný měl být považován spíše za chybu než za cokoli jiného. Celé obsáhlé schéma, od aranžování herců až po pohyb kamer, je tak pevně dáno, že se vlastně nic nepohybuje, jak si jako režisér nepřejete. Naopak při přímém přenosu, např. fotbalového zápasu, můžeme jen stěží předpokládat, že se některý z hráčů či rozhodčích bude chovat podle pokynů režiséra, nebo že bude režisérovi umožněno znovu ztvárňovat zajímavé okamžiky, které by se daly případně odsnímat lépe.

Důležitý okamžik pro zásadní změny ve způsobu zaznamenávání přímého přenosu je důraz na diváka. Od chvíle, kdy se tvůrci přesunuli víc od informace k touze ukázat divákovi, co chce vidět, se od základu mění i divácké očekávání. Dřív čekali od přímého přenosu hlavně zřetelně podanou informaci, kdežto emoci a fandění si nechali lidé pro sebe doma. Dnes se těžiště přenosu, tak jako u všech audiovizuálních děl, přesunuje z informace na emoci. Jinými slovy potřebujete víc, než další opakování právě odehraného míčku, je důležité vidět, co tomu říkají samotní hráči, popřípadě co na to diváci. Důležitější je odlétající kapka potu na čele tenisty, než samotné vyhození míče a úder při podání – stříh přichází až po úderu, který začíná rozehru. Vše uzpůsobeno prožitku a umocnění emoce.

Při posuzování, kam se televizní tvorba posunuje, jsem v minulé kapitole psal hlavně o technických vymoženostech. Vlastně jsem je v podstatě pouze popsal, ale k estetickému významu bych se chtěl dopracovat nyní. Jako příklad použiji svoji praktickou část diplomové práce a hlavně sportovní přímý přenos.

### 3.1.1 Přímé využití estetického záběru pro podpoření prožitku

V naší rychlé – zrychlené době je čas od času dobré zpomalit. Užít si momenty v životě, jakoby netrvaly vteřiny či minuty, ale jakoby ubíhaly tak nějak zpomaleně. Bohužel všichni víme, že ve chvílích největší zábavy se člověku zdá, že mu čas někdo ukradl, protože není přece možné, že to, co ho právě tak krásně zaměstnává, už dělá víc jak dvě hodiny. Naštěstí to, co lidé neumí, si vlastně vždycky dokáží nahradit vynálezem. Ani s časem a jeho zobrazením to není jinak. Vizualně upravených záběrů jsme viděli za život spoustu. Dá se jich i hodně jmenovat, ale tím nejdůležitějším pro nás bude ten zároveň nejzákladnější: slow motion.

Slow motion je jedním z vizuálně velmi zajímavých technologických vymožeností. Zvlášť pokud bereme v potaz například neustálé zrychlování sportů. Jak tedy zaznamenat okamžik kratší než oka mžik? Jak zprostředkovat divákovi kvalitní podívanou s krásnými čistě zaznamenanými momenty? Jak ukázat neviděné a nechat zaznít neslyšené? V jedné ze sekvencí mé praktické diplomové práce jsem se po konzultacích s kameramanem a zvukařem s oběma domluvil na minutě založené pouze na slowmotionu a bez jediného kontaktně odsnímaného zvuku. Výsledkem je pokus o zobrazení rychle se střídajících detailů se širšími záběry – k přesně popsané akci: skákání a následný přejezd plastikové odpadní roury zvednuté směrem od vody asi v úhlu 40 stupňů se zvukem vytvořeným postprodukčně

a založeným na vypíchnutí vždy jednoho „hlavního“ ruchu. Pro lepší představu: v záběru detailu boty na wakeboardu jedoucím po vodě slyšíte v prvním plánu hlavně zaskřípaní ohýbající se boty. Vše, jak už jsem předeslal, ve slowmotionu pak tvoří komplet, který se snaží ukázat něco, co je pouhým okem nezaznamenané a pouhým uchem neslyšitelné.

