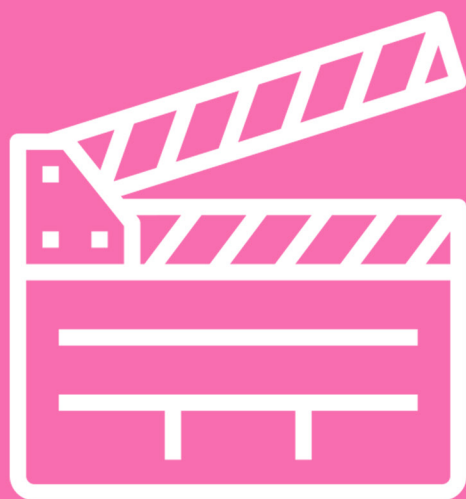


ZÁKLADY AUDIOVIZUÁLNEJ TVORBY 2



Martin **Graca**
Ján **Proner**
Sláva **Gracová**

Trnava 2023

ÜCMFMK

UNIVERZITA SV. CYRILA A METODA V TRNAVE
Fakulta masmediálnej komunikácie



Martin GRACA – Ján PRONER – Sláva GRACOVÁ

ZÁKLADY AUDIOVIZUÁLNEJ TVORBY 2

ÜCMFMK

Trnava 2023

ZÁKLADY AUDIOVIZUÁLNEJ TVORBY 2

AUTORI:

Mgr. Martin Graca, PhD.
Mgr. Ján Proner, PhD.
Mgr. Sláva Gracová, PhD.

RECENZENTI:

Mgr. Ivan Rokošný, PhD.
Ing. Tomáš Miždoš, PhD.

JAZYKOVÁ EDITORKA:

Mgr. Ľubica Janáčková, PhD.

DIZAJN OBÁLKY:

Mgr. Martin Graca, PhD.

GRAFICKÁ PRODUKCIA:

Mgr. Martin Graca, PhD.

Vysokoškolská učebnica vznikla na základe finančnej podpory poskytnutej Fondom pre podporu výskumu UCM (FPPV) v rámci grantového projektu č. FPPV-15-2023.

Publikácia bola schválená Edičnou radou Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave a vedením Fakulty masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave ako vysokoškolská učebnica.

Všetky práva vyhradené. Toto dielo ani jeho časť nemožno reprodukovať bez súhlasu majiteľov práv.

VYDAVATEĽ:

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta masmediálnej komunikácie

Vydanie:

Prvé, 2023

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2023

© Martin GRACA, Ján PRONER, Sláva GRACOVÁ

ISBN 978-80-572-0418-3

OBSAH

PREDSLOV	6
PREDPRODUKCIA	7
1 Audiovizuálne dielo	8
2 Audiovizuálna tvorba – história a vývoj.....	15
3 Filmová reč	35
3.1 Základné pojmy	35
3.2 Veľkosti záberov.....	36
3.2.1 Charakteristika	36
3.2.2 Voľba veľkosti záberov.....	45
3.3 Predsnímacie jednoty	47
4 Námet, scenár, storyboard	51
4.1 Námet	51
4.2 Scenár.....	52
4.3 Storyboard.....	56
5 Pred zapnutím kamery	59
5.1 Výber lokality.....	59
5.2 Rozpočet	59
5.3 Casting a výber štábu	60
5.4 Výprava, kostýmy a make-up.....	60
5.5 Technické zabezpečenie.....	61
6 Kreatívne pozície pri tvorbe	63
PRODUKCIA	67
7 Kamera, pohyby kamera a sklon kamery	68
8 Osvetlenie	73
9 Kompozícia	79
10 Animácia.....	85
POSTPRODUKCIA	88
11 Postprodukcia.....	89
12 Strih a strihová skladba	91
13 Dostupný softvér na editáciu videa.....	96
14 Pracovné prostredie a strih v programe Adobe Premiere Pro	99
15 Farebné úpravy v programe Adobe Premiere Pro	107
16 Export videa a najvyužívanejšie formáty	112
ZÁVER	117
RESUMÉ	118

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1:	Princíp nahrávania videa	9
Obrázok 2:	Animácia Stop Motion.....	10
Obrázok 3:	Video art - <i>The Maid</i>	10
Obrázok 4:	Live video performance	11
Obrázok 5:	Projection mapping realizovaný na Sydney Opera House	12
Obrázok 6:	Camera obscura.....	15
Obrázok 7:	Zoopraxiskop	16
Obrázok 8:	Kinetoskop	16
Obrázok 9:	Kinematograf resp. Caméra Lumière s reverzibilným 35mm filmom	17
Obrázok 10:	Auguste Marie Loius Nicholas Lumière a Louis Jean Lumière	18
Obrázok 11:	Georges Méliès a najznámejšia snímka z filmu <i>Cesta na mesiac</i>	20
Obrázok 12:	Filmová montáž.....	22
Obrázok 13:	Vitaphone a jeho disk	23
Obrázok 14:	Technicolor (trojfarebný proces tvorby farebného filmu)	24
Obrázok 15:	Režiséri Louis Malle, Robert Altman a François Truffaut.....	25
Obrázok 16:	Logo technológie Dolby Stereo a blockbuster <i>Star Wars</i> (1977)	27
Obrázok 17:	Ukážka prvej CGI animácie a súčasnej CGI animácie	28
Obrázok 18:	Logá streamovacích služieb Amazon Prime, Disney+ a Netflix	29
Obrázok 19:	Veľký celok.....	37
Obrázok 20:	Celok.....	38
Obrázok 21:	Polocelok	39
Obrázok 22:	Americký plán	40
Obrázok 23:	Polodetail.....	41
Obrázok 24:	Detail	42
Obrázok 25:	Veľký detail	43
Obrázok 26:	Veľkosti záberov	45
Obrázok 27:	Myšlienková mapa príbehu <i>Chlapec stretol dievča</i>	51
Obrázok 28:	<i>The Bayeux Tapestry</i> v múzeu Bayeux	57
Obrázok 29:	Ukážka storyboardu podľa scenára.....	58
Obrázok 30:	Typy kamier (z ľava: zrkadlová, bezzrkadlovka, akčná kamera, 360° kamera a digitálna filmová kamera).....	69
Obrázok 31:	Trojbodové osvetlenie (3 point lighting)	75
Obrázok 32:	Farebná teplota	76
Obrázok 33:	Pravidlo tretín	79
Obrázok 34:	Zlatý rez	80
Obrázok 35:	Pravidlo filmovej osi.....	80
Obrázok 36:	Presun jednej s postáv.....	81
Obrázok 37:	Príchod tretej postavy.....	82

Obrázok 38:	Umiestnenie herca pri nakrúcaní rozhovoru.....	83
Obrázok 39:	Match cut vo filme 2001 A space odyssey (1968)	94
Obrázok 40:	Pracovné prostredie v programe Adobe Premiere Pro a Davinci Resolve.	98
Obrázok 41:	Úvodná obrazovka a import	99
Obrázok 42:	Pracovné prostredie Editing	100
Obrázok 43:	Dôležité funkcie v program monitore	102
Obrázok 44:	Pracovné nástroje.....	103
Obrázok 45:	Proces strihu	104
Obrázok 46:	Finálny strih.....	105
Obrázok 47:	Sekcia Basic correction	108
Obrázok 48:	Úprava preexponovaného záberu pred a po	108
Obrázok 49:	Úprava farieb príklad A.....	109
Obrázok 50:	V-Log pred a po úpravách.....	110
Obrázok 51:	Úprava farieb, príklad B	110
Obrázok 52:	Export v programe Adobe Premiere Pro.....	113
Obrázok 53:	Prednastavené šablóny exportu	115

PREDSLOV

Tvorba videí je čoraz populárnejšia. V posledných rokoch, kedy takmer všetci majitelia mobilných telefónov využívajú denne sociálne siete, je video populárnejšie ako fotografia. Vo voľnom čase rolujeme a sledujeme videá zhotovené profesionálmi aj amatérmi. Vďaka ľahko dostupným aplikáciám, šablónam, návodom sa rozdiel medzi profesionálnejšími a videami vytvorenými bežnými používateľmi mobilných telefónov zotiera.

Na Fakulte masmediálnej komunikácie vyučujú autori tejto publikáciu okrem iného aj Audiovizuálnu tvorbu a to predovšetkým v prvom ročníku bakalárskeho štúdia. Jednoduchá editácia videa je minimum, čo musí absolvent štúdia masmediálnej komunikácie vedieť. Práve vďaka zmieňovaným sociálnym sieťam sú videá tvorené denne, či už pre jednotlivcov alebo napríklad klientov.

Natočiť video dokáže každý, to isté platí o postríhaní napríklad cez aplikáciu Instagramu. Ak má video dobre vyzeráť, byť čitateľné a porozumiteľné divákovi, na to je potrebné aby jeho tvorca mal základy jeho tvorby. Nebavíme sa len o videách určených na sociálne siete. Je bežnou praxou, že napríklad promo videá, reklamy, videoklipy, nakrúcajú mladí tvorcovia. Ďalšou zárobkovou činnosťou je kategória eventov. Nakrúcanie rodinných udalostí ako napríklad svadieb, či stužkových, plesov, večierkov je veľmi atraktívne a venuje sa mu mnoho absolventov nášho študijného programu. Samostatnú kategóriu tvorí televízna a filmová produkcia.

Táto učebnica tvorí základ pre pochopenie celého procesu tvorby audiovizuálneho diela od prvotného nápadu, po export hotového videa. Je rozdelená do troch častí: predprodukcia, produkcia a postprodukcia. Jednotlivé kapitoly sú doplnené o typy a cvičenia pre študentov. Autori veria, že poskytne čitateľom praktické rady a dostatočný teoretický základ tvorby audiovizuálnych diel.

PREDPRODUKCIA

Predprodukcia je prvou úvodnou fázou tvorby audiovizuálneho diela. Zahŕňa všetky činnosti, ktoré sú potrebné vykonať a zariadiť pred tým, ako sa prvýkrát zapne kamera. Do tejto fázy zaradzujeme: námet a následná tvorba scenára, stanovenie rozpočtu, casting alebo výber hercov, výber štábu, výprava, kostýmy a make-up. (Jones, 2013) Zložitejší proces prípravy je pri veľkých produkciách napríklad celovečerných filmov. Pri študentských prácach sú často funkcie kumulované, pracuje sa s nízkym rozpočtom a svojpomocne. Do predprodukcie môžeme ešte zaradiť výber lokality a technické zabezpečenie, napríklad vhodný výber kamier a osvetlenia. (Proner a kol., 2019).

V rámci tejto publikácie sme prvú časť začali charakteristikou audiovizuálneho diela a jeho vývoja do dnešnej podoby. Budúci tvorca audiovizuálneho diela musí poznať základnú terminológiu, ktorej sme venovali samostatnú kapitolu a pokračovali spracovaním námetu, scenára, storyboardu a charakteristikou kreatívnych pozícií pri tvorbe filmu.

1 AUDIOVIZUÁLNE DIELO

ΑΠΟΤΑΪΑ: V tejto kapitole v rámci teoretických východísk definujeme pojem audiovizuálne dielo. Pre ďalšie pochopenie audiovizuálnej tvorby je nevyhnutné, aby sme predstavili základnú terminológiu. V úvodnej kapitole determinujeme audiovizuálne dielo, jeho súčasti a typové rozdelenie. V závere lekcie uvedieme typy a cvičenia z tejto oblasti.

Jednu zo základných definícií audiovizuálneho diela stanovuje autorský zákona č 185/2015 Z.z. Hovorí o tom, že audiovizuálne dielo je vytvorené filmovými tvorivými postupmi, či výberom a spracovaním diel audiovizuálne použitých bez ohľadu na formu a spôsob ich spracovania. Dielo je vnímateľné prostredníctvom technického zariadenia ako sled zaznamenaných, zámerne usporiadaných a navzájom súvisiacich obrazov vyvolávajúcich dojem pohybu. Môžu byť sprevádzané zvukom alebo v ňom môže zvuk úplne absentovať.

Audiovizuálne dielo môžeme v rámci elementárnej definície opísať ako výsledok kreatívnej činnosti, ktorá zahŕňa vizuálne a auditívne prvky. V niektorých prípadoch môže byť jedna z týchto zložiek vynechaná. Najčastejšie sa môžeme s audiovizuálnym dielom stretnúť vo filme, televízií a televíznych reláciách, multimedialných inštaláciách a podobne.

Audiovizuálne diela sa líšia napríklad obsahom, formou alebo využitím. Môžeme ich rozdeliť podľa typu na:

- videá,
- animácie,
- video art,
- vizuálne koncerty,
- live video performance,
- projection mapping,
- filmové hudobné skladby.

Okrem spomenutých typov je mnoho ďalších, ktoré môžeme zaradiť do kategórie audiovizuálnych diel. Definujeme si jednotlivé typy v ďalšej časti kapitoly.

Video – základ slova pochádza z latinského slova „videre“ čo v preklade znamená „vidieť“. Video je médium, obsahujúce pohyblivé obrázky, ktoré sú častokrát sprevádzané zvukom vychádzajúcim z prostredia natáčania alebo posprodukcne doplneným. Využívame ho na generovanie statických

obrázkov, ktoré pri spustení v určitej rýchlosti bezprostredne po sebe, simulujú pohyb. Video prešlo rôznymi etapami vývoja od analógového po digitálne. Digitálne video má obsah kódovaný v binárnom formáte. Informácie v ňom uložené sú zobrazované ako frekvencia digitálnych údajov. Ľudia vnímajú svet zmyslami, ktoré sú analógové. Informácie z digitálneho videa, sú umiestnené bezprostredne za sebou tak, aby ich naše zmysly vnímali akoby boli v nepretržitom toku.



Obrázok 1: Princíp nahrávania videa

Zdroj: Owen, D. (2012). *Frame Rate*. MediaCollege.

<https://www.mediacollege.com/video/frame-rate/>

Animácia – je proces tvorby audiovizuálnych diel, ktorý vytvára ilúziu pohybu, vďaka rýchlemu prehrávaniu jednotlivých snímok. Tento typ audiovizuálnej tvorby vytvárame pomocou rôznych techník ako napríklad: stopmotion, 2D a 3D počítačová animácia, cel animácia a iné. Tradičné formy animácie akými sú cel a stopmotion fungujú na princípe série snímok, ktoré sú vytvárané zakaždým keď sa objekt uvedie do pohybu. Následne sa snímky zrýchlia a vytvoria video, ktoré simuluje pohyb objektu. Pri cel animáciách, animátor nakreslí každý snímok samostatne. Tento proces je časovo veľmi náročný. Pri stopmotion, ktorý zachytáva snímky v čase, sa najčastejšie hýbe figúrkami, ktoré sú vyrobené z plastelíny. Každý pohyb sa zachytí fotoaparátom. Výsledné snímky sa zrýchlia a vytvoria video. Nástupom digitálnych technológií sa zrýchlil aj proces animácie. 2D a 3D počítačové animácie umožňujú dokonalejšie a plynulejšie pohyby postáv a otvárajú nové možnosti tvorby.

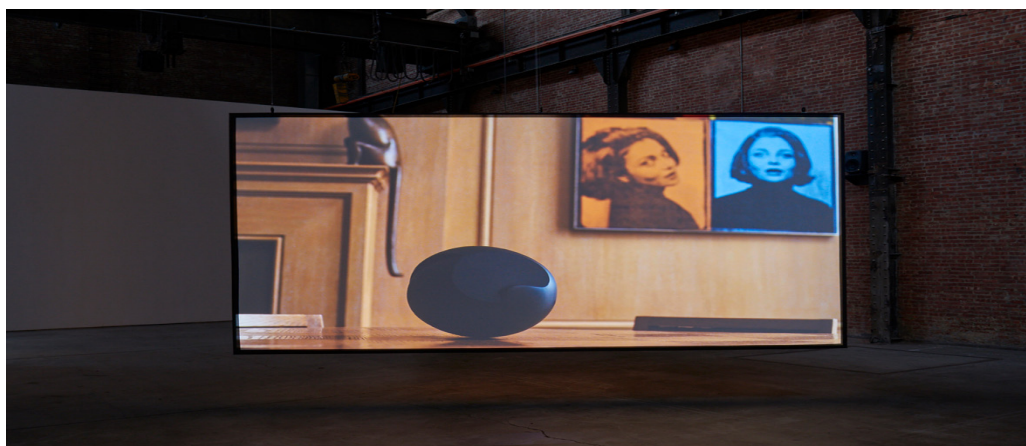


Obrázok 2: Animácia Stop Motion

Zdroj: Stop Motion Animation: Everything You Need to Know | Adobe. (b.d.). ADOBE.

<https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html>

Video art – je forma umenia, ktorú definujeme ako elektronické médium, aplikované na prezentáciu vizuálnych obrazov v pohybe. Tento umelecký žáner využíva napríklad videá a filmy ako expresívne či kreatívne médium. Video art môže byť inštalovaný v rôznych lokalitách. Produkcia zahŕňa živé vystúpenia alebo manipuláciu z existujúcimi zábermi napríklad pridávaním nových vrstiev a efektov. Video art je zložené z troch prvkov: pohyblivé obrázky, čas a zvuk. Okrem týchto hlavných elementov môže zahŕňať aj vôňu, vlhkosť, teplotu a iné.



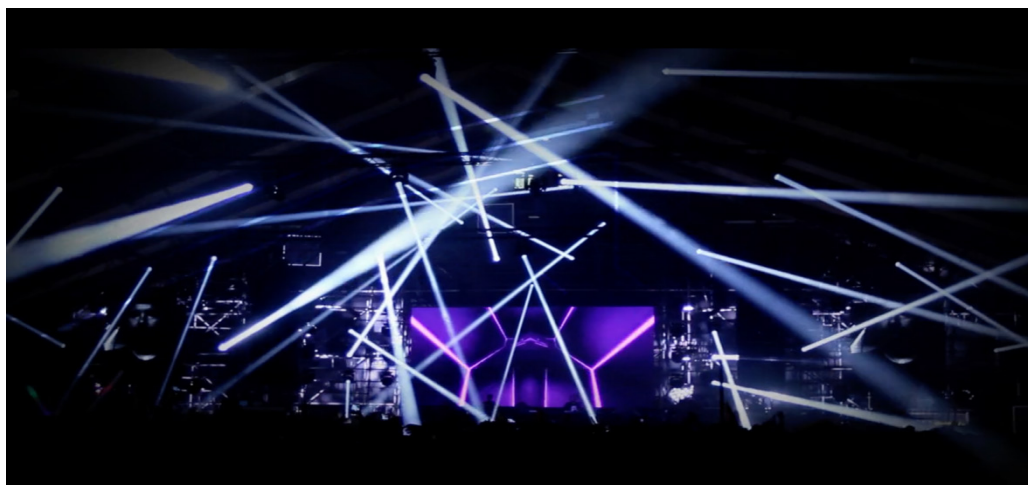
Obrázok 3: Video art - *The Maid*

Zdroj: Rodriguez, C. (2019). *The Maid*. Artspace Magazine.

https://www.artspace.com/magazine/art_101/close_look/the-top-7-places-to-experience-video-art-56246

Vizuálny koncert – je hudobné vystúpenie kombinujúce vizuálne efekty s hudobnou zložkou, ktoré sú **navzájom rovnocenné**. Tento typ koncertov je zameraný najmä na umelecký zážitok. Vizuálne efekty tvoria integrálnu súčasť hudby.

Live video performance – je živé vystúpenie interpreta, kde sa v reálnom čase prelína obrazová a zvuková zložka. Použitím špeciálnych efektov, nástrojov a technológií sa zvuk s obrazom stávajú viac atraktívnymi tak, že spolu interagujú a vytvárajú nový rozmer zážitku pre svojich recipientov. Oproti vizuálnym koncertom je dominantná hudba a vizuálne efekty sú len jej doplnkom.



Obrázok 4: Live video performance

Zdroj: De Koning, E., van der Ploeg, B. (b.d.) *Resolume Wire*. Resolume.

<https://resolume.com>

Projection mapping – je technika, ktorá využíva projektor alebo viacero projektorov k zobrazovaniu obrázkov resp. videa na nerovných povrchoch. Oproti štandardnej projekcii napríklad prezentácií na bielom rovnom projekčnom plátne, sa svetlo mapuje/zobrazuje na akomkoľvek povrchu, čím sa 3D objekty menia na interaktívne displeje. Projection mapping môžeme využiť na dekorácie, reklamu, hry a podobne.



Obrázok 5: Projection mapping realizovaný na Sydney Opera House

Zdroj: Staffpublished, Avn. (26. novembra 2019). Christie Crimson Laser Projectors Illuminate Sydney Opera House. Systemscontractor.

<https://www.avnetwork.com/news/christie-crimson-laser-projectors-illuminate-sydney-opera-house>

Filmové hudobné skladby – sú kompozície vytvorené pre konkrétne filmové alebo iné audiovizuálne dielo. Filmové skladby zdokonaľujú vizuálnu a emocionálnu impresiu diel. Rovnako pomáhajú prerozprávať príbeh a nabudiť požadovanú atmosféru v rámci jednotlivých scén a obrazov.

TIPY

Audiovizuálne dielo môže mať niekoľko podôb. Je dôležité si pred jeho realizáciou vybrať spôsob a formu, ktorou bude dielo vytvorené. Predprodukčná fáza slúži na ujasnenie si všetkých atribútov audiovizuálneho diela. Najmä námet a scenár sú smerodajným nástrojom pri jeho ďalšej produkcii.

CVIČENIE

1. Vymenujte aspoň 3 konkrétne animované audiovizuálne diela, ktoré sú vytvorené rôznymi typmi animácie.
2. Vyhľadajte na internete príklady využitia projection mapping v rámci reklamy vybranej značky.
3. Vytvorte krátke audiovizuálne dielo s ľubovoľnou témou, ktoré bude mať dĺžku aspoň 15 sekúnd a bude točené na jeden záber so zvukom pochádzajúcim z prostredia nahrávania.

POUŽITÁ LITERATÚRA

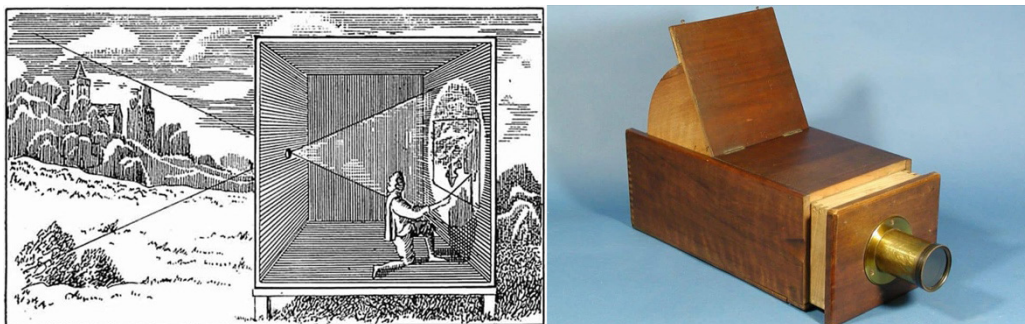
1. Autorský zákon č. 185/2015 Z. z. (2015).
<https://www.slov-lex.sk/pravne-predpisy/SK/ZZ/2015/185/>.
2. Basile, N. (b.d.). Naučte sa základy animácie Cel. Sk.efferit.com.
<https://sk.efferit.com/naucte-sa-zaklady-animacie-cel/>
3. Cassidy, J. (b.d.). Video. The University of Chicago.
<https://csm.uchicago.edu/glossary2004/video.htm>
4. Central, P. M. (2012). What is projection mapping? Projection Mapping Central.
<https://projection-mapping.org/what-is-projection-mapping/>
5. Crawford, M. (b.d.). What Is Video Art: Complete Guide. FilmMakingLifestyle.
<https://filmlifestyle.com/what-is-video-art/>
6. De Koning, E., van der Ploeg, B. (b.d.) Resolume Wire. Resolume.
<https://resolume.com>
7. DZED Systems. (2016). Introduction to Stop Motion Animation - Dragonframe. Dragonframe.
<https://www.dragonframe.com/introduction-stop-motion-animation/>
8. Hanna, K., T. (2022). Digital Video. TechTarget.
<https://www.techtarget.com/whatis/definition/digital-video>
9. Owen, D. (2012). Frame Rate. MediaCollege.
<https://www.mediacollege.com/video/frame-rate/>
10. Rodriguez, C. (2019). The Maid. Artspace Magazine.
https://www.artspace.com/magazine/art_101/close_look/the-top-7-places-to-experience-video-art-56246

11. Staffpublished, Avn. (26. novembra 2019). *Christie Crimson Laser Projectors Illuminate Sydney Opera House*. Systemscontractor.
<https://www.avnetwork.com/news/christie-crimson-laser-projectors-illuminate-sydney-opera-house>
12. Stop Motion Animation: Everything You Need to Know | Adobe. (b.d.). ADOBE.
<https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html>
13. Walus, B., P. (2012). *A new modular approach to the composition of film music*. Adelaide Research & Scholarship.
<https://hdl.handle.net/2440/84425>
14. What is Video - javatpoint. (b.d.). Javatpoint.
<https://www.javatpoint.com/what-is-video>

2 AUDIOVIZUÁLNA TVORBA – HISTÓRIA A VÝVOJ

ΑΠΟΤΑΪΑ: Kapitola obsahuje stručnú históriu vzniku filmu od jeho počiatku až po súčasnú podobu. Prestavíme si milníky vo vývoji filmu a jeho hlavných predstaviteľov v rámci technologického vývoja a umeleckého napredovania. Ďalej uvedieme technické zariadenia, ktoré boli predchodcami dnešných kamier a vytvorili základ pre zaznamenávanie pohybu.

Predpoklady na zachytenie pohyblivého obrazu začali vynájdením zariadenia s názvom *Camera obscura*. Jav, pri ktorom prechádza svetlo cez otvor do tmavej miestnosti a vytvára obraz otočený hore nohami, opísal v Starovekom Grécku Aristotelés. *Camera obscura* ma dlhú históriu a rozvíjať sa začala najmä v období renesancie, kde ju využívali umelci napríklad na projekciu a obkresľovanie obrazov. V 17. storočí začali vznikať prenosné verzie tohoto zariadenia. V 19. storočí na základe princípu *Camera obscura* vznikli prvé fotoaparáty.



Obrázok 6: Camera obscura

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

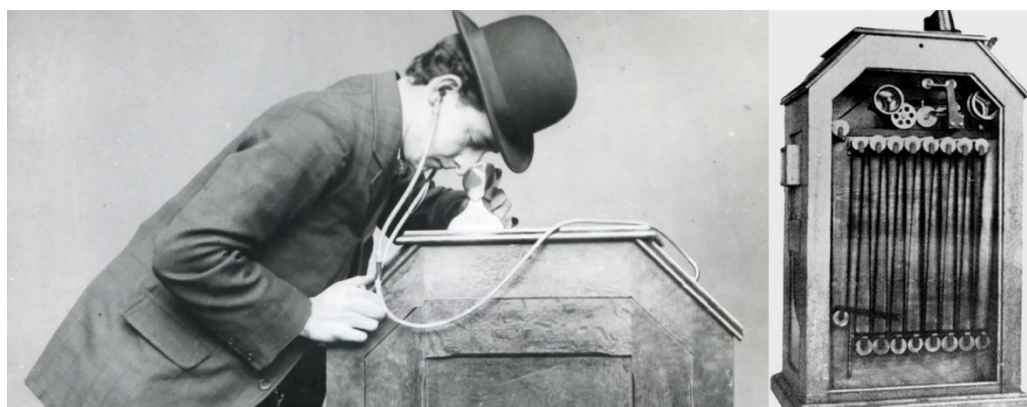
Ďalším významným posunom v zaznamenávaní pohybu obrazu bol *Zoopraxiskop*. Tento prístroj, ktorý v roku 1879 vytvoril Eadweard Muybridge, bol navrhnutý na záznam pohybu zvierat. Fungoval na princípe rýchleho rotujúceho disku s otvormi a fotografiami, cez ktorý prechádzalo svetlo a vytváralo efekt pohybu. *Zoopraxiskop* používal s počiatku sériu fotografií zvierat v rôznych fázach pohybu. Prispel k porozumeniu biomechaniky pohybu zvierat, vďaka pohybovej analýze realizovanej na vytvorených pohyblivých záberoch. Neskôr pribudli aj postavy ľudí napríklad pri tanci a podobne. *Zoopraxiskop* bol schopný zaznamenávať aj premietanť rôzne typy obrazov.



Obrázok 7: Zoopraxiskop

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

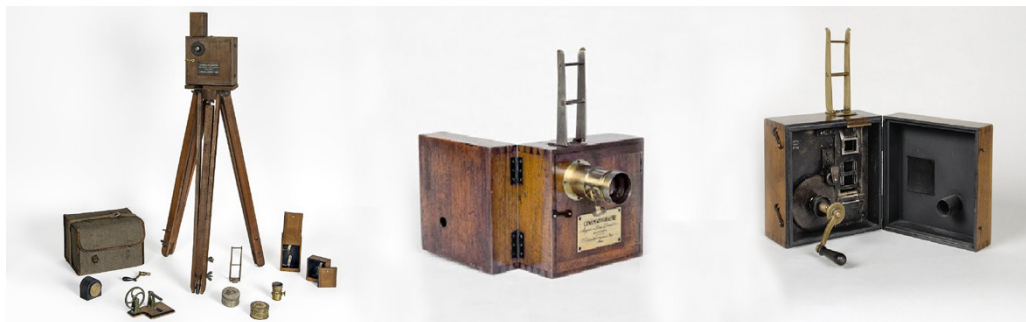
V roku 1891 vynášiel Thomas Edison spoločne s tímom inžinierov (najmä inžinierom Williamom Keneddym Lauriem) Kinetoskop. Bol to prístroj na osobitné prezeranie série fotografií imitujúcej pohyb. Sledovať pohyblivé obrázky mohli jednotlivci zo širokej verejnosti od roku 1894 v New Yorku. Osoba si mohla prístroj prenajať, priložiť oko do otvoru a sledovať krátky pohyblivý záznam - sériu fotografií. Kinetoskop môžeme zaradiť ako predchodcu filmových projekčných zariadení.



