



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Název projektu	Rozvoj vzdělávání na Slezské univerzitě v Opavě
Registrační číslo projektu	CZ.02.2.69/0.0./0.0/16_015/0002400

Úvod do filmové tvorby

Distanční studijní text

Petr Špetla

Opava 2019



**SLEZSKÁ
UNIVERZITA**
FILOZOFICKO-
PŘÍRODOVĚDECKÁ
FAKULTA V OPAVĚ

Obor: Audiovizuální tvorba, Multimediální techniky
Klíčová slova: Film, úvod do filmu, natáčení, distribuce
Anotace: Filmová tvorba nebyla nikdy dostupnější než dnes. Tato publikace provede začínajícího tvůrce světem „velkého“ filmu od preprodukce po kino distribuci ale jejím hlavním přínosem jsou praktické rady, jak začít natáčet s minimálním rozpočtem.

Autor: Petr Špetla

Obsah

ÚVODEM.....	6
RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY.....	7
1 TĚMA	8
2 PREPRODUKCE.....	10
2.1 Scénář.....	10
2.1.1 CeltX.....	11
2.1.2 Praktické rady	13
2.2 Obhlídky lokací.....	14
2.3 Shotlist.....	18
2.4 Storyboard	19
2.5 Sestavení štábu	22
2.5.1 Členové štábu.....	24
2.6 Kontaktování herců	27
2.7 Plánování rozpočtu.....	28
3 VÝBĚR VYBAVENÍ.....	30
3.1 Záznamové zařízení obrazu.....	30
3.1.1 Velikost čipu	37
3.1.2 Rozlišení čipu.....	37
3.1.3 Formáty a kodeky	39
3.1.4 Počet snímků za vteřinu (fps)	40
3.1.5 Konektory	40
3.1.6 Kamerová klec (cage)	42
3.2 Záznamové zařízení zvuku.....	43
3.2.1 Dynamický reportážní mikrofon.....	44
3.2.2 Klopový mikrofon.....	44
3.2.3 Shotgun	45
3.2.4 Velkomembránový mikrofon.....	46
3.2.5 Způsoby nahrávání zvuku	47
3.3 Gripová technika	47
3.3.1 Slider.....	47
3.3.2 Dolly	49

3.3.3	Steadycam	49
3.3.4	Gimbal.....	50
3.3.5	Stativ	51
3.3.6	Dron	52
3.3.7	Cablecam.....	53
3.4	Další příslušenství	53
3.4.1	Bateriový grip	53
4	SVĚTLA	55
5	NATÁČENÍ	63
5.1	Velikosti záběrů.....	66
5.2	Stříhová osa	72
5.3	Pohyb kamery.....	74
5.4	Design lokace	78
6	POSTPRODUKCE	82
6.1	Stříh	82
6.2	Hudba	83
6.3	Color grading.....	84
6.3.1	Histogram.....	86
6.3.2	RGB Parade	87
6.3.3	Vectorscope, waveform a false colors	88
6.3.4	Nástroje pro barvení.....	90
6.4	Postprodukce zvuku	94
6.5	Export.....	98
7	PR, MÉDIA A SÍTĚ	103
8	DISTRIBUCE.....	106
8.1	Internet	106
8.2	Televizní stanice.....	107
8.3	Kino.....	107
8.4	Video on demand (VOD).....	110
8.5	Optické disky.....	110
8.6	Filmové festivaly.....	111
9	FINANCOVÁNÍ.....	112
	LITERATURA	115

SEZNAM OBRÁZKŮ.....	116
SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY	120
PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON.....	121

ÚVODEM

Vážení studenti,

žijeme v době, kdy se díky dostupnějším technologiím otevírá filmový průmysl doslova každému. Natáčení filmů už není pouze výsadou filmových studií nebo studentů filmových škol. Stačí k tomu mobilní telefon, vůle a odhodlání překonat první krůčky. Větší dostupnost ale také znamená větší konkurenci. Tato studijní opora je určena všem začínajícím tvůrcům, kteří se chystají podniknout svůj první krok do otisknutí svého jména v závěrečných titulcích.

V práci vycházím ze svých osobních zkušeností. Sám jsem začal jako samouk se spotřební kamerou a i samouci pro vás mohou být výraznou konkurencí. Nemusí mít sice vyšperkovanou audio vizuální stránku, ale obsah táhne. Z videa se může stát celosvětový fenomén jen díky dosahu na sociálních sítích.

Za deset let praxe jsem se naučil několik věcí.

- 1) Pokud chci být v něčem dobrý, musím se tomu věnovat pravidelně.
- 2) Za každým úspěšným projektem je spousta neúspěšných.
- 3) Vznik kvalitního díla se neobejde bez důsledné přípravy.
- 4) Je potřeba se obklopit zkušenějšími tvůrci, kteří vám dají nadhled.
- 5) Ve více lidech se to lépe táhne, ale štáb musí hlavně fungovat.

Se všemi těmito body vám může Vysoká škola pomoci a studium na ní je tak ideální pro start vlastní produkce. Hlavní je „chtít“. Tento distanční studijní text by vás měl „nakopnout“ k tvorbě a seznámit vás se vším, co obnáší. K jeho přečtení nepotřebujete žádné předchozí znalosti. Použít ho můžete jako návod při vlastní tvorbě. Pokud se vám dílo nepovede, nevádí. Žádný učenec z nebe nespádl. Poučte se z chyb a snažte se jim při další tvorbě předejít.

RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY

Tato studijní opora vám bude opravdovým průvodcem tvorby vlastního filmu. Pokrývá preprodukcí v sekcích o výběru tématu, psaní scénáře, plánování rozpočtu, sestavování štábu i praktických rad ke hledání vhodných herců.

Další významnou částí je výběr vhodné techniky pro natáčení. V tomto případě se nejedná o přímé tipy, jako spíš o návod podle jakých parametrů volit. Součástí je popis záznamových zařízení pro obraz a zvuk, gripovou techniku a další příslušenství včetně světel a v navazující kapitole příklady svícení.

U samotného natáčení pak probereme souhru štábu, velikosti záběrů, typy pohybů kamer. V postprodukcí střih, barvení, úpravu zvuku. A nakonec způsoby financování a různých způsobů distribuce filmu.

1 TÉMA



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Výběr téma, o kterém chce natáčet, je prvním velkým rozhodnutím tvůrce. bude ovlivňovat několik faktorů. Každopádně byste si měli vybrat takové téma, na které máte naprosto unikátní náhled a víte, že ho nikdo jiný nezpracuje stejně.



CÍLE KAPITOLY

Seznámení s faktory ovlivňující výběr tématu vlastní tvorby.



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Téma, žánr

Nemá smysl točit film o něčem, k čemu nemáte *vztah* nebo víte, že si ho nemůžete ani získat. Pokud vás projekt nebaví, nebude bavit ani diváka. Jako odrazový můstek k prvotní vlastní tvorbě by měl být svět okolo vás. Inspirací vám může být osud pradědečka, který bojoval za druhé světové války, nebo příběh trenéra, který ve vašem městě předcvičuje už padesát let gymnastiku a pod rukama mu prošly generace svěřenců.

S výběrem tématu souvisí i výběr žánru filmu. Příběh pradědečka veterána i trenéra gymnastiky lze zpracovat hraně i dokumentárně a je jen na vás, jakou cestu zvolíte. Já jsem začínal točit skateboardová videa, protože jsem sám na skateboardu jezdil. Osobně jsem se od tohoto téma posunul dál, ale je běžné, že cyklista přerozený na kameramana, bude stejně celou kariéru nejvíce inklinovat k natáčení kol a pravděpodobně v tom bude i on sám nejlepší. Například Jimmy Chin, režisér oskarového dokumentu *Free Solo* byl původně horolezec a teprve potom se stal filmařem horolezeckých filmů.

Myslet musíte hned od začátku i na *rozpočet*. Film o rodné vesnici Vietnamce z večerky od naproti by byl možná zajímavý, ale pro začátek vaší kariéry bude levnější dojít do tělocvičny za trenérem gymnastiky. V případě vyjednávání s investorem přichází na řadu otázka, jaký potenciál bude mít film u diváka. Depresivní artové filmy mají menší předpoklad pro zásah, než animovaná pohádka.

Dalším faktorem je *porozumění tématu*. Filmy většinou složitou problematiku interpretují zjednodušeně. Stejně ale musíte jako autor rozumět tématice hlouběji a pro jistotu spolupracovat s odborníkem, který po vás faktickou stránku zkontroluje.

Při porozumění tématu doporučujeme z vlastní zkušenosti začít u knih, dokumentů a filmů na podobné téma a získat tak základní povědomí. Pokud vás napadnou případné otázky, oslovte odborníky. Má být postava ve filmu autistou? Promluvte si s psychologem, s rodiči a stravte nějaký čas s autisty. Čím více pohledů získáte, tím lépe. Osobní zkušenost je často k nezaplacení a vede ke snadnějšímu pochopení i filtrování lží. Cílem rešerše je schopnost vést film směrem, který si přejete, až ke zdárnému cíli. I dokumentární film, byť není tak nalajnovaný, je subjektivním pohledem autora. Nikdy z pozice diváka nevíte, co zůstalo v šuplíku ve střihně a jak střih ovlivnil vyznění obsahu.

Pokud točíte snímek *na zakázku*, je pravděpodobné, že odborníkem na dané téma bude právě zadavatel. V této pozici jsme byli například u dokumentu o historickém šermu Fechtbuch: The Real swordfighting behind Kingdome Come. Role filmaře potom nespočívá v ponoření se do starých šermířských manuskriptů a získání většího přehledu než má zadavatel. Naopak. Vaším úkolem je zestručnění a zjednodušení tématu pro laickou veřejnost, tak aby bylo pro publikum zajímavé.

Zadavatel se podílel i na scénáři a my se jako autoři o tématu učili do hloubky až při samotném natáčení. Pokud se žargon šermířů přepnul do příliš slangového módu, doptávali jsme se a zastavovali je. Celkem jsme měli 8 hodin rozhovorů, ze kterých jsme sestříhali hodinu vhodnou pro laickou veřejnost.

Pokud nezůstanete věrní jednomu oboru-jako například zmíněný cyklistika nebo horolezení, budou pravděpodobně témata, o kterých budete chtít točit, dospívat spolu s vámi. Vlastní tvorba naší produkce vždy reflektovala *životní období* a emoce, které jsme prožívali. U sportovního celovečerního dokumentu Gravitation to bylo dospívání a hledání si místa v životě. U projektu Filmové pohádky zase rodičovství.

ÚKOL K ZAMYŠLENÍ



Vymyslete téma hraného a dokumentárního filmu, který můžete natočit pouze vy a s minimálním rozpočtem.

V čem je originalita vašeho pojetí?

Jaký žánr byste pro téma zvolili a proč?

2 PREPRODUKCE



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Kapitola provede studenta všemi přípravnými fázemi, ke kterým může nebo nemusí dojít před samotným natáčením. Zaměří se hlavně na různé způsoby psaní scénářů, shot list, storyboard. V rámci plánování scénáře a storyboardu už musí tvůrce pracovat i se znalostí a pochopením velikostí záběrů, stříhové osy, které najdete v kapitole č. 5 Natáčení. Součástí kapitoly preprodukce jsou také praktické rady jak postupovat při obhlídkách lokací, sestavování štábu (rozklíčování jednotlivých funkcí jeho členů) a kontaktování herců.



CÍLE KAPITOLY

Cílem kapitoly je vysvětlit, jak může důkladná příprava usnadnit samotné natáčení.



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Scénář, Celtx, shot list, storyboard, obhlídky, lokace, velikosti záběrů, stříhová osa, štáb, herci, neherci

Kvalita preprodukce z velké míry určuje pohodu při natáčení a výrazně také ovlivňuje celkovou cenu finálního díla. V této kapitole vám proto vysvětlíme, jaké kroky byste neměli rozhodně opomenout.

2.1 Scénář

Poté, co jste vybrali téma, o kterém chcete točit, vás čeká psaní scénáře. U dokumentárního filmu postaveného na výpovědích hlavních aktérů není možné psát celý scénář předem, protože nevíte, kam vás může rozhovor zavést a před natáčením si připravujete pouze bodový scénář s okruhy, které chcete probrat.

Scénář hraného filmu je literární dílo, podle kterého vzniká celý film. Není to ale pevný muštr a režisér si ho často upravuje ke své vlastní vizi, pokud sám není autorem. I z toho důvodu je zažité že, můžete dát jeden scénář stovce režisérů a pokaždé vznikne úplně jiný film.

Literární scénář se následně upravuje na scénář technický, ve kterém jsou již pojmenované jednotlivé scény, popsány emoce postav, velikosti záběrů – viz. kapitola 5.1 Velikosti záběrů případně i pohyb kamery viz. kapitola 5.3 Pohyb kamery.

Technický scénář se rozděluje na dva typy, a to evropský (dvousloupkový) a americký. Evropský se píše ve dvou sloupcích. Nalevo se popisuje vizuál a napravo zvuk. (viz. obr. č. 1)

TRAILER

Z1 C-den
Příjezd auta-jeřáb

černý přechod

Z2-C-PD-den
Nájezd na Martina a Lenku

Lenka:
Kde to jsme?

Z3-C-den
Švenk po mrtvém městě

černý přechod

Z6-PC-den
podhled
std-lenka s Martinem
prochází mezi budovami

prolínačka

Z7-C
časosběr západu slunce
nad budovami

černý přechod

Martin: (MO)
Lenko!!!

Z8-PC-noc
jízda
Lenka běží, padá
na zem-zmizí ze Z.

Obrázek 2-1: Evropský typ technického scénáře

U amerického typu scénáře jsou všechny informace sepsány uprostřed a jedna stránka textu z pravidla odpovídá jedné minutě filmu. I z toho důvodu je americký scénář používaný častěji.

2.1.1 CELTX

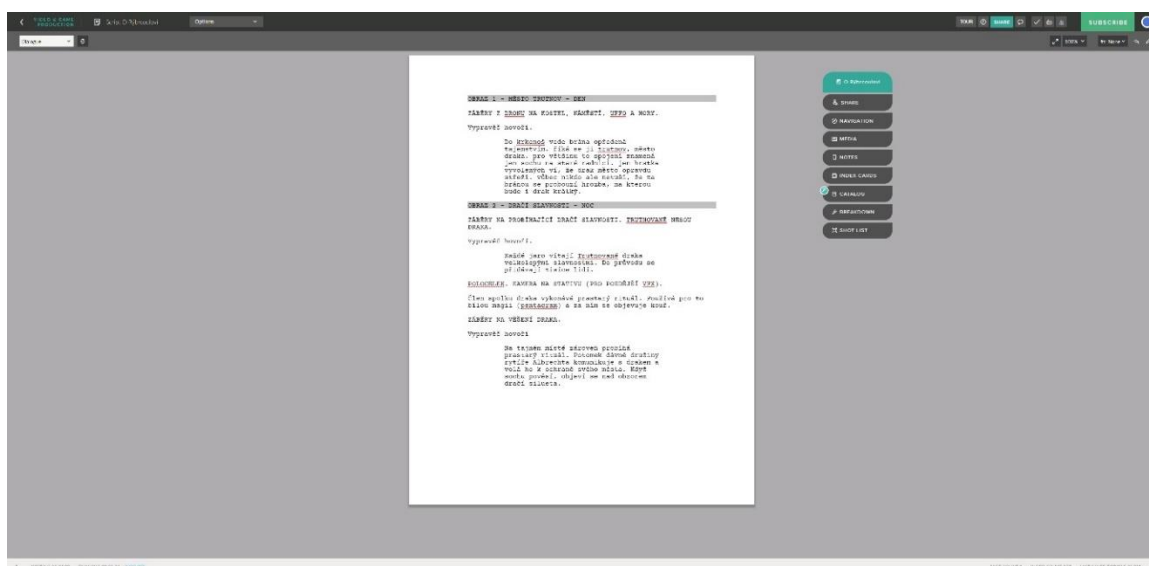
Technický scénář můžete psát v jakémkoliv textovém editoru, ale vhodným příkladem specializovaného programu je CeltX, který je napsaný na míru přímo scénaristům. Vznikl

Preprodukce

v roce 2008 jako produkt digitální revoluce - další z open source programů, který otevřel, kdysi uzavřený obor, komunikativ.

Od úplného začátku byla jeho součástí možnost kolaborace více autorů. Český scénárista Petr Smazal, mezi jehož reference patří například práce pro TV Barrandov, nebo ale vidí i mnohem základnější praktické důvody, proč byste měli program používat místo běžného textového editoru: *“Kolikrát chcete asi napsat jméno Karel, když píšete celovečerní film. Pětsetkrát? Třistakrát? Dvěstěkrát? Myslím si, že v půlce psaní svoji postavu prostě přejmenujete na Tonda, ale to vám moc nepomůže, protože Tonda budete psát taky dvěstěkrát. Proto Celtx a všechny programy pro scénaristy si umí všechny tyto věci zapamatovat.”*¹

Program si nejenom zapamatuje, co častěji píšete, ale jednoduše se i ovládá. Například mezi scénou, záběrem, dialogy atp. se přepínáte tabulátorem.



Obrázek 2-2: Americký typ technického scénáře v programu CeltX

Na úvodní stráně scénáře je napsaný název díla, jméno autora, kontaktní údaje a název produkce. Aby nedošlo k úniku, někteří filmaři používají krycí názvy scénáře. Seriál Hra

¹ MAD HATTER | VLOG | JAK NAPSAT SCÉNÁŘ? | V ČEM PSÁT? | Petr Smazal | #1. In: Youtube [online]. 21.03.2019 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=2LDL7HDQ_80. Kánál uživatele Petr Smazal aka Mad Hatter

o trůny pronásledovalo posledních několik sérií úniky scénářů. U poslední série ze strachu před dalším únikem nedostali herci tištěné scénáře, ale pouze přístup do aplikace, která scénář sama smazala poté, co se ho naučili.²

2.1.2 PRAKTICKÉ RADY

Načrtněte si zápletku a postavy a mějte je pořád před sebou. Například v celovečerním dokumentu Tatínek o Zdeňku Svěrákovi, je vidět, že má celý průběh filmu Vratné láhve přišpendlený na malých papírcích na nástěnce.

Při psaní se vžijte do jednotlivých postav a nechte je hrát svoje role. Každá postava by měla mít svůj původ a znaky chování, které by neměla porušovat. *“Měli byste vědět odkud přišel a kam spěje. To kam spěje bude v případě tvorby scénáře trošku důležitější, než to odkud přišel, ale to odkud přišel vám dá zase základní elementy jeho chování. Musíte vědět, kde se narodil, kde vyrůstal, co prožil, jaký měl první lásky, jaký měl bolesti atd. Udělejte si osu, kde si napíšete, co je zač,”* vysvětluje scénárista Petr Smazal.³

Ve filmu by divák měl hlavní postavu poznávat postupně, jako kdyby šel s novým kamarádem na pivo nebo kávu. To samé platí i pro pravidla světa v případě, kdy píšete sci-fi nebo fantasy. Jednou je nastavíte a nesmíte je porušit *“Veškeré věci, které se dějí jen proto, že si je scénárista přeje jsou špatně. Veškeré věci, které se v ději dějí, jsou logické,”* uvádí Petr Smazal.⁴

Používejte filmové zkratky a neukazujte divákovi zbytečnosti. Pokud se například postava nachází v teplém interiéru a jde do chladného exteriéru, není potřeba natáčet, jak si bere kabát, rukavice a kulicha. Divák si vše domyslí a považuje to za samozřejmé. Psaní scénáře nemá žádná pravidla. Můžete začít třeba scénou, která se bude odehrávat uprostřed. Scénář jako takový má ale svoji standardní stavbu a tu tvoří tři akty. První diváka

² Two “Game of Thrones” actors reveal how the show’s scripts are kept secret. In: Youtube [online]. 14. 04. 2019 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=5fyV_8abrXc. Kanál uživatele 60 minutes

³ MAD HATTER | VLOG | JAK NAPSAT SCÉNÁŘ? | V ČEM PSÁT? | Petr Smazal | #1. In: Youtube [online]. 21.03.2019 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=2LDL7HDQ_80. Kanál uživatele Petr Smazal aka Mad Hatter

⁴ MAD HATTER | VLOG | JAK NAPSAT SCÉNÁŘ? | V ČEM PSÁT? | Petr Smazal | #1. In: Youtube [online]. 21.03.2019 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=2LDL7HDQ_80. Kanál uživatele Petr Smazal aka Mad Hatter

seznamuje s příběhem, světem, postavami a atmosférou. Ve druhém, tom nejdelším, hlavní postava řeší konflikt. Překonává nastolené překážky a “dospívá”. Ve třetím dochází k rozuzlení a zápletka končí. Při psaní dialogů si je předříkávejte. Má mít postava nějaký přízvuk nebo slang závislý na svém povolání? Nemluví všechny postavy stejně? Při psaní scénáře ztratíte nadhled. Ten získáte se zapojením dramaturga, případně odležením scénáře na pár měsíců.

SAMOSTATNÝ ÚKOL

- 1. Než co začnete scénář psát, měli byste si nějaký hotový přečíst. Pro inspiraci jak vypadají scénáře k již vydaným filmům včetně áčkových blockbusterů se podívejte na IMSDB.com.**
- 2. Najděte na IMSDB scénář filmu, ale neotevírejte ho. Pust'te si finální film, vyberte si scénu a pokuste se ji zpětně sepsat do amerického stylu scénáře. Porovnejte ho s originálem.**
- 3. Napište vlastní scénář.**

2.2 Obhlídky lokací

Scénář je teoretická představa o tom, jak by film mohl vypadat. Od výsledku ho dělí ještě spousta konfrontací s realitou. Ta úplně první konfrontace nastává při obhlídkách lokací. Můžete psát scénář s jasnou představou o tom, kde se budou jednotlivé scény odehrávat, ale stejně se na ně musíte jet před natáčením ještě jednou podívat, i kdyby to byla místa, která důvěrně znáte. Vysoká tráva, začátek stavby – prakticky cokoliv neočekávaného může vaši vysněnou lokaci proměnit v pro natáčení naprosto nevhodné místo a nejet na obhlídku by se vám mohlo vymstít. Jakékoliv zpoždění může znamenat i výrazné prodražení projektu. Technika, lokace, herci se budou muset zaplatit na další den.



Obrázek 2-3: Kamera ARRI Alexa. Pouze její zapůjčení spolu s vyobrazeným objektivem vyšlo na dvacet tisíc korun za jeden natáčecí den.

Co vše tedy musíte namátkou vědět?

- Jak daleko bude trvat cesta na lokaci?
- Kde můžete legálně zaparkovat vozidla?
- Pokud chcete natáčet z dronu – není v okolí letiště nebo nezasahuje do národního parku? Dá vám majitel pozemku povolení ke vzletu?
- Utáhne elektrická síť vaše světla, nebo vyhodíte pojistky u prvního záběru a potřebujete sehnat ještě výkonnou centrálu?

Na obhlídky nejčastěji jezdí režisér, kameraman, produkční a gaffer (hlavní osvětlovač). Každý z nich má pro svou profesi specifické otázky. Režisér říká kameramanovi svoji vizi a ten konzultuje svícení s gafferem. Mohou vznikat podklady pro tvorbu Storyboardu – viz. níže. Produkční si zapisuje, co vše bude potřeba obstarat a odhaduje, kolik bude natáčení reálně stát.

Roy Wagner, kameraman ASC. preferuje účast na přípravě ještě větší části štábu: *“Pro všechny členy štábu, kteří mají tu možnost nějakým způsobem ovlivnit výsledek filmu, je extrémně důležité být při samotném zrodu filmu. Ať už se jedná o střihače, výpravu, kameramana, herce nebo scénaristu. Každý by měl být součástí tohoto procesu, protože při něm dáváte dohromady všechny ty umělecké, ale i řemeslné práce, které následně jako celek vytváří iluzi života. A právě ta iluze života má, pochopitelně, několik složek. My jako lidi máme uši a oči. Na věci reagujeme emocionálně. Ve filmu se jedná o hudbu. Máme oči.*

*Pro film je to kamera nebo výprava. Máme uši. To je pro film zvuk. Každý na place by měl být součástí příprav, protože jakmile vstoupíte na plac, aniž byste rozuměli vizi režiséra nebo scénáristy, budete tak maximálně jen zaznamenávat příběh před kamerou. O tom ale skutečné vyprávění příběhu kamerou není.*⁵

Nic nenahradí osobní obhlídky, ale jsou situace, kdy na ně z časových nebo finančních důvodů nedorazíte. V tom případě doporučujeme vyhradit si v harmonogramu natáčení větší časové polštáře na prostoje a předem použít k hrubé představě alespoň Mapy.cz, Google Street view, nebo v případě komerční zakázky požádat klienta o vyfocení 360 stupňové fotografie pomocí aplikace Google cardboard camera. Virtuální realita vás na místo „přenes“ nejdůvěryhodněji.