Více o tom ale v samotném rozboru mé praktické části. Zde bych se rád totiž vrátil k přímým přenosům. Jejich posun je každým rokem velmi znatelný. Díky dobré finanční podpoře ze stran televizí a sponzorů sportovních klání se často setkáváme s naprosto novými postupy, s delšími jízdami podél běžeckých drah, lanovkami nad hřišti, steadicamem, kam jen se podíváme. Zkrátka a dobře není lepší možnosti si prohlédnout tuto techniku v akci, než se podívat například jen na část olympijského přenosu, nebo jiné významné sportovní události.

K lepšímu nastínění problematiky si vyberu konkrétní sport - kopanou. Světověznámou hru s jednoduchými pravidly. Pro kamerové pokrytí přenosu významnějšího zápasu se používá až neuvěřitelných dvacet čtyř kamer. Režisér společně se štábem buduje od začátku příběh. Představí hlavní hrdiny. Předpokládejme, že jednomu z těchto dvou týmu fandíte, nebo aspoň má u vás větší sympatie než jeho soupeř. Tudiž víme kdo je protagonista a kdo antagonist. Popřípadě se dá tento postup hlavního hrdiny a záporného hrdiny aplikovat na trenéry obou týmu. Po expozici, s níž nám pomůže i komentátor, známe vše důležité pro začátek našeho příběhu. Víme kdo proti komu, víme, co oba chtějí a kde se příběh odehrává. Známe pravidla a možnosti, jak toho teoreticky oba můžou dosáhnout. Takže po zasažení příběhu do těchto informací můžeme přejít k řešení zápletky. Kdo tedy vyhraje? V akčním filmu by se dala tato otázka pokládat úplně stejně – rozdílem jsou pouze okolnosti a podmínky, za jakých k vítězství dojde.

Po této informativní části, která už ale estetické možnosti přenosu představí v několika nástiněch, se pak dostáváme do fáze provedení. Tím nástinem jsem myslel především několik záběrů z přímého nadhledu z lanovky, nebo ukázání jiných technických fines, které se budou v přenosu používat.

Přenos dává emoce. Přímý přenos dokonce ty velmi aktuální. Divák plný očekávání se nechá strhnout. Vždyť tady jde o zápas, na který se tak těšil! V této části se dá přesně využít zobrazení se stylizací – přiblížení, zastavení nebo zpomalení v pěkném detailním záběru. Vidět neviděné je opět zásadním heslem pro kvalitní přímý přenos. Atmosféra na stadionu

je sice neopakovatelný zážitek, ale jen těžko může docházet k takové konfrontaci emocí, jako je opakovaný záběr na gól s následným nástřihem na radost lavičky na jedné straně a obrovský smutek na straně druhé. To nenechá vlažným ani původně nezaujatého diváka. Tohle je to, co tvoří příběh. To, co vyvolává emoce a nutí diváky zírat s otevřenou pusou, nebo skákat z gauče metr vysoko.



## 4 PODROBNÝ ROZBOR MÉ PRAKTICKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Mou praktickou částí diplomové práce bylo natáčení sportovního dokumentu, proto se v této kapitole budu věnovat přesnému rozboru záběrů ze sportovního dokumentu s praktickým využitím informace ve spojení s estetickým prožitkem, a to v jednotlivých etapách natáčení.

### 4.1 Příprava

Příprava sportovního dokumentu má mnohé společné rysy jako příprava hraného filmu. Po dokončení námětu a vlastně dá se říct kompletního scénáře, jsem si v první řadě našel štáb, se kterým jsem věřil v úspěch. Tento postup se stejně jako při výběru jezdců/herců nijak nelišil od hraného filmu. Po obsazení byly dalším krokem lokace. U stylizovaného sportovního dokumentu naprosto rozhodující pro úspěch filmu, neboť tato estetická složka záběru je v případě slowmotion velmi důležitá. Což mě vede k poslední snad nejdůležitější části přípravy a tou je samotné využití techniky. Přeci jen se člověk nedostane každý den ke kamerám jako je RED Epic či Phantom Gold, jejichž technické možnosti popisují výše v podkapitolách 2.5.1 a 2.5.2.