Obrázok 8: Kinetoskop

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Míľníkom vo svete kinematografie sa stal vynález bratov Lumièrovcov. 28. decembra 1895 zorganizovali prvé verejné premietanie v Grand Café v Príži. Pomocou svojho zariadenia s názvom *Kinematograf*, premietali publiku film s názvom *Príchod vlaku do stanice La Ciotat* (Arrival of a Train at La Ciotat). Kinematograf je prístroj, ktorý dokázal obraz zaznamenávať aj premietiť. Vďaka svojmu kompaktnému vyhotoveniu, bol pomerne prenosný. Preto rozšíril možnosti produkcie filmov do exteriérov. Obraz sa zaznamenával na perforovaný filmový pás. Ten sa neskôr stal štandardom vo filmovej produkcii.



Obrázok 9: Kinematograf resp. Caméra Lumière s reverzibilným 35mm filmom

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Prvé filmy bratov Lumièreovcov boli krátke a šlo v nich najmä o zachytenie každodenných činností na filmový pás. Spomínaný film *Príchod vlaku do stanice La Ciotat*, trval 50 sekúnd. Reakcie publika neboli podľa očakávaní bratov Lumièreovcov. Diváci na pohyblivé obrázky reagovali krikom, keďže sa vlak rútil „priamo na nich“. Ďalší film z ich produkcie mal názov *Robotníci odchádzajúci z továrne Lumière*. Bratia Lumièreovci vytvorili viac ako 1400 filmov. Ich produkcia obsahovala veľký počet krátkych filmov s trvaním okolo jednej minúty.

Za ich najznámejšie diela môžeme považovať filmy ako napríklad:

- *Záhradník (Le Jardinier)* – film z roku 1895 je považovaný za jednu z prvých komédií. Známy je aj pod názvom „postriekaný záhradník“. Jeho dĺžka je približne jedna minúta.
- *Detské jedlo (Le Repas de bébé)* – dielo z roku 1895 zobrazuje proces kŕmenia bábätko s rodičmi. Statická scéna trvá menej ako jednu minútu.
- *Vylodenie fotografického kongresu v Lyone (Le Débarquement du Congrès de Photographie à Lyon)* – v roku 1895 natočili bratia Lumièreovci vylodenie návštevníkov fotografického kongresu v Lyone. Ďalšia jednoduchá statická scéna s dĺžkou menej ako jedna minúta zobrazuje bežné životné situácie.
- *Kartová partia (Partie d'écarté)* – film z roku 1896 zachytáva kartovú partiu troch mužov a čašníka. Rovnako ako predchádzajúce diela Lumièreovcov aj tento príbeh sa odohráva v rámci jedného záberu a trvá menej ako jednu minútu.

Filmy Lumièreovcov (resp. dokumenty zobrazujúce realitu) reprezentovali skôr technologický pokrok. Napriek tomu vytvorili prostredie na rozvoj umenia vo filme v nasledujúcich rokoch. Kinematograf nebol jediným technickým

zariadením, ktorý bratia zostrojili. V roku 1903 vytvorili Autochróm, farebný fotografovací film. Toto zariadenie vytvorilo predpoklady na vznik farebného filmu. Experimentovali aj s rôznymi rýchlosťami zaznamenávania videa, objektívmi a podobne. Mali nespochybniteľné zásluhy vo vývoji filmu a filmovej techniky.



Obrázok 10: Auguste Marie Loius Nicholas Lumière a Louis Jean Lumière

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Georges Méliès využil kameru bratov Lumièrovcov a mierne si ju upravil. Jeho kamera pracovala na princípe kluky, ktorá bola manuálne poháňaná. Obraz zaznamenávala na 35mm film. Meliès bol pôvodne iluzionista a do dejín sa zapísal ako inovátor v oblasti špeciálnych efektov, ktoré vyvinul a používal pri nakrúcaní. Iluzionizmus ovplyvnil jeho filmy, v ktorých vytváral scény plné fantázie prepletené s vizuálnymi efektmi. Najpoužívanejšie filmové efekty, ktoré používal môžeme zaradiť napríklad:

- **Viacnásobná expozícia** – princíp tohto efektu spočíva v zaznamenaní scény, následnom pretočení filmu a zaznamenaní ďalšej scény na rovnaký kus filmu. Takto môžeme vytvoriť efekt prekrývajúcich sa obrazov.
- **Disolve, Fade-In a Fade-Out** – sú techniky slúžiace na plynulý prechod medzi scénami prípadne obrazmi. V súčasnosti sú tieto „prelínačky“ považované za štandard.
- **Stop Trick** – umožňuje presun objektov zo záberov. Po zastavení nakrúcania záberu sa zmení scéna alebo presunú rekvizity a následne sa nakrúcanie opäť spustí. Vo výsledku sa rekvizity či postavy mohli presúvať nečakane z miesta na miesto, miznúť alebo meniť.
- **Zväčšovanie a miniaturizáciu** – tieto spôsoby ilúzie pomocou perspektívy využíval Meliès na zmenu veľkostí postáv a objektov. Používal pritom napríklad zmenšené modely.

- **Ručné farbenie snímkov** – bolo náročné na realizáciu, ale keďže technológie v období na prelome 19. a 20. storočia neumožňovali nakrúcať farebné filmy, Georges Meliès svoje filmy ručne dofarbovali.

Vo svojich filmoch pracoval s divadelnými scénami, kulisami, pyrotechnikou množstvom kostýmov. Okrem režirovania svojich mnohokrát fantazijných filmov v nich aj hral. Podieľal sa aj ako dizajnér, dekoratér, kameraman či kostýmový dizajnér. Počas svojho života vytvoril približne 500 filmov. Jeho filmy oproti filmom bratov Lumièrovcov niesli prvky fantasy, boli naratívne a trvali dlhšie.

Za jeden z prvých experimentálnych počinov Georgesa Melièsa je považovaný film *The Vanishing Lady* (*Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*), z roku 1896. V tomto filme hrá úlohu kúzelníka samotný Meliès, ktorý nechá zmiznúť ženu sediacu na stoličke. Tento trik dosiahol použitím spomínaného efektu *Stop Trick*. Vo filme využíva svoje skúsenosti iluzionistu a implementuje ich do kinematografie. Dielo môžeme považovať za milník v rámci využívania špeciálnych efektov vo filmoch.

Najznámejším dielom Melièsa je bezpochyby *Cesta na Mesiace* (*Le Voyage dans la Lune*) z roku 1902. Toto dielo je považované za jedno z prvých vedecko-fantastických filmov svetovej kinematografie. Jeho predlohou je kniha od Julesa Vernea s názvom *Zo zeme na mesiac, priame spojenie za 97 hodín a 20 minút* (*De la Terre à la Lune, trajet direct en 97 heures 20 minutes*). V tejto snímke sa skupina astronautov vyberie na Mesiace, stretávajú sa s mimozemšťanmi, zažívajú rôzne dobrodružstvá až sa nakoniec vrátia späť na Zem. Celková dĺžka filmu je približne 13 minút.

Za ďalšie významné diela Georgesa Melièsa môžeme považovať napríklad filmy:

- **Popoluška (Cendrillon)** – filmová adaptácia rozprávky o popoluške z roku 1899 je považovaná za jednu z prvých diel, kde bol použitý komplexný naratív a efekty v jednotlivých scénach. Dĺžka filmu je približne 6 minút a neskôr bol dodatočne kolorizovaný.
- **Johanka z Arcu (Jeanne d'Arc)** – film z roku 1900 zobrazuje historický príbeh Johanky z Arcu a jej boja proti Angličanom **v Storočnej vojne**. Dielo ma dĺžku približne 10 minút a bol to prvý Melèsov film, ktorý prekonal 200 metrovú dĺžku filmového pásu, na ktorý bol zaznamenaný. Neskôr bol tento film kolorizovaný.

- **Cesta do nemožna (Le Voyage à travers l'impossible)** – snímka z roku 1904 je inšpirovaná divadelnou hrou od Julesa Vernea z roku 1882. Vedeckofantastické dobrodružstvo nadväzuje resp. je pokračovaním filmu *Cesta na Mesiac (Le Voyage dans la Lune)*. Film z množstvom scén a vizuálnych efektov, predstavuje príbeh dobrodruhov, ktorí objavujú neprebádané miesta. V jednej zo scén letia vlakom priamo do Slnka. Dielo ma dĺžku približne 20 minút a bol kolorizovaný.
- **Čarodejnica (La Sorcière)** – dielo z roku 1906 je príbehom čarodejnice, ktorá v rôznych scénach predvádza svoju mágiu a stretáva sa s nadprirodzenými bytosťami a objektmi. Meliès v tomto filme opäť prepojil inscenáciu s iluzionizmom, s ktorým mal už v minulosti skúsenosti a vizuálnymi efektmi, ktoré sú jedným z hlavných prvkov jeho diel. Dĺžka snímky je takmer 13 minút a bola kolorizovaná.

Georges Meliès a jeho filmy boli na začiatku 20. storočia veľmi populárne. Neskôr v rámci rozvoja filmového priemyslu, stratila verejnosť o jeho diela záujem. To vyústilo do Melièsových finančných problémov a následne z verejného priestoru zmizol a bol zabudnutý. Zmenilo sa to v roku 1931, keď mu francúzsky filmový priemysel udelil *Zlatú medailu Cinematographique* za jeho prínos do filmového umenia. Neskôr bol uvedený do francúzskeho filmového Panteónu. Jeho prínos v rámci vizuálnych efektov a filmového naratívu bol pre vývoj filmu markantný. Dodnes je celosvetovo považovaný za jedného z otcov kinematografie.



Obrázok 11: Georges Meliès a najznámejšia snímka z filmu *Cesta na mesiac*

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

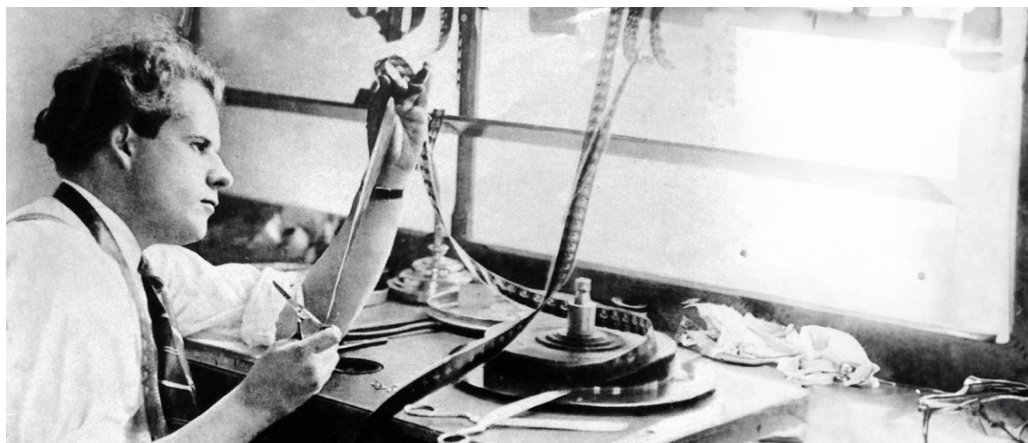
V období od roku 1910. až po ranné 30. roky 20. storočia sa zažala ďalšia etapa v rámci vývoja kinematografie. Filmári začali experimentovať s tzv. *filmovou*

montážou. Teda procesom spájania jednotlivých častí diel ako napríklad film, obraz a hudba do kompaktného celku. V tomto období v rámci filmovej montáže dominovala *Sovietska montážna teória*. O túto teóriu sa pričínal aj filmový režisér Lev Kuleshov, ktorý vytvoril aj tzv. *Kuleshovov efekt*. Tento efekt hovorí o tom, ako môže montáž ovplyvňovať spôsob interpretácie obrazov a ich vnímanie divákmi. Recipienti filmovej montáže majú väčšiu interakciu z dvoch postupných záberov než z jedného izolovaného záberu. Usporiadanie dvoch záberov pridáva sémantický význam danej scéne. Rôzne kombinácie záberov preto môžu vyvolať u diváka rozličné emócie.

Sovietská montážna škola sa má 5 typov:

- **Metrická montáž** – využíva časovú dĺžku záberov na ovplyvnenie emócií diváka. Rovnako sa zameriava na vytvorenie štruktúrovaného pocitu v príbehu alebo scéne. Jej cieľom je určiť rytmus alebo tempo vo filme a upravovať zábery na konkrétnu dĺžku bez ohľadu na obsah záberu. Príklad tejto montáže môže nájsť vo filme *Križník Potemkin* z roku 1925 od režiséra Sergeja Eisensteina.
- **Rytmická montáž** – kreuje a udržiava daný rytmus v rámci filmu prostredníctvom dĺžky záberov a spôsobu strihovej skladby. Kladie dôraz na rytmus, tempo scén a záberov. Rytmická montáž je v porovnaní s metrickou rozdielna najmä v tom, že sa nezameriava len striktne na dĺžku záberov ale na zreteľ berie aj dynamiku záberov a ich obsah. Príkladom rytmickej montáže môžeme nájsť vo filme *Muž s filmovou kamerou* z roku 1929 od režiséra Dziga Vertova.
- **Intelektuálna montáž** – kombinuje dva a viac nezávislých záberov s cieľom vytvoriť nový význam, ktorý prekračuje ich doslovný obsah. Spája scény a obrazy so silným intelektuálnym alebo symbolickým významom. Príkladom danej montáže je film *Október: 10 dní, ktoré otriasli svetom* z roku 1928 od režiséra Sergeja Eisensteina, v ktorom kreuje komplexné a politicky nabité významy prostredníctvom strihovej skladby.
- **Tonálna montáž** – kladie dôraz na vizuálne prvky ako napríklad svetlo, farebnosť, textúra alebo kompozícia záberov s úmyslom dosiahnutia požadovanej emócie alebo atmosféry. Zameriava sa na emocionálny aspekt scén a záberov s cieľom kreovať alebo zintenzívniť konkrétnu náladu alebo emóciu vo filme. Vo filme *Muž s filmovou kamerou* od režiséra Dziga Vertova môžeme nájsť tonálnu montáž, ktorú používa na vytvorenie dynamického obrazu mestského života v Sovietskom Rusku.

- **Overtónová montáž** – kombinuje viacero prvkov montáži na kreovanie komplexného emocionálneho alebo intelektuálneho efektu. Vytvára resp. zosilňuje atmosféru alebo tému vo filme tak, že spája obrazy a zvuky a tým kreuje nový, hodnotnejší význam či emóciu. Overtónová montáž sa snaží dosiahnuť viacvrstvový sofistikovaný efekt v rámci kombinovania rôznorodých prvkov ako napríklad rytmus, obraz, tón, téma či symbolika. Príklad tejto montáže môže nájsť vo filme *Krížnik Potemkin*.



Obrázok 12: Filmová montáž

Zdroj: Morton, D. (b.d.). *Anatomy of a Kiss: Cinema Paradiso and The Montage of Attractions*. Scalar.usc.edu.

<https://scalar.usc.edu/works/anatomy-of-a-kiss-cinema-paradiso-and-the-montage-of-attractions/media/eisenstein.meta?versions=1>

V roku 1926 predstavila spoločnosť Warner Bros. zariadenie s názvom Vitaphone. Tento prístroj umožňoval zaznamenávať zvuk na gramofónové platne, ktoré boli následne synchronizované s filmovým obrazom. Prvým filmom, ktorý bol komerčne premietaný aj s použitím vitaphonu bol snímok *Don Juan*. Stalo sa tak v New Yorku v roku 1926. Film bol v tej dobe prakticky stále nemý. S obrazom boli synchronizované len niektoré zvukové efekty a hudobný sprievod.

Rok 1927 sa stal míľnikom v rámci začiatku zvukového filmu v kinematografii. Film *Jazzový spevák* (*The Jazz Singer*) od režiséra Alana Closlanda z roku 1927, bol prvým celovečerným snímkom, so synchronizovanými dialógmi. Muzikál obsahuje aj tradičné nemé scény s medzititulkami. Na druhej strane významné scény vrátane dialógov a piesní využívajú synchronizovaný zvuk. Zariadením Vitaphone a muzikálom *The Jazz Singer* sa skončila éra nemého filmu.



Obrázok 13: Vitaphone a jeho disk

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

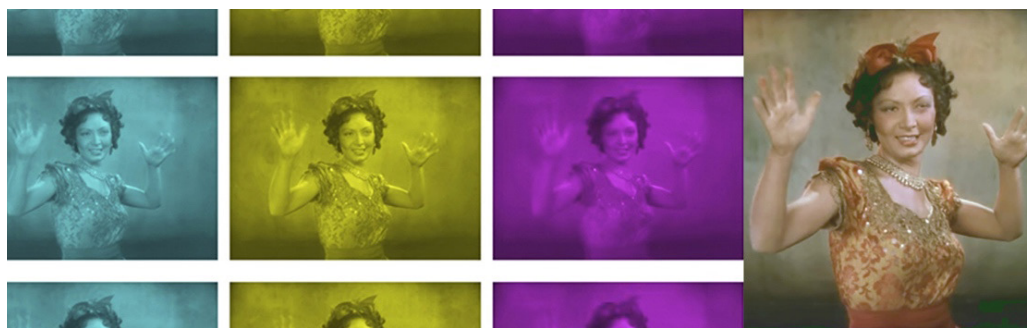
V roku 1915 vznikla v Bostone v USA spoločnosť s názvom *Technicolor Motion Picture Corporation*, ktorá sa začala zaoberať vývojom farebného filmu. Založili ju Herbert Thomas Kalmus, Daniel Frost Comstock a William Burton Wescott. Proces ako vytvoriť farebný film tzv. *Technicolor*, vynášiel v roku 1917 Herbert Thomas Kalmus. *Technicolor* bol revolučný pokrokom v rámci vývoja kinematografie, pretože posunul hranice filmu bližšie realite. *Technicolor* priniesol do filmov živosť, realistickosť a technologický progres. Tento proces sa rokmi zdokonaľoval a v období rokov 1938–1939 sa začal *Technicolor* využívať aj komerčne keď ho prijali veľké filmové štúdiá Walt Disney a MGM.

Technicolor mal 4 vývojové fázy:

- **Technicolor Process 1** – bol aditívny proces, ktorý vytváral dva obrazy zoradené vedľa seba na jednom filmovom pásu a vyvíjal v období rokov 1916 až 1917. Využíval hranolový rozdeľovač lúčov na expozíciu dvoch obrazov (s červeným a zeleným filtrom) do jedného filmového pásu.
- **Technicolor Process 2** – bol dvojfarebný proces, ktorý bol vyvinutý v období rokov 1917 až 1928. Fungoval na princípe využitia subtraktívnych komplementárnych farieb. Dvojnásobné exponovanie filmu prechádzalo červeným a zeleným farebným filtrom (každá expozícia samostatne). Následne bol film rozvinutý do dvoch farieb, ktoré vytvárali finálnu podobu farebného obrazu.
- **Technicolor Process 3** – bol dvojfarebný proces, ktorý vznikol v období rokov 1928 až 1932. Využíval metódu *Dye imbibition*, teda farbenie pomocou difúzie. Tento proces využívali na chemickejšie kreovanie komplementárnych obrazov v rámci jedného pásma filmu. Výhodou tejto metódy bolo lepšia kvalita obrazu a farebná presnosť.

- **Technicolor Process 4** – bol trojfarebný proces, ktorý sa vyvíjal v období rokov 1932 až 1952 a priniesol významný pokrok v rámci farebného filmu. Pracoval s tromi samostatnými pásmi filmu, ktoré exponoval rozdeľovací kockový hranol. Každý pás mal jednu zo základných farieb (červenú, zelenú, modrú). Tento proces sa stal napokon štandardom pre filmové produkcie a bol komerčne používaný. Výhodou tejto metódy boli dokonalo presné a realistické farby.

Najznámejšími filmami, ktoré vznikli v rámci pokrokového trojfarebného procesu Technicolor sú *Čarodejník z krajiny Oz* (*The Wizard of Oz*) a *Odviaťe vetrom* (*Gone with the Wind*), od režiséra Victora Fleminga z roku 1939. Od roku 1939 až do roku 1967, získala spoločnosť Technicolor takmer každý rok cenu od Akadémie za farebnú kinematografiu. Trojfarebný proces Technicolor predstavoval pre kinematografiu veľký a významný progres.



Obrázok 14: Technicolor (trojfarebný proces tvorby farebného filmu)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

V 50. rokoch 20. storočia sa začalo nové obdobie v rámci histórie kinematografie príchodom tzv. *Novej vlny* (*New Wave*) a nezávislých filmov. *Nová vlna* bola charakteristická odklonom od tradičných konvencií. Typickým znakom tejto éry bolo ikonoborectvo a experimentovanie so strihovou skladbou, naráciou, a podobne. Pre tento fenomén bolo tiež príznačné zapájanie sa do politických a spoločenských tém, ktoré následne ironizovali. *Nová vlna* sa vzťahuje na rôzne národné hnutia (Francúzsko, Taliansko, Japonsko, Amerika a pod.).

Na konci 50. rokov 20. storočia vzniklo hnutie *Francúzska Nová vlna*, ktorá sa snažila kreovať filmy reflektujúce na osobnú predstavu režiséra. Mnohokrát mali tieto snímky improvizované dialógy, voľnú naratívnu štruktúru a boli nakrúcané na autentických lokáciách. Predstaviteľmi tohoto hnutia boli napríklad *Claude Chabrol*, *Louis Malle*, *Jean-Luc Godard*, *Alain Resnais*, *François Truffaut*. *Francúzska Nová vlna* mala veľký globálny vplyv

v kinematografii. Reflektovala spoločenskú, politickú a kultúrnu situáciu a prispievala k šíreniu kontextu v rámci týchto vplyvov.

Americká Nová vlna tiež známa ako *New Hollywood* vznikla v Spojených štátoch v 60. rokoch 20. storočia. Hnutie bolo reprezentované novou generáciou filmárov, ktorí boli ovplyvnení inováciami vo filme a zmenami v spoločnosti. Znakmi *Americkej Novej vlny* boli zmeny prístupu k narácii, filmovej produkcii, experimentovanie s novými technikami a spracúvanie zložitejších tém. Predstaviteľmi hnutia boli napríklad *Robert Altman*, *Francis Ford Coppola*, *Woody Allen*, *Johnny Carpenter* a iní. Títo režiséri a mnohí ďalší prispeli k definovaniu a formovaniu americkej kinematografie v období *Americkej Novej vlny*.

V 50. až 60. rokoch 20. storočia vznikali tzv. *Nezávislé filmy*, ktoré reprezentovali alternatívu k hlavnému prúdu hollywoodskej produkcie. Príznačné pre tieto filmy bolo najmä experimentovanie a osobný prístup k nakrúcaniu. Snímky častokrát rozprávali príbehy a venovali sa témam, ktoré boli vo filmovom mainstreame prehliadané. Najvýraznejšími nezávislými filmami sú napríklad *Nikto ma nemá rád* (*The 400 Blows*) z roku 1959 od režiséra *Françoisa Truffauta*, *Na konci s dychom* (*Breathless*) z roku 1960 od režiséra *Jeana-Luca Godarda*, *Cleo od piatej do siedmej* (*Cleo from 5 to 7*) z roku 1962 od režisérky *Agnès Vardy*, *Bezstarostná jazda* (*Easy Rider*) z roku 1969 od režisérov *Dennisa Hoppera* a *Petra Fondy*. Tieto a mnohé ďalšie podobné filmy pomohli definovať modernú kinematografiu a posunúť ju dopredu.



Obrázok 15: Režiséri Louis Malle, Robert Altman a François Truffaut

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

70. roky 20. storočia priniesli ďalší pokrok v oblasti vývoja zvuku vo filme ale aj fenomén zvaný *Blockbuster*. Zavedenie stereofónneho zvuku viedlo k zmene vnímania filmov publikom. Stereofónny zvuk poskytoval viacrozmernejší zvukový zážitok v porovnaní s monofónnym zvukom. Pre rozvoj zvuku bol dôležitý rok 1966, kedy nahrávací priemysel začal používať systém redukcie šumu Dolby A od spoločnosti *Dolby Laboratories*. Tento systém eliminoval hladinu šumu. Princíp potlačenia šumu bol postavený na štyroch kanáloch, ktoré boli lisované na filmovom páse. Tento proces umožňoval väčšiu flexibilitu a menej ľudí potrebných na obsluhu technológie.

V roku 1975 dosiahla spoločnosť *Dolby Laboratories* ďalší úspech v oblasti zvukových technológií, keď predstavili systém *Dolby Stereo*. Princíp fungovania tejto inovácie spočíval v štyroch audio kanáloch (ľavý, stredový, pravý a priestorový (surround)), ktoré boli distribuované spoločne s filmom. Filmári prostredníctvom tejto technológie mohli divákov viac pohltiť do diania vo filmoch a sprostredkovať im ešte realistickejší zážitok. Film *Zrodila sa hviezda* (*A Star is Born*) z roku 1976 od režiséra Franka Piersona sa stal prvým filmom so zvukom *Dolby Stereo*, ktorý bol kódovaný s plným 4-kanálovým systémom. Tieto technológie vytvorili prostredie pre vznik fenoménu s názvom *Blockbuster*.

V 70. rokoch začali vznikať prvé *Blockbustre*. Teda filmy s výrazným rozpočtom a celosvetovým úspechom. Ďalšími charakteristickými znakmi môžu byť napríklad výrazné špeciálne efekty, hviezdne herecké obsadenie, veľký finančný zisk a letný termín uvedenia preméry filmu do kín. Tieto charakteristiky definujú blockbuster ako typ filmu, ktorý dominuje filmovému priemyslu komerčným úspechom a masovou atraktivitou.

Za jeden z prvých moderných blockbuster filmov môžeme považovať snímok *Čelúste* (*Jaws*) z roku 1975 od režiséra Stevena Spielberga. V roku 1977 zožal veľký úspech film *Hviezdne vojny* (*Star Wars*) od Georga Lucasa. Tento kinematografický počín má niekoľko pokračovaní, spin-offov, prequelov, sequelov a jeho ďalšia produkcia sa plánuje aj v budúcnosti. Film *Rocky* má rovnako niekoľko pokračovaní. Prvý film od režiséra Johna Guilberta Avildsena vznikol v roku 1976. Blockbustre sú v kinách do dnes. Typickými príkladmi je napríklad séria filmov *Pomstiteľia* (*Avengers*) *Avatar* alebo už spomínaný *Star Wars*.



Obrázok 16: Logo technológie Dolby Stereo a blockbuster Star Wars (1977)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Rozvoj digitálnej kinematografie sa začal v 80. rokoch 20. storočia, kedy spoločnosť SONY vyprodukovala prvé filmy vo vysokom rozlíšení (HD – High Definition). Na konci 90. rokov sa s vývojom profesionálnych HD digitálnych kamier, koncept digitálnej kinematografie stále viac upevňoval. V roku 1999 digitálne HD kamery využil George Lucas pri produkcii filmu *Hviezdne vojny: Epizóda I – Skrytá hrozba* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*). Prechod na digitálne kamery vo vysokom rozlíšení podčiarkol v roku 2009 film *Milionár z chatrče* (*Slumdog Millionaire*), ktorý získal Oscara za najlepšiu kameru. Tieto úspešné filmy prispeli k rozvoju digitálnej projekcie v komerčných kinách.

V 90. rokoch 20. storočia odštartovala ďalšia etapa v rámci evolúcie filmového priemyslu. Režiséri vo svojich filmoch začali využívať animáciu CGI (*Computer Generated Imagery*). CGI v preklade počítačovo generované obrazy/grafika bola vyvíjaná už od 50. rokov 20. storočia. Prvú CGI animáciu s názvom *Simulation of Two-Gyro Gravity-Gradient Attitude Control System Offsite* vytvoril Edward Zajac v roku 1963. Animácia trvala takmer jeden a pol minúty a jej cieľom bolo definovať ako sa bude pohybovať satelit vo vesmíre. V roku 1973 bola použitá CGI animácia vo filme *Westworld* od režiséra Michaela Crichtona a v roku 1977 vo filme *Star Wars* režírovanú Georgom Lucasom. V roku 1985 sa pomocou CGI vo filme *Sherlock Holmes: Pyramída hrôzy* (*Young Sherlock Holmes*) od režiséra Barryho Levinsona, objavila animovaná postava rytiera. V 90. rokoch sa CGI začalo objavovať v blockbasteroch ako napríklad *Jurský Park* (*Jurassic Park*), ktorý režíroval v roku 1993 Steven Spielberg. Pomocou CGI technológie mohol Spielberg vo filme vytvoriť dinosaury, ktoré boli súčasťou celého filmu. Technológia CGI sa neustále vyvíja, stávala sa čoraz bežnejšou nie len vo filmových

trhákoch. CGI dokáže vytvoriť miesta a objekty, ktoré si divák nevie predstaviť. Na druhej strane dal do rúk režisérov neobmedzené možnosti ich predstavivosti a kreatívnemu duchu. CGI zmenila spôsob výroby filmu a filmovému naratívu.



Obrázok 17: Ukážka prvej CGI animácie a súčasnej CGI animácie

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

V roku 2007 zmenila distribúciu filmov firma *Netflix*, ktorá začala ponúkať digitálny filmový obsah prostredníctvom streamovania na svojej platforme za predplatné a bez reklám. Firma bola založená už v roku 1997, kedy fungovala ako DVD požičovňa. *Netflix* okrem známych filmov začala ponúkať aj filmy a seriály u vlastnej produkcie. Neskôr sa pridali aj ďalšie streamovacie služby ako *Amazon Prime* v roku 2011 alebo *Disney+* v roku 2019. Každá z platforiem ponúka okrem iného aj svoju vlastnú produkciu. V súčasnosti pribúda na trhu viac a viac streamovacích služieb nie len celosvetových ale aj lokálnych. Na Slovensku je to napríklad *Voyo*, streamovacia platforma televízie Markíza. Kinematografia, technológie a spôsoby distribúcie filmového obsahu sa stále vyvíjajú. Budúcnosť ukáže aké bude ďalšie smerovanie v rámci evolúcie filmu.