Obrázek 2-4: Prostředí aplikace Google cardboard camera. S pomocí brýlí pro virtuálních realitu, budete mít pocit, jako byste stáli přímo na místě.

Dojem z lokace ovlivňuje také počasí a samotná pozice slunce. Pro představu o jeho poloze v termínu a čase plánovaného natáčení můžete použít aplikaci Lumos pro iOS nebo Sun Seeker pro Android. Určité filmy se potom hodí přímo do specifického ročního období. Například krátkometrážní pohádku O Trutnovském drakovi, jsme měli původně natáčet na podzim. Herec řekl, že na koni už jezdil a nebude potřebovat dubléra. Z koně ale spadl, zlomil si prst a natáčení jsme museli odložit až na prosinec. Zasněžené záběry ale nakonec měly mnohem pohádkovější atmosféru. Pro zimní natáčení jsme využili nabídku stáje na zapůjčení zkušeného jezdce, kterému jsme nasadili helmu, aby nebylo poznat, že to není

⁵ Roy H. Wagner, ASC being interviewed by Petr Zacharias, producer and director In: Youtube [online]. 25.02.2016 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eJdzwYETSVU>. Kanál uživatele ZACHARY PICTURES

naše hlavní postava, ale naopak jsme mu pro jistotu neoblékli cinkající kroužkovou zbroj, která mohla být příčinou splašení koně při původním natáčení.



Obrázek 2-5: Splašený kůň pod nezkušeným jezdcem – hercem na podzim.



Obrázek 2-6: Dublér v zimě

Obhlídky jsou důležité nejen u hraného, ale i u dokumentárního filmu. Před natáčením koncertu zjistíte, kam můžete chodit a kam ne. Pokud budete předem znát program, budete vědět z jaké pozice nejlépe zaberete vámi sledovanou osobu. Kde a jaká budou světla. Někdy může být vhodné v místnosti vypnout blikající světla a nahradit je svými. V případě laserů, které by jinak mohly poškodit čip vaší kamery můžete zažádat dotyčného, aby je úplně vypnul nebo aspoň je nepouštěl na místo, kde budete stát s kamerou vy. Se zvukařem kapely se můžete domluvit předem, že vám předá zvuk. Nebude vámi vybraná lokace omezovat v práci vašeho mistra zvuku? Nejezdí kolem často tramvaj nebo nelétají letadla? Není naplánovaná na datum natáčení nějaká stavba? Hlavní je mít přehled. U hraného filmu se dá lecos vyřešit. U dokumentárního filmu je téměř každý moment neopakovatelný a pokud ho propásnete, je to neomluvitelná chyba. Obhlídkami tomu předcházíte.

2.3 Shotlist

Shotlist je seznam pro snadnou orientaci v časovém plánu natáčení. Obsahuje číslo scény, číslo záběru, název lokace, kameru, objektiv, nasvícení, kompozici, pohyb kamery, popis záběru, dialog, herce, rekvizity a další poznámky.

Scéna	Záběr	Lo- kace	Ka- mera	Světlo	Veli- kost záběru	Pohyb ka- mery	Děj	Dia- log	Herci
1	1	Les	RED	Při- rozené	VC	Ná- jezd dolly	Do zá- běru při- jíždí auto		Petr
1	2	Les	RED	Při- rozené	C	sta- tický	Z auta vystu- puje Petr		Petr
1	3	Les	RED	Při- rozené	PD	sta- tický	Petr otevívá kufr		Petr
1	4	Les	RED	Při- rozené	PD	sta- tický	Divák vidí sváza- ného Honzu	Dá- vám ti mi- nutu	Petr, Honza
1	5	Les	GoPro	Při- rozené	POV		Honza utíká pryč		Honza

Tabulka č. 1. – Ukázka Shotlistu

2.4 Storyboard

Storyboard vychází z technického scénáře a laicky by se dal připodobnit ke komiksu nebo kuchařce, podle které budete točit. Storyboard může být kreslený, složený z fotek, vyrenderovaný v 3D nebo animovaný. Animovanému se říká animatic a slouží pro získání lepší představy o tom, jak scéna nebo celé dílo bude vypadat. Setkáte se s ním zejména u plánování CGI záběrů nebo v reklamě.

Výhodou storyboardu je přesné vyobrazení záběrů pro všechny členy týmu. Tvůrce si při jeho tvorbě uvědomí, jestli jeho vize nemá díry a vše sedí. Stejně jako scénář i storyboard se může během natáčení měnit. Nemá smysl se doslova omezovat zadáním, když zjistíte, že to jde udělat lépe. Storyboard patří spíše k hraným projektům. U dokumentárních žánrů je výjimkou, jelikož tam se přizpůsobujete podmínkám, narozdíl od hraných žánrů, kde si je sami utváříte.

Když jsem se účastnil preprodukčních příprav krátkého filmu *Far Cry: Primal*, nafotil jsem pro tvůrce storyboard. Na fotkách jsem se krom velikosti záběrů snažil zachytit i celkovou atmosféru filmu včetně herecké akce.



Obrázek 2-7: Polodetail



Obrázek 2-8: Celek



Obrázek 2-9: Polodetail - protipohled

Pro tvorbu rychlého storyboardu z fotek vyfocených přímo na lokaci natáčení se nám osvědčila aplikace na mobil Directors viewfinder, ve které si můžete nastavit informace o velikosti čipu a ohniskové vzdálenosti objektivu podle techniky, kterou budete později používat na samotném natáčení.



Obrázek 2-10: Aplikace Directors viewfinder



Obrázek 2-11: Informace zahrnují použitou kameru, ohnisko, poměr stran a časové údaje pořízení snímku

SAMOSTATNÝ ÚKOL

1. Nakreslete nebo vyfoťte dvanáct různých záběrů tvořících jeden příběh.
2. Seřad'te záběry do příběhu. Prohazujte a vyhazujte záběry a zkuste tak utvořit více kombinací. Při tvorbě si dejte pozor na skládání velikosti záběrů a dodržujte stříhovou osu.

Pokud ji porušíte, mějte důvod proč. Například se může jednat o cílené zmatení diváka a dezorientaci v prostoru.

2.5 Sestavení štábu

Čím větší máte rozpočet, tím více můžete diverzifikovat role týmu, který stojí za kamerou - čili štábu. U malých nezávislých filmů dělají většinou tzv. všichni všechno, protože na honoráře velkého štábu nejsou peníze. Další nespornou výhodou malého štábu je jednoduchá logistika a větší flexibilita u plánování termínů natáčení. Skromnost výčtu titulků se však nemusí negativně odrazit na kvalitě výsledku. Naopak. Pokud budete začínat u nízko-rozpočtových filmů, naučíte se do budoucna ocenit a porozumět práci vícečlenného štábu.



Obrázek 2-12: Přesun malého štábu zvládne i sněžný skútr. Na velký by nemusel stačit ani skibus.



Obrázek 2-13: Malý štáb DiffView při natáčení

U našeho celovečerního dokumentu Gravitation jsem zastával roli producenta, kameramana, střihače, coloristy i zvukaře. Samotnou postprodukci zvuku jsem se potom musel učit několik týdnů před odevzdáním filmu do kin, protože premiéra už byla stanovená a my neměli rozpočet na externí postprodukci 99 minutového filmu. Má žena měla potom vedle produkce, scénáře a stříhu na starost kinodistribuci, merchendasing, marketing a PR.

Externě jsme pracovali s hudebním skladatelem, koproducentem a dalšími kameramany s tím, že jsme se nebáli požádat ostatní odborníky o radu v oblasti, kde jsme si nebyli jistí.

U velkých štábů funguje dynamika na natáčení jinak. Obzvlášť v Americe existují odborové organizace, které dohlíží, aby u studiového filmu úkoly kostymérky obstarávala opravdu kostymérka a nikdo jiný. Ve filmech o filmu se občas objevuje fráze “byli jsme jako rodina” a skutečně tomu tak je. Štáb musí fungovat a lidé v něm si musí rozumět. Podle Roye Wagnera z ASC. je pro porozumění ve štábu klíčová právě preprodukce: *„Je důležité pro všechny členy štábu účastnit se filmových příprav. Výběr objektivů. Potřebujete vědět, jaký typ objektivů vytvoří nejlépe tu iluzi, které chce režisér s výpravou dosáhnout. Musíte vědět, jak vypadají herci, je třeba pochopit, jakým způsobem natočit herce, aby kamera podpořila jejich herecký výkon. Je to jako stavění domu. Architekt také přeci namátkou nevybere pár lidí z jeho týmu a nezačne se s nimi bavit o výstavbě domu. Musí vést diskuzi se všemi klíčovými členy jeho týmu, jen tak může rádně probrat postup stavby domu. U filmu je to totéž. Protože si ale některá studia či investoři myslí, že jim cokoli v filmové branži projde, dělají tu chybu, že si myslí, že když si najmou skvělého režiséra, tak on to nějak dá dohromady. Nebo si najmou špičku v jiném oboru, například*

scénaristu. Tak to ale nefunguje. Můžete mít nejlepšího scénaristu, režiséra, kameramana, skvělé herce, ale pokud se na place nesjednotí, tak ta spontánní jiskra, která vytváří právě tu iluzi života a to každou vteřinu, 24 fps, tam nebude.”⁶

Při natáčení velkých projektů není výjimkou občasná frustrace, ale ta se nesmí na výsledném snímku projevit. Stačí si odpovědět na otázku. S kým byste chtěli trávit měsíc svého života plného případných přesčasů. S lidmi, které máte rádi a důvěřujete jim nebo s lidmi, které jsou vám proti srsti?

Ve štábu by měla platit i určitá hierarchie. Nikdo by například neměl podkopávat autoritu režiséra nebo producenta, nehledě na počet zkušeností nebo rozdílný věk. Pokud režisérovi chcete něco říct nebo se vám něco nelíbí, řekněte mu to, ale bokem, ne před ostatními.

Funkční štáb také nemusí skončit u jedné spolupráce. Když něco funguje, proč to měnit? Christopher Nolan spolupracuje se skladatelem Hansem Zimmerem a než co se dal kameraman Wally Pfister na dráhu režie, byl i jeho “dvorním kameramanem.”

Naši produkci Špetla Film jsem postavil na základě silných pout od mé ženy po nejlepší přátele. Navzájem si všichni důvěřujeme a dokážeme překonat mnohé. Sám jsem v minulosti jako řemeslník zažil natáčení projektů za statisíce i miliony, které padli na tom, že se lidé ve štábu nedokázali domluvit a pomlouvali se a to i přes to, že dostali velmi slušně zapláceno.

Začít hned ale s vlastní produkcí není rozumné a doporučuji získat zkušenosti u velkých produkcí. Jednou z cest do filmového průmyslu je práce runnera. Zjistíte jak funguje reálný plac a navážete cenné kontakty nejen s lidmi ze štábu, ale i herci. Po sestavení vlastního štábu si nejdřív spolu zkuste natočit menší projekt, abyste se poznali a zjistili své slabé a silné stránky a mohli na nich zapracovat.

2.5.1 ČLENOVÉ ŠTÁBU

Níže následuje stručný přehled jednotlivých oborů a jejich úloha při natáčení.

- Producent

Může být fyzická i právnická osoba (studio). Má na starosti peníze – platí film ze svého nebo sehnal třetí stranu, která ho financuje. Na jeho bedrech leží také byrokracie a v některých případech může mluvit režisérovi do práce, většinou za účelem zvýšení zisku a snížení nákladů. Bere film jako byznys. Tmavý záběr na hlavní postavu sice může působit atmosféricky, ale když už stál milion dolarů, tak ať je vidět!

⁶ Roy H. Wagner, ASC being interviewed by Petr Zacharias, producer and director In: Youtube [online]. 25.02.2016 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eJdzwYETSVU>. Kanál uživatele ZACHARY PICTURES

- Režisér

Má v hlavě představu, kterou se mu všichni ostatní snaží pomoci přenést do reálné podoby. Sám se účastní všech částí výroby filmu. Jde mu o film jako o dílo a s producentem musí najít kompromis. Režisér by měl mít přehled nejen o režii, ale i o ostatních oborech, aby dokázal ostatní členy štábu vést. Je to pravděpodobně i nejtěžší pozice ve štábu.

- Asistent režie

Dává povely co se bude dít a kde kdo má být. Je to člověk s megafonem, který režisérovi asistuje, aby se mohl věnovat jen umělecké tvorbě.

- Hlavní kameraman - cinematographer

Dává režisérovi návrhy, jak by mohla scéna vypadat. Jeho hlavní prací je svícení a určování kompozice a pohybu s kamerou. Pokud chce, může sám kameru ovládat a ostřit. Většinou na to ale má asistenty.

1. Asistent kamery - Komponuje obraz a švenkuje (pohybuje s kamerou).
2. Asistent kamery - Stará se o kamerovou techniku a ostří (ostříč).
3. Asistent kamery - Nosí kamerovou techniku a vykonává úkony zadané ostatními kameramany. Většinou se jedná o kameramana, který se zaučuje.

- Produkční

Stará se o logistiku a o peníze, které má přidělené producentem.

- Runner

Asistent produkce. Shání potřebné věci, sváží herce, vyzvedává techniku atp.

- Dramaturg

Dramaturg má nadhled a konstruktivními připomínkami nutí režiséra k tomu, aby některé části ve filmu znovu promyslel.

- Scénarista

Píše scénář.

- Střihač

Z natočeného materiálu skládá celý film. Má od materiálu odstup a může tak z tvůrčího hlediska do filmu zasahovat nebo funguje jen jako nástroj režiséra.

- Mistr zvuku (mix)

Preprodukce

Nahrává zvuk a stará se o výstup, aby byl čistý a zřetelný.

- Boom operátor

Zvukař, který spolupracuje s mistrem zvukem. Operuje s boom pole, což je teleskopické tágo, na kterém má mikrofon a snaží se dostat co nejbližší ke zdroji zvuku (například ústům herce) aniž by byl vidět v obraze.

- Gaffer

Hlavní osvětlovač a elektrikář. Úzce spolupracuje s hlavním kameramanem. Pod sebou má tým osvětlovačů.

- Best boy

Asistuje gafferovi nebo vedoucímu gripu.

- Grip department

Oddělení, které se stará o gripové příslušenství, slouží k pohybu kamery jako jsou dolly, jeřáb apod.

- Steadicam operator

Kameraman, který pracuje se steadycamem, což je mechanický stabilizátor kamery.

- Make up artist

Stará se o vzhled herců, aby vypadali tak, jak potřebuje režisér. Pudrem zamezí odleskům. Make upem zamaskuje vrásky nebo zvýrazní krásu. Mohou tvořit i masky.

- Herec

Člověk, díky kterému film ožívá a dýchá.

- Skriptka

Zapisuje si povedené a nepovedené záběry nebo změny ve scénáři. Fotí si herce a scénu. Dává si pozor, aby záběry navazovaly, i když jsou točené většinou nechronologicky. Pokud má herec jizvu na levé tváři, nesmí se mu objevit v další scéně na pravé apod.

- Klapka

Zapisuje potřebné informace na klapku a klapá s ní při začátku každého záběru. Zvukové klapnutí a textové informace na klapce slouží ke snadnější orientaci ve střihu a synchronizaci zvuku.

- Architekt

Spolu s týmem se stará o návrh a postavení lokace včetně dekorací.

- Kostýmní designér

Navrhuje a obstarává kostýmy pro herce, aby jejich vzhled odpovídal charakterům jejich postav. Její práce tedy není o tom, aby postava vypadala hezky, ale aby byla uvěřitelná.

- Colorist

Spolupracuje s producentem, režisérem nebo kameramanem. V postprodukcii upravuje obraz co se týče kontrastu a barev. Svoji prací může oddělit jednotlivé prvky v obraze a umocnit atmosféru.

- Koordinátor kaskadérů

Má bohaté zkušenosti jako kaskadér a stará se o jejich bezpečnost tím, že jim přichystá pro akci vhodné podmínky.

- Kaskadér

Zaskakuje za herce při situaci, která by pro ně mohla být nebezpečná.

SAMOSTATNÝ ÚKOL

3. Běžte do kina na velký film a zůstaňte v sále až do závěrečných titulků. Vyhledejte v nich tři další pozice, které zde nejsou uvedené a zjistěte, jaký je výčet jejich povinností na place. (Řidič se nepočítá)
4. Sestavte teoretický štáb o malé skupině lidí, kdy každý bude vykonávat několik funkcí zároveň tak, abyste byli schopní natočit film.
5. Sestavte teoretický velký štáb, tak, abyste byli schopní natočit film.

2.6 Kontaktování herců

Výběr herců nikdy nepodceňujte. Na nich film stojí, ale i padá. Neherci pro vás budou hrát z čistého nadšení. U známých herců se připravte na zásah pro peněženku a omezený počet termínů protože zároveň hrají v divadle, seriálu a filmu. Známý herec však může fungovat i jako součást marketingu a argument pro distributory, proč vzít váš film v potaz. Neherec, který není influencer, přitáhne jen své kamarády. Oslovíte ho na sociálních sítích, výzvou v novinách nebo jen poptáním kamarádů.

Z nadšení vám mohou zahrát i herci z ochotnických divadel. Jen si u nich dejte pozor na výrazné přehrávání. Na divadle se hraje celým tělem - s gestikulací a mimikou tak výraznou, aby byla čitelná i pro diváka v poslední řadě. U filmu jde o intimní prostor mezi hercem a kamerou. Pomoc jim může představa, že letí vesmírem v malé bublině.

Známí herci mají svůj web nebo agenty. Doporučuji jim nejprve poslat email se základními informacemi a poté jim zatelefonovat. Zajímat je bude synopse filmu, na kdy je naplánované natáčení a o jaký projekt se jedná. Studentům mohou zahrát zadarmo, aby jim předali zkušenosti nebo se slevou.

SAMOSTATNÝ ÚKOL

4. Zjistěte, jaké máte v okolí svého bydliště ochotnické divadelní soubory nebo zajímavé osobnosti.

2.7 Plánování rozpočtu

Při plánování rozpočtu si nechte 10 až 20% rezervu pro jistotu, kdyby se něco stalo. Může dojít například k poškození techniky, lokace, přesčasům nebo celkově zvednutí počtu natáčecích dní. Každý obor týkající se produkce je placen od dne. Pracovní den má osm až dvanáct hodin a začíná už v momentě, kdy řemeslník nebo herec opustí své bydliště. Asociace českých kameramanů nedoporučuje protáhnout 12h pracovní dobu. *“Kameraman je schopen fyzicky pracovat ve 100% kvalitě pouze 10 – 12 hodin denně. Požadované pracovní výkony nad tento limit, a z toho vyplývající vzniklé pracovní chyby, jdou na zodpovědnost takto nezodpovědných producentů nutících kameramany pracovat nadlimitně. Lidské oči i mozek se nedokáží tak dlouho soustředit a podávat bezchybné výkony. Požadování takové práce je proto hloupé i nemorální a zákony zakázané.”*

“Natáčecí den začíná okamžikem nasednutí do dopravního prostředku, dopravujícího kameramana na natáčení a končí vystoupením kameramana z dopravního prostředku, který jej odvezl z placu domů nebo do hotelu. V místě bydliště začíná a končí natáčecí den za-

čátkem a koncem směny. Cestovní den je počítán jako pracovní, všechna pravidla o přesech platí stejně jako při práci. Cestování v noci je rovněž placeno jako natáčecí den/noc. Produkce zajistí prvotřídní podmínky cestování, ubytování a stravování.”⁷

Postprodukční obory jsou placené od hodiny práce. V obou případech se můžete domluvit na celkové částce za dílo. Cenu za techniku v rentalu můžete zkusit snížit výměnou za větší odběr techniky nebo větší počet natáčecích dní, za reklamu ve filmu atp. Lokace můžete získat i zadarmo. Film ale musí mít “vyšší smysl” (motivace, hluboké téma...) nebo je majitel lokace fanouškem tohoto žánru.

Před natáčením si zřídte pojištění. Čím více lidí na place bude, tím je větší šance, že se něco stane. Stačí špatně položit kufr a je poškrábaná podlaha. Hudbu si v ideálním případě necháte složit od skladatele, v tom horším si ji koupíte z audiobanky. U audiobanky si dejte pozor na znění licence, která může být určena pouze pro web. To samé platí i pro záběry, které mohou být použity jen pro zpravodajství, jelikož neobsahují hereckou licenci. Pro plánování a sledování rozpočtu doporučuji využívat tabulky v Excelu. Pokud si film budete distribuovat sami, rozpočet jeho dokončením neskončí, ale připravte si peníze na reklamu. Tou může být reklama na sociálních sítích nebo podpora příspěvku, billboardy, placené články atd. Pokud jste neznámí tvůrci, bylo by naivní očekávat, že film přinese obrovský zásah sám o sobě.

⁷ SPETLA, PETR. Denní sazba – proč?. In: petrspetla.cz [online]. 2017-09-02 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://petrspetla.cz/denni-sazba-proc/>

3 VÝBĚR VYBAVENÍ



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Pro správný výběr vybavení neexistuje univerzální odpověď. Každý projekt vyžaduje individuální posouzení na základě uměleckého ztvárnění, rozpočtu a počtu lidí ve štábu. Tato kapitola vám pomůže porozumět, jaké aspekty na trhu nabízeného vybavení musíte zohlednit, v závislosti na vámi zamýšleném projektu. V kapitole probereme výhody a nevýhody různých druhů záznamových zařízení.



CÍLE KAPITOLY

Cílem kapitoly je vysvětlit, jak přistupovat k výběru vybavení pro určitý projekt.



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Kamera, Celtx, shot list, storyboard, obhlídky, lokace, velikosti záběrů, stříhová osa, štáb, herci, neherci

3.1 Záznamové zařízení obrazu

Výběr záznamového zařízení záleží na tom, co chcete natáčet. Pokud budete natáčet cestovatelský film, pravděpodobně se nebudete vláčet s vybavením, které byste ani neunesli a vystačíte si fotoaparátem nebo menší kamerou. Nebudou ani tolik budit pozornost. Budete působit jako turisté a u těch si už většina lidí na používání kamery nebo fotoaparátu zvykla.

Pro porovnání se podívejte na fotografii z Řecka, kde mám v ruce fotoaparát Sony A7S a fotografii z New Yorku, kde v ruce držím kameru RED Epic.



Obrázek 3-1: Natáčení v Řecku s fotoaparátem Sony A7S.



Obrázek 3-2: Natáčení v New Yorku s kamerou RED Epic.

Když si odmyslím komfort malého zařízení s tím, že jsem lezl s fotoaparátem na skály a celé dny se přesouval z místa na místo, hlavní nevýhodou velké kamery je přitahování pozornosti a s tím potažmo i problémů. Někomu by mohlo vadit, že ho natáčíte nebo využíváte pozemek bez povolení. Stalo se mi, že na mě řval pán, ať ho přestanu točit, i když v záběru nebyl. Kvůli dražší technice by vás mohl někdo i napadnout. Velká kamera může

kolemjdoucí svádět k dívání se nepřirozeně do objektivu a tím vám znehodnotí zachycený moment.

U hraného filmu vám jde zase o maximální kvalitu výstupního materiálu a nevádí vám větší velikost ani hmotnost, protože počítáte se členy štábu, kteří vám s tím pomohou.

Levné vybavení je lepší si koupit. Peníze se vám vrátí během pár projektů a nebudete se omezovat aktuální dostupností techniky v půjčovnách. Drahé vybavení je zase vhodnější si půjčit v rentálu, protože rychle ztrácí na hodnotě. Se spoustou z nich se můžete na ceně i domluvit. Je běžné, že studentům vysokých škol nebo při větším odběru na delší dobu dávají výrazné slevy. A ty lepší vás i pojistí.

Ať už si koupíte nebo půjčíte cokoliv, mějte na paměti, že technika je jen nástrojem a hlavní je to, co se děje před kamerou. Z pohledu produkční hodnoty filmu je lepší investovat peníze do hezké lokace a lepších herců, než profesionální kamery s příslušenstvím.



Obrázek 3-3: Kamera Red Epic.