V konzultacích našich záměrů jsme se společně se štábem obraceli i na odborníky, mezi kterými nechyběl Tomáš Binter – zkušený režisér nejen filmů a seriálů, ale rovněž též sportovních přenosů. Zvuk jsme konzultovali – hlavně co se postprodukce týče – s Martinem Ženíškem, jehož jméno ani netřeba představovat, neboť se jedná o předního zvukového mistra u nás. Spolupracoval na mnoha celovečerních filmech, včetně zahraničních produkcí.

Po zhodnocení všech aspektů příprav, zvláště těch hlavních výše vypsanych, jsme mohli přistoupit k samotné realizaci.

### 4.2 Realizace

Ve fázi realizace by se mohla zdát nejnepříjemnější fáze skoků a záběrů přímo sportovního výkonu. Opak je pravdou. Složitosti techniky a nezkušenost jezdců s větším natáčením je činila méně uvolněnými a tím pádem i často chybujícími. Ale i tak v porovnání s jejich hereckými respektive nehereckými výstupy nebyl takový problém. – Tvoje znění.. Já bych to přeformulovala takto: Složitosti techniky a nezkušenost jezdců s větším natáčením způsobova-

ly, že herci – jezdci – byli méně uvolnění a tím pádem i v porovnání s jejich běžnými výkony častěji chybující. Nicméně tyto problémy se daly snadno překonat. Důležitým zjištěním bylo, že jakákoliv aranž, či režijní pokyn byly okamžitě z jejich strany brány jako přesný pokyn, který však uměli ztvárnit pouze velmi stylizovaně a přestávali tak působit věrohodně.

Naštěstí při jejich jezdecké profesionalitě se dalo předpokládat, že pokud ve fázi skoků jim do toho nebude nikdo příliš zasahovat – jen se po vzoru přenosů vymyslí pokrytí kamer a přidá pouze pár nápadů kolem – a také pokud se bude čekat na okamžiky, kdy se chovají přirozeně, bude z čeho stříhat.

Jedinou „opravdu režírovanou“ sekvencí byly rozhovory. Ač mohli jezdci vyjádřit svoje pocity a zážitky svými slovy, snažil jsem se, aby se povedlo říct přesně to, co bude kopírovat potřeby scénáře. To představovalo několik předem napsaných vět, a při vši úctě dostat z extrémního sportovce upřímné slovo bez pózy, je takřka nadlidský úkol.

## 4.3 Postprodukce

### 4.3.1 Zvuk

U takovýchto druhů filmů je problém jedině zvuk, neboť ho nejde snímat kontaktně neustále. Zároveň u kamer, které jsem popisoval, něco jako referenční zvuk snímané není. Tento problém se dá z části řešit hudbou. Pasáže skoků a triků nebo cestování jsou většinou opatřeny příjemnou hudbou, která dokresluje emotivní ráz zvukové složky. Celý film ale není hudební videoklip, takže se jen na samotné hudbě postavit nedá. Proto jsme se zvukařem Samuelem Jurkovičem došli již při přípravách na to, že natáčení bude přítomen po celou dobu, aby tento nový sport naposlouchal, ale kontaktní zvuk se bude nahrávat zvlášť. Tudíž část natáčecího dne jsme vždy věnovali skokům a přejezdům jen pro zvuk. Ne každý zvuk takto odsnímaný se dal použít přímo, ale jistě v následné fázi tvořil maximální autentickou referenci pro postprodukční mix, respektive hlavně pro jeho přípravu. Finální kino mix do dolby surround 5.1 měl svá specifika, se kterými nám velmi pomohl mistr zvuku Martin Ženíšek. Při jeho zkušenostech a možnostech jakožto zvukového tvůrce se společně se Samuelem povedlo dosáhnout špičkové zvukové úrovně.