Obrázok 18: Logá streamovacích služieb Amazon Prime, Disney+ a Netflix

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

TIPY

História vývoja kinematografie je za viac ako 100 rokov jej existencie rozsiahla. V rámci jednej kapitoly predkladanej učebnice nie je možné tematicky pokryť všetky významné míľniky spájajúce sa s rozvojom filmovej tvorby. Zamerali sme sa preto na etapy vývoja technológií, smerov a predstaviteľov, ktorí boli dôležitou súčasťou evolúcie v oblasti kinematografie. Pre získanie podrobnejších informácií si odporúčame prečítať publikácie *The Evolution of Film* od Janet Harbord, *The Cinema in Flux: The Evolution of Motion Picture Technology from the Magic Lantern to the Digital Era* od Lenny Lipton alebo *The Oxford History of World Cinema* od Geoffrey Nowell-Smitha.

CVIČENIE

1. Vymenujte aspoň 3 blokbastrové filmy.
2. Uveďte aspoň jeden vynález, ktorý prispel k rozvoju filmu.
3. Vyhľadajte aspoň 6 filmových streamovacích služieb s predplatným.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Abreu, R. (26. septembra 2021). How Dolby Stereo Changed How We Hear Movies. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-dolby-stereo-definition/>
2. Bedi, J. (10. októbra 2012). Technicolor sets the scene. Americanhistory.si.edu.
<https://americanhistory.si.edu/explore/stories/technicolor-sets-scene>
3. Blockbuster – Dictionary Definition. (2020). Vocabulary.com.
<https://www.vocabulary.com/dictionary/blockbuster>
4. Bose, S. D. (3. júla 2023). The director François Truffaut called “solemn and humorless.” Faroutmagazine.co.uk.
<https://faroutmagazine.co.uk/director-francois-truffaut-called-solemn-and-humorless/>
5. Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (25. marca 2023). Lev Vladimirovich Kuleshov. Encyclopædia Britannica.
<https://www.britannica.com/biography/Lev-Vladimirovich-Kuleshov>
6. Cambel, C. (21. januára 2018). Biography of Georges Méliès | Legendary French Filmmaker. City of Immortals.
<https://cityofimmortals.com/georges-melies>
7. Cinématographe | film technology | Britannica. (2019). In Encyclopedia Britannica.
<https://www.britannica.com/technology/Cinematographe>
8. Cinémathèque française. (1895). Le cinématographe Lumière. Louis Lumière. Zo zbierky: The Cinémathèque française.
9. Cinémathèque française. (1896). Caméra Lumière réversible film 35mm. Auguste et Louis Lumière. Zo zbierky: The Cinémathèque française.
10. Cruz, B. (2014). The Rise, Fall, and Return of Vitaphone. New York University.
https://miap.hosting.nyu.edu/program/student-work/2014fall/14f_2920_Cruz_a2_y.pdf
11. De Senlyen, P., Freer, I., Wybrew, A. (8. augusta 2016). Movie movements that defined cinema: the French New Wave. Empire. Empire.
<https://www.empireonline.com/movies/features/french-new-wave-movie-era/>

12. Edward Zajac Produces the First Computer-Animated Film : History of Information. (b.d.). Historyofinformation.com.
<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=784>
13. Fore, K. (19. júna 2023). The Impact of Streaming Services on the Movie Industry: Transforming Entertainment as We Know It. Social Cinema.
<https://motionpicture.edu/socialcinema/2023/06/19/the-impact-of-streaming-services-on-the-movie-industry/>
14. French cinema and the new wave - New Wave. (b.d.). Filmreference.com.
<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/New-Wave-FRENCH-CINEMA-AND-THE-NEW-WAVE.html>
15. Georges Méliès, & Spira, J. (2019). The long-lost autobiography of Georges Méliès, father of sci-fi and fantasy cinema. Jon Spira.
16. Göttel S., Neumann O. (12. augusta 2018). Als die Bilder laufen lernten. SVZ.
<https://www.svz.de/deutschland-welt/panorama/artikel/als-die-bilder-laufen-lernten-40561930>
17. Grainger, E. (13. septembra 2021). A brief history of sound in film. National Science and Media Museum Blog.
<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/brief-history-of-sound-in-film/>
18. Harbord, J. (2007). The evolution of film : rethinking film studies. Polity.
19. Harvey, G. (7. septembra 2021). What Makes A Movie A Blockbuster? And What Does It Cost? FilmDaft.com
<https://filmdaft.com/what-makes-a-movie-a-blockbuster/>
20. Hayes, J. (13. marca 2023). The Impact of Streaming on the Film Industry. The Film Fund Blog.
<https://www.blog.thefilmfund.co/the-impact-of-streaming-on-the-film-industry/>
21. Heckmann, C. (12. júla 2020). How Technicolor Changed Movies Forever. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-technicolor-definition/>
22. Heckmann, C. (8. marca 2020). Soviet Montage Theory – Definition, Examples and Types of Montage. Studiobinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/soviet-montage-theory/>
23. Hendricks, G. (2001). Eadweard Muybridge: The Father of the Motion Picture. USA: Dover Publications.

24. History of Sound in Film (1900s-Present) - TME.NET. (27. septembra 2023). Tme.net.
<https://tme.net/blog/history-sound-film/>
25. How the Lumière brothers invented the movies. (22. februára 2019). National Geographic.
<https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/creation-of-the-motion-picture-lumiere-brothers>
26. Johnson, J. E., & Jr. (19. augusta 2019). How Three-strip Technicolor Worked. HomeTheaterHifi.com.
<https://hometheaterhifi.com/editorial/how-three-strip-technicolor-worked/>
27. Jones, R. (27. júna 2022). How Has CGI Changed the Film Industry? Businessing Magazine.
<https://businessingmag.com/17891/equipping/cgi-film/>
28. Lefèvre W. (2007). *Inside the Camera Obscura: Optics and Art Under the Spell of the Projected Image*. Nemecko: Max-Planck Institute for the History of Science.
29. Lipton, L. (2021). *The Cinema in Flux: The Evolution of Motion Picture Technology from the Magic Lantern to the Digital Era*. Springer Nature.
30. Lynch, M. (15. júna 2023). When Was CGI Invented? A Brief History of CGI in Movies. The Tech Edvocate.
<https://www.thetechedvocate.org/when-was-cgi-invented-a-brief-history-of-cgi-in-movies/>
31. Monaghan, P. (17. decembra 2016). A Resounding 25 Years of Reviving Early Film. Moving Eimage Archive News.
<http://www.movingimagearchivenews.org/a-resounding-25-years-of-reviving-early-film/>
32. Morton, D. (b.d.). Anatomy of a Kiss: Cinema Paradiso and The Montage of Attractions. Scalar.usc.edu.
<https://scalar.usc.edu/works/anatomy-of-a-kiss-cinema-paradiso-and-the-montage-of-attractions/media/eisenstein.meta?versions=1>
33. Nowell-Smith, G. (Ed.). (1999). *The Oxford History of World Cinema*. Oxford University Press.
34. Oller, J. (28. novembra 2017). Experience 'The Horse in Motion' From Inside the Zoopraxiscope.
<https://filmschoolrejects.com/experience-horse-motion-inside-zoopraxiscope/>
35. O'Sullivan, N. (21. marca 2018). From Computer to Camera - How CGI has Changed Cinema. TN2 Magazine.
<https://www.tn2magazine.ie/how-cgi-has-changed-cinema/>

36. Parker, O., G. (2022). *To the Moon and Back: Devising Theatre with Georges Méliès a Trip to the Moon*. Texas A&M University.
<https://oaktrust.library.tamu.edu/bitstream/handle/1969.1/196588/PARKER-FINALTHESIS-2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
37. Pittman, T. (3. augusta 2018). Why Do We Call Hit Movies 'Blockbusters?' HuffPost.com.
https://www.huffpost.com/entry/blockbusters-movies-meaning-origin_n_5b64747ee4b0fd5c73d91494
38. Repantis, K. (24. februára 2017). *Color by Technicolor: An MIT Story*. Alum.mit.edu.
<https://alum.mit.edu/slice/color-technicolor-mit-story>
39. *Rétrospective Louis Malle, réalisateur provocateur et inclassable*. (4. marca 2019). Rts.ch.
<https://www.rts.ch/info/culture/cinema/10262437-retrospective-louis-malle-realisateur-provocateur-et-inclassable.html>
40. Romney, J. (22. novembra 2006). Robert Altman. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/news/2006/nov/22/guardianobituaries.filmnews>
41. Shamsian, J. (b.d.). Here's what 15 movies looked like before and after CGI. Insider.
<https://www.insider.com/movies-before-cgi-2018-4>
42. *Streaming Platforms and Their Impact on the Film Industry*. (b.d.). Blog.filmtrack.com.
<https://blog.filmtrack.com/industry-insights/in-the-press/streaming-platforms-and-their-impact-on-the-film-industry>
43. *Technicolor™* | Queen's Encyclopedia. (b.d.). Queen's University.
<https://www.queensu.ca/encyclopedia/t/technicolortm>
44. *Technicolor is born*. (b.d.). Technicolor Creative.
<https://www.technicolorcreative.com/about/history/technicolor-is-born/>
45. The Editors of Encyclopedia Britannica. (2018). *New Wave | French film style*. In *Encyclopædia Britannica*.
<https://www.britannica.com/art/New-Wave-film>
46. *The global impact of the french new wave - New Wave*. (b.d.). Filmreference.com
<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/New-Wave-THE-GLOBAL-IMPACT-OF-THEFRENCH-NEW-WAVE.html>
47. *The Kuleshov Effect*. (25. apríla 2014). Matías Ventura.
<https://matiasventura.com/post/the-kuleshov-effect/>

48. The Lumière Cinématographe. (b.d.). Google Arts & Culture.
https://artsandculture.google.com/story/zgWBKU2_7WzRLA
49. The Wizard of Oz triumphantly realized in Technicolor. (b.d.).
Technicolor Creative.
<https://www.technicolorcreative.com/about/history/the-wizard-of-oz/>
50. The Zoopraxiscope - Eadweard Muybridge. (b.d.). Google Arts & Culture.
https://artsandculture.google.com/asset/the-zoopraxiscope-eadweard-muybridge/XgERpXXTM_gG4Q
51. Tyson, J. (b.d.). *New Waves: Transatlantic Bonds between Film and Art in the 1960s*. National Gallery of Art.
<https://www.nga.gov/features/new-waves.html>
52. Usov, D. (3. august 2021). *Brief History of Film Editing*. MediaEquipt.
<https://www.mediaequipt.com/history-of-film-editing/>
53. Wolfe S. (b.d.). *Agents of Change: Camera Obscura*. Retrieved.
<https://magazine.artland.com/agents-of-change-camera-obscura/>

3 FILMOVÁ REČ

ΑΠΟΤΆCΙΑ: Po klasifikovaní audiovizuálnej tvorby, jej histórie a vzniku je dôležité poznať základnú terminológiu. V nasledujúcej kapitole uvedieme základné pojmy a výrazové prostriedky, ktoré musí ovládať tvorca audiovizuálneho diela. Ide predovšetkým o záber, film, filmová interpunkcia, predsnímacie jednoty, veľkosti záberov a ich využitie. V závere kapitoly uvádzame krátke cvičenia na osvojenie si týchto pojmov.

3.1 ΖΆΚΛΑΔΠΈ ΡΟJΠY

Pri tvorbe filmového diela používajú jeho tvorcovia súbor prvkov – výrazových prostriedkov (veľkosť záberu, sklon a pohyb kamery, strihová montáž, zvuk, použitie svetla). Tieto prvky tvoria ustálený systém výrazových prostriedkov, ktorý nazývame filmová reč. (Valentovičová & Zábojník, 2007)

Každé audiovizuálne dielo (krátky videoklip alebo celovečerný film) sa skladá z jednotlivých častí. Od charakteru audiovizuálneho diela závisí koľko ich je. Vo všeobecnosti vieme povedať, že sa skladajú z množstva záberov.

Čo je jeden záber a ako ho odlíšime od ďalšieho? Vedeli by sme ich spočítať? Odpoveď znie: „Áno, vedeli.“

Záber je najmenšia dynamická jednotka, kus pásu medzi dvoma montážnymi spojeniami. (Švec, 2011) Jednoducho povedané, je to to, čo natočíme odkedy zapneme kameru, až kým ju vypneme. Záber preto môže mať sekundu aj desať minút. Od iného záberu je oddelený strihom.

Filmová terminológia pozná aj pojem **filmové okienko**. To je oproti záberu najmenšia statická jednotka filmu.

Z uvedeného už vieme povedať, že jeden film sa môže skladať zo stoviek záberov. Tie sa spájajú do väčších celkov. **Obraz (scéna)** je úsek filmu zložený z niekoľkých záberov spojených jednotou miesta a času. Jeden film môže mať niekoľko desiatok obrazov alebo scén. Napríklad ak by študenti nakrúcali film o ich štúdiu a v úvode filmu by boli situovaní pred školu, obraz by sme mohli nazvať Príchod do školy a všetky zábery zachytávajú ich príchod do budovy by patrili do tohto obrazu. Ak by dej pokračoval v učebni, kde by sa stretli, tieto zábery by tvorili ďalší obraz nazvaný napríklad Učebňa, atď.

Sekvencia je časť filmu zložená z niekoľkých obrazov vyznačujúcich sa jednotou deja, ale málokedy jednotou miesta a času. Pre ilustráciu si môžeme opäť predstaviť film o štúdiu. Obrazy v škole, pred ňou, počas jedného vyučovacieho dňa by tvorili jednu sekvenciu. Ak by dej pokračoval večer a zachytával by život študentov po vyučovaní, napríklad v meste, tieto obrazy by tvorili ďalšiu sekvenciu, atď.

Film je kompozičný celok, uzavretý a podpísaný tvorcom. (Švec, 2011) Tvoria ho všetky sekvencie spoločne.

3.2 VEĽKOSTI ZÁBEROV

Ako sme vyššie uviedli, audiovizuálne dielo môže tvoriť množstvo záberov. Nie všetky sú rovnaké. V rámci výrazových prostriedkov rozlišujeme niekoľko veľkostí záberov.

Zmena veľkosti záberu snímaných predmetov siaha rovnako do minulosti, ako aj kinematografia sama. Vyplýva zo samej podstaty filmovej reči ktorú tvorí využívanie pohybu. (Švec, 2011)

V nasledujúcej podkapitole ich charakterizujeme a uvedieme kedy a prečo sa jednotlivé veľkosti môžu použiť.

3.2.1 CHARAKTERISTIKA

Na Slovensku sa využíva nasledovné označenie veľkosti záberov:



Obrázok 19: Veľký celok

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Veľký celok (VC) – je úplný obraz miesta deja, poskytuje celkový pohľad na miesto, krajinu atď. Ľudská postava je v ňom zanedbateľná, stráca sa v mase, alebo nemusí byť vôbec prítomná.



Obrázok 20: Celok

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Celok (C) – ľudská postava je situovaná vo vzájomnom vzťahu k prostrediu, zaberá asi dve tretiny výšky obrazu. Tento záber zachytáva celé miesto akcie, stále je pre záber dôležitý.

Tieto dva zábery sa od ostatných veľkostí záberov líšia predovšetkým tým, že je v nich podstatné prostredie. Nedokázali by sme na postavách prečítať napríklad mimiku. Pri ostatných veľkostiach je podstatná ľudská postava, nie prostredie.



Obrázok 21: Polocelok

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

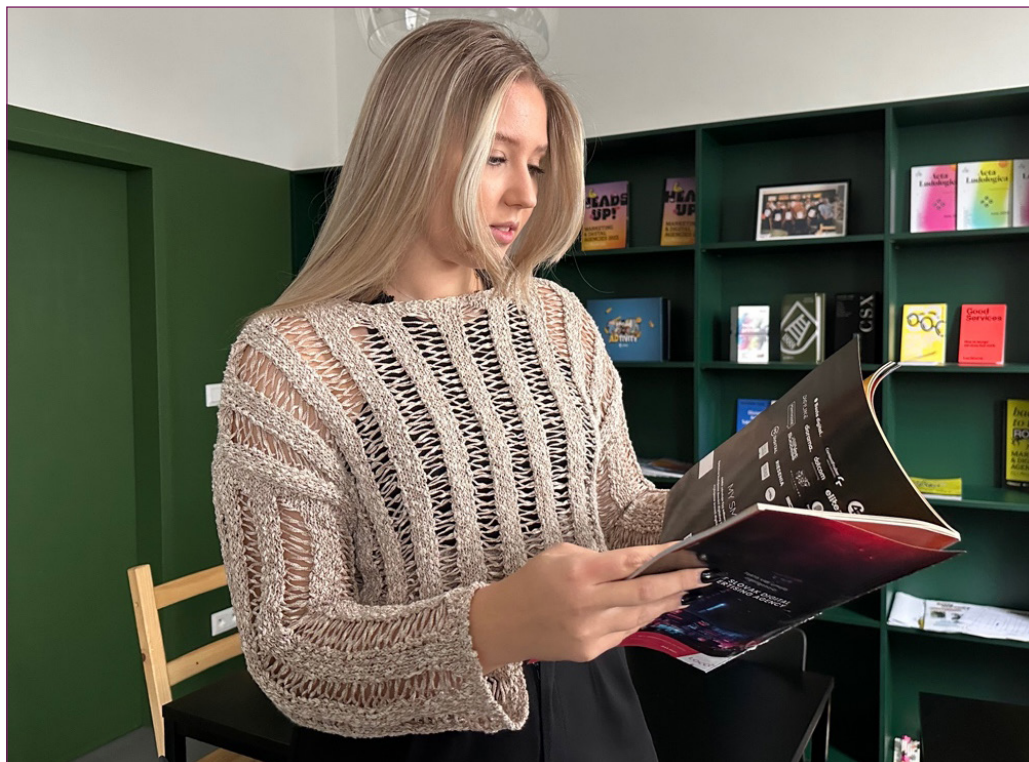
Polocelok (PC) – záber na ktoro je postava zachytená celá, prostredie hrá druhoradú úlohu. Dokážeme rozlíšiť, čo postavy robia, využíva sa už gestikulácia a aj expresívne prejaky herca.



Obrázok 22: Americký plán

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Americký plán (AP) – postava je zobrazená asi po kolená, zaujíma dominantné postavenie, prostredie vnímame len okrajovo, napríklad prostredníctvom akcie postáv. Typickou črtou tohto záberu je, že sa využíva pri dialógoch a to hlavne ak sú postavy v pohybe.



Obrázok 23: Polodetail

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Polodetail (PD) – záber je ohraničený v oblasti hrudníka, zachytená je celá hlava postavy. Pri tomto type kompozície je menej zreteľná gestikulácia rúk. Záber je zameraný na hercovu mimiku, prostredie je takmer nepodstatné.



Obrázok 24: Detail

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Detail (D) – ľudská tvár zaberá väčšinu plochy obrazu. Záber umožňuje nahliadnuť do vnútorného sveta postáv. Zachytáva emócie. V detaile nemusí byť vždy len ľudská hlava, ale je to pre tento typ záberu veľmi typické.



Obrázok 25: Veľký detail

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

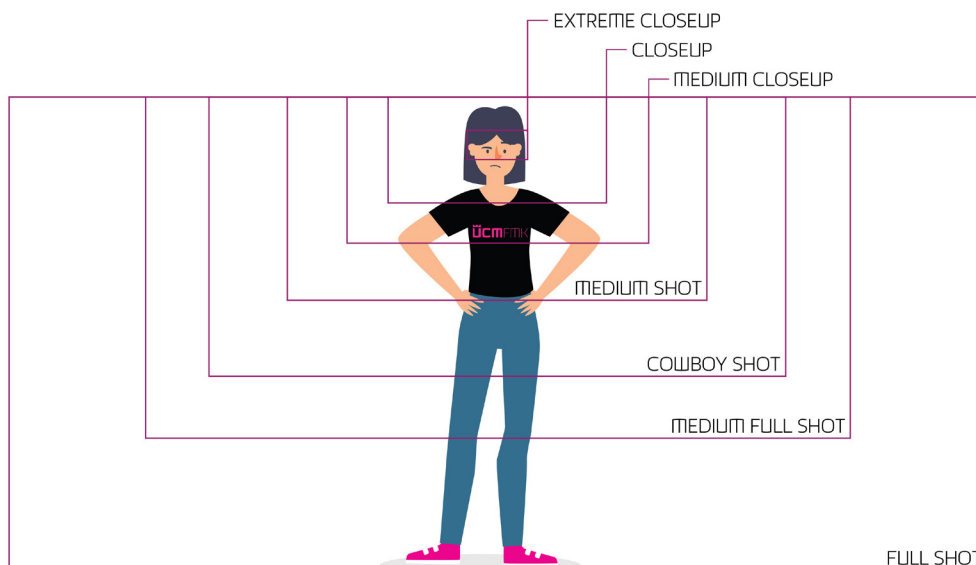
Veľký detail (VD) – v zábere sa objavujú časti postavy, oči, ruka. (najčastejšie, môže ísť aj o iné objekty). Zvýrazňuje ich význam pre dej.

Ak pracujeme s postavami a hercami, môže sa stať, že chceme zobraziť dve postavy v rozhovore v polodetaile. V tom prípade môžeme povedať, že komponujeme dvoj-polodetail. **Široký detail** sa nazýva záber, ktorom je postava zobrazená od hrudníka, zatiaľčo v **užšom detaile** je hlava v zábere od krku a môže byť rezané i čelo. V niektorých prípadoch sa môže využiť aj **makrodetail**, teda veľký výrez časti tváre alebo inej časti postavy alebo predmetu. (Szomolányi, 2016)

V rámci audiovizuálnej tvorby sa môžeme stretnúť aj s inými typmi záberov. Niektorí autori zaradzujú do terminológie pojmy **jednozáber**, **dvojjzáber**, **trojjzáber** a to v závislosti od počtu postáv, ktoré máme v obrazovom poli. Niekedy sa tiež využíva **subjektívny pohľad**, ktorý sa vzťahuje ku smeru pohľadu postavy a je natáčaný zo záberovej perspektívy danej postavy tak, aby bol tento pohľad ľahko prisudzovaný danej postave. Môžeme sa stretnúť s pomenovaním Point of view (POV). (Szomolányi, 2016)

V západnej kinematografii sa zábery označujú nasledovne:

- **Establishing Shot** – zodpovedá veľkému celku.
- **Extreme Wide Shot (EWS)** – stretnúť sa môžeme aj s pojmom extrémne široký záber. Využiť ho môžeme ak chceme docieľiť, aby sa objekt javil ako vzdialený a neznámy. Môže sa využiť aj širokohlý záber.
- **Wide Shot alebo Long shot (WS, LS)** – zodpovedá nášmu celku. Postavu môžeme vidieť celú a vieme identifikovať aj pozadie, do ktorého je vsadená.
- **Full Shot (FS)** – zodpovedá polocelku. Postava je v zábere zobrazená od hlavy po päty a je v zábere podstatná. Stále môžeme vidieť aj časť scenérie za ňou.
- **Medium Wide Shot alebo Medium Long Shot (MWS, MLS)** – zodpovedá približne americkému plánu. Záber rámuje postavu od kolien nahor.
- **Cowboy Shot (CS)** – takéto pomenovanie u nás nevyužívame. Záber zachytáva postavu od asi polovice stehien nahor. Svoj názov dostal preto, že sa využíval predovšetkým vo westernoch ak chceli zachytiť pištoľníka so zbraňou alebo puzdrom na ňu pripevnenom okolo pásu.
- **Medium Shot a Medium Close Up (MS, MCU)** – pri zábere Medium Shot je postava od pásu nahor, pri Medium Close Up od hrudníka hore. Nášmu pomenovanie polodetail zodpovedá skôr Medium Close Up.
- **Close up (CU)** – zodpovedá nášmu detailu. V zábere je časť objektu, ak ide o osobu, často je to hlava.
- **Extreme Close up (ECU)** – zodpovedá veľkému detailu. Veľmi často sa pri ľudskej postave využíva záber na oči.



Obrázok 26: Veľkosti záberov

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

3.2.2 VOĽBA VEĽKOSTI ZÁBEROV

Pri voľbe záberov platí pravidlo: „Dva nasledujúce zábery, ktoré sa viažu, musia byť v niečom nezhodné.“ (Švec, 2011, s. 35)

To znamená, že by sa nemali zhodovať vo veľkosti, uhle pohľadu a kompozícií. Ak sú príliš podobné prichádza nežiadúci efekt. Napríklad ak je v polodetaile osoba a v ďalšom zábere len zmením uhol, ale nie veľkosť, hlavne komicky poskočí na rovnakom pozadí (často to vidíme pri zostrihu ankiet).

Veľkosti záberov zväčša určuje režisér, keď transformuje literárny scenár do technického. Často s ním spolupracuje kameraman, občas strihač. Jednotlivé zábery je možné využiť nasledovným spôsobom.

Veľký celok (VC)

Veľký celok uľahčuje orientáciu v prostredí. Využíva sa najviac na začiatku filmu alebo pri novej sekvencii, aby divák hneď vedel, kde sa bude dej odohrávať. Ak napríklad natáčame film, ktorého príbeh sa odohráva vo veľkomeste a na úvod využijeme pohľad na celé mesto, divák hneď vie, že ide o mestské prostredie. V jednotlivých filmoch nemusíme hneď spoznať konkrétne mesto, či krajinu. Vieme ale identifikovať, či ide o mesto, dedinu, prales, ostrov atď.

Veľký celok neslúži iba na určenie polohy, ale aj času a ročného obdobia. Podľa vzhľadu krajiny vieme ľahko určiť, či ide o leto alebo zimu, deň alebo noc.

Ako sme spomenuli pri charakteristike veľkostí záberov, pri veľkom celku je človek nepodstatný, v popredí je prostredie.

Celok (C)

Celok môže zastupovať veľký celok, ak ide o interiérové zábery, kde nie je fyzicky možné urobiť záber z väčšej vzdialenosti. Celok môže spresniť určitú časť veľkého celku, napr. konkrétnu budovu, ulicu. Postava je v tomto druhu záberu podstatnejšia. Nevieme stále presne odčítať jej mimiku, emócie a náladu. Vieme ju identifikovať v konkrétnom prostredí.

Študenti robia často chybu v tom, že vo vnútri budovy sa snažia zachytiť veľký celok, treba si pamätať, že v interiéri to nie je možné.

Polocelok (PC) a Americký plán (resp. americký zámer)

Využitie týchto dvoch druhov záberu je veľmi podobné. V polocelku je postava zachytená celá, v americkom pláne od kolien nahor. Dôležitý je fakt, že v oboch sa pozornosť prenáša z prostredia na osobu. Americký plán je využívaný predovšetkým pri dialógoch, najčastejšie v dynamických záberoch, napríklad pri chôdzi.

Polodetail (PD)

Pri tomto druhu záberu je prostredie nepodstatné. Divák sa s ním mohol oboznámiť v záberoch predtým. Osoby sú zobrazované po pás a do jedného záberu je vhodné umiestniť maximálne tri osoby. Využiť sa môže aj pri odjazde kamery a zmeny záberu z polodetailu na väčšiu veľkosť záberu, pričom môže ísť o nečakané odhalenie prostredia. Často sa využíva pri dialógoch, kde je dôležitá mimika a výraz herca.

Detail (D)

Zo všetkých veľkostí záberov je detail najemocionálnejší a najsilnejší nástroj. Detailom určujeme, kam sa má divák pozerieť. To, čo je práve zobrazené, je z celého prostredia najdôležitejšie. Čím viac sa dej filmu blíži k rozuzleniu, tým je využívaných viac detailov, napríklad detail na zbraň.

Veľký detail (VD)

Veľký detail sa využíva skôr na zdôraznenie určitých povrchových vlastností človeka, než na sledovania jeho dušených reakcií. Do tohto druhu

záberu sa ľudská tvár nezmestí celá. Často sa využíva na zobrazenie očí. Veľký detail zvierata alebo predmetu personifikuje daný objekt (v spojení s osobou, ktorá s predmetom narába, preberá na seba jeho rolu, vtlača mu rysy herca.) (Švec, 2011)

Niekoľko rád, ako sa vyvarovať chybám pri voľbe a vyhotovení rôznych veľkostí záberov uvádzame na konci kapitoly v časti Typy.

3.3 PREDSNÍMACIE JEDNOTY

To, ako bude naše dielo vyzerieť, závisí od realizácie nakrúcania. Pre strihača je dôležité, ako boli jednotlivé materiály nakrútené. A to nie len po myšlienkovvej a umeleckej stránke, ale aj po technickej.

Predsnímacie jednoty sa týkajú predmetov, ktoré snímame, teda predsnímacej látky i vlastného snímania. Sú to jednoty, ktoré tvoria podstatnú zložku zhodnosti pre určitú skupinu záberov, prirodzene, okrem základnej dejovej línie – myšlienky. Veľká časť týchto jednôt je daná už pred samotným nakrúcaním, preto im hovoríme „predsnímacie jednoty“. (Valušiak, 2005)

Kontrola nad dodržiavaním predsnímacích jednôt pri samotnom nakrúcaní je na skriptke. V prípade študentských prác, je potrebné určiť osobu alebo na to musí myslieť kameraman a režisér. Mohli by sme ich nazvať aj pravidlami, ktoré treba dodržiavať a na ktoré treba myslieť pri nakrúcaní.

Ak sa vrátíme k podmienke pri voľbe záberov, tak pri predsnímacích jednotách ide rozhodne o naplnenie tejto podmienky, teda podmienky zhodnosti dvoch nasledujúcich záberov. Budeme hovoriť o dvoch na seba bezprostredne nadväzujúcich záberoch uprostred jednej sekvencie a bez akéhokoľvek skoku v priestore a čase. (Švec, 2011)

Jednota deja – jedna z podmienok väzby záberov je, aby dej prechádzajúci susednými zábermi bol jednotný. Dej plynule pokračuje zo záberu na záber, divák sa vie v ňom orientovať.