Divákovi je jedno jak film vznikl. Hlavní je výsledek a tím je zejména obsah. *“I ty nejmenší věci na malém filmu jsou pro mě větším úspěchem, než ty na velkém, kde máte prostředky, čas a všechno ostatní,”* Roger Deakins.⁸

⁸ THOMPSON, ANNE. Famed Cinematographer Roger Deakins Talks Coens, Storytelling, ‘Prisoners’ In: IndieWire [online]. 2014-01-13 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2014/01/famed-cinematographer-roger-deakins-talks-coens-storytelling-prisoners-194193/>

Shane Carruth natočil celovečerní scifi film *UpStream Color* jako one man produkce na miniaturní fotoaparát Panasonic GH2. Film promítali ve světě celkem 114x včetně festivalů jako Sundance FF, kde získal zvláštní cenu poroty pro hraný film za zvukové efekty a byl nominovaný na nejlepší hraný film. Napsala o něm článek média jako New York Times, Variety, Wide a MSN. Box Office Mojo odhaduje celkové tržby na 444 tisíc dolarů při rozpočtu 50 tisíc dolarů.

Z vybavení pro vizuální stránku si můžete vybrat mobilní telefon, spotřební kameru, fotoaparát, sportovní kameru, zpravodajskou kameru a kameru s velkým čipem. Berte v potaz, že od jejich výběru se odvíjí i výběr dalšího příslušenství. Mechanický stabilizátor, který má unést spotřební kameru bude mnohem menší, než stabilizátor, který by měl unést velkou a těžkou kameru. Pravděpodobně byste museli použít i rameno s vestou.

Spotřební kamery jsou miniaturní a jednoduše se používají. Stačí je zapnout a zmáčkout tlačítko pro nahrávání. O zbytek se postará automat. Ve filmu se používají z důvodu autenticity. Když postava ve filmu drží v ruce kameru a natáčí, můžeme z ní použít i záznam. Režisér Dan Gilroy toho využívá ve filmu *Nightcrawler*, jehož hlavní postavou je novinář, který se žene za jakoukoliv senzací až je sám začíná vytvářet. Nevýhodou těchto kamer je nízká kvalita záznamu a omezené manuální funkce, které omezují v kreativě. Z toho důvodu bych je nebral ani v potaz jako hlavní kameru. To samé platí i pro mobilní telefony, jejichž hlavní výhodou je to, že je máte neustále při sobě.

Fotoaparáty jsou v současnosti velmi populární, jelikož mají obstojnou kvalitu záznamu, kompaktní velikost a nejsou moc drahé. Používají je i profesionálové, byť v některých případech jde spíše o marketingové důvody. Poslední díl šesté série *Dr. House* s názvem *Help me* byl natočen na fotoaparát Canon 5D Mark II. Epizoda se odehrává ve stísněných prostorech trosek domu. Díky kompaktní velikosti fotoaparátu mohli autoři postavit sutiny opravdu stísněné, jako kdyby nešlo o fikci a kameraman přitom nebyl nijak omezen v pohybu nebo úhlech. Výsledkem byl dost surový díl jinak uhlazeného seriálu.

Mezi fotoaparáty jsou i takové modely, s kterými můžete natáčet takřka i ve tmě. Díky fotoaparátu Sony A7s jsme mohli zachytit do dokumentárního filmu *Raw Workout* noční scény nasvícené jen měsícem, loučí nebo chemickým světlem.



Obrázek 3-4: Ukázka nočního výstupu ze Sony A7S.



Obrázek 3-5: Ukázka nočního výstupu ze Sony A7S.

Kameraman Shane Harlbut zase použil zrcadlovky pro zprostředkování pohledu z vlastních očí vojáků při akčních scénách místo sportovních kamer jako GoPro. Ty jsou sice menší a odolnější, neumožňují ale měnit objektivy (výjimkou jsou přestavby a speciální modely), mají menší čip i horší záznam. Naše produkce využila sportovní kameru při seskoku z letadla ve filmu *Gravitation*. Cílem bylo věrně zachytit emoce člověka, který skáče z letadla poprvé, což by s kameramanem nešlo. Sportovní kamery jsou také nejlevnějším řešením, jak natáčet pod vodou. Zároveň jsou ale miniaturní a můžete je uchytit tam, kam byste nedali ani fotoaparát. Třeba na letící šíp z luku nebo na psa.



Obrázek 3-6: Záběr ze sportovní kamery na letícím šípů



Obrázek 3-7: Záběr ze sportovní kamery umístěné na zádech běžícího psa, pomocí popruhu GoPro Fetch.

Zpravodajské kamery nabízí oproti spotřebním kamerám lepší výstup, ergonomii, konektory (XLR pro zvuk, SDI pro obraz) a funkce jako vestavěné ND filtry. ND filtr je neutrálně šedý filtr, který reguluje světlo dopadající na čip, ale narozdíl od clony neovlivňuje obraz po kreativní stránce (hloubka ostrosti). Pro běžné fotografické objektivy se závitěm pro filtr je nejjednodušší použití variabilního ND filtru.



Obrázek 3-8: Objektiv s nasazeným ND filtrem

ND filtry se skládají ze dvou polarizačních filtrů a pootáčením prstence filtr ztmavuje více a více obraz. Profesionální video objektivy s PL bajonetem závít pro filtry nemají a musíte použít mattebox se čtvercovými filtry.

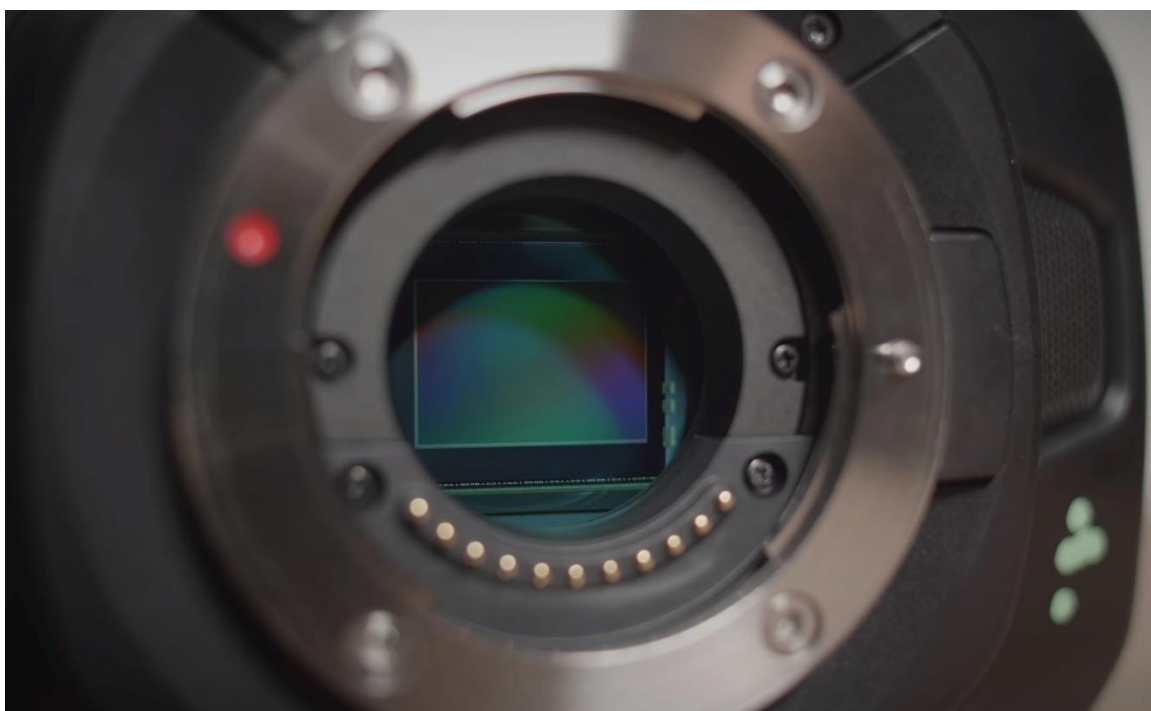


Obrázek 3-9: Mattebox se čtvercovými filtry.

Oproti kamerám s velkým čipem mají zpravodajské kamery zabudovaný objektiv s velkým rozsahem ohniskových vzdáleností. S jedním objektivem tak natočíte široký i přiblížený záběr aniž byste se museli hnout nebo vyměnit objektiv. Zpravodajské kamery jsou spíše vhodné pro natáčení reportáží, dokumentárních filmů a přímé přenosy. Kamery s velkým čipem oproti fotoaparátům nabízí profesionální konektory (XLR a SDI) a kodeky jako ProRes. Některé jsou ve formě “kostky”, kterou si uzpůsobíte svému natáčení. Z jedné kamery tak můžete mít velkou „origovanou“ kameru se vším příslušenstvím nebo “malou” cestovatelskou kameru. Některé mají podobný vzhled jako zpravodajské kamery.

3.1.1 VELIKOST ČIPU

Obecně čím větší čip kamera bude mít, tím méně bude šumět, protože na plochu čipu dopadá více světla. S větším čipem je také možné dosáhnout menší hloubky ostrosti než s čipem menším.⁹



Obrázek 3-10: Snímací čip

3.1.2 ROZLIŠENÍ ČIPU

Rozlišení značí počet pixelů. Full HD má například 1920 pixelů na horizontální straně a 1080 na vertikální. Rozlišení videa a čipu by mělo být ideálně v poměru 1:1. Tím, že zařízení nebude muset rozlišení převádět bude méně náchylné na přehřátí. Přehřívání by mohlo vyvolat šum. Co se týče šumu, ve srovnání 2MPx kamera bude šumět méně, než

⁹ Další informace o čipech najdete na: BENJAMIN, B. Practical Optics 1 - Testing Different Sensor Sizes. In: *ASCMag* [online]. 2016-08-04 [cit. 2019-28-04]. Dostupné z: <https://ascmag.com/blog/the-film-book/practical-optics-testing-different-sensor-sizes>

kamera se stejně velkým čipem a 20Mpx rozlišením, protože pixely bude mít mnohonásobně větší velikost.



Obrázek 3-11: Porovnání různých velikostí rozlišení čipu

S ideálním poměrem 1:1 se setkáte u profesionálních kamer. Například RED EPIC-X Dragon má nativní rozlišení 6K. Se zmenšováním rozlišení videa začne využívat menší plochu čipu. Fotoaparáty nic takového zatím neumí a vysoký počet MPx zmenšují na Full HD nebo 4K rozlišení videa několika způsoby.

- Line skipping

Přeskakování řádků má za následek menší efektivní rozlišení. Ve výsledku tak sice můžete mít video, které se tváří jako Full HD, ale kvalitou spíše odpovídá menšímu SD rozlišení. S tím souvisí i aliasing. Aliasing se projevuje jako neplynulé vykreslení hran z důsledku nízkého rozlišení.



Obrázek 3-12: Projev aliasingu. Lano má ozubené kraje.

- Downscaling

Při zmenšení obrazu nedochází ke zhoršení kvality videa, ale tento proces může vést i k přehřívání.

- Pixel binning

Z více fotodiod na čipu, které přijímají světlo, se vytvoří jeden pixel. Výsledné rozlišení je sice tak menší, než se tváří, ale obraz méně šumí.

Praxe

V současnosti je standardem stále Full HD rozlišení 1920 x 1080 a pro většinu projektů stačí. Není tolik náročné na HW a případné efekty nemusí být tak detailní, jako u projektu se 4K rozlišením. Má tedy 4K rozlišení (a vyšší) smysl? Ano i ne.

Pro začátek je potřeba si uvědomit, že 4K rozlišení automaticky neznamená detailnější obraz za všech okolností, byť pro to má předpoklad. Obraz z profesionální kamery ve Full HD rozlišení bude detailnější, než 4K z fotoaparátu. Úroveň detailů a obecně kvalitu obrazu neovlivňuje totiž jen velikost rozlišení, ale také kvalita záznamu. Nekomprimovaný RAW bude lepší, než komprimovaná H264 v MP4 formátu. Stejně tak větší čip bude podávat čistější obraz, než čip menší. Jaké jsou ale praktické výhody většího rozlišení obecně? Příklady uvádím na 4K oproti Full HD.

- Z jednoho záběru ve 4K rozlišení můžete získat několik záběrů ve Full HD rozlišení. To se může hodit i pro plynulý zoom v postprodukcí, případně změnu kompozice.
- Sociální sítě jako YouTube, Vimeo a další nabízí pro videa se 4K rozlišením vyšší datový tok. To pak má menší náchylnost k rozpadání obrazu kvůli nízkému datovému toku.
- Z pohledu archivace má materiál ve 4K rozlišení větší potenciál, jelikož bude aktuální i za několik desítek let. Oproti tomu SD a Full HD rozlišení už nebude muset splňovat tamější standardy kvality. Minimálně to může být důležité pro firmu, která si plánuje v rámci let aktualizovat propagační film.

3.1.3 FORMÁTY A KODEKY

Formát je kontejner, do kterého se video ukládá a kodek určuje jakým způsobem. Mezi běžnou kombinací ve spotřební třídě patří mov nebo mp4 formát s kodekem h264. Výsledný film pak bez problémů přehrajete kdekoliv od mobilních zařízení po TV. Kodek H264 silně komprimuje obraz. Výhodou jsou nižší data s obstojnou kvalitou obrazu. Nevýhodou je vyšší náročnost na hardware počítače a limitace oproti profesionálním formátům a kodekům. Třeba ProRes má sice větší data, ale lépe se s ním pracuje v postprodukcí. Nejlepší variantou je RAW záznam, který uchovává co nejvíce informací. Díky tomu si můžete donastavit WB, ISO, gammu... v postprodukcí a snese i náročnější úpravy.



Obrázek 3-13: I RAW může být komprimován (1:3, 1:6, 1:9...).

3.1.4 POČET SNÍMKŮ ZA VTEŘINU (FPS)

Volba počtu fps je o kreativním i technickém rozhodnutí. Nižší počet fps (24 a 25) v divákovi evokuje spíše film, vyšší počet fps (50 a 60) naopak zase dokument. Vyšší počet fps můžete i zpomalit. Například pokud máte materiál natočený v 50p a víte, že výstupní video bude mít jen 25p, můžete záběry zpomalit dvakrát ($50/25=2$, tedy rychlost videa bude $25/50=0,5x$). Nižší počet fps sice působí jako film, ale má tendenci se při pohybu sekát. Od toho existují švenkovací tabulky a pravidla.¹⁰

S nastavením fps souvisí i minimální rychlost závěrky, tedy času, po kterého je čip vystaven světlu. Čím větší počet fps zvolíte, tím tmavší obraz budete mít. Běžná světla určená pro natáčení mají také tendenci při krátkém čase blikat. A jaký počet fps máte zvolit? Jelikož se nacházíme v Evropě, kde byl standardem PAL a stále se vychází z tohoto počtu fps, doporučuji používat 25 a 50p. Při spolupráci s tuzemskou televizní stanicí nebudete muset řešit problémy s převodem, jako v případě, kdybyste měli natočený materiál ve 30 nebo 60p, které jsou určeny pro americký trh.

3.1.5 KONEKTORY

Spotřební zařízení mají základní konektory jako 3,5mm jack pro mikrofon a sluchátka. HDMI pro přenos obrazu. Ten se hodí pro připojení externího monitoru nebo rekordéru. Jeho velkou nevýhodou je nízká odolnost konektoru, který je jednoduché zničit vykláním kabelu při pohybu s kamerou. V tomhle směru je odolnější SDI konektor, který má pro kabel v konektoru zámek. SDI má výhodu i v posílání obrazu na dálku. S HDMI kabelem se bez zesilovače signálu dostanete okolo 15m a s SDI na 90m. U spotřebních zařízení se

¹⁰ PANNING SPEED BEST PRACTICES. In: RED [online].[cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.red.com/red-101/camera-panning-speed?fbclid=IwAR0FwbQLAx9yptvY7en-vHi0p5WMAAnXbdDcHmvx9VRm4lyYIDe59rnZvUwm8>.

nejčastěji setkáte s Micro HDMI a pro jeho dlouhodobější používání bez poškození si musíte pořídit HDMI lock. To je zámek, který zabrání pohybu kabelu v konektoru. Dostanete ho buď u některých modelů přímo od výrobce nebo je součástí kamerové klece.



Obrázek 3-14: HDMI lock a monitor

Profesionálními konektory pro zvuk jsou XLR a mini XLR. Jsou mechanicky odolnější, než 3,5mm jack a je možné přes ně napájet mikrofony. XLR kabel je možné u některých zařízeních v konektoru zamknout.



Obrázek 3-15: XLR konektor

Jestli je zámek výhodou nebo není je diskutabilní. Na jednu stranu vám v případě zakopnutí nevypadne signál, na tu druhou se zakopnutým kabelem letí i celé připojené zařízení.

3.1.6 KAMEROVÁ KLEC (CAGE)

Pro laika může působit jako lego. Je to klec, která kopíruje tvar kamery a má na sobě standardní závity pro uchycení magic armu, sáněk nebo madla. Krom toho zařízení i mechanicky chrání a v některých případech, zejména u fotoaparátů, zlepšuje ergonomii.



Obrázek 3-16: Klec na Panasonic GH5

Možným příslušenstvím ke kleci mohou být tzv. rodes, což jsou tyče, na které se upevňuje follow focus, mattebox, ramenní opěrka a napájení. Follow focus používají ostříči pro ostření. Nastavuje se na ostřicí prstenek objektivu a přes ozubený převod eliminuje chvěv z ruky kameramana při ostření. Zároveň má na sobě bílou kruhovou část, do které si ostříč

může zakreslit ostřicí značky. Ty si načrtne podle vyměřené vzdálenosti na place. Když pak herec půjde ze značky A na značku B, ostříč přesně ví, odkud kam má přeastřovat.



Obrázek 3-17: Nepřipojený follow focus

Mattebox (česky kompendium) je sluneční clona, do které je možné vkládat čtvercové filtry. U napájení se nejčastěji jedná o standard V-Mount, kterým můžete napájet kameru, světla i monitor.

3.2 Záznamové zařízení zvuku

Zvuk je důležitější, než obraz. Pokud divák filmu nebude rozumět nebo ho bude rušit špatný zvuk, film vypne. Naopak, dobrý zvuk dokáže pozvednout i špatně natočené dílo. Zvuk dokáže oživit jinak nemluvné záběry a může si hrát i s emocemi diváka. V ideálním případě se vizuál a audio složky filmu vzájemně podporují a ani jedna nepřehrává tu druhou. To je i častý neduh začínajících filmařů. K nudným záběrům bez akce dávají hudbu, která by se hodila spíše do epické emotivní bitvy. Hudba pak sice táhne celé dílo, ale divák ví, že to tak nemá být nebo to na něj působí úsměvně.

Pokud ve svém týmu nemáte zvukaře a nemůžete si ho finančně dovolit, můžete si mluvené slovo nahrát ve studiu. Tím může být i malá místnost s dobrou akustikou a velký mebránovým mikrofonom. Takovému „dabingu“ se říká postsynchron.

K nahrávání zvuku si můžete pořídit několik typů mikrofونů.

3.2.1 DYNAMICKÝ REPORTÁŽNÍ MIKROFON

Dynamický reportážní mikrofon nebo-li „handka“ se používá pro snímání mluveného slova nebo zpěvu. Můžete se s ním setkat u dokumentárního filmu. Jeho výhodou je, že nepotřebuje žádné napájení a je mechanicky odolný, protože má membránu spojenou s cívkou. Pokud tedy do mikrofonu někdo zařve, nic se mu nestane. Reportážní mikrofony mají i pop filtry pro potlačení explozivních hlásek a slabik ("p", "b", "t", "ř", sykavky) a odpruženou kapsli. Je na ně možné nasadit i protivětrnou ochranu, které se slangově říká “vinčus.“



Obrázek 3-18: Handka s protivětrnou ochranou

3.2.2 KLOPOVÝ MIKROFON

Miniaturní mikrofon, který se uchycuje na oblečení nebo na tělo. U filmu slouží zejména jako záloha zvuku v případě, kdy se nedá použít zvuk z pušky (shotgunu). Připevňují se sponkou, magnetem, připínákem nebo tejpou. Kloповé mikrofony mají osmičkovou nebo kardioidní charakteristiku. Osmičková se hodí pro situace, kdy osoba natáčí hlavu a dostává se mimo mikrofon. Kardioidní zase do rušného prostředí, protože bere zvuk spíše ze směru, kam mikrofon směřuje.



Obrázek 3-19: Klopový mikrofon

3.2.3 SHOTGUN

Úzce směrový mikrofon ve tvaru pušky. Umisťuje se co nejbližší ke zdroji zvuku tak, aby nebyl vidět v záběru. Operuje s ním boom operátor. Mikrofon je připevněn k teleskopické tyči, které se říká boom pole. Boom pole by mělo být nejen dlouhé, ale i lehké. Shotgun má kardioidní, super kardioidní nebo hyper kardioidní charakteristiku. Vzestupně je záběr zvuku směrovější.



Obrázek 3-20: Shotgun mikrofon na boom pole

Pokud budete chtít připojit kardioidní mikrofon do sáněk fotoaparátu nebo spotřební kamery, berte v potaz, že tyto zařízení nemají dobré předzesilovače a je pravděpodobné, že výstup bude šumět. Vyřešit tento problém vám může mikrofon s přepínačem na +20dB. Do kamery nebo fotoaparátu tak půjde silnější signál, který nebudete muset uvnitř zařízení tolik zesilovat.



Obrázek 3-21: Shotgun mikrofon uzpůsobený pro zapojení do sáněk.

3.2.4 VELKOMEMBRÁNOVÝ MIKROFON

Slouží k nahrávání mluveného slova ve studiu, to musí mít dobré akustické podmínky.



Obrázek 3-22: Velkomembránový mikrofon

3.2.5 ZPŮSOBY NAHRÁVÁNÍ ZVUKU

Zvuk můžete pomocí mikrofonu nahrávat rovnou do kamery nebo do externího rekordéru.

- Externí rekordér

S externím rekordérem se můžete pohybovat nezávisle na pozici kamery a jeho výstupem je nekomprimovaná záznam se kterým si můžete vyhrát v postprodukci. Lépe tak odstraníte šum, parazitní zvuky (klimatizace, hudba...) než ze záznamu, který máte na kameře. Rekordéry jako Tascam DR10L mají i dodatečné funkce jako duální nahrávání, kdy se vám nahrají dvě stopy s odlišnou hlasitostí. Když pak někdo mluví potichu a zařve, můžete použít zvuk z méně hlasité stopy a nedojde tak k přebuzení zvuku. Zvuk nahrávejte v rozmezí -6 až -12dB. Díky tomu budete mít ve zvuku stále rezervu, aby nedošlo k přebuzení, ale zároveň budete mít dostatečně silný signál bez šumu. Ze zvuků si postupně stavte vlastní audio banku.

- Bezdrátový vysílač a přijímač

Pokud si zvuk budete dělat sami, je důležité mít pro něj odposlech během natáčení. Nikdy netočte naslepo a nedoufejte, že se to snad podaří. Když se klopový mikrofon v tom nejdůležitějším momentu otře o oblečení, postprodukce vás nezachrání. Ne vždy je vhodné být na dálku připojený kabelem a pro takové situace slouží bezdrátové systémy. Ty se dají rozdělit podle toho, na jakém principu fungují. Ty levnější spolu komunikují přes WI-FI, ale jsou náchylné na rušení a v kancelářských prostorách mohou být i nepoužitelné. Ty dražší spolu komunikují na ultra krátkých vlnách UHF, s tím, že u použitelných frekvencí docházelo v průběhu let ke změnám. Starší zařízení mohou být nepoužitelná, protože běží v zakázaném pásmu, které bylo vyhrazeno pro něco jiného.

3.3 Gripová technika

Gripová technika slouží k pohybu kamery.

3.3.1 SLIDER

Miniaturní kolejničky, po nichž kamera jezdí v horizontálním směru. Některé umožňují i směr vertikální. Umisťují se na stativ a pokud mají nohy, tak na jakýkoliv povrch. Od slideru se odvíjí i výběr stativu. Pokud si koupíte stativ příliš lehký, při použití se sliderem se na krajních místech převrátí nebo praskne. Budete tak muset koupit dva lehké stativy nebo jeden masivní s velkou nosností. Slidery je potřeba udržovat v čistotě. Pokud mají ložiska, tak je mažte pomocí WD 40.



Obrázek 3-23: Slider Konova K5 se Sony A7S.



Obrázek 3-24: Jeřáb s operátorem.

V nízkorozpočtovém segmentu byl nahrazen spíše dronem, jelikož dron se jednodušeji přesunuje a není omezen délkou ramene.



Obrázek 3-25: Velký jeřáb. Pro převoz už je potřeba kamion.

3.3.2 DOLLY

Skládá se z kolejí a plošiny, na které jsou sedáky pro kameramana a jeho asistenta. Lze se s ní pohybovat po předem stanovené dráze, která musí být přesně vyvážená a stabilní. V nízkorozpočtovém segmentu ji filmaři nahrazují elektronickou stabilizací.