Nejvíce si mohli pánové „pohrát“ při tvoření jedné minuty založené pouze na postsynchronech. Kde jsme s jedním ze střihačů našeho filmu - Davidem Lorenzem -

pozvali i zvukaře do střížny a konzultovali s ním přesné momenty zpomalení a zrychlení záběru, abychom tak zvýšili zvukovou atraktivitu na maximum.

#### 4.3.2 Stříhová skladba a dramaturgie

Ve sportovním dokumentu se mnohdy může stát, že diváka nudíte dlouhým představováním sportu, nebo dlouhými výpověďmi sportovců. Abychom zamezili takovému chybnému pojetí celkové dramaturgie, zvolili jsme si body v kostře filmu, kde jsme příběh přímo posouvali, nebo naopak zbrzdňovali. Je totiž těžké vyvážit dokument, kde máte hodiny a hodiny materiálu extrémního sportování a máte pocit, že by si každý divák zasloužil vidět velkou část z nich, ne-li vlastně všechny. Využití těchto bodů a možnost dotáček – hlavně kvůli špatným časovým možnostem sportovců v právě probíhající sezóně – se nám podařilo udržet pozornost diváků (aspoň podle prvních ohlasů) po většinu filmu. Dokonce zafungovaly i emoční vlny, například v části, kde se hlavní hrdina zraní a chvíli hrajeme, že neví, jestli bude moct pokračovat ve svém plánu uspořádat ilegální závod.

Celkovém pojetí stříhu, tedy moderní, rychle střížené pasáže na hudbu a klidnější přejezdy a takřka rozvázný styl točení rozhovorů v mírných jízdách, tvoří dramaturgický celek, který v podstatě funguje. Důležité informace v jednom záběru střídá záběr s vysokou estetickou hodnotou a dohromady vytvářejí celek filmu s jasně vytýčenými emočními body, kterých u diváků dosahuje. Nebo by dosahovat měl. V krajním případě aspoň dokument stříhovou skladbou uspokojuje původní záměr o atraktivním představení nového sportu.

#### 4.3.3 Barvení a obrazová stylizace

Dnešní doba technických vymožeností nabízí nastavení snad každého elektronického zařízení v domácnosti. Výjimkou nejsou ani televize nebo obrazovky počítačů, na kterých se nejspíš dál bude šířit náš dokument. Jedinou možností, jak zabránit tomu, aby se kvalita postprodukčně nabarveného obrazu nesnižovala individuálním nastavením obrazovek, je vyvážený kino-grading. Z něj se dá vyjít jako reference pro správné barvení. Kinosály u nás si drží relativně vysoký standard obrazové kvality. U audiovizuální děl pouštěných z DVD, Blue-ray apod., nemluvě o samotných počítačích a internetových premiérách je to už horší. Jedinou možností, jak zabránit faktu, že se film promítá na rozličných přístrojích, je kompromis vycházející z referencí kino-gradingu – tedy jen pro vysvětlenou: barvení při kinodistribuci, nebo jakékoliv promítání v profesionálně zařízených kinech.

Pro naše potřeby je i důležité zmínit, že postprodukce obrazu se týkala i zpomalených záběrů, které se pro větší divácký zážitek různě stylizovaly, hlavně co se rychlosti týče. Aby se tak rychlý sport jako je wakeboarding dal zaznamenat, byl slow motion nutností. Ten sice může vyvolat pěkný estetický zážitek, ale všeho moc škodí. Záběry s více než 250 FPS stříhané na sebe totiž po chvíli nudí. Abychom předešli nechtěné zdlouhavosti, jsou záběry – většinou vázané na hudbu – během jediného nástřihu zrychlovány do reálného času a následně znovu zpomalovány. Přímá konfrontace reálného času a prudkého zpomalení (nebo naopak – podle potřeby stříhu) je totiž nejlepším možným způsobem, jak ukázat divákovi esteticky zajímavý skok a zároveň předat informaci o rychlosti, jakou se vše odehrálo. Toto spojení je pak přesným příkladem, jak spolupráce estetiky a určité informace vyvolává chtěnou emoci.