Jednota priestoru – podmienkou tejto jednoty je, že divák musí mať dojem, že oba zábery sa odohrávajú v tom istom priestore. Podstatou je, aby oba za sebou idúce zábery obsahovali buď jeden spoločný prvok alebo prvky typické pre dané prostredie. Na ilustráciu si predstavme, že ak jedna postava bude snímaná pred bielou stenou a druhá pred zeleným nábytkom a do strihovej

skladby nebude predtým umiestnený záber, ktorý by prostredie s postavami ukázal a divák nevie, že sú osoby spolu, mohlo by to byť pre neho mätúce.

Jednota atmosféry – pre film je dôležité dodržanie zvukovej a svetelnej atmosféry. Pozor treba dávať hlavne v prípade, že sa zábery nakrúcajú v dlhšom časovom rozpätí. Na pamäti treba mať napríklad svetelnosť v závislosti od časti dňa (svitanie, západ slnka), od počasia (dážď, veterno...), ale aj to, či nakrúcame na frekventovanej alebo pokojnej ulici atď. Podobne je to tak aj pri zvukoch. Je potrebné zachovať celistvosť atmosféry zvukov ulice, či prírody.

Jednota rekvizít – podstatné je umiestnenie rekvizít, ktoré majú dramatický význam. Ich premiestnenie alebo absencia pôsobí na diváka mätúco. Podobne je to aj pri historických filmoch, ak by sa v nich nachádzala rekvizita, ktorá dobovo do deja nepatrí. Najčastejšie sa stretávame s chybami pri menších rekvizitách, ktoré počas nakrúcania menia miesto a pri zmene miesta snímania kamery sa nevrátia na pôvodné miesto. Napríklad, klobúk mala postava na hlave a následne ho má nelogicky v ruke, pohár je prázdny a v ďalšom zábere plný. Tieto chyby sa stávajú, ak sa zábery nakrúcajú opakovane a je potrebné na to myslieť počas celej doby nakrúcania.

Jednota kostýmov – z hľadiska diváka je dodržiavanie tejto predsnímacej jednoty pravdepodobne najkritickejšie. Divák si rýchlo všimne nechcenú zmenu v kostýme herca ako napríklad rozopnutý gombík, vyzlečené sako atď. Prostredníctvom použitého kostýmu diváka informujeme o čase, v ktorom sa dej filmu odohráva, o hrdinovom spoločenskom postavení, jeho charaktere a prípadne aj národnosti, ak má oblečený nejaký národný odev, kroj alebo uniformu. (Švec, 2011)

Jednota osvetlenia – osvetlenie neplní len technickú úlohu ale môže zdôrazniť hlavné zložky deja a predmetnej náplne záberu. Pri nakrúcaní v exteriéri musíme mať na pamäti charakter a tonalitu svetla, ktorá sa mení počas dňa. Neprijemné chyby môžu nastať v smerovaní hlavného svetla a logike osvetlenia napríklad pri použití sviečok, horiaceho kozuba ale aj pri využití umelého svietenia. Pri dialógu musí mať jedna postava hlavné svetlo zľava a druhá sprava.

Farebná jednota – v rámci jednej sekvencie je potrebné zachovať stály farebný charakter. Ak prechádzame zo širšieho záberu do užšieho, treba dbať na to, aby farebný akcent, ktorý vo veľkom celku zaniká, sa v užšom zábere nestal dominantný. V rámci farebnej jednoty je veľmi dôležité dodržať rovnakú

farbu pleti v každom zábere sekvencie. Farbu pleti ovplyvňuje použité svetlo aj odraz od okolitých predmetov, preto môže mať pri dialógu dvoch postáv v rovnakom prostredí farba pleti iný odtieň.

Jednota optického vyjadrenia – podľa typu objektívu, ktorý využívame sa môže meniť hĺbka, ostrosť, perspektíva a teda aj vzťah objektu k prostrediu. Objektívy s krátkou ohniskovou vzdialenosťou majú veľkú hĺbku ostrosti – vzťah postavy k prostrediu je zreteľný. Používajú sa hlavne v menších interiéroch. Objektívy s veľkou ohniskovou vzdialenosťou majú malú hĺbku ostrosti, takže postavu z prostredia vyčleňujú. Pri zachovaní ostatných predsnímacích jednôt je možné zviazať aj zábery nasnímané objektívmi s rôznou ohniskovou vzdialenosťou. Musíme však dávať pozor, aby postavy výrazne „nepriskakovali a neodskakovali“ od pozadia.

Jednota pohľadov – pri snímaní je nevyhnutné diváka orientovať aj z hľadiska výškových pomerov. V tomto má dôležitú úlohu rakurz, čo je uhol osi objektívu kamery s horizontálnou osou, teda využívanie nadhľadov a podhľadov. (Švec, 2011) Ak pri rozhovore jedna postava sedí a druhá stojí je nutné aby sme sediacu postavu snímali z nadhľadu a stojacu z pohľadu. O uhloch snímania a ich využití budeme hovoriť v ďalších častiach knihy.

TIPY

Predovšetkým začiatovníci, ktorí vytvárajú svoje audiovizuálne diela a poznajú veľkosti záberov, snažia sa dať ich v úvode diela za seba v poradí, v akom sa ich naučili. Tak to nemá byť, treba myslieť na to, že každá veľkosť záberu dokáže byť iným výrazovým prostriedkom a vieme ňou napríklad upozorniť na podstatnú časť, detail.

Ďalšou chybou začiatovníkov je fakt, že nakrúcajú väčšie časti na jeden záber, prípadne majú málo iných záberov a pri strihu im chýbajú. Alebo majú za sebou viac záberov tej istej veľkosti.

Ak nejde o hraný film, ale napríklad nakrúcanie eventu, promo videa atď, je dobré urobiť viac detailov a veľkých detailov, ktoré môžu ozvláštniť finálne dielo, podporiť želanú emóciu, a môžu veľmi pomôcť, ak máme prípadne iný záber veľmi dlhý alebo sa vyskytol iný problém pri strihu.

CVIČENIE

1. Urobte krátku sériu fotografií alebo videí vášho kamaráta s využitím všetkých veľkostí záberov a následne si vyberte neživý objekt a skúste túto sériu zopakovať.
2. Sledujte váš obľúbený film alebo časť seriálu a skúste pomenovať jednotlivé veľkosti záberov. Sledujte tiež obrazy a sekvencie, vedeli by ste povedať, keby sa zmenil obraz či sekvencia?

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Gracová, S., Brník, A., Graca, M., Proner, J. (2018) *Základy audiovizuálnej tvorby*. FMK UCM.
2. Szomolányi, A., (2016) *Kamera! – Beží... aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz*. Citadella.
3. Švec, Š., (2011) *Gramatika filmového jazyka*. VŠMU.
4. Valentovičová, D., Zábojník., (2007) *Film*. FMK UCM.
5. Valušiak, J., (2005) *Základy střihové skladby*. AMU.
6. Psaro loco (b.d.) *Guide to Camera Shot*. (2022)
<https://www.psaroloco.org/camera-shots-size-explained>

4 ΠΑΜΕΤ, SCEΠÁR, STORYBOARD

ΑΠΟΤÁCΙΑ: Po objasnení základných pojmov sa dostávame k procesu tvorby audiovizuálneho diela. Do jeho prvej časti – predprodukcie patrí nepochybne tvorba námetu, scenára a storyboardu. Tieto termíny budú hlavnou témou štvrtej kapitoly. Teoretické poznatky budú doplnené o ukážku a spôsob kreovania technického scenára. Súčasťou sú typy a cvičenia na osvojenie si zručností pri zostavovaní scenára a storyboardu.

4.1 ΠΑΜΕΤ

Prvá vec, ktorú musíme mať pred začatím tvorby audiovizuálneho diela je námet. Je to prvotná myšlienka, téma, nápad na budúci film či iné dielo. Bez príbehu nemáme čo točiť. Tému dokážu tvorcovia, producenti, scenáristi vymyslieť alebo nájsť. Pri prvotnom nápade nemusíme mať definovaný celý príbeh na sto percent. Postupnou prácou a rozvíjaním dejovej línie môžeme tvoriť príbeh, pridávať postavy, zápletky, rozuzlenie. Na tvorbu príbehu sa môže využiť myšlienková mapa. Pomocou rozkleslenia dokážeme prepájať postavy, ich osudy, vidieť nové spojenia, dejové línie. (viď. obrázok).



Obrázok 27: Myšlienková mapa príbehu Chlapec stretol dievča

Zdroj: Jones, T., Patmore, CH. (2013) Škola filmaření. Slovart, s. r. o.

Témy môžeme čerpať z každodenného života, diania okolo nás. Autori scenárov často siahajú po príbehoch podľa:

- knižných predlôh,
- hier,
- autobiografických príbehoch,
- historických udalostí.

Uvedené témy môžu byť známe, obľúbené, preto je predpoklad, že aj filmové spracovanie si diváci radi pozrú. Pri knižných tituloch majú poznatky o obľúbenosti konkrétnych kníh.

Pri písaní si môžeme odpovedať na nasledujúce otázky týkajúce sa príbehu:

- Čo chcem povedať?
 - Prečo to chcem povedať?
 - Komu to chcem povedať?
 - Koľko o tom vie potenciálne publikum?
 - Je publikum liberálne alebo konzervatívne v otázkach politiky, umenia či morálky?
 - Aká je veková skupina?
 - Aké má významné predsudky?
 - Môžem dopodrobna popísať osobnosť typickú predstaviteľovi publika?
- (Jones, Patmore, 2013)

Po vymyslení príbehu si môžeme spísať jednoduchý bodový scenár s hlavnými záchytnými bodmi a pristúpiť k písaniu scenára.

4.2 SCEPÁR

Na úvod je dôležité povedať, že scenár sa nepíše len k audiovizuálnym dielam a len k filmom. Scenár môžeme písať a kreovať k podujatiu, napríklad otváranie múzea, odovzdávanie cien, k slávnosti akou je stužková. Scenár píšeme k všetkým audiovizuálnym dielam od krátkych reklám, cez seriály až po celovečerné filmy. Jeho miesto je aj televíznej produkcii, nielen vo filmovej. Veľmi dôležitú úlohu má v divadle a bez divadelného scenára by neexistovala žiadna hra. Každý z uvedených scenárov má svoje špecifiká.

Scenár definujeme ako text, ktorý je základom samotného diela. Týmto dielom môže byť film, divadlo, či akýkoľvek príbeh, ktorý podáva informácie o deji,

o dialógoch a postavách, či o tom, ako postavy vyzerajú a ako sa správajú. Okrem dialógov obsahuje scenár aj tzv. Vsuvky alebo scénické poznámky. Ide o pokyny k správaniu herca, jeho oblečeniu, emóciám atď. (Gracová a kol., 2019) Napríklad: Postava Michal hovorí: „Ona vždy mešká. Už tu dávno mala byť.“ (rozčúlene pozerá na hodinky na ruke).

Ako sme vyššie spomenuli, poznáme niekoľko druhov scenára: filmový, televízny, divadelný, komiksový, scenár k podujatiam atď. Vo všeobecnosti sa scenár delí na literárny a technický.

Literárny scenár tvorí základ pre budúci film a vzniká ako prvý. Jeho autorom je scenárista. Slúži čitateľovi na získanie predstavy o deji diela. Literárny scenár nám nehovorí „ako točiť“, ale „čo točiť“.

Technický scenár sa vypracuje na základe literárneho scenára. Jeho autorom je predovšetkým režisér a kameraman. Tento scenár obsahuje konkrétne pokyny ako sa má čo točiť. Rovnako ako literárny obsahuje popisy scény a dialógy, v tomto prípade sú pridané technické termíny ako veľkosti záberov (celok, polodetail, veľký detail), pohyby kamery, zvuky atď. Filmy sa natáčajú podľa technického scenára. Literárny slúži viac hercom. (Gracová a kol., 2018)

Technický scenár môže mať viacero prevedení. Môže byť vpísaný do tabuliek alebo môže mať jednoduchšiu formu a byť vpísaný do dvoch stĺpcov. Podstatné je, že je rozdelený do dvoch častí: **obraz a zvuk**.

Ukážka technického scenára – Príchod študentov do školy

Záber	Rekvizity	Veľkosť záberu	Obraz	Dialógy	Ruchy	Hudba
Obraz 1 Škola – deň						
1.		C	Študenti vchádzajú do školy, celok na školu, študenti vchádzajú do záberu, kráčajú k dverám.			Úvodná jemná melódia
2.		PC	Študenti sa medzi sebou rozprávajú, nie je rozumieť, čo hovoria.			

3.		PD	Jeden študent prichádza k dverám prvý, chce otvoriť dvere.			
4.		VD	Otvára dvere, stláča kľučku.			
5.	Ruksak na pleci	PC	Otvárajú sa dvere, študenti vchádzajú a smerujú po schodoch k ich učebni.			Hudba doznieva
6.		D	Nohy študentov kráčajúcich po schodoch.			
7.		PC	Študenti kráčajú po schodoch na poschodie.			
<p style="text-align: center;">Obraz 2 Chodba</p>						
1.		PC	Študenti prichádzajú na chodbu pred učebňou (v nadväznosti na predchádzajúci záber)		Kroky, prirodzený ruch chodby	
2.		PC	Študenti si sadajú na lavičku pred triedou.			
3.	Ruksak	D	Študent položí ruksak na zem.			
4.		PC	Študent č. 1 si sadá.	„Ja idem sem.“		
5.		C	Študent č. 2 si sadá do vedľajšieho vaku, zvalí sa naň.	„aaa, konečne sedím, táto cesta ma zabije“		
6.		PC	Pohľad na ob-och, ostatní sú rozptýlení okolo nich. Študenti sú znudení.			
7.		D	Tvár študenta č. 1, začína rozhovor so študentom č. 2.	„Kvôli tejto hodine sa sem musíme trepať.“		

8.		D	Tvár študenta č. 2, odpovedá študentovi č. 1.	„Minul som si absenčky, musím sem chodiť.“		
9.		D	Tvár študenta č. 1, odpovedá, v tvári nuda.	„Bože, nech je už koniec semestra.“		
10.		D	Tvár študenta č. 2, odpovedá.	„No, vstávaj, o chvíľu sa začína hodina.“		
11.		C	Študenti vstávajú, idú smerom k ich učebni, nechce sa im, vlečú sa.			
12.		PC	Študenti prechádzajú cez záber, vidieť na ich tvárach, že sa im nechce.			
Obraz 3 Chodba						
1.		C	Študenti sa približujú k učebni, kráčajú po chodbe, pred učebňou už stoja spolužiaci.			
2.		PC	Študenti zastavia pri dverách, v zábere už čakajúci spolužiaci, všetci sa zdravia.	„Čaute, ahoj.“		
3.		PC	Študent č. 1 si podáva ruku so spolužiakom.	„Čau, tiež sa ti tak nechcelo prísť?“		
4.		D	Študent č. 3, jeho tvár, odpovedá na otázku.	„Tomu ver.“		
5.		D	Študent č. 1. Odpovedá.	„Dúfam, že nás pustí skôr.“		
6.		PC	Prichádza študent č. 2, v zábere všetci traja.			

7.		D	Tvár študenta č. 2, pohľad priamo na neho z pozície študenta č. 1. Študent č. 2 je pohoršený, rozčúlený.	„Volala Katka, hodina nebude.“		
8.		D	Tvár študenta č. 1, prekvapený a nahneváný.	„Čo? To prečo?“		
9.		D	Tvár študenta č. 2, pohľad z profilu.	„Profke prišlo zle, zrušila to.“		
10.		PC	Traja študenti, nahnevaní, rozhadzujú rukami, zapínajú bundy. Študent č. 3 hovorí:	„Fakt super, keby som vedel.“		
11.		D	Jeden zo študentov si zapína bundu.		Zvuk zipsu	
12.		C	Študenti odchádzajú po chodbe smerom k východu, vrava medzi nimi, šomrajú.			Melódia na záver
13.		PC	Študenti kráčajú, kamera zmenila miesto.			
14.		D	Pohľad na topánky zo zadu, odchádzajú spreď kamery rovno zo záberu, prelínačka do čiernej.			Hudba doznie.

4.3 STORYBOARD

Ak by sme chceli definovať, čo je to storyboard, mohli by sme laicky povedať, že je to film v nakreslených obrázkoch. Jeho počiatky nájdeme v animovanom priemysle. Na začiatku dvadsiateho storočia animátor Winsor McCay vytváral komiksy pre svoje animácie. Tie sú považované za počiatky storyboardov. Neskôr, koncom 20. a začiatkom 30. rokov 20. storočia boli scenáre pre novovznikajúce animácie písané formou live-action scenárov.

Koncepcia rozprávania príbehu prostredníctvom série sekvenčných kresieb v skutočnosti siaha až k egyptským hieroglyfom, dokonca ku kresbám jaskynných mužov s tlačením dobytká. The Bayeux Tapestry (1050), Tapiséria z Bayeuxu je tkané dielo na plátne zobrazuje s brutálnou rozprávačskou akciou inváziu Viliama Dobyvateľa do Anglicka. Dielo sa dá považovať za prvý storyboard. (Hart, 2013) Toto dielo má 70 metrov a je 50 centimetrov vysoké.



Obrázok 28: The Bayeux Tapestry, tapiséria z Bayeuxu v múzeu Bayeux

Zdroj: Mikendavid. (17. augusta 2022). Bayeux's "Tapestry" and more.... Mike & David's Adventures.

<https://mikendavid.blog/2022/08/17/bayeuxs-tapestry-and-more/>

Storyboard je ilustrovaný pohľad, pripomínajúci komiks, na to, ako si producent alebo režisér predstavujú konečnú upravenú verziu filmu. (Simon, 2013) Tento pohľad je najefektívnejšou formou komunikácie medzi producentom či režisérom a zvyškom štábu. Každá kresba okamžite spája všetky najdôležitejšie informácie o každom zábere a definuje jedinečný vzhľad, ktorý má dosiahnuť celý štáb.



Obrázok 29: Ukážka storyboardu podľa scenára

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023. DALL·E, OpenAI.

CVIČENIE

1. Skúste mi spomedzi svojich obľúbených filmov nájsť také, ktorým bol námetom príbeh podľa: knihy, historickej udalosti, významnej osobnosti alebo bol príbeh originálny.
2. Načrtnite do storyboardu jednoduchú scénu vášho príchodu do školy.
3. Natočte cvičenie podľa technického scenára v tejto kapitole.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Glebas, F., (2009) *Directing the Story*. Elsevier.
2. GRACOVÁ, S., Brník, A., Graca, M., Proner, J. (2018) *Základy audiovizuálnej tvorby*. FMK UCM.
3. Hart, J. (2013) *The Art of the Storyboard*. Focal Press.
4. Jones, T., Patmore, CH. (2013) *Škola filmaření*. Slovart, s. r. o.
5. Mikendavid. (17. augusta 2022). Bayeux's "Tapestry" and more.... Mike & David's Adventures.
<https://mikendavid.blog/2022/08/17/bayeuxs-tapestry-and-more/>
6. Simon, M. (2013) *Storyboards Motion in art*. Focal Press.

5 PRED ZAPNUTÍM KAMERY

ΑΠΟΤÁCΙΑ: Ako sme už spomenuli v úvode časti o predprodukcii, samotnému nakrúcaniu predchádza dlhšia prípravná fáza. V tejto kapitole charakterizujeme stručne jednotlivé činnosti ako výber lokality vhodnej na nakrúcanie, casting hercov, výber štábu, príprava kostýmov, stanovenie rozpočtu a technické vybavenie.

5.1 VÝBER LOKALITY

Výber lokality záleží od charakteru audiovizuálneho diela. Jej vyhľadávanie je na pleciach produkcie. Ak sa natáča film, miesta sú často uzavreté (ulica, štúdio, interiéry a musia byť vopred pripravené. (Proner,2019) Ide o veľké produkcie, kde na takéto výdavky sú prostriedky v rozpočte.

Nízkorozpočtová filmová tvorba takmer kompletne počíta s natáčaním v exteriéroch. Vybudovanie scény a prenájom štúdia sú veľmi vzdialené od rozpočtových priorít. (Jones, Patmore, 2013) Pri menších produkciách, napríklad študentských prácach je výber lokalít ťažkou témou. Pri špecifických priestoroch ako napríklad reštaurácie, obchody atď. je možné dohodnúť sa s majiteľmi na natáčaní mimo otváracích hodín, či cez víkendy. Je potrebné poznať svetelné možnosti konkrétnej lokácie a možností tvorcov dosvietiť konkrétnu scénu.

5.2 ROZPOČET

Kreovanie rozpočtu záleží od konečného diela. Pri veľkých produkciách sú možnosti väčšie. Pri študentských filmoch sa pohybujeme od nuly po pár desiatok eur. Pri vytváraní rozpočtu je dobré urobiť si tabuľku, napríklad v Exceli a zapisovať jednotlivé položky s predpokladanou výškou výdavkov. Autori Jones a Patmore uvádzajú tieto kategórie:

- príbeh a scenár,
- producent a režisér,
- účinkujúci,
- štáb produkcie,
- vybavenie produkcie,
- lokácia a štúdiá,
- zvuk a hudba,
- strih a dokončovanie,
- marketing a PR. (Jones, Patmore 2013)

Položky rozpočtu môžeme rozdeliť do skupiny predprodukcie, produkcie a postprodukcie. Do predprodukcie bude patriť napríklad prenájom miesta na konkurz a náklady spojené s výberom hercov, hľadanie lokácie a prenájom vybraných priestorov. Do produkcie všetky výdavky na zapožičanie alebo kúpu techniky, kamier, osvetlenia, zvukového vybavenia, náklady na scenár a scenáristu. Ďalej mzdy hercov, štábu, náklady spojené s rekvizitami, kostýmami a maskami, catering atď. Do postprodukcie zaradzujeme výdavky na strih, marketing a PR finálneho diela.

5.3 CASTING A VÝBER ŠTÁBU

Casting je výber hercov. Bez nich sa nezaobíde žiadny hraný film. O miesto na dobre platenú rolu býva doslova boj. Tvorcovia filmov robia veľké castingy, kde si pozvú uchádzačov, aby si spomedzi nich vybrali najlepších hercov na konkrétne postavy. Herci musia mať pripravení životopis obsahujúci základné informácie o ich osobe, vzdelaní, zručnostiach a skúsenosti z predchádzajúcich nahrávaní.

Na začiatku výberu sa vychádza z veku, pohlavia a fyzických atribútov, ktoré tvorcovia filmu potrebujú. Ak si vyberú hercov, musia im pred konkurzom dať vedieť o všetkých požiadavkách, ktoré na nich budú mať (ako napríklad nahota, jazda na koni a iné). K realizácii konkurzu existuje viacero prístupov. Režisér môže poslať scenár dopredu, aby sa herci mohli pripraviť. Iní majú radi čítanie bez prípravy. (Jones, Patmore, 2013)

5.4 VÝPRAVA, KOSTÝMY A MAKE-UP

Ak už máme dobrý scenár a púšťame sa do realizácie, musíme mať predstavu, ako má film vyzerieť a kde ho budeme natáčať. O výbere lokality sme hovorili skôr.

Výprava vo filme, známa ako produkčný dizajn, je zásadná pre vytvorenie vizuálneho jazyka a atmosféry filmu. Je to práca produkčného dizajnéra, ktorý je zodpovedný za vytvorenie celkového estetického vzhľadu príbehu a zahrňuje všetky vizuálne prvky, ktoré sa objavujú vo filme. Tento dizajn umožňuje divákovi vcítiť sa do sveta filmu, podporuje jeho dôveryhodnosť a vierohodnosť a zvyšuje hodnotu filmu. Produkčný dizajn je dôležitý aj preto, že pomáha vytvárať nové svety a esteticky príťažlivé prostredia. (Soriano, 2021)

Úlohou vedúceho výpravy je vytvoriť celkový vzhľad všetkého, čo sa objaví pred kamerami, od scény, rekvizít po kostýmy dokonca účesy. Ak sa natáčanie realizuje v štúdiu, bude vedúci výpravy po konzultácii s režisérom navrhovať scénu a dohliadať na jej zostavenie a nákup alebo zapožičanie rekvizít. (Jones, Patmore, 2013)

Po príprave scény sú na rade herci, aj tých treba pripraviť na nakrúcanie. Vo veľkých produkciách je táto práca na kostyméroch a maskéroch. V prípade menších, nízkorozpočtových produkcií sa o túto časť musia starať tvorcovia filmu. V takom prípade je dobré stiahnuť po lacnejších obchodoch, second handoch, prípadne zistiť možnosti zapožičania kostýmov od požičovní či divadiel. Tiež hrá veľkú úlohu charakter filmu a doba, v ktorej sa dej odohráva. Nie každý príbeh potrebuje špeciálne kostýmy a často sa to dá pokryť domácimi zásobami.

Rovnako je to aj pri mejkape. Ak máme študentské produkciu, o pomoc pri líčení môžeme požiadať niekoho zo svojho okolia, prípadne vizážistky známe zo sociálnych sietí a nadviazať spoluprácu postavenú na propagovaní jej práce. Existujú tri hlavné typy alebo štýly make-upu:

- módný,
- fantazijný a
- kreatívny.

Každý z týchto štýlov má svoje tvorivé nároky. Väčšina vizážistov si dopredu vytvorí model make-upu napríklad v Adobe Photoshop na základe snímku hlavy herca. (Jones, Patmore, 2013)

5.5 ТЕХНІСЬКЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Výber techniky je veľmi dôležitým krokom prípravy. Hovoríme o kamerách, objektívoch, statívoch, stabilizátoroch, prvkoch osvetlenia či technike určenej na záznam zvuku. Techniku môžeme ako tvorcovia mať vo svojom vlastníctve alebo môžeme využiť prenájom. Vždy v závislosti od potreba konkrétnej produkcie a od finančných možností.

TIPY

Pri študentských prácach a filmoch je ťažké hľadať finančné zdroje a tvorcovia si často hradia všetko z vlastného vrecka a snažia sa ušetriť kde sa dá. Preto je dobré hľadať možnosti a kontakty, ako si napríklad techniku zapožičať od iných tvorcov. V prípade využívania priestorov na nakrúcanie sa v mnohých prípadoch dá dohodnúť s prevádzkami reštaurácií a podnikov na točení mimo otváracích hodín a ako protislužba môže byť ponúknutá spolupráca, propagovanie konkrétneho miesta na sociálnych sieťach atď.

CVIČENIE

1. Skúste si cvične zostaviť tabuľku na rozpočet fiktívneho (alebo reálneho) študentského filmu a rozdeliť položky do sekcií predprodukcia, produkcia a postprodukcia. Následne si skúste vyhľadať, koľko by vás stál prenájom techniky a priestorov. Potom skúste vymyslieť, ako by ste rovnakú produkciu vedeli zrealizovať lacnejšie a svojpomocne.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Jones, T., Patmore, CH., (2013) Škola filmaření. Slovart, s. r. o.
2. Proner, J. et. al.: (2019) Ako na mediálne výstupy. FMK UCM.
3. Soriano, J. (28. júna 2021). Why is Production Design Important? The Film Fund.
<https://www.thefilmfund.co/why-is-production-design-important/>

6 KREATÍVNE POZÍCIE PRI TVORBE

ΑΠΟΤΆCΙΑ: Na tvorbu audiovizuálneho diela je potrebný celý tím ľudí – filmový štáb. Každý má svoju úlohu. Veľkosť tímu môže závisieť od veľkosti produkcie a na finančných možnostiach. V nasledujúcej kapitole charakterizujeme jednotlivé pozície od producenta, režiséra, kameramanov až po maskérov a pomocníkov. V nízkorozpočtových produkciách sa pozície často kumulujú, nie všetky sú potrebné. Pre získanie základných poznatkov o tvorbe audiovizuálneho diela je dobré poznať všetky pozície.

ΠΡΟΔΥCΕΠΤ

Úloha producenta je riadiaca. Producent má na starosti finančnú a organizačnú stránku filmu. Môže pracovať s vlastným nápadom na film alebo chce nejaký (nie konkrétny príbeh) nakrútiť a hľadá si na to vhodný tím ľudí. Osoba, ktorá pracuje s vedúcim výroby na postupnom vzniku filmu deň po dni sa nazýva výkonný producent.

ΡΕΖΙCΕΡ

Režisér je zodpovedný za celkovú podobu filmu. Môže byť súčasne scenáristom, v tom prípade vidí celý tvorivý proces od začiatku dokonca a môže ho lepšie riadiť. Značná časť jeho práce je organizačného charakteru, zisťuje, či je všetko na svojom mieste skôr ako povelom: „Akcia!“ začne nakrúcanie. Je zodpovedný za režírovanie hercov, výber záberov a riadi výkonný tím.

ΚΑΜΕΡΑΜΑΠ

Úlohou kameramana je zachytiť obrazovú stránku filmu. Pracuje s režisérom pri rozhodovaní o najlepších uhloch snímania, osvetlení, veľkostiach záberov, pohyboch kamery atď.

V študentských produkciách je často kameramanom tvorca celého nápadu, scenáru atď. Preto doplníme charakteristiku činností, ktoré spadajú do právomocí kameramana:

- tvorí obrazový štýl a systém daného projektu na základe pochopenia a osobného vkusu,
- vyberá kamerový štáb,
- rozhoduje o umiestnení kamery a jej pohyboch,
- pohybuje kamerou – švenkuje,
- rozhoduje o druhu, množstve a smere svetla,
- určuje kompozíciu a hĺbku scény,

- robí technické rozhodnutia týkajúce sa kamery a kamerovej techniky,
 - určuje pohyb účinkujúcich v zábere,
 - vytvára farebnosť a svetelné riešenie scény,
 - spolupracuje na strihu, hlavne čo sa týka nadväznosti záberov.
- (Szomolányi, 2016)

СЦЕНАРИСТА

Scenárista píše scenár, ktorý je základom celého diela. Scenárista rozvíja dej, postavy aj dialógy. O scenáre hovoríme v kapitole číslo 4.

АСИСТЕНТ РЕЖИЕ

Asistent réžia je očami, ušami a rukami režiséra. Na scéne robí koordinačné a riadiace práce. Pri nízkorozpočtových filmoch nebývajú súčasťou tímu.