3.3.3 STEADYCAM

Mechanický stabilizátor, který funguje na fyzikálním principu akce a reakce. Kamera je umístěna na vrchní části steadycamu přesně v těžišti. Dole je závaží, které vyvažuje hmotnost kamery. To je možné regulovat i pomocí vzdálenosti kamery od závaží. V místě těžiště se nachází úchop s kloubem eliminující otřesy způsobené operátorem. Úchop je možné připojit k ramenu s vestou, která celou váhu z ruky přenesne na záda a ramena operátora. Pohyb ze steadycamu je živý a spontánní. Na pohyb operátora, kterému se říká steadycam operator, reaguje okamžitě.



Obrázek 3-26: Steadycam Camtree Wonder 3

3.3.4 GIMBAL

Gimbal se oproti steadycamu nevyvažuje ručně přidáváním závaží. Kameru postupně vyvážíte elektronicky pomocí aplikace ve třech pozicích. O zbytek se starají motory. Gimbaly mohou být jednoruční nebo dvouruční. Ovládají se pomocí náklonu, joysticku nebo dálkově ovladačem. Oproti steadycamu si gimbal dokáže udržet vertikální náklon a dělat 360 stupňovou rotaci. Pohyb z gimbalu může působit příliš přesně a roboticky. Pokud je gimbal těžký, používá se k němu vesta Easy rig. Na změny operátora reaguje se zpožděním.



Obrázek 3-27: Gimbal Moza air

V naší produkci preferujeme gimbal, před steadycamem, jelikož je skladnější, lehčí a umožňuje natáčet více typů záběrů.

3.3.5 STATIV

Stativ je trojnožka s video hlavou, do které se umisťuje kamera. S pomocí stativu můžete švenkovat, tedy se s kamerou otáčet ve vertikálním a horizontálním směru. Stativ si kupujte podle velikosti vaší kamery. Na malou kameru nemá smysl kupovat stativ určený pro velké kamery a naopak. Video hlava musí být fluidní tzn. že má uvnitř olej pro hladké švenkování. Bez toho by se při otáčení hlava při pohybu cukala. Stativy můžeme rozdělit na foto stativy a video stativy. Video stativy mají spojenou základnu pro pevnější stabilitu a masivnější konstrukci. U obou se můžete setkat se stativy, které podporují hlavy s polokoulí nebo bez. Polokoule slouží k rychlému srovnání horizontu, když nemusíte ovládat nohy, ale stačí pouze hlavu. Stativy jsou dále hliníkové a karbonové. Karbonové jsou lehčí a v mrazu vás nebudou zebat ruce. Jejich lehkost ale může být zároveň kontraproduktivní, protože jsou vratké. K některým stativům si můžete pořídit i jízdu, ale ta neslouží k plynulému pohybu během natáčení, nýbrž rychlému přesunu s těžkou kamerou mimo něj. Na stativu je lepší nešetřit a pokud se o něj budete dobře starat, vydrží i desítky let. Některé stativy nabízejí místo švenkovací páky otočná kola pro horizontální a vertikální směr.



Obrázek 3-28: Kamera ARRI Alexa na stativu

3.3.6 DRON

Dron se používá pro natáčení záběrů z ptačí perspektivy, ale je možné ho využít i jako gimbal s vlastní kamerou. Ty lepší umožňují záznam do rawu a mají tři osou stabilizaci. Ovládají se pomocí ovladačů s anténou, která funguje na Wifi nebo rádiu. Menší drony

ovládá pilot, který je zároveň i kameramanem. Ty větší mají dva ovladače. Jeden ovládá pilot a řídí s ním dron. Druhý má kameraman a ovládá s ním pouze kameru. Pilot musí mít povolení od úřadu civilního letectví (ÚCL), pilotní licenci a zaplacené povinné ručení. Mezi základní pravidla létání s dronem patří mít ho neustále na dohled zrakem a nelítat nad lidmi bez jejich souhlasu.



Obrázek 3-29: Dron DJI Inspire

3.3.7 CABLECAM

Cablecam jsou lana natažená mezi dvěma body, po kterých jezdí plošina s kamerou. Ovládá se dálkově a pohyb zařizují motory. Používá se pro dlouhou a přesnou jízdu v prostorech, kde to není bezpečné s dronem.

3.4 Další příslušenství

3.4.1 BATERIOVÝ GRIP

Obsahuje více slotů na baterie a prodlužuje tak dobu natáčení. Zlepšuje držení těla fotoaparátu a jeho ovládání při točení na výšku. Je to příslušenství, se kterým se spíše setkáte u fotoaparátů, ale někteří výrobci ho nabízejí i ke svým kamerám. Například Blackmagic ke kameře Pocket Cinema Camera 4K.

SAMOSTATNÝ ÚKOL

- 6. Zamyslete se, jaká technika by se hodila pro váš projekt.**
- 7. Kolik vás bude stát?**
- 8. Vyplatí se ji koupit nebo raději vypůjčit? Zvažte všechna pro a proti.**

4 SVĚTLA

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Kapitola vysvětlí studentům důležitost světla a rozložení světel pro základní typ svícení scény. Dále ho provede užitím tzv. praktického světla. Vysvětlí, co používat pro dosažení měkčího a tvrdšího světla.

CÍLE KAPITOLY



Cílem kapitoly je vysvětlit základy svícení.

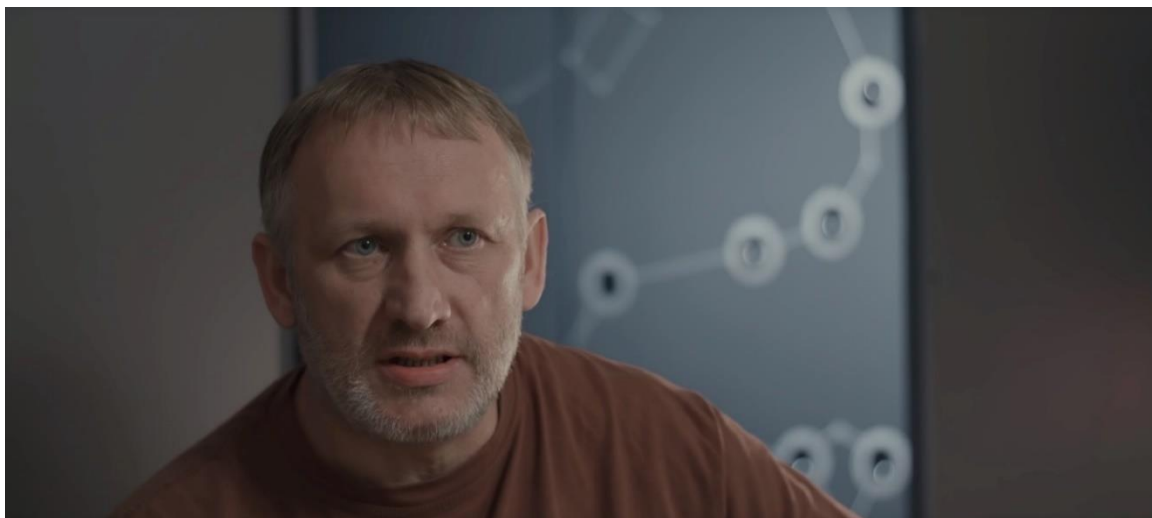
KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Světlo, praktické světlo, led světla, měkké a tvrdé světlo, kouřostroj

To jak obraz vypadá není ani tak o kvalitě kamery a objektivu, ale zejména o svícení. Dobře nasvícený obraz bude vypadat „filmově“ i u záběrů natočených na mobilní telefon. U nenasvícených záběrů zase nevyužijete plný potenciál profesionální kamery. Světlem vytváříte atmosféru. U dokumentárního filmu, který není doku dramatem s hranými částmi, si můžete nasvítit minimálně interview.

Při svícení pozorujte zejména stíny. Nejsou moc výrazné? Nepůsobí milá postava děsivě? Má v očích jiskru (eye light) nebo jsou utopené ve tmě? U dokumentu se často používá schéma tří bodového nasvícení. Zezadu jde na postavu obrysově světlo (backlight), které postavu vytáhne z pozadí. To může mít pro kontrast i jinou barvu, než světlo hlavní. Zepředu z úhlu 45 stupňů na tvář, která je vzdálenější ke kameře jde hlavní světlo (key light) a aby nebyla druhá strana postavy příliš tmavá, nasvítí se doplňkovým světlem (fill light), které má menší výkon (z pravidla poloviční). Tmavší strana tváře se umísťuje blíže ke kameře, aby obraz působil plastickým dojmem.



Obrázek 4-1: Interview svícené podle výše popsaného rozložení

Podobné rozložení světél jsme použili i v hraném filmu, na kterém jsem pracoval jako hlavní kameraman. Produkce, která měla film pod palcem se jmenuje DiffView. Oproti běžnému tří bodovému nasvícení tam přibyl ještě oheň. Jeho výhodou je dynamičnost, která vytváří pohyblivé stíny.



Obrázek 4-2: Stejné rozložení světél, jako u interview výše

Do prostoru můžete umístit i tzv. praktická světla, které v záběru přiznáte. Například lampičky v ložnici nebo svíčky, které jdou do kontrastu s měsíčním modrým světlem. Při svícení dbejte na přirozenou pozici světél. Les nebudete svítit jako město, protože to nebude dávat smysl. Světla dávejte do výšky, jinak budete mít nepřirozenou pozici stínů. Účelem kameramana není jen vytvářet prvoplánově hezký obraz. To by bylo povrchní. Musí přemýšlet tak, aby podporoval děj.



Obrázek 4-3: Oheň zde funguje jako tzv. praktické světlo

Světla můžeme rozdělit podle toho, jaká vytváří stíny. Tvrdé světlo vytváří ostrý stín, měkké zase měkký. Příkladem tvrdého světla může být pracovní halogen nebo slunce na obloze bez mraků.



Obrázek 4-4: Tvrdým světlem můžete vytvářet textury.



Obrázek 4-5: Příkladem měkkého světla zase zatažená obloha, která změkčuje sluneční světlo. Na fotce je zdroj měkkého světla Kino Flo.



Obrázek 4-6: Měkké světlo Kino Flo.

Tvrdost světla záleží na umístění a velikosti zdroje světla.

Čím je zdroj světla blíže, tím světlo bude měkčí.

Čím zdroj světla bude větší, tím světlo bude měkčí.

Tvrdé světlo jde tedy změkčit posunem dál oproti osvětlenému místu nebo zvětšením jeho zdroje. Zdroj můžete zvětšit odrazem (například o strop místnosti) nebo difuzí (softboxem).



Obrázek 4-7: Světlo se softboxem.

V obou případech ztratíte intenzitu světla. V nízkorozpočtové produkci jsou velmi oblíbená LED světla, protože se dají napájet i z baterie a ta lepší jsou programovatelná. Můžete s nimi simulovat blesky, oheň nebo policejní světla. Pokud mají RGB led diody, můžete si namíchat i vlastní barvu světla. My jsme použili při natáčení pohádky červené světlo.



Obrázek 4-8: Ze zákulisí pohádky svícené červeným světlem.



Obrázek 4-9: Výsledek výše zobrazeného svícení.

V profesionální sféře vyrábí LED panely Arri a nazývá je skypanels. Ty vytváří měkké jasné světlo. U levných LED světél se pravděpodobně setkáte s nízkou hodnotou CRI (indexem podání barev) a světlo z nich nebude tak měkké. Naopak jsem se už setkal se světly, které vytváří několik stínů za sebou. Výsledek nebude vypadat přirozeně a pleťové barvy půjdou například do zelených tónů. Žárovková světla jsou oblíbená v kombinaci s fresnelovou čočkou, která vám umožňuje ovládat rozptyl světla. Například HMI od Arri. Profesionální světla mají aktivní chlazení, na které je možné umístit barevné filtry a také klapky. Krom toho také neblíkají (flicker free).



Obrázek 4-10: ARRI světla

Kreativně se meze nekladou, svícení je hra. Světlo můžete umístit do trouby nebo do ledničky. Svítit můžete stolní lampičkou nebo venku jen odrazkou. Světla se uchycují na stativ c-stand a pokud výsledek není dostatečně stabilní, zpevní se zavěšením tašky s pískem. Pokud chcete v obraze viditelný proud světla, musí světlo procházet částicemi prachu, kouře atd. V interiéru vám k tomu poslouží kouřostroj, v exteriéru jsou levnou alternativou dýmavnice.



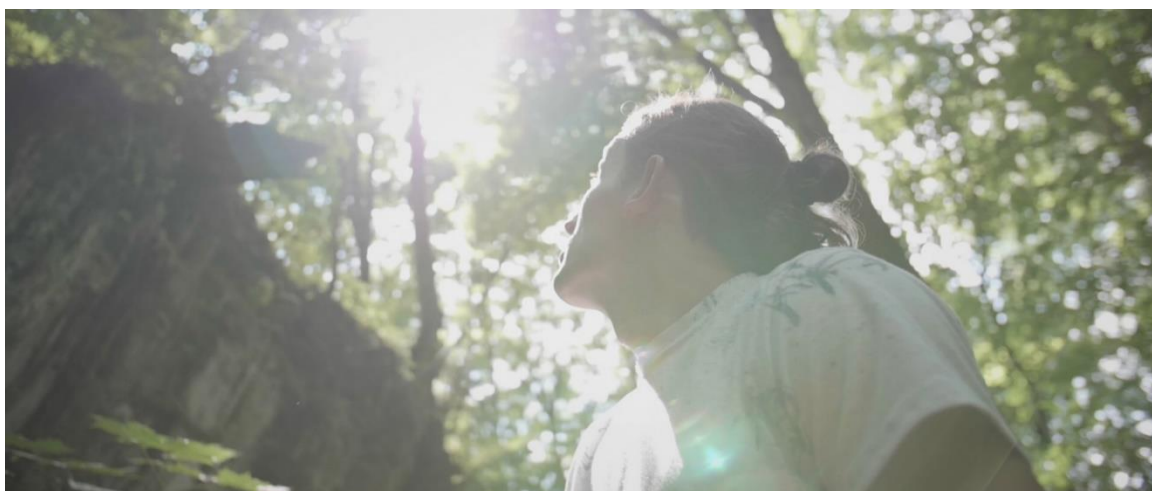
Obrázek 4-11: Ukázka použití dýmovnice „Nadýmáček“

Silueta vzniká ve chvíli, kdy je pozadí jasnější, než popředí. Silueta se v kombinaci se západem nebo východem slunce často používá pro „epické“ scény.



Obrázek 4-12: Silueta při západu slunce.

Při natáčení vůči silnému zdroji světla vzniká lens flare nebo-li prasátko. To je nejen zajímavým zpestřujícím efektem, ale také změkčuje obraz. Proto se často používá v hudebních videoklipech žánru pop.



Obrázek 4-13: Lens flare

SAMOSTATNÝ ÚKOL

- 9. Vezměte do ruky mobilní telefon, zapněte svítilnu a postavte se před zrcadlo. Měňte polohu světla a pozorujte, jak světlo a stíny mění tvar obličeje.**

5 NATÁČENÍ

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Těžko na cvičišti, lehkou na bojišti. Pokud jste se řádně připravili, nemělo by vás při natáčení nic překvapit. V této kapitole probereme praktické rady spojené se samým natáčením, nadále co znamenají a kdy volit jednotlivé velikosti záběrů, či pohyby kamerou a jak rozumět stříhové ose.

CÍLE KAPITOLY



Cílem kapitoly je popsat, co všechno se děje při natáčení a vysvětlit pravidla natáčení.

KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Velikost záběrů, Velký celek, celek, polocelk, polodetail, detail, velký detail, stříhová osa, švenk, rakurs, design lokace

Záběr by měl začínat na klapce. Ve stříhovém programu pak jednoduše poznáte jaký záběr je jaký a můžete pracovat s informacemi od skriptky. Zvuk jede, kamera jede, á, akce.

Během natáčení panuje na place absolutní ticho a v případě natáčení silně emotivní scény je štáb i zmenšen na naprosté minimum.

Nikdy nezastavujte natáčení v průběhu scény, pokud se dá jetí opakovat, ale spíše se zaměřujte na další možné chyby a řekněte je po ukončení nahrávání najednou. Při častém zastavování v prvních vteřinách záběru by vás začali nejen herci nenávidět. Výjimkou jsou vysoko rozpočtové záběry, kdy máte například omezené množství pyrotechniky, ale u té štáb počítá s případným zastavením záběru.



Obrázek 5-1: Nadýmáček vypadá dobře, ale natáčejte rychle, abyste netrápili herce.



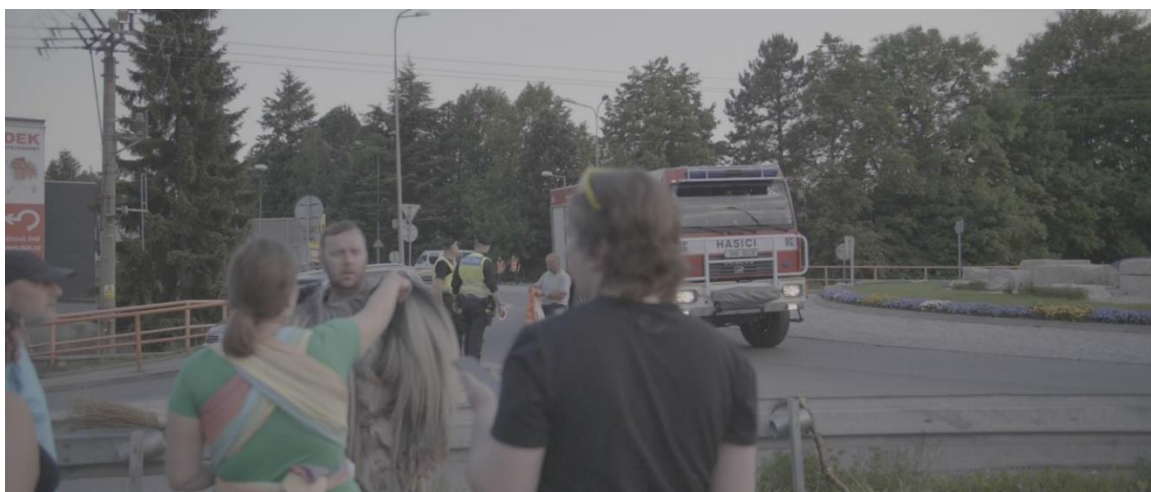
Obrázek 5-2: Jeden nadýmáček vydrží kouřit cca 3 minuty, ale stojí jen 15 Kč.

Data si pravidelně zálohujte a při natáčení je diverzifikujte. Je lepší použít více 64GB SSD s tím, že odejde jedno z několika, než natáčet na jedno 512GB a přijít o vše. Čím více disků, tím lépe. Předějte tím ztrátě, která se může stát i při záloze dat. Ve videu „Opravdu

chcete být filmařem“¹¹ mluví režisér Allan Šubert o ztrátě dat po 24 hodinách natáčení, kvůli „smrti“ disku, který nešel obnovit ani u specializované firmy.

Hercům byste měli dát role, které sedí k jejich povaze. Nebudou tak muset tolik hrát. Toto pravidlo uplatníte zejména u neherců. Když jsme natáčeli pohádku o Rýbrcoulovi, měla selka při pohledu na Rýbrcoula zařvat vyděšením. Místo toho se ale začala opakovaně smát. Role ji nebyla přirozená a záběr byl ve střížně vyhozen. Pro herce je důležité znát pozadí své postavy. Odkud pochází, co zažila a jak se dostala do situace, kterou prožívá ve filmu. Při změně scény jim vždy zopakujte odkud přišli a co se dělo předtím. Natáčení málokdy probíhá chronologicky a hercům to pomůže se více naladit. Jako tvůrci nikdy nepředvádějte herci, jak by měl svoji roli hrát. Tím byste si akorát vytvořili svoji kopii, ale vy potřebujete výjimečnost, s kterou přijde herec sám vžitím se do role.

Neporušujte zákony. Pokud chcete natáčet „ilegální“ závody nebo chodit po rušné silnici mimo přechod, požádejte o svolení nebo zábor cesty policii. Ti vás odkážou na vše potřebné, co budete muset zařídit. My jsme si kvůli pohádce o Rýbrcoulovi a reklamě pro festival Rýbrcoul – Duch hor nechali zablokovat na půl hodiny kruhový objezd. Postarala se o to nejen policie, ale i hasiči.



Obrázek 5-3: Hasiči při záboru na kruhovém objezdu.

¹¹ Opravdu chcete být filmařem?. In: *Youtube* [online]. 21.03.2018 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lbIE9VrUJbY>. Kanál uživatele Allan Šubert



Obrázek 5-4: Výsledek z natáčení na kruhovém objezdu.



Obrázek 5-5: Výsledek z natáčení na kruhovém objezdu.

5.1 Velikosti záběrů

Velikosti záběru se rozdělují na velký celek, americký plán, polocelek, polodetail, detail a velký detail. Na to co každý ukazuje se ale názory v literatuře různí. Jerzy Plazewski v knize *Filmová řeč* popisuje polocelek jako záběr, kdy je postava zabrána od kolen.¹² Josef Valušiak v knize *Základy střihové skladby* bere polocelek jako záběr, kdy je postava ukázána celá.¹³ V praxi se spíše používá rozvržení, které popisuje Josef Valušiak, ale naší produkci spíše sedí rozvržení od Jerzy Plazewskiho, protože je jednodušší a přímější. Každá velikost záběru se dá označit zkratkou a se zkratky se setkáte u scénáře, shotlistu i u storyboardu.

¹² PLAZEWSKI, Jerzy: *Filmová řeč*, 1967, str. 26

¹³ VALUŠIAK, Josef: *Základy střihové skladby*, 2005, str. 107

- Velký celek VC

Tento typ záběru slouží pro orientaci diváka v prostoru, snímání mas (epických scén) nebo pro vyvolání pocitu (vyčerpaná plovoucí postava v rozbouřeném oceánu). Postavy jsou miniaturní. Jde o informace.



Obrázek 5-6: Skyline NYC. Panorama je typickou ukázkou velkého celku



Obrázek 5-7: Velký celek stačí ukázat jen jednou pro orientaci diváka.

- Celek C

Postava je zachycena v kontextu k prostředí. Může se jednat například o byt postavy, kterou natáčíme. Podle interiéru můžeme říct, zda-li je postava pořádná, jaké má záliby a kolik přibližně vydělává peněz. Pro tento typ záběru je podstatná akce. Ve filmu se často používá jako přechod k bližším záběrům.



Obrázek 5-8: Démoni vychází ze svého doupěte - zájem už je spíš na démona, než na doupě.



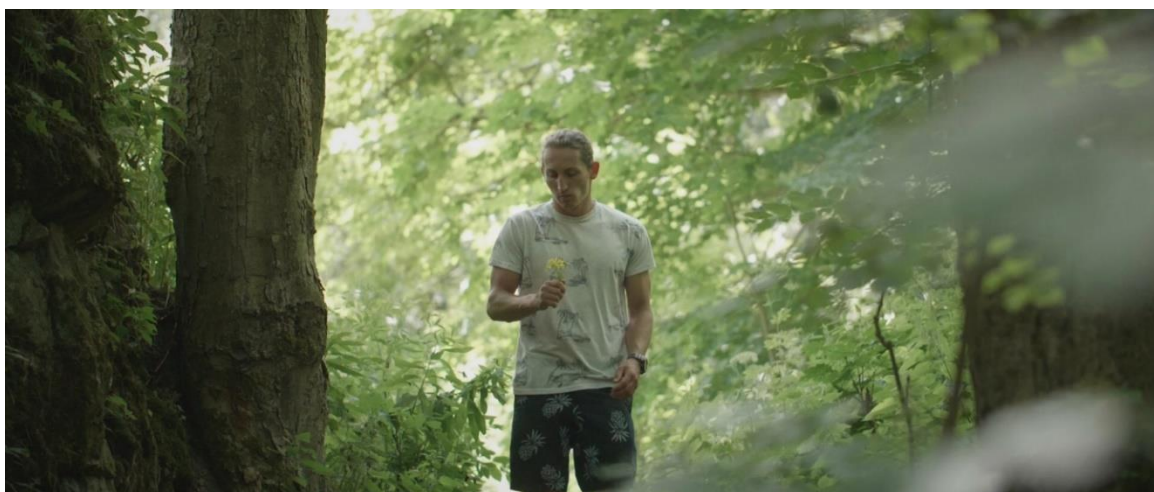
Obrázek 5-9: V celku sledujeme akci pastevece.

- Americký plán AP

Dívák vnímá okolí pomocí probíhající akce, kterým může být například dialog více osob. Postava je zabrána přibližně od kolen. Tento typ záběru vznikl při natáčení westernu, aby byli vidět kolty v opasku. Vyniká gestikulace, ale divák už trochu vnímá i mimiku. V tomto případě údiv.



Obrázek 5-10: Americký plán zabírá postavu od kolen.