## 5 STANOVISKA A SHRNUÍ

Na závěr si dovolím ještě poslední shrnutí. To se bude týkat mého názoru na danou problematiku v obecnější rovině. Dám dohromady mé divácké i profesní zkušenosti a budu se snažit najít klíč k otázkám estetiky a sdělování informací. Rozšířím tuto část i o zamyšlení nad hranými nebo jinak stylizovanými formami audiovizuálních děl a jejich dopad na diváky v emoční rovině.

### 5.1 Klíč k otázkám estetiky a sdělování informací

V dnešní době, jak už jsem psal, se vše přesunuje k emoci. Je důležité si uvědomit, že pokud na vás záběr emočně funguje, je jedno, jaká je jeho reálná estetická hodnota, vy ji vnímáte uspokojivě. Pokud ovšem nefunguje, nejspíš bude problém právě v jeho estetické stránce a to nejen v rámci jednoho záběru, jeho kompozice, správné expozice apod., ale hlavně v kontextu s jinými záběry, protože je úzce spjatý s informacemi, které vám dává několik záběrů jdoucích za sebou.

Jedno s druhým je úzce spjato s prožitkem. Vyvolání chtěného prožitku je pak uměním esteticky zobrazit a jednoduše sdělit informaci. Pro lepší představu si jako příklad dáme sportovní upoutávky. Celé jsou povětšinou složené ze záběrů z přímých přenosů, nebo jsou aspoň natáčeny při konání nějaké sportovní akce, kterou si nemůžete jednoduše nechat zastavit a znovu zahrát. Samotný spot se pak skládá ze záběrů, které vlastně dobře znáte (pokud jste fanoušek, což předpokládejme, že jste, když se tou dobou díváte na sportovní kanál) z tolikrát ukazovaných přenosů. Proto, abyste se měli chuť dívat, se střih rytmitizuje na hudbu, a z události fotbalového utkání je udělaná událost s velkým U, jak se záhy dovídáte z komentáře opatřeného peprnou mluvou a obsahujícího pouze základní informace. Když spot skončí, nejste schopni si vybavit základní informace o místě, ze kterého jsou záběry střihány, ani o sportovcích, kteří tam vystupují – jde pouze o rychlou skladbu záběrů a informaci tvoří jako celek – každý záběr sám o sobě nemá ani patřičnou délku, aby z něj informace šla vyčíst.

Klíčem je tedy zase emoce. Vidíte upoutávku – těšíte se. Už se vidíte, jak budete skákat s ovladačem v ruce blíž k televizi, aby vás vaši hráči lépe slyšeli a neustále radit všem, kdo se na hřišti jen mihnou a to včetně trenérů. Díky střihu krátkých záběrů na hudbu zobrazující vám dobře známé symboly: detail letícího balónu, napnutá síť, zvednuté ruce, skákající

fanoušci na tribuně, se člověk snadno nechá strhnout. A čím? Opět emocí, kterou vyvolal rychlý sled záběrů – tím divák neměl možnost o informaci přemýšlet u každého záběru, pouze na konci znal informaci výslednou: bude se hrát ku příkladu fotbal. Rytmická skladba střihu do hudby vám přináší pocit, že se v upoutávce vlastně nestříhá (samozřejmě po zahlazení jednotlivých střihů „frame by frame“). Výsledkem je navození chtěné emoce, estetický zážitek z pěkných momentů hry a informace kdy, kde a kdo, jakoby šlo o reportáž, nebo tištěnou pozvánku.