ЗВУКАР

Zvukár je pri nakrúcaní zodpovedný za to, že sa nahrávajú všetky zvuky a dialógy. Môže fungovať ako „mikrofonista“ – to je silná osoba, ktorá drží v rukách dlhú tyč s mikrofónom nad hlavami hercov v priebehu nakrúcania. Stará sa o kvalitu z celkového zvuku vrátane hudby a zvukových efektov.

СКРИПТ

Väčšinou túto úlohu zastáva žena. Jej úlohou je sledovať chyby kontinuity v scenári a vo filme.

АСИСТЕНТ ПРОДУКЦИИ

Asistent produkcie je jeden z najvyťaženejších členov štábu. Jeho úlohou je všetko zorganizovať tak, aby sa jednotlivé časti nakrúcania konali ako majú. Musí dohliadať na všetky praktické aspekty filmu, aby bol každý a všetko na svojom mieste a aby to bolo čo možno najlacnejšie.

ВЕДУЩИЙ ВЪПРАВЫ

O výprave sme hovorili v predchádzajúcej kapitole. Vedúci výpravy je zodpovedný za vytvorenie scén a ich výrobu, vyhľadanie alebo kúpu. Spolu s asistentmi pracuje aj s rekvizitami a ich využití pri nakrúcaní.

КОСТЮМЕР

Jeho úlohou je obliekať hercov na jednotlivé role, aby vyzerali autenticky. Pri historických filmoch musí divák získať dojem, že to, čo vidí je dôveryhodné a odpovedajúce dobe. Pri nízkorozpočtových filmoch sú často vyhľadávané požičovne kostýmov, bazary a secondhandy.

MASKÉR

Úloha maskéra je vo filme veľmi dôležitá. Netýka sa to len ženského make-upu, ale napríklad odstránenia lesku z častí tváre hercov pri natáčaní.

REKVIZITÁR

Úlohou rekvizitára je zabezpečiť všetky rekvizity potrebné pre nakrúcanie a ich prítomnosť na „pláci“ pri jednotlivých scénach.

GRIP

Grip má na starosti kamery a osvetľovaciu techniku. Pracuje aj s kamerovými vozíkmi.

STRIHAČ

Je zodpovedný za zostrih záberov do konečnej podoby filmu. Strihač pracuje s režisérom na dosiahnutí požadovaného tempa a štýlu príbehu.

HERCI

Herci sú kľúčový prvok filmu, stvárajú jednotlivé postavy.

ĎALŠÍ ČLEPOVIA ŠTÁBU

Medzi ďalších členov zaradzujú autori Jones a Patmore tieto pozície:

- Gaffer je vrchný osvetľovač, ktorý zodpovedá za svetlá.
- Best boy je zástupca vrchného osvetľovača.
- Ostrič zaostruje behom natáčania.
- Klapka píše detaily na drevenú alebo elektronickú klapku.
- Key grip zodpovedá za ostatných s funkciou grip.
- Swing gang sú ľudia, ktorí stavajú a demontujú scény.
- Lokačný manažér objednáva miesta natáčania a chodí na ich obhliadky. Získava povolenia na nakrúcanie.
- Pomocník má na starosti doručovanie správ, dopravu štábu, hercov alebo zbiera rekvizity. Robí to, čo ostatní nechcú. Býva slabšie platený.
- Steadicam operátor obsluhuje Steadicam (špeciálny postroj pre kameramana). Obvykle je to špeciálne vyškolená osoby. (Jones, Patmore, 2013)

CVIČENIE

1. Vytvorte modelovú situáciu. Natáčania študentského filmu spolu s vašimi spolužiakmi. Skúste popísať koľko ľudí minimálne je potrebných na jeho prípravu, nakrúcanie a postprodukcii a ktoré kreatívne pozície máte a ktoré nebudú potrebné.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. 60 Production Roles for TV and Film Industry Professionals. (25. marca 2022). Project Casting.
<https://www.projectcasting.com/blog/tips-and-advice/production-jobs-roles/>
2. JONES, T., PATMORE, CH.: Škola filmaření. Praha : Slovart, s. r. o., 2013.
3. PRONER, J. et. al. (2019). Ako na mediálne výstupy. Trnava : FMK UCM.
4. SZOMOLÁNYI, A.: Kamera! – Beží... aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz. Bratislava : Citadella, 2016.

PRODUKCIA

Produkciou nazývame časť samotnej výroby audiovizuálneho diela. Ak bola predprodukcia správne prevedená, býva produkcia tou najkratšou časťou. Jednoznačne najintenzívnejšou. Produkčná časť je na pleciach režiséra, preto režírovanie je podstatnou zložkou produkcie. Ďalej do nej zaradzujeme: kameru (výber techniky a jej využitie), osvetlenie, ďalšie vybavenie (statívy, stabilizátory, počítače atď.) kompozíciu, pohyby kamery a zvukovú zložku diela. (Jones, 2013).

V rámci tejto publikácie doplníme tieto poznatky o charakteristiku základných pravidiel pri snímaní ako pravidlo filmovej osi a zlatého rezu. Samostatnú časť tvoria vybrané techniky využité pri natáčaní, ako stop motion a green screen.

7 KAMERA, POHYBY KAMERA A SKLOPI KAMERY

ΑΠΟΤΆCΙΑ: *Pri nakrúcaní audiovizuálnych diel môžeme využívať rôzne druhy techniky. Bežne sa v dnešnej dobe používajú mobilné telefóny, ktoré zastupujú kamery. V nasledujúcej kapitole uvádzame niekoľko možností využívania snímacej techniky a charakteristiku rôznych pohybov kamery a uhlov snímania alebo sklonov kamery.*

KAMERA

Na nakrúcanie môžeme použiť veľa druhov a typov kamier v závislosti od našich možností a od charakteru a potrieb našej produkcie. V študentských produkciách sa bežne využívajú mobilné telefóny, dostupnejšie zrkadlovky. K profesionálnej technike je možné sa dostať pri profesionálnejších a väčších produkciách ako napríklad pri natáčaní filmov. Medzi najpoužívanejšie typy kamier patria:

- **Zrkadlovky (DSLR)** – sú to klasické digitálne kamery, na ktorých sa dajú vymeniť objektívy. DSLR je skratka pre digitálnu jednookú zrkadlovku. Svetlo prechádza cez vymeniteľný objektív a odráža sa zrkadlom do hľadáčka cez hranol. Keď stlačíme spúšť, zrkadlo sa vyklopí, aby sa svetlo dostalo na snímač a zaznamenalo obraz. Zrkadlovky ponúkajú vysokú kvalitu obrazu a rozsiahle manuálne ovládanie.
- **Bezzrkadlovky (Mirrorless)** – kombinujú vlastnosti kompaktných fotoaparátov a digitálnych zrkadloviek. Nedisponujú zrkadlom, a preto svetlo prechádza priamo cez objektív na snímač. Kamera následne prenáša obraz do hľadáčka. Rovnako ako pri zrkadlovkách je možné objektívy vymieňať.
- **Akčné kamery** – sú pomerne malé zariadenia, ktorých prednosťou je dokonalé zachytenie rýchleho pohybu v exteriéroch (napríklad pri lyžovaní, surfovaní, turistike a pod.). Kamera sa dá upevniť na rôzne predmety (helma, auto, bicykel a pod.) a je dolná voči nárazom, a vo väčšine prípadov aj vodotesná.
- **360° kamery** – môžu byť v rôznych verziách prevedenia. Malé kompaktné alebo väčšie z vyšším počtom objektívov. Kompaktné 360 stupňové kamery majú spravidla 2 širokouhlé objektívy, ktoré sú uložené tak, aby snímali obraz opačným smerom. Následne sa obraz z kamier spája a vzniká kompletne zorné pole. Väčšie verzie so 6 objektívmi sa umiestňujú napríklad na statív a sú rozložené po obvode zariadenia v kruhu. Každý objektív zaznamenáva obraz zo svojej

perspektívy a následne sa spája do 360 stupňového videa. Dá sa využiť napríklad v rámci Virtuálnej reality.

- **Digitálne filmové kamery** – sú určené na profesionálnu filmovú resp. televíznu produkciu. Plnoformátové digitálne kamery majú veľkú hmotnosť a zväčša sú vybavené monitormi, vymeniteľnými objektívmi, montážnymi bodmi na pripojenie ďalších prvkov, množstvom portov a pod. Existujú aj menšie a prenosnejšie verzie, ktoré sú cenovo dostupnejšie pre nadšených amatérskych ale aj profesionálnych tvorcov.
- **Smartfóny** – majú niekoľko kamier a vďaka umelej inteligencii dokážu simulovať rozmazané pozadie, automaticky zaostrovať objekty (aj dodatočne v rámci postprodukcie), alebo kombinovať viacnásobnú expozíciu. Ich výhodou je kompaktnosť a jednoduchá mobilita.

Typy kamier, ktoré sme zvolili sú v rámci rozdelenia elementárne. Existuje mnoho ďalších ako napríklad, webové, domové a pod. Pre širší prehľad je potrebné preštudovať napríklad knihu *Understanding Digital Cameras* od autora Jona Tarranta.



Obrázok 30: Typy kamier (z ľava: zrkadlová, bezzrkadlovka, akčná kamera, 360° kamera a digitálna filmová kamera)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

POHYBY KAMERY

Pohyb kamery je filmárska technika, ktorá spôsobuje zmenu záberu alebo perspektívy prostredníctvom pohybu kamery. Pohyb kamery umožňuje kameramanom a režisérom meniť pohľad diváka bez strihu. Špecifické typy pohybu kamery vo filme môžu tiež vytvárať psychologický a emocionálny účinok na divákov. Tieto efekty sa dajú využiť na to, aby bol film viac pohlcujúci a pútavý.

Prvý najpoužívanější typ je **statický záber**. Statický záber nemá žiadny pohyb kamery. Dosahuje sa uzamknutím kamery v pevnej polohe zvyčajne pomocou statívu. Vďaka stabilite statického záberu nie je rušivý. Vďaka tomu je to

jeden z najlepších pohybov kamery pre dialóg typu “záber - reverzný záber”, presnú kompozíciu alebo predvedenie hereckého výkonu.

K základným pohybom kamery patrí:

- **Panoráma:** kamera sa otáča doprava alebo doľava v ose statívu. Panoráma má informatívnu funkciu, jej úlohou je oboznámiť diváka s prostredím, vziať ho do deja.
- **Jazda:** kamera sa pohybuje plynulo dopredu alebo dozadu, sleduje objekt.
- **Nájazd-odjazd:** kamera sa k predmetu približuje alebo sa od neho vzdaluje. Buď ide o mechanický pohyb, teda fyzické presunutie kamery, alebo o optický pohyb s použitím transfokátora sa mení ohnisková vzdialenosť. Nájazdom sa podporuje napätie, odjazdom pocit opustenosti.
- **Spolujazda (travelling):** kamera sa pohybuje súčasne s pohybujúcim sa objektom a sleduje ho z rôznych strán, napríklad z boku, spredu, zozadu, zvrchu; výnimočne, pri trikových záberoch alebo snímaní pod hladinou, aj zospodu.
- **Sklz (tzv. „švenk“):** kamera sklzom presúva pohľad z objektu A na objekt B.
- **Šmyk:** kamera šmykom „stratí“ zo zorného uhla objekt nakrúcania, zmení polohu a uhol snímania (simulujú sa tak rôzne pády a pod).
- **Sklon/zdvih kamery:** zdôrazňuje sa význam predmetu. Týmto záberom sa často snímajú postavy zdola hore alebo opačne. Nakláňanie kamery sa môže použiť na to, aby postava v zábere dominovala alebo aby sa divákovi odhalili nové informácie.
- Menej často sa stretávame s pohybom, ktorý sa nazýva **Roll**. Natočenie kamery je rotačný pohyb kamery, pri ktorom sa kamera otáča na bok okolo svojej dlhej osi. Rolovanie môže byť závrtné a neprirodzené. Z tohto dôvodu ho filmári používajú na dezorientáciu divákov alebo vyvolanie znepokojenia. Vďaka svojmu špecifickému účinku je to veľmi zámerný pohyb kamery, ktorý by sa mal používať len vtedy, keď chce v divákovi vyvolať nepríjemné pocity.
- Niekedy nie sú pohyby kamery motivované činnosťou postavy, ale skôr diváckym zážitkom. Filmári často pridávajú do záberu **náhodný pohyb** prostredníctvom chvenia kamery pri zábere z ruky, aby zvýšili intenzitu scény. Pri jemnejšom použití môže náhodný pohyb vytvoriť subjektivitu pre divákov. Často sa to využíva vo filmoch, ktoré sú založené na skutočných udalostiach. Náhodný pohyb sa nemôže používať príliš často, preto ho v prípade potreby je potrebné používať

s úmyslom a zdržanlivo. Ak ho bude príliš veľa, náhodný pohyb bude neúčinný. Ak príliš málo, zostane nepovšimnutý. Náhodný pohyb by mal vždy slúžiť príbehu.

SKLON KAMERY

Jedným z dôležitých výrazových prostriedkov je sklon kamery – rakurz alebo inak povedané uhol pohľadu. To, ako je osoba snímaná, môže veľa hovoriť o jej postavení, dôležitosti alebo aktuálnom rozpoložení. Ak je postava snímaná z výšky, môže pôsobiť podradne, menejcenne. Opačne, ak je postava zospodu, pôsobí nadradene, dôležito.

Sklony kamery rozoznávame:

- **Podhľad** – alebo inak nazývaný žabí pohľad. Tento sklon monumentalizuje postavu. Sníma postavy od hlavy asi po kolená. Postava snímaná pohľadom vyznieva autoritatívnejšie a sebavedomo. Tieto zábery kamery najčastejšie zdôrazňujú dynamiku moci medzi postavami – záber z nízkeho uhla na jednu postavu je často spárovaný so záberom z vysokého uhla na druhú postavu.
- **Nadhľad** – alebo pohľad z vtácej perspektívy. Tento sklon zvýrazňuje stratenosť, bezmocnosť postavy. Záber z vysokého uhla je univerzálny záber, ktorý sa dá použiť v mnohých situáciách. Najčastejšie sa používa na to, aby postava pôsobila zraniteľne a bezmocne, ale vždy existujú výnimky z pravidla.
- **Vodorovný pohľad** – alebo záber z pohľadu očí. Tento sklon je pre človeka najprirodzenejší, preto je vnímaný ako významovo neutrálny. Napodobňuje to, ako vidíme ľudí v skutočnom živote – naša línia očí sa spája s ich líniou. Zábery v úrovni očí sú v skutočnosti oveľa menej štandardné, než by sa mohlo zdať, pretože režiséri často uprednostňujú umiestnenie kamery v úrovni ramien, aby dosiahli oveľa filmovejší vzhľad.
- **Kolmý nadhľad** – tento sklon sa využíva pri pohľade z výšky na mesto, ulicu a podobne. V bežných podmienkach sa môže robiť pomocou drona. Zábery z nadhľadu sú skvelé na poskytnutie perspektívy scény. Často sa používa ako “neutrálny” alebo niekedy “božský” pohľad.

CVIČENIE

Natočte jednoduché cvičenie, ak sa jedna postava stretáva s druhou. Využite vodorovné zábery. Potom urobte toto isté cvičenie a zmeňte sklon kamery na podhľad a nadhľad. V čom vidíte hlavné rozdiely pri finálnych dvoch videách?

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Gracová, S., Brník, A., Graca, M., Proner, J. (2018) *Základy audiovizuálnej tvorby*. FMK UCM.
2. Deguzman, K. (4. októbra 2020). *WATCH: Ultimate Guide to Camera Movement: When & How to Use Camera Movement... Explained*. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/>
3. Lannom, S. (2. septembra 2019). *Camera Angles: List of the Different Types of Camera Shot Angles in Film*. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/>
4. Švec, Š., (2011) *Gramatika filmového jazyka*. Bratislava. VŠMU.
5. Valentovičová, D., Zábojník, R. (2007) *Film. Vybrané kapitoly z teórie a dejín*. FMK UCM.
6. Regis, C., B. (28. augusta 2023). *A Comprehensive Guide to Different Types of Cameras*. Nuzira.
<https://www.nuzira.com/blogs/guides/a-comprehensive-guide-to-different-types-of-cameras>
7. Andy Day. (26. októbra 2020). *11 Camera Types You Should Know (Best 2021 Guide)*. Shotkit.
<https://shotkit.com/types-of-cameras/>
8. Dale, N. (22. júna 2022). *15 Different Types of Cameras (and Their Uses!) Explained*. Camerareviews.com.
<https://camerareviews.com/types-of-cameras/>
9. Tarrant, J. (2007). *Understanding Digital Cameras*. Taylor & Francis.

8 OSVETLENIE

ΑΠΟΤΑΪΑ: Osvetlenie tvorí dôležitú súčasť pri kreovaní audiovizuálnych diel. V tejto kapitole charakterizujeme základné pojmy a predstavíme si elementárne techniky v rámci osvetlenia filmov. Osvetlenie ako také, má široké využitie a záleží len na kreatívnej interpretácii jeho realizácie.

Osvetlenie objektov, scén či postáv môžeme využiť vo viacerých odvetviach ale najmä v kultúre resp. umení. Je dôležitou súčasťou filmu, fotografie, divadla a podobne. Osvetlenie je jedným z nezanedbateľných elementov vizuálnej estetiky.

Podstatným prvkom pri nakrúcaní audiovizuálnych diel, je svetlo. Tento faktor vníma vzťahy medzi objektmi rôznych scén a poskytuje im jednotu a celistvosť. Jedným zo základných typov osvetlenia je *Prirodzené svetlo*, ktoré má svoje limity napríklad v noci. Aj v tomto prípade pri relatívne rýchlom vývoji kamier, dokážeme aj v tmavých lokáciách využiť napríklad svetlo Mesiaca. Prirodzené svetlo môžeme využiť v interiéri za predpokladu, že dopadá do vnútra miestnosti cez okná. V tomto prípade za pomoci odraziek nasvietime potrebné objekty alebo postavy. V špecifických prípadoch, ak si to scéna vyžaduje, môžeme v rámci osvetlenia využiť tzv. *Zlatú hodinu*. Je to časový horizont približne jednu hodinu pred západom slnka. Rovnako vieme pracovať aj so svetlom, bezprostredne po západe slnka za horizont. Tieto osvetlenia vieme využiť pre konkrétne typy scén (romantické), alebo zdôraznenia určitých emócií (zaľúbenosť). Veľkou nevýhodou sú obmedzené časové škály a nevyspytateľnosť počasia. Tieto faktory nám môžu natiahnuť produkčný proces o niekoľko dní a tým pádom ho aj predražiť.

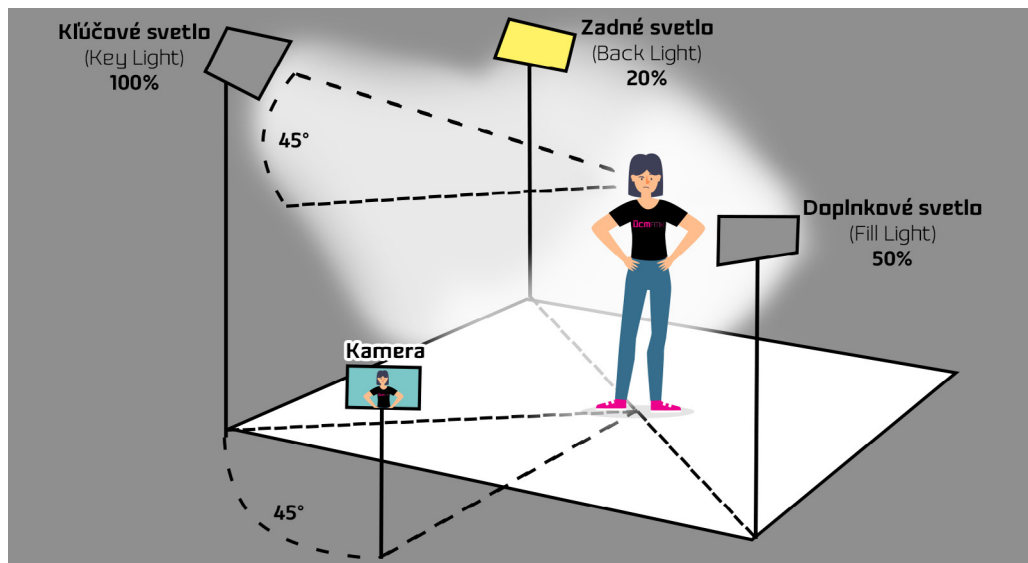
Druhým typom osvetlenie, ktoré môžeme využiť v rámci produkcie audiovizuálnych diel je tzv. *Umelé svetlo*. Tento druh osvetlenia dokážeme vytvoriť napríklad reflektormi, LED panelmi, neónovými svetlami a podobne. Jeho výhodou je jednoduchosť, ktorú ním dokážeme vytvoriť. Pri použití v interiéroch, dokážeme miestnosti nasvietiť v rovnako po celú dobu produkcie. Rovnako nám umelé osvetlenie umožňuje osvecovať objekty širokou škálou farieb. Za nevýhodu môžeme považovať sťažnenú mobilitu pri presune svetiel do rôznych lokácií a nutný prístup k elektrickej energii. Z príchodom LED technológie sa energetická náročnosť a veľkosť osvetľovacích zariadení zmenšila. Preto je možné ich prenášať viac pohodlne a napájať aj batériami. Samozrejme ide o základné

osvetlenie. Pre potreby nasvietenia väčších scén je stále nutný napríklad generátor elektrickej energie alebo priame napojenie do elektrickej siete.

Okrem spomenutých dvoch základných typov osvetlenia, môžeme v rámci produkcie audiovizuálnych diel využiť tzv. *Ambientné osvetlenie*. Pri kreovaní filmov je veľmi dôležitým faktorom najmä kvôli schopnosti vytvoriť konkrétnu náladu resp. atmosféru v danom obraze alebo scéne. Ambientné osvetlenie zahŕňa všetko svetlo (slnečné svetlo, odrazy svetla z rôznych objektov a plôch, svetelné zariadenia v miestnostiach, lampy a pod.), ktoré sa nachádza v danej lokácii. Vyznačuje sa nenápadným charakterom a dotvára autenticitu prostredia. Môže pochádzať z prirodzeného aj umelého osvetlenia a pracuje s rôznymi farebnými teplotami a škálami.

Osvetlenie scén vo filmoch je individuálne a ovplyvňujú ho rôzne technické ale aj umelecké faktory. *Trojbodové osvetlenie (3 point lighting)* považujeme za elementárnu techniku používanú pri osvetľovaní audiovizuálnych diel. Tento typ nasvietenia vytvára trojrozmerný vzhľad objektu resp. postavy, len za pomoci 3 svetiel, ktoré sú strategicky rozložené okolo subjektu. Každé zo svetiel má inú intenzitu jasú a je umiestnené v inej na seba nadväzujúcej polohe. Trojbodové osvetlenie môžeme aplikovať za pomoci troch svetiel:

- *Kľúčové svetlo (Key Light)* – je primárnym zdrojom svetla osvetľujúci objekt alebo postavu. Umiestňuje sa pred subjektom alebo pod určitým uhlom. Štandardne sa používa 45 stupňový uhol ale môže sa ohýbovať v rozmedzí 15–45 stupňov. Hodnota intenzity svetla závisí na rôznych okolnostiach. Primárne je nastavené na 100% a jeho pomeru ku doplnkovému svetlu je 2:1.
- *Doplnkové svetlo (Fill Light)* – je sekundárnym zdrojom svetla, ktorého úlohou je vyplniť neosvetlené časti objektu resp. postavy. Umiestňuje sa pred subjekt oproti kľúčovému svetlu. Dotvára hĺbkú a detail na druhej strane objektu, resp. postavy. Primárne je hodnota intenzity svetla 50% (pomer 1:2 k doplnkovému svetlu, prípadne 3:4 resp. 75% podľa zamerania audiovizuálneho diela).
- *Zadné svetlo (Back Light)* – je terciálnym zdrojom svetla, ktorý vyrovnáva sploštenie dimenzií spôsobené kľúčovým a doplnkovým svetlom. Umiestňuje sa za subjekt na rovnakej strane ako kľúčové svetlo a uhlom smerujúcim k doplnkovému svetlu. Je jemné, mäkké a oddelené od pozadia. Jeho intenzita závisí od kreatívneho zámeru ale spravidla je nižšia ako hodnota kľúčového svetla.



Obrázok 31: Trojbodové osvetlenie (3 point lighting)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Na Obrázku 31 je zobrazené rozloženie svetiel v rámci trojbodového osvetlenia. Príklad, ktorý uvádzame môže byť implementovaný aj do iných podôb s inými hodnotami intenzít svetla. Dôležité je pochopiť rozloženie jednotlivých svetiel v závislosti od postavenia subjektu. Intenzita osvetlenia je koherentná s technologickým vybavením svetiel. Sila osvetlenia a ich charakteristika je pri LED, halogénovom alebo neónovom svetle odlišná. Intenzitu svetla môžeme upravovať rôznymi spôsobmi. Napríklad ju môžeme znižovať rozptýlením, stmievaním alebo presunutím svetla ďalej od subjektu. Osvetlenie audiovizuálnych diel spočíva v intenzite a uhloch svetla. Možnosti použitia a nastavenia osvetlenia sú závislé na špecifických tvorivých zámeroch a konkrétnych scénach.

Ďalšie základné typy osvetlenia, ktoré môžeme použiť v rámci produkcie audiovizuálnych diel:

- *Praktické svetlo (Practical Light)* – je súčasťou filmovej dekorácie (napríklad stolová lampa) a zároveň poskytuje osvetlenia v rámci scény.
- *Tvrdé svetlo (Hard Light)* – vytvára tieň s ostrými hranami, ktoré vznikajú silným, priamym lúčom svetla namiereného na objekt. Zdôrazňuje textúru a vytvára dramatický efekt.
- *Mäkké svetlo (Soft Light)* – vytvára tieň s jemnými hranami alebo v niektorých prípadoch úplne bez definovaných hrán. Vytvára prirodzený vzhľad a zjemňuje tvárové rysy.

- *Náhodné svetlo (Incidental Light)* – prispieva k súhrnnému osvetleniu scény, no nie je súčasťou plánovaného osvetlenia (napríklad svetlo prenikajúce oknom).
- *Motivované svetlo (Motivated Light)* – napodobňuje prirodzené zdroje svetla (napríklad mesiac, slnko, pouličné osvetlenie). Používa sa v špecifických príkladoch napríklad keď chceme simulovať dopad mesačného svetla na konkrétny objekt. Vtedy použijeme tento typ osvetlenia.

Pre pochopenie osvetlenia audiovizuálnych diel je potrebné definovať farebnú teplotu. Je to systém charakteristiky svetelného zdroja vo farebnom spektre od teplých po studené farby meraný v stupňoch Kelvina (K). Nižšie hodnoty reprezentujú teplé farby (svetlo sviečky má približne 1900K), naopak studené farby majú vyššie hodnoty (denné svetlo má približne 5500K). Vo všeobecnosti môžeme povedať, že farebná teplota svetla sa nachádza v spektre medzi oranžovou a modrou farbou.



Obrázok 32: Farebná teplota

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Voľba správneho osvetlenia, jeho nastavenia a umiestnenia závisí najmä od kreatívneho uchopenia danej scény. Jej zámer, atmosféru a emóciu môžeme vhodným osvetlením dotvoriť.

TIPY

Pre dosiahnutie rovnomerného resp. symetrického vzhľadu reklamných spotov alebo rozhovorov, je potrebné nastaviť doplnkové svetlo do rovnakého uhlu ako kľúčové svetlo. Hodnota intenzity svetla pri osvetľovaní reklamných alebo marketingovo zameraných audiovizuálnych diel, by mala byť na úrovni 85-95%

intenzity kľúčového svetla (vyššia intenzita oproti štandardnej hodnote 50-75%). Naopak pre dosiahnutie filmového vzhľadu sú hodnoty intenzity svetla nižšie a sú v rozmedzí 25-45%. Nastaviť svetlá, ich umiestnenie a intenzitu môžeme rôznymi spôsobmi, čo nám v konečnom výsledku dáva široké možnosti kreovania atmosféry a celkovej emócie v rámci scén.

CVIČENIE

1. Použite trojbodové osvetlenie objektu/postavy a nastavte a umiestnite svetlá podľa schémy na obrázku 31. Využite pri tom umelé osvetlenie.
2. Použite trojbodové osvetlenie objektu/postavy a nastavte a umiestnite svetlá podľa schémy na obrázku 31. Využite pri tom prirodzené svetlo a odrazky.
3. V akých filmových scénach by ste použili osvetlenie tzv. Zlatú hodinu?