Obrázek 5-11: Americký plán zabírá postavu od kolen.

- Polodetail PD



Obrázek 5-12: Polodetail zabírá postavu od prsou.



Obrázek 5-13: Polodetail zabírá postavu od prsou.

V polodetailu vyniká hlavně herecká akce a mimika herce. Postava je zabrána od prsou. Prostředí není důležité.

- Detail D

Obličej zabírá většinu záběru. Používá se pro zdůraznění emocí, které postava používá.



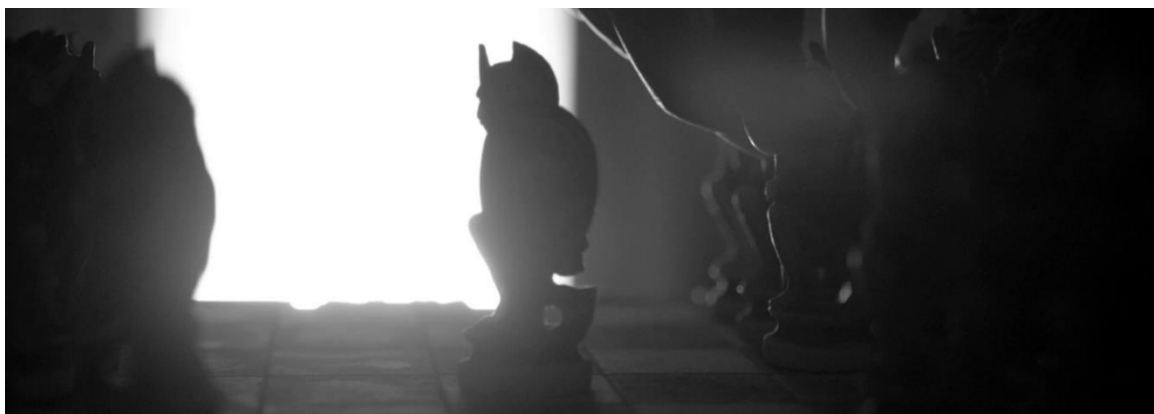
Obrázek 5-14: Obličej v detailu zabírá většinu záběru.



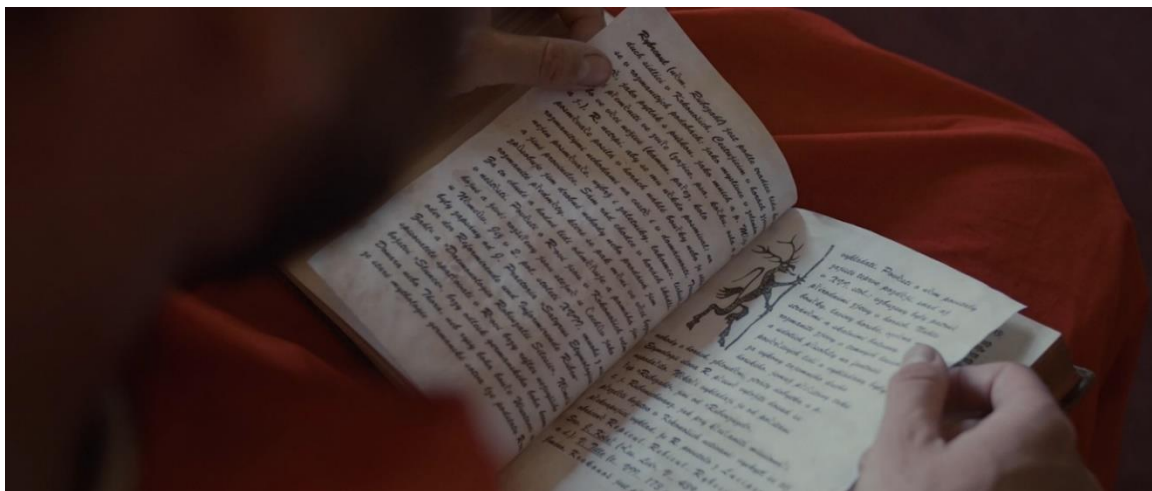
Obrázek 5-15: Obličej v detailu zabírá většinu záběru.

- Velký detail VD

Ukazuje podrobně části lidského těla nebo rekvizitu. Zároveň tím ale divákovi jasně naznačujete, co je důležité a na co by se měl soustředit. V některých případech je proto rozumnější se tomuto typu záběru spíše vyhnout a nechat diváka přemýšlet.



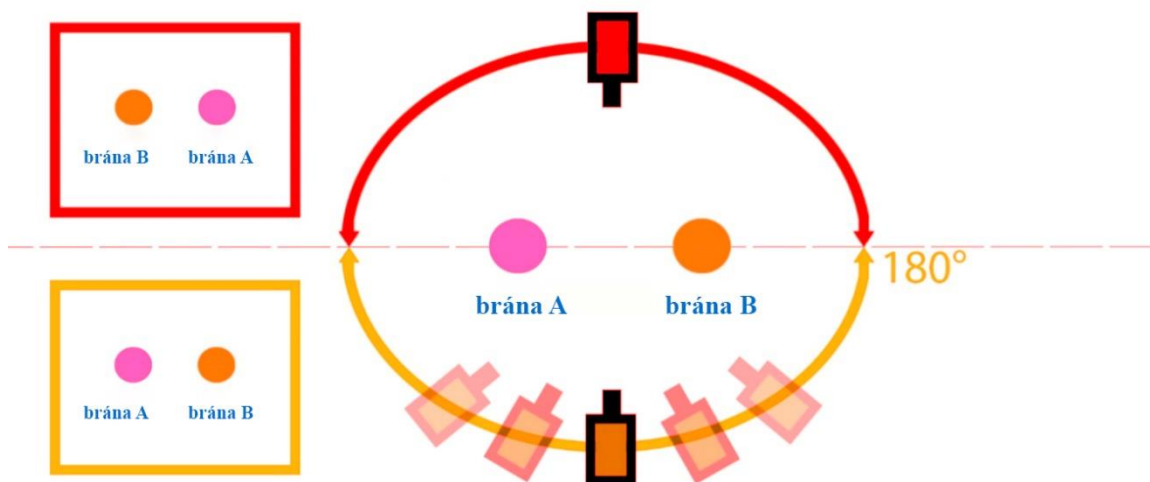
Obrázek 5-16: Velký detail



Obrázek 5-17: Velký detail

5.2 Stříhová osa

Stříhová osa slouží pro orientaci diváka v prostoru. Představte si fotbalový stadion a mezi bránami si načrtněte přímku. Rozhodněte se na které straně přímky se chcete pohybovat a vznikne vám osa zabírající úhel 180 stupňů.



Obrázek 5-18: Náčrt stříhové osy

V rámci zvolené strany pak můžete bez problémů umístit kameru, aniž by byl divák zmaten. Tým na levé straně zůstane po celou dobu zápasu na levé straně a tým na pravé zase naopak. Kdybyste toto pravidlo porušili, bude to vypadat, že tým na levé straně poběží dát gól do vlastní brány a to by byla chyba. Toto pravidlo se dá porušit s cílem dezorientovat diváka.



Obrázek 5-19: Muž je na pravé straně a dívá se do truhly na levé straně.



Obrázek 5-20: Kdyby byla lebka také na pravé straně. "Divali" by se oba stejným směrem a záběr by nenavazoval smysl.

- Protipohled

Protipohledu využijete při natáčení dialogu. Je daleko zajímavější, než natáčení z profilu, protože můžete detailněji sledovat reakce postav. Pozice kamer se neliší o více než 160 stupňů a postavy zůstávají v záběrech na stejné straně, která jim je předurčena. Při natáčení protipohledu se používají objektivy s delší ohniskovou vzdáleností, aby obě postavy měly stejné proporce těla.



Obrázek 5-21: Hra s perspektivou. Člověk má působit menší než magická bytost.



Obrázek 5-22: K dosažení pocitu je Rýbrcoul točený z pohledu.

5.3 Pohyb kamery

Kamera většinou staticky nestojí na místě, ale sleduje akci, která se v ději odehrává. Pohyb kamery zvětšuje dynamiku v obraze a patří mezi filmové výrazové prostředky. Pohyb můžeme rozdělit na švenk (vertikální nebo horizontální) a pohyb v prostoru (steady-cam, gimbal, dolly, jib, dron...). Plánovaný pohyb bude pro diváka srozumitelný a bude na něj psychologicky působit. Pokud ale náhodně použijete jeden z pohybových prvků, nevěsimne si toho.

- Švenk

Při samostatném švenku kamera zůstává na místě, jen se otáčí. Na diváka nemá žádný psychologický efekt, ale pomáhá mu sledovat akci. Je možné použít ho v kombinaci s pohybem prostoru.

- Zoom

O zoomu si spousta začínajících tvůrců myslí, že je pasé a do současné tvorby nepatří. Opak je pravdou a setkáte se s ním nejen v televizních seriálech, ale i filmu. Zoom in (přiblížení objektivem pomocí prstence zoomu) může značit, že postava dostala nápad nebo se divák má soustředit na něco důležitého v obraze. Tvůrci seriálu *The Newsroom* použili tuto techniku pro zdůraznění atmosféry prostředí televizní stanice. My jsme ji použili v *Gravitation* v části, kdy se freerunner Tomáš Zonyga připravuje na překonání obrovské vzdálenosti skokem, při které by se mohl vážně zranit. Přiblížení také může působit komediálně.

Zoom out (oddálení) se samostatně moc nepoužívá, protože v divákovi navazuje pocit, že to co následuje není důležité. Spolu se Zoom in se ale používá k navození frenetické akce.

- Nájezd a odjezd

Nájezd i odjezd odhalují trojrozměrnost statického objektu. Vyvolávají v divákovi pocit objevování a průzkumu. Co bude asi za rohem? Nájezd vtahuje diváka do akce, umožňuje mu prohlédnout si podrobnosti a zvýrazňuje emoce, které postava zažívá. Odjezd nejčastěji působí jako informační záběr, kdy se z blízkého záběru začíná odhalovat prostředí.

Záběr například začíná na doutníku postavy a postupně odhaluje celou ulici. V kombinaci nájezdu/odjezdu a zoomu můžete vytvořit specifický záběr, kterému se říká dolly zoom. Při správném provedení velikost natáčeného objektu (postavy) zůstává stejná, ale velikost pozadí se dramaticky mění. Vymyslel ho Hitchcock, který ho poprvé použil ve filmu *Vertigo* v roce 1958. Proto se mu někdy říká i "The Vertigo effect". Kýženého výsledku dosáhnete tak, že zoom půjde do protipohybu s pohybem kamery nebo naopak. Při nájezdu tedy začnete odzoomovávat a při odjezdu přizoomovávat. Docílit toho můžete i v postprodukcí třeba u dronových záběrů. Pokud se dron pohybuje kupředu, obraz si v postprodukcí zvětšíte pomocí funkce scale a záběr postupně začnete zmenšovat.

- Pohyb z ruky

Záběry natočené z ruky působí živě a spontánně. Můžete s nimi i skrýt špatnou hereckou hereckou akci nebo nedokonalosti prostředí, ve kterém se děj odehrává. Při volbě kamery ale berte v potaz její velikost. Těžká a velká kamera se lépe drží a netřese se tolik, jako malá. U té by třes mohl být natolik výrazný, že už by ho divák nepovažoval jako za záměr, ale jako chybu. Třes může u spotřebních zařízení zmírnit stabilizace na čipu.

- Rakurs

Rakurs je sklon kamery. Nadhled člověka tiskne k zemi a dělá ho slabším a menším oproti člověku, kterého natočíte z podhledu. Ten bude naopak vypadat silněji, mocněji a sebevědoměji. U žen si dejte při podhledu pozor na zachycení „dvojitě brady“. Kamera

umístěna v úrovni očí působí neutrálně a u zvířat vám pomůže zachytit jejich osobnost. Když je budete točit z nadhledu, bude to jen zvíře. Z úrovně očí to bude něco víc. To samé platí i pro děti.



Obrázek 5-23: Nadhled podtrhuje bezmoc pacienta v kómatu.



Obrázek 5-24: Podhled zvýrazňuje sílu sportovce před výkonem.



Obrázek 5-25: Záběr z úrovně očí zachycuje výraz a osobnost vlka.



Obrázek 5-26: Jako dospělí lidé nejsme zvyklí na perspektivu malého dítěti. Záběr tak působí na diváka hravě a netradičně.



Obrázek 5-27: Pohled je možné využít i k prohloubení majestátnosti lokace. Ta díky pohledu působí větší a důležitější, než ve skutečnosti je.

5.4 Design lokace

Když se oprostíme od 3D technologie, obraz zaznamenáváme ve 2D (plošně) a dojem hloubky musíme vytvářet iluzí. Jednou z možností je práce s lokací. Máte něco zajímavého v popředí? Přiznejte to. Můžete použít i metodu rámování.



Obrázek 5-28: Obraz má několik vrstev. V popředí je citelné okno vozidla a zrcátko. V prostřední vrstvě vidíme odraz zrcátka, tedy část našeho auta, silnici, motorkáře, auto a domy. V pozadí je silnice s lesem.



Obrázek 5-29: Záběr rámují stromy a na diváka tak působí klidným dojmem.

Natáčíte v interiéru? Posuňte objekty zájmu dál od pozadí. Sedací pohovka u zdi působí ploše a přesně z toho důvodu ji v sitcomech najdete vždy uprostřed místnosti.



Obrázek 5-30: Pozadí je rozmazané, ale stále čitelné. Divák ví, že se nachází ve velké knihovně, ale z počátku se soustředí na čtenáře uprostřed.

Směřujte záběr vůči rohu místnosti nebo přiznejte exteriér.



Obrázek 5-31: Pokud jsou okna přepálená, musíte expozici interiéru srovnat svícením s expozicí exteriéru.



Obrázek 5-32: Zapojte do obrazu diagonály, vedou diváka z jedné části obrazu do druhé.

S iluzí vám může pomoci i práce s hloubkou ostrosti. Hloubka ostrosti je dobrý sluha, ale špatný pán. Nikdy to s ní nepřehánějte. Ve velké hloubce ostrosti se divák může ztratit a naopak miniaturní může na diváka působit klaustrofobicky. Toho se například využívá ve filmech o drogově závislých jako je *Requiem for a dream*.



Obrázek 5-33: Ukázka práce s hloubkou ostrosti. Pozadí je pořád čitelné, ale neruší diváka od hlavního zájmu záběru, kterým je střelec.

SAMOSTATNÝ ÚKOL

- 10. Stáhněte si svůj oblíbený film a otevřete ho ve stříhovém editoru. Najděte v rámci jedné pasáže všechny velikosti záběrů.**
- 11. Natočte scénu za použití všech velikostí záběrů.**
- 12. Vyzkoušejte si práci s perspektivou. Pokud nemáte k dispozici herce, můžou vám stejně dobře posloužit i plastové figurky.**
- 13. Zkuste jednou u dialogu cíleně porušit a naopak dodržet stříhovou osu. (Opět můžete použít figurky).**
- 14. Vytvořte záběr, který bude mít více vrstev.**

6 POSTPRODUKCE



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

Pamatujte, že první střih vzniká už při natáčení a každé „to se nějak vymyslí potom,“ které na place zazní, vás bude stát hodiny času a tisíce z rozpočtu, za věci které sami neumíte.

V této kapitole probereme, co vás všechno bude čekat v rámci dokončování projektu. Začínat budeme popisem stručným popisem práce střihače, radami, kde sehnat hudbu ke svému projektu. Nejdelší část je věnovaná colorgradingu – česky kolorování obrazu, a úpravě zvuku. Kapitola končí exportními nastaveními, která se liší, podle toho, kde budete film promítat.



CÍLE KAPITOLY

Cílem kapitoly je provést studenta procesy postprodukce.



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

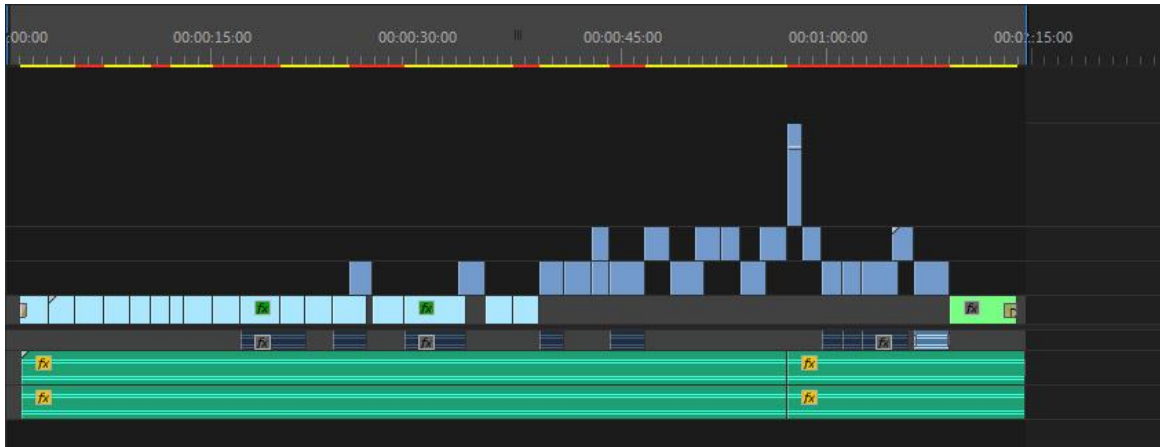
Střih, střihač, proxy, hudební banka, skladatel, licence, color grading,

Postprodukce dokáže dílo zachránit i potopit. Ve střihu můžete manipulovat s příběhem do takové míry, až kompletně změníte podstatu postav. Například ve filmu *Me before you*, má podle scénáře postava otce aféru. Režisér se ale nakonec rozhodl, že nebude film zbytečně komplikovat další vedlejší zápletkou a celá tato dějová linka byla z filmu vystřižena.

Přesto ve filmu musely některé scény zůstat. Například právě ona postava otce sedí sama před nemocničním pokojem svého syna a není uvnitř s matkou. Pro diváka, který o původním scénáři nevěděl, však scény nepůsobí v příběhu rušivě, a to díky citlivému střihu a klidné hudbě. A o tom je přesně postprodukce. Pokud ji uděláte dobře, neměla by na sebe vůbec přitahovat pozornost.

6.1 Střih

Ve střihu skládáme na sebe natočený materiál tak, aby dával smysl. Práce střihače by se dala připodobnit k milovníkovi puzzle, který ho ale může složit i jinak, než bylo původně plánováno.



Obrázek 6-1: Stříhová osa v Adobe Premiere CC.

Na volbě stříhového programu nezáleží, jen berte v potaz několik možností. Kvalitní programy umožňují týmovou práci, kdy jednoduše můžete sdílet projekt s ostatními. V případě, kdy nemáte kvalitní počítač a stříh se vám seká můžete využít funkci offline stříhu, kterému se také říká proxy stříh. Program vám z originálních záběrů vyexportuje materiál v horší kvalitě (nižší rozlišení, kodek s menší komprimací, nižší datový tok) s kterým ve střížně pak budete i pracovat a až při exportu program použije originální materiál.

Stříhač se většinou natáčení filmu neúčastní a může se na film dívat s nadhledem jako divák. Toho může režisér využít, ale nemusí. Stříhač může zvolit jaký záběr kdy stříhne, kam ho dá a zda-li mezi záběry použije prolínačku nebo efektní přechod. Stříhem se dá ovlivnit sdělení až takovým způsobem, že původně kladná postava bude působit jako záporná. Stříhač má u dokumentárního filmu volnější ruku, protože se musí prohrabovat až hodinami materiálu. Stříhač reklamy nebo filmu má předem jasně dané zadání a nemá k dispozici moc přebytečného materiálu.

Stříh by neměl být monotónní. Když budete mít akční scénu s rychlými stříhy až dá se říct frenetickou akcí a po akci přejdete do klidu, divák pocítí rozdíl. Kdyby ale vše bylo nastříhané v jednom tempu, akce na diváka nebude působit dostatečně akčně. Jak dlouhý má být záběr? Tak akorát, je to individuální. Když bude příliš dlouhý, divák začne zkoumat krom akce všechna zákoutí obrazu a může si všimnout i chyb, které vznikly při natáčení.

6.2 Hudba

Hudbu si můžete koupit z audiobanky, nechat složit od skladatele nebo si zakoupit licenci ke známé skladbě.

Hudba z audiobanky je tím nejlevnějším řešením. Audiobanky nabízí i hudbu zdarma od autorů, kteří ji vydali pod licencí public domain nebo common creative s dodatkem Attribution pro komerční využití. Hudba z audiobanky může být na velmi vysoké produkční úrovni, ale její nevýhodou je dostupnost. Může si ji pořídit prakticky kdokoliv a váš film tak ztratí na unikátnosti. Na druhou stranu se jedná o nejlevnější řešení, jak hudbu pro

svůj film sehnat. Některé banky jako Artlist fungují na ročním předplatné, kdy si můžete jakoukoliv hudbu z jejich seznamu použít bez omezení a některé jako Audiojungle zase na jednorázové licenci, kterou si ještě musíte vybrat podle rozsahu. Hudba pro distribuci po webu tak bude levnější, než například hudba pro distribuci v kinech.

Známa produkční skladba dokáže podtrhnout atmosféru filmu i vystihnout konkrétní moment. Divák si s ní může i zpívat. Pro její legální použití si ale musíte získat licenci od všech držitelů autorských práv a mezi ty může patřit zpěvák, skladatel, vydavatelství atd. Je to běh na dlouhou trať a nejedná se zrovna o levné řešení.

Nejlepší možností pro film je nechat si složit hudbu od hudebního skladatele. Ten ji totiž složí přímo na míru scéně a jejímu střihu. Hudba bude potichu přesně v místech, kde by potichu měla být a bude podporovat emoce v momentech, které jsou srdceryvné. I volba nástrojů dokáže ovlivnit výsledné vyznění. Například dudy mohou na posluchače působit motivačně. Hudba od skladatele má největší produkční hodnotu, protože byla složena přesně pro váš film a když ji divák uslyší někde jinde, hned si na váš film vzpomene.

6.3 Color grading

Cílem této části postprodukce je zvýraznění prvků v obraze, stylizace nebo dotvoření atmosféry. Před color gradingem musí proběhnout tzv. barevná korekce, kdy se všechny záběry v rámci jedné scény barevně, kontrastně i expozičně sladí. Narozdíl od fotografie by diváka zmátlo, kdyby byl jeden záběr tmavý a druhý světlý. Pak přichází na řadu color grading. Colorist začíná s nejširším záběrem ve scéně tzv. hero shot nebo wide shot a vytvoří několik návrhů pro režiséra. Všechny ale musí podpořit atmosféru filmu. Pokud barví děsivou scénu z hororu, nemá smysl aby posílal světlý saturovaný obraz jak z komedie. Na color grading si musí myslet už ve fázi preprodukce a produkce při volbě lokace a kostýmů. Když bude mít vše v obraze stejnou barvu, těžko s tím něco uděláte v postprodukcí. Pro design dle barev můžete použít aplikaci color.adobe.com.

V záběru níže je celé prostředí chladné a sako muže barevně neutrální. Teplá barva pleti je oproti tomu v kontrastu a divák hned ví, na co se má soustředit. Takový záběr pak v postprodukcí můžete jednoduše stylizovat.