## 5.2 Využití estetiky i informace v hrané tvorbě

Hraný film má sám o sobě kouzlo, které se mu nedá upřít. Samotný exkluzivní zážitek jít do kina, podobně s divadlem, koncertem nebo výstavou, má v naší kultuře pevný bod. Vždyť vnímání estetického začíná už tím, když do sálu vcházíte. Jste plni očekávání a při myšlence na film a touze ho už konečně vidět, přestanete zaměstnávat váš mozek problémy v práci nebo ve škole. Změníte své vnímání z praktického, chcete-li pragmatického, na citlivější a esteticky vnímavější. Toto vnímání si udržíte, nebo se alespoň snažíte udržet, po dobu celého filmu, a díky zážitku, jenž prožijete, a díky vaší změně ve vnímání okolního světa, můžete zažít tu nejkrásnější katarzi z viděného díla.

Co se týče filmových postupů při dialogu, takřka vždy využívají filmaři informaci na úkor estetiky anebo jak je již dnes běžné, použijí kombinaci. Většinou prvním záběrem uvádějícím nás do prostředí se snaží autor esteticky zaujmout. Samozřejmě nechybí v záběru i důležitá, většinou jasně čitelná informace, kde a kdy že se to nacházíme, ale důraz je přeci jen větší na estetické stránce záběru.

Jedná se většinou o postup dialogové sekvence rozhlasového typu (v televizní branži tzv. dialogové sekvence). „*Dialogová sekvence rozhlasového typu se zpravidla točí „televizním způsobem“ tak, že po orientačním záběru C nebo PC se natočí celý dialog v jednom či více pohledech na jednu osobu, pak totéž na druhou, eventuálně se v konci odejde nebo střihne na C.*“<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> viz VALUŠIÁK, Josef. Základy střihové skladby. 3., rozř. Vyd. V Praze: FAMU, 2005, s.83 ISBN 8073310392

Obrázek 8 Celek<sup>21</sup>

Po tomto estetickém úvodním záběru (může se jistě jednat i o sérii záběrů) je na řadě víc informace – vcházíme do dialogového okna. To představuje nejprve jednu postavu a následně postavu druhou. „Střídají se “křížové pohledy“ /blízké záběry na jednoho z protagonistů, ev. přes rameno jeho protihráče/ umožňují pohled do plnějšího “en-face“ postav, tedy přehlednější mimiku obličeje a hru očí, staví obě osoby do náležité opozice a dávají střiháči možnost, aby vhodným střídáním pohledů a zkracováním či prodlužováním pauz pomáhal rytmirování scény a akcentoval důležité momenty a reakce.“<sup>22</sup>

Obrázek 9 Dialogové okno<sup>23</sup>

<sup>21</sup> zdroj: [<http://www.youtube.com/watch?v=ldn4JkJsBsE>] – print screen v čase 1:42

<sup>22</sup> viz VALUŠIÁK, Josef. Základy střihové skladby. 3., rozř. Vyd. V Praze: FAMU, 2005, s.83 ISBN 8073310392

<sup>23</sup> zdroj: [<http://www.youtube.com/watch?v=ldn4JkJsBsE>] – print screen v čase 1:21 a 1:22

Jak píše pan Valušák, dochází tedy k velmi věrohodnému představení aktérů. Rozhovor divák vnímá z pozice obou hovořících na principu pohledu a protipohledu. Díky střihové skladbě je rozhovor dále rytmizován. Pro lepší dojem z celé sekvence je znovu použita jak estetika úvodních záběrů, tak informace v následně stříhaných užších záběrech, která je doplněna o mluvené slovo nesoucí s sebou vrstvení informací a podnětů. Vše spěje v první řadě k porozumění předkládané informace, ale u klasického rozhovoru se dnes myslí i na estetiku, která v propojení s informací tvoří emoci.



## ZÁVĚR

Základ přijetí informace společně s uspokojením estetického citění, je u dnešního diváka vždy skrze dosažení emoce. Tyto dva činitele, tedy estetika a informace, spolu nemají soupeřit, ale jít naproti emoci, kterou dokáží jen společně správně podtrhnout.