POUŽITÁ LITERATÚRA

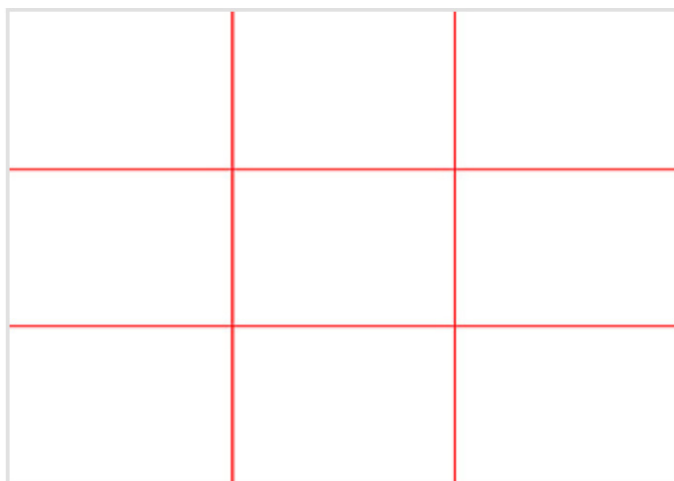
1. Deguzman, K. (23. januára 2022). WATCH: Color Temperature & White Balance Explained. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-color-temperature-definition/>
2. Detisch, A. (28. februára 2019). 5 Cinematic Lighting Techniques Every Filmmaker Should Know. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/film-lighting-techniques/>
3. Film Lighting Terms | 46 Terms You Need to Know | Wedio. (20. decembra 2021). Become Better Creators — Together.
<https://academy.wedio.com/film-lighting-terms/>
4. Gracová, S., Brník, A., Graca, M., Proner, P. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
5. Hellerman, J. (7. mája 2019). Types of Film Lights (and How to Use Them). No Film School.
<https://nofilmschool.com/types-of-film-lights>
6. Hallerman, J. (18. septembra 2023). What is Ambient Light in Film and TV? Nofilmschool.com.
<https://nofilmschool.com/ambient-light-film>
7. Key light in film: Everything to know. (19. novembra 2023). COLBOR LIGHT.
<https://www.colborlight.com/blogs/articles/key-light-in-film>

8. Lannom, S. (9. marca 2020). *Three-Point Lighting: Key, Fill & Rim Lighting*. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/three-point-lighting-setup/>
9. Provost, R. (23. októbra 2022). *VIDEO: The Ultimate Guide to Cinematic Lighting*. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/film-lighting/>
10. RECfruit. (23. septembra 2020). *7 techník osvetlenia filmu, ktoré by mal poznať každý videomaker* | RECfruit 2022.
<https://recfruit.sk/recfruit-blog/7-technik-osvetlenia-filmu-ktore-by-mal-poznat-kazdy-videomaker/>
11. Scott, M. (18. januára 2021). *Everything You Need to Know About Ambient Lighting for Film and Video*. Soundstripe.com.
<https://www.soundstripe.com/blogs/working-with-ambient-light>
12. Šmajda, M. (27. decembra 2020). *Filmová škola: high-key vs. low-key filmové svietenie*.
<https://www.kinema.sk/filmova-novinka/251772/filmova-skola-high-key-vs-low-key-filmove-svietenie.htm>
13. *Three-Point Lighting | Master the Lighting Technique* | Wedio. (17. septembra 2021). *Become Better Creators — Together*.
<https://academy.wedio.com/three-point-lighting/>

9 KOMPOZÍCIA

ΑΠΟΤΑΪΑ: Pri nakrúcaní je potrebné dodržiavať viacero pravidiel. Medzi ne patrí pravidlo filmovej osi. Jeho využitie je predovšetkým pri dialógu dvoch osôb a ako iné pravidlá slúži na to, aby bol divák zorientovaný v tom, čo vidí.

Kompozícia je spôsob, akým sú jednotlivé prvky uložené v obraze, ich pozícia a vzájomný vzťah. Pri tvorení kompozície dodržiavame niekoľko pravidiel. Napríklad rozdeliť obraz na tretiny a to horizontálne aj vertikálne. Hlavné objekty sú umiestňované na priesečníku týchto čiar.

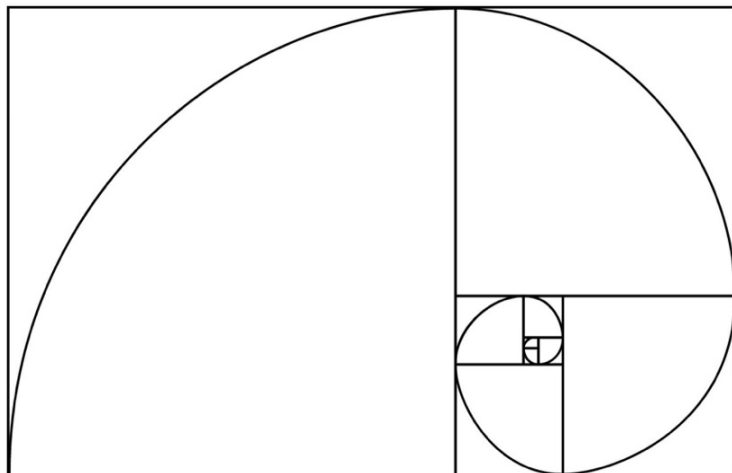


Obrázok 33: Pravidlo tretín

Zdroj: Fotografia, všetko o fotografovaní. (b.d.). Kompozícia.

<https://foto-grafia.webnode.sk/zaklady/kompozicia/>

Ďalším pravidlom je pravidlo zlatého rezu. Zlatý rez alebo zlatý pomer je matematická konštanta s presným pomerom 1:1,618. Zlatý rez v kinematografii je aplikácia matematického pomeru, ktorý sa často vyskytuje v prírode, do kompozície a rámovania obrazu vo filmoch a videách. Tento pomer je považovaný za esteticky príťažlivý a prispieva k organickým, “prirodzeným” kompozíciám, ktoré sú esteticky potešujúce. V kinematografii často kameramani rámuju ľudské tváre tak, aby zodpovedali zlatému rezu. To je založené na myšlienke, že oči sú vnímané ako najprirodzenejšie, keď sú umiestnené na obrazovke v rovnakom pomere ako ľudská tvár. Výsledkom je, že mnohé zábery používajú zlatý rez na efektívne pretvorenie filmového plátna na ľudskú tvár



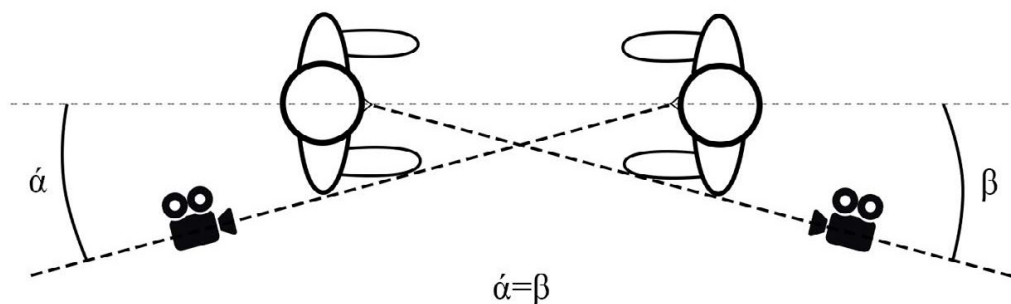
Obrázok 34: Zlatý rez

Zdroj: Plot base. (b.d.) Zlatý rez a jeho využitie v dizajne. (9.decembra 2012.)

<https://www.plotbase.sk/blog/zlaty-rez-a-jeho-vyuzitie-v-dizajne>

Veľmi dôležitým pravidlom pri nakrúcaní je pravidlo filmovej osi. Jeho dodržiavanie napomáha dobrej orientácii diváka v priestore, rekvizitách, osobách, ktorú sú v zábere či novo prichádzajúcich. Dodržiavanie tohto pravidla je na kameramanoch, avšak dôležitú úlohu má aj strihač, ktorý dokáže prípadne nedostatky strihom eliminovať tak, aby divák nebol dezorientovaný. Tak ako iné pravidlá, je možné aj toto porušiť. Zväčša ale ide o zámer autora a aj konkrétne porušenie býva dramaturgickým zámerom.

Čo je teda filmová os? Filmová os je smer vzájomného pohľadu dvoch osôb a všetky zábery majú byť nakrútené z priestoru na rovnakej strane osi. Z toho vyplýva, že pri dodržiavaní pravidla filmovej osi túto os neprekráčajeme. (Švec, 2011)



Obrázok 35: Pravidlo filmovej osi

Zdroj: vlastné spracovanie, 2018

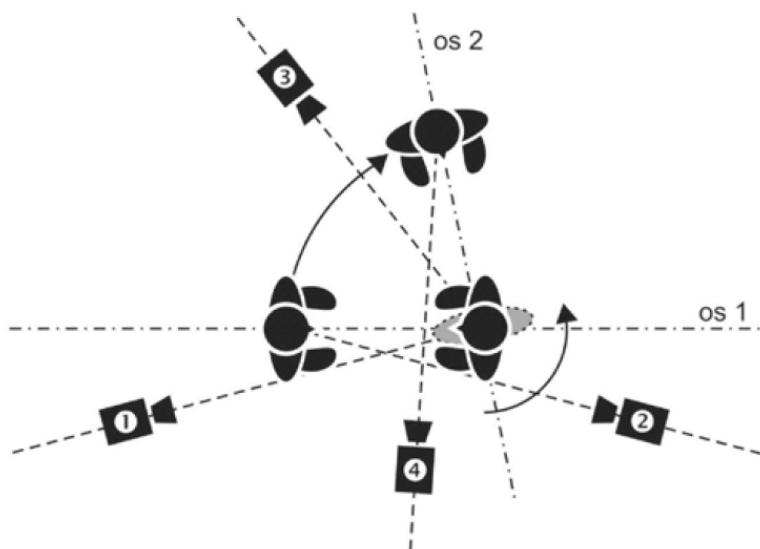
Ako môžeme vidieť na obrázku, najjednoduchšie je demonštrovať toto pravidlo na dialógu dvoch postáv. Pomyselná filmová os je vytvorená ich vzájomným pohľadom. Vyberieme si jednu stranu osi v závislosti od pozadia, či pohybu ďalších postáv.

Taktiež platí, že uhol osi kamery a filmovej osi snímajúcej jednu postavu by mal byť rovnaký ako pri snímaní druhej osoby. Čím väčší je tento uhol, tým je postava zachytená viac z profilu. Čím je menší, tým vidíme postavu viac do tváre a v zábere môžeme mať aj časť druhej postavy (jej plece).

Veľkosť tohto uhlu môžeme použiť ako výrazový prostriedok. Ak chceme zachytiť emóciu či mimiku postavy, uhol zvolíme menší, aby bolo postavu vidieť viac do tváre.

Čo by sa stalo, keby sme pri takomto dialógu pravidlo filmovej osi porušili? Ak by sme nakrúcali jednu osobu z jednej strany osi a druhú osobu z druhej strany, divák by mohol byť dezorientovaný, kto sa s kým rozpráva. Reálne by to vyzeralo, že sa obe postavy pozerajú tým istým smerom a nebolo by jasné, že sa rozprávajú spolu.

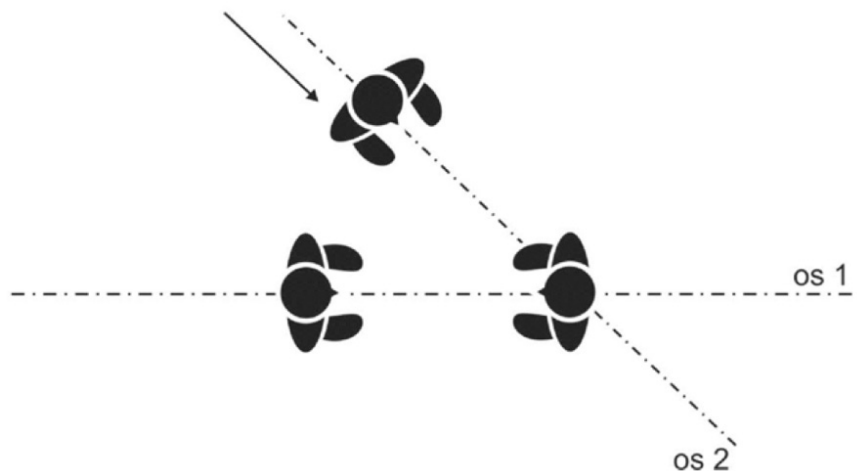
Ak nastane situácia, keby jedna z postáv zmení miesto, po svojom presune vznikne nová os. Podmienkou je, aby s tým bol divák oboznámený.



Obrázok 36: Presun jednej s postáv

Zdroj: ŠVEC, Š., (2011) *Gramatika filmového jazyka*. Bratislava. VŠMU.

Podobná situácia nastáva v prípade príchodu tretej osoby, ktorá osloví jednu z prítomných alebo naopak. Nová postava vytvorí novú os s jednou z pôvodných postáv.



Obrázok 37: Príchod tretej postavy

Zdroj: ŠVEC, Š., (2011) *Gramatika filmového jazyka*. Bratislava. VŠMU.

Ako správne umiestniť „hovoriacu hlavu“ do záberu? Postava, teda jej hlava by mala zaberať dve tretiny záberu. Záleží samozrejme od veľkosti záberu. Ak sa postava pozerá doprava, napravo od nej by malo byť viac voľného priestoru ako naľavo (ostávajúca jedna tretina obrazu). Ak sa postava pozerá doľava, tak viac priestoru nechávame naľavo. Taktiež je možné takúto postavu nasnímať tak, že v zábere bude aj druhá postava z dialógu. Nakrúcať môžeme spoza tejto postavy a v zábere bude mať len kúsok hlavy zozadu a ucho. Vtedy táto druhá postava zaplňuje voľnú jednu tretinu obrazu.



Obrázok 38: Umiestnenie herca pri nakrúcaní rozhovoru

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

TIPY

Pri nakrúcaní rozhovoru urobte aj záber, v ktorom sú obe osoby a striedajte ich s tými, kde sú len po jednom. Rozhovor nebude vyzeráť nudne.

CVIČENIE

1. Nakrúťte krátky dialóg dvoch osôb a využite pri tom zábery, kde v zábere je len jedna z hovoriacich osôb a tiež kde sú obe spolu. Skúste cvične porušiť pravidlo filmovej osi a pozorujte situáciu, ktorú ste tým vytvorili.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Gracová, S., Brník, A., Graca, M., Proner, J. (2018) *Základy audiovizuálnej tvorby*. FMK UCM.
2. ŠVEC, Š., (2011) *Gramatika filmového jazyka*. Bratislava. VŠMU.
3. Fotografia, všetko o fotografovaní. (b.d.). Kompozícia.
<https://foto-grafia.webnode.sk/zaklady/kompozicia/>
4. Film school rejects. (b.d.) *How the golden ratio explains cinema's hold on us*.
<https://filmschoolrejects.com/golden-ratio-cinema/>
5. Plot base. (b.d.) *Zlatý rez a jeho využitie v dizajne*. (9.decembra 2012.)
<https://www.plotbase.sk/blog/zlaty-rez-a-jeho-vyuzitie-v-dizajne>

10 ΑΝΙΜΑΚΙΑ

ΑΠΟΤΑΚΙΑ: V tejto kapitole definujeme animáciu a jej typy. Bližšie si charakterizujeme techniku animácie s názvom Stop motion. Pri tomto časovo náročnom spôsobe animácie, používame série snímkov, ktoré vkladáme bezprostredne za seba a vytvárame tak simuláciu pohybu.

Vo všeobecnosti môžeme animáciu (v rámci produkcie audiovizuálnych diel) definovať ako metódu, ktorá umožňuje kreovať ilúziu pohybu v určitej sekvencii. Vytváraná môže byť rôznymi spôsobmi od klasickej 2D animácie formou celuloidových listov, až po 3D animáciu generovanú prostredníctvom počítača resp. CGI (počítačom generované snímky). Proces animácie je náročný z časového aj produkčného hľadiska a vyžaduje si široký tím tvorcov. Animáciu môžeme rozdeliť na niekoľko základných typov:

- *Tradičná animácia* – funguje na princípe ručného kreslenia scén, objektov a postáv, snímok po snímku. Je to náročný a zdĺhavý proces, ktorý sa časom vyvinul a zdigitalizoval. Tradičná animácia bola reprezentovaná celuloidovými listami, na ktorých sa kresby vytvárali. V súčasnosti je možné papier vynechať a snímky priamo digitalizovať pomocou grafických tabletov.
- *Vektorová animácia* – využíva na vytváranie pohybu grafiku z bezstratovou kvalitou. Vektorová grafika oproti pixelovej pracuje s krivkami, a preto finálne 2D animácie môžeme zväčšovať či zmenšovať bez toho, aby sa to podpísalo na ich kvalite.
- *Stop Motion animácia* – využíva niekoľko techník ako napríklad *pixilácia* (Pixilation), *plastelínová animácia* (Clay animation), *animácia maľby* (Paint animation) a pod. Všetky tieto techniky spája forma produkcie, pri ktorej je pohyb vytváraný pomalým posúvaním objektov snímok po snímku a zaznamenávaný pomocou fotografií. Následne sa fotografie spoja a vďaka ilúzii pohybu vzniká animované audiovizuálne dielo.
- *3D animácia* – je silne naviazaná na výpočtovú techniku. Prostredníctvom výkonného počítačového hardvéru a softvéru, animátor dokáže jednoduchšie pohybovať jednotlivými časťami tela a to všetko v 3D priestore. Hardvér následne vypočítava pohyby jednotlivých snímok, prvkov, objektov a postáv.
- *Motion Graphics* – je forma animácie, ktorá pracuje najmä s textom a obrázkami. Animácie sú vytvárané pre potreby sprostredkovania textových informácií, pohybu grafických elementov alebo prechodov v rámci jednotlivých scén. Môže byť kombinovaná so zvukom.

V závere kapitoly si bližšie predstavíme animáciu Stop Motion. Je to forma fázovej animácie, ktorá funguje na princípe fotografovania jednotlivých fáz pohybu skutočných objektov vnorených do scén. Subjekty ručne posúvame a zároveň každý pohyb fotografujeme. Následne snímky uložíme za seba v strihovom programe a vo výsledku dostaneme animovaný plynulý pohyb objektov. Výhodou Stop Motion je technická nenáročnosť. V rámci vybavenia si vystačíme s fotoaparátom, statívom a diaľkovým ovládačom na spúšť. Frekvencia snímok vo filmoch je minimálne 24 snímokov za sekundu. Pri Stop Motion je to aspoň 12 snímokov za sekundu, aby sme eliminovali trhaný pohyb. Samozrejme čím viac snímokov, tým plynulejší pohyb. Na druhej strane je potom produkcia náročnejšia a celý proces sa predlži. Preto je odporúčaná frekvencia 12 snímokov za sekundu. Animovať pomocou tejto techniky môžeme objekty z hliny (*Clay animation*), bábky (*Puppet animation*), papierové objekty (*Cutout animation*), ľudí (*Pixilation*), pevné objekty, ktoré sa nedajú deformovať (*Object animation*) a podobne. Výber formy Stop Motion animácie záleží len na tvorcovi.

TIPY

Pri produkcii audiovizuálnych diel technikou Stop Motion, je potrebné plánovanie pohybov v rámci jednotlivých snímokov. Na 1 sekundu videa potrebujeme približne 12 snímokov. Preto pohyb, ktorý simulujeme spojením snímokov, musí byť vopred premyslený, aby nevznikali chyby ako napríklad nesúvislý a trhaný skok postavy, alebo chôdza namiesto behu. Dôležitá je aj stabilizácia obrazu napríklad statívom. Pre vnútro-záberové pohyby je nehybnosť záberu veľmi dôležitá. Pri chybe spôsobenej posunutím fotoaparátu, je možné v rámci strihu zmeniť záber (napríklad jeho veľkosť). Je vhodné použiť umelé osvetlenie. Pri prirodzenom osvetlení a náročnosti v rámci zdĺhavého produkčného procesu, sa môže stať, že je objekt nasvietený v rámci 5 sekúnd z rozličných uhlov. Stálym umelým osvetlením sa tomuto limitu dá predísť.

CVIČENIE

1. Vytvorte námet a scenár na ľubovoľnú tému pre krátku Stop Motion animáciu s trvaním aspoň 30 sekúnd.

2. Vytvorte scénu a vyberte vhodné postavy do príbehu, ktorý ste vytvorili v rámci prvého cvičenia.
3. Vytvorte Stop Motion animáciu podľa scenára vytvoreného v prvom cvičení s frekvenciou 12 snímkov za sekundu.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Gracová, S., Brník, A., Graca, M., Proner, P. (2018). *Základy audiovizuálnej tvorby*. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
2. Joost, K. (20. októbra 2021). What are the 7 types of stop motion? Common techniques explained. Stopmotionhero.com.
<https://stopmotionhero.com/what-are-the-7-types-of-stop-motion/>
3. Kench, S. (13. apríla 2020). What is Cel Animation? StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cel-animation-definition/>
4. Lee, L. (16. októbra 2018). 10 Types of Stop Motion Animation. Just Make Animation.
<https://justmakeanimation.com/10-types-of-stop-motion-animation/>
5. Maio, A. (1. októbra 2019). DIY Animation: What is Stop Motion Animation & How to Try it at Home. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-stop-motion-animation/>
6. Maio, A. (18. marca 2020). Quick Guide to Animation – All Types and Styles. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>
7. Provost, R. (3. septembra 2023). Motion Graphics Explained – Definition, Examples & Types. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-motion-graphics-definition/>
8. The 5 Types of Animation - A Beginner's Guide. (13. januára 2019). Bloop Animation.
<https://www.bloopanimation.com/types-of-animation/>

POSTPRODUKCIA

Finálna fáza tvorby audiovizuálneho diela sa nazýva postprodukcia. Ak máme všetko natočené, je načas film skompletizovať. Táto fáza zaberá najviac času z celej tvorby audiovizuálneho diela. Patrí do nej: editovanie videa, strih, color corection, využívanie efektov, tvorba titulkov, postprodukcia zvuku a hudba využívaná vo filme a konečný export.

V rámci tejto publikácie venujeme pozornosť tiež strihovej skladbe, najpoužívanejším softvérom na strih videa a spôsob spracovania videí a ich export pre sociálne siete.

11 POSTPRODUKCIA

ΑΠΟΤΆCΙΑ: V tejto kapitole si v rámci teoretických východísk definujeme pojem postprodukcie audiovizuálneho diela. Jasne popíšeme, čo tento pojem znamená, ale aj to z akých fáz a postupov sa skladá. Samotná postprodukcia je tretia a posledná fáza tvorby audiovizuálneho diela. Kapitola bude rozdelená do niekoľkých podkapitol, ktoré ponúknu okrem teoretických poznatkov aj praktické ukážky a cvičenia.

V prechádzajúcich kapitolách ste sa dočítali o jednotlivých fázach tvorby audiovizuálneho diela. Od predprodukcie, kde sa tvorí najmä námet a scenár, k produkcii, čiže samotnej tvorbe diela, až k poslednej fáze, ktorou je postprodukcia.

Honthaner (2010) vo svojej knihe *The Complete Film Production Handbook* definuje postproduciu ako záverečnú fázu tvorby filmu, kedy sa filmová surovina mení a edituje na komplexný finálny produkt. Zahŕňa úpravu videa, pridávanie vizuálnych efektov, farebnú korekciu, mix zvuku, čiže mastering. Postprodukcia má dôležitú úlohu pri formovaní príbehu, zlepšení vizuálnych aspektov filmu a zabezpečovaní celkovej kvality diela.

Postprodukcia odkazuje na proces, ktorý je vykonávaný až po samotnom natáčaní, produkcii. Ide o fázu projektu, keď sú natočené zábery dodatočne upravované. Do tejto fázy zahrňame najmä strih, úpravu videa a zvuku. Pod strihom sa rozumie skracovanie alebo editácia jednotlivých klipov. Pod úpravou už spomínané fázy, ako napríklad úprava farieb, pridávanie vizuálnych efektov, titulkov, grafík, ale aj zvukový dizajn, mix zvuku, filmový dabing či samotný export videa.

Je dôležité poznamenať, že rovnako ako v predchádzajúcich fázach tvorby videa alebo filmu, postprodukcia si pri väčších projektoch vyžaduje spoluprácu viacerých umelcov. Často aj niekoľkých filmových štúdií, ktoré pracujú na vizuálnych efektoch. Táto fáza býva jedna z najdlhších a najkomplikovanejších pred distribúciou filmu. Vzhľadom na množstvo procesov, ktoré zahŕňa, môže ísť o dni, mesiace, ale aj roky. Všetko závisí od veľkosti a typu projektu – film, televízny program, seriál atď. Ako príklad môžeme uviesť *The Lego movie* [*Lego príbeh*] od režisérovo Millera a Lorda z roku 2014. Ten bol v postprodučnej fáze 4 roky. (Pozri napr. 15 Movies That Took The Longest Time To Make, 2021) *Avatar 2: The Way of Water* [*Avatar 2: cesta vody*] od režiséra Jamesa Camerona z roku 2022 sa kvôli

náročnosti vizuálnych efektov upravoval približne 2 roky. Vznik filmu od natáčania až po zverejnenie trval 5 rokov. Lab Jessie (2022) V nasledujúcej podkapitole sa budeme venovať strihom a strihovej skladbe, ktorá je esenciálnym základom postprodukcie.

12 STRIH A STRIOVÁ SKLADBA

ΑΠΟΤΑΪΑ: V tejto podkapitole si v rámci postprodukcie definujeme základné pojmy spojené so strihom a strihovou skladbou. Opíšeme, ako sa strih delí, ako sa vyvíjal, a tiež ako fungujú základné princípy strihu. Úvod kapitoly je venovaný stručnému historickému exkurzu do tejto problematiky.

V začiatkoch rannej kinematografie sa nedalo hovoriť priamo o strihovej skladbe či montáži. Pri filmoch od bratov Augusta Marie Louis Nicholasa a Louisa Jeana Lumièrovcov či Thomasa Alva Edisona išlo len o fyzické spájanie filmového pásu tak, aby bolo možné ich premietanie bez akýchkoľvek úprav. Ranný vplyv na montáž ako naratívny nástroj mali najmä umelci a režiséri Georges Méliès, Edwin Stanton Porter a David Wark Griffith. Začali využívať ostrý strih, rôzne prechody medzi zábermi, prvé stop-motion efekty či paralelnú montáž. Bol to jeden z míľnikov, kedy umelci pochopili, že strihová skladba môže byť dôležitým naratívnym nástrojom vo filmovej tvorbe.

David Wark Griffith, americký filmový režisér, bol významnou postavou, ktorá mala značný vplyv na strihovú montáž. Jeho film *The Birth of a Nation* [Zrodenie národa] z roku 1915 je považovaný za prelomový v kontexte strihovej skladby. Vo filme využil paralelnú montáž, kombináciu viacerých záberov a rytmické striedanie scén na vytvorenie pútavého príbehu. David Wark Griffith uplatňoval rôzne techniky, ktoré ovplyvnili vývoj strihového jazyka a prispeli k naratívnym a emocionálnym aspektom filmu (Thompson & Kordwell, 2010).

Zásadný vplyv na vývoj strihu mala aj ruská filmová avantgarda začiatkom 20. rokov 20. storočia na čele s umelcami ako Dziga Vertov, Lev Kulešov a Sergei Eisenstein. Tí považovali strih za jeden z hlavných výrazových prostriedkov filmu. Práve Sergei Eisenstein bol významným režisérom a teoretikom filmu, ktorý sa zaoberal výrazovými a umeleckými aspektmi strihu. Jeho teórie o strihu a dialektickom kontrapunkte mali veľký vplyv na filmovú teóriu a prax. Zlomom v Eisensteinovej filmovej dráhe, ale aj v dejinách kinematografie sa stal jeho film *Krížnik Potemkin* z roku 1925. (Neděla, 2007).

V Amerike, sa svojimi strihovými technikami a citom pre réžiu preslávil slávny britský režisér Alfred Hitchcock. Jedným z jeho významných prínosov bolo využívanie rôznych strihových techník na vytvorenie napätia a emócií na scéne. Alfred Hitchcock bol známy svojimi precíznymi strihmi a používaním konkrétnych strihových techník. Na budovanie napätia využíval množstvo

detailov a kreatívnych prechodov medzi scénami, ako napríklad match cut vo filme *Psycho* z roku 1960. Okrem toho, Alfred Hitchcock často využíval strih ako filmovú reč, prostriedok na vytváranie správneho naratívu a kontinuity príbehu. Bol presvedčený, že strihová montáž by mala byť neviditeľná a plynulá, aby diváka nijako nevyrušovala. (McGilligan, P, 2010).

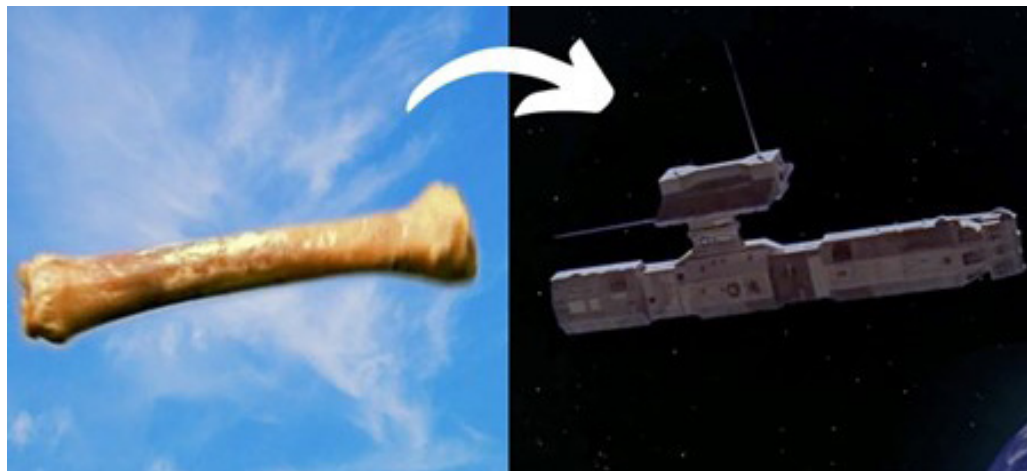
Samozrejme, filmový strih si prešiel ešte ďalším vývojom, ktorý zdokonaľovali umelci po celom svete. Neskôr, s rozvojom digitálnej technológie a počítačových systémov sa stali strihová skladba a samotný strih prístupnejšími a flexibilnejšími pre mnohých tvorcov. Dnes sú na trhu dostupné nástroje na strih a editáciu videa, ktoré vám umožnia videá upravovať podľa vašich predstáv veľmi rýchlo a jednoducho. Teraz sa budeme venovať strihu.

Film tvoria sekvencie. Tie sú vytvorené zo scén. Scény sú zložené zo záberov, najmenšej strihovej jednotky. Na samotnom strihu sa podieľa najmä strihač, ale aj režisér či iní členovia štábu, napríklad hlavný kameraman. Strihač je zodpovedný za vykonávanie strihu. Ide o odborníka na postprodukciiu, ktorý má vedomosti o strihovej skladbe, jej významoch a disponuje pokročilými znalosťami strihového softvéru. Do strihového procesu vstupuje aj režisér, ktorý je v rámci tvorby kľúčový. Úzka spolupráca zabezpečí presné dosiahnutie režisérskeho zámeru. Režisér poskytuje kreatívny vstup do strihového procesu a spoločne rozhoduje o finálnej podobe filmového diela. Strih vo filme je výsledkom tímovej práce, ktorá si vyžaduje koordináciu a komunikáciu medzi viacerými odborníkmi. Samozrejme, v závislosti od veľkosti projektu.