Obrázek 6-2: Neutrální základ



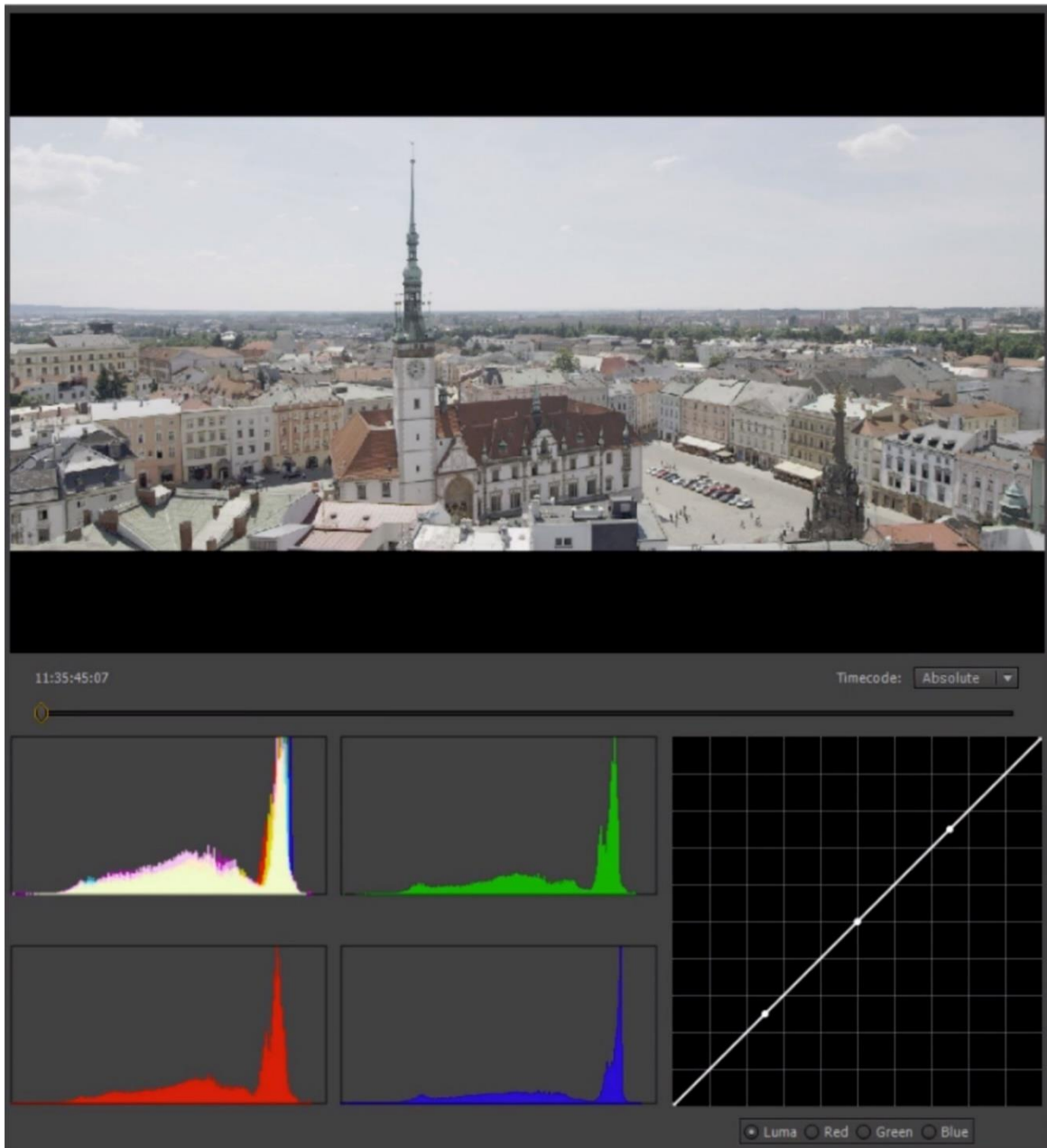
Obrázek 6-3: Možnost stylizace 1



Obrázek 6-4: Možnost stylizace 2

6.3.1 HISTOGRAM

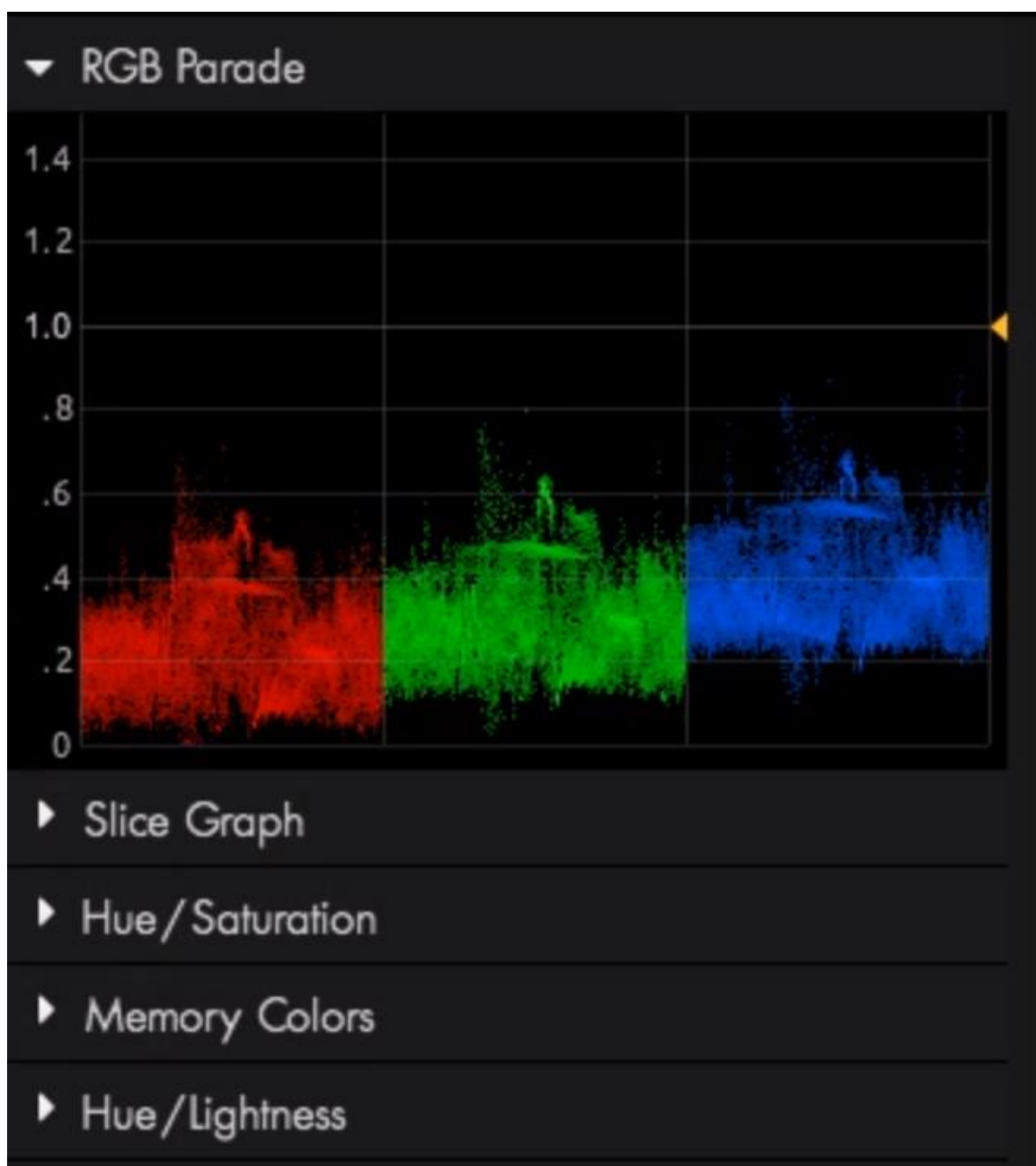
Ke správnému nabarvení můžete využít několika pomůcek. První se jmenuje histogram. S histogramem se setkáte zejména při produkci během nastavování expozice, ale můžete ho použít i v postprodukci. Je to graf, který zobrazuje úroveň dat v černých (osa x vlevo), středních (osa x střední část) a bílých tónech (osa x vpravo). Množství informací dané úrovně je vyneseno na kolmé ose Y. Při produkci se snažíme, aby byl histogram zaplněn celý. Pochopení histogramu je předpokladem pro práci s RGB Parade. V příkladu níže vidíte záběr na město. Histogram je zaplněn celý zleva doprava. Černá je skutečně černá, bílá skutečně bílá a ve středech je dostatek informací. Obraz tedy bude kontrastní a správně exponovaný.



Obrázek 6-5: Histogram

6.3.2 RGB PARADE

RGB parade je převrácený histogram s prohozenými osami X a Y. Jednotlivé barevné kanály zobrazuje vedle sebe. Používá se v postprodukci při korekci obrazu. Při pohledu na níže zobrazený graf vidíme, že modrá složka obrazu je nejvýraznější. Obraz tedy bude chladný. A zároveň žádná ze složek nedosahuje hodnoty 1.0, což znamená, že v obraze chybí čistá bílá. Krom toho jsou informace ve středech podexponované. Obraz tedy bude nejen tmavý, ale i nekонтastní.



Obrázek 6-6: RGB Parade

6.3.3 VECTROSCOPE, WAVEFORM A FALSE COLORS

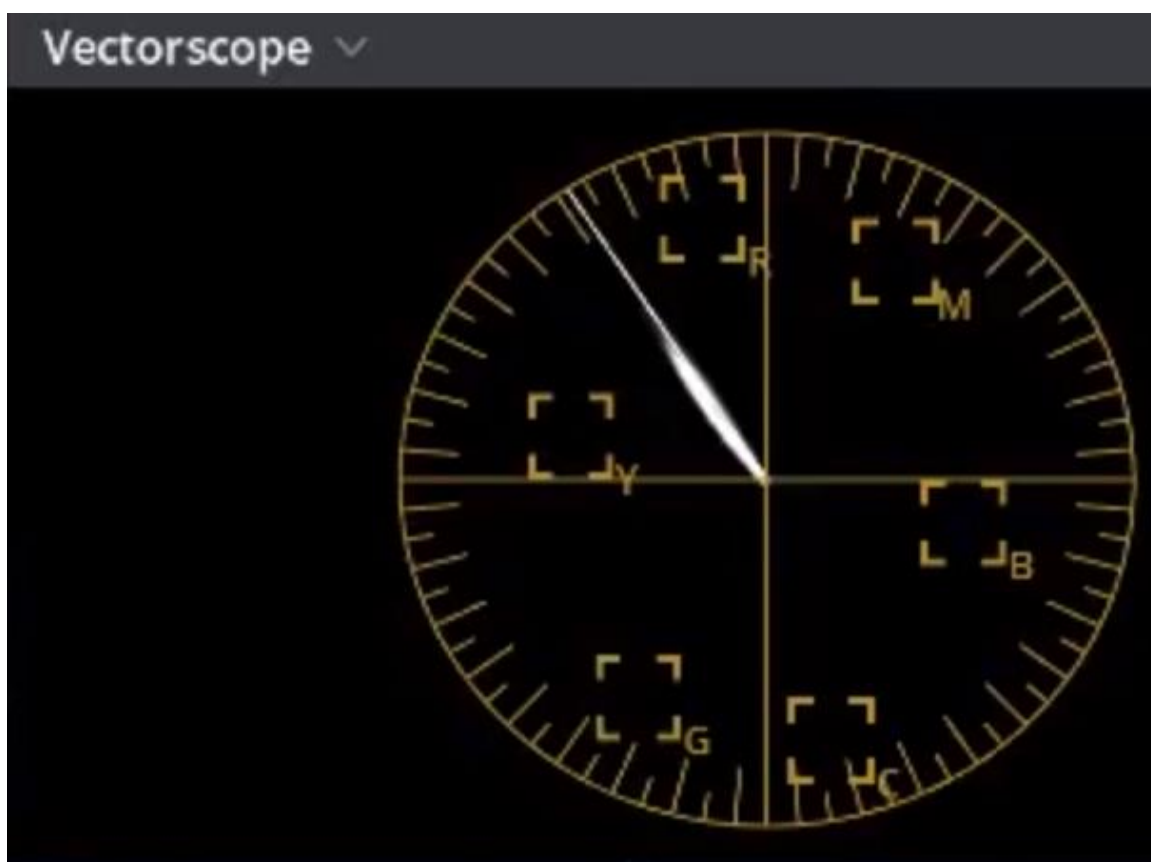
Tyto tři nástroje se v postprodukci používají pro hlídání pleťovky, protože pokud pleť nebude přirozená, divák pozná, že něco není správně.

False colors zobrazuje rozdílné hodnoty luminance v odlišných barvách. Hodnota pleti by se měla nacházet mezi 50 až 60 IRE.



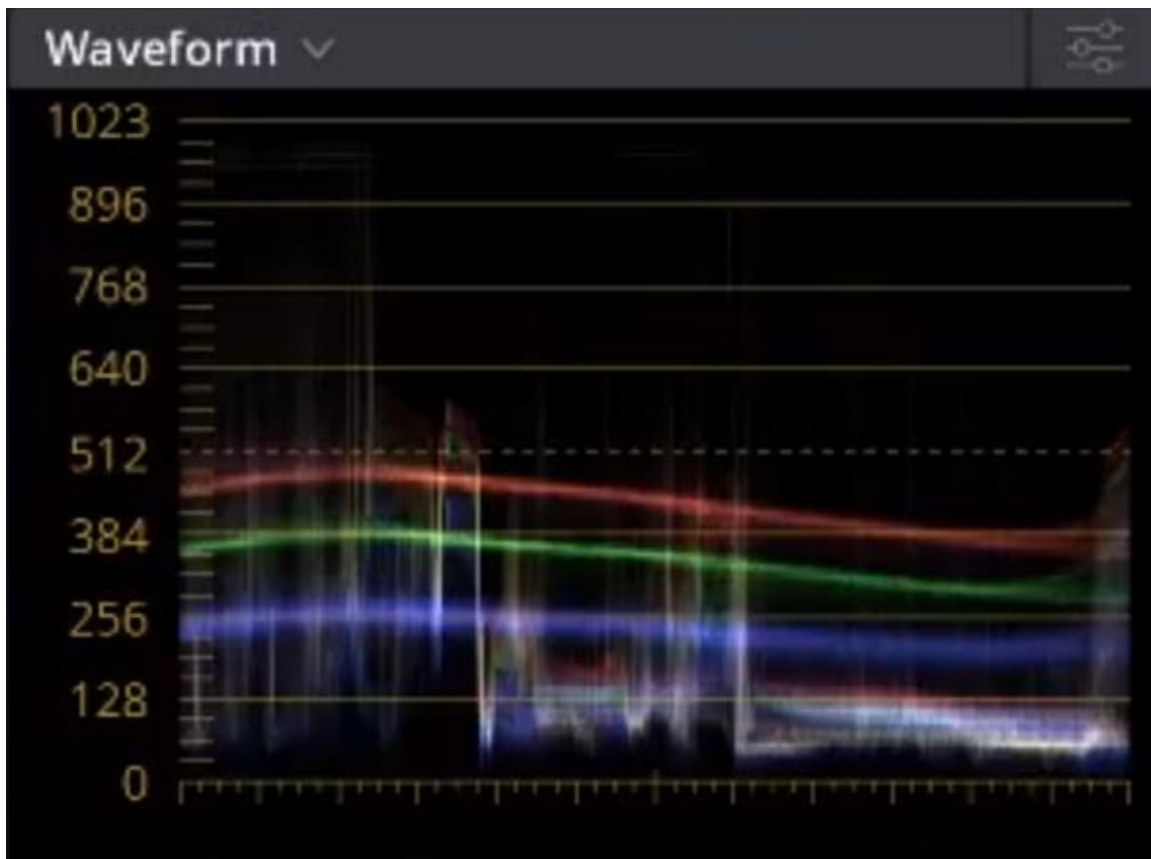
Obrázek 6-7: False colors

Pomocí vektorskopu sledujeme barvy a lidská pleť by se měla nacházet na přímce, která se nazývá “skin tone line”. Uprostřed vectorscope se nachází šedá, která je znázorněna tečkou.



Obrázek 6-8: Vektroskop

Waveform zase slouží pro sledování hodnot šedé, jejíž úpravou ovlivňujeme expozici obrazu.

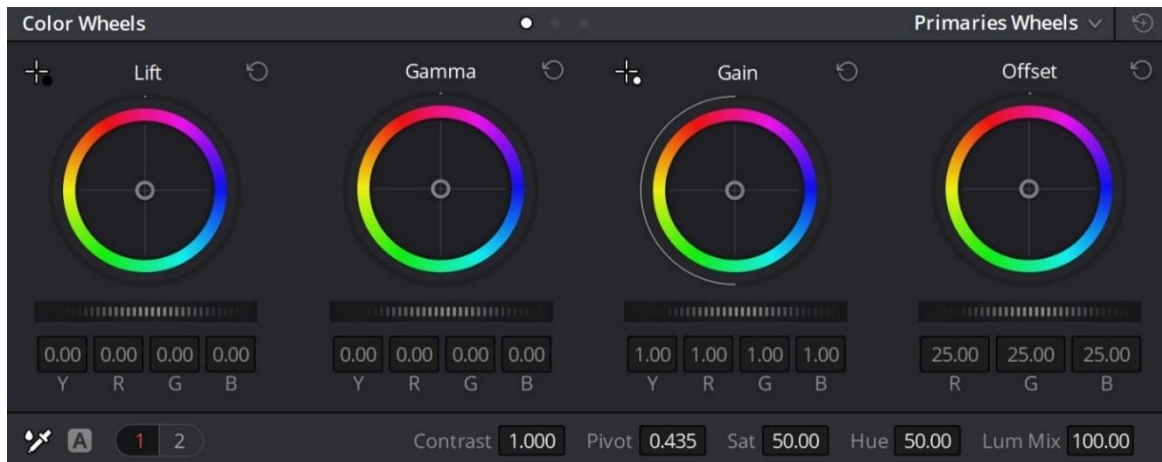


Obrázek 6-9: Waveform

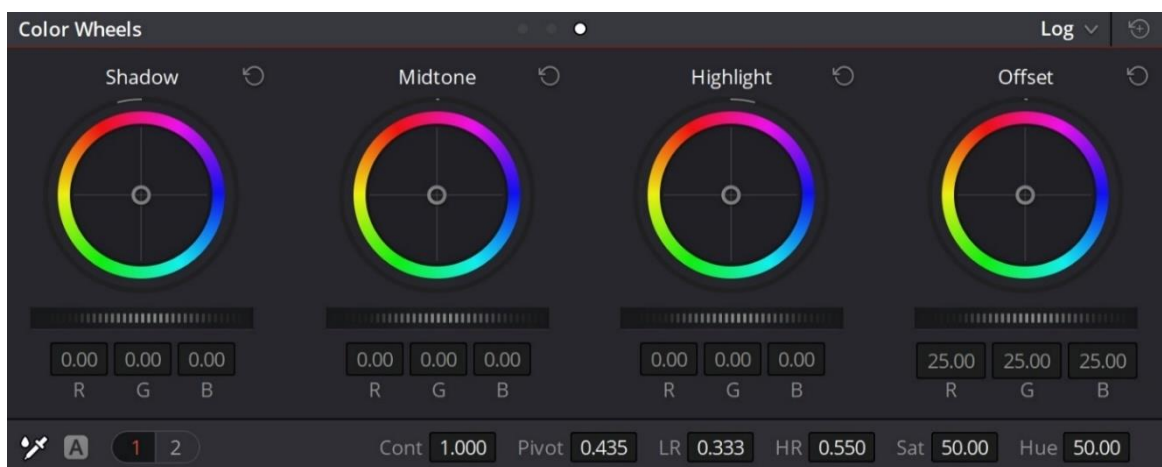
6.3.4 NÁSTROJE PRO BARVENÍ

- Color Wheel

Color wheels jsou základním nástrojem, které colorist používá a najdete je na všech hw panelech. Rozdělují se podle toho, kterou část obrazu ovlivňují. Lift ovlivňuje černou (informace ve stínech), Gamma středy (informace ve středech, kde se nachází i lidská pleť) a Gain bílou (informace ve světlých částech).



Obrázek 6-10: Color Wheels - Lift gamma gain



Obrázek 6-11: Color Wheels - Shadows Midtones Highlights

Každé schéma má své výhody a nevýhody a žádné není lepší, než to druhé. Nejčastěji se ale setkáte se schématem Lift Gamma Gain, u kterého se jednotlivé části obrazu ovlivňují navzájem. Když začnete zesvětlovat stíny, bude se zesvětlovat celý obraz až zůstane bílý. Oproti tomu ve schématu Shadows Midtones Highlights ovlivňujete pouze konkrétní část obrazu nezávisle na ostatních.

Program Davinci Resolve od Blackmagic umožňuje používat obě schémata. Lift Gamma Gain označuje jako Primary Wheels a Shadows Midtones Highlights jako LOG.

Color wheel se skládá z kruhu, ve kterém jsou barvy a kterým ovlivňujete barevné podání konkrétní části obrazu a dále ovladačího prvku, kterým můžete vybranou část obrazu zesvětlit nebo ztmavit.

- Color Bars

Nástroj Color Bars funguje obdobně jako Color Wheel, ale přesněji.



Obrázek 6-12: Color Bars

- Curves

Pomocí křivky můžete jednoduše upravit tonální rozsah obrazu. Ve spodní levé části, kde křivka začíná se nachází černá (informace ve stínech) a vpravo nahoře bílá (informace ve světlých částech obrazu). Bílou můžete přidat (zesvětlit světlé části) pohybem doleva od jejího začátku nebo ztmavit pohybem dolů. Černou zase můžete přidat (ztmavit) pohybem doprava nebo zesvětlit (ubrat) pohybem nahoru.



Obrázek 6-13: Curves

- Vinětace

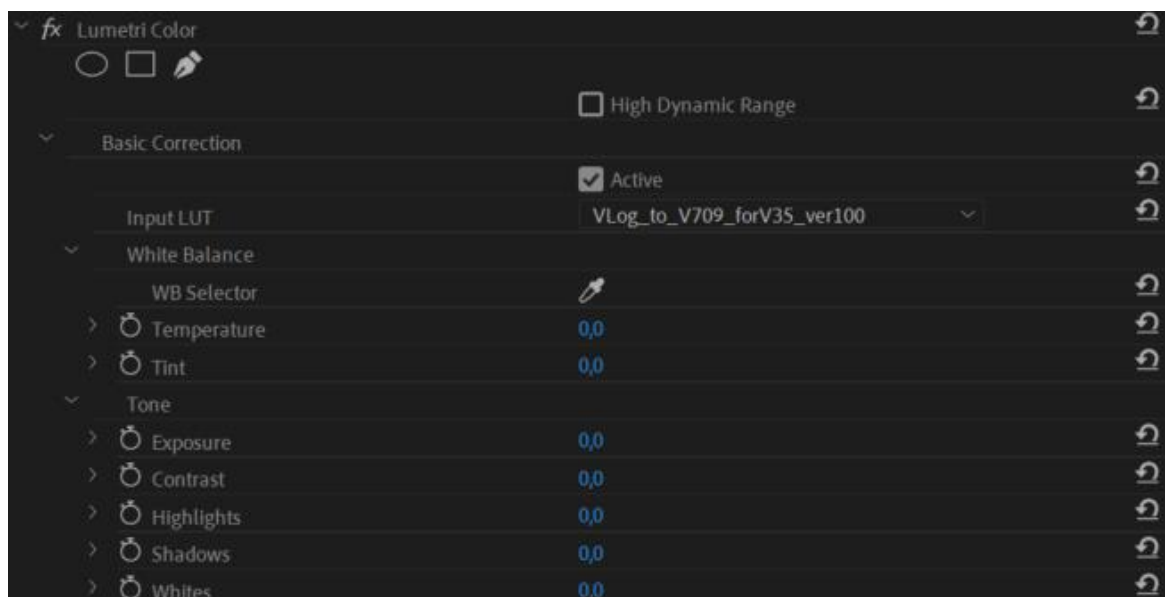
Vinětace se používá k jasovému oddělení objektů v obraze. Nemá kruhový tvar, ale oválný. Dá se využít i pro výraznou stylizaci, jako to měl pořad o automobilech Top Gear.



Obrázek 6-14: Výrazná vinětace

- Look up table (LUT)

Zkráceně LUT je vyhledávací tabulka, kterou si můžete představit jako “preset”, který změní barvy dle určitého předpisu. Při práci s LUT si můžete upravit jen jejich sílu (průhlednost) nikoliv to, jak s barvami pracuje. LUT existují konverzní, které slouží k převodu barevného prostoru do jiného a pak kreativní, které slouží jako základ gradingu nebo jen zkratka pro ulehčení práce. LUT krom postprodukce můžete použít i v produkci, pokud s nimi umí pracovat kamera nebo aspoň monitor pro náhled toho, jak obraz může ve finále vypadat.



Obrázek 6-15: Nastavení LUT



Obrázek 6-16: Neutrální základ



Obrázek 6-17: Změna po aplikaci LUT

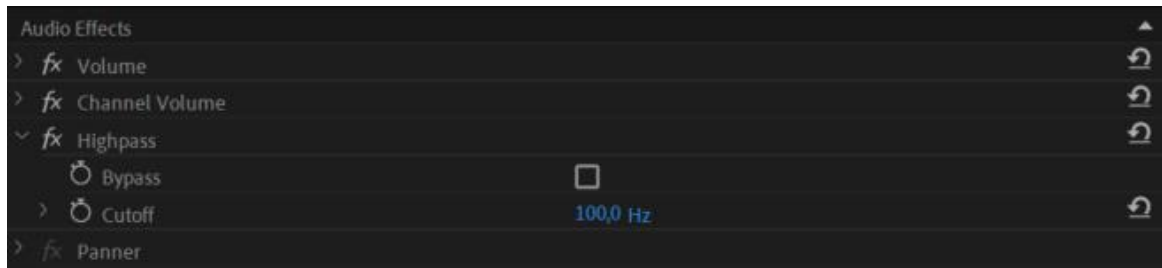
Předpokladem pro využití kreativní LUT je správně vyvážená bílá. Pokud obraz nevy-
padá podle ukázek od výrobce LUT, je to pravděpodobně kvůli tomu.