V moderním audiovizuálním díle by poměr emocí měl podle mého názoru i místy přesahovat naraci nebo informaci o příběhu jako takovou. Současná doba, jež se stává každým dnem rychlejší, neboť se každým dnem lidé učí rychlejšímu přístupu k informacím a okolnímu světu vůbec, má v podstatě za důsledek, že vnímané dílo by nám mohlo obrazem a zvukem naznačit sdělovanou informaci, podpořit ji estetickým záběrem a předanou emoci celou sekvencí dotáhnout. Zde se také bavíme o střihové skladbě, která díky nejrůznějším rapid montážím a zkracování celkové délky všech záběrů nutí diváka spíše si emočně spojovat viděné obrazy, než je skrze logiku přesně analyzovat a nacházet v nich konkrétní informace vedoucí k závěru, co jsem přesně viděl a jak se dosáhlo toho, že vím, jak to dopadlo.

V podstatě se tedy dá říct, že větší důraz se i v budoucnu přesune z informace na dojem. Vlastně důležitější bude dokonce dojem než kvalita obrazu či zvuku, a to i když bereme kvalitu i z toho klasicky technického ohledu. Tuto jistotu bych vzal z vývoje internetových virálních videí, které nahrazují „dojemem reality“ původní záměr kinematografie. Při sledování těchto videí, videoklipů a různých audiovizuálních děl točených řekněme na cokoliv se trend opravdu hýbe tímto směrem. Dal by se nazvat „rychlou zábavou“. Video, byť jen pár vteřin dlouhé, svoji zábavností a zajímavostí předčí umělecká díla, vyvolá diskusi a vytvoří kolem sebe mýtus legendy mezi lidmi obecně. To ještě jednou připomínám bez jakýchkoliv nároků na kvalitu. S „rychlou zábavou“ souvisí i reklamní estetika. Reklamně jsem se sice v této práci věnoval pouze okrajově, ale právě ona napomohla, nebo aspoň šla ruku v ruce s rychlým a ještě rychlejším vývojem zkratk a náznakovosti ve vyprávění a v celkovém předání informace za použití té nejvyšší, až kýčové estetiky. Pomohla vychovat naši generaci, která od útlého věku vnímá reklamy a je jimi ovlivněna.

Tím se dostávám k mé praktické diplomové práci, kde jsem se snažil spojit estetický zážitek s jasně předanou informací a tvořit tak emočně funkční celek. Divák by si měl uvědomovat, co vidí a co slyší, a zároveň se občas nechat nějakým záběrem prostě nést a užít si pouze požitek z viděného. Emoce, kterou si pak odnese, by měla být jasnou a pro diváka

identifikovatelnou veličinou, jistou formou katarze. Při myšlence na předání takového zážitku, se autor vždy musí obávat, aby jeho záměry nebyly kýčem. Krásný obraz zapadajícího slunce nemusí pokaždé vyvolat chtěnou emoci vřelého okamžiku, snadno se naopak divák nasmartuje na sledování takových záběrů, na četnost, s jakou autor tento typ záběrů používá, a pěkně mu to v závěrečném hodnocení spočítá. I ve světě toho nejpropracovanějšího marketingu stále víc platí osobní doporučení než draze vypadající trailer a billboard na každém rohu.

Hranice mezi estetikou a kýčem je tenká a chodit po její hraně je náročné, ale pro některé části stylizovaného sportovního dokumentu jsou tyto hraniční záběry nezbytné. Stejně jako zvuková složka, která zde měla své pilíře a snad se i víc tvořila v postprodukcí než v kontaktním zvuku. Celá dramaturgie dnešních děl je založena na této spolupráci reálně natočeného a postprodukčně stylizovaného. Úspěch ale moderní technologie nezaručuje nikdy. Práce na původních záměrech končí s postprodukcí a dál už je všechno jen a jen v rukou diváků. Ale i když tedy není možné vytvořit přesný vzorec na audiovizuální díla obecně, stále bude platit, že když vyvoláte emoci, kterou jste chtěli, aby někdo při sledování vašeho díla cítil, jste na správné cestě. Zda to bude v hraném filmu, dokumentu nebo při sportovním přenosu, je už vlastně nepodstatné.