Strih je proces vyberania, resp. selekcie vhodného materiálu, jeho usporiadania a spájania jednotlivých záberov alebo scén do filmových celkov. V podstate ide o úpravu záberov, v ktorej dochádza k manipulácii času, priestoru, rytmu a naratívnej zložky filmu. Pomocou strihu môže byť vo filme zmenené tempo. Strih umožňuje vytvoriť napätie, dokáže zdôrazniť určitú emóciu alebo vytvoriť plynulosť či naopak, chaos v príbehu. Umenie strihu spočíva aj v tom, ako dlho je daný záber zobrazený, kedy je odstrihnutý, akú má nadväznosť, plynulosť či ako sa striedajú typy záberov, celok – detail – polo celok a pod. Je dôležité, aby každý záber, ktorý nasleduje, ponúkal divákovi jasný zmysel a smerovanie deja.

Strihová skladba alebo strihová montáž sa vzťahuje na usporiadanie jednotlivých filmových záberov a scén tak, aby vytvárali súdržný a plynulý filmový príbeh. Strihová montáž zahŕňa výber vhodných záberov. Ide o ich poradie, rytmickú štruktúru, prechody medzi scénami a vytváranie naratívneho toku. Ďalej o vytváranie vzťahov medzi zábermi a ich kombináciu s cieľom dosiahnuť požadovaný filmový naratív. V rámci strihu sa vo filmoch alebo iných audiovizuálnych dielach využívajú aj zaužívané techniky a princípy strihu ako:

- **Paralelná montáž** je technika, pri ktorej sa striedajú rôzne dejové línie alebo udalosti, ktoré prebiehajú súčasne, pre príklad, uvedieme film *Titanic* od Jamesa Camerona z roku 1997. Po kolízii s ľadovcom vidíme niekoľko paralelných udalostí (napr. chaos na palube, v kuchyni, záchranné člny a pod.) Všetky akcie prebiehajú súčasne.
- **Lineárna montáž** spočíva v strihu záberov presne tak, ako boli nakrútené. Napríklad zostrih futbalového zápasu.
- **Krížový strih** popisuje strih, keď sledujeme jednu akciu z dvoch pohľadov. Typickým príkladom je filmová policajná naháňačka. Strih sa uplatňuje z pohľadu policajta, aj z pohľadu zlodēja.
- **Kontinuitná montáž** hovorí o strihu, keď sa strihač snaží udržiavať kontinuitu v pohybe, priestore a čase medzi jednotlivými zábermi. Je často spojená s technikou “cut on action” (strih na akciu), kde sa jeden záber končí a strihá sa do ďalšieho, ktorý sa začína v pohybe. Tým sa dosiahne plynulý prechod.
- **Rýchla montáž alebo rapid montáž** je charakterizovaná krátkymi a rýchlo sa striedajúcimi zábermi, ktoré vytvárajú dynamiku a rýchle tempo. Dobrým príkladom sú napríklad tréningové scény z filmov *Rocky*
- **Match cut** je strihová technika, pri ktorej sa dva zábery skladajú na seba takým spôsobom, že sa ich vizuálny obsah alebo kompozícia navzájom dopĺňajú alebo sú si veľmi podobné. Táto technika vytvára plynulý prechod medzi dvoma rôznymi zábermi. Match cut môže fungovať ako strih alebo v sebe môže skrývať aj určitú symboliku. Napríklad zdôraznenie súvislosti, prechodu času alebo symbolického spojenia medzi dvoma scénami. (Bordwell & Thompson, 2006).



Obrázok 39: Match cut vo filme 2001 A space odyssey (1968)

Zdroj: Dunham, B. (10. augusta 2020). Match Cuts & Creative Transitions with Examples – Editing Techniques. StudioBinder.

<https://www.studiobinder.com/blog/match-cuts-creative-transitions-examples/>

Strih a strihovú skladbu považujeme za silný výrazový prostriedok filmu, ktorý dokáže nasmerovať dej príbehu a udržať pozornosť diváka. Po technickej stránke ide o kreatívny proces editovania, spájania malých častí do jedného celku.

CVIČENIE

1. Pre lepší prehľad o vývoji strihu vám odporúčame pozrieť video *The History of Cutting - The Birth of Cinema and Continuity Editing* (Filmmaker IQ, 2014), ktorý nájdete na platforme Youtube.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2006). *Film Art: An Introduction*. [Filmové umenie: Úvod] (4. vyd.). McGraw-Hill.
2. Dunham, B. (10. augusta 2020). Match Cuts & Creative Transitions with Examples – Editing Techniques. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/match-cuts-creative-transitions-examples/>

3. Lab, J. (2022). *How Long Did It Take to Make Avatar 2: The Way of Water?* Dostupné na: <https://www.escapistmagazine.com/HOW-LONG-DID-IT-TAKE-TO-MAKE-AVATAR-2-THE-WAY-OF-WATER>.
4. McGilligan, P. (2010). *Alfred Hitchcock: A life in darkness and light*. HarperCollins.
5. Neděla, J (2007). *Ruská Avantgarda*. Dostupné na: <http://25fps.cz/2007/ruska-avantgarda/>
6. Rabiger, M., Cherrier, M. (2020). *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. Routledge.
7. Spoto, R. (2004). *Hitchcock's Villains: Murderers, Maniacs, and Mother Issues*. Praeger Publishers.
8. Thompson, K., & Bordwell, D. (2010). *Film History: An Introduction*. McGraw-Hill (6 vydanie).
9. *The History of Cutting - The Birth of Cinema and Continuity Editing* (20. januára 2014) [História strihu – zrod filmu a kontinuálny strih.] [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6uahjH2cspk>

13 DOSTUPNÝ SOFTVÉR NA EDITÁCIU VIDEO

ΑΠΟΤΑΪΑ: *Táto kapitola ponúka stručný náhľad a opis dostupných aplikácií a softvérov na strih a úpravu videa. Spomenuté budú strihové programy, ktoré sa stali štandardom pre redakčnú a televíznu prax.*

V súčasnosti je na trhu dostupných veľa strihových softvérov, pričom strihať video viete aj na smartfóne alebo tablete. S vývojom softvérových nástrojov sa stáva úprava videa jednoduchšia a dostupnejšia aj pre začiatočníkov.

Adobe Premiere Pro. Ide o nelineárny strihový program, ktorý bol vyvinutý spoločnosťou Adobe, a je jedným z najpopulárnejších softvérových programov na úpravu a strih videa. Okrem jeho popularity sa stal aj štandardom pre televízne redakcie, reklamné agentúry alebo produkčné štúdiá. Samotný program Adobe Premiere Pro umožňuje spracovať videá z rôznych zariadení ako sú kamery, digitálne zrkadlovky, tablety, smartfóny, drony alebo iné nahrávacie zariadenia. S tým prichádza aj jeho schopnosť pracovať s formátmi ako AVI, MOV, MP4, MKV, MPEG, MPEG 2 alebo aj filmovými formátmi ako je blackmagic raw alebo televíznym formátom MXF. Následne v ňom dokážete videá spracovať, zmeniť ich formát, pridať efekty, upraviť zvuk, vložiť text a urobiť mnoho ďalších úprav. Adobe Premiere Pro a ďalšie strihové softvéry sú označené ako nelineárny editor (NLE), čo znamená, že umožňujú editáciu videa podľa vlastných predstáv. Môžete upravovať video, zvuk, obrázky a iný grafický materiál nezávisle. Celý strih je vo vašich rukách a program vám dáva možnosť meniť a upravovať tento proces. Na rozdiel od lineárneho editovania, v ktorom sú kroky a poradie editovania pevne stanovené a nemôžete ich meniť. Ďalšou výhodou programu je množstvo dostupných efektov a filtrov, ktoré dokážu vylepšiť kvalitu vášho videa. Okrem toho je tento program súčasťou Adobe Creative Cloud, ktorý umožňuje vaše projekty prepájať aj s ďalšími aplikáciami. Napríklad s programom Adobe After Effects, v ktorom viete vytvárať zložitejšie vizuálne efekty. Program Adobe Premiere Pro využívajú redaktori a editori v TV Markíza.

V rámci vzdelávania ponúka spoločnosť Adobe zdarma video lekcie, ktoré nájdete na: <https://creativecloud.adobe.com/en-x-AFRICA/learn/app/premiere-pro>

Viac o programe nájdete aj na: <https://www.adobe.com/sk/products/premiere.html>

Druhým programom, ktorý je v súčasnosti konkurentom programu *Adobe Premiere Pro* je **Davinci Resolve**. Ide o profesionálny softvér na strih a editáciu videa. Jeho výhodou sú pokročilé možnosti pre farebnú korekciu videa a široké spektrum funkcií pre prácu s videom. Ďalšou vymoženosťou je, že tento program si viete stiahnuť zdarma. Základná verzia ponúka mnoho funkcií, a preto je pre začínajúcich tvorcov vhodnou voľbou. Program má aj platenú verziu, **Davinci Resolve Studio**, čo je plná verzia s ďalšími pokročilými funkciami. Podobne ako *Premiere Pro*, *Davinci Resolve* ponúka širokú podporu video formátov. Program je dostupný na platformy Windows, macOS, ale aj Linux.

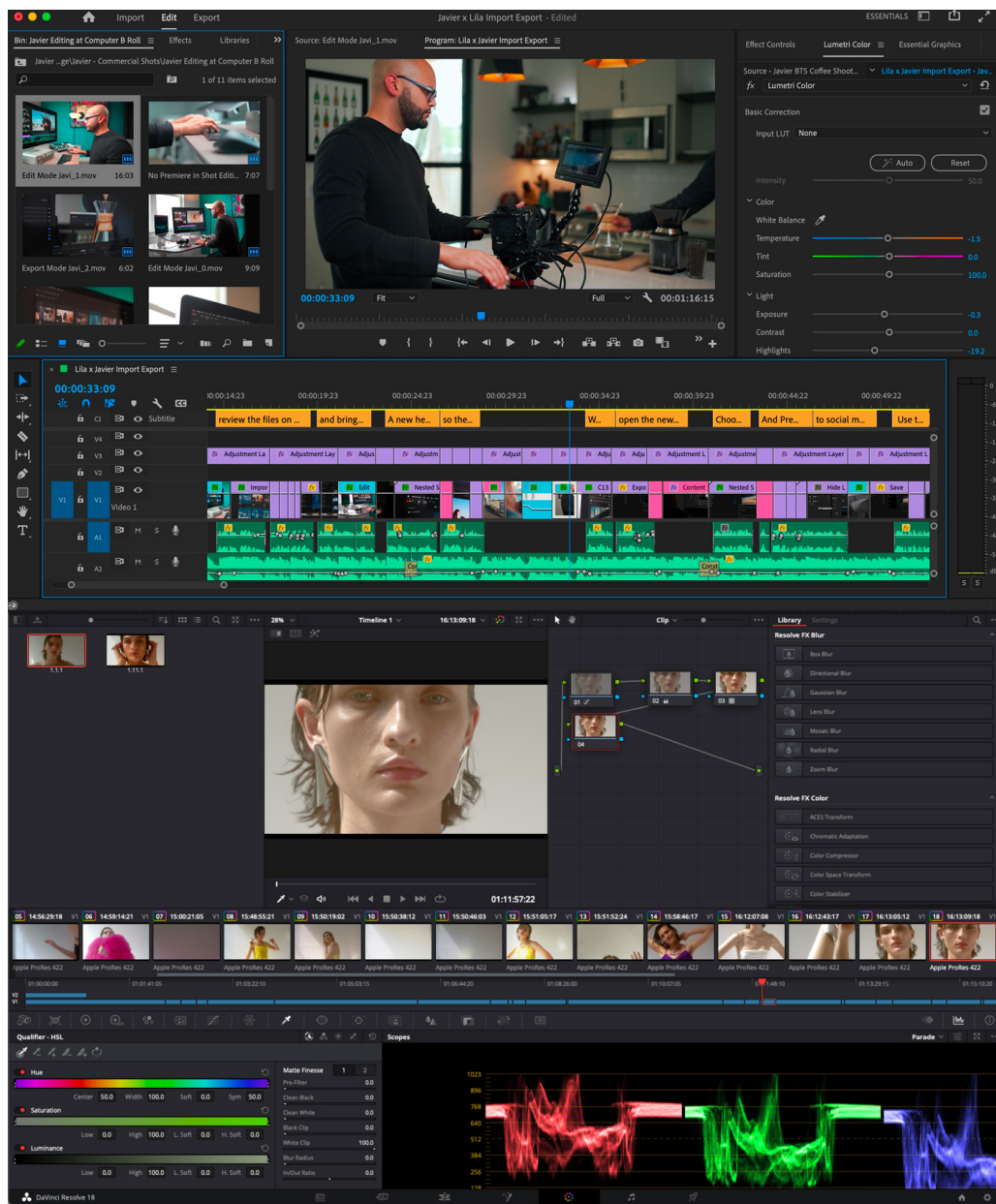
Viac o programe: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/edit>

Tretím programom, ktorý spomenieme je **Avid media composer**. Avid predstavuje určitý štandard, ktorý je využívaný najmä v televíznych redakciách. Ide o platený softvér, ktorý ponúka základné, ale aj pokročilé funkcie na úpravu a strih videa. Program je uznávaný v oblasti video postprodukcie a využíva sa napríklad aj v redakciách verejnoprávnej televízie RTVS.

Viac o programe: <https://cn.avid.com/media-composer>

Ďalšie programy na strih videa sú napríklad **Final Cut Pro**, ide o profesionálny softvér od spoločnosti Apple, dostupný iba pre macOS. Spomenúť môžeme aj **Sony Vegas Pro**, **iMovie** alebo **Pinnacle studio**. Ako sme spomínali, na strih už dnes nepotrebuje notebook alebo počítač. Populárne aplikácie na strih videa na smart zariadeniach sú: **iMovie (iOS)**, **Adobe premier Rush (iOS, Android)**, **InShot (android)** **CapCut (iOS, Android)** a mnoho ďalších.

Je dôležité si uvedomiť, že voľba medzi strihovými softvérmi závisí od konkrétnych potrieb a preferencií užívateľa. Mnoho strihačov využíva dokonca 2 až 3 aplikácie, a to podľa typu projektu. Je vhodné vyskúšať viacero aplikácií a zistiť, ktorá najviac vyhovuje vašim potrebám a pracovnému štýlu. Každý strihový softvér má aj svoje minimálne systémové požiadavky na jeho správne fungovanie.



Obrázok 40: Pracovné prostredie v programe Adobe Premiere Pro a Davinci Resolve

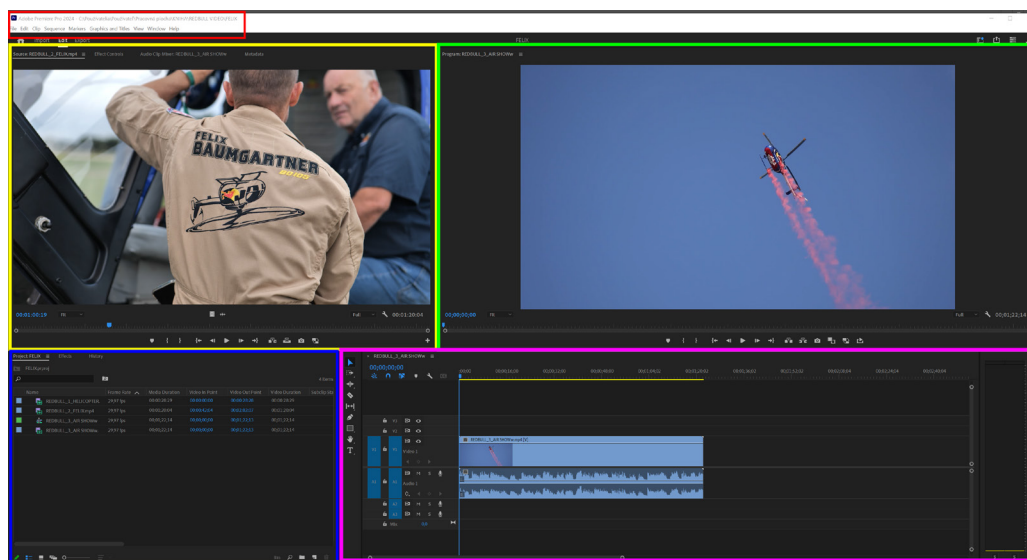
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

V rámci našej publikácie budeme predstavovať jednotlivé ukážky strihu v strihovom programe **Adobe Premiere Pro**. Tento softvér využívame aj v rámci výučby na viacerých predmetoch spojených s audiovizuálnou tvorbou na Fakulte masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Ak sa pozrieme na pracovné prostredie programu, je rozdelené do niekoľkých okien, panelov, pričom každý z nich má iné využitie. Pracovné prostredie programu si viete veľmi rýchlo meniť, rovnako ako rozloženie jednotlivých panelov. V menu **Windows/ Workspace/** si viete meniť rôzne prednastavené prostredia. Tie sú rozdelené podľa užívateľských potrieb alebo fáz projektu. To znamená, že ak idem iba strihať videá, môžem pracovať v prostredí **Editing (Úprava)**. Ak ich následne budem kolorovať - farbiť, zvolím pracovné prostredie **Color (Farba)**. Program umožňuje vytvoriť aj vlastné pracovné prostredie. Môžete si vytvoriť vlastné rozloženie jednotlivých panelov, a to podľa užívateľských potrieb.

TIPY: Ak by ste chceli pracovné prostredie resetovať, stačí ísť v menu do **Windows/Workspace/Reset to saved layout**. Pracovné prostredie a jednotlivé panely sa vám resetujú. V rámci ukážky pracujeme v pracovnom prostredí **Editing (Úprava)**.

Na Obrázku 42 je znázornené pracovné prostredie programu, vidíme rozloženie panelov v pracovnom prostredí **Editing (Úprava)**.



Obrázok 42: Pracovné prostredie Editing

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Červenou farbou je vyznačené programové menu, kde nájdete položky ako **File (Súbor)**, **Edit (Úprava)**, **Clip (Klip)**, **Sequence (Sekvencia)** atď. Ide o menu, cez ktoré dokážete napríklad ukladať súbor, importovať ho, resp. vkladať ďalší materiál, vytvárať sekvencie, tvoriť titulky a pod.

Modrou farbou je zobrazený **Projekt panel**. Importujú sa sem všetky obrazovo zvukové materiály. Stačí v ňom dvakrát kliknúť a objaví sa indexové okno na import. Druhým spôsobom ako importovať súbory je cez klávesovú skratku **CTRL+I** alebo cez menu – **File (Súbor)/Import (vložiť)**. V dolnej časti projekt panelu si viete zábery triediť, upravovať, prezerať alebo vymazávať. Na obrázku je v projekt paneli zapnutý **List view**, to znamená, že vidíte podrobný popis importovaných videí. Ich veľkosť, rozlíšenie, snímkovú frekvenciu (fps) a pod. Dôležitá ikona v tomto paneli je malá obálka (**New item**), ktorú nájdete vedľa ikony koša. Tá slúži na vytváranie sekvencií na základe vami vybraného záberu. Ak označíte jeden zo záberov, napríklad Redbull airshow a presuniete ho do spomínanej ikony, vytvorí sa vám sekvencia s rovnakým názvom, ale aj parametrami ako je vaše video. Sekvenciu potom uvidíte v paneli so špecifickým symbolom a jej parametrami. Dvojklikom na sekvenciu sa otvorí na časovej osi.

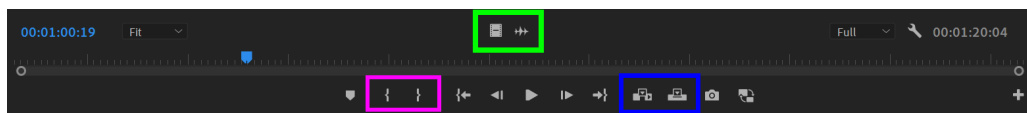
TIPY: Videá, alebo iný obrazový materiál si viete označiť aj farebne. Tým si v projekte vytvoríte väčší prehľad a poriadok. Napríklad súbor Redbull_felix označíme na oranžovo a klip Redbull_helicopter na ružovo.

Žltou farbou je označený **Source monitor (náhľadový monitor)**, ten slúži na prehliadanie nášho materiálu. Ak dvakrát kliknem na súbor v projekt paneli, otvorí sa v Source monitore. Panel umožňuje video prehrávať, posúvať alebo importovať priamo na časovú os. V rámci tohto panelu sú dôležité ikony **In & Out point (výberové zátvorky)**. Malé zátvorky, cez ktoré môžete importovať iba vybranú časť videa (označené ružovou). Týmto zátvorkami si vytvoríte selekciu toho, čo chcete importovať na časovú os. Tento spôsob využívame vtedy, keď chceme z dlhého videa, vybrať iba určitú pasáž, napríklad krátku výpoveď respondenta alebo iba gól z futbalového zápisu. Po vhodnom výbere selekcie si záber vkladáte cez ikony, ktoré sú na obrázku 43 označené modrou farbou. Ak by sme chceli do programu vložiť iba zvuk alebo audio z klipu, môžeme použiť ikony, ktoré sú označené zelenou farbou.

Zelenou farbou je označený **Program panel**, ktorý zobrazuje priamy náhľad z časovej osi. Je s ňou prepojený a kopíruje dĺžku označeného klipu. V spodnej časti panelu sú ďalšie možnosti prehrávania videa, opäť **In & Out point**, možnosti screenshotu a mnoho ďalších funkcií.

Ružovou farbou je označená **Timeline (Časová os)**. Práve na časovej osi prebieha väčšina strihového procesu. Na vrchu časovej osi je modrý **Playhead (Posuvník)**, ktorým sa pohybujete po osi. Vľavo je časový kód,

v akom čase sa nachádza posuvník. Pod ním sú pracovné funkcie časovej osi, ktoré odporúčame ponechať zapnuté tak, ako je to zobrazené na obrázku 4. Samotné video prehrávate cez play tlačidlo v program monitore, alebo medzerníkom na klávesnici. Časová os je rozdelená na video a audio vrstvy. Viditeľná bude tá vrstva, ktorá je navrchu. Vrstvy viete pridávať, ale aj odstraňovať a ich počet je neobmedzený. Viete ich zapínať, vypínať, zamknúť, zväčšovať a zmenšovať náhľad. Súčasťou časovej osi sú aj nástroje. Teraz bližšie opíšeme ich využitie.



Obrázok 43: Dôležité funkcie v program monitore

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Selection tool (Výberový nástroj) – používa sa na výber a posúvanie klipov na časovej osi. Ak ním označíte záber na konci, môžete ním daný klip aj skrátiť.

Track select forward / Backward (Selektívny nástroj) – nástroj, ktorý slúži na označenie všetkých klipov na časovej osi.

Ripple edit tool (Strihový nástroj na skracovanie) – viete ním skracovať jednotlivé klipy na časovej osi.

Razor tool (Nástroj na strih) – slúži na strih, rozdeľuje video na viac častí. Na klipoch môžete vytvoriť neobmedzené množstvo strihov.

Slip tool (Nástroj na posun obrazu) – slúži na posúvanie, zmenu časti klipu na časovej osi, na základe In & Out zátvoriek.

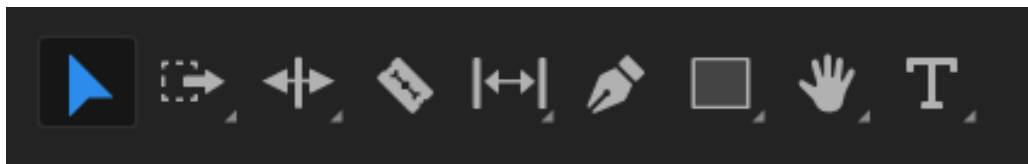
Pen tool (Nástroj pero) – umožňuje na klipoch vytvárať masky alebo vytvárať rôzne tvary.

Ractangle tool (Nástroj obežník) – tiež umožňuje vytvárať masky alebo obdĺžnikové tvary na obraze.

Hand tool (Nástroj ruky) – posúva časovú os alebo sa ním dá detailnejšie posúvať v rámci náhľadového okna, projekt monitoru.

Text tool (Nástroj pre text) – nástroj slúži na pridávanie titulkov a textov do videa. Následne môžete texty upravovať. Ich font, formát, veľkosť alebo farbu.

Ak sa pozriete na Obrázok 44, pod niektorými ikonkami sa nachádza malá trojuholníková šípka. To znamená, že daný nástroj ponúka aj alternatívu. Napríklad pod **Ripple edit tool (Strihový nástroj na skracovanie)** nájdete aj **Rate stretch tool, ktorý umožňuje** zmeniť rýchlosť videa. Pod **Ractangle tool (Nástroj obežník)** nájdete aj iné tvary ako obdĺžnik, elipsu alebo polygón.



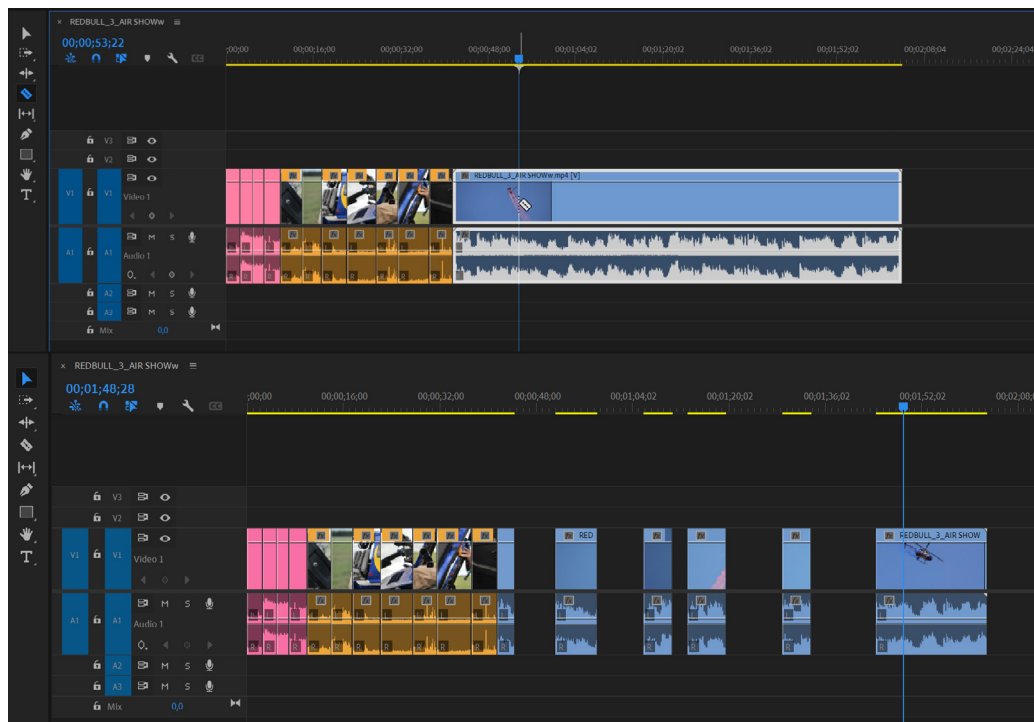
Obrázok 44: Pracovné nástroje

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

TIPY: Pod **Ripple edit tool (Strihový nástroj na skracovanie)** nájdete aj nástroj s názvom **Remix tool, (Nástroj na remixovanie hudby)** ten vám umožňuje skrátiť, alebo predĺžiť vašu audio hudobnú stopu. Nástroj využíva umelú inteligenciu, ktorá premixuje daný hudobný klip podľa vašich potrieb.

Ako už bolo spomenuté, v programe viete vytvárať strih dvoma spôsobmi. Prvým spôsobom je v program monitore, kde si cez **In & Out** body vyberiete určitú časť klipu a presuniete ju na časovú os. Takýchto výberov viete urobiť neobmedzené množstvo, a tak vytvárať hrubý strih. Druhým spôsobom je možnosť, že celý klip presuniete na časovú os a tam pomocou nástrojov klip upravíte. Klipy na časovej osi viete strihať cez nástroj **Razor tool (nástroj na strih)**. Akonáhle kliknete na časť klipu, ktorú chcete rozdeliť, vznikne strih. Týchto strihov viete vytvoriť viacero a následne vymazať tie obrazy, ktoré nepotrebujete. Zábery označujete cez prvý nástroj, a to **Selection tool (výberový nástroj)**.

V prípade odstránenia nepotrebných záberov vám môžu na časovej osi vzniknúť takéto prázdne miesta (Vid' Obrázok 45). Stačí do nich kliknúť pravým tlačidlom myši a zvoliť možnosť, **Ripple delete**. Druhou možnosťou je ísť do menu v časti **Sequence/Close gap**. Týmto spôsobom sa vám uzavru všetky prázdne miesta na časovej osi.