6.4 Postprodukce zvuku

I zvuk stejně jako obraz dostanete v surovém stavu a můžete si s ním pohrát v postpro-
dukci. Nejprve je zvuk potřeba vyčistit od šumu a parazitních zvuků.

- Odstranění brumu

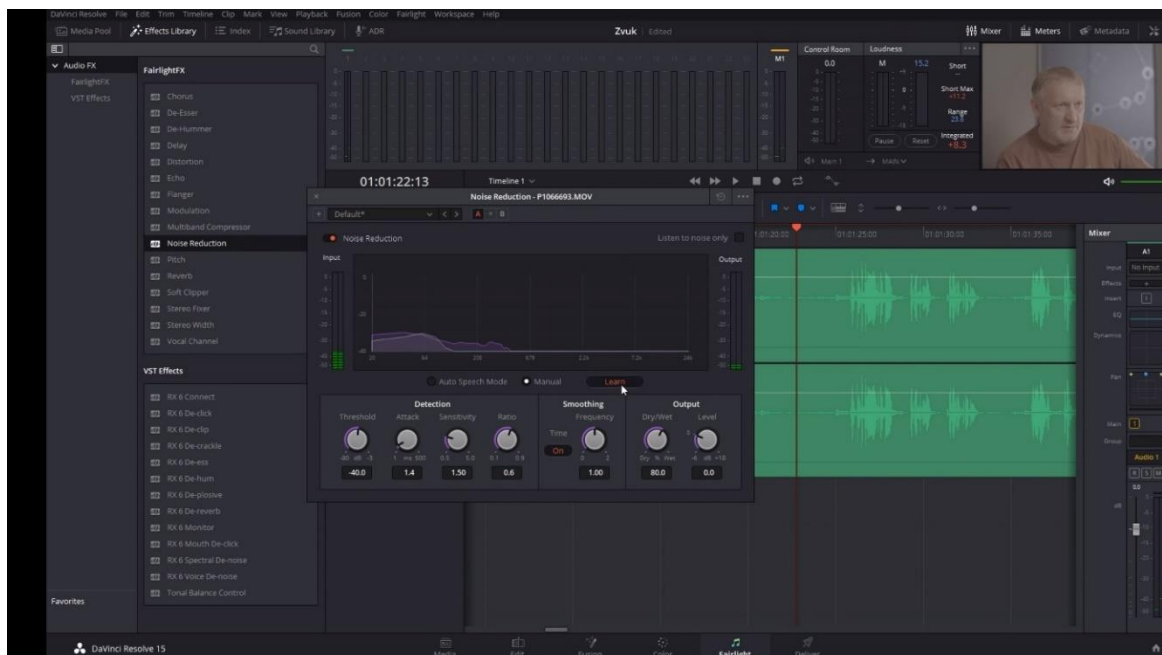
Nižší frekvence, ve kterých je i brum, se odstraňují pomocí highpass filtru, který nastavíte přibližně na 100Hz.



Obrázek 6-18: Highpass filtr na odstranění brumu

- Odstranění šumu

Nikdy odstranění šumu nenechávejte na automaticce. Pro to, abyste šum mohli odstranit manuálně musíte mít nahraný nejen toužený zvuk, jako například mluvené slovo, ale i ticho. Nahrajte si aspoň šest vteřin ticha, označte si tuto část ve stopě, otevřete si funkci Denoiser a kliknete na learn noise. Tím program zjistí, jak vypadá šum a co má konkrétně odstranit. Poté si označíte celou zvukovou stopu včetně kýženého zvuku a kliknete na Denoise.



Obrázek 6-19: Nástroj na odstranění šumu

Stejným způsobem se odstraňuje i parazitní zvuk, jen s tím rozdílem, že použijete funkci Remove sound nebo stáhnete hlasitost konkrétní sekvence.

Nejpřesnější je ale použít Spectral editing.



Obrázek 6-20: Ukázka rozhraní spectral editing.

- Dynamika

Stejně jako střih má svoji dynamiku, tak i zvuk má svoji a neměl by být monotónní. V momentu kdy postava mluví může hudba hrát potichu, ale jakmile přestane, hudba může jít nahoru. Stejně tak zvuky. Abyste nemuseli hlasitost hudby nastavovat vůči mluvenému slovu ručně, můžete použít funkci audio ducking (side chaining). Ta se nachází v programech v dynamics v sekci kompresoru. Ve stopě s mluveným slovem si zapnete Send pro odesílání a ve stopě s hudbou Listen pro poslouchání. Pomocí Ratio, Attack, Hold a Release si nastavíte, jak rychle má funkce reagovat, v jakém poměru a jak dlouho bude signál držet a opouštět.



Obrázek 6-21: Nastavení dynamiky.

Limiter se používá, aby zvuk nepřesáhl námi danou úroveň. Pokud je ale vstupní signál větší než výstupní, dojde ke zkreslení.

- Ekvalizér

V ekvalizéru můžete frekvence potlačit, ale i zesílit. Pokud chcete přidat na zřetelnosti mluveného slova, uberte frekvenci okolo 400Hz nebo ji přidejte okolo 2 - 5KHz. Sykavky se nachází okolo 3 až 6KHz. Je to individuální.

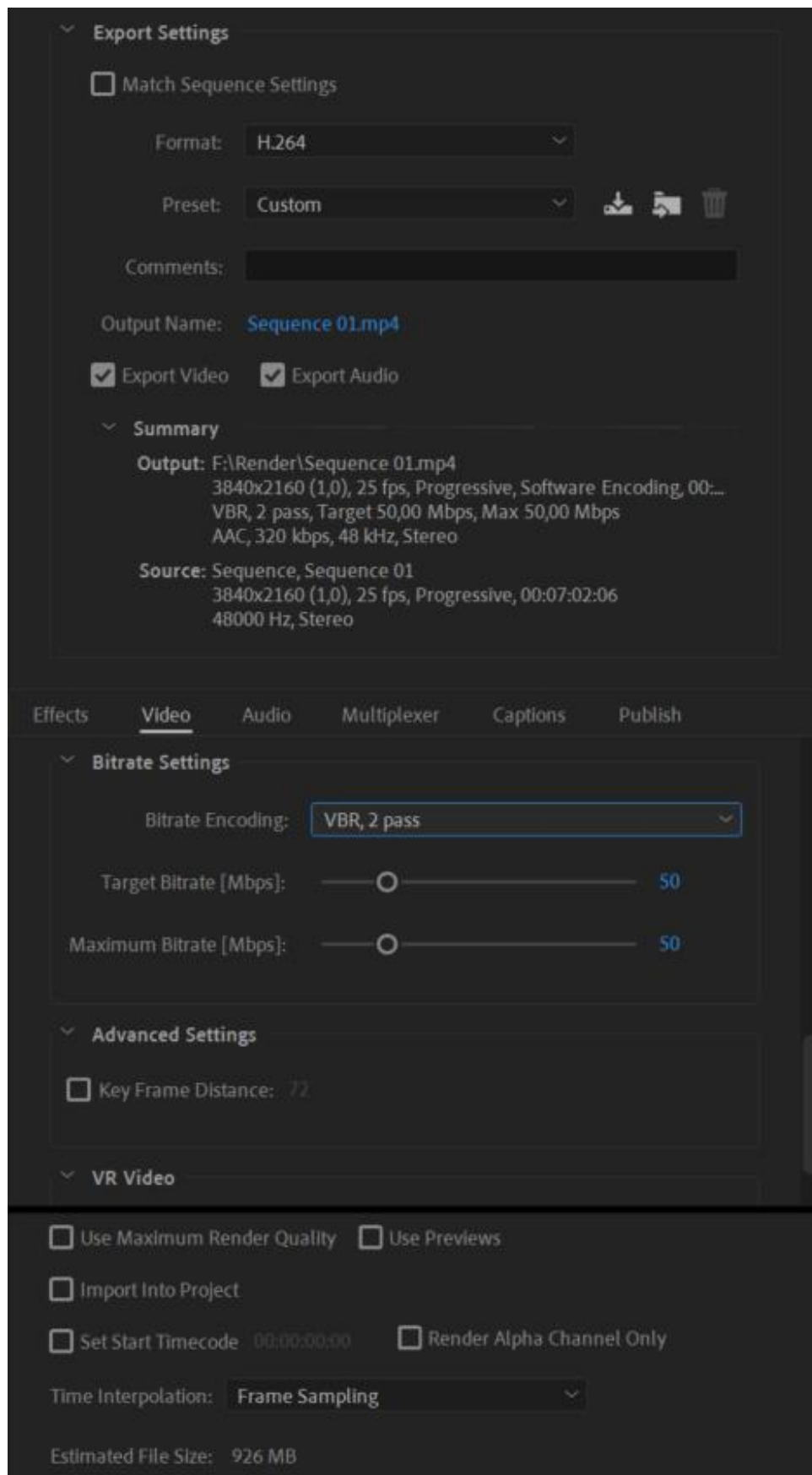


Obrázek 6-22: Ekvalizér

Ve zvuku nikdy nesmí být absolutní ticho, protože pak to působí jako chyba. Já to dříve nevěděl a při premiéře našeho filmu *Gravitation* v kině to působilo jako chvilkové vypadnutí zvuku v reproduktorech. Potom jsem místo ticha použil ambient místnosti (šum) a bylo to bez problému.

6.5 Export

Jakmile máte dílo dokončené, přichází na řadu export. Pro mobilní zařízení a televizi (monitor s přijímačem televizního signálu, nikoliv televizní kanál) se nejčastěji používá formát MP4 s kodekem H264. Pro Full HD volte datový tok okolo 15 až 20Mbit za vteřinu. Vyšší datový tok by starší zařízení nemusela zvládat. Pro 4K 50Mbit/s. To se týká i YouTube. Pokud máte obraz ve Full HD a chcete dílo exportovat pro YouTube nebo Vimeo, vyexportujte dílo ve 4K. Výše zmíněné sítě nabízí pro vyšší rozlišení vyšší datový tok a výsledek bude vypadat mnohem lépe.



Obrázek 6-23: Optimální nastavení hodnot exportu pro Youtube

Pro televizní vysílání dostanete od poskytovatele přesné technické podmínky. Z vlastní zkušenosti jde nejčastěji o XDCam nebo ProRes. Televize v současnosti vyžaduje díla většinou s prokládanými snímky, ale to se časem změní v průběhu zdokonalování digitalizace.



Obrázek 6-24: Možné nastavení hodnot exportu pro TV

V případě kino distribuce vás bude zajímat DCP (digital cinema package). Stejně jako u televizního vysílání budete muset dodržet technické podmínky. Ty se týkají nejen obrazu, ale i zvuku (doporučení k jednotné hlasitosti). Už během postprodukce si musíte hlídat “Loudness range” a “Maximum true peak level”.



Obrázek 6-25: Loudness Radar kontroluje míru hlasitosti pro kinodistribuci

To umožňují ale pouze profesionální programy pro práci se zvukem. DCP se dá rozdělit na standard INTEROP (podporuje pouze 24p) nebo SMPTE (podporuje více fps). INTEROP je starší standard a přehrají ho všechny kino servery. SMPTE je novější standard a některá kina ho nemusí přijmout. V našem případě jsme u filmu Gravitation museli ve dvou kinech promítat z Blu-Ray disku. DCP dále může být bez klíče nebo šifrované. DCP bez klíče si můžete jednoduše vyexportovat sami. Šifrování doporučujeme předat zavedeným firmám, protože tím předejete potenciálním chybám jako třeba tomu, že film nepůjde vůbec spustit. Šifrováním omezíte přehrání filmu na konkrétní kino server a čas. Zabráníte tím tak potenciálnímu úniku.

SAMOSTATNÝ ÚKOL

- 15. Sestříhejte krátký film.**
- 16. Vyberte hudbu z audiobanky.**
- 17. Zkuste navštívit místní ZUŠ a zjistit, jestli v ní neučí nějaký hudební skladatel, který by vám byl schopen složit a nahrát hudbu na míru.**
- 18. Zkuste nabarvit záběry pozitivně a naopak ponuře.**
- 19. Vyčistěte zvukovou nahrávku.**

7 PR, MÉDIA A SÍTĚ

RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY



Natočili jste film a teď potřebujete, aby o tom někdo věděl a přišel se na něj podívat. Jako nezávislý tvůrce proto budete muset přidat do své odbornosti ještě další funkci, a tou je marketing. Každý film musí mít několik základních věcí, se kterými jsou novináři zvyklí pracovat u velkých studiových filmů. V této kapitole probereme, co by měl obsahovat Press kit a jak si začít budovat PR list.

CÍLE KAPITOLY



Cílem kapitoly je nastínit studentovi, co bude potřebovat k propagaci svého filmu.

KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY



Press kit, média, PR

Nejjednodušší, ale samozřejmě finančně náročnější, je zaplatit si kvalitního PR specialistu. Pokud na něj ovšem nemáte, budete se muset naučit komunikovat s médii sami. Ideálně by se o vás neměli dozvědět, až ve chvíli, kdy máte hotový film, ale psát o vašem snažení už průběžně při plánování a samotném natáčení. Je to skvělý způsob, jak ukázat vašim investorům, že vložili prostředky do správných rukou.

Až budete obesílat média s hotovým filmem, připravte si pro novináře tzv. Press kit. V online podobě je to PDF. soubor, který obsahuje všechny informace o filmu od synopse, popisu jednotlivých postav po rozhovory s tvůrci a herci. Pokud budete jednat s novináři offline – například v rámci prezentace projektu na tiskové konferenci, tak Press kit vytiskněte a přidejte k němu ještě třeba plakát, nebo drobný kus merchandisingu, jako je náramek nebo propiska.

Obsah

Přínos filmu	3
Synopse	4
Bio tvůrců	5
Bio sportovců	6
O vzniku filmu	8
Hudba ve filmu a licence	9
Rozhovory s tvůrci	10
Rozhovory se sportovci	13
Plakáty	17

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Distributor: ZACHARY PICTURES s.r.o.
 Žánr: Dokumentární, sportovní, motivační
 Země vzniku: Česká republika
 Země natáčení: Česká republika, Slovensko, USA, Čína, Jižní Korea, Velká Británie, Švýcarsko, Španělsko, Francie
 Délka: 99 minut
 Technologie: GoPro, Drift, Red Epic, Blackmagic 4K, DSLR, drone
 Poměr stran: 2,39 : 1 (scope)
 DCP: 2D 2048 x 858 25P (SMPTE)
 Blu-Ray: 1920 x 1080 50i
 Zvuk: Stereo
 Přístupnost: doporučeno od 12 let
 Termín výroby: natáčení od září 2013 do října 2015
 Produkce: Spletla Film
 Spolupráce: Patrik Sembauer z GripTV

Web: gravitation.cz
 facebook.com/GravitationFilm
 Instagram.com/GravitationFilm

Obrázek 7-1: PRESS KIT by měl být nejen přehledný, ale také vizuálně poutavý.

Nezapomeňte k němu přiložit odkaz na fotografie z filmu, natáčení a plakát. Novináře, kteří jsou s vámi ochotni spolupracovat si vypíšete do PR listu. Bude se vám to do budoucna hodit.



Obrázek 7-2: O filmu Gravitation vyšlo přes 40 článků v médiích

Při každé důležité události týkající se vašeho filmu vydejte tiskovou zprávu. Pro příklad, jedna tisková zpráva může vzniknout při spuštění crowdfunding projektu, druhá při natáčení a třetí těsně před začátkem distribuce.

Nejzajímavějšími ale zároveň i nejpracnějšími články jsou rozhovory a recenze. Pokud budete pořádat premiéru v kině, pozvěte na ni i novináře.

Plakát budete potřebovat zejména pro distribuci v kinech. My jsme pro film Gravitation použili jako základ fotografii každého sportovce a složili ji ze slov, které ho vystihují.



Obrázek 7-3: Plakát ke Gravitation

SAMOSTATNÝ ÚKOL



Vytvořte tiskovou zprávu, press kit a plakát k vašemu projektu.

8 DISTRIBUCE



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

V době internetu se může vaše dílo teoreticky dostat velmi rychle k celému světu. Proč to tak ale není? Proč nemají všechny filmy automaticky 7 miliard zhlédnutí probereme v této kapitole. Vysvětlí vám úskalí různých cest distribuce o internetu, televize, kina, VOD, optických disků i filmových festivalů.



CÍLE KAPITOLY

Cílem kapitoly je vysvětlit rozdíly distribučních cest, kterými se může student se svým dílem vydat.



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Distribuce, Youtube, Televize, Kino, VOD, Festivaly

Každý tvůrce si ve skrytu duše přeje, aby se jeho dílo dostalo do světa a oslovilo co největší počet diváků. Ne nutně kvůli slávě, ale kvůli sdělení, které chce autor předat a možnostem do další tvorby od navázání spolupráce s dalšími lidmi po větší rozpočet. A s tím kam se dílo dostane souvisí jeho distribuce. Některé filmy se totiž pro určité typy distribuce vůbec nehodí, ale neznamená to, že jsou proto automaticky špatné. Jen neumí najít svoji cílovou skupinu.

8.1 Internet

Internet je svobodné médium a nemusíte se nikoho ptát na to, jestli můžete do něj své dílo vložit. Ať už se jedná o sociální síť jako YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram a nebo služby jako Stream a MallTV. Jednoduchost ale sebe neduh v obrovské konkurenci. Nejen, že musíte “bojovat” s ostatními tvůrci, ale vaše video se může lehce ztratit v záplavě videí s kočičkami, herních videí apod. YouTuber PewDiePie ve videu Stop Doing This říká, že 90% všech videí na YouTube jsou “reakce na něco” a nejde o originální obsah. Sociální síť mají sílu ve spolupráci. Oslovte influencery a vzájemně si pomozte. Vy máte znalosti a zkušenosti s natáčením videa. Oni mají dosah. U komerčního filmu, u kterého víte, že z distribuce už žádné peníze nezískáte se můžete pokusit překonat divácký rekord, který může být zajímavým podkladem pro tvorbu dalších děl. Do popisku videa vložte všechny důležité odkazy od webu po eshop a nezapomeňte na kategorizující tagy. To se týká i ostatních sociálních sítí.

8.2 Televizní stanice

Na stránkách televizních stanic najdete obecný info email, případně email týkající se reklamy. Pošlete jim všechny důležité informace týkající se vašeho filmu včetně traileru nebo ukázky a počkejte si na odpověď. Při výběru myslíte na to, abyste měli stejnou nebo podobnou cílovou skupinu. Pokud je zaujmete, přijde na řadu obchodní stránka a možnosti licence. Necháte je film vysílat pouze v rámci televizního vysílání nebo i na jejich webu? Jak dlouho bude licenci platná? Kolik repríz? Zároveň s tím dostanete i technické podmínky. Někdy jsou zastaralé a chtějí film předat na fyzickém XDCam disku. V takovém případě můžete zažádat o úpravu smlouvy a nahrát jim film na cloud.

8.3 Kino

Kina patří k filmu už od začátku a je škoda se jim vyhnout, protože film můžete sledovat spolu s diváky a dostanete příležitost pozorovat jejich reakce. Smějí se když se mají smát? Diskutují o filmu po jeho promítání? A o čem se baví? Z vlastní zkušenosti je distribuce v kinech nejtěžší po všech stránkách. Distribuce našeho filmu Gravitation byla v našich rukách.



Obrázek 8-1: Gravitation v kině

Kina patří k filmu už od začátku a je škoda se jim vyhnout, protože film můžete sledovat spolu s diváky a dostanete příležitost pozorovat jejich reakce. Smějí se když se mají smát? Diskutují o filmu po jeho promítání? A o čem se baví? Z vlastní zkušenosti je distribuce v

kinech nejtěžší po všech stránkách. Distribuce našeho filmu *Gravitation* byla v našich rukách. Když jde o debut a zvláště dokument, málokdo mu důvěřuje. S provozovateli kin se můžete domluvit buď na provizi, která se pohybuje okolo 50% nebo po vás budou chtít peníze za pronájem kinosálu. V porovnání s televizní distribucí se i sami musíte postarat o reklamu. Ideální je si naplánovat distribuci filmu ve všech kinech na určitý časový úsek a vést kampaň naráz. Ke zvětšení návštěvnosti mohou pomoci besedy s autory.



Obrázek 8-2: Z besedy po filmu *Gravitation*

- Distribuční list

Pokud se vydáte cestou vlastní kino distribuce, musíte připravit distribuční list.



GRAVITATION DISTRIBUČNÍ LIST

Sportovní motivační dokumentární film. Všechno jde, když se chce.

Česká republika 2015 | 99 minut | česká verze | od 12 let | DCP 2K 25p (SMPTE), Blu-Ray, DVD | 2,39:1 (SCOPE) | Stereo |

Premiéra: 7. listopadu 2015

■ Název filmu: Gravitation ■ Žánr: Dokumentární, sportovní, motivační

■ Námět, scénář, režie, kamera, střih, zvuk, grading: Petr Špetla ■ Námět, scénář, režie, střih: Denisa Gumbírová ■ Kamera: Zejtr, Patrik Semlbauer, Tomáš Macháček, RYYS, Martin Kaňůrek, Vendula Bohušová, Jan Wardach ■ Hudba: Karel Antonín, Marcus Revolta, Elka ■ Producent: Petr Špetla (produkce Špetla Film)

■ Hrají: Jim Dohnal, Michael Beran, Martin Krátký, Jakub Pavlíček, Marcus Revolta, Tomáš Zonyga, Adam Raw, Jan Kaňůrek, Libor Podmol, Jiří Nebenführ

■ Distribuce: ZACHARY PICTURES s.r.o. ■ Webové stránky filmu: <http://gravitation.cz/>

■ Programace: Denisa Gumbírová, (+420) 739 303 741, denisa@zacharypictures.cz

■ Synopse:

Gravitation není typický dokument. Staví na úspěchu internetových motivačních videí a v devadesáti pěti minutách tak předává divákovi hlavně energii zabalenou v příbězích sportovců, kteří to v životě neměli snadné a jejich sporty nejsou v Česku na nejvyšších příčkách popularity.

Spojuje je boj s gravitací, každý na ni má svůj vlastní recept. Po boku Libora Podmola se v něm představí nejlepší český jezdec na BMX Michael Beran, freerunneři Jim Dohnal a Tomáš Zonyga, propagátoři street workoutu rapper Marcus Revolta a Adam Raw, Ferda mravenec extrémních sportů Jan Kaňůrek, stunt rider Martin Krátký a parašutista Jakub Pavlíček. Jedná se o celovečerní debut tvůrců Petra Špetly a Denisy Gumbírové s hudbou od skladatele Karla Antonína.

Obrázek 8-3: Distribuční list k filmu Gravitation

8.6 Filmové festivaly

Na festivalech se můžete setkat nejen s diváky, ale i ostatními tvůrci a navázat s nimi kontakty. Pokud vyhrajete cenu, zvýší vám to kredit. Ocenění může sloužit jako argument pro potenciální distributory.

9 FINANCOVÁNÍ



RYCHLÝ NÁHLED KAPITOLY

V rámci preprodukce jsme zmínili plánování rozpočtu. Důležité je také vědět, kdo vám ten rozpočet nakonec reálně zafinancuje. Ze začátku to pravděpodobně budete vy sami. Nebylo by totiž fér chtít po někom peníze, za něco, co se teprve učíte. V kapitole probereme i další čtyři možné zdroje financování vašeho projektu.



CÍLE KAPITOLY

Cílem kapitoly je seznámit čtenáře s různými možnostmi financování vlastní tvorby.



KLÍČOVÁ SLOVA KAPITOLY

Sponzoring, Crowdfunding

Krom vlastních peněz můžete film financovat ze čtyř zdrojů.

- Sponzoři

Sponzor vám dá peníze buď z dobré vůle, nebo z dobré vůle v kombinaci s darovací smlouvou, díky které si v účetnictví odečtou darovanou částku z daňového základu. Vedle toho berou účast na filmu jako marketingové zviditelnění, ať už jenom logem v titulcích nebo product placementem, kdy bude postava ve filmu cíleně používat produkt, který firma vyrábí a tím bude doufat ve zvýšení vlastního prodeje.

- Crowdfunding

Populární možností je veřejná sbírka na crowdfunding portálu, kde vám lidé pošlou peníze výměnou za odměny spjaté s filmem. Důležité je, vypočítat si pořádně, kolik peněz a času investujete do odměn, aby se vám projekt nakonec opravdu vyplatil a zaplatilo se i to, na co jste sbírali peníze.