Dříve šlo o vymezení žánrů a formátů pořadu. Následně došlo k velkému mixu a postupně se smazávají rozdíly mezi filmovými žánry a televizními pořady. Všude se buduje aspoň minimální příběh a všude se prostřednictvím informace zabalené do esteticky hodnotného záběru vyvolává emoce, která jako hlavní prvek pro výslednou katarzi je tím, co si divák žádá. Při myšlenkách na porovnávání estetiky a informace se mi vždy dostalo jasné odpovědi, že pokud je výsledkem emoce, dá se tvrdit, že ani jedno z výše jmenovaných nemá výsadní postavení a nejlepším porovnáním pro ně je rovnováha s jakou jen estetika a zobrazovaná informace dokáží tvořit emoci.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, ISBN 9788073312176.

KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 8073318962.

MCKEE, Robert a [abridged by the AUTHOR]. *Story substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Abridged. New York: Harper Audio, 2005, ISBN 0060856181.

MONACO, James. *Jak číst film*. Dotisk 1. vydání. Praha: Albatros nakladatelství, a. s., právní nástupce, 2004, ISBN 978-80-00-01410-4.

MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, c2001, ISBN 1879505622.

ORLEBAR, Jeremy. *Kniha o televizi*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2012, ISBN 9788073312466.

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, ISBN 8073310392.

### Online zdroje:

[1] Wikipedie, otevřená encyklopedie. Citováno: duben 2013. Dostupné z:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/BBC>

[2] Česká televize. Citováno: duben 2013. Dostupné z:

<http://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/sledovanost-a-spokojenost/co-ct-nabidla-analyzy/>

[3] Wikipedie, otevřená encyklopedie. Citováno: duben 2013. Dostupné z:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Dokument>

[4] Wikipedie, otevřená encyklopedie. Citováno: duben 2013. Dostupné z:

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Televizn%C3%AD\\_vys%C3%ADl%C3%A1n%C3%AD](http://cs.wikipedia.org/wiki/Televizn%C3%AD_vys%C3%ADl%C3%A1n%C3%AD)

[5] FotoRoman. Citováno: květen 2013, Dostupné z:

[http://www.fotoroman.cz/glossary2/1\\_video.htm](http://www.fotoroman.cz/glossary2/1_video.htm)

**Zdroje obrázků:**

Obrázek 1: <http://www.youtube.com/watch?v=-najArQDbpI> – print screen v čase 0:20

Obrázek 2 a 3: zapůjčeny s laskavým svolením Tomáše Bintera

Obrázek 4: <http://www.digizone.cz/texty/prenosovy-hdtv-vuz-ceske-televize/>

Obrázek 5: <http://blog.gaborit-d.com/le-slow-motion-dans-tous-ses-etats-photos-et-videos/>

Obrázek 6: <http://www.red.com/products/epic>

Obrázek 7: <http://www.tomguilmette.com/wp/feed>

Obrázek 8: <http://www.youtube.com/watch?v=ldn4JkJsBsE> – print screen v čase 1:42

Obrázek 9: <http://www.youtube.com/watch?v=ldn4JkJsBsE> – print screen v čase 1:21  
a 1:22

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

- ČST Československá televize
- ČT Česká televize
- HD High-Definition neboli vysoké rozlišení

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 Ukázka sekvenční snímání v náročné filmové scéně .....	17
Obrázek 2 Plánek kamerového pokrytí .....	21
Obrázek 3 Rozpis kamerového pokrytí.....	22
Obrázek 4: Interiér přenosového vozu .....	24
Obrázek 5: Ukázka zachycení slow motion.....	25
Obrázek 6: Kamera RED Epic .....	27
Obrázek 7: Natáčení na kameru Phantom Gold.....	28
Obrázek 8 Celek.....	39
Obrázek 9 Dialogové okno .....	39