Obrázok 45: Proces strihu

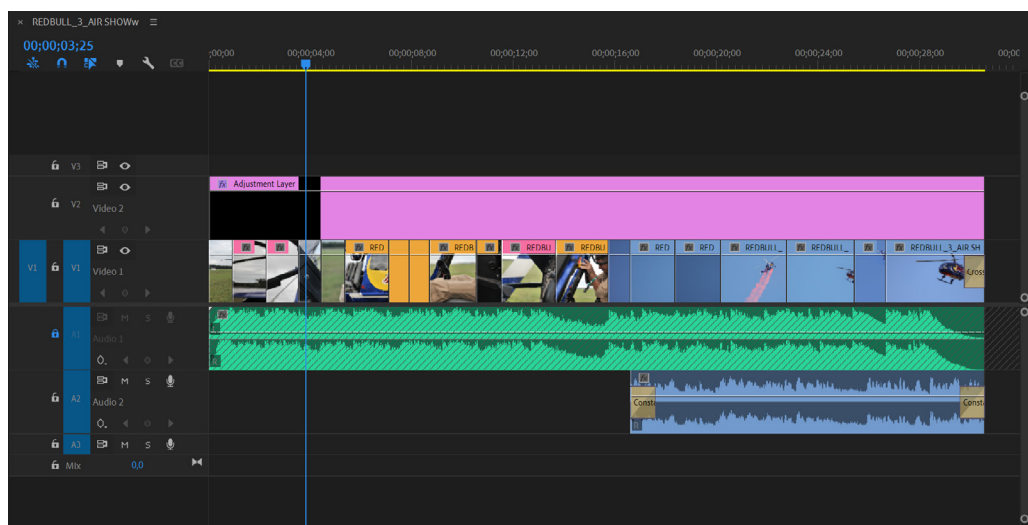
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Hrubý strih a selekciu záberov máte hotové, ďalším krokom by mal byť výber vhodnej hudby a jej umiestnenie pod vybrané klipy. Ak by ste chceli pôvodný zvuk z klipov odstrániť, stačí si ich označiť cez **Selection tool (Výberový nástroj)**. Spravíte to pravým tlačidlom myši a zvolíte možnosť **Unlink (Odomknúť)**. Tým odomknete časť video od audia a môžete ich samostatne vymazať. Druhým spôsobom je možnosť označiť iba audio vrstvu s držať tlačidlo ALT. Tým sa označí iba audio vrstva a klávesou **Delete (Vymazať)** ju jednoducho odstránite. Hudbu, ktorú do strihu vložíte, si cez vrstvu zamknete prostredníctvom symbolu zámku. V našom prípade má hudba 30 sekúnd, a presne toľko musí mať aj finálne video. Následne si zábery poprehadzujeme podľa potrieb, napríklad chronologicky. Začneme ukážkou helikoptéry, neskôr ukážeme prípravu pilota a následne letovú ukážku. Zábery odporúčame presúvať cez **Selection tool (Výberový nástroj)**, a zároveň držať tlačidlo ALT. Týmto spôsobom sa budú zábery posúvať bez toho, aby sa prepisovali alebo prekryvali. Zábery viete ukladať aj na vrstvy nad seba. Majte ale na pamäti, že vrchná vrstva vždy prekryva tú pod ňou. To znamená, že ak by sme zábery z letovej ukážky umiestnili do V3 alebo V2, zábery helikoptéry alebo pilota na vrstve V1 neuvidíme.

Na úpravu hrubého strihu, ktorý sme si vytvorili, môžeme opäť použiť nástroj **Razor tool (Strihový nástroj)** alebo nástroj **Ripple edit tool**. Ak ste začiatčikom, odporúčame využiť **Ripple edit tool**. Nástroj vám skráti klipy bez toho, aby sa na časovej osi vytvárali prázdne miesta. V hudbe, ktorú ste vložili na časovú os skúste nájsť výrazný tón, nástroj alebo bít, do ktorého budete zábery upravovať. Strih je úzko prepojený so zvukom, ak sa tieto dve veci prepoja, vo videu sa zvýši dynamika a bude pre diváka pútavejšie.

Na záver strihového procesu sme pod samotné zbery z letovej ukážky umiestnili pôvodnú zvukovú stopu zo záberov. Vybrali sme pasáž, v ktorej počuť zvuk helikoptéry, ale aj komentár o nej. Tým sme diváka viac vtiahli do videa a samotnej udalosti SIAF-u 2023.

Posledným krokom bolo vytvorenie **Adjustment layeru**. Ide o priehľadnú vrstvu, ktorá sa využíva na aplikáciu efektov alebo farebných úprav. Akýkoľvek efekt, ktorý aplikujete na túto vrstvu sa preniesie na všetky zábery, ktoré sú pod ním (Proner, 2022). V rámci farebných úprav sme aplikovali na vrstvu efekt s názvom *lumetri color* a vybrali jeden z prednastavených farebných profilov. Tým sme zjednotili farebnosť ukážkového videa. Viac o farebných úpravách sa dozviete v nasledujúcej kapitole. Na posledný záber, ale aj na spodnú zvukovú vrstvu sme aplikovali efekty. Konkrétne **Cross dissolve** na videu postupne znižuje viditeľnosť klipu. **Constan gain** na zvukovej vrstve na začiatku pridáva, a na konci ubera hlasitosť výsledného videa. Všetky efekty, ktoré program ponúka nájdete v paneli **Effects (Efekty)**.



Obrázok 46: Finálny strih

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

TIPY:

Pre podrobný opis programu, predstavenie pracovného prostredia alebo pokročilých strihových postupov vám odporúčame naštudovať si učebnicu – **Základy strihu a postprodukcie v programe Adobe Premiere Pro (Proner, 2022)**. Učebnica ponúka súhrnné poznatky o programe. Dozviete sa jednotlivé strihové a postprodukčné procesy pre editáciu videa od importu až po export videa.

CVIČENIE

1. Otvorte si program Adobe Premiere Pro a preskúmajte pracovné prostredie.
2. Stiahnite si audiovizuálny materiál, o ktorom sme v tejto kapitole hovorili a importujte ho do programu.
3. Vyskúšajte si všetky pracovné nástroje.
4. Skúste postrihať video do 30 sekúnd s využitím podobných postov.
5. Uložte si vybraný projekt. Môžete sa k nemu vrátiť pri kapitole 3.5 Export videa.

15 FAREBNÉ ÚPRAVY V PROGRAME ADOBE PREMIERE PRO

ΑΠΟΤΑΪΑ: Podkapitola ponúka náhľad do postprodukčného procesu s názvom *Color correction*. V rámci programu Adobe Premiere Pro si bližšie predstavíme panel s názvom *Lumetri color*, ktorý ponúka množstvo nástrojov na úpravu farebnosti. Popíšeme si jeho možnosti na praktických príkladoch.

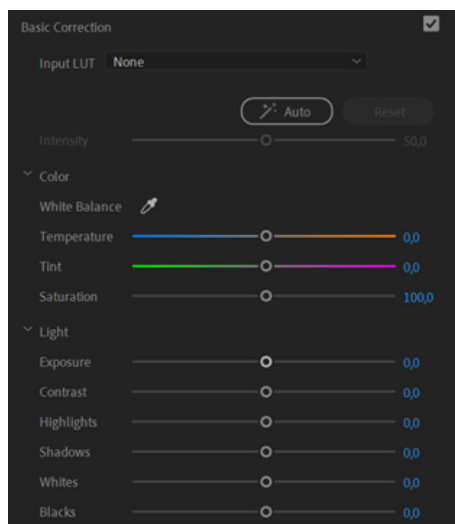
V rámci farebných uprav alebo postprodukcie farieb sa často stretneme s pojmom **Color correction (Úprava farieb)**. Ide o ďalšiu fázu postprodukčného procesu, v ktorom upravujeme farebnosť záberov. Napríklad kontrast, teplotu farieb, ich sýtosť alebo farebný profil.

Hullfish (2017) uvádza, že samotný **Color correction** je postprodukčný proces, počas ktorého sa upravuje či koloruje farba videa tak, aby bola konzistentná a zodpovedala konkrétnemu vzhľadu. To zahŕňa úpravu jasú, kontrastu, sýtosti a pod. Cieľom procesu je dosiahnuť vizuálnu konzistentnosť, jednotnosť, a zároveň odstrániť alebo korigovať nedostatky v pôvodne natočenom materiály.

Adobe Premiere Pro nám ponúka v rámci editácie farieb samostatný panel s názvom **Lumetri color**. Nájdete ho v pracovnom prostredí **Color (Farba)** alebo priamo v menu **Windows/Lumetri color**. Tento panel obsahuje niekoľko sekcií, ktoré sú rozdelené nasledovne:

- **Basic Correction (Základné úpravy)** – Táto sekcia vám umožňuje na záberoch upravovať základnú farebnosť klipu. Ako vidíte na obrázku, máte možnosť zmeniť farebnú teplotu, odtieň (**Tint**), saturáciu, ale aj základné nastavenie jasú, kontrastu či prácu s odtieňmi bielej a čiernej farby.
- **Creative (Kreatívna sekcia)** – V tejto časti vám program ponúka množstvo prednastavených farebných profilov, filtrov alebo efektov, ktoré dokážu zmeniť vzhľad vášho videa jedným klikom. Ďalšie možnosti ponúkajú pridať do obrazu filmový šum, tónovanie, ostrosť (**Sharpen**) alebo zvýšiť saturáciu farieb.
- **Curves (Krivky)** – Funkcia umožňuje pracovať so základnou krivkou RGB alebo v jednotlivých farbách samostatne. Napríklad, ak ste chceli vytvoriť filmový efekt filmu *Matrix* z roku 1999, upravíte iba farebnosť zelenej krivky.

- **HSL Secondary** – Táto časť umožňuje vybrať konkrétnu farbu na obraze. Napríklad farbu neba či pleti a upravovať iba vyselektovanú časť obrazu.
- **Vignette** – Funkcia generuje tmavé alebo svetlé okraje okolo vášho záberu. Ide o postprodukčný proces, ktorý má upriamiť pozornosť diváka na stred obrazu.



Obrázok 47: Sekcia Basic correction

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

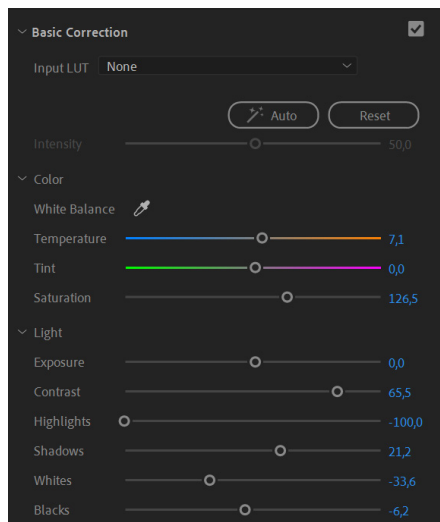
Teraz popíšeme, ako funguje úprava farieb v praxi. V prvom príklade vidíte na zábere respondenta, herca Braňa Mosného. Už na prvý pohľad je jasné, že daný záber je preexponovaný (Obrázok 48, časť vľavo). To znamená, že počas natáčania sme si nedali pozor na správnu expozíciu. Priamo v procese produkcie, počas natáčania sme mali znížiť nastavenia ISO, clonu, alebo aj intenzitu svetla, ktoré svieti na respondenta z ľavej strany. Nakoľko sme tak neurobili, farebnosť musíme upraviť v postprodukcii v **Lumetri color** paneli.



Obrázok 48: Úprava preexponovaného záberu pred a po.

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

V tomto prípade musíme začať tým, že v sekcii **Basic correction (Základné úpravy)** upravíme odtiene bielej. Stiahneme preto možnosť **Highlights** a **Whites**, aby sme odstránili množstvo bielej na obraze, čiže náš „prepal“. Následne do obrazu pridáme kontrast, zvýšime hodnotu **Shadows** a môžeme jemne zvýšiť aj saturáciu a teplotu farieb. Ako vidíte, (Obrázok 48, časť vpravo) farebnosť videa je výrazne lepšia a postprodukčne sme týmto spôsobom eliminovali náš preexponovaný záber.



Obrázok 49: Úprava farieb príklad A

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

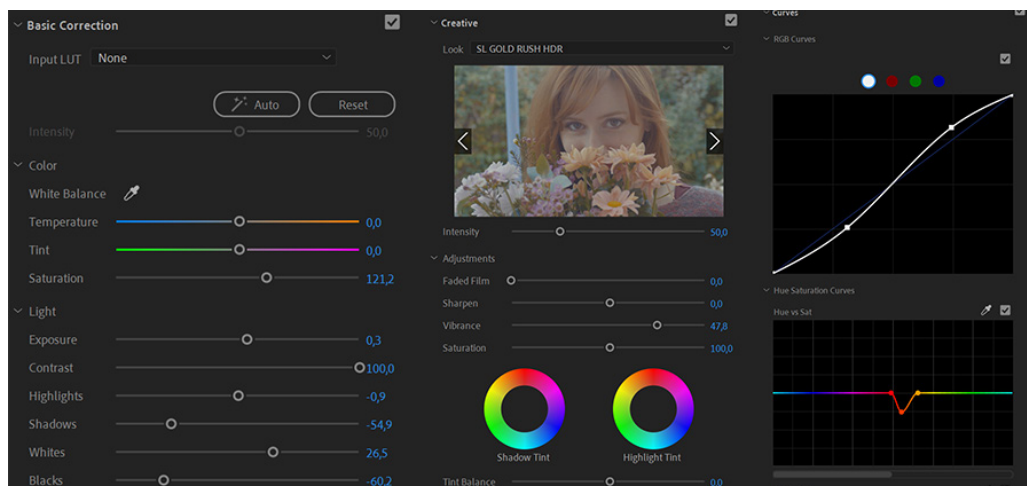
V druhom príklade bol záber natočený do farebného profilu V-Log. Tieto profily (napríklad V-Log, D-Log, S-Log a iné) sú používané pri filmovej produkcii vtedy, keď chceme na obraze dosiahnuť čo najväčší dynamický rozsah farieb. Tento formát je podobný ako RAW pri fotografii. Obsahuje výrazne viac dát. Log profil je typický extrémne plochým obrazom a nemá výrazný kontrast alebo sýtosť. To umožňuje kameramanom zachytiť čo najviac dát a detailov v obraze. V tomto prípade zohráva **Color correction (Farebná úprava)** kľúčovú úlohu.



Obrázok 50: V-Log pred a po úpravách

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

V druhom prípade sme opäť pracovali so základnými úpravami. Prvým krokom bolo zvýšiť kontrast a upraviť tieň, a to biele a tmavé časti obrazu. Následne sme zvýšili samotnú saturáciu obrazu. V sekcii **Creative (Kreatívne)** sme si pomohli prednastaveným farebným profilom **SL GOLD RUSH**, ktorý pridal do obrazu pekné teplé farby. Pre celkovú farebnosť sme jemne zvýšili aj možnosť **Vibrance**. Následne sme jemne upravili RGB krivku, pomocou ktorej sme vytvorili jednoduchý kontrast. Posledným krokom bolo to, že sme v sekcii **Hue vs Sat** upravili iba farebnosť pleti.



Obrázok 51: Úprava farieb, príklad B

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

CVIČENIE

1. Vyskúšajte si **Lumetri color** panel a jeho vlastnosti na vami natočenom zábere.
2. Stiahnite si zábery, o ktorých sme v tejto kapitole hovorili a upravte ich podobným spôsobom.

16 EXPORT VIDEO A NAJVYUŽÍVAŇEJŠIE FORMÁTY

ΑΠΟΤΆCΙΑ: Podkapitola ponúka základne informácie o exporte videa, definície vybraných video formátov, ich stručný opis a využitie v praxi. Detailne sa venuje exportu videa v programe Adobe Premiere Pro a prezentuje nastavenia exportu od rozlíšenia až po bitrate.

Export videa predstavuje finálnu fázu postprodukcie. Ide o proces, keď je finálny strih videa a zvuku uložený – exportovaný do samostatného súboru. Tento proces zahŕňa nastavenia rôznych parametrov videa a zvuku. Napríklad rozlíšenie, snímkovú frekvenciu, kvalitu videa a zvuku, formát videa, jeho kodek a pod. Tieto parametre sa nastavujú podľa konkrétneho využitia videa alebo požiadaviek klienta. Nastavenia pre video a zvuk sa líšia, vzhľadom nato, či pôjde finálny výstup do televízie alebo na sociálne siete. Počas exportu sú dáta komprimované a prevedené do konkrétneho video formátu a kodeku (napr. mp4 a kodeku h.264). Tým vzniká finálny súbor, ktorý viete prehrávať cez video prehrávač (napr. VLC) alebo zdieľať na rôznych platformách. Správny výber a nastavenie formátov môže mať výrazný vplyv na kvalitu videa a jeho kompatibilitu s ďalšími zariadeniami.

Skôr ako sa dostaneme k samotnému exportu, je dôležité spomenúť najpoužívanéjšie video formáty a ich využitie.

Mp4 (.mp4): Tento formát patrí medzi najpoužívanéjšie pri exporte videa. Ponúka vysokú kvalitu obrazu, a zároveň prijateľnú veľkosť súboru. Mp4 sa považuje za zlatý štandard. Je odporúčaným formátom pre platformu YouTube. Vďaka svojej nenáročnosti na miesto a rýchlemu načítaniu sa často používa aj na webových stránkach. Najpoužívanším kodekom pre mp4 je H.264, ale môže to byť aj H.265, DivX alebo Xvid.

QuickTime (.mov): Tento formát bol vytvorený firmou Apple pre operačný systém macOS. Mov súbory sa obvykle používajú viac na úpravy, než na samotný export a predstavujú štandard pre strih videa. Majú vyšší dátový tok a menšiu kompresiu ako formát mp4. Rovnako ako mp4 je mov široko podporovaný kamerami a strihovým softvérom. Mov súbory podporujú kodeky ako H.264, H.265 alebo kodek Apple ProRes.

Avi (.avi): Microsoft vytvoril formát avi podobne ako Apple vytvoril mov. Ide o formát s vysokou obrazovou kvalitou avšak na úkor veľkosti súborov. Avi súbory podporuje väčšina video zariadení, od televízií až po smartfóny.

Windows Media Video (.wmv) je formát videa vyvinutý firmou Microsoft. Tento formát sa začal využívať v roku 1999 a stal sa populárny pre prehrávanie mutimediálneho obsahu na platforme Windows. Jeho výhodou oproti avi je výrazná kompresia. To znamená, že finálna veľkosť súboru je menšia. Pôvodne bol využívaný aj na streamovanie, no neskôr ho vytlačil novší formát, mp4 (H.264).

Program Adobe Premiere Pro samozrejme ponúka aj mnoho ďalších formátov na špecifické platformy alebo využitie. Napríklad formáty ako: .gif, .mpeg2, .p2movie alebo .xmp, čo je televízny formát. Okrem toho, program ponúka aj výlučne zvukové formáty, ako sú .mp3, .wma, .aac a pod.

V rámci exportu si môžete vyexportovať váš farebne upravený záber alebo postrihané video, ktoré sme spoločne editovali v rámci tejto publikácie v kapitole 12 Strih videa.

Do menu exportu sa viete dostať viacerými spôsobmi. Prvým, klávesovou skratkou **Ctrl + M** alebo **Command + M**. Druhým, a to cez menu **File (Súbor)/Export**. Tretí spôsob je priamo v programe. Cez sekciu export, ktorú vidíte pod programovým menu.

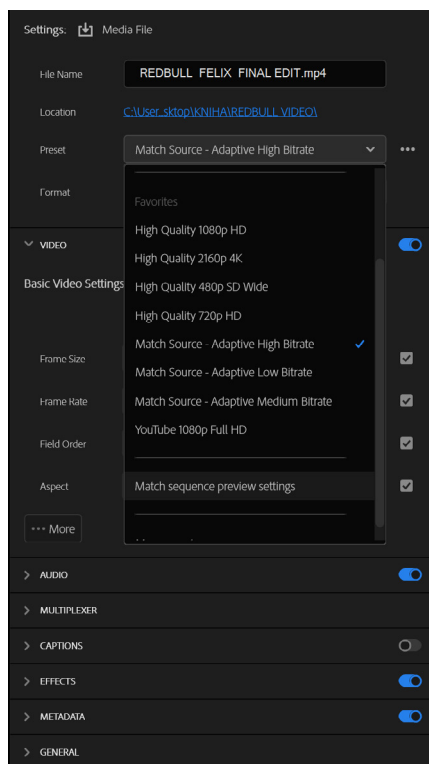


Obrázok 52: Export v programe Adobe Premiere Pro

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Sekciu exportu vieme rozdeliť do 4 častí. Zelenou farbou je označená sekcia **Source (Zdroj)**. V nej si vyberáte, kam chcete video exportovať. Dostupné sú možnosti ako **Media file (Mediálny súbor)**, YouTube, Vimeo alebo ďalšie sociálne siete. Dostupné sú aj možnosti exportovať video priamo do svojho Creative cloud úložiska alebo na ftp server. Ak by ste chceli vyexportovať video priamo na sociálne siete, je nutné sa prihlásiť do svojho účtu priamo cez Premiere Pro. My zvolíme možnosť **Media file (Mediálny súbor)**, čo predstavuje samostatný súbor exportovaný na náš disk.

Modrou farbou je označená sekcia **Setting (Nastavenia)**. Prvým krokom si zvolíte názov súboru. Pod názvom nájdete lokalitu, miesto uloženia, kde chcete váš súbor uložiť. V ďalšom menu si vyberáte formáty, napr.: .avi, .mov, h264, ale aj **Presety (Šablóny)**, ktoré v sebe nesú určité nastavenia daného formátu. V rámci formátu si zvolíte h.264, čo predstavuje formát .mp4. Naše video bude publikované na sociálnych médiách, a preto je vhodné zvoliť si tento formát, ktorý je ideálny. Týka sa to pomeru kvality a veľkosti súboru. V rámci šablón máte k dispozícii viacero možností. Vyselektovať si ich môžete napríklad na základe platformy (web video, broadcast, devices, VR) a mnoho ďalších. Tieto šablóny ponúkajú konkrétne nastavenia vzhľadom na umiestnenie videa alebo vzhľadom na kvalitu **Bitrate (dátový tok)** či **(Resolution) (rozlíšenie videa)**. Taktiež sa nám ponúka možnosť **Match source (zhodné nastavenia)**. To znamená, že video bude v rovnakom formáte ako naša sekvencia.



Obrázok 53: Prednastavené šablóny exportu

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023

Červenou farbou je označená sekcia **Preview (Náhľad)**. Tu si viete prehrať celé video alebo iba určitú časť. Danú selekciu, resp. iba určitú časť videa, si zvolíte cez zátvorky, ktoré sú v strede okna. Zátvorkami programu jasne definujete, čo sa má vyexportovať.

V poslednej sekcii, ktorá je označená ružovou farbou, vidíme našu zdrojovú sekvenciu – aké rozlíšenie alebo fps má naše video a zvuk. Vpravo vidíme **Output**, konkrétny formát, rozlíšenie a všetky zvyšné nastavenia, ktoré sme urobili v druhej sekcii pri nastaveniach. Taktiež tam vidíme odhadovanú veľkosť súboru.

Finálnym krokom je zvoliť možnosť **Export**, ktorú vidíte v pravom dolnom rohu. V tomto prípade sa vám spustí export videa. Dĺžka exportu sa môže odvíjať od množstva efektov alebo strihových postupov, ktoré sme počas strihu vykonali. Dĺžka exportu závisí aj od hardvérového vybavenia vášho zariadenia. Vedľa tlačidla **Export** vidíte aj možnosť **Send to media encoder**. V tomto prípade sa vám otvorí externý program na export s názvom **Media Encoder**. V ňom nájdete podobné nastavenia exportu.

TIPY:

Pri match source máte 3 možnosti: low, medium a high bitrate. (nízky, stredný a vysoký dátový tok) Tieto možnosti predstavujú množstvo dát vo videu, jeho kvalitu, ale aj veľkosť. Ako príklad si môžeme uviesť to, že potrebujete poslať klientovi náhľad videa. Vtedy nepotrebujete video v najvyššej kvalite a zvolíme možnosť low bitrate. Keď posielame klientovi finálne, odsúhlasené video, zvolte možnosť High bitrate Video sa vyexportuje vo vyššej kvalite. To sa ale odrazí aj na veľkosti súboru.

CVIČENIE

1. Skúste si vyexportovať vybraný záber do viacerých video formátov a porovnajte ich veľkosť a kvalitu.
2. Vyexportujte z vybraného záberu iba zvukovú stopu vo formáte mp3.

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Ascher, S., & Pincus, E. (2012). *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age*.
2. Honthaner, E. L. (2010). *The Complete Film Production Handbook*. Routledge; 4th edition
3. Hullfish, S. (2017). *The Art and Technique of Digital Color Correction*. Taylor & Francis.B
4. Murch, W. (2001). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Silman-James Press
5. Proner, J. (2022) *Základy strihu a postproduckie v programe Premiere Pro*. Univerzita Sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
6. Rabiger, M. (2020). *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. Routledge; 6th edition
7. Reisz, K. (2021). *The Technique of Film Editing*. Hassell Street Press

ZÁVER

Základy audiovizuálnej tvorby sú súčasťou štúdia takmer všetkých študijných programov na Fakulte masmediálnej komunikácie. Poznanie základných pojmov a princípov nakrúcania by malo byť vo výbave všetkých absolventov, nech už ich profesijný život pôjde akýmkoľvek smerom. Preto sme radi, že sme mohli už po druhýkrát priniesť rozšírenú učebnicu poskytujúcu poznatky o tvorbe audiovizuálneho diela a jeho histórie, doplnené o typy a cvičenia.

Ako bolo v učebnici viackrát spomenuté, nakrúcanie videí sa presúva od zložitej a drahej techniky k našim mobilným telefónom a aj z tohto dôvodu nakrúca videá každý. Tiež sa veľkej pozornosti tešia streamovacie platformy, ktoré sú obľúbené aj u našich študentov. Na hodinách audiovizuálnej tvorby sa snažíme aj na príkladoch sledovania obľúbených seriálov a filmov ukázať prakticky mnohé pravidlá pri nakrúcaní a zmysel využívania jednotlivých veľkostí záberov, pohybov kamery, kompozície, osvetlenia, dodržiavania pravidla filmovej osi a mnohých ďalších.

Veríme, že aj táto učebnica pomohlo k pochopeniu mnohých princípov, ku zmene obyčajného sledovania filmu a aj k tvorbe nového reels na Instagram či TikTok.

RESUMÉ

Táto vysokoškolská učebnica sa venuje procesu tvorby audiovizuálneho diela od prvotného nápadu – námetu až po finálny export diela zo strihového programu. Proces je logicky rozdelený do troch častí: predprodukcia, produkcia a postprodukcia a preto je aj táto kniha takto rozdelená. Okrem konkrétneho popisu jednotlivých činností, ktoré neodmysliteľne patria k tvorbe audiovizuálneho diela sa venujeme aj definovaniu základných pojmov, filmovému jazyku a charakteristike činností, ktoré do tohto procesu patria. Ide napríklad o výber štábu a popis jednotlivých členov alebo možný výber techniky.

Autori učebnice si kladú za cieľ priniesť študentom a záujemcom o tvorbu audiovizuálneho diela sumár základných informácií, ktoré by mal každý absolvent Fakulty masmediálnej komunikácie ovládať. Doplnili ich o návody, typy a cvičenia, ktoré im pomôžu zdokonaľiť sa a vyvarovať mnohým častým chybám.

Tvorba videí akéhokoľvek druhu je v súčasnosti veľmi populárna. Dopomohol k tomu rozmach sociálnych sietí a dostupnosť mobilných telefónov, ktoré dokážu pri nakrúcaní zastúpiť profesionálnejšiu techniku. Preto rapídne narástol aj počet tvorcov videí.

V prvej tematickej časti sa venujeme predprodukcii audiovizuálneho diela. Na jej začiatku definujeme pojem audiovizuálne dielo a charakterizujeme jednotlivé typy. Veľmi dôležitou oblasťou je história a vývoj. Od Camery Obscure cez Kinematograf, bratov Lumiérovcov a Georgesa Méliésa sa dostávame až po súčasnú tvorbu a populárne streamovacie platformy. Následne definujeme základné pojmy filmovej reči ako záber a jeho veľkosti a predsnímacie jednoty. Po charakteristike týchto pojmov pokračujeme začiatkom každého audiovizuálneho diela a to námetom, ktorý sa neskôr rozpracuje na scenár a storyboard. Učebné texty sú doplnené o ukážky. Uvádzame jednotlivé činnosti a procesy, ktoré predchádzajú spusteniu nakrúcania ako výber lokality, stanovenie rozpočtu a výber štábu. Ten v závere prvej časti charakterizujeme podľa jednotlivých profesií.

Proces produkcie zahŕňa výber techniky a predovšetkým kamery. V nadväznosti na túto tému charakterizujeme pohyby kamery a uhly snímania. Samostatnú časť tvorí osvetlenie a kompozícia.

Poslednou časťou je postprodukcia, ktorá zahŕňa strih a strihovú skladbu, charakteristiku dostupného softvéru a konkrétne ukážky práce v programe Adobe Premier Pro. Záverečnou fázou je export hotového videa.

V publikácií pracujeme s dostupnou literatúrou domácich i zahraničných autorov a mnohými relevantnými online zdrojmi. Mnohé poznatky boli publikované v predchádzajúcej učebnici autorov Gracová, Graca a Proner a v tejto učebnici boli spracované nanovo a aktuálne a rozšírené o ďalšie časti. Ďalej boli využívané poznatky autorov ako napríklad D. Valentovičová a R. Zábojník, Š. Švec, J. Valušiak, A. Szomolányi, T. Patmore a T. Jones. a iných. Učebnica je zameraná najmä pre potreby študentov Fakulty masmediálnej komunikácie. Publikácia s názvom *Základy audiovizuálnej tvorby 2*, je študijným materiálom ku predmetom: *Základy audiovizuálnej tvorby*, *Audiovizuálna a multimediálna tvorba pre marketingovú prax*, *Základy multimediálnej tvorby* či *Kreatívny ateliér televíznej tvorby*. Veríme, že učebnica bude slúžiť aj ostatným nadšencom pre audiovizuálnu produkciu, ktorí chcú pochopiť celý proces tvorby audiovizuálnych diel a zdokonaľovať sa v ich realizácii.

ZÁKLADY AUDIOVIZUÁLNEJ TVORBY 2

AUTORI:

Mgr. Martin Graca, PhD.

Mgr. Ján Proner, PhD.

Mgr. Sláva Gracová, PhD.

RECENZENTI:

Mgr. Ivan Rokošný, PhD.

Ing. Tomáš Miždoš, PhD.

JAZYKOVÁ EDITORKA:

Mgr. Ľubica Janáčková, PhD.

DIZAJN OBÁLKY:

Mgr. Martin Graca, PhD.

GRAFICKÁ PRODUKCIA:

Mgr. Martin Graca, PhD.

VYDAVATEĽ:

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave

Fakulta masmediálnej komunikácie

Vydanie: Prvé, 2023

Počet strán: 120

Počet AH: Martin Graca – 2,54 AH (91 440 znakov)

Ján Proner – 1,23 AH (44 496 znakov)

Sláva Gracová – 1,4 AH (50 490 znakov)


Forma vydania: [online](#)

TRNAVA 2023

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2023

© Martin GRACA, Ján PRONER, Sláva GRACOVÁ

ISBN 978-80-572-0418-3



Trnava 2023
ISBN 978-80-572-0418-3

ÜCMFMK