- Investor

Investor má procenta na zisku. Věří, že když do filmu nalije menší částku v jeho startu, několikanásobně se mu vrátí v procentech z prodejů.

- Dotace (EU, filmový fond, města ...)
- Kombinace výše zmíněného

Film Gravitation jsme natočili částečně z našich peněz a částečně z peněz od sponzorů. Měli jsme i menší úspěšnou kampaň na Startovači. Investora jsme získali až při premiéře filmu a pomohl nám s distribucí.

GRAVITATION
Sportovní motivační film o překonávání gravitace, fyzické ale i duchovní.

Domů Novinky (6) Startěří (42) Komentáře (21)

Gravitation - teaser

Splněno **22 500 Kč (150 %)**

15 000 Kč požadováno

jíž skončilo

NELZE PODPOŘIT

Na tento projekt už přispělo **42 Startěří**

Autor projektu
projekt od **Petr Špetla**
Česká republika

spetlafilm.com/petr

50 Kč
Jsi fanoušek!

Poděkování na naší Facebook stránce a emailem.

Líbí? Dejte to vědět ostatním. [G+](#) 3 [Tweet](#) [To se mi líbí](#) 422

Facebook stránka filmu: <https://www.facebook.com/Gravitationfilm>

Oficiální stránka filmu: <http://gravitation.cz/>

Kdo jsme

Filmem provází jeden z nejlepších českých freerunnerů [Jakub Dohnal](#) z týmu [Urban Sense](#).

Za kameru se postaví [Petr Špetla](#), režie se chopí [Denisa Gumbirová](#) a atmosféru filmu podtrhne hudba od oceněovaného skladatele [Karla Antonina](#) a dj/producenta [Jiřího Kurčíka](#).

Dále se ve filmu objeví spoluzakladatelé SebeRevolty [Adam Raw](#) a [Revolta](#), [Jan Kaňůrek](#) a [Michael Beran](#) za [Zabil.cz](#), stuntrider [Martin Krátký](#), členové freerunningových týmů [InMotion](#), [Urban Sense](#), [Sans](#)

Obrázek 9-1: Crowdfundingová kampaň na Startovač.cz k filmu Gravitation

Ať už se rozhodnete pro jakýkoliv způsob financování (krom vlastních zdrojů), budete potřebovat ukázkou, na kterou penězky investorů nalákáte. Délka ukázky se může lišit, ale je důležité, aby v ní bylo obsaženo gró filmu (nastínění zápletky a atmosféry) a byla řemeslně zvládnutá.

S hotovou ukázkou můžete oslovit televizní stanice, investory nebo jít rovnou na crowdfunding. I když se vám na film nepodaří sehnat peníze, ukáзка může sloužit i jako argument pro získání komerční zakázky a čím více jich na webu máte, tím lépe.

My jsme před lety oslovili v Olomouci šermířskou skupinu Adorea, jestli nechtějí natočit propagační video. Společně jsme se domluvili na šermířském souboji, jež získal na YouTube několik set tisíc zhlédnutí během prvních týdnů.



Obrázek č. 119 – Frame ze šermířského souboje skupiny Adorea

Odkaz jsme poslali na sociální síť 9gag, kde získalo přes osmnáct tisíc kladných bodů a influencerům na YouTube. Videu si všimli i tvůrci české hry Kingdom Come z Warhorse Studios a oslovili nás k natočení dokumentárního filmu o šermu *Fechtbuch: The Real Swordfighting behind Kingdom Come*. V tomto případě se časová investice do tvorby vlastní ukázky se vyplatila. Z toho vyplývá, že když chcete něco tvořit, musíte pro to něco udělat. Ne vždy se ale vše povede. Náš projekt *Filmové pohádky* na crowdfundingovém portálu HitHit neuspěl, i když jsme měli již natočené dvě pohádky a jednu roztočenou ukázkou. Troufám si tvrdit, že kromě dřiny musíte mít k úspěchu i trochu štěstí.

LITERATURA

Opravdu chcete být filmařem?. In: *Youtube* [online]. 21.03.2018 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lbIE9VrUJbY>. Kanál uživatele Allan Šubert

MAD HATTER | VLOG | JAK NAPSAT SCÉNÁŘ? | V ČEM PSÁT? | Petr Smazal | #1. In: *Youtube* [online]. 21.03.2019 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=2LDL7HDQ_80. Kanál uživatele Petr Smazal aka Mad Hatter

Two “Game of Thrones” actors reveal how the show’s scripts are kept secret. In: *Youtube* [online]. 14. 04. 2019 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=5fyV_8abrXc. Kanál uživatele 60 minutes

Roy H. Wagner, ASC being interviewed by Petr Zacharias, producer and director In: *Youtube* [online]. 25.02.2016 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eJdzwYETSVU>. Kanál uživatele ZACHARY PICTURES

THOMPSON, ANNE. Famed Cinematographer Roger Deakins Talks Coens, Storytelling, ‘Prisoners’ In: *IndieWire* [online]. 2014-01-13 [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2014/01/famed-cinematographer-roger-deakins-talks-coens-storytelling-prisoners-194193/>

BENJAMIN, B. Practical Optics 1 - Testing Different Sensor Sizes. In: *ASCMag* [online]. 2016-08-04 [cit. 2019-28-04]. Dostupné z: <https://ascmag.com/blog/the-film-book/practical-optics-testing-different-sensor-sizes>

PANNING SPEED BEST PRACTICES. In: *RED* [online]. [cit. 2019-04-28]. Dostupné z: <https://www.red.com/red-101/camera-panning-speed?fbclid=IwAR0FwbQLAx9yptvY7en-vHi0p5WMAAnXbdDcHmvx9VRm4lyYlDe59rnZvUwm8>

PLAZEWSKI, Jerzy: *Filmová řeč*, 1967, str. 26

VALUŠIAK, Josef: *Základy střihové skladby*, 2005, str. 107

SEZNAM OBRÁZKŮ

OBRÁZEK 2-1: EVROPSKÝ TYP TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE	11
OBRÁZEK 2-2: AMERICKÝ TYP TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE V PROGRAMU CELTX	12
OBRÁZEK 2-3: KAMERA ARRI ALEXA. POUZE JEJÍ ZAPŮJČENÍ SPOLU S VYOBRAZENÝM OBJEKTIVEM VYŠLO NA DVACET TISÍC KORUN ZA JEDEN NATÁČECÍ DEN.	15
OBRÁZEK 2-4: PROSTŘEDÍ APLIKACE GOOGLE CARDBOARD CAMERA. S POMOCÍ BRÝLÍ PRO VIRTUÁLNÍCH REALITU, BUDETE MÍT POCIT, JAKO BYSTE STÁLI PŘÍMO NA MÍSTĚ.	16
OBRÁZEK 2-5: SPLAŠENÝ KŮŇ POD NEZKUŠENÝM JEZDCEM – HERCEM NA PODZIM.	17
OBRÁZEK 2-6: DUBLÉR V ZIMĚ	17
OBRÁZEK 2-7: POLODETAIL	19
OBRÁZEK 2-8: CELEK	20
OBRÁZEK 2-9: POLODETAIL - PROTIPOHLED	20
OBRÁZEK 2-10: APLIKACE DIRECTORS VIEWFINDER	21
OBRÁZEK 2-11: INFORMACE ZAHRNÚJÍ POUŽITOU KAMERU, OHNISKO, POMĚR STRAN A ČASOVÉ ÚDAJE POŘÍZENÍ SNÍMKU	21
OBRÁZEK 2-12: PŘESUN MALÉHO ŠTÁBU ZVLÁDNE I SNĚŽNÝ SKÚTR. NA VELKÝ BY NEMUSEL STAČIT ANI SKIBUS.	22
OBRÁZEK 2-13: MALÝ ŠTÁB DIFFVIEW PŘI NATÁČENÍ	23
OBRÁZEK 3-1: NATÁČENÍ V ŘECKU S FOTOAPARÁTEM SONY A7S.	31
OBRÁZEK 3-2: NATÁČENÍ V NEW YORKU S KAMEROU RED EPIC.	31
OBRÁZEK 3-3: KAMERA RED EPIC.	32
OBRÁZEK 3-4: UKÁZKA NOČNÍHO VÝSTUPU ZE SONY A7S.	34
OBRÁZEK 3-5: UKÁZKA NOČNÍHO VÝSTUPU ZE SONY A7S.	34
OBRÁZEK 3-6: ZÁBĚR ZE SPORTOVNÍ KAMERY NA LETÍCÍM ŠÍPU	35
OBRÁZEK 3-7: ZÁBĚR ZE SPORTOVNÍ KAMERY UMÍSTĚNÉ NA ZÁDECH BĚŽÍCÍHO PSA, POMOCÍ POPRUHO GOPRO FETCH.	35
OBRÁZEK 3-8: OBJEKTIV S NASAZENÝM ND FILTREM	36
OBRÁZEK 3-9: MATTEBOX SE ČTVERCOVÝMI FILTRY.	36
OBRÁZEK 3-10: SNÍMACÍ ČIP	37
OBRÁZEK 3-11: POROVNÁNÍ RŮZNÝCH VELIKOSTÍ ROZLIŠENÍ ČIPU	38
OBRÁZEK 3-12: PROJEV ALIASINGU. LANO MÁ OZUBENÉ KRAJE.	38
OBRÁZEK 3-13: I RAW MŮŽE BÝT KOMPRIMOVÁN (1:3, 1:6, 1:9...).	40
OBRÁZEK 3-14: HDMI LOCK A MONITOR	41
OBRÁZEK 3-15: XLR KONEKTOR	42
OBRÁZEK 3-16: KLEČ NA PANASONIC GH5	42
OBRÁZEK 3-17: NEPŘIPOJENÝ FOLLOW FOCUS	43
OBRÁZEK 3-18: HANDKA S PROTIVĚTRNOU OCHRANOU	44
OBRÁZEK 3-19: KLOPOVÝ MIKROFON	45

OBRÁZEK 3-20: SHOTGUN MIKROFON NA BOOM POLE	45
OBRÁZEK 3-21: SHOTGUN MIKROFON UZPŮSOBENÝ PRO ZAPOJENÍ DO SÁNĚK.	46
OBRÁZEK 3-22: VELKOMEMBRÁNOVÝ MIKROFON	46
OBRÁZEK 3-23: SLIDER KONOVA K5 SE SONY A7S.	48
OBRÁZEK 3-24: JEŘÁB S OPERÁTOREM.	48
OBRÁZEK 3-25: VELKÝ JEŘÁB. PRO PŘEVOZ UŽ JE POTŘEBA KAMION.	49
OBRÁZEK 3-26: STEADYCAM CAMTREE WONDER 3	50
OBRÁZEK 3-27: GIMBAL MOZA AIR	50
OBRÁZEK 3-28: KAMERA ARRI ALEXA NA STATIVU	52
OBRÁZEK 3-29: DRON DJI INSPIRE	53
OBRÁZEK 4-1: INTERVIEW SVÍCENÉ PODLE VÝŠE POPSANÉHO ROZLOŽENÍ	56
OBRÁZEK 4-2: STEJNÉ ROZLOŽENÍ SVĚTEL, JAKO U INTERVIEW VÝŠE	56
OBRÁZEK 4-3: OHEŇ ZDE FUNGUJE JAKO TZV. PRAKTICKÉ SVĚTLO	57
OBRÁZEK 4-4: TVRDÝM SVĚTLEM MŮŽETE VYTVÁŘET TEXTURY.	57
OBRÁZEK 4-5: PŘÍKLADEM MĚKKÉHO SVĚTLA ZASE ZATAŽENÁ OBLOHA, KTERÁ ZMĚKČUJE SLUNEČNÍ SVĚTLO. NA FOTCE JE ZDROJ MĚKKÉHO SVĚTLA KINO FLO.	58
OBRÁZEK 4-6: MĚKKÉ SVĚTLO KINO FLO.	58
OBRÁZEK 4-7: SVĚTLO SE SOFTBOXEM.	59
OBRÁZEK 4-8: ZE ZÁKULISÍ POHÁDKY SVÍCENÉ ČERVENÝM SVĚTLEM.	59
OBRÁZEK 4-9: VÝSLEDEK VÝŠE ZOBRAZENÉHO SVÍCENÍ.	60
OBRÁZEK 4-10: ARRI SVĚTLA	60
OBRÁZEK 4-11: UKÁZKA POUŽITÍ DÝMOVNICE „NADÝMÁČEK“	61
OBRÁZEK 4-12: SILUETA PŘI ZÁPADU SLUNCE.	61
OBRÁZEK 4-13: LENS FLARE	62
OBRÁZEK 5-1: NADÝMÁČEK VYPADÁ DOBŘE, ALE NATÁČEJTE RYCHLE, ABYSTE NETRÁPILI HERCE.	64
OBRÁZEK 5-2: JEDEN NADÝMÁČEK VYDRŽÍ KOUŘIT CCA 3 MINUTY, ALE STOJÍ JEN 15 KČ.	64
OBRÁZEK 5-3: HASIČI PŘI ZÁBORU NA KRUHOVÉM OBJEZDU.	65
OBRÁZEK 5-4: VÝSLEDEK Z NATÁČENÍ NA KRUHOVÉM OBJEZDU.	66
OBRÁZEK 5-5: VÝSLEDEK Z NATÁČENÍ NA KRUHOVÉM OBJEZDU.	66
OBRÁZEK 5-6: SKYLINE NYC. PANORAMA JE TYPICKOU UKÁZKOU VELKÉHO CELKU	67
OBRÁZEK 5-7: VELKÝ CELEK STAČÍ UKÁZAT JEN JEDNOU PRO ORIENTACI DIVÁKA.	67
OBRÁZEK 5-8: DÉMONI VYCHÁZÍ ZE SVÉHO DOUPĚTE - ZÁJEM UŽ JE SPÍŠ NA DÉMONA, NEŽ NA DOUPĚ.	68
OBRÁZEK 5-9: V CELKU SLEDUJEME AKCI PASTEVCE.	68
OBRÁZEK 5-10: AMERICKÝ PLÁN ZABÍRÁ POSTAVU OD KOLEN.	69
OBRÁZEK 5-11: AMERICKÝ PLÁN ZABÍRÁ POSTAVU OD KOLEN.	69
OBRÁZEK 5-12: POLODETAIL ZABÍRÁ POSTAVU OD PRSOU.	69

OBRÁZEK 5-13: POLODETAIL ZABÍRÁ POSTAVU OD PRSOU.	70
OBRÁZEK 5-14: OBLIČEJ V DETAILU ZABÍRÁ VĚTŠINU ZÁBĚRU.	70
OBRÁZEK 5-15: OBLIČEJ V DETAILU ZABÍRÁ VĚTŠINU ZÁBĚRU.	71
OBRÁZEK 5-16: VELKÝ DETAIL	71
OBRÁZEK 5-17: VELKÝ DETAIL	72
OBRÁZEK 5-18: NÁČRT STŘIHOVÉ OSY	72
OBRÁZEK 5-19: MUŽ JE NA PRAVÉ STRANĚ A DÍVÁ SE DO TRUHLY NA LEVÉ STRANĚ.	73
OBRÁZEK 5-20: KDYBY BYLA LEBKA TAKÉ NA PRAVÉ STRANĚ. "DIVALI" BY SE OBA STEJNÝM SMĚREM A ZÁBĚR BY NENAVAZOVAL SMYSL.	73
OBRÁZEK 5-21: HRA S PERSPEKTIVOU. ČLOVĚK MÁ PŮSOBIT MENŠÍ NEŽ MAGICKÁ BYTOST.	74
OBRÁZEK 5-22: K DOSAŽENÍ POCITU JE RÝBRCOUL TOČENÝ Z PODHLEDU.	74
OBRÁZEK 5-23: NADHLED PODTRHUJE BEZMOC PACIENTA V KÓMATU.	76
OBRÁZEK 5-24: PODHLED ZVÝRAZŇUJE SÍLU SPORTOVCE PŘED VÝKONEM.	76
OBRÁZEK 5-25: ZÁBĚR Z ÚROVNĚ OČÍ ZACHYCUJE VÝRAZ A OSOBNOST VLKA.	77
OBRÁZEK 5-26: JAKO DOSPĚLÍ LIDÉ NEJSME ZVYKLÍ NA PERSPEKTIVU MALÉHO DÍTĚTI. ZÁBĚR TAK PŮSOBÍ NA DIVÁKA HRAVĚ A NETRADIČNĚ.	77
OBRÁZEK 5-27: PODHLED JE MOŽNÉ VYUŽÍT I K PROHLOUBENÍ MAJESTÁTNOSTI LOKACE. TA DÍKY PODHLEDU PŮSOBÍ VĚTŠÍ A DŮLEŽITĚJŠÍ, NEŽ VE SKUTEČNOSTI JE.	78
OBRÁZEK 5-28: OBRAZ MÁ NĚKOLIK VRSTEV. V POPŘEDÍ JE ČITELNÉ OKNO VOZIDLA A ZRCÁTKO. V PROSTŘEDNÍ VRSTVĚ VIDÍME ODRAZ ZRCÁTKA, TEDY ČÁST NAŠEHO AUTA, SILNICE, MOTORKÁŘE, AUTO A DOMY. V POZADÍ JE SILNICE S LESEM.	78
OBRÁZEK 5-29: ZÁBĚR RÁMUJÍ STROMY A NA DIVÁKA TAK PŮSOBÍ KLIDNÝM DOJMEM.	79
OBRÁZEK 5-30: POZADÍ JE ROZMAZANÉ, ALE STÁLE ČITELNÉ. DIVÁK VÍ, ŽE SE NACHÁZÍ VE VELKÉ KNIHOVNĚ, ALE Z POČÁTKU SE SOUSTŘEDÍ NA ČTENÁŘE UPROSTŘED.	79
OBRÁZEK 5-31: POKUD JSOU OKNA PŘEPÁLENÁ, MUSÍTE EXPOZICI INTERIÉRU SROVNAT SVÍCENÍM S EXPOZICÍ EXTERIÉRU.	80
OBRÁZEK 5-32: ZAPOJTE DO OBRAZU DIAGONÁLY, VEDOU DIVÁKA Z JEDNÉ ČÁSTI OBRAZU DO DRUHÉ.	80
OBRÁZEK 5-33: UKÁZKA PRÁCE S HLOUBKOU OSTROSTI. POZADÍ JE POŘÁD ČITELNÉ, ALE NERUŠÍ DIVÁKA OD HLAV-NÍHO ZÁJMU ZÁBĚRU, KTERÝM JE STŘELEC.	81
OBRÁZEK 6-1: STŘIHOVÁ OSA V ADOBE PREMIERE CC.	83
OBRÁZEK 6-2: NEUTRÁLNÍ ZÁKLAD	85
OBRÁZEK 6-3: MOŽNOST STYLIZACE 1	85

OBRÁZEK 6-4: MOŽNOST STYLIZACE 2	86
OBRÁZEK 6-5: HISTOGRAM	87
OBRÁZEK 6-6: RGB PARADE	88
OBRÁZEK 6-7: FALSE COLORS	89
OBRÁZEK 6-8: VEKTROSKOP	89
OBRÁZEK 6-9: WAVEFORM	90
OBRÁZEK 6-10: COLOR WHEELS - LIFT GAMMA GAIN	91
OBRÁZEK 6-11: COLOR WHEELS - SHADOWS MIDTONES HIGHLIGHTS	91
OBRÁZEK 6-12: COLOR BARS	92
OBRÁZEK 6-13: CURVES	92
OBRÁZEK 6-14: VÝRAZNÁ VINĚTACE	93
OBRÁZEK 6-15: NASTAVENÍ LUT	93
OBRÁZEK 6-16: NEUTRÁLNÍ ZÁKLAD	94
OBRÁZEK 6-17: ZMĚNA PO APLIKACI LUT	94
OBRÁZEK 6-18: HIGHPASS FILTR NA ODSTRANĚNÍ BRUMU	95
OBRÁZEK 6-19: NÁSTROJ NA ODSTRANĚNÍ ŠUMU	95
OBRÁZEK 6-20: UKÁZKA ROZHRANÍ SPECTRAL EDITING.	96
OBRÁZEK 6-21: NASTAVENÍ DYNAMIKY.	97
OBRÁZEK 6-22: EKVALIZÉR	97
OBRÁZEK 6-23: OPTIMÁLNÍ NASTAVENÍ HODNOT EXPORTU PRO YOUTUBE	99
OBRÁZEK 6-24: MOŽNÉ NASTAVENÍ HODNOT EXPORTU PRO TV	100
OBRÁZEK 6-25: LOUDNESS RADAR KONTROLUJE MÍRU HLASITOSTI PRO KINODISTRIBUCI	101
OBRÁZEK 7-1: PRESS KIT BY MĚL BÝT NEJEN PŘEHLEDNÝ, ALE TAKÉ VIZUÁLNĚ POUTAVÝ.	104
OBRÁZEK 7-2: O FILMU GRAVITATION VYŠLO PŘES 40 ČLÁNKŮ V MÉDIÍCH	104
OBRÁZEK 7-3: PLAKÁT KE GRAVITATION	105
OBRÁZEK 8-1: GRAVITATION V KINĚ	107
OBRÁZEK 8-2: Z BESEDY PO FILMU GRAVITATION	108
OBRÁZEK 8-3: DISTRIBUČNÍ LIST K FILMU GRAVITATION	109
OBRÁZEK 8-4: ZADNÍ STRANA OBALU DVD GRAVITATION	110
OBRÁZEK 9-1: CROWDFUNDINGOVÁ KAMPAŇ NA STARTOVAČ.CZ K FILMU GRAVITATION	113

SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY























Každý máme vlastní cestu k filmové tvorbě. Důležité je v podstatě udělat jen první krok. Tato studijní opora se vás snažila připravit na vše, co vás může během filmařské cesty potkat. Až si budete vybírat téma, pamatujte, aby vám bylo blízké. Pouštějte si do štábu jen lidi, se kterými je vám dobře. Vězte, že čím víc času věnujete přípravě, tím snadnější pro vás bude samotné natáčení. Neztrácejte příliš času výběrem perfektní techniky, protože je to jen lopata a cílového diváka vůbec nezajímá, na co jste film točili. Vymýšlejte kreativní záběry o více plánech, které se zajímavě hýbou, ale přemýšlejte nad tím, co chcete pohybem, sklonem kamery i samotným záběrem říci. Ve střihu buďte nemilosrdní a vystříhňte klidně i ten nejkrásnější záběr. Pokud nevypráví příběh, nemá na časové ose co dělat. Naučte se kvalitně ovládat postprodukční záběry, ale vždy se snažte chybám předcházet už při natáčení. Zvuk je důležitější než obraz – nezapomínejte na to a začněte si budovat vlastní zvukovou banku.

Každý sice máme vlastní cestu k filmové tvorbě, ale jednu věc, mají všechny tyto cesty společnou. Nejsou to cesty pro jednotlivce, ale skupiny. Najděte si svoje lidi, kteří budou tvořit s vámi. Když si sednete, možná spolu budete tvořit celý život. Alespoň naše parta začala u jednoho projektu z Obrázku 5-19 a funguje i o 8 let později na Obrázku 5-21.

Doufáme, že vás studijní opora inspirovala k vlastní tvorbě. Čtěte a vzdělávejte se. Základem je Filmová řeč od Jerzy Pazewskiho, Střihová skladba od Josefa Valušiaka, Every Frame a Rembrandt od Andrew Laszlo, American Cinematographer manual 10th edition, Umění filmu – David Bordwell

Pokud vás bavila tato studijní opora, najdete další moje knihy psané v podobném stylu na eshop.petrspetla.cz a můžete sledovat i můj filmařský blog petrspetla.cz.

PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON

	Čas potřebný ke studiu		Cíle kapitoly
	Klíčová slova		Nezapomeňte na odpočinek
	Průvodce studiem		Průvodce textem
	Rychlý náhled		Shrnutí
	Tutoriály		Definice
	K zapamatování		Případová studie
	Řešená úloha		Věta
	Kontrolní otázka		Korespondenční úkol
	Odpovědi		Otázky
	Samostatný úkol		Další zdroje
	Pro zájemce		Úkol k zamyšlení

Pozn. Tuto část dokumentu nedoporučujeme upravovat, aby byla zachována správná funkčnost vložených maker. Tento poslední oddíl může být zamknut v MS Word 2010 prostřednictvím menu Revize/Omezit úpravy.

Takto je rovněž omezena možnost měnit například styly v dokumentu. Pro jejich úpravu nebo přidávání či odebrání je opět nutné omezení úprav zrušit. Zámek není chráněn heslem.

Název: Úvod do filmové tvorby

Autor: **Petr Špetla**

Vydavatel: Slezská univerzita v Opavě
Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě

Určeno: studentům SU FPF Opava

Počet stran: 12223

Tato publikace neprošla jazykovou úpravou.